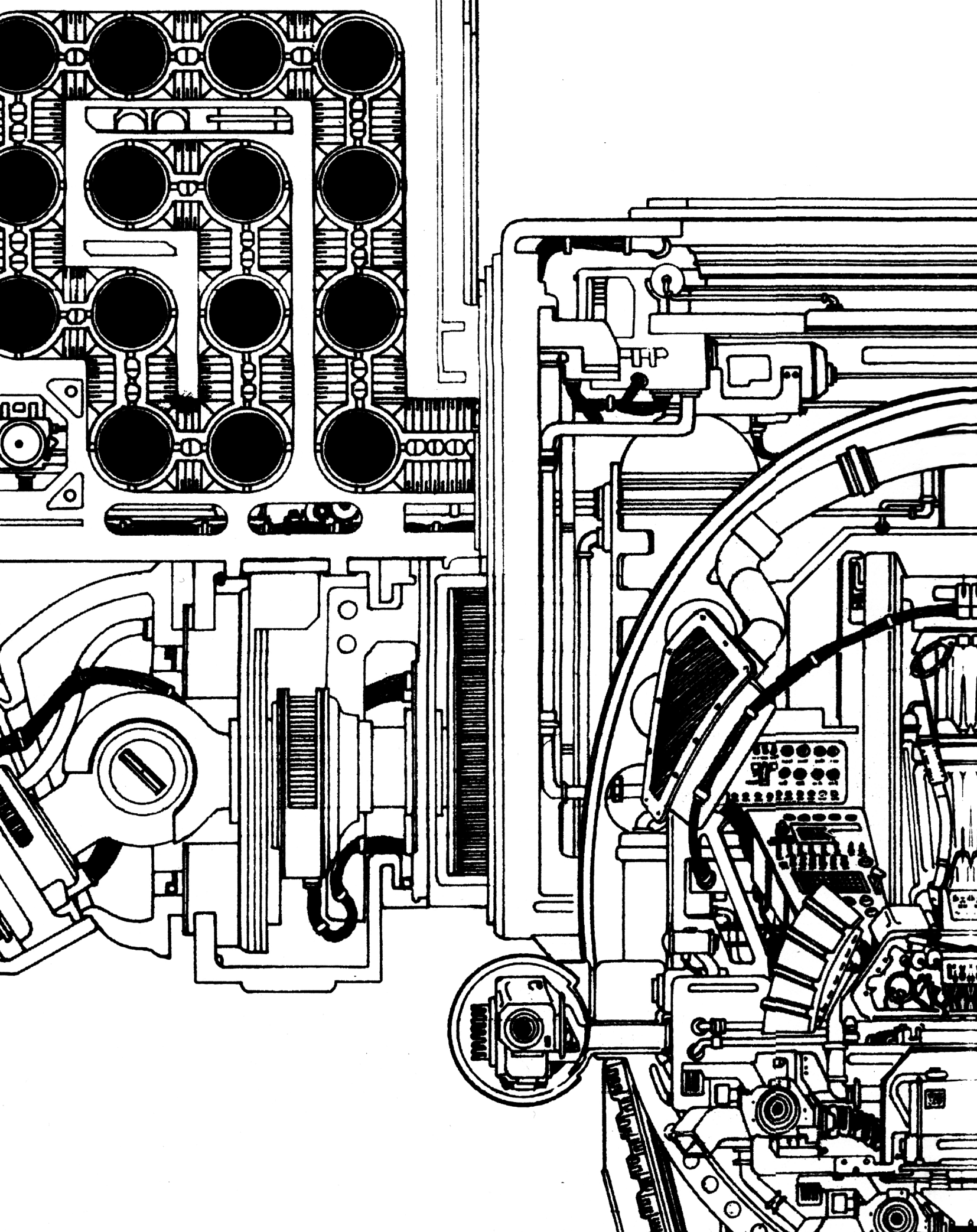
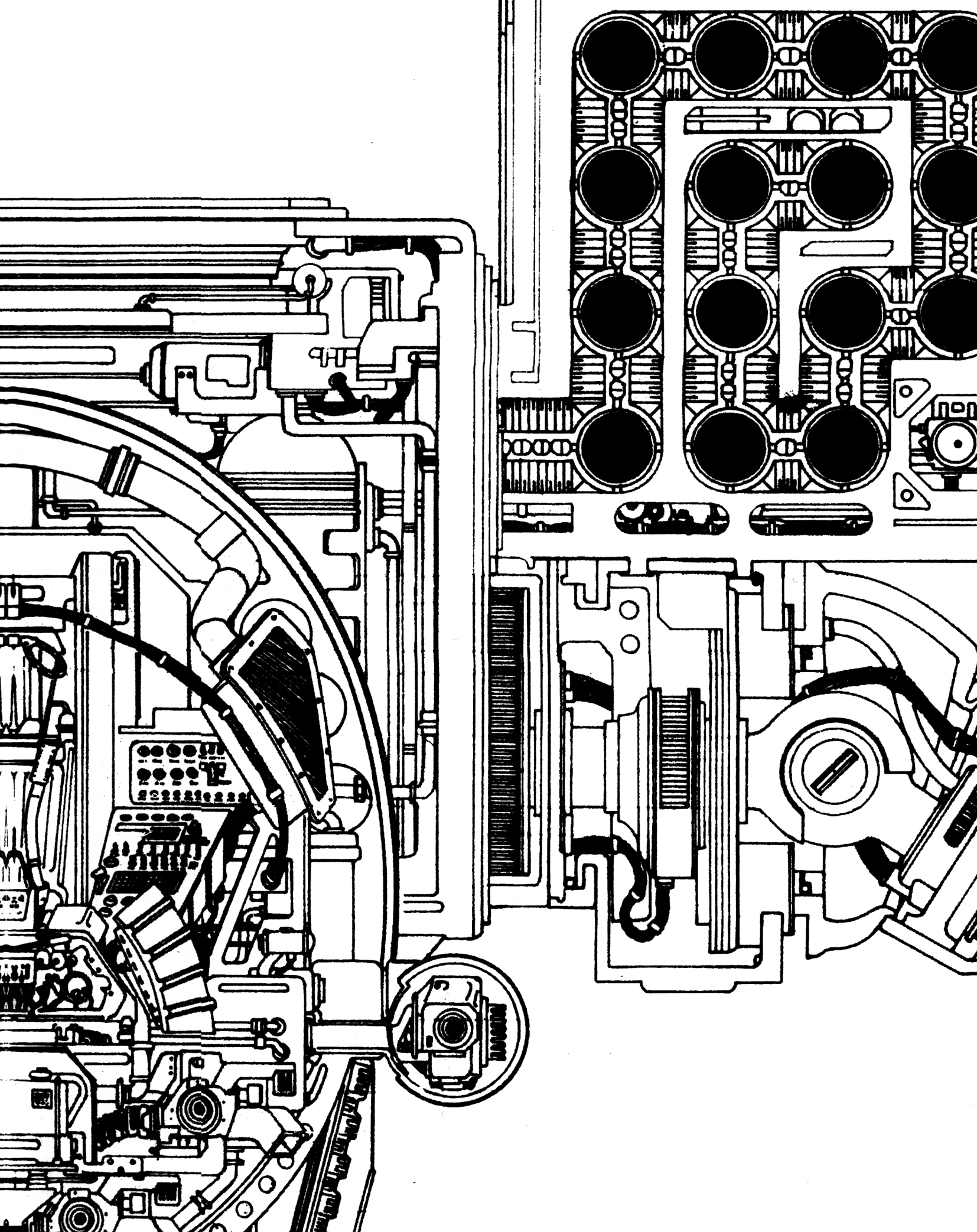
BATTLETECH™

TOTAL WARFARE™

CATALYST game labs™

GRUNDREGELN


FHP



BATTLETECH™

TOTAL WARFARE

• ULISSES SPIELE •

Colonel John Marik-Johns führt einen Angriff gegen „Imperator"' Baranovs 4. Tikonov Republican Guards auf der umstrittenen Welt Hall.

EINLEITUNG 8

Literatur 8
Fiktion kontra Regeln 9
Fiktion und Kunst 9
3D-Gelände kontra Karten 9
Standardregeln und Fortgeschrittenenregeln 10
Regelstufen 10
Leserreaktionen 10
BattleTech: Mehr als ein Spiel 10
Grundregelbücher 11
Hardware-Handbücher 11
Jihad 11
Handbücher 11
Historien 11
Kartensets 11
Datenbögen 12
Miniaturen 12
E-Books 12
BattleTech-Epochen 13
ZEIT DES KRIEGES 14

KOMPONENTEN 20

Einheiten 20
BattleMechs 20
IndustrieMechs 21
ProtoMechs 21
Gefechtsfahrzeuge 22
Infanterie 23
Konventionelle Jagdflugzeuge 23
Luft-/Raumjäger 24
Raumboote 24
Landungsschiffe 24
Hilfsfahrzeuge 25
Andere Einheiten 26
Luft-/Raum-Einheiten 26
Hilfsfahrzeuge 26
Mobile Bauten 26
Datenbögen 26
Mech-Datenbogen 27
IndustrieMech-Datenbogen 27
ProtoMech-Datenbogen 28
Gefechtsfahrzeug-Datenbogen 28
Generischer Infanterie-Datenbogen 29
Gefechtsrüstungs-Datenbogen 29
Luft-/Raum-Datenbogen 30
Hilfsfahrzeug-Datenbogen 30
Spielpläne 31
Offen 31
Lichter Wald 32
Dichter Wald 32
Unwegsam 32
Wasser 32
Pflaster 32
Straßen 32
Brücken 32
Gebäude 33
Schienen 33
Markierungen 33
Gebäude und Brücken 33
Schutt 33
Würfel 33
MILITÄRISCHE ORGANISATION 34

BATTLETECH SPIELEN 96

Eine Anmerkung zu Maßstab und Regeln 36
Regeln für einzelne Einheiten 36
Spielablauf 37
Initiativphase 37
Bewegungsphase (Boden) 37
Bewegungsphase (Luft-/Raum) 37
Waffeneinsatzphase 37
Nahkampfphase 38
Hitzephase 38
Endphase 38
Unterschiedlich viele Einheiten 39
Krieger 39
Spielwerte 39
Steigerung der Werte 40
Verletzungen 41
Bewusstlosigkeit 41
Spielbegriffe 42
Basistrefferwert 42
Modifizierter Trefferwert 42
Modifizierter Piloten-/Fahrerwert 42
Zielwert 42
Modifizierter Zielwert 42
Angreifer-Bewegungsmodifikator 42
Ziel 42
Ziel-Bewegungsmodifikator 42
Erfolgs-/Fehlschlagsspanne (ES/FS) 42
Schadenswert 43
Panzerungswert 43
Level, Bewegungshöhe, Flughöhe 43
Flugpfad/Angriffsschneise 43
Karte 43
Spielfeld 43
Szenario 43
WOLF AM BERG 44

BODENBEWEGUNG 48

Grundlagen der Bewegung 48
Levelwechsel 48
Mindestbewegung 49
Bewegungsarten liegender Mechs 49
Geländehäufung 49
Bewegungsrichtung 49
Hinlegen (Nur Mechs) 50
Seitwärtsbewegung (Nur vierbeinige Mechs) 50
Aufstehen (Nur Mechs) 50
Ausrichtung 50
Ausrichtungsänderung 50
Bewegungsarten 53
Stehen bleiben 53
Gehen/Reisegeschwindigkeit 53
Rennen/Höchstgeschwindigkeit 53
Springen 53
Senkrechtstarter-Bewegung 54
Bodeneffekt-Bewegung 55
Bewegung zu Wasser 56
Unterwasser-Bewegung von Nicht-Marine-Einheiten 56
Stapeln 57
Einheits- und Geländeregeln 57
Levelregeln 57
Piloten-/Fahrerwürfe 59
Ausführen von Piloten-/Fahrerwürfen 59
Bewegung auf Pflaster 61
Bewegung über Brücken 62
Rutschen 62
Seitliches Abdriften 67
Stürze 68
Position nach einem Sturz 68
Ausrichtung nach einem Sturz 68
Sturzschaden für den Mech 68
Sturzschaden für den MechKrieger 69
BESITZTEST 70

LUFT-/RAUMBEWEGUNG 74

Spielbegriffe 74
Karten 75
Maßstab 76
Raumbewegung 76
Bewegungsrichtung 76
Subphasen 76
Schubpunkte 76
Schubpunkteinsatz 76
Ausrichtung 77
Richtungsänderung 77
Spezialbewegungsarten 77
Ausweichbewegung 77
Rolle 77
Andruckmanöver 78
Stapeln 78
Atmosphärenbewegung 78
Rundensequenz 78
Ionosphäre 78
Stratosphärenbewegung 79
Schwerkraft 80
Troposphärenbewegung 80
Ein- und Ausschleusen von Jägern und Raumbooten 86
Aufsetzen und Abheben 87
Einheitentransport 89
Geländekarten und Troposphärenfelder 91
Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten 91
Raumpilotenwurf 92
Auswirkungen eines Kontrollverlustes 92
BEWAFFNETER RÜCKZUG 94

KAMPF 98

Spielbegriffe 98
Angriffserklärung 98
Torsodrehung/Geschützturmschwenk 98
Sichtlinie 99
Höhenlevel und Bauhöhe 99
Sichthindernisse 100
Teilweise Deckung (Nur Mech) 102
Wasser 102
Waffeneinsatz 103
Munitionsverbrauch 103
Schussfelder 104
Frontalschussfeld 105
Linkes Seitenschussfeld 105
Rechtes Seitenschussfeld 105
Rückenschussfeld 105
Drehen der Schussfelder 105
Armüberschlag 106
WAFFEN ABFEUERN 106
Basistrefferwert 106
Modifizierter Trefferwert 106
Trefferwertmodifikatoren 106
Spezialangriffe 110
Liegende Mechs 113
Waffen und Ausrüstung 113
Trefferwurf 114
Trefferzone 119
Schaden 121
Schaden festhalten 121
Schadensermittlung 122
Schadensweiterleitung 123
Kritischer Schaden 123
Kritische Treffer bei Mechs 124
Auswirkungen kritischer Treffer bei Mechs 125

Zerstörung einer Einheit 128
Mech 128
ProtoMech 128
Fahrzeug 128
Infanterie 128
Luft-/Raum-Einheiten 128
Sonstige Waffen und Ausrüstung 129
Abrissbirne 129
Artemis-IV-Feuerleitsystem 129
Beagle-Sonde 129
Bergungsarm 130
Bohrer 130
Bulldozer 130
CASE (Zellulares Munitionslager) 130
Dampframme 130
Dreifachmyomer (3fM) 130
Einziehbare Klinge 130
Endostahl 131
Felsensäge 131
Ferrofibrit-Panzerung 131
Feuerleitcomputer 131
Frachtraum 131
Gaussgeschütz 131
K^3-Computer (Master/Diener) 132
Verbesserter K^3-Computer 134
Kettensäge 134
Doppelkettensäge 134
Kranarm 134
Ladeschaufel 135
Lastkippe 135
Mähdrescher 135
MASC (Myomerakzelerator-Signalcodierung) 135
Maschinengewehrbatterie (MGB) 135
Multi-Autokanone 136
Nagel-/Nietenpistole 136
NARC-Raketenboje 136
Panzerketten 137
Plasmawaffen 137
Pontonleger (Leicht, mittelschwer, schwer) 137
Raketenabwehrsystem 138
Raketenlafetten 138
Splitterkapseln (A-Kapseln) 139
Sprengkapseln (B-Kapseln) 139
Schweißbrenner 140
Spezialmunition 140
Tarnkappenpanzerung 142
Wächter-ECM-Phalanx 142
Zielerfassungssystem (ZES) 143
Zusatztreibstofftanks/-brennstoffzellen 143
NAHKAMPF 144
Basistrefferwert 144
Modifizierter Trefferwert 144
Schlag (Nur Mech) 144
Keulenhieb (Nur Mech) 145
Eine Keule finden 145
Nahkampfwaffenangriff (Nur Mech) 146
Stoß (Nur Mech) 146
Tritt (Nur Mech) 147
Rammen 147
Schaden 148
Position nach dem Angriff 148
Sturz 149
Todessprung (Nur Mech) 149
Waffeneinsatzphase 149
Schaden beim Ziel 149
Schaden beim Angreifer 150
Position nach dem Angriff 150
Sturz 150
Höhenunterschiede 150
Nahkampfattacken durch liegende Mechs 150
Nahkampfattacken gegen liegende Mechs 150
Versetzen 151
Unbeabsichtigte Stürze 151
Dominoeffekt 152

ZU BEIDERSEITIGEM VORTEIL 154

WÄRME 158

Wärmepunkte 158
Abwärme 158
Wärmeauswirkungen 159
Auswirkungen eines Hitzestaus 159
Bewegung 159
Auswirkungen auf Schusswaffen 160
Stilllegung 160
Munitionsexplosion 160
Mechs mit Verbrennungsmotor 160
Schaden für MechKrieger 160
Luft-/Raum-Einheiten 160
Wärmeauswirkungen 161
Raumschiffe 161

EIN GANZ NORMALER BÜROTAG 162

GEBÄUDE 166

Gebäudetypen 166
Konstruktionsfaktor 166
Etagen 167
Bewegungsauswirkungen 167
Bewegung durch Gebäude 167
Kampfauswirkungen 171
Angriffe auf Gebäude 171
Angriffe auf Einheiten in Gebäuden 171
Flächeneffektwaffen 172
Häuserkampf 175
Einsturz 176
Keller 179

CHIAROSCURO 180

PROTOMECHS 184

ProtoMech-Einsatz 184
Bewegung 184
Kampf 184
Schaden 185
Tobsucht 187
Nahkampf 187
Sonstige Kampfausrüstung 187
ProtoMech-Myomerverstärker 187

EISENJÄGER 188

GEFECHTSFAHRZEUGE 192

Bewegung 192
Kampf 192
Bodengefechtsfahrzeuge 192
Senkrechtstarter 195
Marineeinheiten 198
Bodeneffektfahrzeuge 198

EIN EINFACHER BAUER 200

HILFSFAHRZEUGE 204

Spezialbewegungsregeln 204
Luftschiffe 204

Zugmaschinen 205
Anhänger 205
Zusätzliche Kampfregeln 206
Trefferwertmodifikatoren 206
Trefferzonen 206
Schaden 206
Einheitentransport 207
Aufnehmen 207
Absetzen 207
ANSTÄNDIGE ARBEIT 208

INFANTERIE 212

Infanteriebewegung 214
Infanteriegefechte 214
Konventionelle Infanterie 214
Gefechtsrüstungen 217
Mechabwehrangriffe 219
Beinangriffe 219
Schwarmangriffe 220
Truppentransporter 222
Aufnehmen 223
Absetzen 224
Gefechtsrüstungs-Transport 226
Sonstige Waffen und Ausrüstung 227
Beagle-Sonde, Leichte 227
Bombenhalterung 228
Greifklauen 228
Kompakt-NARC 228
Magnetklammern 228
Magnetminen 228
Rüstungen 228
Spezialmunition 229
Tarnsystem 229
Unterstützende Waffen 229
Verbesserte Sensoren 229
Wächter-ECM 229
ZES, Leichtes 228
SCHUTZENGEL 230

LUFT-/RAUM-EINHEITEN 234

Maßstab 234
Raumschiff-Geschützbatterien 234
Luft-/Raumeinheiten gegen Bodeneinheiten 234
Raumkampf 235
Sichtlinie 235
Schussfeld 235
Waffeneinsatz 235
Schaden 238
Kollisionen und Kamikazeangriffe 241
Kamikazeangriffe 241
Schaden von Kollisionen 241
Atmosphärenkampf 241
Luft-Luft-Angriffe 241
Luft-Boden-Angriffe 242
Boden-Luft-Angriffe 247
Angriffe durch und auf Kugelform-Landungsschiffe in der Atmosphäre 249
Schaden an Luft-/Raum-Einheiten in der Atmosphäre 249
Angriffe durch aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten 249
Sonstige Waffen und Ausrüstung 251
Fernlenkraketen 251
Störfeldwerfer 251
DER KREIS 252

SZENARIEN ERSTELLEN 256

Grundregeln 256
Anzahl der Spieler 256
Aufbau 256
Bewegung und Rückzug 257
Spielende 257
Feststellen des Siegers 257
Erzwungener Rückzug 258
Verheerender Schaden 258
Szenariotyp 258
Feldschlacht 259
Katz und Maus 260
Verteidigung 260
Extraktion 260
Durchbruch 261
Hetzjagd 262
Kartenauswahl 262
Einsatz der Kartentabellen 262
Einheitsaufstellung 264
Aufbau 264
Mechs 266
Erfahrung und Spielwerte 266
Details 271
Clanehre 273
Ehrenstufen 273
Zellbrigen 274
MITTEN IM NIRGENDWO 276

MINIATUREN BEMALEN 280

Material und Werkzeug 280
Bemalen nach Vorlage 281
Der *BattleMaster* und die Gefechtsrüstungen 281
Der *Harasser* 284
Die Infanterie 285
Ratschläge 286
Farben und Pinsel 286
Das Messer – Sicherheitstipps 286
Sprühgrundierung 286
Grundlegende Techniken 286
Zum Abschluss 288
Fehler 288
Eine letzte Anmerkung 288
Einzelstücke 289
Konzept und Planung 289
Werkzeug und Material 290
Techniken 291
Abschluss 295
Gelände 296
Offen 296
Hügel 296
Wald 296
Wasser 297
Straßen und Brücken 297
Gebäude 298
Schutt 298
Unwegsam 299
Aufbau des Spielfelds 299

INDEX 300

TABELLEN 309

IMPRESSUM

Ursprüngliches BattleTech-Design
Jordan K. Weisman
L. Ross Babcock III
Sam Lewis

Projektkonzept
Randall N. Bills

Projektentwicklung
Randall N. Bills
Assistance Development
Herb Beas

Texte
Fiktion
Herb Beas
Randall N. Bills
Dan C. Duval
Kevin Killiany
Jason M. Hardy
David L. McCulloch
Steve Mohan, Jr.
Jason Schmetzer
Phaedra M. Weldon
Miniaturen bemalen
Drew Williams
Einzelstücke
Ray Arrastia

Redaktion Catalyst
Diane Piron-Gelman

Verantwortlicher BattleTech-Entwickler
Randall N. Bills

Produktion
Leitung
Randall N. Bills
Titelbildillustration
Franz Vohwinkel
Titelbilddesign
Adam Jury
David M. Stansel-Garner
Jason Vargas (Limited Edition)
BattleTech-Logodesign
Shane Hartley, Steve Walker and Matt Heerdt
Design der Evolved-Fraktionslogos
Jason Vargas
Grafik
David M. Stansel-Garner
Troy Stansel-Garner
Layout
Adam Jury (Rules)
David M. Stansel-Garner (Fiction)
Illustrationen
Chris Lewis
Klaus Scherwinski
Miniaturen, Bemalung und Photographie
Ray "Adrian Gideon" Arrastia
William "sounguru" Burt
Mike "Chewie" DuVal
Paul M. Eckes
Dave Fanjoy
Ross Hines
Leigh-Alexandra Jacob
Steve "MadDoc" Livingston
Mark "Hyena" Maestas
Lance "Jal Phoenix" Scarinci
Drew Williams
Diorama, Origins International Games Expo 2005
Ray "Adrian Gideon" Arrastia, Chad "Urbiemech" Derrenbacker, Ross "Savage Coyote" Hines, David "Dak" Kerber, Mark "Hyena" Maestas, Steve "Insane Kangaroo" McCartney, Ryan "F15CFlyer" Peterson, Robert "Cabal" Pidgeon, Ben "Ghostbear" Rome, Paul Sjardijn, Allen "Papoose" Soles, Joe "Minidragon" Wiedeman
Gelände
Blair Line Signs, Busch, GHQ Miniatures, Ground Zero Games, Herpa Miniature Models, Iron Wind Metals, Joker's Terrain, JR Miniatures, Kato USA, Marklin, Old Crow Models, Pegasus Hobbies' Platformer Terrain, Talon Games' BattleHex Terrain
Karte der Inneren Sphäre
Øystein Tvedten
Kartendiagramme
Ray Arrastia
Datenbögen
David L. McCulloch
Index
Rita Tatum

Deutsche Ausgabe

Redaktion
Michael Mingers

Lektorat
Werner Fuchs, Matthias Heß, Björn Postler, Clemens Schnitzler, Andreas Zuber

Übersetzung
Reinhold H. Mai

Produktion
Mario Truant

www.ulisses-spiele.de

Sonstige Design- und Entwicklungsarbeiten
Die folgenden Personen waren ebenfalls an der Erstellung und Entwicklung der BattleTech-Regeln beteiligt, sei es als Autoren in die Hauptregeln integrierten Materials, als frühere verantwortliche **BattleTech***-Entwickler oder durch sonstige wichtige Beiträge.*
Samuel B. Baker, Herb Beas, Randall N. Bills, Forest G. Brown, Chuck Crain, Chris Hartford, Clare Hess, Scott Jenkins, J. Andrew Keith, James R. Kellar, Dale Kemper, L.R. "Butch" Leeper, Bryan LiBrandi, Jim Long, David McCulloch, Jim Musser, Bryan Nystul, Mike Nystul, Blaine Pardoe, Boy F. Peterson Jr., Rick Raisley, Jerry Stenson, Christoffer Trossen, Wm. John Wheeler.

Danksagungen
Herb Beas, der die neuen Grundregelbücher möglich gemacht hat, indem er die Hauptentwicklungsarbeit für die Quellenbücher zum Heiligen Krieg und mehr übernommen hat, und überhaupt ein großartiger Entwicklungsassistent ist.

Der harte Kern, der in den letzten fünf Jahren so oder so erheblich dazu beigetragen hat, dass **BattleTech** nicht nur überleben, sondern zu einer neuen Blüte finden konnte: Ray Arrastia, Herb Beas, Loren Coleman, Warner Donsel, David M. Stansel-Garner, Diane Piron-Gelman, Jason Hardy, Chris Hartford, Jason Knight, Chris Lewis, David McCulloch, Ben Rome, Matt Plog, Paul Sjardijn, Peter Smith, Scott Taylor, Christoffer Trossen, Øystein Tvedten und Jason Vargas.

David Stansel-Garner, der die neue graphische Präsentation für **BattleTech** vorrangig entwickelt hat.

Eberhard von Massenbach, der immer zur Stelle ist, um obskure Regeldetails zu suchen und auf der anderen Seite des Großen Teichs die Flamme hegt, die Christoph Nick entzündet hat.

Rob Boyle, der meine endlosen Forderungen erträgt und mir gestattet, bei der Neuausrichtung von BattleTech durchzudrehen.

Alle Commandos – zu viele, um euch alle aufzuzählen, aber danke für die Hingabe!

Adam Jury und Ray Arrastia, die sich in der letzten Sekunde der überschweren Lanze in den Weg geworfen und uns allen die Haut gerettet haben (damit sind wir quitt für SR4, Adam!).

Franz Vohwinkel, Klaus Scherwinski und Chris Lewis, die in den letzten Jahren tolle **BattleTech**-Cover geliefert haben (und das in den kommenden Jahren sicher ebenso tun werden), und die sich diesmal selbst übertroffen haben.

Peter LaCasse, der die Zuteilungstabellen im Kapitel *Szenarien erstellen* beschleunigt ausgearbeitet hat.

Ray Arrastia, Jason Hardy, Eberhard von Massenbach, Jason Schmetzer, Chris Smith, Andrew Timson und Patrick Wynne, die sich für die letzte Fehlersuche die Nacht um die Ohren geschlagen haben.

Spieltester/Lektoren/Faktenprüfer
Für die Herstellung eines guten Spielprodukts sind Spieltester unentbehrlich. Wenn es allerdings um etwas von den Ausmaßen von *Total Warfare* geht, wie dieses Buch im amerikanischen Original heißt, für das zwanzig Jahre Regeln zu einem System vereint werden sollen, das weit über seine Einzelteile hinausgeht, besonders vor dem gewaltigen Hintergrund der **BattleTech**-Geschichte und -Kontinuität aus einer Unzahl von Romanen und Quellenbüchern, wird ihre Funktion lebenswichtig. Sie sind ein Testament an die Kraft der **BattleTech**-Gemeinde und haben eine grenzenlose Hingabe bewiesen. Dieses Produkt verdankt seinen Wert ihrem bemerkenswerten Beitrag.

Joel Agee, Brian Alter, Ray Arrastia, Ron Barter, Terren „Tel Hazen" Bruce, Rick Casarez, Doug Davidhizar, Brent Dill, Benjamin Disher, John „Quentil" Dzieniszewski, Dave Fanjoy, David Ferguson, Thomas Ferrell, Bruce Ford, Eugen Fournes, John „AngelRipper" Frideres, Aaron „Bear" Gregory, Eric Hawkins, Glenn Hopkins, Ken Horner, John „Bleusman" Hudson, Darryl Hunt, Stephen „Blayde" King, Rod Klatt, Nadine Klatt, Michael „Konan" Koning, Peter LaCasse, Edward „Tenaka Fury" Lafferty, Mark Maestas, Eberhard „Der rote Baron" von Massenbach, Brian McAuliffe, Tim McAuliffe, Mike Miller, Jeffrey „Fej" Morgan, Darrell „Flailing Death" Myers, Lou „Nukeloader" Myers, Andrew Norris, Mike Pfister, Max „Medron Pryde" Prohaska, Ben Rome, Richard Sardiñas, Christopher K. Searls, Chris Sheldon, Alyson Sjardijn, Paul Sjardijn, Scott Stansbury, Joel „Septicemia" Steverson, Rob Strathmann, Terry Sweetapple, Dr. Geoff „97jedi" Swift, Lee Thoms, Roland Thigpen, Todd „BlueWeasel" Thrash, Andrew Timson, John Unchelenko, Chris Wheeler, Paul Wolf, Patrick Wynne; Gravedigger Arms Limited: James Humpula, Darlene Morgan, Aaron „Gravedigger" Pollyea, Jeff Skidmore, Charles „IronSphinx" Wilson; The Singapore Longshoremen: Jason Chodara, Leonard Conklin, Da Eastwood, Tom Evans, Rick „Rick Steele" Remmer, Chris „Chungalo" Smith, Sawm „Wasp" Snell, Jeremy Zuvich; Seacoast BattleTech Society: Debra Atkinson, David Baughman, James Bernard, Josh Carter, Alex Ellis, Korac MacArthur, Clayton Poland; Steel City MechWarriors: Rich Cencarik, Rich Darr, Brian Golightly, Dave Lang, Drew Martin.

Und all die Spieler, die über die Jahre endlose Verzögerungen auf sich genommen haben, um Antwort auf ihre Online-Fragen zu erhalten. Ihre Fragen haben zahlreiche FAQs generiert, die viel zur Klarstellung von Problemen in diesem Buch beigetragen haben.

Ein zusätzliches Dankeschön
an die **BattleTech**-Gemeinde, die das Spiel und das Universum, die wir alle lieben, durch dick und dünn unterstützt und dieses Buch damit überhaupt erst möglich gemacht hat.

Besonderer Dank
An Iron Wind Metals, die **BattleTech** lange Jahre standhaft unterstützt haben, dies auch weiterhin tun und *Total Warfare* durch beträchtliche Spenden geholfen haben; Fighting Pirannha Graphics für Unterstützung und Beitrag; schließlich den Künstlern von Camo Specs Online – insbesondere Ray Arrastia, Mike DuVal, Dave Fanjoy, Ross Hines, Steve Livingston, Mark Maestas und Lance Scarinci –, die den Umfang der Mission augenblicklich akzeptiert und ihr Möglichstes getan haben, um die visuelle Ebene von **BattleTech** auf eine ganz neue Stufe zu heben.

Randalls Dank und Widmung
Freunde waren für mich schon immer das Wichtigste. Im Laufe der Jahre kommen immer neue Freunde hinzu, die wie eine Familie für mich sind, aber ich bin froh, auch noch Kontakt zu Freunden von vor zwanzig Jahren zu haben. So viele haben ihre Spuren in meinem Leben hinterlassen, aber wenn es um **BattleTech** geht, waren insbesondere zwei dabei, als ich vor zwanzig Jahren die erste **BattleTech**-Schachtel öffnete: Chad Dean und Tony Liddle. Danke für all die gemeinsamen und die noch kommenden Jahre.

Meine großartige Familie und Frau … Ohne Taras nicht nachlassende Unterstützung gäbe es dieses Buch nicht.

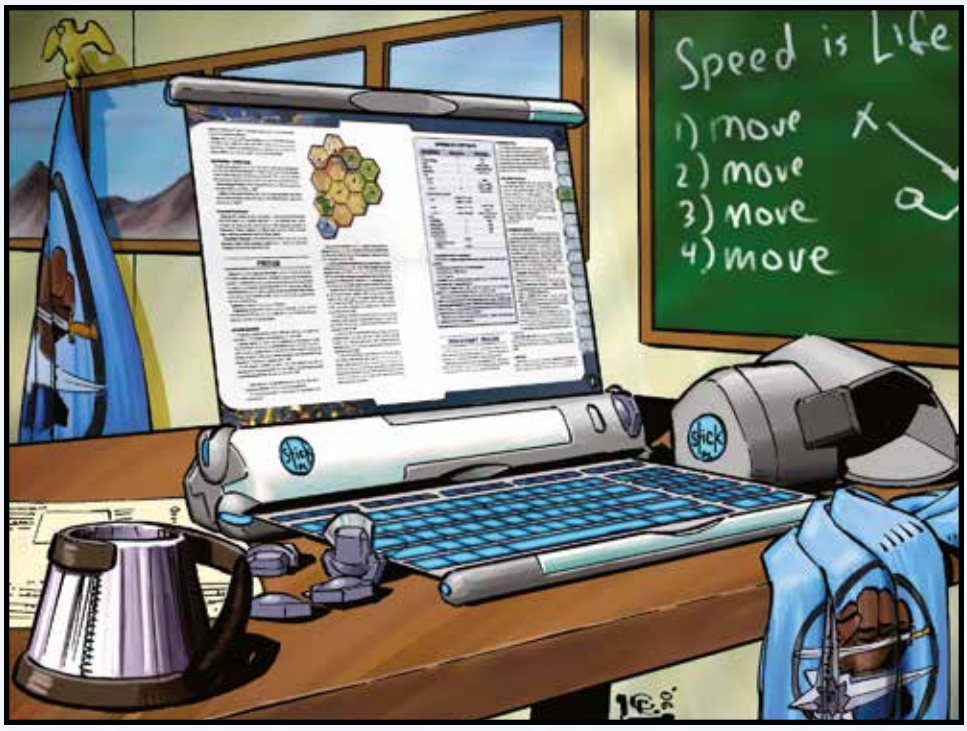
Schließlich widme ich dieses Buch Bryan Nystul: Danke für einen großartigen Sensei, als ich in dieser Industrie angefangen habe, der mir die Möglichkeiten gezeigt hat. Ich hoffe, du findest, wonach du suchst.

©2006-2012 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-Eigentümers.

Herausgegegeben durch Catalyst Game Labs, ein Unternehmen der InMediasRes Productions, LLC. PMB 202 • 303 91st Ave NE • E502 • Lake Stevens, WA 98258.

©2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Reche vorbehalten.

http://www.battletech.de
feedback@ulisses-spiele.de



Total Warfare (TW) ist eine überlegte Weiterentwicklung der früheren **BattleTech**-Regelwerke (BT), um durch verwirrende oder widersprüchliche Informationen entstandene Fragen zu klären. Zu diesem Zweck wurden die häufigsten im Laufe der Jahre gestellten Fragen ebenso ausgewertet wie Spieltests und Spielerfahrungen. Außerdem erscheinen hier zum ersten Mal seit über zehn Jahren alle Regeln mit direktem Bezug auf **BattleTech**-Bodenkämpfe, einschließlich Luftkampfregeln, in einem Band und aufeinander abgestimmt, um sicherzustellen, dass sie nahtlos zusammenpassen. Darüber hinaus enthält *Total Warfare* zusätzliches Material zur Erweiterung und Verbesserung des Spiels. Neben den **BattleTech**-Regeln enthält dieses Buch ein benutzerfreundliches System zur Erstellung eigener Szenarien und eine Sektion über die Bemalung von Miniaturen, dessen Inhalt sich ebenso auf die Plastikfiguren der *BattleTech-Einsteigerbox* wie auf die **BattleTech**-Metallfiguren der Firma Iron Wind Metals anwenden lässt.

Die Regeln in diesem Buch unterscheiden sich stellenweise von denen früherer Ausgaben. Wir sind überzeugt, dass es sich dadurch um die vollständigsten, klarsten und präzisesten Regeln handelt, die je für **BattleTech** erschienen sind.

Wie auf dem Rückumschlag dieses Buch erwähnt, enthält *Total Warfare* im Gegensatz zu früheren BT-Regelwerken keine Konstruktionsregeln. Diese befinden sich jetzt im *TechManual* (siehe S. 11 *Grundregelbücher*).

Die Regeln in diesem Buch haben Vorrang vor allen früher erschienenen Regeln, sei es als Teil von Spielesets in einer Schachtel oder als separates Buch, einschließlich separat erschienener Regelerweiterungen. Anders ausgedrückt, wo und wann immer ein Konflikt zwischen den Regeln in *Total Warfare* und beliebigen vorher erschienenen Regeln besteht, gelten die *Total Warfare*-Regeln.

Um **BattleTech** zu spielen, benötigst du Würfel, Geländekarten und Markierungen oder Miniaturen zur Darstellung der BattleMechs und/oder sonstigen eingesetzten Einheiten. Eine hervorragende Quelle für diese Materialien ist die *BattleTech-Einsteigerbox*, das wir als Einführung in das **BattleTech**-Spiel allen neuen Spielern empfehlen. Weitergehende Informationen zu Verfügbarkeit und Verwendung des Materials findest du auf Seite 10 dieses Buches unter der Überschrift *BattleTech: Mehr als nur ein Spiel*.

LITERATUR

Romane und Kurzgeschichten spielten schon immer eine wichtige Rolle in **BattleTech** – mit bisher mehr als 80 veröffentlichten Romanen und über 100 Quellenbüchern – und schmücken so das Universum aus und erweiterten es zu seiner aktuellen dynamischen Form.

BattleTech verwendet zwei unterschiedliche Arten von Literatur, um die Handlung weiterzubringen. „Story-Fiktion" beinhaltet Romane, Kurzgeschichten und so weiter; Geschichten, welche den Leser in den Kopf der Charaktere, welche das Universum bevölkern, versetzen. „Quellenbuch-Fiktion" in den unterschiedlichen *Handbüchern, Hardware-Handbüchern* und so weiter präsentiert die Story so, als ob der Leser eine Figur des Spiel-Universum wäre, welche militärische Unterlagen, historische Texte, geheime Sicherheitsbulletins, abgefangene persönliche Nachrichten, lokale Zeitungen und so weiter liest. Diese zwei Methoden arbeiten Hand in Hand, um Leben in das **BattleTech** Universum zu bringen.

Jedes **BattleTech**-Quellenbuch enthält eine Kurzgeschichte. Darüber hinaus erscheinen auf www.battlecorps.com regelmäßig **BattleTech**-Storys als Begleitung zu neu erschienenen Quellen- und Regelbüchern sowie zum laufenden Handlungsstrang (siehe S. 11).

Da *Total Warfare* die Spieler geradewegs ins BT-Universum wirft, enthält dieses Buch mehr „Erzählungen" als irgendein früheres Grundregelwerk. Zwölf Kurzgeschichten geben einen Vorgeschmack auf die grundlegenden Gruppierungen, mit denen Spieler in Kontakt kommen können, und stimmen gleichzeitig auf das Thema der jeweils folgenden Regelsektion ein. Als Spieler kannst du diese Erzählungen als Ausgangspunkt für endlose Spiele und Kampagnen im derzeit aktuellen Handlungsstrang des Jihads ebenso wie zu einem beliebigen anderen Zeitpunkt in der reichen Geschichte des BattleTech-Universums nutzen.

Und schließlich bieten *Zeit des Krieges* auf S. 14 und *Militärische Organisation* auf S. 34 zwei Beispiele für die Arten von „Quellentexten", die sich in den verschiedenen für **BattleTech** erhältlichen Quellenbüchern finden.

FIKTION KONTRA REGELN

Fiktion erfüllt zwar einen unverzichtbaren Beitrag dabei, das Spieluniversum mit Leben zu erfüllen, sie sollte jedoch zu keiner Zeit mit Regeln verwechselt werden. Die BT-Fiktion bemüht sich zwar im Allgemeinen, dem von den Regeln vorgegebenen Rahmen zu folgen, aber im Interesse einer spannenden Geschichte nehmen sich ihre Autoren häufig gewisse Freiheiten heraus.

Um Verwirrung darüber auszuschließen, welche Texte in *Total Warfare* fiktiv und welche verbindliche Regeln sind, unterscheidet sich das Aussehen der Fiktionsseiten deutlich vom Rest des Textes. Zusätzlich sind im Inhaltsverzeichnis die Titel aller Fiktionstexte kursiv gehalten.

FIKTION UND KUNST

Vom ersten Entwurf an war das **BattleTech**-Universum sehr visuell angelegt. Eines der besten Beispiele für die Bedeutung von Grafik in der Vermittlung des Spieluniversums sind die Hardware-Handbücher, aber alle Quellenbücher nutzen Illustrationen in Verbindung mit dem Text, um **BattleTech** lebendig zu machen, vom mitreißenden Vierfarbtitelbild bis zur kleinsten Schwarzweißillustration auf einer der hinteren Seiten. Selbst das grafische Layout der Regel- und Quellenbücher – die Seitenränder, die Platzierung des Textes auf der Seite und mehr – ist bewusst gewählt.

Das grafische Konzept für *Total Warfare* stellt einen Computerschirm dar. Genauer gesagt handelt es sich um einen Computer am Nagelring Haus Steiners (siehe *Zeit des Krieges* auf S. 14), einer der besten Militärakademien der Inneren Sphäre. (Weitere Informationen über Haus Steiner und Nagelring finden sich im *Handbuch: Haus Steiner*).

Um dir dieses grafische Konzept als Leser noch deutlicher zu vermitteln, zeigt die Illustration am Beginn dieser Sektion einen der Computerschirme am Nagelring, auf denen dieser exakte Text abrufbar ist, in der dazugehörigen Umgebung.

Beachte dabei bitte, dass Illustrationen ebenso wenig Regeln sind wie Fiktion. Und auch wenn die in diesem Buch erscheinenden Diagramme Teil der Regeln sind, sind die darin benutzten Symbole nur als Platzhalter für Einheitskategorien wie Mechs, Fahrzeuge, Infanterie etc. gedacht. Es ist also durchaus möglich, dass in einem Diagramm eine Einheit erscheint (z. B. ein *Mad Cat* als Symbol für einen Mech), deren Daten nicht mit denen der im dadurch illustrierten Textbeispiel übereinstimmen.

3D-GELÄNDE KONTRA KARTEN

BattleTech ist in seinen Grundzügen ein Brettspiel. Spieler bewegen Spielfiguren auf einem „Spielbrett" mit einem Hexmuster. Im Unterschied zu TableTop-Miniaturenspielen, welche dreidimensionales (3D) Gelände und Maßbänder zur Durchführung von Bewegung und Kampf verwenden, nutzten die normalen **BattleTech**-Regeln spezielle, festgeschriebene Bewegungs- und Gefechtsentfernungen innerhalb des Hexgitters einer Spielkarte.

Dennoch sieht jedes Spielsystem, welches dreidimensionale Miniaturen verwendet besser aus, wenn es auf einem 3-D Gelände gespielt wird – deswegen nutzen wir auch Fotos davon hier im Regelbuch. Dreidimensionales Gelände verstärkt auch den Eindruck des Spieles. Wenn 3-D Gelände verwendet wird, sollten die Spieler beachten, dass **BattleTech** ein Hexgitter benötigt.

Es kann trotzdem sein, dass manche Spieler, auch wenn die *BattleTech-Einsteigerbox*, *Total Warfare* und die übrigen BT-Regelbücher ein Rasternetz verlangen, BT lieber als klassisches Tabletop-Spiel mit Maßband und 3D-Gelände ohne Raster spielen möchten. Für diese Spieler ist auf www.classicbattletech.com kostenlos ein englischsprachiger Leitfaden zur entsprechenden Konvertierung der Regeln unter dem Titel *BattleTech Miniatures Rules* erhältlich.

BATTLETECH

STANDARDREGELN UND FORTGESCHRITTENENREGELN

Die in *Total Warfare* enthaltenen Regeln sind die Standard-**BattleTech**-Regeln. Dies sind die Regeln, die bei **BattleTech**-Turnieren auf Spielecons zum Einsatz kommen. Die von Catalyst Game Labs in den USA oder von Ulisses Spiele auf deutschen Cons abgehaltenen Turniere verwenden die *Total Warfare*-Regeln.

Fortgeschrittenenregeln wie sie in *Tactical Operations*, *Strategic Operations* und so fort zu finden sind (siehe *Grundregelbücher* auf Seite 11) ermöglichen eine detaillierte Simulation nahezu aller Spielaspekte. Durch die damit verbundene zusätzliche Komplexität sind sie jedoch für den Turniereinsatz ungeeignet.

REGELSTUFEN

In früheren Regelausgaben wurden die BT-Regeln in verschiedene Stufen eingeteilt. Die Einführung neuer Einheiten und neuer Konstruktionsregeln insbesondere für IndustrieMechs und Hilfsfahrzeuge hat die Grenzen zwischen den Regelstufen jedoch verwischt. Daher unterscheidet *Total Warfare* nur noch zwischen Standard- bzw. Turnierregeln und Fortgeschrittenen- bzw. Nichtturnierregeln.

LESERREAKTIONEN

Wir hoffen, dass ihr eure **BattleTech**-Spiele genießt. Wenn ihr Fragen oder Anmerkungen zu **BattleTech** oder anderen Catalyst Game Labs (oder FanPro/FASA) Produkten habt, könnt ihr an PMB 202, 303 91st Ave NE, G701, Lake Stevens WA 98258, oder eine e-Mail an precentor_martial@classicbattletech.com schreiben. Bei Fragen oder Anmerkungen zu Ulisses-Produkten wendet euch bitte an **feedback@ulisses-spiele.de**. Obwohl wir alle Briefe usw. lesen, haben wir einfach nicht die Zeit, uns den Luxus zu gönnen, jede Frage ausführlich zu beantworten. Um es uns einfacher zu machen, dir schnell zu antworten, stelle uns multiple-choice Fragen (Fragen mit mehreren vorgegebenen Antworten) oder formuliere die Fragen so, dass wir mit ja oder nein antworten können. Bitte legt bei Briefen einen an euch adressierten und frankierten Rückumschlag für die Antwort bei.

Als Alternative können Spieler auch das Forum auf www.classicbattletech.com besuchen, wo sie Kritik zu Produkten schreiben, Fragen zu Regeln und Hintergrund und vielem mehr stellen können. Den deutschsprachigen Spielern empfehlen wir die **BattleTech**-Foren auf den Seiten www.ulisses-forum.de, www.battletech.info oder www.mechforce.de.

BATTLETECH: MEHR ALS NUR EIN SPIEL

BattleTech ist sehr viel mehr als nur ein Brettspiel, wie es die *BT-Einsteigerbox* vorstellt. Es umfasst ein robustes, lebendiges und auch nach zwanzig Jahren noch immer wachsendes fiktives Universum und dynamische Protagonisten in einem mutigen Kampf auf den Schlachtfeldern einer fernen Zukunft – Faktoren, die ihm die Loyalität von Millionen Fans weltweit eingebracht haben und dies auch in Zukunft tun werden.

Um dieses Universum der **BattleTech**-Gemeinde zu vermitteln und zu zeigen, wie die Spieler dieses Universum in das Spielsystem integrieren können, veröffentlichen Catalyst und Ulisses verschiedene Spielhilfen in Form von Regelbüchern, Quellenbüchern, Kampagnensets et cetera. Die folgende Liste ist keineswegs komplett, liefert aber einen Überblick über die wichtigsten Produkte, die Catalyst, FanPro und Ulisses für **BattleTech** bereits veröffentlicht haben und noch veröffentlichen werden.

Im Rahmen der neben *Total Warfare* für **BattleTech** verfügbaren Regel- und Quellenbücher wirst du auf Produkte mit der Bezeichnung „BattleTech“ und andere mit der Bezeichnung „Classic BattleTech“ stoßen. Was ist der Unterschied zwischen diesen Produkten? **BattleTech** wurde ursprünglich von der Firma FASA entwickelt und herausgegeben. Als FASA die Türen schloss, kaufte WizKids LLC die Rechte an **BattleTech** und vergab eine Lizenz zur Herausgabe von Produkten der von FASA bekannten Art an FanPro LLC. WizKids vollführte einen Zeitsprung von 65 Jahren innerhalb der Spielgeschichte, um in der neuen Spielära *MechWarrior: Dark Age* zu etablieren, ein auf sammelbaren Figuren basierendes Spielsystem. Um Verwirrung zu vermeiden, wurden Produkte, die auf dem bestehendem Spielsystem aufbauten, durch den Zusatz „Classic“ gekennzeichnet. Zum 25-jährigen Jubiläum des Spielsystems ist Catalyst Game Labs, der momentane US-Hersteller von **BattleTech**, zum ursprünglichen Namen des Spiels ohne Zusatz zurückgekehrt. Ganz gleich, ob ein Produkt also „BattleTech“ oder „Classic BattleTech“ betitelt ist, es ist in jedem Fall **BattleTech**.

GRUNDREGELBÜCHER

Anschließend an die Einführung in das Spielsystem durch die *BattleTech-Einsteigerbox* sind die Grundregelbücher das Fundament des **BattleTech**-Spiels und -Universums. *Total Warfare* ist das Erste dieser neuen Serie Grundregelbücher und bietet eine nie zuvor erreichte inhaltliche Breite und grafische Präsentation. Der zweite Titel der Serie ist das *TechManual* mit den Konstruktionsregeln für die verschiedenen in *Total Warfare* vorgestellten Einheitstypen. Darüber hinaus folgen vier weitere Regelbücher als Basis für alle Arten weiterführenden Spiels: *Tactical Operations* (Fortgeschrittenenregeln, -ausrüstung und -einheiten, einschließlich Konstruktionsregeln, für planetare Eroberungsfeldzüge), *Strategic Operations* (Fortgeschrittenenregeln und -einheiten, einschließlich Konstruktionsregeln, für interplanetare Eroberungen und Feldzüge), *A Time of War: Das BattleTech-Rollenspiel* (ein komplettes Rollenspielsystem) und *Interstellar Operations* (Rahmenregeln für den Bau und Einsatz von Truppen aller Art für Kampagnen von kleinem Maßstab bis zum Zusammenprall interstellarer Reiche in einer Serie von Kriegen).

HARDWARE-HANDBÜCHER

Die ultimativen Führer durch die Waffen und Kriegsmaschinen des 31. Jahrhunderts. **BattleTech**-Hardware-Handbücher beschreiben die BattleMechs, Gefechtsfahrzeuge, Hilfsfahrzeuge, Luft-/Raumjäger, Landungsschiffe, Kriegsschiffe, Infanterie usw. des **BattleTech**-Universums. Jeder illustrierte Eintrag in diesen Nachschlagewerken enthält vollständige BT-Spielwerte.

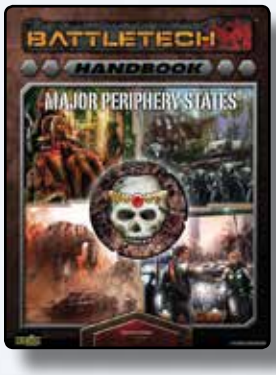
Fertig ausgefüllte Datenbögen für die in den Hardware-Handbüchern vorgestellten Einheiten sind separat erhältlich (siehe unten).

JIHAD

Seit seinen Anfängen spielt **BattleTech** in einem dynamischen Universum mit fortschreitender Handlung, die immer wieder für Unruhe sorgt, Spielfraktionen eint und zerschlägt, und Spielfiguren zu geliebten oder gehassten Symbolen werden lässt, die vor dem sich verändernden Hintergrund einen mutigen Kampf austragen oder in einen ruhmreichen Tod ziehen. Diese Geschehnisse hauchen nicht nur der Fiktion Leben ein, die BT-Spieler lesen, sondern auch ihren Spielen.

Derzeit wird das Spieluniversum vom Jihad, dem Heiligen Krieg der Gruppierung Blakes Wort erschüttert, zu dem derzeit eine Serie englischsprachiger Quellenbücher von Catalyst Game Labs vorliegt.

HANDBÜCHER



Die *Innere Sphäre auf einen Blick* in der *BattleTech-Einsteigerbox* vermittelt einen ersten Eindruck der Großen Häuser der Inneren Sphäre. Jedes Haus repräsentiert ein voll entwickeltes interstellares Reich mit eigener Geschichte, Kultur, Kampfweise und so fort. Jeder Band dieser Quellenbuchreihe behandelt Geschichte, Politik, Kultur und Industrie eines der Großen Häuser wie auch weiterer Gruppierungen wie die ungezähmten Grenzregionen der Peripherie. Die Handbücher enthalten auch Regeln für individuelle Ausrüstung, Tierwelt, Kampagnenideen und mehr für BT und *A Time of War*: Das BT-Rollenspiel.

HISTORIEN

Die Historienreihe beschäftigt sich mit den entscheidenden Kriegen der tausendjährigen Geschichte der Inneren Sphäre und enthält Profile der wichtigen Persönlichkeiten, Karten einzelner Angriffswellen und Regimentsaufstellungen sowie ein Kampagnengerüst, das es Spielern ermöglicht, jeden Aspekt dieser Schlüsselmomente zu simulieren.

Derzeit sind (auf Englisch) Historien zum Krieg von 3039 (*War of 3039*), den Kleinkriegen nach Ende des 4. Nachfolgekrieges (*Brush Wars*) und *Operation Klondike* verfügbar. Weitere historische Quellenbände sind geplant, um BT-Spielern zu ermöglichen, die historischen Auseinandersetzungen unter die Lupe zu nehmen, in denen die verschiedenen Faktionen des BT-Universums ihre heutige Gestalt gewonnen haben.

KARTENSETS

Die *BattleTech-Einsteigerregeln* enthalten zwei Kartenbögen mit unterschiedlichen Geländekarten auf beiden Seiten. Im Spielverlauf wird schnell deutlich werden, dass eine der einfachsten Methoden, einem schon einmal gespielten Szenario neues Leben einzuhauchen, darin besteht, es auf einer anderen Geländekarte zu spielen. Außerdem kann das Gelände einer Karte (Gebirge, Wald, Stadt usw.) zur Atmosphäre eines Szenarios oder einer Kampagne beitragen.

HexPacks sind die leichteste Art, an zusätzliche Geländeoptionen zu gelangen. Jeder enthält ein mit zwei verschiedenen Geländekarten bedrucktes Kartenblatt. Zusätzlich enthält jeder HexPack zahlreiche vorgestanzte Schablonen, mit denen die Spieler die Karten zwischen Gefechten schnell und einfach verändern können.

Auch die früheren **BattleTech**-Verlage (FanPro und FASA) haben zahlreiche Papierkarten für **BattleTech** veröffentlicht, die in manchen Läden noch erhältlich sein können. Im Vergleich zu den Karten in den *Einsteigerregeln* und *HexPacks* sind diese Kartenbögen zwar sehr dünn, sie sind aber 44 x 56 Zentimeter groß und der Maßstab des Sechseckrasters ist identisch, so dass sie ohne Weiteres eingesetzt werden können.

DATENBÖGEN

Leere Datenbögen können für beliebige Einheiten benutzt werden, während vorgedruckte Bögen wie in den *BattleTech-Einsteigerregeln* den Spielern gestatten, ohne lange Vorbereitung geradewegs in den Kampf einzusteigen.

Es sind mehrere Bücher mit vorgefertigten Datenbögen erhältlich. Sie erhalten die wichtigen Varianten aus den entsprechenden Hardware-Handbüchern. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, verschiedene Bücher mit vorgedruckten Datenbögen als PDF-Dateien zu erstehen. Diese PDF-Versionen korrespondieren mit den gedruckten Datenbogensammlungen, enthalten jedoch im Gegensatz zu diesen sämtliche im entsprechenden Hardware-Handbuch vorgestellten Varianten.

MINIATUREN

Iron Wind Metals (für die USA) und Ral Partha Europe (für Europa) stellen eine komplette Reihe von Metallminiaturen für nahezu alle Arten des **BattleTech**-Spiels her. Alle in diesem Buch abgebildeten Miniaturen stammen aus dieser Reihe. Das Spiel mit selbstbemalten Metallminiaturen erfreut Spieler seit Jahren. Eine schwere, kunstvoll bemalte Metallfigur über das Spielfeld zu bewegen, hebt die Spielerfahrung auf eine ganz neue Ebene.

Weitere Informationen findest du auf www.ralparthaeurope.co.uk, oder in deutscher Sprache unter www.ulisses-spiele.de

E-BOOKS

Zusätzlich zum gedruckten Quellenmaterial für **BattleTech** existiert (in englischer Sprache) eine große Zahl elektronischer Bücher, die das BT-Universum in jedweder Hinsicht erweitern. Sie sind in englischer Sprache unter www.battlecorps.com erhältlich. Die Spanne der verfügbaren Bücher reicht von nicht mehr in Druckform lieferbaren Materialien bis zu brandneuen, nur als PDF erscheinenden Serien wie Experimental-Hardware-Handbüchern, Wendepunkten und Feldberichten und klassischen **BattleTech**-Romanen im epub-Format für entsprechende Lesegeräte. Mehr Informationen zu deutschsprachigen **BattleTech**-Romanen findest du unter www.ulisses-spiele.de

Eine Lanze von Reivers *der Galedon Regulars passiert im Landeanflug die Dächer einer Stadt.*

BATTLETECH-EPOCHEN

Das **BattleTech**-Universum ist eine lebendige Welt, die jedes Jahr durch Veröffentlichung weiterer Quellenbücher und Geschichten weiter wächst. Ein dynamisches Universum mit einer Kulisse und Figuren, die sich im Laufe der Zeit, eingebettet in die umfangreiche Rahmenhandlung, weiterentwickeln und die Spielwelt auf eine Art und Weise zum Leben erwecken, wie es kein statisches Spiel vermag.

Diese dynamische Energie, die **BattleTech** so fesselnd macht, kann einen Spieler mit der Menge der über die Jahre erschienenen Quellenbücher jedoch etwas überfordern. Wenn ein Spieler **BattleTech** für sich entdeckt, sich dafür begeistert und anfängt sich Quellenbücher zu kaufen, muss er wissen wo sich ein entsprechendes Quellenbuch in die Zeitleiste von **BattleTech** einreihen lässt.

Um dem Spieler ein Gefühl für diese Zeitleiste zu geben – und ihm zu ermöglichen ein Quellenbuch entsprechend einzureihen – haben wir uns entschlossen, **BattleTech** in fünf Hauptepochen zu unterteilen (Für Besitzer der *BattleTech-Einsteigerbox*: die Jahreszahlen neben der Bezeichnung des jeweiligen Zeitalters entsprechen denen der Karten im Quellenbuch *Die Innere Sphäre auf einen Blick*).

STERNENBUND (2570)

Ian Cameron, Herrscher der terranischen Allianz, gelingt nach Jahrzehnten unermüdlichen Strebens die Erschaffung des Sternenbunds, eines politischen und militärischen Bündnisses zwischen allen Großen Häusern und der terranischen Allianz. Unmittelbar danach beginnen die Streitkräfte des Sternenbunds den Wiedervereinigungskrieg und zwingen die Reiche der Peripherie dem Bündnis beizutreten. Für die nächsten zwei Jahrhunderte erfährt die Menschheit ein goldenes Zeitalter im tausende Lichtjahre umspannenden von Menschen besiedelten Weltraum, bekannt als die Innere Sphäre. Daneben entsteht zu dieser Zeit das größte Heer seit Menschengedenken.

NACHFOLGEKRIEGE (3025, 3030, 3040)

Bei einem Staatsstreich durch Stefan Amaris werden alle Mitglieder der Familie des Ersten Lords Richard Cameron ermordet. Nach den dreizehn Jahren, die nötig waren, um ihn wieder abzusetzen, verlassen alle fünf Großen Häuser den Sternenbund. General Aleksandr Kerensky verlässt mit achtzig Prozent der Sternenbundarmee den bekannten Raum und die Innere Sphäre stürzt in einen Jahrhunderte andauernden Konflikt, bekannt als Nachfolgekriege, der auf den meisten Welten schlussendlich zu einem gewaltigen Verlust von Technologie führt.

CLAN-INVASION (3052, 3057)

Eine geheimnisvolle, einfallende Streitmacht greift das kernwärtige Gebiet der Inneren Sphäre an. Die Clans, so der Name für die Angreifer, sind Nachkommen der ehemaligen Sternenbundtruppen unter General Kerensky, die zu einer Gesellschaft geschmiedet wurden, deren Bestimmung es ist, die mächtigste Streitmacht der Geschichte zu werden. Mit weit überlegener Technologie und herausragenden Kriegern erobern die Clans Welt für Welt. Schlussendlich führt diese Bedrohung zur Gründung eines neuen Sternenbunds, etwas, das hunderte Jahre Krieg zuvor nicht geschafft haben. Darüber hinaus leitet die Invasion der Clans eine technologische Renaissance ein.

BÜRGERKRIEG (3062, 3067)

Die Bedrohung durch die Clans kann letztendlich durch die Zerstörung eines vollständigen Clans abgeschwächt werden. Mit der offensichtlichen Ausschaltung dieser mächtigen Bedrohung von außen, branden innere Konfikte in der Inneren Sphäre auf. Haus Liao erobert seine ehemalige Kommunalität St. Ives, die Rebellion einer abtrünnigen Militäreinheit von Haus Kurita führt zum Krieg mit ihrem mächtigen Grenzfeind Clan Geisterbär und das sagenhaft mächtige Vereinigte Commonwealth von Haus Steiner und Haus Davion zerfällt in einem fünf Jahre langen, bitteren Bürgerkrieg.

JIHAD (3067, GEGENWART)

Nach dem Bürgerkrieg im Vereinigten Commonwealth treffen sich die Herrscher der fünf Großen Häuser, erklären den neuen Sternenbund als Heuchelei und lösen ihn wieder auf. Die pseudoreligiösen Anhänger von Blakes Wort – einer Splittergruppe von ComStar, den Hütern und Herrschern der interstellaren Kommunikation – leiten den Jihad ein. Ein interstellarer Heiliger Krieg, der letzten Endes jede Fraktion gegen die andere und sogar untereinander aufwiegelt. Das erste Mal seit hunderten von Jahren werden wieder Massenvernichtungswaffen eingesetzt, während gleichzeitig neue und furchteinflößende Technologien entfesselt werden.

DARK AGE (3132+)

Unter der Anleitung von Devlin Stone wird nach dem Jihad im Herzen der Inneren Sphäre die Republik der Sphäre geboren. Eine der längeren Phasen des Friedens leitet das noch junge 32. Jahrhundert ein. Alle Parteien beginnen mehr oder weniger mit der Abrüstung, die riesigen Streitkräfte der Nachfolgekriege beginnen sich aufzulösen. Als jedoch im Jahre 3132 achtzig Prozent der interstellaren Kommunikation zusammenbrechen, stürzt das Universum ins Chaos. Es brechen beinahe auf der Stelle Kriege aus und die Fraktionen beginnen ihre Armeen wieder aufzurüsten.

QUELLENBÜCHER

Während Ulisses Spiele neue **BattleTech**-Produkte auf den Markt bringt (und alte neu auflegt), werden Referenzlogos – entsprechend denen auf dieser Seite – auf den Rückendeckel aufgedruckt, damit Einzelhändler und Spieler auf den ersten Blick sehen können, welches Zeitalter von dem entsprechenden Produkt abgedeckt wird. Um einen einfachen Bezug herstellen zu können, werden die Logos auch auf Verkaufsblättern, Online-Produktseiten u. ä. erscheinen.

Wenn ein **BattleTech**-Produkt kein solches Logo trägt, handelt es sich um ein Hauptregelbuch oder eine Regelerweiterung und kann für jedes Zeitalter verwendet werden, z. B. die *BattleTech-Einsteigerbox* oder *Total Warfare.*

ZEIT DES KRIEGES

– Auszug aus *Das Schicksal der Menschheit* (Studientext, Erstsemester Kosmopolitik, Zusammenfassung von Misha Auburn des Buches *Offenkundige Bestimmung: Die Sternenreiche der Menschheit* derselben Autorin, Commonwealth Press, 3067/3054)

Fast tausend Jahre schon reisen Menschen in die abgelegensten Winkel des Weltalls, kolonisieren Tausende Welten und gründen interstellare Nationen. Aus diesen entwickelten sich die fünf gewaltigen Sternenreiche der Inneren Sphäre.

Doch die Innere Sphäre war zerstritten. Ihre Herrscherhäuser führten unablässig Krieg über rohstoffreiche Koloniewelten. Diese Titanenkämpfe führten zur Entwicklung des BattleMechs: riesiger, humanoider Kampfmaschinen gespickt mit tödlichen Waffen. Vom fünfundzwanzigsten Jahrhundert an regierten diese Panzer auf Beinen das Schlachtfeld. Die BattleMechs und ihre Piloten veränderten die Kriegsführung dauerhaft.

Die wachsenden Kosten der Konflikte ließen die Innere Sphäre kriegsmüde werden. 2571 schlossen sich die fünf Herrscherhäuser mit der Terranischen Hegemonie im Sternenbund zusammen, einer vom Ersten Lord der Hegemonie geführten Föderation mit einem eigenen Heer: den Sternenbund-Verteidigungsstreitkräften. Nahezu zweihundert Jahre bescherte der Sternenbund der Inneren Sphäre Frieden und Wohlstand.

2751 ließ der plötzliche Tod seines Ersten Lords den Sternenbund in den Händen eines Kindes zurück. Der junge Richard Cameron regierte nur dem Namen nach. Die wahre Macht lag in den Händen der fünf Lordräte, jeder von ihnen der Fürst eines der ursprünglichen Großen Häuser. Die ehrgeizigen und misstrauischen Lordräte intrigierten gegeneinander, während ein machthungriger Prinz aus der Peripherie mit Namen Stefan Amaris sich das Vertrauen des jungen Richard erschlich. 2766 ermordete Amaris den jungen Ersten Lord und riss in einem blutigen Staatsstreich die Macht im Sternebund an sich.

Die Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte unter dem Befehl des brillanten General Aleksandr Kerensky weigerten sich, Amaris als Herrscher anzuerkennen. Dreizehn Jahre bekämpften sie ihn in einem erbitterten Bürgerkrieg, wie ihn die Menschheit noch nicht erlebt hatte. Kerenskys Truppen siegten, doch zu einem entsetzlichen Preis. Im darauf folgenden Chaos waren die Lordräte entschlossen, den Titel des Ersten Lords für sich persönlich zu gewinnen. Trotz Kerenskys Anstrengungen, den zerfallenden Sternenbund zu retten, brach er 2781 in gegenseitiger Feindschaft seiner Mitgliedsstaaten auseinander.

Unfähig, den drohenden Konflikt zwischen den fünf Großen Häusern zu verhindern, forderte Kerensky seine Soldaten auf, sich ihm anzuschließen und der Inneren Sphäre den Rücken zu kehren. Nahezu achtzig Prozent des Sternenbundheeres folgte Kerenskys Aufruf weit jenseits des erforschten Weltraums einen neuen Sternenbund zu gründen. 2784 verließen Kerensky und seine Gefolgsleute ihre Heimat und verschwanden in den Tiefen des Raumes. Niemand erwartete, sie je wiederzusehen.

Nach Kerenskys dramatischem Abgang folgte ein Krieg auf den nächsten. Nahezu dreihundert Jahre bekriegten die Häuser der Inneren Sphäre einander vergeblich im Ringen um das Recht, die ganze Menschheit zu regieren. Diese Nachfolgekriege führten zu ständig wechselnden Bündnissen und kosteten die Innere Sphäre unersetzliche, unbezahlbare Technologien. In ihrem konstanten Tanz um die günstigste Position, zu dem auch der Bündnisvertrag von 3022 zwischen den Häusern Davion und Steiner gehörte, der schließlich zur Gründung des gewaltigen Vereinigten Commonwealths führen sollte, waren die Hausfürsten überzeugt, der schlimmste Gegner, dem sie sich je gegenübersehen würden, wären die Herrscher der anderen Häuser.

Das war ein Irrtum.

Während die Innere Sphäre damit beschäftigt war, sich in ihrer technologischen und industriellen Entwicklung fast tausend Jahre zurück zu bomben, errichteten Kerenskys Gefolgsleute in der rauen Umgebung jenseits des bekannten Weltraums eine neue Gesellschaft. Sie entwickelten ein rigides Kastensystem mit dem Ziel, die ultimaten Krieger zu erschaffen. Fast dreihundert Jahre einte die Kasten der Clans ein Fanal: Wenn ihre Zeit gekommen war, würden sie in die Heimat zurückkehren und die Innere Sphäre erobern. Sie würden als die Retter der Menschheit den Sternenbund nach ihrem Bilde wiederaufbauen.

3048 entschieden die Khane der Clans, dass der Zeitpunkt für ihre Invasion gekommen war. Mit ihren mächtigen OmniMechs und ClanKriegern nahmen sie direkten Kurs auf Terra, die Wiege der Menschheit.

Im Angesicht eines gemeinsamen Feindes vereinigten sich die Reiche der Inneren Sphäre und gründeten einen neuen Sternenbund. 3060 errang dieser Sternenbund schließlich den Sieg und brachte die Clan-Invasion zum Stehen. Eine neue Friedensära dämmerte, doch es sollte nicht sein. Schon kurze Zeit später tobte erneut Krieg unter allen Häusern und Clans, und die brutalsten Kämpfe ereigneten sich im VerCom-Bürgerkrieg zwischen den Häusern Davion und Steiner.

Nach Ende des VerCom-Bürgerkriegs kamen die Fürsten der Großen Häuser zusammen, erklärten den Neuen Sternenbund zur Farce und lösten ihn auf. Der pseudoreligiöse Orden Blakes Wort, der sich von ComStar, den Hütern und Verantwortlichen des interstellaren Kommunikationsnetzes, abgespalten hatte, war im Begriff gewesen, in Erfüllung alter Prophezeiungen dem Sternenbund beizutreten. Ihres Traumes beraubt, nahmen die Blakisten grausame Rache und erklärten den Heiligen Krieg: einen interstellaren Krieg, der bis zu seinem Ende alle Gruppierungen der Menschheit gegeneinander und sich selbst hetzen sollte.

GROSSE HÄUSER

Die Großen Häuser herrschen seit Jahrhunderten über die meisten der zweitausend bewohnten Sonnensysteme der Inneren Sphäre. Jedes Haus wird von einem einzigen Fürsten regiert, der gewaltige Macht besitzt und über die Zukunft von Billionen Menschen entscheidet. Diese teils gutwilligen Diktaturen entstanden als direkte Antwort auf die Ausdehnung der Menschheit ins All. Nach dem Zusammenbruch der Zentralregierung, die den ersten Kolonisationsschub der Menschheit unterstützt hatte, entwickelten sich regionale Machthaber. Sie bauten die heute noch existierenden Reiche auf und banden benachbarte Systeme mit Hilfe verschiedener Formen des Feudalismus aneinander.

Durch die enormen Entfernungen zwischen den bewohnten Welten waren interstellare Reisen selten. Bis zur Entwicklung des HPG-Systems im Jahre 2630 war die interstellare Kommunikation schwierig und unzuverlässig. Dadurch genossen die einzelnen Welten eine beträchtliche Autonomie. Die über einen Planeten herrschenden Kriegsfürsten brauchten keine sonderliche Angst vor einer Invasion zu haben. Variationen des Feudalsystems jener Zeit existieren noch heute und führen zu einem Flickenteppich weitgehend unabhängiger lokaler Regierungen unter einem neofeudalen Herrscher.

Diesen feudalen Ursprüngen entsprechend kennen alle Nationen der Inneren Sphäre einen eigenen Adel. Der terranische Adel hat seinen Ursprung im Feudalsystem des europäischen Mittelalters, als ein Herrscher die Verantwortung für und Autorität über ein Gebiet gegen einen persönlichen Gefolgschaftsschwur ausgewählten Untertanen übertrug. Diese untergeordneten Anführer erhielten ein Adelspatent, das ihnen gestattete, einen ihrer Bedeutung entsprechenden Titel zu führen.

Adelstitel des einunddreißigsten Jahrhunderts sind größtenteils erblich, und die Rechte, Ländereien und Pflichten der Eltern gehen an deren designierten Erben über. Die meisten Fürsten haben die Möglichkeit, ihren Untertanen Titel zuzusprechen, üben dieses Recht jedoch nur selten aus – selbst MechKriegern gegenüber, dem modernen Gegenstück des Ritters.

DIE CLANS

Während die meisten Völker und Gesellschaftsgruppen der Inneren Sphäre kulturell Nachkommen längst vergangener Vorfahrern auf Terra sind und ihre Kultur während der Kolonisierung des Weltraums im Laufe der letzten tausend Jahre mit auf ihre neuen Heimatwelten getragen haben – zusammen mit den dazugehörigen Ideologien, Leidenschaften, Vorurteilen und mehr – ist die Kultur der Clans einzigartig. Die von den ursprünglichen Sternenbund-Verteidigungsstreitkräften abstammenden Krieger der Clans erbringen im Kampf und in allen militärischen Aspekten Höchstleistungen.

Die Clans entstanden, nachdem die Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte vor fast 300 Jahren die Innere Sphäre verließen. Unter der Führung General Aleksandr Kerenskys und seines Sohnes Nicholas gründete die Armee auf einer Reihe von Planeten, die wir heute als die Clan-Heimatwelten kennen, etwa tausend Lichtjahre vom Rand der Inneren Sphäre entfernt, eine eigenständige Gesellschaft. Die Clan-Gesellschaft ähnelt der des antiken Sparta. Sie ist ganz auf das Ideal des Kriegers konzentriert und widmet sich der Weiterentwicklung der Kriegstechnologie, insbesondere des BattleMechs.

Jeder der verschiedenen Clans hat sein eigenes Wesen, und alle sind von ihrem Ehrgefühl durchdrungen, wenn auch nicht alle gleichermaßen. Grob lassen sich die Clans in zwei Lager teilen: die Kreuzritter, die sich für auserseh halten, Terra und die Innere Sphäre zu unterwerfen, und die Bewahrer, die ihre Rolle als Beschützer der Inneren Sphäre gegen eine noch unbekannte Bedrohung sehen. Während die meisten Clans säkular geprägt sind, gibt es auch einzelne mit mystischen Neigungen. Die gemeinsame Sprache der Clans beruht auf Sternenbund-Anglik, ist jedoch um eine reiche Auswahl einzigartiger Begriffe erweitert. Clanner achten sehr genau auf ihre Aussprache und betrachten insbesondere das Verschlucken von Wortsilben als vulgär und ein Zeichen von Denkfaulheit.

Die mächtigsten der Kreuzritter-Clans kehrten 3050 in die Innere Sphäre zurück, um sie zu unterwerfen und den Sternenbund neu zu errichten. Die vereinten Armeen der Großen Häuser stoppten ihren Vormarsch jedoch, und seitdem sind sie auf vielen Welten der Inneren Sphäre allmählich heimisch geworden. Andere Clans, die nicht bereit waren, auf Welten zu verzichten, die ihnen paradiesisch erscheinen, haben ebenfalls einen Weg zurück in die Innere Sphäre gefunden.

Diese Sphären-Clans bemühen sich zwar, ihre besondere Lebensart zu bewahren, durch den ständigen Kontakt mit der Inneren Sphäre zeigen sich jedoch Zerfallserscheinungen bei manchen Elementen des Clan-Lebens.

PERIPHERIE-STAATEN

Jenseits der Grenzen der Inneren Sphäre liegen die endlosen Weiten der Peripherie, die traditionelle Heimat freiheitsliebender Seelen, die den oft repressiven Regimes der Großen Häuser entfliehen wollten. Die Peripherie ist das Grenzland der Inneren Sphäre, und hier blüht der Geist der Entdecker. Allerdings sind auch die weniger hehren Aspekte des Grenzlebens reichlich zu finden: In dieser nahezu gesetzlosen Region des Alls blühen Piratennester und Banditenkönigreiche. Obwohl sie im Vergleich zur Inneren Sphäre weitgehend unerforscht und kaum besiedelt ist, hat die Peripherie bei einigen wichtigen interstellaren Ereignissen eine tragende Rolle gespielt, nicht zuletzt beim Ende des Sternenbunds.

Der Ruf der Peripherie als kulturell und technologisch zurückgeblieben entspricht nur teilweise der Wahrheit. Obwohl viele ihrer Gebiete industriell unterentwickelt sind und der Inneren Sphäre technologisch hinterherhinken, gibt es auch verstreute Regionen kulturellen und technischen Fortschritts. Das Taurus-Konkordat ist bekannt für sein ausgezeichnetes Bildungssystem und die hohe Alphabetisierung, während man ihm Magistrat Canopus einige der fortschrittlichsten Haltungen zum Thema Menschenrechte im bekannten Weltall findet.

PIRATEN

In der gesamten Geschichte der Menschheit haben sich gewisse Elemente, bereit, alles zu tun, um zu überleben, immer aus der Enge der Zivilisation abgesetzt. Was praktisch meistens darauf hinausläuft, dass sie sich was sie brauchen von anderen holen.

Raumpiraten werden zwar im Allgemeinen mit der Peripherie in Verbindung gebracht, mit etwas Mühe findet man aber in der Geschichte jedes Großen Hauses Berichte über unbedeutende planetare Piraten oder solche, die sich innerhalb weniger, nicht weit von einander entfernter Systeme einen Namen gemacht haben. Manche Piraten wurden zu Legenden, die im gesamten besiedelten Weltall gehasst und gefürchtet werden (und gelegentlich auch romantisch verklärt): Lady Death, die Bande der Verdammten und die Neuen Gürtelpiraten sind Beispiele dafür.

SÖLDNER

In einem kriegsgebeutelten Universum wird es immer jemanden geben, der bereit ist, in die Dienste des Meistbietenden zu treten und anderer Leute Schlachten zu schlagen. Von den Legendären (Wolfs Dragoner, Kell Hounds, Leichte Eridani-Reiterei, Northwind Highlanders) bis zu den Niemanden (Medusen, Stahlponys), von zufällig zusammengewürfelten Lanzen bis zu Einheiten aus mehreren Regimentern, Söldner sind ein fester Bestandteil der Inneren Sphäre. Auch wenn sie nicht als eigenständiger Machtfaktor betrachtet werden können, haben sie doch schon ganze Reiche aufgebaut und gestürzt, und das möglicherweise mehr als irgendwelche Privatheere.

Innere Sphäre: Allgemeine Bezeichnung für eine Region des Weltraums von etwa eintausend Lichtjahren Durchmesser und mehr als zweitausend bewohnten Welten rund um Terra (die Erde). Diese Region ist weiter unterteilt in verschiedene Regionen, in denen die eine oder andere Macht vorherrscht. Für die meisten der Jahrhunderte, seit die Menschheit zu den Sternen aufbrach, war der größte Teil dieser Sonnensysteme im Besitz der fünf Großen Häuser. Im selben Zeitraum sind auch verschiedene kleinere Mächte aufgetaucht und wieder verschwunden. Bewohnte Systeme oder Mächte außerhalb der Inneren Sphäre werden der Peripherie zugerechnet, die als Grenze des erforschten Weltraums gilt..

—Enzyclopaedia Galaktika

CLAN JADEFALKE (BESATZUNGSZONE)

HERRSCHER:	Khan Marthe Pryde
REGIERUNG:	Clan (Kastenssystem mit kriegerdominierter Hierarchie)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Hammarr, Sudeten
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Keine
Bewohnte Planeten: 59	**Gründungsjahr:** 3050 / **Währung:** Kerensky

CLAN

HAUS STEINER (LYRANISCHE ALLIANZ)

HERRSCHER:	Archon Peter Steiner-Davion
REGIERUNG:	Konstitutionelle Monarchie (mit deutschen Feudalelementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Tharkad City, Tharkad
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Deutsch, Englisch (Amtssprachen), Gaelic, Italienisch, Französisch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (protestantisch), Judentum, Islam
Bewohnte Planeten: 368	**Gründungsjahr:** 2341 / **Währung:** Krone

GROSSES HAUS

CLAN WOLF IM EXIL

HERRSCHER:	Khan Phelan Kell
REGIERUNG:	Clan (Kastenssystem mit kriegerdominierter Hierarchie)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Wolf City, Arc-Royal
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Keine
Bewohnte Planeten: –	**Gründungsjahr:** 3057 / **Währung:** Kerensky

CLAN

CLAN DIAMANTHAI

HERRSCHER:	Khanin Barbara Sennet
REGIERUNG:	Clan (Kastenssystem mit kriegerdominierter Hierarchie und merkantilen Elementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Camora, Twycross
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Keine
Bewohnte Planeten: 3	**Gründungsjahr:** 3067 / **Währung:** Kerensky

CLAN

HAUS MARIK (LIGA FREIER WELTEN)

HERRSCHER:	Generalhauptmann Thomas Marik
REGIERUNG:	Parlamentarische Demokratie (faktische Militärdiktatur)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Atreus City, Atreus
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), Spanisch, Griechisch, Rumänisch, Urdu
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (katholisch), Judentum, Islam
Bewohnte Planeten: 334	**Gründungsjahr:** 2271 / **Währung:** Real

GROSSES HAUS

LEGENDE

30 LICHTJAHRE

120 LICHTJAHRE BZW. 26,8 PARSEC

MAXIMALE SPRUNGREICHWEITE: GESCHÄTZTE 30 LICHTJAHRE

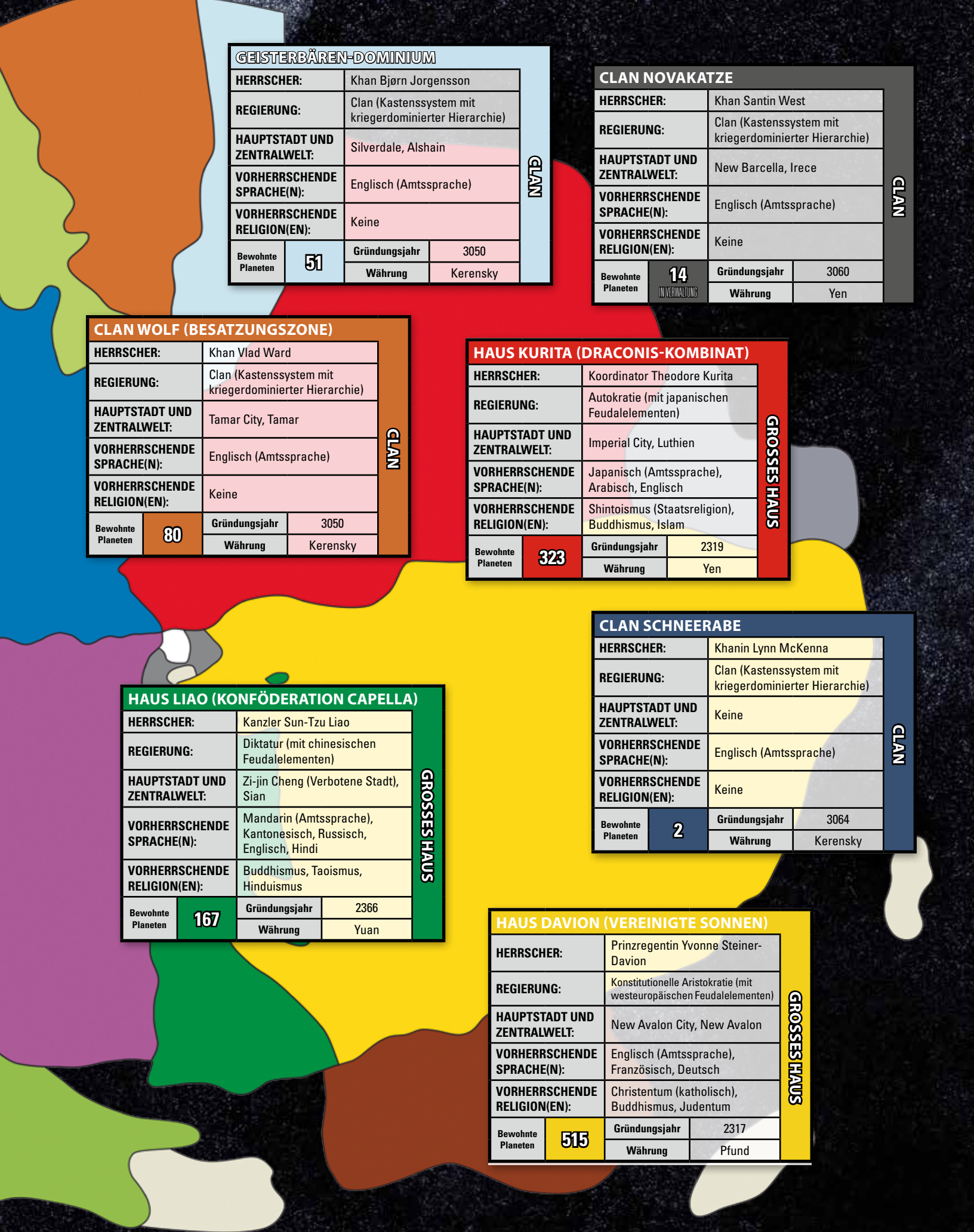
KERNWÄRTS

GRENZEN DES DIAMANTHAI-BESITZES

MIT DEM DIAMANTHAI VERBÜNDETE SYSTEME

RANDWÄRTS

Karte zusammengestellt von COMSTAR.
Mithilfe von Informationen des COMSTAR EXPLORERCORPS
und den STERNENBUND ARCHIVEN auf Terra
© 3067 COMSTAR KARTOGRAPHIECORPS



GEISTERBÄREN-DOMINIUM

HERRSCHER:	Khan Bjørn Jorgensson
REGIERUNG:	Clan (Kastenssystem mit kriegerdominierter Hierarchie)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Silverdale, Alshain
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Keine
Bewohnte Planeten: 51	**Gründungsjahr:** 3050
	Währung: Kerensky

CLAN

CLAN NOVAKATZE

HERRSCHER:	Khan Santin West
REGIERUNG:	Clan (Kastenssystem mit kriegerdominierter Hierarchie)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	New Barcella, Irece
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Keine
Bewohnte Planeten: 14 IN VERWALTUNG	**Gründungsjahr:** 3060
	Währung: Yen

CLAN

CLAN WOLF (BESATZUNGSZONE)

HERRSCHER:	Khan Vlad Ward
REGIERUNG:	Clan (Kastenssystem mit kriegerdominierter Hierarchie)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Tamar City, Tamar
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Keine
Bewohnte Planeten: 80	**Gründungsjahr:** 3050
	Währung: Kerensky

CLAN

HAUS KURITA (DRACONIS-KOMBINAT)

HERRSCHER:	Koordinator Theodore Kurita
REGIERUNG:	Autokratie (mit japanischen Feudalelementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Imperial City, Luthien
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Japanisch (Amtssprache), Arabisch, Englisch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Shintoismus (Staatsreligion), Buddhismus, Islam
Bewohnte Planeten: 323	**Gründungsjahr:** 2319
	Währung: Yen

GROSSES HAUS

CLAN SCHNEERABE

HERRSCHER:	Khanin Lynn McKenna
REGIERUNG:	Clan (Kastenssystem mit kriegerdominierter Hierarchie)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Keine
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Keine
Bewohnte Planeten: 2	**Gründungsjahr:** 3064
	Währung: Kerensky

CLAN

HAUS LIAO (KONFÖDERATION CAPELLA)

HERRSCHER:	Kanzler Sun-Tzu Liao
REGIERUNG:	Diktatur (mit chinesischen Feudalelementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Zi-jin Cheng (Verbotene Stadt), Sian
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Mandarin (Amtssprache), Kantonesisch, Russisch, Englisch, Hindi
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Buddhismus, Taoismus, Hinduismus
Bewohnte Planeten: 167	**Gründungsjahr:** 2366
	Währung: Yuan

GROSSES HAUS

HAUS DAVION (VEREINIGTE SONNEN)

HERRSCHER:	Prinzregentin Yvonne Steiner-Davion
REGIERUNG:	Konstitutionelle Aristokratie (mit westeuropäischen Feudalelementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	New Avalon City, New Avalon
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), Französisch, Deutsch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (katholisch), Buddhismus, Judentum
Bewohnte Planeten: 515	**Gründungsjahr:** 2317
	Währung: Pfund

GROSSES HAUS

HANSE

HERRSCHER:	Händlerrat		
REGIERUNG:	Handelsbündnis (mit deutschen Feudalelementen)		
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Kommerz, Bremen		
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Deutsch (Amtssprache), Englisch, Spanisch		
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (Protestantisch), Judentum		
Bewohnte Planeten	**24 (GESCHÄTZT)**	**Gründungsjahr**	2891
		Währung	Keine (Tauschhandel)

ÄUSSERE PERIPHERIE

RANDGEMEINSCHAFT

HERRSCHER:	Präsident William Roberts		
REGIERUNG:	Demokratie		
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	New Promise, Gillfillan's Gold		
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch, Deutsch, Schwedisch, Gaelic, Italienisch, Griechisch		
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (Protestantisch), Judentum, Islam		
Bewohnte Planeten	**6**	**Gründungsjahr**	3048
		Währung	Lyranische Krone

PERIPHERIE-KLEINSTAAT

NUEVA CASTILLA

Umayyaden-Kalifat (K) u. Castillische Prinzentümer (P)

HERRSCHER:	Kalifin Lisa Burrill (K) König Joseph Noye (P)		
REGIERUNG:	Feudalmonarchie (K), Monarchie (mit spanischen Feudalelementen, P)		
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Granada (K) Asturias (P)		
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Arabisch, Englisch, Russisch (K) Spanisch, Deutsch (P)		
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Islam (K) Christentum (P)		
Bewohnte Planeten	**2 (K) 7 (P)**	**Gründungsjahr**	2830 (K) 2392 (P)
		Währung	Keine (Tauschhandel)

ÄUSSERE PERIPHERIE

CIRCINUS-FÖDERATION

HERRSCHER:	Präsident Calvin McIntyre		
REGIERUNG:	Militärdiktatur		
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Zachariah, Circinus		
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch, Deutsch, Spanisch, Griechisch		
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum, Judentum, Islam		
Bewohnte Planeten	**8**	**Gründungsjahr**	c. 2775
		Währung	Skull

PERIPHERIE-KLEINSTAAT

MARIANISCHE HEGEMONIE

HERRSCHER:	Caesar Julius O'Reilly		
REGIERUNG:	Diktatur (mit römisch-republikanischen Einflüssen)		
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Nova Roma, Alphard		
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch & Latein (Amtssprachen), Deutsch, Spanisch, Griechisch		
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (Lutherisch), Judentum, Islam		
Bewohnte Planeten	**26**	**Gründungsjahr**	2920
		Währung	Talent

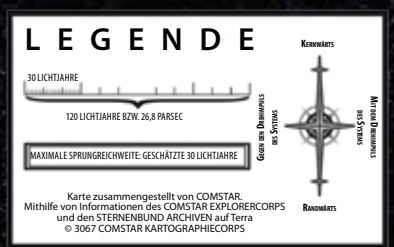
PERIPHERIENATION

MAGISTRAT CANOPUS

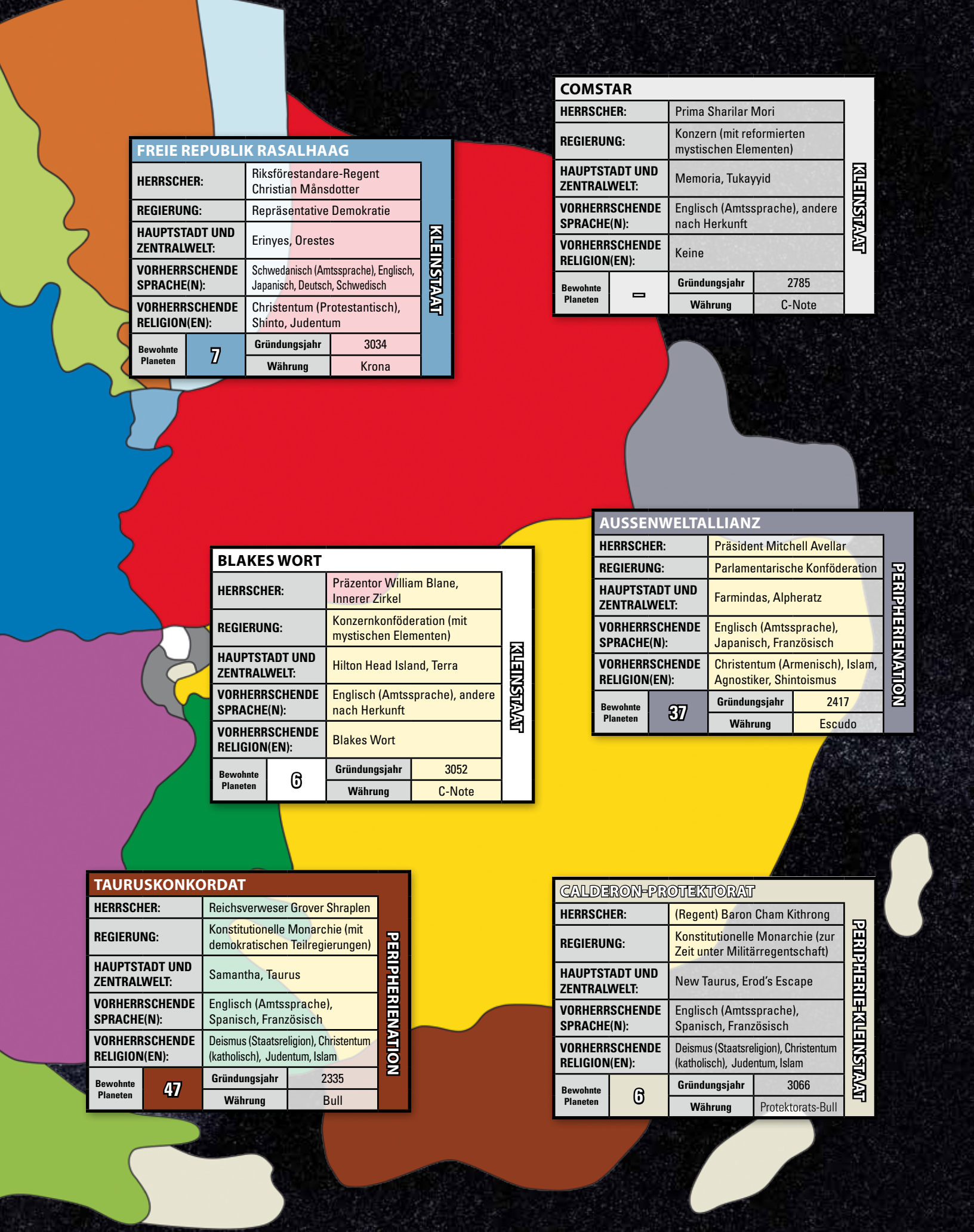
HERRSCHER:	Magestrix Emma Centrella		
REGIERUNG:	Monarchie (Matriarchat)		
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Crimson, Canopus IV		
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), Spanisch, Griechisch, Rumänisch, Mandarin		
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Buddhismus, Christentum, Wicca, Judentum		
Bewohnte Planeten	**44**	**Gründungsjahr**	2530
		Währung	Dollar

PERIPHERIENATION

LEGENDE



Karte zusammengestellt von COMSTAR.
Mithilfe von Informationen des COMSTAR EXPLORERCORPS und den STERNENBUND ARCHIVEN auf Terra
© 3067 COMSTAR KARTOGRAPHIECORPS



FREIE REPUBLIK RASALHAAG

HERRSCHER:	Riksförestandare-Regent Christian Månsdotter
REGIERUNG:	Repräsentative Demokratie
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Erinyes, Orestes
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Schwedanisch (Amtssprache), Englisch, Japanisch, Deutsch, Schwedisch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (Protestantisch), Shinto, Judentum
Bewohnte Planeten: 7	**Gründungsjahr:** 3034
	Währung: Krona

KLEINSTAAT

COMSTAR

HERRSCHER:	Prima Sharilar Mori
REGIERUNG:	Konzern (mit reformierten mystischen Elementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Memoria, Tukayyid
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), andere nach Herkunft
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Keine
Bewohnte Planeten: –	**Gründungsjahr:** 2785
	Währung: C-Note

KLEINSTAAT

BLAKES WORT

HERRSCHER:	Präzentor William Blane, Innerer Zirkel
REGIERUNG:	Konzernkonföderation (mit mystischen Elementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Hilton Head Island, Terra
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), andere nach Herkunft
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Blakes Wort
Bewohnte Planeten: 6	**Gründungsjahr:** 3052
	Währung: C-Note

KLEINSTAAT

AUSSENWELTALLIANZ

HERRSCHER:	Präsident Mitchell Avellar
REGIERUNG:	Parlamentarische Konföderation
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Farmindas, Alpheratz
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), Japanisch, Französisch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (Armenisch), Islam, Agnostiker, Shintoismus
Bewohnte Planeten: 37	**Gründungsjahr:** 2417
	Währung: Escudo

PERIPHERIENATION

TAURUSKONKORDAT

HERRSCHER:	Reichsverweser Grover Shraplen
REGIERUNG:	Konstitutionelle Monarchie (mit demokratischen Teilregierungen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Samantha, Taurus
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), Spanisch, Französisch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Deismus (Staatsreligion), Christentum (katholisch), Judentum, Islam
Bewohnte Planeten: 47	**Gründungsjahr:** 2335
	Währung: Bull

PERIPHERIENATION

CALDERON-PROTEKTORAT

HERRSCHER:	(Regent) Baron Cham Kithrong
REGIERUNG:	Konstitutionelle Monarchie (zur Zeit unter Militärregentschaft)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	New Taurus, Erod's Escape
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), Spanisch, Französisch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Deismus (Staatsreligion), Christentum (katholisch), Judentum, Islam
Bewohnte Planeten: 6	**Gründungsjahr:** 3066
	Währung: Protektorats-Bull

PERIPHERIE-KLEINSTAAT

Eine seltene BattleMech-Wartungsanlage Haus Davions auf Marlette wimmelt vor Aktivität.

BattleTech simuliert Kämpfe zwischen BattleMechs, Gefechtsfahrzeugen, ProtoMechs, Infanterie und Luft-/Raum-Einheiten (sowie anderen Fahrzeugen aller Art, wenn sie in ein Kreuzfeuer geraten) unter unterschiedlichen Geländebedingungen. Dieses Kapitel beschreibt die verschiedenen Kampfeinheiten, die sich auf dem **BattleTech**-Schlachtfeld gegenübertreten, und die für das Spiel benötigten Datenbögen und Karten.

Denken Sie daran: Auch wenn *Total Warfare* umfassende Regeln für alle in diesem Kapitel vorgestellten Einheitsarten liefert, entscheiden allein Sie als Spieler darüber, welche davon Sie in einem Spiel tatsächlich einsetzen wollen.

EINHEITEN

In diesen Regeln bezieht sich der Begriff „Einheit" auf alle beweglichen Elemente, die in einem **BattleTech**-Spiel eingesetzt werden können: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech, Gefechtsfahrzeug, Infanteriezug/-strahl, Gefechtsrüstungstrupps, Raumboot, Jagdflugzeug, Senkrechtstarter, Luft-/Raumjäger, Landungsschiff oder Hilfsfahrzeug. Jede Einheit bewegt sich einzeln auf der Karte und greift einzeln an.

Während des Spiels wird jede Einheit durch eine Markierung oder Miniaturfigur dargestellt. Neben den Plastikfiguren in der *BattleTech-Einsteigerbox* bietet Ral Partha Europe eine komplette Reihe **BattleTech**-Miniaturen an. Falls die korrekte Figur nicht verfügbar ist, können Sie eine Einheit durch eine beliebige vorhandene Miniatur, Markierung oder ein beliebiges anderes Objekt von geeigneter Größe darstellen, so lange eindeutig ist, um welche Einheit es sich handelt und bei Einheiten, für die das notwendig ist, auf welche Hexseite sie ausgerichtet ist.

Terminologie: Soweit nicht ausdrücklich anders festgestellt, gilt in den entsprechenden Situationen (also immer dann, wenn die Regeln den Einsatz eines bestimmten Einheitstyps gestatten) die folgende Teminologie:

- „Mech" bezieht sich auf BattleMechs/OmniMechs und IndustrieMechs, sowohl zwei-, wie vierbeinig, aber niemals auf ProtoMechs.
- „Omni" bezieht sich auf OmniMechs und Omni-Fahrzeuge.
- „Jäger" bezieht sich auf konventionelle Jäger und Luft-/Raumjäger.
- „Fahrzeug" bezieht sich auf Kampf- und Hilfsfahrzeuge aller Art.
- „Infanterie" bezieht sich auf konventionelle Infanterie und Gefechtsrüstungen.
- „Luft-/Raum-Einheit" bezieht sich auf Jagdflugzeuge, Luft-/Raumjäger, Raumboote, Landungsschiffe und Tragflächen-/Luftschiff-Hilfsfahrzeuge.
- „Bodeneinheit" bezieht sich auf Mechs (siehe oben), ProtoMechs, Infanterie (siehe oben) und Gefechts- ebenso wie Hilfsfahrzeuge mit Ketten-, Rad- oder Luftkissenantrieb.
- „Bodenfahrzeug" bezieht sich auf Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit Ketten-, Rad- oder Luftkissenantrieb.
- „Marineeinheit" bezieht sich auf Schiffe und U-Boote.
- „Raumschiff" ist ein allgemeiner Begriff für Luft-/Raum-Einheiten von mehr als zweihundert Tonnen Masse.

BATTLEMECHS

Der BattleMech – die mächtigste je für den Bodenkampf gebaute Kampfmaschine – dominiert die Schlachtfelder des einunddreißigsten Jahrhunderts. Diese gewaltigen, mehr oder weniger humanoiden Fahrzeuge ragen acht bis vierzehn Meter hoch auf und wiegen bis zu einhundert Tonnen. Sie sind schneller, beweglicher, besser gepanzert und schwerer bewaffnet als alle anderen Bodenkampfeinheiten. Mit ihren Partikelprojektorkanonen, Lasern, Schnellfeuerautokanonen und Raketenlafetten verfügen diese Titanen über genügend Feuerkraft, um ganze Häuserblocks einzureißen.

Die Armeen des einunddreißigsten Jahrhunderts führen zwei Klassen von BattleMechs ins Feld: Die hauptsächlich von der Inneren Sphäre eingesetzten Maschinen, bei denen es sich um Variationen und Weiterentwicklungen der ursprünglichen Mechtechnologie handelt, und die modular aufgebauten sogenannten OmniMechs, die

Leichte Mechs

Mittelschwere Mechs

Schwere Mechs

Überschwere Mechs

IndustrieMechs

ProtoMechs

den Clans ihren anfänglichen Vorteil verschafften. Alle Mechs werden nach Masse in leichte, mittelschwere, schwere und überschwere Mechs eingeteilt.

Es gibt auch zwei primäre Rumpftypen für Mechs: die deutlich überwiegende zweibeinige oder (je nach Beinform) humanoide oder avoide Konstruktion und die vierbeinige oder Quad-Bauweise.

Leichte Mechs

Leichte Mechs haben ein Gewicht von 20 bis 35 Tonnen und dienen auf dem Schlachtfeld zumeist als Aufklärer. Wegen ihrer überdurchschnittlichen Geschwindigkeit und ihrem Sprungvermögen eignen sie sich vorzüglich dazu, schweren Kämpfen aus dem Weg zu gehen und sich dann in eine passende Position zu manövrieren, um gegnerische Truppen ausspähen zu können. Trotz ihrer vielen Vorzüge sind leichte Mechs jedoch nur selten in der Lage, gegen schwerere Einheiten zu bestehen, selbst wenn sie in der Überzahl sind.

Mittelschwere Mechs

Als die Arbeitspferde der Armeen aus der Inneren Sphäre haben mittelschwere BattleMechs ein Gewicht von 40 bis 55 Tonnen. Auf dem Schlachtfeld bilden mittelschwere Mechs den Kern nahezu sämtlicher Verbände. Während leichte Mechs das Kampfgelände und die gegnerischen Streitkräfte auskundschaften, stürzen sich mittelschwere Mechs mitten ins Getümmel und schlagen sich dort solange mit gegnerischen Truppen herum, bis die schweren oder überschweren Einheiten eintreffen.

Schwere Mechs

Schwere Mechs wiegen zwischen 60 und 75 Tonnen. Normalerweise von Kommandeuren oder erfahrenen MechKriegern gesteuert, spielen sie auf den Schlachtfeldern der Inneren Sphäre eine wichtige Rolle. Schwere Mechs können erheblichen Schaden sowohl einstecken als auch austeilen, so dass ein schwerer BattleMech eigentlich nur von einem anderen schweren oder überschweren Mech besiegt werden kann.

Überschwere Mechs

Im 31. Jahrhundert sind überschwere Mechs mit ihrem Gewicht von 80 bis 100 Tonnen die Könige des Schlachtfelds. Diese Kolosse erweisen sich im Kampf als dermaßen schlagkräftig, dass ein einziger überschwerer Mech oft eine komplette Lanze aus leichteren Mechs aufwiegt. Ein gut durchkonstruierter überschwerer Mech braucht im Gefecht keinen Gegner zu fürchten und kann allein schon mit seinen Nahkampfangriffen nahezu jedes Ziel ausschalten.

INDUSTRIEMECHS

BattleMechs sind eindeutig die bekanntesten Mechs des einunddreißigsten Jahrhunderts, aber nicht die einzigen. Während der Sternenbundzeit spielten IndustrieMechs in vielen Bereichen des alltäglichen Lebens eine wichtige Rolle, in der Agrarwirtschaft, beim Beladen von Landungsschiffen, auf Baustellen, bei der Polizeiarbeit usw. Nach dem Zerfall des Sternenbunds kamen diese IndustrieMechs (auch NutzMechs oder ArbeitsMechs genannt) immer weniger zum Einsatz und wurden häufig zur Reparatur von BattleMechs ausgeschlachtet. In den Wirren der Nachfolgekriege ging viel von der zum Bau und zur Reparatur von Mechs erforderlichen Wissen verloren, und die Nachfolgerstaaten konzentrierten ihre schwindenden technologischen Mittel auf die zur Kriegsführung benötigten BattleMechs. Da das in den letzten Jahrzehnten wiederentdeckte technologische Wissen jedoch endlich auch den zivilen Sektor erreicht hat, tauchen diese seltenen Maschinen zunehmend wieder auf. Die neue Nachfrage belebt den Markt und die Produzenten unternehmen große Anstrengungen, um sie zu stillen.

Auf ärmeren Welten und bei den Milizen, die sich bemühen, ihre Sicherheit zu gewährleisten, werden IndustrieMechs durchaus für einen verzweifelten letzten Widerstand zu Kampfmaschinen umgebaut. Diese bewaffneten ArbeitsMech-Umbauten sind zwar keinem BattleMech gewachsen, können sich aber durchaus gegen Infanterie und sogar viele Gefechtsfahrzeuge bewähren.

IndustrieMechs werden in dieselben Tonnageklassen wie BattleMechs unterteilt, mit dem Unterschied, dass leichte ArbeitsMech eine Masse von 10 bis 35 Tonnen haben.

PROTOMECHS

Die ausschließlich von den Clans eingesetzten ProtoMechs sind vier bis sechs Meter groß und wiegen zwei bis neun Tonnen. Der Pilot ist in einer kleinen Kabine im oberen Brustraum untergebracht. Der Rest des Torsos enthält den Reaktor, Waffen und Bewegungssysteme.

Ein ProtoMech ist größer als eine Gefechtsrüstung, aber kleiner als ein BattleMech, und vereint Möglichkeiten beider Einheiten. Durch seine geringere Größe kann er sich besser verstecken als ein BattleMech und Gebäude durchqueren, ohne sie völlig zu verwüsten.

Obwohl sie im Vergleich selbst zum kleinsten BattleMech winzig sind, können ProtoMechs ein beeindruckendes Arsenal mitführen. Da sie in Strahlen von fünf operieren, kann ihr koordinierter Waffeneinsatz die Schwächen jedes einzelnen ProtoMechs ausgleichen. Und auch wenn sie verglichen mit BattleMechs kaum gepanzert sind, können sie auch nach dem Verlust einzelner Gliedmaßen und sogar des Kopfes noch weiterkämpfen.

Der Pilot kontrolliert den ProtoMech über eine direkte Neuronalverbindung wie seinen eigenen Körper, deshalb sind alle ProtoMechs humanoid. Um ihre Kampfkraft zu erhöhen, tragen viele ProtoMech schwere sogenannte

Hauptwaffen. Diese schweren Waffen werden am Torso abgestützt, aber wie das Gewehr eines Infanteristen mit beiden Händen bedient, was dem Piloten eine genaue Kontrolle des Feuers ermöglicht. Dadurch und durch die besondere Steuerungstechnik genießen ProtoMechpiloten einen beachtlichen Vorteil in Training und Treffsicherheit. Während Mechpiloten und Infanteristen in Gefechtsrüstungen lernen müssen, fest am Rumpf ihrer Kampfmaschine angebrachte Waffen gezielt abzufeuern, was ihrer natürlichen Erfahrung widerspricht, setzen ProtoMechs ihre Hauptwaffe fast so leicht ein wie ein Infanterist sein Gewehr und mit einem entsprechend flexiblen Schusswinkel.

GEFECHTSFAHRZEUGE

Die meisten Armeen setzen ihre BattleMechs nur ein, wenn nötig, und unterhalten eine Heer von konventionellen Gefechtsfahrzeugen für den Einsatz in weniger heiß umkämpften Konflikten sowie zur Unterstützung von Mecheinheiten. Ebenso wie BattleMechs können auch Fahrzeuge als modulare Omni-Fahrzeuge konstruiert werden. Fahrzeuge werden sowohl wie Mechs nach Tonnage als auch nach Antriebsart klassifiziert.

Leichte Fahrzeuge: Leichte Fahrzeuge haben eine maximale Masse von 35 Tonnen. Sie dienen hauptsächlich zur Aufklärung und sind vor allem anderen auf Schnelligkeit ausgelegt. Es existieren zwar auch leichte Rad- und Kettenfahrzeuge, aber da sie weit höhere Geschwindigkeiten erreichen können, dominieren Luftkissenfahrzeuge diese Gewichtsklasse.

Mittelschwere Fahrzeuge: Mittelschwere Fahrzeuge wiegen zwischen 36 und 55 Tonnen und sind für den begrenzten Kampfeinsatz gebaut. Sie werden von den Hausarmeen der Inneren Sphäre vor allem eingesetzt, um den Gegner zu stören und zu binden, bis schwerere Kräfte ihn erreichen.

Schwere Fahrzeuge: Die Tonnage schwerer Fahrzeuge reicht von 56 bis 75 Tonnen. Sie sind im Fahrzeugbereich des Nachfolgerstaatenmilitärs, was die mittelschweren Mechs im BattleMechbereich sind. Ein schweres Gefechtsfahrzeug verbindet einen harten Schlag mit einer guten Panzerung und kann sich im Gefecht länger halten als mancher mittelschwere Mech.

Überschwere Fahrzeuge: Überschwere Fahrzeuge bringen 76 bis 100 Tonnen auf die Waage. Zwar fehlt ihnen die Beweglichkeit eines Mechs, aber die schiere Feuerkraft, die ein überschweres Fahrzeug aufbieten kann, reicht aus, selbst einen schweren Mech zur Strecke zu bringen, falls dessen Pilot sich nicht vorsieht.

Bodenfahrzeuge

Die Armeen des einunddreißigsten Jahrhunderts setzen drei Arten von Bodenfahrzeugen ein: Ketten-, Rad- und Luftkissenfahrzeuge.

Nicht alle dieser Bodenfahrzeuge stehen für alle Gewichtsklassen zur Verfügung. Deshalb kann es sein, dass die Typenbezeichnung eines Fahrzeugs (z. B. der schwere Luftkissenpanzer Condor) das Wort „schwer" enthält, ohne dass es regeltechnisch unter die Kategorie der schweren Fahrzeuge fällt, da seine Tonnage sich nicht im Bereich von 56 bis 75 t befindet.

Kettenfahrzeuge: Fahrzeuge mit Kettenantrieb haben eine Maximaltonnage von 100 Tonnen. Wegen ihrer Fortbewegung mittels Panzerketten werden sie umgangssprachlich als „Panzer" bezeichnet. Die schwersten dieser in der Regel mit schweren Geschützturmwaffen bestückten Fahrzeuge können selbst einem BattleMech erheblichen Schaden zufügen.

Radfahrzeuge: Ein Radfahrzeug kann maximal 80 Tonnen Masse haben. Radfahrzeuge sind schneller als Kettenfahrzeuge und trotzdem noch in der Lage, eine leistungsstarke Bewaffnung zu tragen. Sie unterliegen jedoch ernsthaften Bewegungsbeschränkungen, so dass sie generell nur in relativ offenem Gelände und Städten als Geleitschutz für Konvois oder Feuerschutz für Infanterie eingesetzt werden.

Luftkissenfahrzeuge: Für Luftkissenfahrzeuge, auch Hovercrafts oder Schweber genannt, gilt eine Tonnageobergrenze von 50 Tonnen. Luftkissenfahrzeuge sind auf Schnelligkeit ausgelegt und verlassen sich zu ihrem Schutz eher auf ihre Flinkheit als auf die dünne Panzerung und leichte Bewaffnung. Außerdem sind Hovercrafts teurer als Rad- oder Kettenfahrzeuge und setzen eine höhere Technologiestufe voraus. Die Fähigkeit, den Feind schnell zu erreichen und den Kontakt ebenso schnell wieder abzubrechen, macht sie trotzdem äußerst wertvoll für Erkundungs- und Vorpostenmissionen.

Senkrechtstarter

Senkrechtstarter haben eine Maximaltonnage von 30 Tonnen. Die schnellen und tödlichen Flugmaschinen sind äußerst verwundbar, und ihre Piloten haben die höchste Verlustrate unter allen Gefechtsfahrzeugtypen. Der Begriff Senkrechtstarter umfasst eine Vielzahl zu senkrechten Starts und Landungen fähigen Flugmaschinen, deren Hauptaufgabe darin besteht, unterstützend in Bodengefechte einzugreifen, insbesondere Drehflügler, sprich Hubschrauber, aber auch Schwenkflügler, deren Triebwerke um 90° gedreht werden können. Wegen des äußerst hohen Drehmoments können Hubschrauberrotoren kaum gepanzert werden und sind entsprechend schadensanfällig. Die meisten Senkrechtstarter werden durch Rotortreffer zerstört.

BEF (Ekranoplan)

Ein Bodeneffektfahrzeug (BEF) oder Ekranoplan kann maximal 80 Tonnen wiegen. Der Bodeneffekt wurde erstmals im zwanzigsten Jahrhundert entdeckt und besteht in einem zusätzlichen Auftrieb, den eine sehr dicht über dem Boden fliegende Maschine durch das zwischen dem Boden und ihren Tragflächen entstehende Luftkissen erhält. Diese Wirkung macht ein BEF zu einer Art Zwischending zwischen Schweber und Flugzeug.

BEF sind zwar häufiger als Hilfsfahrzeuge zu finden, aber in jüngster Zeit kommt allmählich auch eine Gefechtsversion zum Einsatz, wenn sie auf dem Schlachtfeld auch immer noch eine Seltenheit ist.

Kettenfahrzeug

Radfahrzeug

Luftkissenfahrzeug (Schweber)

Senkrechtstarter

Bodeneffektfahrzeug (BEF)

Schiff

U-Boote

Fußtruppen

Motorisierte Infanterie

Sprungtruppen

Panzergrenadiere

Gefechtsrüstungen

Marineeinheiten

Die riesigen Marineschiffe früherer Zeiten wurden längst von technisch überlegenen Jagdmaschinen und Luft-/Raumjägern verdrängt. Bei Polizeiaktionen oder zur Verteidigung von Unterwasserbefehlsposten kommen jedoch auch heute noch kleinere Militärschiffe zum Einsatz. Die maximale Tonnage eines Schiffes oder U-Boots beträgt 300 t, mit Ausnahme von Tragflügelbooten, die maximal 100 t wiegen können.

Schiffe: Schiffe bewegen sich auf der Wasseroberfläche und existieren in zwei Versionen: mit einem klassischen Verdrängungsrumpf oder als Tragflügelboot. Schiffe mit Verdrängungsrumpf sind die billigsten, bestgepanzerten und am stärksten bewaffneten Marineeinheiten, der schwere Rumpf bremst sie jedoch stark ab, so dass sie Schwierigkeiten haben, einen flinkeren Gegner zu stellen. Tragflügelboote kombinieren Feuerkraft mit Schnelligkeit, und bewegen sich auf Auslegern, die bei Erreichen ausreichender Geschwindigkeit den Rumpf aus dem Wasser heben. Diese Schiffe patrouillieren in der Regel an Küstenstreifen und in von Guerilleros verseuchten Flussdeltas.

U-Boote: Der technische Fortschritt hat über die letzten Jahrhunderte den Bau immer kleinerer U-Boote gestattet, und in den Meeren der meisten Welten sind sie bis heute ungeschlagen. Unter Wasser können diese teuren Spezialfahrzeuge es unter halbwegs normalen Umständen durchaus mit einem BattleMech gleicher Tonnage aufnehmen. Sie werden normalerweise zum Schutz unterseeischer Zivil- und Militäranlagen eingesetzt.

INFANTERIE

Innere Sphäre und Clans setzen zwei Arten Infanterie ein: konventionelle Truppen und Gefechtsrüstungen.

Konventionelle Infanterie

Die Clans ebenso wie die Innere Sphäre setzen Infanteriezüge von je nach Typ, Bewaffnung usw. unterschiedlicher Größe ein. Die maximale Stärke eines Zuges im Standardsystem der Inneren Sphäre beträgt 28 Mann, bei den Clans entspricht dem ein Strahl von 25 Mann. Konventionelle Infanterieeinheiten fallen unter eine der folgenden vier Kategorien: Fußtruppen, Motorisierte Infanterie, Sprungtruppen und Panzergrenadiere.

Fußtruppen: Fußtruppen sind zur Fortbewegung auf ihre Füße angewiesen, tragen leichte Schusswaffen und haben selbst gegen den leichtesten Mech keine Chance. Sie kommen normalerweise für Polizeiaufgaben, als Stadtgarnisonen und zur Jagd auf Partisanen zum Einsatz. Der Anschaffungspreis dieser Einheiten kann relativ hoch erscheinen, aber sie sind sehr billig im Unterhalt. Außerdem können die meisten Welten in kurzer Zeit Tausende Fußtruppen ausheben und bewaffnen.

Motorisierte Infanterie: Die mit verschiedenen leichten, ungepanzerten Fahrzeugen ausgerüstete Motorisierte Infanterie kann sich schneller über das Schlachtfeld bewegen als Fußtruppen, ist BattleMechs aber trotzdem nicht gewachsen. Diese Einheiten erfüllen dieselben Aufgaben wie Fußtruppen und können zusätzlich als vorgeschobene Beobachter oder Kundschafter dienen.

Sprungtruppen: Sprungtruppen sind mit Sprungtornistern ausgerüstet. In offenem, ebenem Gelände macht das Sprungtruppen ebenso beweglich wie Motorisierte Infanterie. In bebautem Gelände wie einer Stadt sind Sprungtruppen allen anderen Typen von Infanterie an Beweglichkeit überlegen. Ihre Sprungfähigkeit gestattet es diesen Truppen, feindliche Einheiten schnell zu erreichen, aber ein Angriff kann für Angreifer und Verteidiger gleichermaßen verheerend enden.

Panzergrenadiere: Diese Truppen agieren im Verbund mit Fahrzeugen und werden von diesen über das Schlachtfeld transportiert. Es gibt eine breite Palette von Panzergrenadierfahrzeugen, von Hoverschlitten oder gepanzerten Geländewagen bis zu gepanzerten Truppentransportern und Schützenpanzern, die Panzergrenadiereinheiten eine unerreichte Beweglichkeit ermöglichen.

Gefechtsrüstungen

Gepanzerte Infanterie, in der Inneren Sphäre Kröten und bei den Clans Elementare genannt, tragen mit verschiedenen Waffensysteme bestückte myomerbetriebene Vollrüstungen. Elementare sind in Strahlen zu je 5 Mann organisiert. Ihre Rüstungen verfügen über Raketenwerfer, leichte Laser und Maschinengewehre. Da Elementarrüstungen in der Lage sind, direkte Treffer von Mechwaffen zu überstehen, kann ein einzelner Strahl Elementare häufig einen Mech kampfunfähig machen oder zerstören.

Auch die Armeen der Inneren Sphäre verfügen mit Trupps von je nach Fraktion 4 bis 6 Kröten über Infanterie in Gefechtsrüstungen. Deren Ausrüstung ist variabler als die der Clan-Elementare, bleibt aber selten und weniger leistungsstark.

Die meisten Infanteristen in Gefechtsrüstungen verfügen über eine spezielle Ausbildung für den Einsatz gegen Mechs.

KONVENTIONELLE JAGDFLUGZEUGE

Konventionelle Jagdflugzeuge haben eine Masse von 10 bis 50 Tonnen. Sie sind im Vergleich zu Luft-/Raumjägern zwar schwach und nicht zu Weltraumeinsätzen in der Lage, dafür aber weit billiger in der Herstellung und technologisch weniger anspruchsvoll. Dadurch können die meisten Welten, insbesondere technologisch rückständige Planeten, zumindest eine kleine Luftwaffe aus konventionellen Jagdflugzeugen aufbieten.

LUFT-/RAUMJÄGER

Ein Luft-/Raumjäger verfügt häufig über die Feuerkraft eines BattleMechs und ist weit robuster als sein konventionelles Gegenstück. Seit Jahrhunderten machen Kommandeure Gebrauch von seiner Vielseitigkeit, da er ebenso in der Atmosphäre wie auch im Weltraum eingesetzt werden kann. Luft-/Raumjäger können eine aus dem Weltraum angreifende Streitmacht eskortieren oder verstärken und erfüllen bei jedem planetaren Angriff, vom Überfall bis zur Invasion, eine wichtige Funktion. Nur ihre extrem hohen Kosten, die hohen Anforderungen an die verfügbare Technologie und ihre relative Verwundbarkeit verglichen mit BattleMechs hindert sie daran, den Mechs die beherrschende Rolle auf dem Schlachtfeld streitig zu machen.

Im einunddreißigsten Jahrhundert kommen zwei Klassen von Luft-/Raumjägern zum Einsatz: Die hauptsächlich von der Inneren Sphäre eingesetzten Maschinen, bei denen es sich um Variationen und Weiterentwicklungen der ursprünglichen Luft-/Raumjägertechnologie handelt, und die modular aufgebauten sogenannten OmniJäger, die den Clans ihren anfänglichen Vorteil verschafften. Alle Luft-/Raumjäger werden nach Masse in leichte, mittelschwere, und schwere Maschinen eingeteilt.

Leichte Luft-/Raumjäger

Leichte Jäger haben eine Masse von 20 bis 45 Tonnen. Ihre unglaubliche Schnelligkeit und Manövrierfähigkeit gestattet ihnen, verschiedene Funktionen zu erfüllen, von Aufklärungsmissionen über gezielte Angriffe bis zu Zweikämpfen. Der leichte Luft-/Raumjäger startet als Erster und kehrt als Letzter zur Basis zurück. Er stellt das Herzstück aller Luft-/Raumkräfte dar.

Mittelschwere Luft-/Raumjäger

Der mittelschwere Luft-/Raumjäger mit einer Tonnage von 50 bis 70 Tonnen ist auf Zweikämpfe spezialisiert. Er ist zwar flexibel genug, verschiedene Rollen zu füllen, aber die besten Leistungen erbringt der mittelschwere Jäger im Kampf gegen feindliche Luft-/Raum-Unterstützung.

Schwere Luft-/Raumjäger

Schwere Jäger haben eine Masse von 75 bis 100 Tonnen. Sie sind zu groß und schwerfällig für Zweikämpfe und eignen sich ebenso zum Einsatz als Langstreckenbomber wie zum Geleitschutz für Landungsschiffe. Darüber hinaus gestattet die hervorragende Panzerung und die starke Bewaffnung schweren Luft-/Raumjägern den Angriff auf Sprung- und Kriegsschiffe, bei dem weniger Schnelligkeit und Beweglichkeit als vielmehr Schutz und Feuerkraft der Schlüssel zum Sieg sind.

RAUMBOOTE

„Raumboot" ist ein Allgemeinbegriff, der alle raumtüchtigen Einheiten mit einer Tonnage von 100 bis 200 Tonnen umfasst. Raumboote finden sich in naher ebenso wie weiter planetarer Umlaufbahn, im Fährverkehr zwischen Sprung- und Landungsschiffen und sogar im interplanetaren Verkehr zwischen den Welten und Monden eines Systems. Der Begriff schließt zahllose Raumfahrzeuge aller Größen und Arten ein, die nicht unter die Kategorien Luft-/Raumjäger oder Landungsschiff fallen. Wie Landungsschiffe werden auch Raumboote nach genereller Form in stromlinien- und kugelförmige unterteilt.

LANDUNGSSCHIFFE

Landungsschiffe erfüllen die unterschiedlichsten Aufgaben, von einfachen Nachschubfrachtern bis zu riesigen Sturmschiffen. Viele militärischen Landungsschiffe fungieren als spezialisierte Truppentransporter, die während eines Feldzugs die gewaltige Entfernung zwischen einem Sprungschiff und der Zielwelt überbrücken und eine beträchtliche Verbundwaffenstreitmacht absetzen, Die meisten Landungsschiffe sind zudem mit einem beachtlichen Waffenarsenal und reichlich Panzerung ausgerüstet, was sie zu einer eigenständigen beweglichen Geschützplattform macht. Ob im Rahmen militärischer Eroberungen oder simpler Wirtschaftsbeziehungen, Landungsschiffe stellen eine unverzichtbare Verbindung in den interstellaren Reichen der Menschheit dar. Sie werden nach den häufig extremen Unterschieden in Form, Größe und Funktion kategorisiert.

Größe: Die wichtigsten Tonnagekategorien sind leicht, mittelschwer und schwer.

Funktion: Aus der Funktion, für die Landungsschiffe primär ausgelegt sind, ergeben sich sechs Kategorien: Truppentransporter, Mechtransporter, Jägertender, Sturmschiff, Frachter und Passagierschiff.

Form: Landungsschiffe sind entweder stromlinienförmig und setzen im Atmosphärenflug auf Tragflächen und Rumpfform oder kugelförmig und im Atmosphärenflug allein auf die Schubleistung der Triebwerke angewiesen.

Leichte Landungsschiffe

Leichte Landungsschiffe mit einer Masse von 200 bis 2.499 t werden bei kleineren Militäraktionen eingesetzt. Wenn große Entfernungen schnell zurückgelegt werden müssen, können sie eine Infanteriekompanie oder eine Lanze Mechs oder Fahrzeuge schnell absetzen oder verlegen.

Mittelschwere Landungsschiffe

Mittelschwere Landungsschiffe mit einer Tonnage von 2.500 bis 9.999 t bilden das Rückgrat jeder Raumflotte und finden sich in allen Raumflotten der Inneren Sphäre und der Clans. Sie gestatten den Transport substantieller Truppenkontingente an jedes Ziel.

Schwere Landungsschiffe

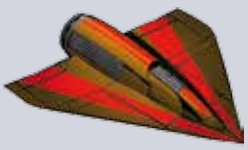
Mit einer Tonnage von 10.000 bis zu gigantischen 100.000 Tonnen gestatten schwere Landungsschiffe den Transport riesiger Mittel, Truppen und Nachschubmengen über interplanetare Entfernungen. Mit nur drei oder vier dieser monströsen Schiffe lässt sich ein komplettes Regiment befördern, und sie kommen hauptsächlich bei planetaren Invasionen zum Einsatz. In der Praxis haben militärische Landungsschiffe eine Masse von höchstens 20.000 t.

Konventionelles Jagdflugzeug

Leichter Luft-/Raumjäger

Mittelschwerer Luft-/Raumjäger

Schwerer Luft-/Raumjäger



Raumboot

Leichtes Landungsschiff

Mittelschweres Landungsschiff

Schweres Landungsschiff

Hilfsradfahrzeug

Hilfskettenfahrzeug

Hilfsluftkissenfahrzeug

Hilfssenkrechtstarter

Hilfsluftschiff

Hilfsflugzeug

Hilfsschiff

Sturmschiffe
Sturmschiffe beliebiger Tonnage befördern keine Truppen, sondern dienen den Militärs der Inneren Sphäre dazu, feindliche Landungsschiffe zu zerstören, bevor sie aufsetzen und ihre tödliche Fracht ausschleusen können. Manche dieser außergewöhnlich kampfstarken Schiffe verfügen über genügend Feuerkraft, um selbst kleinen Kriegsschiffen gefährlich zu werden.

HILFSFAHRZEUGE

Ohne die gewaltige Zahl an Hilfsfahrzeugen, die die Kriegsmaschinerie der Großen Häuser in Gang halten, ist keine Schlacht möglich, geschweige denn zu gewinnen. Von Lastwagen bis zu Tankluftschiffen, von MASH-Lazarettfahrzeugen bis zu Kommunikationssatelliten, von gepanzerten Truppenzügen bis zu Küstenwachbooten, von Industrie-Exoskeletten bis zu LaderMechs und selbst zu Rad- und Hovercraft-Polizeiwagen und vom Militär requirierten Privatfahrzeugen, die Hilfsfahrzeuge sind das Fundament, auf dem alle Armeen aufbauen. Manche Hilfsfahrzeuge sind für spezielle Aufgaben im militärischen Hilfs- und Nachschubsystem hin konstruiert oder werden nach Bedarf für bestimmte Aufgaben requiriert. Auch wenn sie üblicherweise nicht für den Einsatz auf dem Schlachtfeld gedacht sind, tauchen sie oft genug dort auf.

Hilfsfahrzeuge sind unterteilt in acht Bautypen: Radfahrzeug, Kettenfahrzeug, Luftkissenfahrzeug, Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeug, Luftschiff, Flugzeug und Schiff, sowie in drei Gewichtsklassen: Leicht, mittelschwer und schwer.

Luft-/Raum-Einheiten: Für Spielzwecke gelten Hilfsluftschiffe und Hilfsflugzeuge als Varianten des konventionellen Jagdflugzeugs und damit als Luft-/Raum-Einheiten.

Bodenfahrzeuge: Für Spielzwecke gelten Hilfsrad-, Hilfsketten- und Hilfsluftkissenfahrzeuge als Bodenfahrzeuge (siehe S. 22).

Bodeneffektfahrzeuge
Bodeneffekthilfsfahrzeuge haben eine Masse von 0,1 bis 240 Tonnen. Ein Hilfs-BEF hat einen größeren Rumpf als ein Militärfahrzeug und eine entsprechend größere Lastkapazität. Diese Art Hilfsfahrzeug ist zwar wenig verbreitet, kommt aber vor.

Flugzeuge
Hilfsflugzeuge haben eine Masse von 0,1 bis 200 Tonnen. Sie sind weniger flexibel als Senkrechtstarter, da sie feste Start- und Landebahnen benötigen, können aber höhere Flughöhen erreichen, sind robuster und können größer sein.

Kettenfahrzeuge
Hilfskettenfahrzeuge haben eine Masse von 0,1 bis 200 Tonnen. Ein mit Antriebsketten ausgerüstetes Fahrzeug hat auf weichem Boden oder in rauem Gelände einen deutlichen Vorteil Radfahrzeugen gegenüber. Andererseits begrenzen die Kosten, die Wartungsanforderungen und das größere Gewicht, das Straßenschäden verursachen kann, unter Umständen den Einsatz von Kettenfahrzeugen.

Luftkissenfahrzeuge
Hilfsluftkissenfahrzeuge haben eine Masse von 0,1 bis 100 Tonnen. Auf ihrem Luftkissen können Schweber sich mit gleicher Leichtigkeit über Land und Wasser bewegen. Sie sind besonders häufig auf wasserreichen Planeten.

Luftschiffe
Hilfsluftschiffe haben eine Masse von 0,1 bis 1.000 Tonnen. Sie benutzen den Auftrieb durch Zellen, die mit einem leichten Gas (in aller Regel dem Edelgas Helium) gefüllte werden, um sich in der Luft zu halten, und Propeller zur Bewegung und zum Halten der Position. Luftschiffe sind eine attraktive Form des Lastentransports ohne Bedarf für Hochtechnologie, wenn keine Bahn- oder Seeverbindungen zur Verfügung stehen.

Diese Regeln behandeln nur leichte bis mittelschwere Luftschiffe. Schwere Luftschiffe (mit einer Tonnage von über 300 bis 1.000 Tonnen) werden in Tactical Operations behandelt.

Radfahrzeuge
Hilfsradfahrzeuge haben eine Masse von 0,1 bis 160 Tonnen. Sie sind einfach und billig in der Anschaffung und eignen sich vor allem für den Einsatz auf Straßen, auch wenn einzelne Sondermodelle geländegängig sind.

Schiffe
Hilfsschiffe haben eine Masse von 0,1 bis 100.000 Tonnen. Auch wenn sie häufig im Schatten von Landungsschiffen stehen, bleiben Schiffe eine kosteneffektive Möglichkeit, große Mengen an Fracht zu bewegen. Insbesondere auf technologisch zurückgebliebenen Welten existieren noch Raddampfer. Anderenorts werden modernere und effizientere Antriebsmethoden eingesetzt.

Diese Regeln behandeln nur leichte bis mittelschwere Schiffe. Schwere Schiffe (mit einer Tonnage von über 300 bis 100.000 Tonnen) werden in Tactical Operations behandelt.

Senkrechtstarter
Hilfssenkrechtstarter haben eine Masse von 0,1 bis 60 Tonnen. Hubschrauber und Schwenkflügler sind in der Lage, senkrecht abzuheben und aufzusetzen. Das dazu notwendige hohe Schub-Gewicht-Verhältnis setzt eine Obergrenze für ihr Gewicht.

ANDERE EINHEITEN

Im **BattleTech**-Universum existieren noch weitere Kampf-, Hilfs- und sonstige Einheiten. Sie passen jedoch nicht in den normalem Rahmen einzelner Gefechtssimulationen, da es sich entweder um reine Weltraumeinheiten handelt oder sie sich besser für ein Kampagnenspiel eignen. Regeln für diese Luft-/Raum-Einheiten finden sich in *Strategic Operations*, während die betreffenden Hilfsfahrzeuge und mobilen Bauten in *Tactical Operations* behandelt werden. Dieses Buch bietet dem daran interessierten Spieler jedoch im Folgenden einen kurzen Überblick.

LUFT-/RAUM-EINHEITEN

Im **BattleTech**-Universum existieren auch Sprungschiffe, Kriegsschiffe und Raumstationen.

Sprungschiffe

Sprungschiffe sind die einzige Transportmöglichkeit zwischen den Systemen der Inneren Sphäre, der Peripherie und darüber hinaus. Diese Schiffe führen interstellare Sprünge von bis zu 30 Lichtjahren aus, und nutzen dazu die mit Hilfe gewaltiger Sonnensegel eingefangene Strahlungsenergie einer Sonne und die Kearny-Fuchida-Technologie ihres Antriebs. Sprungschiffe dienen hauptsächlich für den Transport von Landungsschiffen von einem Sonnensystem in ein anderes.

Kriegsschiffe

Kriegsschiffe sind schwer gepanzerte, schwer bewaffnete und sehr bewegliche militärische Sprungschiffe und verfügen in der Regel über die Feuerkraft, selbst ein Sturmschiff mit einer einzigen Salve zu vernichten. Üblicherweise kann ihnen nur ein anderes Kriegsschiff gefährlich werden.

Raumstationen

In der ganzen Inneren Sphäre erfüllen zahlreiche Orbitalanlagen, die generell als Raumstationen bezeichnet werden, verschiedene Aufgaben. Alle diese Anlagen, von Fabriken über Wohnkolonien und Werften bis zu Raumabwehrstationen, fallen in eine von drei groben Kategorien: Niedrigorbitale, synchron-orbitale und Lagrange-Punkt-Stationen.

HILFSFAHRZEUGE

Neben den bereits beschriebenen Hilfsfahrzeugen existieren im **BattleTech**-Universum auch Satelliten und Eisenbahnsysteme.

Satelliten

Satelliten dienen der Kommunikation, Überwachung und Informationssammlung. Sie verfügen nur über kleine Schubsysteme zur Absicherung ihrer Orbitalposition und besitzen kein leistungsstarkes Antriebssystem, das sie zu echten Raumschiffen machen würde.

Eisenbahn

Eisenbahnsysteme befördern Fracht und Passagiere über Landstrecken. Rad-auf-Schiene-Systeme erfordern keine Hochtechnologie für Bau oder Wartung, im Gegensatz zu Magnetschwebebahnen, die den Zug knapp oberhalb der Schienen im Schwebezustand halten und mit Hilfe starker Magnetfelder sehr hohe Geschwindigkeiten erreichen. Diese Züge setzen eine weit fortgeschrittenere Technologie voraus.

MOBILE BAUTEN

Mobile Bauten sind im **BattleTech**-Universum äußerst selten. Es handelt sich um extrem große Einheiten und bewegliche Gebäude. Einzigartige Konstruktionen dieser Art existieren in der Regel nur unter besonderen planetaren Umweltbedingungen, in denen die Notwendigkeit des Überlebens oder das Verlangen, seltene Bodenschätze abzubauen, die hohen Bau- und Wartungskosten aufwiegt.

DATENBÖGEN

Mit den im Folgenden vorgestellten Datenbögen können Sie während des **BattleTech**-Spiels verschiedene Informationen festhalten. Für jeden Einheitstyp (Mech, ProtoMech, Gefechtsfahrzeug, Infanterie, Gefechtsrüstungen, Luft-/Raumjäger etc.) existiert ein eigener Datenbogen. Hilfsfahrzeuge benutzen Gefechtsfahrzeug-Datenbögen des entsprechenden Typs. Eine ausführliche Beschreibung aller Datenbögen folgt.

Total Warfare stellt eine neue Datenbogenversion vor. Die folgenden Beschreibungen beziehen sich zwar auf das Layout dieser neuen Bögen, sie ähneln in Form und Funktion älteren Versionen jedoch weitgehend, so dass Sie keine Probleme haben dürften, auch ältere Datenbögen weiter zu verwenden.

Die LFWS Santorini und die LFWS Galahad (Kriegsschiffe der Athena-*, respektive* Eagle-*Klasse) auf Manöver.*

Die neuen vorgefertigen Datenbögen enthalten eine Illustration der Einheit, für die der Datenbogen gilt. Diese Illustration zeigt jedoch nicht die exakte, den Daten entsprechende Variante der Einheit. Vielmehr handelt es sich um eine Illustration aus einem Hardware-Handbuch für die Grundversion der betreffenden Einheit. Je nach Variante können Bewaffnung und Ausstattung davon abweichen, das generelle Aussehen der Einheit bleibt jedoch weitgehend gleich. Leere Mech-Datenbögen zeigen eine generische Cockpitansicht.

Hinweis: Dieses Regelwerk enthält keine Datenbögen. Leere generische Datenbögen für die in *Total Warfare* behandelten Einheiten finden Sie im TechManual. Ansonsten sind in verschiedenen anderen Quellenbänden und online vorgedruckte Datenbögen verfügbar (siehe *Datenbögen*, S. 12).

MECH-DATENBOGEN

Auf dem Mech-Datenbogen wird der einem Mech im Kampf zugefügte Schaden festgehalten. BattleMechs und OmniMech s benutzen denselben Datenbogen. Es stehen Versionen für zwei- und vierbeinige Mechs zur Verfügung. In den folgenden Absätzen werden die einzelnen Sektionen des Datenbogens erläutert.

Panzerungsdiagramm

Mit dem Panzerungsdiagramm ist die Abbildung rechts oben auf dem Datenbogen gemeint, auf denen man die Verteilung der Panzerung an einem BattleMech erkennen kann. Direkt darunter befindet sich das Diagramm der Internen Struktur. Jeder Kreis steht für einen Punkt an Panzerung und wird deshalb auch einfach Panzerungspunkt genannt. Jeder Mechtyp verfügt über eine genau festgelegte Anzahl von Panzerungspunkten, den sogenannten Panzerungswert. Falls die Anzahl der Panzerungspunkte auf einem neu angelegten Datenbogen größer ist als der Panzerungswert des Mechs, werden die überzähligen Panzerungspunkte vor Spielbeginn abgestrichen. Jedes Mal, wenn der Mech getroffen und Panzerung zerstört wird, füllt man eine entsprechende Anzahl von Panzerungspunkten aus. Wenn alle Kreise in einer Trefferzone zerstört sind, trifft der verbliebene Schaden die entsprechende Zone der Internen Struktur. Wenn alle Kreise einer Trefferzone der Internen Struktur abgestrichen wurden, ist die Zone zerstört.

Das Panzerungsdiagramm zeigt auch die Front- und Rückenpanzerung der Torsos (Beine, Arme und der Kopf haben keine Rückenpanzerung). Anhand des Schadenstransferdiagramms (unten im Bereich Bauteile) kann man erkennen, wohin Schäden weitergeleitet werden müssen, wenn ein Teil des BattleMechs getroffen wird, der bereits vorher zerstört wurde.

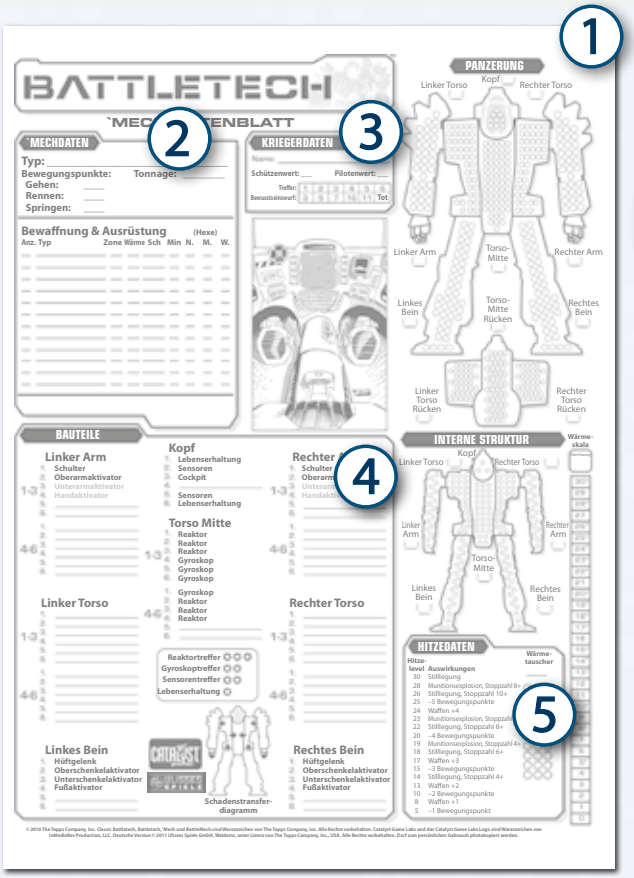
Bei vorgefertigten Datenblättern ist neben jeder Trefferzone die Anzahl der ursprünglich vorhandenen Panzerungskreise vermerkt (dies gilt auch für die Interne Struktur). Bei den Blanko-Blättern befindet sich dafür neben jeder Trefferzone eine Linie, auf der der Start-Panzerungswert eingetragen werden kann.

Mechdaten

In der oberen linken Ecke befindet sich der Abschnitt Mechdaten. In diesem werden die wichtigsten Spielwerte eines BattleMechs aufgelistet. Diese Werte umfassen den Mechtyp, seine Tonnage, Bewegungsraten und Bewaffnung.

Kriegerdaten

Diese neben den Mechdaten befindliche Sektion enthält den Namen, die Fertigkeitswerte und die Zustandswerte des Mechpiloten.



Bauteiltabelle

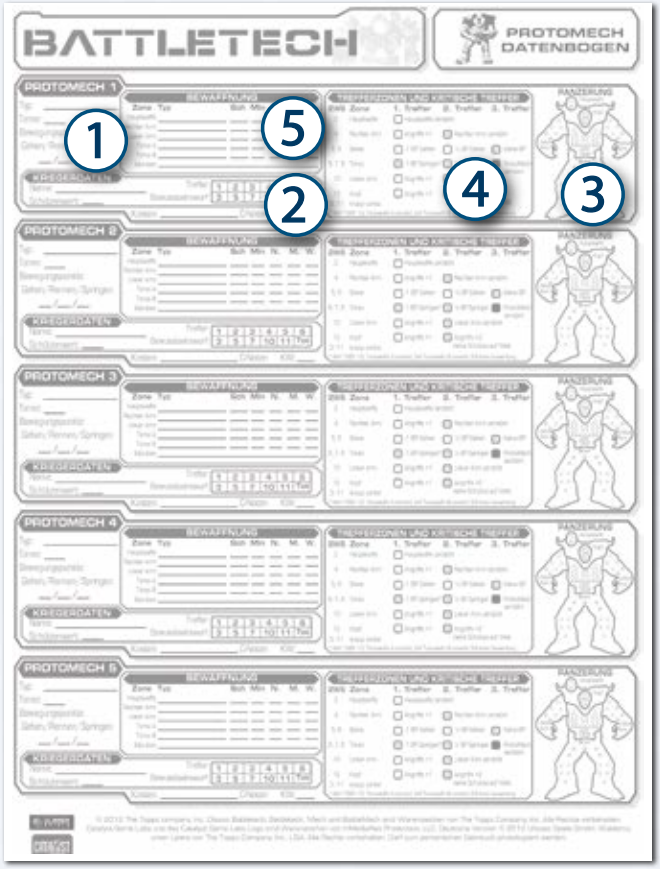
Die Bauteiltabelle zeigt die Position der wichtigen Bauteile, Waffen und Munitionslager des Mechs. Für jede Trefferzone des Mechrumpfes wie z. B. der linke Arm, das rechte Bein oder die Torsomitte existiert eine separate Liste. Jede Liste hat 6 (Kopf und Beine) oder 12 (alle anderen Zonen) Zeilen. Alle Waffen und sonstigen Ausrüstungsteile des Mechs, die in einem Kampf Gefahr laufen, zerstört zu werden, werden hier aufgeführt. Die meisten Ausrüstungsteile eines Mechs nehmen so viel Platz ein, dass sie mehrere Zeilen beanspruchen.

Wärmeskala und Wärmedaten

In der rechten unteren Ecke des Blattes befinden sich die Wärmeskala und die Wärmedaten, die Ihnen dabei helfen, den Wärmestau im Innern eines kämpfenden Mechs festzuhalten. Außerdem wird in der Wärmedatensektion festgehalten, über wie viele Wärmetauscher der Mech verfügt, und die Kreise darunter werden abgestrichen, wenn Wärmetauscher Schaden nehmen. Mit zunehmender Innentemperatur streicht der Spieler die Kästchen der Wärmeskala von unten nach oben ab. Dies sollte mit einem Bleistift erfolgen, da der Wärmewert sich im Laufe des Spiels ständig verändert. An bestimmten Stellen, die auf der Wärmeskala mit einem Sternchen markiert sind, zeigt die Temperatur eine bestimmte Auswirkung auf die Leistung des Mechs, die unter den Wärmedaten beschrieben wird. Das freie, mit „Überhitzung“ markierte Feld am oberen Ende der Wärmeskala dient dazu, einen Hitzestau über 30 Punkte hinaus festzuhalten.

INDUSTRIEMECH-DATENBOGEN

IndustrieMechs verwenden Mech-Datenbögen.



PROTOMECH-DATENBOGEN

ProtoMech-Datenbögen bieten Raum für fünf ProtoMechs und ermöglichen dem Spieler, den Schaden für alle ProtoMechs eines Strahls auf einem Bogen festzuhalten.

ProtoMech-Daten
Diese als „ProtoMech 1" bis „5" gekennzeichnete Sektion führt Typ, Tonnage und Bewegungsraten des ProtoMechs auf.

Pilotendaten
Diese Sektion enthält den Namen, den Schützenwert und die Zustandswerte des Piloten.

Panzerungsdiagramm
Das Panzerungsdiagramm auf der rechten Seite zeigt die Verteilung der ProtoMech-Panzerung und Internen Struktur. Jeder Kreis steht für einen Panzerungspunkt. Weiße Kreise stehen für Panzerung, graue Kreise für Interne Struktur. Über den Panzerwert eines ProtoMechs hinausgehende Kreise werden vor Spielbeginn geschwärzt. Nach jedem Treffer, der Panzerung beschädigt, streicht der Spieler die entsprechende Anzahl von Kreisen ab. Sind alle Kreise in einer Zone abgestrichen, ist diese Zone zerstört.

Treffertabelle
Diese Sektion enthält eine Treffertabelle sowie eine Liste von Auswirkungen mehrerer kritischer Treffer in derselben Zone. Der Spieler streicht nach jedem kritischen Treffer die entsprechenden Kästchen ab. Graue Kästchen stehen für Verletzungen des Mechpiloten.

Waffendaten
Diese Sektion führt die exakte Bewaffnung jedes einzelnen ProtoMechs auf.

GEFECHTSFAHRZEUG-DATENBOGEN

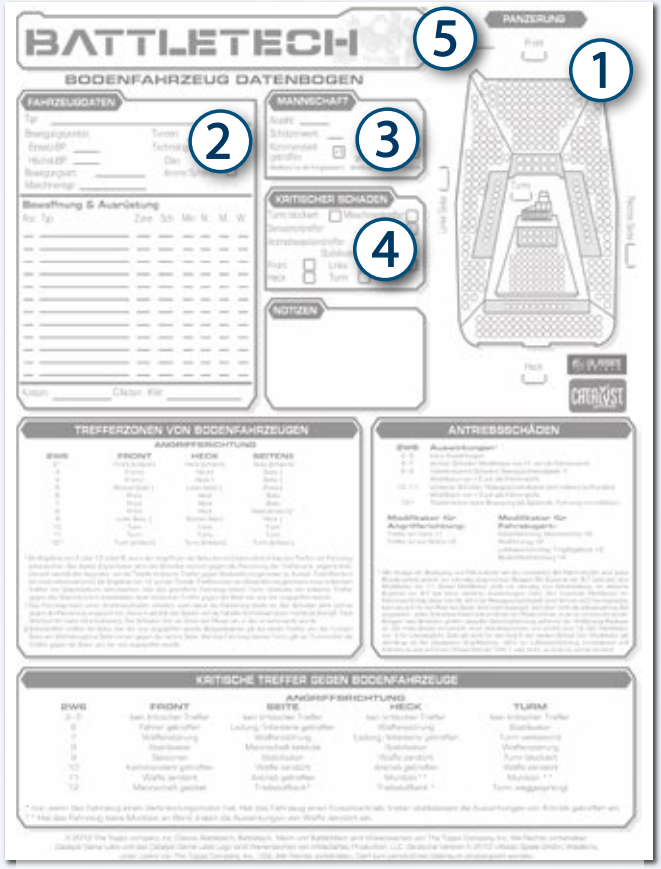
Gefechtfahrzeug-Datenbögen gestatten dem Spieler, den Schaden festzuhalten, den ein Fahrzeug im Kampf erleidet. Es gibt spezielle Datenbögen für die verschiedenen Fahrzeugtypen (Bodenfahrzeug, Senkrechtstarter, Schiff), aber allen verfügen über die im Folgenden beschriebenen Sektionen. (Bis auf die Flughöhe- bzw. Tauchtiefenskala, s. unten.)

Panzerungsdiagramm
Das Panzerungsdiagramm auf der rechten Seite des Blatts zeigt die Verteilung der Panzerung und Internen Struktur des Fahrzeugs. Jeder Kreis steht für einen Panzerungspunkt. Über den Panzerwert des dargestellten Fahrzeugs hinausgehende Kreise werden vor Spielbeginn geschwärzt. Zerstört ein Treffer Panzerung, streicht der Spieler die entsprechende Anzahl von Kreisen in der getroffenen Zone ab. Sobald alle Kreise einer Zone abgestrichen sind, wird weiterer Schaden von der angrenzenden grau unterlegten Zone der Internen Struktur abgestrichen.

Zum leichteren Überblick während des Spiels befindet sich neben dem Namen jeder Trefferzone auf dem Panzerungsdiagramm eine Zeile, auf der Sie den Anfangspanzerwert eintragen können.

Fahrzeugdaten
Die Fahrzeugdatensektion enthält die übrigen wichtigen Daten des Fahrzeugs wie Typ, Tonnage, Bewegungsraten, Waffen und sonstige Ausrüstung.

Besatzungsdaten
Diese Sektion enthält Namen, Fertigkeitswerte und Zustandswerte der Fahrzeugbesatzung.



Kritische Treffer
Diese Sektion erlaubt es, den kritischen Schaden festzuhalten, den ein Fahrzeug während des Spiels erleidet.

SPW
Der Schutzpanzerwert (SPW) wird nur bei Hilfsfahrzeugen benutzt (siehe *Hilfsfahrzeug-Datenbogen*, S. 30). Er repräsentiert die im Vergleich zu Gefechtsfahrzeugen höhere Verletzbarkeit von Hilfsfahrzeugen kritischen Treffern gegenüber (siehe *Schaden*, S. 206, im Abschnitt über *Hilfsfahrzeuge*).

Bewegungshöhen- und Tauchtiefenskala
Diese nur auf den Datenbögen für Senkrechtstarter und Schiffe enthaltene Sektion gestattet es, in einer Rundenzeile und einer Höhen- bzw. Tiefenzeile die Flughöhe eines Senkrechtstarters und die Tauchtiefe eines U-Boots am Ende der Bewegungsphase festzuhalten. Die Bewegungshöhe eines Senkrechtstarters kann nicht unter der Höhenstufe des Geländes liegen, über dem er sich befindet, und die Tauchtiefe eines U-Bootes kann nicht tiefer sein als die Wassertiefe und nicht höher als die Wasseroberfläche (siehe *Senkrechtstarterbewegung* auf S. 54 respektive *Bewegung zu Wasser* auf S. 56).

GENERISCHER INFANTERIE-DATENBOGEN

Jeder generische Infanterie-Datenbogen enthält Platz für fünf Infanteriezüge und wird für alle konventionellen Infanterietypen (alle außer Gefechtsrüstungen) benutzt. Jedes Kästchen steht für einen Soldaten. Ausgehend von der Standardgröße des eingesetzten Zugtyps werden darüber hinausgehende Kästchen (Soldaten) vor Spielbeginn abgestrichen.

Bewegungsart und -punkte
In diesem Bereich werden Bewegungsart und Typ des Infanteriezugs festgehalten, z. B. 3 BP, LSR (Motorisiert, Rad) oder 1 BP, Gewehr, Flakweste (Fuß).

Fertigkeiten
Hier werden die speziellen Fertigkeiten des Infanteriezugs notiert.

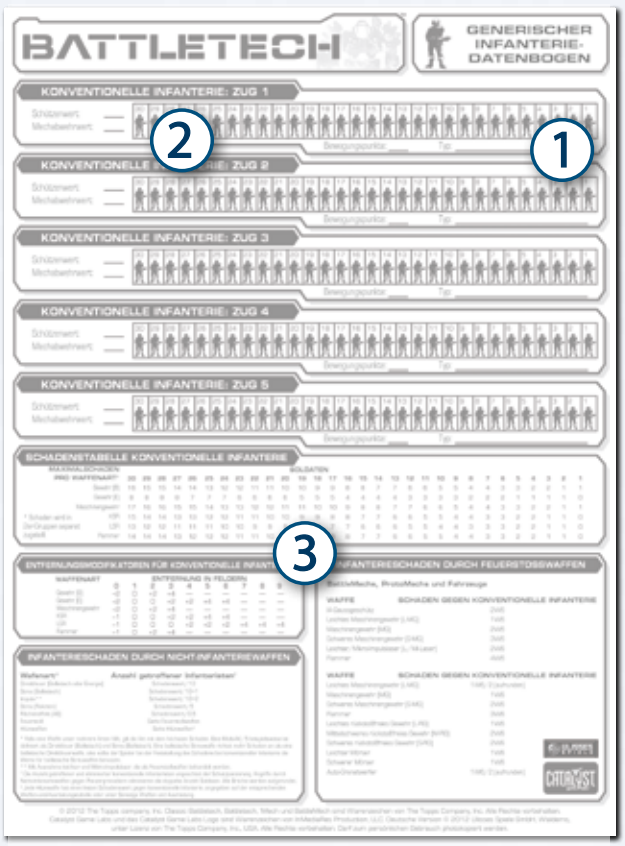
Tabellen
Jeder Datenbogen enthält eine Anzahl Tabellen mit den Daten der verschiedenen konventionellen Infanterietypen. Um das Nachschlagen während des Spiels zu erleichtern, empfiehlt es sich, vor Spielbeginn die für den benutzten Infanterietyp relevanten Bereiche zu markieren.

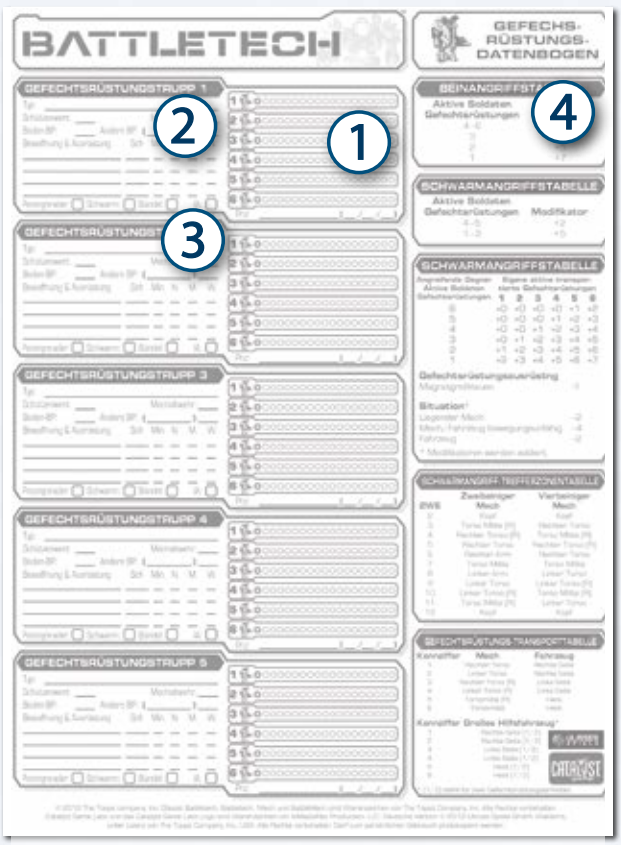
GEFECHTSRÜSTUNG-DATENBOGEN

Jeder Gefechtsrüstung-Datenbogen bietet Platz für die Informationen zu fünf Trupps oder Strahlen gepanzerte Infanterie. Jede der sechs Zeilen eines Trupps/Strahls steht für einen Soldaten. Überzählige Zeilen bei Trupps/Strahlen von weniger als sechs Mann werden vor Spielbeginn abgestrichen.

Panzerung
Jeder Kreis steht für einen Panzerungspunkt. Erleidet ein Soldat Schaden, streicht der Spieler die entsprechende Anzahl Punkte in seiner Zeile von rechts nach links ab. Der letzte, graue, Kreis steht für den Soldaten. Sind alle Kreise einschließlich des grauen abgestrichen, ist der Soldat eliminiert.

Über den Panzerwert einer Gefechtsrüstung hinausgehende Kreise werden vor Spielbeginn geschwärzt. Unter der Panzerungszeile für die einzelnen Soldaten kann der Spieler den exakten Rüstungstyp und eventuell geltende Treffermodifikatoren festhalten.





Daten
In diesem Bereich werden die sonstigen wichtigen Daten der Einheit festgehalten, als da wären Typ, Bewegungsraten, Fertigkeiten, Waffen und sonstige Ausrüstung.

Transport und Mechabwehrangriffe
Zur leichteren Übersicht während des Spiels sollten die Spieler in diesen Kästchen ankreuzen, ob die Einheit Schwarm- oder Bündelladungsangriffe gegen Mechs durchführen kann, zur Infanterieabwehr ausgerüstet ist und sich von anderen Einheiten mitnehmen lassen kann.

Tabellen
Jedes Blatt enthält eine Reihe von Tabellen zu den speziellen Fähigkeiten von Gefechtsrüstungen.

LUFT-/RAUM-DATENBOGEN

Konventionelle Jagdflugzeuge, Luft-/Raumjäger, Raumboote und Landungsschiffe benutzen zwar jeweils eigene Datenbögen, diese haben aber einiges gemeinsam.

Panzerungsdiagramm
Das Panzerungsdiagramm rechts oben auf dem Blatt gestattet dem Spieler, die erlittenen Panzerungsschäden an allen Seiten der Einheit festzuhalten. Jeder Kreis des Panzerungsdiagramms steht für einen Panzerungspunkt. Über den Panzerwert der dargestellten Luft-/Raum-Einheit hinausgehende Kreise auf dem generischen Datenbogen werden vor Spielbeginn geschwärzt. Zerstört ein Treffer Panzerung, streicht der Spieler die entsprechende Anzahl von Kreisen in der getroffenen Zone ab. Sobald alle Kreise einer Zone abgestrichen sind, ist die betreffende Zone zerstört.

Die Anzahl der Trefferzonen ist abhängig von der Art der Einheit.

Jede Trefferzone hat einen Schadensgrenzwert, für den ebenso wie für den Panzerungswert auf dem Panzerungsdiagramm eine Notizzeile zur Verfügung steht. Falls der Schaden durch einen erfolgreichen Angriff diesen Grenzwert übersteigt, kann dies kritischen Schaden verursachen (siehe *Schadensgrenzwerte*, S. 238).

Kritischer Schaden
In dieser Sektion wird der Status verschiedener wichtiger Bauteile festgehalten, die durch feindlichen Beschuss verwundbar sind. Für die meisten Systeme sind mehrere Kästchen abgedruckt, von denen bei jedem kritischen Treffer eines abgestrichen wird. In den meisten Fällen nimmt die Leistung des Systems mit zunehmendem Schaden ab, was durch die in den Kästchen abgedruckten Modifikatoren zum Ausdruck kommt. Sind alle Kästchen eines Systems als Folge wiederholter Treffer abgestrichen, ist das System zerstört.

Jägerdaten
Die Sektion Jägerdaten enthält wichtige Werte wie Standard- und Maximalschub sowie Strukturelle Integrität. Außerdem findet sich hier eine Liste der montierten Waffen mit Schusswinkel, Wärmewert (für Luft-/Raumjäger und Raumboote), Reichweite und Schaden. Schließlich werden in dieser Sektion noch Name(n), Fertigkeiten und Zustand des Piloten bzw. der Besatzung festgehalten.

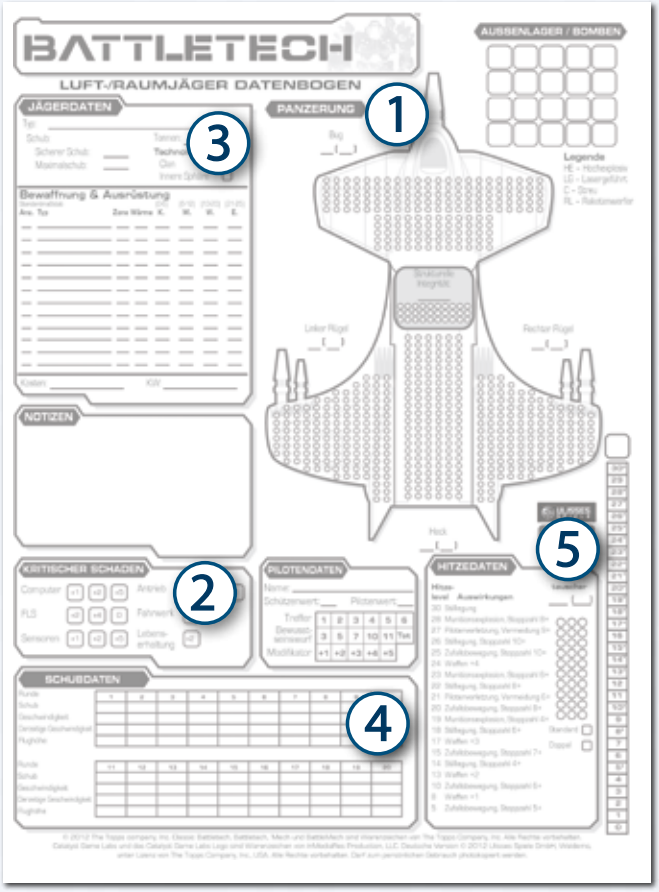
Schubdaten
Diese Sektion bietet Platz um den pro Runde eingesetzten Schub, die derzeitige Geschwindigkeit und bei Einsatz auf einer planetaren Karte die Flughöhe festzuhalten.

Wärmeskala und Wärmedaten
Nur Luft-/Raumjäger und Raumboote müssen die Bordtemperatur festhalten, daher erscheint diese Sektion nur auf ihren Datenbögen. In der rechten unteren Ecke des Blattes befinden sich die Wärmeskala und die Wärmedaten, die dabei helfen, die Wärmeentwicklung im Innern einer Luft-/Raum-Einheit zu verfolgen. Außerdem wird in der Wärmedatensektion festgehalten, über wie viele Wärmetauscher die Einheit verfügt, und die Kreise unter dem Zahlenwert werden abgestrichen, wenn Wärmetauscher Schaden nehmen. Mit zunehmender Innentemperatur streicht der Spieler die Kästchen der Wärmeskala von unten nach oben ab. Dies sollte mit einem Bleistift erfolgen, da der Wärmewert sich im Laufe des Spiels ständig verändert. An bestimmten Stellen, die auf der Wärmeskala mit einem Sternchen markiert sind, zeigt die Temperatur eine bestimmte Auswirkung auf die Leistung des Mechs, die unter den Wärmedaten beschrieben wird. Das freie, mit „Überhitzung“ markierte Feld am oberen Ende der Wärmeskala dient dazu, einen Hitzestau über 30 Punkte hinaus festzuhalten.

HILFSFAHRZEUG-DATENBOGEN

Die Datenbögen für Hilfsfahrzeuge werden (bis auf den im Folgenden beschriebenen Schutzpanzerwert) auf dieselbe Weise benutzt wie die oben beschriebenen Datenbögen der Kampfeinheiten entsprechenden Typs. Benutzen Sie deren Beschreibung.

Schutzpanzerwert (SPW)
Wie bereits beim Gefechtsfahrzeug-Datenbogen beschrieben, besitzt die Panzerung eines Hilfsfahrzeugs einen besonderen Schutzpanzerwert (SPW). Dieser Wert erklärt sich aus der Tatsache, dass Hilfsfahrzeuge nicht für den Kampfeinsatz vorgesehen sind und ihre Panzerung deshalb verwundbarer ist (siehe *Schaden*, S. 206).



SPIELPLÄNE

Die bei **BattleTech** verwendeten ca 44-mal 56 cm großen Spielpläne sind in sechsseitige Felder unterteilt, die Hexe (Abkürzung für „Hexagone") genannt werden. Die Spieler verwenden diese Hexe, um die Bewegung und die Gefechte zu handhaben. Dafür werden die Einheiten innerhalb der Spielrunden von Hex zu Hex bewegt. Jedes Hex stellt auf dem Spielplan ein Gebiet mit einem Durchmesser von etwa 30 Metern dar.

Die Wälder, Flüsse, Hügel und unwegsamen Gebiete auf einem **BattleTech**-Spielplan zeigen die typischen Geländeformen von besiedelten Planeten der Inneren Sphäre. Die in der Folge gezeigten Abbildungen stellen das beschriebene Gelände dar, während die begleitenden Texte eine kurze Einführung in die Auswirkungen geben, die das entsprechende Gelände verursacht. Die genauen Regeln zu diesen Auswirkungen der Geländeformen auf die Bewegung und den Kampf werden in den Abschnitten Bewegung und Kampf näher erläutert.

Anmerkung: Nur ganze Hexfelder können im Spielverlauf betreten werden. Spieler dürfen keine Einheiten durch oder in ein halbes Hex ziehen oder ihre Bewegung in einem halben Hex beenden. Einheiten, die dieses (absichtlich oder unabsichtlich) machen, werden als zerstört betrachtet.

Höhenstufen (Level)

Jedes Hex besitzt eine sogenannte Höhenstufe, die angibt, wie hoch ein Hex im Verhältnis zu dem vorherrschenden Gelände ist. Grundsätzlich ist die Höhenstufe eines Feldes unabhängig von dem Geländetyp, das es enthält, wie etwa Wald oder Wasser. Hexe mit einer Höhe von mehr als 0 werden normalerweise auch als Hügel bezeichnet. Wenn ein Hex keine Höhenangabe enthält (und auch sonst kein Hinweis auf seine Höhenstufe gegeben wird), wird angenommen, dass es eine Höhenstufe von 0 hat.

Die unterschiedlichen Höhenstufen werden im Spiel als Level bezeichnet. Level 1 entspricht ungefähr einer Höhe von 6 Metern (Hüfthöhe für einen BattleMech). Ein BattleMech, der direkt hinter einem Level 1-Hügel steht, kann eine teilweise Deckung für sich beanspruchen. Level 2 ist 12 Meter hoch (so groß wie ein BattleMech), so dass ein dahinter stehender Mech vollkommen verdeckt ist. Level 3 misst 18 Meter und so weiter. Das Level eines Hexes entspricht dem höchsten Punkt in diesem Gelände.

Tiefenlevel: Hexe mit einer Höhenstufe von unter 0 werden als Senken bezeichnet. Solche Felder tragen entsprechende Tiefenlevel-Angaben in umgekehrter Reihenfolge zu den Höhenleveln: Ein Tiefenlevel 1-Hex ist 6 Meter tief, während Tiefenlevel 2 schon 12 Meter hinabreicht und so weiter.

Falls lediglich ein Teil des Feldes Tiefenlevel enthält, richtet sich das für das gesamte Hex gültige Level nach dem am weitesten hinabreichenden Tiefenlevel. Die einzige Ausnahme von dieser Regel bilden Hexe, die sowohl Tiefen- als auch Höhenlevel über 0 enthalten. In einem solchen Fall richtet sich die für das gesamte Hex geltende Höhenstufe wie oben beschrieben nach der Höhe des Hügels.

OFFEN

Offenes Gelände besteht aus Feldern, Wiesen oder sonstigem Grasland. Es besitzt einen festen Untergrund, der eventuell leichte Bodenwellen aufweist, seine Höhe verändert sich jedoch nicht wesentlich von einer Seite des Hexes zur anderen.

Solange ein Hex nicht deutlich als andere Geländeart gekennzeichnet ist, wird davon ausgegangen, dass es sich um offenes Gelände handelt.

Ein Zusammenstoß zwischen den Kräften des Alliierten Söldner-Verbunds und des selbsternannten „Imperators" Baranow auf dem Planeten Hall.

LICHTER WALD

Diese Art von Gelände wird von einzeln stehenden Bäumen eingenommen, die eine Höhe von bis zu 12 Metern erreichen. Für einen BattleMech gestaltet sich die Durchquerung solch eines Terrains schwieriger als eine Bewegung in offenem Gelände. Falls es sich nicht gerade um ein größeres Waldgebiet handelt, können Einheiten durchaus über eine Sichtlinie durch solch einen lichten Wald verfügen. Falls Felder mit lichtem Wald die Sichtlinie behindern, tun sie dies bis zu einer Höhe von 2 Höhenstufen über dem Bodenlevel ihres Hexes. (siehe *Sichthindernisse* auf Seite 100.)

DICHTER WALD

Diese Geländeart ist dicht mit 12 Meter hohen Bäumen bewachsen, was die Durchquerung eines solchen Gebietes sehr erschwert. Dichter Wald stellt ein beträchtliches Sichthindernis dar und wird an seinen Rändern oft zusätzlich noch von lichtem Wald umsäumt. Genau wie lichter Wald kann dichter Wald Sichtlinien bis zu 2 Höhenstufen über dem Bodenlevel seines Hexes behindern. (siehe *Sichthindernisse* auf Seite 100.)

UNWEGSAM

Unwegsames Gelände weist einen unebenen Untergrund voller Felsen und anderer Hindernisse auf. Es handelt sich zwar um festen Boden, allerdings ist dieses Gelände schwieriger zu durchqueren als offenes.

WASSER

Diese Art Gelände wird von Wasser in Form von Strömen, Flüssen, Sümpfen, Teichen und Seen bedeckt. Jedes Wasserhex besitzt ein Tiefenlevel (siehe *Levelwechsel*, S. 48). Wasser mit Tiefenlevel 0 ist sehr seicht und für einen BattleMech nicht mehr als knöcheltief; es kann sich dabei um Bäche, Sümpfe und flache Teiche handeln. Tiefenlevel 1 reicht 6 Meter hinab beziehungsweise befindet sich 1 Level unter Normalhöhe (Hüfthöhe für einen BattleMech). Tiefenlevel 2-Wasser ist 12 Meter tief und reicht gerade aus, um einen darin stehenden BattleMech vollständig zu bedecken. Wasserhexe mit Tiefenlevel 3 besitzen eine Tiefe von 18 Metern und so weiter. Selbst wenn ein kleiner Bach nur einen geringen Teil eines Hexes einnimmt, wird das gesamte Hex als Wasserhex betrachtet.

Genaugenommen besitzen Wasserhexe sogar 2 Höhenstufen: die Wasseroberfläche und den Grund (oder Boden) des Gewässers. Das Level der Wasseroberfläche wird von der Höhenstufe des Hexes bestimmt, während sich das Level des Grundes nach der Höhenstufe des Hexes abzüglich der Wassertiefe bemisst. So würde Wasser mit Tiefenlevel 2, das sich in einem Level 3-Hex befindet, eine Level 3-Wasseroberfläche und einen Level 1-Boden besitzen.

PFLASTER

Pflasterfelder sind in der Regel glatt und sehr hart. Dazu gehören typischerweise Straßen, Gehwege und Landefelder aus Asphalt oder Beton, aber auch Kopfsteinpflaster. Auf diesem Gelände kommen Fahrzeuge schneller voran, rennenden Mechs und mit Höchstgeschwindigkeit fahrende Bodenfahrzeuge riskieren jedoch, auf Pflaster auszurutschen bzw. ins Schleudern zu kommen (siehe *Bewegung auf Pflaster*, S. 61).

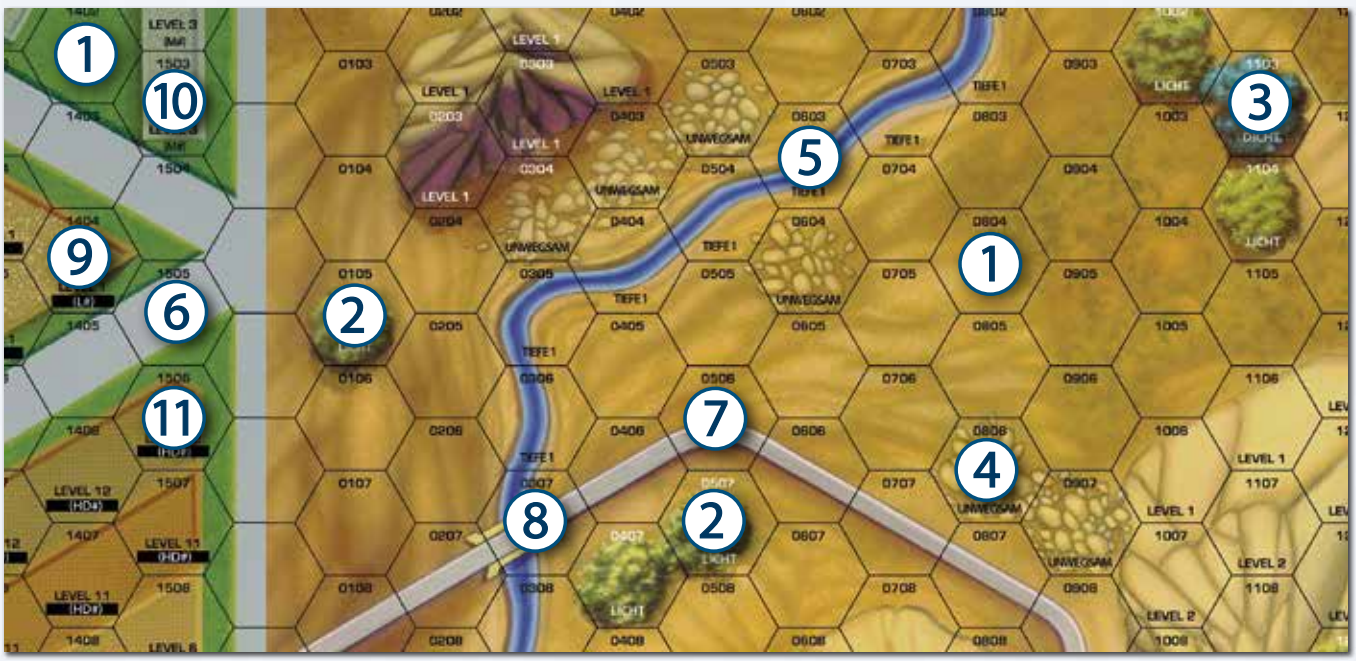
STRASSEN

Straßen sind schmale Pflasterstreifen, die andere Geländearten durchqueren. Für ein Straßenfeld gelten alle Regeln für ein Pflasterfeld, aber um als „auf" der Straße befindlich zu gelten, muss eine Einheit sich von einem Straßen- oder Pflasterfeld auf ein anderes Straßen- oder Pflasterfeld bewegen. Für Einheiten, die diese Bedingung nicht erfüllen, gilt das Gelände im Rest des Hexfelds.

BRÜCKEN

Wenn eine Straße Wasser oder Gelände überquert, das tiefer liegt als die Straße, handelt es sich um eine Brücke. Einheiten, die sich auf der Straße bewegen, können die Brücke benutzen und die normalerweise durch das überquerte Gelände anfallenden Beschränkungen und Modifikatoren ignorieren (etwa auf Grund von Wasser oder eines Höhenwechsels). Der Konstruktionsfaktor einer Brücke gibt an, welches Gewicht sie tragen kann. Eine Brücke, die das Gewicht einer sie überquerenden Einheit nicht tragen kann, stürzt ein (siehe *Einsturz* unter *Gebäude*, S. 176).

• SPIELPLANAUSSCHNITT MIT MARKIERTEN GELÄNDEARTEN•



GEBÄUDE
Gebäude erstrecken sich in der Regel über mehrere Kartenfelder und repräsentieren Bauten unterschiedlicher Art, wie im Folgenden beschrieben. (Für ausführliche Gebäuderegeln, siehe S. 166.) Auf einem Gebäudehex sind Typ und Höhe des Gebäudes angegeben.

Leichte Gebäude (L#)
Leichte Gebäude sind in der Regel kleine Bauten aus Holz oder Blech, die für die meisten Mechs und Fahrzeuge kein Hindernis darstellen.

Mittelstarke Gebäude (M#)
Aus Stein, Hartholz und/oder Metall errichtete mittelstarke Gebäude sind leichte Industriebauten und robuster als leichte Gebäude. Dank des schwereren Baumaterials können sie mehr Schaden als diese einstecken, bevor sie einstürzen.

Harte Gebäude (H#)
Harte Gebäude sind in der Regel Teil einer Industrieanlage, aus Stahlbeton errichtet und auf hohe Belastung ausgelegt. Die meisten Mechs können auf das Dach eines harten Gebäudes springen, ohne es zum Einsturz zu bringen.

Hochdichte Gebäude (HD#)
Hochdichte Gebäude (Bunker zum Beispiel) sind bewusst darauf ausgelegt, einen Kampf zu überstehen. Von allen Gebäudetypen können sie das größte Gewicht tragen und den meisten Schaden einstecken.

SCHIENEN
Diese Geländeart steht für Gleise unterschiedlicher Bauart, von traditionellen durch Holzschwellen verbundenen Stahlschienen bis zu hochmodernen Stahlbetonbetten für Magnetschwebebahnen und mehr. Alle Bodenfahrzeuge und Mechs behandeln Schienenfelder als unwegsames Gelände, sie haben jedoch keine Auswirkung auf die Bewegung anderer Einheiten oder auf Sichtlinien.

GAL-1GLS Gallowglas, 4. Donegal Guards, Haus Steiner.

MARKIERUNGEN

Bestimmte Geländemerkmale wie Schutt oder Gebäude, falls Sie für ein Szenario auf einem Spielplan ohne vorgedruckte Gebäude welche einsetzen wollen, können durch Markierungen aus Papier oder Pappe dargestellt werden. Sie können dazu eigene Markierungen herstellen oder sie vorgefertigt kaufen. Durch den Einsatz von Markierungen können Sie den Plan vor Beginn eines Spiels entsprechend den Bedingungen eines Szenarios oder nach Übereinkunft unter den Spielern anpassen.

Im Folgenden erhalten Sie einen Überblick über die im Spiel benutzten Markierungen und ihre Wirkung. Genaue Regeln über Auswirkungen auf Bewegung und Kampf finden Sie in den entsprechenden Kapiteln weiter hinten in diesem Buch.

Kartensets: HexPacks (siehe S. 11) enthalten verschiedene vorgestanzte Schablonen, die als Markierungen eingesetzt werden können. So enthält das *HexPack Seen und Flüsse* (*HexPack: Lakes and Rivers*) Schuttmarkierungen und eine Markierung für ein freistehendes Gebäude.

GEBÄUDE UND BRÜCKEN
Durch Markierungen dargestellte Gebäude und Brücken werden im Spiel ebenso behandelt wie vorgedruckte Gebäude und Brücken (siehe *Gebäude*, S. 166, und *Bewegung über Brücken*, S. 62).

SCHUTT
Geschützfeuer, Brände und durch BattleMechs angerichteter Schaden können ein Gebäude in Schutt und Asche legen. Dies wird durch eine Schuttmarkierung angezeigt. Schuttfelder behindern die Bewegung.

Nur die Zerstörung von Gebäuden erzeugt Schutt. Die Zerstörung anderer Geländearten hinterlässt unwegsames Gelände (siehe *Wälder roden*, S. 112).

WÜRFEL

Zum Spielen von **BattleTech** benötigen die Spieler zwei sechsseitige Würfel, die möglichst von unterschiedlicher Farbe sein sollten. Wenn man in einer bestimmte Situation mit einem Würfel würfeln soll, wird dies in den Regeln kurzerhand als 1W6-Wurf bezeichnet. Falls nicht anders angegeben, bedeutet ein 2W6-Wurf dementsprechend, dass mit beiden Würfeln gewürfelt wird, wobei die erzielten Augenzahlen zu einem Ergebnis zusammengezählt werden.

MILITÄRISCHE ORGANISATION

— Aus *Moderne Kriegsführung: Handbuch der Strategie und Taktik*, 2. Auflage, mit Erlaubnis der Fakultät für Militärkunst, New-Avalon-Institut der Wissenschaften

Die meisten Großen Häuser haben ihre Streitkräfte nach dem im Folgenden beschriebenen System des Ersten Sternenbunds organisiert. Nicht-reguläre Kräfte wie Söldnertruppen und Peripheriearmeen benutzen häufig ein Organisationsschema, das speziell auf die Optimierung begrenzter Mittel zugeschnitten ist und verstärken ihre Hauptkräfte mit Fahrzeugen und/oder Infanterie.

Lanze/Zug/Trupp

Eine Lanze besteht aus vier BattleMechs oder Gefechtsfahrzeugen unter dem Befehl eines Lieutenants. Die Standard-Luft-/Raumlanze (üblicherweise Schwarm genannt) besteht aus zwei Jägern.

Das Infanteriegegenstück der Lanze ist der Zug, der je nach Einheitstyp aus zwischen acht und achtundzwanzig Mann besteht. Die kleinste – und am seltensten eingesetzte – Organisationseinheit der Infanterie ist der Trupp, der in der Regel sieben Mann umfasst. Gefechtsrüstungen kommen üblicherweise in Trupps aus vier bis sechs Mann zum Einsatz und werden verwaltungstechnisch zu Zügen aus vier bis sechs Trupps zusammengefasst.

Kompanie

Die Standardkompanie besteht aus drei Lanzen (zwölf BattleMechs oder Gefechtsfahrzeuge) unter dem Befehl eines Captains. Zur Unterstützung der BattleMech-Hauptstreitmacht kann eine vierte Lanze aus Luft-/Raumjägern angegliedert sein.

Eine Luft-/Raumjägerkompanie wird häufig als Staffel bezeichnet und besteht aus drei Lanzen/Schwärmen (sechs Maschinen). Eine Infanteriekompanie besteht aus drei Zügen, denen häufig ein zusätzlicher Befehlstrupp angegliedert ist.

Bataillon

Ein Standardbataillon besteht aus drei Kompanien (36 BattleMechs oder Gefechtsfahrzeugen) unter dem Befehl eines Majors oder Colonels. Bataillone können über eine Befehlslanze verfügen, die mobile Führungs- und Logistikkapazitäten beiträgt. Manche Bataillone organisieren angegliederte Luft-/Raumlanzen als separate Kompanien/Staffeln. Während eine Befehlslanze im Sternenbund-Organisationsschema zum Standard gehörte, ist sie derzeit nicht allgemein üblich, und ihre Anwesenheit variiert je nach Haus.

Ein Bataillon Luft-/Raumjäger wird häufig als Geschwader bezeichnet und besteht aus drei Staffeln (18 Maschinen), häufig mit einem angegliederten Befehlsschwarm. Ein Infanteriebataillon besteht aus drei Kompanien, häufig mit angegliedertem Befehlszug.

Regiment

Ein Standardregiment besteht aus drei bis fünf Bataillonen (108 bis 180 BattleMechs und/oder Gefechtsfahrzeugen) unter dem Befehl eines Colonels oder Generals. Sprung- oder Landungsschiffe sind üblicherweise einem Regiment angegliedert, ebenso wie Hilfstruppenbataillone aus Infanterie oder Panzertruppen.

Ein Regiment Luft-/Raumjäger besteht aus zwei bis drei Geschwadern mit angegliedertem Befehlsschwarm. Ein Infanterieregiment besteht aus drei bis vier Bataillonen, häufig mit angegliedertem Befehlszug.

REGIMENTSKAMPFGRUPPE (RKG)

Die moderne Regimentskampfgruppe unter dem Befehl eines Generals besteht aus einem BattleMechregiment, drei Gefechtsfahrzeugregimentern, fünf Infanterieregimentern, einem Artilleriebataillon und zwei Luft-/Raumjägergeschwadern.

Die RKG wurde während der Nachfolgekriege von der Armee der Vereinigten Sonnen in die moderne Kriegsführung eingeführt. Inzwischen existieren zwar im Militär der meisten Großen Häuser RKGs, aber nur die Vereinigten Sonnen und die Lyranische Allianz haben nahezu ihre gesamten Streitkräfte in Regimentskampfgruppen organisiert.

Vater.

Die derzeitigen Ereignisse lassen mir zwar keine Gelegenheit, an diesem Projekt zu arbeiten, aber deine Worte kommen mir nur allzu häufig in den Sinn, und ich bemühe mich, die Zeit zu finden, um meine Geheime Geschichte der Clans zu aktualisieren und erweitern. Bei dem Versuch, nach den jüngsten Kämpfen innere Ruhe zu finden, habe ich einen Abschnitt noch einmal gelesen, den ich schon mindestens ein Dutzend Mal zuvor studiert hatte, und jetzt erst ist mir ein Fehler aufgefallen, den ich schon längst hätte bemerken müssen.

Du findest im Folgenden einen angeblichen direkten Auszug aus Nicholas Kerenskys persönlichen Unterlagen, aber die Datierung kann nicht stimmen. Wir haben unwiderlegbare Beweise dafür, dass der erste OmniMech 2854 zum Einsatz kam, während Infanterierüstungen zuerst 2868 auftauchten. Die Höllenrösser schickten ihre genetisch verbesserten Elementare 2870 in den Kampf. Nicholas starb aber bereits 2834, volle zehn Jahre, bevor die gezielte Erforschung des OmniMechs ihren Anfang nahm.

Hat hier nur ein übereifriger Wissenschaftler das zitierte Material aktualisiert? Oder handelt es sich, wie wir beide schon häufig vermutet haben, um eine Maßnahme späterer ilKhane, die sicherstellen sollte, dass kein Zweifel an der Allwissenheit des allgewaltigen Gründervater aufkamen kann?

Mir ist bewusst, dass derartige Überlegungen angesichts der Schrecken der Gegenwart trivial erscheinen, aber es sind derartige Feinheiten, die einem helfen, bei Verstand zu bleiben.

Pass auf dich auf, Vater.

Phelan, Arc-Royal, 14. Juli 3069

Auszug aus den Papieren Nicholas Kerenskys:

Wir müssen alle Überbleibsel der verderbten Vergangenheit auslöschen, um ein Volk schmieden zu können, das unserer Bestimmung würdig ist. Wir müssen die Traditionen zerschlagen, die uns so lange geblendet und gelähmt haben. Die überkommenen Methoden hindern uns wie Fesseln daran, unsere wahre Kraft zu entfalten. Wir sind neue Menschen, wiedergeboren aus dem Feuer, und müssen neue Wege einschlagen.

Von nun an werden unsere achthundert Krieger sich in zwanzig Clans gliedern. Und sie sollen nicht länger in Lanzen, Kompanien, Bataillonen oder Regimentern kämpfen. Stattdessen werden sie in Strahlen, Sternen, Binärsternen, Sternhaufen und Galaxien in den Kampf marschieren.

KLEINE FORMATIONEN: Strahl, Stern und Nova

Jeder MechKrieger wird ein Strahl sein. Falls kein OmniMech verfügbar ist, bilden zwei Luft-/Raumjäger oder fünf Elementare in Rüstung einen Strahl. (*Anmerkung des Redakteurs: Auch wenn Nicholas kein Freund von Fahrzeugen war, die Clans setzen sie ein, zu zweien pro Strahl.*) Fünf Strahlen sollen einen Stern bilden, und ein Sterncommander soll ihn befehligen.

Ein Stern OmniMechs und ein Stern Elementare sollen zusammen eine Nova bilden. Jeder OmniMech einer Nova wird einen Strahl Elementare mit in die Schlacht nehmen.

Binärstern/Trinärstern/Supernova

Zwei Sterne werden einen Binärstern bilden, drei Sterne einen Trinärstern. Sterncaptains werden diese Einheiten führen. Zwei Novas werden als Supernova-Binärstern kämpfen, und drei Novas als Supernova-Trinärstern.

GROSSE FORMATIONEN: Sternhaufen und Galaxis

Ein Sternhaufen soll aus drei bis fünf Binärsternen, Trinärsternen oder Supernovas bestehen. Jeden Sternhaufen wird ein Sterncolonel führen. Drei bis fünf Sternhaufen werden eine Galaxis bilden, die ein Galaxiscommander anführt.

— Aus *Feldhandbuch: ComStar*, militärischer Bereitschaftsbericht zu den Einheiten der ComGuards, in Auftrag gegeben von Präzentor Martialum Victor Steiner-Davion, erschienen 3062. Zweite Auflage 3065. Mit Erlaubnis des Herausgebers.

ORGANISATIONSSCHEMA

ComStar-Truppen verwenden nicht das vom Sternenbund bekannte System aus Lanzen, Kompanien, Bataillonen und Regimentern. Stattdessen basiert ihr Aufbau auf Sechsergruppen, die eine enorme Flexibilität in der Aufstellung ermöglichen. Sowohl die ComGuards als die BlakeGuards von Blakes Wort setzen Verbundwaffengruppen ein, für deren Aufbau sich dieses System besonders eignet.

Die kleinste Formation ist die Stufe I, bestehend aus einem einzelnen BattleMech, Jäger, Panzer oder Infanteriezug. Diese Stufe-I-Formationen sind die Bausteine der ComStar-Armeen. Die nächsthöhere Formation ist die Truppe oder Stufe II und besteht aus sechs Stufen I, was sie etwa zum Gegenstück einer Lanze oder Halbkompanie macht. In vielen Fällen besteht die Truppe aus Stufen I eines einzigen Typs, zum Beispiel sechs BattleMech, aber auch auf dieser Ebene sind bereits Verbundwaffenformationen möglich.

Die nächste Formation ist die Sektion oder Stufe III aus sechs Stufen II, das ComGuards-Äquivalent eines Bataillons. Sektionen sind fast immer Verbundwaffenformationen und üblicherweise die größten Formationen, deren Mitglieder regelmäßig gemeinsam eingesetzt werden.

Formationen der Stufe IV oder Divisionen bestehen aus sechs Stufen III, was sie zur Entsprechung vom zwei Regimentern nach dem SBVS-Schema macht. Divisionen sind die größte dauerhafte Formation dieses Organisationsschemas und bilden sein Verwaltungsgerüst. Die ComGuards kennen auch eine noch größere Formation, die Armee oder Stufe V aus vier bis sechs Divisionen. Dies ist zwar hauptsächlich eine verwaltungstechnische Kategorie, aber eine Armee kann auch im Feld aktiv werden, wie 3052 auf Tukayyid bewiesen.

Aufbau

Alle ComGuards/BlakeGuards-Formationen sind Verbundwaffengruppierungen und kennzeichnen mit einem griechischen Buchstaben das Verhältnis von Mech-, Panzer- und Infanterietruppen in der Formation (Der Aufbau der Luft-/Raumkräfte ist ziemlich konstant). Je näher der Buchstabe dem Anfang des Alphabets ist, desto höher ist der BattleMech-Anteil der Formation und desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass sie offensiv eingesetzt wird, während Formationen mit einer Buchstabenkennung näher zum Ende des Alphabets einen höheren Anteil an Panzern und Infanterie aufweisen und normalerweise mehr für Garnisonsaufgaben oder Stadtkämpfe Verwendung finden.

—Protokollauszug aus Caradoc Trevenas Seminar von 2066 an der Focht Kriegshochschule

Die meisten Streitkräfte im bekannten Weltraum benutzen ein Organisationsschema, das auf Mehrfachen von vier, fünf oder sechs basiert: Lanze, Stern oder Stufe II. Ich könnte Sie jetzt mit altbekannten Details langweilen, aber wir werden den üblichen Vortrag über Lanzen, Kompanien, Bataillone und so fort auf ein andermal verschieben. Und wenn es nach mir geht, auch einen anderen Dozenten.

Aber nicht alle militärischen Organisationsbegriffe sind Allgemeingut. Diejenigen, die es nicht sind, werde ich kurz abhandeln.

Bei einer Brigade handelt es sich um eine Gruppe aus drei oder mehr Regimentern von üblicherweise ähnlichem Aufbau. Eine Division besteht, auch wenn sie in den modernen Militäroperationen kaum auftaucht, und im Sprachgebrauch auch nicht, aus zwei oder mehr Brigaden. Bitte nicht mit der ComGuards-Division verwechseln: Auch was die betrifft, werden Sie auf ein andermal und einen anderen Dozenten warten müssen. Ein Corps besteht aus fünf bis zehn Divisionen und eine Armee schließlich aus drei bis fünf Corps.

Der Begriff „Kampfverband" bezeichnet in der Regel eine kurzfristig zusammengestellte Streitmacht, die normalerweise größer als ein Regiment ist und kleinere, kampferprobte Mech-, Panzer- und Infanterieformationen aus verschiedenen Truppen zu einer schlagkräftigen Einheit zusammenfasst. Diese Art der Formation gibt dem Kommandeur eine Flexibilität und Möglichkeiten über das hinaus, was mit den unabhängigen Komponenten der Armee möglich wäre. Kampfverbände sind nichts für kleinere Kampfhandlungen, sie zeigen ihren wahren Wert vor allem bei Großoffensiven. Natürlich sind diese Art Formationen nur bei den Großen Häusern eine Seltenheit, nicht bei den ComGuards. Man könnte sogar sagen, dass alle ComGuards-Sektionen Kampfverbände sind.

Weiter geht's. Ein Gefechtsverband bezeichnet alle Truppen, gleichgültig ob es ein einzelnes Regiment ist oder eine ganze Gruppe von Regimentern, die unter ein und dieselbe Befehlskette gehören. Beispiele dafür sind die Davion Brigade of Guards, Haus Kuritas Schwert des Lichts oder die Marik-Milizen.

So, während Sie sich jetzt alle hektisch diese grandiosen Militärbegriffe aufschreiben, mache ich Sie darauf aufmerksam, dass längst nicht alle Streitkräfte sich damit erfassen lassen.

Da gibt es zunächst einmal all die vom Schicksal gebeutelten Truppen, ob Söldner, vergessene planetare Milizen oder Peripherieheere, denen schlichtweg die Ausbildung und/oder das Material für eine durchorganisierte Struktur fehlen. Unter diesen Umständen regieren die Umstände. Soll heißen, diese Gegner führen ins Feld, was immer sie haben. Und wenn Sie nicht aufpassen, kann das eine böse Überraschung werden.

Dann gibt es auch noch die ausgefallenen Streitmächte, die nach einer ganz eigenen Vorstellung organisiert sind. Das berühmteste Beispiel dafür sind die Legionen der Marianischen Hegemonie, die Mechs und Fahrzeuge im Zenturien organisiert, mit zwei Zenturien pro Manipel, drei Manipeln pro Kohorte und drei bis fünf Kohorten pro Legion.

Obwohl ihre Einheit im VerCom-Bürgerkrieg nahezu ausradiert wurde, beweist eine Lanze der Davion Assault Guards eiserne Entschlossenheit, ihr Heimatreich zu verteidigen.

Dieses Kapitel behandelt den Spielverlauf bei **BattleTech** und stellt die Grundregeln vor, nach denen du die Rolle der Männer und Frauen übernehmen kannst, die als MechKrieger, Jagdpiloten, Fahrzeugbesatzungen, Infanteristen usw. die Schlachtfelder des 31. Jahrhunderts bevölkern.

Zu Vorbereitung eines Spiels legst du zunächst einen oder mehrere **BattleTech**-Spielpläne auf einem Tisch oder auf dem Boden aus, und zwar in einer für alle Spieler akzeptablen Anordnung, bzw. entsprechend der Vorgabe, falls ihr ein von Ulisses, Catalyst, FanPro oder FASA veröffentlichtes Szenario spielen wollt. In diesem Schritt kann es auch nötig werden, Gebäude verschiedener Höhen und Arten und/oder sonstige Markierungen auf der Karte zu verteilen. Richtlinien zur Erstellung eigener Szenarien findest du im Kapitel *Szenarien erstellen* auf S. 256.

Als nächstes füllen die Spieler die entsprechenden Datenbögen für alle am Gefecht beteiligten Einheiten aus. Die dazu notwendigen Daten der Mechs, Fahrzeuge und Luft-/Raum-Einheiten findest du entweder in den **BattleTech**-Hardware-Handbüchern, oder du erwirbst Datenbögen von Ulisses.

Falls alle Spieler zustimmen, ist es auch möglich, mit Hilfe der Konstruktionsregeln im *TechManual* Sonderanfertigungen zu erstellen oder existierende Einheiten umzubauen.

EINE ANMERKUNG ZU MASSSTAB UND REGELN

Eine **BattleTech**-Runde entspricht zehn Sekunden Realzeit im Spiel, und jedes Hexfeld auf dem Spielplan stellt ein Gebiet von dreißig Metern Durchmessern auf dem Schlachtfeld dar (außer für Luft-/Raum-Einheiten, siehe *Luft-/Raum-Bewegung*, S. 74). Denke aber daran, dass es sich hier um für ein Brettspiel abstrahierte Werte handelt. **BattleTech** ist ein Spiel und keine detaillierte Simulation. Das bedeutet, das Spiel hat Vorrang vor der Realität – der Einfachheit halber, um Spieldauer und Platzbedarf im Rahmen zu halten, und schlichtweg, damit es Spaß macht.

Zum Beispiel kann sich nur jeweils ein Mech in einem Hex aufhalten, obwohl er natürlich nicht das ganze Feld füllt. Ein Sechseckfeld von dreißig Metern Durchmesser bietet einem zwölf Meter hohen Mech reichlich Platz, sich zu bewegen und feindlichem Beschuss auszuweichen. In der realen Welt könnte sich auch problemlos ein zweiter Mech darin aufhalten. Im Spiel kontrolliert jedoch der Einfachheit halber ein Mech das Wabenfeld, in dem er sich befindet, so dass kein zweiter Mech es betreten darf, auch wenn der Platz dafür ausreichen würde.

Ein anderes Beispiel ist die Waffenreichweite. Dir wird bald auffallen, dass die Standardwaffen mit der größten Reichweite im Spiel nur Ziele in bis zu dreißig Feldern (900 m) Entfernung treffen können. In der Realität können moderne Panzergeschütze Ziele in mehr als 4 km Entfernung anvisieren. Da **BattleTech**-Geländekarten aber nur siebzehn Felder lang sind, wäre es dazu notwendig, mehr als sieben Karten an einander anzulegen, und das würde gute vier Meter Platz erfordern. Die wenigsten Spieler verfügen über so große Tische, ganz abgesehen davon, dass es so gut wie jedes taktische Manöver unmöglich machen würde, denn ein Angreifer könnte eine Einheit treffen, ganz gleich, wohin deren Spieler sie bewegt.

Im Übrigen hilft die Abstraktion realer Faktoren wie der Reichweite auch, das Spieluniversum anregender zu machen. **BattleTech** war schon immer ein Spiel, in dem es um Zweikämpfe geht, die sich am besten auf kurze Distanz austragen lassen. Denke also bitte daran, dass es sich um Spiel handelt, und dass die Vereinfachung der Wirklichkeit ein wichtiger Bestandteil dieses Spiels ist. Verzettele dich nicht in Details realer Physik, statt einfach Spaß zu haben!

REGELN FÜR EINZELNE EINHEITEN

Dieses und die folgenden Kapitel bis einschließlich *Gebäude* stellen die für alle Einheiten gleichermaßen geltenden Regeln vor. Soweit Ausnahmen gelten, werden sie unter einer entsprechenden Überschrift behandelt. Für ProtoMechs, Infanterie, Gefechtsfahrzeuge, Hilfsfahrzeuge und Luft-/Raum-Einheiten existieren besondere Zusatzregeln, die in den betreffenden Kapiteln behandelt werden.

Da bei **BattleTech** der BattleMech die Hauptrolle spielt, konzentrieren sich die Regeln häufig zunächst einmal auf Mechs (was Bewegung, Kampf etc. angeht), und behandeln andere Einheiten im Anschluss .

SPIELABLAUF

BattleTech ist ein rundenbasiertes Spiel. In jeder Runde haben alle Einheiten auf dem Feld die Möglichkeit, sich zu bewegen und ihre Waffen abzufeuern.

Jede Runde besteht aus mehreren kleineren Abschnitten, Phasen genannt. In jeder dieser Phasen können Spieler eine bestimmte Art von Aktion ausführen, wie Bewegen oder Schießen. Die Spieler führen dabei die Phasen in einer festgelegten Reihenfolge durch. Die besonderen Aktionen, Bewegung, Effekte von Schäden und so weiter werden in separaten Abschnitten später in diesem Buch erläutert.

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

1. Initiativephase
2. Bewegungsphase
3. Waffeneinsatzphase
4. Nahkampfphase
5. Hitzephase
6. Endphase

INITIATIVEPHASE

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

BEWEGUNGSPHASE (BODEN)

Das Team, welches die Initiative verloren hat, wählt eine Einheit und bewegt diese zuerst. Wenn dieses Team mehr Einheiten hat, als das Team, welches die Initiative gewonnen hat, kann es sein, dass es mehr als eine Einheit bewegen muss. Siehe dazu *Unterschiedlich viele Einheiten*, S. 39.

Danach bewegt das Team, das die Initiative gewonnen hat, eine Einheit. Wenn dieses Team mehr Einheiten hat, als das Team, welches die Initiative verloren hat, kann es sein, dass es mehr als eine Einheit bewegen muss. Siehe dazu *Unterschiedlich viele Einheiten*, S. 39.

Die Bewegung wechselt zwischen den Seiten hin und her, bis alle Einheiten bewegt wurden. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Einheit bewegen muss, kann er frei wählen, welche Einheit er bewegt, so lange sie noch nicht zerstört wurde. Selbst wenn eine Einheit vollständig immobil ist, kann ihr eine „Bewegungsaktion" zugewiesen werden und sie so in ihrem Hex verbleiben. Zum Beispiel ist eine Einheit, deren Pilot bewusstlos ist, nicht zerstört und kann so als „Stehengeblieben" gekennzeichnet werden.

BEWEGUNGSPHASE (LUFT-/RAUM)

Das Team ohne Initiative wählt eine Luft-/Raum-Einheit (keine in der Bewegungsphase (Boden) bewegbare Einheit) aus und bewegt sie. Falls dieses Team über mehr Luft-/Raum-Einheiten als die Gegenseite verfügt, kann es notwendig sein, dass es mehr als eine Einheit bewegt. Siehe *Unterschiedlich viele Einheiten* auf S. 39.

Als Nächstes bewegt die Seite mit Initiative eine Luft-/Raum-Einheit. Auch hier gilt, falls dieses Team über mehr Luft-/Raum-Einheiten als die Gegenseite verfügt, kann es notwendig sein, dass es mehr als eine Einheit bewegt.

Auf diese Weise wechseln sich beide Seiten in der Bewegung ab, bis alle Luft-/Raum-Einheiten bewegt wurden. Wann immer ein Spieler eine Luft-/Raum-Einheit bewegen muss, steht es ihm frei, dafür eine beliebige noch nicht bewegte Luft-/Raum-Einheit seines Teams zu wählen, die noch nicht zerstört ist, selbst wenn sie dabei keinen Schub einsetzt. Zum Beispiel sind Einheiten, deren Pilot bewusstlos ist, nicht automatisch zerstört, und können den Bewegungsbefehl erhalten, Null Schubpunkte einzusetzen, selbst wenn sie momentan außer Kontrolle sind. Siehe dazu *Auswirkungen eines Kontrollverlusts* auf S. 92,.

Gelandete oder abgestürzte, aber dadurch nicht zerstörte, Luft-/Raum-Einheiten gelten als Bodeneinheiten und werden in der Bewegungsphase (Boden) bewegt.

WAFFENEINSATZPHASE

Das Team, welches die Initiative verloren hat, sucht sich als erstes eine Einheit aus, für die er das Waffenfeuer ankündigt. Wenn dieses Team mehr Einheiten hat, als das Team, welches die Initiative gewonnen hat, kann es sein, dass das Waffenfeuer für mehr als eine Einheit angesagt werden muss, wie in dem Abschnitt *Unterschiedlich viele Einheiten*, S. 39 beschrieben. Der die Einheit kontrollierende Spieler sagt dabei gleichzeitig an, ob die Einheit den Torso nach rechts oder links oder die Arme nach hinten dreht. Der Spieler muss alle Angriffe ankündigen, welche er mit den Waffen seiner Einheit durchzuführen plant. Dabei legt er fest, welche Waffen er auf welches Ziel/welche Ziele abfeuert.

Dann sucht sich das Team, welches die Initiative gewonnen hat, eine Einheit aus, für die er das Waffenfeuer ankündigt. Wenn dieses Team mehr Einheiten hat, als das Team, welches die Initiative verloren hat, kann es sein, dass das Waffenfeuer für mehr als eine Einheit angesagt werden muss (siehe dazu *Unterschiedlich viele Einheiten*, S. 39). Der die Einheit kontrollierende Spieler sagt dabei alle Torsodrehungen und geplanten Waffenangriffe wie oben beschrieben an.

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

Torso- und Geschützturmdrehung

Schwenks und Drehungen des Mechtorsos oder Geschützturms werden in der Waffeneinsatzphase erklärt, und der Torso oder Geschützturm bleibt für den gesamten Rest der Runde ausgerichtet wie angesagt. Dies hat auch Auswirkungen auf das „Schussfeld" von Nahkampfangriffen. Torso und Geschützturm werden in der Endphase wieder nach vorne gedreht (siehe unten).

Abwicklung des Waffeneinsatzes

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

Alle angekündigten Angriffe müssen durchgeführt werden, auch wenn das geplante Ziel schon zerstört ist, bevor alle darauf angesagten Angriffe abgehandelt worden sind. Genauso müssen alle angekündigten Angriffe für den Zweck der Überwachung des Munitionsverbrauchs und der Hitze vollendet werden. Zusätzlich kann eine getätigte Deklaration nicht mehr geändert werden, da der Zeitmaßstab (und das generelle Chaos der Schlacht) es unmöglich macht, etwas anderes zu tun, als die geplanten Angriffe durchzuführen.

Schadensfeststellung

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

Am Ende der Phase tritt die Wirkung des Schadens dann sofort ein. Die Spieler machen dann alle erforderlichen Pilotenwürfe, welche durch das Waffenfeuer verursacht wurden. Der in der Waffeneinsatzphase verursachte Schaden tritt vor dem Beginn der Nahkampfphase ein. Wenn notwendig, werden Pilotenwürfe und eventuell erforderliche Bewusstseinswürfe am Ende der Waffeneinsatzphase durchgeführt.

Dabei ist zu beachten, dass auch wenn der gesamte Schaden gleichzeitig zum Ende der Phase wirksam wird, bei der Verteilung des Schadens zerstörte Trefferzonen sofort eine Auswirkung haben. Wird also beispielsweise der linke Mechtorso eines BattleMechs zerstört, fällt der linke Mecharm augenblicklich ab, und der Effekt aller weiteren Treffer gegen diesen Arm wird entsprechend dem Schadensleitdiagramm auf andere Zonen weitergeleitet.

NAHKAMPFPHASE

Die Spieler wiederholen die in der Waffeneinsatzphase genannten Schritte, wobei alle durch Nahkämpfe verursachten Schäden vor dem Beginn der Hitzephase eintreten. Wenn notwendig, werden Pilotenwürfe und eventuell erforderliche Bewusstseinswürfe am Ende der Nahkampfphase durchgeführt.

HITZEPHASE

Die Spieler aktualisieren die Wärmeskala ihrer Einheiten, um so den Hitzeaufbau oder –abbau dieser Runde wiederzuspiegeln. Alle durch überhöhte interne Hitze verursachten befristeten und unbefristeten Schäden werden jetzt abgehandelt. Hitzeeffekte können auch zur Verletzung des MechKriegers führen, welches einen *Bewusstseinswurf* (siehe S. 41) nach sich zieht.

Für ProtoMechs, Infanterie und Gefechts- sowie Hilfsfahrzeuge ist Abwärme nicht relevant. Für spezielle Regeln zu diesen Einheitstypen im Verlauf der Hitzephase siehe *Wärme* auf S. 158.

ENDPHASE

Spieler, deren MechKrieger in einer vorausgegangenen Runde das Bewusstsein verloren haben, würfeln nun mit 2W6, um zu erfahren, ob der Pilot in dieser Runde die Besinnung wiedererlangt. Die Spieler können jetzt noch verschiedene verbliebene Handlungen und Aktionen für diese Runde ausführen, wie zum Beispiel das Ein- und Ausschalten von Wärmetauschern. Die speziellen Regeln für solche Aktionen geben an, ob sie in der Endphase stattfinden oder nicht.

Die Spieler wiederholen die oben aufgeführten Schritte so lange, bis eine Seite seine Siegbedingungen für dieses Szenario erreicht hat. Normalerweise gewinnt das Team, das die letzte(n) überlebende(n) Einheit(en) auf dem Feld hat. Wenn die letzten Einheiten beider Seiten gleichzeitig zerstört werden oder die letzten Einheiten beider Seiten sich nicht mehr bewegen können und keine Möglichkeit haben, die gegnerischen Einheiten zu beschädigen, endet das Gefecht unentschieden. Die Spieler können vor dem Spiel andere Siegbedingungen vereinbaren oder die aus einem von Catalyst (oder FanPro/FASA/Ulisses) veröffentlichtem Szenario auswählen. Siehe *Szenarien erstellen*, Seite 256, für Richtlinien, um eigene Szenarien zu kreieren.

Torso- und Geschützturm-Drehungen: Wurde ein Mechtorso oder ein Geschützturm während der Runde gedreht, kehrt er in der Endphase nach vorne in die Ausgangsstellung zurück. Geschütztürme können durch erlittenen Schaden blockieren (siehe Auswirkung *Kritischer Treffer bei Bodengefechtsfahrzeugen*, S. 193). Blockierte Geschütztürme kehren nicht in die Ausgangsstellung zurück, sondern behalten ihre derzeitige Ausrichtung für den Rest des Spiels. Ein Mechtorso kann auf diese Weise nicht blockieren.

Ein Mad Cat Mk. II *und ein* Phoenix Hawk IIC *der Ryuken-ni Haus Kuritas wagen sich auf einen Lavastrom, um ihre Opfer zu stellen.*

Unterschiedlich viele Einheiten

In der Bewegungsphase (Boden), der Bewegungsphase (Luft-/Raum), der Waffeneinsatzphase und der Nahkampfphase wechseln sich die Spieler bei der Bewegung der Einheiten und der Ansage von Angriffen ab. Wenn beide Seiten gleich viele Einheiten haben, wechseln sich beide Seiten einfach ab und bewegen oder deklarieren einen Angriff für jeweils eine Einheit. Wenn die Anzahl der Einheiten auf jeder Seite nicht gleich ist, muss dieses Prozedere abgewandelt werden.

Wenn vor jedem Paar von Bewegungs- oder Angriffsdeklarationen eine Seite mehr als doppelt so viele Einheiten wie die andere Seite hat, die noch bewegt oder für die noch ein Angriff deklariert werden muss, erklärt die Seite mit mehr als doppelt so vielen Einheiten dies für zwei Einheiten anstelle von einer Einheit.

Siehe das Beispiel unten, wie mit einer unterschiedlichen Anzahl von Einheiten verfahren wird.

Zu Beginn der Bewegungsphase hat Seite A 8 Einheiten und Seite B hat 5 Einheiten. Seite A gewinnt die Initiative. Vor dem ersten Bewegungspaar hat Seite A nicht doppelt so viele Einheiten wie Seite B. Deshalb bewegt Seite B eine Einheit und Seite A bewegt eine Einheit. Jetzt hat Seite A sieben Einheiten übrig, während Seite B vier Einheiten verbleiben. Da Seite A immer noch nicht doppelt so viele verbliebene Einheiten hat, bewegt jede Seite wieder eine Einheit. Vor dem dritten Bewegungspaar hat Seite A sechs Einheiten und damit doppelt so viele wie Seite B mit drei Einheiten. Dieses bedeutet, dass Seite A ab jetzt für jede von Seite B bewegte Einheit zwei eigene Einheiten bewegen muss.

Die folgende Tagelle zeigt, wie viele Einheiten jede Seite wann bewegt.

Bewegung Nr.	Seite B Mechs noch zu bewegen	Seite A Mechs noch zu bewegen	Seite B bewegt	Seite A bewegt
1	5	8	1	1
2	4	7	1	1
3	3	6	1	2
4	2	4	1	2
5	1	2	1	2

Krieger

Die Soldaten, welche einen BattleMech steuern, werden MechKrieger genannt, diejenigen die konventionelle und Luft-/Raumjäger steuern einfach Piloten. Ein Fahrzeug ist außer Gefecht gesetzt, wenn sein Krieger getötet oder schwer verletzt wird, selbst wenn die Maschine selber nur minimalen Schaden erleidet.

Fahrzeuge und Landungsschiffe haben eine Besatzung aus mehreren miteinander zusammenarbeitenden Personen, und Infanterieeinheiten stehen für einen Zug Soldaten. Die Kampfleistung dieser Einheiten nimmt mit zunehmendem Ausfall von Besatzungsmitgliedern oder Soldaten ab. Innerhalb dieser **BattleTech**-Regeln steht der Begriff „Krieger" grundsätzlich für das menschliche Element einer Einheit, ganz gleich, ob es sich um eine einzelne Person oder eine ganze Besatzung handelt.

Spielwerte

Obwohl Krieger grundsätzlich über eine ganze Reihe von Fähigkeiten verfügen, werden im **BattleTech**-Spiel letztendlich nur zwei Eigenschaften tatsächlich im Kampf eingesetzt, nämlich Piloten- und Schützenwerte. Diese Fähigkeiten werden anhand von Spielwerten eingestuft, wobei gilt, dass eine Fähigkeit umso besser beherrscht wird, je niedriger ihr Spielwert ist.

Der Pilotenwert eines MechKriegers spiegelt sein Können im Umgang mit dem Bewegungsapparat seiner Maschine wieder. Zum Beispiel, um zu verhindern, dass der Mech stürzt (siehe *Mechpilotenwürfe*, S. 59) , dass ein Luft-/Raumjäger außer Kontrolle gerät (siehe *Raumpilotenwürfe*, S. 92), dass ein Fahrzeug ins Rutschen gerät (siehe *Rutschen*, S. 62 und *Seitliches Abdriften*, S. 67) und so weiter.

Lieutenant Terrero von den 3. Crucis-Lanciers Haus Davions macht sich bereit, an Bord seines AS7-D Atlas *zu gehen.*

Der Schützenwert eines MechKriegers entscheidet darüber, wie leicht oder schwer es ihm fällt, mit der Bewaffnung seines BattleMechs erfolgreich Angriffe durchzuführen. Siehe *Waffen abfeuern*, S. 106.

Fahrzeuge: Fahrzeugbesatzungen verfügen über Fahrerfertigkeit. Diese wird auf dieselbe Weise eingesetzt wie Pilotenfertigkeit.

Infanterie: Infanterieeinheiten haben einen Schützen-, aber keinen Pilotenwert. Außerdem können nur Infanterieeinheiten einen Mechabwehrkampfwert besitzen.

ProtoMechs: Durch die besonderen Möglichkeiten eines ProtoMechs brauchen dessen Piloten niemals einen Mechpilotenwurf zu absolvieren (s. *Pilotenwürfe*, S. 59). Daher verfügen sie nur über einen Schützenwert.

DURCHSCHNITTSFERTIGKEITEN

Krieger/Besatzung	Schütze	Pilot	Fahrer	Mech-abwehr
Innere Sphäre				
MechKrieger	4	5	—	—
Gefechtsfahrzeugsbesatzung	4	—	5	—
Hilfsfahrzeugsbesatzung	5	—	5	—
Konventionelle Infanterie*	4	—	—	8
Mechabwehrtruppen				
Fußtruppen	4	—	—	5
Sprungtruppen/Motorisiert	4	—	—	6
Gefechtsrüstungen	4	—	—	5
Luft-/Raumpilot	4	5	—	—
Konventioneller Jagdpilot	4	5	—	—
Raumbootbesatzung	4	5	—	—
Landungsschiffsbesatzung	4	5	—	—
Clan				
MechKrieger	3	4	—	—
ProtoMech-Pilot	4	—	—	—
Gefechtsfahrzeugsbesatzung	5	—	6	—
Hilfsfahrzeugsbesatzung	6	—	6	—
Konventionelle Infanterie*	5	—	—	8
Mechabwehrtruppen				
Fußtruppen	5	—	—	5
Sprungtruppen/Motorisiert	5	—	—	6
Gefechtsrüstungen	3	—	—	4
Luft-/Raumpilot	4	5	—	—
Konventioneller Jagdpilot	5	5	—	—
Raumbootbesatzung	5	5	—	—
Landungsschiffsbesatzung	4	5	—	—

*Panzergrenadiere können keine Mechabwehrangriffe durchführen.

Standard-Fertigkeitswerte

Krieger der Inneren Sphäre und der Clans haben je nach Einheitstyp unterschiedliche Durchschnittswerte für Piloten- und Schützenwert. Diese Werte können sich zwar verändern, wie im Folgenden unter *Verbesserung der Spielwerte* beschrieben, aber sofern in einem Szenario nichts anderes angegeben ist, verfügen alle beteiligten Krieger über durchschnittliche Werte entsprechend der folgenden Tabelle.

An Stelle dieser Fertigkeitswerte können Sie aber auf Wunsch auch die Regeln über *Erfahrung und Spielwerte* auf S. 266 benutzen.

Mechpiloten-, Raumpiloten- und Fahrerwürfe

Wenn eine von einem Krieger mit Pilot- oder Fahrerfertigkeit gesteuerte Einheit ein potentiell gefährliches Manöver versucht oder der Krieger Gefahr läuft, die Kontrolle über die Einheit zu verlieren, muss der den Krieger kontrollierende Spieler einen Piloten- bzw. Fahrerwurf durchführen. Siehe dazu *Mechpiloten- und Fahrerwürfe* auf S. 59, respektive *Raumpilotenwürfe* auf S. 92.

Außerdem entspricht der Basistrefferwert einer Einheit für Nahkampfangriffe dem Pilotenwert. Nach Anpassung für Bewegung, Gelände und sonstige Faktoren ergibt sich daraus der modifizierte Trefferwert für Nahkampfangriffe (siehe *Nahkampf*, S. 143).

Stillgelegte und bewusstlose Einheiten: Für eine stillgelegte Einheit oder eine Einheit, deren Pilot bewusstlos ist, ist kein Piloten-/Fahrerwurf möglich und er schlägt in jedem Fall fehl (siehe *Stilllegung*, S. 160).

Schützenwerte

Der Basistrefferwurf einer Einheit entspricht ihrem Schützenwert. Modifiziert für Entfernung, Gelände und anderen Faktoren wird diese Zahl zum modifizierten Trefferwurf für solche Angriffe (siehe *Waffen abfeuern*, S. 106).

Mechabwehrwert

Bei Angriffen gegen Mechs (siehe S. 219) entspricht der Basistrefferwert einer Infanterieeinheit ihrem Mechabwehrwert. Nach Anpassung für Bewegung, Gelände und sonstige Faktoren ergibt sich daraus der modifizierte Trefferwert.

STEIGERUNG DER WERTE

Eventuell möchte man seine Krieger auch noch in zukünftigen Szenarien oder gar in einer **BattleTech**-Brettspielkampagne einsetzen – immer vorausgesetzt, der Krieger übersteht das aktuelle Gefecht. Wenn dies der Fall ist, könnten die Spieler wünschen, die Werte ihrer Soldaten zu verbessern. Die hier vorgestellte Zusatzregel sollte nur dann verwendet werden, wenn alle Mitspieler ihr zustimmen und sich bereit erklären, die Verbesserung der Spielwerte für ihre Streitkräfte nachzuhalten.

Für jeden Krieger, der ein Szenario überlebt, sollten die Spieler Erfahrungspunkte notieren. Jeder überlebende Krieger erhält grundsätzlich 1 Erfahrungspunkt. Zusätzlich muss jeder Spie-

ler einen weiteren Erfahrungspunkt an einen Krieger der gegnerischen Partei vergeben, der ebenfalls das Szenario überlebt hat (vorausgesetzt, es gab Überlebende). Er darf den so bedachten Krieger dabei nach beliebigen Kriterien auswählen; je nach dem, wer seiner Meinung nach zum Beispiel am mutigsten war oder den meisten Schaden verursacht hat. Wenn eine Gruppe von Spielern gegen eine von einem Spielleiter geführte Einheit kämpft, ist es Aufgabe des Spielleiters, zu entscheiden, welcher Krieger den Bonuspunkt erhält.

Nach jedem Szenario können die Krieger ihre angesammelten Erfahrungspunkte verwenden, um damit ihre Spielwerte zu steigern. Eine Verbesserung des Pilotenwerts kostet 4 Punkte pro Stufe während zur Steigerung des Schützenwerts 8 Punkte pro Stufe eingesetzt werden müssen. Jede Steigerung senkt den betreffenden Spielwert um 1. So würde zum Beispiel die Ausgabe von 8 Erfahrungspunkten zur Verbesserung des gegenwärtigen Schützenwertes eines Kriegers von 4 den Wert auf 3 absenken.

A Time of War: Das BattleTech-Rollenspiel, enthält ein umfassendes System zur Erschaffung und Verbesserung von Charakteren, das auf Wunsch an die Stelle dieser Regeln treten kann.

Maximale Verbesserung: Kein Spielwert kann auf einen Wert unter 0 verbessert werden.

VERLETZUNGEN

Der folgende Abschnitt bietet einen kurzen Überblick, wie erlittener Schaden sich auf die Krieger auswirkt, die eine Einheit steuern. Nähere Einzelheiten finden Sie in den entsprechenden Kampf-Kapiteln.

MechKrieger

Drei Arten von Beschädigungen eines BattleMechs können auch zu einer Verwundung des in ihm sitzenden MechKriegers führen: Kopftreffer, Stürze und Munitionsexplosionen. Falls das Lebenserhaltungssystem des BattleMechs beschädigt wurde, kann der MechKrieger außerdem auch noch durch übermäßig hohe Innentemperaturen zu Schaden kommen. Jeder MechKrieger kann 5 Verwundungspunkte (Treffer) hinnehmen, bevor er an seinen Verletzungen stirbt. Der sechste Verwundungspunkt tötet den MechKrieger.

Kopftreffer: Der MechKrieger erhält jedes Mal einen Verwundungspunkt, wenn der Kopf seines BattleMechs getroffen wird – selbst wenn der Treffer die Panzerung des Mechs nicht durchschlagen hat.

Stürze: Wenn ein BattleMech stürzt, muss sein MechKrieger einen Pilotenwurf ausführen. Falls dieser misslingt, erleidet er 1 Verwundungspunkt. (Wenn der MechKrieger bewusstlos oder der Mech stillgelegt ist, führt ein Sturz automatisch zu einer Verletzung des MechKriegers.)

Munitionsexplosion: Eine Munitionsexplosion oder Explosion einer Gausswaffe verursacht 2 Verwundungspunkte als Folge des elektrischen Schlags, den der MechKrieger durch seinen Neurohelm erhält.

Hitzestau: Falls das Lebenserhaltungssystem seines BattleMechs einen kritischen Treffer erhalten hat, erleidet der MechKrieger in jeder Runde einen Verwundungspunkt, in der seine Wärmeskala am Ende der Hitzephase einen Wert von 15 oder mehr anzeigt. Falls die Innentemperatur einen Wert von 26 oder mehr erreicht, erleidet der MechKrieger sogar 2 Verwundungspunkte, wenn das Lebenserhaltungssystem defekt ist.

ProtoMech-Piloten

Der Pilot eines ProtoMechs kann die gleiche Menge Schaden aushalten wie ein normaler Mechpilot und der erlittene Schaden hat dieselbe Wirkung. Statt des oben beschriebenen Verfahrens erleidet ein ProtoMechpilot jedoch einen Punkt Schaden für jedes abgestrichene schattierte Trefferkästchen (siehe *Schaden*, S. 185).

Ein ProtoMechpilot erleidet nicht automatisch Schaden bei einem Kopftreffer.

Fahrzeugbesatzungen

Anders als bei Mechs hat Schaden an einem Fahrzeug keine unmittelbare Auswirkung auf den Krieger. Stattdessen kann bei Schäden an der Internen Struktur des Fahrzeugs (siehe *Kritischer Schaden*, S. 193) ein Wurf auf der Kritischen Treffertabelle Bodenfahrzeuge zum Ergebnis Besatzung betäubt oder Besatzung getötet führen.

Hilfsfahrzeuge: Je nach Art der Panzerung eines Hilfsfahrzeugs hat jeder Treffer eine Chance, diese zu durchschlagen und einen Kritischen Treffer zu erzielen (siehe *Schaden*, S. 206).

Infanterie

Bei Infanterie wird erzielter Schaden direkt gegen die Einheit wirksam, wobei zunächst die Rüstung des Infanteristen (falls vorhanden) abgestrichen wird. Als nächstes wird ein Soldat der getroffenen Einheit eliminiert, und der verbliebene Schaden je nach Waffentyp auf den nächsten Soldaten weitergeleitet, bis der gesamte erzielte Schaden verteilt ist (siehe *Infanterie*, S. 212).

Gefechtsrüstungen: Bei Gefechtsrüstungs-Einheiten wird der erlittene Schaden nicht weitergeleitet (siehe *Angriffe auf Gefechtsrüstungen*, S. 219).

Luft-/Raumpiloten

Die Krieger in konventionellen Jagdflugzeugen, Luft-/Raumjägern, Raumbooten, Landungsschiffen, Luftschiffen und Hilfsflugzeugen erleiden alle auf dieselbe Weise Schaden. Der Krieger einer Luft-/Raum-Einheit kann bis zu 5 Punkte Schaden einstecken, bevor er an seinen Verletzungen stirbt. Der sechste Schadenspunkt ist tödlich.

Kritischer Treffer: Bei jedem Kritischen Treffer in einer Zone, in der sich der Krieger aufhält (siehe *Schaden*, S. 238), erleidet dieser 1 Punkt Schaden.

Munitionsexplosion (Nur Luft-/Raumjäger und Raumboote): Eine Explosion eingelagerter Munition oder einer Gausswaffe fügt dem Krieger 1 Punkt Schaden zu.

Hitzestau (Nur Luft-/Raumjäger und Raumboote): Der Krieger läuft in jeder Runde, in der die Wärmeskala am Ende der Hitzephase einen Wert von 21 oder höher erreicht, Gefahr, 1 Punkt Schaden zu nehmen (siehe *Schaden für Piloten*, S. 161).

BEWUSSTLOSIGKEIT

Die Piloten von Mechs, ProtoMechs, Jägern und Raumbooten können 5 Verwundungspunkte überleben, bevor sie an ihren Verletzungen sterben, doch lange bevor es soweit kommt, werden sie höchstwahrscheinlich ihr Bewusstsein verlieren. Jedes Mal, wenn ein Pilot verwundet wird, muss sofort auf der *Bewusstseinstabelle* für ihn gewürfelt werden (der Abschnitt mit den Pilotendaten auf dem Datenbogen enthält ebenfalls diese Information). Solch ein Wurf wird für jeden einzelnen erlittenen Verwundungspunkt fällig, im Falle einer Munitionsexplosion in einem BattleMech müssten also zwei Bewusstseinswürfe hintereinander für den MechKrieger ausgeführt werden.

Wenn das Ergebnis des Wurfs größer oder gleich dem Bewusstseinswert ist, bleibt der Pilot bei Besinnung. Ist das Ergebnis kleiner als der Bewusstseinswert, verliert der MechKrieger das Bewusstsein. Die Einheit wird dann zu einem unbeweglichen Ziel. Die Einheit kann sich weder bewegen, noch angreifen oder irgendwelche anderen Handlungen ausführen. Allerdings kann der Spieler immer noch erklären, dass sich die Einheit nicht bewegt (siehe S. 53).

Sobald ein Pilot bewusstlos ist, müssen keine weiteren Bewusstseinswürfe mehr in dieser Runde absolviert werden, unabhängig davon, ob er zusätzliche Schäden erleidet. Erst in der

Endphase einer folgenden Runde kann der ihn kontrollierende Spieler versuchen, den MechKrieger aufzuwecken.

Ausrüstung: Alle Ausrüstungsgegenstände, welche keine Aktion des Piloten erfordern, funktionieren normal weiter, während der Pilot bewusstlos ist.

Unbewegliches Ziel: Eine Einheit mit einem besinnungslosen Piloten an Bord ist ein immobiles Ziel und kann deshalb wie auf Seite 110 beschrieben mit gezielten Schüssen angegriffen werden.

Pilotenwürfe: Sämtliche Pilotenwürfe, die für eine Einheit durchgeführt werden müssen, deren Pilot bewusstlos ist, schlagen automatisch fehl.

Wiedererlangen des Bewusstseins: In der Endphase jeder Runde nach derjenigen, in welcher der Pilot sein Bewusstsein verloren hat, würfelt der Spieler mit 2W6. Falls das Ergebnis gleich oder größer dem Bewusstseinswert ist, der dem augenblicklichen Grad seiner Verwundung entspricht, erlangt der Pilot seine Besinnung zurück. Der Spieler muss keine weiteren Bewusstseinswürfe für diesen Piloten machen, bis dieser erneut verwundet wird. Sobald ein Pilot 6 Treffer erlitten hat, ist er tot und kann dementsprechend auch nie wieder sein Bewusstsein zurückerlangen.

BEWUSSTSEINSTABELLE

Erlittene Verwundungen	Bewusstseinswert
1	3
2	5
3	7
4	10
5	11
6	Tod

In Runde 3 wird der Kopf eines Grasshopper *von einem mittelschweren Laser getroffen. Obwohl der Schuss die schützende Panzerung nicht durchschlagen konnte, erleidet der Pilot des* Grasshopper *1 Verwundungspunkt. Er hat schon zwei Verwundungspunkte aus vorausgegangenen Angriffen, so dass er nun unter insgesamt 3 Treffern leidet. Der Spieler konsultiert die „MechKrieger Bewusstseinstabelle" und würfelt gegen einen Zielwert von 7. Der Wurf mit 2W6 hat als Ergebnis eine 6; 1 Punkt weniger als notwendig gewesen wäre, um den Piloten vor der Bewusstlosigkeit zu bewahren. Weil der Pilot nun besinnungslos ist, gilt der* Grasshopper *in der Nahkampfphase der Runde 3 als immobil. In Runde 4 kann sich der Grasshopper weder bewegen noch schießen und ist immer noch immobil. In der Endphase von Runde 4 würfelt der Spieler dann erneut mit 2W6. Falls er dabei ein Ergebnis von 7 oder mehr erzielt, erlangt der MechKrieger das Bewusstsein zurück, so dass sich sein BattleMech in Runde 5 wieder ganz normal bewegen kann und Angriffe durchführen darf.*

Falls eine Situation einen Pilotenwurf erfordert, während der MechKrieger bewusstlos ist, schlägt der Wurf automatisch fehl und der Grasshopper *fällt. Zusätzlich nimmt der Pilot automatisch einen weiteren Verwundungspunkt hin. Wenn der Grasshopper in der Nahkampfphase der Runde 3 oder irgendwann in der Runde 4 gestürzt wäre, müsste der Spieler eine 10 oder höher würfeln, damit der MechKrieger das Bewusstsein am Ende der 4. Runde wiedererlang, da der MechKrieger den 4. Verwundungspunkt durch den Sturz erhielt.*

SPIELBEGRIFFE

BASISTREFFERWERT
Der Basistrefferwert einer Einheit entspricht ihrem Schützenwert (siehe *Schützenwert*, S. 40).

MODIFIZIERTER TREFFERWERT
Wenn der Basistrefferwert einer Einheit für Entfernung, Terrain und andere Faktoren modifiziert wurde, spricht man von dem modifizierten Trefferwert (siehe *Waffen abfeuern*, S. 106).

MODIFIZIERTER PILOTEN-/FAHRERWERT
Wenn der Pilotenwert einer Einheit durch Geschehnisse einer Runde – für bestehende Schäden und so weiter – modifiziert wird, spricht man von dem modifizierten Pilotenwert (siehe *Pilotenwürfe*, S. 59).

ZIELWERT
Jede Aktion in **BattleTech**, welche einen Würfelwurf erfordert, hat einen dazugehörigen Zielwert, welche die Schwierigkeit der Aktion verdeutlich. Wenn das Ergebnis des Wurfs dem Zielwert entspricht oder übersteigt, war die Aktion erfolgreich. Wenn das Ergebnis niedriger als der Zielwert ist, schlägt die Aktion fehl.

MODIFIZIERTER ZIELWERT
Ein Zielwert kann nach oben oder nach unten modifiziert werden (und so die Aktion schwerer oder leichter machen), basierend auf verschiedenen Umständen wie Gelände, Entfernung, Schäden an der Einheit, welche die Aktion durchführt, und so weiter. Der endgültige Wert, gegen den der Spieler würfelt, wird modifizierter Zielwert genannt.

Anmerkung: Schützen- und Pilotenwürfe können diese Ausdrücke verwenden. So würfelt zum Beispiel ein Spieler, der einen Pilotenwurf machen muss, gegen den final modifizierten Pilotenwert.

ANGREIFER-BEWEGUNGSMODIFIKATOR
Wenn sich eine angreifende Einheit in derselben Runde bewegt hat, wird der Zielwert modifiziert (und macht so einen erfolgreichen Angriff schwieriger), um die Bewegungsart des Angreifers wieder zu spiegeln: Gehen, Rennen, Springen und so weiter (siehe *Bewegung des Angreifers*, S. 108).

ZIEL
Ein Ziel ist alles, was eine Einheit angreifen kann, sowohl mit einer Waffe oder physisch. Dieses kann eine gegnerische Einheit sein (eine freundliche Einheit kann nie das Ziel eines direkten Angriffs sein, obwohl sie durch Effekte anderer Angriffe beschädigt werden kann), Gelände (wie etwa Wälder) oder ein leeres Feld. Alles kann das Ziel eines Angriffs sein, außer die Regeln für diese Angriffsart verbieten es.

ZIEL-BEWEGUNGSMODIFIKATOR
Wenn sich ein Ziel in der Runde, in der es angegriffen wird, bewegt hat, kann die Anzahl der betretenen Felder den Zielwert modifizieren. Je mehr Felder betreten wurden, desto schwieriger ist es, das Ziel zu treffen, siehe *Bewegung des Ziels*, S. 108.

ERFOLGS-/FEHLSCHLAGSSPANNE (ES/FS)
Bei den meisten Aktionen in **BattleTech** geht es nur um Erfolg oder Fehlschlag. Es gibt jedoch Aktionen – insbesondere beim Einsatz von Luft-/Raum-Einheiten –, deren Ergebnis davon abhängt, um wie viel ein Wurf über oder unter dem Zielwert bleibt. Um die Erfolgs- oder Fehlschlagsspanne zu ermitteln, vergleichen Sie das Wurfergebnis mit dem Zielwert. Ist das Ergebnis höher, ist der Unterschied zwischen beiden Zahlen die Erfolgsspanne. Ist das Ergebnis niedriger, ist

der Unterschied die Fehlschlagsspanne. Sind Wurf und Zielwert gleich hoch, handelt es sich um einen einfachen Erfolg.

SCHADENSWERT

Der Schadenswert ist definiert als die spezifische Menge an Schaden, welche jede Waffe an dem Ziel anrichtet. Die *Waffen- und Ausrüstungstabelle* listet die Schadenswerte jeder Waffe auf.

Einige Waffen richten nicht ihren kompletten Schadenswert in einer einzelnen Trefferzone an. Stattdessen werden die Schadenspunkte der Waffe in Gruppen von Schadenswerten verteilt (jede Waffe hat eigene Regeln, wie der Schadenswert aufgeteilt wird) und dann wird jeder Gruppe eine eigene Trefferzone zugewiesen (siehe *Streuwaffen*, S. 113).

PANZERUNGSWERT

Der Panzerungswert ist definiert als die vollständige Anzahl an Kreisen von Panzerung in einer Trefferzone auf dem Datenbogen einer Einheit. Einige Regeln sprechen auch von „Punkten von Panzerung", „Panzerungspunkten" oder von „verbliebenen Panzerungspunkten", um sich auf die Kreise von Panzerung in einer Trefferzone oder die noch verbliebenen Kreise von Panzerung in der Trefferzone zu beziehen.

Beachte, dass in einem Hardware-Handbuch der Panzerungswert die Anzahl an Panzerungskreisen in allen Trefferzonen bedeutet.

LEVEL, BEWEGUNGSHÖHE, FLUGHÖHE

Diese drei Begriffe werden im Spiel benutzt, um die Höhe verschiedener Einheiten und Geländearten anzuzeigen.

- Level bezieht sich auf die Höhe des Geländes, zum Beispiel ein Level-2-Hügelfeld, ein Level-5-Gebäudefeld, Wald erhebt sich zwei Level über das Level des Wabenfelds, auf dem er steht und so weiter. (Auf allen von Ulisses, Catalyst, FanPro und FASA erhältlichen Karten ist die Höhe von Hügeln und Gebäuden in Leveln markiert.) Siehe dazu *Levelwechsel* auf S. 48. Der Begriff wird auch benutzt, um die Höhe einer Bodeneinheit anzuzeigen. Ein Mech ragt zum Beispiel zwei Level über die Höhe des Kartenfelds auf, in dem er steht.
- Bewegungshöhe bezieht sich auf die Höhe in der Luft befindlicher Nicht-Luft-/Raum-Einheiten. Auf einen Senkrechtstarter beispielsweise, der drei Bewegungshöhenstufen über dem Level eines Hex fliegt. Anders ausgedrückt, Bewegungshöhe ist gleichbedeutend mit Level, bezieht sich aber nur auf fliegende Einheiten, die keine Luft-/Raum-Einheiten sind.
- Flughöhe gibt die Höhe einer im Flug befindlichen Luft-/Raum-Einheit an und ist absolut, soll heißen, im Gegensatz zur Bewegungshöhe, die Bezug auf das Level des Geländefelds unter der Einheit nimmt, ist die Flughöhe ein fester, vom Gelände unabhängiger Wert (siehe *Troposphärenflugtabelle*, S. 80).

Es ist wichtig, darauf hinzuweisen, dass diese drei Begriffe mit exklusiver Bedeutung benutzt werden. Wann immer in diesen Regeln von „Flughöhe" die Rede ist, bezieht sich das auf im Flug befindliche Luft-/Raum-Einheiten, während „Bewegungshöhe" sich immer auf im Flug befindliche Nicht-Luft-/Raum-Einheiten und „Level" sich auf die Höhe des Geländes respektive von Bodeneinheiten bezieht.

Tiefenlevel und Wassertiefe

Tiefenlevel bezieht sich auf Geländelevel unter 0, Wassertiefe auf Wasserfelder.

FLUGPFAD/ANGRIFFSSCHNEISE

Diese beiden Begriffe sind austauschbar und werden für die Bewegung von Luft-/Raum-Einheiten relativ zu Bodenkarten und Nicht-Luft-/Raum-Einheiten benutzt. Gleichgültig welcher Begriff benutzt wird, er bezieht sich immer auf eine einzelne Rasterfeldbahn über eine von einer Luft-/Raum-Einheit überflogene Geländekarte, entlang derer die Luft-/Raum-Einheit am Boden befindliche Nicht-Luft-/Raum-Einheiten angreifen kann.

KARTE

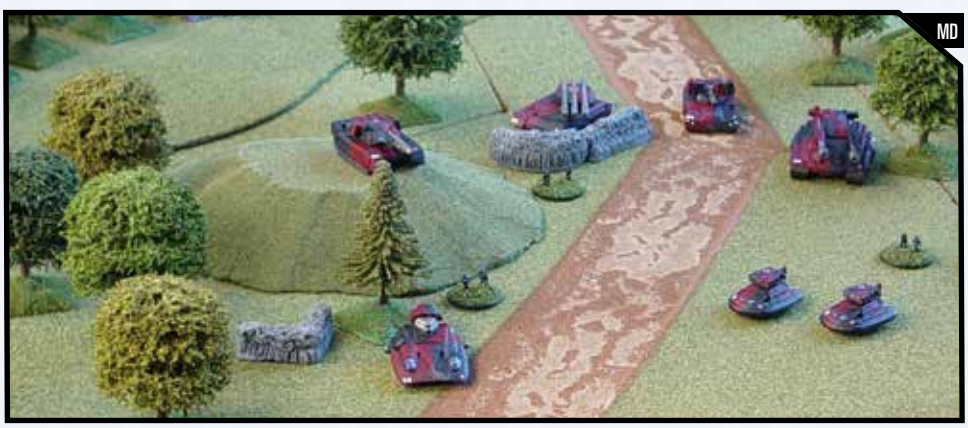
Dieser allgemeine Begriff bezieht sich auf eine einzelne ca. 44 * 56 cm große Geländekarte, wie sie von Catalyst (oder FanPro/FASA/Ulisses) in verschiedenen Kartensets veröffentlicht wurde (siehe S. 11).

SPIELFELD

Dieser allgemeine Begriff bezieht sich auf das komplette Spielfeld eines Spiels –von einer einzelnen Karte bis hin zu Dutzenden.

SZENARIO

Dieser Begriff beschreibt normalerweise ein Spiel mit speziellen Truppen und vorgegebenen Konditionen (siehe *Szenarien erstellen*, S. 256). Es kann auch verwendet werden, um ein einzelnes Gefecht zu beschreiben – zum Beispiel, das einmalige Spiel, welches gerade gespielt wird.



Streitkräfte in der Chaosmark sind immer auf Ärger gefasst.

WOLF AM BERG

Phaedra M. Weldon

New Hampshire City
Northern Outskirts,
Orkney
15. September 3069

Der zerklüftete Felsgrund des Bergs ließ sie im Stich, als sie ihren *Linebacker* Prime auf dem neunzig Grad steilen Hang nach links bewegte. Einhundertachtzig Meter entfernt stand der feindliche *Hellbringer*. Grüne Bäume von der Größe eines Mechs und der Form hoher Kakteen ragten in Gruppen rings umher auf, stumme Wächter der kristallinen Felsstrukturen, die jetzt unter dem Gewicht ihrer wankenden Maschine zerbrachen.

Sterncommander Shayla vom Einsatz-Stern Kappa Alpha bremste den Angriff ihres *Linebacker*, als der Boden nachgab. Der fünfundsechzig Tonnen schwere Mech rutschte in einer Wolke aus Staub, Steinen und den Trümmern an getrocknete Korallen erinnernder Felsnadeln mehrere Meter abwärts.

»Savashri!«, zischte sie. Eine falsche Bewegung beim Abstieg, und sie riskierte zu stürzen, sich unkontrolliert zu überschlagen, und vermutlich hart gegen einen der Kaktusbäume zu prallen, bevor sie unten aufschlug.

Ihr linker Mechfuß fand ein stabiles Sims in der Nähe einer der seltsamen Baumgruppen. Gerade als der Kampfkoloss zum Stillstand kam, feuerte der Jadefalken-*Hellbringer* über ihr zwei seiner mittelschweren Laser ab. Ein dichter Baumhain dreißig Meter höher am Berghang absorbierte den größten Teil des Schadens. Faserige, an Spargel erinnernde Stränge wirbelten, sich in Fontänen dicker roter Flüssigkeit windend, links und rechts an dem *Linebacker* vorbei.

Orkney war für die Jadefalken ein Schlüsselsystem auf dem Weg nach Terra. Eine Einnahme Orkneys würde die restlichen Falkenwelten Jabuka, Ras Algethi und Tomans bedrohen – allesamt Aufmarschplaneten erster Güte für den Wettlauf um die Eroberung der Wiege der Menschheit. Die Falken waren zu beschäftigt damit, die Lyraner anzugreifen, um ihre Eroberungen zu bewachen. Es war lachhaft, wie verbreitet so gedankenlose Strategien unter den Grünspatzen waren.

Shaylas Stern war Teil einer größeren Streitmacht mit dem Auftrag, die wichtigste der Raumhafenstädte Orkneys zu sichern. Vier von ihnen waren bereits unter Kontrolle des Wolfsclans. New Hampshire war die Letzte. Die Stadt lag zwischen den Kristallbergpässen, und ihre Verteidigung baute auf der speziellen Landschaft des Planeten auf.

Shayla grinste, als die Lasersalven ihres Gegners wild durch die Gegend zuckten. In seinem Bemühen, den rutschenden *Linebacker* im Visier zu behalten, war der *Hellbringer* auf ein unsicheres Sims aus Granit und Kristall geraten. Der Falken-Mech wankte und wich beinahe panisch zurück. Sie schaute zu, wie er fünfzig Meter näher an ihrer Maschine, aber immer noch hundertfünfzig Meter entfernt, sichereren Boden fand. Ihr Grinsen wurde breiter. Orkney gehört Clan Wolf.

Es war brütend heiß in ihrem Mechcockpit. Sie genoss das Brennen. Es war säubernd. Siegreich.

Ihre Sichtprojektion zeigte die anderen Mitglieder der Einheit

ganz in der Nähe. Daryna in ihrem *Nova* Prime kämpfte gegen einen Jadefalken-*Black-Lanner*. Turan hatte mit seinem *Kit Fox* Prime eine *Adder Prime* sauber zerlegt. Der Feindmech lag als qualmender Schrotthaufen unten in der Nähe des Sees. Ein Teil der Kaktusbäume war höher als die Mechs, mit runden Wipfeln, die an gigantische grüne Pilze erinnerten, dekoriert mit silbernen Spitzen so groß wie ein menschlicher Kopf. Die Elementare des Sterns nutzten sie auf beiden Seiten als Deckung und Angriffsbasis.

Der *Hellbringer* sicherte sich auf dem trügerischen Untergrund ab. Shaylas Maschine stand zu dicht an der Felswand, um die Blitz-KSR-4 einsetzen zu können. Sie stützte den *Linebacker* gerade weit genug auf den rechten Ellbogen, um den *Hellbringer* anzuvisieren. Beim Angriff auf ein Ziel in hundertfünfzig Metern Abstand würden die Raketen bestenfalls eine durchwachsene Treffsicherheit erreichen. Zweihundert Meter wären besser gewesen, aber in der Schlacht konnte man sich seine Situation nun einmal nicht aussuchen.

Shayla feuerte die LSR aus den Abschussrohren im linken Mechtorso. Wie erwartet flogen mehrere weit vorbei, aber eine detonierte auf dem linken Bein der Feindmaschine und warf den *Hellbringer* aus dem Gleichgewicht. Flammen loderten um das Metallbein der Jadefalken-Maschine, während ihr Pilot seine unsichere Position überdachte.

»Du stirbst von meiner Hand, Freigeburt«, knurrte Warren in der Kanzel seiner *Adder*. Shayla registrierte die Leistung ihres Kriegers mit einem zufriedenen Nicken. Die feindliche *Nova* Prime polterte den Hang herunter und verlor Metall und Waffen, als ihre Panzerung auf Granitvorsprünge und wuchtige Kaktusbäume schlug. Ein Arm flog davon und blieb am Fuß eines riesigen Baumstumpfs liegen, der sich störrisch an den Berg klammerte.

Warnsirenen heulten durch Shaylas Cockpit, als der *Hellbringer* auf sie feuerte. KSR schossen auf ihre Position zu. Eine traf einen nahen Wolf-Elementar und schleuderten Rüstung und Träger sich überschlagend hoch in die Lüfte. Eine andere Rakete schlug in den Fels ein und pfefferte Granitsplitter in die rechte Seite des *Linebacker*. Shayla hörte das Scheppern von Fels auf Metallkeramik, als die Splitter sich in die Panzerung bohrten.

Zwei der feindlichen Raketen trafen ihren Mech und schlugen in das linke Halteaktivatorgelenk des Mechbeins, mit dem sie den *Linebacker* auf dem Neunzig-Grad-Abhang stabilisiert hatte. Der Bordcomputer warnte vor einem unmittelbar bevorstehenden Gelenkversagen. Sie brachte ihn mit einem Schlag der Handfläche zum Schweigen. Falls sie das Gelenk verlor, würde sie stürzen.

Sie dachte gar nicht daran, abzustürzen. Ein Auge auf der Sichtprojektion, um zu verfolgen, was der *Hellbringer* tat, suchte sie den Berghang ab. Der linke Mechfuß ihres *Linebacker* war gegen einen Kaktusbaum gepresst, das rechte Bein war mit gebogenem Knie angehoben und drückte den Fuß auf die Felswand. Sie musste das Gewicht auf das andere Bein verlagern, ohne das beschädigte Gelenk zu überlasten. Eine falsche Bewegung, und das Bein würde wegknicken.

Eine kalte, hochmütige Stimme drang aus den Lautsprechern ihres Neurohelms und sprach ein Batchall aus. »Wieder einmal haben die Jadefalken gegen die noch säugenden Welpen, die sich nehmen wollen, was unser ist, unsere Stärke auf dem Schlachtfeld bewiesen. Ich werde die besiegen, Sterncommander. In wenigen Sekunden werde ich dich den Berg hinab schleudern.«

Surat. Shayla musterte den *Hellbringer* verächtlich durch das Panzerglas des Kanzeldachs. Hinter ihm konnte sie Elementare auf ihren Sprungdüsen wie Grashüpfer auf einer Frühlingswiese auf und ab hüpfen sehen.

»Nur deine Arroganz, kleiner Spatz, verleitet dich zu dem Irrglauben, ihr hättet gewonnen. Ein einziger Sieg ist nur ein Tropfen im Meer des mächtigsten aller Clans. Dieser Planet gehört den Wölfen. Dieses Gefecht ist nur der Letzte unserer Siege, bevor wir diesen Raumkorridor von der Jadefalken-Plage säubern. Du bist es, der besiegt ist, Sterncommander. Verneige dich vor der Macht Clan Wolfs!«

Als Antwort auf ihre Worte peitschten seine verbliebenen mittelschweren Laser herum. Wie vorhergesehen war der Angriff des *Hellbringer* schlecht gezielt. Er traf einen der näheren Kaktusbäume, ein Exemplar mit einer Luftwurzel so dick wie der Knöchel ihres *Linebacker*. Die dicke Rinde brach auf. Fetzen flogen in alle Richtungen. Die meisten trafen Shaylas Mech und hinterließen großflächige Flecken zäher roter Flüssigkeit.

Das war ihre Chance. Die Sichtprojektion zeigte in stetig wechselnden Zahlenwerten den Zustand der Belastungspunkte. Sie überlagerte die interne Datenausgabe mit einer Grafik aller Bordsysteme. Der linke Aktivator blinkte orange. Die Situation war noch nicht kritisch, aber kurz davor. Ihr blieben noch bestensfalls zwei Bewegungen, bevor er versagte.

Sie musste sich für den Fall absichern, dass der Gegner ihre Absicht erkannte und noch einmal auf das Mechbein feuerte. Shayla zielte auf das rechte Bein des Falken-Mechs, das sich jetzt in derselben Position wie ihr linkes Mechbein befand, und zudem bereits beschädigt war. Sie würde das Bein attackieren, während sie in zwei schnellen Manövern das Gewicht ihrer Maschine von dem beschädigten Gelenk auf das rechte Bein verlagerte.

Sie schwenkte den leichten Rückenlaser, dessen Schussfeld durch die Schräglage des *Linebacker* eingeschränkt war, und richtete ihn auf das kristalline Granit beim Fuß des *Hellbringer*. Der Treffer brachte das im Kristall eingeschlossene Gas zur Explosion und schleuderte Schrapnellnadeln hinauf in den Torso des Jadefalken-Mechs. Zusätzlich zerschmolz der Laser das Kristall, das unter dem den Mech abstützenden Fuß absackte.

Sie konnte es sich nicht erlauben, einen der Bäume zu treffen. Sie hatte gesehen, was passiert war, als ein Jadefalke einen von ihnen mit einer PPK erwischt hatte. Der Baum war in gummiartige Stränge zerfasert, die wie ein grünes Spinnennetz a den Kristallfelsen klebten. Darin hatten beide Mechs sich verheddert, hatten den Halt verloren und waren abgestürzt. Nein – Shayla wollte freies Schussfeld auf ihr Ziel. Sie wollte sehen, wie sich die Augen des Grünspatzen weiteten, wenn ihm klar wurde, dass die Wölfin ihre Beute geschlagen hatte.

Der *Hellbringer* rutschte, als die Kristalle sich verflüssigten.

Shayla trat das rechte Pedal durch, während sie die Steuerknüppel nach vorne drückte, um das Gewicht des Mechs zu stützen, und verlagerte die Position des *Linebacker*, ohne die Balance zu verlieren. Der Mech reagierte schwerfällig, und sie knirschte mit den Zähnen. Der künstliche Horizont der Anzeigen kippte bedrohlich nach links, auf den Abhang zu. Sie warf das ganze Gewicht der Maschine auf das linke Gelenk, und kippte die Hüfte, bevor sie das rechte Mechbein abwärts und nach hinten zog. Das linke Knie knickte ein, als sich die Masse der riesigen Maschine blitzschnell von links nach rechts legte.

Der künstliche Horizont stabilisierte sich. Sie lud beide PPKs auf und schaute auf die Sichtprojektion, wo der *Hellbringer* …

Der Kaktusbaum unter ihrem rechten Mechfuß gab, von den Schüssen des *Hellbringer* geschwächt, nach. Der *Linebacker* kippte nach hinten.

»Savashri!« Shayla riss Steuerknüppel und Pedale nach vorne, drückte den Mech gegen den Berg. Falls sie von der Bergwand weg kippte, würde sein eigenes Gewicht ihr Untergang werden.

Es funktionierte. Der *Linebacker* schlidderte ein paar Meter auf der Frontseite abwärts, bis der rechte Mechfuß einen Halt gegen den Fuß eines anderen Kaktusbaums fand. Jetzt hatte sie einen der Bäume hinter sich statt vor sich. Sie kam zum Stehen. Staubwolken hüllten das Cockpit ein. Sie hörte das Trommeln von Steinen auf Kanzel und Mechschultern, bevor sie hinab in den See stürzten.

Der *Linebacker* lag auf dem Bauch, die Arme zur Seite gestreckt. Nur die Gurte hielten sie auf der Liege. Sie gruben sich zwischen den Brüsten in ihr Brustbein. Orange, rote und grüne Lichter leuchteten auf den Konsolen. Sie atmete mehrmals tief durch, dann drückte sie die Steuerknüppel vorwärts und bewegte den Mech auf den Ellbogen vom Berg weg. Die Sichtprojektion zeigte beide PPKs unbeschädigt und voll aufgeladen. Aber in ihrer momentanen Lage konnte sie die beiden Geschütze nicht abfeuern.

Der *Hellbringer* versuchte, sie zu erreichen. Shayla konnte den riesigen Metallkoloss in der oberen rechten Ecke des Kanzeldachs sehen, die voll aufgeladenen PPKs weiß glühend. Zwischen ihr und dem Falken lagen dreihundertvierzig Meter. Jeder Schritt brachte den *Hellbringer* näher.

Wieder hörte sie die Stimme des Falken, arrogant wie eh und je. »Wieder beweise ich dir die Macht des Jadefalken, kleine Welpin. Wenn ich erst in Schussweite bin, werde ich deinen Mech den Berghang hinab befördern, wo du hingehörst. Wölfe sollten sich nicht in luftige Höhen vorwagen – die sind für die hoch über euch segelnden Falken reserviert. Befiel deinen Leuten, sich zu ergeben.«

Fast musste Shayla lachen, als sie das hörte. Der Surat hatte gar nichts gewonnen. Auf der Sichtprojektion konnte sie immer noch die Bewegung all ihrer Leute verfolgen, in voller Stärke. Vom Stern ihres Gegners blieben nur vier.

»Sterncommander«, erklang die tiefe, strenge Stimme Joachims über die Privatverbindung. »Du siehst aus, als könntest du Unterstützung gebrauchen, frapos?«

»Du hast deinen Feind erledigt, frapos?« Shayla wusste, dass dem so war. Sie hatte es auf der Sichtprojektion gesehen.

»Pos.«

»Pos.«

Ihr Vorhaben verletzte Zellbrigen. Aber als Wölfin wusste Shayla, dass es Situationen gab, in denen sie die Hilfe anderer Mitglieder ihres Sterns annehmen konnte, ohne ihre Ehre zu beschädigen.

Der feindliche Sterncommander war ebenso unflexibel wie arrogant und rechnete nicht mit dem Eingreifen eines Dritten. Er hatte keinerlei Abwehr gegen den schweren Impulslaser der Alpha-*Adder*, der Panzerung am linken Arm und Torso des *Hellbringer* zerschmolz. Joachim setzte mit einem Flammenspeer vor dem Jadefalken nach, der ihm den Weg zu Shayla versperrte. Sie nutzte diese Ablenkung, um den *Linebacker* auf die rechte Schulter zu heben, bis er sich weit genug aufgerichtet hatte, um den Jadefalken-Mech, der das Feuer der *Adder* erwiderte, seinerseits anzugreifen. Zusätzlich zu seinen Salven deckte der wütende Falkenkrieger Joachim über offenen Kanal mit einer Flut von Flüchen und Beleidigungen ein. »Freigeburt! Surat! Du hast Zellbrigen verletzt!«

Shayla überprüfte den Status ihrer Partikelprojektorkanonen, dann zog sie das Fadenkreuz auf die Torsomitte des *Hellbringer*. Joachims Schüsse hatten den Gegner aus der Bahn und näher an sie heran geworfen. Zweihundertzehn Meter. »Wie Recht du hast, Grünspätzchen«, erklärte sie über Funk. »Ohne diesen Berghang hätte ich dich fair in einem Batchall der Gleichen besiegt. Aber wir kämpfen nicht im Reich der Fairness – nicht, solange Blakes Wort an allen Fronten siegt. Wieder einmal geht ihr an eurer Unfähigkeit unter, den wahren Feind zu erkennen. Die Invasion des lyranischen Raums ist eine Kraftverschwendung und beweist nur die Dummheit der Jadefalken. Clan Wolf wird Terra zurückerobern und alle zerquetschen, die sich uns in den Weg stellen.« Sie drückte ab, ohne auf eine Antwort zu warten.

Beide PPK-Schüsse hüllten den *Hellbringer* ein. Die Salve trieb

den Mech zurück. Grellblaue und -weiße Energieentladungen tanzten über seine Panzerung. Der Boden erzitterte, als er auf den kristallinen Fels aufschlug und den Hang herunter rollte. Er rammte in einen weiteren mächtigen Kaktusbaum, so hoch wie die *Adder*. Die Wucht des Aufpralls brach den *Hellbringer* in zwei Teile.

Shayla musste ihren BattleMech aufrichten und auf Schäden untersuchen. Sie mussten noch immer eine befestigte Abwehrlinie durchbrechen – und der Sichtprojektion nach zu urteilen, drei weitere Mechs bezwingen.

»Wolf-Sterncommander«, donnerte eine neue Stimme über den offenen Kanal.

Shayla prüfte den rechten Fuß ihres *Linebacker*. Der Kaktusstamm schien hart genug, jedem Manöver standzuhalten. Sie prallte einmal ab, dann stieß sie sich mit dem rechten Mechfuß vom Berghang ab. Auf der Sichtprojektion sah sie eine Jadefalken-*Nova*-Prime von rechts kommen. Ihre Panzerung funkelte im Sonnenlicht, ein krasser Kontrast zum Grün des sich windenden Waldes.

Sie machte sich nicht die Mühe zu antworten, sondern überprüfte lieber ihre Sichtprojektion und Horizontanzeigen.

»Ich bin Sterncommander Ballar, Schlächter von Wölfen, Stahlvipern und Schneeraben gleichermaßen! Ich fordere die Wolf-Welpin im *Linebacker* Prime zu einem Duell der Gleichen. Niemand mische sich in diesen Ehrenhandel ein!«

Shayla schürzte die Lippen und schaute nach, wo sich die nächstgelegen Mitglieder ihres Sterns aufhielten. Turan kämpfte mehrere hundert Meter links von ihr gegen einen *Black Lanner*. Daryna amüsierte sich damit, nach feindlichen Elementaren zu schlagen wie nach Insekten, und sie gegen die Kaktusbäume zu schleudern, wo sie aufbarsten. Ein paar blieben auf den spitzen Dornauswüchsen hängen, die Rüstung und weiches Fleisch darin durchbohrten.

Sie wechselte den Kanal. »Joachim – bleib in Position.«

»Pos.«

Dann überprüfte sie die Statusanzeige. Der linke Aktivator würde nicht mehr lange durchhalten, und bei begrenzter Bewegungsmöglichkeit zog sie Berggefechte vor – aber sie brauchten Bewegung. Sie mussten die Jadefalken zurückdrängen, in die Stadt. Und sie dort in die Enge treiben.

Allerdings würde ihr *Linebacker* es nicht den Berg hinauf schaffen, selbst wenn sie das Duell gewann. Nicht ohne Sprungdüsen – und selbst mit ihnen wäre das Landen mit einem beschädigten Bein problematisch.

Sie brauchte eine neue Maschine. Eine sprungfähige.

»Ich nehme die Herausforderung an. Unter einer Bedingung.«

»Pos.«

Mit einem Blick hinüber zu Joachim und einem Raubtiergrinsen, das niemand sah, erklärte Shayla: »Ich beanspruche deinen Mech als Trophäe.«

Eine Pause folgte. Ihr war bewusst, dass sie ein großes Risiko einging. Die Mechs waren von vergleichbarer, aber nicht identischer, Masse. In offenem Gelände war eine *Nova* gegen einen *Linebacker* praktisch chancenlos. Aber hier, auf einem beinahe senkrechten Hang gegen einen beschädigten Gegner, konnte der Falken-Mech sie besiegen. In diesem Fall konnte Shayla nur hoffen, dass ihr Kodax unversehrt geborgen wurde.

Sie wischte sich den Schweiß von der Stirn, als der Herausforderer antwortete: »Pos.«

Shayla rief die Daten des *Nova* Prime auf ihrem Bordcomputer auf, um die Lage beurteilen zu können. Sie hatte nur noch wenige LSR übrig, und noch weniger KSR. Außerdem blinkte an ihrer rechten PPK ein Fehlerlicht. Natürlich reichte ihr eine Partikelkanone, um diesen Gegner zu erledigen, aber die *Nova* Prime war trotz der zwölf mittelschweren Extremreichweiten-Laser sprungfähig. Selbst in so tückischem Gelände wie hier verschafften die Sprungdüsen dem Mech einen leichten Vorteil.

Als Herausforderer hatte der feindliche Pilot den ersten Schuss, und er feuerte die Hälfte seiner mittelschweren Laser in Hals und Kopf von Shaylas *Linebacker*. Die Wärmetauscher arbeiteten auf Hochtouren, als die roten und orangen Energiebahnen sich in Panzerung, Nähte und darunter liegende Getriebe bohrten.

Shayla richtete den *Linebacker* auf und brachte das linke Mechbein zum rechten auf den nächstgelegenen Felsen. Die Sichtprojektion meldete eine Distanz von zweihundert Metern. Sie feuerte LSR aus der linken Torsoseite und schwenkte den leichten Laser auf dem Rücken, um auf den Boden zu zielen. Der gebündelte Lichtstrahl schlug knapp vor der *Nova* ein. Shayla wollte nahe genug an den Mech heran, um ihn aufhalten zu können, ohne ihn allzu sehr zu beschädigen.

Sie jagte die Raketen in einen der größeren Bäume um die *Nova*, und er zerplatzte in ein Gewirr gummiartiger Fasern und einen Schwall blutroter Flüssigkeit, die sich über die feindliche Maschine ergossen. Der *Linebacker* bewegte sich schwerfällig näher, um die Zielerfassung der noch intakten PPK zu erleichtern. Die *Nova* beschoss Shaylas Mech und die Kaktusfasern auf seinem Torso und rechten Arm mit mittelschweren Lasern. Die meisten der Schüsse gingen ins Leere, nur ein paar streiften seine Schultern. Der Feind zielte dorthin, wo der *Linebacker* kurz zuvor noch gewesen war, nicht dorthin, wo er sich jetzt befand.

Die Sichtprojektion verzeichnete einen plötzlichen Energieausstoß bei der Nova. Sterncommander Ballar hatte vor, mit den Sprungdüsen über den Qualm und die Pflanzen aufzusteigen, um sich einen Überblick über das Gelände zu verschaffen. Aber Shayla hatte eine bessere Idee. Vorausgesetzt, der Jadefalke zerschoss nicht ihre Kanzel, sie trat nicht ins Leere oder rutschte ab, und der Beinaktivator hielt lange genug durch.

Mit der Sichtprojektion als Leitschnur betätigte Shayla die Pedale, drückte die Steuerknüppel nach vorne und streckte die Mecharme in den Rauch. Sie zählte, fühlte das Zittern der zündenden Sprungdüsen und stieß den *Linebacker* ab, wobei sie den Kaktusbaum als Sprungbrett benutzte. Es war kein Todessprung, kam ihm jedoch ziemlich nahe. Im Cockpit flog Shayla in die Gurte, die sie auf der Pilotenliege hielten. Warnsirenen gellten rings um sie her. Sie hörte Panzerglas bersten, als ihr Kanzeldach auf Fels schlug.

»Sterncommander«, erklang Joachims Stimme. »Die *Nova* Prime ist am Boden. Wieder triumphiert Clan Wolf.«

Shayla wischte sich über die Stirn und blinzelte schmerzhaft, als salzig brennender Schweiß über ihre Wangen strömte. Die Bordsysteme waren noch aktiv, aber in der Kanzel war es dunkel. Die Füße der *Nova* Prime unter ihr blockierten das Licht. Sie hatte es geschafft – sie war mit ihrer Maschine auf dem gegnerischen Mech gelandet, bevor er springen konnte. Sie hoffte, das hatte ihn nicht zu schwer beschädigt.

»Wolf-Sterncommander«, ertönte Ballars Stimme – leise und tonlos, wie durch knirschende Zähne. »Ich bin besiegt.«

Shayla öffnete mit einem Schlag auf das Gurtschloss den Sicherheitsharnisch und ließ sich auf das geborstene Panzerglas hinunter. Sie nahm den Helm ab und lächelte. Unter Umständen konnte Ballar sie beide umbringen, indem er seine Laser auf den *Linebacker* abfeuerte, der ihn festhielt. Das hing von der Lage der *Nova* Prime ab.

Aber vielleicht wollte Ballar auch genauso runter von diesem Berg wie sie.

Eine Nova der Beta-Galaxis Clan Wolfs marschiert durch eine verlassene Forschungsstation auf Quarell.

BattleTech-Einheiten verändern Richtung und Position auf der Geländekarte durch eine von mehreren Bewegungen.

Während der Bewegungsphase (Boden) einer Runde, müssen die Spieler für jede Einheit, die sie in dieser Runde bewegen wollen, eine Bewegungsart auswählen: Gehen/Reisegeschwindigkeit, Rennen/Höchstgeschwindigkeit oder Sprung. Einheiten mit Senkrechtstarter- oder Unterwasserfähigkeiten können, abhängig vom exakten Einheitstyp, entweder zwischen Reise- und Höchstgeschwindigkeit wählen oder sie haben eine bestimmte Anzahl Bewegungspunkte zur Verfügung. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, eine Einheit zu bewegen, erklärt er deren Bewegungsart oder dass sie sich nicht bewegt. Im Rahmen der Regeln liegt die Entscheidung, wie sich eine Einheit bewegt, immer beim sie führenden Spieler.

Luft-/Raum-Einheiten: Die Bewegung aller Luft-/Raum-Einheiten wird unter *Luft-/Raum-Bewegung* auf S. 74 erläutert. Luftschiffe und Hilfsflugzeuge werden als Luft-/Raum-Einheiten behandelt.

Grundlagen der Bewegung

Wie auf der Bewegungskosten-Tabelle auf Seite 52 gezeigt, kostet das Betreten eines Hexfeldes immer 1 Bewegungspunkt (BP). Die Art des Geländes im jeweiligen Hex kann weitere BP-Kosten hinzufügen, wie es aus der Spalte „BP-Kosten pro Hex-/Geländetyp" der Tabelle zu entnehmen ist. Einheiten können zusätzlich noch drei weitere Bewegungen – die Ausrichtungsänderung, das Hinlegen und das Aufstehen – zu den in der Tabelle genannten BP-Kosten durchführen.

Der Spieler beginnt mit den Basiskosten von einem BP für das Betreten eines neuen Hexes. Dann schaut er in der Bewegungskostentabelle nach und addiert die entsprechende Anzahl BP dazu, abhängig von der Art des betretenen Hexes und/oder der durchgeführten Aktion. Alle anfallenden Modifikatoren sind dabei kumulativ. Zum Beispiel verbraucht eine Einheit, die ein offenes Hex betritt, nur einen BP um ein neues Hex zu betreten. Wenn eine Einheit dagegen ein Hex betritt, das einen dichten Wald beinhaltet und 2 Level über dem aktuellen Hex ist, kostet es 5 BP (1 für ein offenes Feld, +2 für den dichten Wald und +2 für den Levelwechsel von 2 Leveln). Eine Einheit, welche einen dichten Wald betritt und eine Ausrichtungsänderung von einer Hexseite macht, bezahlt dafür 4 BP (den 1 BP zum Betreten des Feldes, +2 BP für den dichten Wald und +1 BP für die Ausrichtungsänderung).

Wasser: Wasserhexe haben eine Tiefe, die wie ein Levelwechsel (siehe nebenstehend) funktioniert. Allerdings muss eine Einheit beim Betreten eines Wasserhexes die Kosten für das Betreten des Hexes zuzüglich der Kosten für das Betreten des Wassers und eventuell auch für den Levelwechsel bezahlen. Untergetauchte Einheiten nutzen etwas abgewandelte Bewegungsregeln (siehe *Unterwasser-Bewegung von Nicht-Marine-Einheiten*, S. 56).

Schwieriges oder verbotenes Gelände: Bei einigen Geländearten muss der Spieler einen erfolgreichen Mechpilotenwurf (siehe S. 59) machen, damit der BattleMech stehen bleibt, nachdem er das Gelände betreten hat. Zusätzlich dürfen BattleMechs bestimmte Geländearten nicht betreten. Diese Geländearten und die Bewegungseinschränkung sind in der Bewegungskostentabelle aufgeführt.

Hilfsfahrzeuge: Besitzt ein Hilfsradfahrzeug keine Geländeausrüstung, kostet das Betreten jedes Hexfelds außer Pflaster oder entlang einer Straße zusätzlich +1 BP.

LEVELWECHSEL

Während einer Vorwärtsbewegung kann ein BattleMech Höhen- oder Tiefenlevelwechsel bewältigen. Allerdings dürfen dabei nur 1 oder 2 Level je Hex überwunden werden, wobei jedes Level 1 BP kostet. (Diese Regel gilt nicht für springende Einheiten, siehe *Springen* auf Seite 53.) Levelwechsel, die darüber hinausgehen, gelten als verbotenes Gelände. Einheiten können von einer größeren Höhe nicht „freiwillig fallen", um diese Regel zu umgehen.

ProtoMechs, Senkrechtstarter und U-Boote: ProtoMechs, Senkrechtstarter und U-Boote müssen 1 BP aufwenden, um ihre Höhe/Tiefe um 1 Level zu verändern.

Bodenfahrzeuge und Infanterie: Bodenfahrzeuge zahlen 2 BP für eine Höhenveränderung um 1 Level. Bei der Bewegung am Boden (nicht mit Sprungtornister oder Senkrechtstarter) gelten für Infanterie dieselben Kosten von 2 BP (siehe *Infanteriebewegung*, S. 214)

Gelände- und Levelkonflikte: Zwar sind auf allen Ulisses-, Catalyst- und FanPro-Karten Gelände und Level deutlich gekennzeichnet, trotzdem kann es zu Situationen kommen, in denen ein Konflikt betreffend Gelände oder Höhe entsteht. So könnte in einem Turnier ein Spieler eine Karte normal auslegen, ein anderer aber mit der leeren Seite nach oben – was einer Geländekarte voller Level-0-Feldern mit freiem Gelände entspräche. Konflikte können auch beim Einsatz selbst erstellter Geländekarten entstehen. In solchen Fällen gilt jedes Hex, das Level-0-Gelände enthält, komplett als Level 0. Enthält kein Teil des Hexfelds Level 0, befindet sich das gesamte Feld auf dem Level 0 am nächsten kommenden Level. Enthält ein Feld mehr als ein Level, gilt für das gesamte Feld das flachste angegebene Level. Das bedeutet für Tiefenlevel und Wasser, dass das höchste angegebene Tiefenlevel bzw. das seichteste Wasserlevel gilt. Diese Regelung gilt für das Grundlevel des Felds, vor Berücksichtigung weiteren darin befindlichen Geländes wie etwa Gebäude (siehe unten unter *Geländehäufung*).

MINDESTBEWEGUNG

Grundsätzlich muss eine Einheit über genügend viele BP verfügen, um die Kosten für die Bewegung in ein neues Hex entrichten zu können. Allerdings kann eine Einheit unabhängig von den Bewegungskosten immer das Hex unmittelbar vor sich betreten, solange es sich für sie um die einzige Ausgabe von BP in dieser Spielrunde handelt (so kann zum Beispiel keine Ausrichtungsänderung in derselben Runde gemacht werden, in der die Mindestbewegung eingesetzt werden soll). Diese Art von Bewegung kann nur durchgeführt werden, wenn die Einheit über mindestens 1 BP verfügt (also überhaupt mobil ist) und wenn das zu betretende Hex kein Gelände enthält, welches für die betreffende Einheit verboten ist (siehe *Levelwechsel*, oben). Alle Einheiten, welche aufgrund von Hitze oder Schäden auf einen BP reduziert sind, können diese Regel immer noch einsetzen. Jede Einheit, die ein Hex unter diesen Voraussetzungen betreten hat, wird behandelt, als wäre sie in dieser Runde gerannt. Einheiten, die diese Regel nutzen, können trotzdem Hexe betreten, welche normalerweise nicht von einer rennenden Einheit betreten werden können (wie z.B. Wasserhexe). Eventuell notwendige Pilotenwürfe müssen aber absolviert werden.

Mechs: Ein liegender Mech mit nur 1 BP kann unter Verwendung der Mindestbewegung einen einzigen Versuch machen, aufzustehen. Wenn ein Mech nur 1 BP hat, weil er nur noch ein Bein hat, wird für den Aufstehversuch ein Mechpilotenwurf mit einem Modifikator von +5 benötigt, zuzüglich der Modifikatoren für weitere Schäden (siehe *Bein zerstört*, S. 122).

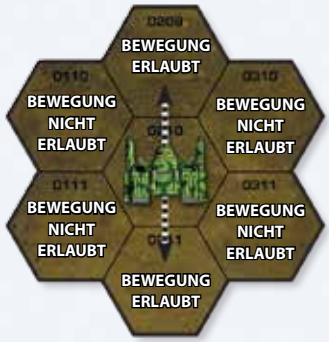
BEWEGUNGSARTEN LIEGENDER MECHS

Ein Mech, der zu Beginn der Bewegungsphase auf dem Boden liegt, darf die Bewegungsarten Gehen oder Rennen ankündigen, nicht jedoch Springen. Der Mech kann seine BP dann benutzen, um aufzustehen (siehe *Aufstehen,* S. 50). Obwohl ein liegender Mech nicht in ein benachbartes Hex kriechen kann, darf er innerhalb seines Hexes doch immerhin seine Ausrichtung zu den normalen Kosten von 1 BP pro Hexseite ändern. Obwohl er dabei liegen bleibt, hängt der Modifikator für die Bewegung des Angreifers weiterhin von der gewählten Bewegungsart ab.

GELÄNDEHÄUFUNG

Auch wenn auf allen von Ulisses, Catalyst oder FanPro herausgegebenen Geländekarten alle Level und Geländearten deutlich gekennzeichnet sind und Geländearten sich nie überschneiden, kann es zu Situationen kommen, in denen verschiedene Geländearten in einem Hex auftauchen. Dies ist zum Beispiel möglich, wenn Spieler vor Spielbeginn Gebäudemarkierungen auf unwegsamen Gelände platzieren, und diese im Spielverlauf zu Schutt reduziert werden.

In einer solchen Situation addieren sich alle anzuwendenden Modifikatoren. Im obigen Beispiel würden für das Betreten einer unwegsamen Schuttwabe 3 BP anfallen (1 BP Grundkosten, +1 für unwegsames Gelände und +1 für Schutt). Handelt es sich bei der Einheit, die das Feld betritt, um einen Mech, fällt ein Pilotenwurf an, um zu verhindern, dass er über den Schutt fällt.



• BEWEGUNGSRICHTUNGSDIAGRAMM •

BEWEGUNGSRICHTUNG

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

Vierbeinige Mechs: Vierbeinige Mechs sind eine Ausnahme von dieser Regel (siehe *Seitwärtsbewegung*, S. 50).

Infanterie: Da Infanterie-Einheiten keine Ausrichtung haben, können sie, abhängig von Geländebeschränkungen, jedes der sechs Felder betreten, die an ihr Ausgangsfeld angrenzen.

Rückwärtsbewegung

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

Einheiten, welche sich rückwärts bewegen, können keine Level wechseln; einschließlich Wasserhexe, wenn zum Betreten ein Levelwechsel notwendig ist.

Senkrechtstarter und U-Boote sowie Einheiten, die Senkrechtstarter- oder Unterwasser-BP einsetzen, können auch während der Rückwärtsbewegung Levelunterschiede überwinden.

HINLEGEN (NUR MECHS)

Ein Spieler mag entscheiden, dass sich sein Mech während des Gefechts hinlegt – normalerweise am Ende der Bewegung, um sich zu verstecken oder einen Angriff gegen den Mech zu erschweren. Diese Handlung erzeugt keine zusätzliche Wärme, verursacht keinen Sturzschaden und kostet 1 BP, allerdings kann der Mech nur noch die Ausrichtung ändern, bis er wieder aufgestanden ist. Der BattleMech behält beim Hinlegen dieselbe Ausrichtung bei, die er schon im Stehen inne hat, und kommt dann auf seiner Torsofront zu liegen, wie nach einem unbeabsichtigten Sturz (siehe *Stürze*, S. 68). Der Mech befindet sich nun in liegender Position. Um wieder auf die Beine zu kommen, muss er einen Aufstehversuch unternehmen, was unten unter Aufstehen beschrieben wird.

Mögliche Seitwärtsbewegungen (1 zusätzlicher BP zum Betreten eines Feldes)

• SEITWÄRTSBEWEGUNG •

SEITWÄRTSBEWEGUNG (NUR VIERBEINIGE MECHS)

Vierbeinige Mechs können sich auch seitwärts bewegen ohne ihre Ausrichtung zu ändern. Ein vierbeiniger Mech bewegt sich dabei in ein angrenzendes, nicht gerade vor oder hinter ihm befindliches Feld und behält seine Ausrichtung bei.

Eine Seitwärtsbewegung kostet 1 Bewegungspunkt zusätzlich zu den Grundkosten von 1 BP für das Betreten eines neuen Hexfelds. Ein zweibeiniger Mech kann mit Hilfe von zwei Richtungsänderungen für 1 BP mehr eine entsprechende Bewegung durchführen.

Eine Seitwärtsbewegung zurück (im obigen Diagramm in Feld C oder D) wird als Rückwärtsbewegung behandelt (siehe *Rennen/ Höchstgeschwindigkeit*, S. 53).

AUFSTEHEN (NUR MECHS)

Ein BattleMech kann versuchen, wieder aufzustehen, nachdem er gestürzt ist oder sich hingelegt hat. Jeder Versuch, wieder auf die Beine zu kommen, kostet 2 BP. Ein BattleMech mit nur 1 BP zu Beginn der Bewegungsphase darf unter Verwendung der Mindestbewegung (S. 49) einen Versuch machen, aufzustehen.

Ein BattleMech darf noch in derselben Runde, in der er zu Fall gekommen ist, wieder aufstehen, solange er noch über genügend viele BP verfügt und in dieser Runde keinen Sprung durchgeführt hat. Mechs dürfen nur in der Bewegungsphase versuchen, aufzustehen. Ein BattleMech darf selbst dann versuchen, wieder hoch zu kommen, wenn ihm ein Bein, ein Arm und ein Bein oder beide Arme fehlen. Er darf allerdings nicht versuchen aufzustehen, wenn ihm beide Beine oder ein Bein und beide Arme fehlen. Ein zu Beginn der Bewegungsphase liegender Mech muss vor dem Aufstehversuch ansagen, ob er diese Runde gehen oder rennen wird.

Damit ein BattleMech aufstehen kann, muss ein erfolgreicher Pilotenwurf für ihn ausgeführt werden (siehe S. 59). Falls der Versuch misslingt, fällt der BattleMech wieder hin und erleidet entsprechenden Sturzschaden. Verwende die Ausrichtung, welche der liegende Mech am Boden hatte, als Ausgangspunkt für den Wurf auf der Tabelle Ausrichtung nach einem Sturz (siehe S. 68). Solange die Einheit über genügend viele Bewegungspunkte verfügt, darf sie beliebig oft versuchen, wieder auf die Beine zu kommen.

Wenn ein BattleMech erfolgreich aufgestanden ist, darf er ohne zusätzliche BP-Kosten eine beliebige Ausrichtung einnehmen, wobei die Ausrichtung, die während des Liegens auf dem Boden galt, keine Rolle mehr spielt. Dann kann die Einheit unter Verwendung ihrer noch verbliebenen Bewegungspunkte entsprechend der vor dem Aufstehversuch gewählten Bewegungsart beliebig weiter bewegt werden.

Abwärme: Jeder Aufstehversuch erzeugt 1 Wärmepunkt, zusätzlich zu der normalen Abwärme für die gewählte Bewegungsart.

Vierbeinige Mechs: Nachdem ein vierbeiniger Mech stürzt oder sich hinlegt, ist kein Pilotenwurf notwendig, um aufzustehen, es sei denn, der Mech hat ein oder mehr Beine verloren (siehe *Bein zerstört*, S. 122). Es fallen die üblichen BP-Kosten und Hitzeentwicklung an.

AUSRICHTUNG

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

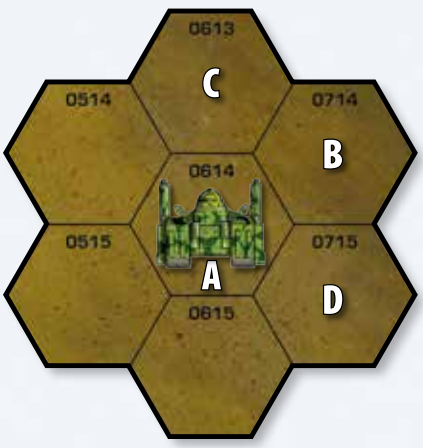
Die Ausrichtung einer Einheit beeinflusst die Bewegung (siehe unten) und den Kampf (siehe *Kampf*, S. 98) und kann nur in der Bewegungsphase freiwillig geändert werden.

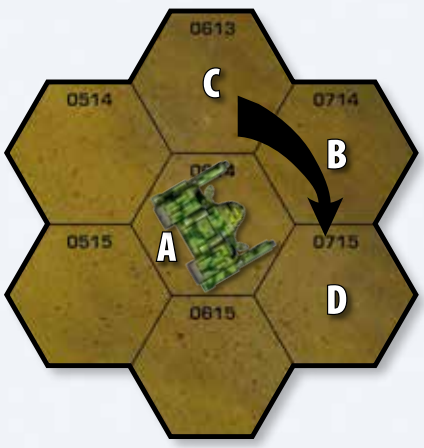
Einheiten, welche am Ende der Bewegungsphase nicht eindeutig auf eine Hexseite ausgerichtet sind, können von Gegner auf eine der zwei nächstliegenden Hexseiten neu ausgerichtet werden.

AUSRICHTUNGSÄNDERUNG

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

Im Ausrichtungsänderungsdiagramm unten möchte ein Spieler seinen BattleMech von Hex A nach Hex B bewegen. Allerdings ist der Mech im Moment auf das Hex C ausgerichtet, und kann so nicht direkt das Hex B betreten. Wenn der Mech, wie in Abbildung 2 gezeigt, seine Ausrichtung ändert, kann er legal Hex B betreten. Diese Richtungsänderung kostet 1 BP.





• ABBILDUNG 1 • • AUSRICHTUNGSÄNDERUNGSDIAGRAMME • • ABBILDUNG 2 •

Wenn der Spieler seinen BattleMech in das Hex D bewegen wollte (ohne rückwärts zu gehen), müsste der BattleMech seine Ausrichtung um 2 Hexseiten ändern, was 2 BP kosten würde.

Auf der Abbildung Bewegungsgrundlagen verfügt der BattleMech in Hex A der Wide River *Karte über 5 Gehen BP und 8 Rennen BP. Der Spieler kündigt an, dass sein BattleMech in dieser Runde gehen wird.*

Es kostet 4 der verfügbaren Gehen BP des BattleMechs sich in das Hex B zu bewegen: Er muss sich zuerst um eine Hexseite nach links drehen (1 BP), ein Hex vorwärts in das offene Hex gehen (1 BP) und dann, nachdem der Mech 1 Level hochgeklettert ist (1 BP), das offene Hex B betreten (1 BP).

● **BEWEGUNGSGRUNDLAGEN** ●

Es kostet 6 BP für den BattleMech, sich in das Hex C zu bewegen: geradeaus in das offene Hex (1 BP), Ausrichtungsänderung um eine Hexseite nach links (1 BP), gerade aus in das offene Hex (1 BP) und dann, nachdem der Mech 2 Level hochgeklettert ist (2 BP), das offene Hex C zu betreten (1 BP). Da diese Bewegung mehr BP erfordert, als dem Mech bei der gewählten Bewegungsart Gehen zur Verfügung steht, kann der Spieler diese Bewegung nicht durchführen.

Gleichermaßen kann der Spieler den Mech nicht in das Hex D bewegen. Dieser Zug würde 7 BP kosten: geradeaus in das offene Hex (1 BP), noch einmal gerade aus in das offene Feld (1 BP), Ausrichtungsänderung 1 Hexseite nach links (1 BP), und dann, nach dem Hochklettern eines Levels (1 BP), das Betreten des dichten Waldes in Hex D (1 BP für das Hex +2 BP für den dichten Wald).

Der Mech kann das Hex E erreichen, indem er sich geradeaus in das offene Hex (1 BP), noch einmal geradeaus in das offene Hex (1 BP) und dann schließlich wiederum geradeaus in den lichten Wald in Hex E bewegt (1 BP für das Hex +1 BP für den lichten Wald). In ähnlicher Weise kann der Mech Hex F betreten, indem er 5 BP ausgibt: geradeaus in das offene Hex (1 BP), noch einmal geradeaus in das offene Hex (1 BP), Ausrichtungsänderung 1 Hexseite nach rechts (1 BP) und dann schließlich geradeaus in den lichten Wald in Hex F (1 BP für das Hex +1 BP für den lichten Wald).

Schließlich könnte der Mech sich eine Hexseite nach rechts drehen (1 BP), dann noch einmal eine Hexseite nach rechts drehen (1 BP) und dann das 1 Level tiefe Wasser in Hex G zu betreten (1 BP für das Hex + 1 BP für den Levelwechsel + 1 BP für das 1 Level Wasserhex). In der Summe kostet diese Bewegung 5 BP. Wie aber in der Bewegungskostentabelle vermerkt, müsste der Spieler sofort nach dem Betreten des Wasserhexes einen Mechpilotenwurf machen, um einen Sturz zu verhindern.

Ein Griffin IIC *der Omega-Galaxis des Blutgeist-Clans macht auf York Jagd auf Sternennatter-Angreifer.*

BEWEGUNGSKOSTEN

Geländeart/Handlung	BP-Kosten pro Hex / Geländekosten	Verboten für
Betreten eines neuen Hexes	1	
Geländekosten beim Betreten eines neuen Hexes		
Offen	+0[6]	Marine
Pflaster/Brücke	+0	Marine
Straße	+0[3]	Marine
Unwegsam	+1	Radfahrzeuge, Marine
Lichter Wald	+1[10]	Rad- und Luftkissen, Senkrechtstarter[12], BEF[12], Marine
Dichter Wald	+2[11]	Fahrzeuge[12], Marine
Wasser		
Tiefenlevel 0	+0	Marine
Tiefenlevel 1	+1[1] (BP für Levelwechsel nicht inklusive)	Infanterie[14], Fahrzeuge[4, 7]
Tiefenlevel 2+	+3[1] (BP für Levelwechsel nicht inklusive)	Infanterie[14], Fahrzeuge[4, 7], IndustrieMechs[8]
Höhen-/Tiefenlevelwechsel (auf oder ab)		
1 Level	+1 (Mechs, Senkrechtstarter, U-Boote, ProtoMechs) +2 (Infantrie, Bodenfahrzeuge)	—
2 Level	+2 (Mechs, Senkrechtstarter, U-Boote)	Infanterie, Bodenfahrzeuge, BEF[13], ProtoMechs
3+ Level	+1/Level (Senkrechtstarter, BEF, Marine, U-Boote)	Mechs, ProtoMechs, Infanterie, Bodenfahreuge, BEF[13]
Schutt	+1[1]	Rad, Marine
Schwaches Gebäude	+1[2]	Senkrechtstarter, BEF, Marine
Mittelstarkes Gebäude	+2[2]	Senkrechtstarter, BEF, Marine
Hartes Gebäude	+3[2]	Senkrechtstarter, BEF, Marine
Hochdichtes Gebäude	+4[2]	Senkrechtstarter, BEF, Marine
Zusätzliche Bewegungshandlungen		
Ausrichtungsänderung	1 pro Hexseite[5]	
Hinlegen (nur Mechs)	1	
Aufstehen (nur Mechs)	2 pro Versuch	

[1] BP-Kosten für die Bewegung über den Grund eines Wasserfelds; Erfolgreicher Pilotenwurf notwendig, um Sturz zu verhindern.
[2] Erfolgreicher Pilotenwurf notwendig, um Schaden zu verhindern; Infanterie zahlt nur 1 BP, um Gebäude zu betreten (mit Ausnahme von Panzergrenadieren, die 2 BP benötigen).
[3] Bei Bewegung entlang der Straße, sonst gelten die Kosten des umliegenden Geländes.
[4] Luftkissenfahrzeuge können sich über die Oberfläche aller Wasserfelder bewegen und dürfen sie auch mit Höchstgeschwindigkeit betreten.
[5] Kostenfrei für Infanterie.
[6] Verfügt ein Hilfsradfahrzeug nicht über die Modifikation Geländeausrüstung, erhöhen sich die Bewegungskosten um 1 BP pro Feld.
[7] Hilfsrad- und Hilfskettenfahrzeuge mit Modifikation Amphibienausrüstung können sich für 2 BP über die Oberfläche jedes Wasserfelds bewegen (siehe S. 56).
[8] IndustrieMechs können Wasserfelder der Tiefe 2 oder mehr betreten, benötigen dazu aber sowohl Brennstoffzellen, Kern- oder Fusionsreaktor und die Modifikation Versiegelt. IndustrieMechs, die diese Bedingungen nicht erfüllen und in Wassertiefe 2+ oder liegend in Wassertiefe 1 verbleiben, gelten in der Endphase der unmittelbar auf die Runde des Betretens des Wasserfeldes folgenden Runde als zerstört.
[9] Hilfsradfahrzeuge mit Modifikation Einrad- oder Zweiradausrüstung können lichten Wald betreten.
[10] Infanterie zahlt nur 1 BP für das Betreten lichten Waldes (mit Ausnahme von Panzergrenadieren, die 2 BP benötigen).
[11] Infanterie zahlt nur 2 BP für das Betreten dichten Waldes (mit Ausnahme von Panzergrenadieren, die 3 BP benötigen).
[12] Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge können ein Waldfeld betreten, sofern sie sich oberhalb der Höhe des Waldes befinden.
[13] Dies gilt nur für BEF-Einheiten, die ein Feld betreten, dessen Level höher als das des Feldes ist, in dem sich die Einheit derzeit aufhält. Für das Betreten von Feldern eines niedrigeren Levels siehe *Bodeneffekt-Bewegung*, S. 55.
[14] Infanterie kann ein Wasserfeld der Tiefe 1+ betreten, sofern sie über Unterwasser-BP verfügt.

BEWEGUNGSARTEN

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

STEHEN BLEIBEN

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

Eine stehengebliebene Einheit gilt nicht als immobil, also wird auch nicht der Modifikator für ein immobiles Ziel angewandt. (siehe *Angriffe auf immobile Ziele*, S. 110).

GEHEN/REISEGESCHWINDIGKEIT

Erklärt der Spieler, dass ein Mech gehen wird, darf der Mech BP in Höhe seiner Bewegungsrate für Gehen verbrauchen (Gehen BP). Ein gehender Mech erleidet beim Angreifen einen +1 Modifikator auf seinen Trefferwert. Als ein sich bewegendes Ziel kann ein gehender Mech aber auch schwerer zu treffen sein. Dieser Effekt wird in der *Treffermodifikatoren-Tabelle* in dem Kapitel *Kampf* auf S. 98 dargestellt und wird in diesem Kapitel näher erklärt.

Abwärme: Gehen erzeugt bei BattleMechs einen Wärmepunkt.

RENNEN/HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT

Ein Mech kann sich in einem Zug rennend weiter bewegen als im Gehen. Er kann BP bis zur Höhe seiner Rennend BP ausgeben. Ein rennender Mech erleidet beim Angreifen einen +2 Modifikator auf seinen Zielwert, dafür kann ihn seine Geschwindigkeit zu einem schwieriger zu treffenden Ziel machen. Dieser Effekt wird in der Treffermodifikatoren-Tabelle in dem Kapitel *Kampf* auf S. 98 dargestellt und wird in diesem Kapitel näher erklärt. Eine rennende Einheit kann sich nicht rückwärts bewegen.

BEF, Senkrechtstarter und Luftkissenfahrzeuge: Senkrechtstarter, Luftkissenfahrzeuge und Bodeneffektfahrzeuge riskieren bei jeder Bewegung mit Höchstgeschwindigkeit seitlich wegzurutschen (siehe *Seitliches Abdriften*, S. 67).

BP-Abzug: Die Bewegungsrate für Rennen entspricht immer der Bewegungsrate Gehen multipliziert mit 1,5 (aufgerundet). Wenn Schäden an der Einheit die Bewegungsrate Gehen reduziert, muss der Spieler die Bewegungsrate Rennen neu berechnen.

Kritischer Schaden: Nachdem sie ihre Bewegung beendet haben, müssen BattleMechs, die mit einem zerstörten Hüftgelenk oder beschädigtem Gyroskop rennen, einen Pilotenwurf bestehen, um einen Sturz zu vermeiden (siehe *Pilotenwürfe*, auf Seite 59).

Mechs-Abwärme: Rennen erzeugt bei BattleMechs 2 Wärmepunkte.

Wasser: Rennende Einheiten dürfen keine Wasserhexe mit Tiefenlevel 1 oder mehr betreten. Allerdings können rennende Einheiten solche Wasserhexe verlassen oder ihre Ausrichtung ändern.

SPRINGEN

Springen erlaubt die größte Flexibilität bei der Bewegung, generiert aber eine Menge Abwärme. Springende Einheiten erleiden einen Modifikator von +3 auf ihren Trefferwert, andererseits ist ein springender BattleMech auch schwerer zu treffen. Die genauen Auswirkungen werden im Kapitel *Kampf* auf Seite 98 beschrieben. Jede sprungfähige Einheit hat in ihren Spieldaten Sprung-BP eingetragen.

BattleMechs müssen die Spielrunde in aufrecht stehender Position beginnen, um einen Sprung ausführen zu können. Wenn eine Einheit springt, kann sie sich dabei für jeden Sprung BP 1 Hex weit bewegen. Sie kann unabhängig von ihrer ursprünglichen Ausrichtung in eine beliebige Richtung springen. Der Spieler sucht sich einfach ein Zielhex aus, in welches die Einheit springt. Dieses wird dann von der springenden Einheit auf dem kürzest möglichen Weg angesteuert. Die Ausrichtung in dem Zielhex kann dann frei gewählt werden. Die Einheit darf dabei über jedes und in jedes Hex springen – unabhängig von der Geländeart. Falls dieser kürzeste Weg allerdings über ein Hex hinweg führt, dessen Höhenlevel größer ist als die Sprung BP der Einheit plus des Levels im Starthex, kann der Sprung nicht durchgeführt werden. Wenn sich mehrere mögliche Wege als kürzester Weg zwischen Start- und Zielhex anbieten, entscheidet der Spieler darüber, welchen Weg seine Einheit nehmen wird.

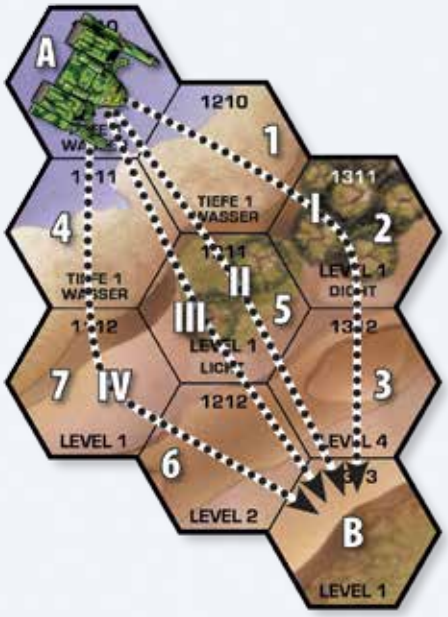
Eine Einheit, welche über mindestens einen Sprung BP verfügt, kann eine beliebige Anzahl von Leveln runterspringen.

Abwärme: Sprünge erzeugen 1 Wärmepunkt je gesprungenem Hex; allerdings immer mindestens 3. Selbst wenn ein BattleMech nur 1 Hex weit springt, würde dieser Sprung also dennoch 3 Wärmepunkte erzeugen.

Kritischer Schaden: BattleMechs, die mit zerstörten Beinaktivatoren, Hüftgelenken oder einem beschädigtem Gyroskop springen, müssen bei ihrer Landung einen Pilotenwurf bestehen, um einen Sturz zu vermeiden (siehe *Pilotenwürfe*, auf Seite 59).

Wasser: Sprungdüsen können nicht eingesetzt werden, wenn sie sich unter Wasser befinden; aus diesem Grund kann ein Mech, der in Wasser mit Tiefenlevel 2 steht, keinen Sprung ausführen. Wenn ein Mech in Wasser mit Tiefenlevel 1 steht, kann er die in seinen Beinen eingebauten Sprungdüsen nicht benutzen, wohl aber die Düsen in seinem Torso, wobei jede von ihnen 1 Sprung BP erzeugt. Wenn also zum Beispiel ein Mech mit „BP Sprung: 5" so konstruiert ist, dass sich in jedem Bein und in jeder Torsozone jeweils eine Sprungdüse befindet, könnte er lediglich 3 Bewegungspunkte nutzen, wenn er aus Wasser mit Tiefenlevel 1 herausspringt.

Goshawk 3 *(modifiziert), 12. Division (Blakes Wort)*



• SPRUNGDIAGRAMM •

Im oben abgebildeten Beispiel verfügt der BattleMech in Hex A über insgesamt 6 Sprung BP und Gehen/Rennen BP von 6/9. Der Mech möchte nach Hex B springen, das sich 4 Felder weit entfernt befindet. Da er die Bewegungsart „Springen" benutzt, muss er dabei immer nur 1 Bewegungspunkt pro Hex ausgeben, wobei er die Bewegungskosten des Geländes, das sich in den überquerten Feldern und im Zielhex befindet, unbeachtet lässt. Bei seiner Landung kann der BattleMech dann schließlich eine beliebige, vom Spieler frei wählbare Ausrichtung einnehmen, ohne dass hierfür zusätzliche BP ausgegeben werden müssen. Um Hex B durch Gehen oder Rennen zu erreichen, hätte der Mech bei seiner gezeigten Startausrichtung mindestens 10 Bewegungspunkte aufwenden müssen. Der Mech startet in Level 1 tiefen Wasser (Hex A), welches für ein Startlevel von -1 bedeutet. Zwei der Sprungdüsen sind in den Beinen (eine in jedem Bein), so dass sie, da sie unter Wasser sind, nicht eingesetzt werden können. Die anderen Sprungdüsen sind in den Torsos, weshalb der Mech immer noch mit 4 Sprung BP springen kann. Zuerst sieht es so aus, dass der Mech nach Hex B über mindestens 4 unterschiedliche Wege, welche alle gleich kurz sind (4 Hexe), springen könnte – wie im Abbild gezeigt. In Wirklichkeit gibt es noch 2 zusätzliche Wege (1-5-6-B und 4-5-3-B), in diesem Beispiel werden wir aber nur die 4 Hauptwege näher beleuchten.

Weg I: 1, 2, 3, B
Weg II: 1, 5, 3, B
Weg III: 4, 5, 6, B
Weg IV: 4, 7, 6, B

Der Spieler kann allerdings nicht die Wege I und II nehmen, da der Hügel im dazwischen liegenden Gelände (Hex 3) ein Höhenlevel von 4 hat. Der Mech hat nur 4 Sprung BP und dieses addiert zu seinem Startlevel von -1 ergibt Level 3 (4 + -1 = 4 – 1 = 3). Da vier höher als 3 ist, kann der Mech nicht über Hex 3 springen.

Obwohl die Bäume im Hex 5 sich zwei Level über das darunterliegenden Gelände erheben, sind sie nur 3 Level hoch (1 darunterliegendes Gelände + 2 Level (Waldhöhe) = 3). Weil die Sprung BP des Mechs ausreichen, um diese Bäume zu überspringen (4 (Sprung BP) – 1 (Startlevel) = 3), könnte der Mech unabhängig von der Baumhöhe diesen Weg nehmen, da die Bäume nicht den Sprung beeinflussen. Daher kann der Mech zwischen den Wegen III und IV wählen.

Wenn der Mech Sprung BP von 5 oder mehr hätte (also z.B. eine höhere Gesamt-Sprungbewegungsrate oder die zwei in den Beinen montierten Sprungdüsen wären in den Torsos montiert), könnte der Mech die Wege I oder II nehmen, da die Sprung BP (5) der Einheit addiert zu dem Level des Starthexes (-1) gleich oder höher des Levels des dazwischenlegenden Geländes(4) ist.

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNG

Diese Art der Bewegung ist zwar primär für Senkrechtstarter gedacht, es gibt jedoch auch andere Einheiten wie etwa *Sylph*-Gefechtsrüstungen, die sich nach diesen Regeln bewegen können. Die Regeln zu diesen Einheitstypen beinhalten alle zusätzlichen Bewegungsregeln über Senkrechtstarter-Bewegung hinaus. Wie beim Sprung ist auch eine Einheit in Senkrechtstarter-Bewegung schwerer zu treffen, kann aber auch ihrerseits andere Einheiten schwerer treffen (siehe *Kampf* ab S. 98).

Wie andere Fahrzeuge auch, können sich Senkrechtstarter in der Bewegungsphase (Boden) mit Reise- oder Höchstgeschwindigkeit bewegen. Die Ausrichtung zu ändern oder ein neues Feld zu betreten ungeachtet des darin befindlichen Geländes kostet 1 BP. Um eine Richtungsänderung vorzunehmen oder ein neues Feld zu betreten, muss sich ein Senkrechtstarter mindestens 1 Level über dem des Hexfeldes befinden, in dem er sich aufhält.

Ein Senkrechtstarter kann sich zu 1 BP Kosten pro Level senkrecht auf oder ab bewegen. Ein Senkrechtstarter kann sich in einer Runde beliebig weit auf und/oder ab bewegen, solange er über die dazu benötigten Bewegungspunkte verfügt. Der ihn führende Spieler muss am Ende der Bewegungsphase (Boden) die Bewegungshöhe der Einheit auf der entsprechende Skala ihres Datenbogens eintragen.

Senkrechtstarter können nicht auf gleicher Höhe wie Baumwipfel in Waldgelände (2 Level über dem Grundgelände des Hexfeldes) oder niedriger fliegen und können auch nicht auf gleicher Höhe wie ein Gebäude oder tiefer fliegen, wenn sie sich in dessen Feld befinden, es sei denn, sie landen auf dem Gebäude. Die einzige Bewegung, die ein Senkrechtstarter durchführen kann, während er sich auf Bodenhöhe befindet (sprich: gelandet ist), besteht im Aufsteigen um mindestens ein Level. Ein Senkrechtstarter, der die Bewegung auf gleicher Höhe mit dem Level des Wabenfeldes beginnt oder beendet, in dem er sich befindet, ist gelandet. Senkrechtstarter dürfen nur auf offenem Gelände, Pflaster oder Gebäuden landen (auf dem Dach; für zusätzliche Regeln über die Interaktion einer Einheit mit einem Gebäudefeld siehe *Einsturz* auf S. 176), respektive auf dem Helikopterlandefeld eines Großen Marine-Hilfsfahrzeugs. Der Versuch, auf anderem Gelände zu landen, selbst senkrecht, führt automatisch zur Bruchlandung (siehe *Senkrechtstarter- und BEF-Absturz*, S. 68). Versucht eine Einheit in einem Feld zu landen, in dem sich ein Landungsschiff oder Großes Hilfsfahrzeug befindet, rammt es diese Einheit (siehe *Kollisionen*, S. 67).

Straßen: Senkrechtstarter können sich entlang einer Straße bewegen und so Waldfelder unterhalb der Baumwipfel durchqueren. Dazu muss die Einheit die Bewegung durch den Wald auf der Straße beginnen, und darf sie bis zum Ende der Bewegung nicht verlassen. Aber natürlich kann der Senkrechtstarter jederzeit über die Baumwipfel aufsteigen und seine Bewegung abseits der Straße fortsetzen.

Seitliches Abdriften und Absturz: Ein Senkrechtstarter, der sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegt, kann seitlich abdriften (siehe *Seitliches Abdriften*, S. 67). Dies kann zu einem Absturz führen. Auch Senkrechtstarter, die ein Feld horizontal auf gleicher Levelhöhe wie deren Gelände oder tiefer betreten (statt sich dieser Höhe vertikal zu nähern, was eine Landung bedeuten würde), stürzen ab (siehe *Senkrechtstarter- und BEF-Absturz*, S. 68). Zusätzlich kann ein Senkrechtstarter, der horizontal ein Feld betritt, in dem sich eine Bodeneinheit auf selber Höhe wie der Senkrechtstarter aufhalten, sei es absichtlich oder durch seitliches Abdriften, diese Einheit unabsichtlich rammen (siehe *Kollisionen*, S. 67).

Wasser: Ein Senkrechtstarter kann nicht auf Wasserwaben landen, es sei denn, die Einheit verfügt über die Modifikation Amphibienausrüstung. Ebenso wenig kann er in einem Wasserfeld unter die Wasseroberfläche sinken. Versucht er eines dieser Manöver, stürzt er ab und wird zerstört.

Im Diagramm ist ein Senkrechtstarter auf Feld A der BattleForce-2-Karte gelandet. Der ihn führende Spieler entschließt sich, ihn nach Feld B vier Hexe entfernt zu bewegen. Es kostet 3 BP, die Einheit im Ausgangsfeld hoch genug aufsteigen zu lassen, dass sie den Level-2-Hügel in Feld 1 überfliegen kann. Die Bäume in Feld 2 ragen jedoch zwei Level über dessen Höhe von Level 1 auf, also bis auf Level 3. Der Spieler muss daher noch 1 BP aufwenden, um den Senkrechtstarter auf Level 4 steigen zu lassen. Danach setzt er 4 BP ein, um Feld B zu erreichen, sowie noch einmal 3 BP, um wieder zu landen, was zu Gesamtkosten für die Bewegung von 11 BP führt.

• SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNG •

BODENEFFEKT-BEWEGUNG

Diese Art der Bewegung ist zwar primär für Bodeneffektfahrzeuge (BEF) gedacht, es ist aber möglich, dass auch andere Einheiten sie benutzen. Die Regeln zu den entsprechenden Einheitstypen enthalten alle zusätzlichen Bewegungsregeln über die Bodeneffekt-Bewegung hinaus. Ebenso wie springende Einheiten und Senkrechtstarter in Bewegung sind auch Einheiten, die Bodeneffekt-Bewegung nutzen, schwerer zu treffen, haben aber ihrerseits ebenfalls Schwierigkeiten beim Angriff auf gegnerische Ziele (siehe *Kampf* ab S. 98).

Ein BEF verbraucht beim Start 5 BP, die innerhalb einer Runde eingesetzt werden müssen und das Fahrzeug auf ein Level über der Höhe des Hexfelds anheben, in dem es sich befindet. Während sie sich in der Luft befinden, bewegen sich Ekranoplans ein Level über dem überquerten Gelände, so dass Wasser, Schutt oder unwegsames Gelände keine Auswirkungen auf die Einheit haben.

Ein BEF muss sich innerhalb einer Runde mindestens 5 Felder weit bewegen, um in der Luft zu bleiben (wobei diese Mindestbewegungsforderung in der Runde, in der die Einheit abhebt, nicht gilt). Gelingt ihm das nicht, muss es am Ende der Bewegungsphase (Boden) landen (Eine Landung verbraucht keine zusätzlichen BP). Ein Ekranoplan kann nur in offenem Gelände und auf Pflaster landen. Der Versuch, auf anderem Gelände zu landen, führt automatisch zur Bruchlandung (siehe *Senkrechtstarter- und BEF-Absturz*, S. 68). Versucht ein BEF in einem Feld zu landen, in dem sich ein Landungsschiff oder Großes Hilfsfahrzeug befindet, rammt es diese Einheit (siehe *Kollisionen*, S. 67).

Am Boden verfügt ein Bodeneffekt-Fahrzeug über 1 BP und gilt im Hinblick auf Bewegungseinschränkungen als Luftkissenfahrzeug. Ein gelandetes BEF kann mit Hilfe der Regel *Mindestbewegung* (S. 49) ein anderes Hexfeld betreten, sofern dieses kein für die Einheit verbotenes Gelände enthält.

Straßen: BEF können sich entlang einer Straße bewegen und so Waldfelder unterhalb der Baumwipfel durchqueren. Dazu muss die Einheit die Bewegung durch den Wald auf der Straße beginnen, und darf sie bis zum Ende der Bewegung nicht verlassen.

Seitliches Abdriften und Absturz: Ein Ekranoplan, das sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegt, kann seitlich abdriften (siehe *Seitliches Abdriften*, S. 67). Dies kann einen Absturz zur Folge haben. Ein BEF kann auch abstürzen, wenn es ein Feld betritt, das mehr als ein Level höher liegt als das Feld, aus dem die Einheit kommt (siehe *Senkrechtstarter- und BEF-Absturz*, S. 68). Bei Betreten eines Waldfeldes (sei es durch seitliches Abdriften oder absichtlich) stürzt ein BEF automatisch ab. Des Weiteren kommt es immer zu einem Absturz, wenn die Bewegungspunkte eines in Bewegung befindlichen BEF durch Schaden auf 0 reduziert werden. Die Bruchlandung findet in dem Feld statt, in dem die Einheit den Schaden erleidet. Bewegt sich ein Ekranoplan durch seitliches Abdriften horizontal in ein Feld, das Bodeneinheiten auf derselben Levelhöhe wie das BEF enthält, kann es diese Einheiten unabsichtlich rammen (siehe *Kollisionen*, S. 67).

Wasser: Ein BEF kann nicht auf Wasser landen, es sei denn, die Einheit verfügt über die Modifikation Amphibienausrüstung. Ebenso wenig kann es in einem Wasserfeld unter die Wasseroberfläche sinken. Versucht es eines dieser Manöver, stürzt es ab und wird zerstört.

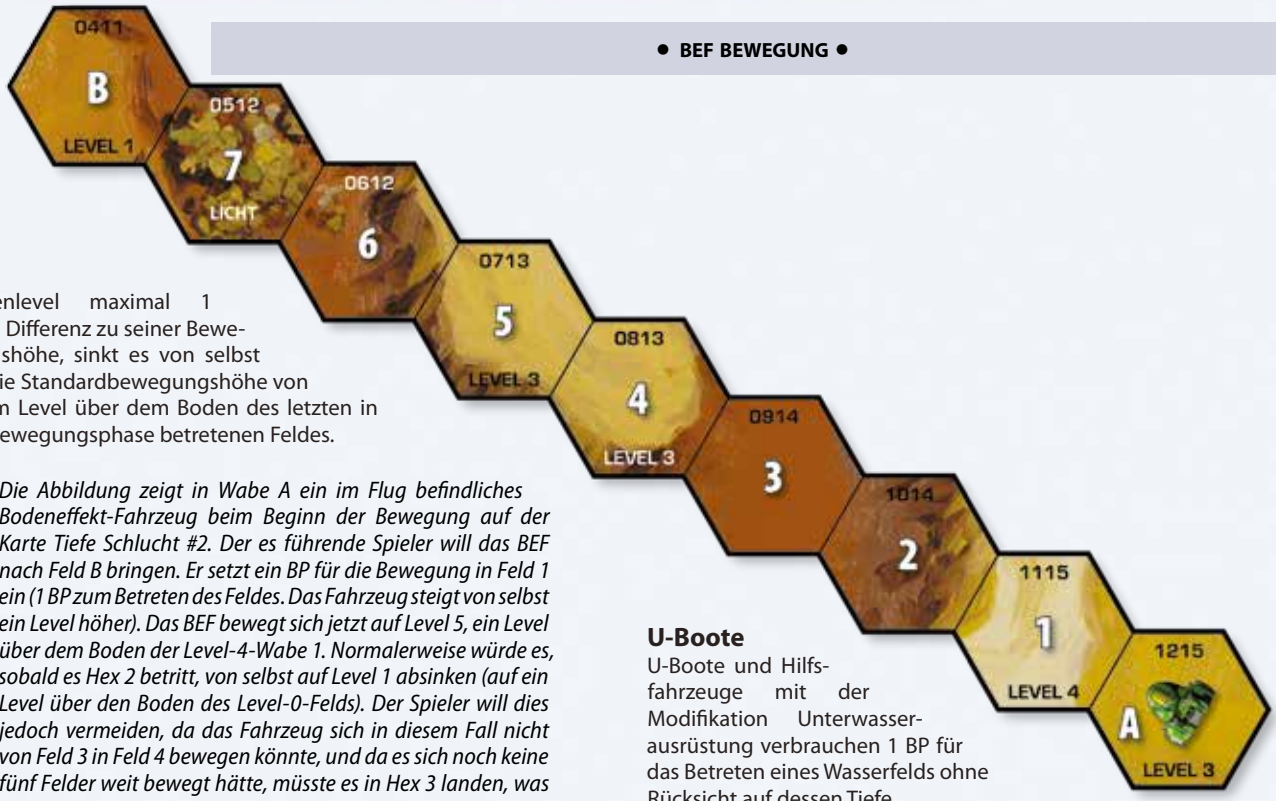
Rückwärtsbewegung: Bodeneffekt-Fahrzeuge können sich nicht rückwärts bewegen (siehe *Rückwärtsbewegung*, S. 49).

Leveländerungen

Betritt ein BEF ein Feld, das um ein Level höher ist als das Feld, aus dem es kommt, behält es automatisch seine Bewegungshöhe von einem Level über dem Boden bei, ohne dazu zusätzliche BP zu verbrauchen. Felder, die um zwei oder mehr Level höher sind als das Feld, in dem es sich befindet, kann ein BEF nicht betreten.

Betritt ein BEF ein Feld, das um ein oder mehr Level tiefer liegt als das Feld, aus dem es kommt, senkt es sich von selbst weit genug ab, um seine Bewegungshöhe von einem Level über dem Boden beizubehalten, ohne dabei zusätzliche BP zu verbrauchen. Dabei spielt es keine Rolle, wie groß der zu überwindende Höhenunterschied ist. Es kann jedoch sein, dass der ein BEF führende Spieler es vorzieht, dieses Absinken zu vermeiden. Ein Ekranoplan kann (ungeachtet des Höhenunterschieds zwischen dem vorherigen und dem neuen Feld) in einem neuen Feld die selbe Bewegungshöhe beibehalten, indem es für jedes durchquerte Feld 2 zusätzliche Bewegungspunkte aufwendet. Erreicht das BEF bis zum Ende der Bewegungsphase (Boden) kein Feld mit einem

NDA-1K No-Dachi, *Otomo (Haus Kurita)*



Höhenlevel maximal 1 Level Differenz zu seiner Bewegungshöhe, sinkt es von selbst auf die Standardbewegungshöhe von einem Level über dem Boden des letzten in der Bewegungsphase betretenen Feldes.

Die Abbildung zeigt in Wabe A ein im Flug befindliches Bodeneffekt-Fahrzeug beim Beginn der Bewegung auf der Karte Tiefe Schlucht #2. Der es führende Spieler will das BEF nach Feld B bringen. Er setzt ein BP für die Bewegung in Feld 1 ein (1 BP zum Betreten des Feldes. Das Fahrzeug steigt von selbst ein Level höher). Das BEF bewegt sich jetzt auf Level 5, ein Level über dem Boden der Level-4-Wabe 1. Normalerweise würde es, sobald es Hex 2 betritt, von selbst auf Level 1 absinken (auf ein Level über den Boden des Level-0-Felds). Der Spieler will dies jedoch vermeiden, da das Fahrzeug sich in diesem Fall nicht von Feld 3 in Feld 4 bewegen könnte, und da es sich noch keine fünf Felder weit bewegt hätte, müsste es in Hex 3 landen, was der Spieler nicht will. Um diese Landung zu vermeiden, müsste das BEF sich am Boden der Schlucht weiterbewegen, wozu eine Richtungsänderung notwendig würde. Das würde ein seitliches Abdriften und eine Bruchlandung in Feld 4 riskieren.

Der Spieler setzt deshalb beim Betreten von Feld 2 und erneut in Feld 3 je 3 BP (1 BP Grundkosten +2 BP zum Halten der Bewegungshöhe) ein. Bei Erreichen von Wabe 4 reduziert er die Ausgaben auf 1 BP. Das BEF sinkt von selbst um ein Level auf die Standardbewegungshöhe, in diesem Fall Level 4. Im Folgenden verbraucht der Spieler 1 BP in Hex 5 und erneut 3 BP in Hex 6. Auch beim Betreten von Feld 7 setzt er 3 BP ein (weil das BEF abstürzen würde, falls es das bewaldete Feld 7 auf gleicher Höhe mit den Baumwipfeln oder tiefer beträte). Schließlich wird noch 1 BP zum Betreten des Zielfelds B fällig, und das Ekranoplan senkt sich von selbst auf ein Level über dem Boden des Level-1-Feldes ab. Es befindet sich jetzt in Bewegungshöhe Level 2 in Wabenfeld B. Da es sich in dieser Bewegungsphase mehr als 5 Felder weit bewegt hat, ist keine Landung notwendig. Die Gesamtkosten für die Bewegung von A nach B belaufen sich auf 16 BP.

BEWEGUNG ZU WASSER

Eine Bewegung zu Wasser ist nur Marinefahrzeugen (Schiffen und U-Booten in Gefechts- oder Hilfsfahrzeugsversion) sowie Luftkissen-/BEF-Einheiten möglich. Diese Art der Bewegung umfasst die Bewegung auf und unter einer Wasseroberfläche. Schiffe können sich nur durch Wasserfelder von Tiefe 1 oder tiefer (Tiefe 1+) bewegen, und verbrauchen 1 BP pro betretenes Feld ungeachtet seiner Tiefe. Im Gegensatz zu anderen Einheiten können Schiffe in Wasser der Tiefe 1+ Höchstgeschwindigkeit einsetzen. Für Zwecke der Sichtlinienbestimmung befindet sich ein Schiff auf Level 0 (nämlich auf der Wasseroberfläche).

Luftkissenfahrzeuge und BEF: Schweber und BEF, die sich über Wasser von Tiefe 1+ bewegen, werden wie Schiffe behandelt.

U-Boote

U-Boote und Hilfsfahrzeuge mit der Modifikation Unterwasserausrüstung verbrauchen 1 BP für das Betreten eines Wasserfelds ohne Rücksicht auf dessen Tiefe.

Eine U-Boot-Einheit kann sich für 1 BP pro Level in Wasser senkrecht auf und/oder ab bewegen. Sie kann sich mit Reisegeschwindigkeit in einem einzigen Feld beliebig auf und ab bewegen, so lange sie die benötigten BP dafür aufbringen kann. Verändert ein U-Boot in einer einzelnen Bewegungsphase seine Bewegungstiefe (aufwärts, abwärts oder in Kombination) um mehr, als die bei Reisegeschwindigkeit verfügbaren BP abdecken, wird in jedem Fall ein Wurf auf der Tabelle *Antriebsschäden*, S. 193 notwendig.

Ein U-Boot kann nicht tiefer als bis zur Wassertiefe der Wabe absinken, in der es sich aufhält, und nicht über die Wasseroberfläche (Level 0) hinaus aufsteigen. Um sich horizontal zu bewegen oder die Richtung zu ändern, muss das U-Boot sich mindestens ein Level über dem Boden eines Hex aufhalten. Es kann sich nicht über den Gewässerboden bewegen, sondern muss Wasser unter dem Kiel haben. Befindet sich ein U-Boot in der Tiefe des Feldes, in dem es sich befindet bzw. das es betritt, hat es Bodenkontakt und kann sich nur senkrecht aufwärts bewegen. Der das U-Boot führende Spieler muss am Ende jeder Bewegungsphase (Boden) die Tauchtiefe auf der dafür vorgesehenen Skala des Datenbogens festhalten.

UNTERWASSER-BEWEGUNG VON NICHT-MARINE-EINHEITEN

Eine Unterwasser-Bewegung entlang des Gewässerbodens – statt durch das Wasser – ist selten, kommt aber vor, auch wenn außer U-Booten nur wenige Einheiten nach einem Tauchvorgang noch funktionsfähig sind. Zusätzlich zu den im Folgenden beschriebenen Bewegungseffekten ist auch die Auswahl unter Wasser verfügbarer Waffen ebenso wie deren Reichweite eingeschränkt, letztere erheblich. Zusätzlich müssen betroffene Einheiten sich mit der Gefahr eines Hüllenbruchs auseinandersetzen (siehe *Unterwassereinheiten*, S. 121). Eine Einheit muss vollständig abtauchen, um als unter Wasser zu gelten. Sie kann sich nicht in Wassertiefe 0 aufhalten. Mechs müssen sich mindestens in Wassertiefe 2 befinden, in liegendem Zustand mindestens in Wassertiefe 1.

Sofern die Beschreibung oder der Datenbogen einer Einheit keine Unterwasser-BP (UBP) aufführt, gelten für eine Unterwasser-Bewegung die folgenden Regeln. Dabei ist zu beachten, dass diese Regeln nur für Wasser der Tiefen 1 bis 15 gelten. Wasser der Tiefe 16+ wird in *Tactical Operations* behandelt.

Eine Einheit muss für jedes Feld, das sie betritt 4 BP aufwenden (Grundkosten von 1 BP pro Feld +3 für Wassertiefe 2+), und sofern anwendbar ist ein Pilotenwurf mit den der Wassertiefe entsprechenden Modifikatoren notwendig. Zusätzlich muss ein Mech die Standard-BP für die Überwindung eines Höhenunterschieds aufbringen (siehe Tabelle *Bewegungskosten*, S. 52). Schlägt der Pilotenwurf fehl, stürzt die Einheit.

Sturzschaden: Stürzt eine Einheit unter Wasser, erleidet sie normalen Sturzschaden geteilt durch 2 (siehe *Stürze*, S. 68). Eine Einheit über der Wasseroberfläche erleidet normalen Sturzschaden geteilt durch 2 für den Sturz ins Wasser plus normalen Sturzschaden geteilt durch 2 für den Sturz durch das Wasser auf den Gewässerboden. Der normale Schaden für den Sturz ins Wasser beträgt Tonnage/10 (aufgerundet) x (Zahl der gestürzten Level +1)/2. Der normale Schaden für den Sturz auf den Gewässerboden beträgt Tonnage/10 (aufgerundet) x (Wassertiefe +1)/2. Die beiden Schäden werden separat errechnet und wirksam.

Hüllenbruch: Immer, wenn eine unter Wasser befindliche Einheit Schaden nimmt, z. B. durch einen Sturz, wird augenblicklich überprüft, ob es zu einem Hüllenbruch kommt. Benutzen Sie dazu die Hüllenbruchregeln unter *Schaden* auf S. 121. Für eine Einheit über Wasser, die ins Wasser stürzt, wird erst beim Aufschlagen auf den Boden des Wasserfeldes eine Überprüfung auf Hüllenbruch fällig.

Mindestbewegung: Eine Einheit kann auch bei der Bewegung unter Wasser mit Hilfe der Regel *Mindestbewegung* (S. 49) ein neues Feld betreten. Dies ist die einzige Situation, in der eine Einheit ein Wasserfeld rennend betreten kann.

Einheitsverbote: Nur Mechs können sich nach diesen Regeln unter Wasser bewegen. (IndustrieMechs müssen entsprechend modifiziert sein, oder die Bewegung unter Wasser kann sie zerstören. Siehe Tabelle *Bewegungskosten*, S. 52.) Anderen Einheiten ist eine Bewegung unter Wasser nur möglich, falls sie über Unterwasser-BP verfügen.

Unterwasser-BP: Verfügt eine Einheit über Unterwasser-BP, unterliegt sie keiner der hier beschriebenen Bewegungsbeschränkungen, denn sie bewegt sich nicht am Boden des Gewässers entlang, sondern schwimmt ähnlich wie ein U-Boot durchs Wasser. Sie unterliegt jedoch den normalen Zielerfassungsbeschränkungen und läuft Gefahr eines Hüllenbruchs (siehe *Unterwassereinheiten*, S. 121).

STAPELN

Am Ende jeder Bewegungsphase können sich bis zu zwei Einheiten jeder Seite innerhalb eines Hexfelds aufhalten (insgesamt also maximal vier Einheiten). Dabei ist jede Kombination von Fahrzeugen und Infanterie möglich, aber nur ein Mech. Diese Regel wird als Stapelobergrenze bezeichnet.

Während der Bewegungsphase kann sich eine Einheit durch Felder bewegen, in denen sich andere eigene Einheiten befinden. Felder, in denen sich eine feindliche Einheit befindet, kann sie zwar betreten, in derselben Runde aber nicht wieder verlassen. Das Betreten eines von einem Gegner besetzten Feldes beendet in jedem Fall die Bewegung.

Ungeachtet der obigen Regel darf keine Einheit absichtlich ihre Bewegung in einem Feld beenden, wenn dies die Stapelobergrenze verletzt.

Verletzt eine Einheit unbeabsichtigt die Stapelobergrenze, kommt es zu einem Dominoeffekt (siehe *Dominoeffekt* auf S. 152). In den meisten Fällen geschieht dies, wenn ein Mech ein Feld mit einer eigenen Einheit betritt und das Gelände einen Pilotenwurf notwendig macht. Schlägt der Wurf fehl, stürzt der Mech. Der Dominoeffekt kommt zustande, falls es ihm nicht gelingt, wieder aufzustehen und das Feld zu verlassen.

EINHEITS- UND GELÄNDEREGELN

Die folgenden speziellen Regeln für bestimmte Einheiten und Geländearten modifizieren die obigen Stapelgrundregeln.

Mechs

Handelt es sich bei den feindlichen Einheiten in einem Hex nur um Infanterie, kann ein Mech sich durch das Hex bewegen, ohne anhalten zu müssen. Sind andere gegnerische Einheiten anwesend, muss der Mech wie oben beschrieben seine Bewegung beenden.

Infanterie

Infanterie, die sich auf oder in einem Fahrzeug bewegt (siehe *Truppentransporter*, S. 222) und Gefechtsrüstungen, die sich gemäß den Gefechtsrüstungs-Transportregeln auf S. 226 von einer anderen Einheit mitnehmen lassen, sowie Infanterie bei einem Schwarmangriff (siehe S. 220) zählen nicht gegen die Stapelobergrenze. Dies gilt ebenso für Infanterie, die Senkrechtstarter- oder Unterwasser-Bewegung einsetzt. Allerdings darf diese Infanterie nicht absitzen, falls sie damit die Stapelobergrenze verletzen würde.

Große Hilfsfahrzeuge

Außer Infanterie darf keine Einheit ein Feld, in dem sich ein Großes Hilfsfahrzeug befindet, betreten. (Bis zu einer eigenen und zwei gegnerischen Infanterie-Einheiten sind gestattet.)

ProtoMechs

Bei der Berechnung der Stapelobergrenze zählt ein ProtoMech als Fahrzeug.

Anhänger

Ein kleiner oder mittelgroßer Hilfsfahrzeugsanhänger zählt im Hinblick auf die Stapelobergrenze als Teil einer Zugmaschine. Zwei kleine, zwei mittelgroße oder je ein kleiner und mittelgroßer Anhänger werden als ein einzelnes Hilfsfahrzeug gewertet. Große Hilfsfahrzeugsanhänger gelten für die Stapelobergrenze als eigenständige Fahrzeuge. Für nähere Informationen siehe *Anhänger* auf S. 205 unter *Hilfsfahrzeuge*.

In der Luft befindliche Nicht-Luft-/Raum-Einheiten

Die Stapelobergrenze am Boden gilt nicht für Einheiten wie Bodeneffektfahrzeuge und Senkrechtstarter, die sich durch die Luft bewegen, oder für andere Einheiten, die dies tun, etwa Gefechtsrüstungen, die Senkrechtstarter-BP einsetzen. Stattdessen wird für jedes Level einer Wabe, auf dem sich Einheiten befinden, eine separate Stapelobergrenze wirksam. Für die Ausnahme von dieser Regelung siehe *Levelregeln* auf S. 58.

Luft-/Raum-Einheiten am Boden

Befindet sich eine Luft-/Raum-Einheit am Boden, weil sie gelandet oder abgestürzt ist, gelten für die Stapelobergrenze folgende Regeln:

- Luft-/Raumjäger und konventionelle Jäger sowie Hilfsflugzeuge gelten als Fahrzeuge.
- Raumboote gelten als Mechs.
- Luftschiffe gelten als Große Hilfsfahrzeuge.
- Landungsschiffe gelten als Große Hilfsfahrzeuge im Zielfeld und den sechs daran angrenzenden Feldern.
- In am Boden befindlichen Luft-/Raum-Einheiten transportierte Einheiten zählen nicht gegen die Stapelobergrenze (siehe *Einheitentransport*, S. 89 im Kapitel Luft-/Raum-Bewegung).

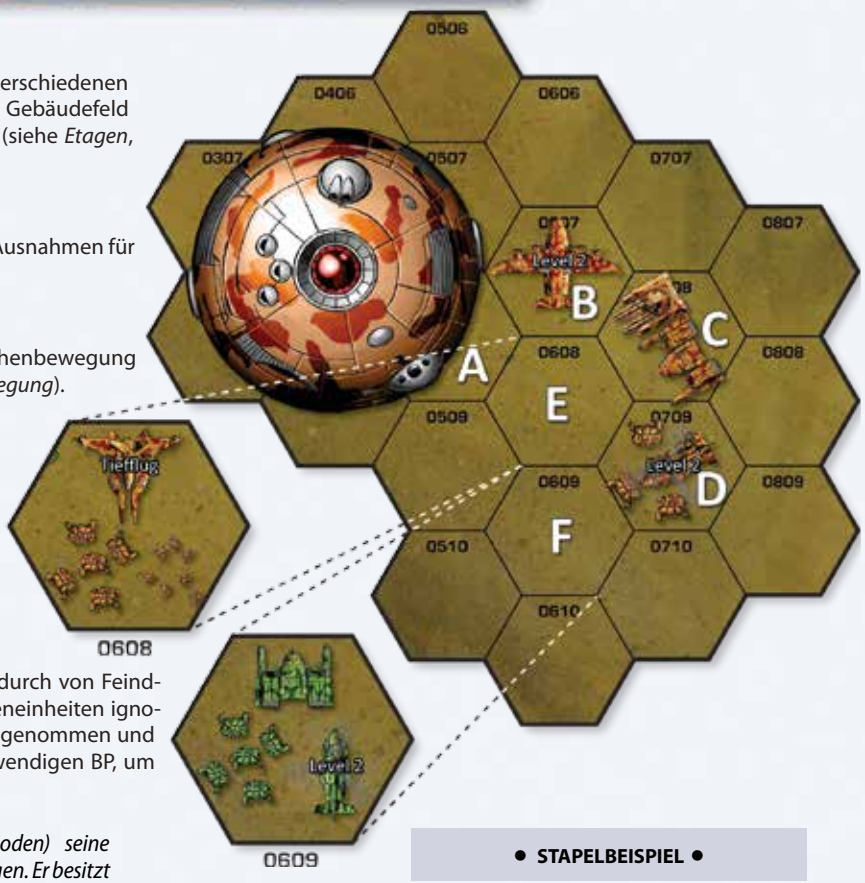
Gebäude
Diese Stapelregeln gelten nicht für Einheiten auf verschiedenen Etagen (Leveln) innerhalb eines Gebäudes. In einem Gebäudefeld gilt für jedes Level eine separate Stapelobergrenze (siehe *Etagen*, S. 167).

LEVELREGELN
Alle obigen Stapelregeln gelten mit den folgenden Ausnahmen für die Höhe/Tiefe jedes Kartenfeldes.

Im Flug befindliche Luft-/Raum-Einheiten
Die Stapelregeln gelten nicht für Luft-/Raum-Höhenbewegung (siehe *Stapeln* auf S. 78 des Kapitels *Luft-/Raum-Bewegung*).

Einheitshöhen
Verschiede Einheiten erheben sich je nach Einheitstyp unterschiedlich hoch, teils mehrere Level, über den Boden des Feldes, in dem sie sich aufhalten (siehe *Einheitshöhe*, S. 99). Diese Höhe muss bei Berechnung der Stapelobergrenzen für die Level einer Wabe berücksichtigt werden.

Sprung: Die einzige Ausnahme von dieser Regel stellt Sprungbewegung dar. Wenn eine Einheit springt, kann sie, wenn es um die Bewegung durch von Feindeinheiten besetzte Felder geht, die Höhe aller Bodeneinheiten ignorieren. Aufgesetzte Landungsschiffe sind davon ausgenommen und gelten als Höhenlevel für die Berechnung der notwendigen BP, um ein aufgesetztes Landungsschiff zu überspringen.



• STAPELBEISPIEL •

Spieler A möchte in der Bewegungsphase (Boden) seine Einheiten über die Karte Offenes Gelände #1 *bewegen. Er besitzt einen Mech und eine Gefechtsrüstungseinheit in Feld F, und nutzt damit die maximale Stapelobergrenze für Einheiten eines Spielers aus. Auf Level 2 im selben Feld hat Spieler A auch einen Senkrechtstarter, was ebenfalls das Maximum für einen Spieler ist, da der Mech zwei Level über den Boden der Wabe (auf Level 0) aufragt, also bis auf die Bewegungshöhe des Senkrechtstarters. Das heißt, der Mech zählt auf Höhenlevel 1 und 2 gegen die Stapelobergrenze, die identisch sind mit Bewegungslevel 1 und 2. Spieler A könnte den Senkrechtstarter nicht auf Level 1 der Wabe haben, da sich auf dieser Ebene neben dem Mech schon die Gefechtsrüstungseinheit befindet, und einem Spieler pro Ebene eines Hexfelds nur maximal zwei Einheiten gestattet sind.*

Ihm stehen die Einheiten des Spielers B gegenüber (alle Felder haben Level 0): ein aufgesetztes kugelförmiges Landungsschiff in Feld A und sechs weiteren Feldern, das in allen sieben Wabenfeldern die Level 1 bis 10 abdeckt; ein Großer Hilfssenkrechtstarter in Hex B auf Leveln 2 und 3; ein Mech und ein Bodenfahrzeug in Feld C, die gemeinsam Level 1 abdecken, wobei der Mech auch in Level 2 ragt; eine Elementareinheit (in Senkrechtstarter-Bewegung) und ein Senkrechtstarter in Wabe D auf Level 2; eine Elementar- und eine konventionelle Infanterieeinheit auf Level 1 der Wabe E und schließlich ebenfalls in Feld E ein Luft-/Raumjäger, der sich entsprechend den Regeln für Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten *(S. 91) auf Level 1 im Tiefflug befindet.*

Als Erstes macht sich Spieler A klar, dass Nicht-Luft-/Raum-Einheiten (einschließlich am Boden befindliche Luft-/Raum-Einheiten) im Hinblick auf Höhe, Stapelobergrenze oder Bewegung niemals irgendeinen Kontakt mit im Flug befindlichen Luft-/Raum-Einheiten haben. Daher ist es völlig gleichgültig, dass der Luft-/Raumjäger in Feld E so tief fliegt wie überhaupt möglich. Egal, welche seiner Einheiten, einschließlich des Senkrechtstarters, Spieler A in welcher Höhe wohin auch immer bewegt, ein Stapelkonflikt mit dem Luft-/Raumjäger ist nicht möglich.

Als Erstes bewegt Spieler A seinen Mech (ohne zu springen). Betritt der Mech Feld D, kann er es in dieser Runde nicht wieder verlassen. Der Mech ragt auf Level 2, auf dem sich die gegnerischen Einheiten befinden. Damit handelt es sich um ein feindlich besetztes Hex, das er nicht verlassen darf. Befände sich der feindliche Senkrechtstarter in größerer Höhe, dürfte der Mech das Feld verlassen, da die einzige gegnerische Einheit im selben Feld (und Level) Infanterie wäre. Betritt der Mech Feld E, kann er theoretisch die Bewegung fortsetzen, da sich dort nur Infanterie aufhält. Er kann jedoch Feld A nicht betreten, da er keine Wabe betreten darf, in der sich ein aufgesetztes Landungsschiff befindet. Er kann auch Hex B nicht betreten, da ihm dort auf Level 2 ein Großes Hilfsfahrzeug den Weg versperrt. Feld C schließlich kann er ebenfalls nicht betreten, da er kein Feld betreten darf, in dem sich bereits ein gegnerischer Mech aufhält. Vielleicht hätte der Spieler besser eine andere Route gewählt.

Danach versucht Spieler A, seine Gefechtsrüstungs-Infanterie zu bewegen (ebenfalls ohne zu springen). Betritt die Infanterie Feld D, kann sie die Bewegung fortsetzen, da der Gegner sich auf Level 2 befindet und die Infanterie auf Level 1. Betritt sie Feld E, muss sie anhalten und darf es in dieser Runde nicht verlassen, da sich die Einheiten beider Spieler hier auf gleicher Höhe (Level 1) befinden. Stünden in Hex E keine gegnerischen Einheiten, hätte die Gefechtsrüstungs-Infanterie (die notwendigen BP vorausgesetzt) in dieser Runde die folgenden weiteren Bewegungsoptionen: Sie könnte Feld A betreten, da Infanterie ein Hex mit einem aufgesetzten Landungsschiff betreten darf, dürfte es aber in dieser Runde nicht wieder verlassen; sie könnte Hex B durchqueren, da sich das Große Hilfsfahrzeug auf Level 2 befindet und Level 1, auf dem sich die Infanterie bewegt, nicht

blockiert (befände sich der Große Hilfssenkrechtstarter Spieler Bs auf Level 1, hätten die Gefechtsrüstungen das Feld zwar betreten, aber nicht wieder verlassen dürfen); und schließlich könnte sie Hex C betreten, müsste dort aber anhalten.

Zum Schluss bewegt Spieler A seinen Senkrechtstarter. Dieser könnte Wabe D betreten, sie aber nicht verlassen, da er sich auf derselben Höhe (Bewegungslevel 2) wie eine Feindeinheit befindet. Ein Durchqueren des Wabenfeldes wäre jedoch möglich, falls der Senkrechtstarter vor dessen Betreten seine Bewegungshöhe um ein Level auf- oder abwärts ändert. Er könnte Feld E durchqueren, da er sich auf einem anderen Level als die gegnerische Infanterie dort aufhält. Hex A kann er jedoch nicht betreten, da er das Feld nicht auf einem Bewegungslevel betreten darf, auf dem sich ein aufgesetztes Landungsschiff befindet. Es wäre nur möglich, würde er (die nötigen BP vorausgesetzt) vorher auf Bewegungslevel 11 klettern. Wabe B kann er nicht betreten, da er sich auf demselben Level wie das Große Hilfsfahrzeug dort aufhält. Würde der Senkrechtstarter seine Bewegungshöhe vor Betreten der Wabe auf Level 1 senken oder auf Level 4 heben (da das Große Hilfsfahrzeug die Level 2 und 3 besetzt hält), könnte er das Feld nicht nur betreten, sondern ungehindert durchqueren. Schließlich könnte er Feld C nur betreten, es jedoch nicht mehr verlassen, da der gegnerische Mech bis auf Level 2 aufragt. Ein Durchqueren wäre nur möglich, wenn der Senkrechtstarter vor Betreten des Feldes auf Level 3 aufstiege.

Hätten der Mech und/oder die Infanterie Spieler As bei Betreten der Felder B, C, D oder E ihre Sprungfähigkeit eingesetzt, hätten sie ihre Bewegung durch diese Hexfelder fortsetzen können, da springende Einheiten die Höhe anderer Einheiten im Hinblick auf Bewegung und Stapelobergrenze ignorieren, auch wenn sie im Zielfeld des Sprunges an die Stapelobergrenze gebunden sind. Die einzige Ausnahme ist das Sprungschiff in Hex A. Die einzige Möglichkeit für den Mech Feld A springend zu betreten, würde voraussetzen, dass er über 10 Sprung-BP verfügt und dadurch in der Lage ist, über das 10 Level hohe Schiff zu springen.

Ein ENF-6M Enforcer III *der 5. Syrtis Fusiliers Haus Davions.*

PILOTEN-/FAHRERWÜRFE

Eine ganze Reihe von widrigen Umständen machen das Ausführen sogenannter Pilotenwürfe erforderlich, wobei es meistens darum geht, einen Sturz zu vermeiden. Sämtliche Anlässe, die einen Pilotenwurf notwendig machen, sind auf der Tabelle *Piloten-/Fahrerwürfe* auf S. 60 aufgeführt.

Fahrzeuge: Für Fahrzeuge sind Fahrerwürfe nur notwendig, um ein Rutschen oder seitliches Abdriften zu verhindern, sowie um Gebäude zu betreten, ohne Schaden zu nehmen.

Immobile Mechs und bewusstlose MechKrieger: Immobile Mechs oder Mechs mit einem bewusstlosen MechKrieger, die einen Pilotenwurf ablegen müssen, versagen dabei automatisch (siehe *Sturzschaden für den MechKrieger*, S. 69).

IndustrieMechs: Schlägt ein Pilotenwurf für einen IndustrieMech mit Verbrennungsmotor fehl, muss der ihn führende Spieler sofort einen zweiten unmodifizierten Pilotenwurf durchführen, um festzustellen, ob der Motor absäuft. Ein Mech mit abgesoffenem Motor wird behandelt wie abgeschaltet (siehe *Stilllegung*, S. 160). Der Spieler kann versuchen, ihn in der Endphase der folgenden Runde durch einen erfolgreichen unmodifizierten Pilotenwurf wieder zu starten.

Infanterie: Infanterieeinheiten haben keinen Piloten-/Fahrerwert und benötigen keine Piloten-/Fahrerwürfe.

ProtoMechs: Für einen ProtoMech wird niemals ein Pilotenwurf fällig. ProtoMechs können sich nicht hinlegen und weder stürzen noch rutschen. Selbst die Zerstörung der Beine eines ProtoMech führt nicht zu einem Sturz, macht ihn aber immobil.

Vierbeinige Mechs: Solange keines seiner Mechbeine zerstört ist, gilt für alle Pilotenwürfe eines Quad-Mechs zum Vermeiden eines Sturzes ein Modifikator von –2.

AUSFÜHREN VON PILOTEN-/FAHRERWÜRFEN

Die Tabelle „Piloten-/Fahrerwürfe" listet sämtliche Anlässe auf, die einen Pilotenwurf für den MechKrieger an Bord eines BattleMechs erforderlich machen. Jedes Mal, wenn eine der dort genannten Situationen eintritt, werden die folgenden Modifikatoren zum Pilotenwert des MechKriegers hinzugezählt: Alle Modifikatoren, die sich aus der Situation selbst ergeben, sowie alle Modifikatoren aus Situationen, die in derselben Phase eingetreten sind – einschließlich derer, die auf der Tabelle „Piloten-/Fahrerwürfe" unter dem Eintrag „Bestehende Schäden" aufgeführt werden. Bei der so errechneten Zahl handelt es sich dann um den modifizierten Pilotenwert.

Um einen Pilotenwurf auszuführen, würfelt der Spieler mit 2W6. Wenn das Ergebnis größer oder gleich dem modifizierten Pilotenwert ist, konnte ein Sturz des Mechs vermieden werden. Falls das Ergebnis niedriger ausfällt als der modifizierte Pilotenwert, stürzt der Mech.

Bewegungsphase: Pilotenwürfe, die sich direkt aus einer Bewegung ergeben (Betreten von Wasserhexen, Aufstehversuche, Vermeidung einer Verwundung nach dem Sturz), müssen unmittelbar nach der entsprechenden Handlung durchgeführt werden. Im Verlauf der Bewegung eines BattleMechs kann es dabei durchaus zu mehreren Würfen in einer Bewegungsphase kommen. Wenn ein Mech beispielsweise durch drei Wasserhexe mit Tiefenlevel 1 geht, muss man jedes Mal, wenn der BattleMech eines dieser Wasserhexe betritt, erneut einen Pilotenwurf für ihn ausführen.

Falls der BattleMech während der Bewegungsphase stürzt und danach noch über mindestens 2 BP verfügt, kann er noch in derselben Runde versuchen, wieder aufzustehen.

Wenn ein Pilotenwurf während der Bewegungsphase aufgrund von Waffenfeuer notwendig wird, ist dieser sofort zu absolvieren.

PILOTEN-/FAHRERWÜRFE

Situation	Modifikator
Beschädigung des Mechs	
Mech erleidet in einer Phase 20+ Schadenspunkte	+1
Reaktor des Mechs wird stillgelegt	+3[1]
Pro zerstörtem Fuß-/Beinaktivator	+1
Pro zerstörtem Hüftgelenk	+2
Gyroskoptreffer	+3
Gyroskop zerstört	Automatischer Sturz[2]
Bein zerstört	Automatischer Sturz[3]
Nahkampfangriffe gegen den Mech	
Mech wurde getreten	0
Mech wurde gestoßen	0
Mech wurde gerammt/vom Todessprung getroffen	+2
Handlungen der Einheit	
Mech tritt vorbei	0
Mech führt einen erfolgreichen Rammangriff aus	+2
Mech führt Todessprung aus	+4[4]
Mech betritt Wasserhex mit Tiefenlevel 1	–1
Mech betritt Wasserhex mit Tiefenlevel 2	0
Mech betritt Wasserhex mit Tiefenlevel 3+	+1
Mech versucht aufzustehen	0
Mech betritt Feld mit Schutt	0
Einheit bewegt sich nach Richtungsänderung auf Pflaster weiter	siehe *Rutschen*, S. 62
Senkrechtstarter/BEF/Luftkissenfahrzeug bewegt sich nach Richtungsänderung mit Höchstgeschwindigkeit weiter	Siehe *Seitliches Abdriften*, S. 67
Mech springt mit beschädigte Gyro, Bein-/Fuß-/Hüftaktivator	*Bestehende Schäden*
Mech springt mit zerstörtem Bein	*Bestehende Schäden*
Mech läuft mit beschädigtem Gyroskop / Hüftaktivator	*Bestehende Schäden*
Sonderfälle	
MechKrieger versucht, bei Sturz des Mechs Schaden zu vermeiden	+1 pro Level Fallhöhe[8]
IndustrieMech versucht, bei Sturz kritischen Schaden zu vermeiden	+1 pro Level Fallhöhe[8]
Pilotenwurf für IndustrieMech mit Verbrennungsmotor schlägt fehl (S. 59)	0 (keine weiteren Modifikatoren)

[1] Nur während der Phase, in der der Reaktor sich abschaltet. Wird ein Pilotenwurf für einen Mech mit abgeschaltetem Reaktor notwendig, schlägt dieser fehl. In beiden Fällen erleidet der MechKrieger 1 Punkt Schaden, falls der Mech stürzt (siehe *Sturzschaden für den MechKrieger*, S. 69).

[2] Bei einem Pilotenwurf, um Schaden für den MechKrieger bei einem automatischen Sturz zu vermeiden, gilt für ein zerstörtes Gyroskop ein Modifikator von +6.

[3] Bei einem Pilotenwurf, um Schaden für den MechKrieger bei einem automatischen Sturz zu vermeiden, gilt für ein zerstörtes Bein ein Modifikator von +5.

Situation	Modifikator
Sonderfälle (Fortsetzung)	
Vierbeiniger Mech mit intakten Beinen	–2
Unabsichtliches Rammen	+3
Mech mit kleinem Cockpit	+1
Bestehende Schäden	
Pro bereits vorher zerstörtem Fuß-/Beinaktivator	+1
Pro bereits vorher zerstörtem Hüftgelenk	+2[5]
Pro voraus gegangenem Gyroskoptreffer	+3
Bereits vorher zerstörtes Bein	+5[6]
Rutschen	
In der Runde zurückgelegte Entfernung in Feldern	
0–2	–1
3–4	0
5–7	+1
8–10	+2
11–17	+4
18–24	+5
25+	+6
Gebäudebewegung[7]	
Einheit betritt/verlässt schwaches Gebäude	0
Einheit betritt/verlässt mittelstarkes Gebäude	+1
Einheit betritt/verlässt hartes Gebäude	+2
Einheit betritt/verlässt hochdichtes Gebäude	+5
In der Runde zurückgelegte Entfernung in Feldern	
1–2	0
3–4	+1
5–6	+2
7–9	+3
10–17	+4
18–24	+5
25+	+6

[4] Bei erfolgreichem Todessprung kommt es in jedem Fall zum Sturz.

[5] Ignorieren Sie alle Modifikatoren durch frühere kritische Treffer an diesem Bein.

[6] Es kommen keine Modifikatoren für andere beschädigte Aktivatoren an diesem Bein zur Anwendung.

[7] Nur zur Vermeidung von Schaden. Fehlschlag führt nicht zum Sturz. Siehe *Gebäude*, S. 166. Zusätzlicher +1-Modifikator, falls Einheit rammt oder gerammt wird (zusätzlich zum normalen +2-Modifikator für Rammen).

[8] Für die Ermittlung von Sturzschaden ragt ein Mech nur 1 Level über das Gelände auf.

Waffeneinsatzphase: Sämtliche Pilotenwürfe, die aufgrund von Waffenfeuer durchgeführt werden müssen, werden am Ende der Waffeneinsatzphase absolviert. Dabei ist zu beachten, dass ein BattleMech beim Erleiden von 20 oder mehr Schadenspunkten hierfür nur einen einzigen Pilotenwurf in der betreffenden Phase absolvieren muss; es spielt dabei keine Rolle, wie viel Schaden er über diese 20 Punkte hinaus erlitten hat. Bevor die erforderlichen Pilotenwürfe ausgeführt werden, müssen zuerst sämtliche Schusswaffenangriffe abgehandelt werden. BattleMechs, die in der Waffeneinsatzphase stürzen, beginnen die darauffolgende Nahkampfphase in liegender Position.

Dieses bedeutet, das Todessprünge und Rammangriffe automatisch nicht treffen

Nahkampfphase: Sämtliche Pilotenwürfe, die aufgrund von Nahkampfangriffen absolviert werden müssen, werden am Ende der Nahkampfphase durchgeführt. Bevor man die erforderlichen Pilotenwürfe ausführt, werden zuerst sämtliche Nahkampfangriffe durchgeführt.

Während der Waffeneinsatzphase nimmt ein BattleMech, dessen MechKrieger einen Pilotenwert von 5 besitzt, 40 Schadenspunkte und verliert 2 Beinaktivatoren. Der Spieler führt dann einen Pilotenwurf aus, da der Mech 20 oder mehr Schadenspunkten genommen hat, und zwei weitere Würfe wegen des Verlustes der beiden Beinaktivatoren. Der modifizierte Pilotenwert für alle drei Würfe beträgt 8 [5 (Pilotenwert) + 1 (20+ Schadenspunkte) + 1 (zerstörter Beinaktivator) + 1 (zerstörter Beinaktivator)].

In der Nahkampfphase wird derselbe BattleMech von zwei anderen Mechs getreten, wodurch er einen weiteren Beinaktivator verliert und noch einmal 23 Schadenspunkte hinnehmen muss. Der Spieler muss nun vier weitere Pilotenwürfe durchführen: zwei Stück, weil er zweimal getreten wurde, einen für den erneuten Verlust eines Beinaktivators und einen weiteren wegen der 23 Schadenspunkte aus der Nahkampfphase. Für jeden dieser vier Würfe beträgt der modifizierte Pilotenwert nun 9 [(5 (Pilotenwert) + 2 (bestehende Schäden) + 1 (ein weiterer beschädigter Beinaktivator) + 1 (20+ Schadenspunkte)].

Bewegung auf Pflaster

Bis auf ein paar entscheidende Unterschiede wird Bewegung auf Pflaster ebenso gehandhabt wie Bewegung in offenem Gelände. Bei der Bewegung auf Pflaster können Einheiten ins Rutschen kommen, und Straßen können eine Bewegung durch schwieriges oder verbotenes Gelände ermöglichen.

Eine Straße ist nichts weiter als ein Streifen Pflaster durch Gelände anderer Art. Alle Einheiten, die sich auf einer Straße bewegen, verbrauchen nur 1 BP pro Feld, gleichgültig, welches Gelände das Feld sonst enthält. Eine Bodeneinheit wird als auf einer Straße bewegt betrachtet, wenn sie sich entlang der Straße von einem Feld ins nächste bewegt. Bodeneinheiten können für sie verbotenes Gelände über eine Straße durchqueren, müssen aber dazu die Bewegung durch dieses Gelände auf der Straße beginnen und beenden, und dürfen die Straße während der Durchquerung nicht verlassen. BP-Kosten für Leveländerungen werden auch bei einer Bewegung auf der Straße fällig.

Bodenfahrzeuge: Bodenfahrzeuge, die sich auf Pflaster bewegen, können bei Reisegeschwindigkeit ebenso wie bei Höchstgeschwindigkeit einen zusätzlichen Bewegungspunkt erhalten. Dazu müssen sie die Runde auf einem Pflasterfeld beginnen und müssen sich die gesamte Bewegungsphase ausschließlich über Pflaster bewegen.

Ein LCT-5M Locust *der Atreïschen Dragoner riskiert einen Sturz, als er eine Straße hinabrennt, um einen Kampf zu erreichen.*

BEWEGUNG ÜBER BRÜCKEN

Straßen, die Wasser oder Felder eines tieferen Levels als die Straße überqueren, sind Brücken. Brücken werden ebenso wie Gebäude als leicht, mittelstark, hart oder hochdicht klassifiziert und haben denselben Konstruktionsfaktor (KF) wie ein entsprechendes Gebäude (siehe *Gebäude*, S. 166). Ist in einem Szenario eine Brücke nicht markiert oder besonders definiert, wird sie als mittelstarke Brücke mit KF 40 behandelt.

Brücken können wie Gebäude zum Ziel von Angriffen werden. Wird der KF einer Brücke auf 0 gesenkt, stürzt sie ein.

Maximalbelastung: Ebenso wie ein Gebäude trägt auch eine Brücke pro Hexfeld nur Einheiten bis zu einer Gesamttonnage in der Höhe des aktuellen KF. Ist die Gesamttonnage aller Einheiten in einem Brückenfeld höher als der momentane Konstruktionsfaktor der Brücke, stürzt sie unter dem Gewicht ein, und die auf ihr befindlichen Einheiten erleiden normalen Sturzschaden. Bei Brücken, die sich über mehrere Felder erstrecken, gilt der KF für jedes Feld separat. Der Einsturz eines Teils einer mehrere Felder großen Brücke hat nur Auswirkungen auf den Rest der Brücke, wenn mehr als die Hälfte ihrer Gesamtlänge eingestürzt ist. In diesem Fall stürzt die gesamte Brücke ein. Kommt es durch eine Bewegungsaktion zum Einsturz des Feldes, das den Einsturz der gesamten Brücke auslöst, stürzt diese sofort ein; wird der Einsturz durch Waffeneinsatz oder einen Nahkampfangriff ausgelöst, stürzt sie am Ende der entsprechenden Phase ein (siehe *Einsturz*, S. 176).

Bewegung unter einer Brücke: Eine Einheit kann ein Brückenfeld unterhalb der Brücke betreten, sofern das Bodenlevel des Feldes plus der Höhe der Einheit nicht höher ist als das Level der Brücke (sprich: niedriger oder maximal identisch). Für Einheiten, die sich auf der Wasseroberfläche bewegen, gilt die Wasseroberfläche des Feldes als Bodenlevel, für U-Boote und Einheiten, die Unterwasser-BP einsetzen, ihre aktuelle Bewegungstiefe. Für Mechs gibt die Wassertiefe eines Wasserfelds dessen Bodenlevel an.

Falls eine Einheit sich weder auf noch unter einer Brücke bewegen kann, wird die Brücke für Bewegungszwecke dieser Einheit wie ein Gebäude behandelt (siehe *Gebäude*, S. 166).

RUTSCHEN

Wann immer eine rennende oder sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegende Einheit auf einem Pflasterfeld (einschließlich Straßen und Brücken) die Richtung ändert und in derselben Runde versucht, ein neues Feld zu betreten, muss der sie führende Spieler vor Betreten dieses Feldes einen Piloten-/Fahrerwurf durchführen, um festzustellen, ob sie ausrutscht.

Dabei modifiziert der Spieler den Wurf wie auf der Tabelle *Rutsch-Modifikatoren* (S. 63) aufgelistet entsprechend der durch die Einheit in der laufenden Runde schon zurückgelegten Entfernung. Ist das Ergebnis des Wurfes mindestens ebenso hoch wie der modifizierte Zielwert der Einheit, rutscht diese nicht. Sie kann das neue Feld betreten und die Bewegung fortsetzen. Liegt das Ergebnis unter dem modifizierten Zielwert, stürzt ein Mech (siehe *Stürze*, S. 68), erleidet normalen Sturzschaden und rutscht dann.

Eine Bodeneinheit rutscht eine Anzahl von Feldern entsprechend der halben in der laufenden Runde bereits zurückgelegten Entfernung in Hexfeldern (aufgerundet) in die Richtung, in die sie sich vor der Richtungsänderung bewegt hat, bei der sie ins Rutschen kam. Für jedes Feld, das ein Mech rutscht, erleidet er halben normalen Sturzschaden (aufgerundet). Der Gesamtschaden wird nach dem Ende der Rutschpartie summiert und separat in Fünfergruppen wirksam (siehe *Stürze*, S. 68). Zur Feststellung, gegen welche Trefferzone eines Mechs Schaden wirksam wird, dient die beim Sturz ermittelte Spalte der Mech-Trefferzonentabelle (siehe S. 119).

Nach einer Rutschpartie ist die Bewegung einer Einheit zu Ende, selbst wenn sie noch BP zur Verfügung hat.

Rutschen im Kampf

Für alle Waffen- und Nahkampfangriffe gegen eine rutschende Bodeneinheit gilt während der Runde, in der sie rutscht, ein Treffermodifikator von +2. Außerdem gilt für alle Waffen- und Nahkampfangriffe einer rutschenden Bodeneinheit gegen andere Ziele in der betreffenden Runde ein Treffermodifikator von +1.

Diese Modifikatoren gelten zusätzlich zu den normalen Bewegungsmodifikatoren für Angreifer und Ziel.

Bodenfahrzeuge (mit Ausnahme von Luftkissenfahrzeugen)

Bodenfahrzeuge (mit Ausnahme von Schwebern), für die ein Rutsch-Fahrerwurf fehlschlägt, geraten außer Kontrolle und rutschen wie oben beschrieben. Zusätzlich wird ein sofortiger Wurf auf der Tabelle *Anriebsschäden* (S. 193) notwendig. Darüber hinaus entsteht kein Schaden, es sei denn, die rutschende Einheit schlägt gegen ein Hindernis oder bewegt sich in eine Wabe, die mehr als ein Level tiefer als ihre aktuelle Höhe ist (in diesem Fall kommen die Regeln für *Unbeabsichtigte Stürze* auf S. 151 zur Anwendung).

Luftkissenfahrzeuge können nicht rutschen. Stattdessen driften sie seitlich ab. Eine Luftkisseneinheit riskiert bei jeder Richtungsänderung mit Höchstgeschwindigkeit ein seitliches Abdriften, ganz gleich in welchem Gelände (siehe *Seitliches Abdriften*, S. 67).

Kollisionen

Falls sich ein Hindernis (eine Einheit, Gelände, ein Gebäude usw.) im Weg einer rutschenden Einheit befindet, kann es zu einer Kollision kommen. Die folgenden Regeln legen fest, wie die verschiedenen dabei möglichen Situationen aufgelöst werden.

Beachten Sie, dass der Sturz- (soweit vorhanden) und Rutschschaden an einer Einheit vor einem etwaigen Schaden durch einen Zusammenstoß wirksam wird, während alle etwaigen sonstigen Schäden durch die Rutschpartie später angewendet werden. Setzt eine Einheit nach einer Kollision ihre Rutschpartie fort, wird dieser zusätzliche Schaden erst nach dem gesamten Kollisionsschaden wirksam. Nehmen wir als Beispiel an, dass ein Mech stürzt und vier Felder weit rutscht, im zweiten Feld der Rutschpartie aber ein Gebäude rammt, das er zerstört, so dass er danach weiterrutscht. Zuerst werden der Schaden durch den Sturz und die zwei Hexfelder weite Rutschpartie vor der Kollision wirksam, dann der Schaden durch die Kollision, danach der Schaden durch das einstürzende Gebäude, und zum Schluss der Schaden durch die restliche Rutschpartie (soweit vorhanden).

Falls der auflaufende Schaden irgendwann zu einer Zerstörung der Einheit führt, endet deren Rutschpartie damit und es werden keine weiteren Schäden ermittelt oder angewendet.

Gebäude: Wenn eine rutschende Einheit ein Gebäudefeld betritt, kollidiert sie unweigerlich mit dem Gebäude. Gebäudefeld und rutschende Einheit erleiden Schaden wie bei einem erfolgreichen Rammangriff der Einheit (siehe *Rammen*, S. 147). Falls das Gebäudefeld dabei nicht zerstört wird, endet die Rutschpartie mit der Einheit in diesem Feld. Wird die Gebäudewabe zerstört und die rutschende Einheit hat noch weitere Felder zu rutschen, werden die dem zerstörten Gebäudetyp entsprechenden BP-Kosten gemäß der Tabelle *Gebäudemodifikatoren* auf S. 167 vom Rest der Rutschpartie abgezogen. Die Rutschpartie wird fortgesetzt, falls nach diesem Abzug noch Felder übrig sind. Nehmen wir als Beispiel eine Einheit, die in ein mittelstarkes Gebäude rutscht, es zerstört und danach noch vier Felder weit rutschen müsste. Der sie führende Spieler würde (nach einem Blick auf die Tabelle Gebäudemodifikatoren) 2 abziehen, so dass die Einheit noch zwei Felder weit rutscht. Falls die Anzahl der noch abzurutschenden Felder durch den Abzug auf 0 sinkt, endet die Rutschpartie im Gebäudefeld, genauso, als wäre das Gebäude nicht zerstört worden.

Andere Einheiten: Trifft eine rutschende Einheit auf andere Einheiten in ihrem Weg, führt sie einen Rammangriff mit allen üblichen Modifikatoren (einschließlich dem für unabsichtliches Rammen) gegen diese durch. Dies gilt nicht nur für mehrere Einheiten in verschiedenen Feldern. Auch wenn sich mehrere Einheiten im selben Feld aufhalten, kommt es zu einem Rammangriff gegen jede der Einheiten. Die Reihenfolge, in der dieses unabsichtliche Rammen stattfindet, wird zufällig festgelegt. Bei einem solchen unabsichtlichen Rammen gilt kein Modifikator für Unterschiede im Pilotenwert zwischen Angreifer und Ziel.

Ist das unabsichtliche Rammen erfolgreich, richtet die rutschende Einheit Schaden wie bei einem normalen Rammangriff an (siehe *Rammen*, S. 147). Gegen Mechziele wird der Schaden auf der Tritt-Trefferzonentabelle für Mechs ermittelt, es sei denn, es handelt sich um einen liegenden Mech, für den die nach Richtung des Angriffs und Position des Ziels angemessene Spalte der Mech-Trefferzonentabelle benutzt wird. Der Rammangriff wird sofort aufgelöst und kann, im Gegensatz zu normalen Rammangriffen, auch Einheiten beschädigen, die sich in der betreffenden Runde noch nicht bewegt haben. Zur Ermittlung des Schadens dient die von der rutschenden Einheit vor dem Ausrutschen zurückgelegte Entfernung. Wurde die Zieleinheit zerstört, rutscht die Einheit weiter. Falls nicht, werden die Positionen beider Einheiten wie nach einem erfolgreichen Rammangriff angepasst und die Rutschpartie endet. Das kann zu einem Versetzen aus dem betreffenden Hexfeld führen, falls dieses schon mehrere Einheiten enthielt, und möglicherweise zu einem Dominoeffekt, je nachdem, wohin die versetzte Einheit bewegt wird (siehe *Versetzen von Einheiten*, S. 151).

Schlägt das unabsichtliche Rammen fehl (und es halten sich keine weiteren Einheiten im betreffenden Feld auf, welche die rutschende Einheit unabsichtlich rammt), setzt die Einheit ihre Rutschpartie fort.

Eine solche Rutschpartie ist eine der seltenen Möglichkeiten, bei denen eine Einheit ein Feld, in dem sich eine Feindeinheit aufhält, in derselben Bewegungsphase betreten und wieder verlassen kann.

Höhenunterschiede: Falls das Level eines Feldes, in das sich eine rutschende Einheit bewegt, um eins oder mehr über dem Level des aktuellen Feldes einer rutschenden Einheit liegt, schlägt diese auf und stoppt. Sie erleidet dabei 1 Schadenspunkt pro 20 t Eigengewicht (aufgerundet). Der entstandene Schaden wird addiert und separat in Fünfergruppen angewendet. Dazu wird für jede Fünfergruppe einmal auf der betreffenden Trefferzonentabelle (immer in der Spalte Front/Rücken) gewürfelt. Liegt das Level eines Feldes, in das sich eine rutschende Einheit bewegt, um ein Level unter dem ihres aktuellen Feldes, hat dieser Höhenunterschied keinerlei Auswirkung. Bei Mechs gilt dies auch ein Feld zwei Level unter dem aktuellen.

Unbeabsichtige Stürze: Falls eine Einheit in ein Hexfeld rutscht, das um mehr als die maximale erlaubte Höhenänderung für diese Einheit (siehe *Levelwechsel*, S. 48) tiefer liegt als das Feld, aus dem sie kommt, wird dies als *Unbeabsichtiger Sturz* (siehe S. 151) behandelt. Die Rutschpartie der Einheit endet im betreffenden Feld, ganz gleich, zu welchem Ergebnis der unabsichtliche Sturz führt.

Gelände: Rutscht eine Einheit in ein Geländefeld (ausgenommen Gebäude, Höhenunterschiede oder Wasser), das weder offenes Gelände noch Pflaster enthält (sondern Wald, unwegsames Gelände usw.), hat das Auswirkungen auf die Länge der Rutschpartie. Für jedes betretene Geländefeld werden die für das Betreten des betreffenden Geländes benötigten BP gemäß der Tabelle *Bewegungskosten* auf S. 52 von der Anzahl der noch rutschend zurückzulegenden Felder abgezogen. Dabei entsteht kein zusätzlicher Schaden, es sei denn, das Gelände ist für die rutschende Einheit verboten (siehe unten). Betritt beispielsweise eine Einheit, die noch sechs Felder weit rutschen muss als drittes Hex lichten Wald, reduziert das die Anzahl der noch abzurutschenden Felder um ein Feld zusätzlich (also 2 statt 1), so dass sie danach nur noch zwei Felder weiter rutscht. Betritt eine Einheit eine Wabe, deren Kosten ihren verbleibenden Rutschweg auf 0 oder weniger senken, betritt sie diese Wabe zwar, beendet die Rutschpartie aber dort. Falls die Einheit im obigen Beispiel nach dem lichten Wald in dichten Wald rutscht, reduziert das den verbleibenden Weg um zwei Felder zusätzlich, was einem weiteren Rutschweg von –1 Feldern entspräche. Sie rutscht trotzdem in das dichte Waldfeld, bleibt aber dort liegen, ohne dass sie zusätzlichen Schaden erleidet.

Verbotenes Gelände: Rutscht eine Einheit in für sie verbotenes Gelände – z. B. wenn ein Schweber seitlich in Wald abdriftet oder ein Radfahrzeug in unwegsames Gelände rutscht –, erleidet die Einheit 1 Punkt Schaden pro 5 t Eigengewicht (aufgerundet). Der resultierende Gesamtschaden wird in Fünfergruppen aufgeteilt und separat mit Hilfe der entsprechenden Trefferzonentabelle angewendet (immer in der Front/Rücken-Spalte). Die Einheit gilt für den Rest des Spiels als immobil. Rutscht eine Einheit, für die Wasser verboten ist, in Wassertiefe 1+, wird sie zerstört.

Wasser: Einheiten, denen es gestattet ist, Wasserfelder zu betreten, beenden ihre Rutschpartie automatisch beim Betreten von Wassertiefe 1+ (mit Ausnahme von Luftkissenfahrzeugen, die weiter seitlich abdriften). Es entsteht kein zusätzlicher Schaden. Hat ein Luftkissenfahrzeug während des seitlichen Abdriftens einen kritischen Treffer erlitten, der es immobil macht (siehe *Kampf*, S. 98), wird es beim Betreten von Wassertiefe 1+ zerstört.

Vermeiden einer Kollision: Einheiten, die sich in der laufenden Bewegungsphase noch nicht bewegt haben, können versuchen, dem unabsichtlichen Rammen durch eine rutschende Einheit auszuweichen. Dazu muss dem führenden Spieler ein Piloten-/Fahrerwurf gelingen. In diesem Fall kann die Zieleinheit ihre gesamte Bewegung für diese Bewegungsphase augenblicklich durchführen, bevor die rutschende Einheit ihren Weg fortsetzt. Schlägt der Wurf fehl, bleibt die Zieleinheit im betreffenden Feld (ohne zu stürzen). Der Ausweichversuch zählt als Bewegung, und auch bei einem Fehlschlag darf die betreffende Einheit sich in der laufenden Bewegungsphase nicht noch einmal bewegen. Achten Sie darauf, die weitere Bewegung an die veränderte Anzahl der bereits bewegten Einheiten beider Seiten anzupassen, sobald die rutschende Einheit zum Stillstand gekommen ist (siehe *Unterschiedlich viele Einheiten*, S. 39).

Infanterie: Infanterie, die sich noch nicht bewegt hat, kann einer rutschenden Einheit in jedem Fall ausweichen. Kollidiert eine rutschende Einheit mit Infanterie, erleidet die Infanterie 1 Punkt Schaden pro 5 Tonnen Masse der rutschenden Einheit, und die rutschende Einheit setzt ihren Weg auch fort, falls die Infanterie die Kollision überlebt.

RUTSCH-MODIFIKATOREN

Zurückgelegte Entfernung (in Hexfeldern)	Pilotenwurf-Modifikator
0-2	–1
3-4	0
5-7	+1
8-10	+2
11-17	+4
18-24	+5
25	+6

Große Hilfsfahrzeuge: Große Hilfsfahrzeuge können rutschenden Einheiten nicht ausweichen.

ProtoMechs: Ein ProtoMech, der sich noch nicht bewegt hat, kann einer rutschenden Einheit in jedem Fall ausweichen. Der ProtoMech bleibt im betreffenden Feld und es wird kein Pilotenwurf notwendig. Ein automatisches Ausweichen ist jedoch nicht möglich, falls dies die Stapelobergrenze verletzt. In diesem Fall kann die rutschende Einheit mit einem ProtoMech kollidieren.

• RUTSCHBEISPIEL 1 •

Der führende Spieler in Rutschbeispiel 1 möchte mit seinem BattleMech in Feld A nach Feld H der Karte City (Skyscraper)*, wo er die Bewegung auf die nummerierte Feldseite ausgerichtet beenden soll. Um die dafür notwendigen 10 BP aufzuwenden, muss der Mech (BP Gehen 7, BP Rennen 11) rennen. Er läuft bis Feld C und ändert die Richtung um eine Hexseite nach rechts, so dass er nach Feld D blickt. Dazu ist kein Pilotenwurf erforderlich. Der wird erst notwendig, als der Mech sich weiter nach Feld D bewegt, da der Mech nun nach einer Richtungsänderung im Rennen auf Pflaster eine neue Wabe betreten will. Bis jetzt hat sich der Mech 2 Felder weit bewegt, was einen Modifikator von –1 bedeutet (es kommen keine weiteren Modifikatoren für Schäden am Mech hinzu). Der Spieler muss eine 4 oder höher würfeln, um ein Rutschen zu vermeiden. Er wirft eine 10, und der BattleMech setzt seine Bewegung fort.*

In Feld E ändert der Mech seine Richtung erneut um eine Hexfeldseite nach rechts. Um sicher von Feld E nach Feld F zu kommen, braucht er nun einen weiteren erfolgreichen Pilotenwurf, diesmal mit Modifikator 0, da der Mech sich 4 Felder weit bewegt hat. Der modifizierte Zielwert ist 5 (5 +0).

Wirft der Spieler jetzt eine 4 oder niedriger, verliert der Krieger die Kontrolle über seinen Mech und er rutscht in der bisherigen Bewegungsrichtung weiter nach 1A/1B. Normalerweise würde er zwei Felder weit (4 Felder Bewegung/2 = 2) bis Feld 1B rutschen. In Feld 1A befindet sich jedoch lichter Wald. Die Bewegungspunktkosten für lichten Wald betragen 1 BP und werden von der Länge der Rutschpartie abgezogen, so dass der Mech nur bis Feld 1A rutscht. Der 55 t schwere Mech erleidet 6 Punkte Schaden durch den Sturz in Feld E nach dem Scheitern des Pilotenwurfes (55 durch 10 ist gleich 5,5, aufgerundet 6) und 3 Punkte pro rutschend betretenem Feld (halber Sturzschaden [5,5/2 = 2,75], aufgerundet), was insgesamt 9 Punkte Schaden (6+3) ergibt. Er ist nur ein Feld weit gerutscht, und der lichte Wald hat keinen zusätzlichen Schaden angerichtet. Nach dem Ende der Rutschpartie würfelt der Spieler zweimal, um den erlittenen Schaden zu verteilen: einmal 5 Punkte und einmal 4 Punkte. Beide Schadensgruppen werden auf die beim Sturz ermittelte Trefferzone (siehe Stürze, *S. 68) wirksam.*

Hätte in Feld 1A kein lichter Wald existiert, wäre der Mech in das Gebäudefeld 1B gerutscht, und der Spieler hätte den Schaden an Mech und Gebäudefeld wie nach einem Rammangriff des Mechs auf das Gebäude ermitteln müssen (siehe Rammen, *S. 147).*

Würfelt der Spieler eine 5 oder höher, setzt der Mech seine Bewegung fort. Um das anvisierte Zielfeld H zu erreichen, muss der Mech in Feld G erneut die Richtung ändern, diesmal um eine Hexfeldseite nach links. Wieder muss den Spieler, damit der Mech nach einer Richtungsänderung im Rennen auf Pflaster ein neues Feld betreten kann (auch wenn dieses kein Pflasterfeld ist), ein Pilotenwurf gelingen, diesmal mit Modifikator +1, da der Mech sich inzwischen 6 Felder weit bewegt hat. Der modifizierte Zielwert ist 6 (5 +1).

Wirft der Spieler eine 5 oder weniger, entgleitet dem Krieger die Kontrolle über den BattleMech, und er rutscht in Richtung seiner Bewegung vor der Richtungsänderung, in die Felder 2A, 2B, 2C, 2D. Normalerweise würde der Mech drei Felder weit (6/2 = 3) nach 2C rutschen. Die Einheiten in den Feldern 2A und 2B könnten die Länge seiner Rutschpartie jedoch beeinflussen.

Stößt der Mech mit dem ProtoMech in Feld 2A zusammen, muss der führende Spieler zuerst den Schaden durch den Sturz und das Rutschen nach 2A anwenden (in einer 5er- und einer 4er-Punktgruppe), bevor er den Schaden durch die Kollision ermittelt. Das könnte dazu führen, dass der Mech in Feld 2A zerstört wird, bevor er den ProtoMech unabsichtlich rammt, was bedeutet, dass keine Kollision stattfindet und weder für den Mech noch für den ProtoMech zusätzlicher Schaden wirksam wird. Tatsächlich muss aber ohnehin keine Kollision aufgelöst werden, da der ProtoMech sich in dieser Runde noch nicht bewegt hat, dem rutschenden BattleMech also automatisch ausweicht. Dementsprechend löst der Spieler noch keinen Sturz- und Rutschschaden für den Mech auf.

Beim Betreten von Feld 2B trifft der Mech auf zwei Einheiten: ein Fahrzeug und einen anderen Mech. Das Fahrzeug hat sich in dieser Runde bereits bewegt, der Mech jedoch nicht. Der führende Spieler des rutschenden Mechs entscheidet zufällig, als Erstes zu würfeln, ob der Mech das Fahrzeug trifft. Der modifizierte Zielwert für das unabsichtliche Rammen ist 12 (5

[Basistrefferwurf] +2 [Angreifer ist gerannt] +2 [Fahrzeug hat sich 5 Felder weit bewegt] +3 [unabsichtliches Rammen]). Der Spieler wirft 10, und der Mech verfehlt das Fahrzeug.

Als nächstes muss der Spieler feststellen, ob der rutschende Mech den anderen Mech trifft. Der modifizierte Zielwert für diesen Angriff ist 10 (5 [Basistrefferwurf] +2 [Angreifer ist gerannt] +0 [kein Ziel-Bewegungsmodifikator, da das Ziel sich in dieser Phase noch nicht bewegt hat] +3 [unabsichtliches Rammen]). Der Spieler wirft eine 10!

Da sich die Zieleinheit noch nicht bewegt hat, kann sie dem Rammangriff durch einen erfolgreichen Pilotenwurf (in diesem Fall mit einem Wurf von 4 oder höher) ausweichen. Bevor der Spieler des Zielmechs diesen Wurf ausführt, wendet der führende Spieler des rutschenden Mechs den Schaden durch den Sturz und die bisherige Rutschpartie auf seinen Mech an. Der 55t schwere Mech erleidet 6 Punkte Schaden durch den Sturz in Feld G beim Fehlschlag des Pilotenwurfes (55 durch 10 ist gleich 5,5, aufgerundet zu 6) und weitere 6 Punkte Schaden für das Rutschen in Felder 2A und 2B (halber Sturzschaden [5,5/2 = 2,75, aufgerundet zu 3] mal 2 Felder) für 12 Punkte (6 + 6) Gesamtschaden. Der Spieler würfelt dreimal, um den Schaden als zweimal 5 und einmal 2 Punkte auf die beim Sturz ermittelte Trefferzone (siehe Stürze, *S. 68) anzuwenden.*

Dieser Schaden wird wirksam, bevor der den Zielmech führende Spieler seinen Pilotenwurf ausführt, um der Kollision auszuweichen, weil es zu keiner Kollision kommt, falls dieser Schaden den rutschenden Mech bereits zerstört, und die Zieleinheit sich dann in dieser Runde normal bewegen könnte. Der Spieler des Zielmechs wirft jedoch eine 3, was bedeutet, dass es ihm nicht gelingt, auszuweichen. Darüber hinaus hat er damit seine gesamte für diese Bewegungsphase erlaubte Bewegung verbraucht.

Der rutschende Mech trifft den Zielmech und richtet 33 Punkte Schaden an: 5,5 (55t Masse durch 10) x6 (die zurückgelegte Entfernung in dieser Runde in Feldern, gerutschte Felder nicht mitgezählt), (falls nötig aufgerundet, in diesem Falle nicht). Der führende Spieler würfelt danach sieben Mal (für sechs 5-Punkt-Schadensgruppen und einmal 3 Punkte) gegen die Frontspalte der Tritt-Trefferzonentabelle für Mechs.

Auch der rutschende Mech erleidet durch die Kollision Schaden in Höhe von 1 Punkt pro 10 t Masse des Ziels (aufgerundet), die in 5er-Punktgruppen in der Front/Rücken-Spalte wirksam werden.

Nach dem unabsichtlichen Rammen befindet sich der rutschende Mech in Feld 2B (obwohl er normalerweise ein Feld weiter bis 2C gerutscht wäre, beendet er die Bewegung durch das unabsichtliche Rammen hier), während der gerammte Mech nach Feld 2C gedrängt wurde. Der rutschende Mech liegt bereits, also braucht sein Spieler keinen Pilotenwurf auszuführen, um eventuell einen Sturz zu vermeiden. Für den Zielmech wird jedoch ein normaler Pilotenwurf notwendig, um festzustellen, ob er nach einem Rammen stürzt. Schlägt der Wurf fehl, stürzt der Mech in Wabe 2C.

Schließlich löst das Versetzen des Mechs aus 2B nach 2C einen Dominoeffekt beim Mech in 2C aus. Hat der sich in dieser Runde noch nicht bewegt, kann er versuchen, auszuweichen (siehe Dominoeffekt, *S. 152). Falls er sich jedoch bereits bewegt hat, wird er nach Hex 2D abgedrängt. Anschließend wird für die beiden Mechs in 2C und 2D ein Pilotenwurf notwendig, um einen Sturz zu vermeiden.*

Wäre der Mech zu irgendeinem Zeitpunkt der Runde gestürzt und gerutscht, wäre seine Bewegung jetzt vorbei, ganz egal, ob er noch BP zur Verfügung hätte oder nicht.

Der MechKrieger eines Masakari Prime *demonstriert auf dem gefährlich glatten Stahlbeton einer Stadt sein Können als Mechpilot.*

• RUTSCHBEISPIEL 2 •

In Rutschbeispiel 2 will Spieler 1 die Bewegung seines 55t-BattleMechs in Wabe 1A in Wabe 1F der Karte Großer Berg *#2 beenden. Um die benötigten 8 BP aufzuwenden, muss der Mech (BP Gehen 6, BP Rennen 9) rennen. Der BattleMech läuft bis Feld 1D und ändert die Richtung um eine Hexfeldseite nach links. Bevor er Feld 1E betreten kann, muss der führende Spieler (wegen der Straße) einen Pilotenwurf gegen einen modifizierten Zielwert von 5 durchführen (5 für den Pilotenwert des MechKriegers +0 weil der Mech sich erst 3 Felder weit bewegt hat). Gelingt der Wurf, kann der Mech sich nach Hex 1F weiterbewegen. Dort wird der Spieler, in Vorbereitung auf die geplante Bewegung nach Feld 3A in der nächsten Runde, den verbleibenden Bewegungspunkt des Mechs dazu verwenden, ihn um eine Hexfeldseite nach rechts zu drehen. Misslingt der Pilotenwurf in Hex 1D, rutscht der Mech in Feld 4A. Feld 1E hat eine Höhe von 4, während Feld 4A auf Level 0 liegt. Durch den daraus resultierenden Sturz von 4 Leveln muss der führende Spieler die Regeln für Stürze (S. 68) anwenden, um Schaden und Ergebnis zu ermitteln. In diesem Fall erleidet der Mech 36 Punkte Schaden (6 für den Sturz nach dem verpassten Pilotenwurf +0 durch das Rutschen nach 4A, da der Mech „in die Luft" rutscht, als er das Feld betritt +30 für den unabsichtlichen Sturz aus 4 Leveln Höhe). Der Spieler teilt den Schaden in Fünfergruppen auf und wendet ihn über die entsprechende Spalte der Trefferzonentabelle an, sobald er die neue Ausrichtung des Mechs ermittelt hat (siehe* Ausrichtung nach einem Sturz, *S. 68).*

Nachdem Spieler 1 seinen Mech erfolgreich nach 1F bewegt hat, versucht Spieler 2, seinen 50t-Schweber (Reisegeschwindigkeit 6 BP, Höchstgeschwindigkeit 9 BP) nach 2F zu bringen. Da der Schweber keinen Geschützturm hat und für einen Angriff in der Waffeneinsatzphase in den Rücken des Mechs gelangen will, muss er die Bewegung auf Wabenseite 6 ausgerichtet beenden. Dazu muss er sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegen. Das Luftkissenfahrzeug bewegt sich in Feld 2E. Bei dem Versuch, Hex 2F zu betreten, muss Spieler 2 einen Fahrerwurf durchführen, da Schweber im Gegensatz zu anderen Fahrzeugen bei Höchstgeschwindigkeit ungeachtet des Geländes immer einen Fahrerwurf benötigen, um ein seitliches Abdriften zu vermeiden (siehe Seitliches Abdriften, *S. 67). Der modifizierte Zielwert für diesen Fahrerwurf ist 4 (5 für den Fahrerwert ohne sonstige Modifikatoren, da das Fahrzeug unbeschädigt ist). Der Spieler wirft eine 2. Da keine Hindernisse seinen Weg blockieren, driftet das Luftkissenfahrzeug zwei Felder weit ab (Die Fehlschlagsspanne des Fahrerwurfs ist 2 [Zielwert 4 – Wurf 2 = 2]). Da es sich um ein Luftkissenfahrzeug handelt, wird durch das seitliche Abdriften kein sofortiger Wurf auf der Tabelle* Antriebsschäden *notwendig.*

Der Schweber driftet zuerst in Feld 1F ab und läuft damit Gefahr, den Mech zu rammen, den Spieler 1 gerade dorthin bewegt hat. Da der Mech sich in dieser Runde schon bewegt hat, kann er nicht ausweichen. Um festzustellen, ob das Luftkissenfahrzeug den Mech trifft, muss Spieler 2 einen Rammangriff gegen einen modifizierten Zielwert von 11 durchführen: 4 als Basistrefferwurf (Fahrerwert) +0 (Rammangriff) +2 (Angreifer hat sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegt) +2 (Ziel-Bewegungsmodifikator) +3 (unabsichtliches Rammen). Der Pilotenwert der Zieleinheit ist zwar um 2 höher als der Fahrerwert der abdriftenden Einheit, aber der normale Modifikator von –2 für die Differenz zwischen den Werten von Angreifer und Ziel gilt nicht für unabsichtliches Rammen.

Spieler 2 wirft eine 8, und der Schweber verfehlt den Mech. Feld 1F ist nur ein Level tiefer als Feld 2E, was keine Auswirkungen hat, und das Fahrzeug driftet weiter nach Feld 5A. Dieses Feld liegt 5 Level unter Feld 1F, und der Spieler ermittelt den Schaden entsprechend der Regeln für zerstörte Rotoren bei Senkrechtstartern auf S. 196. In diesem Falle ergeben sich 30 Punkte Schaden für den Schweber. Der Spieler teilt den Schaden in sechs Fünfergruppen auf und wendet ihn mit Hand der entsprechenden Spalte der Trefferzonentabelle an, nachdem er die neue Ausrichtung seines Fahrzeugs festgestellt hat (siehe Ausrichtung nach einem Sturz, *S. 68).*

Hätten sich in den Waben 4A respektive 5A Bodeneinheiten aufgehalten, als der Mech und der Schweber über die Klippe stürzten, oder hätten sich in diesen Waben auf oder unterhalb der Höhe der Klippen in 1D und 1F aufgehalten (Level 4 respektive 5), hätte es zu einer Kollision kommen können, und die Spieler hätten die Regeln für Unbeabsichtige Stürze *auf S. 151 anwenden müssen.*

SEITLICHES ABDRIFTEN

Seitliches Abdriften ähnelt dem Rutschen. Da abdriftende Einheiten jedoch bei der Bewegung den Boden nicht berühren, verursacht es keinen Schaden, solange die abdriftende Einheit nicht gegen ein Hindernis prallt.

Wann immer ein Luftkissenfahrzeug, BEF oder Senkrechtstarter innerhalb einer Runde während einer Bewegung mit Höchstgeschwindigkeit die Richtung ändert und anschließend versucht, eine neue Wabe zu betreten, muss der führende Spieler vor Betreten des neuen Hexfelds einen Fahrerwurf durchführen, um festzustellen, ob die Einheit seitlich abdriftet.

Gelingt der Fahrerwurf, bewegt sich die Einheit wie beabsichtigt. Schlägt der Wurf fehl, driftet sie eine Anzahl von Feldern in Höhe der Fehlschlagsspanne in Richtung ihrer Bewegung vor der Richtungsänderung. Ungeachtet der FS driftet eine Einheit allerdings maximal um so viele Felder seitlich ab, wie sie in der laufenden Runde vor dem Abdriften betreten hat minus eins. Hat sich eine Einheit also beispielsweise drei Felder weit bewegt und der Spieler ist dann zu einem Fahrerwurf mit einer Fehlschlagsspanne von 4 gezwungen, kann die Einheit trotzdem maximal zwei Felder weit abdriften. Bewegt sich eine Einheit nach der Richtungsänderung nicht weiter, wird kein Fahrerwurf nötig.

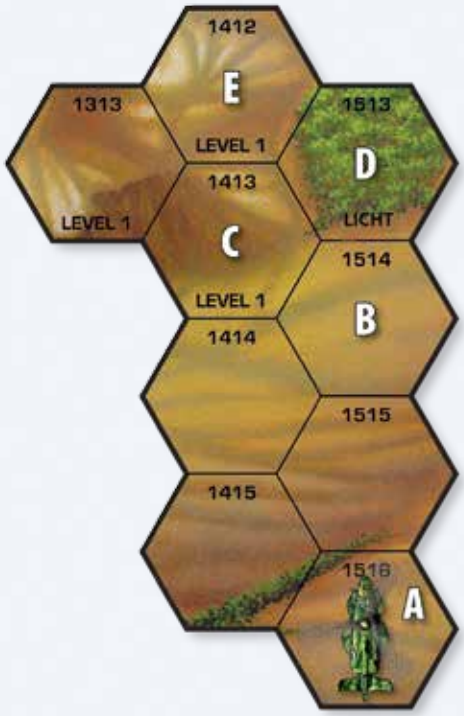
Der Spieler hat keine Gelegenheit, die Bewegungshöhe eines seitlich abdriftenden Senkrechtstarters oder BEF vor Betreten eines neuen Feldes zu ändern (siehe unten *Bodeneffektfahrzeug* für die einzige Ausnahme). Es kann daher sein, dass ein Fahrzeug seitlich gegen ein Hindernis driftet, das es zum Absturz bringt. Falls das Abdriften keinen Absturz verursacht, kann das Fahrzeug sich nach dem Abdriften normal in die geänderte Richtung weiterbewegen. Das seitliche Abdriften verbraucht keine Bewegungspunkte, ganz gleich, wie weit es das Fahrzeug bewegt.

Bodeneffektfahrzeug: Auch während des seitlichen Abdriftens steigt ein BEF von selbst auf eine Bewegungshöhe 1 Level über dem Boden des neuen Feldes, wenn es ein Feld betritt, das nur 1 Level höher ist als das vorherige Feld (siehe *Bodeneffekt-Bewegung*, S. 55). Ist der Höhenunterschied größer als ein Level, kommt es zu einer Kollision.

Im Diagramm oben rechts befindet sich ein Senkrechtstarter mit Fahrerwert 5 auf Bewegungshöhe 2 in Feld A der Karte Breiter Fluss. Der führende Spieler erklärt eine Bewegung in Höchstgeschwindigkeit und bewegt die Einheit 2 Felder weit, ohne die Bewegungshöhe zu ändern. Beim Eintreffen in Hex B ändert der Senkrechtstarter die Richtung um eine Hexfeldseite nach links und versucht, sich weiter nach Feld C zu bewegen. Obwohl Feld C auf Level 1 liegt, kann der Hubschrauber es auf Bewegungshöhe Level 2 betreten, ohne abzustürzen. Der Spieler führt einen Fahrerwurf aus und wirft eine 3. Da er für einen Erfolg eine 5 benötigt hätte, driftet die Einheit seitlich in das Feld D, Lichter Wald, ab. Die Fehlschlagsspanne beträgt 2, aber da sich der Hubschrauber vor dem Fahrerwurf erst zwei Felder weit bewegt hat, driftet er maximal ein Feld weit ab.

Allerdings stürzt er in Feld D ab, da es bewaldet ist und die Baumwipfel sich auf Level 2 befinden, der Bewegungshöhe des Senkrechtstarters. Er hätte also keine zwei Felder weit abdriften können, selbst wenn er sich vor dem Fahrerwurf weiter als zwei Felder bewegt gehabt hätte. Da die Einheit dem Gelände, mit dem sie kollidiert ist, die rechte Flanke zugedreht hatte, erleidet sie den Absturzschaden an der rechten Seite.

Wäre der Hubschrauber vor der Richtungsänderung auf Level 3 geklettert, hätte er sich sicher oberhalb der Baumwipfel befunden und hätte die Bewegung normal nach Feld E fortsetzen können.



• SEITLICHES ABDRIFTEN •

Kollisionen

Für seitlich abdriftende Senkrechtstarter, BEF und Luftkissenfahrzeuge gelten die identischen Kollisionsregeln wie für rutschende Einheiten (siehe S. 62) mit folgenden Ausnahmen:

Andere Einheiten: Senkrechtstarter und Bodeneffekt-Fahrzeuge können andere Einheiten beim seitlichen Abdriften nur dann unabsichtlich rammen, wenn das Level der Wabe, in die sie abdriften, plus der Höhe der anderen Einheit gleich ihrem Bewegungslevel oder höher ist (für die Höhe unterschiedlicher Einheitstypen siehe *Stapeln*, S. 57). Falls eine Senkrechtstarter- oder BEF-Einheit seitlich in ein Feld abdriftet, in dem sie unabsichtlich Infanterie rammen könnte, stürzen sie ab, da sie sich zwangsläufig auf Bodenhöhe des Geländes befinden (siehe unten *Senkrechtstarter- und BEF-Absturz,* S. 68).

Gebäude, Landungsschiffe, Große Hilfsfahrzeuge und Level: Senkrechtstarter und BEF, die seitlich in ein Feld abdriften, dessen Level ihrem Bewegungslevel entspricht oder höher ist, stürzen ab (siehe unten *Senkrechtstarter- und BEF-Absturz*). Falls sie seitlich in ein Feld abdriften, in dem sich ein Gebäude, Landungsschiff oder Großes Hilfsfahrzeug befindet, und das Level des Hexfelds plus

Yellow Jacket *Kampfhubschrauber der Tikonov Republican Guards (Haus Steiner)*

der Höhe der Einheit oder des Gebäudes ist gleich ihrem Bewegungslevel oder höher, kollidieren sie mit der Einheit oder dem Gebäude (für die Großer Hilfsfahrzeuge und aufgesetzter Landungsschiffe siehe *Stapeln*, S. 57).

Unbeabsichtige Stürze: Senkrechtstarter ignorieren die Regeln für seitliches Abdriften, die bei normalen Bodenfahrzeugen zu einem unabsichtlichen Sturz führen.

BEF können in einer solchen Situation einen unabsichtlichen Sturz vermeiden, sofern sie über die notwendigen BP verfügen (siehe *Bodeneffekt-Bewegung*, S. 55).

Senkrechtstarter- und BEF-Absturz

Seitlich abdriftende Senkrechtstarter und Bodeneffekt-Fahrzeuge erleiden bei einem Absturz den daraus entstehenden Schaden an der Fahrzeugseite, die mit dem Gelände kollidiert. Der Schaden entspricht der Entfernung in Feldern, die das Fahrzeug sich vor dem Abdriften in der laufenden Runde zurückgelegt hat, mal seiner Tonnage durch 10 (aufgerundet). Der Schaden wird in Fünfergruppen aufgeteilt und für jede Gruppe separat auf der *Senkrechtstarter-Trefferzonentabelle* respektive der *Bodenfahrzeug-Trefferzonentabelle* für BEF ausgewürfelt (siehe S. 196 und S. 193).

Ist das Fahrzeug nach diesem Schaden noch funktionstüchtig und in Gelände abgestürzt, in dem es normalerweise landen kann, gilt es als gelandet und kann sich in der folgenden Runde normal bewegen. Ansonsten wird es durch den Absturz zerstört.

Das Fahrzeug kann in der Runde, in der es abstürzt, keinen Angriff durchführen.

Unbeabsichtige Stürze: Stürzt ein Senkrechtstarter oder BEF während eines seitlichen Abdriftens ab, und es befinden sich Einheiten in der Wabe, in der das Fahrzeug abstürzt, gelten die normalen Regeln für *Unbeabsichtige Stürze* auf Seite 151.

STÜRZE

Wenn ein BattleMech stürzt, wird die Maschine auf jeden Fall und der Pilot eventuell zu Schaden kommen. Beim Mech ist das Ausmaß des Schadens abhängig von seinem Gewicht und der Fallhöhe. Ob der Mech-Krieger Schaden erleidet, wird mit einem eigenen Pilotenwurf bestimmt.

Andere Einheiten können nicht stürzen. Wenn sie aus irgendeinem Grund aus ihrem Hexfeld bewegt werden, gelten sie als abgedrängt und die Regeln für das *Versetzen von Einheiten* auf S. 151 kommen zur Anwendung.

POSITION NACH EINEM STURZ

Um die Position eines gefallenen Mechs nach seinem Sturz zu bestimmen, sollte der Spieler sein Urteilsvermögen und die folgenden Richtlinien einsetzen, um ein realistisches Ergebnis zu erhalten. Die Position nach einem Sturz sollte sich immer nach dem Auslöser eines solchen Missgeschicks richten.

Ganz allgemein gilt, dass ein Mech, der während eines Levelwechsels zu Fall kommt, stets in das tiefer gelegene der beiden in Frage kommenden Hexe stürzt. Wenn es zum Sturz kommt, während sich der Mech in der Bewegungsphase auf ebenem Untergrund bewegt, fällt der Mech in das Hex, das er gerade betritt. Wenn der Sturz durch Beschuss, Nahkampf oder andere kampfbezogene Gründe ausgelöst wurde, fällt der BattleMech in das Hex, in dem er sich gerade befindet. Um die Fallhöhe eines stürzenden Mech zu bestimmen, wird das Bodenlevel des Hexes, in das der BattleMech stürzt, von dem Bodenlevel des Hexes, aus dem er fällt, abgezogen.

Zusammenstöße nach einem Sturz: Falls der Mech in ein Hex stürzt, das bereits von einem anderen Mech eingenommen wird, so kann dieser zweite Mech ebenfalls zu Schaden kommen. Wenn der Mech aus einem Hex stürzt, das sich 2 oder mehr Level über seinem Landehex befindet, werden die Regeln für *Unbeabsichtigte Stürze* auf Seite 151 benutzt. Falls der Mech aus einem Hex herabstürzt, das lediglich 1 Level höher ist, benutzt man statt dessen die Regeln des *Dominoeffektes* auf Seite 152.

AUSRICHTUNG NACH EINEM STURZ

Wenn ein Mech stürzt, erleidet er Schaden und es kann zu einer Änderung seiner Ausrichtung kommen. Diese Ausrichtungsänderung entscheidet darüber, welche Spalte der Trefferzonentabelle benutzt wird, um die Platzierung des Sturzschadens zu bestimmen. Um die Ausrichtung eines Mechs und somit auch den verwendeten Teil der Trefferzonentabelle nach einem Sturz neu zu bestimmen, würfelt man mit 1W6 auf der Tabelle *Ausrichtung nach einem Sturz*.

Ein gestürzter Mech liegt mit dem Gesicht nach unten. Mechs, die auf die Seite oder ihren Rücken fallen, wälzen sich automatisch auf den Bauch, nachdem der Schaden verteilt wurde. Jeder Schaden, den ein liegender Mech von außen – wie durch Waffenfeuer oder Nahkampf – erhält, wird behandelt, als ob der Mech mit seiner aktuellen Ausrichtung stehen würde.

• STURZDIAGRAMM •

In der Beispielabbildung will der führende Spieler seinen BattleMech von Feld A auf der Karte City (Vorort) *nach Feld B bewegen. Feld B war ursprünglich Teil eines mehrere Felder großen Gebäudes, enthält jedoch inzwischen nur noch Schutt. Um diese Geländeveränderung anzuzeigen, haben die Spieler eine Schuttmarkierung in das Feld gelegt. Sobald der Mech das Schuttfeld betritt, muss sein Spieler einen Pilotenwurf durchführen. Der Wurf schlägt fehl, und der Spieler wirft 1W6. Das Ergebnis des Wurfes ist eine 3. Er schlägt es auf der Tabelle Ausrichtung nach dem Sturz nach. Der Mech hat sich bei dem Sturz um zwei Hexseiten nach rechts (im Uhrzeigersinn) gedreht, und der Sturzschaden trifft seine rechte Seite (d. h. er wird in der Spalte Rechte Seite der Mech-Trefferzonentabelle zugeteilt). Er liegt flach auf der Vorderseite im Schuttfeld.*

AUSRICHTUNG NACH EINEM STURZ

Wurf (1W6)	Neue Ausrichtung	Trefferzone
1	Gleiche Richtung	Front
2	1 Hexseite nach rechts	Rechte 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

STURZSCHADEN FÜR DEN MECH

Nach einem Sturz erleidet ein Mech Schaden in Höhe von 1 Schadenspunkt pro 10 Tonnen Mechgewicht (Brüche aufrunden), multipliziert mit der Anzahl der gestürzten Level plus 1. Dieses ist die Anzahl der Level des Geländes, ohne Berücksichtigung der Höhe des Mechs. Falls er in ein Wasserhex stürzt, verwende die Regeln, wie sie unter *Sturzschaden* in *Unterwasser-Bewegung* auf S. 57 beschrieben sind.

Der Sturzschaden wird in Gruppen zu jeweils 5 Schadenspunkten unterteilt, wobei überzählige Punkte zu einer einzelnen, kleineren Gruppe zusammengefasst werden. Die genauen Trefferzonen werden dann für jede Gruppe gesondert ausgewürfelt. Zum Beispiel würden für einen BattleMech, der 33 Punkte Sturzschaden erlitten hat, sechs Gruppen zu jeweils 5 Schadenspunkten und eine Gruppe mit 3 Schadenspunkten gebildet. Um die getroffenen Zonen dann genau zu ermitteln, wird nach den Vorgaben der Tabelle *Ausrichtung nach einem Sturz* die entsprechende Spalte der Tabelle *Mech-Trefferzonen* auf Seite 119 im Kapitel *Kampf* benutzt. Falls es in der Bewegungsphase zu einem Sturz kommt, wird der Schaden sofort an Ort und Stelle wirksam.

Ein Grasshopper *auf Level 1 versucht, während der Bewegungsphase aufzustehen. Der Pilotenwurf des MechKriegers misslingt, und so stürzt der Mech erneut in seinem Hex. Der BattleMech fällt also 0 Level. Auf der Tabelle* Ausrichtung nach einem Sturz *würfelt der Spieler dann eine 1, so dass der BattleMech mit dem Gesicht nach unten landet; dementsprechend wirkt sich der Sturzschaden auf seine Front aus. Der* Grasshopper *erleidet 7 Schadenspunkte (70 Tonnen geteilt durch 10 ergibt 7; die Anzahl der gefallenen Level plus 1 ergibt 1; insgesamt gilt also: 7 x 1 = 7). Die sieben Schadenspunkte ergeben eine Gruppe mit 5 und eine Gruppe mit 2 Punkten. Der Spieler benutzt dann die Frontspalte der Tabelle* Mech-Trefferzonen*, um die genaue Platzierung des Schadens zu bestimmen.*

STURZSCHADEN FÜR DEN MECHKRIEGER

Um festzustellen, ob der Pilot beim Fall seines Mechs verletzt wurde, wird nach jedem Sturz noch ein weiterer Pilotenwurf durchgeführt. Neben sämtlichen auch normalerweise schon für diesen Sturz geltenden Modifikatoren (inklusive den für schon bestehende Schäden und den Modifikatoren für die aktuelle Situation wie 20+ Schaden in dieser Phase und so weiter). Zusätzlich werden dabei pro Level der Fallhöhe noch zusätzliche +1 zum Pilotenwert des MechKriegers hinzugezählt. Wenn das Ergebnis des Wurfes größer oder gleich diesem modifizierten Pilotenwert ist, konnte der MechKrieger eine Verwundung vermeiden. Falls das Ergebnis kleiner ausfällt, erleidet der MechKrieger 1 Verwundungspunkt.

Automatischer Schaden: Die einzigen Möglichkeiten, in denen der MechKrieger bei einem Sturz seines Mechs automatisch verletzt wird, ist wenn der MechKrieger zum Zeitpunkt des Sturzes bewusstlos ist, der Mech als immobil gilt oder der Wert des modifizierten Pilotenwurfes zur Vermeidung des Pilotenschadens über 12 ist. In diesen drei Fällen erhält der MechKrieger automatisch 1 Verwundungspunkt. In allen anderen Fällen besteht immer die Chance, dass der Pilotenwurf den Schaden für den MechKrieger verhindert.

Der Grasshopper *aus dem vorherigen Beispiel hat einen Pilotenwert von 5 und hat keine schon bestehenden Schäden. Er hat bisher in dieser Phase auch keine 20 Punkte Schaden genommen und er fiel 0 Level, weshalb keine Modifikatoren zum Pilotenwert hinzuaddiert werden. Der Spieler muss deshalb nur ein 5 oder mehr würfeln, um eine Verletzung des MechKriegers zu vermeiden.*

*Ein Davion-*BattleMaster *der 3. Crucis-Lanciers richtet sich wieder auf, nachdem er in ein Gebäude gerutscht ist.*

BESITZTEST

Kevin Killiany

PLANETENNAHE UMLAUFBAHN, ÜBER DEHRA DUN, CIRCE PENTAGONWELTEN, CLAN-HEIMATWELTEN 16. SEPTEMBER 3057

Um den Planeten zu stürzen wäre besser gewesen. Ein bewegtes Objekt, das ihn im blinden Zugriff der Naturgewalten hilflos umkreiste, war weniger auffällig als ein synchroner Umlaufbahn hängendes Stück geformten Metalls.

Selbst ohne Energiesignatur.

Ilja bewegte die Muskeln, arbeitete eine Folge isometrischer Übungen ab, die speziell darauf ausgelegt waren zu verhindern, dass er während der langen Stunden an den Kontrollen seines *Bashkir* steif wurde. Der Druckanzug lag eng am Körper an, so eng, dass er sich fast wie eingeschnürt fühlte.

Für die Orbitalwacht waren die ohnehin schon schweren Druckanzüge noch mit zusätzlichen Isolierschichten verstärkt worden. Es lag keine Schande darin, so viel Körperwärme wie möglich festzuhalten, damit die Reflexe nicht nachließen. In einem abgeschalteten Luft-/Raumjäger in der Kälte des Weltalls zu hängen, erforderte auch das intelligente Ausnutzen aller Möglichkeiten, nicht nur die Geduld eines Raubtiers.

Eines Raubtiers. Ilja klammerte sich an den Gedanken.

Es behagte ihm mehr als die Vorstellung, ein Büffel zu sein. Er hatte die Herden der stumpfsinnigen Pflanzenfresser gesehen, deren Männchen mit dem Rücken zu Herde herumstanden und mit leerem Blick über das wogende Gras glotzten. Von ihrem Instinkt zum Schutz gegen Gefahren in Position gestellt, die sich vorzustellen ihnen der Verstand fehlte.

Im Gegensatz zu dem sechsunddreißigtausend Kilometer unter ihm in der Prärie grasenden Vieh war Ilja sich der Bedrohung bewusst, die sich Circe näherte. Der Galaxiscommander der Jadefalken-Galaxis Sigma hatte die 1. Falcon Dragoons für einen Angriff auf das Genarchiv in Dehra Dun geboten. Der 15. Schneeraben-Garnisonssternhaufen würde ihn verteidigen. Keiner der beiden Galaxiscommander hatte das Gebot reduziert. Beide hatten die vollen fünf Trinärsterne ihrer Einheiten in die Schlacht geschickt.

Sie hatten den Jadefalken Safcon ins Systeminnere gewährt. Keine der beiden Seiten war bereit, in einer Raumschlacht ihre Kriegsschiffe zu riskieren. Aber sobald die Landungsschiffe sich von den Dockkragen gelöst hatten, waren sie legitime Beute. Was Ilja nur recht war. Safcon bis zur Oberfläche hätte ihm die Gelegenheit genommen, Ehre zu erringen.

Die Jadefalken wollten die Schneeraben ins Mark treffen. Darum beanspruchten sie das Recht, an sie abgetretenes Genmaterial zurückzuholen. Ihr Überfall war eine Gefahr für das gesamte Archiv und ein Präzedenzfall für andere Clans mit einem Interesse an Überfällen. Seit der nicht genannte Clan Dehra Dun mit einem Atomschlag vernichtet hatte, bestand das Genetische Archiv der Schneeraben komplett aus von anderen Clans eingetauschtem oder erbeutetem Material.

Ilja schaltete die Sichtscheibe seines Neurohelms ab. Er schob das Visier nach oben und schaute hinaus auf die Sterne – winzige Lichtpunkte hinter dem Panzerglas des Kanzeldachs. Circe lag unter ihm, verriet sich nur durch ein schwaches Leuchten und den Dunst der äußeren Ionosphärenschichten, den er vor dem Bug des *Bashkir* mehr erahnte als wirklich sah.

Die zwanzig Tonnen schwere Maschine war neu für ihn, und doch vertraut. Sein erster Jäger war ein *Bashkir* gewesen, mit Lasern bewaffnet – zwei schwere, zwei leichte –, perfekt für den direkten Zweikampf, wie er ihn liebte. Diese Maschine hatte einen klaghaft leichten Laser und zwei Langstrecken-Raketenlafetten. Keine Bewaffnung, wie er sie sich ausgesucht hätte. Aber die Niederlage, der er seinen Platz hier im Cockpit verdankte, hatte ihm auch den Status genommen, den er gebraucht hätte, um etwas Besseres zu verlangen. Das musste bis nach dem Gefecht warten.

Wenn er sich hier erst bewiesen hatte, würde er auch das Recht haben, mehr zu verlangen als nur schärfere Krallen für einen winzigen Jäger.

Vor fast zehn Jahren schon hatte Ilja sich einen richtigen Jäger verdient. Einen *Stooping Raven*. Auch wenn das Einheitliche Namensgebungsprotokoll für diesen Typ die Bezeichnung *Issus* vorschrieb, kam nicht ein Schneeraben-Jagdpilot je auf die Idee, der flinken, beweglichen Kampfmaschine mit einem anderen als dem Namen zu bezeichnen, der ihr zustand.

In der vorigen Woche erst hatte er einen Test um einen neuen *Stooping-Raven*-Prototyp, mit einem TakRak-9 und Ultralaser für Zweikämpfe gefordert … und verloren. Durch eine subtile Strategie seines Gegners verloren, die hart an der Grenze zu ehrloser Hinterlist gelegen hatte. Aber noch während er diese Entschuldigung für sein Scheitern formulierte, verwarf Iljas sie bereits wieder. Sein Gegner im Simulatorgefecht, ein Blutnamensträger, war schlauer und besser gewesen. Er hatte Ilja ehrenhaft bezwungen.

Im Gegensatz zu der Pilotin, der ihn nur Stunden nach dieser Niederlage zu einem Test um seinen eigenen *Stooping Raven* herausgefordert hatte. Sie war eine Riesin unter den Jagdpilotin gewesen: groteske ein Meter siebzig groß und muskelbepackt. Und sie hatte ihn nicht zu einem Simulatorgefecht herausgefordert, das ihre jeweiligen Pilotenfähigkeiten auf die Probe gestellt hätte, sondern zum persönlichen Zweikampf.

Ilja war ein Narr gewesen, sich darauf einzulassen, aber die Wut über die vorausgegangene Niederlage hatte ihn dazu getrieben. Und in die nächste Niederlage. Nie würde er vergessen, wie er hilflos mit den Beinen gestrampelt hatte, als sie ihn von hinten hochgehoben hatte und der Arm um seinen Hals ihm das Blut abschnürte. Oder wie die Mienen der das Schauspiel beobachtenden Krieger im Kreis der Gleichen verblasst waren, als er ohnmächtig wurde.

Dass sie ihm keinen Knochen gebrochen, keine Spur an seinem Körper hinterlassen hatte, machte die Erniedrigung noch schlimmer.

Jetzt wartete sie unten, bereit, in seinem alten *Stooping Raven* aufzusteigen, während er hier oben in ihrem ehemaligen *Bashkir* hing. Und auch wenn er zu hoffen wagte, dass der Stern, in den er versetzt worden war, den Jadefalken-Angriff würde aufhalten können, war er sich doch schmerzhaft bewusst, dass ihre eigentliche Aufgabe darin bestand, die Angreifer aufzuhalten, während Circes wahre Verteidiger abhoben.

»Piratenpunktortung.«

Die knappe Information wurde von keinerlei Alarmsirenen oder hastigen Befehlen begleitet. Sie hatten die Ankunft des Gegners erwartet. Die Krieger waren bereit.

Ilja knallte das Helmvisier wieder herab. Augenblicklich machte das Innere des abgedunkelten Cockpits leeren Raum Platz. Die Sichtscheibe des Schneeraben-Druckanzugs war an die passive Sensorenphalanx des *Bashkir* gekoppelt und lieferte eine extrem scharfe Rundumsicht. Er warf einen Blick nach unten und sah Circe. Links und rechts von ihm stemmte sich der silbrige Schein der Ionosphäre gegen die Leere des Alls. Hinter sich, in der Rückansicht knapp über seiner Sichtlinie, sah er die Morgendämmerung als goldene Linie zum entfernten Horizont verschwinden. Nur die Enge des Druckanzugs und die vor ihm im Leeren hängenden Steuerelemente störten die Illusion, aus eigener Kraft über seiner Heimatwelt durchs All zu schweben.

Informationen glitten an der Unterkante seines Sichtfelds entlang: Vom nächstgelegenen Robotsatelliten an die stumm und abgedunkelt wartenden Luft-/Raumjäger übermittelte Daten und Bilder.

Eine *Sovetskii Soyuz* war am LaGrange-Punkt des Mondes materialisiert. Diese Entscheidung für den offensichtlichsten Ankunftspunkt zeugte entweder von Fantasielosigkeit, oder er bewies, dass die Jadefalken keinen Wert auf überflüssige Täuschungsmanöver legten. Wie auch immer, Ilja interessierte nur, dass durch diese Wahl sein Strahl am nächsten an ihrem Landungsvektor wartete. Der Abwehrkordon des Kriegsschiffes – zwei Sterne Luft-/Raumjä-

ger – glitt aus den Hangartoren, als drei der vier Landungsschiffe sich von den Dockkrägen lösten.

Die Sensoren des Satelliten konnten auf diese Entfernung keine einzelnen Luft-/Raumjäger identifizieren, aber als die Landungsschiffe sich aus der unmittelbaren Nähe des schweren Kreuzers entfernten, erkannte der Satellit einen *Lion* und zwei *Union*-C. Im Moment der Identifikation erschienen Datenfenster mit Angriffs- und Verteidigungswerten neben den Schiffen.

Ein Stern Luft-/Raumjäger verließ das vierte Landungsschiff, das der Computer daraufhin als *Carrier* markierte. Trotz seiner schweren Bewaffnung waren die Jadefalken nicht bereit, das kostbare Schiff bei diesem Angriff in Gefahr zu bringen.

Ilja wartete, berührte nichts, aktivierte nichts. Die zehn *Bashkirs* in hoher Wacht würden sich erst zu erkennen geben, wenn die Jadefalken ihren Kurs angelegt hatten.

Kein Jäger blieb zurück, um den Kreuzer zu beschützen. Da die *Sovetskii Soyuz* durch Safcon geschützt war, standen sie alle für den Angriff zur Verfügung. Die dreißig Maschinen stürzten sich nicht sofort auf die Oberfläche Circes, sondern formten einen komplexen Schutzschild zwischen den Schiffen und dem Planeten. Zumindest versuchten sie es. Das Satellitenbild konnte auf die große Entfernung zwar keine Einzelheiten auflösen, aber unter den Angreifern schien eine gewisse Konfusion zu herrschen.

Die beiden kleineren kugelförmigen Landungsschiffe formierten sich eher zögernd um den *Lion* und kamen dem Kriegsschiff dabei weit näher als ratsam. Iljas Datenfenster für die *Soyuz* schloss sich kurz, als die Landungsschiffe sich zwischen das Raumschiff und den Satelliten schoben. Augenblicklich übernahm ein anderer Satellit … weiter entfernt und entsprechend ungenauer, aber immer noch deutlich genug.

Zwanzig Minuten saß Ilja regungslos und beobachtete das wirre Gewusel. Anfangs empfand er Fremdscham dabei, wie die Angreifer die simple Formation nicht zustande brachten. Dann erkannte er, dass die scheinbare Unfähigkeit eine Finte war, um ungeduldige Verteidiger mit der Aussicht auf leichte Beute aus der Deckung zu locken.

Wenige Sekunden später bestätigten die Jadefalken seinen Verdacht. Das Gewirr löste sich auf, und blitzartig sortierten die Luft-/Raumjäger sich zu einer perfekten Gefechtsformation.

Ilja kümmerte sich nicht weiter um das Kriegsschiff mit dem immer noch angedockten *Carrier* und konzentrierte sich auf anfliegende Streitmacht. Ein Stern Jäger flog voraus – aber nicht zu weit voraus. Ein eingebogener Schild, um Verteidiger in großer Höhe beiseite zu fegen. Die beiden anderen Sterne flankierten die Landungsschiffe in einer engen Schutzblase. Eine klassische Formation.

Sie war nicht auf Verteidiger angelegt, die den Angreifern erlaubten, zu passieren, um sich dann aus dem unbewachten Raum hinter ihnen auf sie zu stürzen.

Der erste Schirm der Jägereskorte stieß durch Iljas Orbit planetenwärts. *Scythas*, *Visigoths* und ein Strahl *Sabutais* – ein seltener Anblick so weitab des Kreuzzugs in die Innere Sphäre –, allesamt schwere Luft-/Raumjäger. Keine Zielerfassung ließ die Passivsensoren des *Bashkir* ansprechen. Die Jäger des Vorausschilds waren nicht auf Jagd, sondern dienten zur Abschreckung, während sie sich beeilten, die Lufthoheit über der Landezone zu etablieren.

Ilja wusste, irgendwo unter ihm stieg jetzt sein geliebter *Stooping Raven* auf, mit der irren Riesin an den Kontrollen, um den schweren Stern zu vernichten. Obwohl er kein Verlangen danach hatte, dass sie Ruhm erntete, markierte er in Gedanken die vorderste *Scytha* als das Opfer seines *Raven*. Auch die doppelt so hohe Masse würde den Jadefalken-Jäger nicht vor dem technisch überlegenen Gegner schützen. Auch wenn der Taktiker in ihm zugab, dass die Neunzig-Tonnen-*Scytha* eher zum Opfer eines Fünfundachtzig-Tonnen-*Xerxes* werden würde als zu dem seines Vierzig-Tonnen-Stooping-*Raven*.

Seines ehemaligen *Stooping Raven*.

Im Idealfall wäre die gegnerische Formation komplett an ihnen vorbei geflogen, ohne von der Gefahr etwas zu ahnen, bevor die Verteidiger in hoher Wacht ihre Anwesenheit verrieten. Doch die Naturgesetze kümmerten sich nicht um strategische Ideale. Um angreifen zu können, mussten die *Bashkirs* sich in Bewegung setzen und Fahrt aufnehmen, bevor die angreifenden Landungsschiffe zu tief in die Atmosphäre eintauchten.

In seinem Neurohelmvisier sah Ilja winzige Funken aufblitzen: die blauweißen Markierungen der IFF-Transponder seines Sterns, die erwachten, als die Luft-/Raumjäger ihre Fusionstriebwerke hochfuhren und ihre Energiesignaturen sie als Ziele kennzeichneten. Die am weitesten von der Flugbahn der Angreifer entfernten Maschinen erwachten zuerst, aber die anderen folgten bald darauf. Die blauweißen Funken näherten sich in schneller Folge.

Ilja fuhr den Extraleichtreaktor 220 seines *Bashkir* auf volle Leistung und erlaubte dem Antrieb nur eine minimale Aufwärmphase, bevor er Vollschub gab. Der schwere Schneeraben-Druckanzug, der schon in der Schwerelosigkeit fest angelegen hatte, schnürte sich noch enger zusammen. Hunderte Schlauchleitungen umschlossen seine Gliedmaßen, und massierten sie in einer Abfolge von Kontraktionen, die den Blutkreislauf noch unter Andruckwerten aufrechterhielten, die einen ungeschützten Elementar umgebracht hätten.

Rechts und etwas unterhalb fuhr Iljas Strahlpartner die Maschine hoch und passte seinen Vektor an. Patir, gerade halb so alt wie er. Ein Mann, von dem er bis auf Name und Alter gar nichts wusste.

Landungsschiffe und deren Eskorte mit leichten *Bashkirs* anzugreifen, erforderte Zusammenarbeit; ein Konzept, das im Widerspruch zum Streben nach persönlichem Ruhm stand, aber die überwältigende Feuerkraft ihres Gegners ließ ihnen keine andere Wahl. Wenn Luft-/Raumjäger große Schiffe angriffen, ging die Ehre des einzelnen Kriegers im Ganzen auf.

Der andere, mit Extremreichweiten-Lasern bewaffnete, *Bashkir* würde einen Jäger der Eskorte angreifen und aus der Formation locken. Danach würde Ilja durch die Lücke stoßen und sich durch das Abwehrfeuer des Landungsschiffes kämpfen, um seine Langstreckenraketen ins Ziel zu setzen.

Ein einzelner *Bashkir* konnte kein Landungsschiff abschießen, aber er konnte ihm erheblichen Schaden zufügen. Primäre Ziele waren die Hangartore und die dünnere Heckpanzerung des Schiffes. Besonders die Hangartore. Ein im Flug zertrümmertes Hangartor zwang ein Landungsschiff, langsam und vorsichtig aufzusetzen. Schon eine simple Beschädigung konnte verhindern, dass es sich am Boden einwandfrei öffnete, und das Ausschleusen der BattleMechs verzögern, wenn nicht sogar verhindern.

Zufall oder Schicksal machte den *Lion* zu ihrem Ziel in der Jadefalken-Formation.

Einen halben Pulsschlag lenkte ein Warnfiepen Ilja ab. Ein Datenfenster öffnete sich in seinem Blickfeld und meldete, dass der *Carrier* von der *Sovetskii Soyuz* abgekoppelt hatte und in ihre Richtung beschleunigte. Laut der Langstreckenortung des Satelliten war er noch zu weit entfernt, um früher als in einigen Minuten eine Bedrohung zu werden.

Er konzentrierte sich wieder auf das Ziel vor ihm und tat das seltsame Verhalten des Landungsschiffes als irrelevant ab. Der Kampf würde vorbei sein, noch bevor es eintraf.

Ilja verließ sich darauf, dass sein Strahlpartner sein Geschäft verstand, und warf seine Maschine in eine halbe Rolle. Einen Moment hing Circe golden-braun über ihm. Dann zog er den Steuerknüppel an sich und tauchte hinter der Jägereskorte abwärts. Die Mündungen der vorderen Geschützbatterie des *Lion* füllte sein Sichtfeld.

Ilja riss den flinken Jäger durch asymmetrische Spiralen und variierte zufällig den Schub.

Wenn auch nur die Hälfte des Abwehrfeuers aus den Bugwaffen des *Lion* traf, würde sie seinen Jäger verdampfen. Von den Waffen der Jägereskorte ganz zu schweigen. Aber die waren die Verantwortung seines Strahlpartners.

Ilja vergaß alles um sich herum bis auf die Beute, kalkulierte Entfernung und Vektoren. Natürlich nicht bewusst. Dazu fehlte die Zeit. Aber er hatte sein ganzes Leben trainiert, die am unteren Rand seines Blickfelds entlanglaufenden Ortungsdaten, das Bild vor seinen Augen und die kodierten Signaltöne der Statusmeldungen zu einem dreidimensionalen Modell der Welt der um ihn herum zusammenzufügen. Das gesamte Gefecht – sein gesamtes Leben – konzentrierte sich auf diesen einen Moment, in dem er seinen Jäger ins Ziel steuerte.

Der Bug des Landungsschiffes nutzte ihm gar nichts. Er musste an der Rundung des Kugelrumpfes vorbei, vorbei an der Jägereskorte, zur dünneren Panzerung des Hecks und den alles entscheidenden Hangartoren.

Stakkatovibrationen drangen durch die Andruckliege, als der *Bashkir* auf die ersten zarten Ausläufer der planetaren Atmosphäre traf. Ohne die Konzentration zu verlieren, registrierte ein Teil seines Verstandes, wie sein Strahlpartner einen *Tyre* attackierte und ihn weit genug abzog, um eine Lücke in der Abschirmung um den Äquator des *Lion* zu öffnen.

Ilja entschied sich für seinen Angriffsvektor und brach aus. Weit genug, um ein Hangartor in Sicht zu bekommen, aber nicht so weit, dass die Landungsschiff-Batterien klare Sichtlinie hatten. Am Scheitelpunkt der Flugbahn, im gefährlichsten Moment, passte er kurz die Geschwindigkeit an und nahm Kurs auf sein Ziel. Das Tonsignal der Zielerfassung war nutzlos – der Feuerleitcomputer konnte kein Teil des Landungsschiffes von einem anderen unterscheiden. Ilja musste der Automatik die Ausweichmöglichkeiten nehmen, musste den Computer dazu bringen, auf das Hangartor zu feuern, indem er den Bug des *Bashkir* exakt auf den Punkt des Rumpfes ausrichtete, den er treffen wollte.

Mit Hilfe des Feuerleitcomputers faktorierte er den Vorhaltwinkel ein und löste in einer gestaffelten Salve beide LSR-Lafetten aus. Als der zweite Raketenschwarm aus den Abschussrohren geglitten war, rammte Ilja den Schubhebel bis zum Anschlag durch. Der Andruck presste ihn auf die Liege, als sein *Bashkir* den Raketen hinterher jagte. Die Warnsirene gellte auf und verstummte wieder, als er durch das Schussfeld eines zweiten *Tyre* sauste, bevor die andere Maschine feuerten konnte.

Der Weltraum brach in Flammen aus.

Ein greller Lichtblitz nach dem anderen – vier, sechs, zehn weißglühende Feuerbälle, als die Raketenabwehrbatterie am Heck des *Lion* Iljas Eröffnungssalve abfing.

Er grinste.

Die dünne Luft reduzierte die Schockwellen zu Vibrationen. Der Staub der Trümmer knatterte auf seinem unsichtbaren Kanzeldach, als der *Bashkir* durch die sich ausdehnende Explosionswolke jagte. Auf so kurze Entfernung würden die Hauptgeschütze Schwierigkeiten haben, ihn zu erfassen, und er war zu schnell für das Raketenabwehrsystem. Ilja tauchte hinab, näher als die Vernunft gestattet hätte, und feuerte aus minimaler Entfernung eine Doppelsalve.

Er sah wie ein Schnappschuss, wie die Einschläge sich über das gepanzerte Hangartor zogen. Dann flog er um sein Leben.

Die Kollisionswarnung gellte in seinen Ohren, als er die Maschine zur Seite gleiten ließ. Dicht genug an der Hecklaserbatterie vorbeizog, um die Nieten zu zählen. Die gewaltige Feuersäule aus superheißem Plasma, die den Sturz des riesigen Landungsschiffes abbremste, kostete ihn fast das Augenlicht, bevor das Helmvisier sich weit genug abdunkeln konnte. Jetzt hieß es, abdrehen und Distanz für einen zweiten Angriff gewinnen, solange das Landungsschiff noch in der Luft war.

Ilja zog den Knüppel an sich. Der Andruck wurde zu einem Gezeitensog, saugte Blut und Bewusstsein aus seinem Hirn. Vor seinen Augen färbte sich die Welt grau mit roten Einschüssen, aber er hielt den Knüppel am Anschlag. Eine *Sulla* zuckte vorbei, zog die Aufmerksamkeit der Zielerfassung auf sich, aber er blockte den Jäger aus und richtete das Fadenkreuz auf ein zweites Landungsschiff.

Unter eine *Union*-C aufsteigend, brachte er seinen Jäger in eine Linie mit einem Satz Hangartore. Freies Schussfeld ohne Raketenabwehr. Drei Pulsschläge, dann waren die Geschosse auf dem Weg – zehn Langstreckenraketen explodierten auf dem Rumpf und Tor, noch während er hart nach rechts abrollte, hinabstürzte in die Schwerkraftsenke, gegen deren Zug sich die Schiffsgiganten über ihm stemmten.

Circe breitete sich vor ihm aus. Auf seiner Taktikanzeige wirbelten rote und blauweiße Funken umeinander, als die erste Welle der Jadefalken-Angreifer am Fels der Schneeraben-Verteidiger brach.

Kilometer glitten unter den Tragflächen vorbei, als er den Jäger durch eine Kehre zog, so eng es die dicker werdende Atmosphäre gestattete. Die riesigen Landungsschiffe wurden zu Spielzeugen, dann zu Insekten, als sein *Bashkir* wieder aufstieg. Ihm blieb noch Zeit für einen zweiten Angriff auf die *Union*-C. Ein Angriff, geradeaus, mit Vollschub, minimale Ausweichmanöver. Eine Salve in die Hangartore. Er hoffte, dass er dieselben Tore noch einmal attackieren konnte, aber es ließ sich nicht vorhersagen, wie das Landungsschiff …

Feindliche Zielerfassung.

Reflexartig zog Ilja die Maschine zur Seite, als drei Laserbahnen aus dem Himmel zuckten.

Die Schadensanzeige für die rechte Tragfläche blinkte rot. Die Raketenlafette wurde schwarz. Kreischend riss die Luft an den Rändern der Einschusskrater.

Der Feuerleitcomputer identifizierte einen *Vandal*, der über ihm die Geschwindigkeit anglich und zum Todesstoß ansetzte. Ilja starrte ungläubig hoch. In keinem der Eskortensterne waren *Vandals* gewesen.

Zielerfassung. Ilja versuchte eine Rolle, aber der *Bashkir* reagierte schwerfällig. Stöhnte. Selbst in Bestzustand hätte er unterhalb eines *Vandal* ernste Schwierigkeiten gehabt. So …

Ein *Vandal* über ihm? Noch während er mit seiner beschädigten Maschine und den Zwängen der Naturgesetze rang, sich durch Ausweichmanöver quälte, die kinderleicht hätten sein müssen, suchte Ilja nach einer Lösung für dieses Rätsel.

Drei mittelschwere Laser brannten sich in die hintere Kante des beschädigten Flügels und trennten ihn fast vom Rumpf. Ilja gab jeden Versuch auf, auszuweichen, und konzentrierte sich ganz darauf, nicht abzustürzen. Er brauchte keine Schadensanzeige, um zu wissen, dass es vergebens war. Er konnte fühlen, wie der *Bashkir* starb.

Der *Carrier*. Die *Sovetskii Soyuz* hatte die *Vandals* als Fracht mitgeführt. Unter dem Deckmantel der scheinbaren Verwirrung waren sie auf den *Carrier* umgeladen und nach dessen Abkoppeln nahe genug herangebracht worden, um ins Gefecht einzugreifen.

Aus dem holprigen Flug des *Bashkir* wurde eine Spiralbahn, und die Ebenen Circes drängten den Horizont beiseite. Seines Sieges gewiss drehte der *Vandal* ab und der Pilot gewährte ihm nicht einmal die Ehre eines letzten Saluts, als er auf Suche nach neuen Opfern ging.

Drei Niederlagen innerhalb von sieben Tagen. Erst durch überlegene Taktik, dann durch überlegene Kraft, und nun durch eine Kombination aus beidem.

Ilja schaute auf den Griff des Schleudersitzes und fragte sich, ob sein Leben die Rettung noch wert war.

Eine Corsair*-Lanze schließt sich mit lokaler Miliz-Unterstützung einer kombinierten Luft-/Raumjäger-Einheit des draconischen Galedon-Heers an, um anfliegende Angreifer abzufangen.*

Die Bewegung von Luft-/Raum-Einheiten ist komplexer als bei Bodeneinheiten. Es kommen verschiedene Bewegungssysteme zum Einsatz, abhängig davon, ob eine Einheit sich im Weltraum, in den oberen Atmosphäreschichten oder in der unteren Atmosphäre befindet. Luft-/Raum-Bewegung in der Atmosphäre ist ein Sonderfall der Standardbewegung dieser Einheiten in Minimalschwerkraft (sprich: im Weltraum). Die folgenden Regeln gelten für die Bewegung im All und liefern zugleich die Grundlage für jede Luft-/Raum-Bewegung.

BattleTech-Luft-/Raum-Einheiten (einschließlich konventionelle Jagdflugzeuge, Luftschiffe und Hilfsflugzeuge) verändern ihre Position auf der Karte, indem sie durch den Einsatz von Schubpunkten ihre Geschwindigkeit beeinflussen. In der Bewegungsphase (Luft-/Raum) einer Runde muss der Spieler entscheiden, wie er die Position seiner Einheit durch Schubeinwirkung verändert. Wie bei Bodeneinheiten muss der Spieler für jede von ihm geführte Einheit deren Bewegungsart für die laufende Runde erklären. Im Gegensatz zu Bodeneinheiten bewegen sich Luft-/Raum-Einheiten in ihrer Bewegungsphase in einer festen Abfolge. Sämtliche Landungsschiffbewegungen müssen abgeschlossen werden, bevor sich irgendeine andere Luft-/Raum-Einheit bewegen darf. Als nächstes bewegen sich Raumboote, Hilfsflugzeuge und Luftschiffe. Luft-/Raumjäger und konventionelle Jäger bewegen sich zuletzt. Konventionelle Jäger, Luftschiffe und Hilfsflugzeuge können nur in einer Atmosphäre operieren (siehe *Atmosphärenbewegung*, S. 78).

SPIELBEGRIFFE

Die folgenden Begriffe haben eine feste Bedeutung innerhalb der Luft-/Raum-Bewegungsregeln.

Zusätzlich zu den Definitionen dieser Begriffe ist es hilfreich, sich noch einmal die Definitionen von Level, Bewegungshöhe und Flughöhe (*Spielbegriffe*, S. 43) zu vergegenwärtigen.

Atmosphären-

Vor andere Spielbegriffe gesetzt – Atmosphärenflug, Atmosphärenkarte, Atmosphärenrunde usw. – beschreibt der Begriff „Atmosphären-" die Teile einer Runde oder die Aktionen, die innerhalb einer planetaren Atmosphäre (Stratosphäre und/oder Protosphäre) stattfinden.

Geländekarte

Auf einer Geländekarte bewegen sich **BattleTech**-Bodeneinheiten.

Raumschiff

„Raumschiff" ist ein allgemeiner Begriff für eine Luft-/Raum-Einheit wie ein Landungsschiff oder Sprungschiff mit einer Masse von über zweihundert Tonnen.

In diesen Regeln kommt der Begriff „Raumschiff" zum Einsatz, wenn die Regeln für mehr als eine Art Raumschiff gelten, um die Integration anderer Raumschiffstypen (wie Kriegsschiffen, die in *Strategic Operations* behandelt werden) zu erleichtern. In Regeln, die nur für Landungsschiffe gelten, wird der Begriff Landungsschiff benutzt. Kriegsschiffe sind nicht geeignet für den Einsatz in einer Atmosphäre, daher erscheint in allen Atmosphärenregeln der Begriff Landungsschiff.

Troposphärenkarte

Bei direkter Interaktion zwischen Luft-/Raum-Einheiten und Bodeneinheiten bewegen die Luft-/Raum-Einheiten sich auf einer Troposphärenkarte, statt auf einer Weltraumkarte oder innerhalb eines Atmosphärenfelds einer Stratosphärenkarte (siehe *Stratosphärenbewegung*, S. 79). Jedes Hexfeld einer Troposphärenkarte entspricht etwa einer **BattleTech**-Geländekarte.

Weltraum-

Vor andere Spielbegriffe gesetzt – Weltraumbewegung, Weltraumkarte, Weltraumrunde usw. – beschreibt der Begriff „Weltraum-" die Teile einer Runde oder die Aktionen, die im Weltraum stattfinden.

Weltraumkarte und Stratosphärenkarte

Der einzige Unterschied zwischen einer Weltraum- und einer Stratosphärenkarte (wie oben abgebildet) ist, dass an einer Seite der Stratosphärenkarte ein Planet mit dazugehöriger Atmosphäre markiert

• Weltraumkarte •

• Stratosphärenkarte •

ist. Mit anderen Worten, die Weltraumkarte enthält nur Weltraum, während die Stratosphärenkarte sowohl Weltraum als auch Bereiche enthält, die eine planetare Atmosphäre darstellen.

Strukturelle Integrität

Die Strukturelle Integrität (SI) einer Einheit beschreibt deren generelle Haltbarkeit und zeigt an, wie gut sie sich unter hohem Andruck und in beschädigtem Zustand hält. Die SI einer Einheit ist im Datenblock ihres Hardware-Handbuch-Eintrags und auf ihrem Datenbogen angegeben.

Fluggeschwindigkeit

Die Fluggeschwindigkeit einer Einheit gibt die Entfernung in Hexfeldern an, die diese Einheit in der Bewegungsphase (Luft-/Raum) einer Runde zurücklegen muss, es sei denn der führende Spieler setzt zu Beginn der Bewegung Schubpunkte ein, um sie abzubremsen (siehe *Änderung der Fluggeschwindigkeit*, S. 76).

KARTEN

Luft-/Raum-Einheiten bewegen sich auf Weltraum- oder Atmosphärenkarten. Nicht alle Luft-/Raum-Einheiten können auf allen Karten zum Einsatz kommen. Als Weltraumkarte kann die leere Rückseite jeder **BattleTech**-Karte dienen.

Atmosphärenkarten sind entweder Stratosphären- oder Troposphärenkarten. Wie oben unter Spielbegriffe erklärt, ähnelt die Stratosphärenkarte der Weltraumkarte, enthält aber zusätzlich Hexfeldzeilen zur Darstellung einer planetaren Atmosphäre (siehe *Atmosphärenbewegung*, S. 78). Als Troposphärenkarte kann jede **BattleTech**-Karte dienen (siehe *Troposphärenbewegung*, S. 80).

MASSSTAB

Weltraumrunden – Runden, die sich vollständig im Weltraum, also außerhalb einer planetaren Atmosphäre, abspielen – repräsentieren eine Minute „Echtzeit", entsprechen also sechs Bodenrunden. Jedes Feld einer Weltraumkarte repräsentiert ein Gebiet von etwa achtzehn Kilometer Durchmesser.

Eine Atmosphärenrunde hat eine Dauer von zehn Sekunden „Echtzeit", und jedes Feld repräsentiert ein Gebiet von fünfhundert Metern Durchmesser (etwa die Größe einer **BattleTech**-Geländekarte).

Diese Informationen sind rein als Information gedacht. Denke immer daran, dass es sich bei **BattleTech** um ein Spiel handelt, und lasse dich von diesen „realen" Werten nicht den Spaß verderben.

RAUMBEWEGUNG

Im Gegensatz zu Bodeneinheiten verbrauchen Luft-/Raum-Einheiten keine Bewegungspunkte (BP), um Kartenfelder zu betreten. Vielmehr verfügen sie über eine Fluggeschwindigkeit, die angibt, wie viele Felder weit sie sich in einer Runde bewegen müssen.

Im Vakuum des Alls existiert kein Luftwiderstand, und ein in Bewegung befindliches Objekt bewegt sich mit konstanter Fluggeschwindigkeit schnurgerade weiter, solange keine Kraft von außen darauf einwirkt. Nur diese darauf einwirkende Kraft kann Fluggeschwindigkeit oder Richtung des Objekts ändern. Dabei kann es sich um eine natürliche Kraft wie die Schwerkraft handeln oder um eine künstliche Kraft wie der Schub eines Triebwerks. In einer Atmosphäre gilt ein ähnliches Prinzip, und die Fluggeschwindigkeit einer Einheit wird von einer Runde in die nächste übertragen. Der Widerstand der Atmosphäre sorgt jedoch dafür, dass die Fluggeschwindigkeit immer weiter sinkt, falls kein Triebwerk zusätzlichen Schub liefert.

BEWEGUNGSRICHTUNG

Eine Luft-/Raum-Einheit bewegt sich vorwärts in das Feld, auf das sie ausgerichtet ist. Sie kann sich weder rückwärts noch in irgendein anderes Feld bewegen, ohne vorher die Richtung zu ändern (siehe unten).

SUBPHASEN

Innerhalb der Bewegungsphase (Luft-/Raum) bewegen sich alle Einheiten eines Typs in einer eigenen Subphase. Alle Einheiten eines Typs (Jäger, Landungsschiffe etc.) bewegen sich, ungeachtet des sie führenden Spielers, ausschließlich in der für sie vorgesehenen Subphase. Innerhalb einer Subphase gilt die Regel für *Unterschiedlich viele Einheiten* (S. 39). Die folgende Liste zeigt die Subphasen in der verbindlichen Reihenfolge. (Alle Spieler beginnen mit Subphase 1, führen alle Bewegungen aus, gehen dann über zu Subphase 2 und so weiter.)

1. Landungsschiffe
2. Raumboote
3. Jäger

SCHUBPUNKTE

Alle bewegungsfähigen Luft-/Raum-Einheiten haben zwei Schubwerte. Normalschub gibt die Anzahl Schubpunkte an, die eine Einheit ohne negative Auswirkungen in einer Runde einsetzen kann. Maximalschub zeigt die Höchstzahl an Schubpunkten, die eine Einheit in einer Runde einsetzen kann und entspricht dem Normalschubwert mal 1,5 (aufgerundet). Bei Einsatz von Schubpunkten über den Normalschub hinaus wird die Einheit schwerfälliger, sie gerät leichter außer Kontrolle und es wird schwieriger, feindliche Einheiten anzuvisieren (siehe die Tabelle *Luft-/Raum-Angriffsmodifikatoren* auf S. 237).

Hilfsluftschiffe: Hilfsluftschiffe setzen nur Viertelschubpunkte ein. Siehe *Luftschiffe*, S. 204.

Zwei Schneeraben-Landungsschiffe der Carrier-*Klasse im Manöver.*

SCHUBPUNKTEINSATZ

Im Weltraum bewegt sich eine Einheit mit konstanter Geschwindigkeit und Richtung, solange ihr Triebwerk keinen Schub erzeugt oder sie dem Zug einer planetaren Schwerkraftsenke unterliegt (S. 80). Eine Einheit kann an Beginn oder Ende ihrer Bewegung Schubpunkte einsetzen, um Fluggeschwindigkeit oder Ausrichtung zu ändern. Um das Spiel nicht unnötig zu komplizieren, verbraucht der Einsatz von Schubpunkten keinen Brennstoff.

Änderung der Fluggeschwindigkeit

Jeder eingesetzte Schubpunkt erhöht oder senkt die Fluggeschwindigkeit einer Einheit um 1. Luft-/Raum-Einheiten haben keine Höchstgeschwindigkeit, nur die Größe der Spielfläche setzt ihrer Beschleunigung praktische Grenzen. Die Fluggeschwindigkeit einer Einheit kann nicht unter 0 sinken, da Luft-/Raum-Einheiten sich nicht rückwärts bewegen können.

Fluggeschwindigkeitsänderungen vor der Bewegung wirken sich auf die Bewegung in der laufenden Runde aus. Fluggeschwindigkeitsänderungen nach der Bewegung werden erst in der nächstfolgenden Runde wirksam. Eine Einheit, die ihre Fluggeschwindigkeit nach der Bewegung ändert, kann sie nicht vor der Bewegung in der nächstfolgenden Runde erneut ändern.

Joachims Jäger hat Normalschub 5 und Maximalschub 8. Er hat den Jäger in den beiden ersten Runden des Spiels in dieselbe Richtung beschleunigt und dazu in der ersten Runde 5 und in der zweiten Runde 6 Schubpunkte eingesetzt. Der Jäger beendet die zweite Runde mit einer Fluggeschwindigkeit von 11.

In der Bewegungsphase (Luft-/Raum) der dritten Runde hat Joachims Jäger noch immer eine Fluggeschwindigkeit von 11. Er kann zu Beginn oder zum Ende der Bewegung seiner Einheit Schubpunkte einsetzen. Setzt er sie zu Beginn ein, um abzubremsen, reduziert er damit die Fluggeschwindigkeit des Jägers in dieser Runde.

Joachim stellt fest, dass er sich schnell in die entgegengesetzte Richtung bewegen muss, will aber das Risiko eines Kontrollverlusts bei einer Richtungsänderung nicht eingehen. Er setzt zu Beginn seiner Runde 5 Schubpunkte (den maximalen Normalschub) ein, um seinen Jäger auf 6 abzubremsen. Er muss die Maschine nun 6 Felder weit bewegen. Falls er keine zusätzlichen Schubpunkte einsetzt, um ihre Richtung zu ändern, bewegt die Einheit sich in gerader Linie vorwärts.

Hätte Joachim sich entschieden, die Schubpunkte am Ende der Bewegung einzusetzen, müsste der Jäger sich in dieser Runde 11 Felder weit bewegen, bevor er abbremst. Er hätte am Ende dieser und zu Beginn der folgenden Bewegungsphase (Luft-/Raum) eine Fluggeschwindigkeit von 6.

Joachim könnte sich auch entscheiden, keine Schubpunkte einzusetzen und den Jäger in Runde 3 die erforderlichen 11 Felder in gerader Linie zu bewegen. Dann würde der Jäger die Runde auch mit Fluggeschwindigkeit 11 beenden und Runde 4 mit dieser Fluggeschwindigkeit beginnen.

AUSRICHTUNG

Ebenso wie bei Bodeneinheiten auf einer Geländekarte wird die Bewegung von Luft-/Raum-Einheiten in Weltraum und Atmosphäre vom Sechseckraster der Karte reguliert, und jede Einheit muss eindeutig auf eine der sechs Seiten des Feldes ausgerichtet sein, in dem sie sich befindet. Die Ausrichtung einer Einheit – definiert als die Richtung, in die ihr Bug zeigt – bestimmt die Richtung ihres Waffenfeuers und wo feindliche Angriffe sie treffen. Nach den Standardbewegungsregeln für Luft-/Raum-Einheiten sind Ausrichtung und Bewegungsrichtung einer Einheit identisch.

RICHTUNGSÄNDERUNG

Die Ausrichtung einer Einheit kann während der Bewegung durch Einsatz von Schubpunkten um 60° (1 Hexfeldseite) geändert werden. Die Schubpunktekosten für die Richtungsänderung hängen von der momentanen Geschwindigkeit der Einheit ab und sind in der Tabelle Richtungsänderungskosten aufgeführt. Kritische Schäden an der Einheit können diese Kosten erhöhen. Jeder Punkt Fluggeschwindigkeit über 10 erhöht die Kosten einer Richtungsänderung um einen Schubpunkt.

Falls eine Einheit nicht über ausreichend Schub für eine Richtungsänderung bei momentaner Fluggeschwindigkeit verfügt, kann sie die Ausrichtung nicht ändern. Luft-/Raumjäger und andere Einheiten mit Fluggeschwindigkeit 0 können die Ausrichtung innerhalb einer Wabe um so viele Feldseiten ändern, wie die verfügbaren Schubpunkte gestatten. In der Bewegung können Landungsschiffe und Raumboote ihre Ausrichtung maximal um zwei Hexfeldseiten ändern, bevor sie sich mindestens ein Feld weit bewegen müssen.

RICHTUNGSÄNDERUNGSKOSTEN

Momentane Fluggeschwindigkeit	Schubpunktekosten
0-2	1
3-5	2
6-7	3
8-9	4
10	5
11	6
12+	+1 pro Punkt

AUSWEICHAKTIONS-MODIFIKATOREN

Ausweichende Einheit:	Zielmodifikator	Angreifer-Modifikator
Jäger	+3	—
Raumboot, Hilfsflugzeug	+2	—
Landungsschiff	+2	+2
Luftschiff	—	—

Vorwärtsbewegung: Eine Luft-/Raum-Einheit muss sich in der Bewegungsphase um eine Anzahl von Feldern entsprechend ihrer momentanen Fluggeschwindigkeit bewegen. Sofern ihre Fluggeschwindigkeit nicht 0 beträgt, muss sie sich mindestens ein Feld vorwärts bewegen, bevor sie die Richtung ändern kann.

Zu Beginn von Runde 4 hat Joachims Jäger eine Fluggeschwindigkeit von 6. Auf der Tabelle Richtungsänderungskosten sieht er, dass er 3 Schubpunkte einsetzen muss, um die Ausrichtung der Maschine um eine Hexseite zu ändern. Er muss die Richtung aber um zwei Seiten ändern, was 6 Schubpunkte kostet. Das ist ihm zu kostspielig. Er bereitet einen Angriff in der Waffeneinsatzphase vor, für den er sich gute Chancen ausrechnet, und kann den Modifikator auf den Zielwert, den ihm ein Einsatz von Maximalschub bescheren würde, dabei nicht gebrauchen.

Also setzt er stattdessen zu Beginn der Bewegung seines Jägers 1 Schubpunkt ein, um abzubremsen, und bringt die Fluggeschwindigkeit von 6 hinunter auf 5. Jetzt kostet die Richtungsänderung nur noch 2 Schubpunkte pro Hexfeldseite. Bevor Joachim die Richtungsänderung durchführen kann, muss er seinen Jäger erst mindestens ein Feld vorwärts bewegen. Das tut er, und setzt danach 4 weitere Schubpunkte (2 + 2) ein, um die Ausrichtung der Maschine zwei Feldseiten nach links zu ändern. Anschließend bewegt er den Jäger 4 weitere Felder vorwärts (1 + 4 = Fluggeschwindigkeit 5). Die Einheit beendet die Bewegungsphase (Luft-/Raum) mit Fluggeschwindigkeit 5.

Aber das geht in Ordnung, denn Joachim hat sein Ziel sicher im Fadenkreuz!

SPEZIALBEWEGUNGSARTEN

Luft-/Raum-Einheiten können eine Anzahl freiwilliger Spezialbewegungsarten einsetzen, und im Gegensatz zu Bodeneinheiten können sie normale Bewegung und Spezialbewegung innerhalb einer Runde kombinieren.

AUSWEICHBEWEGUNG

Alle Luft-/Raum-Einheiten, für die auf der Tabelle Ausweichaktionsmodifikatoren ein Modifikator aufgeführt ist, kann durch Einsatz von 2 Schubpunkten Ausweichmanöver durchführen, die einem Angreifer die Zielerfassung erschweren. Erhöhen Sie den Zielwert für Angriffe auf eine ausweichende Einheit, wie auf der Tabelle angegeben.

Luftschiffe: Luftschiffe können keine Ausweichmanöver fliegen.

Jäger und Raumboote: Jäger und Raumboote dürfen in derselben Runde, in der sie ein Ausweichmanöver fliegen, außer Abwehrsystemen keine Waffen einsetzen.

Raumschiffe: Ausweichmanöver fliegende Raumschiffe dürfen in derselben Runde auf ihre Gegner feuern, jedoch nur mit einem Trefferwertmodikator von +2. Raumraketen: Der obige Trefferwertmodifikator gilt nicht für von einer ausweichenden Einheit abgefeuerte Raumraketen (Standard und ferngelenkt).

ROLLE

Eine Luft-/Raum-Einheit kann einen Schubpunkt für eine Rolle einsetzen, ein Manöver, bei dem sie sich um 180° um ihre Längsachse dreht und so die linke und rechte Seite vertauscht. Dieses Manöver ist am Beginn oder Ende der Bewegungsphase (Luft-/Raum) möglich. Innerhalb einer Bewegungsphase (Luft-/Raum) ist nur eine Rolle problemlos möglich. Ein zweites Rollmanöver in derselben Phase erzwingt einen Raumpilotenwurf (siehe S. 92). Eine Rolle ist in keiner anderen Phase möglich.

Die Rolle entspricht insofern in etwa der Rumpfdrehung/Geschützturmdrehung einer Bodeneinheit, als sie besonders bei Beschädigungen die Möglichkeiten der Einheit erhöht. Im Kampf bedeutet das, im linken Schusswinkel montierte Waffen feuern in den rechten Schusswinkel und umgekehrt. Treffer gegen die linke Seite werden gegen die rechte Seite wirksam und umgekehrt. Kritische Treffer, die Drehungen in eine Richtung einschränken schränken nach einer Rolle Drehungen in die entgegengesetzte Richtung ein.

Atmosphärenflug: In der Atmosphäre ist keine Rolle möglich, Einheiten können jedoch das Spezialmanöver Halbe Rolle ausführen (siehe *Kunstflugmanöver*, S. 85).

Normalerweise fallen bei einem Jäger mit einem Kästchen Schubdüsenschaden links für Drehungen nach links normale Schubpunktekosten an, für eine Drehung nach rechts jedoch ein Schubpunkt zusätzlich (siehe Schaden*, S. 238). Nach einer Rolle fallen für Drehungen nach rechts normale und für Drehungen nach links zusätzliche Kosten an.*

ANDRUCKMANÖVER

Luft-/Raum-Einheiten und ihre Piloten können nur eine begrenzte Andruckbelastung ohne negative Auswirkungen ertragen. Wenn ein einzelner Einsatz von Schubpunkten (in einem einzigen Hexfeld), um Richtung oder Fluggeschwindigkeit zu ändern, die aktuelle Strukturelle Integrität (SI) einer Einheit übersteigt, kann das Manöver Schaden an der Einheit verursachen. Ist die Anzahl der in einem einzigen Manöver eingesetzten Schubpunkte mehr als doppelt so hoch wie die Anzahl der nicht abgestrichenen Piloten/Besatzungskästchen, kann das Manöver Pilot bzw. Besatzung verletzen. Ist der eingesetzte Schub höher als beide Werte, muss der führende Spieler eventuelle Folgen für Einheit und Pilot/Besatzung auswürfeln.

Übersteigt die Anzahl der eingesetzten Schubpunkte die Strukturelle Integrität, muss der führende Spieler einen Raumpilotenwurf (S. 92) ausführen und die über die SI hinaus eingesetzten Schubpunkte zum Zielwert addieren. Gelingt der Wurf, wird das Manöver ohne weitere Folgen ausgeführt. Schlägt der Wurf fehl, wird das Manöver ebenfalls ausgeführt, aber die Einheit erleidet 1 Punkt SI-Schaden. Nehmen wir als Beispiel an, ein Luft-/Raumjäger mit SI 6 versucht ein Manöver, das 8 Schubpunkte erfordert. Da dies 2 Punkte mehr als der SI-Wert der Einheit sind, wird ein Pilotenwurf mit Modifikator +2 (Zielwert 7) notwendig. Bei einem Fehlschlag sinkt die SI des Jägers auf 5.

Übersteigt der eingesetzte Schub das Doppelte der nicht abgestrichenen Piloten-/Besatzungskästchen, muss der führende Spieler mit 2W6 gegen einen Zielwert in Höhe von 2 + (2 x Anzahl der abgestrichenen Piloten-/Besatzungskästchen) + über den sicheren Wert hinausgehende Schubpunkte würfeln. Bei einem Erfolg bleiben Pilot oder Besatzung unverletzt. Schlägt der Wurf fehl, wird 1 Piloten-/Besatzungskästchen abgestrichen und für einen Jagdpiloten wird ein zusätzlicher Bewusstseinswurf notwendig (siehe S. 41).

Ein unverletzter Krieger in einem Luft-/Raumjäger mit SI 7 führt ein Manöver durch, das 14 Schubpunkte verbraucht. Das übersteigt den SI-Wert des Jägers, so dass der Spieler einen L/R-Pilotenwurf mit Modifikator +7 ausführen muss. Da der Schubwert auch höher als das Doppelte der nicht abgestrichenen Pilotenkästchen (2 x 6 = 12) ist, wird darüber hinaus ein 2W6-Wurf fällig, um zu überprüfen, ob sich der Pilot verletzt. Der Grundzielwert für diesen Wurf ist 2, modifiziert mit +2, dem Unterschied zwischen dem Schub, den der Krieger aushalten kann (12), und dem tatsächlich anliegenden Schub (14). Der Spieler würfelt also mit 2W6 gegen einen Zielwert von 4, und erzielt leider ein Ergebnis von 3. Der Krieger erleidet 1 Punkt Schaden, und es wird ein Bewusstseinswurf gegen einen Zielwert von 3 fällig. Falls später ein weiterer Wurf dieser Art notwendig wird, muss der führende Spieler den Zielwert zusätzlich mit +2 modifizieren, um den erlittenen 1 Punkt Schaden mit einzubeziehen.

STAPELN

Auf Weltraum- und Atmosphärenkarten können sich beliebig viele Einheiten beliebiger Spieler in einem Hexfeld aufhalten. Es kann zu Kollisionen zwischen Einheiten im selben Feld kommen, falls eine oder mehrere außer Kontrolle sind (siehe *Raumpilotenwurf*, S. 92).

Aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten: Luft-/Raum-Einheiten, die auf einer Geländekarte aufgesetzt haben, sei es durch kontrollierte Landung oder durch einen Absturz, unterliegen der Stapelobergrenze für Bodeneinheiten (siehe *Stapeln* auf S. 57 des Kapitels *Bodenbewegung*).

ATMOSPHÄRENBEWEGUNG

Kämpfe in einer planetennahen Umlaufbahn verlagern sich beinahe zwangsläufig in die Atmosphäre. Die folgenden Regeln tragen dem Rechnung.

Bewegung in der Atmosphäre ist in den oberen Luftschichten – der Stratosphäre - oder den unteren Luftschichten – der Troposphäre – möglich. Aktionen in der Stratosphäre liegen außerhalb jeglicher Einflussnahme durch Bodeneinheiten und werden entsprechend abstrakt abgehandelt. In der Troposphäre kommen Luft-/Raum-Einheiten in Kontakt mit Bodeneinheiten, deshalb sind die Regeln dafür komplexer.

Findet ein Gefecht in der Nähe eines Planeten statt, ändern sich Weltraumkarte und Regeln wie folgt: Eine Seite der Weltraumkarte wird zur Troposphäre des Planeten erklärt (siehe *Troposphärenbewegung*, S. 80). Die vier Wabenzeilen über der Troposphäre stellen die Stratosphäre des Planeten dar, die fünfte Zeile ist die Ionosphäre, also der Übergang zwischen Lufthülle und Weltraum. Zur Illustration dieser Änderungen siehe die Detaildarstellung der Stratosphärenkarte auf S. 79.

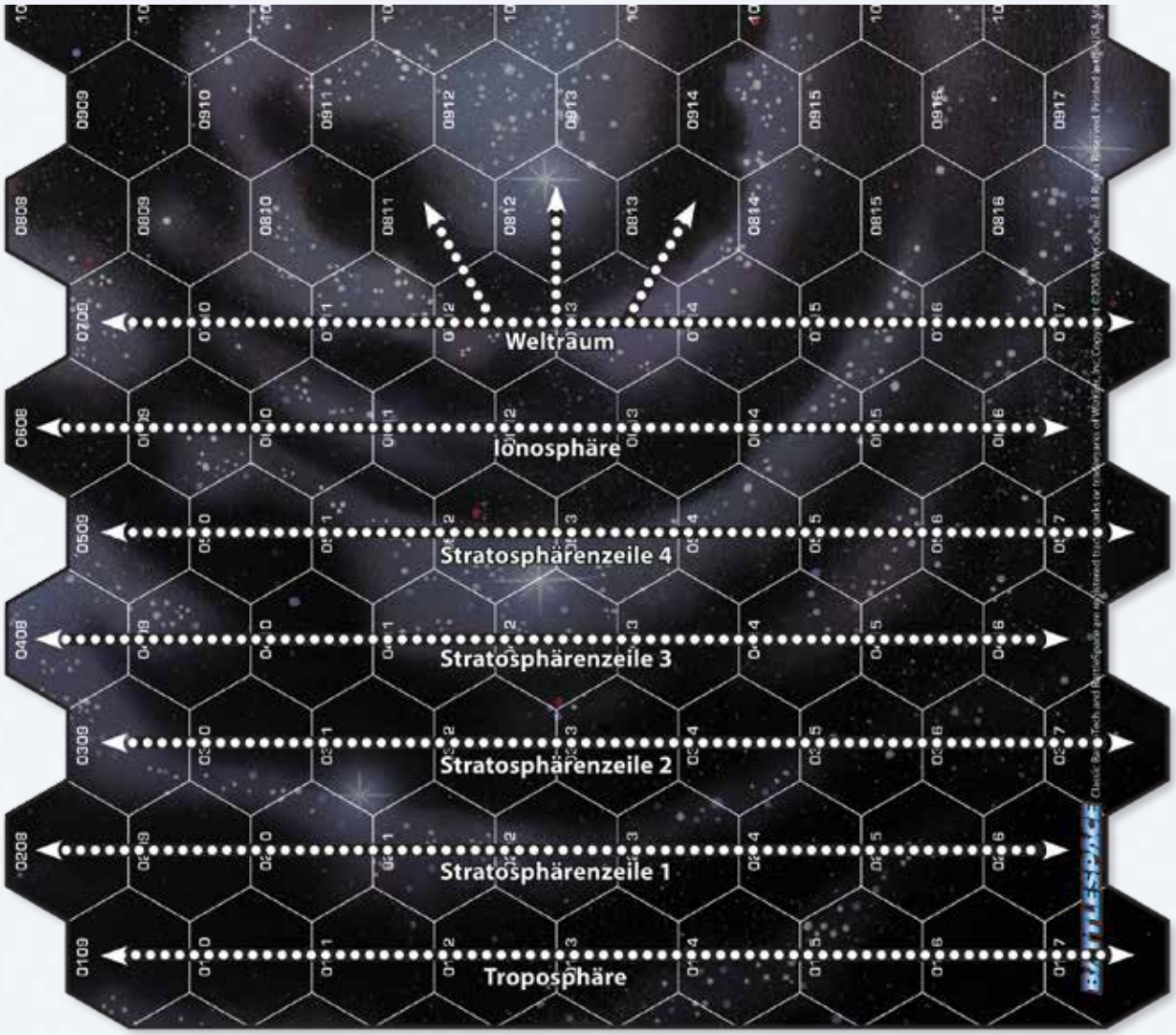
RUNDENSEQUENZ

Da Weltraumrunden eine Minute repräsentieren, finden pro Weltraumrunde sechs Atmosphärenrunden statt. Im Spiel werden die sechs Atmosphärenrunden zuerst ausgespielt, gefolgt von der Weltraumrunde. Einheiten, die sich zwischen der Stratosphären- und der Troposphärenkarte bewegen, werden von der bisherigen Karte entfernt und zu Beginn der entsprechenden Bewegungsphase auf der neuen Karte eingesetzt. Nehmen wir als Beispiel eine Einheit auf der Troposphärenkarte, die in der Bewegungsphase (Luft-/Raum) von Runde 3 auf Flughöhe 11 klettert. Am Ende dieser Runde wird sie von der Karte entfernt. Sie wird in der folgenden Weltraumbewegungsphase, die nach der sechsten Atmosphärenbewegungsrunde folgt, in Stratosphärenzeile 1 der Stratosphärenkarte eingesetzt.

IONOSPHÄRE

Die Ionosphäre markiert den Übergang zwischen dem Vakuum des Weltraums und der zunehmend dichter werdenden Atmosphäre auf der Stratosphärenkarte. Da sie wie eine Barriere wirkt, kann die Ionosphäre Einheiten beschädigen oder zerstören, die eines ihrer Felder betreten. Bei der Bewegung einer Einheit von einem Weltraum- in ein Ionosphärenfeld wird ein Raumpilotenwurf notwendig, auf den zusätzlich zu allen sonstigen anwendbaren Modifikatoren die zutreffenden Modifikatoren der Wiedereintrittstabelle (bis zu einem Maximum von 6) angerechnet werden.

Ist das Wurfergebnis mindestens gleich dem modifizierten Zielwert, war der Atmosphäreneintritt erfolgreich. Die Einheit betritt das Zielfeld und setzt ihre Bewegung fort. Liegt der Wurf unter dem Zielwert, ist der Eintritt in die Atmosphäre fehlgeschlagen. Die Fluggeschwindigkeit der Einheit fällt auf 0 und sie bleibt in der Wabe, aus



• DETAILDARSTELLUNG DER STRATPSPHÄRENKARTE •

der sie den Eintritt in die Ionosphäre versucht hat. Ihre Bewegung ist vorüber. Zusätzlich erleidet die Einheit für jeden Punkt der Fehlschlagsspanne 5 Schadenspunkte an ihrem Bug (siehe *Schaden*; S. 238).

Nur Einheiten, denen dafür aktuell 4 oder mehr Schubpunkte zur Verfügung stehen, können sich aus einem Ionosphärenfeld in ein Weltraumfeld bewegen. Betritt eine außer Kontrolle geratene Einheit (einschließlich Jäger) die Ionosphäre, erleidet sie pro Punkt Fluggeschwindigkeit frontal 250 Punkte Schaden. Die exakte Trefferzone wird mit einem 2W6-Wurf auf der Trefferzonentabelle ermittelt.

Der Schaden wird als Gesamtschaden gegen die ermittelte Trefferzone wirksam und wie erforderlich auf die Strukturelle Integrität weitergeleitet. Im unwahrscheinlichen Fall, dass eine außer Kontrolle geratene Einheit die Ionosphäre mit Fluggeschwindigkeit 0 betritt, erleidet sie frontal 50 Punkte Schaden. Die exakte Trefferzone wird mit einem 2W6-Wurf auf der Trefferzonentabelle ermittelt.

Kritischer Bombentreffer: Für jeden kritischen Bombentreffer, den ein Luft-/Raumjäger einstecken musste, gilt ein +1-Modifikator auf den Raumpilotenwurf (siehe *Auswirkung kritischer Treffer* auf S. 239 des Kapitels *Luft-/Raum-Einheiten*).

Kritischer Tortreffer: Für jeden kritischen Tortreffer, den ein Raumboot oder Landungsschiff einstecken musste, gilt ein +1-Modifikator auf den Raumpilotenwurf (siehe *Auswirkung kritischer Treffer* auf S. 239 des Kapitels *Luft-/Raum-Einheiten*).

Schwerkraft: Die Schwerkraft eines Planeten (S. 80) wirkt gegen alle Einheiten in bis zu 10 Feldern Abstand zur Ionosphäre.

STRATOSPHÄRENBEWEGUNG

In der Atmosphäre führen Luftwiderstand und Auftrieb zu deutlich veränderten Flugbedingungen, die Jägern sowie stromlinienförmigen Raumbooten und stromlinienförmigen Landungsschiffen einen deutlichen Leistungsvorteil gegenüber kugelförmigen Landungsschiffen und kugelförmigen Raumbooten verschaffen. Die folgenden Regeln tragen dieser Tatsache Rechnung und gelten nur in den vier Stratosphärenzeilen der Stratosphärenkarte.

Einheiten in Stratosphärenzeilen müssen 2 Schubpunkte einsetzen, um ihre Fluggeschwindigkeit um 1 Punkt zu erhöhen. Die Fluggeschwindigkeit jeder Einheit in einer Stratosphärenzeile sinkt in der Endphase einer Runde automatisch um 1. Übersteigt

die Fluggeschwindigkeit einer Einheit den sicheren Wert für ihre Flughöhe (siehe *Atmosphärenflugtabelle*, S. 80), erleidet sie für jeden Punkt Fluggeschwindigkeit über dem sicheren Wert 5 Punkte frontalen Schaden.

Einheitsverbote: Luftschiffe und Senkrechtstarter können die Stratosphärenkarte nicht betreten. Ein entsprechender Versuch scheitert in jedem Fall und erzwingt einen Raumpilotenwurf.

Einheitsverbote: Luftschiffe und Senkrechtstarter können die Stratosphärenkarte nicht betreten. Ein entsprechender Versuch scheitert in jedem Fall und erzwingt einen Raumpilotenwurf.

Konventionelle Jäger und Hilfsflugzeuge können die Stratosphärenkarte betreten, sich dort aber nur in der Troposphärenzeile und Stratosphärenzeile 1 (siehe Abbildung auf S. 75) aufhalten. Propellergetriebene Hilfsflugzeuge dürfen sich auf der Stratosphärenkarte nur 1 Feld pro Runde bewegen.

Stromlinienförmige Einheiten

Stromlinienförmige Landungsschiffe und Raumboote sowie Jäger können höhere Geschwindigkeiten erzielen, da sie Tragflächen und andere Auftrieb erzeugende Flächen als Flughilfe sowie Klappen, Höhen- und Seitenruder als Steuerhilfen einsetzen. Mit zunehmender Dichte der Atmosphäre und steigendem Luftwiderstand nimmt die Höchstgeschwindigkeit einer Einheit in Atmosphärenfeldern ab, wie auf der Atmosphärenflugtabelle angezeigt.

Sinkt die Fluggeschwindigkeit eines Jägers, stromlinienförmigen Raumboots oder aerodynamischen Landungsschiffes auf 0, unterliegt sie den Auswirkungen der Schwerkraft (siehe unten).

Hilfsluftschiffe: Luftschiffe bewegen sich auf dieselbe Weise wie stromlinienförmige Landungsschiffe, können aber auch wie kugelförmige Raumboote auf der Stelle schweben (siehe unten).

Kugelförmige Einheiten

Da kugelförmige Landungsschiffe und Raumboote für Auftrieb, Steuerung und Fluggeschwindigkeit auf ihre Schubdüsen angewiesen sind, eignen sie sich nur schlecht für Gefechte in einer Atmosphäre. Eine kugelförmige Einheit in einem Stratosphärenfeld der Karte muss am Ende ihrer Bewegung von der Planetenoberfläche abgewendet sein – ihr Bug muss auf einer der beiden Hexfeldseiten auf der Weltraumkantenseite der Karte ausgerichtet sein – oder es wird ein sofortiger Raumpilotenwurf notwendig. Andererseits kann eine kugelförmige Einheit auf der Stelle schweben, indem sie ihren Bug auf eine der vom Planeten abgewandten Wabenseiten ausrichtet und die Fluggeschwindigkeit auf 0 reduziert. In dieser Position muss die Einheit pro Runde 2 Schubpunkte aufwenden, um den Zug der Schwerkraft zu neutralisieren. Während die Einheit auf der Stelle schwebt, steigert dieser Schubeinsatz ihre Geschwindigkeit nicht. Eine auf der Stelle schwebende kugelförmige Luft-/Raum-Einheit kann gegen insgesamt 3 Schubpunkte zur Seite in ein angrenzendes Feld gleiten, ohne zusätzlichen Schub zur Neutralisierung der Schwerkraft aufwenden zu müssen. Ein Landungsschiff kann auf diese Weise auch mehr als ein Feld weit zur Seite gleiten, sofern es genügend Schubpunkte zur Verfügung hat.

Luft-/Raumjäger der Beta-Galaxis Clan Geisterbärs.

WIEDEREINTRITTSTABELLE

Situation	Modifikator (Maximum 6)
Triebwerksschaden	+1 pro abgestrichenem Kästchen
Schaden an Schubdüsen	+1 pro abgestrichenem Kästchen
Kein Schub*	+6

* Eine Einheit hat keinen Schub, falls sie durch kritischen Triebwerksschaden oder Brennstoffmangel keinen Schub erzeugen kann.

ATMOSPHÄRENFLUGTABELLE

Kartenzeile	Flughöhe (km)	Max. sichere Fluggeschwindigkeit
Troposphäre	0–17	2
Stratosphäre 1	18–35	3
Stratosphäre 2	36–53	6
Stratosphäre 3	54–71	9
Stratosphäre 4	72–89	12
Ionosphäre	90–107	15

SCHWERKRAFT

Die planetare Schwerkraft hat Auswirkungen auf alle Einheiten auf der zum Planeten gehörigen Stratosphärenkarte, sofern sie sich nicht weiter als zehn Felder von der Ionosphäre aufhalten. Dies entspricht einer Welt mit „Terranorm"-Schwerkraft. Szenarioregeln für Welten mit geringerer oder höherer Schwerkraft können die Reichweite der Schwerkraftwirkung verändern.

In der Endphase der Runde fallen alle Einheiten im von der Schwerkraft beeinflussten Gebiet eine Hexzeile näher an den Planeten. Stehen einer Einheit dabei zwei mögliche Felder zur Verfügung, entscheidet der führende Spieler, in welchem Feld sie die Runde beendet. Für Einheiten, die in die Ionosphäre fallen, wird ein Wiedereintritts-Raumpilotenwurf notwendig.

Die Schwerkraft hat keine Auswirkung auf Einheiten in Iono-, Strato- oder Troposphäre mit einer Fluggeschwindigkeit größer als 0. Einheiten in einer Troposphärenwabe müssen entweder für 2 SP pro Runde auf der Stelle schweben (falls kugelförmig) oder aufsetzen (siehe *Aufsetzen und Abheben*, S. 87), ansonsten stürzen sie am Ende der Bewegungsphase (Luft-/Raum) ab. Eine abstürzende Einheit kann Ziele am Boden beschädigen (siehe *Absturz*, S. 81).

TROPOSPHÄRENBEWEGUNG

Die folgenden Regeln gelten für die Bewegung auf der Troposphärenkarte und ändern die Standardbewegungsregeln wo nötig ab. Einheiten, die auf der Stratosphärenkarte ein Feld der Troposphärenzeile betreten, wechseln auf die Troposphärenkarte. Auf dieser Karte muss sich jede

Einheit in einer Runde eine Anzahl von Feldern in Höhe ihrer Fluggeschwindigkeit weit bewegen, es ist jedoch möglich, diese Anzahl durch Kunstflugmanöver (S. 85) zu senken.

Gelände und Flughöhe

Troposphäreneinsätze finden auf normalen **BattleTech**-Karten mit Wabenraster statt, entweder auf der Geländeseite oder auf der leeren Seite. Jedes Feld der Troposphärenkarte entspricht etwa einer **BattleTech**-Geländekarte.

Bei Troposphäreneinsätzen wird der Luftraum einer Wabe über der tatsächlichen Oberfläche in zehn horizontale Schichten (Flughöhenstufen) von der extrem niedrigen Tiefflughöhe 1 bis zur sehr hohen Flughöhe 10 eingeteilt. Jede Einheit in der Troposphäre befindet sich in einer dieser Flughöhen. Wie auf S. 36 unter *Eine Anmerkung zu Maßstab und Regeln* bereits erwähnt, sollten Sie sich von den für diese Flughöhenstufen angegebenen „realen" Werte nicht vom Spielspaß ablenken lassen. Diese Angaben sind rein informativ und haben keinerlei Auswirkung auf das Spielgeschehen.

Falls die Spieler für die Troposphärenbewegung statt der leeren Rückseite die bedruckte Seite einer **BattleTech**-Geländekarte benutzen (siehe *Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten*, S. 91), hat das abgebildete Gelände Einfluss auf die Flughöhe. Allerdings repräsentieren die Geländearten in diesem Fall nicht, wie im Normalfall, Hügel, Wälder usw., sondern Besonderheiten kontinentalen Maßstabs. Hügel sind Gebirgsketten, Wälder riesige Urwaldgebiete und so weiter.

Jedes Level einer für Troposphäreneinsätze genutzten Geländekarte entspricht einer Flughöhenstufe. Ein Level-2-Hügel ragt bis auf Flughöhe 2 auf. Einheiten können das entsprechende Feld nur in Flughöhe 3 oder höher betreten (bzw. Flughöhe 2, um zu landen, siehe S. 87). Wald erhebt sich eine Flughöhe über dem darunter liegenden Gelände. Der Einfachheit halber werden bei Troposphäreneinsätzen Gebäude ignoriert, sofern die Luft-/Raum-Einheit nicht versucht zu landen (S. 87).

Einheiten mit Sensorschaden können sich nicht im Tiefflug (auf Flughöhe 1) bewegen. Einheiten, die von Flughöhe 1 (Tiefflug) auf Flughöhe 0 sinken oder ein Feld betreten, dessen Level mit der Flughöhe der Einheit übereinstimmt, müssen aufsetzen (S. 87), oder sie stürzen ab (S. 81). Eine Einheit, die ein Feld betritt, dessen Level höher als ihre aktuelle Flughöhe ist, stürzt auf jeden Fall ab. Einheiten, die von Flughöhe 10 auf Flughöhe 11 steigen, haben die Troposphäre verlassen und werden auf Stratosphärenzeile 1 der Stratosphärenkarte versetzt. Einheiten, denen Stratosphärenoperationen verboten sind, bleiben bei einem Versuch, über Flughöhe 10 zu steigen, auf Flughöhe 10 und unterliegen den Auswirkungen eines sofortigen Raumpilotenwurfes.

TROPOSPHÄRENFLUGTABELLE

Flughöhe	Minimum (in Meter)	Maximum (in Meter)
Stratosphäre	18.000+	
10	5.001	18.000
9	2.001	5.000
8	1.001	2.000
7	751	1.000
6	501	750
5	251	500
4	151	250
3	101	150
2	51	100
1 (Tiefflug)	1	50
0 (Boden)	0	0

Absturz

Entspricht die Flughöhe einer Einheit dem Level der Wabe, in der sie sich befindet, und die Einheit versucht nicht, aufzusetzen (siehe *Aufsetzen und Abheben*, S. 87), stürzt sie ab. Der führende Spieler wirft 2W6, nimmt das Ergebnis mal 10 und nimmt diese Summe mal der momentanen Fluggeschwindigkeit der Einheit. Das Endergebnis gibt an, wie viele Schadenspunkte die Einheit erleidet. Der ermittelte Schaden wird in 10er-Gruppen aufgeteilt und auf zufällig ermittelte Trefferzonen verteilt. Handelt es sich bei der abstürzenden Einheit um einen Jäger, ein stromlinienförmiges Landungsschiff oder ein stromlinienförmiges Raumboot, werden die Trefferzonen in der Bugspalte der Trefferzonentabelle des entsprechenden Einheitstyps ausgewürfelt. Bei kugelförmigen Landungsschiffen und kugelförmigen Raumbooten geschieht dies in der Heckspalte der Trefferzonentabelle.

Wenn eine Luft-/Raum-Einheit in einer Troposphärenwabe abstürzt, besteht die Möglichkeit, dass sie Einheiten oder Gebäude auf der korrespondierenden **BattleTech**-Geländekarte trifft. Stürzt eine Luft-/Raum-Einheit in ein Hexfeld ab, in dem sich bereits andere Einheiten oder Gebäude befinden, erleiden diese ebenfalls Schaden. Die Art des Schadens und die Anzahl der betroffenen Felder ist, wie im Folgenden erläutert, abhängig vom Typ der abstürzenden Einheit.

Um das Absturzfeld auf der Geländekarte zu ermitteln, muss einige Male gewürfelt werden. Zunächst wird ausgehend von Feld 0909 mit 1W6 die anfängliche Bewegungsrichtung festgelegt, wobei 1 die mit dem Zahlenwert markierte Hexseite ist, 2 die Hexseite rechts davon, 3 die nächste Hexseite im Uhrzeigersinn und so weiter. Nachdem die anfängliche Bewegungsrichtung festliegt, wird mit 2W6 gewürfelt, um zu ermitteln, wie oft der führende Spieler auf der *Zufallsbewegungstabelle* (S. 93) würfeln muss, um das Absturzfeld zu ermitteln. Bewegen Sie die Maschine entsprechend den Wurfergebnissen auf der Tabelle, bis alle erforderlichen Würfe abgearbeitet sind. Da die Einheit sich jetzt auf einer Geländekarte bewegt, werden dabei alle Entfernungsangaben mal 8 genommen. Das Feld, in dem die Einheit zur Ruhe kommt, ist das Absturzfeld. Verlässt die Einheit durch die Zufallsbewegungen den Spielbereich, wird sie zerstört. Nicht-Luft-/Raum-Einheiten und aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten in der Nähe der Absturzstelle werden nur in Mitleidenschaft gezogen, falls sie sich in der Absturzwabe aufhalten oder in der Absturzwabe und einem der sechs daran angrenzenden Felder beim Absturz eines Landungsschiffes.

Hilfsluftschiff: Hilfsluftschiffe richten bei einem Absturz weniger Schaden bei anderen Einheiten und Gebäuden an. Der ermittelte Schaden wird halbiert.

Jäger, Raumboot und Hilfsflugzeug: Der Absturz dieser Einheiten trifft nur das Absturzfeld. In Gebäudefeldern erleidet der KF des Gebäudes Schaden in derselben Höhe wie die Luft-/Raum-Einheit. Bei einem Absturz in einen hochdichten Bau verdoppelt sich der Absturzschaden der Luft-/Raum-Einheit.

Landungsschiff: Der Absturz eines Landungsschiffes wirkt sich auf die Absturzwabe und die sechs umliegenden Felder aus. Alle Gebäude in diesen Feldern werden zerstört. Ein hochdichter Bau

verdoppelt den Absturzschaden des Landungsschiffes. Dieser Effekt addiert sich nicht auf. Stürzt ein Landungsschiff in drei HD-Gebäudefelder ab, wird der Schaden trotzdem nur verdoppelt, nicht versechsfacht. Alle Einheiten in den betroffenen Feldern werden wie unten beschrieben beschädigt. Alle Einheiten mit Ausnahme von Mechs werden zerstört.

Ein abstürzendes Landungsschiff hat auch Auswirkungen auf die Höhe der Absturzstelle: das Absturzfeld und die sechs daran angrenzenden Waben werden um 2 Level abgesenkt. Angrenzende Felder mit höherem Level als das Absturzfeld werden durch den Absturz auf die Höhe des Absturzfeldes abgesenkt. Diese Veränderung wird wirksam, nachdem alle Bodeneinheiten in diesen Feldern beschädigt und abgedrängt wurden.

Vermeiden oder Erleiden von Schaden: Alle Einheiten in einem von einem Absturz betroffenen Hexfeld haben eine Chance, den daraus folgenden Schaden zu vermeiden. Der führende Spieler der abstürzenden Einheit wirft für jede Einheit in den betroffenen Feldern 1W6. Nicht-Infanterie-Einheiten vermeiden Schaden bei einem Ergebnis von 1 oder 2 und erleiden Schaden bei einem Ergebnis von 3 bis 6. Um den Schaden für die Einheit festzustellen, wird der Schaden der Luft-/Raum-Einheit halbiert und das Ergebnis in Fünfergruppen gegen zufällig ermittelte Trefferzonen wirksam. Handelt es sich bei der abstürzenden Einheit um ein Großes Hilfsflugzeug, wird der Schaden verdoppelt. Bei der Verteilung des Schadens wird für Mechs die Schlagtrefferzonentabelle benutzt und für Fahrzeuge die Frontspalte der Trefferzonentabelle. Alle überlebenden Einheiten in der Absturzwabe, ob beschädigt oder nicht, werden abgedrängt (siehe *Versetzen von Einheiten*, S. 151).

Infanterieeinheiten entgehen einem Schaden bei einem Wurf von 1 bis 3, und werden bei einem Ergebnis von 4 bis 6 wie Nicht-Infanterie-Einheiten beschädigt. Bei Gefechtsrüstungen werden die Fünfergruppen Schadenspunkte zufällig auf die Mitglieder des Trupps/Strahls verteilt. Bei konventioneller Infanterie in offenem Gelände verdoppelt sich der Schaden.

Einheiten können auch dem Schaden durch ein abstürzendes Landungsschiff entgehen, sofern sie sich in einem der sechs an die Absturzwabe angrenzenden Felder aufhalten. Mit der unten beschriebenen Ausnahme von Mechs werden alle Einheiten in der zentralen Absturzwabe eines Landungsschiffes in jedem Fall zerstört. Der das Landungsschiff führende Spieler wirft für jede Einheit 1W6. Nicht-Infanterie-Einheiten vermeiden Schaden bei einem Ergebnis von 1 oder 2 und erleiden Schaden bei einem Ergebnis von 3 bis 6. Um den Schaden für die Einheit festzustellen, wird der Schaden des Landungsschiffes halbiert und das Ergebnis in Fünfergruppen gegen zufällig ermittelte Trefferzonen wirksam. Bei der Verteilung des Schadens wird für Mechs die Schlagtrefferzonentabelle benutzt und für Fahrzeuge die Front-/Heckspalte der Trefferzonentabelle.

Infanterieeinheiten entgehen einem Schaden bei einem Wurf von 1 bis 3, und werden bei einem Ergebnis von 4 bis 6 wie Nicht-Infanterie-Einheiten beschädigt. Bei Gefechtsrüstungen werden die Fünfergruppen Schadenspunkte zufällig auf die Mitglieder des Trupps/Strahls verteilt. Bei konventioneller Infanterie in offenem Gelände verdoppelt sich der Schaden.

Alle Mechs in der Absturzwabe des Landungsschiffes ebenso wie alle Nicht-Infanterie-Einheiten in den sechs angrenzenden Feldern werden automatisch abgedrängt. Infanterieeinheiten nicht, da sie sich im selben Feld wie ein Landungsschiff aufhalten können. Befinden sich zwei überlebende Infanterieeinheiten derselben Seite in einem der betroffenen Felder, wird eine von ihnen entsprechend den Stapelregeln auf S. 57 abgedrängt. Dadurch ist es möglich, dass eine Einheit zweimal abgedrängt wird (siehe *Versetzen von Einheiten*, S. 151). In einem solchen Fall muss für diese Einheit zweimal ausgewürfelt werden, ob sie einen Schaden vermeiden kann. Sofern möglich muss eine abgedrängte Einheit sich in ein Feld außerhalb der Absturzstelle (Zentrale Absturzwabe und sechs angrenzende Felder) bewegen, selbst wenn sie sich dazu in für sie verbotenes Gelände bewegen muss und dadurch möglicherweise zerstört wird. Eine zweimal abgedrängte Einheit kann sich weder zurück in das Feld bewegen, aus dem sie zuerst abgedrängt wurde, noch in ein anderes Feld der Absturzstelle.

Gebäude: Alle Luft-/Raum-Einheiten mit Ausnahme von Landungsschiffen, die einen Absturz auf ein Gebäude überleben, gelten für den Rest des Spiels als immobil. Für überlebende Einheiten im Innern des Gebäudes wird zunächst der Schaden durch dessen Einsturz ermittelt (siehe *Einsturz* im Kapitel *Gebäude*, S. 176) und erst danach der Schaden durch die abstürzende Einheit.

Wald und Wasser: Mit zwei Ausnahmen reduzieren in Waldfelder abstürzende Luft-/Raum-Einheiten die Art des Geländes im Absturzfeld: Dichter Wald wird lichter Wald und Lichter Wald wird unwegsames Gelände. Ein abstürzendes Landungsschiff verwandelt Wald jedweder Art innerhalb der Absturzstelle in unwegsames Gelände, außerdem werden die Felder der Absturzstelle um 2 Level abgesenkt. In beiden Fällen bleibt unwegsames Gelände unwegsam. Hilfsluftschiffe verändern das Gelände durch einen Absturz nicht,

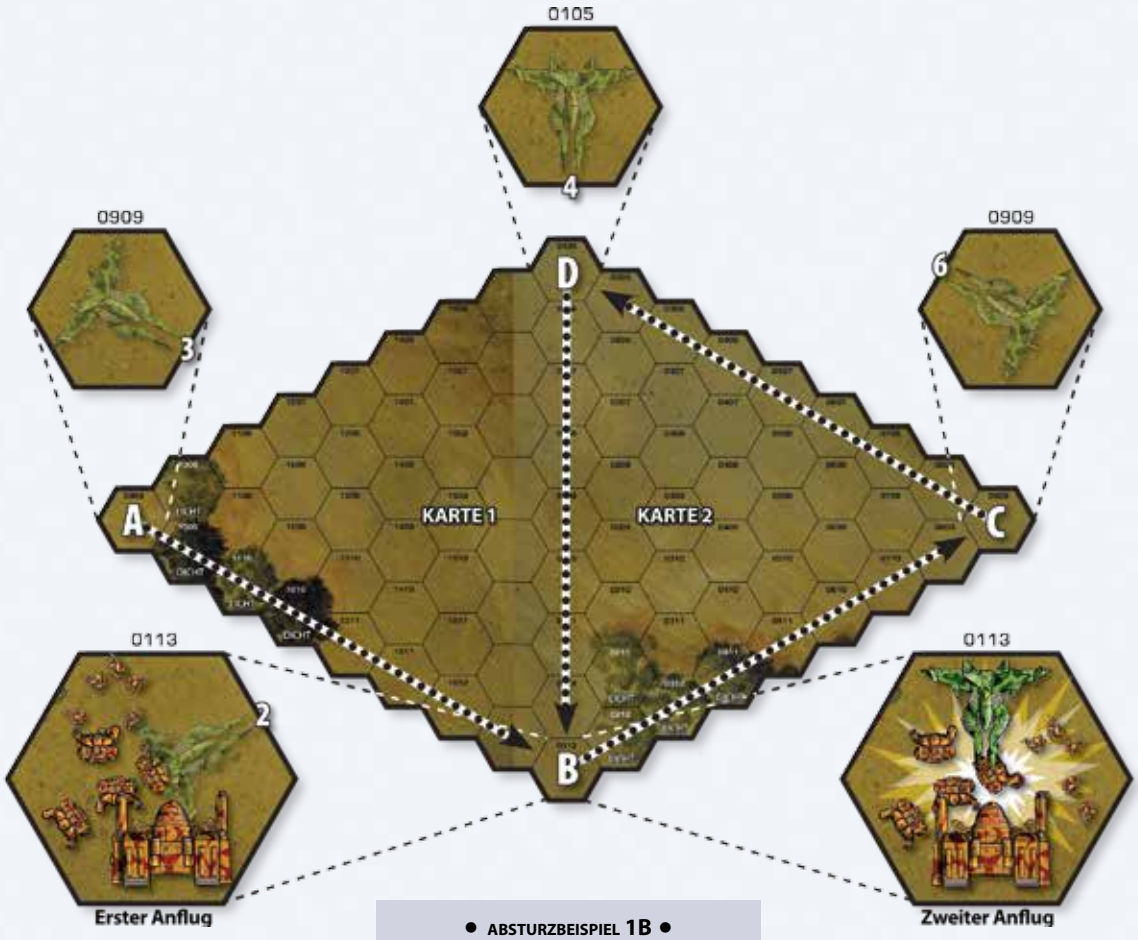
Mit Ausnahme von Landungsschiffen werden alle Luft-/Raum-Einheiten, die in Wasser der Tiefe 1+ abstürzen, zerstört. Ist die zentrale Absturzwabe eines Landungsschiffes Wasser der Tiefe 1, gilt das Schiff für den Rest des Spiels als immobil. Ist die zentrale Absturzwabe eines Landungsschiffes Wasser der Tiefe 2+, wird das Landungsschiff zerstört.

• ABSTURZBEISPIEL 1A •

Im Absturzbeispiel 1A hat ein Luft-/Raumjäger in der Bewegungsphase (Luft-/Raum) Fluggeschwindigkeit 6 und Flughöhe 6 auf der Karte Großer Berg #1*, als er im Troposphäreneinsatz Feld A betritt. Da die Flughöhe der Einheit um eins niedriger ist als die Höhe des Feldes (Level 7), stürzt der Jäger ab. In einem Level-6-Feld hätte der Jäger einen Landeversuch unternehmen können. Der führende Spieler muss nun den Absturz auflösen, bevor das Spiel weitergehen kann.*

Da Feld A sich auf einer Troposphärenkarte befindet, repräsentiert es eine BattleTech-Geländekarte. Leider sind auf der korrespondierenden Geländekarte Bodeneinheiten aktiv, also muss der Spieler zunächst die genaue Absturzwabe ermitteln und feststellen, ob der Jäger Bodeneinheiten trifft. In diesem Beispiel korrespondiert Feld A mit der Karte Offenes Gelände #1.

Wie in Absturzbeispiel 1B zu sehen, wirft der Spieler 1W6 mit einem Ergebnis von 3, um die anfängliche Bewegungsrichtung des Jägers auf der Geländekarte festzustellen. Anschließend wirft er 2W6 und erhält eine 4, muss also viermal auf der Zufallsbewegungstabelle würfeln, um das exakte Absturzfeld der Einheit festzulegen. Dabei denkt der Spieler daran, dass er die Entfernungsangaben mal 8 nehmen muss, da der Jäger sich jetzt über eine Geländekarte bewegt. Von Feld 0909 aus



• ABSTURZBEISPIEL 1B •

(in der Abbildung mit A markiert) richtet er seinen Luft-/Raumjäger auf Hexseite 3 aus und würfelt für die erste Zufallsbewegung. Er wirft eine 2, schlägt auf der Tabelle nach und bewegt den Jäger nach Feld B, das sich auf der angrenzend ausgelegten Karte Freies Gelände #2 befindet. Außerdem dreht er ihn eine Hexseite nach links. Als zweite Zufallsbewegung würfelt er 1, bewegt den Jäger nach Feld C und dreht ihn zwei Hexseiten nach links. Sein dritter Zufallsbewegungswurf ergibt wieder 1. Der Spieler bewegt den Jäger nach Feld D und dreht ihn erneut zwei Hexseiten nach links. Sein letzter Wurf, eine 4, sorgt dafür, dass die Maschine schließlich in Feld B abstürzt. Wie es der Zufall will, halten sich momentan ein Mech und eine Gefechtsrüstungseinheit der Seite A sowie ein Zug Gewehr-Fußtruppen der Seite B in diesem Feld auf.

Der führende Spieler ermittelt den Absturzschaden für seine Einheit. Er würfelt mit 2W6 und erhält eine 7, was er mit zehn zu 70 multipliziert. Danach nimmt er diese 70 mal der aktuellen Fluggeschwindigkeit seiner Einheit von 6 für einen Gesamtschaden von 420 Punkten! Da es sich um einen Luft-/Raumjäger handelt, muss er 42 mal in der Bug-Spalte der Luft-/Raum-Trefferzonentabelle würfeln und jeweils 10 Punkte Schaden verteilen. Hoffentlich passt er beim nächsten Mal besser auf!

Ob der Luft-/Raumjäger diesen Absturz überlebt oder nicht, als nächstes muss der Spieler den Schaden für die anderen Einheiten in der Wabe ermitteln. Zuerst stellt er mit einem 1W6-Wurf fest, ob er den Mech beschädigt hat. Das Ergebnis ist 5: Der Jäger hat den Mech getroffen! Der Spieler halbiert den Gesamtschaden des Jägers von 420 und erhält 210. Dann würfelt er 42 Fünf-Punkte-Schäden auf der Schlagtrefferzonentabelle aus.

Als nächstes würfelt er für die beiden Infanterieeinheiten. Er wirft eine 1 für die Gefechtsrüstungseinheit, die unversehrt davonkommt, und eine 4 für die konventionelle Infanterie. Die Einheit befindet sich in offenem Gelände, was den 420-Punkte-Schaden des Jägers noch verdoppelt, und erleidet 840 Punkte Schaden. Sie wird buchstäblich pulverisiert.

Hätte es sich bei der abstürzenden Einheit um ein Landungsschiff gehandelt, hätte der Absturz beide Infanterieeinheiten vernichtet, und der Mech hätte dem Schaden zweimal ausweichen müssen oder 420 Punkte Schaden eingesteckt, die in 84 Fünfergruppen auf der Schlagtrefferzonentabelle verteilt worden wären. Kein Mech kann einen derartigen Schaden einstecken, und der Spieler hätte sich ein Nachschlagen in den Abdrängungsregeln sparen können. Zum Abschluss markiert der Spieler auf der Geländekarte, dass Feld B und die sechs umliegenden Felder sich jetzt auf Level –2 befinden.

Geschwindigkeitsverlust, Überziehen und Überbeschleunigung

Einheiten auf der Troposphärenkarte verlieren konstant an Geschwindigkeit, sofern sie keine Schubpunkte dafür aufwenden, den Luftwiderstand zu überwinden. Zu Beginn jeder Runde wird die Fluggeschwindigkeit aller Einheiten in der Troposphäre hal-

biert (abgerundet). Eine Einheit, die eine Runde mit Fluggeschwindigkeit 6 beendet, geht also mit Fluggeschwindigkeit 3 in die nächste Runde, während eine Einheit mit Fluggeschwindigkeit 5 am Ende der Runde die nächste Runde mit Fluggeschwindigkeit 2 (2,5 abgerundet) beginnt.

Jäger, aerodynamische Landungsschiffe und stromlinienförmige Raumboote, deren Fluggeschwindigkeit auf 0 sinkt, überziehen. Überzogene Einheiten fallen eine Flughöhenstufe tiefer und erfordern einen Raumpilotenwurf. Einheiten mit Senkrecht-/Kurzstartausrüstung (VSTOL) überziehen bei Fluggeschwindigkeit 0 nicht, sofern sie noch Schubpunkte zur Verfügung haben. Falls ein Luft-/Raumjäger, stromlinienförmiges Raumboot oder Landungsschiff noch Schubpunkte verfügbar hat, kann die Einheit 2 Schubpunkte darauf verwenden, an Ort und Stelle zu schweben. Reicht der Schub dafür nicht aus, überzieht die Einheit. Überschreitet die Einheit durch den zum Schweben benötigten Schub den Normalschubfür die Runde, wird ein Raumpilotenwurf notwendig.

Einheiten dürfen in der Troposphäre maximal mit einer Geschwindigkeit in Höhe des doppelten Normalschubsfliegen. Werden sie durch Schaden oder sonstige Umstände dazu gezwungen (z. B. wenn eine mit hoher Geschwindigkeit fliegende Einheit beschädigt wird und dadurch ihr Normalschubwert unter die Hälfte der aktuellen Fluggeschwindigkeit fällt), wird ein Raumpilotenwurf mit einem Modifikator von +1 für jeden Punkt Überbeschleunigung fällig.

Richtungsänderung

In einem Atmosphärenfeld brauchen Jäger, stromlinienförmige Landungsschiffe und stromlinienförmige Raumboote zur Richtungsänderung keine Schubpunkte einzusetzen. Stattdessen verändern sie Flugrichtung und Flughöhe mit Hilfe von Kontrollklappen in den Tragflächen. Dank dieser Klappen stehen einer derartigen Einheit je nach Typ und Fluggeschwindigkeit eine bestimmte Anzahl freier Richtungsänderungen zur Verfügung. Dabei sind umso weniger freie Richtungsänderungen gestattet, je schneller sich eine Einheit bewegt.

Vor einer Richtungsänderung muss sich eine Einheit mindestens so viele Felder geradeaus bewegen, wie auf der Geradeausflugtabelle angezeigt. Diese Bewegung kann allerdings auf zwei aufeinanderfolgende Runden verteilt sein. Ein Luft-/Raumjäger mit Fluggeschwindigkeit 7 muss sich zum Beispiel zwei Felder vorwärts bewegen, bevor er die Richtung ändern darf. Ein konventioneller Jäger mit derselben Fluggeschwindigkeit braucht sich zwischen Richtungsänderungen nur ein Feld geradeaus zu bewegen, während ein stromlinienförmiges Landungsschiff drei Felder zurücklegen muss. Ungeachtet ihrer Fluggeschwindigkeit darf eine Einheit ihre Richtung innerhalb eines Hexfeldes nur um eine Hexseite ändern.

Zusätzliche Richtungsänderungen: Luft-/Raumjäger ebenso wie stromlinienförmige Landungsschiffe und Raumboote können Schubpunkte für zusätzliche Richtungsänderungen einsetzen. An beliebiger Stelle in der Bewegung kann eine dieser Einheiten Schubpunkte in Höhe ihrer halben momentanen Fluggeschwindigkeit (aufgerundet) einsetzen, um ihre Richtung um eine Hexseite zu ändern. Dies ist jedoch weder im ersten Feld der Bewegung gestattet noch in einem Feld, in dem sie bereits eine Richtungsänderung durchgeführt haben. Will also zum Beispiel der Pilot eines Luft-/Raumjägers mit Fluggeschwindigkeit 7 eine zusätzliche Richtungsänderung ausführen, kostet das 5 Schubpunkte (7 durch 2 = 3,5, aufgerundet 4).

Hilfsflugzeuge: Hilfsflugzeuge müssen sich vor einer Richtungsänderung doppelt so weit geradeaus bewegen wie ein konventioneller Jäger.

Rolle: Einheiten im Troposphärenflug können nicht einfach durch Einsatz von Schubpunkten eine Rolle durchführen. Stattdessen müssen sie eine Halbe Rolle ausführen (siehe *Kunstflugtabelle*, S. 85).

GERADEAUSFLUGTABELLE

	Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Effektive Geschwindigkeit	Luft-/ Raumjäger	Konventionelle Jäger	Stromlinien-landungsschiff
1–3	1	1	1
4–6	1	1	2
7–9	2	1	3
10–12	3	2	4
13–15	4	3	5
16+	5	4	6

Flughöhenänderung

Einheiten können auch Schubpunkte einsetzen, um ihre Flughöhe zu ändern. Innerhalb der offensichtlichen Grenzen für diese Änderung durch die Planetenoberfläche und die Grenzen der Karten kann eine Einheit innerhalb einer Runde ihre Flughöhe beliebig steigern oder senken. Ein Anstieg um eine Flughöhenstufe verbraucht 2 Schubpunkte. Ein Sinkflug verbraucht keine Schubpunkte, und ein Jäger, der in einer Runde um zwei oder mehr Flughöhenstufen sinkt, erhöht seine Fluggeschwindigkeit in dieser Runde um 1 (bis zu einer maximalen Fluggeschwindigkeit von 12). Sinkt eine Einheit innerhalb einer Runde zwei oder mehr Flughöhenstufen, wird ein Raumpilotenwurf mit Modifikator in Höhe der Flughöhensenkung notwendig. Eine Einheit, die auf Flughöhe 10 aufsteigt, verlässt die Troposphärenkarte und wird in die ihrer aktuellen Position entsprechenden Wabe auf Stratosphärenzeile 1 der Stratosphärenkarte versetzt, sofern ihr das Verlassen der Troposphäre nicht verboten ist (siehe *Stratosphärenbewegung*, S. 79). Falls keine Stratosphärenkarte benutzt wird, verlässt die Einheit mit diesem Steigflug den Kampf.

Kugelförmige Landungsschiffe

Auch kugelförmige Landungsschiffe und Raumboote können in einer Atmosphäre operieren. Sie werden jedoch anders gehandhabt als stromlinienförmige Einheiten. Benutzen Sie die Diagramme für Schussfelder und Angriffsrichtung für aufgesetzte kugelförmige Landungsschiffe auf S. 250. Die Einheiten können durch Einsatz von 2 Schubpunkten in der aktuellen Flughöhe auf der Stelle schweben oder sich in ein angrenzendes Hexfeld derselben Flughöhe bewegen. Die Kosten für eine Änderung der Flughöhe sind für kugelförmige Luft-/Raum-Einheiten dieselben wie für stromlinienförmige, ihre Geschwindigkeit erhöht sich jedoch nicht, wenn sie innerhalb einer Runde um zwei oder mehr Flughöhenstufen absinken. Kugelförmige Luft-/Raum-Einheiten verlieren eine Flughöhenstufe pro Runde, wenn sie keine Schubpunkte einsetzen.

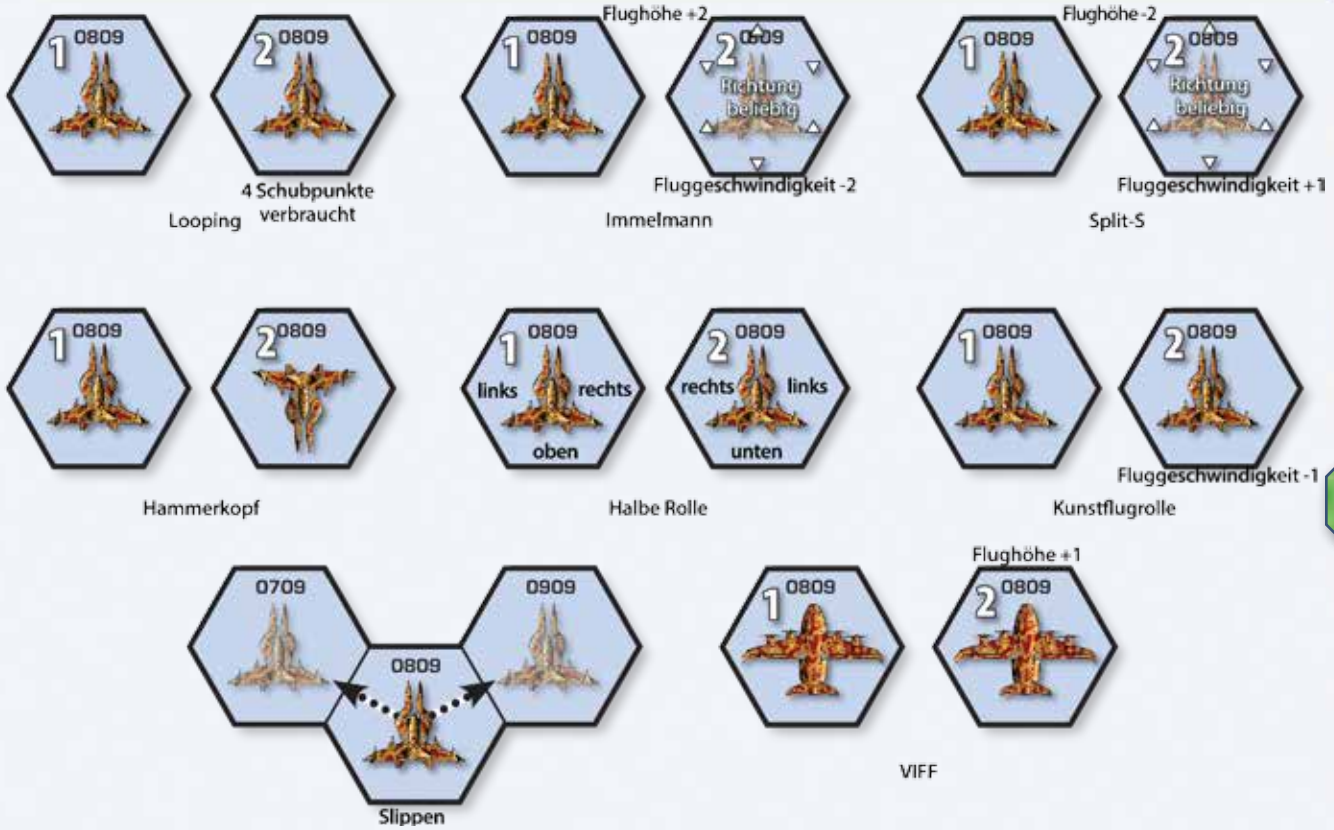
Hilfsluftschiffe

Luftschiffe werden in diesen Regeln wie konventionelle Jäger behandelt, ihre Fortbewegung ist jedoch ein Sonderfall. Mehr Informationen finden Sie unter *Hilfsfahrzeuge* auf S. 204.

Kunstflugmanöver

Der Pilot einer stromlinienförmigen Einheit kann deren Beweglichkeit und den dreidimensionalen Charakter des Spielbereichs zu einer Reihe akrobatischer Flugmanöver nutzen, wie sie auf der Kunstflugtabelle verzeichnet sind. Für jedes Manöver gibt es neben festen Schubpunktkosten eine Mindestfluggeschwindigkeit zu seiner Ausführung. Alle Kunstflugmanöver erzwingen einen Raumpilotenwurf mit den angegebenen Modifikatoren. Das Manöver gelingt nur bei einem erfolgreichen Wurf. Bei einem missglückten Raumpilotenwurf bewegt die Einheit sich eine Anzahl von Feldern in Höhe ihrer halben aktuellen Geschwindigkeit (aufgerundet) in gerader Line voraus, mit einer Mindeststrecke von einem Feld. Mit der Ausnahme des Slippens, das jederzeit während der Bewegung möglich ist, finden Kunstflugmanöver am Anfang der Bewegungsphase (Luft-/Raum) statt. Eine Einheit kann nur ein Kunstflugmanöver pro Runde durchführen.

Hilfsfahrzeuge: Hilfsluftschiffe und Hilfsflugzeuge können keine Kunstflugmanöver durchführen.



• **KUNSTFLUGMANÖVER** •

KUNSTFLUGTABELLE

Manöver	Min/Max Fluggeschw.	Schub-punkte	Wurf-Modifikator	Effekt
Looping	Min 4	4	+1	Die Einheit verbraucht ihre ersten 4 Schubpunkte mit einem Looping in einem Hexfeld. Die Fluggeschwindigkeit bleibt unverändert.
Immelmann	Min 3	4	+1	Die Einheit steigt zwei Flughöhenstufen und beendet das Manöver in beliebiger Ausrichtung. Die Fluggeschwindigkeit sinkt um 2.
Split-S	Beliebig	2	+2	Die Einheit sinkt zwei Flughöhenstufen und beendet das Manöver in beliebiger Ausrichtung. Die Fluggeschwindigkeit steigt um 1.
Hammerkopf	Beliebig	Geschw.	+3	Die Einheit bleibt im Ausgangsfeld, ändert die Ausrichtung aber um 180 Grad.
Halbe Rolle	Beliebig	1	–1	Die Einheit dreht sich 180° um die Längsachse, so dass linke/rechte Flanke und Ober-/Unterseite vertauscht werden.
Kunstflugrolle	Min 2	1	0	Die Einheit dreht sich einmal komplett um die Längsachse. Die Fluggeschwindigkeit sinkt um 1.
Side-slip	Beliebig	1	0/–1 (nur Senkrecht-starter)	Die Einheit bewegt sich statt in das Feld direkt voraus in eines der schräg voraus angrenzenden Felder, ohne die Ausrichtung zu ändern. (Modifikator –1 nur für konventionelle Luft-/Raumjäger mit Senkrechtstartausrüstung.) Unter Regeln für *Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten* (S. 91) bewegt sich die Einheit 8 Felder nach schräg links/rechts voraus und danach weitere 8 Felder geradeaus.
VIFF	Beliebig*	Geschw. +2	+2	Bei erfolgreichem Einsatz dieses „Vectoring-in-Forward-Flight"-Manövers bremst eine Einheit mit Senkrechtstartausrüstung auf Fluggeschwindigkeit 0 und steigt dabei eine Flughöhenstufe.

EIN- UND AUSSCHLEUSEN VON JÄGERN UND RAUMBOOTEN

Raumboote und Jäger können aus dem Hangar eines im Flug befindlichen großen Schiffes starten und in ihm landen.

Ausschleusen

Jäger und Raumboote können erst am Ende der Bewegung eines Trägers aus dessen Hangar abheben. Pro Runde und Hangartor können zwei Jäger oder Raumboote gefahrlos ausgeschleust werden. Die Anzahl der Jäger-/Raumboot-Hangartore ist im Hardware-Handbuch-Datenblock und auf dem Datenbogen angegeben. Innerhalb einer Runde können weitere Jäger/Raumboote versuchen, durch ein Hangartor auszuschleusen, allerdings wird in diesem Fall für jede durch das Tor ausgeschleuste Einheit (auch die beiden ersten) ein Raumpilotenwurf mit +1-Modifikator für jede über die beiden ersten hinaus ausgeschleuste Einheit notwendig.

Gelingt der Wurf, wird die Einheit erfolgreich ausgeschleust. Sie wird im selben Feld wie die Trägereinheit und mit identischer Fluggeschwindigkeit und Ausrichtung eingesetzt. Sie kann in der laufenden Runde ihre Normalschubpunkte einsetzen und darf in der Waffeneinsatzphase der Runde angreifen (was entsprechend den Regeln für *Ungleiche Anzahl von Einheiten*, S. 39, eine Änderung der Zugreihenfolge erfordern kann).

Schlägt der Wurf fehl, wird die Einheit ebenfalls ausgeschleust, erleidet aber 10 Punkte normalen Frontalschaden (exakte Trefferzone durch 2W6-Wurf auf Trefferzonentabelle ermittelt) pro Punkt Fehlschlagsspanne.

Ein Ausschleusen von Jägern oder Raumbooten aus Einheiten, die außer Kontrolle sind oder mit einer Fluggeschwindigkeit über 2 in einer Atmosphäre operieren, sollte vermieden werden. Unter diesen Bedingungen erleidet jede ausgeschleuste Einheit 2W6x10 Punkte normalen Frontalschaden.

Versuchen mehr als zwei Jäger/Raumboote, in einer Runde aus demselben Hangartor auszuschleusen, muss der führende Spieler für jede ausschleusende Einheit nach den beiden ersten mit 2W6 würfeln. (Dieser Wurf wird ebenfalls notwendig, wenn ein Jäger/Raumboot ausschleust, während der Träger außer Kontrolle ist.) Bei einem Ergebnis von 2 beschädigt die Einheit beim Ausschleusen das Tor und es ist für den Rest des Szenarios unbrauchbar. (Dies gilt als kritischer Treffer, siehe *Auswirkung kritischer Treffer* auf S. 239 des Kapitels *Luft-/Raum-Einheiten*.)

Einschleusen

Trägereinheiten können Jäger/Raumboote nur am Ende der Bewegung des Trägers wieder an Bord nehmen. Pro intaktem Jäger-/Raumboot-Hangartor können alle fünf Runden zwei Jäger oder Raumboote eingeschleust werden. Dieser Vorgang lässt sich nicht beschleunigen. Nehmen wir als Beispiel an, das in Runde 1 ein Raumschiff einen Jäger einschleust. Dieser Jäger belegt für fünf Runden einen der zwei „Bergungsplätze" für das betreffende Hangartor. In Runde 1, 2, 3, 4 oder 5 kann noch ein weiterer Jäger oder ein Raumboot durch dieses Tor eingeschleust werden. Nehmen wir an, in Runde 3 landet ein zweiter Jäger durch das Tor in diesem Hangar. Damit sind beide „Bergungsplätze" belegt, und bis Runde 6, wenn nach fünf Runden der „Bergungsplatz" des ersten Jägers wieder frei wird, kann keine weitere Einheit durch dieses Tor an Bord.

Um eingeschleust zu werden, muss ein Raumboot oder Jäger die Runde im selben Feld wie die Trägereinheit und mit derselben Fluggeschwindigkeit und Ausrichtung beenden. Der führende Spieler führt in der Einschleuserunde für den Jäger bzw. das Raumboot einen Raumpilotenwurf aus. Falls das Trägerschiff in der Einschleuserunde Schubpunkte einsetzt, steigt der Zielwert um +5. Bei einem erfolgreichen Wurf gelangt die Einheit sicher in den Hangar. Bei eine Misserfolg schlägt der Einschleusungsversuch fehl. Der Jäger oder das Raumboot erleidet pro Punkt Fehlschlagsspanne 2 Punkte normalen Frontalschaden. Die exakte Trefferzone wird mit 2W6 auf der Trefferzonentabelle ermittelt. Die Einheit muss eine Runde warten, bevor ein erneuter Versuch möglich ist.

Bei einem Ergebnis von 2 des Raumpilotenwurfes wurde das Tor beschädigt und ist für den Rest des Szenarios unbrauchbar. (Dies gilt als kritischer Treffer, siehe *Auswirkung kritischer Treffer* auf S. 239 des Kapitels *Luft-/Raum-Einheiten*.)

LANDEMODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Einheit hat Schubdüsenschaden	+4
Einheit ist außer Kontrolle	Automatischer Fehlschlag mit Fehlschlagsspanne 10
Einheit versucht senkrecht aufzusetzen	+1 pro Punkt Geschw. über 1
Einheit versucht horizontal aufzusetzen	+1 pro Punkt Geschw. über 3
Landestützen/Fahrwerk beschädigt	+3 pro abgestrichenem Kästchen

Situation	Modifikator
Bugpanzerung zerstört (Jäger u. Stromlinieneinheiten)	+2
Einheit hat 50% oder mehr des Anfangsschubrahmens verloren	+2
Kein Schub verfügbar (Stromlinienform)	+4
Kein Schub verfügbar (Kugelform)*	+8
Landebahn zu kurz	+2
Luft-/Raumjäger setzt senkrecht auf	+2/+0†
Konventioneller Jäger setzt senkrecht auf	—/—†
Konventioneller Jäger mit VSTOL setzt senkrecht auf	+0/—†
Hilfsflugzeug setzt senkrecht auf	—/—†
Hilfsflugzeug mit VSTOL setzt senkrecht auf	+2/0†
Stromlinien-Raumboot/-Landungsschiff setzt senkrecht auf	—/+0†
Kugelform-Raumboot/-Landungsschiff setzt senkrecht auf	+0/+0†
Geländemodifikatoren‡	
Einheit setzt auf vollbesetztem eigenem Landefeld auf‡‡	–2
Einheit setzt auf unbemanntem eigenem Landefeld auf‡‡	–1
Einheit setzt auf Straße oder Pflaster auf	0
Einheit setzt auf feindlichem Landefeld auf‡‡	+1
Einheit setzt in offenem Gelände auf	+2
Einheit setzt in Wasser auf	+3
Einheit setzt in unwegsamem Gelände oder Schutt auf (Landestützen/Fahrgestell beschädigt, 1 Kästchen abstreichen)	+3
Einheit setzt (nicht senkrecht) in erhöhtem Gelände auf§	+3
Einheit setzt (nicht senkrecht) in Gebäudefeld auf§§	+3
Einheit setzt in lichtem Wald auf	+4
Einheit setzt in dichtem Wald auf	+5

* Gilt nur, falls Kugelform-Einheit Schub in der laufenden Runde verloren hat. Ansonsten stürzt die Einheit ab und wird zerstört (siehe *Absturz*, S. 81).

† Linke Zahl gilt für Atmosphäre, rechte für Vakuum (siehe *Vakuum*, *Tactical Operations*. „—" zeigt an, dass die Einheit nicht senkrecht aufsetzen kann, es gelten die *Überziehungsregeln* (S. 84).

‡ Pro Geländeart in der Landezone wird nur ein Modifikator angewendet, gleichgültig wie viele Hexfelder mit dieser Geländeart vorhanden sind. Für senkrechtes Aufsetzen werden die Modifikatoren halbiert.

‡‡ Die Position dieser nicht standardmäßig auf **BattleTech**-Karten markierten Einrichtungen ist abhängig vom gespielten Szenario oder einem Spielleiter.

§ Ist der Höhenunterschied größer als ein Level, stürzt die Einheit im erhöhten Feld ab (siehe *Absturz*, S. 81). Schaden wird normal ermittelt und vor der Anwendung halbiert (abgerundet).

§§ Die Einheit stürzt auf das Gebäude ab (siehe *Absturz*, S. 81). Aller Schaden wird normal ermittelt und vor der Anwendung halbiert (abgerundet). Setzt eine Einheit erfolgreich senkrecht in einem Gebäudefeld auf, wird sofort für einen Einsturz gewürfelt (siehe *Einsturz*, S. 176).

Jäger und Raumboote können von einem aufgesetzten Landungsschiff weder aus- noch eingeschleust werden (siehe *Einheitentransport*, S. 89).

AUFSETZEN UND ABHEBEN

Die folgenden Regeln behandeln das Aufsetzen und Abheben von Luft-/Raum-Einheiten im Spiel.

Dabei benutzen der Einfachheit halber alle Landungsschiffe in aufgesetztem Zustand wie bereits weiter oben beschrieben denselben „Fußabdruck" aus einem zentralen sowie den sechs daran angrenzenden Hexfeldern, obwohl sie „systemintern" in Größe von 50 x 42 Metern Länge mal Breite bis 277 Metern Durchmesser variieren.

Zudem bieten stromlinienförmige Einheiten (Jäger wie Landungsschiffe) je nach Typ ein höchst unterschiedliches Bild, von nahezu kugelförmig bis zu Schiffen mit Gleitkufen statt Räderfahrwerken und so weiter. Die Regeln nehmen der Einfachheit halber für alle Stromlinieneinheiten ein Räderfahrwerk an, ohne Rücksicht darauf, wie sie in einem Hardware-Handbuch abgebildet oder in einem Quellentext beschrieben werden.

Aufsetzen

Jede Einheit, die ein Feld (bzw. mehrere Felder, wenn es sich um ein Landungsschiff handelt) in derselben Flughöhe wie das Gelände des Feldes betritt, kann versuchen, an beliebiger verfügbarer Stelle einer Geländekarte aufzusetzen. Diese Landung kann entweder horizontal oder vertikal erfolgen.

Ein senkrechtes Aufsetzen erfordert weniger Platz, ist aber mit erheblichem Schaden für den Boden verbunden. Kugelförmige Raumboote und kugelförmige Landungsschiffe können nur senkrecht aufsetzen. Luft-/Raumjäger sowie in einer Atmosphäre auch konventionelle Jäger mit VSTOL- (Senkrecht/Kurzstart-)Ausrüstung können ebenfalls eine senkrechte Landung versuchen. Für senkrecht aufsetzende Einheiten werden die Geländemodifikatoren der der Tabelle *Landemodifikatoren* (S. 86) halbiert und abgerundet. Handelt es sich bei dem Gelände im zentralen Hexfeld, in dem ein Landungsschiff aufsetzt, weder um Pflaster noch um eine Straße oder Wasser, werden das zentrale Feld und die sechs daran angrenzenden Felder um 1 Level abgesenkt. Alle angrenzenden Felder, die höher als das Zentralfeld liegen, werden automatisch auf dessen Höhe abgesenkt. In irgendeinem der sieben Felder befindliche Gebäude werden in jedem Fall zu Schutt, Wald zu unwegsamem Gelände.

Konventionelle Jäger ohne Kurzstartausrüstung sowie stromlinienförmige Raumboote und Stromlinien-Landungsschiffe können nur horizontal aufsetzen. Um auf diese Weise sicher aufsetzen zu können, benötigt ein Landungsschiff eine drei Waben breite und fünfzehn Waben lange ebene „Landebahn". Für konventionelle Jäger und Raumboote genügt eine ein Feld breite und acht Felder lange Landebahn. Jäger mit Kurzstartausrüstung benötigen für die horizontale Landung eine fünf Hexe lange Bahn.

Diese Landebahn muss in gerader Linie erstrecken und darf keine Hindernisse in Form von Höhenunterschieden, Gebäuden oder anderen Einheiten enthalten. Vorzugsweise sollte es sich um einen Flug- oder Raumhafen oder zumindest um einen durchgängig gepflasterten Bereich handeln, aber es dürfen auch alle sonstigen auf der Tabelle Landemodifikatoren aufgeführten Geländearten entlang der Landebahn vorkommen. In einem solchen Fall werden die Modifikatoren für alle auf der Landebahn präsenten Geländearten festgestellt, und für jede Geländeart einmal angerechnet. Befinden sich beispielsweise auf der Landebahn drei Wabenfelder mit lichtem Wald, gilt ein Modifikator von +4 für lichten Wald, nicht +4 für jedes Feld mit lichtem Wald.

Jäger mit Kurzstartausrüstung benötigen eine Landebahn von fünf Feldern Länge. Die Piloten stromlinienförmiger Landungsschiffe können versuchen, die zum Ausrollen benötigte Strecke um bis zur Hälfte zu reduzieren, indem sie den Bug des Schiffes anheben, das Hecktriebwerk abschalten und mit den Schubdüsen an der Unterseite bremsen. Dieses Manöver verlangt einen Raumpilotenwurf (siehe S. 92) mit einem Modifikator von +4. Gelingt der Wurf, wird die benötigte Landebahnlänge pro Punkt der Erfolgsspanne um 1 Feld verkürzt, bis zu einem Minimum von 8 Feldern. Schlägt der Raumpilotenwurf fehl, hat dies entsprechend der Höhe der Fehlschlagsspanne die auf der Tabelle *Gescheitertes Bremsmanöver* (siehe unten) aufgeführten Konsequenzen.

Bei jedem Aufsetzen muss der führende Spieler einen Raumpilotenwurf mit Modifikatoren für kritische Schäden und gescheiterte Bremsmanöver (soweit nötig) sowie allen zutreffenden Modifikatoren der Tabelle Landemodifikatoren durchführen. Bei einem erfolgreichen Wurf setzt die Einheit sicher auf. Bei einem Fehlschlag erleidet sie pro Punkt der Fehlschlagsspanne 10 Punkte normalen Frontalschaden (bei kugelförmigen Einheiten: Heckschaden).

Befindet sich die Einheit nach dem Aufsetzen in einer Wasserwabe oder ist das zentrale Feld eines aufgesetzten Landungsschiffes Wasser, kommen die Regeln für den Absturz in Wasser (siehe *Wald und Wasser*, S. 82) zur Anwendung.

Einmal aufgesetzt belegen alle Landungsschiffe, gleichgültig ob kugel- oder stromlinienförmig, sofern sie nicht zerstört wurden, ein Zentralfeld und die sechs daran angrenzenden Felder, während Jäger und Raumboote nur ein Hexfeld benötigen (siehe *Stapeln* auf S. 57 und *Sichtlinie* auf S. 99 für die Höhe aufgesetzter Einheiten, da sie für beide Regeln eine Rolle spielt).

Abheben

Stromlinienförmige Luft-/Raum-Einheiten (Landungsschiffe, Raumboote und Jäger) können in der Bewegungsphase (Boden) von einer Geländekarte abheben, indem sie über eine Startbahn oder offenes Gelände beschleunigen, bis sie Startgeschwindigkeit erreichen. Dazu benötigen alle Einheiten eine gerade, nicht unterbrochene Startbahn aus offenen oder Pflasterfeldern ohne Höhenunterschiede. Einheiten mit Kurzstartausrüstung benötigen nur eine Strecke von zehn Feldern. Für einen horizontalen Start wird kein Raumpilotenwurf notwendig.

GESCHEITERTES BREMSMANÖVER

Fehlschlags-spanne	Effekt
1–4	Aufsetzen benötigt gesamte Landebahn. Der Pilot kann versuchen, normal aufzusetzen, oder durchstarten und in einer späteren Runde einen erneuten Versuch unternehmen.
5	Die Einheit muss aufsetzen, ist aber schwerer zu kontrollieren. Es gilt ein zusätzlicher Modifikator von +1 für den Raumpilotenwurf.
6+	Die Einheit muss landen und benötigt ungeachtet des Typs dafür eine Strecke von 20 Feldern. Die Einheit erleidet 20 Punkte Frontalschaden, und das Fahrwerk wird zerstört. Es gilt ein zusätzlicher Modifikator von +2 für den Raumpilotenwurf.

Luft-/Raumjäger und konventionelle Jäger mit Kurzstartausrüstung können auch senkrecht abheben. Stromlinienförmige Raumboote und Stromlinien-Landungsschiffe können dies nur im luftleeren Raum (siehe *Vakuum*, in *Tactical Operations*). Alle kugelförmigen Luft-/Raum-Einheiten heben grundsätzlich senkrecht ab. Einheiten mit einem Normalschubwert von 2 oder weniger können nicht abheben. Ein senkrechter Start verlangt einen Raumpilotenwurf mit den auf der Tabelle Senkrechtstart-Modifikatoren aufgeführten Modifikatoren. Bei erfolgreichem Wurf wird die Einheit in das entsprechende Feld der Troposphärenkarte eingesetzt, während nach einem fehlgeschlagenen Wurf je nach Höhe der Fehlschlagsspanne die auf der Tabelle Fehlgeschlagener Start aufgeführten Folgen eintreten.

Rollen: Es kann notwendig werden, dass Jäger, stromlinienförmige Raumboote und Stromlinien-Landungsschiffe nach dem Aufsetzen (oder Absturz) eine gewisse Strecke am Boden rollen, um eine geeignete Startbahn zu erreichen. Für alle diese Einheiten gelten dieselben Geländebeschränkungen wie für Radfahrzeuge, und ihr BP-Rahmen mit Reisegeschwindigkeit entspricht ihrem halben (abgerundeten) Normalschubwert. Schneller können sie sich am Boden nicht bewegen.

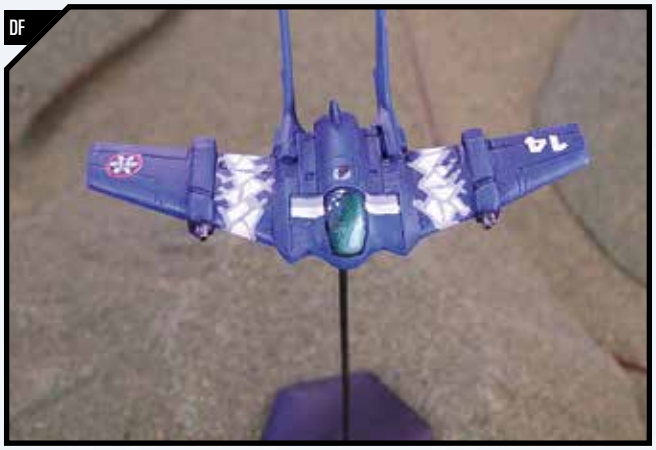
Kugelförmige Raumboote und kugelförmige Landungsschiffe können sich nach dem Aufsetzen nicht am Boden bewegen.

Umgebungsschaden

Die Triebwerksflammen des Fusionsantriebs eines Landungsschiffes können bei Einheiten, die ihm bei Aufsetzen oder Abheben zu nahe kommen, furchtbaren Schaden anrichten. Jede Einheit in bis zu sechs Feldern Umgebung um ein aufsetzendes oder abhebendes Kugelform-Landungsschiff erleidet Schaden entsprechend der Tabelle Schaden durch Triebwerksflammen. Der Schaden wird in 5er-Gruppen aufgeteilt und einzeln über die entsprechende Trefferzonentabelle zugeteilt. Dabei wird der Schaden wie das Ergebnis eines „Angriffs" entlang der Sichtlinie von der Zentralwabe des Landungsschiffes zum Hexfeld der getroffenen Einheit behandelt.

Kugelförmige Landungsschiffe fügen diesen Schaden allen Einheiten in bis zu sechs Feldern Entfernung von den äußeren sechs Wabenfeldern ihres „Fußabdrucks" zu. Bei stromlinienförmigen Landungsschiffen werden nur Einheiten beschädigt, die sich bei deren Start in ihrem Heckschussfeld aufhalten.

Jäger: Die Triebwerke eines startenden oder landenden Jägers richten keinen Schaden an.



F-100 Riever, *Beta-Galaxis (Clan Geisterbär).*

SENKRECHTSTART-MODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Fahrwerk ist beschädigt	+1
Manöverdüsen sind beschädigt	+3
Einheit hebt aus Krater ab	+3
Einheit hebt von Flugfeld oder Raumhafen ab	–1
Nicht kugelförmige Einheit hebt senkrecht ab	+2

FEHLGESCHLAGENER START

Fehlschlags-spanne	Effekt
1–2	Einheit hebt ab. Fahrgestell beschädigt (ein Kästchen abstreichen).
3–4	Fahrgestell beschädigt (ein Kästchen abstreichen). Erneuter Raumpilotenwurf ohne Modifikatoren. Bei Erfolg hebt die Einheit ab. Bei Fehlschlag stürzt sie zurück und erleidet 20 Punkte normalen Heckschaden.
5	Das Fahrgestell wird zerstört und die Einheit schlägt auf. 50 Punkte normaler Heckschaden.
6+	Das Fahrgestell wird zerstört und die Einheit schlägt auf. 100 Punkte normaler Heckschaden. Bis zur vollständigen Reparatur ist kein Start möglich.

SCHADEN DURCH TRIEBWERKSFLAMMEN

Entfernung in Hexfeldern	Schaden
0	Zerstört
1	12W6
2	10W6
3	8W6
4	6W6
5	4W6
6	2W6

EINHEITENTRANSPORT

Die folgenden Regeln behandeln das Betreten und Verlassen aufgesetzter Raumboote und Landungsschiffe durch Nicht-Luft-/Raum-Einheiten.

Der verfügbare Schub der Transporteinheit wird durch das Transportieren anderer Einheiten nicht reduziert. Diese Regeln gestatten nicht das Betreten feindlicher Luft-/Raum-Einheiten.

Transportierte Einheiten können weder ihre Waffen einsetzen noch als Beobachter für indirekten Beschuss fungieren oder irgendeine andere Aktion als das Verlassen der Transporteinheit durchführen.

Infanterie: Infanterie betritt und verlässt als Transporter dienende Raumboote und Landungsschiffe auf dieselbe Weise wie Große Hilfsfahrzeuge (siehe *Infanterietransporter*, S. 223). Die Transportkapazität der Luft-/Raum-Einheit ist auf die Tonnage ihres Frachtraums begrenzt. Wie viel Tonnage die unterschiedlichen Infanterietypen belegen, ist auf der Tabelle *Generische konventionelle Infanterie* auf S. 213 und der Tabelle *Gefechtsrüstungsorganisation und Gewicht* auf S. 214 angegeben. Diese Werte gelten unverändert auch für Einheiten, die Verluste erlitten haben.

Nur Infanterie darf während des Spiels einen Jäger betreten oder verlassen, sofern dieser über einen gesondert ausgewiesenen Laderaum verfügt. Wie oben ist auch die Transportkapazität eines solchen Jägers auf die Tonnage seines Laderaums beschränkt. Infanterie betritt und verlässt Jäger wie Fahrzeuge (siehe *Truppentransporter*, S. 222).

Abwurf von Truppen: Zwar können im Flug befindliche Luft-/Raum-Einheiten Nicht-Infanterie-Einheiten abwerfen, aber die dafür geltenden Regeln sprengen den Rahmen dieses Buches und sind in *Strategic Operations* zu finden.

Kampfzone: Die hier vorgestellten Regeln simulieren das an und von Bord gehen in der „Kampfzone" eines Szenarios, also hektisch und unter Feindbeschuss. Außerhalb eines Szenarios (sprich: außerhalb des Kampfgeschehens), wenn ausreichend Zeit und Muße zur Verfügung steht, sind viele der hier angegebenen Einschränkungen hinfällig. Regeln für den an Bord Nehmen und Absetzen von Einheiten außerhalb des Spielgeschehens sind in *Strategic Operations* enthalten.

HANGARTABELLE RAUMBOOTE/ LANDUNGSSCHIFFE

Einheitstyp	Hangar
Mech	Mechhangar
ProtoMech	ProtoMech- oder Fahrzeughangar
Fahrzeug	Leichter, schwerer oder überschwerer Fahrzeughangar
Infanterie	—
Jäger und Raumboot	Jäger- oder Raumboothangar

An Bord gehen

Damit ein Raumboot oder Landungsschiff Einheiten aufnehmen kann, muss es in einer früheren Runde aufgesetzt haben oder abgestürzt sein und einsatzfähig sein, also nicht zerstört.

Ein Raumboot oder Landungsschiff kann eine Einheit pro Runde und funktionierendem Tor aufnehmen. Das heißt, wenn ein Tor durch kritischen Schaden beschädigt wird (was auch

Victor Steiner-Davion und seine 10. Lyranische Garde verlassen ein aufgesetztes Landungsschiff der Leopard-*Klasse.*

beim Aufnehmen oder Absetzen von Einheiten geschehen kann), kann für den Rest des Szenarios keine Einheit es mehr benutzen. Als reine Frachtluken oder Jäger-/Raumboothangartore deklarierte Tore stehen nicht zur Verfügung. Die Anzahl der Mech-/ProtoMech-/Fahrzeughangartore eines Raumboots oder Landungsschiffes sind im Hardware-Handbuch-Eintrag oder den Datenbogenwerten angegeben.

Außerdem muss die Trägereinheit über einen für die an Bord gehenden Einheiten passenden Hangar verfügen, wie auf der Hangartabelle Raumboote/Landungsschiffe angegeben. Verfügt ein Raumboot oder Landungsschiff über keinen für einen Einheitstyp geeigneten Hangar, kann sie keine Einheiten dieses Typs aufnehmen. Ebenso wie Hangartore sind auch Hangartypen in den Daten für den jeweiligen Raumboots- bzw. Landungsschiffstyp verzeichnet.

Die an Bord gehende Einheit muss sich in einem beliebigen an die Trägereinheit (Raumboot oder Landungsschiff) angrenzenden Hexfeld befinden, dessen Level sich um maximal zwei Levelstufen von dem der Felder unterscheiden darf, auf denen sich die Trägereinheit befindet. Um an Bord zu gehen, verbraucht die Einheit die Hälfte ihrer Standard-BP Gehen/Reisegeschwindigkeit. Einheiten, die rennen oder sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegen, können nicht an Bord einer Trägereinheit gehen. Besitzt eine Einheit nach Betreten des zur Aufnahme an Bord geeigneten Feldes in Geh-/Reisegeschwindigkeit nicht mehr über ausreichend BP, um an Bord des Trägers zu gehen, muss sie dazu bis zur nächsten Bewegungsphase (Boden) warten. Beginnt eine Einheit die Bewegungsphase in einem geeigneten Hexfeld, verfügt aber aus welchem Grund auch immer (Schaden, Überhitzung etc.) nicht über genügend BP, um an Bord der Trägereinheit zu gehen, kann sie dies unter der Regel für *Minimalbewegung* (S. 49) tun.

Für jede Einheit, die an Bord eines Raumboots oder Landungsschiffes geht, würfelt der führende Spieler mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 2 geht die Einheit zwar erfolgreich an Bord, dabei wird das Tor, das sie benutzt, jedoch beschädigt und ist für den Rest des Szenarios unbrauchbar. Dies gilt als kritischer Treffer (siehe *Auswirkung kritischer Treffer* auf S. 239 im Kapitel *Luft-/Raum-Einheiten*).

Eine Corsair*-Staffel der draconischen Galedon-Regimenter.*

Senkrechtstarter, Raumboote und Jäger: Diese Einheiten können keine BP einsetzen, um an Bord einer Luft-/Raum-Einheit zu gehen, können also nicht aus eigener Kraft einschiffen. Stattdessen müssen sie sich in der Endphase einer Runde in einer angrenzenden Wabe von maximal zwei Höhenleveln Differenz zum Level des Geländes unter der Trägereinheit aufhalten. Danach benötigt das Landungsschiff vier Runden, um die Einheit mit Hilfe von Kränen an Bord zu nehmen. Die aufzunehmende Einheit ist in der Endphase der vierten Runde sicher im Hangar verstaut. Ein Einschiffen auf diese Weise blockiert kein Hangartor.

Waffeneinsatz der Trägereinheit: Jäger und Raumboote können nur Waffen im Bug- oder Heckschussfeld einsetzen, während sie Bodeneinheiten an Bord nehmen. Landungsschiffe können Waffen aller Art einsetzen.

Kritischer Schaden: Kritische Treffer gegen eine andere Einheiten transportierende Luft-/Raum-Einheit hat Auswirkungen auf die transportierten Einheiten wie beschrieben unter Auswirkung kritischer Treffer auf S. 239 des Kapitels *Luft-/Raum-Einheiten*.

Zerstörung: Wird eine Luft-/Raum-Einheit im Flug oder bei einem Absturz zerstört, werden auch alle von ihr transportierten Einheiten zerstört. Überlebt die Trägereinheit einen Absturz, wird für jede transportierte Einheit mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Resultat von 1 oder 2 überlebt die Einheit und kann sich in der auf den Absturz folgenden Runde normal bewegen und kämpfen. Bei einem Ergebnis von 3 oder höher wird die Einheit zerstört.

Falls überlebende Einheiten am Ende der Phase, in der die sie transportierende Luft-/Raum-Einheit abgestürzt ist, gegen die Stapelobergrenze verstoßen, muss der führende Spieler diese Bodeneinheiten entsprechend den folgenden Regeln in ein angrenzendes Feld verlegen:

- Es wird nur die zur Wahrung der Stapelobergrenze an der Absturzstelle minimal notwendige Anzahl von Einheiten bewegt.
- Die Einheiten werden zuerst in die Wabe verlegt, die mit den wenigsten BP zu erreichen ist, danach in die mit den zweitwenigsten BP erreichbare Wabe usw.
- Kann eine Einheit auf Grund von Geländeverboten, fehlenden BP oder da dies die Stapelobergrenze dort verletzen würde, nicht in ein angrenzendes Hexfeld bewegt werden, wird sie zerstört. Sie kann jedoch, falls ihr nur fehlende BP im Weg stehen, die *Minimalbewegungsregel* (siehe S. 49) anwenden, um ein anderes Feld zu betreten.

Bodeneinheiten dürfen sich in dieser Situation ab der auf die Zerstörung der Trägereinheit folgenden Runde normal bewegen und ihre Waffen einsetzen.

Abheben: Eine Luft-/Raum-Trägereinheit kann während der Bewegungsphase (Boden) jederzeit abheben, selbst, wenn noch Einheiten versuchen, an Bord zu gehen (siehe *Abheben*, S. 87). Die Triebwerksflammen einer startenden Luft-/Raum-Einheit können allerdings gewaltigen Schaden bei von ihnen erfassten feindlichen und eigenen Einheiten anrichten (siehe *Umgebungsschaden*, S. 88).

Zusätzlich muss ein als Träger eingesetztes Raumboot oder Landungsschiff warten, bis die an Bord genommenen Einheiten sicher verstaut sind, um Schaden zu vermeiden. Das bedeutet, die Trägereinheit muss bis zur Bewegungsphase (Boden) der auf das Aufnehmen der letzten Einheit folgenden Runde warten.

Hebt die Trägereinheit in derselben Runde ab, in der sie eine Nicht-Infanterie-Einheit aufgenommen hat, muss der führende Spieler einmal auf der Über/Unter-Spalte der Luft-/Raum-Trefferzonentabelle würfeln und den angezeigten kritischen Treffer anwenden. Alle Nicht-Infanterie-Einheiten, die in derselben Runde an Bord des Raumboots/

Landungsschiffes gegangen sind, in der es abgehoben hat, erleiden 25 Punkte Schaden, die in 5er-Gruppen als Frontalschaden wirksam werden.

Von Bord gehen

Damit von ihm transportierte Einheiten von Bord gehen können, muss ein Raumboot oder Landungsschiff in einer früheren Runde aufgesetzt haben oder abgestürzt sein.

Ein Raumboot oder Landungsschiff kann eine Einheit pro Runde und funktionierendem Tor absetzen. Das heißt, wenn ein Tor durch kritischen Schaden beschädigt wird (was auch beim Aufnehmen oder Absetzen von Einheiten geschehen kann), kann für den Rest des Szenarios keine Einheit es mehr benutzen. Als reine Frachtluken oder Jäger-/Raumboothangartore deklarierte Tore stehen nicht zur Verfügung. Die Anzahl der Mech-/Proto-Mech-/Fahrzeughangartore eines Raumboots oder Landungsschiffes sind im Hardware-Handbuch-Eintrag oder den Datenbogenwerten angegeben.

Die von Bord gehende Einheit verbraucht dazu die Hälfte ihrer Standard-BP Gehen/Reisegeschwindigkeit. Ausschiffende Einheiten können nicht rennen oder sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegen. Sie werden mit frei wählbarer Ausrichtung in einem beliebigen an die Trägereinheit (Raumboot oder Landungsschiff) angrenzenden Hexfeld abgesetzt, dessen Level sich um maximal zwei Levelstufen von dem der Felder unterscheiden darf, auf denen sich die Trägereinheit befindet, und dessen Gelände für die transportierte Einheit nicht verboten sein darf. Besitzt eine Einheit aus welchem Grund auch immer (Schaden, Überhitzung etc.) nicht über genügend BP, um nach dem Ausschiffen das angrenzende Hexfeld zu betreten, kann sie dies unter der Regel für *Minimalbewegung* (S. 88) tun. Die von Bord gehende Einheit darf kein Hexfeld betreten, falls sie damit dessen Stapelobergrenze verletzt.

Einmal erfolgreich von Bord kann eine Einheit sich normal bewegen, sofern ihr noch BP zur Verfügung stehen. Dadurch kann eine Änderung der Bewegungsreihenfolge entsprechend der Regeln für *Unterschiedliche Anzahl von Einheiten* (S. 39) notwendig werden. Für die Bestimmung des Ziel-Bewegungsmodifikators gilt das Verlassen der Trägereinheit als eine Bewegung von einem Feld.

Für jede Einheit, die von Bord eines Raumboots oder Landungsschiffes geht, würfelt der führende Spieler mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 2 geht die Einheit zwar erfolgreich von Bord, dabei wird das Tor, das sie benutzt, jedoch beschädigt und ist für den Rest des Szenarios unbrauchbar. Dies gilt als kritischer Treffer (siehe *Auswirkung kritischer Treffer* auf S. 239 im Kapitel *Luft-/Raum-Einheiten*).

Senkrechtstarter, Raumboote und Jäger: Diese Einheiten können keine BP einsetzen, um von Bord einer Luft-/Raum-Einheit zu gehen, können also nicht aus eigener Kraft ausschiffen. Stattdessen werden sie über drei Runden mit Hilfe von Kränen mit frei wählbarer Ausrichtung in einer angrenzenden Wabe von maximal zwei Höhenleveln Differenz zum Level des Geländes unter der Trägereinheit abgesetzt. Das Absetzen ist in der Endphase der dritten Runde abgeschlossen. In der nächstfolgenden Runde können die abgesetzten Einheiten sich normal bewegen und kämpfen.

Waffeneinsatz der Trägereinheit: Jäger und Raumboote können nur Waffen im Bug- oder Heckschussfeld einsetzen, während sie Bodeneinheiten absetzen. Landungsschiffe können Waffen aller Art einsetzen.

GELÄNDEKARTEN UND TROPOSPHÄRENFELDER

Zwar entspricht eine Geländekarte in etwa einem Hexfeld auf der Troposphärenkarte, aber natürlich stimmen die rechteckigen Karten und sechseckigen Felder nicht exakt überein. Indem die **BattleTech**-Geländekarten wie in der Abbildung arrangiert werden, lässt sich die Beziehung zwischen Karten und Troposphärenfeldern einigermaßen illustrieren.

● GELÄNDEKARTEN RELATIV ZU TROPOSPHÄRENFELDERN ●

LUFT-/RAUM-EINHEITEN AUF GELÄNDEKARTEN

Die aufregendste Art, Luft-/Raum-Einheiten in einem **BattleTech**-Spiel einzusetzen, ist zweifellos, sie direkt auf den Geländekarten zu bewegen, wo sie genau wie andere Gefechtsfeldeinheiten auf den Gegner treffen.

Dabei gilt es aber daran zu denken, dass Luft-/Raum-Einheiten sich (mit wenigen, im Folgenden aufgezählten Ausnahmen) auch dann verhalten, als würden sie auf der Troposphärenkarte bewegt. Das bedeutet, sie haben eine Flughöhe (wie unter *Spielbegriffe* auf S. 43 definiert); auch beim Einsatz auf Geländekarten benutzen Luft-/Raum-Einheiten haben niemals eine Bewegungshöhe. Weit wichtiger ist allerdings die Geschwindigkeit von Luft-/Raum-Einheiten. Ein Hexfeld hat auf der Geländekarte einen Durchmesser von 30 Metern, auf der Troposphärenkarte misst es 500 Meter (etwa die Größe einer ganzen Geländekarte. Dementsprechend legen Luft-/Raum-Einheiten in einer einzigen Runde enorme Distanzen zurück (siehe *Bewegung*, S. 92). Ihr direkter Einsatz auf Geländekarten verlangt deshalb eine sehr große Spielfläche, idealerweise aus mindestens neun, besser noch zwölf, sechzehn oder noch mehr Geländekarten. Die Karten sollten so ausgelegt sein, dass in jeder Richtung mindestens drei Geländekarten nebeneinander liegen, um den Luft-/Raum-Einheiten genügend Bewegungsspielraum zu bieten.

Ein Spieler mit einer Luft-/Raum-Einheit auf der Troposphärenkarte kann zu jeder Zeit entscheiden, die Einheit von der Troposphärenkarte auf die ihrer Position entsprechende Geländekarte zu versetzen. Dazu muss zunächst die Lage der Geländekarte relativ zur Troposphärenkarte ermittelt werden, sofern dies nicht bereits geschehen ist (siehe oben die Illustration Geländekarten relativ zu Troposphärenfeldern). Danach muss der Spieler passend zur Flugrichtung der Einheit ein Feld an der Kante der Geländekarte festlegen, auf dem sie die Karte betritt. Sind zwei Kanten möglich, hat der Spieler die Wahl. Sobald der Luft-/Raumjäger auf der Geländekarte eingesetzt wird, unterliegt seine Bewegung den entsprechenden Regeln.

Bewegung

Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten ignorieren für Zwecke der Bewegung (und des Kampfes, siehe *Luft-Boden-Angriffe*, S. 242) alle Geländeeigenschaften und zählen in keiner Weise gegen Stapelobergrenzen für Bodeneinheiten.

Zu jeder Zeit während ihrer Bewegung kann der führende Spieler Luft-/Raum-Einheiten über eine Geländekartenkante zurück auf die Troposphärenkarte ziehen (auch, wenn an dieser Kante eine andere Geländekarte angrenzt), um sie dort weiter gemäß den dafür geltenden Regeln zu bewegen. Falls eine Luft-/Raum-Einheit eine Geländekarte über eine Spielflächenkante verlässt (also eine Kante, an der keine andere Geländekarte anliegt), wird sie automatisch auf die entsprechende Wabe der Troposphärenkarte versetzt und bewegt sich entsprechend den dafür geltenden Regeln weiter.

Stromlinienförmige Einheiten: Stromlinienförmige Einheiten nutzen beim Einsatz auf Geländekarten die Regeln für *Troposphärenbewegung* (S. 80), müssen sich aber pro Punkt Fluggeschwindigkeit sechzehn **BattleTech**-Felder weit bewegen. Sie benutzen auch die Troposphärenregeln für Richtungsänderungen, nur hat die Notwendigkeit, sich vor einer Richtungsänderung eine bestimmte Strecke geradeaus zu bewegen, in diesem Maßstab eine größere Wirkung. Die Mindestanzahl an Feldern, die eine Einheit sich vor einer Richtungsänderung um eine Hexseite geradeaus bewegen muss, ist unten auf der Tabelle Geradeausflug auf Geländekarten (Stromlinienform-Einheiten) nach Klassen getrennt angegeben. Diese Bewegung kann auf zwei Runden verteilt werden. Beendet beispielsweise ein Jäger mit Fluggeschwindigkeit 1 seine Bewegung in Runde 6, indem er fünf Felder geradeaus fliegt, kann er, sofern er in Runde 7 die Fluggeschwindigkeit beibehält, nach weiteren drei Feldern Geradeausflug die Richtung ändern.

Kugelförmige Einheiten: Kugelform-Einheiten können sich gegen 1 Schubpunkt in jedes Geländekartenfeld in acht Feldern Umkreis um ihre aktuelle Position bewegen.

Große Hilfsfahrzeuge: Für flugfähige große Hilfsfahrzeuge gilt die Raumbootzeile der Tabelle Geradeausflug auf Geländekarten (Stromlinienform-Einheiten).

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN (STROMLINIENFORM-EINHEITEN)

	Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboot**	**Landungsschiff**
1	8	8	8
2	12	14	16
3	16	20	24
4	20	26	32
5	24	32	40
6	28	38	48
7	32	44	56
8	36	50	64
9	40	56	72
10	44	62	80
11	48	68	88
12	52	74	96

Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten können maximal eine Fluggeschwindigkeit von 12 erreichen. Müsste eine Einheit (z.B. durch ein Kunstflugmanöver) eine höhere Fluggeschwindigkeit erreichen, bleibt die Fluggeschwindigkeit 12 und es wird ein Raumpilotenwurf notwendig.

RAUMPILOTENWURF

Manche Situationen oder Schäden an Luft-/Raum-Einheiten können zum Absturz führen oder es dem Piloten zumindest erschweren, die Kontrolle zu behalten. Die Versuche des Jagdpiloten, die Bewegungen seiner Einheit unter erschwerten Bedingungen zu kontrollieren, werden durch einen Raumpilotenwurf dargestellt.

Für einen Raumpilotenwurf würfelt der führende Spieler mit 2W6 gegen einen Zielwert, den er entsprechend den Vorgaben der Raumpilotenwurftabelle aus Jagdpilotenwert, Schaden und Umweltfaktoren errechnet. Ist das Wurfergebnis mindestens gleich dem Zielwert oder höher, behält der Pilot die Kontrolle. Ansonsten verliert er die Beherrschung über die außer Kontrolle geratene Einheit. Raumpilotenwürfe werden in der Endphase der Runde ausgeführt, in der die Bedingungen für einen möglichen Kontrollverlust eintreten, soweit keine spezielle Regel einen sofortigen Wurf verlangt.

In bestimmten Situationen dient der Raumpilotenwurf dazu, den Erfolg oder Misserfolg einer bestimmten Aktion zu ermitteln. In einem solchen Fall führt ein Fehlschlag nicht dazu, dass die Einheit außer Kontrolle gerät. Die Raumpilotenwurftabelle listet die Situationen auf, in denen eine Luft-/Raum-Einheit außer Kontrolle geraten kann.

Stilllegung: Stillgelegte Einheiten sind in jedem Fall außer Kontrolle.

AUSWIRKUNGEN EINES KONTROLLVERLUSTES

Eine außer Kontrolle geratene Einheit kann keine Schubpunkte einsetzen. Sie kann weder Fluggeschwindigkeit noch Ausrichtung ändern und muss sich eine ihrer Fluggeschwindigkeit entsprechende Anzahl Hexfelder geradeaus bewegen.

Außer Kontrolle geratene Einheiten laufen zudem Gefahr, mit anderen Einheiten zu kollidieren. Betritt eine außer Kontrolle befindliche Einheit ein Feld, in dem sich eine eigene oder feindliche andere Einheit aufhält, muss der führende Spieler mit 2W6 würfeln. Es wird nur einmal pro Feld gewürfelt, ganz gleich, wie viele Einheiten es enthält. Bei einem Ergebnis von 11 oder höher – 10 oder höher, wenn mindestens eine der Einheiten ein großes Schiff ist – kann es zu einem Zusammenstoß kommen. Falls sich mehrere Einheiten im betreffenden Feld befinden, wird mit Hilfe der Bewegungs-Subphasen (S. 76) festgestellt, welche Einheit zuerst getroffen wird, d. h. ein Landungsschiff wird in jedem Fall eher getroffen als ein Raumboot, und ein

Slayer-*Luft-/Raumjäger Haus Kuritas beim Überflug.*

RAUMPILOTENWURFTABELLE

Grundzielwert: Jagdpilotenwert	
Situation*	
Bewegung	
Übersteigen der erlaubten Maximalflughöhe (Konventionelle Jäger, Luftschiffe und Hilfsflugzeuge)	
Eintritt in die Ionosphäre	
Mehr als eine Rolle innerhalb einer Runde	
Einsatz von Schub über den aktuellen SI-Wert hinaus	
Fluggeschwindigkeit höher als Normalschub x2 in Troposphärenfeld	
Überziehen	
Sinkflug über 3+ Flughöhenstufen innerhalb einer Runde	
Schaden	
Kritischer Computertreffer	
Kritischer Kontrolltreffer	
Beschädigung in der Troposphäre	
Modifikatoren	
Piloten-/Besatzungsschaden	+1 pro abgestrichenem Kästchen
Computerschaden	+1 pro abgestrichenem Kästchen
Lebenserhaltungssystemschaden	+1 pro abgestrichenem Kästchen
Troposphäreneinsatz	+2
Überbeschleunigung	+1
Beschleunigung auf mehr als zweifacher Normalschub	+1 pro Punkt Fluggeschwindigkeit 2x über 2x Normalschub

*Erfordert Raumpilotenwurf mit allen zutreffenden Modifikatoren.

Raumboot in jedem Fall eher als ein Jäger. Befinden sich mehrere Einheiten derselben Klasse innerhalb der Wabe, wird zufällig ermittelt, welche von ihnen getroffen wird. Nachdem das Ziel ermittelt wurde, kann der es führende Spieler versuchen, der Kollision auszuweichen, sofern die betreffende Einheit sich in der laufenden Runde noch nicht bewegt hat und ihr mindestens 1 Schubpunkt zur Verfügung steht. Dazu führt der Spieler einen normalen Raumpilotenwurf durch. Bei Erfolg entgeht die Einheit der Kollision, verbraucht dazu jedoch alle ihr für diese Runde zur Verfügung stehenden Schubpunkte. Das Ausweichmanöver hat keine Auswirkung auf Fluggeschwindigkeit oder Ausrichtung. Die außer Kontrolle geratene Einheit setzt ihre Bewegung fort. Misslingt der Raumpilotenwurf, kommt es zur Kollision und die Bewegung der außer Kontrolle geratenen Einheit endet. Für Einzelheiten über die Schäden an beiden Einheiten siehe *Kollisionen* und *Kamikazeangriffe*, S. 241.

Zusätzlich gilt für außer Kontrolle befindliche Einheiten ein Modifikator von +2 auf Trefferwürfe und sie können weder aufsetzen noch Jäger aus- oder einschleusen oder an andere Einheiten ankoppeln. Tritt eine außer Kontrolle geratene Einheit in die Ionosphäre eines Planeten ein, erleidet sie Schaden (siehe *Ionosphäre*, S. 78).

Wiedererlangen der Kontrolle: In der Endphase jeder Runde nach der, in der die Einheit außer Kontrolle geriet, führt der führende Spieler einen Raumpilotenwurf durch. Bei Erfolg erlangt der Pilot die Kontrolle zurück, und die Einheit kann sich ab der folgenden Runde wieder normal bewegen.

ZUFALLSBEWEGUNGSTABELLE

1W6-Wurf	Effekt
1	1 Feld vorwärts, 2 Hexseiten nach links drehen
2	1 Feld vorwärts, 1 Hexseite nach links drehen
3–4	1 Feld vorwärts
5	1 Feld vorwärts, 1 Hexseite nach rechts drehen
6	1 Feld vorwärts, 2 Hexseiten nach rechts drehen

Zufallsbewegung

Schlägt ein Raumpilotenwurf mit einer Spanne von 5 oder mehr Punkten fehl oder wird dies durch Hitzestau oder kritische Treffer erzwungen, kann eine Einheit in der nächsten Bewegungsphase zu Zufallsbewegungen gezwungen sein. Für jeden Punkt Fluggeschwindigkeit wird statt die Einheit zu bewegen mit 1W6 auf der Zufallsbewegungstabelle gewürfelt und die dort angezeigte Bewegung ausgeführt. Dies geschieht ohne Rücksicht auf den Typ der außer Kontrolle geratenen Einheit oder auf die Karte, auf der sie sich bewegt. Für außer Kontrolle geratene Luft-/Raum-Einheiten, die sich auf Geländekarten bewegen (entsprechend den Regeln auf S. 91) bewegen sich statt 1 Feld 8 Felder weit und für jeden Punkt ihrer Fluggeschwindigkeit wird zweimal auf der Zufallsbewegungstabelle gewürfelt. Es wird gewürfelt, bis die gesamte Fluggeschwindigkeit abgehandelt ist.

Der führende Spieler muss die Anzahl Schubpunkte festhalten, die er normalerweise für jedes zufällige Manöver mit der aktuellen Fluggeschwindigkeit der Einheit aufbringen müsste (die effektiven Schubpunkte) und falls nötig die entsprechenden Auswirkungen für Andruckmanöver umsetzen (siehe *Andruckmanöver*, S. 78). Durch Zufallsbewegung können Einheiten Manöver durchführen, die ihnen normalerweise nicht möglich sind (z.B. eine Drehung um zwei Hexseiten durch eine Einheit mit Fluggeschwindigkeit 10 und nur 5 Schubpunkten). In einem solchen Fall werden die effektiven Schubpunktkosten bei der Ermittlung der Auswirkungen von Andruckmanövern verdoppelt. Führt eine Einheit beispielsweise ein normalerweise „unmögliches" Flugmanöver aus, das ihre SI um 3 übersteigt, gilt auf den Raumpilotenwurf ein Modifikator von +6 statt der üblichen +3, so dass der Pilot bzw. die Crew mit ziemlicher Sicherheit zusätzlichen Schaden erleiden. Für die Berechnung dieser Auswirkungen kann eine zufällig bewegte Einheit ihren Maximalschubwert übersteigen.

Simon führt einen Raumpilotenwurf für seinen Shilone-Luft-/Raumjäger durch und verfehlt den Zielwert um 6, so dass die Maschine zur Zufallsbewegung gezwungen wird. Der Jäger hat Fluggeschwindigkeit 4, also muss Simon vier Mal auf der Zufallsbewegungstabelle würfeln. Als Erstes wirft er eine 3, und der Shilone bewegt sich ein Feld vorwärts. Danach wirft er eine 4, und wieder bewegt sich der Jäger ein Feld vorwärts. Der dritte Wurf ergibt eine 6, so dass die Maschine sich ein Feld vorwärtsbewegen und danach zwei Hexseiten nach rechts drehen muss – ein Manöver, das normalerweise 4 Schubpunkte kostet. Das letzte Wurfergebnis ist eine 5. Die Einheit bewegt sich ein Feld vorwärts und dreht sich um eine Hexseite nach rechts, was normalerweise 2 Schubpunkte kostet. Der Shilone hat SI 6, so dass meines der Manöver die Beschränkungen für Andruckmanöver übersteigt.

Bewaffneter Rückzug

Steven Mohan, Jr.

CARANTHA-SEE, ALRAKIS
MILITÄRDISTRIKT DIERON,
DRACONIS-KOMBINAT
24. APRIL 3039

Das kraftvolle Wummern der schweren Artillerie Tai-sa Esau Olivares' rollte über das glitzernde blaue Wasser des Caranthasees wie Donnergrollen vor einem gewaltigen Gewitter. Es war ein einzigartiger Klang, tiefer und wuchtiger als das Krachen eines Panzergeschützes, klangvoller und tragender als das tödliche Rattern einer Mech-Autokanone.

Für Olivares war es der Klang der Erlösung.

Der Hagel sorgsam platzierter Granaten hämmerte auf die lyranische Einsatzkompanie ein, zwang die leichten, schnellen Mechs zurück. Er kaufte seinen Hilfstruppen kostbare Zeit zum Abzug.

Zeit.

Von diesem Moment an ging es nur noch um Zeit.

Olivares bewegte seinen *Dragon* vorwärts, auf das Pfeifen der herabfallenden Granaten zu. Es war ein verzweifeltes, gefährliches Manöver, aber es war Zeit für verzweifelte, gefährliche Manöver. Er sah einen mattweißen *Locust*, ein leichter Mech in der Lackierung der 23. Arkturus – der Frostriesen. Der zerbeulte *Locust* zog sich zurück, schob sich durch Fichten und Buchen und Bäume, die aussahen wie riesige orange Weiden.

Er versuchte zu entkommen.

Olivares zog das Fadenkreuz auf den Rücken des leichten Mechs. Das Symbol blinkte golden auf, und sein Finger krümmte sich um den zweiten Abzug. Die Autokanone/5 fraß sich in die Rückenpanzerung des Lyraners, gefolgt von zwei Strahlen smaragdgrünen Feuers. Eine Hitzewelle schlug durch das Cockpit, aber er hielt den Abzug durchgedrückt, auch wenn ihm der Schweiß in den Augen brannte und die Hand glitschig machte. Trotz des schrillen Kreischens der Überhitzungswarnung.

Der *Locust* schüttelte sich und fiel, mit einem Krachen, das die Bäume zittern ließ und das Tosen der Artillerie übertönte.

Olivares betrachtete die gestürzte Maschine einen Augenblick. Der Pilot war sicher benommen und verwirrt.

Ohne sich um die rings herabfallenden Granaten zu scheren stampfte Olivares vorwärts, brachte den Mech in die Hocke und richtet den linken Arm auf das Kanzeldach des *Locust*. Er entschied sich nicht bewusst, zu feuern, und doch zerschmolz plötzlich smaragdgrünes Licht das Panzerglas und machte aus dem Cockpit darunter einen glühenden Schrotthaufen.

Der Tai-sa verschwendete keinen Gedanken an den Piloten, dessen Leben er gerade ein gewaltsames Ende bereitet hatte. Er plante, der 23. Arkturus eine blutige Nase zu verpassen. Im Angesicht solcher Brutalität war es möglich, dass der lyranische Kommandeur eine Minute zögerte, fünf vielleicht, wenn nicht sogar zehn.

Und Zeit war das Einzige, worauf es ankam.

Er warf einen Blick auf die taktische Anzeige. Die blauen Dreiecke zogen sich durch den Wald zurück. Der Plan funktionierte. Aber das würde nicht so bleiben,

Olivares zog sich wieder aus der Feuerzone seiner Artillerie zurück, verließ den Wald und kehrte zu seinem Regiment nördlich der Wälder zurück. Soweit es noch existierte.

Der draconische Kommandeur war ein großer Mann, zwei Meter Muskeln in das enge Cockpit eines *Dragon* gezwängt. Er rieb sich das Kinn und fühlte die Stoppeln auf der Handfläche. Auf seinem langen Weg zur Respektabilität hatte er das Nasenpiercing und die blutrote Scharackifeder aufgegeben. Aber sich rasieren? Das war, verdammt noch mal, zuviel verlangt.

Er schaute hinaus. Das Schicksal hatte ihnen einen prachtvollen Sommertag beschert. Das Sonnenlicht funkelte wie Goldgespinst auf der blauen Wasseroberfläche des Sees. Am Horizont sah man die weiße Skyline Sigmundracs. Hätte er die Cockpitluke geöffnet, hätte eine kühle Brise den Duft blühender Wildblumen zu ihm hereingetragen.

Nur das grausame Fauchen der Waffen störte die Illusion.

Vor acht Tagen hatte ein Überraschungsangriff der Lyraner seine Leute aus Sigmundrac hinausgedrängt. Olivares hatte eine Kompanie Mechs und ein Bataillon Infanterie verloren. Und jetzt trieben die Lyraner sie in Richtung der Caradhradene-Berge, wo sie seine Streitmacht zertrümmern würden wie ein Stück Eisen zwischen Hammer und Amboss.

Die Schlacht war vorüber. Aber solange das planetare HPG in feindlich besetzten Gebiet lag, konnte Olivares nicht um Erlaubnis zum Rückzug ins All bitten. Er verdrängte den Gedanken. Zuzulassen, dass seine Leute abgeschlachtet wurden, wäre ein schlechter Dienst am Drachen gewesen. Also hatte er den bewaffneten Rückzug angeordnet. Damit hatten seine Probleme begonnen, statt zu enden. Irgendwie musste er die Stellung halten, während seine Hauptstreitmacht an Bord der Landungsschiffe ging und die brandgefährliche Hinhalteaktion einer schnell schrumpfenden Rückendeckung überließ.

Olivares bemerkte eine Bewegung und schaute nach unten. Zwei Soldaten liefen nach links. Seine Artilleriebeobachter, tapfere Burschen, die sich an die Steiner-Linien angeschlichen hatten, um den tödlichen Granatenregen zu dirigieren.

Ein lyranischer *Phoenix Hawk* schob sich durch die Bäume. Der Mech war schlank und humanoid. Wäre er nicht so riesig gewesen, hätte man ihn für einen Soldaten in schwerer Metallrüstung halten können.

Der Tai-sa zerschnitt die mattweiße Lackierung des Steiner-Mechs und zerschmolz die Brustpanzerung darunter mit seinen Lasern. Zwei weitere grau-rote Kombinats-Mechs näherten sich, um ihm zu helfen, aber der feindliche Pilot ignorierte sie. Er hob den Laser in der rechten Mechhand, und die Beobachter verschwanden in einem rubinroten Lichtblitz. Dann stieg der *Phoenix Hawk* auf seinen Sprungdüsen in die Luft und ergriff die Flucht.

Olivares bewegte den *Dragon* ein Stück vor und feuerte eine Salve LSR ab. Die Raketen erwischten den *Phoenix Hawk* im Rücken. Eine Plasmawolke waberte auf, und der BattleMech taumelte abwärts.

Was Olivares' Hauptproblem auch nicht löste: Mit einem Schlag war seine Artillerie blind.

Einen Moment spielte er mit dem Gedanken, einen leichten Mech als Beobachter nach vorne zu beordern, dann entschied er sich dagegen. Früher oder später würde die Artillerie sich ohnehin zurückziehen müssen. »Artillerie Selbst von Legion Selbst. Tiger Sechs Orange.«

»Tiger Sechs Orange«, bestätigte der Artilleriekommandeur. »Hai, Olivares-sama.«

Und von einem Moment zum nächsten verstummten die Geschütze.

Olivares schaltete auf die Frequenz des Lademeisters. »Sho-sa, Statusbericht.«

Kurz brach lautes Rauschen aus den Lautsprechern, dann erklang die tiefe Stimme Leonardo Nicosias. »Mindestens eine Stunde, Tai-sa.«

Olivares wurde flau. »Wiederholen, Sho-sa.«

»Wir benötigen sechs null Minuten für die Evak.«

Esau Olivares schloss die Augen. So lange konnten seine Truppen die Linie nicht halten. »Verdammt, Nicosia, das ist viel zu lang.«

»Es braucht Zeit, die Ausrüstung einzuladen und zu sichern«, erwiderte der Lademeister steif. Dann schien ihm wieder einzufallen, mit wem er redete. »Die Schneekranich ist fertig beladen. Ich könnte sie abheben lassen.«

»Teufel, nein!«, schnappte Olivares. »Ich meine, iie.« Er würde die Geschütze des *Leopard* noch brauchen. »Beeilt euch einfach. Laden Sie zuerst die Truppen. Wenn nötig, vernageln wir die Geschütze und lassen sie hier.«

»Hai, Tai-sa.«

Er blickte hinüber zur Stadt und sah einen seiner *Lightnings* wie einen Stein fallen. Plötzlich zog der schlanke Jäger aus

dem Sturzflug und sauste fünfzig Meter über dem Boden davon. Hinter ihm loderten weiße Flammen auf.

Der Elsen-Kommandeur versuchte, seine Panzer und Artillerie heran zu bringen. Die draconischen Luft-/Raumjäger versuchten ihr Möglichstes, sie auf Distanz zu halten und verschafften ihren Kameraden mit waghalsigen Angriffen kostbare Minuten. Aber all ihre Anstrengungen konnten das Kampfglück nicht wenden. Und Olivares hatte herzlich wenig Hilfstruppen zur Verfügung – seine waren dabei, an Bord der Landungsschiffe zu gehen.

Verdammt, er brauchte jede Minute.

Ein *Lightning* stürzte praktisch senkrecht herab, verfolgt von einer LC-*Stuka*. Lichtbündel zuckten zwischen den Maschinen auf. Der *Lightning* zog nicht mehr hoch. Ein gewaltiger oranger Feuerball waberte am Horizont.

»Iie«, zischte Olivares wild entschlossen. »Ihr bekommt mich nicht klein.«

Die Lyraner rückten durch den Nadelwald vor, der sich am Seeufer entlang zog. Das war schlau. Es hinderte Olivares am Einsatz seiner Panzer. Er überlegte, ob er seine Lanze *Manticores* fortschicken sollte, entschied aber dagegen. Die Panzer hätten nur auf eine Möglichkeit zur Einschiffung gewartet. Er würde sie am Übergang zwischen den Wald und der Steppe aufstellen, die zwischen ihm und seinen Landungsschiffen im Norden lag, wo sie sich auf den ersten lyranischen Mech stürzen konnten, der die Nase zwischen den Bäumen hervor streckte. Aber er musste die Lyraner immer noch bremsen.

Der Tai-sa schaltete auf den Taktikkanal. »Panzer, umschwenken und bereithalten für Feindkontakt bei Raster Sechs-vier-eins. Alle Mechs, vorrücken in den Wald.«

Ein Chor von Hais antwortete über Funk, als seine Krieger sich den lyranischen Vormarsch entgegenwarfen.

Der draconische Tai-sa setzte seinen *Dragon* in Bewegung. Ein schneller Blick auf die Anzeige verriet ihm, dass seine Artillerie die lyranische Einsatzkompanie spürbar gestutzt hatte. Ein begrenzter Sieg. Sein Bordcomputer identifizierte einen *Victor*, einen *Zeus*, zwei *Crusader* und einen *Grasshopper*. Der LC-Kommandeur hatte sein überschweres Bataillon geholt.

Ein weißes Aufblitzen vor dem dunklen Grün ließ ihn lospreschen. Der *Quickdraw*-Pilot bemerkte ihn erst im letzten Moment. Als es schon zu spät war.

Olivares jagte in vollem Galopp vorwärts, bremste erst kurz vor dem Ziel ab und traf den *Quickdraw* am Bein. Das war nicht darauf ausgelegt, dass ein sechzig Tonnen schwerer Mech es mit 80 km/h rammte. Es brach wie ein dürrer Zweig. Der *Quickdraw* fiel zu Boden. Olivares ließ den *Dragon* in die Knie gehen und zerfetzte das Cockpit mit Laserfeuer. Dann drehte er um und rannte in die Richtung, in die der Quickdraw marschiert war.

Er fand Gunsho Lukins grau-roten *Trebuchet*, der unter den Angriffen eines Elsen-*Marauders* erzitterte. Einen Moment musste der *Marauder*-Pilot geglaubt haben, der Mech, der sich in seinem Rücken näherte, wäre der *Quickdraw*.

Mehr als diese Sekunde brauchte Olivares nicht. Er feuerte mit Lasern und Autokanone. Die Breitseite ließ den *Marauder* wanken. Lukin rannte auf die schwerere Maschine zu und setzte aus nächster Nähe eine Salve in ihr Knie.

Der Steiner-Pilot rettete sich mit dem Schleudersitz, als sein Mech zu Boden ging. Olivares schlug ihn mit dem linken Mecharm aus der Luft. Ein Blick auf die Anzeige: Sie hatten den lyranischen Vormarsch zum Stehen gebracht, aber zu einem furchtbaren Preis. Ein Drittel der draconischen Mechs war verloren. Und es konnte nur schlimmer werden.

Oranger Lichtschein irgendwo unter ihm erregte seine Aufmerksamkeit. Ein daneben gegangener Laserschuss hatte das Unterholz entzündet.

Plötzlich kam ihm eine Idee.

Er legte die Laser auf eine Kiefer an. Einen Pulsschlag lang widerstand der Baum dem Angriff, dann explodierte er in einem Schauer brennender Splitter. Es war ein heißer Sommer gewesen, und die Äste und Nadeln auf dem Waldboden waren trocken und brüchig.

Feuerholz.

Die Flammen fand reichlich Nahrung. Plötzlich loderten tausend Feuer, wo gerade noch ein einziges geflackert hatte.

»Alle Mechs von Olivares. Rückzug nach Westen zum See. Feuert auf dem Weg in den Wald. Haltet den Rücken zum Wasser. Lasst keine Elsen vorbei.« Er wartete, bis seine Offiziere den Befehl bestätigt hatte. Dann wechselte er die Frequenz. »Panzer Selbst von Legion Selbst. Wir schicken sie euch einzeln raus. Lasst sie bluten!«

»Hai, Tai-sa!«

Gelboranges Feuer tanzte über den Waldboden und verwandelte ihn in einen Flammenteppich. Eine leichte Brise trug die Funken hinauf ins Geäst. Allmählich fingen die Bäume Feuer. Eine Föhre links von Olivares krachte, als ihre Nadeln sich entzündeten und sie in Flammen aufging. Nicht mehr lange, dann würde sich eine lodernde Feuerkrone über den Wipfeln erheben und mit einem Tosen so laut wie tausend Mechs von einem Baum zum nächsten fegen.

Olivares und Lukin erreichten Smiths *Warhammer*, der sich bemühte, einen *Awesome* aufzuhalten. Der Tai-sa hämmerte mit der Autokanone auf den überschweren Mech ein, während um ihn herum die Welt in Flammen aufging.

Der *Awesome* drehte um und floh. Nichts jagte MechKriegern so viel Angst ein wie Feuer.

Olivares rief den taktischen Kanal seiner Panzer auf und hörte das Singen der PPKs. Seine *Manticores* erledigten die Mechs der panischen Lyraner einen nach dem anderen. Ein Blick auf den Hilfsmonitor zeigte Flecken von Blau zwischen den brennenden Ästen in seinem Rücken. Er drehte um, trat aus dem Wald und überquerte einen schmalen Uferstreifen. Mit seinen sechzig Tonnen sank der *Dragon* tief im Schlamm ein. Dann hatte er das Wasser erreicht, wo bereits siebzehn seiner Mechs warteten.

Innerhalb von dreißig Sekunden fiel die Temperatur in seinem Cockpit um fünf Grad. Die Überhitzungswarnung verstummte.

Ein Elsen-*Stinger* stolperte aus dem Wald und zuckte zurück, als sämtliche Kombinats-Mechs ihn gleichzeitig anvisierten. Bunt leuchtende Energiebahnen zerteilten die Luft – rote, grüne und blaue Lichtbündel peitschten in den kleinen Mech. Er kippte nach vorne in den See.

»Legion Selbst von Panzer Selbst. Wir haben Kontakt mit einer großen feindlichen Einheit.«

»Sind unterwegs«, rief Olivares. »Mechs, einhundert Meter nach Norden, dann scharf rechts. Los!«

Seine Piloten wateten durch den See, dann marschierten sie über die Ebene nördlich des Waldes. Oliveras bog um eine Ecke und sah seine beiden verbliebenen *Manticores* aus allen Rohren feuernd zurückweichen. Seine beiden anderen Panzer waren nur noch ausgebrannte Wracks, aber die Lyraner hatten für die beiden Abschüsse einen hohen Blutzoll gezahlt. Fünf LC-Mechs lagen zertrümmert im Gras. Und jetzt stand eine draconische Mechstreitmacht in ihrem Rücken.

Olivares drückte die Sprechtaste. »Alle Einheiten, Feuer frei.«

Autokanonen, Laser und Raketen brachen aus der Kurita-Linie. Die plötzliche Breitseite von hinten erwischte die Lyraner kalt. Ein Mech fiel. Dann der zweite. Ein paar der Lyraner

drehten um und stellten sich der neuen Bedrohung, während andere weiter die Panzer beharkten. Jetzt saßen sie zwischen Hammer und Amboss.

Sie zogen sich langsam zurück, um sich neu zu gruppieren.

Olivares hatte sich einen begrenzten Vorteil verschafft. Er war noch immer zahlen- und waffenmäßig in der Unterzahl, und sobald sich die Lyraner gesammelt hatten, würden sie seine Truppen abschlachten, aber das war die Öffnung, auf die er gewartet hatte.

»11. Legion Wega, alle Einheiten. Hier spricht Legion Selbst. Rückzug zu den Landungsschiffen. Ich wiederhole: RÜCKZUG ZU DEN LANDUNGSSCHIFFEN.«

Es war ein Wettrennen. Ein anhaltender Schusswechsel den ganzen Weg zurück zur LZ, bis Olivares über einen flachen Kamm wuchtete und unter sich die wartenden Landungsschiffe sah; einen *Leopard*, zwei *Unions*, sein *Fortress*-Klasse-Flaggschiff und mehr, die aus dem Himmel sanken, um ihnen Feuerdeckung zu liefern.

Ein lyranischer *Stalker* folgte ihm über den Kamm. Die Geschütze aller vier Landungsschiffe feuerten. Der Elsen-Mech wurde vaporisiert.

In diesem Moment wusste Olivares, dass die 11. Legion Wega die Schlacht um Alrakis überleben würde.

Landungsschiff der Fortress-Klasse Strenge Schönheit,
unterwegs zum Nadirsprungpunkt
Alrakis-System, Militärdistrikt Dieron, Draconis-Kombinat
24. April 3039

Tai-sa Esau Olivares legte das elegante Reispapier in die Mitte des Schreibtischs und befestigte es mit Klebestreifen, damit es während der vielen Kurskorrekturen eines Raumflugs nicht wegrutschte. Er hatte dieselbe Botschaft in seinem Kommandeursjournal aufgezeichnet, aber es konnte eine Rolle spielen, wenn er sie handschriftlich verfasste.

Es konnte sogar eine große Rolle spielen.

Er zündete eine Kerze an und vertraute darauf, dass das Lüftungssystem des Schiffes den Rauch aus der Luft filterte. Der weiße Seidenkimono glitt über seine Haut, als er die Utensilien für die Zeremonie sorgfältig arrangierte: Das große weiße Kissen auf der Tatamimatte, ein zweiter Bogen Reispapier auf einem schwarzen Tablett neben einem Pinsel und einem Tintenblock, eine lackierte Trinkschale, eine Karaffe mit Sake.

Sein Wakizashi. Die Klinge des Schwerts war sorgsam in Reispapier eingeschlagen, das von einer roten Kordel gehalten wurde.

Er kniete sich auf das weiße Kissen und atmete tief durch, um sich darauf vorzubereiten, was kam.

Eigentlich hätte ein Seppuku anders aussehen müssen. Er hätte von Offizieren und Familie umgeben sein sollen. Aber er übernahm die zusätzliche Bürde, das Ritual allein durchzuführen, als eine Botschaft an den Koordinator. Dieselbe Botschaft, die er in kunstvollen Kanji auf das Reispapier gemalt hatte, das auf seinem Schreibtisch lag.

Ich allein trage die Verantwortung für das Debakel auf Alrakis.

Seit Jahrhunderten schon durfte kein Kommandeur ohne die ausdrückliche Erlaubnis des Koordinators einen Planeten aufgeben. Die Strafe war hart: Der Tod des Kommandeurs, seines Stabes und jedes Dritten Soldaten.

Also hatte Olivares seine Schande durch eine Lüge noch vergrößert. In seiner Notiz hatte er behauptet, den Widerstand seiner Offiziere mit der Erklärung beendet zu haben, er besäße die Erlaubnis zum Rückzug. Tatsächlich hatte niemand das Thema angesprochen.

Aber vielleicht konnte diese Lüge seinen Leuten das Leben retten.

Ein leiser Glockenton meldete, dass jemand an der Luke seiner Kabine war.

»Fort«, bellte er.

Die Luke schwang auf. Sho-sa Leonardo Nicosia trat ein. »Gomen nasai, Tai-sa, aber ich …« Die Augen des Mannes weiteten sich, als er die Szene erblickte. Schock kämpfte auf seinen Zügen mit Verzweiflung, dann riss er sich zusammen. »Tai-sa, vielleicht kann ein Gesuch an …«

»Ruhe«, brüllte Olivares. »Ich hatte Befehl gegeben, nicht gestört zu werden.«

»Herr, es ist eine Nachricht von einem ISA-Agenten, dem es gelungen ist, das Sigmundrac-HPG zu erreichen …«

»Raus!«

Nicosia wurde bleich. »Hai, Tai-sa!« Er verbeugte sich aus der Taille und zog sich hastig zurück. Die Luke schloss sich leise hinter ihm.

Olivares befingerte den Ausdruck. Vielleicht hatte Nicosia Recht. Der Koordinator würde einen nicht genehmigten Rückzug wohl kaum vergeben, aber sein Sohn? Theodore Kurita war pragmatischer eingestellt. Weniger der Tradition verpflichtet. Und als Gunji-no-Kanrei, der Stellvertreter des Koordinators für Militärangelegenheiten, war sein Einfluss über die Vereinigten Soldaten des Draconis-Kombinats beträchtlich. Vielleicht …

lie.

Olivares hatte unter Theodore gedient. Er verdankte dem Mann seine Position. Es war das Vorbild des Kanrei, das ihn so hart und so lange um seine Ehre hatte kämpfen lassen. Er würde sie jetzt nicht aufgeben.

Er atmete tief durch. Sein Blick fiel auf die Botschaft.

Ein eiskalter Schauder durchzuckte ihn.

Die Nachricht war kurz, eine Liste von Welten: Alnasi, Kessel, Wega. Athenry, New Mendham, An Ting. Es ging noch weiter. Alrakis war kein Einzelfall. Das Vereinigte Commonwealth hatte einen Großangriff aus vier Richtungen geradewegs ins Herz des Kombinats gestartet.

Zehn Jahre zuvor, im 4. Nachfolgekrieg, hatte Hanse Davion große Teile der Konföderation Capella geschluckt. Jetzt war das Kombinat an der Reihe.

Die Nachricht offenbarte das Werk des Gelben Vogels, der mythischen Kreatur, die in der Lage war, den Drachen zu töten.

Er ließ das Papier aus seiner Hand fallen. Falls tatsächlich der Gelbe Vogel das Kombinat bedrohte, benötigte es jeden Krieger, um zu überleben. Möglicherweise hatte er doch noch einen kleinen Part zu spielen.

Olivares stand auf, ging durch die Kabine und löste das Reispapier vom Schreibtisch. Er hielt es an die Kerzenflamme und gestattete dem gelben Feuer, seine letzten Worte zu verzehren.

Vielleicht irrte er sich. Vielleicht würde der Koordinator ihm trotzdem den Seppuku befehlen. Falls dieser Tag kam, würde er ihn wie ein Samurai annehmen. Doch bis dahin würde er mit ganzer Kraft, mit ganzer Entschlossenheit gegen den Gelben Vogel kämpfen.

Und falls er sich irrte, würde das Schwert immer noch bereit liegen.

Hai.

Das Schwert würde immer bereit liegen.

Eine Otomo-Lanze unter dem Befehl Chu-sa Lainie Shimizus in ihrem NG-C3A Naginata *stellt außerhalb von Imperial City Rebellen des 2. Schwerts des Lichts.*

Nachdem alle Spieler die Bewegungsphase (Boden) und Bewegungsphase (Luft-/Raum) einer Runde abgeschlossen haben, kommt es zwischen den Einheiten zum Kampf. Einheiten in **BattleTech** verfügen zu diesem Zweck über zwei Angriffsformen: Fernkampf und Nahkampf. Im Fernkampf setzen die Einheiten verschiedenste Waffen wie zum Beispiel Raketenwerfer, Laser und Autokanonen ein. Im Nahkampf hat jede Einheit unterschiedliche Möglichkeiten. Die meisten Nahkampfangriffe verlassen sich auf das Gewicht der angreifenden Einheit, um Schaden zuzufügen.

Bei **BattleTech** wirken sich Beschuss und Nahkampfschäden (wie auch jede andere Art von Schaden, wie etwa Sturzschaden) zuerst auf die äußere Panzerung aus, welche jede Einheit schützt. Wenn ein Treffer oder eine Serie von Angriffen sämtliche Panzerungspunkte einer Trefferzone vernichtet hat, trifft darüber hinausgehender Schaden die interne Struktur der entsprechenden Zone der Einheit. Jeder Angriff, der die interne Struktur einer Einheit beschädigt, kann zu einem kritischen Schaden führen, der eine Waffe oder Teile des Bewegungsapparates zerstört – oder sogar die vollständige Vernichtung der Einheit zur Folge haben.

Infanterie: Infanterieeinheiten erleiden Schaden anders als andere Einheiten (siehe *Infanterie* auf S. 212).

Spezielle Kampfregeln für Nicht-Mech-Einheiten: Wie in *Regeln für einzelne Einheiten* auf S. 36 erwähnt, dreht sich **BattleTech** hauptsächlich um Mechs. Das Kapitel Kampf deckt den Mechkampf vollständig ab, enthält aber auch Regeln, die für verschiedene Einheitstypen gelten. Spezielle Kampfregeln nur für ProtoMechs, Gefechtsfahrzeuge, Hilfsfahrzeuge, Infanterie und Luft-/Raum-Einheiten finden Sie auf den Seiten 184, 192, 204, 212 respektive 234. Sofern dies nicht in diesen Spezialregeln ausdrücklich festgestellt wird, gelten die hier folgenden Regeln für Einheiten aller Art.

Luft-/Raum-Einheiten: Dieses Kapitel behandelt Luft-/Raum-Gefechte nur insofern, als sie Bodeneinheiten betreffen, und geht davon aus, dass die Luft-/Raum-Einheit sich im Flug befindet. Für Regeln zu Kämpfen zwischen Luft-/Raum-Einheiten in einer planetaren Atmosphäre oder im Weltraum, oder für gelandete oder abgestürzte Luft-/Raum-Einheiten, schlagen Sie *Luft-/Raum-Bewegung* auf S. 74 respektive *Luft-/Raum-Einheiten* auf S. 234.

SPIELBEGRIFFE

Bevor dieser Abschnitt gelesen wird, sollten die Spieler sich die Definitionen der wichtigsten Spielbegriffe in **BattleTech** vergegenwärtigen, welche die Grundlage dafür bilden, auf dem die Regeln dieses Abschnitts aufbauen (siehe *Spielbegriffe*, S. 42). Spieler sollten sich auch mit dem BattleMech-Datenbogen vertraut machen und besondere Aufmerksamkeit auf die Definition von Trefferzonen, Interner Struktur, Bauteilzeile und so weiter richten.

ANGRIFFSERKLÄRUNG

Wie im *Spielablauf* (siehe S. 37) beschrieben, werden erst alle Angriffe angesagt, bevor der erste ausgeführt wird. In der Waffeneinsatzphase werden nur Angriffe ausgeführt, die zu Beginn der Waffeneinsatzphase deklariert wurden. Des Weiteren werden in der Nahkampfphase nur Nahkämpfe durchgeführt, die zu Beginn der Nahkampfphase angekündigt wurden (mit Ausnahme von Rammangriffen und Todessprüngen, welche in der Bewegungsphase angekündigt werden).

Alle deklarierten Angriffe müssen durchgeführt werden, auch wenn das designierte Ziel bereits zerstört wurde (allerdings kann ein Angriff abgebrochen werden, wenn der modifizierte Trefferwert größer als 12 ist; siehe *modifizierter Trefferwert*, S. 42). Ebenfalls kann ein Spieler keine Angriffe durchführen, die er vorher nicht angekündigt hat, auch wenn sich im Spiel die Möglichkeit dazu ergeben sollte.

TORSODREHUNG/GESCHÜTZTURMSCHWENK

Dieses Manöver gilt für den Rest der Runde und hat Auswirkungen auf die Schussfelder in Waffeneinsatz- und Nahkampfphase. Der Torso oder Geschützturm kehrt in der Endphase der Runde automatisch in die Aus-

gangsposition zurück (außer ein Turm blockiert, siehe *Bodenfahrzeugtreffertabelle* auf S. 193 des Kapitels *Gefechtsfahrzeuge*).

Mechs: Ein zweibeiniger Mech kann seinen Torso um eine Hexseite (60°) nach rechts oder links relativ zu seiner Ausrichtung (der Richtung, in die seine Füße zeigen) drehen. Dies verändert die Schussfelder der oberen Rumpfhälfte wie unter *Schussfelder* auf S. 104 beschrieben. Für die Zwecke der Bewegung und Trefferzonen gilt jedoch weiter die ursprüngliche Ausrichtung.

Fahrzeuge: Fahrzeuge mit Geschützturm können diesen auf eine beliebige Hexseite richten. Das Schwenken des Geschützturms verändert das Schussfeld eines Fahrzeugs wie unter *Schussfelder* auf S. 104 beschrieben.

SICHTLINIE

Um ein Ziel angreifen zu können, muss zwischen Angreifer und Ziel eine freie Sichtlinie (SL bzw. LOS [Line of Sight]) existieren. Die SL zwischen zwei Einheiten wird definiert als gerade Linie von der Mitte der Wabe des Angreifers zur Mitte der Wabe des Ziels (für die einzige Ausnahme siehe *Angriffe durch aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten* auf S. 249). Alle Felder, durch die diese Linie gezogen wird, liegen an der Sichtlinie, selbst wenn die Linie nur gerade eben eine Ecke des Hexfelds kreuzt.

Verläuft eine SL exakt zwischen zwei Hexfeldern, entscheidet der Spieler der Zieleinheit, welches der beiden Felder an der Sichtlinie liegt. Diese Wahl kann sich auch auf die Angriffsrichtung auswirken (siehe *Angriffsrichtung*, S. 119). Die gewählte Hexseite gilt für den Rest der Runde für alle Angriffe zwischen diesen beiden Einheiten (siehe die Abbildung *Sichtlinie zwischen zwei Feldern* auf S. 101).

Die Kartenfelder, in denen sich die angreifende Einheit und die Zieleinheit befinden, werden bei der Ermittlung der Sichtlinie nicht berücksichtigt und haben nur selten eine Auswirkung auf die SL. Die Ausnahmen sind auf S. 102 unter *Wasser* und auf S. 108 unter *Geländemodifikatoren* aufgeführt.

Benachbarte Bodeneinheiten: Einheiten in aneinander angrenzenden Feldern haben immer eine SL auf einander, es sei denn, eine Einheit ist komplett untergetaucht und eine Einheit in einer angrenzenden Wabe ist es nicht (siehe *Geländemodifikatoren*, S. 108). Eine SL existiert unter Umständen auch nicht zwischen Einheiten, die sich in aneinander angrenzenden Gebäudefeldern, aber auf verschiedenen Etagen (Leveln), befinden (siehe *Häuserkampf*, S. 175).

Fliegende Luft-/Raum-Einheiten und SL: Im Flug befindliche Luft-/Raum-Einheiten haben immer eine SL auf einander, sofern die Spieler nicht die bedruckte Seite einer **BattleTech**-Geländekarte für die Troposphärenbewegung verwenden. In diesem Fall wirkt sich das Gelände auf dieselbe Weise aus wie für andere Einheiten (siehe *Troposphärenbewegung*, S. 80 und *Luft-Luft-Angriffe*, S. 241).

Fliegende Luft-/Raum-Einheiten und Nicht-Luft-/Raum-Einheiten: Alle Nicht-Luft-/Raum-Einheiten (einschließlich aufgesetzter Luft-/Raum-Einheiten), die nicht in einem Wasserfeld untergetaucht sind, gaben grundsätzlich eine SL auf im Flug befindliche Luft-/Raum-Einheiten in Flughöhe 1 bis 8 der Troposphärenkarte, sofern diese die Bewegungsphase (Luft-/Raum) in dem mit der Geländekarte der betreffenden Einheit korrespondierenden Troposphärenwabe beenden. Bodeneinheiten haben keine SL auf Luft-/Raum-Einheiten, die sich in Flughöhe 9 oder 10 der Troposphärenkarte oder auf der Stratosphärenkarte bewegen und können sie daher nicht angreifen.

Dieselben SL-Regeln gelten auch bei Einsatz der Regeln für *Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten* (S. 91), mit dem Unterschied, dass eine SL ohne Rücksicht auf die Größe der Spielfläche oder darauf, wo die Luft-/Raum-Einheit ihre Bewegung relativ zu den Nicht-Luft-/Raum-Einheiten beendet hat, existiert.

Luft-/Raum-Einheiten können Einheiten am Boden nur entlang ihrer erklärten Angriffsschneise angreifen (siehe *Luft-Boden-Angriffe*, S. 242).

EINHEITSHÖHENTABELLE

Typ	Höhe*
Mech	2 Level**
ProtoMechs, Fahrzeuge, Infanterie und Jäger	1 Level
U-Boot	1 Tiefe
Großes Hilfsfahrzeug und Raumboot	2 Level
Stromlinienförmiges Landungsschiff	5 Level
Kugelförmiges Landungsschiff	10 Level

* Die Höhe oder Bewegungshöhe (falls im Flug) einer Einheit muss bei der Ermittlung der Gesamthöhe der Einheit zum Level des Kartenfelds addiert werden. Die Höhe von Luft-/Raum-Einheiten ist für SL-Zwecke irrelevant, solange sie sich im Flug befinden.

** Liegende Mechs erheben sich 1 Level über das Gelände des Hexfelds.

HÖHENLEVEL UND BAUHÖHE

Für Gelände und Einheiten gelten folgende Regeln für Bauhöhen bei der Bestimmung der Sichtlinie (Einheitshöhen sind auf der Einheitshöhentabelle zusammengefasst).

Einheitenhöhe

Die Höhe der verschiedenen Einheitstypen kommt bei der Bestimmung einer Sichtlinie wie folgt zur Anwendung:

Mechs: Stehende Mechs ragen 2 Level über das Level des Hexfelds auf, in dem sie sich befinden, liegende Mechs 1 Level.

ProtoMechs, Fahrzeuge und Infanterie: ProtoMechs, Fahrzeuge und Infanterie ragen 1 Level über das Level des Hexfelds auf.

U-Boote: Getaucht ziehen U-Boote ihre Tiefe von der Oberfläche (normalerweise Level 0) der Wasserwabe ab, in der sie sich aufhalten, addieren aber 1 Level zu deren Tiefe. Ein U-Boot auf Wassertiefe 1 ist noch unter Wasser. Ein U-Boot an der Oberfläche erhebt sich 1 Level über diese.

Große Hilfsfahrzeuge: Große Hilfsfahrzeuge erheben sich 2 Level über das Level der Hexfelder, in denen sie sich aufhalten.

Fliegende Nicht-Luft-/Raum-Einheiten: Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge sowie andere Einheiten, die entsprechende BP nutzen (z.B. eine Gefechtsrüstungseinheit, die Senkrechtstarter-BP einsetzt), addieren ihre Bewegungshöhe +1 zum Level der Wabe, in der sie sich befinden, fliegende Große Hilfsfahrzeuge addieren ihre Bewegungshöhe +2.

Aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten: Für die Bestimmung einer SL gilt für aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten:

- Jäger ragen 1 Level über das Level des Hexfelds auf, in dem sie sich befinden.
- Raumboote ragen 2 Level über das Level des Hexfelds auf, in dem sie sich befinden.
- Stromlinienform-Landungsschiffe ragen 5 Level über das Level der Felder auf, in denen sie sich befinden.
- Kugelform-Landungsschiffe ragen 10 Level über das Level der Felder auf, in denen sie sich befinden.

Geländehöhen und -tiefen

Das Level eines Felds ist auf der Geländekarte gekennzeichnet. Felder mit einem Level über 0 werden auch als Hügel, Felder mit einem Level unter 0 als Senken bezeichnet. Alle wirken sich auf dieselbe Weise auf Sichtlinien aus.

Ist ein Hexfeld das Ziel des Angriffs wird das daran angrenzende Feld entlang der Sichtlinie als um ein Level niedriger als angegeben behandelt.

Wald: Wald ragt 2 Level über den Boden des Hexfelds auf, in dem er sich befindet. Einheiten in Waldfeldern stehen auf dem Boden, nicht auf den Baumwipfeln. Senkrechtstarter sind eine Ausnahme von dieser Regel, siehe *Senkrechtstarterbewegung*, S. 54.

Gebäude: Gebäude erheben sich um die für sie angegebene Zahl von Leveln über den Boden des Felds, in dem sie sich befinden. Ein Level-2-Gebäude in einer Level-4-Wabe beispielsweise ragt bis in Level 6 auf.

Wasser: Wasserwaben reichen bis zu einer bestimmten Tiefe unter der Oberfläche. Die Wasseroberfläche ist auf derselben Höhe wie das umliegende Gelände. Die Tiefe des Feldes zeigt an, wo sich der Gewässerboden befindet. Das bedeutet, dass Wasser für die Feststellung einer Sichtlinie als Gelände entsprechend der Umgebungshöhe behandelt wird, während ein Mech im Wasser auf dem Gewässerboden, also in der angegebenen Wassertiefe, steht und sich 2 Level über diese Tiefe erhebt.

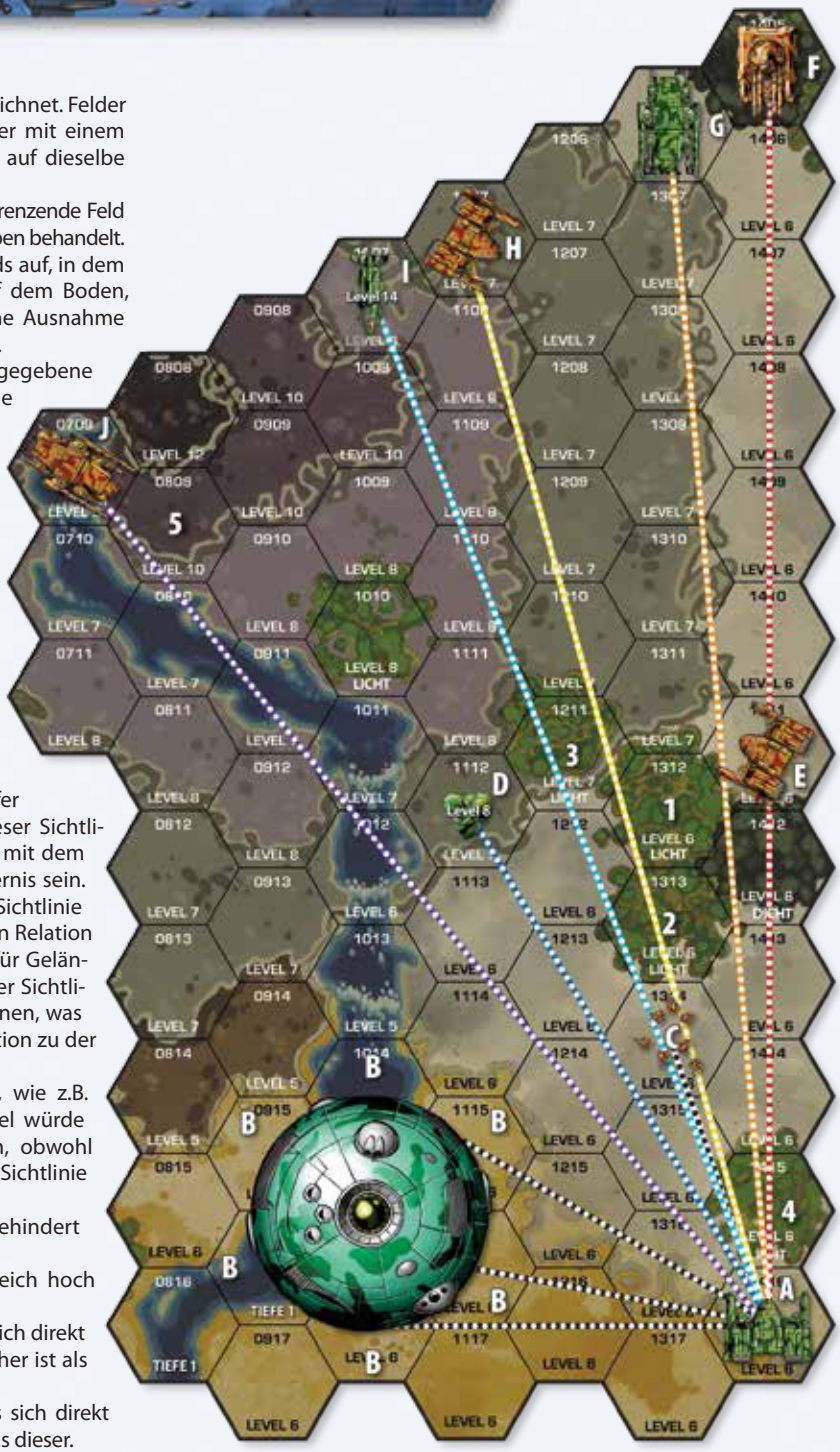
SICHTHINDERNISSE

Wenn sich Gelände in der Sichtlinie zwischen Angreifer und Verteidiger befindet, welches tatsächlich von dieser Sichtlinie geschnitten wird (ausgenommen die beiden Hexe mit dem Angreifer und dem Ziel), so kann dieses ein Sichthindernis sein. Das Gelände dieser Hexe kann oder kann nicht die Sichtlinie behindern, was abhängig von der Höhe des Geländes in Relation zu der des Angreifers und des Ziels ist. Ähnliches gilt für Geländemerkmale (Wasser, Wälder und so weiter) entlang der Sichtlinie, welche diese behindern oder nicht behindern können, was ebenfalls abhängig von der Höhe des Geländes in Relation zu der des Angreifers und des Ziels ist.

Nur Geländemerkmale, welche Höhenlevel haben, wie z.B. Bäume, können die Sichtlinie behindern. Zum Beispiel würde unwegsames Gelände die Sichtlinie nicht behindern, obwohl des Hex, welches das unwegsame Gelände enthält, die Sichtlinie behindern könnte (abhängig von dem Höhenlevel).

Gelände in der Sichtlinie zwischen zwei Einheiten behindert die Sichtlinie, wenn:

- das Level des Geländes oder Geländemerkmals gleich hoch oder höher ist als beide Einheiten, oder
- das Level des Geländes oder Geländemerkmals, das sich direkt neben dem Angreifer befindet, gleich hoch oder höher ist als dieser, oder
- das Level des Geländes oder Geländemerkmals, das sich direkt neben dem Ziel befindet, gleich hoch oder höher ist als dieser.



• SICHTLINIENBEISPIELE •

Auswirkungen von Sichthindernissen

Sichthindernisse haben die folgenden Auswirkungen auf die Sichtlinie.

Dichter Wald: Ein Sichthindernis aus zwei oder mehr Hexen mit dichtem Wald blockiert die Sichtlinie. Ebenso blockiert ein Sichthindernis aus einem Hex mit dichtem Wald und einem oder mehreren Hexen mit lichtem Wald die Sichtlinie.

Hügel: Bodenlevel (Hügel), die ein Sichthindernis darstellen, blockieren die Sichtlinie.

Lichter Wald: Ein Sichthindernis, dass aus drei oder mehr Hexen mit lichtem Wald besteht, blockiert die Sichtlinie. Ebenso blockieren Sichthindernisse die Sichtlinie, die aus einem Hex mit lichtem Wald und einem oder mehreren Hexen mit dichtem Wald bestehen.

Wasser: Ein Sichthindernis aus Wasser blockiert die Sichtlinie, siehe *Wasser*, S. 102; *Geländemodifikatoren*, S. 108 und *Teilweise Deckung*, S. 102.

Andere Einheiten: Andere Einheiten in der Sichtlinie wirken sich weder auf die Sichtlinie noch auf Angriffe aus.

Die Abbildung Sichtlinienbeispiele *illustriert an Hand mehrerer Einheiten auf der Karte* Großer Berg #1 *viele der Prinzipien der Sichtlinienfeststellung.*

Der BattleMech in Feld A will in dieser Runde einen Angriff durchführen. Er steht auf einem Level-6-Feld und zur Bestimmung der SL ist seine Höhe (da er 2 Level aufragt) Level 8. Wenn wir die Sichtlinie des Mechs in Hex A zu den anderen abgebildeten Einheiten überprüfen, stellen wir Folgendes fest:

Mech A hat eine freie SL zu mehreren der B-Felder, in denen sich das Landungsschiff befindet. Für SL-Zwecke befindet sich das Landungsschiff auf Level 8. Das zentrale Feld seiner Landezone war ursprünglich auf Tiefenlevel 1, aber ein aufsetzendes Kugelform-Landungsschiff senkt das Feld um ein Level ab, so dass es sich nun, ebenso wie alle angrenzenden Felder, auf Tiefenlevel 2 befindet (10 [die Höhe eines Kugelform-Landungsschiffes] + –2 [die Höhe des Feldes] = 8).

Die Sichtlinie zur Infanterieeinheit in Feld C verläuft durch ein Feld lichter Wald und wird nicht blockiert.

Das BEF in Feld D befindet sich in Bewegungshöhe 8 (ein Level über dem Level 7 der Wabe), und da es ein Level hoch aufragt, befindet es sich für SL-Zwecke auf Level 9. Da der Wald in Feld 4 jedoch mindestens ebenso hoch wie der Angreifer ist und sich in einem an ihn angrenzenden Feld befindet, und die Sichtlinie von Feld A zum Bodeneffektfahrzeug in Feld D genau zwischen der offenen Wabe 1310 und der lichten Waldwabe 4 verläuft, entscheidet der führende Spieler des BEF, dass der lichte Wald sich auf die SL des Mechs auswirkt. Sie reicht jedoch nicht aus, diese zu blockieren.

Die SL zu dem Mech in Feld E durchquert ein Feld lichten Wald und ein Feld dichten Wald und ist blockiert. Die SL zum Bodenfahrzeug in Feld F ist aus demselben Grund ebenfalls blockiert.

Die Sichtlinie zum Mech in Feld E durchquert zwei Felder lichten Wald und ein Feld dichten Wald und ist blockiert.

Der Mech in Feld H steht in einem Level-7-Feld und daher ist seine Höhe für SL-Zwecke Level 9. Obwohl die Sichtlinie durch die Hexfelder 1 und 2 verläuft, wird sie dadurch nicht blockiert, da der Wald dort sich auf Level 8 befindet. Der Wald in Feld 3 liegt jedoch an der SL und befindet sich auf Level 9. Da dieser Wald mindestens auf gleicher Höhe mit Angreifer und Ziel liegt, wirkt er sich auf die Sichtlinie aus. Wie bei der SL zum BEF ist auch der Wald in Feld 4 mindestens auf gleicher Höhe mit dem Angreifer und grenzt an diesen an, so dass er ebenfalls Auswirkungen hat. Es handelt sich jedoch in beiden Fällen um lichten Wald, und zwei Felder lichter Wald reichen nicht aus, die Sichtlinie zu blockieren.

Der Senkrechtstarter in Feld I befindet sich in Bewegungshöhe 14, und da er nur 1 Level über das Gelände aufragt, befindet er sich auf für die SL-Bestimmung auf Level 14. Wie bei den Einheiten in den Feldern D und H wirkt sich der Wald in Feld 4 auf die Sichtlinie aus. Als einziges Feld lichter Wald entlang der SL blockiert er diese jedoch nicht.

Schließlich befindet sich noch der Mech in Feld J in einem Level-9-Feld und für SL-Zwecke damit auf Level 11. Die Sichtlinie ist frei.

Benutzen Sie die Abbildung als Übungshilfe, indem sie versuchen, die freien Sichtlinien der anderen Einheiten zu ermitteln und vergleichen Sie Ihr Ergebnis mit den folgenden Lösungen: Das Landungsschiff in Feld B hat freie SL auf 9 Ziele, die Infanterie in Feld C auf 8 Ziele, der BEF in Feld D auf 9 Ziele, die Mechs und das Fahrzeug in den Feldern E, F und G auf je 7 Ziele, der Mech und der Hubschrauber in den Feldern H und I auf je 8 Ziele und der Mech in Feld J auf 5 Ziele.

• SICHTLINIEN ZWISCHEN ZWEI FELDERN •

In der Abbildung Sichtlinien zwischen zwei Feldern *will Spieler 1 mit seinem Mech und den LSR-Fußtruppen in Feld A sowie dem Gefechtsfahrzeug in Feld B den Mech von Spieler 2 in Feld C der Karte Bewaldetes Gebiet angreifen.*

Zum Glück für Spieler 1 hat Spieler 2 die Initiative verloren und muss seinen Waffeneinsatz ansagen, bevor Spieler 1 irgendeinen Angriff seiner drei Einheiten erklären muss. Zum Pech von Spieler 1 weiß Spieler 2 jedoch genau, was er tut, und erklärt einen Angriff auf den Zug LSR-Fußtruppen in Feld A. Da die Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel genau zwischen zwei Hexfeldpaaren (in der Abbildung 1 und 2) verläuft, liegt es an Spieler 1, der die Zieleinheit in Feld A kontrolliert, zu entscheiden, auf welcher Seite dieser Feldpaare die Sichtlinie verläuft. Er kann nicht für ein Feldpaar eine Hexseite und für das zweite Paar eine andere (in der Abbildung markiert als I und II) wählen, da die Sichtlinie in jedem Fall eine gerade Linie ist, sondern muss sich für beide Feldpaare für dieselbe Seite entscheiden. Spieler 1 weiß, dass ein Angriff des Mechs die Infanterie aller Wahrscheinlichkeit nach hart treffen wird, insbesondere, da sie sich in offenem Gelände befindet, aber er will Spieler 2s Mech wenn irgend möglich noch einmal beschädigen, da dieser bereits schwer beschädigt ist und jeder zusätzliche Treffer sein Ende sein könnte. Er weiß auch, dass die Sichtlinie zwischen den beiden betroffenen Einheiten für den Rest der Runde „steht", sobald der Verteidiger seine Wahl getroffen hat. Daher wählt er für die Sichtlinie Pfad I. Das erlaubt Spieler 2s Mech den Angriff, aber die Infanterie kann den Angriff erwidern. Hätte er sich für Pfad II entschieden, hätten zwei Felder lichter und ein Feld dichter Wald die Sichtlinie blockiert und keine der beiden Einheiten hätte in dieser Runde angreifen können.

Wenn die Infanterie den Mech angreift, wird ein erzielter Schaden auf der Frontspalte der Mech-Trefferzonentabelle ausgewürfelt, da der Angriff den BattleMech von vorne trifft (siehe Angriffsrichtung, *S. 119).*

Nachdem Spieler 2 seinen Angriff erklärt hat, kann Spieler 1 die Angriffe seiner drei Einheiten ansagen. Die Sichtlinie zwischen der LSR-Infanterie und dem Mech „steht" bereits, also erklärt er deren Angriff.

Aber obwohl die Infanterie in Feld A eine freie Sichtlinie auf das Ziel in Feld C hat, kann Spieler 2, wenn Spieler 1 den Angriff des Mechs in Feld A erklärt, als führender Spieler der Zieleinheit zwischen den SL-Pfaden I und II wählen, da nur die SL von der und zur Infanterie feststeht. Um seinen Mech so weit es geht zu schützen, wählt er Pfad II. Zwei Felder lichter und ein Feld dichter Wald liegen zwischen Angreifer und Ziel und blockieren die Sichtlinie, so dass keine der beiden Einheiten in dieser Runde die andere angreifen kann. (Hätte der Wald nicht ausgereicht, die SL zu blockieren, hätte der Level-1-Hügel neben dem Zielmech ihm immer noch teilweise Deckung verschafft; siehe weiter unten Teilweise Deckung.*)*

Als Nächstes erklärt Spieler 1, dass sein Gefechtsfahrzeug in Feld B den Mech in Feld C angreift. Wieder verläuft die Sichtlinie zwischen zwei Hexfeldern (Paar 1), und der Spieler des Ziels hat die Wahl zwischen Pfad I und Pfad II. Wieder wählt Spieler 2 Pfad II, um seinen Mech zu schützen. Diesmal liegt nur ein einzelnes Feld lichter Wald zwischen Angreifer und Ziel. Da das Fahrzeug sich jedoch auf Level 1 befindet (Level von Feld B [0] + Höhe des Fahrzeugs [1]), blockiert der an den Angreifer angrenzende Level-1-Hügel in Feld 1-II die Sichtlinie. Nur der Schusswechsel zwischen der Spieler-1-Infanterie und dem Spieler-2-Mech wird durchgespielt.

Hätte Spieler 2 Pfad I gewählt, wäre ein Schaden durch den Fahrzeugangriff auf der Frontspalte der Mech-Trefferzonentabelle ausgewürfelt, da der Angriff den Mech von vorne getroffen hätte. Hätte sich auf Pfad II kein Hügel zwischen Fahrzeug und Mech befunden, wäre ein Schaden auf der Linken-Seitenspalte der Mech-Trefferzonentabelle ausgewürfelt worden, weil der Angriff den Mech von der linken Seite getroffen hätte (siehe Angriffsrichtung*, S. 119).*

Falls sich in der Bewegungsphase (Boden) der nächsten Runde keine der Einheiten bewegt, können beide Spieler bei der Angriffserklärung der Waffeneinsatzphase andere Pfade als in dieser Runde für jede Angreifer-Ziel-Paarung wählen.

Und schließlich: Spieler 2 hätte auch erklären können, dass sein Mech in dieser Runde keine Waffen einsetzt. In diesem Fall hätte Spieler 1 einen Angriff seiner LSR-Fußtruppen erklärt, und Spieler 2 hätte durch die Wahl von Pfad II für die Sichtlinie jeden Angriff verhindern können.

TEILWEISE DECKUNG (NUR MECH)

Nur ein stehender Mech kann durch Gelände teilweise Deckung erhalten. Auch wenn Große Hilfsfahrzeuge, aufgesetzte Raumboote und aufgesetzte Landungsschiffe sich ebenfalls mehr als ein Level über den Boden der Felder erheben, in denen sie sich befinden, erhalten sie niemals teilweise Deckung.

Um teilweise Deckung zu haben, muss ein Mech sich an ein Feld angrenzend aufhalten, das ein Level höher als das Feld des Mechs ist und zwischen ihm und der angreifenden Einheit liegt. Ein Mech in einem Level-0-Feld ist zum Beispiel für die Bestimmung einer Sichtlinie auf Level 2. Ein angrenzender Level-1-Hügel zwischen ihm und einem Angreifer würde ihm teilweise Deckung liefern. Damit dies funktioniert, darf das SL-Level der angreifenden Einheit zudem nicht höher sein als das der Zieleinheit. Mit anderen Worten, gegen einen abwärts feuernden Angreifer (in erhöhter Position), egal in wie vielen Feldern Entfernung, gibt es keine teilweise Deckung.

Cauldron-Born, *2. Schwert des Lichts (Haus Kurita).*

Das teilweise Deckung liefernde Sichthindernis kann ein Hügel sein, ein Gebäude (aber keine Brücke), ein Landungsschiff oder eine beliebige Kombination daraus. Teilweise Deckung blockiert die Sichtlinie nicht, addiert jedoch einen +1-Modifikator zum Trefferwert des Angreifers. Der Angriff wird normal aufgelöst, doch falls als Trefferzone ein Bein angezeigt wird, schlägt der Angriff stattdessen in die Deckung ein. Handelt es sich um ein Gebäude oder Landungsschiff, richtet er Schaden an (siehe G*ebäude und Angriffe durch aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten* auf den S. 166 respektive 249). Bei vierbeinigen Mechs spielt keine Rolle, welches Bein getroffen wird. Für weitere Erklärungen, siehe *Trefferwertmodifikatoren*, S. 106.

ProtoMech: Da sie nicht höher sind als Fahrzeuge können ProtoMechs keine teilweise Deckung erhalten.

Wald: Wald bietet einem Mech keine teilweise Deckung.

WASSER

Ein Wasserfeld der Tiefe 1 bietet einem stehenden Mech in diesem Feld teilweise Deckung. Da das Wasser den Mech einschließt, gilt diese teilweise Deckung auch gegen einen Angreifer in erhöhter Position.

Wasser der Tiefe 2+ blockiert Sichtlinien von und zu einem darin stehenden Mech, und Wasser ab Tiefe 1 blockiert SL von und zu einem liegenden Mech. Das bedeutet, Einheiten über dem Wasser wie Schweber oder Ekranoplans haben niemals eine freie SL auf eine untergetauchte Einheit, auch nicht, wenn sie sich im selben Hexfeld befinden.

Fahrzeug: Über Wasser gleitende Luftkissenfahrzeuge und Schiffe erheben sich 1 Level über die Wasseroberfläche. U-Boote können sich in beliebiger möglicher Tiefe auf oder unter dem Wasser aufhalten (siehe *U-Boote***,** S. 56). Andere Fahrzeuge können Wasser nicht betreten (mit Ausnahme von Hilfsfahrzeugen mit Amphibienausrüstung).

Unterwasserangriff: Für Angriffe unter Wasser gelten besondere Regeln. Siehe *Geländemodifikatoren*, S. 108.

Die Abbildung Sichtlinienbeispiele *auf S. 100 enthält mehrere Beispiele für teilweise Deckung.*

Der Mech in Feld G hat teilweise Deckung vor den Einheiten in den Feldern A, B, C und E, da er sich unmittelbar neben Feldern (1206 und 1307) aufhält, die ein Level 1 niedriger sind als seine SL-Höhe und entlang der SL zwischen dem Mech und diesen Einheiten liegen. Außerdem ist die SL-Höhe dieser Einheiten nicht höher als die des Mechs.

Der Mech in Feld H hat aus demselben Grund (durch Felder 1007 und 1108) teilweise Deckung vor den Einheiten in den Feldern A, B, C, D und E. Beim Mech in Feld E hat er nur teilweise Deckung, falls der Mech in Feld E zuerst einen Angriff erklärt, da dessen SL zwischen Feld 1108, das teilweise Deckung gewährt, und Feld 1207, das keine gewährt, verläuft. In diesem Fall kann der Spieler des Ziels die teilweise Deckung wählen. Obwohl das BEF in Feld D für SL-Zwecke auf Level 9 ist (alle BEF sind 1 Level über dem Boden des Hexfelds, in diesem Fall Level 8), ist die SL-Höhe des BEF nicht höher als die des Ziels, daher gilt die teilweise Deckung.

Der Mech in Feld J schließlich hat teilweise Deckung vor den Einheiten in den Feldern A, B, C, D und E. Vor den Einheiten in den Feldern A, C, D und E hat der Mech teilweise Deckung durch das Gelände im angrenzenden Feld 5, das sich ein Level tiefer befindet als die SL-Höhe des Mechs und entlang der SL liegt. Vor dem Landungsschiff in Feld B, dessen SL nicht durch Feld 5 verläuft, hat der Mech trotzdem teilweise Deckung, da er in Wassertiefe-1-Wasser steht.

WAFFENEINSATZ

In der Waffeneinsatzphase benutzen Spieler die Bewaffnung ihrer Einheiten, um anvisierten Zielen Schaden zuzufügen. Die folgende Liste ist keine unumstößliche Regel für die Behandlung von Waffenfeuer, sondern ein Gerüst, auf dem die weiteren Regeln dieses Kapitels aufbauen, um ein umfassendes Verständnis für die Durchführung von Kämpfen in **BattleTech** zu vermitteln.

Die grobe Reihenfolge der Aktionen stellt sich wie folgt dar:

- Eine angreifende Einheit feuert eine Waffe auf eine feindliche Zieleinheit ab.
- Trifft die Waffe, richtet sie eine bestimmte Menge Schaden an.
- Der Angreifer würfelt die Trefferzone aus.
- Der angegriffene Spieler streicht in dieser Zone eine Anzahl von Panzerungspunkten in Höhe des erzielten Schadens ab.
- Falls in einer Zone keine Panzerungspunkte mehr vorhanden sind und der Schaden durch den erfolgten Angriff noch nicht vollständig zugeteilt ist, wird der restliche Schaden gegen die Interne Struktur wirksam.
- Der angegriffene Spieler streicht eine Anzahl von Internen Strukturpunkten in Höhe des verbliebenen Schadens ab.
- Der Angreifer würfelt kritische Treffer aus.
- Falls es zu kritischen Treffern kommt, werden diese ausgeführt.
- Ist eine Trefferzone zerstört, und der Schaden durch den erfolgten Angriff ist noch nicht vollständig zugeteilt, wird der restliche Schaden nach innen zur nächsten Trefferzone weitergeleitet.
- Die Zuteilung des Schadens wiederholt sich in der neuen Trefferzone, bis der gesamte Schaden zugeteilt ist.

Damit eine Einheit auf eine andere feuern kann, muss sie über eine freie Sichtlinie zum Ziel verfügen und das Ziel muss sich in Schussfeld und Reichweite der gewünschten Waffe befinden. Danach errechnet der angreifende Spieler die Wahrscheinlichkeit eines Treffers basierend auf der Entfernung des Ziels, der Bewegung des Angreifers sowie des Ziels, dem Gelände entlang der Sichtlinie und weiteren Faktoren.

Spieler feuern die Waffen einer Einheit einzeln ab (für Ausnahmen, siehe *Infanterie* auf S. 212 und *Raumschiff-Geschützbatterien* auf S. 234) und können innerhalb der im Folgenden beschriebenen Grenzen so viele oder so wenige ihrer Waffen auf ein Ziel abfeuern, wie sie wollen. Soweit nicht anders angegeben, kann jede Waffe nur einmal pro Runde abgefeuert werden. Eine Waffe erhält nur einen Trefferwurf pro Runde, auch wenn manche Waffen mehrfach Schaden anrichten können.

Trifft ein Angriff das Ziel, ermittelt der angreifende Spieler den Ort des Schadens, und der angegriffene Spieler notiert den Schaden auf dem Datenbogen der getroffenen Einheit.

Die Regeln für den Waffeneinsatz enthalten generelle Richtlinien für Mech-Schussfelder, das Zufügen von Schaden und kritische Treffer. Die besonderen Regeln zu diesen Punkten für andere Einheitstypen sind in den entsprechenden Kapiteln enthalten. Diese Regeln gelten auch für *Nahkampf* (siehe S. 143).

MUNITIONSVERBRAUCH

Einheiten führen eine begrenzte Menge an Munition für Raketenlafetten, Maschinengewehre, Autokanonen und sonstige ballistische Waffen mit. Für Waffen, die Munition benötigen, ist die Anzahl der verfügbaren Salven in der Munitionsspalte der *Waffen- und Ausrüstungstabelle* auf S. 303 angegeben. Eine Salve oder ein Schuss entspricht einem Feuerstoß der betreffenden Waffe, nicht einer einzelnen Kugel, Granate oder Rakete. Eine LSR-20 mit einer Tonne Munition verfügt zum Beispiel über sechs Schuss, was bedeutet, sie kann sechs Mal abgefeuert werden (einmal pro Runde, über insgesamt sechs Runden), wobei jedes Mal zwanzig Raketen abgeschossen werden.

Die Ausnahme von dieser Regel sind Schnellfeuerwaffen wie Ultra-Autokanonen, Multi-Autokanonen usw. Diese Waffen sind in der Typspalte der Waffen- und Ausrüstungstabelle entsprechend gekennzeichnet. Diese Waffen können mit einem Feuerstoß innerhalb einer Runde mehrere Salven abfeuern. Eine Multi-AK/5 zum Beispiel kann nach Belieben des Spielers in einer Runde einen bis sechs Schuss abgeben. Eine Multi-AK/5 mit einer Tonne Munition hat 20 Schuss. Sie kann über zwanzig Runden einen Schuss pro Runde abfeuern, aber auch in drei Runden jeweils sechs Schuss abgeben, was 18 Schuss entspricht. Danach kann sie nur zweimal je einen Schuss oder einmal zwei Schuss abfeuern, bevor ihre Munition verbraucht ist (Oder eine beliebige andere Kombination von Salven; siehe *Schnellfeuerwaffen*, S. 114).

Der Datenbogen einer Einheit enthält die verfügbare Anzahl von Salven für jede Waffen in den Munitionszeilen der Bauteiltabelle (ältere Datenbögen führten diese Information auch unter den Mechdaten auf). Der Spieler sollte den Munitionsverbrauch auf der Bauteiltabelle notieren, indem er (bei der Erklärung eines Angriffs) für jeden verbrauchten Schuss einen Strich neben dem entsprechenden Munitionsvorrat macht. Sobald die Anzahl der Striche der Anzahl der verfügbaren Schuss entspricht, ist das Munitionslager leer. Falls keine weiteren Munitionszeilen dieses Typs zur Verfügung stehen, ist die Waffe leer geschossen und kann für den Rest des Spiels nicht mehr eingesetzt werden.

Jede Waffe kann Munition aus jedem Munitionslager beziehen, das die korrekte Munition enthält. Die Munition muss nicht in derselben Trefferzone wie die Waffe gelagert sein. Eine LSR-15 im linken Arm eines Mechs zum Beispiel kann in einer beliebigen Trefferzone lagernde LSR-15-Munition benutzen, aber keine LSR-5, -10 oder -20-Munition. Außerdem kann der Spieler, sofern der Mech über mehrere Munitionszeilen eines Typs verfügt, Munition aus einem Lager seiner Wahl ziehen und diese Wahl jede Runde nach Belieben ändern. Nehmen wir als Beispiel einen Mech mit

OBK-M10 O-Bakemono, *5. Sun-Zhang-Kader Haus Kuritas.*

einer LSR-15-Lafette und drei LSR-15-Munitionslagern, eines im rechten Arm, eines im linken Torso und eines im linken Arm. Der Spieler kann (solange er nur einen Strich pro Runde neben einer Munitionszeile macht) die Striche gleichmäßig über alle drei Lager verteilen, zunächst nur ein Lager leeren oder den Munitionsverbrauch beliebig zwischen den Lagern verteilen. Diese Regel gilt auch für Schnellfeuerwaffen. Ein Mech mit einer Multi-AK/5 und drei verschiedenen Munitionslagern des richtigen Typs kann in einer Runde sechs Schuss verfeuern und die sechs Verbrauchsmarkierungen beliebig auf ein, zwei oder alle drei Zeilen verteilen.

Infanterie: Mit Ausnahme bestimmter Raketenangriffe durch Gefechtsrüstungen (siehe *Gefechtsrüstungsangriffe*, S. 217) brauchen Infanterieeinheiten ihren Munitionsverbrauch nicht festzuhalten.

Munitionsabwurf

Es kann vorkommen, dass ein Spieler die in einem Mech oder Fahrzeug mitgeführte Munition loswerden will. Das ist möglich, indem er die Ladeluken im Rücken des Mechs oder im Heck des Fahrzeugs öffnet und die Munition auswirft.

In der Endphase einer Runde kann ein Spieler erklären, dass eine Einheit in der nächsten Runde Munition abwirft. Die Einheit darf die mitgeführte Munition ganz oder teilweise abwerfen, aber der Abwurf muss zeilenweise erfolgen (bzw. tonnenweise bei Fahrzeugen; halbtonnenweise, falls die einzige Bewaffnung aus MGs besteht). Ein Munitionslager (eine Tonne Munition bei Fahrzeugen) kann nur komplett abgeworfen werden. Der Abwurf findet in der nächstfolgenden Runde statt.

Sobald ein Spieler erklärt, dass seine Einheit Munition abwerfen wird, ist diese Munition nicht mehr verfügbar und die betreffende Waffe nicht mehr einsetzbar, es sei denn, es ist ein weiteres, nicht zum Abwurf vorgesehenes Munitionslager (eine weitere Tonne Munition bei Fahrzeugen) des richtigen Typs verfügbar. Die Munition ist jedoch bis zur Endphase der nächsten Runde noch vorhanden. In dieser einen Runde befindet sich die Munition noch an ihrem normalen Platz an Bord und kann durch einen kritischen Treffer oder bei Mechs einen Hitzestau explodieren.

Eine Munition abwerfende Einheit kann nicht rennen, sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegen oder springen. Jeder Treffer gegen die abwerfende Einheit in einer Rücken- oder Hecktrefferzone durch Waffeneinsatz oder Nahkampfattacke richtet normalen Schaden an und löst zusätzlich die Explosion aller explosionsfähigen abzuwerfenden Munition aus. (Zu den betroffenen Trefferzonen zählt der Torsorücken bei Mechs, aber nicht der Geschützturm bei Fahrzeugen.) Munition kann in verschiedenen Trefferzonen eines Mechs gelagert werden, wird aber grundsätzlich durch den Torsorücken be- und entladen.

In einem Hexfeld abgeworfene Munition kann weder explodieren noch zu irgendeiner Art von Angriff benutzt werden.

Luft-/Raum-Einheiten: Aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten werfen Munition auf dieselbe Weise wie Fahrzeuge ab. Fliegende Luft-/Raum-Einheiten dürfen während des Abwurfs keinen Vollschub einsetzen, und jeder Treffer gegen die Heckpanzerung der Einheit löst eine Explosion der abzuwerfenden Munition aus.

Einheitsverbote: ProtoMechs können keine Munition abwerfen.

Unter Wasser: Unter Wasser ist kein Munitionsabwurf möglich. Taucht eine Einheit in einer Runde unter, in der sie Munition abwirft, werden alle drei Torsozonen überflutet (siehe *Unterwassereinheiten*, S. 121).

TSH-7S Tai-sho, *27. Dieron-Regiment Haus Kuritas.*

SCHUSSFELDER

Falls eine angreifende Einheit eine freie Sichtlinie zum beabsichtigten Ziel hat, überprüft der angreifende Spieler als nächstes die Schussfelder der Einheit, um festzustellen, welche Waffen das Ziel angreifen können. Wie im Diagramm Mech-Schussfelder dargestellt, gibt es vier Schussfelder: das Frontalschussfeld (gelb), das linke und rechte Seitenschussfeld (blau) und das Rückenschussfeld (rot).

Diese Schussfelder erstrecken sich von der feuernden Einheit bis zum Rand der Spielfläche. Die maximale Reichweite der verschiedenen Waffen ist auf den *Waffen- und Ausrüstungstabellen* ab S. 303 angegeben.

Infanterie: Infanterie hat keine Schussfeldbeschränkungen.

ProtoMechs: ProtoMechs haben dieselben Schussfelder wie Mechs und können wie in den Standardregeln beschrieben den Torso drehen (siehe *Drehen der Schussfelder*, S. 105). Verfügt ein ProtoMech über ein Hauptgeschütz, kann er diese Waffe auf Ziele im Frontal- und beiden Seitenschussfeldern abfeuern. Bei einer Torsodrehung dreht sich die Waffe mit und besitzt dadurch einen potentiellen Schusswinkel von 360°.

Fahrzeuge: Fahrzeuge haben dieselben Schussfelder wie Mechs. Verfügt ein Fahrzeug über einen Geschützturm, feuern die darin montierten Waffen ins Frontalschussfeld, ihr Schussfeld kann jedoch wie unter *Drehen der Schussfelder* auf S. 105 beschrieben gedreht werden.

Luft-/Raum-Einheiten: Luft-/Raum-Einheiten haben vier Schussfelder: Bug, Links, Rechts und Heck (siehe *Stromlinienform-Schussfelder*, S. 236).

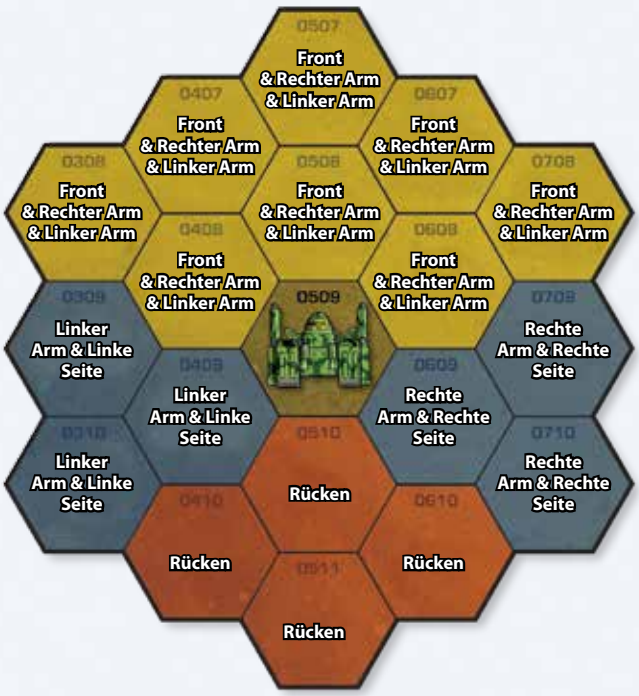
Kugelform-Einheiten haben sechs Schussfelder: Frontal, Frontal rechts, Frontal links, Heck links, Heck rechts und Heck (siehe *Kugelform-Schussfelder*, S. 235).

Für aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten gelten besondere Schussfeldregeln (siehe Angriffe durch aufgesetzte *Luft-/Raum-Einheiten*, S. 249).

Nicht-Luft-/Raum-Einheiten gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten: Bei Angriffen von Nicht-Luft-/Raum-Einheiten gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten gelten die normalen Schussfelder.

Operiert die fliegende Luft-/Raum-Einheit auf einer Troposphärenkarte, wird die SL vom Angreifer zum Ziel zu Feld 0909 gezogen, und es gilt das entsprechende Schussfeld. (Angriffe vom Boden gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten sind nur gegen Einheiten in einem mit der Geländekarte korrespondierenden Feld der Troposphärenkarte möglich, siehe S. 242).

Benutzt die fliegende Luft-/Raum-Einheit die Regeln für Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten, wird die Sichtlinie zum Endfeld ihrer Bewegung gezogen, ungeachtet der Größe der Spielfläche oder der Endposition der Luft-/Raum-Einheit relativ zu den Nicht-Luft-/Raum-Einheiten. Es gilt das entsprechende Schussfeld.



• SCHUSSFELDER-DIAGRAMM •

FRONTALSCHUSSFELD

In den drei Torsozonen der Frontseite, den Beinen oder dem Kopf eines Mechs montierte Waffen können nur auf Ziele im Frontalschussfeld feuern. Waffen in den Armen können in das Frontalschussfeld und das jeweilige armseitige Seitenschussfeld feuern.

In den Beinen montierte Waffen: In den Beinen montierte Waffen können nicht durch Waben feuern, die dem Mech teilweise Deckung verschaffen. Beinwaffen feuern grundsätzlich ins Frontalschussfeld, auch eine Torsodrehung hat darauf keinen Einfluss.

Fahrzeuge: Im Bug eines Fahrzeugs montierte Waffen können nur in das Frontalschussfeld feuern. Auch in einem Geschützturm montierte Waffen feuern in das Frontalschussfeld, ihr Schussfeld lässt sich jedoch, wie weiter unten unter Drehen der Schussfelder beschrieben, drehen.

Liegende Mechs: Die Schussfelder für Angreifer und Ziel bleiben unverändert, wenn es sich bei einem davon um einen liegenden Mech handelt.

LINKES SEITENSCHUSSFELD

Im linken Arm eines Mechs montierte Waffen können auf Ziele im linken Seitenschussfeld und im Frontalschussfeld feuern.

Fahrzeuge: An der linken Seite eines Fahrzeugs montierte Waffen können nur auf Ziele im linken Seitenschussfeld feuern.

RECHTES SEITENSCHUSSFELD

Im rechten Arm eines Mechs montierte Waffen können auf Ziele im rechten Seitenschussfeld und im Frontalschussfeld feuern.

Fahrzeuge: An der rechten Seite eines Fahrzeugs montierte Waffen können nur auf Ziele im rechten Seitenschussfeld feuern.

RÜCKENSCHUSSFELD

In den drei Torsozonen der Rückseite eines Mechs montierte Waffen können nur auf Ziele im Rückenschussfeld feuern. Waffen können auch an der Rückseite von Kopf und Beinen montiert werden (bei vierbeinigen Mechs nur in den Hinterbeinen). Alle nach hinten gerichteten Waffen eines Mechs sind auf dem Datenbogen mit (R) markiert und können nur auf Ziele im Rückenschussfeld feuern.

In den Beinen montierte Waffen: In den Beinen montierte Waffen können nicht durch Waben feuern, die dem Mech teilweise Deckung verschaffen. Nach hinten gerichtete Beinwaffen feuern grundsätzlich ins Rückenschussfeld, auch eine Torsodrehung hat darauf keinen Einfluss.

Fahrzeuge: Im Heck eines Fahrzeugs montierte Waffen können nur in das Frontalschussfeld feuern.

DREHEN DER SCHUSSFELDER

Während der Waffeneinsatzerklärung kann ein Mech den Torso um eine Hexseite nach links oder rechts drehen. Die untere Rumpfhälfte mit den Beinen behält die Ausrichtung bei. Dadurch kann sich der Mech in eine Richtung bewegen und gleichzeitig in eine andere feuern. Die Schussfelder der oberen Rumpfhälfte eines Mechs (Kopf, Torso und Arme) sind abhängig von der Drehung des Torsos, nicht von der Ausrichtung der Einheit. Die Schussfelder in den Beinen montierter Waffen und für Trittattacken hingegen sind von der Ausrichtung des Mechs abhängig.

Wenn ein Mech den Torso dreht, drehen sich die Schussfelder der gesamten oberen Rumpfhälfte wie im Diagramm Gedrehte Schussfelder illustriert mit.

Vierbeinige und liegende Mechs: Diese Einheiten können den Torso nicht drehen.

Fahrzeuge: In einem Geschützturm montierte Waffen eines Fahrzeugs können entsprechend den Regeln für *Torso- und Geschützturmdrehung* auf S. 37 auf eine beliebige Hexseite gerichtet werden. Das Schussfeld eines Geschützturms entspricht dem Frontalschussfeld, ist aber abhängig von der Richtung, in die der Geschützturm zeigt, nicht von der Ausrichtung des Fahrzeugs.

• DREHUNG DER SCHUSSFELDER •

ARMÜBERSCHLAG

Mechs ohne Hand- und Unterarmaktivatoren können ihre Arme um 180° nach hinten kippen und ins Rückenschussfeld feuern. Dieses Manöver ist nur bei Mechs möglich, die bereits ohne Hand- und Unterarmaktivatoren konstruiert wurden sowie bei OmniMechs in einer Konfiguration ohne diese Aktivatoren. Mechs, die normalerweise über diese Aktivatoren verfügen, sie aber durch kritische Treffer verlieren, erhalten dadurch nicht die Möglichkeit zum Armüberschlag.

Bei einem Armüberschlag werden während der Waffeneinsatzerklärung beide Arme nach hinten gekippt. Der Armüberschlag ersetzt eine Torsodrehung und kann nicht mit ihr kombiniert werden. Nach dem Armüberschlag kann der Mech seine Armwaffen statt in die normalen Schussfelder dieser Waffen in das Rückenschussfeld abfeuern. Eine Ausnahme von dieser Regel gilt nur für Waffen, die auf Arm und Torso Bauteilzeilen verteilt sind. Nur Armwaffen, die vollständig in der Armtrefferzone montiert sind, können nach einem Armüberschlag ins Rückenschussfeld feuern.

Verliert ein armüberschlagfähiger Mech während des Spiels einen Arm, kann er den anderen trotzdem überschlagen. In der Endphase der Runde kehren übergeschlagene Arme automatisch in die Normalposition zurück.

Liegende Mechs und ProtoMechs: Diese Einheiten können keinen Armüberschlag durchführen.

WAFFEN ABFEUERN

Nachdem ein Spieler sich davon überzeugt hat, dass er eine freie Sichtlinie auf das Ziel seines Angriffs hat und dieses sich im Schussfeld seiner Waffen befindet, kann er einen Angriff durchführen. Um den Basistrefferwert des Angriffs zu ermitteln, zählt er die Entfernung zum Ziel in Feldern. Für jede Waffe, die er abfeuert, stellt er fest, ob der Schuss leichter oder schwieriger als normal ist, wobei er Gelände, Bewegung, Besonderheiten der Waffe und andere Faktoren einbezieht. Alle diese Faktoren werden in Modifikatoren auf den Basistrefferwert ausgedrückt und ergeben einen modifizierten Trefferwert. Je schwieriger der Schuss durch Entfernung, behinderndes Gelände oder Bewegung wird, desto höher ist der modifizierte Trefferwert. Dann würfelt der Spieler mit 2W6 aus, ob der Angriff das Ziel trifft. Wirft er mindestens so hoch wie der modifizierte Trefferwert oder höher, trifft der Schuss das Ziel.

Jede Waffe darf nur einmal pro Runde abgefeuert werden, einschließlich Waffen, die mehr als einen Schuss pro Runde abfeuern können (siehe *Schnellfeuerwaffen*, S. 114).

SCB-9A Scarabus, *Brock's Buccaneers (Söldner).*

Es ist kein Waffeneinsatz gegen Einheiten im selben Hexfeld wie der Angreifer möglich. Für Ausnahmen siehe *Kernschusswaffen* auf S. 114 und *Infanterie* auf S. 212.

Wie unter *Spielbegriffe* (S. 42) definiert, kann es sich bei dem Ziel für einen Angriff um eine andere Einheit, ein freies Hexfeld oder nahezu alles dazwischen handeln. Die Spieler können auf so ziemlich alles feuern, selbst wenn das keinerlei Schaden anrichtet. Zum Beispiel kann ein Spieler auf ein leeres Hexfeld feuern, um seinen Mech aufzuheizen, damit er dessen Dreifachmyomer (siehe S. 130) einsetzen kann, oder weil er einfach nur Munition verbrauchen will. Gleichgültig, warum ein Ziel ausgewählt wird oder worum es sich handelt, wenn eine Waffe abgefeuert wird, müssen alle damit verbundenen Auswirkungen berücksichtigt werden, d. h. es muss eventuell verbrauchte Munition und die entstehende Abwärme festgehalten werden, Besonderheiten der Waffe berücksichtigt werden und so weiter.

BASISTREFFERWERT

Das Basistrefferwert eines Waffeneinsatzes ist identisch mit dem Schützenwert der feuernden Einheit (siehe *Spielwerte*, S. 39).

MODIFIZIERTER TREFFERWERT

Der modifizierte Trefferwert entspricht dem Basistrefferwert zuzüglich aller anwendbaren Modifikatoren für Entfernung, Mindestreichweite, Bewegung, Gelände und andere unter Trefferwertmodifikatoren behandelte Faktoren.

Ist der modifizierte Trefferwert höher als 12, verfehlt der Schuss das Ziel in jedem Fall. Stellt ein Spieler fest, dass der erklärte Angriff einer Einheit dadurch keine Möglichkeit hat, das Ziel zu treffen, kann er den Angriff abbrechen, um keine Munition zu verschwenden und die mit dem Schuss verbundene Hitzeentwicklung zu vermeiden. Er darf den Angriff jedoch nicht auf ein anderes Ziel umleiten.

Ist der modifizierte Trefferwert gleich 2 oder niedriger, trifft der Angriff das Ziel in jedem Fall. Da aber bei manchen Waffen einige vom Trefferwurf abhängige zusätzliche Effekte auftreten, muss auch bei einem garantierten Treffer ein Trefferwurf durchgeführt werden (siehe *Waffen und Ausrüstung*, S. 113).

TREFFERWERTMODIFIKATOREN

Der Basistrefferwert kann durch verschiedene Faktoren modifiziert werden, unter anderem Entfernung, Gelände, mehrere Ziele, Hitze, Schaden, liegende oder immobile Ziele. Alle Modifikatoren werden addiert.

Entfernungsmodifikator

Je weiter ein Ziel von der feuernden Einheit entfernt ist, desto schwerer ist es zu treffen. Die Entfernung des Angreifers zum Ziel legt den Entfernungsmodifikator für den Angriff fest. Er wird festgestellt, indem der kürzeste Weg vom Angreifer zum Ziel ermittelt und die Anzahl der Felder gezählt wird, angefangen mit dem an das Hexfeld des Angreifers angrenzenden Feld und weiter entlang der Sichtlinie bis inklusive dem Hexfeld des Ziels. Die so ermittelte Distanz ist die Entfernung.

Die Reichweiten aller verfügbaren Waffen sind in den *Waffen- und Ausrüstungstabellen* ab S. 303 aufgeführt. Die maximale Reichweite einer Waffe ist unterteilt in kurze, mittlere und weite Entfernung. Die tatsächliche Entfernung zum Ziel wird in der Zeile der benutzten Waffe nachgeschlagen, um festzustellen, in welcher dieser drei Entfernungskategorien sich das Ziel befindet bzw. ob es außer Reichweite ist. Für einen Schuss über kurze Entfernung gilt kein Modifikator, für einen Schuss über mittlere Entfernung ein Modifikator von +2 und für einen Schuss über weite Entfernung ein Modifikator von +4.

Weiter als unter weite Entfernung für eine Waffe angegeben entfernte Ziele sind außer Reichweite und können mit ihr nicht getroffen werden.

Nicht-Luft-/Raum-Einheiten gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten: Die Entfernung von einer Nicht-Luft-/Raum-Einheit (aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten eingeschlossen) zu einer fliegenden Luft-/Raum-Einheit hängt davon ab, ob letztere auf der Troposphärenkarte operiert (S. 80) oder die Regeln für Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten (S. 91) benutzt. Befindet sich die Luft-/Raum-Einheit auf der Troposphärenkarte, ist die Entfernung abhängig von der Entfernung der Wabe des Angreifers von Hex 0909 derselben Geländekarte. Zu dieser Entfernung werden pro Flughöhenstufe zwei Felder addiert (Die Entfernung zu einem Jäger in Flughöhe 3 vergrößert sich zum Beispiel um sechs Felder.)

Benutzt die fliegende Luft-/Raum-Einheiten die Regeln für Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten, ist die Entfernung abhängig davon, in welchem Hexfeld sie ihre Bewegung beendet, unabhängig von der Größe der Spielfläche oder wo sie ihre Bewegung relativ zu den Nicht-Luft-/Raum-Einheiten beendet. Auch in diesem Fall wird die Entfernung für jede Flughöhenstufe um zwei Felder vergrößert.

In beiden Fällen gilt die Entfernung zum Ziel als 0, falls der Angreifer in dieser Runde Ziel eines Angriffs von Seiten der fliegenden Luft-/Raum-Einheit wurde (d. h. falls ein Angriff erklärt wurde, auch wenn er noch nicht aufgelöst wurde). Auch wird in beiden Fällen die Mindestreichweite einer Waffe gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten ignoriert.

Fliegende Luft-/Raum-Einheiten: Fliegende Luft-/Raum-Einheiten berücksichtigen bei der Durchführung von Angriffen auf Nicht-Luft-/Raum-Einheiten (aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten eingeschlossen) keine Waffenreichweite. Stattdessen trifft der führende Spieler eine Auswahl aus einer speziellen Liste möglicher Angriffsarten, die jede über eigene Regeln zur Feststellung von möglichen Zielen, Erfolg des Angriffs, erzielter Schaden usw. verfügen. Für weitere Informationen, siehe *Luft-Boden-Angriffe* auf S. 242.

Für fliegende Luft-/Raum-Einheiten gelten auch andere Regeln beim Feststellen der Entfernung zu anderen fliegenden Einheiten (siehe *Luft-Luft-Angriffe*, S. 241).

Ausrüstung: Bestimmte Ausrüstungsgegenstände können die Entfernungsmodifikatoren beeinflussen (siehe *Sonstige Waffen und Ausrüstung*, S. 129).

Unter Wasser: Zusätzlich zu den Sonderregeln für Angriffe durch Wasser (siehe *Geländemodifikatoren*, S. 108) reduziert Wasser auch die Reichweite aller Energiewaffen beträchtlich. Führt eine tauchende Einheit (in Wassertiefe 2+ oder Wassertiefe 1 für einen liegenden Mech) einen Angriff durch, wird der Entfernungsmodifikator auf der Tabelle Unterwasserreichweiten ermittelt. Mit Ausnahme von Torpedos (siehe *Torpedorohre*, S. 139) kann keine der auf den Waffen- und Ausrüstungstabellen aufgeführten Waffen, die nicht auch auf der Tabelle Unterwasserreichweiten aufgeführt ist, unter Wasser eingesetzt werden.

Minimalreichweitenmodifikator

Manche Waffen wie Partikelprojektorkanonen, Autokanonen und Langstreckenraketen (LSR) sind für den Einsatz über große Distanzen ausgelegt, und es ist schwieriger, mit ihnen nahe Ziele zu treffen. Die *Waffen- und Ausrüstungstabellen* ab S. 303 geben für jede Waffe deren Minimalreichweite an, also die Entfernung, bei deren Unterschreitung die Waffe weniger effektiv als normal ist.

Der Minimalreichweitenmodifikator wird anhand der folgenden Formel errechnet: (Minimalreichweite) – (Entfernung zum Ziel) +1 = Minimalreichweitenmodifikator.

Jagatai, *Beta-Galaxis (Clan Geisterbär).*

UNTERWASSERREICHWEITEN

Waffe	Minimal	Kurz	Mittel	Weit
Leichter Laser	0	1	2	—
Mittelschwerer Laser	0	1–2	3–4	5–6
Schwerer Laser	0	1–3	4–6	7–9
Leichte PPK	3	1–4	5–7	8–10
PPK	3	1–4	5–7	8–10
Schwere PPK	3	1–4	5–7	8–10
Kurzlauf-PPK	0	1–6	7–8	9
ER-Mikrolaser	0	1	2	—
Leichter ER-Laser (Clan)	0	1	2	3–4
Leichter ER-Laser (IS)	0	1	2	3
Mittelschwerer ER-Laser (Clan)	0	1–3	4–7	8–10
Mittelschwerer ER-Laser (IS)	0	1–3	4–5	6–8
Schwerer ER-Laser (Clan)	0	1–5	6–10	11–16
Schwerer ER-Laser (IS)	0	1–3	4–9	10–12
ER-PPK (Clan und IS)	0	1–4	5–10	11–16
Mikroimpulslaser	0	1	2	—
Leichter Impulslaser (Clan)	0	1	2	3–4
Leichter Impulslaser (IS)	0	1	2	—
Mittelschwerer Impulslaser (Clan)	0	1–3	4–5	6–8
Mittelschwerer Impulslaser (IS)	0	1–2	3	4
Schwerer Impulslaser (Clan)	0	1–4	5–10	11–14
Schwerer Impulslaser (IS)	0	1–2	3–5	6–7
Leichter Ultralaser	0	1	2	—
Mittelschwerer Ultralaser	0	1–2	3–4	5–6
Schwerer Ultralaser	0	1–3	4–6	7–9

• MINIMALREICHWEITEN-DIAGRAMM •

Im abgebildeten Minimalreichweitendiagramm verfügt ein Mech auf der Karte Offenes Gelände #1 *über eine Partikelprojektorkanone (PPK), deren Minimalreichweite 3 Felder beträgt. Feuert der Mech die PPK auf ein 3 Felder entferntes Ziel ab, gilt ein Modifikator von +1 ([Minimalreichweite 3] – [Entfernung zum Ziel 3] +1 = 1). Ist das Ziel nur 2 Felder entfernt, hat der Modifikator den Wert +2 ([Minimalreichweite 3] – [Entfernung zum Ziel 2] +1 = 2). Ist das Ziel nur ein Feld entfernt, hat der Modifikator den Wert +3 ([Minimalreichweite 3] – [Entfernung zum Ziel 1] +1 = 3). Das Beispiel geht von einem Schützenwert von 4 aus.*

Gestattet der Mech im obigen Beispiel seinem Ziel, sich ihm bis auf zwei Felder zu nähern, muss der Spieler seinen Trefferwert modifizieren, da sich das Ziel damit innerhalb der Minimalreichweite der Waffe befindet. Da der Schützenwert des Mechpiloten bei 4 liegt, ist der Basistrefferwert 4, und der Minimalreichweitenmodifikator ist +2. Dadurch hat der angreifende Mech einen modifizierten Trefferwert von 6, so als befände sich sein Ziel in mittlerer Entfernung.

Bewegung des Angreifers

Ein sich bewegender Angreifer muss ständig seine Zielerfassung neu justieren, um den Einfluss seiner eigenen Bewegungen wieder auszugleichen. Aus diesem Grund wird der Trefferwert einer sich bewegenden Einheit durch die auf der Tabelle „Angriffsmodifikatoren" angegebenen Werte modifiziert. Der Bewegungsmodifikator für Angreifer richtet sich dabei nur nach der in der Bewegungsphase eingesetzten Bewegungsart, unabhängig von den dabei verbrauchten BP.

Infanterie: Für Infanterieeinheiten gilt beim Angriff kein Angreifer-Bewegungsmodifikator.

Bewegung des Ziels

Ein sich bewegendes Ziel ist schwieriger zu treffen, und aus diesem Grund wird die Zielzahl des Angreifers auch durch die Bewegungen seines Ziels modifiziert, die auf der Tabelle „Angriffsmodifikatoren" aufgeführt werden. Der Bewegungsmodifikator des Ziels richtet sich ganz allein nach der Anzahl der Hexe, die es in der Bewegungsphase zurückgelegt hat, und nicht nach der Anzahl der dabei verbrauchten Bewegungspunkte. Falls sich das Ziel in dieser Runde sowohl vorwärts als auch rückwärts bewegt hat, wird der Bewegungsmodifikator anhand der Anzahl der Hexe festgelegt, um die sich die Einheit nach ihrer zuletzt erfolgten Richtungsumkehr bewegt hat. Falls sich ein Ziel zum Beispiel zuerst 3 Hexe rückwärts und dann 2 Hexe vorwärts bewegt hat, würde sich der Bewegungsmodifikator aus den letzten 2 Hexen der Bewegung ergeben, was einen Bewegungsmodifikator des Ziels von 0 ergäbe. Wenn das Ziel in dieser Runde gesprungen ist, wird zusätzlich zu dem Modifikator für die Anzahl der bewegten Hexe auch noch ein Sprungmodifikator hinzugefügt.

Das Ziel-Bewegungs-Diagramm auf Seite 109 veranschaulicht anhand von Einheiten auf der Karte Offenes Gelände #1 *die bisher besprochenen Treffermodifikatoren. Der* Jenner *hat seine Gehbewegung von 7 Feldern genutzt, um von Feld A nach Feld B zu gelangen. Obwohl der* Jenner *dafür 7 BP aufgewendet hat, hat er sich tatsächlich nur 5 Felder bewegt, wie in der Abbildung dargestellt. Der* Jagermech *musste rennen, um von Feld C nach Feld D zu gelangen und dem Jenner frontal gegenüber zu stehen. Dazu benötigte er 5 BP, hat sich aber tatsächlich nur 2 Felder weit bewegt (3 Ausrichtungsänderungen). Der* Atlas *in Feld E hat sich nicht bewegt. Alle Einheiten haben den Standard-Schützenwert von 4.*

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

Der Jagermech *attackiert den* Jenner *mit seinen AK/5. Das Ziel ist 2 Felder entfernt, was für die AK/5 nahe Entfernung bedeutet. Allerdings hat die AK/5 eine Minimalreichweite von 3 Hexen. Dieses bedeutet, dass ein Angriff auf eine Entfernung von 3 Hexen mit +1 modifiziert wird, während ein Angriff auf eine Entfernung von 2 Hexen – so wie dieser Angriff – mit einer +2 modifiziert wird. Der* Jagermech *ist in dieser Runde gerannt und erhält damit einen Bewegungsmodifikator von +2. Der* Jenner *hat sich 5 Felder bewegt, was einen Modifikator für die Bewegung des Ziels von +2 bedeutet. Der modifizierte Trefferwert für die AK/5 des* Jagermech *beträgt damit 10 (4 (Basistrefferwert) + 0 (nahe Entfernung) + 2 (Minimalreichweite) + 2 (Bewegung des Angreifers) + 2 (Bewegung des Ziels) = 10).*

Der Atlas *feuert seine LSR auf den* Jagermech. *Die Entfernung zum Ziel beträgt 4 Felder, welches für die Waffe nah ist. Allerdings hat die LSR eine Minimalreichweite von 6 Hexen. Dies bedeutet, dass der Angriff mit einer +3 modifiziert wird. Da sich der* Atlas *nicht bewegt hat, erhält er auch keinen Bewegungsmodifikator für eigene Bewegung. Der* Jagermech *hat zwar 5 BP aufgewendet, sich aber nur 2 Felder bewegt. Deshalb entfällt der Modifikator für die Bewegung des Ziels. Der modifizierte Trefferwert für die LSR des* Atlas *beträgt damit 7 (4 (Basistrefferwert) + 0 (nahe Entfernung) + 3 (Minimalreichweite) + 0 (Bewegung des Angreifers) + 0 (Bewegung des Ziels) = 7).*

Geländemodifikatoren

Geländebedingungen können die Wahrscheinlichkeit eines Treffers beeinflussen, indem sie den Angreifer zwingen, auf störende Hindernisse und teilweise Deckung Rücksicht zu nehmen. Die spezifischen Geländemodifikatoren werden im Folgenden vorgestellt.

Lichter Wald: Falls sich das Ziel in lichtem Wald aufhält, gilt ein +1-Geländemodifikator. Zusätzlich wird der Trefferwert für jedes Feld lichter Wald zwischen Angreifer und Ziel um +1 modifiziert. Der Wald muss dabei ein Sichthindernis wie unter *Sichtlinie* auf S. 99 definiert sein. Liegen die Baumwipfel unterhalb der Sichtlinie zwischen den Einheiten, kommt dieser Modifikator nicht zur Anwendung.

Dichter Wald: Falls sich das Ziel in dichtem Wald aufhält, gilt ein +2-Geländemodifikator. Zusätzlich wird der Trefferwert für jedes Feld

dichter Wald zwischen Angreifer und Ziel um +2 modifiziert. Der Wald muss dabei ein Sichthindernis wie unter *Sichtlinie* auf S. 99 definiert sein. Liegt mehr als ein Feld dichter Wald als Sichthindernis zwischen Angreifer und Ziel, ist die Sichtlinie blockiert.

Teilweise Deckung: Teilweise Deckung gilt nur für stehende Mechs. Hat das Ziel teilweise Deckung (siehe *Sichtlinie*, S. 99) wird ein +1-Geländemodifikator zum Trefferwert addiert. Erhält ein Mech diesen Modifikator, wird der erzielte Schaden normal auf der Mech-Trefferzonentabelle ausgewürfelt, aber alle Beintreffer treffen stattdessen das Deckung gebende Gelände.

Wasser der Tiefe 1: Mechs in Wassertiefe 1 erhalten teilweise Deckung (siehe *Teilweise Deckung*, S. 102).

Ein Mech in Wassertiefe 1 kann mit Beinwaffen Unterwasserangriffe durchführen sowie Angriffe mit Waffen in allen anderen Trefferzonen gegen nicht tauchende Einheiten, sofern das Ziel die für einen solchen Angriff geltenden Bedingungen erfüllt.

Andere untergetauchte Einheiten können einen Mech in Wassertiefe 1 angreifen. Das Ziel hat teilweise Deckung, und Treffer in einer anderen Trefferzone als den Beinen treffen stattdessen das Wasser.

Eine Gefechtsrüstungseinheit mit Mehrzweckraketen in Wassertiefe 1 kann nicht tauchende Ziele angreifen (siehe S. 229).

Wasser der Tiefe 2+: Eine Einheit unter Wasser kann nur Einheiten angreifen und von Einheiten angegriffen werden, die sich ebenfalls unter Wasser befinden, mit zwei unten aufgeführten Ausnahmen. Für Mechs bedeutet unter Wasser stehend in Wassertiefe 2+ oder liegend in Wassertiefe 1.

- Andere Einheiten können einen in Wassertiefe 1 stehenden Mech angreifen. Das Ziel hat teilweise Deckung, und alle Treffer in anderen Trefferzonen als den Beinen treffen stattdessen das Wasser.
- Ein Angriff gegen eine Einheit auf der Wasseroberfläche ist immer möglich. Hat die Einheit einen Geschützturm, wird sie trotzdem behandelt, als hätte sie keinen.

• ZIEL-BEWEGUNGS-DIAGRAMM •

Die Sichtlinie wird normal festgelegt, wobei Wassertiefenstufen als negative Level gezählt werden. Wassertiefe 1 entspricht also Level –1 und liegt damit zwei Level unter einem Level-1-Hügel.

Einheiten ohne freie Sichtlinie können einander nicht angreifen. Die Tabelle UnterwasserSichtlinien fasst zusammen, welche Einheiten aufeinander schießen können und welche Modifikatoren gelten.

Bei Unterwasserangriffen können außer Torpedorohren (siehe S. 138) nur Laser und PPKs eingesetzt werden (siehe Tabelle *Unterwasserreichweiten*, S. 107).

Mehrere Ziele

Ein Spieler kann erklären, dass seine Einheit in einer Runde mehrere Ziele angreift, und unterschiedliche Waffensysteme gegen verschiedene Ziele einsetzen. Die einzige reale Grenze für die Anzahl der möglichen Ziele ist die Anzahl der verfügbaren Waffen einer Einheit.

UNTERWASSERSICHTLINIEN

Angreifer ist:	Ziel ist:				
	Unter Wasser[1]	*An Oberfläche*	*In Luft*	*Am Boden*[2]	*Getauchter Mech*[1]
Unter Wasser[1]	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja[4]
An Oberfläche	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja[3]
In der Luft	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja[3]
Am Boden[2]	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja[3]
Getauchter Mech[1]	Ja[6]	Ja[7]	Ja[5]	Ja[5]	Ja[8]

[1] Schließt stehende Mechs in Wassertiefe 2+ und liegende Mechs in Wassertiefe 1 ein; für Ausnahme siehe Mehrzweckraketen, S. 229.
[2] Schließt stehende Mechs auf Level 0+ ein.
[3] Mit +1 für teilweise Deckung; entsprechende Spalte der Mech-Trefferzonentabelle benutzen, Beintreffer treffen stattdessen Wasser und richten keinen Schaden an.
[4] Mit +1 für teilweise Deckung; entsprechende Spalte der Mech-Trefferzonentabelle benutzen, Treffer überall außer an Beinen treffen stattdessen Wasser und richten keinen Schaden an.
[5] Kann nur Waffen in Kopf, Torso und Armen einsetzen.
[6] Kann nur Waffen in Beinen einsetzen.
[7] Kann alle Waffen einsetzen, aber Trefferzone und Schaden können variieren (siehe oben Wassertiefe 1 sowie *Rumpfintegrität* in Kapitel *Gefechtsfahrzeuge*, S. 198).
[8] Kann nur Beinwaffen auf Beine und Waffen im oberen Rumpf auf oberen Rumpf abfeuern, +1 für teilweise Deckung (siehe oben Wassertiefe 1).

Der Spieler muss ein Ziel als Primärziel festlegen. Falls sich Ziele im Frontalschussfeld der Einheit befinden, muss eines von ihnen das Primärziel werden. Erklärt der Spieler nur Angriffe gegen Ziele in den Seitenschussfeldern und im Rückenschussfeld, steht es ihm frei, welches davon er als Primärziel wählt. Alle übrigen Ziele gelten als sekundär und der Spieler muss einen Mehrfachziel-Modifikator auf den Trefferwert der betreffenden Angriffe addieren. Für Sekundärziele im Frontalschussfeld gilt ein Mehrfachzielmodifikator von +1, für Sekundärziele in Seiten- oder Rückenschussfeld von +2. Dieser Modifikator verändert sich nicht, egal, wie viele Sekundärziele die Einheit angreift.

Diese Regeln gelten ungeachtet der Tatsache, wo die eingesetzten Waffen montiert sind. Nehmen wir als Beispiel einen Mech mit drei mittelschweren Lasern im rechten Arm. Er feuert mit einem Laser auf ein als Primärziel designiertes Ziel im Frontalschussfeld, mit dem zweiten Laser auf ein Ziel im rechten Seitenschussfeld und mit dem dritten Laser auf ein weiteres Ziel im rechten Seitenschussfeld. Für das Primärziel wird kein Mehrfachziel-Modifikator angerechnet, während für die beiden Sekundärziele im rechten Seitenschussfeld je ein +2-Trefferwertmodifikator gilt.

Nahkampfattacken: Der Modifikator für Mehrfachziele gilt nicht für Nahkampfaktionen.

Luft-/Raum-Einheiten: Bei Luft-/Raum-Einheiten werden mehrere Ziele anders gehandhabt als bei Bodeneinheiten (siehe *Luft-/Raum-einheiten*, S. 234).

Gefechtsrüstungen: Da Gefechtsrüstungen keine Schussfelder haben, addieren sie grundsätzlich +1 für alle Sekundärziele, niemals +2.

Konventionelle Infanterie: Konventionelle Infanterie darf pro Runde nicht mehr als ein Ziel angreifen.

Fahrzeuge: Der Geschützturmschwenk eines Fahrzeugs wird für die Bestimmung von Mehrfachziel-Modifikatoren behandelt wie die Torsodrehung eines Mechs.

Hitze- und Schadensmodifikatoren

Der angreifende Mech muss seinen Basistrefferwert unter Umständen auf Grund von bestehenden Gefechtschäden und aufgestaute Abwärme modifizieren. Diese Modifikatoren werden unter *Kritische Treffer* bei Mechs auf S. 124 und *Wärme* auf S. 158 behandelt. Die Wärmeskala des Datenbogens fasst die Modifikatoren für einen Hitzestau zusammen.

Unterarm- und Handaktivatoren: Manche Mechs verfügen bereits vom Bauplan her nicht über Hand- und Unterarmaktivatoren. Für diese Mechs gelten daher keine Aktivatorschadensmodifikatoren auf den Waffeneinsatz. Das Fehlen dieser Aktivatoren wirkt sich jedoch trotzdem auf den Nahkampf aus.

Nahkampf: Schadensmodifikatoren gelten auch für Nahkampfattacken, Hitzestau-Trefferwertmodifikatoren jedoch nicht (siehe *Nahkampf*, S. 143).

IndustrieMech-Modifikator

Für IndustrieMechs gilt ein +1-Trefferwertmodifikator für alle Waffeneinsätze, es sei denn, der IndustrieMech verfügt über ein verbessertes Feuerleitsystem.

Hilfsfahrzeugsmodifikator

Auch für Hilfsfahrzeuge gelten zusätzliche Trefferwertmodifikatoren, falls sie über kein zusätzliches Feuerleitsystem verfügen (siehe *Trefferwertmodifikatoren*, S. 206).

SPEZIALANGRIFFE

Für mehrere Spezialangriffe existieren gesonderte Regeln und Trefferwertmodifikatoren, wie im Folgenden beschrieben.

Angriffe auf immobile Ziele

Wenn eine Einheit auf ein immobiles Ziel feuert, sei es ein Gebäude, ein Waldfeld, eine stillgelegte Einheit oder eine, deren Krieger das Bewusstsein verloren hat, ein durch kritischen Schaden festliegendes Fahrzeug, oder was auch immer sonst, gilt ein Modifikator von –4 auf den Trefferwert. Dieser Modifikator gilt nicht für Angriffe auf Einheiten, die sich bewegen können, es aber nicht tun, und auch nicht für Angriffe auf liegende Mechs oder Mechs mit zerstörtem Kreiselstabilisator oder zwei zerstörten Hüftaktivatoren. Bei diesen Einheiten ist davon auszugehen, dass sie sich innerhalb ihres Felds durchaus noch bewegen, deshalb werden sie wie ein normales Ziel angegriffen.

Gezielter Schuss: Gegen stillgelegte Einheiten oder Einheiten bewusstloser Krieger sind gezielte Schüsse mit beliebigen Waffen außer Raketenlafetten, mit Bündelmunition geladenen LB-X-Autokanonen, Rotationsgaussgeschütze oder Schnellfeuerwaffen in Mehrfachschussmodus möglich. Beim Feuern auf ein solches immobiles Mech- oder Fahrzeugziel (am Boden befindliche Jäger oder Raumboote eingeschlossen, sofern sie stillgelegt oder ihre Krieger bewusstlos sind) kann der führende Spieler einen gezielten Schuss abgeben, indem er eine bestimmte Trefferzone als Ziel ansagt. Gegen jede Trefferzone außer dem Kopf wird der Trefferwurf mit dem üblichen Modifikator für immobile Ziele von –4 durchgeführt.

Gelingt der Angriff, würfelt der Spieler erneut mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 6, 7 oder 8 hat der Schuss die anvisierte Trefferzone getroffen. Bei jedem anderen Ergebnis würfelt der Spieler normal auf der entsprechenden Trefferzonentabelle. (Was durchaus dazu führen kann, dass der Angriff trotzdem die gewünschte Stelle trifft.)

Bei einem gezielten Schuss auf den Kopf eines Mechs gilt statt –4 ein Modifikator von +3. Gelingt der Angriff, würfelt der Spieler mit 2W6. Der Schuss trifft den Kopf bei einem Ergebnis von 6, 7 oder 8. Bei jedem anderen Ergebnis würfelt der Spieler normal auf der Mech-Trefferzonentabelle.

Diese Regel gilt nicht für Nahkampfattacken.

Feuerleitcomputer: Mit einem Feuerleitcomputer (siehe S. 131) kann ein Krieger einen gezielten Schuss auf ein aktives Ziel versuchen. Verwendet er einen Feuerleitcomputer für einen gezielten Schuss auf ein immobiles Ziel, gilt ein zusätzlicher Modifikator von –1 (mit dem –4-Modifikator für immobiles Ziel also –5). Alle anderen Regeln sind identisch.

Angriffe auf Große Hilfsfahrzeuge und aufgesetzte Raumboote

Für alle Waffeneinsätze gegen Große Hilfsfahrzeuge (einschließlich Luftschiffe und Flugzeuge) und aufgesetzte Raumboote gilt ein Trefferwertmodifikator von –1, für alle Nahkampfattacken ein Trefferwertmodifikator von –2.

Waffeneinsatz gegen aufgesetzte Landungsschiffe

Alle Waffeneinsätze gegen ein aufgesetztes Landungsschiff werden wie ein Angriff auf ein immobiles Ziel behandelt und erhalten den normalen Trefferwertmodifikator von –4 (siehe oben). Für mehr Informationen über Angriffe auf aufgesetzte Landungsschiffe, siehe *Angriffe durch aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten*, S. 249.

Nicht-Luft-/Raum-Einheiten gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten

Die Anzahl der von einer Luft-/Raum-Einheit eingesetzten Schubpunkte hat keinen Einfluss auf den Trefferwertmodifikator einer auf eine fliegende Luft-/Raum-Einheit feuernde Nicht-Luft-/Raum-Einheit (aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten eingeschlossen), ebenso wenig wie die Anzahl der im Flug betretenen Felder.

Es gilt ein Trefferwertmodifikator von +3 für Angriffe auf eine Luft-/Raum-Einheit in Flughöhe 1 (Tiefflug), es sei denn, die angreifende Nicht-Luft-/Raum-Einheit hält sich in der Angriffsschneise/dem Flugpfad des Jägers oder in maximal einer Wabe Entfernung davon auf.

In diesem Fall gilt ein +1-Modifikator. Beim Waffeneinsatz gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten muss der Spieler den Angriffswinkel berücksichtigen (siehe *Angriffswinkel*, S. 236).

Nicht-Luft-/Raum-Einheiten, die auf fliegende Luft-/Raum-Einheiten feuern, können in derselben Runde nicht auf andere Luft-/Raum-Einheiten feuern (aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten eingeschlossen. Ebenso wenig kann eine Nicht-Luft-/Raum-Einheit in einer Runde mehr als eine fliegende Luft-/Raum-Einheit angreifen. Für eine Ausnahme von dieser Regel siehe *Angriffe durch aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten*, S. 249.

Ein ausführliches Beispiel für einen Angriff von Nicht-Luft-/Raum-Einheiten auf eine fliegende Luft-/Raum-Einheit finden Sie auf S. 246 des Kapitels *Luft-/Raum-Einheiten*.

Fliegende Nicht-Luft-/Raum-Einheiten gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten: Für fliegende Nicht-Luft-/Raum-Einheiten (zum Beispiel ein Hubschrauber oder Ekranoplan) gelten beim Feuern auf fliegende Luft-/Raum-Einheiten dieselben Regeln wie für Bodeneinheiten. Hält sich die fliegende Nicht-Luft-/Raum-Einheit jedoch im selben Feld wie eine fliegende Luft-/Raum-Einheit auf, hat sie in jedem Fall eine höhere Initiative als irgendeine Luft-/Raum-Einheit (Jäger eingeschlossen) und wird für die Feststellung von Schussfeldern und Angriffswinkel behandelt, als befände sie sich ein Feld entlang der Angriffsschneise nach hinten versetzt (siehe *Luft-Luft-Angriffe*, S. 241).

Infanterie: Sofern die Spezialregeln der betreffenden Einheit dies nicht ausdrücklich erlauben, kann Infanterie keine Luft-/Raum-Einheiten angreifen.

Waffeneinsatz gegen Gebäude

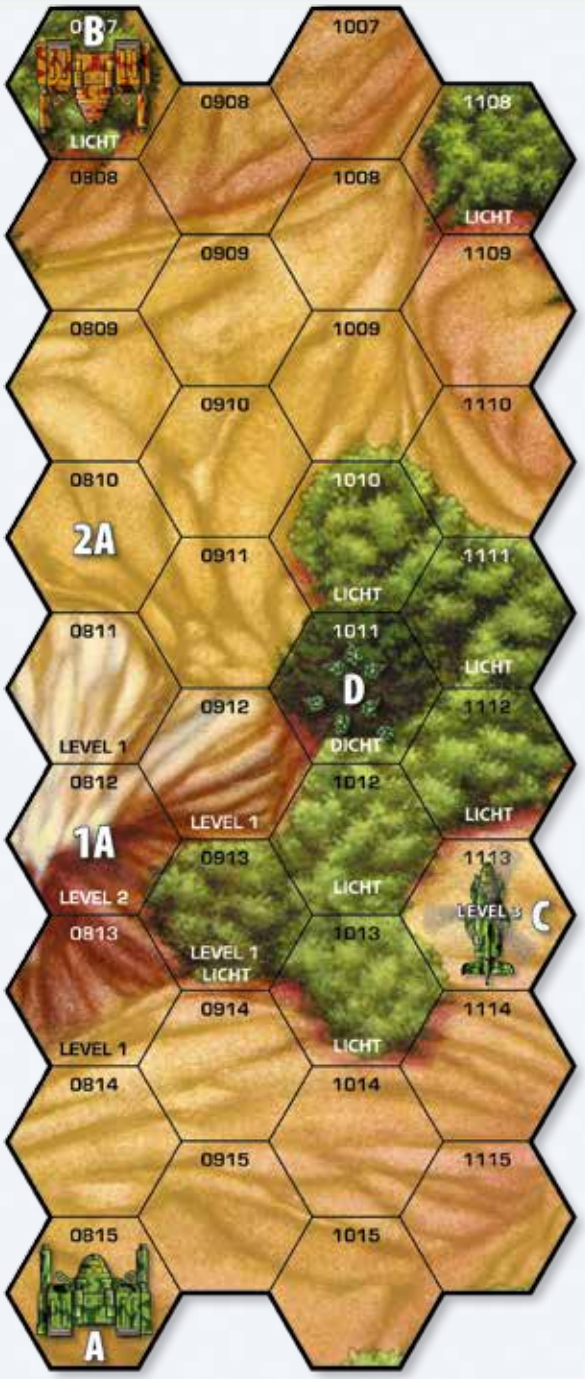
Alle Waffeneinsätze gegen Gebäude werden als Angriffe auf ein immobiles Ziel behandelt und erhalten den normalen Trefferwertmodifikator für solche Angriffe von –4 (siehe *Angriffe auf Gebäude*, S. 171).

Indirekter LSR-Beschuss

Mit LSR-Waffen ausgerüstete Einheiten können diese Raketen indirekt abfeuern. Indirektes Feuer gestattet einer Einheit ohne freie Sichtlinie auf ein Ziel, dieses anzugreifen, vorausgesetzt eine andere eigene Einheit besitzt eine gültige Sichtlinie zum Ziel (diese Einheit wird als Beobachter bezeichnet). Ein Angreifer mit freier Sichtlinie zum Ziel kann keinen indirekten LSR-Beschuss durchführen, selbst wenn dieser einen besseren Trefferwertmodifikator hätte.

Indirekter LSR-Beschuss wird in derselben Runde aufgelöst, in der er abgefeuert wird. Als Basistrefferwert gilt der Schützenwert der feuernden Einheit, auf den folgende Modifikatoren zur Anwendung kommen:

- Entfernungsmodifikator basierend auf der Entfernung zwischen feuernder Einheit und Ziel, einschließlich Minimalreichweitenmodifikator
- +1 für indirekten Beschuss
- Alle Standardmodifikatoren für Zielbewegung
- Alle Standardmodifikatoren für Angreiferbewegung und ein Modifikator für die Bewegung des Beobachters (außer beim Einsatz von Infanterie-Beobachtern)
- Geländemodifikatoren basierend auf der Sichtlinie der Beobachtereinheit, einschließlich des +1-Modifikators, falls das Ziel vom Beobachter gesehen teilweise Deckung genießt. Aber, ganz egal, ob das Ziel sich vom Beobachter oder vom Angreifer aus gesehen in teilweiser Deckung befindet, der Schaden durch indirekten LSR-Beschuss trifft immer das Ziel und nie die teilweise Deckung, auch nicht bei Beintreffern (siehe *Teilweise Deckung*, S. 102).



• INDIREKTES LSR-FEUER •

Führt die Beobachtereinheit in derselben Runde, in der sie für eine andere Einheit als Beobachter fungiert, einen eigenen Angriff durch, gilt für alle Angriffe der Beobachtereinheit ebenso wie für den indirekten LSR-Beschuss ein Modifikator von +1. Führt die Beobachtereinheit keine eigenen Angriffe aus, kommt dieser zusätzliche Modifikator nicht zur Anwendung. Ein Beobachter kann den indirekten Beschuss für beliebig viele Angreifer dirigieren, aber nur gegen ein einziges Ziel.

In der Abbildung ist Spieler 1 mit seinem Mech in Feld A der Karte Waldgebiet gegangen und will den feindlichen Mech

in der lichten Waldwabe B angreifen, der sich in dieser Runde nicht bewegt hat. Ein normaler Angriff ist für beide Mechs nicht möglich, da die SL zwischen ihnen durch ein Feld verläuft, das so hoch ist wie die Einheiten, nämlich der Level-2-Hügel in Feld 1A. Der Mech in Feld A verfügt jedoch über LSR-Lafetten, und der Mech in Feld B ist in Reichweite. Außerdem verfügt Spieler 1 über zwei weitere Einheiten auf der Karte, die beide über eine Sichtlinie zum Ziel verfügen: einen Hubschrauber in Hex C, der sich in dieser Runde mit Höchstgeschwindigkeit bewegt hat, und Infanterie in Hex D, die sich in dieser Runde nicht bewegt hat. Der Spieler hat die Wahl, welche dieser Einheiten als Beobachter für den indirekten LSR-Beschuss fungiert.

Der modifizierte Trefferwert für den Hubschrauber-Beobachter ist 11: 4 (Schützenwert für Mech A) +2 (mittlere Entfernung für LSR) +1 (indirektes Feuer) +1 (Mech A ist gegangen) +2 (der Hubschrauber ist mit Höchstgeschwindigkeit geflogen) +1 (lichter Wald im Zielfeld) = 11.

Der modifizierte Trefferwert für die Infanterie-Beobachter ist 10: 4 (Schützenwert für Mech A) +2 (mittlere Entfernung für LSR) +1 (indirektes Feuer) +1 (Mech A ist gegangen) +1 (ein Feld lichter Wald zwischen Beobachter und Ziel) +1 (lichter Wald im Zielfeld) = 10.

Obwohl die Infanterie im Vergleich zum Hubschrauber durch ein zusätzliches Feld lichter Wald auf ihrer Höhe in der Sichtlinie behindert wird, liefert sie einen besseren modifizierten Trefferwert, da der Angreifer-Bewegungsmodifikator für Infanterieeinheiten nicht gilt. Sollte Spieler 1 sich entscheiden, die Infanterie als Beobachter einzusetzen und zusätzlich selbst angreifen zu lassen, würde für den Angriff der Infanterie und für den indirekten Beschuss ein Modifikator von +1 gelten (was den modifizierten Trefferwert auf 11 anheben würde).

Befände sich das Ziel in Feld 2A, läge es innerhalb der Minimalreichweite der LSR. Gehen wir wieder von einem Infanterie-Beobachter aus, wäre der modifizierte Trefferwert 8: 4 (Schützenwert für Mech A) +2 (6 [Minimalreichweite] – 5 [Entfernung zum Ziel] +1 = 2 [Minimalreichweitenmodifikator]) +1 (indirektes Feuer) +1 (Mech A ist gegangen) = 8.

TERRAINFAKTOR UND UMWANDLUNG

Terrainfaktor	Ursprungsgelände	Neues Gelände
Dichter Wald: 90	Dichter Wald	Lichter Wald
Lichter Wald: 50	Lichter Wald	Unwegsam
Unwegsam: 0	Alle anderen	Keine Änderung

Wälder roden

Einheiten können durch Waffeneinsatz Waldfelder roden. Dazu hat jede Art Wald einen Terrainfaktor (TF), der anzeigt, wie viel Schaden er standhält, bevor das Waldfeld von dicht zu licht reduziert oder völlig gerodet ist. Durch die umgestürzten Bäume wird aus dem Feld jedoch kein offenes, sondern unwegsames Gelände. Der angerichtete Schaden wird, ungeachtet wann er entsteht, über das Spiel festgehalten, und der Zustand des Hexfelds ändert sich, sobald der Schaden die durch den TF angegebene Schwelle übersteigt.

Egal, wie hoch der momentane Terrainfaktor eines Felds ist, seine Geländeart ändert sich erst, wenn der TF auf oder unter den Wert für das reduzierte Feld auf der Tabelle Terrainfaktor und Umwandlung fällt. Ein Feld dichter Wald beispielsweise, das 35 Punkte Schaden einstecken muss, bleibt dichter Wald. Es verändert sich erst in lichten Wald, wenn er mindestens fünf weitere Schadenspunkte erleidet und sein TF auf 50 oder weniger fällt. Es ist möglich, lichten Wald in einer Runde in unwegsames Gelände zu verwandeln, wenn ihm genug Schaden beigebracht wird.

Das Roden von Wald erfordert jedoch eine bewusste Anstrengung. Angriffe auf andere Einheiten, die in oder durch ein Waldfeld gehen, haben keine Auswirkung auf den TF.

Flächeneffektwaffen: Da Flächeneffektwaffen das Hexfeld zum Ziel haben, reduzieren sie in jedem Fall den TF eines Waldfelds. Der Schadenswert dieser Waffen wird gegen Waldfelder verdoppelt.

Ein ForstMech entfernt Unterholz, um einer Davion-Militärkolonne ein schnelleres Fortkommen über eine selten benutzte Straße zu ermöglichen.

Streuwaffen: Bei Waffen, die zur Schadensermittlung die *Streutreffer-Tabelle* benutzen, wird der Gesamtschaden der Waffe benutzt.

Infanterie: Infanterie kann keinen Wald roden.

Sichtlinie: Beim Versuch, einen Wald zu roden, wird der Wald wie ein stehender Mech behandelt. Hat dieser hypothetische Mech teilweise Deckung gegen den Angriff (siehe S. 102), ist kein Roden möglich.

LIEGENDE MECHS

Auch liegende Mechs können ihre Waffen noch einsetzen. Da sie sich kaum bewegen, sind sie häufig auch ein leichteres Ziel.

Feuern im Liegen

Ein am Boden liegender Mech kann einen Teil seiner Waffen noch einsetzen, so lange keiner seiner Arme zerstört wurde. Der Krieger benutzt einen Mecharm, um die Einheit abzustützen, daher kann er die Waffen in diesem Arm nicht einsetzen. Er kann alle im freien Arm montierte Waffen abfeuern, ebenso wie Waffen in Kopf oder Torso des Mechs (im Rücken montierte Waffen eingeschlossen). Ein liegender Mech kann keine in den Beinen montierte Waffe einsetzen.

Es gilt zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren ein +2-Modifikator für den Waffeneinsatz im Liegen. Falls ein Mech beispielsweise läuft und sich dann hinlegt, erhält er zusätzlich zu allen eventuell noch anwendbaren Modifikatoren einen Trefferwertmodifikator von +4 (+2 für Rennen +2 für Liegen = 4).

Vierbeinige Mechs: Ein liegender Quad-Mech, der noch alle vier Beine besitzt und keine kritischen Hüftgelenktreffer erlitten hat, setzt seine Waffen ein, als würde er stehen. Der +2-Modifikator kommt nicht zur Anwendung.

Angriffe auf liegende Ziele

Ein liegender Mech ist ein leichteres Ziel für Gegner in einem angrenzenden Feld, aber ein schwereres Ziel auf größere Entfernung.

Für den Trefferwert eines Waffeneinsatzes oder einer Nahkampfattacke auf einen liegenden Mech aus einem angrenzenden Hexfeld gilt ein Modifikator von –2. Für alle anderen Angriffe auf einen liegenden Mech gilt ein Modifikator von +1. Beide Modifikatoren gelten zusätzlich zu allen sonstigen anwendbaren Modifikatoren. Nehmen wir als Beispiel einen Mech, der sieben Felder weit läuft und sich dann hinlegt. Es gilt ein +4-Trefferwertmodifikator für Angriffe auf ihn durch entfernte Einheiten (+3 für sieben betretene Felder +1 für Angriff auf einen entfernten liegenden Mech = +4) bzw. ein +1-Modifikator für Angriffe aus einem Nachbarfeld (+3 für sieben betretene Felder –2 für Angriff auf einen liegenden Mech in angrenzendem Feld = +1). In beiden Fällen gilt dieser Modifikator zusätzlich zu sonstigen Modifikatoren z.B. für Angreifer-Bewegung oder Gelände.

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Nachdem der Spieler die Trefferwertmodifikatoren für Gelände, Bewegung und so weiter sowie eventuelle Modifikatoren für Spezialangriffe ermittelt hat, überprüft er, ob die eingesetzte Waffe über zusätzliche Besonderheiten verfügt.

Bevor er den letztendlichen Trefferwurf durchführt und eine Waffe auf ein Ziel abfeuert, überprüft der Spieler, ob für die fragliche Waffe zusätzliche Trefferwertmodifikatoren oder sonstige Sonderregeln mit Auswirkungen auf die Art des Einsatzes oder die Wirkung auf das Ziel gelten. Unter diese Sonderregeln kann auch zusätzliche Ausrüstung fallen, die mit der Waffe gekoppelt ist und deren Trefferwertmodifikator, die Art des Einsatzes, die Wirkung auf das Ziel etc. Beeinflusst. Dazu vergewissert sich der Spieler auf dem Datenbogen, welche Waffe er einsetzt, und schlägt auf den *Waffen- und Ausrüstungstabellen* ab S. 303 nach. Denken Sie daran, die korrekte Technologietabelle (Innere Sphäre oder Clan) zu benutzen. Außerdem sollte der Spieler die Tabelle für den korrekten Einheitstyp benutzen (Gefechtsrüstungen und Luft-/Raum-Einheiten haben eigene Tabellen). Alle Tabellen verwenden standardisierte Abkürzungen (in der Spalte Typ gleich neben der Spalte Waffe), um die Art der Waffe anzugeben: Direktfeuer-Energie, Rakete, Schnellfeuer usw. Die Art der Waffe entscheidet darüber, welche zusätzlichen Eigenschaften sie möglicherweise über einfaches Zielen und Abdrücken hinaus besitzt. Diese Zusatzregeln sind auf der Tabelle notiert.

Der Spieler sollte auch den Abschnitt *Sonstige Gefechtswaffen- und Ausrüstung* (s. S. 129) am Ende dieses Kapitels hinzuziehen, um festzustellen, ob sonstige Ausrüstung seiner Einheit einen Einfluss auf die eingesetzte(n) Waffe(n) oder auf Angriffe gegen sie hat. Schließlich sollte der Spieler noch beim führenden Spieler der Zieleinheit erfragen, ob diese über Ausrüstung verfügt, die Auswirkungen auf den Angriff hat.

Es folgt eine komplette Liste aller auf der Waffen- und Ausrüstungstabelle benutzten Abkürzungen für Waffenarten mit Beschreibung des dazugehörigen Effekts. Viele Waffen fallen in mehr als eine Kategorie, also achten Sie darauf, die verschiedenen Effekte jeder Waffe zu berücksichtigen.

- **AE: Flächeneffektwaffe (Area-Effect Weapon):** Flächeneffektwaffen treffen alle Einheiten im Zielfeld. Manche AE-Waffen können auch alle daran angrenzenden Felder beschädigen. Flächeneffektwaffen richten in jedem Fall bei allen Soldaten einer Gefechtsrüstungseinheit ihren vollen Schaden an und doppelten Schaden bei konventionellen Infanterieeinheiten (der noch einmal verdoppelt wird, falls sich die konventionelle Infanterieeinheit in offenem Gelände befindet). Trifft eine AE-Waffe eine Wasserwabe, wird diese wie ein Gebäudefeld behandelt und der Schaden entsprechend verteilt. Nehmen wir als Beispiel an, eine Flächeneffektwaffe trifft eine einzelne Wasserwabe. Ihr Normalschaden wird gegen alle Einheiten auf der Wasseroberfläche wirksam (einschließlich aller Luftkisseneinheiten), während sie bei Einheiten ein Level über der Wasseroberfläche (alle BEF im betreffenden Feld eingeschlossen) oder ein Level darunter (in Wassertiefe 1) den halben Normalschaden (abgerundet) anrichtet. Für genaue Einzelheiten, siehe *Schaden* auf S. 172.
- **C: Streuwaffen (Cluster):** Für Streuwaffen wird der erzielte Schaden auf der *Streutreffer-Tabelle* ausgewürfelt, wobei verschiedene Waffenarten ihren Schaden in unterschiedlich große Schadenspunktgruppen aufteilen, die dann separat auf Trefferzonen verteilt werden (siehe *Streutreffer*, S. 116). LB-X-Autokanonen können wahlweise als Direktfeuer-ballistisch oder Streuwaffe abgefeuert werden.
- **DE/DB: Direktfeuer-Energie oder Direktfeuer-Ballistisch:** Waffen dieser Art können (mit Ausnahme von Flammern und Maschinengewehren) beim Angriff einen Feuerleitcomputer benutzen (siehe *Feuerleitcomputer*, S. 131).
- **E: Elektronik:** Ein ECM-System kann elektronische Ausrüstung stören (siehe *Wächter-ECM-Phalanx*, S. 142).
- **F: Flak:** Beim Einsatz gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten, Senkrechtstarter oder BEF gilt zusätzlich zu allen sonstigen Modifikatoren für diese Waffe ein Modifikator von –2. Der Angriff wird in jeder anderen Hinsicht normal aufgelöst. (Manche Waffen können einen besseren oder schlechteren Flak-Modifi-

kator haben, wie für die spezielle Waffe in den Anmerkungen der Waffen- und Ausrüstungstabelle vermerkt.)

- **T: Feuerleitsystem (Targeting System):** Diese Ausrüstung verbessert die Treffsicherheit (siehe *Feuerleitcomputer*, S. 131).
- **H: Hitzewaffe:** Eine Waffe dieser Art kann zusätzliche Hitze, Schaden oder beides verursachen. Die zusätzliche Hitze kommt nur bei Mechs und Luft-/Raumjägern/Raumbooten zum Tragen, wie in den Anmerkungen auf der entsprechenden Waffen- und Ausrüstungstabelle vermerkt (Für die Wirkung dieser Waffen siehe auch *Äußere Hitzequellen* im Kapitel *Wärme*, S. 159).
- **P: Impulswaffe (Pulse Weapon):** Es kommt ein –2-Modifikator auf alle Angriffe zur Anwendung. Impulswaffen können außer für gezielte Schüsse beim Angriff einen Feuerleitcomputer benutzen (siehe *Feuerleitcomputer*, S. 131).
- **AI: Infanterieabwehrwaffe (Anti-Infantry):** Infanterieabwehrwaffen fügen statt normalem Schaden konventioneller Infanterie speziellen Schaden zu (siehe *Feuerstoßwaffen* unter *Angriffe auf konventionelle Infanterie*, S. 215).
- **CE: Konterelektronik (Counter-Electronics):** Ein Konterelektroniksystem kann mit „E" gekennzeichnete ECM-Systeme blockieren (siehe *Wächter-ECM-Phalanx*, S. 142).
- **PD: Kernschusswaffe (Point-Blank Weapon):** Eine Kernschusswaffe kann nur gegen Ziele im selben oder einem angrenzenden Hexfeld eingesetzt werden.
- **PE: Leistungssteigerung (Performance Enhancement):** Ausrüstung dieser Art dient dazu, einen bestimmten Aspekt der Leistung einer Einheit zu steigern, zum Beispiel ihre Geschwindigkeit.
- **S: Munitionswechsel möglich (Switchable Ammo Supply)**: Waffen mit dieser Eigenschaft können zwischen verschiedenen Munitionsarten wählen (siehe *Spezialmunition*, S. 140).
- **M: Raketenwaffe (Missile Weapon):** Für Raketenwaffen gelten die folgenden Regeln:
  - Raketenwaffen verursachen Schaden entsprechend der Anzahl der das Ziel treffenden Raketen mal des Schadens per Rakete (auf den Waffen- und Ausrüstungstabellen abgekürzt als „X/Rak", wobei „X" der Schaden pro Rakete ist).
  - Nachdem der Spieler des Angreifers auf der *Streutreffer-Tabelle* ausgewürfelt hat, wie viele Raketen im Ziel eingeschlagen sind, wird der beim Ziel angerichtete Gesamtschaden in bestimmte Schadenspunktgruppen aufgeteilt, bevor er auf Trefferzonen verteilt wird. Wie genau diese Gruppen aussehen, ist für die jeweilige Raketenwaffe in der Spalte Schaden der Waffen- und Ausrüstungstabellen angegeben. Die linke Zahl gibt den maximalen Schaden einer Gruppe an, die rechte Zahl, auf welcher Spalte der *Streutreffer-Tabelle* gewürfelt wird.
- **R: Schnellfeuerwaffe (Raid-Fire Weapon):** Für Schnellfeuerwaffen gelten die folgenden Regeln:
  - Schnellfeuerwaffen dürfen in einer Waffeneinsatzphase mehrere Schuss abfeuern. Die Zahl nach „SF" in der Spalte Schaden der entsprechenden Waffen- und Ausrüstungstabelle gibt an, wie viele Schnellfeuerschüsse möglich sind (eine SF2-Waffe beispielsweise kann in einer Runde einen oder zwei Schuss abfeuern, eine SF6-Waffe eine beliebige Anzahl Schuss von einem bis sechs).
  - Bei Einsatz der Schnellfeueroption verbraucht die Waffe Munition und erzeugt Abwärme entsprechend der Anzahl der abgefeuerten Schüsse mal den Munitionskosten/der Abwärme für einen einzelnen Schuss.
  - Immer, wenn eine Schnellfeuerwaffe in einer Runde mehrere Schuss abfeuert, besteht die Gefahr einer Ladehemmung, die diese Waffe für den Rest des Spiels unbrauchbar macht (für die einzige Ausnahme, siehe *Multi-Autokanone*, S. 136). Die Ladehemmung tritt jedoch erst nach dem Feuern ein. Beim Feuern von zwei oder drei Schuss hat die Waffe Ladehemmung, falls der Trefferwurf ein Ergebnis von 2 hat. Dieser Wert steigt für je zwei zusätzliche Schuss Schnellfeuer um 1. Bei zwei oder drei Schuss blockiert die Waffe also nur einem Trefferwurfergebnis von 2, bei vier oder fünf Schuss bei einem Ergebnis von 3 und so weiter.
  - Schnellfeuerwaffen richten Schaden als Streuwaffen an, der auf der entsprechenden Spalte der *Streutreffer-Tabelle* ausgewürfelt wird (siehe *Streutreffer*, S. 116). Die Schadenspunktgruppen basieren auf dem Schaden eines einzelnen Schusses der betreffenden Waffe (auf der Waffen- und Ausrüstungstabelle abgekürzt als „Sch").
  - Schnellfeuerwaffen sind Streuwaffen, und der Angreifer würfelt bei einem Einsatz, der mehr als einen Schuss abfeuert, grundsätzlich auf der *Streutreffer-Tabelle*.
  - Schnellfeuerwaffen können bei einem Angriff einen Feuerleitcomputer benutzen, können ihn aber nicht für einen gezielten Schuss benutzen, wenn sie mehr als einen Schuss pro Runde abfeuern (siehe *Feuerleitcomputer*, S. 131).
- **V: Waffe mit variablem Schaden:** Der mir dieser Waffe angerichtete Schaden sinkt mit wachsender Entfernung, angegeben in Etappen von kurz bis weit (V25/20/10 = 25 Schadenspunkte auf kurze Entfernung, 20 auf mittlere und 10 auf weite).
- **Weg: Wegwerfwaffe:** Eine Wegwerfwaffe kann nur ein einziges Mal abgefeuert werden.
- **X: Explosiv:** Eine Waffe mit dieser Eigenschaft explodiert, wenn sie beschädigt wird (siehe *Gaussgeschütz*, S. 131).

TREFFERWURF

Sobald der Spieler alle auf den Angriff anwendbaren Modifikatoren ermittelt hat (einschließlich aller besonderen Auswirkungen durch die Waffe oder sonstige Ausrüstung der Angreifer- oder Zieleinheit), führt er den Trefferwurf durch. Er würfelt für jeden Angriff mit 2W6. Bei einem Ergebnis, das mindestens ebenso hoch wie der modifizierte Trefferwert ist, hat der Angriff Erfolg.

Der Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Trefferwürfe für die erklärten Angriffe seiner Einheiten durchführt, löst aber alle Angriffe gegen ein bestimmtes Ziel auf, bevor er etwaige Angriffe derselben Einheit gegen ein anderes Ziel auswürfelt. Dabei kann sich die Reihenfolge nach Belieben des Spielers von einer Runde zur nächsten ändern. Nehmen wir als Beispiel an, dass ein AS7-D *Atlas* des führenden Spielers in Runde 1 alle frontal montierten Waffen abfeuert. Er entscheidet sich, zuerst für die AK/20 zu würfeln, dann für die KSR-6, anschließend für die beiden mittelschweren Laser und zuletzt für die LSR-20. Der Spieler kann auch die im Rücken montierten mittelschweren Laser auf ein zweites Ziel abfeuern, muss aber erst das gesamte oben aufgeführte Waffenfeuer gegen das erste Ziel abarbeiten. In Runde 2 kann er, nachdem er angesagt hat, dass er erneut alle frontal montierten Waffen einsetzt, entscheiden, zuerst für die LSR-20 zu würfeln, dann für die KSR-6, danach für die beiden M-Laser und zuletzt für die AK/20, gefolgt eventuell von den beiden M-Lasern im Rücken.

In der Regel arbeiten die meisten Spieler einfach von oben nach unten die Waffenliste auf dem Datenbogen einer Einheit ab, um leichter nachhalten zu können, welche Waffen bereits gefeuert haben und welche nicht. Das ist jedoch regeltechnisch nicht notwendig.

• TREFFERWURFBEISPIEL •

Nach Lektüre des TechManuals hat Raimund eine neue Konfiguration für den Daishi-*OmniMech aus dem* Hardware-Handbuch 3050 *entwickelt: den* Daishi *X mit der folgenden Bewaffnung und Ausrüstung:*

- *Ultra-AK/10*
- *Schwerer Impulslaser*
- *2 ER-Mikrolaser*
- *Mittelschwerer Ultralaser*
- *LB-X-AK/5*
- *Blitz-KSR-2*
- *KSR-4*
- *TakRak-6*
- *LSR-15 mit Artemis-IV-FLS*
- *Feuerleitcomputer*

Raimund setzt seine Neuschöpfung in einem Spiel auf der BattleForce-2-Karte ein, wie in der Illustration gezeigt. Am Steuer des Daishi *X sitzt ein MechKrieger mit Schützenwert 4. In der Bewegungsphase (Boden) der aktuellen Runde führt Raimund den Mech gehend zu Feld A. Der feindliche Panzer in der lichten Waldwabe B hat sich zwei Felder weit bewegt, der feindliche Mech in Feld B fünf Felder weit. In der Waffeneinsatzphase entscheidet Raimund, alle Waffen abzufeuern. Die Waffen können das Fahrzeug in Feld C erreichen, aber Raimund betrachtet den Mech in Feld B als den weit gefährlicheren Gegner. Obwohl er weiter entfernt und schwerer zu treffen ist, erklärt er den feindlichen Mech zum Primärziel und der Panzer wird zum Sekundärziel. Außerdem entschließt er sich, den Torso des* Daishi *X nach rechts zu drehen, damit der Panzer in sein Frontalschussfeld kommt und er ihn auch mit den Waffen im linken Mecharm angreifen kann.*

Mit einer Clan-Waffen- und -Ausrüstungstabelle macht er sich daran, die Trefferwerte auszurechnen. Dass er freie Sichtlinie auf beide Einheiten hat, hat er bereits festgestellt.

Die Entfernung zum feindlichen Mech beträgt dreizehn Felder, also können die folgenden Waffen das Ziel treffen: die Ultra-AK/10 (weite Entfernung), der schwere Impulslaser (mittlere Entfernung), die LB-X/5 (mittlere Entfernung) und die LSR-15 (mittlere Entfernung). Nachdem er die Beschreibung unter Sonstige Waffen und Ausrüstung *auf S. 129 nachgelesen hat, schaut Raimund sich das TakRak an. Da er vor Spielbeginn drei Tonnen Munition für das TakRak-6 geladen und jede Tonne als anderen Typ Spezialmunition definiert hat, kann er jetzt Standard-, Explosiv- oder Extremreichweitenmunition einsetzen. Wenn er den Mech angreifen will, kann er die Explosivraketen nicht verwenden, denn diese habe nur eine Reichweite von 9. Benutzt er Standardmunition, die mehr Schaden anrichtet als ER-Munition, ist es ein Angriff über weite Entfernung, mit ER-Munition nur über mittlere Entfernung.*

Die Entfernung zum feindlichen Panzer beträgt nur 4 Felder. Raimund überlegt und zielt mit dem TakRak auf das Fahrzeug. Er benutzt Explosivmunition (mittlere Entfernung). Er kann auch seine restlichen Waffen auf den Panzer abfeuern: den mittelschweren Ultralaser (mittlere Entfernung), die Blitz-KSR-2 (kurze Entfernung), die KSR-4 (mittlere Entfernung) und die beiden ER-Mikrolaser (weite Entfernung).

Nachdem er alle Waffen in den Waffen- und Ausrüstungstabellen nachgeschlagen und unter Sonstige Waffen und Ausrüstung nachgelesen hat, um sicherzugehen, dass er alle anzuwendenden Modifikatoren kennt, errechnet Raimund die modifizierten Trefferwerte für seine Waffen.

Gegen den Mech:

- *Die Ultra-AK/10 hat einen modifizierten Trefferwert von 11: 4 (Schützenwert) +4 (weite Entfernung) +1 (Angreifer-Bewegung) +2 (Ziel-Bewegung) +1 (Teilweise Deckung) –1 (Feuerleitcomputer) = 11.*
- *Der schwere Impulslaser hat einen modifizierten Trefferwert von 7: 4 (Schützenwert) +2 (mittlere Entfernung) +1 (Angreifer-Bewegung) +2 (Ziel-Bewegung) +1 (Teilweise Deckung) –2 (Impulswaffe) –1 (Feuerleitcomputer) = 7.*
- *Die LB-X/5 hat einen modifizierten Trefferwert von 9: 4 (Schützenwert) +2 (mittlere Entfernung) +1 (Angreifer-Bewegung) +2 (Ziel-Bewegung) +1 (Teilweise Deckung) –1 (LB-X feuert Bündelmunition) = 9.*
- *Die LSR-15 hat einen modifizierten Trefferwert von 10: 4 (Schützenwert) +2 (mittlere Entfernung) +1 (Angreifer-Bewegung) +2 (Ziel-Bewegung) +1 (Teilweise Deckung) = 10.*

Gegen das Fahrzeug:

- *Die Blitz-KSR-2 hat einen modifizierten Trefferwert von 7: 4 (Schützenwert) ±0 (kurze Entfernung) +1 (Angreifer-Bewegung) +1 (Lichter Wald) +1 (Sekundärziel) = 7.*

- *Die KSR-4 hat einen modifizierten Trefferwert von 9: 4 (Schützenwert) +2 (mittlere Entfernung) +1 (Angreifer-Bewegung) +1 (Lichter Wald) +1 (Sekundärziel) = 9.*
- *Das TakRak-6 hat einen modifizierten Trefferwert von 9: 4 (Schützenwert) +2 (mittlere Entfernung) +1 (Angreifer-Bewegung) +1 (Lichter Wald) +1 (Sekundärziel) = 9.*
- *•Die beiden ER-Mikrolaser haben einen modifizierten Trefferwert von 10: 4 (Schützenwert) +4 (weite Entfernung) +1 (Angreifer-Bewegung) +1 (Lichter Wald) +1 (Sekundärziel) –1 (Feuerleitcomputer) = 10.*
- *Der mittelschwere Ultralaser hat einen modifizierten Trefferwert von 9: 4 (Schützenwert) +2 (mittlere Entfernung) +1 (Angreifer-Bewegung) +1 (Lichter Wald) +1 (Sekundärziel) +1 (Ultralaser) –1 (Feuerleitcomputer) = 9.*

Allen an der Platte entgleisen die Gesichtszüge, als Raimund alle Trefferwürfe gegen beide Ziele gelingen!

Streutreffer

Eine Waffe, bei der in der Spalte Typ der Waffen- und Ausrüstungstabelle ein „C" erscheint, ist eine Streuwaffe. Nach einem erfolgreichen Angriff mit einer Streuwaffe gelten die folgenden Regeln.

Nach einem erfolgreichen Angriff würfelt der führende Spieler mit 2W6 in der Spalte der *Streutreffer-Tabelle*, die der Größe der eingesetzten Waffe (oder der von einer Schnellfeuerwaffe abgegebenen Anzahl von Schüssen) entspricht. Zum Beispiel benutzt er die Spalte 4 für eine KSR-4, die Spalte 6 für sechs Schuss aus einer Multi-AK/5, Spalte 12 für ein TakRak-12, Spalte 30 für eine MSR-30. Die dem Ergebnis der Würfel entsprechende Zeile zeigt die Anzahl Geschosse (Granaten, Raketen, LB-X-Flechet usw.), die das Ziel tatsächlich getroffen haben. Soweit nicht anders angegeben, würfelt der Spieler, sobald die Anzahl der Treffer bekannt ist, für jeden davon separat die Trefferzone aus.

Für manche fortschrittlichen Waffen wird dieser Wurf modifiziert, um ihre größere Treffsicherheit wiederzuspiegeln (siehe *Sonstige Waffen und Ausrüstung*, S. 129).

Raketenabwehrsystem: Raketenabwehrsysteme des Ziels können die Anzahl der Treffer durch eine Raketenlafette verringert (siehe *Sonstige Waffen und Ausrüstung*, S. 129).

Infanterie: Infanterie benutzt ebenfalls die *Streutreffer-Tabelle*, um Schaden zu ermitteln (siehe *Infanteriegefechte*, S. 214).

Raimund stellt fest, dass bei LSR-15, KSR-4 und TakRak-6 ein „C" in der Typ-Spalte der Waffen- und Ausrüstungstabelle steht. Nachdem er unter Waffen und Ausrüstung *(S. 113) Streuwaffen nachgeschlagen hat, weiß er, dass der tatsächlich beim Ziel angerichtete Schaden bei diesen Waffen auf der* Streutreffer-Tabelle *ausgewürfelt wird.*

Er stellt auch fest, dass bei Ultra-AK/10 und LB-X/5 ebenfalls ein „C" in der Typ-Spalte erscheint, allerdings zusammen mit „DB" (Direktfeuer-Ballistisch), (bei der Ultra-AK/10 außerdem noch ein „SF2" unter Schaden). Er schlägt in den Regeln nach und sieht, dass er beide Waffen sowohl als ballistische Direktfeuer- wie auch als Streuwaffen abfeuern kann. Er hatte bereits entschieden, die LB-X/5 auf Bündelmunition zu schalten, um den Trefferwertmodifikator von –1 zu erhalten, also muss er die Streutreffer-Tabelle *benutzen. Bei der Ultra-AK/10 bedeutet R2, dass sie in einer Runde einen oder zwei Schuss abfeuern kann. Falls er zwei Schuss abgibt, muss er die* Streutreffer-Tabelle *benutzen. (Raimund hat diese Entscheidung vor dem Trefferwurf getroffen und wird auch für diese Waffe auf der* Streutreffer-Tabelle *würfeln.)*

Schließlich sieht er, dass eine Blitz-KSR-Lafette den Schaden jeder abgefeuerten Rakete auf eine separat ermittelte Trefferzone anwendet, dabei aber keinen Gebrauch von der Streutreffer-Tabelle *macht. Gelingt der Trefferwurf, trifft die Blitz-KSR das Ziel.*

Nachdem er sich die entsprechenden Tabellen angeschaut hat, ermittelt Raimund den genauen Schaden, den seine Streuwaffen bei ihren Zielen anrichten, indem er für jede Waffe mit 2W6 in der entsprechenden Spalte der Streutreffer-Tabelle *würfelt.*

Gegen den Mech:

- *Für die Ultra-AK/10 würfelt er eine 4. Nur ein Schuss von 10 Punkten Schaden trifft das Ziel.*
- *Für die LB-X/5 würfelt er eine 5. Drei Flechetgeschosse zu je 1 Punkt Schaden treffen das Ziel.*

STREUTREFFER-TABELLE

2W6	Waffengröße																													
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	40
2	1	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	9	9	9	10	10	12
3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	9	9	9	10	10	12
4	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	18
5	1	2	2	3	3	4	4	5	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	13	14	15	16	16	17	17	17	18	18	24
6	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	13	14	15	16	16	17	17	17	18	18	24
7	1	2	3	3	4	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	13	14	15	16	16	17	17	17	18	18	24
8	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	13	14	15	16	16	17	17	17	18	18	24
9	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15	16	17	18	19	20	21	21	22	23	23	24	32
10	2	3	3	4	5	6	6	7	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15	16	17	18	19	20	21	21	22	23	23	24	32
11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	40
12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	40

ANGRIFFSMODIFIKATOREN

Alle Angriffe: Waffen und Nahkampf	Modifikator
Angreifer	
Bewegung *(kumulativ)**	
Stehen geblieben	None
Gegangen/Reisegeschwindigkeit	+1
Gerannt/Höchstgeschwindigkeit	+2
Gesprungen	+3
Liegend†	+2 (Nicht bei Quad-Mechs)
Rutscht	+1
Gelände *(kumulativ)*	
Lichter Wald	+1 pro Feld entlang SL, +1 falls Ziel in lichtem Wald
Dichter Wald	+2 pro Feld entlang SL, +2 falls Ziel in dichtem Wald
Wasser**	
Wassertiefe 1	+1; siehe *Teilweise Deckung*, S. 102
Wassertiefe 2	Einheiten unter Wasser können keine Einheiten angreifen, die sich nicht unter Wasser befinden (siehe *Geländemodifikatoren*, S. 108)
Teilweise Deckung	+1; siehe *Teilweise Deckung*, S. 102
Ziel *(kumulativ)*	
Liegend	–2 von angrenzendem Feld, +1 von allen anderen Feldern†
Immobil	–4 (aufgesetzte Landungsschiffe eingeschlossen)
Rutscht	+2
Bewegung	
0-2 Felder weit	0
3-4 Felder weit	+1
5-6 Felder weit	+2
7-9 Felder weit	+3
10-17 Felder weit	+4
18-24 Felder weit	+5
25+ Felder weit	+6
Gesprungen/fliegend (Nicht-Luft-/Raum-Einheiten)	+1 zusätzlich
Gefechtsrüstungseinheit	+1 (Nur falls Angreifer keine Infanterie)
Fliegende Luft-/Raum-Einheit in Flughöhe 1 (Tiefflug)	+1 (Angreifer in Flugpfad)
Fliegende Luft-/Raum-Einheit in Flughöhe 1 (Tiefflug)	+3 (Angreifer nicht in Flugpfad)

Nur Waffeneinsatz	Modifikator
Angreifer	
Mechschaden	
Sensortreffer	+2
Schultertreffer	+4 für Waffen im betroffenen Arm, sonstige beschädigte Aktivatoren im Arm werden ignoriert
Unter-/Oberarmaktivator	je +1 für Waffen im betroffenen Arm

*Gilt nicht für Infanterieeinheiten.
**Für Ausnahmen siehe *Geländemodifikatoren*, S. 108.
***Modifikator gilt nicht, falls der IndustrieMech über ein verbessertes Feuerleitsystem verfügt.
†Gilt nicht immer bei vierbeinigen Mechs (siehe *Feuern im Liegen*, S. 113).

ANGRIFFSMODIFIKATOREN (FORT.)

Nur Waffeneinsatz	Modifikator
Wärme	
0–7	–
8–12	+1
13–16	+2
17–23	+3
24+	+4
Führt indirekten LSR-Beschuss durch	+1
Angreifer ist IndustrieMech***	+1
Aufgesetztes Landungsschiff	–2
Entfernung und Gelände	
Entfernung	
Kurz	–
Mittel	+2
Weit	+4
Minimalreichweite	(Minimalreichweite) – (Entfernung zum Ziel) +1; (siehe *Minimalreichweitenmodifikator*, S. 107)
Jedes Hexfeld/Level zwischen Angreifer und Ziel (Zielfeld eingeschlossen) im selben Multihex-Gebäude	+1 pro Hexfeld/Level (maximal +3; siehe *Häuserkampf*, S. 175)
Ziel	
Sekundärziel in Frontalschussfeld	+1
Sekundärziel in Seiten- oder Rückenschussfeld	+2
Großes Hilfsfahrzeug oder aufgesetztes Raumboot	–1

Nur Nahkampfattacken	
Angreifer	
Mechschaden	
Schultertreffer	Kein Schlag oder Nahkampfwaffenangriff mit betroffenem Arm, keine Keulenhiebe, je +2 auf Stoß
Unter-/Oberarmaktivatortreffer	je +2 auf Schlag und Nahkampfwaffenangriff mit betroffenem Arm; halber Schaden für Schlag mit betroffenem Arm, je +2 auf Keulenhieb
Handaktivatortreffer	+1 auf Schlag mit betroffenem Arm; keine Keulenhiebe; keine Nahkampfwaffenangriffe mit betroffenem Arm
Hüftaktivatortreffer	Keine Tritte
Unter-/Oberschenkelaktivatortreffer	je +2 auf Tritte mit betroffenem Bein und halber Schaden
Fußaktivatortreffer	+1 auf Tritte mit betroffenem Bein
Ziel	
Infanterie	+3 auf Tritte und Todessprung
Großes Hilfsfahrzeug oder aufgesetztes Raumboot	–2
Sonstige Modifikatoren	
Rammangriff: Modifiziert für relativen Pilotenwert (siehe S. 40)	
Todessprung: Modifiziert für relativen Pilotenwert (siehe S. 40).	

*Gilt nicht für Infanterieeinheiten.
**Für Ausnahmen siehe *Geländemodifikatoren*, S. 108.
***Modifikator gilt nicht, falls der IndustrieMech über ein verbessertes Feuerleitsystem verfügt.
†Gilt nicht immer bei vierbeinigen Mechs (siehe *Feuern im Liegen*, S. 113).

MECH-TREFFERZONEN

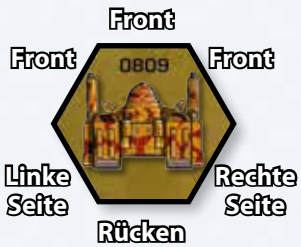
Wurf (2W6)	Zweibeinig (Vierbeinig) Linke Seite	Front/rücken	Rechte Seite
2*	Linker Torso [kritisch]	Torso-Mitte [kritisch]	Rechter Torso [kritisch]
3	Linkes Bein (Linkes hinteres Bein)	Rechter Arm (Rechtes vorderes Bein)	Rechtes Bein (Rechtes hinteres Bein)
4	Linker Arm (Linkes vorderes Bein)	Rechter Arm (Rechtes vorderes Bein)	Rechter Arm (Rechtes vorderes Bein)
5	Linker Arm (Linkes vorderes Bein)	Rechtes Bein (Rechtes hinteres Bein)	Rechter Arm (Rechtes vorderes Bein)
6	Linkes Bein (Linkes hinteres Bein)	Rechter Torso	Rechtes Bein (Rechtes hinteres Bein)
7	Linker Torso	Torso-Mitte	Rechter Torso
8	Torso-Mitte	Linker Torso	Torso-Mitte
9	Rechter Torso	Linkes Bein (Linkes hinteres Bein)	Linker Torso
10	Rechter Arm (Rechtes vorderes Bein)	Linker Arm (Linkes vorderes Bein)	Linker Arm (Linkes vorderes Bein)
11	Rechtes Bein (Rechtes hinteres Bein)	Linker Arm (Linkes vorderes Bein)	Linkes Bein (Linkes hinteres Bein)
12	Kopf	Kopf	Kopf

*Ein Wurf von 2 kann einen kritischen Treffer anzeigen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der Trefferzone wirksam, aber der angreifende Spieler würfelt zusätzlich einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer*, S. 124.

- *Für die LSR-15 würfelt er eine 7. Raimund addiert einen +2-Modifikator für das Artemis-IV-FLS und erhält ein Ergebnis von 9, so dass 12 Raketen im Ziel einschlagen.*

Gegen das Fahrzeug:

- *Für die KSR-4 würfelt er eine 2. Eine Rakete trifft das Ziel.*
- *Für das TakRak-6 würfelt er eine 9. Raimund addiert einen +2-Modifikator für das integrierte Artemis-IV-FLS und erhält ein Ergebnis von 11, so dass alle sechs Raketen das Ziel treffen.*



• MECH-ANGRIFFS-RICHTUNGSDIAGRAMM •

TREFFERZONE

Für jeden erfolgreichen Angriff muss der angreifende Spieler bestimmen, wo genau der Angriff trifft. Die Trefferzone ist dabei abhängig von der Richtung, aus der der Angriff kommt, und der Ausrichtung des Ziels.

Angriffsrichtung

Wenn ein Angriff eine Nicht-Infanterieeinheit trifft, trifft er sie frontal, im Rücken oder von der linken oder rechten Seite. Ziehen Sie eine gerade Linie von der Mitte der Angreiferwabe zur Mitte der Zielwabe. Vergleichen Sie die von der Linie durchquerte Hexseite der Zielwabe mit dem entsprechenden Einheitsdiagramm, um festzustellen, von welcher Seite der Angriff das Ziel trifft. Geht die Linie durch die Ecke zwischen zwei Hexseiten, entscheidet der Spieler der Zieleinheit, welche Seite getroffen wird, bevor der Spieler des Angreifers den Trefferzonenwurf durchführt.

Mech: Benutze das Mech-Angriffsrichtungsdiagramm links. Um festzustellen, welche Seite eines Mechs getroffen wird, bestimmt die Ausrichtung des Mechs, erkennbar an der Hexseite, auf die seine Füße zeigen, wo seine Vorderseite ist. Eine Torsodrehung hat darauf keine Auswirkung. Bei einem liegendem Zielmech gilt die Hexseite als Vorderseite, auf die sein Kopf zeigt.

ProtoMech: ProtoMechs benutzen eine eigene Trefferzonentabelle, für die die Richtung eines Angriffs irrelevant ist (siehe S. 185).

Fahrzeug: Benutzen Sie das *Fahrzeug-Angriffsrichtungsdiagramm* auf S. 192. Welche Seite eines Fahrzeugs getroffen wird ist abhängig von dessen Ausrichtung.

Aufgesetzte Luft-/Raum-Einheit: Für aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten werden etwas andere Angriffsrichtungsdiagramme benutzt (siehe *Angriffe durch ausgesetzte Luft-/Raum-Einheiten*, S. 249).

Nicht-Luft-/Raum-Einheiten gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten: Benutze für Angriffe von Nicht-Luft-/Raum-Einheiten (aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten eingeschlossen) gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten die Spalte Über/Unter der *Luft-/Raum-Trefferzonentabelle* auf S. 237.

Infanterie und Gebäude: Für Treffer gegen Infanterie und Gebäude spielt die Angriffsrichtung keine Rolle. Spieler, die einen erfolgreichen Angriff gegen ein Ziel dieser Art durchführen, brauchen weder Angriffsrichtung noch Trefferzone festzustellen. Detaillierte Erläuterungen zur Verteilung von Schaden auf Infanterie und Gebäude finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.

Raimund zieht eine gerade Linie von der Mitte des Felds A (in dem sein Mech steht) zur Mitte von Feld B und von Feld C, um die Angriffsrichtung gegen die beiden Feindeinheiten festzustellen. Nach einem Blick auf das Angriffsrichtungsdiagramm für Mechs stellt er fest, dass seine Angriffe durch die linke Seite des Hexfelds gingen, so dass er alle Treffer gegen den feindlichen Mech auf der linken Seitenspalte der Mech-Trefferzonentabelle auswürfeln muss. Nach einem Blick auf das Angriffsrichtungsdiagramm für das Bodengefechtsfahrzeug (siehe S. 192) stellt Raimund fest, dass auch seine Angriffe auf das

Fahrzeug durch die linke Hexfeldseite gingen, so dass er alle Treffer gegen den Panzer auf der linken Seitenspalte der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle auswürfeln wird.

Bestimmung der Trefferzone

Um festzustellen, wo genau ein Treffer eingeschlagen ist, würfelt der Spieler mit 2W6 auf der entsprechenden Spalte der Trefferzonentabelle für den getroffenen Einheitstyp. Mechs benutzen die obige Mech-Trefferzonentabelle (Ergebnisse für Quad-Mechs sind eingeklammert). Für andere Einheiten existieren spezielle Trefferzonentabellen in ihren jeweiligen Sonderkapiteln.

Wie bei Trefferwürfen steht es dem Spieler frei, in welcher Reihenfolge er die Trefferzonen für die durchgeführten Angriffe seiner Einheit feststellt und den Schaden auflöst. Die gewählte Reihenfolge kann sich von einer Runde zur nächsten ändern. Der Einfachheit halber und um nicht durcheinander zu kommen, arbeiten die meisten Spieler Trefferzonen und Zielschaden einfach in derselben Reihenfolge ab wie Trefferwürfe, vom ersten zum letzten Eintrag der Waffenliste auf dem Datenbogen einer Einheit.

Streuwaffen: Wie unter *Waffen und Ausrüstung* auf S. 113 definiert, verteilen Streuwaffen den erzielten Schaden wie folgt:

- **LB-X:** Wird eine LB-X-Autokanone als Streuwaffe eingesetzt (mit Bündelmunition, statt mit Standardmunition als ballistische Direktfeuerwaffe), würfelt der Spieler, nachdem er auf der *Streutreffer-Tabelle* den tatsächlich erzielten Schaden festgestellt hat, für jeden 1-Punkt-Flechet separat die Trefferzone aus.
- **Raketen:** Nachdem der tatsächlich erzielte Gesamtschaden ermittelt ist, hängt die Aufteilung des Schadens in Schadenspunktgruppen und ihre Verteilung auf Trefferzonen vom Waffentyp ab, wie unter *Waffen und Ausrüstung* auf S. 113 beschrieben. Wenn nach Verteilung des Gesamtschadens durch einen Streuwaffenangriff auf Schadenspunktgruppen entsprechend dem in der Spalte Schaden der entsprechenden Waffen- und Ausrüstungstabelle angegebenen Wert ein Rest bleibt, wird dieser in einer eigenen Schadenspunktgruppe zugeteilt.
- **Schnellfeuerwaffen:** Wird eine Schnellfeuerwaffe als Streuwaffe eingesetzt (indem sie in einer Runde mehrere Schuss abfeuert), erwürfelt der Spieler, nachdem er den tatsächlich erzielten Gesamtschaden festgestellt hat, separat eine Trefferzone für jede Schadenspunktgruppe basierend auf dem Schaden eines Einzelschusses der betreffenden Waffe, wie auf der Waffen- und Ausrüstungstabelle mit „Sch" gekennzeichnet.

Aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten: Die Trefferzonentabellen für aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten befinden sich im Kapitel *Luft-/Raum-Einheiten*, S. 237.

Nicht-Luft-/Raum-Einheiten gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten: Die Trefferzonentabellen für Luft-/Raum-Einheiten befinden sich im Kapitel *Luft-/Raum-Einheiten*, S. 237. Benutzen Sie die Spalte Über/Unter.

ProtoMech: Die ProtoMech-Trefferzonentabelle befindet sich im Kapitel *ProtoMechs*, S. 185.

Fahrzeug: Fahrzeug-Trefferzonentabellen befinden sich in den Kapiteln *Gefechtsfahrzeuge*, S. 193, respektive *Hilfsfahrzeuge*, S. 206.

Nun wird es Zeit für Raimund, die Trefferzonen für die Treffer der Waffen seines Mechs festzustellen. Er weiß, dass für Streuwaffen dabei spezielle Regeln gelten, deshalb würfelt er die Trefferzonen für die anderen Treffer zuerst aus. (Nicht, weil er das müsste – die Reihenfolge, in der er vorgeht, steht ihm frei –, sondern einfach, weil es einfacher für ihn ist.)

Gegen den Mech:

- *Für den schweren Impulslaser würfelt er eine 4: 10 Punkte Schaden treffen den linken Mecharm.*
- *Für die Ultra-AK/10 würfelt er eine 3, also das linke Mechbein. Da das Ziel sich jedoch in teilweiser Deckung befindet, trifft der Angriff statt des Mechs das Gelände, und die 10 Punkte Schaden verpuffen wirkungslos. (Obwohl Raimund für die Ultra-AK/10 auf der* Streutreffer-Tabelle *gewürfelt hat, da sie zwei Schuss abfeuerte, entspricht der Schadenswert eines Schusses immer dem Standardschadenswert der Waffe.)*

Gegen das Fahrzeug:

- *Für den ersten ER-Mikrolaser würfelt er eine 7: 2 Punkte Schaden treffen die linke Seite.*
- *Für den zweiten ER-Mikrolaser würfelt er eine 11: 2 Punkte Schaden treffen den Geschützturm.*
- *Für den mittelschweren Ultra-Laser würfelt er eine 9: 10 Punkte Schaden treffen das Heck.*

Nun kümmert Raimund sich um die Streuwaffen.

Er weiß, dass der Schaden für die Bündelmunition der LB-X immer in 1-Punkt-Schadensgruppen verteilt wird, für jede Flechet separat.

Für die LSR und ihren Schaden durch zwölf Raketen schlägt er auf der Clan-Waffen- und -Ausrüstungstabelle nach und findet in der Spalte Schaden „1/Rak, C5/15". Aus der Erklärung der Abkürzungen unter Waffen und Ausrüstung weiß Raimund, was das bedeutet: Jede Rakete richtet 1 Punkt Schaden an (1/Rak) und der Gesamtschaden wird in 5er-Gruppen aufgeteilt (C5). Er weiß bereits, dass die Lafette mit einem Schuss eine Salve aus fünfzehn Raketen abfeuert (der zweite Teil von C5/15), weil es sich um eine LSR-15 handelt. Bei 12 Punkten Gesamtschaden und 5er-Schadenspunktgruppen muss Raimund zwei 5er- und eine 2er-Gruppe auf Trefferzonen verteilen.

Für die Blitz-KSR-2 und die KSR-4 findet er folgende Schadensangaben: „2/Rak, C2/2", respektive „2/Rak, C2/4". Beide Lafetten richten also 2 Punkte Schaden pro Rakete an, und der Schaden wird immer in 2er-Gruppen zugeteilt, gleichgültig, wie viele Raketen im Ziel einschlagen.

Bleibt noch das TakRak-6 mit Explosivmunition, für das er die folgenden Werte findet: „3/Rak, C5/6". Da alle sechs Raketen das Ziel getroffen haben, beträgt der Gesamtschaden 18 Punkte: 3 (Schaden pro Rakete) x 6 (eingeschlagene Raketen). Raimund hat drei 5er- und eine 3er-Gruppe Schadenspunkte zu verteilen.

Nachdem das klar ist, beginnt er zu würfeln.

Gegen den Mech:

- *Die Wurfergebnisse für die LB-X/5 sind 5, 9 und 12. Je 1 Punkt Schaden trifft den linken Mecharm, den rechten Torso und den Kopf (der Treffer erzwingt einen Bewusstseinswurf).*
- *Die Trefferzonenwürfe für die LSR-15 ergeben 7, 6 und 8. 5 Punkte Schaden treffen den linken Torso, die zweiten 5 Punkte treffen den Hügel (die teilweise Deckung) und richten keinen Schaden an, und die verbleibenden 2 Punkte Schaden treffen die Torsomitte.*

Gegen das Fahrzeug:

- *Für die Blitz-KSR-2 würfelt Raimund 5 und 6. Je 2 Punkte Schaden treffen Front und linke Seite.*
- *Für die KSR-4 würfelt er eine 11. 2 Punkte Schaden treffen den Geschützturm.*
- *Für das TakRak-6 würfelt er 4, 8, 9 und 12. Zweimal 5 Punkte Schaden treffen die linke Seite, 5 Punkte Schaden treffen das Heck, und die restlichen 3 Punkte Schaden treffen den Geschützturm. (Die Trefferzonenwürfe 8 und 12 erzwingen jeweils einen Wurf auf der Tabelle* Kritische Treffer für Bodengefechtsfahrzeuge.*)*

SCHADEN

Jeder Angriff, der ein Ziel trifft, richtet Schaden an. Jede Waffe erzielt eine bestimmte Menge Schaden, ihren sogenannten Schadenswert, der in der Spalte Schadenswert der entsprechenden *Waffen- und Ausrüstungstabelle* ab S. 303 aufgeführt ist.

Unterwassereinheiten: Wenn eine Einheit unter Wasser einen Treffer erleidet, der Schaden anrichtet, würfelt der führende Spieler mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 10 oder höher kommt es zu einem Hüllenbruch. Die Einheit hat in der betreffenden Zone ihre Rumpfintegrität verloren, und sie füllt sich mit Wasser. Dieser Wurf wird nur in dem Moment durchgeführt, in dem eine Einheit unter Wasser Schaden nimmt, nicht für beschädigte Einheiten, die später das Wasser betreten. Ist die Panzerung einer Trefferzone komplett zerstört (gleichgültig ob außerhalb des Wassers oder unter Wasser), wird die betreffende Zone in jedem Fall geflutet.

Alle Bauteile in einer gefluteten Zone fallen aus. Weder Aktivatoren noch Waffen oder sonstige Ausrüstung in der Zone funktioniert. Enthält die geflutete Zone Reaktorzeilen, arbeitet der Reaktor, als hätte er in der betreffenden Zone entsprechend viele kritische Treffer einstecken müssen. Wird der Kopf geflutet, ist der Mech zerstört und der MechKrieger tot. Wird ein Seitentorso geflutet, fällt auch der Mecharm auf der betreffenden Seite mitsamt allen Komponenten aus. Die Bauteile in einer gefluteten Zone bleiben unbrauchbar, auch nachdem die Einheit das Wasser verlässt.

Bei diesen Auswirkungen handelt es sich nicht um kritische Treffer im Sinne der Regeln, so dass sie keine Munitionsexplosion auslösen können. Obwohl sie zeitweise außer Betrieb sind, können Ausrüstung und Komponenten in gefluteten Trefferzonen jedoch weiter kritische Treffer erleiden.

SCHADEN FESTHALTEN

Um die Auswirkungen erzielter Schäden festzuhalten, benutzt du das weiter unten unter Schaden ermitteln vorgestellte Verfahren.

IndustrieMechs: Schaden an IndustrieMechs mit kommerzieller Panzerung wird zugeteilt wie bei Hilfsfahrzeugen mit einem Schutzpanzerwert (SPW) von 5. Das bedeutet, IndustrieMechs mit kommerzieller Panzerung können kritische Durchschlagstreffer erleiden (siehe Schaden im Kapitel *Hilfsfahrzeuge*, S. 204).

ProtoMechs: Treffer bei ProtoMechs werden im Allgemeinen behandelt wie Treffer bei Mechs. Siehe *ProtoMechs*, S. 184.

Fahrzeuge: Treffer bei Fahrzeugen werden im Allgemeinen behandelt wie Treffer bei Mechs, allerdings wird Schaden nicht weitergeleitet und Fahrzeuge überleben die Zerstörung einer Trefferzone nicht. Außerdem existieren Unterschiede zwischen Gefechtsfahrzeugen und Hilfsfahrzeugen. Siehe *Gefechtsfahrzeuge*, S. 192, respektive *Hilfsfahrzeuge*, S. 204.

Luft-/Raum-Einheiten: Treffer bei Luft-/Raum-Einheiten werden im Allgemeinen behandelt wie Treffer bei Mechs. Siehe *Luft-/Raum-Einheiten*, S. 234.

Infanterie und Gebäude: Treffer bei Infanterie und an Gebäuden werden anders festgehalten als Treffer bei Mechs und Fahrzeugen. Für Details, siehe *Infanterie*, S. 212, respektive *Gebäude*, S. 166.

Torso zerstört

Ist die komplette Interne Struktur im linken oder rechten Torso eines Mechs zerstört, fällt der entsprechende Mecharm bzw. bei einem vierbeinigen Mech das entsprechende Vorderbein ab und kann für den Rest des Spiels keinen Schaden mehr erleiden (siehe *Auswirkungen kritischer Treffer bei Mechs*, S. 125). Das Bein (bzw. Hinterbein) der entsprechenden Seite wird nicht beschädigt. Bei einer Zerstörung der Torsomitte ist die gesamte Einheit zerstört (siehe *Zerstörung einer Einheit*, S. 128).

Angeführt von einem ARC-8M Archer begibt sich eine Feuerlanze der 2. *Davion Guards in Position.*

Bein zerstört

Wenn ein Mech durch einen kritischen Treffer oder den Verlust der Internen Struktur ein Bein verliert, führt das bei einem stehenden Mech zum Sturz. Der führende Spieler muss sofort einen Pilotenwurf mit einem +5-Modifikator für das verlorene Bein durchführen (sowie allen anwendbaren Modifikatoren für sonstige Schäden; der +5-Modifikator ersetzt alle vorher gültigen Modifikatoren für Schäden am betreffenden Bein), um festzustellen, ob sich der MechKrieger bei dem Sturz verletzt. Gleichgültig, wie oder in welcher Phase ein Mech ein Bein verliert, für die laufende Runde ist seine Bewegung beendet.

In einer späteren Runde kann der Mech in der Bewegungsphase (Boden) versuchen, sich auf das noch verbliebene Bein zu erheben. Dazu führt der Spieler einen Pilotenwurf mit Modifikator +5 für das fehlende Bein sowie allen anwendbaren Modifikatoren für sonstige Schäden durch. Gelingt der Wurf, steht der Mech auf. Er hat ab diesem Moment einen Bewegungsrahmen von 1 BP und kann nicht rennen. Wegen des verlorenen Beins gilt für alle weiteren Pilotenwürfe der +5-Modifikator. Ein sprungfähiger Mech kann noch springen (abzüglich der Sprung-BP für die Sprungdüsen im verlorenen Bein), aber jede Landung erfordert einen Pilotenwurf.

Für die Zwecke eines Angreifer-Bewegungsmodifikators gilt der Versuch aufzustehen als Rennen.

Bleibt der Mech liegen, kann er seine Ausrichtung immer noch um eine Hexseite pro Runde ändern. Diese Richtungsänderung wird als Gehen behandelt.

Vierbeiniger Mech: Ein einzelnes zerstörtes Bein führt bei einem vierbeinigen Mech zum sofortigen Sturz und streicht alle Bewegungs- und Kampfvorteile für die Quad-Konstruktion: Der Mech kann sich nicht mehr seitwärts bewegen; er verliert den –2-Modifikator auf Pilotenwürfe; das Aufstehen nach einem Sturz erfordert einen Pilotenwurf; er muss sich mit einem Vorderbein aufstützen, um im Liegen zu feuern und unterliegt einem +2-Modifikator für das Feuern im Liegen. Zusätzlich ersetzt eine Strafe von –1 BP alle Folgen durch beschädigte Aktivatoren im verlorenen Bein.

Nach dem Verlust von zwei Beinen gelten für einen vierbeiniger Mech alle Einschränkungen wie für einen zweibeinigen Mech nach dem Verlust eines Beins: er stürzt augenblicklich, hat nur noch 1 BP, für alle Pilotenwürfe gilt ein +5-Modifikator usw.

Ein Quad-Mech, der drei oder vier Beine verliert, kann sich nicht mehr bewegen. Er stürzt und hat 0 BP zur Verfügung. Er kann sich nicht aufstützen, um zu feuern, kann die Ausrichtung nicht ändern und nicht wieder aufstehen. Er gilt als immobil.

SCHADENSERMITTLUNG

Um den Schaden durch einen Angriff anzuwenden, beginnen Sie mit dem bekannten Schadenswert des Angriffs und der bekannten Trefferzone bei Schritt 1. Beantworten Sie jede Frage mit Ja oder Nein und folgen Sie den Anweisungen.

1. Besitzt die Trefferzone Panzerung?
Ja: Streichen Sie für jeden Punkt Schaden einen Panzerungspunkt in der Trefferzone ab, bis der gesamte erlittene Schaden verteilt oder die komplette Panzerung in der Trefferzone zerstört ist. Weiter mit Schritt 2.
Nein: Weiter mit Schritt 3.

2. Bleibt noch Schaden zuzuteilen?
Ja: Zur Verteilung des Restschadens weiter mit Schritt 3.
Nein: Ende.

3. Besitzt die Trefferzone eine Interne Struktur?
Ja: Streichen Sie für jeden Punkt Schaden einen Punkt auf dem Internen Strukturdiagramm der Trefferzone ab, bis der gesamte Schaden verteilt oder die komplette Interne Struktur in der Trefferzone zerstört ist. Weiter mit Schritt 4.
Nein: Weiter mit Schritt 6.

4. Enthielt die Trefferzone zu Beginn der laufenden Phase Bauteile, die einen kritischen Treffer erleiden können?
Ja: Würfeln Sie einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer*, S. 124. Wenden Sie die Auswirkungen eventueller kritischer Treffer auf die Trefferzone an. Überzählige kritische Treffer, die nicht angewendet werden können, verfallen. Weiter mit Schritt 5.
Nein: Würfeln Sie einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer*, S. 124. Eventuelle kritische Treffer werden in der nächsten Trefferzone laut Schadenstransferdiagramm angewendet. Weiter mit Schritt 5.

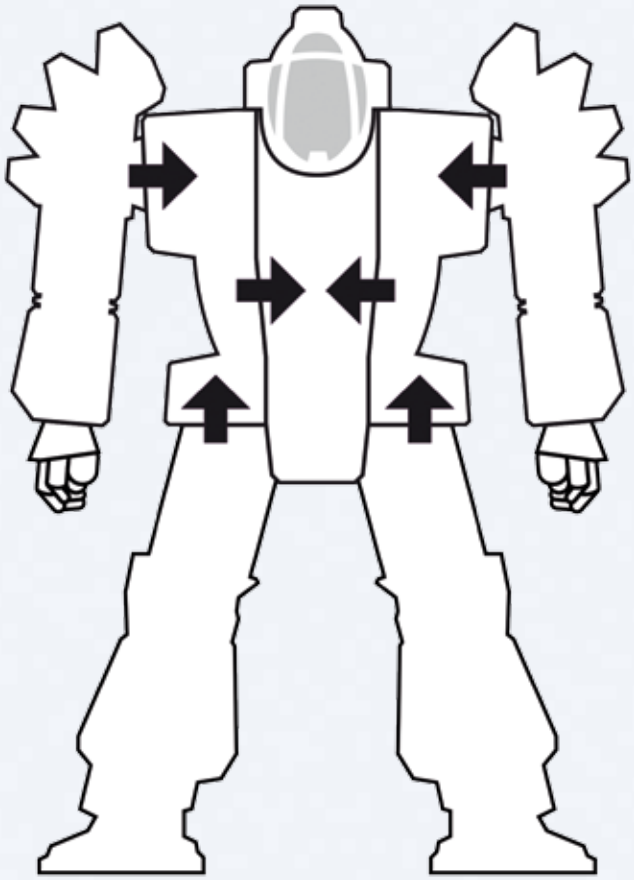
5. Existiert in der Trefferzone noch Interne Struktur?
Ja: Ende.
Nein: Die Trefferzone und alle in ihr befindlichen Bauteile sind zerstört. Auch alle noch in der Trefferzone (Front oder Rücken) verbliebene Panzerung ist zerstört. Die Zerstörung von Bauteilen auf diese Weise löst keine Munitions- oder Bauteilexplosion aus, aber davon abgesehen ist die Auswirkung auf alle Bauteile in der Trefferzone dieselbe wie bei einem kritischen Treffer (siehe *Weiterleitung von kritischen Treffern*, S. 125). Weiter mit Schritt 6.

6. Bleibt noch Schaden zuzuteilen?
Ja: Zur Verteilung des Restschadens weiter mit Schritt 7.
Nein: Ende.

7. Wurde der Schaden durch eine Munitionsexplosion oder die Explosion eines anderen Bauteils verursacht?
Ja: Weiter mit Schritt 8.
Nein: Der Restschaden wird auf die Panzerung der nächsten Trefferzone laut Schadenstransferdiagramm weitergeleitet. Weiter mit Schritt 1.

8. Ist die Trefferzone durch CASE gesichert?
Ja: Der verbleibend Restschaden verfällt. Ende.
Nein: Der Restschaden wird direkt auf die Interne Struktur der nächsten Trefferzone laut Schadenstransferdiagramm weitergeleitet. Weiter mit Schritt 3.

NJT-2 Ninja-To, *Ryuken-yon, Haus Kurita.*



• SCHADENSTRANSFER-DIAGRAMM •

SCHADENSWEITERLEITUNG

BattleMechs können die Zerstörung aller Trefferzonen außer Kopf und Torsomitte überleben. Wird eine Zone zerstört, und die Trefferzonentabelle zeigt einen erneuten Treffer in der zerstörten Zone an oder es bleibt noch Schaden von dem Treffer zuzuteilen, der sie zerstört hat, wird dieser Schaden auf die Panzerung der nächstinneren Trefferzone weitergeleitet. Überschüssiger Schaden durch eine Munitionsexplosion wird direkt auf die Interne Struktur der nächstinneren Trefferzone weitergeleitet. Das Schadenstransferdiagramm auf dieser Seite und dem Mech-Datenbogen illustriert, wie dies funktioniert.

Schaden an einem fehlenden Arm oder Bein wird auf den entsprechenden Seitentorso weitergeleitet, vom linken Arm oder Bein zum linken Seitentorso, vom rechten Arm oder Bein zum rechten Seitentorso. Überschüssiger Schaden an einem Seitentorso wird auf die Torsomitte weitergeleitet. Schaden von einem zerstörten Kopf oder Mitteltorso wird nicht weitergeleitet, da eine Zerstörung dieser Trefferzonen den Mech zerstört.

Schaden aus dem Rückenschussfeld, der fehlende Mechgliedmaßen trifft, wird auf die Rückenzone des entsprechenden Seitentorsos weitergeleitet. Wird also zum Beispiel ein Treffer von hinten an einem fehlenden linken Mechbein angezeigt, trifft der Schaden gegen den linken Torsorücken.

Abgerissene Arme: Wird ein Seitentorso zerstört, fällt der daran befestigte Mecharm ab. Dadurch wird weiterer Schaden in derselben Phase, der normalerweise den Arm treffen würde, auf den Seitentorso weitergeleitet, der zerstört ist, so dass der Schaden letztendlich die Torsomitte trifft.

Der linke Arm eines Grasshopper *wird von einer PPK (Schadenswert 10), einem Schweren Laser (Schadenswert 8) und zwei Fünfergruppen Langstreckenraketen (Schadenswert 1 pro Rakete beziehungsweise 5 je Schadenswertgruppe) getroffen. Zu Beginn dieser Runde besaß der BattleMech an diesem Arm noch seine volle Panzerung von 22 Punkten.*

Die PPK vermindert den Panzerungswert um 10, es werden also 10 Panzerpunkte ausgefüllt. Der Laser verursacht 8 Punkte Schaden, dementsprechend werden weitere 8 Panzerpunkte ausgefüllt, womit an diesem Arm nur noch 4 Stück verbleiben. Die erste Gruppe mit Raketen verringert den Panzerungswert um weitere 5 Punkte. Zu diesem Zeitpunkt verfügt der Grasshopper *an dem betroffenen Arm jedoch nur noch über 4 Panzerungspunkte, so dass 1 Schadenspunkt übrigbleibt, den er dort nicht mehr aufnehmen kann.*

Dieser eine überzählige Schadenspunkt des Raketentreffers wird nun in die Interne Struktur des Mechs übertragen; es wird also ein Kreis der Internen Struktur ausgefüllt, wodurch dort nur noch 10 von ursprünglich 11 Kreisen verbleiben. Die letzte Gruppe von Raketen reduziert die Interne Struktur um weitere 5 Schadenspunkte. Fünf weitere Kreise werden also dort ausgefüllt, womit jetzt nur noch 5 Strukturkreise in dem Arm verbleiben. (Der angreifende Spieler würde zusätzlich zwei Würfe auf der Tabelle Kritische Treffer, *S. 124, durchführen, da zwei unterschiedliche Treffer die Interne Struktur des linken Arms beschädigt haben).*

Falls der Arm des Grasshopper *jetzt nochmals von einer Waffe getroffen würde, die mindestens 5 Schadenspunkte verursacht, würde er vollständig zerstört werden.*

KRITISCHER SCHADEN

Immer, wenn die Interne Struktur eines Mechs, eines ProtoMechs oder einer Luft-/Raum-Einheit beschädigt wird (egal ob durch Waffeneinwirkung, Nahkampfattacken, einen Sturz, Munitionsexplosionen oder ähnliches), besteht die Gefahr, dass ein internes Bauteil der Einheit kritischen Schaden nimmt. Kritischer Schaden bei Fahrzeugen wird anders festgestellt (siehe *Kritischer Schaden*, S. 193, im Kapitel *Gefechtsfahrzeuge*).

Um festzustellen, ob eine Einheit durch einen Angriff, der ihre Interne Struktur beschädigt, kritischen Schaden erleidet, würfelt der Angreifer mit 2W6 auf der Tabelle Kritische Treffer. Bei einem Ergebnis von 8 oder höher kommt es zu kritischem Schaden. Je höher das Ergebnis, desto ernster ist der interne Schaden. Kommt es zu einem kritischen Schaden, würfelt der Spieler der Zieleinheit je nach Trefferzone und Einheit mit 1W6 oder 2W6 auf der Bauteiltabelle des Datenbogens, um den exakten kritischen Schaden zu ermitteln (wie unter *Kritische Treffer bei Mechs* auf S. 124 beschrieben).

Ein erfolgreicher Angriff, der Interne Struktur beschädigt, bietet ungeachtet der Anzahl der abgestrichenen Internen Strukturpunkte nur eine Gelegenheit für kritischen Schaden (für die Ausnahme von dieser Regel siehe *Zerstörte Trefferzonen*, S. 124). Für jeden potentiellen kritischen Schaden würfelt der Angreifer einmal mit 2W6.

Die exakte Art des kritischen Schadens hängt von der Trefferzone ab. Für jede Trefferzone einer Einheit sind verschiedene kritische Treffer möglich. Außerdem unterscheiden sich die mögli-

chen kritischen Treffer verschiedener Mechs auf Grund unterschiedlicher Bewaffnung und Ausrüstung. Die Bauteiltabelle eines Mechs ist Teil seines Datenbogens. Alle leeren Mechdatenbögen enthalten eine nur teilweise ausgefüllte Bauteiltabelle, die der Spieler an seine Einheit anpassen kann.

Mehrere Zonen: Falls ein einzelner Angriff die Interne Struktur in zwei verschiedenen Trefferzonen beschädigt, würfelt der Angreifer für kritischen Schaden in beiden Zonen.

IndustrieMechs: Beim Auswürfeln eines möglichen kritischen Schadens an einem IndustrieMech wird das Wurfergebnis um +2 erhöht. Ein dadurch auf 13 erhöhtes Ergebnis wird wie ein Ergebnis von 12 behandelt. Erhöht sich das Ergebnis auf 14, wird der Kopf bzw. Arm oder das Bein des IndustrieMechs abgerissen. Bei einem Treffer auf eine Torsotrefferzone werden vier kritische Treffer ausgewürfelt.

Ein CattleMaster-*IndustrieMech legt sich mit einem COM-5D* Commando *an und hat bereits erheblichen Schaden einstecken müssen. Der Commando trifft mit beiden Raketen seiner KSR-2 den rechten Arm des* CattleMaster *und durchschlägt damit endlich die Panzerung. Für die erste Rakete würfelt der Spieler 5, was auch mit dem IndustrieMech-Aufschlag von +2 nur 7 ergibt, also keinen kritischen Schaden. Der zweite Wurf ergibt eine 7. Normalerweise wäre auch das kein kritischer Schaden, aber durch den IndustrieMech-Aufschlag von +2 steigt das Ergebnis auf 9. Der* CattleMaster *erleidet einen kritischen Treffer am rechten Arm.*

ProtoMechs: ProtoMechs unterschiedlichen Typs sind zwar verschieden bewaffnet, aber die Treffertabelle auf dem ProtoMech-Datenbogen ist für alle ProtoMechs identisch. Für die Auflösung kritischer Treffer bei ProtoMechs gelten zusätzliche Regeln (siehe S. 185).

Fahrzeuge und Luft-/Raum-Einheiten: Im Gegensatz zu Mechs, bei denen die Bauteiltabelle für jeden Typ anders aussieht, benutzen Fahrzeuge und Luft-/Raum-Einheiten Standardtabellen. Die Kritische-Treffer-Tabellen für die verschiedenen Arten von Fahrzeugen und Luft-/Raum-Einheiten befinden sich in den Kapiteln *Gefechtsfahrzeuge*, S. 192, respektive *Luft-/Raum-Einheiten*, S. 234.

Infanterie: Infanterieeinheiten erleiden niemals kritischen Schaden. Sobald die Panzerung (soweit vorhanden) eines getroffenen Soldaten zerstört ist, ist der Soldat eliminiert.

Kritische Trefferzonentreffer: Bestimmte Ergebnisse auf der Trefferzonentabelle können die Gelegenheit für kritischen Schaden liefern, selbst wenn ein Angriff keinen Internen Strukturschaden verursacht. In diesem Fall wird genau wie für jede andere Gelegenheit einmal auf der Tabelle Kritische Treffer gewürfelt. (Zusätzlich zu einem möglichen normalen Wurf für kritischen Schaden durch Beschädigung der Internen Struktur.) Zum Beispiel liefert ein Ergebnis von 2 beim Trefferzonenwurf gegen einen Mech ohne Torsopanzerung zwei Gelegenheiten, auf der Tabelle Kritische Treffer zu würfeln, da ohne Panzerung mit Sicherheit Interne Struktur beschädigt wird. Hätte der Mech noch Panzerung in der getroffenen Torsozone, würde der Angreifer trotzdem mindestens einmal für kritischen Schaden würfeln.

Zerstörte Trefferzonen: Wird eine Trefferzone durch die Vernichtung ihrer Internen Struktur zerstört, aber es sind noch Bauteile in der betreffenden Zone vorhanden, die keinen kritischen Treffer erlitten haben, wird trotzdem gewürfelt, ob es zu kritischem Schaden in dieser Trefferzone kommt. So ausgewürfelte kritische Treffer können jedoch nicht weitergeleitet werden. Diese Regel kommt nur zum Tragen, wenn die fragliche Sektion der Bauteiltabelle mindestens eine explosionsgefährdete Zeile enthält.

Wird eine Trefferzone durch die Vernichtung ihrer Internen Struktur zerstört, es sind aber noch ein oder mehr Munitionszeilen (oder Zeilen mit anderer explosiver Ausrüstung wie einem Gaussgeschütz) in dieser Zone vorhanden, muss der führende Spieler feststellen, ob es durch den Schaden an der Internen Struktur der Trefferzone zu kritischen Treffern kommt. Der Schaden durch so ausgewürfelte kritische Treffer wird normal aufgelöst. Kommt es zu einem kritischen Treffer in einer noch nicht geleerten Munitionszeile, explodiert die Munition gemäß den Standardregeln für Munitionsexplosionen auf S. 126.

Fortschrittliche Waffen und Ausrüstung: Ist eine Einheit mit Waffen und/oder Ausrüstung ausgerüstet, die nicht auf den *Waffen- und Ausrüstungstabellen* (ab S. 303) oder unter *Sonstige Waffen und Ausrüstung* (S. 129) aufgeführt sind, werden diese trotzdem beschädigt.

KRITISCHE TREFFER

2W6	Effekt
2–7	Kein kritischer Treffer
8–9	1 kritischer Treffer
10–11	2 kritische Treffer
12	Kopf/Arm/Bein abgetrennt bzw. 3 kritische Treffer bei Torsozone

KRITISCHE TREFFER BEI MECHS

Wenn ein Angreifer bei einem Ziel einen kritischen Treffer landet, sucht der Spieler des Ziels die getroffene Zone auf der Bauteiltabelle seines Mech-Datenbogens, würfelt einmal pro kritischem Treffer und hält den Schaden auf der Bauteiltabelle fest.

Kopf- oder Beintreffer: Bei einem kritischen Treffer an Kopf oder Beinen des Mechs wird mit 1W6 auf der entsprechenden Sektion der Bauteiltabelle gewürfelt und die beschädigte Zeile abgestrichen. Kann die ausgewürfelte Zeile keinen kritischen Treffer erhalten oder wurde sie bereits zerstört, wird der Wurf wiederholt.

Torso- oder Armtreffer: Die Bauteiltabelle für diese Trefferzonen besteht aus jeweils zwei Sektionen zu sechs Bauteilzeilen, die mit 1-3 und 4-6 markiert sind. Bei einem kritischen Treffer an Kopf oder Armen des Mechs würfelt der Spieler nacheinander mit beiden Würfeln. Der erste Würfel zeigt an, welche der beiden Sektionen der Bauteiltabelle für diese Trefferzone betroffen ist, der zweite Würfel ergibt die getroffene Bauteilzeile.

Der erste Würfel zeigt an, welche Sektion aus sechs Zeilen getroffen wird. Bei einem Wurf von 1, 2 oder 3 trifft der Schuss eine der Zeilen in der oberen Bauteilsektion. Bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 trifft er eine Zeile in der unteren Sektion. Das Ergebnis des zweiten Würfels zeigt die exakte Bauteilzeile an, die getroffen wird.

Hat eine Trefferzone zwölf Zeilen, aber nur die oberen oder nur die unteren sechs können einen kritischen Treffer erleiden, kann der Spieler auf den ersten Wurf verzichten und einfach mit 1W6 auf der betreffenden Sektion würfeln, um Zeit zu sparen. Das kann vorkommen, wenn im Laufe des Spiels alle Zeilen in einer Sektion durch kritische Treffer ausfallen.

Ein Grasshopper erleidet einen kritischen Treffer am linken Arm. Der verteidigende Spieler wirft mit dem ersten Würfel eine 3. Das bedeutet, der kritische Treffer trifft eine Zeile in der oberen Sektion der Bauteiltabelle für den linken Arm (mit 1-3 markiert). Der Spieler wirft mit dem zweiten Würfel eine 2, und der Mech erleidet einen kritischen Treffer am linken Oberarmaktivator.

Jede Waffe und jedes sonstige Ausrüstungsteil benötigt mindestens eine Zeile auf der Bauteiltabelle. Würfelt ein Spieler einen kritischen

Treffer für eine leere Zeile aus; eine Zeile, die keinen kritischen Schaden erleiden kann wie Endostahl, CASE oder Ferrofibrit oder eine Zeile, die bereits einen kritischen Treffer erlitten hat, werden beide Würfel erneut gerollt. (Auf vorgedruckten Datenbögen sind die Einträge in Bauteilzeilen, die keinen kritischen Schaden erleiden können, heller als Einträge in Bauteilzeilen, die kritischen Schaden erleiden können.)

Manche Waffen, doppelte Wärmetauscher und bestimmte andere Ausrüstungen belegen mehrere Zeilen der Bauteiltabelle. Ein einziger kritischer Treffer genügt, um alle Waffen oder Ausrüstungen mit Ausnahme von Reaktor, Gyroskop und Sensoren zu zerstören. (Ein kritischer Wärmetauschertreffer zerstört nur den getroffenen Wärmetauscher.) Kritische Treffer gegen die übrigen Zeilen mehrzeiliger Waffen und Ausrüstungen haben keine Wirkung, puffern aber kritische Treffer ab. Der Treffer gilt und die Bauteilzeile wird abgestrichen, aber weiter geschieht nichts.

Weiterleiten von kritischen Treffern: Sind alle möglichen Zeilen in der beschädigten Trefferzone bereits in früheren Phasen von kritischen Treffern beschädigt worden oder kann keine Ausrüstung in der Trefferzone kritischen Schaden nehmen, wird der kritische Treffer auf die nächste Trefferzone laut Schadenstransferdiagramm weitergeleitet (auch dieses Diagramm ist auf jedem Mech-Datenbogen vorhanden). Kritische Treffer an Kopf und Torsomitte werden nicht weitergeleitet. Es kommt zu keiner Weiterleitung, falls mindestens eine Zeile der ursprünglichen Trefferzone in der laufenden Phase einen kritischen Schaden erlitten hat. In diesem Fall verfallen überschüssige kritische Treffer.

Nehmen wir als Beispiel an, dass in der Waffeneinsatzphase von Runde 6 ein Angreifer die Interne Struktur im rechten Torso eines Zielmechs beschädigt. Der führende Spieler muss sofort auswürfeln, ob er kritischen Schaden angerichtet hat, bevor er weiter feuert. Der Spieler würfelt eine 12 und erzielt drei kritische Treffer. Der rechte Torso des Zielmechs enthält zwei mittelschwere Laser, von denen einer bereits in Runde 4 beschädigt wurde, und ein kritischer Treffer zerstört den zweiten M-Laser. Die beiden restlichen kritischen Treffer werden nicht weitergeleitet und verfallen. In der Nahkampfphase derselben Runde beschädigt derselbe Spieler jedoch erneut die Interne Struktur im rechten Torso desselben Zielmechs. Der Spieler würfelt auf der Tabelle Kritische Treffer eine 10 und erzielt zwei kritische Treffer. Da nun alle für kritische Treffer möglichen Zeilen der Trefferzone bereits in vorherigen Phasen getroffen wurden, werden beide kritische Treffer zur Torsomitte des Zielmechs weitergeleitet.

Ein erheblich umgebauter Thunder *im Besitz von Peripheriepiraten.*

AUSWIRKUNGEN KRITISCHER TREFFER BEI MECHS

Jeder kritische Treffer hat eine bestimmte Auswirkung auf die Leistung eines Mechs, wie im Folgenden beschrieben. Die kritischen Trefferarten sind alphabetisch aufgelistet. Die Position innerhalb des Mechs (Kopf, Arm, Torso, Bein) folgt in Klammern.

Vierbeinige Mechs: Alle kritischen Beintrefferschäden werden aufaddiert. Jeder kritische Hüftgelenktreffer reduziert den Bewegungsrahmen Gehen des Quad um die Hälfte. Drei zerstörte Hüften senken die BP des Quad-Mechs auf ein Achtel des Normalwerts, und für den Zielwert des Pilotenwurfes gilt ein Modifikator von +2 (+6 für drei zerstörte Hüftgelenke und –2 für vier intakte Beine).

Arm abgerissen (Arm)

Dieser kritische Treffer tritt ein, wenn ein Spieler für einen Treffer am Arm eines Mechs auf der Tabelle Kritische Treffer eine 12 würfelt. Der Effekt ist automatisch, der Spieler kann nicht stattdessen die drei kritischen Treffer wählen. Der Arm wird abgerissen, und alle in diesem Arm montierten Waffen und Ausrüstungsteile sind verloren. Der Arm kann entsprechend den Regeln für *Keulenhieb* auf S. 144 aufgehoben und als Keule benutzt werden.

Explosive Bauteile: Falls ein Arm auf diese Weise abgetrennt wird, kommt es nicht zur Explosion explosiver Bauteile in der Trefferzone.

Bein abgerissen (Bein)

Dieser kritische Treffer tritt ein, wenn ein Spieler für einen Treffer am Bein eines Mechs auf der Tabelle Kritische Treffer eine 12 würfelt. Der Effekt ist automatisch, der Spieler kann nicht stattdessen die drei kritischen Treffer wählen. Das Bein wird abgerissen, der Mech stürzt und erleidet normalen Sturzschaden, kann sich aber möglicherweise wieder aufrichten. Siehe *Bein zerstör*t, S. 122. Das Bein kann entsprechend den Regeln für *Keulenhieb* auf S. 145 aufgehoben und als Keule benutzt werden.

Explosive Bauteile: Falls ein Bein auf diese Weise abgetrennt wird, kommt es nicht zur Explosion explosiver Bauteile in der Trefferzone.

Cockpit (Kopf)

Ein kritischer Cockpittreffer zerstört die Bauteilzeile, tötet den MechKrieger und schaltet den Mech für den Rest des Spiels aus.

Kleines Cockpit: Ein kritischer Treffer gegen ein kleines Cockpit hat dieselben Auswirkungen wie gegen ein Standardcockpit.

Fußaktivator (Bein)

Dieser kritische Treffer zerstört den die künstlichen Myomermuskeln kontrollierenden Motor (Aktivator) im Mechfuß. Der führende Spieler muss am Ende der Phase, in der es zum Treffer kam, einen Pilotenwurf mit allen normalen Modifikatoren und einem zusätzlichen +1-Modifikator durchführen (siehe *Ausführen von Piloten-/Fahrerwürfen*, S. 59).

Für jeden beschädigten Fußaktivator sinken die BP Gehen des Mechs um 1 und erhalten zukünftige Pilotenwürfe einen zusätzlichen Modifikator von +1. Der Spieler muss dadurch auch die BP Rennen neu berechnen: BP Gehen x 1,5 (aufgerundet). Bei jedem Sprung des Mechs wird ein Pilotenwurf notwendig. Er wird am

Ende der Bewegung des Mechs durchgeführt. Für jeden kritischen Fußaktivatortreffer gilt ein Trefferwertmodifikator von +1 auf Tritte.

Diese Auswirkungen werden zu denen durch andere Bein- und Fußaktivatorschäden addiert.

Gyroskop (Torso)

Das Gyroskop bzw. der Kreiselstabilisator ist das empfindlichste Bauteil eines Mechs. Es hält den Mech aufrecht und gestattet ihm, sich zu bewegen. Das Gyroskop kann nur einen kritischen Treffer überleben. Der zweite Treffer zerstört es.

Nach dem ersten kritischen Gyroskoptreffer muss der führende Spieler am Ende der Phase, in der es zum Treffer kam, einen Pilotenwurf mit zusätzlichem +3-Modifikator (und allen anderen anwendbaren Modifikatoren) durchführen. Siehe *Ausführen von Piloten-/Fahrerwürfen*, S. 59. Zusätzlich wird bei jedem Rennen oder Sprung des Mechs ein Pilotenwurf mit zusätzlichem +3-Modifikator notwendig. Der Wurf wird am Ende der Bewegung des Mechs durchgeführt.

Ist der Kreiselstabilisator eines Mechs (nach dem zweiten Gyroskoptreffer) zerstört, stürzt der Mech und kann nicht wieder aufstehen. Der führende Spieler führt sofort einen Pilotenwurf mit einem Modifikator von +6 für das zerstörte Gyroskop (und Modifikatoren für alle sonstigen Schäden) aus, um festzustellen, ob sich der MechKrieger beim Sturz verletzt.

Mechs mit zerstörtem Gyroskop können im Liegen feuern (S. 113) und ihre Ausrichtung um eine Hexseite pro Runde verändern, wenn sie noch mindestens 1 BP zur Verfügung haben. Sie sind nicht immobil im Sinne dieser Regeln.

Kompaktgyroskop: Kritische Treffer gegen ein Kompaktgyroskop haben dieselben Auswirkungen wie gegen ein Standardgyroskop.

Robustes Gyroskop: Kritische Treffer gegen ein robustes Gyroskop haben bis auf die folgenden Ausnahmen dieselben Auswirkungen wie gegen ein Standardgyroskop: Ein robustes Gyroskop wird erst nach drei Treffern zerstört. Der erste kritische Treffer führt zu einem Modifikator von +1 auf alle Pilotenwürfe, es wird jedoch kein Pilotenwurf für Rennen oder Sprung notwendig. Der zweite kritische Treffer gegen ein robustes Gyroskop hat dieselben Auswirkungen wie der erste Gyroskoptreffer bei einem Standardgyroskop. Der dritte kritische Treffer zerstört das robuste Gyroskop mit allen dazugehörigen Auswirkungen.

XL-Gyroskop: Kritische Treffer gegen ein XL-Gyroskop haben dieselben Auswirkungen wie gegen ein Standardgyroskop.

Handaktivator (Arm)

Dieser kritische Treffer zerstört den die künstlichen Myomermuskeln in Hand und Handgelenk des Mechs kontrollierenden Motor (Aktivator). Für alle Schläge mit der betreffenden Hand gilt ein +1-Trefferwertmodifikator. Außerdem kann der Mech keine Nahkampfwaffen- oder Keulenangriffe mehr mit dem betreffenden Arm ausführen. Diese Auswirkungen werden zu denen durch andere beschädigte Armaktivatoren addiert.

Hüftgelenk (Bein)

Ein kritischer Hüftgelenktreffer lässt das betroffene Bein in gestreckter Position blockieren, Der führende Spieler muss am Ende der Phase, in der es zum kritischen Hüftgelenktreffer kam, einen Pilotenwurf mit einem zusätzlichen +2-Modifikator durchführen; siehe Ausführen von Piloten-/Fahrerwürfen, S. 59.

Die BP Gehen des Mechs werden halbiert (aufgerundet). Für alle Pilotenwürfe gilt ein +2-Modifikator, und in jeder Runde, in der der Mech läuft oder springt, wird ein Pilotenwurf notwendig. Der Wurf wird am Ende der Bewegung des Mechs durchgeführt. Der Mech kann nicht treten.

Nach einem kritischen Hüftgelenktreffer verfallen alle Modifikatoren für frühere kritische Treffer am betroffenen Bein. Dadurch ist es möglich, dass sich die Leistung eines Mechs nach einem kritischen Hüftgelenktreffer verbessert, nämlich dann, wenn er vorher bereits kritische Schäden am betreffenden Bein erlitten hat, deren gemeinsame Auswirkungen schwerer waren als die des Hüftgelenktreffers. Da das Bein nach einem solchen Treffer in gestreckter Haltung blockiert, fungiert es als eine Art Krücke und macht die Bewegung unter Umständen leichter als mit mehreren unkontrolliert agierenden beschädigten Aktivatoren.

Ein zweiter kritischer Hüftgelenktreffer reduziert die Bewegungspunkte des Mechs auf 0 und sorgt für einen zweiten +2-Modifikator auf Pilotenwürfe. Der Mech ist jedoch nicht immobil im Sinne der Regeln. Bei vierbeinigen Mechs reduziert der vierte Hüftgelenktreffer die BP auf 0 und sorgt für einen zweiten +2-Modifikator auf Pilotenwürfe.

Vierbeiniger Mech: Ein vierbeiniger Mech mit einem einzelnen kritischen Hüftgelenktreffer verliert die Möglichkeit, ohne Modifikator im Liegen zu feuern (siehe S. 113).

Kopf abgerissen (Kopf)

Ein kritischer Treffer reißt den Kopf eine Mechs ab, wenn ein Spieler für einen Treffer am Kopf des Mechs auf der Tabelle *Kritische Treffer* eine 12 würfelt. Der kritische Treffer zerstört den Mechkopf, tötet den MechKrieger und schaltet den Mech für den Rest des Spiels aus.

Lebenserhaltung (Kopf)

Der erste kritische Treffer zerstört das System vollständig, und der MechKrieger hat keinen Schutz mehr vor Hitzestaus. Die zweite Bauteilzeile kann noch einen kritischen Treffer erleiden, dieser hat jedoch keine Auswirkungen.

Der MechKrieger erleidet nach Ausfall der Lebenserhaltung 1 Schadenspunkt in jeder Hitzephase, in der die auf der Wärmeskala angezeigte Betriebstemperatur des Mechs zwischen 15 und 25 Punkten inklusive liegt, und 2 Punkte Schaden in jeder Runde mit einer höheren Betriebstemperatur (26+).

Ein kritischer Lebenserhaltungstreffer zerstört auch den Druckluftvorrat des Mechs. Falls der Mech untergetaucht ist (stehend in Wassertiefe 2+ oder liegend in Wassertiefe 1), erleidet der MechKrieger 1 Punkt Schaden.

Munition

Zerstört ein kritischer Treffer ein Zeile mit explosiver Munition (alle Munition ist explosiv sofern unter *Sonstige Waffen und Ausrüstung* ab S. 129 nicht anders angegeben), explodiert diese. Der MechKrieger erleidet durch Neurohelmrückkopplung 2 Punkte Schaden. Zusätzlich erleidet der Mech Schaden an seiner Internen Struktur. Dieser Schaden wird auch durch CASE nicht verhindert.

Griffin-IIC *der Omega-Galaxis, Clan Blutgeist.*

Ein Drittel des Gesamtschadenswertes der noch in der Zeile vorhandenen Munition trifft die Interne Struktur der Trefferzone (Bei einer Munitionsexplosion startet die Ermittlung des Schadens wie auf S. 122 beschrieben bei Schritt 3). Sind die Munitionslager der Trefferzone nicht durch CASE geschützt, wird verbleibender Schaden auf die nächste Trefferzone laut Schadenstranferdiagramm weitergeleitet. Ist CASE vorhanden, wird verbleibender Schaden ohne weitere Auswirkung in die Umgebung abgeleitet. Für Details, siehe *Sonstige Waffen und Ausrüstung*, S. 129.

Ein kritischer Treffer gegen eine Munitionszeile bringt nur die Munition in diesem Lager zur Explosion. Sie explodiert mit einer Gewalt entsprechend des Schadenswerts der Munition mal der Anzahl noch verbliebener Salven. Raketen detonieren mit einer Gewalt entsprechend der Anzahl verbleibender Raketen mal deren Schadenswert. Eine volle Tonne MG-Munition zum Beispiel explodiert mit einer Gewalt von 400 Punkten Schaden (2 x 200), während eine volle Tonne KSR-2-Munition mit einer Gewalt von 200 Punkten Schaden explodiert (2 x 2 x 50).

Ist ein Munitionslager leer (entspricht die Anzahl der Striche für abgefeuerte Salven neben der Zeile der verfügbaren Anzahl Salven), wird die Zeile ohne weitere Auswirkungen abgestrichen.

Da eine Munitionsexplosion die Interne Struktur der Trefferzone beschädigt, in der sie sich ereignet, erzwingt sie einen Wurf auf kritischen Schaden.

Oberarmaktivator (Arm)

Dieser kritische Treffer zerstört den Aktivator im Oberarm des Mechs. Es gilt ein zusätzlicher +1-Modifikator auf den Trefferwert für den Einsatz im betreffenden Arm montierter Waffen und ein +2-Modifikator für alle Keulenhiebe ebenso wie für alle Schläge und Nahkampfwaffenangriffe mit dem Arm. Der erzielte Schaden durch Schläge mit dem betreffenden Arm wird halbiert (abgerundet).

Diese Auswirkungen werden zu denen durch andere beschädigte Aktivatoren im selben Arm addiert.

Oberschenkelaktivator (Bein)

Dieser kritische Treffer zerstört den Aktivator im Oberschenkel des Mechs. Der führende Spieler muss am Ende der Phase, in der es zum kritischen Treffer kam, einen Pilotenwurf mit einem zusätzlichen +1-Modifikator durchführen; siehe *Ausführen von Piloten-/Fahrerwürfen*, S. 59.

Für jeden beschädigten Oberschenkelaktivator sinken die BP Gehen des Mechs um 1 und erhalten zukünftige Pilotenwürfe einen zusätzlichen Modifikator von +1. Der Spieler muss dadurch auch die BP Rennen neu berechnen: BP Gehen x 1,5 (aufgerundet). Bei jedem Sprung des Mechs wird ein Pilotenwurf notwendig. Er wird am Ende der Bewegung des Mechs durchgeführt. Für Tritte mit dem betroffenen Bein gilt ein +2-Trefferwertmodifikator, und der Trittschaden wird halbiert (abgerundet).

Diese Auswirkungen werden zu denen durch andere Bein- und Fußaktivatorschäden addiert.

Reaktor (Torso)

Der Fusionsreaktor eines Mechs hat eine 3 Punkte starke Abschirmung. Jeder kritische Reaktortreffer zerstört 1 Punkt dieser Abschirmung. Mit zunehmend zerstörter Abschirmung steigt die Menge der aus dem Fusionskern dringenden Abwärme.

Der erste Treffer erhöht die Abwärme des Mechs um 5 Punkte pro Runde. Der zweite Treffer führt zu insgesamt 10 Punkten zusätzlicher Abwärme pro Runde, und der dritte kritische Reaktortreffer schaltet den Reaktor ab und den Mech für den Rest des Spiels aus. XL- und Leichtreaktoren belegen zwar zusätzliche Bauteilzeilen in den Seitentorsos, aber auch sie werden von drei kritischen Treffern gegen Reaktorbauzeilen ausgeschaltet.

Ein Mech gilt als zerstört und aus dem Spiel, wenn er drei Reaktortreffer erleidet (Reaktorzeilen in einem zerstörten Seitentorso zählen).

Kompaktreaktoren: Kritische Treffer gegen Kompaktreaktoren haben dieselbe Wirkung wie gegen Standardreaktoren.

Verbrennungsmotoren: Motortreffer bei Mechs mit Verbrennungsmotor erzeugen keine zusätzliche Abwärme. Stattdessen muss der den Mech führende Spieler am Ende der Phase, in der der Motor getroffen wird, mit 2W6 auswürfeln, ob er explodiert. Beim zweiten Motortreffer gilt ein Trefferwertmodifikator von +3, beim dritten Motortreffer ein Modifikator von +6. Bei einem Ergebnis von 10 oder höher geht der Motor hoch und zerstört die Einheit. Spieltechnisch zerstört der dritte Motortreffer einen mit Verbrennungsmotor ausgerüsteten Mech in jedem Fall, ob der Motor explodiert oder nicht. Eine Motorexplosion zerstört den Mech, hat aber keine Auswirkung auf andere Einheiten.

Brennstoffzellenmotoren: Treffer gegen Brennstoffzellenmotoren erzeugen keine zusätzliche Abwärme. Stattdessen muss der den Mech führende Spieler auswürfeln, ob es durch den Schaden zu einer unkontrollierten Reaktion der Chemikalien kommt, die den Mech in einer Explosion zerstört. Die Regeln für die Explosion von Verbrennungsmotoren gelten ebenso für Brennstoffzellenmotoren.

Spaltreaktoren: Spieltechnisch funktionieren Spaltreaktoren genau wie Fusionsreaktoren entsprechender Größe, zusätzlich zu den Abwärmeeffekten bei einem Reaktortreffer tritt jedoch radioaktive Strahlung mit schädlichen Folgen für den MechKrieger aus. Der erste kritische Spaltreaktortreffer verursacht beim Piloten des Mechs 1 Punkt Schaden alle sechs Runden (beginnend sechs Runden nach der Runde, in der der Spaltreaktor beschädigt wurde). Ein zweiter Spaltreaktortreffer erhöht den Schaden auf 1 Punkt alle drei Runden.

Schulter (Arm)

Bei einem kritischen Schultertreffer blockiert das Schultergelenk. Der Mech kann mit dem betreffenden Arm weder schlagen noch Nahkampfwaffenangriffe durchführen und kann auch keine Keulenhiebe durchführen. Für Stöße gilt ein +2-Trefferwertmodifikator pro beschädigter Schulter. Für alle Waffeneinsätze mit Waffen in einem Arm mit blockiertem Schultergelenk gilt ein +4-Trefferwertmodifikator. Nach einem kritischen Schultertreffer verfallen alle sonstigen Waffeneinsatzmodifikatoren durch kritische Treffer am betreffenden Arm.

Sensoren (Kopf)

Nach einem kritischen Sensorentreffer gilt ein +2-Trefferwertmodifikator auf jeden Waffeneinsatz des Mechs. Ein zweiter Sensorentreffer macht den Waffeneinsatz unmöglich. Kritische Sensorentreffer haben keine Auswirkung auf Nahkampfattacken oder sonstige elektronische Ausrüstung der Einheit wie ECM-Phalanxen, K^3-Computer und ähnliches.

Shadow Cat Prime, *Beta-Galaxis (Clan Wolf)*.

IndustrieMech: Die Sensoren eines IndustrieMechs fallen bereits nach einem kritischen Treffer vollständig aus, statt erst nach zweien wie bei einem BattleMech. Die zweite Bauteilzeile kann zwar noch einen kritischen Treffer erleiden, das hat jedoch keine weiteren Auswirkungen.

Sprungdüse (Bein/Torso)
Ein kritischer Treffer auf eine Sprungdüsenauslassöffnung hindert die Sprungdüse daran, Schub zu entwickeln. Das reduziert die mögliche Sprungweite des Mechs. Für jeden Sprungdüsentreffer sinken die BP Sprung des Mechs um 1.

Unterarmaktivator (Arm)
Dieser kritische Treffer zerstört den Aktivator im Unterarm des Mechs. Es gilt ein zusätzlicher +1-Modifikator auf den Trefferwert für den Einsatz im betreffenden Arm montierter Waffen und ein +2-Modifikator für alle Keulenhiebe. Der erzielte Schaden durch Schläge mit dem betreffenden Arm wird halbiert (abgerundet).

Diese Auswirkungen werden zu denen durch andere beschädigte Ativatoren im selben Arm addiert.

Fehlende Aktivatoren: Manche Mechmodelle sind bereits ohne einen oder beide Unterarmaktivatoren konstruiert. Für diese Mechs gelten keine Modifikatoren für den Waffeneinsatz auf Grund fehlender Unterarmaktivatoren, die Modifikatoren für Nahkampfattacken gelten jedoch.

Unterschenkelaktivator (Bein)
Dieser kritische Treffer zerstört den Aktivator im Unterschenkel des Mechs. Der führende Spieler muss am Ende der Phase, in der es zum kritischen Treffer kam, einen Pilotenwurf mit einem zusätzlichen +1-Modifikator durchführen; siehe *Ausführen von Piloten-/Fahrerwürfen*, S. 59.

Für jeden beschädigten Unterschenkelaktivator sinken die BP Gehen des Mechs um 1 und erhalten zukünftige Pilotenwürfe einen zusätzlichen Modifikator von +1. Der Spieler muss dadurch auch die BP Rennen neu berechnen: BP Gehen x 1,5 (aufgerundet). Bei jedem Sprung des Mechs wird ein Pilotenwurf notwendig. Er wird am Ende der Bewegung des Mechs durchgeführt. Für jeden kritischen Unterschenkelaktivatortreffer gilt ein Trefferwertmodifikator von +2 auf Tritte. Außerdem wird der Trittschaden halbiert (abgerundet).

Diese Auswirkungen werden zu denen durch andere Bein- und Fußaktivatorschäden addiert.

Wärmetauscher
Ein kritischer Treffer auf einen Wärmetauscher zerstört ihn und senkt die Fähigkeit des Mechs, Wärme abzuleiten. Ein Mech beispielsweise, der ausgelegt ist, 16 Wärmepunkte pro Runde abzuleiten, kann nach dem Ausfall von drei Wärmetauschern nur noch 13 Wärmepunkte pro Runde ableiten.

Ein doppelter Wärmetauscher belegt mehr als eine Bauteilzeile, wird aber bereits durch einen kritischen Treffer zerstört. Weitere kritische Treffer auf einen Mehrzeilen-Wärmetauscher haben keine weiteren Auswirkungen. Die Zerstörung eines doppelten Wärmetauschers senkt die Wärmeableitungskapazität des Mechs um 2 Punkte.

Der Verlust von Wärmetauschern wird zu Beginn der Hitzephase der Runde wirksam, in der er stattfindet, was bedeutet, die zerstörten Wärmetauscher leiten in der betreffenden Runde keine Wärme ab.

Waffen und Ausrüstung
Waffensysteme sind überraschend empfindlich, und ein einziger kritischer Treffer genügt, eine Waffe oder ein sonstiges internes Bauteil außer Gefecht zu setzen. Auch wenn manche Waffensysteme mehrere Bauteilzeilen belegen, genügt der erste kritische Treffer, sie unbrauchbar zu machen. Weitere kritische Treffer gegen eine Mehrzeilenwaffe haben keine Auswirkungen, abgesehen davon, dass sie die Reparatur erschweren. Eine Partikelprojektorkanone zum Beispiel belegt drei Zeilen, fällt aber aus, sobald eine dieser Zeilen einen kritischen Treffer erleidet.

Explosive Bauteile: Gewisse Bauteile wie Gaussgeschütze explodieren, wenn sie kritische Treffer erleiden. Ob dies der Fall ist, ist in den speziellen Regeln für die betreffende Ausrüstung angegeben, ebenso wie die Höhe des angerichteten Schadens (siehe *Sonstige Waffen und Ausrüstung*, S. 129). Diese Explosionen werden wie Munitionsexplosionen gehandhabt.

Zerstörung einer Einheit

Unter den besonderen im Folgenden beschriebenen Bedingungen gilt eine Einheit als zerstört. Zerstörte Einheiten werden am Ende der Phase, in der sie zerstört wurden, von der Spielfläche entfernt, und haben keine weiteren Auswirkungen auf das Spielgeschehen.

MECH
Ein Mech ist zerstört und aus dem Spiel, wenn sein MechKrieger stirbt oder der Mech drei Reaktortreffer erleidet (Reaktorzeilen in einem zerstörten Seitentorso zählen). Die Zerstörung von Kopf, Cockpit oder Torsomitte haben denselben Effekt, der Mech ist zerstört.

Überleben des MechKriegers: Der MechKrieger stirbt, wenn Kopf oder Cockpit zerstört werden oder die Torsomitte durch eine Munitionsexplosion oder Flächeneffektwaffe zerstört wird. Wird die Torsomitte auf andere Weise zerstört, bedeutet das nicht zwangsläufig den Tod des MechKriegers. CASE in der Torsomitte schützt den MechKrieger nicht vor einer Munitionsexplosion in der Torsomitte.

PROTOMECH
Ein ProtoMech ist zerstört und aus dem Spiel, wenn sein Pilot stirbt oder der ProtoMech drei kritische Torsotreffer erleidet. Die Zerstörung der Torsomitte hat denselben Effekt. Wird ein ProtoMech zerstört, stirbt sein Pilot.

FAHRZEUG
Ein Fahrzeug ist zerstört und aus dem Spiel, wenn alle Internen Strukturpunkte in einer Trefferzone (Geschützturm eingeschlossen, aber nicht der Rotor eines Senkrechtstarters) abgestrichen sind, oder wenn es als Auswirkung eines kritischen Treffers angezeigt wird. Die Besatzung eines Fahrzeugs stirbt bei dessen Zerstörung.

INFANTERIE
Konventionelle Infanteriezüge sind zerstört, wenn alle Kreise in der Einheitszeile abgestrichen sind. Gefechtsrüstungseinheiten sind zerstört, wenn alle Kreise in den Zeile aller Einheitsmitglieder abgestrichen sind.

LUFT-/RAUM-EINHEITEN
Alle Luft-/Raum-Einheiten sind zerstört und aus dem Spiel, wenn ihre Strukturelle Integrität (SI) auf 0 sinkt oder die Einheit durch einen kritischen Treffer zerstört wird (siehe *Luft-/Raum-Einheiten*, S. 234).

Wird eine Luft-/Raum-Einheit im Flug zerstört, bricht sie im Flug auseinander, so dass sie nicht abstürzt oder in irgendeiner anderen Weise noch eine Auswirkung auf das Spielgeschehen hat. Wird eine Luft-/Raum-Einheit zerstört, stirbt ihr Pilot/ihre Besatzung.

SONSTIGE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Falls der Hardware-Handbuch-Eintrag oder der Datenbogen einer Einheit angeben, dass sie über im Folgenden vorgestellte Ausrüstung verfügt, kann dies den Spielverlauf entscheidend beeinflussen. Die Spieler sollten daher vor Beginn des Spiels die Daten der Einheit überprüfen und sich mit den entsprechenden Zusatzregeln vertraut machen.

Beachten Sie, dass Waffen und Ausrüstung, deren Einsatz von den Angaben in den Waffen- und Ausrüstungstabellen abgedeckt ist, in diesem Abschnitt nicht erscheinen. Hier sind nur Waffen und Ausrüstungsgegenstände aufgeführt, die zusätzliche Regeln benötigen, die nicht auf den Waffen- und Ausrüstungstabellen oder unter *Waffen und Ausrüstung* auf S. 113 erscheinen.

Fortschrittliche Waffen und Ausrüstung: Ist eine Einheit mit Waffen und/oder Ausrüstung bestückt, die weder hier noch auf den *Waffen- und Ausrüstungstabellen* ab S. 303 zu finden ist, ist das fragliche System entweder zu fortschrittlich für ein Turnierspiel nach Standardregeln und wird gesondert im Regelbuch *Tactical Operations* behandelt, oder es hat keine direkte Auswirkung auf das **BattleTech**-Spiel und ist nur für die Konstruktion relevant. Waffen und Ausrüstung dieser Art werden im *TechManual* behandelt.

Spezielle Einheiten: Die folgenden Waffen und Ausrüstungen sind für verschiedene Einheitstypen geeignet. Es gibt Waffen und Ausrüstungen, die auf dem Datenbogen einer Einheit oder in ihrem Hardware-Handbuch-Eintrag erscheinen können, die nur von Einheiten eines bestimmten Typs benutzt werden können. Falls eine Waffe oder ein Ausrüstungsteil hier oder auf der entsprechenden *Waffen- und Ausrüstungstabelle* (ab S. 303) nicht auftaucht, finden Sie es unter Umständen im Kapitel für diesen Einheitstyp (Gefechtsfahrzeuge, Hilfsfahrzeuge, Infanterie oder Luft-/Raum-Einheiten).

Terminologie: Ein Teil der folgenden Waffen- und Ausrüstungsbeschreibungen benutzt die Abkürzungen der Waffen- und Ausrüstungstabellen, vorgestellt unter *Waffen und Ausrüstung*, S. 113.

ABRISSBIRNE

Eine Abrissbirne kann im Nahkampf eingesetzt werden, siehe *Nahkampfwaffenangriffe* auf S. 146.

Gebäude: Ein Abrissbirnenangriff richtet an einem Gebäude 4W6 Punkte Schaden zusätzlich zum normalen Schadenswert an (siehe *Nahkampfwaffenangriffe*, S. 146).

Hilfsfahrzeuge: Ein Hilfsfahrzeug kann die Abrissbirne mit einem +2-Trefferwertmodifikator plus den anwendbaren Bewegungs- und Geländemodifikatoren bei einem Nahkampfangriff gegen ein Ziel im der Trefferzone der Abrissbirne zugeordneten Schussfeld einsetzen. Ein erfolgreicher Angriff verursacht beim Ziel 8 Punkte Schaden. Gegen einen stehenden Mech wird die entsprechende Spalte der Mech-Trefferzonentabelle benutzt. Ein erfolgreicher Angriff gegen einen Mech erzwingt einen Pilotenwurf wie nach einem Rammangriff (siehe *Rammen*, S. 147).

ARTEMIS-IV-FEUERLEITSYSTEM

Beim Einsatz dieses Systems und Artemis-kompatibler Raketen (siehe S. 140) gilt für Angriffe mit Standard-KSR/LSR-Lafetten ebenso wie mit Mehrfachraketenwerfern ein Aufschlag von +2 auf den Wurf auf der *Streutreffer-Tabelle*.

Spezialmunition: Ein Artemis-IV-FLS ist nicht kompatibel mit Blitz-KSR oder NARC-Raketenbojen. Es kann zusammen mit allen sonstigen Spezialmunitionsarten verwendet werden, diese erhalten jedoch keinen Vorteil dadurch. Das System kann in Verbindung mit Wegwerflafetten benutzt werden.

Munition: Mit normaler Munition kann eine an ein Artemis-IV-FLS gekoppelte Lafette wie eine normale Raketenlafette ihres Bautyps eingesetzt werden.

Kritische Treffer: Wird das einer bestimmten Lafette zugewiesene Artemis-IV-FLS zerstört, kann die Lafette weiter wie eine normale Raketenlafette ihres Bautyps eingesetzt werden.

Indirekter LSR-Beschuss: Das Artemis-IV-Feuerleitsystem hat keinerlei Effekt auf indirekten LSR-Beschuss.

BEAGLE-SONDE

Eine Beagle-Sonde hat nur Auswirkungen auf das Spiel, wenn die Regeln für *Versteckte Einheiten* aus dem Kapitel *Erstellen von Szenarien* (S. 256) benutzt werden. Ansonsten bleibt sie ohne Wirkung, kann aber einen kritischen Treffer absorbieren, der spieltechnisch ohne Auswirkung bleibt.

Bei Einsatz versteckter Einheiten kann eine Beagle-Sonde eine versteckte Mech-, Gefechtsüstungs- oder Fahrzeug-Einheit entdecken (aber keine konventionelle Infanterie), falls die versteckte Einheit sich am Ende einer Bewegungsphase (Boden) in Reichweite der Sonde befindet (siehe *Waffen- und Ausrüstungstabellen*, ab S. 303) und eine freie Sichtlinie zwischen der mit Beagle-

Eine Otomo-Lanze, Teil der persönlichen Leibgarde des draconischen Koordinators, auf dem Weg, den Feind in ehrenvollem Kampf zu stellen.

Sonde ausgerüsteten Einheit und der versteckten Einheit bestünde, wäre sie nicht versteckt.

Wasser: Befindet sich die Beagle-Sonde in einer oberhalb der Wasseroberfläche befindlichen Trefferzone einer Einheit, kann sie keine unter Wasser befindliche versteckte Einheit entdecken. Anders ausgedrückt, sie benötigt eine freie potentielle Sichtlinie zur versteckten Unterwassereinheit, die sich nur durch Wasserfelder erstreckt. Die einzige Ausnahme sind Marineeinheiten. Ist eine Beagle-Sonde im „Rumpf" einer Marineeinheit auf der Oberfläche montiert, kann sie zur Suche nach versteckten Einheiten über und unter Wasser eingesetzt werden.

BERGUNGSARM

Ein Bergungsarm ist nicht für den Nahkampf geeignet. Schlägt oder stößt ein Mech, der mit einem Arm, an dem ein Bergungsarm montiert ist, ein Ziel, wird diese Nahkampfattacke aufgelöst, als besäße der betreffende Arm keinen Handaktivator.

BOHRER

Ein Bohrer kann im Nahkampf eingesetzt werden, siehe *Nahkampfwaffenangriffe* auf S. 146.

Gebäude: Ein Bohrerangriff richtet an einem Gebäude 1W6 Punkte Schaden zusätzlich zum normalen Schadenswert an (siehe *Nahkampfwaffenangriffe*, S. 146).

Hilfsfahrzeuge: Ein Hilfsfahrzeug kann den Bohrer mit den anwendbaren Bewegungs- und Geländemodifikatoren bei einem Rammangriff einsetzen. Ein erfolgreicher Angriff verursacht beim Ziel 4 Punkte Schaden. Gegen einen stehenden Mech wird die entsprechende Spalte der Tritt-Trefferzonentabelle, gegen einen liegenden Mech die entsprechende Spalte der normalen Mech-Trefferzonentabelle benutzt. Ein erfolgreicher Angriff gegen einen Mech erzwingt einen Pilotenwurf wie nach einem Rammangriff (siehe *Rammen*, S. 147).

BULLDOZER

Ein Bulldozer kann einen Weg durch ein Schuttfeld freimachen und Einheiten gestatten, sie wie offenes Gelände zu durchqueren. Dieser Vorgang erfordert unterschiedlich viel Zeit, abhängig davon, die Überreste welcher Gebäudeklasse der Schutt darstellt. Schutt eines leichten Gebäudes wird innerhalb von zwei Runden entfernt. Mit jeder höheren Klasse verdoppelt sich die benötigte Zeit, das Räumen von Schutt eines mittelstarken Gebäudes dauert also vier Runden, das von Schutt eines harten Gebäudes acht, und das von Schutt eines hochdichten Baus sechzehn Runden. Das Hilfsfahrzeug muss sich während des gesamten Räumvorgangs in der Schuttwabe aufhalten, kann aber normal die Ausrichtung ändern. Es kann auch Waffen einsetzen, aber nur mit einem Modifikator von +2, als würde es sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegen.

Ein Bulldozer erleidet bei Rammangriffen selbst den halben normalen Schaden (abgerundet). Wird er Ziel eines Rammangriffs, erleidet er vollen normalen Schaden. Wird die Frontpanzerung eines Bulldozers beschädigt, wird mit 2W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 2 wurde die Schaufel zerstört.

Gebäude: Rammt ein Bulldozer ein Gebäudefeld, richtet er das Doppelte des normalen Rammschadens an.

CASE (ZELLULARES MUNITIONSLAGER)

Falls Munition (oder ein anderes explosives Bauteil wie ein Gausgeschütz) in einer mit CASE ausgerüsteten Trefferzone explodiert, beschädigt sie die Interne Struktur dieser Trefferzone. Darüber hinausgehender Schaden verpufft, statt auf die Interne Struktur einer benachbarten Trefferzone weitergeleitet zu werden. Denken Sie daran, dass beim Verlust der gesamten Internen Struktur in einem Seitentorso auch den Arm auf dieser Seite abfällt, obwohl er durch die Explosion nicht beschädigt wird und noch als Keule eingesetzt werden kann (siehe S. 145).

Wird der Schaden einer Munitionsexplosion in eine mit CASE gesicherte Trefferzone weitergeleitet, nimmt deren Interne Struktur normalen Schaden. Nur der darüber hinausgehende Schaden verpufft. Würde beispielsweise bei einem Mech der Inneren Sphäre im Arm lagernde Munition explodieren und der Schaden würde auf den mit CASE ausgerüsteten Seitentorso weitergeleitet, würde die Interne Struktur des Seitentorsos den vollen Schaden erleiden, erst der danach noch verbleibende Schaden würden durch die CASE-Paneele harmlos nach außen abgeleitet.

Kritische Treffer: Kritische Treffer auf CASE-Zeilen haben keinen Effekt und werden neu ausgewürfelt.

Fahrzeuge: Siehe *Munition* unter *Kritischer Treffer bei Bodengefechtsfahrzeugen* im Kapitel *Gefechtsfahrzeuge*, S. 195.

Luft-/Raumjäger: Siehe *Wärme*, S. 161.

DAMPFRAMME

Eine Dampframme kann im Nahkampf eingesetzt werden, siehe *Nahkampfwaffenangriffe* auf S. 146.

Gebäude: Ein Dampframmenangriff richtet an einem Gebäude 1W6 Punkte Schaden zusätzlich zum normalen Schadenswert an (siehe *Nahkampfwaffenangriffe*, S. 146).

Hilfsfahrzeuge: Hilfsfahrzeuge können die Dampframme mit einem +3-Trefferwertmodifikator plus anwendbaren Bewegungs- und Geländemodifikatoren bei einem Rammangriff einsetzen. Ein erfolgreicher Angriff verursacht beim Ziel 9 Punkte Schaden. Gegen einen stehenden Mech wird die entsprechende Spalte der Tritt-Trefferzonentabelle, gegen einen liegenden Mech die entsprechende Spalte der normalen Mech-Trefferzonentabelle benutzt. Ein erfolgreicher Angriff gegen einen Mech erzwingt einen Pilotenwurf wie nach einem Rammangriff (siehe *Rammen*, S. 147).

DREIFACHMYOMER (3FM)

Dreifachmyomer liefert nur einen Vorteil, wenn ein Mech heißläuft. Ist ein Mech mit Dreifachmyomer ausgerüstet, gelten für die auf jede Runde, die er mit einer Betriebstemperatur von 9 oder höher beendet, folgende Runde die folgenden Auswirkungen. Alle sonstigen die Geschwindigkeit verringernden Modifikatoren für Wärme, Schaden etc. gelten weiter.

- Die BP Gehen des Mechs werden um 2 erhöht, und die BP Rennen entsprechend neu berechnet (BP Gehen x 1,5 [aufgerundet]). Dreifachmyomer hat keine Auswirkung auf die Sprung-BP.
- Die Hebekapazität des Mechs wird verdoppelt (siehe Frachttransport im Kapitel *Erstellen von Szenarien*, S. 256).
- Der Schaden durch Schläge, Tritte und Keulenhiebe sowie manche *Nahkampfwaffenangriffe* (siehe S. 146) wird verdoppelt.

Kritische Treffer: Kritische Treffer gegen Dreifachmyomer-Zeilen haben keine Auswirkungen und werden neu ausgewürfelt.

Industrie-Dreifachmyomer

Für Industrie-3fM gelten bis auf folgende Ausnahmen die obigen Regeln:

- Industrie-3fM ist immer aktiv, ohne Rücksicht auf die Betriebstemperatur des Mechs.
- Für alle Nahkampfattacken gilt ein +2-Trefferwertmodifikator.
- Industrie-3fM liefert keinen Bewegungsbonus.
- Es gilt ein Modifikator von +1 auf alle Pilotenwürfe.

EINZIEHBARE KLINGE

In der Bewegungsphase (Boden) muss der führende Spieler vor der Bewegung der mit einer einziehbaren Klinge ausgerüsteten Einheit erklären, ob die Klinge ausgefahren ist oder nicht. Ist sie eingezogen, kann die Einheit die Hand des betreffenden Arms normal einsetzen. Mit ausgefahrener Klinge kann die Hand weder dazu benutzt werden, etwas zu tragen, noch zu Schlägen oder Stößen.

Die einziehbare Klinge kann in ausgefahrenem Zustand im Nahkampf eingesetzt werden, siehe *Nahkampfwaffenangriffe* auf S. 146.

ENDOSTAHL
Kritische Treffer gegen Endostahl-Zeilen haben keine Auswirkung und werden neu ausgewürfelt.

FELSENSÄGE
Eine Felsensäge kann im Nahkampf eingesetzt werden, siehe *Nahkampfwaffenangriffe* auf S. 146.

Gebäude: Ein Felsensägenangriff richtet an einem Gebäude 3W6 Punkte Schaden zusätzlich zum normalen Schadenswert an (siehe *Nahkampfwaffenangriffe*, S. 146).

Hilfsfahrzeuge: Ein Hilfsfahrzeug kann die Felsensäge mit einem +2-Modifikator plus anwendbaren Bewegungs- und Geländemodifikatoren bei einem Rammangriff einsetzen. Ein erfolgreicher Angriff verursacht beim Ziel 5 Punkte Schaden. Gegen einen stehenden Mech wird die entsprechende Spalte der Tritt-Trefferzonentabelle, gegen einen liegenden Mech die entsprechende Spalte der normalen Mech-Trefferzonentabelle benutzt. Ein erfolgreicher Angriff gegen einen Mech erzwingt einen Pilotenwurf wie nach einem Rammangriff (siehe *Rammen*, S. 147).

FERROFIBRIT-PANZERUNG
Kritische Treffer gegen Ferrofibrit-Zeilen (Standard, leicht oder schwer) haben keine Auswirkung und werden neu ausgewürfelt.

FEURLEITCOMPUTER
Bei einem von einem Feuerleitcomputer unterstützten Angriff gelten die normalen Regeln für die eingesetzte Waffe, aber es kommt ein zusätzlicher Trefferwertmodifikator von –1 zum Einsatz. (Siehe *DE/DB: Direktfeuer-Energie/Direktfeuer-Ballistisch* auf S. 113 für Waffen, die einen Feuerleitcomputer nutzen können.)

Der führende Spieler kann einen Feuerleitcomputer für den Versuch eines gezielten Schusses auf eine aktive Einheit benutzen. Dabei entfällt der normale –1-Modifikator für den Feuerleitcomputer und es gelten die Regeln für einen *Gezielten Schuss* auf S. 110, jedoch mit einem zusätzlichen Modifikator von +3. Das Ziel braucht nicht immobil zu sein. Ist es nicht immobil, entfällt der –4-Modifikator für ein immobiles Ziel. Ein gezielter Schuss mit Feuerleitcomputer auf einen Mechkopf ist nicht möglich.

Beim Einsatz eines Feuerleitcomputers für einen gezielten Schuss auf ein immobiles Ziel gilt ein zusätzlicher Modifikator von –1 (mit dem –4-Modifikator für immobiles Ziel also –5). Alle anderen Regeln für einen gezielten Schuss sind identisch.

Rotationsgaussgeschütz: Rotationsgaussgeschütze können keinen Feuerleitcomputer für einen gezielten Schuss nutzen.

LB-X-Autokanone: Beim Einsatz von Bündelmunition profitieren LB-X-AK nicht von der Unterstützung durch einen Feuerleitcomputer.

Impuls- und Schnellfeuerwaffen: Impuls- und Schnellfeuerwaffen können einen Feuerleitcomputer nicht für gezielte Schüsse nutzen, es sei denn, eine Schnellfeuerwaffe feuert nur einen einzelnen Schuss ab.

FRACHTRAUM
Wird eine Bauteilzeile getroffen, die einen Frachtraum enthält, ist die komplette darin befindliche Fracht zerstört.

GAUSSGESCHÜTZ
Bei einem kritischen Treffer gegen Zeilen mit beliebiger Gaussmunition kommt es nicht zu einer Munitionsexplosion, aber der Treffer zerstört den Lademechanismus, und der Rest der Munition in der betreffenden Zeile wird unbrauchbar.

Ein kritischer Treffer gegen das Gaussgeschütz selbst zerstört die Kondensatoren, die der Waffe Energie liefern, und löst eine katastrophale Entladung der gesamten gespeicherten Kondensatorenergie aus, deren Wirkung mit einer 20-Punkt-Munitionsexplosion identisch ist. Nur die getroffene Bauteilzeile wird als zerstört abgestrichen. Das Gaussgeschütz fällt sofort aus, und weitere kritische Treffer gegen andere Zeilen der Waffe haben keine Auswirkung auf das Spiel.

Wärme: Ein Hitzestau kann weder ein Gaussgeschütz noch dessen Munition zur Explosion bringen.

Infanterieabwehr-Gaussgeschütz (IA-Gauss)
Ein kritischer Treffer gegen ein Infanterieabwehr-Gaussgeschütz wird wie eine 3-Punkt-Munitionsexplosion in der betreffenden Trefferzone behandelt.

Leichtes Gaussgeschütz (L-Gauss)
Ein kritischer Treffer gegen ein leichtes Gaussgeschütz wird wie eine 16-Punkt-Munitionsexplosion in der betreffenden Trefferzone behandelt.

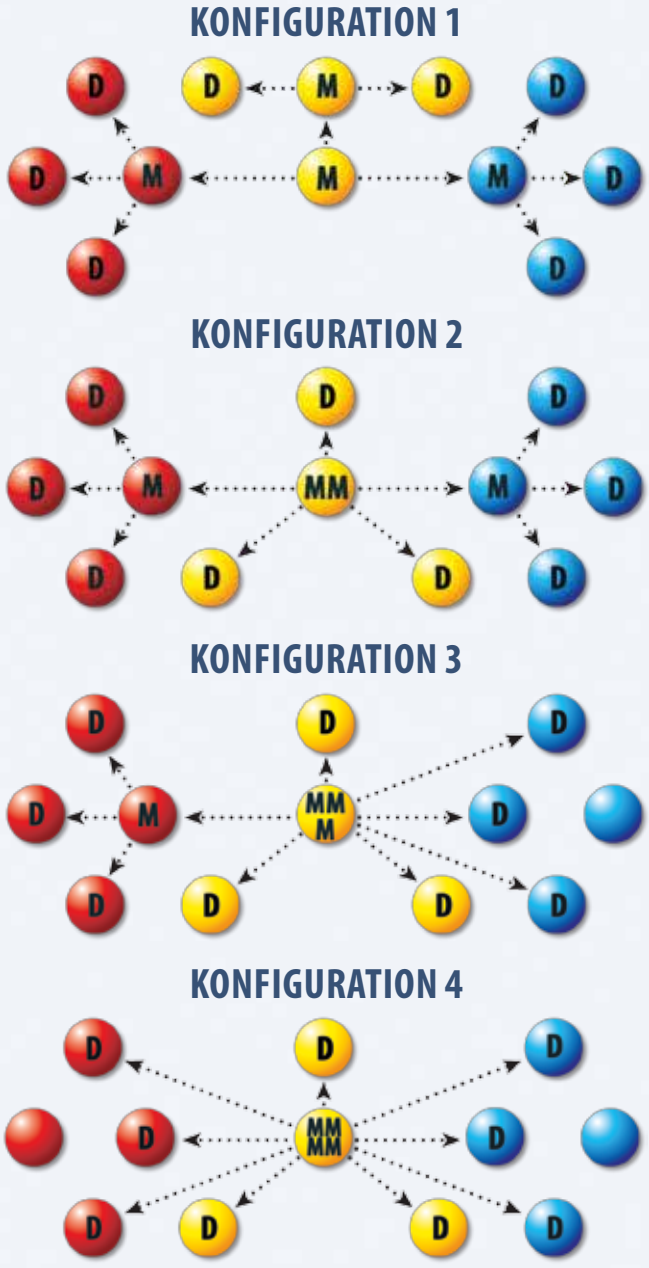
Schweres Gaussgeschütz (S-Gauss)
Für das schwere Gaussgeschütz gelten bis auf folgende Ausnahmen dieselben Regeln wie für normale Gaussgeschütze:

Feuert ein Mech ein schweres Gaussgeschütz in einer Runde ab, in der er bereits mindestens einen BP verbraucht hat, muss der führende Spieler am Ende der Waffeneinsatzphase einen Pilotenwurf mit einem Modifikator für die Gewichtsklasse des Mechs durchführen: überschwer –1, schwer ±0, mittelschwer +1, leicht +2. Dieser Modifikator ist nicht kumulativ. Feuert dieselbe Einheit in der betreffenden Runde ein zweites schweres Gaussgeschütze ab, wird ein zweiter Pilotenwurf nötig, aber der Modifikator ändert sich nicht. Auf den Pilotenwurf werden auch die üblichen sonstigen Modifikatoren (+20 Punkte Schaden, vorhandene Schäden usw.) angewendet.

Kritische Treffer: Ein kritischer Treffer gegen ein S-Gauss wird wie eine 25-Punkt-Munitionsexplosion in der betreffenden Trefferzone behandelt. Sind die Bauteilzeilen eines schweren Gaussgeschützes auf Torsomitte und Seitentorso aufgeteilt, verhindert im betreffenden Seitentorso montiertes CASE eine Schadensweiterleitung in die Torsomitte. Wird jedoch eine Bauteilzeile in der Torsomitte getroffen, werden dort die vollen 25 Schadenspunkte angewendet.

Streitkräfte der 1. Division von Blakes Wort stellen einen Goshawk 3 *der Stahlvipern.*

• K³-DIAGRAMM •



• K³-KONFIGURATIONS-DIAGRAMM •

Jäger und Raumboote: Für Jäger und Raumboote gilt ein Trefferwertmodifikator von +1 für Angriffe mit einem schweren Gaussgeschütz.

Rotationsgausgeschütz (RGG)

Trifft ein Rotationsgaussgeschütz ein Ziel, wird auf der entsprechenden Spalte der *Streutreffer-Tabelle* gewürfelt, jedoch mit einem Modifikator von +2 für kurze und –2 für weite Entfernung. Das Ergebnis kann durch den Modifikator weder unter 2 gesenkt noch über 12 angehoben werden.

Nach Feststellung des Gesamtschadens auf der *Streutreffer-Tabelle* wird der Schaden durch ein RGG in 5er-Gruppen aufgeteilt (mit einer möglichen zusätzlichen Schadenspunktgruppe für einen Rest) und separat über die entsprechende Trefferzonentabelle verteilt, sofern das Ziel über mehrere Trefferzonen verfügt.

Kritische Treffer: Ein kritischer Treffer gegen ein Rotationsgaussgeschütz wird wie eine Munitionsexplosion in der entsprechenden Trefferzone behandelt. Ein RGG/20 explodiert mit 10 Punkten Schaden, ein RGG/30 mit 15 Punkten und ein RGG/40 mit 20 Punkten.

Flak: Beim Einsatz gegen fliegende Ziele gilt für ein RGG zusätzlich zum normalen Flak-Modifikator von –2 ein Modifikator auf den Trefferwert von –1, so dass der Gesamtmodifikator –3 beträgt.

Feuerleitcomputer: Außer für gezielte Schüsse kann ein Rotationsgaussgeschütz einen Feuerleitcomputer benutzen (siehe *Feuerleitcomputer*, S. 131).

K³-COMPUTER (MASTER/DIENER)

Das K³-Computersystem kann bis zu zwölf Mechs und/oder Fahrzeuge durch ein Netz von K³-Master und -Dienereinheiten in einem Kommunikationsnetzwerk zusammenschließen, dass den Austausch von Zielerfassungsdaten erlaubt.

Für einen Angriff mit Hilfe eines K³-Computernetzwerks wird der Trefferwert für die Entfernung zum Ziel der nächsten vernetzten Einheit ermittelt. Es gelten weiter die Modifikatoren für Bewe-

gung, Gelände, Minimalreichweite usw. der feuernden Einheit. Ein Waffeneinsatz mit K³-Computer unterliegt den normalen SL-Beschränkungen und ist nicht über die Maximalreichweite der eingesetzten Waffe stattfinden, aber ein geschickt platzierter Lanzenkamerad kann der feuernden Einheit gestatten, eine Waffe über weite Entfernung mit dem Trefferwertmodifikator für kurze Entfernung abzufeuern.

Das K³-Netzwerk selbst hat keine Maximalreichweite, aber nur tatsächlich auf der Spielfläche befindliche Einheiten können von ihm profitieren und die K³-Meistereinheit (oder -einheiten bei einem Netzwerk von Kompaniegröße) muss sich auf dem Spielfeld befinden.

ZES: Die K³-Meistereinheit (die K³-Diener nicht) leistet exakt dieselbe Funktion wie ein Zielerfassungssystem (siehe *ZES*, S. 143).

SL: Einheiten müssen über eine freie Sichtlinie zum Ziel verfügen, um mit Hilfe eines K³-Systems einen Angriff durchzuführen, das K³-System selbst benötigt jedoch keine freie SL. Zum Beispiel wären in der K³-Beispielillustration die Einheiten in den Feldern C und D auch mit einem Level-2-Hügel in Feld 0409, der die SL zwischen der Einheit in Feld B und dem Ziel in Feld A blockiert, weiter in der Lage, den Mech in Feld A wie aus einer Entfernung von 2 Feldern anzuvisieren (für die Ausnahme von dieser Regel, siehe unten Wasser).

Indirekter LSR-Beschuss: K³-vernetzte Einheiten, die als Beobachter oder Angreifer bei einem indirekten LSR-Angriff fungieren, benutzen die Regeln für Indirekten LSR-Beschuss auf S. 111 und haben keinen Vorteil durch das K³-Netzwerk.

Minimalreichweite: Die Minimalreichweite einer Waffe wird immer von der angreifenden Einheit zum Ziel gemessen.

Waffen mit variablem Schaden: Zur Feststellung des Schadens einer Waffe mit variablem Schaden wird die Entfernung immer von der angreifenden Einheit zum Ziel gemessen.

Tarnkappen: Panzerung, die angreifenden Einheiten höhere Entfernungsmodifikatoren aufzwingt, kann ein K³-Netzwerk nicht verwirren. Der höhere Entfernungsmodifikator gilt zwar für die dem Ziel am nächsten befindliche Angreifereinheit, aber nicht für irgendeine andere das Netzwerk zum Angriff benutzende Einheit. Manche dieser Systeme (insbesondere die *Tarnkappenpanzerung* auf S. 142) beinhalten eine eigene Wächter-ECM-Phalanx. In diesem Fall muss sich eine angreifende Einheit außerhalb der effektiven Reichweite der Wächter-ECM des Ziels befinden, oder sie wird vom Rest des Netzwerks abgeschnitten.

Wasser: Eine K³-Einheit in einer oberhalb der Wasseroberfläche liegenden Trefferzone einer Einheit kann nicht mit einem unter Wasser befindlichen K³-Netzwerk verbunden sein. Anders ausgedrückt, damit unter Wasser ein K³-Netzwerk ausgebaut werden kann, müssen seine Teileinheiten eine SL zu den anderen K³-Einheiten haben, die komplett durch Wasser verläuft (es braucht jedoch, wie oben festgestellt, keine freie SL zu sein). Die einzige Ausnahme sind Marineeinheiten. Befindet sich eine K³-Einheit beliebiger Art im „Rumpf" einer Marineeinheit auf der Wasseroberfläche, kann sie Verbindung zu K³-Einheiten über und unter Wasser aufbauen und aufrechterhalten.

Auf der Beispielillustration steht der BattleMech in Feld A auf der Karte Offenes Gelände #2 *feindlichen Einheiten in den Feldern B, C, D und E gegenüber, die durch ein K³-Netzwerk verbunden sind. Der Hubschrauber in Feld B ist in 2 Waben Entfernung dem Ziel am nächsten, obwohl er sich in Bewegungshöhe 10 befindet, denn Bewegungshöhe spielt bei der Ermittlung der Entfernung zum Ziel keine Rolle. Der Mech in Feld C kann angreifen, als wäre er ebenfalls nur 2 Hex weit entfernt, vorausgesetzt, er greift mit Waffen an, die mindestens 4 Felder weit schießen können. Auch das Fahrzeug in Feld D kann angreifen, als wäre es nur 2 Waben entfernt, muss aber den Geländemodifikator für den lichten Wald in Feld F berücksichtigen. Der BattleMech in Feld E kann den Mech in Feld A nicht angreifen, da er durch den dichten Wald in den Feldern 0512 und 0513 keine freie Sichtlinie hat. In allen Fällen müssten die Angreifer beim Einsatz von Waffen mit Minimalreichweite diese berücksichtigen, wobei die Entfernung jeweils von der Waffe, also vom Angreifer, zum Ziel gemessen würde, nicht vom Hubschrauber in Feld B zum Ziel.*

Aufbau eines K³-Netzwerks

Vor Spielbeginn muss der führende Spieler eines K³-Netzwerks auf den Datenbögen seiner Einheiten kennzeichnen, welche K³-Master welche K³-Diener kontrollieren, und welcher K³-Master gegebenenfalls drei K³-Master zu einem K³-Netzwerk von Kompaniegröße (12 Einheiten) verbindet. Ein K³-Netzwerk kann nur maximal 12 Einheiten umfassen.

Beim Aufbau eines K³-Netzwerks ist Folgendes zu beachten:

- Ein K³-Master kann nur ein bis drei K³-Diener oder ein bis drei K³-Master kontrollieren.
- Ein K³-Master kann nicht gleichzeitig K³-Master und K³-Diener kontrollieren.

Das K³-Konfigurationsdiagramm illustriert die bis auf ein reines K³-Master-Netzwerk (siehe unten) einzigen vier Möglichkeiten, innerhalb der Standardspielregeln ein über die Lanzenebene von vier Einheiten hinausgehendes K³-Netzwerk aufzubauen. In jedem der vier Unterdiagramme steht ein Punkt jeweils für ein Fahrzeug oder einen Mech. Ein „D" steht für einen K³-Diener, ein „M" für einen K³-Master. Die Pfeile zeigen die Netzwerkverbindungen zwischen K³-Mastern und K³-Dienern an, während die Farben die jeweiligen K³-Subnetzwerke auf Lanzenebene kennzeichnen.

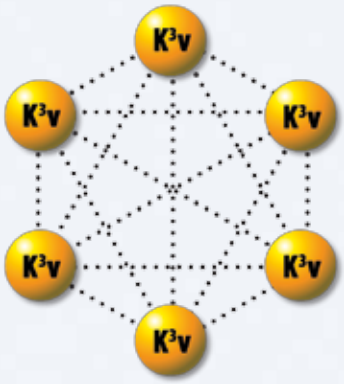
In Konfiguration 1 sind zwei der drei Lanzennetzwerke mit einem einzelnen K³-Master und drei K³-Dienern aufgebaut (der maximalen Anzahl von Diener, die ein K³-Master kontrollieren kann). In der dritten Lanze ist ein K³-Master mit zwei K³-Dienern vernetzt, während die vierte und letzte Einheit der Lanze den K³-Master beherbergt, der die drei anderen Master (die maximale Anzahl von Mastern, die ein K³-Master kontrollieren kann) zu einem Kompanienetzwerk von zwölf Einheiten verbindet. Die Einheit mit dem zentralen K³-Master ist automatisch ins Netzwerk eingebunden.

In Konfiguration bleibt alles wie gehabt, aber statt einer separaten Einheit für den K³-Master, der die drei Lanzen verbindet, trägt eine Einheit zwei K³-Master. Dadurch kann der K³-Master in der gelben Lanze nun ebenfalls drei Diener kontrollieren, statt wie zuvor nur zwei.

In Konfiguration 3 trägt eine Einheit drei K³-Master und nur ein K³-Master befindet sich in einer separaten Einheit. Da kein K³-Master mehr als drei andere K³-Master oder drei K³-Diener kontrollieren kann, und niemals beides gleichzeitig, kann diese Konfiguration nur elf Einheiten vernetzen.

Schließlich befinden sich in Konfiguration 4 alle vier K³-Master in einer Einheit. Wie in Konfiguration 3 führen die beschränkten Kontrollkapazitäten dazu, dass dieses Netzwerk nur zehn Einheiten verbindet.

Reines K³-Master-Netzwerk: Die einzige erlaubte Variante dieser vier Konfigurationen besteht darin, K³-Diener durch K³-Master zu ersetzen. Würde zum Beispiel in Konfiguration 1 der führende Spieler einen K³-Diener der roten Lanze durch einen K³-Master ersetzen, müsste er alle K³-Diener der Lanze gegen K³-Master austauschen, da kein K³-Master gleichzeitig andere K³-Master und K³-Diener kontrollieren kann. Ein solches Austauschen von K³-Dienern gegen K³-Master ist auf Lanzenebene ohne



• K³v-DIAGRAMM •

Auswirkung auf das Netzwerk auf Kompanieebene möglich. Selbst wenn im beschriebenen Beispiel die gesamte rote Lanze mit K³-Mastereinheiten ausgerüstet wäre, bestünden die blauen und gelben Lanzennetzwerke weiter aus je einem K³-Master und drei K³-Dienern.

Mehrere Netzwerke: Falls zu Beginn des Spiels mehrere K³-Netzwerke aufgebaut werden und nicht vor Spielbeginn als miteinander verbunden erklärt werden, können sie während des Szenarios keine Daten austauschen, gleichgültig, welche Einheiten ausfallen. Führt als Beispiel ein Spieler Lanzen A und B ins Feld und beide Lanzen aus je vier Einheiten sind durch ein eigenes K³-Netzwerk verbunden, die Lanzen wurden jedoch vor Spielbeginn nicht als Teil eines Netzwerks deklariert (unabhängig davon, ob eine Verbindung möglich wäre), kann keine Einheit aus Lanze B Teil des Netzwerks von Lanze A werden, selbst dann nicht, wenn in Lanze A eine Einheit zerstört wird.

Verlust eines K³-Netzwerks

Die Zerstörung des Mechs oder Fahrzeugs mit der K³-Mastereinheit oder ein kritischer Treffer der K³-Mastereinheit lässt den von dieser Einheit kontrollierten Teil des K³-Netzwerks zusammenbrechen. Wird die Einheit, die den K³-Master mitführt, der die drei anderen K³-Master zu einem Kompanienetzwerk verbindet, zerstört oder fällt die als mit dieser Aufgabe betraut gekennzeichnete Mastereinheit durch kritischen Treffer aus, funktionieren die drei Lanzennetzwerke weiter, können aber untereinander keine Daten mehr austauschen.

Die Zerstörung einer Einheit, die eine K³-Dienereinheit trägt, hat keine Auswirlung auf das Netzwerk.

Wird zum Beispiel in Konfiguration 1 der K³-Master der roten Lanze zerstört (durch kritischen Treffer oder Vernichtung des Mechs oder Fahrzeugs), sind die drei roten K³-Diener komplett vom Netzwerk abgeschnitten. Wird in derselben Konfiguration der K³-Master in der gelben Lanze durch einen kritischen Treffer zerstört, der die drei Lanzen verbindet, sind die drei Netzwerke auf Lanzenebene weiter funktionstüchtig, können aber keine Daten mehr miteinander austauschen, und die Einheit mit dem ausgefallenen K³-Master ist komplett vom Netzwerk abgeschnitten.

VERBESSERTER K³-COMPUTER

Für den K³v-Computer gelten die obigen Regeln für K³-Computer mit folgenden Änderungen:

Statt eines „Master"-Computers muss jede Einheit in einem K³v-Netzwerk einen K³v-Computer erhalten. Bis zu sechs Einheiten können in mit K³v-Computern vernetzt werden. Es ist nicht möglich, mehrere Netzwerke zu verbinden.

Da in einem K³v-Netzwerk keine Mastereinheit existiert, kann der Verlust einer einzigen Einheit das Netzwerk nicht zum Zusammenbruch bringen. Nur Einheiten im Wirkungsbereich einer Wächter-ECM und Einheiten, deren K³v-Computer durch einen kritischen Treffer ausfällt, sind vom Netzwerk abgeschnitten.

Verbesserte K³-Computer sind nicht mit einfachen K³-Master-Diener-Einheiten kompatibel und verfügen nicht über die ZES-Fähigkeit der K³-Mastereinheit.

KETTENSÄGE

Eine Kettensäge kann im Nahkampf eingesetzt werden, siehe *Nahkampfwaffenangriffe* auf S. 146.

Eine Kettensäge kann einen Pfad durch ein Waldfeld schlagen. Statt mehrfacher Waffeneinsätze zur Reduzierung des Terrainfaktors (siehe *Wälder roden*, S. 112) dauert es mit einer Kettensäge einfach zwei Runden, ein Waldfeld um eine Stufe zu reduzieren: dichter Wald wird lichter Wald, und lichter Wald wird unzugängliches Gelände. Zwei Einheiten mit Kettensägen können die erforderliche Zeit auf eine Runde senken.

Während des gesamten Rodens muss sich die Einheit im Waldfeld aufhalten, kann aber normal die Ausrichtung ändern. Sie kann Waffen einsetzen, jedoch nur mit einem Modifikator von +2, als würde sich die Einheit mit Renn-/Höchstgeschwindigkeit bewegen.

Gebäude: Ein Kettensägenangriff richtet an Gebäuden 1W6 Punkte Schaden zusätzlich zum normalen Schadenswert an (siehe *Nahkampfwaffenangriffe*, S. 146).

Hilfsfahrzeuge: Zwei mit Kettensägen ausgerüstete Hilfsfahrzeuge können ein Waldfeld in einer Runde um eine Stufe reduzieren.

Die Kettensäge an einem Hilfsfahrzeug kann auch mit +1-Modifikator plus anwendbaren Bewegungs- und Geländemodifikatoren bei einem Rammangriff eingesetzt werden. Ein erfolgreicher Angriff verursacht bei Mechs, Fahrzeugen und Gefechtsrüstungen 5 Punkte Schaden. Gegen einen stehenden Mech wird die entsprechende Spalte der Tritt-Trefferzonentabelle, gegen einen liegenden Mech die entsprechende Spalte der normalen Mech-Trefferzonentabelle benutzt. Gegen konventionelle Infanterie richtet die Kettensäge 1W6 Schaden an, der wie Schaden durch den Angriff einer anderen Infanterieeinheit behandelt wird (siehe *Angriffe auf konventionelle Infanterie*, S. 215).

DOPPELKETTENSÄGE

Eine Doppelkettensäge kann im Nahkampf eingesetzt werden, siehe *Nahkampfwaffenangriffe* auf S. 146.

Gebäude: Ein Doppelkettensägenangriff richtet an Gebäuden 2W6 Punkte Schaden zusätzlich zum normalen Schadenswert an (siehe *Nahkampfwaffenangriffe*, S. 146).

Hilfsfahrzeuge: Eine Doppelkettensäge kann entsprechend den obigen Regeln für eine Kettensäge einen Pfad durch ein Waldfeld schlagen.

Die Doppelkettensäge kann auch mit +1-Modifikator plus anwendbaren Bewegungs- und Geländemodifikatoren bei einem Rammangriff eingesetzt werden. Ein erfolgreicher Angriff verursacht bei Mechs, Fahrzeugen und Gefechtsrüstungen 7 Punkte Schaden. Gegen einen stehenden Mech wird die entsprechende Spalte der Tritt-Trefferzonentabelle, gegen einen liegenden Mech die entsprechende Spalte der normalen Mech-Trefferzonentabelle benutzt. Ein erfolgreicher Angriff gegen einen Mech erzwingt einen Pilotenwurf wie nach einem Rammangriff (siehe *Rammen*, S. 148). Gegen konventionelle Infanterie richtet die Doppelkettensäge 1W6 Schaden an, der wie Schaden durch den Angriff einer anderen Infanterieeinheit behandelt wird (siehe *Angriffe auf konventionelle Infanterie*, S. 215).

KRANARM

Jeder Kranarm gestattet einer Einheit Fracht bis zur Hälfte ihrer eigenen Tonnage oder maximal 200 Tonnen zu heben. Ein 30-Tonnen-IndustrieMech mit zwei Kranarmen kann bis zu 30 t heben.

Einheiten können ohne Bewegungseinschränkung Fracht bis zur Hälfte der Eigentonnage tragen. Ist das Gewicht der getragenen Fracht höher, reduziert es die BP Gehen/Reisegeschwindigkeit um 1.

(Das erfordert auch eine Neuberechnung der BP Rennen/Höchstgeschwindigkeit, indem der neue Wert mit 1,5 multipliziert und abgerundet wird.)

Ein Mech mit Dreifachmyomer (3fM) kann das doppelte normale Frachtgewicht heben (bis zu seiner Eigentonnage pro Kranarm). Beim Transport von Fracht, die mehr wiegt als der Mech selbst, werden die BP Gehen jedoch um 2 reduziert (was wie oben auch eine Neuberechnung der BP Rennen erzwingt). Während Industrie-3fM konstant aktiv ist (siehe *Industrie-Dreifachmyomer*, S. 130) erfordert Standard-3fM, dass die Einheit ihre Betriebstemperatur auf mindestens 9 steigert, um die damit verbundenen Vorteile zu nutzen.

In beiden obigen Fällen hat die Einheit, wenn ihre BP Gehen/Reisegeschwindigkeit auf 0 fallen, 1 BP zur Verfügung und kann nicht rennen oder sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegen. Sie kann jedoch mit Hilfe der Regeln für *Minimalbewegung* (S. 49) ein neues Hexfeld betreten.

Kranarme können nicht dazu benutzt werden, im Kampf eine andere Einheit zu heben.

Tragen von Fracht im Gegensatz zu Be- und Entladen: Trägt eine Einheit nur Fracht mit dem Kranarmen, statt sie in Frachträume zu laden oder daraus zu entladen, kann die Einheit ihre Fracht in einer einzigen Runde aufheben oder absetzen. Alle sonstigen Regeln für den Frachttransport gelten weiter (siehe S. 133). Die Einheit hält in der Bewegungsphase (Boden) an, um die Fracht aufzuheben oder abzusetzen, und tut dies in der Endphase derselben Runde.

Falls eine Einheit über ausreichend Frachtkapazität verfügt (siehe *Frachttransport*, S. 261), kann die gesamte von den Kranarmen gehobene Fracht innerhalb von zwei Runden in die internen Frachträume verladen werden. Alle sonstigen Regeln für den Frachttransport gelten weiter (siehe S. 261). Die Einheit hält in der Bewegungsphase (Boden) an, um die Fracht zu be- oder entladen, und beendet diese Aktion in der Endphase der folgenden Runde. In diesem Fall gilt für die Einheit kein BP-Abzug.

Kampf: Für Kampfzwecke ist Fracht an einem Kranarm ungeschützt. Schaden wird nach den *Frachttransport*-Regeln im Kapitel *Erstellen von Szenarien* auf S. 261 ermittelt.

LADESCHAUFEL

Diese Ausrüstung kann im Nahkampf eingesetzt werden, siehe *Nahkampfwaffenangriffe* auf S. 146. Ein Hilfsfahrzeug kann eine Ladeschaufel nicht zu einem Angriff auf andere Einheiten einsetzen, kann damit aber ein Gebäude angreifen.

Gebäude: Ein Ladeschaufelangriff richtet an Gebäuden 1W6 Punkte Schaden zusätzlich zum normalen Schadenswert an (siehe *Nahkampfwaffenangriffe*, S. 146).

LASTKIPPE

Eine mit einer Lastkippe ausgerüstete Einheit kann am Ende der Bewegungsphase ohne BP-Kosten die gesamte Fracht in der Trefferzone der Lastkippe abladen. Ausrüstung und Personal, das auf diese Weise abgeladen wird, nimmt Schaden wie bei einem Sturz in 1 Level Tiefe (siehe *Stürze*, S. 68, oder für Infanterie *Versetzen von Einheiten*, S. 151.

Eine Einheit kann keine Fracht auf eine andere Einheit im selben Hexfeld abladen, es sei denn, um sie an eine andere eigene Einheit zu übergeben.

MÄHDRESCHER

Ein Mähdrescher kann im Nahkampf eingesetzt werden, siehe *Nahkampfwaffenangriffe* auf S. 146. Ein Hilfsfahrzeug kann einen Mähdrescher nicht zu einem Angriff einsetzen.

MASC (MYOMERAKZELERATOR-SIGNALCODIERUNG)

Ein Mech mit MASC kann das System aktivieren, wenn der führende Spieler seine Bewegungsart ansagt. Der Spieler erklärt, dass die Einheit MASC einsetzt und würfelt sofort (bevor der Mech sich bewegt) mit 2W6.

Bei einem Ergebnis von 3 oder höher hat der Mech in der betreffenden Runde das Doppelte seiner BP Gehen zum Rennen zur Verfügung (statt des Anderthalbfachen).

Bei einem Ergebnis von 2 erleidet jedes noch nicht zerstörte Mechbein einen kritischen Treffer. Der Spieler würfelt nicht auf der Tabelle Kritische Treffer. Ein zweibeiniger Mech mit zwei funktionstüchtigen Beinen erleidet zwei kritische Treffer, ein vierbeiniger Mech erleidet vier kritische Treffer, jeweils einen pro Bein. Der Schaden tritt ein, bevor der Mech sich bewegt. Dadurch erzwungene Geschwindigkeitssenkungen gelten ab sofort. Der führende Spieler berechnet die neuen BP Gehen und verdoppelt sie, um festzustellen, wie viele BP Rennen der Mech durch die MASC-Aktivierung in der Runde einsetzen kann.

Der Spieler muss in jeder Runde mit 2W6 würfeln, in der sein Mech MASC einsetzt, um eventuelle kritische Treffer an den Beinen festzustellen. In der zweiten aufeinanderfolgenden Runde eines MASC-Einsatzes kommt es bei einem Ergebnis von 2 bis 4 zu kritischen Treffern, in der dritten aufeinanderfolgenden Runde bei 2 bis 6, in der vierten bei 2 bis 10, und ab der fünften aufeinanderfolgenden Runde trifft in jedem Fall ein kritischer Treffer jedes Bein.

In jeder folgenden Runde, in der das System nicht eingesetzt wird, sinkt der Wert, ab dem kritische Treffer eintreten wieder um zwei Punkte, aber niemals unter den Anfangswert. Ein Spieler, dessen Mech für drei aufeinanderfolgende Runden MASC einsetzt, benötigt zum Beispiel einen Wurf von 7 oder höher, um kritische Beintreffer zu vermeiden. Nach einer Pause von einer Runde benötigt er bei erneutem MASC-Einsatz einen Wurf von 5 oder höher. Zwei oder mehr Runden ohne MASC senken den Schwellenwert wieder zur ursprünglichen 3.

Pilotenwurf: Durch die kritischen Treffer notwendig werdende Pilotenwürfe werden sofort ausgeführt, bevor der Mech sich bewegt.

Kritische Treffer: Erleidet eine MASC-Zeile einen kritischen Treffer, fällt die Ausrüstung für den Rest des Spiels aus. Kommt es (zum Beispiel durch einen Sturz) in der Bewegungsphase (Boden) zum kritischen Treffer, während der Mech MASC einsetzt, fällt das System sofort aus, und der Spieler muss die BP der Einheit neu berechnen. Ergibt die Berechnung, dass der Mech bereits mehr BP verbraucht als als verfügbar, endet dessen Bewegung.

MASCHINENGEWEHRBATTERIE (MGB)

Die Reichweite einer Maschinengewehrbatterie ist identisch mit der des zur Batterie verbundenen MG-Typs (leicht, Standard oder schwer).

Trifft ein MGB ein Ziel, wird gegen die entsprechende Spalte der *Streutreffer-Tabelle* gewürfelt (für einen MGB 3 in der 3er-Spalte, für einen MGB 4 in der 4er-Spalte etc.). Das Ergebnis ist die Anzahl der beim Ziel einschlagenden Salven, wobei der Schadenswert jeder Salve dem des entsprechenden zur Batterie verbundenen MG-Typs entspricht (leicht, Standard oder schwer).

Nachdem die Anzahl der Treffer ermittelt wurde, wird einmal auf der entsprechenden Trefferzonentabelle gewürfelt und alle Treffer separat gegen die so ermittelte Trefferzone wirksam (was unter Umständen zu mehreren Kritische-Treffer-Würfen führen kann). Das bedeutet, wird für einen MGB 4 auf der *Streutreffer-Tabelle* und danach der Mech-Trefferzonentabelle ausgewürfelt, dass drei Maschinengewehre den Kopf eines Mechs treffen, verursacht die Waffe drei MechKriegertreffer und anschließend drei Bewusstseinswürfe.

Abschalten einer MGBs: Ebenso wie Wärmetauscher können auch Maschinengewehrbatterien in der Endphase einer Runde abgeschaltet werden. In den folgenden Runden können die in der Batterie zusammengefassten Maschinengewehre einzeln abgefeuert werden. Der MGB kann in der Endphase einer späteren Runde wieder aktiviert werden und funktioniert danach wieder wie oben beschrieben.

Kritisch Treffer: Wird ein MG in einem MGB durch einen kritischen Treffer (oder auf andere Weise) zerstört, wird zur Schadensbestimmung bei einem erfolgreichen Angriff gegen die um eins niedrigere Spalte der *Streutreffer-Tabelle* gewürfelt. Wird die MGB-Zeile durch einen kritischen Treffer (oder auf andere Weise) zerstört, sind die Maschinengewehre der Batterienur noch als Einzelwaffen einsetzbar.

ProtoMech: Ein ProtoMech kann einen MGB nur im Frontalschussfeld einsetzen.

Konventionelle Infanterie: Nach einem erfolgreichen Angriff auf konventionelle Infanterie würfelt der führende Spieler nicht auf der *Streutreffer-Tabelle*. Stattdessen treffen alle in der Batterie zusammengefassten MGs das Ziel. Der führende Spieler würfelt die dem MG-Typ (leicht, Standard oder schwer) entsprechende Anzahl Schadenswürfel mal der Anzahl MGs in der Batterie, um festzustellen, wie viel Schaden die Infanterieeinheit erleidet, für einen Standard-MGB 4 zum Beispiel 2W6 x 4.

MULTI-AUTOKANONE

Um die Ladehemmung einer Multi-AK (siehe *Schnellfeuerwaffen*, S. 114) während eines Spiels aufzuheben, muss ein Spieler in der Endphase einer Runde erklären, dass er in der folgenden Runde einen entsprechenden Versuch unternimmt. Während des Versuchs, die blockierte Waffe zu reparieren, darf die Einheit nicht rennen, springen oder sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegen. Sie darf auch keine Waffen einsetzen, einschließlich ZES-Angriffen oder Beobachterfunktionen für indirekten LSR-Beschuss. Andere elektronische Ausrüstung wie K^3-Netzwerke und Wächter-ECM-Phalanxen funktionieren jedoch normal. Am Ende der Waffeneinsatzphase führt der führende Spieler einen Schützenwurf mit einem Modifikator von +3 aus. Bei einem erfolgreichen Wurf ist die Ladehemmung beseitigt, und die Waffe kann ab der folgenden Runde wieder normal eingesetzt werden. Schlägt der Wurf fehl, besteht die Ladehemmung weiter, der Spieler kann jedoch in einer späteren Runde einen erneuten Versuch unternehmen, sie zu reparieren. Der Spieler hat nur einen Versuch pro Runde, die Ladehemmung einer bestimmte Waffe aufzuheben, kann aber in einer Runde versuchen, beliebig viele blockierte Multi-AKs zu reparieren, indem er für jede Waffe einen Schützennwurf durchführt.

Kritische Treffer: Erleidet eine blockierte Multi-AK einen kritischen Treffer, verursacht dieser eine Munitionsexplosion mit einem Schadenswert in Höhe einer normalen Salve der Waffe.

NAGEL-/NIETENPISTOLE

Eine Nagel-/Nietenpistole kann nur Schaden bei konventioneller Infanterie und Hilfsfahrzeugen mit einem Schutzpanzerwert (SPW) unter 5 verursachen. Ein Nagel-/Nietenpistolenangriff richtet 1W6 Punkte Schaden an. Ist die getroffene Trefferzone nicht durch Panzerung geschützt (so dass die Nagel-/Nietenpistole die Interne Struktur trifft), wird der normale Schadenswert abgestrichen. Auf eine gepanzerte Trefferzone weitergeleiteter Schaden verfällt.

Kritische Treffer: Bei einem kritischen Treffer auf die „Munition" einer Nagel-/Nietenpistole kommt es nicht zu einer Munitionsexplosion, aber der Treffer zerstört den Lademechanismus, und der Rest der Munition in der betreffenden Zeile wird unbrauchbar.

NARC-RAKETENBOJE

Wenn ein NARC-Angriff trifft, befestigt er eine NARC-Boje an der Zieleinheit. Der Spieler des Ziels würfelt aus, in welcher Trefferzone die Boje sich anheftet. Wird diese Trefferzone in einer späteren Runde zerstört, wird auch die NARC-Boje zerstört und ihre Wirkung endet mit Ende der Phase ihrer Zerstörung.

In allen auf den NARC-Treffer folgenden Waffeneinsatzphasen gilt für angreifende Einheiten mit NARC-gelenkten Raketen ein +2-Modifikator auf den Streutreffer-Tabellenwurf. Der Modifikator für Angriffe auf die markierte Einheit gilt für den Rest der Schlacht (oder bis zur Zerstörung der Boje).

Weitere an der Zieleinheit befestigte NARC-Bojen haben keine zusätzlichen Auswirkungen. Mehrere NARC-Bojen an einem Ziel können NARC-gelenkte Raketen nicht verwirren. Das NARC-System kann zur Unterstützung NARC-kompatibler LSR- und KSR-Angriffe benutzt werden, hat aber keine Wirkung auf Angriffe mit Spezialmunition oder Speziallafetten.

Auf Itabaiana versuchen Einheiten der Ryuken-ni Haus Kuritas Mechs der Diamanthai-Galaxis Omega zu einem Besitztest um Clan-Nachschub herauszufordern.

Kritische Treffer: Explodierende NARC-Munition verursacht 2 Punkte Schaden pro Boje.

Gebäude: NARC-Bojen können nicht auf Gebäude oder in Gebäuden abgefeuert werden.

ECM: NARC-gelenkte Raketen funktionieren wie Standardraketen, wenn sich die angepeilte NARC-Boje innerhalb der „Blase" einer aktiven Wächter-ECM-Phalanx befindet, und der +2-Modifikator auf den Streutreffer-Tabellenwurf verfällt (siehe *Wächter-ECM-Phalanx*, S. 141).

Indirekter LSR-Beschuss: Sobald eine NARC-Boje an einem Ziel befestigt ist, können alle NARC-gelenkten Raketen ohne Beobachter indirekt auf das Ziel abgefeuert werden. Alle sonstigen Modifikatoren für indirekten Beschuss gelten weiter (siehe S. 111). Bei indirektem Feuer verlieren NARC-gelenkte Raketen den +2-Modifikator auf den Streutreffer-Tabellenwurf.

Infanterie: Eine NARC-Raketenboje eignet sich nicht für den Angriff auf Infanterie.

Verbesserte NARC-Boje (vNARC)

Die vNARC funktioniert mit folgenden Ausnahmen wie eine Standard-NARC-Raketenboje:

Die verbesserten vNARC-Raketenbojen sind größer als normale NARC-Bojen und können wie Mechabwehrtruppen bei einem Schwarmangriff abgestreift werden (siehe S. 220). Ein erfolgreicher Wurf zerstört eine angeheftete Boje nach Wahl des Zielspielers. Im Gegensatz zu Infanterie bei einem Schwarmangriff fallen vNARC-Bojen weder bei einem Sprung noch bei einem Sturz ab. Da sie über keine Arme verfügen, können Fahrzeuge vNARC-Bojen nicht abstreifen, aber wenn ein Fahrzeug mit einsatzfähiger Besatzung sich eine komplette Runde weder bewegt noch feuert, können alle anheftenden vNARC-Bojen in der Endphase der betreffenden Runde entfernt werden. Diese Regel gilt nicht für Standard-NARC-Bojen, die im Spielverlauf nicht entfernt werden können.

Kritische Treffer: Erleidet eine Zeile mit vNARC-Munition einen kritischen Treffer, kommt es zu einer Munitionsexplosion, die 3 Punkte Schaden pro verbliebener Boje verursacht.

PANZERKETTEN

In der Bewegungsphase muss der Spieler eines mit Panzerketten ausgerüsteten Mechs erklären, welche Bewegungsart die Einheit während der gesamte Runde einsetzt: Beine oder Ketten. Es ist nicht möglich, beide in einer Runde zu kombinieren.

Panzerketten liefern BP Kette in Höhe der BP Gehen eines Mechs, aber keine Entsprechung zu seinen BP Rennen. Kritische Aktivatortreffer reduzieren den Bewegungsrahmen für die Ketten nicht, aber ein kritischer Treffer gegen eine Panzerkette oder der Verlust eines die Panzerkette tragenden Beines senkt die BP Kette um die Hälfte bei zweibeinigen und um ein Viertel bei vierbeinigen Mechs. Während der Bewegung auf Ketten erzwingen kritische Beinaktivator und Gyroskoptreffer keinen Pilotenwurf. Die Pilotenwürfe für 20 Punkte Schaden in einer Runde sowie für Tritte, Stöße oder Rammangriffe sind weiterhin erforderlich und sollten für erlittenen Schaden modifiziert werden.

Während der Bewegung auf Ketten gelten für einen Mech alle Bewegungsvorteile (einschließlich des +1 BP für Bewegung auf Pflaster) und Geländebeschränkungen (einschließlich des Verbots von dichtem Wald, Wasser, Höhenveränderungen um mehr als ein Level usw.) wie für Kettenfahrzeuge. Bewegung auf Ketten erzeugt Abwärme wie Gehen (und wie beim Gehen erzeugen Mechs mit Verbrennungsmotor dabei keine Abwärme), aber 3fM-Modifikatoren gelten nicht.

Benutzt ein Mech Kettenbewegung, wenn sein Kreiselstabilisator zerstört wird, kommt es nicht automatisch zum Sturz. Außerdem kann er sich weiter auf Ketten bewegen, sofern er eine Bewegungsphase aufrecht beginnt.

Mechs mit Ketten sind verwundbarer für Mechabwehrtruppen. Für Angriffe gegen ihre Beine gilt ein –2-Trefferwertmodifikator.

PLASMAWAFFEN

Erleidet eine Bauteilzeile mit Plasmawaffenmunition einen kritischen Treffer, kommt es nicht zu einer Munitionsexplosion, aber der Treffer zerstört den Lademechanismus und macht den Rest der Munition in der Zeile unbrauchbar. Ein kritischer Treffer gegen eine Plasmawaffe löst ebenfalls keine Explosion aus.

Wärme: Ein Hitzestau kann weder Plasmawaffen noch Plasmawaffenmunition zur Explosion bringen.

Unterwassereinsatz: Plasmawaffen sind für den Einsatz unter Wasser nicht geeignet.

Wald und Gebäude: Der ausgewürfelte genaue Schadenswert einer Plasmawaffe wird verdoppelt, wenn das Ziel ein Waldfeld oder Gebäude ist.

Luft-/Raum-Einheiten: Plasmawaffen sind zwar Energiewaffen, verwenden aber Munition, und können deshalb nur für Zielflugangriffe (siehe S. 245), nicht für Tiefflugangriffe eingesetzt werden.

Gefechtsrüstungen: Gefechtsrüstungseinheiten mit feuerfester Rüstung sind immun gegen die Hitze eines Plasmawaffenangriffs. Die Rüstung halbiert (abgerundet) auch den normalen Schadenswert (siehe *Feuerfeste Rüstung*, S. 229).

Plasmakanone

Eine Plasmakanone richtet bei Mechs, Luft-/Raumjägern und Raumbooten keinen Schaden außer zusätzlichen 2W6 Wärmepunkten in der Hitzephase an (siehe *Äußere Hitzequellen*, S. 159). Alle anderen Einheiten erleiden 3W6 Punkte Schaden. Nach Auswürfeln des genauen Schadenswertes mit 3W6 wird der Schaden durch eine Plasmakanone in 5er-Gruppen aufgeteilt und separat auf der entsprechenden Trefferzonentabelle zugeteilt, sofern das Ziel über mehrere Trefferzonen verfügt.

Plasmawerfer

Ein Plasmawerfer fügt zusätzlich zum Standard-Schadenswert von 10 Punkten Mechs, Luft-/Raumjägern und Raumbooten in der Hitzephase 1W6 zusätzliche Wärmepunkte zu (siehe *Äußere Hitzequellen*, S. 159). Alle anderen Einheiten erleiden 2W6 Punkte zusätzlichen Schaden. Nach Auswürfeln des genauen zusätzlichen Schadens mit 2W6 wird dieser zum Standardschaden von 10 Punkten addiert und der Gesamtschaden in 5er-Gruppen aufgeteilt und separat auf der entsprechenden Trefferzonentabelle zugeteilt, sofern das Ziel über mehrere Trefferzonen verfügt. Bei Gefechtsrüstungen trifft der Schaden die gesamte Einheit, nicht jeden einzelnen Soldaten.

PONTONLEGER (LEICHT, MITTELSCHWER, SCHWER)

Während ein Mech diese ein Hexfeld lange Klappbrücke trägt, treffen alle Angriffe, die normalerweise die Torsotrefferzonen treffen würden, an denen der Ponton befestigt ist, stattdessen diesen und reduzieren seinen KF um den entsprechenden Schadenswert. Sobald der KF des Pontons auf 0 sinkt, ist er zerstört, und die Torsomitte des Mechs erleidet normalen Angriffsschaden. Kritische Treffer gegen die Pontonbrücke zerstören den zum Auslegen erforderlichen Mechanismus. Weitere kritische Treffer haben keine Auswirkungen.

Der führende Spieler kann in jeder Endphase erklären, dass der Mech die Brücke auslegt. Der Mech muss in der folgenden Runde stehenbleiben. Am Ende der Runde ist die Brücke im Hexfeld unmittelbar vor dem Pontonleger mit derselben Ausrichtung wie

der Mech platziert. (Die Brücke kann nicht schräg oder quer zum Brückenleger ausgelegt werden. Eine Pontonbrücke kann in ein beliebiges Wasserhex gelegt werden, muss aber an mindestens ein Landfeld oder eine andere Brücke angrenzen.)

Die Pontonbrücke besteht aus stabilem Leichtmaterial und wird auf Wasser von Schwimmelementen getragen. Eine Brücke kann Einheiten mit einem Gewicht in Tonnen bis zum Doppelten ihres aktuellen KF tragen, ohne einzustürzen. Dabei ist die Gesamttonnage aller gleichzeitig im Brückenfeld befindlichen Einheiten relevant.

Die Brücke kann auch zwischen zwei erhöhte Felder platziert werden, um eine Schlucht zu überbrücken, sofern der Höhenunterschied zwischen diesen beiden Feldern nicht mehr als ein Level beträgt.

Hilfsfahrzeuge: Ein Hilfsfahrzeug mit Pontonleger benutzt dieselben Regeln, aber die Brücke fängt Angriffe ab, die normalerweise den Geschützturm treffen würden.

PONTONLEGER-TABELLE

Klasse	Gewicht	Zeilen	KF
Leicht	1	2	8
Mittelschwer	2	4	20
Schwer	6	12	45

RAKETENABWEHRSYSTEM

Bei jedem erfolgreichen Raketenangriff gegen eine mit RakAbwehr ausgerüstete Einheit aus einer Richtung, die vom Schussfeld der Raketenabwehr abgedeckt wird, wird diese mit folgender Wirkung aktiv:

CPLT-C4 Catapult, *26. Lyranische Garde, Haus Steiner.*

- Für den Wurf des angreifenden Spielers auf der *Streutreffer-Tabelle* gilt ein Modifikator von –4 (eine RakAbwehr reduziert den Wurf auf der Tabelle in keinem Fall auf weniger als 2).
- Handelt es sich um den Angriff einer Blitz-Lafette, wird er behandelt, als hätte der Spieler auf der entsprechenden Spalte der *Streutreffer-Tabelle* 11 gewürfelt, und danach wird der –4-Modifikator angewendet, um festzustellen, wie viele Raketen das Ziel treffen.
- Feuert die für den Angriff eingesetzte Waffe normalerweise nur eine einzelne Rakete pro Schuss ab (wie etwa eine NARC-Raketenboje), wird mit 1W6 gewürfelt: Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 wird die Rakete zerstört, bei 4 bis 6 trifft sie ins Ziel.

Der Spieler kann sich nicht aussuchen, ob die RakAbwehr eingreift oder nicht. Es handelt sich um ein automatisches System, das aktiv ist, bis es zerstört wird oder ihm die Munition ausgeht. Bei jedem Einsatz der RakAbwehr gegen einen Raketenangriff wird 1 Schuss ihrer Munition abgestrichen.

Treffen in einer Waffeneinsatzphase mehrere Raketenangriffe das Ziel aus einer Angriffsrichtung im Schussfeld der RakAbwehr, kann der Verteidiger wählen, gegen welchen Raketenangriff sie aktiv wird.

Gleichgültig wie viele RakAbwehrsysteme die Angriffsrichtung eines Raketenangriffs abdecken, in einer Runde kann immer nur eine RakAbwehr gegen einen bestimmten Raketenangriff aktiv werden. Verfügt eine Einheit über mehrere Raketenabwehrsysteme, die dieselbe Angriffsrichtung abdecken, wählt der Verteidiger die Reihenfolge, in der sie aktiviert werden und den Angriff, den jedes abzuwehren versucht.

Streutreffer-Tabellenmodifikatoren: Der RakAbwehr-Modifikator auf der *Streutreffer-Tabelle* wird zu allen sonstigen Streutreffer-Tabellenmodifikatoren wie zum Beispiel dem Bonus durch eine NARC-Boje oder Raketen mit Artemis-IV-Unterstützung addiert. In diesem speziellen Fall wäre der Gesamtmodifikator für den Wurf auf der *Streutreffer-Tabelle* eine –2.

Kritische Treffer: Raketenabwehrmunition explodiert mit einem Schadenswert von 2 Punkten pro Schuss.

Luft-/Raum-Einheiten: Für den Einsatz einer RakAbwehr gegen Angriffe durch Luft-/Raum-Einheiten gilt folgende Ausnahme: für jede die Angriffsrichtung abdeckende RakAbwehr wird mit 1W6 gewürfelt und das Ergebnis vom normalen Angriffswert der Raketen abgezogen, bevor die Schadenspunkte in Gruppen aufgeteilt werden (siehe *Schaden zuteilen*, S. 238, im Kapitel *Luft-/Raum-Einheiten*). RakAbwehr hat keinen Effekt gegen Raumraketen.

RAKETENLAFETTEN

Die folgenden Regeln decken Raketenlafetten ab, die von den Standardregeln nicht abgedeckt werden.

Blitz-KSR

Um mit einer Blitz-Kurzstreckenrakete ein Ziel zu erfassen, muss der Spieler in der Waffeneinsatzphase einen normalen Trefferwurf wie für Standard-KSR durchführen. Bei einem Erfolg feuert er die Blitz-KSR sofort auf das erfasste Ziel ab. Blitz-KSR treffen, ohne dass ein Würfeln auf der *Streutreffer-Tabelle* notwendig ist, und der Spieler würfelt die Trefferzone normal aus. Schlägt der Trefferwurf fehl, wurde das Ziel nicht erfasst, die Lafette feuert nicht und es entsteht keine Abwärme.

Der Spieler muss jede Runde neu für eine Zielerfassung würfeln, selbst wenn er ein Ziel angreift, das die Blitz-KSR in der vorherigen Runde bereits erfasst hat. Es ist ein separater Wurf für jede Blitz-KSR-Lafette notwendig.

Multiraketenwerfer

Ein Multiraketenwerfer kann KSR oder LSR mit jeweiligen Standard-Schadenswerten und -Standardreichweite abfeuern.

Multiraketenwerfer können Standard-KSR und -LSR ebenso verwenden wie alle Spezialmunitionen, die in Standards-KSR- oder -LSR-Lafetten eingesetzt werden können (siehe S. 140). Das schließt Artemis-IV- und NARC-kompatible Raketen ein.

Der erzielte Schaden basiert auf der Art der eingesetzten Rakete. Der Schaden durch aus einen Multiaketenwerfer abgefeuerte LSR wird in 5er-Gruppen aufgeteilt, der Schaden durch KSR in 2er-Gruppen.

Raketenmunition: Eine Einheit kann KSR- und LSR-Munition für einen Multiraketenwerfer mitführen. Der Spieler sagt bei der Waffeneinsatzerklärung an, welche Munition benutzt wird.

Taktisches Raketensystem (TakRak)

Ein Angriff mit einem TakRak wird mit folgenden Ausnahmen wie ein normaler LSR-Angriff behandelt:

Im TakRak ist ohne zusätzliche Platz- oder Tonnagekosten ein Artemis-IV-Feuerleitsystem integriert, das beim Wurf auf der *Streutreffer-Tabelle* für einen Modifikator von +2 sorgt. Das integrierte System funktioniert genau wie ein Standard-Artemis-IV und kann von Wächter-ECM gestört werden. Ein TakRak kann nur die beiden speziell für dieses System entworfenen Sorten Spezialmunition verwenden.

Die beiden für ein TakRak verfügbaren Sorten Spezialmunition sind Extremreichweitenraketen (ER) und Explosivraketen (Ex). Diese Munitionssorten sind speziell für den Einsatz im TakRak entwickelt und mit anderen Lafetten nicht kompatibel. Ebenso wie andere Sondermunition sind sie nur in Einheiten von einer Tonne verfügbar, und der führende Spieler muss bei der Waffeneinsatzerklärung ansagen, welche Munition das System verschießt.

Schaden durch ein TakRak wird immer in 5er-Schadenspunktgruppen aufgeteilt. Das Ergebnis des Wurfes auf der *Streutreffer-Tabelle* wird mit dem Schadenswert pro Rakete multipliziert, die Gesamtsumme in 5er-Gruppen aufgeteilt und separat auf die Trefferzonen des Zieles verteilt.

Ein TakRak kann nicht zum indirekten LSR-Beschuss eingesetzt werden.

Torpedorohre

Torpedorohre sind in den Standardgrößen für KSR- und LSR-Lafetten erhältlich und für den Einsatz unter Wasser ausgelegt. Sie benutzen dieselben Werte wie KSR- oder LSR-Lafetten, zu finden auf den Waffen- und Ausrüstungstabellen ab S. 303. Torpedos können nur aus und in Wasserfelder von mindestens Wassertiefe 1 abgefeuert werden, und es ist eine ausschließlich durch Wassertiefe 1+ verlaufende freie Sichtlinie zum Ziel erforderlich.

Trifft ein Torpedo eine außerhalb des Wassers befindliche Trefferzone (z.B. einen Geschützturm), wird die Trefferzone neu ausgewürfelt.

SPLITTERKAPSELN (A-KAPSELN)

Wird ein mit einer Splitterkapsel ausgerüsteter Mech zum Ziel von Mechabwehrangriffen oder Kernschüssen versteckter Einheiten (siehe Regeln für *Mechabwehrangriffe*, S. 220, und *Versteckte Einheiten*, S. 259, im Kapitel *Erstellen von Szenarien*), kann der führende Spieler zu dessen Verteidigung die Kapsel auslösen, bevor der Trefferwurf für den Infanterieangriff durchgeführt wird. Alle konventionellen Infanterieeinheiten beider Seiten im selben Feld wie eine ausgelöste Splitterkapsel erleiden 1W6–1 (minimal 1) Punkte Schaden vor Ausspielen des eigenen Angriffs. A-Kapseln haben keinerlei Effekt gegen Gefechtsrüstungen.

Kritische Treffer: Noch nicht ausgelöste Splitterkapseln, die einen kritischen Treffer erleiden, explodieren nicht, sondern werden nur unbrauchbar. Auch ausgelöste A-Kapseln können noch kritische Treffer erhalten, ebenso wie leere Munitionszeilen.

Wegwerfwaffe: Splitterkapseln haben nur einen Schuss und sind einmal ausgelöst für den Rest des Spiels unbrauchbar.

SPRENGKAPSEL (B-KAPSELN)

Wird ein Mech zum Ziel von Bein- oder Schwarmangriffen durch Infanterie, kann der führende Spieler eine oder mehr Sprengkapseln auslösen, wobei nach Belieben des Spielers alle B-Kapseln dieselbe Infanterieeinheit treffen oder jede ausgelöste B-Kapsel eine andere Einheit trifft.

Die B-Kapsel wird ausgelöst und ihre Wirkung ermittelt, bevor der Trefferwurf für den Infanterieangriff durchgeführt wird, was Auswirkungen auf diesen Wurf haben kann, wenn zum Beispiel Soldaten umkommen. B-Kapseln an Mechbeinen oder Torsomitte können gegen Beinangriffe benutzt werden, Sprengkapseln an Armen, Kopf und der Frontseite der drei Torsozonen gegen Schwarmangriffe.

Eine Sprengkapsel trifft immer und verursacht bei Gefechtsrüstungen Schaden wie ein 20-Punkt-Angriff, aufgeteilt in vier 5-Schadenspunkt-Gruppen. Konventionelle Infanterie erleidet nur 1W6 Punkte Schaden (das Doppelte in offenem Gelände), da Sprengkapseln speziell zur Abwehr von Gefechtsrüstungen gedacht sind. Infanterie bei einem Schwarmangriff wird weggeschleudert, als wäre der Mech gestürzt (siehe S. 220).

B-Kapseln an Mechbeinen oder an beliebiger Position auf einem Fahrzeug können auch gegen Infanterie im selben Feld eingesetzt werden. Wie oben können auch in diesem Fall mehrere Sprengkapseln nach Wunsch gegen eine oder mehrere Infanterieeinheiten eingesetzt werden. In einem solchen Fall entspricht der Schaden gegen Gefechtsrüstungen einem 10-Punkt-Angriff aufgeteilt in zwei 5er-Gruppen, während konventionelle Infanterie 1W6/2 (abgerundet) Punkte Schaden erleidet (Panzergrenadiere 1W6/3, abgerundet), mit einem Mindestschaden von 1 Punkt.

Der von einer einzelnen Sprengkapsel angerichtete Schaden trifft immer eine, nie mehrere Infanterieeinheiten. Sprengkapseln haben keinerlei Effekt gegen andere Einheitstypen.

Goshawk 3, *Beta-Galaxis von Clan Stahlviper.*

Kritische Treffer: Noch nicht ausgelöste Sprengkapseln, die einen kritischen Treffer erleiden, explodieren mit 2 Punkten Schaden. Auch ausgelöste B-Kapseln können noch kritische Treffer erhalten, ebenso wie leere Munitionszeilen.

Wegwerfwaffe: Sprengkapseln haben nur einen Schuss und sind einmal ausgelöst für den Rest des Spiels unbrauchbar.

SCHWEISSBRENNER

Ein Schweißbrenner kann im Nahkampf eingesetzt werden, siehe *Nahkampfwaffenangriffe* auf S. 146.

SPEZIALMUNITION

Manche Waffen (Autokanonen, KSR-Lafetten, LSR-Lafetten und NARC-Raketenbojen) können verschiedene Munitionsarten verwenden. Vor Spielbeginn legen die Spieler fest, mit welchen Waffen ihre Einheiten ausgerüstet sind, und welche Spezialmunition sie für diese Waffen mitführen (falls überhaupt).

Spezialmunition ist nur in Einheiten von einer Tonne verfügbar und muss auf dem Datenbogen deutlich gekennzeichnet werden. Steht auf einem vorgedruckten Datenbogen zum Beispiel „Munition (LSR-5) 24", kann ein Spieler vor Spielbeginn die Liste der verfügbaren Spezialmunitionsarten durchgehen und dann alle 24 Schuss als Salven der ausgewählten Spezialmunition kennzeichnen (bzw. die entsprechende Anzahl bei Spezialmunitionsarten, die weniger Schuss in einer Tonne Munition unterbringen).

Bei der Waffeneinsatzerklärung muss der Spieler die Art der eingesetzten Spezialmunition ansagen. Tut er dies nicht, feuert die Waffe Standardmunition (sofern diese zur Verfügung steht).

Die folgende Liste deckt keine Munition ab, die standardmäßig für auf Munition angewiesene Waffen wie Autokanone, Gaussgeschütz, KSR-Lafette, LSR-Lafette, Blitz-KSR-Lafette, NARC-Lafette usw. zur Verfügung steht. Diese Standardmunition wird entweder in der Beschreibung der Waffe auf den *Waffen- und Ausrüstungstabellen* ab S. 303, unter *Raketenlafetten*, S. 138, oder unter dem Eintrag für die betreffende Waffe in diesem Abschnitt behandelt.

Keine Waffe kann mehrere Spezialmunitionsarten oder andere Besonderheiten (Blitz, Artemis-IV etc.) in einer Salve kombinieren, es sei denn, dies wird in den betreffenden Sonderregeln ausdrücklich gestattet.

Infanterie: Falls nicht anders angegeben, kann Infanterie keine Spezialmunition verwenden.

Artemis-IV-kompatible Raketen

Werden Artemis-IV-kompatible Raketen in Verbindung mit einem Artemis-IV-FLS (S. 129) eingesetzt, erhält der Angriff einen +2-Modifikator beim Wurf auf der *Streutreffer-Tabelle*.

Waffenart: Standard-KSR/LSR/MRW
Technologie: Innere Sphäre

Bündelmunition

Bei Angriffen mit Bündelmunition gilt auf alle Entfernungen ein –1-Trefferwertmodifikator. Erfolgreiche Angriffe werden wie bei einer Streuwaffe aufgelöst (siehe *LB-X-Autokanon*e, S. 119).

Beim Abfeuern der mit Flechett geladenen Bündelmunition sind keine gezielten Schüsse möglich, ebenso wenig wie Unterstützung durch einen Feuerleitcomputer (siehe *Feuerleitcomputer*, S. 130).

Flak: Bündelmunition ist zum Flugabwehreinsatz geeignet (siehe *Flak*, S. 114).

Waffenart: LB-X-Autokanone
Technologie: Innere Sphäre oder Clan

ECM-Modul

Bei erfolgreichem Angriff wird das Ziel behandelt, als befände es sich innerhalb eines feindlichen ECM-Feldes (siehe *Wächter-ECM-Phalanx*, S. 142). Das ECM-Modul hat keinen Wirkradius und keine Auswirkungen auf andere Einheiten. Es wirkt nur bei der getroffenen Zieleinheit. ECM-Module haben keine Auswirkung auf Infanterieeinheiten.

Waffenart: vNARC
Technologie: Innere Sphäre

Infernoraketen

Infernoraketen richten keinen normalen Schaden an. Stattdessen fügen sie je nach Einheitstyp des Ziels zusätzliche Wärme oder Chancen für kritischen Schaden zu oder eliminieren Soldaten.

Gebäude: Für jede Infernorakete, die ein Gebäudefeld trifft (das Hexfeld, nicht eine Einheit im Innern des Feldes, siehe *Angriffe auf Gebäude*, S. 171, im Kapitel *Gebäude*), wird für jede Einheit in diesem Feld ohne Rücksicht auf die Etage (das Level) mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1 bis 5 hat die Rakete keine Auswirkung. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 trifft die Rakete die Einheit entsprechend den im Folgenden aufgeführten Regeln für die verschiedenen Einheitstypen. Jede Rakete, die ein Gebäudefeld trifft, richtet 2 Punkte Schaden am Gebäudefeld selbst an.

Wald: Jede Infernorakete, die ein Waldfeld trifft, richtet 4 Punkte Schaden an.

ProtoMech: Je drei Infernoraketen, die eine ProtoMecheinheit treffen, haben das Potential, eine ProtoMech-Trefferzone zu zerstören. Nach Auflösung aller Infernoangriffe auf einen ProtoMech wird die Gesamtzahl der Infernoraketen festgestellt, die das Ziel getroffen haben. Für jeweils drei Raketen wird einmal auf der ProtoMech-Trefferzonentabelle gewürfelt, Bei einem Ergebnis von „knapp verfehlt" haben die Infernos keinen Effekt. Anderenfalls wird die ausgewürfelte Trefferzone zerstört, das am weitesten rechts liegende Kästchen in der Treffertabelle des Datenbogens für diese Zone wird abgestrichen.

Infanterie: Jede Infernorakete, die eine konventionelle Infanterieeinheit trifft, tötet drei Soldaten. Jede dritte Rakete, die eine Gefechtsrüstungseinheit trifft, tötet einen zufällig ausgewählten Soldaten (außer die Einheit trägt feuerfeste Rüstungen; siehe *Feuerfeste Rüstung*, S. 229). Nach Auflösung aller Infernoangriffe auf eine Infanterieeinheit wird die Gesamtzahl der Infernoraketen festgestellt, die das Ziel getroffen haben und die Anzahl der getöteten Soldaten ermittelt. Treffen beispielsweise bei zwei separaten KSR-Angriffen mit Infernoraketen insgesamt fünf Raketen eine Gefechtsrüstungseinheit, wird nur ein Soldat getötet. Bei einer konventionellen Infanterieeinheit würden dieselben fünf Raketen 15 Soldaten das Leben kosten.

Mech, Luft-/Raumjäger und Raumboot: Für jede Infernorakete, die ein Ziel trifft, steigt die Innentemperatur der Einheit in der betreffenden Runde um 2 Punkte (siehe *Äußere Wärmequellen*, S. 159, im Kapitel *Wärme*).

Konventioneller Jäger: Je drei Infernoraketen, die einen konventionellen Jäger treffen, erzielen 1 Punkt SI-Schaden. Nach Auflösung aller Infernoangriffe wird die Gesamtzahl der Infernoraketen festgestellt, die das Ziel getroffen haben und der Schaden gegen die Strukturelle Integrität ermittelt.

Landungsschiff: Kein Effekt.

Fahrzeug: Jede Infernorakete, die ein Fahrzeug trifft, löst einen Wurf auf der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge* (S. 193) entsprechend der getroffenen Trefferzone mit folgenden Modifikatoren aus: –2 für Bodengefechtsfahrzeuge, kein Modifikator für Hilfsfahrzeuge, es sei denn sie haben Panzerungsausrüstung und einen SPW von 10. In diesem Fall werden sie wie Bodengefechtsfahrzeuge behandelt.

Angriff durch Gefechtsrüstungen: Zusätzlich zu den hier beschriebenen Standardregeln für Infernoraketen gelten zusätzliche Regeln für mit Infernoraketen ausgerüstete Gefechtsrüstungen, die selbst keine feuerfeste Rüstung tragen (siehe *Infernoraketen*, S. 229).

Angriff durch KSR-Infanterie: Eine mit Infernoraketen ausgerüstete KSR-Infanterieeinheit trifft ein Ziel mit einer Anzahl von Infernos

entsprechend ihrem Schadenswert nach Wurf auf der **Streutreffer-Tabelle** geteilt durch 2 (abgerundet).

Wärmeauswirkungen: Mechs, Luft-/Raumjäger und Raumboote, die Infernomunition mitführen, müssen an den auf der Wärmeskala vermerkten Werten Stoppwürfe auf der Tabelle Infernomunitionsexplosion durchführen. Die Stoppwürfe bei 19, 23 und 28 Punkten Wärme müssen zusätzlich zum normalen Stoppwurf ausgeführt werden. Kommt es zu einer Explosion der Infernomunition, steigert sie zusätzlich zum normalen Schaden einer KSR-Munitionsexplosion die Innentemperatur um 2 Punkte pro verbleibender Rakete bis zu einem Höchstwert von +30 Hitzepunkten.

Waffenart: Standard-KSR
Technologie: Innere Sphäre oder Clan

INFERNOMUNITIONSEXPLOSION

Temperatur	Stoppzahl	Temperatur	Stoppzahl
10	4+	23	10+
14	6+	28	12
19	8+		

Lenkmunition
Beim Einsatz von Lenkmunition gegen ein erfolgreich mit ZES (siehe *Zielerfassungsystem* (ZES), S. 143) markiertes Ziel in Reichweite entfällt der Ziel-Bewegungsmodifikator. Bei indirektem Beschuss entfallen auch die Modifikatoren für indirektes Feuer und Beobachter-Bewegung.

Nach erfolgreichem Trefferwurf gelten für die weiteren Schritte (Würfeln auf der *Streutreffer-Tabelle*, Ermitteln der Trefferzonen usw.) die normalen LSR-Regeln.

Waffenart: Standard-LSR
Technologie: Innere Sphäre

NARC-gelenkte Rakete
Für gegen von einer eigenen NARC-Boje getroffene Einheiten abgefeuerte NARC-gelenkte Raketen gilt ein +2-Modifikator beim Wurf auf der *Streutreffer-Tabelle*. Bei eigenen vNARC-Bojen gilt ein zusätzlicher –1-Trefferwertmodifikator.

Waffenart: Standard-KSR/LSR
Technologie: Innere Sphäre oder Clan

Nemesis-Boje
Bei einem erfolgreichen Angriff heftet sich die Nemesis-Boje ans Ziel. Eigene Einheiten, des Spielers der so markierten Einheit, die Artemis-IV-kompatible, NARC-gelenkte oder Lenkmunition gegen ein feindliches Ziel benutzen, treffen unter Umständen stattdessen die eigene mit Nemesis markierte Einheit, falls sie sich entlang der SL zwischen Angreifer und Ziel aufhält, eine freie SL zwischen dem Angreifer und der Nemesis-markierten Einheit besteht, und die Nemesis-markierte Einheit sich nicht unter Wasser befindet. Es gilt ein +1-Modifikator für solche unbeabsichtigten Angriffe. Bei mehreren Nemesis-markierten Einheiten wird der Trefferwurf zuerst für die dem Angreifer am nächsten befindliche Einheit ausgeführt. Nemesis-Bojen haben keine Auswirkung auf Infanterieeinheiten.

Waffenart: vNARC
Technologie: Innere Sphäre

Panzerbrechende Munition
Jeder Angriff mit panzerbrechender Munition, der eine Panzerung durchschlägt, biete eine Chance für einen kritischen Treffer, auch wenn die Interne Struktur keinen Schaden nimmt. Nach Abstreichen der durch den Angriff zerstörten Panzerung wird einmal auf der Tabelle Kritische Treffer gewürfelt. Auf den Wurf gilt ein vom Typ der eingesetzten Autokanone abhängiger Modifikator; –1 für eine AK/20, –2 für eine AK/10, –3 für eine AK/5 oder –4 für eine AK/2. Beschädigt der Angriff die Interne Struktur, wird nur der normale Wurf ohne Modifikator ausgeführt. Panzerbrechende Munition hat keine weitere Auswirkung auf Angriffe, die Schaden an der Internen Struktur erzielen.

Durch das Gewicht panzerbrechender Munition enthält eine Tonne davon nur halb so viele Schuss (abgerundet) wie eine Tonne Standarrdmunition. Zudem erschwert diese Munition das Zielen und erzwingt einen zusätzlichen +1-Modifikator auf alle Entfernungen.

Luft-/Raum-Einheiten: Panzerbrechende Munition hat keinerlei Auswirkung auf Luft-/Raum-Einheiten.

Fahrzeuge: Jeder erfolgreiche Angriff auf ein Fahrzeug führt zu einem Wurf auf der der Angriffsrichtung entsprechenden Spalte (siehe S. 192) der *Kritische-Treffer-Tabelle* . Bei Hilfsfahrzeugen mit einem SPW unter 10 gilt ein +2-Modifikator auf den Wurf. In beiden Fällen gelten die obigen Standardmodifikatoren für die Ermittlung kritischer Treffer durch panzerbrechende Munition.

Waffenart: Standard- und leichte Autokanone
Technologie: Innere Sphäre

Peilboje
Die Peilboje hat eine verbesserte Lenkwirkung bei NARC-/vNARC-gelenkten Raketen (siehe *NARC-gelenkte Rakete*, S. 141). Zusätzlich zum normalen +2-Modifikator für den Wurf auf der *Streutreffer-Tabelle* gilt ein –1-Trefferwurfmodifikator für alle Angriffe mit NARC-gelenkten Raketen auf ein Ziel, das von einer vNARC-Peilboje getroffen wurde. Peilbojen haben keine Auswirkung auf Infanterieeinheiten.

Waffenart: NARC/vNARC
Technologie: Innere Sphäre

Präzisionsmunition
Beim Einsatz von Präzisionsmunition wird der Ziel-Bewegungsmodifikator um 2 auf ein Minimum von 0 gesenkt.

Eine Tonne Präzisionsmunition enthält nur halb so viel Schuss (abgerundet) wie eine Tonne Standardmunition.

Waffenart: Standard- und leichte Autokanone
Technologie: Innere Sphäre

Schrapnellmunition
Der Standardschadenswert der feuernden Autokanone wird gegen konventionelle Infanterie wie bei einem Angriff durch eine andere Infanterieeinheit wirksam, halber Schaden (abgerundet) gegen alle anderen Einheitstypen. Dieser Schaden gilt zusätzlich zum doppelten Schaden gegen konventionelle Infanterie in offenem Gelände. Der Standardschaden wird gegen Waldfelder verdoppelt.

Waffenart: Standard- und leichte Autokanone
Technologie: Innere Sphäre

Splitterraketen
Der Standardschadenswert der feuernden Lafette wird (ohne Würfeln auf der *Streutreffer-Tabelle*) gegen konventionelle Infanterie wie bei einem Angriff durch eine andere Infanterieeinheit wirksam, kein Schaden bei anderen Einheitstypen oder Gebäuden. Dieser Schaden gilt zusätzlich zum doppelten Schaden gegen konventionelle Infanterie in offenem Gelände. Der Standardschaden wird gegen Waldfelder verdoppelt.

• WÄCHTER-ECM-BEISPIEL •

Waffenart: Standard-LSR/KSR
Technologie: Innere Sphäre

Sprengboje

Bei einem erfolgreichen Angriff erleidet das Ziel 4 Punkte Schaden (6 bei vNARC). Bei einem kritischen Munitionstreffer kommt es zu einer Explosion mit einem Schadenswert von 4 (bei vNARC 6) Punkten Schaden pro verbleibendem Schuss in der Munitionszeile.

Waffenart: NARC/vNARC
Technologie: Innere Sphäre

Störboje

Bei einem erfolgreichen Angriff gilt für das Ziel ein +1-Trefferwurfmodifikator für alle Waffeneinsätze (ZES eingeschlossen), und es kann nicht als Beobachter für indirekten LSR-Beschuss fungieren. Mehrere Störbojen haben keine zusätzlichen Auswirkungen. Störbojen haben keine Auswirkung auf Infanterieeinheiten.

Waffenart: vNARC
Technologie: Innere Sphäre

TARNKAPPENPANZERUNG

Ein Mech mit Tarnkappenpanzerung muss auch mit einer Wächter-ECM-Phalanx ausgerüstet sein. Ist die Tarnkappenpanzerung nicht aktiv, funktioniert die ECM-Phalanx normal. Ist die Tarnkappenpanzerung aktiv, funktioniert die ECM-Phalanx ebenfalls, aber auch der Mech selbst ist betroffen, als befände er sich im Wirkradius feindlicher ECM. Wird das Wächter-ECM zerstört, fällt auch die Tarnkappenpanzerung aus.

Der Spieler kann die Tarnkappenpanzerung in der Endphase jeder Runde ein- oder abschalten. Ein Mech kann das Spiel mit aktiver Tarnkappenpanzerung beginnen, das muss jedoch auf dem Datenbogen vermerkt sein.

Während die Tarnkappenpanzerung aktiv ist, gelten für Angriffe gegen die damit ausgerüstete Einheit zusätzliche Trefferwertmodifikatoren von +1 auf mittlere und +2 auf weite Entfernung. Außerdem kann ein Mech mit aktiver Tarnkappenpanzerung nicht als Sekundärziel angegriffen werden (siehe *Mehrfache Ziele*, S. 109).

Eine aktive Tarnkappenpanzerung erzeugt 10 Punkte Abwärme pro Runde.

Luft-/Raum-Einheiten: Tarnkappenpanzerung hat keine Auswirkungen auf Angriffe durch Luft-/Raum-Einheiten.

Kritische Treffer: Kritische Treffer gegen eine Tarnkappenpanzerung-Zeile haben keine Auswirkung und werden neu ausgewürfelt.

WÄCHTER-ECM-PHALANX

Eine Wächter-ECM-Phalanx hat einen Wirkradius von sechs Feldern und erzeugt eine „Blase" um die damit ausgerüstete Einheit. Die Störwirkung der Wächter-Phalanx wirkt auf alle feindlichen Einheiten innerhalb dieser Blase und auf alle durch die Blase verlaufenden Sichtlinien. Sie hat keine Auswirkungen auf eigene Einheiten.

Im Wächter-ECM-Beispiel *ist der Mech in Feld A auf der Karte* Offenes Gelände #1 *mit einer Wächter-ECM-Phalanx ausgerüstet, deren Wirkradius sechs Felder beträgt. Das betroffene Gebiet ist schattiert dargestellt. Die Phalanx wirkt auf alle feindlichen Einheiten in diesem Gebiet und alle durch das Gebiet verlaufenden feindlichen Sichtlinien. Der Mech in Feld B unterliegt der Störwirkung, da er sich im Wirkradius aufhält. Ein Schuss aus Feld C auf Feld D wäre ebenfalls betroffen, da die SL durch den Wirkradius verläuft. Ein Schuss von Feld C auf Feld E wäre nicht betroffen, da die SL nichf durch den Wirkradius verläuft.*

Innerhalb des Wirkradius hat das Wächter-ECM die folgende Wirkung auf die folgenden Systeme. Eine ECM-Phalanx hat keine Auswirkung auf andere Ortungs- oder Zielerfassungssysteme wie ZES oder Feuerleitcomputer.

Beagle-Sonde: Beagle-Sonden können den ECM-Wirkradius nicht durchdringen. Die Sonde bemerkt jedoch den Störeffekt.

Artemis-IV-FLS: Die ECM-Phalanx blockiert die Wirkung eines Artemis-IV-Feuerleitsystems. Mit Artemis IV ausgerüstete Lafetten können normal durch den Wirkradius abgefeuert werden, verlieren jedoch den Streutreffer-Tabellenbonus.

NARC-Raketenboje: Raketen, die dafür ausgerüstet sind, sich von einer NARC-Boje ins Ziel leiten zu lassen, verlieren den damit verbundenen Streutreffer-Tabellenbonus, falls sich die Boje im Innern der ECM-„Blase" befindet. Auf den NARC-Werfer (Standard und vNARC) hat ECM keine Wirkung.

K³- und K³v-Computer: Ein Wächter-ECM trennt alle K³- und K³v-Einheiten vom Netzwerk. Wird eine K³-Mastereinheit vom Netzwerk getrennt, weil sie in den ECM-Wirkradius gerät, verliert der gesamte von ihr kontrollierte Bereich des Netzwerks (alle ihr entsprechend dem Diagramm auf S. 132 untergeordneten Einheiten) die Verbindung. Nur K³-Einheiten, die eine SL zur Mastereinheit ziehen können, die nicht durch den ECM-Wirkradius verläuft, haben eine Verbindung zum Netzwerk. Befindet sich die Mastereinheit, die die Lanzennetzwerke einer Kompanie verbindet, im ECM-Wirkradius, verlieren die Lanzennetzwerke die Verbindung zueinander, die Lanzenetzwerke selbst funktionieren aber weiter, sofern sie nicht selbst von der Wächter-ECM beeinträchtigt werden.

Wasser: Eine Wächter-ECM-Phalanx in einer oberhalb der Wasseroberfläche liegenden Trefferzone einer Einheit hat keine Wirkung auf unter Wasser befindliche Einheiten. Anders ausgedrückt, um auf Einheiten unter Wasser zu wirken, muss sich die ECM-Phalanx ebenfalls unter Wasser befinden. Die einzige Ausnahme sind Marineeinheiten. Befindet sich eine Wächter-ECM-Phalanx im „Rumpf" einer Marineeinheit auf der Wasseroberfläche, kann sie die Systeme von Einheiten über und unter Wasser stören.

Im K³-Beispiel auf S. 132 sähe die Situation ganz anders aus, wäre der BattleMech in Feld A mit einer Wächter-ECM-Phalanx ausgerüstet. In diesem Fall wären die Einheiten in den Feldern B, C und D vom Netzwerk abgeschnitten, da sie sich maximal sechs Felder weit von der ECM-Phalanx aufhalten.

ZIELERFASSUNGSSYSTEM (ZES)

Ein Zielerfassungssystem markiert eine feindliche Einheit für Angriffe mit den Waffen anderer Einheiten. Statt in der Waffeneinsatzphase führen alle Einheiten, die einen ZES-Trefferwurf durchführen müssen, diesen nach Ende der Bewegungsphase (Luft-/Raum), aber vor Beginn der Waffeneinsatzphase durch (in der normalen Initiative-Reihenfolge).

Für den ZES-Einsatz wird der Trefferwert für einen normalen Waffenangriff errechnet. Im Gegensatz zur Beobachterfunktion für indirekten LSR-Beschuss ist es ohne zusätzlichen Trefferwertmodifikator möglich, dass eine Einheit ein ZES einsetzt und in derselben Runde ihre Waffen einsetzt.

Schlägt der Trefferwurf fehl und das ZES markiert das Ziel nicht, hat dies keine weiteren Auswirkungen. Gelingt der Trefferwurf, ist das Ziel für die Waffeneinsatzphase der laufenden Runde markiert. Die Markierung gilt für beliebig viele Angriffe beliebig vieler ZES-kompatibler Waffen/Munition benutzender Einheiten.

Ein ZES kann keine Infanterie markieren, wohl aber jedes andere Ziel, einschließlich Gebäuden, Hexfeldern usw. (siehe *Ziel* auf S. 42 des Kapitels *BattleTech spielen*).

ProtoMech: Die fünf ProtoMechs eines ProtoMechStrahls können unterschiedliche Ziele für mitgeführte ZES wählen. Falls alle ProtoMechs eines Strahls über ein ZES verfügen, können sie in einer Runde bis zu fünf verschiedene Ziele markieren.

Fahrzeug: Ein im Rumpf eines Fahrzeugs montiertes ZES ist auf das Frontalschussfeld ausgerichtet.

ZUSATZTREIBSTOFFTANKS/-BRENNSTOFFZELLEN

Zusatztreibstofftanks bei einem Mech mit Verbrennungsmotor, die einen kritischen Treffer erleiden, explodieren wie Munition (CASE beschränkt den Schaden einer solchen Explosion). Die Tanks richten internen Schaden in Höhe von 1 Schadenspunkt pro verbleibenden 5 BP Gehen an. Zusatzbrennstoffzellen bei mit Brennstoffzellen angetriebenen Mechs explodieren nicht, aber durch den Schaden ist der gesamte verbleibende Brennstoff in der Trefferzone verloren.

NAHKAMPF

Mechs sind zu sieben verschiedenen Nahkampfattacken fähig: Schlag, Keulenhieb, Stoß, Tritt, Rammen, Todessprung und Nahkampfwaffenangriff (letzterer setzt eine spezielle Nahkampfwaffe wie ein Beil, Schwert oder ähnliches voraus).

Eine Nahkampfattacke ist nur möglich, wenn das Ziel sich in einem angrenzenden Hexfeld und im Frontalschussfeld des angreifenden Mechs befindet (für Ausnahmen siehe Schlag, Rammen und Todessprung).

Die Nahkampfgrundregeln gehen davon aus, dass Angreifer ebenso wie Ziel stehende Mechs auf gleicher Levelhöhe sind. Sonderregeln für andere Einheitstypen, Höhenunterschiede und liegende Mechs folgen ab S. 150.

Luft-/Raum-Einheiten: Luft-/Raum-Einheiten können keine Nahkampfattacken ausführen. Sie besitzen mit dem *Kamikazeangriff* eine eigene Rammflugattacke (siehe S. 241), die jedoch nur zwischen Luft-/Raum-Einheiten eingesetzt werden kann. Eine Luft-/Raum-Einheit kann eine Bodeneinheit nicht absichtlich mit einem Rammflug angreifen.

IndustrieMechs: In der Endphase einer Runde, in der ein IndustrieMech zum Ziel einer erfolgreichen Nahkampfattacke wurde, wird mit 2W6 auf der Tabelle *Kritische Treffer* (S. 124) gewürfelt. Zur Platzierung eventuell ausgewürfelter kritischer Treffer wird nur einmal in der Spalte Front/Rücken der Mech-Trefferzonentabelle gewürfelt. Der führende Spieler würfelt nur einmal pro Runde, unabhängig davon, wie viele erfolgreiche Nahkampfattacken den IndustrieMech treffen.

Infanterie: Infanterieeinheiten können keine Nahkampfattacken im Sinne dieser Regeln ausführen. Sie verfügen über eigene Angriffe (siehe *Mechabwehrangriff*, S. 220).

ProtoMechs: ProtoMechs können keine Nahkampfattacken im Sinne dieser Regeln ausführen. Sie sind jedoch fähig zu einem *Tobsuchtsangriff* (siehe S. 187).

NAHKAMPFMODIFIKATOREN

Nahkampfattacke	Modifikator
Schlag	+0
Keulenhieb	–1
Stoß	–1
Rammen	+0*
Tritt	–2
Todessprung	+0*†

* Wenn eine Einheit eine andere rammt oder mit Todessprung angreift, werden die Pilotenwerte von Angreifer und Ziel verglichen und die Differenz als Modifikator auf den Trefferwert angewendet. Ist der Pilotenwert des Ziels niedriger, wird die Differenz zum Trefferwert addiert; ist der Pilotenwert des Angreifers niedriger, wird die Differenz vom Trefferwert abgezogen.

† Es gelten alle normalen Angriffsmodifikatoren, einschließlich der Sprung-Bewegung des Angreifers, außer den Modifikatoren für Gelände. Für Todessprünge gegen Infanterie gilt ein zusätzlicher Modifikator von +3 (da Infanterie keinen Pilotenwert hat, entfällt der Modifikator für die Pilotenwertdifferenz).

Fahrzeuge: Die einzige mögliche Nahkampfattacke eines Fahrzeugs ist ein Rammangriff.

Angriffe gegen Große Hilfsfahrzeuge und aufgesetzte Raumboote: Wie auf S. 110 festgestellt, gilt für alle Nahkampfattacken auf Große Hilfsfahrzeuge (Luftschiffe und Hilfsflugzeuge eingeschlossen) und aufgesetzte Landungsschiffe ein Trefferwertmodifikator von –2.

Initiative und Versetzen: Würde ein Rammen, Stoß oder Todessprung einer Einheit das Ziel des Rammens, Stoßes oder Todessprungs einer anderen Einheit versetzen, wird die Nahkampfattacke der Einheit mit der niedrigeren Initiative zuerst ausgespielt. Gehören beide angreifende Einheiten zur selben Seite, kann der führende Spieler entscheiden, welche Nahkampfattacke zuerst erfolgt. Wird das Ziel einer Attacke dadurch abgedrängt, bevor die ausstehende Nahkampfattacke durchgeführt werden konnte, und es befindet sich ein anderes mögliches Ziel im selben Hexfeld, wird die Attacke mit einem zusätzlichen Modifikator von +1 normal gegen das neue Ziel ausgeführt. Bietet sich kein Ausweichziel auf diese Weise an, schlägt die Attacke fehl.

Mehrfache Nahkampfattacken: Ein Mech kann in einer Runde nur eine Nahkampfattacke durchführen: Schlag, Keulenhieb, Stoß, Rammen, Tritt, Todessprung oder Nahkampfwaffenangriff. Selbst wenn ein Mech über zwei Nahkampfwaffen (gleicher oder verschiedener Art) verfügt, kann er nur einen Nahkampfwaffenangriff pro Runde ausführen. Bei einem Schlag kann der Mech wahlweise mit einem oder beiden Armen zuschlagen (siehe *Schlag*, S. 144).

Stillgelegte Ziele: Für die Ermittlung von Zielen für Rammen, Rammflug, Todessprung und ähnliche Attacken werden Einheiten, die die laufende Runde stillgelegt oder mit bewusstlosem Krieger begonnen haben, behandelt, als hätten sie ihre Bewegung bereits durchgeführt.

Wasser

Die folgenden Regeln gelten für Nahkampfattacken zwischen Einheiten in Wasserwaben.

Eine erfolgreiche Nahkampfattacke unter Wasser richtet halben normalen Schaden (abgerundet) an. Dies gilt auch für einen Rammangriff durch ein Schiff oder aufgetauchtes U-Boot. Eine Nahkampfattacke gegen ein Schiff gilt nur als Unterwasserangriff, wenn sie unter Wasser beginnt. Es gilt also nicht als eine Unterwassernahkampfattacke, wenn ein Schiff eine Einheit rammt.

Wassertiefe 1: Ein in Wassertiefe 1 stehender Mech kann eine beliebige Nahkampfattacke ausführen, sofern die Einheit die normalen Voraussetzungen für diese Art des Angriffs erfüllt. Die Nahkampfattacke kann jedoch nicht gegen ein Ziel unter Wasser erfolgen, es sei denn, sie findet unter Wasser statt. Ein Mech, der in Wassertiefe 1 neben einem getauchten U-Boot in einer angrenzenden Wabe steht, kann es nur mit einem Tritt angreifen, da dieser vollständig unter Wasser erfolgt. Der Mech kann keine andere Nahkampfattacke gegen das U-Boot durchführen, auch keinen Rammangriff oder Todessprung, da ein Teil dieser Attacken außerhalb des Wasser stattfände.

Wassertiefe 2+: Ein in Wassertiefe 2 oder tiefer stehender Mech kann die folgenden Nahkampfattacken durchführen, sofern die Einheit die normalen Voraussetzungen für diese Art des Angriffs erfüllt: Schlag, Keulenhieb, Stoß, Rammen, Tritt, Nahkampfwaffenangriff.

BASISTREFFERWERT

Der Basistrefferwert für eine Nahkampfattacke entspricht dem Pilotenwert der angreifenden Einheit (siehe *Spielwerte*, S. 39).

MODIFIZIERTER TREFFERWERT

Der modifizierte Trefferwert entspricht dem Basistrefferwert zuzüglich dem Modifikator für die gewählte Nahkampfattacke wie auf der Tabelle Nahkampfmodifikatoren angegeben, sowie alle sonstigen normalen Modifikatoren für Angriffe wie Angreifer-Bewegung, Ziel-Bewegung, Aktivatorschäden, Gelände und so weiter, soweit nicht in den Regeln für die spezielle Nahkampattacke anders angegeben. Die einzigen Ausnahmen sind die Modifikatoren für Abwärme und Sensoren, die grundsätzlich nicht zur Anwendung kommen.

Wie beim Waffeneinsatz schlägt eine Nahkampfattacke in jedem Fall fehl, falls der modifizierte Trefferwert größer als 12 ist. Stellt ein Spieler fest, dass die bereits angesagte Nahkampfattacke einer Einheit in jedem Fall fehlschlägt, kann er auf den Angriff verzichten und braucht dadurch keinen Pilotenwurf für eine fehlgeschlagene Nahkampfattacke durchzuführen. Bei einem modifizierten Trefferwert von 2 oder weniger trifft die Nahkampfattacke in jedem Fall.

SCHLAG (NUR MECHS)

Innerhalb einer Runde kann ein Mech einmal mit einem oder beiden Armen zuschlagen. Falls er mit beiden Armen zuschlägt, wird für jeden Arm ein eigener Trefferwurf durchgeführt. Er kann mit einem Arm zuschlagen oder die dort montierten Waffen abfeuern, aber nicht beides. In Torso, Kopf oder Beinen montierte Waffen können in derselben Runde wie ein Schlag eingesetzt werden, ohne dass dies Auswirkungen auf den Schlag hat.

Schlagattacken sind nur gegen Ziele in Frontal- oder Seitenschussfeldern eines Mechs gestattet. Befindet sich das Ziel in einem Seitenschussfeld, kann es nur mit dem Arm auf der betreffenden Seite angegriffen werden.

Mit einem Arm, dessen Schultergelenk einen kritischen Treffer erlitten hat, ist kein Schlag möglich. Aktivatorschäden am ausführenden Arm erschweren einen Schlag und reduzieren die Schadenswirkung.

MECH-SCHLAGTREFFERZONEN

	zweibeinig		
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

	vierbeinig		
1W6	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
1	Linker Torso	Linkes Vorderbein/ Linkes Hinterbein	Rechter Torso
2	Linker Torso	Linker Torso	Rechter Torso
3	Torso Mitte	Torso Mitte	Torso Mitte
4	Linkes Vorderbein	Rechter Torso	Rechtes Vorderbein
5	Linkes Hinterbein	Rechtes Vorderbein/ Rechtes Hinterbein	Rechtes Hinterbein
6	Kopf	Kopf	Kopf

Zur Feststellung des Zielwerts für einen Schlag, siehe *Modifizierter Trefferwert* auf S. 144.

Eine Schlagattacke hat einen Schadenswert von 1 pro angefangenen 10 Tonnen Masse des Angreifers. Der Schaden wird für jeden beschädigten oder fehlenden Ober- und/oder Unterarmaktivator halbiert. Anders ausgedrückt, sind beide Armaktivatoren beschädigt oder nicht vorhanden, sinkt der Schadenswert des Schlags auf ein Viertel des Normalwerts (abgerundet, Minimum 1).

Wo ein Schlag das Ziel trifft, wird mit 1W6 auf der entsprechenden Spalte der Mech-Schlagtrefferzonentabelle für die Bauart des Ziels (zwei- oder vierbeiniger Mech) ausgewürfelt.

Mehrfache Ziele: Ein Mech kann ohne Anwendung des Sekundärziel-Modifikators mit beiden Armen zwei verschiedene Ziele schlagen.

Fehlende Aktivatoren: Für einen Schlag benötigt ein Mech keine Hände (oder Handaktivatoren). Für Mechs ohne Hand am schlagenden Arm gilt jedoch ein +1-Modifikator für den fehlenden Handaktivator. Ebenso gilt für Mechs, die ohne Unterarmaktivator am schlagenden Arm konstruiert sind, ein Modifikator von +2 auf den Trefferwert (für fehlende Unterarm- und Handaktivatoren; der +1-Modifikator für das Fehlen der Hand entfällt). Außerdem richtet der Schlag nur den halben normalen Schaden (abgerundet) an.

Ein Grasshopper *mit Pilotenwert 5 und einem beschädigten Oberarmaktivator schlägt einen* JagerMech *(eine zweibeinige Einheit) in lichtem Wald mit der Faust auf die rechte Seite. Da der* Grasshopper *einen beschädigten Armaktivator hat, addiert der Spieler einen +2-Modifikator und halbiert den Schaden (abgerundet). Keine der beiden Einheiten hat sich bewegt, so dass der modifizierte Trefferwert 8 beträgt: 5 (Pilotenwert) +2 (Armaktivatorschaden) +1 (lichter Wald) = 8. Der Spieler würfelt 8 und der Schlag trifft. Der* Grasshopper *wiegt 70 Tonnen, also hat sein Schlag einen normalen Schadenswert von 7 (70 durch 10), aber durch den Aktivatorschaden wird er auf 3 reduziert.*

Der angreifende Spieler würfelt eine 3 auf der Mech-Schlagtrefferzonentabelle, also trifft der Schlag die Torsomitte des Ziels.

KEULENHIEB GEGEN MECH

Um eine andere Einheit mit einer Keule angreifen zu können, benötigt ein Mech unbeschädigte Schultergelenke und Handaktivatoren an beiden Armen, und der Mech darf in der aktuellen Runde keine in den Armen montierte Waffen eingesetzt haben (Waffen in Torso, Kopf oder Beinen dürfen eingesetzt worden sein). Das Ziel muss sich im Frontalschussfeld befinden.

Zur Feststellung des Zielwerts für einen Keulenhieb, siehe *Modifizierter Trefferwert* auf S. 144.

Ein Keulenhieb hat einen Schadenswert von 1 pro 5 Tonnen Masse des angreifenden Mechs. Der Angriff wird normal auf der Mech-Trefferzonentabelle ausgewürfelt.

Fehlende Aktivatoren: Um eine Keule einsetzen zu können, benötigt ein Mech Hände (oder Handaktivatoren). Für Mechs mit beschädigten Ober- oder Unterarmaktivatoren gilt ein +2-Modifikator auf den Trefferwert für jeden beschädigten Aktivator.

EINE KEULE FINDEN

Wenn ein Angriff einem Mech einen Arm oder Bein abreißt, bleibt dieses im betreffenden Hexfeld liegen. Mechs, die sich später in diesem Feld aufhalten, können den Arm oder das Bein aufheben und als riesige Keule für beliebig viele Hiebe benutzen. In der Runde, in der er eine Keule aufhebt, darf ein Mech weder Waffen einsetzen noch eine Nahkampfattacke ausführen.

Auch andere Objekte können als Keule verwendet werden. Befindet sich der Mech in einem Waldfeld oder einem mit Kettensäge oder Doppelkettensäge gerodeten ehemaligen Waldfeld, kann er einen Baum ausreißen und als Keule benutzen. Ausgerissene Bäume können nur für einen einzigen Keulenhieb benutzt werden.

Auch Stahlträger aus zu Schutt reduzierten mittelschweren, schweren oder hochdichten Gebäuden können ebenfalls als Keulen eingesetzt werden. Um im Schutt eines Hexfelds nach einem geeigneten Stahlträger zu suchen, muss sich der Mech im betreffenden Feld aufhalten. Der führende Spieler würfelt in der Waffeneinsatzphase mit 2W6. In den Trümmern eines mittelschweren Gebäudes ist ein Wurf von 7 oder höher notwendig, um einen Stahlträger zu finden, im Schutt eines schweren Gebäudes eine 6 oder höher, und in den Ruinen eines hochdichten Baus 5 oder höher. Stahlträger können für beliebig viele Keulenhiebe benutzt werden.

Ansonsten hat eine Keule keine Auswirkungen auf einen Mech, abgesehen davon, dass sie beide Hände mit Beschlag belegt.

NAHKAMPFWAFFEN-ANGRIFFE EINES MECHS

An Mechs können die verschiedensten Zusatzausrüstungen montiert werden. Ein Teil davon, wie Beil und Schwert, sind speziell zum Austeilen von Schaden gedacht, aber die meisten haben eigentlich eine andere Funktion. Durch die Beweglichkeit und Kraft eines Mechs kann er jedoch auch diese Ausrüstung im Nahkampf einsetzen. Auch dabei entspricht der Basistrefferwert dem Pilotenwert des MechKriegers (siehe *Basistrefferwert*, S. 42).

• STOSSDIAGRAMM •

Ein Mech kann in einer Runde entweder einen Nahkampfwaffenangriff mit einem entsprechend ausgerüsteten Arm ausführen oder eine an diesem Arm montierte Waffe abfeuern, aber nicht beides.

Die Tabelle Nahkampfwaffenangriffe führt die verschiedenen Ausrüstungen auf, die ein Mech im Nahkampf einsetzen kann, zusammen mit relevanten Informationen wie Trefferwertmodifikatoren, Schadenswert, zu benutzende Trefferzonentabelle usw.

Kritische Treffer: Ebenso wie bei Waffen genügt ein kritischer Treffer auf eine Bauteilzeile der in der Tabelle aufgeführten Ausrüstungen, um diese zu zerstören und für den Rest des Spiels unbrauchbar zu machen.

STOSS EINES MECHS

Ein Mech kann einen anderen stehenden Mech mit beiden Armen stoßen. Der Zielmech kann in derselben Runde keinen Rammangriff durchführen.

In der Runde, in der er einen Stoßangriff durchführt, darf ein Mech keine Armwaffen einsetzen. Waffen in Torso, Kopf und Beinen können normal eingesetzt werden. Das Ziel eines Stoßes muss sich im Hexfeld unmittelbar vor dem Angreifer befinden (basierend auf seiner an den Füßen erkennbaren Ausrichtung, nicht an der Richtung, in die der möglicherweise gedrehte Torso blickt).

Zur Feststellung des Zielwerts für einen Stoß, siehe *Modifizierter Trefferwert* auf S. 144.

Bei einem erfolgreichen Stoß erleidet das Ziel keinen Schaden. Stattdessen wird der Zielmech in Stoßrichtung in das angrenzende Hexfeld abgedrängt, und der angreifende Mech rückt in das bis dahin vom Ziel besetzte Feld vor (im Gegensatz zu einem Rammangriff erfordert das

NAHKAMPFWAFFENANGRIFF

Waffe	Trefferwurf-Modifikator	Schaden	Trefferzonen-tabelle	Schussfeld**	3fM	Trefferwert / Schaden
Abrissbirne	+1	8§	Standard	Frontal	—	Ja/—
Beil	–1	1/5t††	Standard*	Arm	Ja	Ja/Ja
Bohrer	–1	4	Standard	Arm	—	Ja/—
Dampframme	+2	9	Standard	Frontal	—	Ja/—
Doppelkettensäge	±0	7	Standard	Arm	—	Ja/—
Einziehbare Klinge	–2	1/10t‡	Standard*	Arm	Ja	Ja§§/Ja
Felsensäge	+1	5	Standard	Arm	—	Ja/—
Kettensäge	±0	5	Standard	Arm	—	Ja/—
Ladeschaufel	+1	6	Standard	Arm	Ja	Ja/Ja
Mähdrescher	–2	3†	Standard	Arm	—	Ja/—
Schweißbrenner	±0	5‡‡	Schlag	Arm	—	Ja/—
Schwert	–2	1/10t+1‡	Standard*	Arm	Ja	Ja/Ja

* Normaler Wurf auf der Mech-Trefferzonentabelle, falls der führende Spieler nicht bei Ansage der Nahkampfattacke erklärt, bei Erfolg auf der Schlag- oder Tritt-Trefferzonentabelle zu würfeln. In diesem Fall gilt ein zusätzlicher +4-Modifikator auf den Trefferwert, zusätzlich auch zum Standardtrefferwertmodifikator für die Waffe (gilt nicht, wenn die Wahl von Schlag- bzw. Tritt-Trefferzonentabelle durch Höhenunterschied erzwungen wird, siehe S. 150).

** Frontal: Das Ziel muss sich im Frontalschussfeld des Mechs befinden. Arm: Das Ziel muss sich in Frontalschussfeld oder dem eingesetzten Arm entsprechendem Seitenschussfeld befinden.

† 1W6 gegen konventionelle Infanterie

†† Ein erfolgreicher Angriff richtet 1 Punkt Schaden pro 5 t Masse des Angreifers an.

‡ Ein erfolgreicher Angriff richtet 1 Punkt Schaden pro 10 t Masse des Angreifers (aufgerundet) + 1 für das Schwert an.

‡‡ Wird ein Schweißbrenner im Nahkampf eingesetzt, erzeugt er 2 Punkte Abwärme.

§ Bei einem Trefferwurf von 2 hat die Abrissbirne statt des Ziels den Angreifer getroffen. Dies wird als erfolgreicher Angriff mit halbem Schaden behandelt und auf der Frontspalte der Trefferzonentabelle ausgewürfelt. Unmittelbar nach Anwendung des Schadens ist ein erfolgreicher Pilotenwurf notwendig, damit der Mech nicht stürzt.

§§ Ein Schaden am Handaktivator oder sein Fehlen an dem mit einer einziehbaren Klinge ausgerüsteten Arm hat keine Auswirkung auf den Trefferwert des Angriffs.

keine zusätzlichen BP). Außerdem muss der Verteidiger einen Pilotenwurf durchführen, um festzustellen, ob er stürzt. Siehe auch *Versetzen von Einheiten* auf S. 151.

Mehrfaches Stoßen: Pro Runde ist nur ein Stoß gegen ein einzelnes Ziel möglich. Stoßen sich zwei Mechs gegenseitig, werden beide Attacken aufgelöst und gegeneinander aufgerechnet. Schlagen beide Stöße fehl, geschieht nichts. Gelingen beide Stöße, bleiben beide Mechs, wo sie sind, und für beide wird ein Pilotenwurf fällig, bei dessen Fehlschlag sie stürzen. Gelingt nur ein Stoß, wird dieser wie üblich aufgelöst.

Verbotenes Gelände: Enthält das Feld, in das die Zieleinheit abgedrängt würde, für Mechs verbotenes Gelände (außer wenn es sich um Feld mehr als zwei Level tiefer als das aktuelle Feld der Einheit handelt, was einen Sturz zur Folge hätte; siehe *Versetzen*, S. 151), bewegen sich weder Ziel noch Angreifer. Alle anderen Effekte eines erfolgreichen Stoßangriffs gelten trotzdem, insbesondere der Pilotenwurf, um einen Sturz zu vermeiden.

Schultergelenke: Für jedes beschädigte Schultergelenk des Angreifers gilt ein Modifikator von +2 auf den Trefferwert.

Gelingt im Stoßdiagramm dem Mech in Feld B der Karte Offenes Gelände #1 *ein Stoß gegen den Mech in Feld A, wird dieser nach Feld C abgedrängt. Der Mech in Feld D würde ihn mit einem erfolgreichen Stoß nach Feld E versetzen. In beiden Fällen muss der Spieler des Zielmechs einen Pilotenwurf durchführen, um festzustellen, ob der Mech sich auf den Füßen halten kann, und der angreifende Mech rückt nach Feld A vor. Der Mech in Feld A kann keinen der beiden Gegner stoßen, da keiner von ihnen sich direkt vor ihm befindet.*

Tritt (auf Mech)

In der Runde, in der ein Mech ein Ziel tritt, dürfen keine im tretenden Bein montierte Waffen feuern. Um einen Trittangriff durchführen zu können, benötigt ein Mech unbeschädigte Hüftgelenke, und das Ziel der Attacke muss sich in einem der drei auf der Frontseite angrenzen Hexfelder befinden (basierend auf seiner an den Füßen erkennbaren Ausrichtung, nicht an der Richtung, in die der möglicherweise gedrehte Torso blickt).

Zur Feststellung des Zielwerts für einen Tritt, siehe *Modifizierter Trefferwert* auf S. 144.

Ein Tritt hat einen Schadenswert von 1 pro 5 Tonnen Masse des Angreifers. Der Tritt eines 70 Tonnen schweren *Grasshopper* beispielsweise richtet 14 Punkte Schaden an. Wo ein Tritt das Ziel trifft, wird mit 1W6 auf der entsprechenden Spalte der Mech-Tritttrefferzonentabelle für die Bauart des Ziels (zwei- oder vierbeiniger Mech) ausgewürfelt.

Für einen von einem Tritt getroffenen Mech wird unabhängig von der ermittelten Trefferzone ein Pilotenwurf notwendig. Für einen tretenden Mech wird ein Pilotenwurf notwendig, falls die Attacke ihr Ziel verfehlt.

Kritischer Schaden: Der erzielte Schaden wird für jeden beschädigten Ober- und/oder Unterschenkelaktivator im tretenden Bein halbiert. Anders ausgedrückt, sind beide Beinaktivatoren beschädigt, sinkt der Schadenswert des Schlags auf ein Viertel des Normalwerts (abgerundet).

Vierbeinige Mechs: Ein Quad-Mech kann auch ins Rückenschussfeld treten, aber nicht nach vorne und hinten in derselben Runde. Der Tritt wird bis auf einen zusätzlichen Trefferwertmodifikator von +1 normal aufgelöst. Ein vierbeiniger Mech kann nicht ins Rückenschussfeld austreten, falls er in der laufenden Runde bereits in den Hinterbeinen montierte Waffen eingesetzt hat.

Infanterie: Ein Mech kann eine Infanterieeinheit im selben Feld treten oder zertrampeln. Für eine derartige Attacke gilt ein Trefferwertmodifikator von +3.

Fahrzeuge: Ein Mech kann ein Fahrzeug im selben Feld treten oder zertrampeln. Die Angriffsrichtung wird zufällig ermittelt.

Rammen

In der Runde, in der eine Einheit einen Rammangriff durchführt, darf sie keine Waffen einsetzen. Das zu rammende Ziel muss sich zu Beginn der Nahkampfphase im Hexfeld unmittelbar vor dem Angreifer befinden (basierend auf deren Ausrichtung, nicht an der Richtung, in die ein möglicherweise gedrehter Mechtorso blickt).

Ein Rammangriff muss in der Bewegungsphase (Boden) erklärt werden, wird aber wie alle anderen Nahkampfattacken in der Nahkampfphase aufgelöst. Daher kann der Angreifer nur Einheiten rammen, die ihre Bewegung beendet haben, und eine Einheit, die einen Rammangriff erklärt hat, kann nicht ihrerseits Ziel eines Rammangriffs oder Todessprungs werden, da sie ihre Bewegung erst am Ende der Nahkampfphase beendet.

Die rammende Einheit muss BP aufwenden, um das Zielfeld zu betreten, ob der Rammangriff Erfolg hat oder nicht. Verfügt eine Einheit in der Bewegungsphase (Boden) nicht über ausreichend Bewegungspunkte, um das Zielfeld zu betreten, kann sie keinen Rammangriff durchführen.

Zur Feststellung des Zielwerts für einen Rammangriff, siehe *Modifizierter Trefferwert* auf S. 144.

Erleidet der angreifende Mech in der Waffeneinsatzphase Schaden, der einen Pilotenwurf erzwingt, wird dieser normal ausgeführt. Bei einem gescheiterten Wurf schlägt das Rammen in jedem Fall fehl. Der Sturz wird ganz normal am Ende der Waffeneinsatzphase ausgespielt. Stürzt die Einheit in ein Pflasterfeld, wird dies als Rutschen behandelt und am Ende der Waffeneinsatzphase aufgelöst. Sie rutscht für eine Anzahl Felder entsprechend der Hälfte der Felder, die sie in der Bewegungsphase betreten hat. Falls sie in das Hexfeld der Einheit rutscht, die sie rammen wollte, kommt es zu einem unabsichtlichen Rammangriff (siehe *Rutschen*, S. 62).

MECH-TRITTTREFFERZONEN

zweibeinig			
1W6	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
1–3	Linkes Bein	Rechtes Bein	Rechtes Bein
4–6	Linkes Bein	Linkes Bein	Rechtes Bein

vierbeinig			
1W6	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
1-3	Linkes Vorderbein	Rechtes Vorderbein/Rechtes Hinterbein	Rechtes Vorderbein
4-6	Linkes Hinterbein	Linkes Vorderbein/Linkes Hinterbein	Rechtes Hinterbein

Erleidet das Ziel in der Waffeneinsatzphase Schaden, der einen Pilotenwurf erzwingt, und der Wurf schlägt fehl, so dass die Einheit stürzt, kann der Rammangriff nicht stattfinden (siehe *Nahkampfattacken gegen liegende Mechs*, S. 150).

BP-Verlust: Ein Rammangriff ist auch nach einem BP-Verlust durch erlittenen Schaden in der laufenden Runde noch möglich.

Mehrfache Ziele: Eine Einheit kann innerhalb einer Runde nur zum Ziel eines Angriffs durch Rammen oder Todessprung werden.

Verbotenes Gelände: Ein Rammangriff ist nicht möglich (darf nicht erklärt werden), falls die Zieleinheit sich in für den Angreifer verbotenem Gelände befindet,

Ungewöhnliche Ziele: Ein Mech oder Fahrzeug kann ein Gebäude rammen oder unter gewissen Umständen ein Gebäude oder Hügelfeld unabsichtlich rammen.

Infanterie: Infanterieeinheiten können Rammangriffe weder ausführen noch ihr Ziel werden.

ProtoMechs: ProtoMechs können nicht gerammt werden.

Fahrzeuge: Alle Fahrzeuge mit Ausnahme von Senkrechtstartern, BEF, Luftschiffen und Hilfsflugzeugen können einen Rammangriff ausführen. Fahrzeuge können andere Fahrzeuge rammen, aber nicht zum Ziel des Rammangriffs eines Mechs werden.

SCHADEN

Gelingt der Rammangriff, nehmen beide Einheiten durch die Kollision Schaden. Das Ziel erleidet 1 Punkt Schaden pro 10 Tonnen Masse des Angreifers mal der Anzahl Hexfelder, die der Angreifer vor Erreichen des Zielfelds in der Bewegungsphase betreten hat (aufgerundet). Das Zielfeld wird bei dieser Berechnung also nicht mitgezählt. Der Angreifer erleidet 1 Punkt Schaden pro 10 Tonnen Masse des Ziels (aufgerundet).

Der beim Rammangriff angerichtete Schaden wird in 5er-Gruppen aufgeteilt und separat auf der entsprechenden Trefferzonentabelle ausgewürfelt.

Rammt eine Einheit ein Gebäude, nimmt dieses normalen Schaden (siehe *Angriffe auf Einheiten in Gebäuden*, S. 171). Für den angreifenden Krieger wird ein Piloten-/Fahrerwurf mit einem Modifikator von +3 zusätzlich zum Gebäudemodifikator notwendig, um festzustellen, ob die Einheit beim Betreten des Gebäudefelds Schaden nimmt (siehe *Bewegung durch Gebäude*, S. 167). Bricht die rammende Einheit durch mehrere Gebäudefelder, werden in jedem davon alle entsprechenden Piloten-/Fahrerwürfe fällig.

Fahrzeuge: Rammt ein Fahrzeug einen stehenden Mech, wird der Schaden auf der Mech-Tritt-Trefferzonentabelle ausgewürfelt. Gegen ein anderes Fahrzeug oder einen liegenden Mech gelten die normalen Regeln zur Trefferzonenermittlung.

Gleichgültig, ob ein Fahrzeug einen erfolgreichen Rammangriff durchführt oder sein Ziel wird, muss der führende Spieler zusätzlich zu allen eventuell durch erlittenen Schaden nötig werdenden Würfen sofort auf der Tabelle *Antriebsschäden* (S. 193) würfeln.

Ungewöhnliche Ziele: Bei einem Rammangriff auf Ziele ohne Tonnage wie Gebäude oder Hügelfelder (zum Beispiel durch Rutschen), wird zur Berechnung des Schadens beim Angreifer dessen eigene Tonnage an Stelle der Zieltonnage herangezogen. Für die Zwecke dieser Regel gelten auch Landungsschiffe als ungewöhnliche Ziele.

Ein 65 Tonnen schwerer JagerMech *bewegt sich 5 Felder weit und erklärt einen Rammangriff auf einen anderen BattleMech. Bei einer erfolgreichen Attacke erleidet das Ziel 33 Punkte Schaden (6,5 für die Tonnage des* JagerMech *mal 5 für die zurückgelegte Entfernung, aufgerundet).*

POSITION NACH DEM ANGRIFF

Hat ein Rammangriff Erfolg, bewegt sich das Ziel wie nach einem Stoß, und der Angreifer rückt ins Zielfeld vor (siehe *Versetzen*, S. 151). Verfehlt der Rammangriff das Ziel, bewegt sich die angreifende Einheit in das Hexfeld rechts oder links neben ihr eigenes Frontalschussfeld.

Verbotenes Gelände: Enthält das Feld, in das die Zieleinheit abgedrängt würde, für diesen Einheitstyp verbotenes Gelände (außer wenn es sich um Feld mehr als zwei Level tiefer als das aktuelle Feld der Einheit handelt, siehe *Versetzen*, S. 151), bewegen sich weder Ziel noch Angreifer. Alle anderen Effekte eines erfolgreichen Rammangriffs gelten trotzdem, insbesondere der Pilotenwurf, um einen Sturz zu vermeiden.

STURZ

Nach einem erfolgreichen Rammangriff wird für Angreifer- und Zielmech ein Pilotenwurf mit einem Modifikator von +2 sowie allen sonstigen anwendbaren Modifikatoren notwendig, um festzustellen, ob er im aktuellen Hexfeld stürzt.

Busosenshi Seyla Teresa Martinez von Sorenson's Sabres (Haus Kurita) führt einen Todessprung aus.

TODESSPRUNG (NUR MECH)

Ein verzweifelter MechKrieger in einem sprungfähigen Mech kann ein Ziel buchstäblich anspringen und das volle Gewicht seiner Maschine auf den Gegner hinabstürzen lassen. Diese Art von Angriff,

unter MechKriegern „Todessprung“ genannt, ist äußerst schwierig und beschädigt in jedem Fall die für eine derartige Belastung nicht ausgelegten Beine des Angreifermechs. Daher setzen MechKrieger diesen Angriff normalerweise nur ein, wenn ihnen keine andere Wahl bleibt.

Um einen Todessprung ausführen zu können, muss der Angreifer über ausreichend Sprung-BP verfügen und in der Lage sein, in das Feld zu springen, in dem sich das Ziel befindet. Der Angreifer springt in das Feld des Ziels, erreicht es jedoch erst in der Nahkampfphase (siehe rechts, *Waffeneinsatzphase*).

Ein Todessprung muss in der Bewegungsphase (Boden) erklärt werden, wird aber wie alle anderen Nahkampfattacken in der Nahkampfphase aufgelöst. Daher kann der Angreifer nur Einheiten angreifen, die ihre Bewegung beendet haben, und eine Einheit, die einen Todessprung erklärt hat, kann nicht ihrerseits Ziel eines Todessprungs oder Rammangriffs werden, da sie ihre Bewegung erst am Ende der Nahkampfphase beendet.

Ein Mech beim Todessprung kann Ziel von Waffeneinsätzen aber nicht von Nahkampfattacken werden.

Mehrfache Angriffe: Eine Einheit kann innerhalb einer Runde nur zum Ziel eines Todessprunges oder Rammangriffs werden.

Getauchte Marineeinheiten und Luft-/Raum-Einheiten: Einheiten dieser Typen können nicht zum Ziel eines Todessprungs werden.

Stapelobergrenze: Während des Todessprungs zählt ein Mech nicht gegen Stapelobergrenzen. Sobald der Angriff fertig ausgeführt ist, gelten die normalen Stapelregeln (siehe *Stapeln*, S. 57).

• TODESSPRUNGDIAGRAMM •

WAFFENEINSATZPHASE

Der angreifende Mech kann in der Runde, in der er den Todessprung durchführt, keine Waffen einsetzen.

In der Waffeneinsatzphase gilt der Angreifer als in Angriffsrichtung an das Zielfeld angrenzend und in Angriffsrichtung ausgerichtet. Verläuft der Sprungweg genau zwischen zwei an das Ziel angrenzenden Hexfeldern, muss der angreifende Spieler festlegen, aus welchem der beiden sein Mech angreift. Zur Sichtlinienermittlung gilt der angreifende Mech als in der Luft über diesem Feld befindlich, und zwar ein Level höher als das höhere von Zielfeld oder „aktuellem“ Feld des Angreifers.

Zur Feststellung des Zielwerts für einen Todessprung, siehe *Modifizierter Trefferwert* auf S. 144.

Ist der Angriff erfolgreich, nehmen beide Mechs wie weiter unten beschrieben Schaden. Verfehlt der Angriff sein Ziel, stürzt der angreifende Mech ab und nimmt Schaden wie im nächsten Absatz unter Sturz beschrieben.

Sturz: Nimmt der angreifende Mech in der Waffeneinsatzphase Schaden, der einen Pilotenwurf erzwingt, wird dieser normal ausgeführt. Bei einem gescheiterten Wurf schlägt der Todessprung in jedem Fall fehl. Der Sturz und die Position des Angreifers werden wie unten beschrieben festgestellt.

Im Todessprungdiagramm führt ein Jenner *auf der Karte* Waldgebiet *aus Feld A einen Todessprung gegen einen* Atlas *in Feld B durch. Das Diagramm zeigt den Sprungweg des* Jenner. *Während der Waffeneinsatzphase befindet sich der* Jenner *für Spielzwecke in Feld C und auf Level 2, also ein Level höher als das Ziel. Der* Atlas *kann mit allen Waffen, die Feld C abdecken, auf ein Feld Entfernung, auf die Frontseite des* Jenner *feuern. Andere Einheiten auf der Karte können auf den* Jenner *feuern, sofern sie eine freie Sichtlinie nach Feld C mit einer SL-Höhe von Level 4 ziehen können.*

SCHADEN BEIM ZIEL

Zur Feststellung des durch einem Todessprung beim Ziel angerichteten Schadens wird die Tonnage des angreifenden Mechs durch 10 geteilt und das Ergebnis mal 3 genommen und aufgerundet. Ein 35 t schwerer *Jenner* beispielsweise richtet 11 Punkte Schaden an.

Der Schaden wird in 5er-Gruppen aufgeteilt und separat mit 1W6 auf der Mech-Schlagtrefferzonentabelle auf Trefferzonen verteilt. Die Angriffsrichtung wird in gerader Linie vom Ausgangsfeld des Sprungs ermittelt.

HÖHENUNTERSCHIEDE

Ziel ist:	Erlaubte Nahkampfattacke
1 Level höher stehender Mech	Rammen, Schlag (Tritt-Tabelle), Keulenhieb (Tritt-Tabelle), Nahkampfwaffe (Tritt-Tabelle)
1 Level tiefer stehender Mech	Rammen, Tritt (Schlag-Tabelle), Keulenhieb (Schlag-Tabelle), Nahkampfwaffe (Schlag-Tabelle)
Liegender Mech, ProtoMech, Fahrzeug oder Infanterie 1 Level höher	Schlag, Keulenhieb, Nahkampfwaffe
Liegender Mech, ProtoMech, Fahrzeug oder Infanterie 1 Level tiefer	Keine

Anmerkung: Ein Todessprung gegen ein gültiges Ziel ist immer erlaubt, sofern der Mech über die nötigen Sprung-BP verfügt.

Fahrzeuge: Ein erfolgreicher Todessprung gegen ein Fahrzeug wird auf der Frontspalte der Fahrzeug-Trefferzonentabelle ausgewürfelt.

Liegender Mech: Ein erfolgreicher Todessprung gegen einen liegenden Mech wird auf der Rückenspalte der *Mech-Trefferzonentabelle* ausgewürfelt (siehe S. 119).

SCHADEN BEIM ANGREIFER

Zur Ermittlung des entstandenen Schadens beim Angreifer wird dessen Tonnage durch 5 geteilt. Das Ergebnis wird in 5er-Gruppen aufgeteilt und separat mit 1W6 auf der Frontspalte der *Mech-Tritttrefferzonentabelle* (siehe S. 147) auf Trefferzonen verteilt.

POSITION NACH DEM ANGRIFF

Bei einem Todessprung landet der Angreifer im Hexfeld des Ziels. Ist der Angriff erfolgreich, wird das Ziel in das der Angriffsrichtung gegenüberliegende angrenzende Kartenfeld abgedrängt. Schlägt der Angriff fehl, bewegt sich das Ziel in ein angrenzendes Feld nach Wahl seines Spielers, selbst wenn es immobil ist oder am Boden liegt. Diese Bewegung kann zu einem unabsichtlichen Sturz oder einem Dominoeffekt führen, oder sogar zu einem Pilotenwurf wegen Betreten eines Gebäudefelds (siehe *Versetzen*, S. 151).

Kann das Ziel nicht in das normalerweise vorgesehene Hexfeld abgedrängt werden, etwa, weil dessen Gelände für diesen Einheitstyp verboten ist, wird es in ein so nahe wie möglich an diesem Feld befindliches Hexfeld abgedrängt. Hätte der Todessprung das Ziel also normalerweise zum Beispiel durch Hexseite A abgedrängt, überprüft der führende Spieler zuerst, ob ein Versetzen durch Hexseite B oder F möglich ist, dann durch Hexseite C oder E und schließlich durch Hexseite D. Stehen zwei gleich weit entfernte Felder zur Auswahl, beispielsweise B und F, steht dem Spieler die Wahl zwischen ihnen frei.

Sind alle angrenzenden Felder unpassierbar, kann die Einheit nicht abgedrängt werden. Der Zielmech könnte sich zum Beispiel auf Level-0-Gelände aufhalten, das von Level-3+-Hügeln eingeschlossen ist. In diesem Fall wird das Ziel bei einem erfolgreichen Todessprung zerstört. Bei einem fehlgeschlagenen Todessprung wird der Angreifer zerstört.

STURZ

Ein erfolgreicher Todessprung kann zu einem Sturz beider Mechs führen. Für beide MechKrieger wird ein Pilotenwurf fällig, auf den für das Ziel ein +2-Modifikator und für den Angreifer ein +4-Modifikator gilt. Schlägt einer dieser Würfe fehl, nimmt die betreffende Einheit Schaden wie bei einem 0-Level-Sturz.

Schlägt der Todessprung fehl, stürzt der Angreifer in jedem Fall und nimmt Schaden wie bei einem Sturz auf den Rücken aus 2 Levelstufen Höhe (siehe *Stürze*, S. 68).

Captain Ian McKinnon bereitet sich darauf vor einen Thunder Hawk *der 32. Lyranischen Garde mit seinem Beil zu attackieren.*

HÖHENUNTERSCHIEDE

Die Grundregeln für Schläge, Keulenhiebe, Nahkampfwaffenangriffe, Tritte und Rammen gehen davon aus, dass sich Angreifer und Ziel auf einer Höhe befinden. Die meisten Nahkampfattacken gegen Fahrzeuge finden ausschließlich unter diesen Bedingungen statt. Für Ausnahmen siehe *Nahkampfattacken gegen Senkrechtstarter* auf S. 198.

Ein Mech kann einen anderen Mech nur im Nahkampf angreifen, wenn die Wabenfelder beider Einheiten einen Höhenunterschied von maximal einem Level zueinander haben. Die Tabelle *Höhenunterschiede* (S. 149) zeigt an, welche Art Nahkampfattacke in unterschiedlichen Situationen möglich ist. Bei Schlägen, Keulenhieben, Nahkampfwaffenangriffen oder Tritten gegen einen Gegner in einer anderen Höhe als der Angreifer kommen unterschiedliche Trefferzonentabellen zum Einsatz.

Mechs können Bodenfahrzeuge und Infanterieeinheiten nicht schlagen, es sei denn, der Mech ist im Verhältnis zu ihnen ein Level tiefer als normal, da er entweder liegt, auf niedrigerer Höhe oder in Wassertiefe 1 steht .

NAHKAMPFATTACKEN DURCH LIEGENDE MECHS

Liegende Mechs können nur zwei Nahkampfattacken ausführen: Schläge gegen Fahrzeuge im selben Hexfeld und Herumwerfen gegen Infanterie.

Schlagen im Liegen

Um im Liegen schlagen zu können, benötigt ein Mech funktionsfähige Arme. Wie beim *Feuern im Liegen* (S. 113) stützt sich der Mech auf einen Arm und kann einen Schlag mit dem anderen Arm ausführen. Schläge eines liegenden Mechs treffen ein Fahrzeug aus zufällig ermittelter Richtung.

Herumwerfen

Befinden sich ein liegender Mech und Infanterie im selben Hexfeld, kann der Mech sich herumwerfen, indem er wild mit Armen und Beinen ausschlägt, in der Hoffnung, die Infanterieeinheit zu treffen. Diese Art des Angriffs ist nur in offenem Gelände und auf Pflaster möglich, gelingt immer und richtet bei der Infanterie Schaden in Höhe der Mechtonnage geteilt durch 3 (gerundet) an. Gegen Gefechtsrüstungen wird dieser Schaden in 5er-Gruppen aufgeteilt und separat verteilt (siehe *Angriffe auf Gefechtsrüstungen*, S. 219). Ein sich herumwerfender Mech kann in derselben Runde keine sonstigen Angriffe ausführen, und es ist ein erfolgreicher Pilotenwurf notwendig, um Schaden am Mech zu verhindern. Schlägt der Wurf fehl, erleidet der Mech normalen Sturzschaden wie nach einem fehlgeschlagenen Versuch, aufzustehen.

Mechabwehrtruppen: Herumwerfen ist nicht gegen Infanterie bei einem erfolgreichen Schwarmangriff möglich. In einer solchen Situation sind nur Gegenmaßnahmen entsprechend den Regeln für *Mechabwehrangriffe* auf S. 219 möglich.

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN LIEGENDE MECHS

Gegen liegende Mechs sind im Nahkampf nur Tritte und Todessprung sowie Rammangriffe durch Fahrzeuge möglich. Mechs können liegende Mechs nicht rammen. Erfolgreiche Angriffe werden auf der

entsprechenden Spalte der Mech-Trefferzonentabelle ausgewürfelt. Für Schaden durch einen Todessprung auf einen liegenden Mech wird ungeachtet der Angriffsrichtung auf der Rückenspalte der Tabelle gewürfelt.

Höhenunterschiede: Ein 1 Level höher als der angreifende Mech liegender Mech kann auch mit Schlägen, Keulenhieben und Nahkampfwaffen attackiert werden. Auch diese Attacken benutzen die normale Mech-Trefferzonentabelle (für Nahkampfwaffen sofern nicht anders angegeben).

Versetzen von Einheiten

Einheiten, die in Folge einer gegnerischen Handlung aus ihrem Hex verdrängt werden, sind versetzt. Zu einer Versetzung kann es in Folge von Rammangriffen, Stößen oder Todessprüngen kommen. Außerdem kann auch ein sogenannter Dominoeffekt als Ursache dienen, bei dem gleich eine ganze Reihe von Einheiten versetzt wird.

Eine Einheit kann nicht in ein Hex versetzt werden, welches sie nicht betreten darf (siehe Tabelle *Bewegungskosten* auf Seite 52). Damit sind auch Hexe gemeint, die eine Einheit um mehr Höhenlevel überragen, als sie sich innerhalb eines Hexes hinaufbewegen kann. Einheiten können jedoch um beliebig viele Level abwärts versetzt werden, auch wenn es dabei zu einem unbeabsichtigten Sturz kommt (siehe unten).

Wenn die Regeln besagen, dass eine Einheit in ein regelwidriges Hex versetzt wird, kann diese Versetzung nicht durchgeführt werden. Wenn nicht die speziellen Regeln für diesen Angriff oder Situation etwas anderes bestimmen, bewegt sich in einem solchen Fall weder der Angreifer noch der Verteidiger. Alle anderen Effekte der Versetzung treten ein, einschließlich dem Schaden und erforderlicher Pilotenwürfe.

Gebäude: Wird eine Einheit in ein Gebäudefeld abgedrängt, nimmt das Gebäude Schaden als hätte die abgedrängte Einheit es gerammt (siehe *Rammen*, S. 147).

Infanterie: Wird eine Infanterieeinheit in ein Feld abgedrängt, das zwei oder mehr Level tiefer liegt als das Ausgangsfeld, erleidet die Einheit Schaden wie auf der Tabelle *Infanteriesturzschaden* aufgeführt.

Fahrzeuge: Ein Fahrzeug kann in Wasser abgedrängt werden. Falls Wasserfelder für den Fahrzeugtyp unpassierbar sind, wird das Fahrzeug zerstört. Wird ein Fahrzeug in ein Feld abgedrängt, das zwei oder mehr Level tiefer liegt als das Ausgangsfeld, nimmt es Schaden wie bei einer Rotorzerstörung (siehe S. 197).

Infanteriesturzschaden

Infanterietyp	Schaden pro 2 Level*
Fußtruppen	3W6
Motorisierte Infanterie	2W6
Panzergrenadiere/ Sprungtruppen	1W6
Gefechtsrüstungen	1 Punkt pro Soldat

* Pro angefangenen 2 Levelstufen Sturztiefe

Unbeabsichtigte Stürze

Ein unbeabsichtigter Sturz kann durch die Versetzung einer Einheit durch einen Rammangriff, Stoß oder Todessprung, als Folge eines unbeabsichtigten Sturzes einer anderen Einheit oder eines Dominoeffekts eintreten, wodurch diese Einheit in ein Hex versetzt wird, in dem sich eine andere Einheit befindet und dieses Hex sich 2 oder mehr Höhenlevel unter dem Hex befindet, aus dem die Einheit versetzt wurde. Wenn die Differenz zwischen diesen beiden Hexen sich lediglich auf 1 oder 0 Level beläuft, kommt es stattdessen zu einem Dominoeffekt.

Wenn ein Mech unbeabsichtigt 2 Level oder mehr in ein Hex mit einem anderen Mech darin stürzt, wird ein Trefferwurf mit einem Basistrefferwert von 7 ausgeführt, der lediglich durch die Bewegung des Ziels und das Gelände, in dem es sich befindet, modifiziert wird.

Ein BattleMech darf nicht „mit Absicht unbeabsichtigt" stürzen.

Fliegende Einheiten: Befindet sich eine fliegende Einheit in der Zielwabe eines unabsichtlichen Sturzes und in einer Bewegungshöhe maximal gleich der Höhe des Feldes, aus dem die Einheit stürzt, kann die stürzende Einheit die fliegende Einheit treffen. In einer solchen Situation gilt ein +3-Trefferwertmodifikator.

Infanterie: Infanterie kann in ein um zwei oder mehr Level tiefer gelegenes Feld abgedrängt werden, dafür gelten jedoch nicht die Regeln für einen unabsichtlichen Sturz, und unabsichtliche Stürze von Nicht-Infanterieeinheiten treffen niemals Infanterieeinheiten.

Große Fahrzeuge: Es gilt ein –3-Trefferwertmodifikator, falls die Zielwabe des unabsichtlichen Sturzes ein Großes Fahrzeug enthält.

ProtoMechs: ProtoMechs werden für unabsichtliche Stürze wie Mechs behandelt (siehe *Besondere Umstände* auf S. 185 des Kapitels *ProtoMechs*).

Stürzende Einheit trifft Ziel

Ist der Trefferwurf erfolgreich, wird der unabsichtliche Sturz bis auf folgende Ausnahmen wie ein erfolgreicher Todessprung gehandhabt:

Ein Mongoose von Sorenson's Sabres im Nahkampf mit BlakeGuard-Truppen.

Ein Geisterbären-Arcas stürzt auf einen Marik-Miliz-BattleMaster.

Handelt es sich beim „Ziel" um einen Mech, wird der vom herabstürzenden Mech angerichtete Schaden über die Schlagtrefferzonentabelle verteilt.

Halten sich mehrere Einheiten (eigene oder feindliche) im Zielfeld auf, wird zufällig ermittelt, welche davon getroffen wird.

Um den bei der getroffenen Einheit angerichteten Schaden zu ermitteln, wird die Tonnage des stürzenden Mechs durch 10 geteilt und mit der Anzahl der herabgestürzten Levelstufen multipliziert. Der Schaden wird in 5er-Gruppen aufgeteilt und separat mit 1W6 auf der *Mech-Schlagtrefferzonentabelle* (oder einer zufällig ermittelten Spalte der passenden Trefferzonentabelle für andere Einheitstypen) verteilt.

Der Schaden beim stürzenden Mech wird wie bei einem normalen Sturz auf den Rücken des Mechs ermittelt.

Fliegende Einheiten: Kommt es zu einem Treffer gegen eine fliegende Einheit. Und es befindet sich eine weitere fliegende Einheit in tieferer Bewegungshöhe oder eine Bodeneinheit mit im Hexfeld, muss der führende Spieler der stürzenden Einheit einen normalen Trefferwurf für diese Einheit durchführen, was zu weiteren Schäden für diese zusätzlichen Ziele und die herabstürzende Einheit führen kann.

Trifft eine stürzende Einheit einen fliegenden Senkrechtstarter oder ein fliegendes Bodeneffektfahrzeug und die fliegende Einheit stürzt durch den Schaden ab, stürzt sie im selben Hexfeld ab. Der Schaden an der fliegenden Einheit wird wie bei einer *Rotorzerstörung* (siehe S. 197) ermittelt.

Befinden sich fliegende Einheiten auf niedrigerer Bewegungshöhe wie die getroffene fliegende Einheit im selben Feld oder befinden sich Bodeneinheiten im selben Feld, muss der führende Spieler der fliegenden Einheit einen oder mehrere Standardtrefferwürfe nach den Regeln für *Unabsichtliche Stürze* (S. 151) ausführen.

Werden fliegende Einheiten bei einem unabsichtlichen Sturz getroffen und stürzen ab, wird der unabsichtliche Sturz (und daraus eventuell resultierendes Versetzen) vor irgendwelchen Abstürzen aufgelöst. Stürzen während eines einzigen unabsichtlichen Sturzes mehrere fliegende Einheiten ab, werden diese Abstürze beginnend mit der fliegenden Einheit in der höchsten Bewegungshöhe der Reihe nach vollständig aufgelöst, bevor der nächste Absturz abgehandelt wird.

Stürzende Einheit verfehlt Ziel

Schlägt der Trefferwurf (oder die Trefferwürfe bei mehreren Zielen) fehl, landet die herabstürzende Einheit in einem angrenzenden Feld so nahe wie möglich an der Wabe, aus der sie abgedrängt wurde. Sie erleidet normalen Sturzschaden. Liegen mehrere Felder gleich weit von der Ausgangswabe entfernt, wird das Feld, in dem sie landet, zufällig ermittelt.

Fliegende Einheiten: Schlägt der Trefferwurf für eine fliegende Einheit fehl und es befindet sich eine weitere fliegende Einheit in niedrigerer Bewegungshöhe im selben Feld, oder es befindet sich eine Bodeneinheit im selben Feld, muss der führende Spieler der heranstürzenden Einheit einen normalen Trefferwurf für diese Einheit durchführen, was zu weiteren Schäden für diese zusätzlichen Ziele und die herabstürzende Einheit führen kann.

DOMINOEFFEKT

Zu einem Dominoeffekt kommt es nur, wenn eine in ein Feld abgedrängte Einheit die Stapelobergrenze verletzt (siehe *Stapeln*, S. 57).

In der Regel kommt es zu einem Dominoeffekt, wenn eine Einheit durch Rammen, Stoß oder Todessprung, als Folge eines anderen Dominoeffekts oder durch einen unabsichtlichen Sturz in ein Feld abgedrängt wird, in dem sich bereits eine oder mehrere andere Einheiten aufhalten, und dieses Feld maximal ein Level tiefer ist als das Ausgangsfeld der Abdrängung. Zu einem Dominoeffekt kann es auch kommen, wenn ein Gebäude mit Einheiten auf den Etagen (Leveln) 0 und 1 einstürzt oder ein Mech eine Infanterieeinheit beim Schwarmangriff abschüttelt.

Fällt eine Einheit unabsichtlich ein Höhenlevel oder weniger abwärts oder wird in ein von einer anderen Einheit besetztes Feld getrieben, wo es die Stapelobergrenze verletzt (wenn zum Beispiel ein Mech ein Feld betritt, das bereits einen anderen Mech, eigene Fahrzeuge usw. Enthält), wird eine bereits dort befindliche Einheit über die der Hexfeldseite, durch die der Neuankömmling das Feld betreten hat, gegenüberliegende Hexfeldseite in ein benachbartes Feld abgedrängt. Die zweite Einheit kann dies vermeiden, indem sie das Feld absichtlich verlässt, solange sie weder direkt auf die ankommende Einheit oder um 180° von ihr weg ausgerichtet ist.

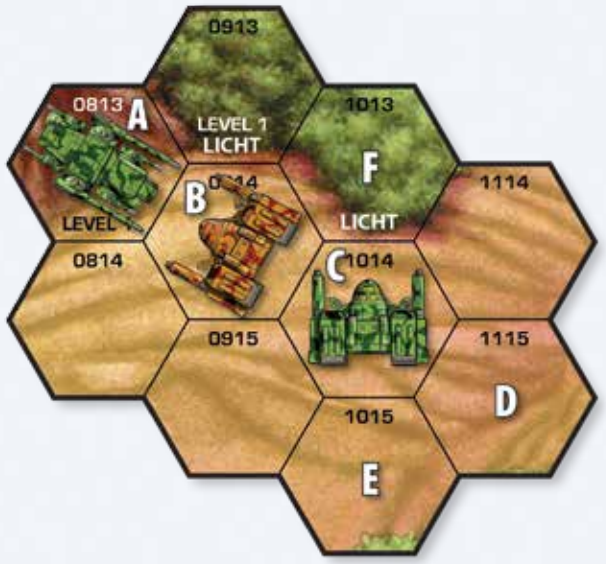
Für Mechs wird in dieser Situation ein Pilotenwurf notwendig. Kommt der Dominoeffekt jedoch aus einem der vier Seitenfelder einer Einheit, kann die Einheit den Dominoeffekt vermeiden, indem sie sich ein Feld geradeaus vor oder zurück bewegt, vorausgesetzt, sie hat nach der Bewegungsphase ausreichend BP Gehen/Rennen dafür übrig (was bedeutet, sie darf keinen Sprung durchgeführt haben), sie ist bewegungsfähig (falls es sich um einen Mech handelt, steht er), und dem Spieler ist ein Piloten-/Fahrerwurf für die Einheit gelungen. Sie kann sich nicht rückwärts bewegen, falls der führende Spieler für die laufende Runde erklärt hat, dass sie sich rennend bzw. mit Höchstgeschwindigkeit bewegt.

Ist der Piloten-/Fahrerwurf fehlgeschlagen, bewegt die Einheit sich nicht aus dem Weg. Der Dominoeffekt setzt sich fort, solange sich in Richtung des Effekts weitere Mechs aufhalten und keiner von ihnen aus dem Weg geht.

Hält sich mehr als eine Einheit in einem Feld auf, in dem es zu einem Dominoeffekt kommt, drängt die das Feld betretende Einheit zuerst eine Einheit des eigenen Typs ab. Hält sich keine Einheit desselben Typs im betreffenden Feld auf, wird zufällig ermittelt, welche Einheit abgedrängt wird.

Nehmen wir als Beispiel an, ein Elementare transportierender Mech fällt in ein Feld, in dem sich bereits ein eigenes Fahrzeug und eine eigene Infanterieeinheit aufhalten, die sich bereits bewegt haben (und der Mech hat keine BP mehr für den Versuch zur Verfügung, aufzustehen und seine Bewegung fortzusetzen). Das Feld enthält nun zwei Einheiten mehr als die Stapelobergrenze gestattet, da die Elementare beim Sturz des Mechs abgeschüttelt werden. Die Elementareinheit drängt die Infanterieeinheit ab, während der Mech das Fahrzeug abdrängt, da keine weitere Einheit zur Wahl steht. Da beide Einheiten sich bereits bewegt haben, kann keine von ihnen aus dem Weg gehen.

In der Beispielillustration stürzt der Mech in Feld A der Karte Waldgebiet 1 *Level tief in Feld B. Der BattleMech in Feld B wird nach Feld C abgedrängt und stürzt seinerseits, falls der notwendig werdende Pilotenwurf scheitert. Der BattleMech in Feld C kann versuchen, dem Dominoeffekt aus dem Weg zu gehen. Dazu muss der Spieler zuerst einen Pilotenwurf durchführen. Schlägt der Wurf fehl, wird der Mech nach Feld D abgedrängt und ein erneuter Pilotenwurf wird fällig. Würde sich dort ebenfalls ein Mech befinden, würde sich der Dominoeffekt fortsetzen. Gelingt der Pilotenwurf jedoch, und der Mech hat noch mindestens 1 BP aus der Bewegungsphase der laufenden Runde zur Verfügung und ist nicht gerannt, kann er sich ein Feld rückwärts nach Feld E bewegen und den Dominoeffekt beenden, Hat er noch 2 oder mehr BP zur Verfügung, kann er sich auch vorwärts in das lichte Waldfeld F bewegen.*



• VERSETZUNG VON EINHEITEN •

*Ein Blakisten-*Viking *und* Scarabrus *erleben gleich die vernichtenden Auswirkungen eines unabsichtlichen Sturzes mit anschließender Versetzung.*

ZU BEIDERSEITIGEM VORTEIL

Steven Mohan, Jr.

Wildes Land in Feuerbergs Schatten, Südland, Riga
Hanse, Äußere Peripherie
4. April 3067

Grünes Rauschen wusch in Wellen über Handels-saFaktor Mark Sennets Infrarotanzeige. Noch ein unerwünschtes Geschenk des rachsüchtigen Gottes, der diese Wildnis erschaffen hatte.

Der Feuerberg.

Der Vulkankegel ragte inmitten einer zerklüfteten Landschaft schwarz wie die Nacht auf. Niemand konnte den mindesten Zweifel daran haben, wer hier herrschte. Der Berg füllte die Luft mit Schwefelgestank und heizte das Land mit der Hitze auf, die in seinem brodelnden Herzen pulsierte.

Mark hatte noch an keinem schlimmeren Ort gekämpft.

Ganz abgesehen von der Behinderung der Sensoren lähmte die Hitze seinen Mech. Und der brüchige Boden machte es nahezu unmöglich, die einzige Straße zu verlassen, die durch diese Hölle führte.

Er hieb auf den nutzlosen Monitor. Wo hielten sich die Stravags versteckt? Er hätte auf die Passivsensoren verzichten und das Radar einschalten können. Aber damit hätte er seine eigene Position verraten.

Neg.

Er war ein Diamanthai, ein Räuber der dunklen Meere Strana Metschtys. Er würde ohne Vorwarnung zuschlagen.

Er schaltete auf einen UKW-Kanal, um sicherzugehen, dass die Kommunikation auf Sichtlinie funktionierte, dann drehte er den Mech zu dem *Dire Wolf* um, der ihm folgte. »Bleib hier.« Es gab keinen Grund, warum sie beide bei einem Sturz ihre Maschine riskieren sollten.

»Pos, saFaktor«, bestätigte Sterncaptain Anna Borghev knapp.

Mark wagte einen vorsichtigen Schritt von der Fahrbahn auf die von Rissen durchzogene Landschaft. Er spürte die Basaltplatten unter den fünfundsechzig Tonnen seines geliehenen Ha Otoko bersten und nachgeben.

Es war ein gefährliches Manöver. Ein falscher Schritt, und er würde durch die dünne Felsschicht in eine der hohlen Lavaröhren stürzen, die das Wilde Land durchzogen. Aber auf der sicheren Straße würde er Watanabes Lanze nie finden.

Manchmal erforderten die lukrativsten Geschäfte auch das höchste Risiko.

Er arbeitete sich zu einem Kamm vor, schleppte sich den Hang hinauf. Und sah einen einzelnen *Hunchback*.

Er war vierhundert Meter entfernt, dunkelblau lackiert mit goldenen und roten Akzenten. RAT-4-Farben.

Mark senkte das Fadenkreuz auf das linke Knie des Mechs. Die Grafik blinkte golden, und er schickte eine Salve Kurzbogen-LSR auf den Weg.

Der Pilot des *Hunchback* bemerkte den Angriff und drehte seine Maschine, gerade als die Raketen sie erreichten. Ein Stakkato von Explosionen hämmerte auf das Kniegelenk ein, als er das Bein belastete. Der *Hunchback* kippte um.

Mark zog sich zurück.

Er hätte für diese Demonstration Übungsmunition benutzen können, aber er wollte echten Schaden anrichten, um der Hanse den Wert des *Ha Otoko* zu beweisen.

Noch drei.

Er überquerte die Straße und nahm Kurs nach Osten, gefolgt von Sterncaptain Borghev. Sie hielt genug Abstand, um ihre Radarsignatur separat zu halten. Sie war kein Teil dieser Manöverübung. Vier gegen einen, so lauteten die Bedingungen, die Mark mit Major Hohiro Watanabe ausgemacht hatte.

Der Mech stolperte, als der Boden zitterte. Ein Vorbeben, ein Warnzeichen eines bevorstehenden Ausbruchs. Durch sorgfältige Analyse der seismischen Spuren ließ sich die Eruption ungefähr voraussagen. Mark konnte nur hoffen, dass es nicht allzu bald sein würde.

Er deutete mit dem rechten Mecharm auf einen fernen Hügel. »Von dort oben kann ich den ganzen Umkreis sehen.« Er setzte sich in Bewegung. Anna blieb hinter ihm. Morscher Fels knirschte unter den Schritten ihrer Kampfkolosse.

Das Land war eine Mixtur unterschiedlicher Vulkanlandschaften: metergroße, gasgefüllte Lavablasen; Baumgerippe aus erstarrtem Fels in der Form der Vegetation, die er zerstört hatte; Fumarolen, die giftige Schwefelwasserstoffe rülpsten.

Niemand wagte, im Schatten des Monsters zu leben. Das nächste Dorf, Kempten, ein so winziges Nest, dass es auf keiner Karte auftauchte, lag gute zwanzig Kilometer entfernt. Mark schaute hoch. Eine schwarze Aschesäule stieg in Rigas bleigrauen Himmel. Er fragte sich, ob zwanzig Kilometer weit genug war.

»Ich sehe nichts auf meiner Ortung, saFaktor«, meldete Anna. »Ein Hansa-Trick, frapos?«

»Neg«, antwortete Mark. »Eine Hansa-Verhandlungstaktik. Den Unterschied gilt es zu beachten.«

Anna war eine gute Kriegerin, deshalb hatte Mark sie als Begleitung für dieses Unternehmen ausgewählt, aber was die Händlerkunst angeht, hatte sie noch viel zu lernen. Sie antwortete mit einem leisen Brummen, das weder zustimmend noch herausfordernd klang, und es ihm überließ, wie er es interpretierte.

Mark lächelte. Möglicherweise besaß sie doch ein gewisses Potential.

»Wir sind hier, um ihnen den Wert des *Ha Otoko* zu zeigen«, erklärte er. »Deshalb habe ich mich auf einen Kampf vier gegen einen eingelassen. Wenn mein einzelner Mech Watanabes Lanze besiegt, muss die Hanse den Wert dieses Typs anerkennen, Aber unser ›Klingenmann‹ ist ein ArtillerieMech. Er kann nicht angreifen, was er nicht sieht. Die Hanse zwingt uns, in dieser Einöde anzutreten, weil sie sich einen Vorteil verschaffen und den Preis drücken will.«

»Mag sein, saFaktor. Aber ich traue der Hanse nicht.«

»Du glaubst, ich traue ihr? Warum denkst du, bist du hier, Sterncaptain?«

»Woher wissen wir, dass sie sich nicht einfach nehmen, was sie wollen?«

»Alle Handelsbeziehungen bauen auf Vertrauen auf.«

»Was bedeutet …?«

Mark lachte. »Was bedeutet, die andere Seite ist sich des Preises, den sie für einen Betrug bezahlen müsste, bewusst genug, es nicht darauf ankommen zu lassen.«

»Trotzdem wäre mir wohler, wenn die Messerzahn hier wäre.«

Nach reichlich Druck hatte die Hanse Marks Landungsschiff schließlich gestattet, die Fabrikanlage im inneren Asteroidengürtel zu inspizieren, von der das Germanium für die Bezahlung kommen sollte. Die Messerzahn war kurz vor Beginn der Manöverübung abgeflogen.

»Es spielt keine Rolle, dass die Messerzahn neun Tage entfernt ist. Worauf es ankommt, ist, dass die Hanse weiß, sie wird zurückkommen.«

»Wir haben schon oft gegen sie gekämpft, frapos?«

»Pos. Genau deshalb ist dieser Kontakt so wertvoll. Wenn die Hanse den Wert unserer Handelswaren eingesteht, wird ihr Widerstand gegen unsere Händlerkaste verschwinden, und wir

können unsere Kriegsschiffe und Galaxien in profitablere Märkte verlegen.«

»Klingt nach einer Flankenbewegung.« Mark hörte an ihrer Stimme, wie sie plötzlich verstand.

»Handel ist nur ein anderer Name für Krieg.«

»Trotzdem ist es riskant.«

»Wie alles, was Wert hat.«

Ehrlich gesagt war dieses Unternehmen noch aus einem anderen Grund riskant. Viele Mitglieder des Diamanthaiclans waren gegen den Verkauf von Militärtechnologie an Peripheriestaaten. Mark wollte das ändern. Und warum nicht mit dem *Ha Otoko*? Es war ein solider Garnisonsklasse-Mech, über den jede Peripheriestreitmacht froh sein konnte.

Der Name *Ha Otoko* bedeutete ›Klingenmann‹, und der Mech zeichnete sich tatsächlich durch scharfe Kanten aus. Er erinnerte äußerlich stark an einen historischen japanischen Samurai in Helm und Rüstung, eine Konstruktion, die bewusst darauf ausgelegt war, Anhänger des Bushido anzusprechen. Es war keine Überraschung, dass das Draconis-Kombinat die Maschine gekauft hatte. Oder dass ein zweites Haus der Inneren Sphäre, Haus Steiners Lyranische Allianz, dies ebenfalls getan hatte.

Wer konnte danach noch ernsthaft gegen einen Verkauf an die Hanse argumentieren?

Er vergewisserte sich, dass die Sensoren auf Passivortung geschaltet waren, und steuerte seinen Mech ein Stück weit den Hang hinauf, gerade weit genug, um mit dem Mechkopf über den Kamm lugen zu können. Er sah keine Veranlassung, es Watanabe leicht zu machen.

Was er sah, ließ ihn frösteln.

Er hatte die Hanse-Truppen gefunden. Sie standen fünfhundert Meter östlich, aber es war nicht der Rest von Watanabes Lanze.

Es war eine Kompanie.

Eine Art Scoutkompanie, eine Ansammlung leichter, schneller Mechs. Was bedeutete, das Watanabes schwere Lanze irgendwo anders lauerte. Damit stand das Zahlenverhältnis bei sechzehn zu zwei, selbst für einen Kampf Blutnamensträger gegen Peripheriebarbaren eine tödliche Übermacht. Sogar noch schlimmer, falls Watanabe es geschafft hatte, seinem RAT-Kommandeur zusätzlich auch noch Infanterie oder Panzer abzuschwatzen.

Und es bedeutete Verrat.

Mark duckte den Mech und drehte sich zu Annas *Dire Wolf* um. »Ich bitte um Surkairede, Sterncaptain.«

Sie verstand sofort. »Sie haben uns belogen«, stellte sie grimmig fest.

»Pos. Auf der anderen Seite des Hügels steht eine Kompanie.«

»Na schön, saFaktor. Was machen wir jetzt?«

In Marks Gedanken überschlugen sich die Möglichkeiten. Er glaubte nicht, dass die Hanse den Mut hatte, ein Clan-Landungsschiff zu zerstören. Das hätte ihnen nur den Besuch eines Kriegsschiffes eingetragen. Also musste, was immer Watanabe plante, wie ein Unfall aussehen.

Was bedeutete, Zeugen würden ein Problem werden.

»Wir nehmen Kurs auf das Dorf.«

»Du erwartest Unterstützung von den Dorfbewohnern, franeg?«

»Neg. Aber Watanabe wird ein Feuergefecht in einer Ortschaft kaum vertuschen können.«

»Und da er das weiß, könnte er sich entscheiden, ganz darauf zu verzichten«, vervollständigte Anna den Gedanken. »Also gut, saFaktor. Ins Dorf, aber nicht auf der Straße.«

»Einverstanden.« Er warf einen Blick auf die Karte. »Wenn wir Kurs Null sieben acht anlegen, können wir zwischen den Hanse-Truppen hindurch ziehen.«

Die beiden Mechs machten sich auf den Weg durch die zerklüftete Felslandschaft so schnell sie es wagten. Es war ein nervenzerfetzender Marsch. Sie waren sich sehr bewusst, dass ein Fehltritt das Aus für sie bedeuten konnte. Nach fünfzehn Minuten war Mark schweißgebadet, und nicht nur wegen der hohen Umgebungstemperatur.

»Wir haben Glück«, stellte Anna fest. »Wir haben eine Begegnung mit der Hanse vermieden.«

Mark presste die Lippen aufeinander.

Sein Geschick als Händler hatte ihm den neuen Rank eines saFaktors eingetragen, aber vor dem Wechsel zur Händlerkaste war er ein Krieger und Blutnamensträger gewesen – und den Instinkt aus dieser Zeit legte man nicht einfach ab. Hier stimmte etwas nicht. »Ich glaube nicht daran, dass das Glück war. Wir sind auf einer Hansewelt, Anna. Und die Hanse ist reicher als die meisten Peripheriestaaten. Glaubst du ernsthaft, Watanabe hat darauf verzichtet, uns mit Hilfe von Satelliten aus dem All zu beobachten?«

»Vielleicht ist gerade keiner in Position?«

Er lachte tonlos. »Watanabe hat alles andere eingeplant.«

Sie blieb eine Weile stumm. »Also eine Falle.«

»Pos.«

»Was können wir tun?«

»Was wir tun können? Die Augen offenhalten.«

Nach weiteren zwanzig Minuten sahen sie Kempten am Horizont. Eine Ansammlung von Betonkästen, keiner höher als zwei Etagen. Das Nächste an einer Zuflucht, das Mark sich vorstellen konnte.

Er erwartete einen Hinterhalt, bevor sie den Ort erreichten.

Die Minuten verstrichen, ohne dass es zu einem Angriff kam. Konnten sie so viel Glück haben?

Sie kehrten auf die durch Kempten führende Straße zurück. Kein Fahrzeug war in und um das Dorf zu sehen. Niemand war auf der Straße, so, als wüssten die Bewohner, dass sie kamen. Ein übles Gefühl machte sich in Marks Eingeweiden breit. »Siehst du eine Bewegung?«

»Ich sehe Menschen im Innern einiger Gebäude«, antwortete Anna.

»Aber bewegen sie sich?«

Eine lange Pause. »Neg. Und meine IR-Sensoren melden keine Körperwärme über der Umgebungstemperatur.«

Marks Mund war ausgetrocknet. Er hielt neben einer Gaststätte an, vergrößerte das Bild durch das Fenster. Ein Mann, mit einem tätowierten Skorpion auf dem muskulösen linken Oberarm. Das Symbol Lady Deaths. Er saß gerade, aber sein Kopf hing nach vorne. Als wäre er an den Stuhl gefesselt.

»Watanabes Regionale Abwehr-Truppen«, sagte Mark langsam. »Sie machen Jagd auf Piraten, frapos?«

»Pos.«

Er kniff die Augen zusammen. »Wir stecken in enormen Schwierigkeiten.«

»Ich verstehe nicht …«

»Überleg mal: Wie könnte sich die Hanse unsere Mechs auf eine Weise aneignen, die keine Vergeltung provoziert? Was, wenn sie die Messerzahn davon überzeugen könnte, dass wir zerstört sind, vom Planeten selbst verschlungen?«

Ihr *Dire Wolf* drehte sich um, schien die monströse Silhouette des Feuerbergs zu mustern. »Unsere Krieger würden ihnen das niemals glauben.«

»Sie werde eine ganze vom Vulkan zerstörte Hanse-Ortschaft sehen. Denk nach, Anna. Dieser Ort erscheint auf keiner Karte der Hanse. Ich gehe fast jede Wette ein, dass seine Bevölkerung komplett aus Piratenleichen besteht, aber wenn er erst von der Lava überrollt ist, wird man das nicht mehr erkennen. Es wird nach einer Tragödie aussehen.«

»Aber wir sind Clan. Die Hanse muss wissen, dass wir bis zum Tod kämpfen werden. Dass wir ihnen unsere Mechs nicht ausliefern werden.«

Mark runzelte die Stirn. Damit hatte sie Recht. Hatte Watanabe einen entscheidenden Fehler begangen? »Ich glaube nicht …«

Das wütende Schrillen eines Alarms unterbrach ihn.

Er duckte den Mech nach links, als eine leuchtend grüne Energiebahn an ihm vorbeizuckte. Anna kam vor und erwiderte das Feuer mit der Ultra-Autokanone/5. Die Salve fraß sich in den auf sie zu rasenden *Jenner*. Die Scoutkompanie griff an, die schnellsten Mechs nur fünfhundert Meter entfernt.

»Geradeaus«, rief Anna. »Eine ungepflasterte Stichstraße geht seitlich ab, durch eine Engstelle. Das wird sie aufhalten und zwingen, uns einzeln anzugreifen!«

Mark war nicht begeistert, aber ihnen blieb keine Wahl. »Na gut. Bleib hinter mir. Ich attackiere sie, solange sie in Reichweite sind.«

Er zwang seine Maschine durch eine schwerfällige Drehung. Diese verdammte Hitze. Mark zog das Fadenkreuz auf den flinken *Jenner* und drückte die Abzüge durch, als die Grafik golden aufleuchtete. Ein Schwarm LSR krachte in das dünne Hühnerbein des *Jenner*. Dann der nächste.

Und noch einer.

Unter dem Bombardement von drei LSR-20-Salven brach das Mechbein entzwei. Der *Jenner* schlug hin und versperrte einen Teil der Straße. Die leichten Mechs der Hanse würden einen Bogen um ihn schlagen müssen und kostbare Sekunden verlieren.

Die Überhitzungswarnung gellte schrill. Er schlug auf den Vetoschalter und wischte sich mit dem Arm den Schweiß vom Gesicht. Was hätte er jetzt für eine Autokanone gegeben.

Ein *Spider* erreichte den *Jenner*. Mark traf ihn mit einer Raketensalve. Er keuchte, als die Hitzewelle durch sein Cockpit schlug und den Schweiß auf seiner Haut verdampfte. Lange konnte er dieses Dauerfeuer nicht mehr aufrechterhalten.

Der *Spider* wankte unter den Einschlägen. Aber er fiel nicht, bis Anna mit dem schweren Laser nachhalf. »SaFaktor, wir müssen zu dem Hohlweg.«

»Pos«, krächzte Mark. Er setzte den *Ha Otoko* langsam rückwärts in Bewegung, und beide Mechs feuerten weiter, während ihre Wärmetauscher sich abmühten, die entsetzliche Hitze abzubauen.

Ein Hanse-*Panther* ging zu Boden. Dann hatten sie die Hauptstraße verlassen.

»Geh du vor«, sagte Anna. »Ich gebe dir Rückendeckung.«

Das war vernünftig. Der *Dire Wolf* war in einem Kampf auf kurze Distanz weit effektiver. »Pos.«

Mark drehte um und wuchtete auf die Engstelle zu. Das schrille Gellen des Hitzealarms verstummte. Endlich. Er schleppte sich den Hohlweg hinab, zwischen schwarzen Wänden aus Basalt hindurch. Vorwärts und abwärts führte ihn der Weg … achtzig, neunzig Meter abwärts für hundertfünfzig Meter vorwärts,

Er keuchte in der Gluthitze des Cockpits. Der Überhitzungsalarm gellte wieder auf. Es wurde heißer, falls so etwas überhaupt möglich war. Sein Blick fiel auf die Anzeige der Kanzelinnentemperatur. 38°C. Kaum höher als vorher. Er schnappte mühsam nach Luft. Es fühlte sich sehr viel heißer an, ganz gleich, was das Thermometer behauptete.

Stravag! Die Hitze hatte die Schaltkreise in Mitleidenschaft gezogen.

Plötzlich wurde Mark alles klar. Er hielt an.

»Was machst du denn?«, brüllte Anna. »Weiter. Geh weiter!«

»Es ist eine Falle. Bleib, wo du bist.«

»Aber …«

»Bei unserem Clan, geh nicht weiter!«

Ohne ein weiteres Wort stampfte er los, marschierte weiter, so schnell er es wagte.

Abwärts.

Er bog um eine Ecke und hielt augenblicklich an. Wich einen Schritt zurück. Der Hohlweg öffnete sich in ein enges Tal, in dessen Mitte ein Lavasee brodelte.

Auf der anderen Seite des geschmolzenen Steins war eine Öffnung. Mark konnte nicht sehen, wohin sie führte, aber er hatte nicht den leisesten Zweifel, was hinter der schwarzen Wand wartete.

Watanabes restliche Schwergewichte.

Er drehte den Mech und wuchtete den Weg zurück, den er gekommen war. Ein paar Schritte weiter nur, und der *Ha Otoko* hätte sich automatisch abgeschaltet. Er hätte in der Falle gesessen wie eine Fliege im Bernstein.

»Wir müssen uns zurückziehen, saFaktor«, rief Anna. »Ich kann sie nicht viel länger aufhalten.«

»Anna, sie haben uns hierher gescheucht, damit die Hitze unsere Maschinen abschaltet. Damit sie uns gefangen nehmen können. Wir können nicht durch den Hohlweg.«

»Aber da draußen stehen zwei Lanzen leichte Mechs. Gegen so viele Gegner haben wir keine Chance.«

Plötzlich bäumte sich der Boden unter ihren Kampfkolossen auf. Felsbrocken stürzten die Basaltklippen herab. Marks *Ha Otoko* stolperte und stützte sich gegen den schwarzen Stein ab, um nicht zu fallen. Dann war das Beben wieder vorbei, so abrupt wie es begonnen hatte.

»Noch ein Vorbeben. Ich vermute, die Hanse hat die seismische Aktivität genau beobachtet. Watanabe braucht einen Vulkanausbruch, um die Spuren seiner Verbrechen zu beseitigen, und in Kürze bekommt er ihn.«

»Und das bedeutet?«

»Das bedeutet, wir haben ein Druckmittel.«

Mech steuerte seinen Mech vorwärts, schob sich an Annas *Dire Wolf* vorbei.

»Was soll das?«, zischte sie.

»Diese Schlacht gewinnen wir nicht durch Waffengewalt.« Er schaltete auf einen UKW-Kanal, damit Watanabe nicht mithören konnte.

»SaFaktor Mark Sennet ruft den Kommandeur der Scoutkompanie. Wir sind nicht in Ihre Falle getappt. Wir werden uns nicht ergeben.«

Er marschierte zum Eingang des Hohlwegs. Die vor ihm versammelten Mechs stellten das Feuer ein.

Ein *Javelin* stampfte auf ihn zu. Nach lautem Knistern ertönte eine Frauenstimme. »Hier spricht Kommandeurin Hanna Pence. Wenn Sie sich nicht ergeben, vernichten wir Sie.«

»Tun Sie, was Sie nicht lassen können. Wir sind ClanKrieger. Wir haben keine Angst vor dem Tod. Aber wir werden so viele wie möglich von Ihnen mitnehmen, und Sie werden verlieren, worum es Ihnen geht.«

Darauf wusste sie keine Antwort.

»Und es wird Ihnen nicht gelingen, unsere Mitclanner zu täuschen.«

»Oh doch«, antwortete sie schnell. Mark hörte die verzweifelte Note in ihrer ansonsten stahlharten Stimme.

»Vielleicht gelingt es Ihnen, aber ich finde das eine schwache Hoffnung für das Schicksal einer ganzen Welt.«

»Was schlagen Sie stattdessen vor?«

»Das hier ist nicht Ihr Plan, Hanna Pence. Und ich vermute, Ihre Vorgesetzten sind für derartige Waghalsigkeiten nicht zu haben. Also ziehen Sie ab. Melden Sie Watanabes Taten der Hanse und lassen Sie ihn die Folgen seines Verrats allein ausbaden, statt sie Ihrer ganzen Nation aufzubürden.«

»Ich kann nicht abziehen«, erwiderte sie leise.

»Das Magma unter uns steigt bereits aus seinem Gefängnis. Nicht mehr lange, und Watanabes Lanze sitzt fest. Wer sollte Ihnen einen Vorwurf machen, weil sie sich vor einem Vulkanausbruch in Sicherheit bringen?«

Lange Sekunden stand der *Javelin* reglos vor ihm. Dann vollführte der Mech eine leichte Verbeugung. Einer nach dem anderen zogen sich die Überlebenden der Scoutkompanie zurück.

Annas *Dire Wolf* stieg aus dem Hohlweg. »Glaubst du wirklich, die Hanse wusste nichts von Watanabes Aktion, frapos?«, fragte sie über einen abhörsicheren Kanal.

»Neg«, antwortete Mark. »Aber sie wird es behaupten. Die Lüge wird ihnen helfen, sich aus diesem Schlamassel zu befreien. Und uns das Leben retten.«

»Unfassbar«, flüsterte Anna.

»Ganz und gar nicht, Sterncaptain. Handel ist ein Wettbewerb, indem die Gegner durch Zusammenarbeit einen Sieg erzielen. Früher oder später findet ein kluger Händler immer einen beiderseitigen Vorteil.«

Selbst in der direkten Konfrontation zwischen den Metallgiganten Clan Diamanthais und Haus Kuritas müssen sich die Gegner vor den Naturgewalten und der enormen Hitze in Acht nehmen, mit der ein Lavastrom aufs Meer trifft.

Eines der größten Probleme jedes Mechs in einer Kampfsituation ist der durch die Abwärme seiner Waffen und Systeme entstehende Hitzestau. Zwar kann ein Mech durch seine Wärmetauscher, die Hitze von den Bordsystemen weg in die Umgebungsluft ableiten, oder indem er sich in Wasser stellt, seine Betriebstemperatur senken, aber bei jeder Bewegung und jedem Waffeneinsatz erzeugt er neue Wärme.

Und selbst wenn er beide oben erwähnten Möglichkeiten nutzt, erzeugt ein Mech bei hoher Aktivität in der Regel mehr Wärme, als er ableiten kann. Auch ein überhitzter Mech funktioniert noch, aber früher oder später muss ein MechKrieger dafür bezahlen, wenn er seine Maschine überbeansprucht. Mit wachsender Betriebstemperatur wird ein Mech schwerfälliger und weniger treffsicher. Erreicht die Innentemperatur eine bestimmte Höhe, kann es zur Detonation der mitgeführten Munition kommen. Schließlich kann sich sogar der Fusionsreaktor abschalten, was den Mech völlig handlungsunfähig macht, bis seine Temperatur wieder unter eine bestimmte Marke gesunken ist.

Luft-/Raum-Einheiten: Luft-/Raum-Einheiten mit Ausnahme konventioneller Jäger, behandeln Hitzestaus etwas anders als Mechs. Siehe dazu *Wärmeauswirkungen* unter *Luft-/Raum-Einheiten* auf S. 161 dieses Kapitels.

ProtoMechs und Infanterie: ProtoMechs können nicht überhitzen. Sie sind bewusst so gebaut, dass sie die gesamte durch Energiewaffeneinsatz entstehende Abwärme ableiten, und erzeugen keine Abwärme durch Bewegung oder den Einsatz von Nicht-Energiewaffen. Infanterie überhitzt ebenfalls nicht und für Einheiten dieser Typen wird dementsprechend keine Wärmeentwicklung festgehalten.

Fahrzeuge und konventionelle Jäger: Fahrzeuge (Luftschiffe und Hilfsflugzeuge eingeschlossen) und konventionelle Jäger erzeugen Abwärme nicht auf dieselbe Weise wie Mechs. Diese Einheiten müssen mit ausreichend Wärmetauschern konstruiert werden, um die gesamte beim gleichzeitigen Einsatz aller Energiewaffen entstehende Abwärme abzuleiten. Zudem verlieren sie durch ihre offenere und zerbrechlichere Bauweise die gesamte durch Bewegung und den Einsatz von Nicht-Energiewaffen entstehende Abwärme von selbst.

WÄRMEPUNKTE

Die Spieler halten die Betriebstemperatur eines Mechs an Hand der aufgebauten Wärmepunkte fest. Dazu benutzt der Spieler die Kästchen der rechts unten auf dem Datenbogen abgedruckten Wärmeskala. Diese Skala verzeichnet eine Temperatur von 0 bis 30 Wärmepunkten. Für Temperaturen über 30 kommt der Überhitzungskasten am oberen Ende der Skala zum Einsatz. Mit steigender Innentemperatur und Erreichen durch * markierter Stufen auf der Wärmeskala erleidet der Mech bestimmte unter Hitzedaten angegebene Auswirkungen.

ABWÄRME

Unterschiedliche Aktionen erzeugen unterschiedlich hohe Abwärme. Ein guter MechKrieger weiß den taktischen Wert einer Aktion mit der dabei anfallenden Abwärme auszubalancieren. Die Wärmepunktetabelle verzeichnet die Anzahl der durch bestimmte Aktivitäten oder Schäden anfallenden Wärmepunkte, ebenso wie die Anzahl Wärmepunkte, die ein Mech durch seine Wärmetauscher und den Aufenthalt in Wasser ableiten kann.

Wärmetauschertypen: Wärmetauscher sind in Standard- oder Doppelausführung erhältlich, allerdings sind nicht alle Mechtypen in der Lage, doppelte Wärmetauscher zu benutzen. Standardwärmetauscher leiten pro Runde 1 Wärmepunkt ab, Doppelwärmetauscher 2.

IndustrieMechs mit Verbrennungsmotor oder Brennstoffzellen: ArbeitsMechs mit Verbrennungsmotor oder Brennstoffzellen erzeugen keine Abwärme beim Gehen oder Rennen, eine Nebenwirkung ihrer Konstruktion und Antriebsart.

Sprung: Ein Sprung erzeugt mehr Abwärme als Gehen oder Rennen. Sprungdüsen erzeugen 1 Wärmepunkt pro eingesetztem BP Sprung und in jedem Fall mindestens 3 Wärmepunkte. Das heißt, ein Mech, der ein, zwei oder drei Felder weit springt, erzeugt 3 Wärmepunkte. Springt er vier Felder weit, erzeugt das 4 Wärmepunkte, bei sechs Feldern 6 Wärmepunkte etc.

Wasser: Wärmetauscher leiten die doppelte Menge Wärmepunkte ab, wenn sie sich während der Hitzephase unter Wasser befinden. Steht ein Mech in Wassertiefe 1, befinden sich nur die Wärmetauscher in seinen Beinen unter Wasser. Ein in Wassertiefe 2+ stehender oder in Wassertiefe 1 liegender Mech ist unterge-

taucht, und dementsprechend befinden sich alle seine Wärmetauscher unter Wasser. Gleichgültig, wie viele Wärmetauscher sich unter Wasser befinden, kann ein Mech jedoch höchstens 6 Wärmepunkte zusätzlich ableiten.

Abschalten von Wärmetauschern: In bestimmten Situationen kann es vorkommen, dass ein MechKrieger es bewusst darauf anlegt, seine Maschine aufzuheizen, zum Beispiel, um Dreifachmyomer (siehe S. 130) einsetzen zu können. Das lässt sich am Einfachsten durch das Abschalten von Wärmetauschern erreichen. In der Endphase einer Runde können beliebig viele Wärmetauscher abgeschaltet werden, die keine Wärmepunkte mehr ableiten, bis sie in einer späteren Endphase wieder eingeschaltet werden.

Äußere Hitzequellen

Die Temperatur eines Mechs kann auch durch äußere Faktoren erhöht werden. Treffer durch bestimmte Waffensysteme (siehe *Waffen und Ausrüstung*, S. 113) ebenso wie Umweltbedingungen (lebensfeindliche Umgebungen und Feuer, die beide in *Tactical Operations* behandelt werden) addieren zusätzliche Hitze zu der durch die Aktionen des Mechs selbst erzeugten Abwärme.

Solche äußeren Hitzequellen – also nicht durch die Einheit selbst erzeugte Abwärme – werden anders gehandhabt, bevor sie auf die Eigentemperatur der Einheit aufgeschlagen werden. Die von diesen Hitzequellen erzeugte Wärme wird bis zu einem Maximalwert von 15 Wärmepunkte addiert.

Nehmen wir als Beispiel an, in einer Waffeneinsatzphase wird Mech A von einem Plasmawerfer der Inneren Sphäre (siehe Waffen- und Ausrüstungstabellen *ab S. 303) und einer mit Infernoraketen bestückten KSR-6 getroffen (siehe* Infernoraketen*, S. 140). Nachdem er die Wärmeentwicklung für den Plasmawerfer ausgewürfelt (6 Wärmepunkte) und auf der* Streutreffer-Tabelle *ermittelt hat, wie viele Inferno-KSR das Ziel getroffen haben (bei einem Wurf von 9 treffen 5 Raketen), rechnet der Mech A führende Spieler die anfallende zusätzliche Hitze aus: 6 für den Plasmawerfer +10 für die Infernos (2 Wärmepunkte pro Rakete x5) = 16. Äußere Hitzequellen können aber maximal 15 zusätzliche Wärmepunkte pro Runde erzeugen, so dass 1 Wärmepunkt verfällt. Nachdem der führende Spieler die durch die Bewegung und den Waffeneinsatz seiner Einheit erzeugte Abwärme festgestellt hat, addiert er beide Werte.*

WÄRMEPUNKTETABELLE

Aktivität	Wärmepunkte
Gehen	+1 pro Runde
Rennen	+2 pro Runde
Springen	+1 pro Feld (Minimum 3 pro Runde)
Aufstehversuch	+1 pro Versuch
Waffeneinsatz	Wie auf der *Waffen- und Ausrüstungstabelle* ab S. 303 angegeben
Hitzeerzeugende Waffen	Wie auf der *Waffen- und Ausrüstungstabelle* ab S. 303 oder unter *Sonstige Waffen und Ausrüstung* ab S. 129 angegeben
Wärmetauscher	–1 pro aktivem Standard-wärmetausche –2 pro aktivem Doppel-Wärme-tauscher –1 zusätzlich pro aktivem Standardwärmetauscher unter Wasser (Maximal 6) –2 zusätzlich pro aktivem Doppel-Wärmetauscher unter Wasser (Maximal 6)
Erster Reaktortreffer	+5 pro Runde
Zweiter Reaktortreffer	+10 (insgesamt pro Runde)

FESTHALTEN DER WÄRMEENTWICKLUNG

In der Hitzephase einer Spielrunde zählt jeder Spieler sämtliche Wärmepunkte zusammen, die sein BattleMech in dieser Runde erzeugt (oder durch äußere Hitzequellen erhalten) hat. Dann wird die Wärme, die von den Wärmetauschern des Mechs wieder abgebaut wird, von dieser Zahl abgezogen, wobei auch der zusätzliche Kühleffekt von Wasserhexen mit berücksichtigt wird. Das Ergebnis kann aus einer positiven oder negativen Zahl bestehen, die dann mit dem augenblicklichen Stand der Wärmeskala auf dem Datenbogen des BattleMechs verrechnet wird. Eine negative Zahl senkt diese augenblickliche Temperaturstufe, während eine positive Zahl zur bereits vorher erreichten Temperaturstufe hinzugezählt wird. Temperaturstufen unter 0 können auf der Wärmeskala nicht erreicht werden. Wir empfehlen, die Eintragungen auf der Wärmeskala mit einem Bleistift vorzunehmen, da die Hitzelevels während eines Spiels mehrfach steigen und sinken werden.

Extrem hohe Hitze: Eine Abwärme von über 30 führt zur Stilllegung des Reaktors, hat aber sonst keine weiteren negativen Effekte. Die überschüssige Hitze kann jedoch dazu führen, dass der BattleMech länger warten muss, bevor er bei Erreichen einer Temperaturstufe von unter 30 versuchen kann, seinen Reaktor neu zu starten. Die über den Wert von 30 hinausgehenden Wärmepunkte werden in dem mit "Überhitzung" gekennzeichneten Kästchen auf dem Datenbogen eingetragen. Falls auf den von euch benutzten Datenblättern ein solches Kästchen fehlt, notiert den Wert einfach oberhalb der Wärmeskala. Beim Abbau von Wärme muss nun zuerst die Überhitzung abgebaut werden, bevor die Wärmeskala selbst eine Temperaturstufe von 30 oder weniger erreichen kann.

WÄRMEAUSWIRKUNGEN

Die Auswirkungen einer überhöhten Innentemperatur schlagen sich bei BattleMechs in Form einer verminderten Leistungsfähigkeit nieder. Mit der zunehmenden Wärme in seinem Inneren wird er sich langsamer bewegen, weniger zielgenau schießen, und möglicherweise kommt es sogar zu seiner Selbstabschaltung oder Explosion. Einige dieser Auswirkungen sind von Dauer, während andere an Wirkung verlieren, sobald sich der BattleMech wieder abkühlt.

Die in der Folge beschriebenen Effekte treten in Kraft, sobald die Temperaturstufe eines BattleMechs nach den unter *Festhalten der Wärmeentwicklung* vorgestellten Regeln neu festgelegt wurde.

BEWEGUNG

Nachdem ein BattleMech 5, 10, 15, 20 und 25 Wärmepunkte auf seiner Skala angesammelt hat, wird die jeweils dahinter angegebene Zahl von der Bewegungsrate für Gehen des Mechs abgezogen. Bei erreichen von 5 Wärmepunkten wird zum Beispiel 1 vom Wert „BP Gehen" abgezogen, solange die Wärmeskala des Mechs einen Wert von 5 oder mehr zeigt. Dabei muss berücksichtigt werden, dass die Bewegungsrate für Rennen bei einem BattleMech stets das Anderthalbfache seiner Bewegungsrate für Gehen beträgt. Wenn sich der Wert für Gehen verändert, muss der Wert für Rennen dementsprechend neu berechnet werden (Brüche aufrunden).

Dieser Effekt ist nicht kumulativ zu vorausgegangenen Senkungen der Bewegungsrate aufgrund zu hoher Innentemperaturen. Wenn die Wärmeskala eines BattleMechs zum Beispiel den Wert 5 erreicht hat, sinkt seine Bewegungsrate um 1; wenn die Wärmeskala danach den Wert 10 erreicht, sinkt seine Bewegungsrate um insgesamt 2 und nicht etwa um zusätzliche 2 BP.

Sobald der Temperaturwert der Wärmeskala wieder unterhalb der Stufe angelangt ist, die eine Bewegungseinschränkung auslöst, erhält der BattleMech wieder 1 Punkt seiner Bewegungsrate für Gehen zurück, wobei nach wie vor bestehende Einschränkungen natürlich weiterhin in Kraft bleiben. Wenn der Wert auf der Wärmeskala zum Beispiel wieder unter 10 sinkt, verliert der –2 BP-Effekt seine Wirkung, während der –1 BP-Effekt weiterhin in Kraft bleibt, bis die Innentemperatur einen Wert von unter 5 erreicht.

Sprünge: Die Bewegungsrate für Springen wird durch eine Reduzierung der Bewegungsrate für Gehen aufgrund übermäßiger Wärme nicht beeinflusst.

AUSWIRKUNGEN AUF SCHUSSWAFFEN

Sobald die Wärmeskala Werte von 8, 13, 17 und 24 erreicht, wird der an entsprechender Stelle angegebene Modifikator zu den Zielwerten sämtlicher Schüsse des BattleMechs hinzugezählt. Sollte der Temperaturwert zum Beispiel 8 oder mehr betragen, wird der Zielwert für alle Schüsse mit +1 modifiziert, solange die Innentemperatur des BattleMechs den Wert 8 hat oder überschreitet. Wie bei den Bewegungseinschränkungen gilt auch hier, dass diese Wirkung auf den Waffeneinsatz nicht kumulativ ist und sich bei Erreichen eines niedrigeren Wärmewertes wieder reduziert.

STILLLEGUNG

Bei Erreichen von 14, 18, 22, 26 und 30 Wärmepunkten schaltet sich der Fusionsreaktor eines BattleMechs aus Sicherheitsgründen normalerweise selbständig ab. Solange der MechKrieger seinen Reaktor nicht wieder hochfährt, gilt der BattleMech als stillgelegt.

Wenn ein Mech stillgelegt ist, ist er komplett immobil und seine gesamte Ausrüstung mit Ausnahme der Wärmetauscher und der Lebenserhaltungssysteme stellen die Arbeit ein. (Siehe Tabelle *Pilotenwurf*, S. 60). Er kann keine Angriffe oder Bewegungen durchführen und kann durch eigene Aktionen keine weitere Abwärme mehr aufbauen. Selbst ein Reaktortreffer erzeugt keine zusätzliche Abwärme, während der Mech stillgelegt ist.

Die Wärmetauscher eines stillgelegten Mechs funktionieren weiterhin. Für jede Runde, die der Mech stillgelegt ist, bauen die Wärmetauscher normal die Abwärme ab und die Spieler können in der Hitzephase versuchen, den Reaktor wieder zu starten. Um dies zu versuchen, würfelt der Spieler mit 2W6. Wenn das Ergebnis des Wurfes größer oder gleich dem Wert der höchsten Stoppzahl ist, kann der Spieler den Reaktor neu starten. Ein Mech kann sich in der Runde, nachdem der Reaktor gestartet wurde, normal bewegen und feuern. Wenn die Abwärme unter den Wert von 14 auf der Wärmeskala sinkt, startet der Reaktor automatisch, auch wenn der Pilot bewusstlos ist.

Ein MechKrieger kann die Sicherheitsabschaltung des Reaktors übersteuern, wie es durch die Stoppzahlen angedeutet wird. Die Stilllegung bei einer Hitze von 30 kann aber nicht verhindert werden. Wenn die Abwärme eines Mechs größer oder gleich 14 ist, würfelt der Spieler während der Hitzephase einmal mit 2W6. Wenn das Ergebnis der Wurfs größer oder gleich der höchsten zur aktuellen Wärmestufe des Mechs passenden Stoppzahl ist, konnte der MechKrieger die Stilllegung für diese Runde verhindern. Wenn die Wärmeentwicklung 2 oder mehr Auslöselevel innerhalb einer Runde erreicht, wird nur einmal mit 2W6 gewürfelt, und zwar gegen die höchste zutreffende Stoppzahl.

Gezielte Schüsse: Ein stillgelegter BattleMech gilt als unbewegliches Ziel und kann dementsprechend auch gezielt beschossen werden (Seite 110).

Ein Hatamoto-Chi *beginnt die Runde mit Temperatur 4. In der Runde feuert er beide PPKs und geht. Er erzeugt 21 Wärmepunkte. Der BattleMech verfügt über sechzehn Standardwärmetauscher, die 16 Wärmepunkte ableiten, so dass ein Hitzestau von 5 Wärmepunkten entsteht. In der Hitzephase werden diese 5 Punkte zu den 4 bereits auf der Wärmeskala verzeichneten Punkten addiert, so dass die Temperatur des Mechs auf 9 steigt. In der nächsten Runde sinken die BP Gehen des* Hatamoto-Chi *um einen Punkt (auf BP Gehen 3, BP Rennen 5) und für alle Waffeneinsätze gilt ein +1 auf den Basistrefferwert.*

In der nächsten Runde wiederholt der Mech dieselben Aktionen, und seine Temperatur steigt um weitere 5 Wärmepunkte auf 14. Jetzt muss der Spieler mit 2W6 eine 4 oder höher würfeln, um eine Sicherheitsabschaltung zu verhindern. Auch wenn ihm dieser Wurf gelingt, sinken die BP Gehen des Hatamoto-Chi *um einen weiteren Punkt auf 2 (und die BP Rennen auf 3), bis die Temperatur auf der Wärmeskala unter 10 sinkt. Außerdem setzt der Mech seine Waffen mit einem Trefferwertmodifikator von +2 ein.*

MUNITIONSEXPLOSION

Wenn die Wärmeskala die kritischen Werte für eine Munitionsexplosion bei 19, 23 und 28 Wärmepunkten erreicht oder überschritten hat, kann es an Bord des BattleMechs zu einer Munitionsexplosion kommen. Die Verhinderung einer solchen Explosion ist reine Glückssache, wie man anhand der Stoppzahlen sehen kann. Um nach dem Erreichen eines kritischen Wertes von 19 oder mehr auf der Wärmeskala einer solchen Munitionsexplosion zu entgehen, würfelt man in der Hitzephase einmal mit 2W6. Wenn das Ergebnis größer oder gleich der höchsten momentan auf der Wärmeskala gültigen Stoppzahl ist, konnte der MechKrieger in dieser Runde eine Munitionsexplosion verhindern. Auch wenn die Temperaturstufe in einer Runde gleich 2 oder mehr dieser kritischen Werte erreicht, wird nur ein Wurf ausgeführt, und zwar gegen die höchste in Frage kommende Stoppzahl.

Wenn die Munition eines BattleMechs aufgrund einer zu hohen Innentemperatur explodiert, detoniert dabei die Munitionskammer mit dem größten Schadenswert je Schuss. Dementsprechend besitzt Maschinengewehrmunition beispielsweise einen Schadenswert von 2, AK/10-Munition einen Schadenswert von 10, LSR 15-Munition einen Schadenswert von 15 und KSR 6-Munition einen Schadenswert von 12. Falls der BattleMech über zwei unterschiedliche Munitionstypen verfügt, die sich aber beide für den höchsten Schadenswert qualifizieren, so entscheidet der MechKrieger, welcher Munitionstyp explodieren wird. Die gesamte Munition des so ermittelten Typs, die sich in der Bauteilzeile befindet, explodiert. Falls mehrere Bauteilzeilen dabei denselben Munitionstyp enthalten, explodiert die Munitionskammer, die zu diesem Zeitpunkt noch über die meisten Ladungen verfügt. Wenn zwei in Frage kommende Kammern noch über die gleiche Anzahl von Ladungen verfügen, wird per Zufall entschieden, welche der Kammern explodiert.

Die Auswirkungen dieser Explosion werden dann anhand der Regeln bestimmt, die unter *Auswirkungen kritischer Treffer* auf Seite 125 vorgestellt werden.

Explosive Waffen und Wegwerfwaffen: Explosive Waffen (wie Gaussgeschütze) und ihre Munition können ebenso wie Wegwerfwaffen nicht durch Überhitzung explodieren

Schaden für den MechKrieger: Munitionsexplosionen fügen dem MechKrieger automatisch 2 Verwundungspunkte zu und erfordern Bewusstseinswürfe (S. 41).

MECHS MIT VERBRENNUNGSMOTOR

Zusätzlich zu möglichen Stoppwürfen zur Vermeidung von Munitionsexplosionen werden für Mechs mit Verbrennungsmotor Stoppwürfe für Treibstoffexplosionen notwendig, wenn ihre Temperatur 19, 23 und 28 Punkte erreicht oder übersteigt. Die Stoppzahl ist identisch mit der für Munitionsexplosionen. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf explodiert der Motor und der Mech wird zerstört.

SCHADEN FÜR MECHKRIEGER

Nach einem kritischen Treffer der Lebenserhaltung erleidet der MechKrieger 1 Punkt Schaden für jede Runde, in der die Temperatur des Mechs bei 15 oder höher liegt, und 2 Punkte Schaden für jede Runde mit einer Temperatur von 25 oder höher.

LUFT-/RAUM-EINHEITEN

Die Spielverfahren für das Entstehen und Ableiten von Wärme in Raumbooten und Luft-/Raumjägern basieren auf den Regeln für Mechs mit folgenden

Ausnahmen. Für Raumschiffe wird ein abstrakteres System zum Festhalten der Abwärme benutzt, siehe *Raumschiffe* auf S. 161.

Bei Luft-/Raumjägern und Raumbooten entsteht spielrelevante Wärme nur durch Waffeneinsatz, Treffer von hitzeerzeugende Waffen und kritische Triebwerksschäden, wie auf der *Wärmepunktetabelle Luft-/Raumjäger & Raumboote* verzeichnet. Sie bauen keine Wärme durch Bewegung auf.

WÄRMEAUSWIRKUNGEN

Für Luft-/Raumjäger und Raumboote gelten dieselben Grundregeln wie für Mechs für die Auswirkungen der Betriebstemperatur auf Waffeneinsatz, Stilllegung, Munitionsexplosionen und Piloten, einschließlich Schwellenwerten und Stoppzahlen wie auf dem Datenbogen angegeben. Zusätzlich gelten noch die folgenden Auswirkungen und Erweiterungen.

WÄRMEUNKTETABELLE LUFT-/ RAUMJÄGER & RAUMBOOTE

Aktivität	Wärmepunkte
Waffeneinsatz	Wie auf *Waffen- und Ausrüstungstabellen* ab S. 303 angegeben
Hitzeerzeugende Waffen	Wie auf *Waffen- und Ausrüstungs-tabellen* ab S. 303 oder unter *Sonstige Waffen und Ausrüstung* ab S. 129 angegeben
Wärmetauscher	–1 pro aktivem Standard-Wärmetauscher –2 pro aktivem Doppel-Wärmetauscher
Triebwerksschaden	+2 pro Treffer

Zufallsbewegung

Bei 5, 10, 15, 20 und 25 Wärmepunkten kann es zu Fehlfunktionen von Steuerung und Navigationssystem kommen. In diesem Fall kann die Einheit in der darauf folgenden Runde keine Schubpunkte kontrolliert einsetzen. Sie gilt als außer Kontrolle und bewegt sich zufällig (siehe S. 93).

Der Jagdpilot kann diese Auswirkung vermeiden, wenn es ihm gelingt, die betreffenden Systeme seiner Maschine in Betrieb zu halten. Wie hoch seine Erfolgschance ist, zeigt die neben der betreffenden Auswirkung aufgeführte Stoppzahl an. In jeder Hitzephase, in der die Temperatur der Einheit 5 oder höher beträgt, muss der führende Spieler mit 2W6 würfeln. Ist das erzielte Wurfergebnis mindestens so hoch wie die höchste für die aktuelle Temperatur angegebene Stoppzahl, kann er die Maschine in der folgenden Runde normal bewegen. Es wird grundsätzlich nur einmal pro Runde gegen die höchste aktuell gültige Stoppzahl gewürfelt.

Schlägt der Wurf fehl, unterliegt die Einheit in der folgenden Runde einer Zufallsbewegung. Um sie wieder unter Kontrolle zu bringen, ist ein erfolgreicher Raumpilotenwurf in einer auf die Zufallsbewegung folgenden Endphase. Die Maschine unterliegt weiter der Gefahr einer Fehlfunktion, und der Spieler muss in jeder Hitzephase gegen die Stoppzahl würfeln, bis der Raumpilotenwurf Erfolg hat oder die Temperatur unter den niedrigsten Schwellenwert (5 Wärmepunkte) sinkt.

Munitionsexplosionen

Ein Hitzestau kann mitgeführte Munition zur Explosion bringen und beträchtlichen Schaden anrichten. Ein 2W6-Wurf wird erforderlich bei 19, 23 und 28 Wärmepunkten. Explodiert die Munition eines überhitzten Luft-/Raumjägers oder Raumboots, explodiert zunächst die Munition mit dem höchsten Schadenswert pro Schuss. Der Schadenswert pro Schuss von MG-Munition liegt beispielsweise bei 2, der von KSR-2-Munition bei 4 und der von AK/10-Munition bei 10. Bei einem Jäger mit Munition für MG und AK/10 würde also die AK/10-Munition explodieren. Gaussgeschützmunition und Gaussgeschütze selbst können nicht durch Überhitzung explodieren.

Kommt es zu einer Explosion, wird der Schadenswert pro Schuss der Munition mit der verbliebenen Anzahl Schuss multipliziert und das Ergebnis durch zehn geteilt und abgerundet, mit einem Mindestwert von 1. Der Schaden wird gegen die SI der Einheit wirksam. Kommt es in einem mit CASE ausgerüsteten Luft-/Raumjäger zu einer Explosion, wird der Gesamtschaden durch 20 geteilt und abgerundet, mit einem Mindestwert von 1. Die restliche Munition für die betreffende Waffe wird zerstört, ohne zusätzlichen Schaden anzurichten.

Nehmen wir als Beispiel an, eine volle Tonne AK/10-Munition in einem *Slayer*-Luft-/Raumjäger explodiert. Das ergibt einen Schaden von 100 Punkten, geteilt durch 10 für insgesamt 10 Punkte Schaden an der SI ([10 Punkte pro Schuss x 10 Schuss pro Tonne] /10), was die Maschine zerstört, da die SI eines *Slayer* nur 8 beträgt. Wäre der Jäger mit CASE ausgerüstet gewesen, hätte er nur 5 Punkte SI-Schaden erlitten und überlebt.

Eine Munitionsexplosion verletzt in jedem Fall den Piloten der Einheit. Er erleidet 1 Punkt Schaden, und es wird ein Bewusstseinswurf notwendig (siehe S. 41).

Schaden für Piloten

Ein Hitzestau kann einen Piloten verletzen. Bei einer Temperatur von 21 und 27 Wärmepunkten wird ein Wurf gegen die angegebene Stoppzahl notwendig. Schlägt der Wurf fehl, erleidet der Pilot 1 Punkt Schaden und für einen Jagdpiloten wird ein *Bewusstseinswurf* (siehe S. 41) notwendig.

RAUMSCHIFFE

Für Raumschiffe gilt ein Überhitzungsverbot, dass ihnen nicht gestattet, mehr Wärme zu erzeugen, als sie ableiten können. Das vereinfacht die Wärmeverwaltung für Einheiten, die über Dutzende Waffen und Tausende Wärmetauscher verfügen können, und spiegelt auch die Tatsache wieder, dass für Schiffe dieser Größenklasse „Wärme" für mehr steht als nur eine zu hohe Betriebstemperatur. Sie schließt auch die benötigten Systeme zur Energieversorgung für Waffen und Feuerleitsystem ein sowie die benötigten Anlagen für die Besatzungsmitglieder, die sie bedienen.

Raumschiffe erzeugen statt für jede Waffe oder Batterie Wärmepunkte pro Schussfeld. Die Spieler errechnen die Gesamtabwärme aller Waffen in einem Schussfeld und notieren sie auf dem Datenbogen. Für jeden Waffeneinsatz wird der volle Wärmepunktwert für das Schussfeld angerechnet, egal, ob alle Waffen im betreffenden Schussfeld abgefeuert werden oder nur ein Teil.

Ein Raumschiff, das nicht über ausreichend Wärmetauscher für die Waffen in einem Schussfeld verfügt, darf trotzdem alle Waffen in diesem Schussfeld einsetzen. Allerdings ist der Einheit in der betreffenden Runde kein sonstiger Waffeneinsatz gestattet, und der führende Spieler muss augenblicklich einen Raumpilotenwurf mit einem Modifikator von +1 pro angefangenen 100 Wärmepunkten über die abgeleitete Wärmemenge hinaus durchführen. Es ist kein Waffeneinsatz in anderen Schussfeldern gestattet.

Ein Clan-Landungsschiff der Lion*-Klasse erzeugt 76 Wärmepunkte im Frontalschussfeld, je 76 Wärmepunkte in den linken und rechten Frontalschussfeldern, je 48 in den linken und rechten Heckschussfeldern und 44 im Heckschussfeld für eine Gesamtsumme von 348 Wärmepunkten. Es kann nur 110 Wärmepunkte ableiten, der führende Spieler kann also nicht alle Waffen gleichzeitig einsetzen. Innerhalb einer Runde kann er nur Waffen in einer Kombination von Schussfeldern abfeuern, deren Abwärme 110 Wärmepunkte nicht übersteigt.*

EIN GANZ NORMALER BÜROTAG

David L. McCulloch

BASINGSTOKE CITY,
PRESTON
LIGA FREIER WELTEN
21. JUNI 3068

Emile Aiellos Zähne schlugen aufeinander, als die nächste Erschütterung durch das verfallene Bürogebäude lief. Feiner Staub rieselte von der Decke und legte sich als dünne Schicht über den graufleckigen Tarnschemastoff seiner Marik-Stadtkampfuniform. Der Staub auf den Kaporalwinkeln stieg wieder in die Luft, als der gedrungen muskulöse Soldat beiläufig den Dreck vom kalten Metall und Kunststoff des AX-22-Sturmgewehr strich, das er in der linken Armbeuge trug. Die harten, dunklen Augen in seinem vernarbten Gesicht starrten in das graue Morgenlicht. Im Halbdunkel um ihn herum hockten angespannte Gestalten reglos hinter den Fenstern der zweiten Etage, während die nächste Erschütterung das ganze Haus erzittern ließ. Vergilbter Putz fiel in großen Brocken auf das an den Wänden mit loser Tapete gestapelte, abgenutzte Mobiliar. Die Tapete war wohl irgendwann einmal blütenweiß gewesen, aber das war lange her. Jetzt hatte sie die verwaschen gelbliche Farbe alter Knochen.

Irgendwo da draußen in der Stadt waren BattleMechs unterwegs.

Der nette Rekrutierungsoffizier in der makellosen Uniform voller Orden hatte ein paar wichtige Einzelheiten vergessen zu erwähnen, dachte Aiello säuerlich, während er zum zehnten Mal an diesem Morgen seine Ersatzmagazine zählte. Kleinigkeiten, wie die, dass von einem Infanteristen erwartet wurde, seinen weichen und zerbrechlichen Körper in den Weg titanengleicher Kriegsavatare zu werfen. So etwas. Details, die vermutlich sogar einen leichtgläubigen Bauernjungen wie den sechzehnjährigen Emile davon abgehalten hätten, zum Militär zu gehen. Selbst vor zehn Jahren hatte er so viel Grips besessen.

Wieder bebte das ganze Gebäude. Was auch immer diese Erschütterungen verursachte, es kam näher.

»Haltet euch bereit! Ruhig bleiben!« Hinter Aiello wanderte Unterleutenient Santorini von einem Mann des Zugs zum Nächsten, begleitet von Sergeantin Isaacs. Im Zwielicht des frühen Morgens hatte die olive Haut des Offiziers einen deutlichen Grünstich. »Ihr kennt den Plan.«

Ja, dachte Aiello, während seine Blicke die Dächer auf der gegenüberliegenden Straßenseite absuchten. Sie kannten den Plan. Was noch wichtiger war, Santorini kannte ihn ebenfalls – seit Isaacs den größten Teil des vergangenen Abends damit zugebracht hatte, ihm die Einzelheiten zu erklären. Die grauhaarige Sergeantin behandelte niedere Offiziere vielleicht nicht mit dem Respekt, den sie von einer Unteroffizierin der Ligastreitkräfte erwarteten, aber wenn es um Einsätze auf Zugebene ging, war sie eine Taktikexpertin erster Güte – nur deshalb war sie überhaupt noch dabei. Die wenigsten Offiziere hielten sich lange im 3. Zug, Kompanie Delta, 2. Bataillon des 97. Marik-Infanterieregiments. Ein paar der besseren, oder der Glückspilze, wurden schnell befördert und machten Karriere. Andere fielen oder wurden auf üble Arten verletzen, wie sie in den Werbebroschüren der Ligastreitkräfte nirgends erwähnt wurden. Zwei waren unehrenhaft entlassen worden. Einer war einfach verschwunden. Isaacs blieb es überlassen, ihre Nachfolger einzuarbeiten – was vermutlich einiges an ihrem Benehmen erklärte.

Das unverwechselbare Rattern einer schweren Autokanone zerschnitt die lastende Stille zwischen den donnernden Schritten.

Aiello fragte sich, wie lange Santorini wohl durchhalten würde. Er war nicht der einzige. Die Gefreiten Ferrier und Hendman nahmen im Flüsterton Wetten an. »Hendman! Ferrier! Schnauze!«, zischte er, als Santorini zurückkam. Er wünschte, Isaacs würde den Offizier einen Moment stehenbleiben und den Mund halten lassen.

»Denkt daran, unser Befehl lautet, den Brückenkopf auf dieser Seite des Flusses zu halten. Die 19. Megrez-Heimatgarde steht an unserer Flanke, also versucht, ihnen nicht mit Fehlschüssen den Tag zu verderben!« Santorini hielt seine übliche Aufmunterungsrede wie vor jeder Schlacht, während Isaacs ihm in Ohr flüsterte.

»Diese Megrez-Trottel könnten keinen Haufen Branthscheiße halten!«, knurrte Hendman, als Santorini wieder außer Hörweite war. Zum zehnten Mal in ebensovielen Minuten überprüfte er die Rakete im Abschussrohr des Rakwerfers auf Ferriers Schulter.

»So etwas will ich nicht mehr hören! Wir sind jetzt alle eine große, glückliche Liga Freier Welten!«, imitierte Ferrier Unterleutenient Santorini, ohne das Auge vom Visier der einzigen schweren Waffe in Trupp 2 zu nehmen. Aiellos Kameraden hatten Mühe, ein Lachen zu unterdrücken. Dann erzitterte das Gebäude wieder und der nächste Schauer gelblicher Putz hagelte auf sie herab. Die Heiterkeit löste sich auf, als ihre Hände sich um die Waffen spannten.

Aiello sah eine Bewegung auf dem Dach des Irian-Medien-Interstellar-Hauses gegenüber. Er klappte die Schutzabdeckung hoch und hob das Fernglas an die Augen. Jetzt erkannte er Gefreite Valdez. Er winkte, um ihr zu zeigen, dass er sie sah. Valdez hob die rechte Faust, dann streckte sie vier Finger aus. Eine Pause, dann hob sie erst sechs Finger, dann fünf. Schließlich bewegte sie zwei Finger wie gehende Beine, bevor sie sich mit der flachen Hand über die Kehle fuhr.

»Sergeant!«, rief Aiello über die staubige Schulter. »Valdez meldet BattleMechs im Anmarsch! Vier Maschinen, fünfundsechzig Tonnen Minimum!«

Isaacs kam sofort herüber, hastig gefolgt von einem überraschten Unterleutenient Santorini. »Unterstützung?« Isaacs Stimme klang gelassen, fast gelangweilt.

»Sie meldet keine Unterstützung.«

Falls das stimmte, war es gut. Sehr gut sogar. Falls die Lyraner ohne Infanterieunterstützung anrückten, hatte der 3. Zug eine Chance, die nächste halbe Stunde zu überleben. Zumindest teilweise.

Isaacs überlegte. »Also nur Kundschafter. Wir holen unsere Ausgucke besser zurück.«

Aiello nickte. Wenn es den Elsen ernst war, würden sie die schweren Geschütze auffahren. Wenn man bedachte, dass die Lyraner, ob nun durch einen unglücklichen Zufall oder bewusst, dabei waren, die Marik-Linien an der schwächsten Stelle anzugreifen – genau dort, wo das 2. Bataillon auf die abgedrängte Megrez-Heimatgarde traf –, klang die Sergeantin beinahe fröhlich.

Wieder krachte eine Autokanone, als Aiello Valdez und O'Flagherty Zeichen gab, zum Rest der Einheit zurückzukehren. Diesmal wurde der Geschützdonner vom Klirren berstender Glasscheiben und dem Krachen einstürzenden Mauerwerks begleitet. Soweit Aiello wusste, standen keine Truppen weiter voraus. Vielleicht feuerten die vorrückenden Lyraner auf Schatten. Er nahm einen Schluck lauwarmes Wasser aus seiner Feldflasche, um sich den staubigen Mund auszuspülen, und spie es auf die geborstenen Fliesen. Besser auf Schatten als auf ihn.

Mit der Lautstärke eines Tornados brachten BattleMech-Sprungdüsen die verdreckten Fenster und zerbrochenen Neonröhren zum Klingen, als die typische vorgebeugte Gestalt eines Skye-Jäger-*Axman* in Sicht stieg, das fünf Tonnen schwere Beil drohend erhoben. Er landete mit einer durch Mark und Bein gehenden Erschütterung auf dem Flachdach des IMI-Hauses. Jetzt war es nicht mehr allein der Staub, der Aiellos Mund austrocknete. Ihr Zug konnte froh sein, wenn es ihnen gelang, diesem Kampfkoloss den Lack zu zerkratzen, geschweige denn, die zehn Tonnen Ferrofibritpanzerung zu durchschlagen.

Aber Sergeantin Isaacs hatte sich aus gutem Grund gegen das IMI-Haus als Basis für den 3. Zug entschieden. Obwohl seine Höhe eine ausgezeichnete Sicht über die umliegenden Straßenzüge bot, war seine gesamte strukturelle Integrität im Gebäudekern konzentriert. Die Außenhülle aus smaragdgrünem Glas würde sich bei einem Angriff in einem Orkan aus Glassplittern verwandeln, der für im Innern versteckte Infanterie nicht weniger tödlich gewesen wäre als Autokanonenfeuer oder Raketen. Außerdem war es das höchste Gebäude der Nachbarschaft und zog sprungfähige Mechs an wie eine offene Flamme Andurische Motten. Tatsächlich basierte die Strategie des 3. Zugs auf dieser Eigenschaft.

Aiello wartete nicht auf den Befehl, den Isaacs einen Moment später bellte. »HMs! Dritten Stock anvisieren! Feuer!« Die halbmobilen Autokanonen des 1. und 4. Trupps erwachten donnernd zum Leben und stießen meterlange giftgelbe Flammenzungen aus. Die Luft war erfüllt vom beißenden Gestank des Treibmittels, als die Soldaten die Granaten über die Fassade auf der anderen Straßenseite schwenkten. Der Rest des Zugs unterstützte sie mit den AX-22 und zertrümmerte zehn Meter hohe Glasplatten. Innerhalb von Sekunden riss der Angriff klaffende schwarze Wunden und legte das Innere des Gebäudes frei, während die Straße unter ihnen übersät war von scharfen grünen Splittern.

»Raketen! Feuer! Deckung!«, brüllte Aiello gegen den ohrenbetäubenden Lärm der halbmobilen AKs an.

»In Deckung!«, riefen Ferrier und Morris vom 4. Trupp gleichzeitig. Als Aiello sich mit dem Rest des Trupps auf den Boden warf, sah er aus dem Augenwinkel Isaacs, die Unterleutenient Santorini aus der Gefahrenzone riss. In der Enge des Gebäudes waren die Rakwerfer ohrenzerfetzend laut. Kaum waren die beiden Explosivraketen wie Miniaturkometen auf dem Weg über die Straße, da pressten sich auch Ferrier und Morris so fest sie konnten auf die alten Fliesen.

Die Raketen trafen ihr Ziel mit tödlicher Genauigkeit. Die Detonation sprengte die wenigen noch verbliebenen Raketen des IMI-Hauses aus den Halterungen. Aber so spektakulär dieser Anblick auch war, es war der Schaden im Innern des Gebäudes, der zählte. Normalerweise wäre selbst dieser Schaden unbedeutend gewesen … aber normalerweise hätten auch keine fünfundsechzig Tonnen BattleMech auf dem Dach gestanden.

Das Kreischen über alle Belastungsgrenzen strapazierten Metalls bohrte sich in Aiellos Ohren, unterstrichen vom Stakkato berstender Querträger unter einer Belastung, mit der keiner der Architekten des Bürohochhauses gerechnet hatte. Mit grausamer Abruptheit fiel das IMI-Haus wie in Zeitlupe in sich zusammen. Als erstes gab der vierte Stock nach, als die beschädigten Träger der darunterliegenden Etage ihn nicht mehr halten konnten. Der Kollaps setzte sich nach oben durch den fünften, sechsten und siebten Stock fort. Dann hämmerte die ganze einstürzende Baumasse auf die unteren Stockwerke ein wie ein titanischer Dampfhammer.

Der Lärm war unbeschreiblich. Gewaltige Staubwolken waberten aus den Trümmern auswärts und wuschen über das Versteck des 3. Zugs wie eine trockene Flutwelle, schlugen durch die leeren Fenster und überzogen alles mit einer grauen Schmutzschicht.

Hustend stemmte Aiello sich hoch, um das Vernichtungswerk zu begutachten. Qualm und Staub füllten die Luft, reizten Lunge und Augen. Er konnte gerade so einen frischen, noch nicht ganz zur Ruhe gekommenen Trümmerhaufen auf der anderen Straßenseite ausmachen. Von irgendwo hinter dem Staubvorhang drangen Kampfgeräusche herüber. Die anderen Mechs mussten die Postenlinie des 2. Bataillons erreicht haben. Aiello konnte ihnen nur wünschen, dass sie ebenso viel Glück wie der 3. Zug hatten. Ein zaghaftes Jubeln wurde lauter und vermischte sich mit Siegesjuchzern, als die Soldaten sich aufrappelten und die veränderte Umgebung begutachteten.

»Also«, stellte Aiello fest. »Besser hätte es kaum laufen können.«

Unglücklicherweise erwies sich der Jubel als verfrüht.

Mit einem lauten, unerträglich schrillen Knirschen, als zöge ein gigantisches Ungeheuer riesige metallene Fingernägel über eine unvorstellbar große Schiefertafel, erhob sich der *Axman* aus den Trümmern. Sein Beil war fort, der rechte Arm an der Schulter abgerissen. Es blieb nur ein zertrümmerter Stummel, eine offene Wunde aus verbogenem Metall, Kabelresten und Schläuchen, aus denen giftig grünes Kühlmittel tropfte. Kaum ein Quadratmillimeter der gepanzerten Oberfläche des Mechs war nicht staubverklebt oder stumpf, wo die unverwechselbare blau-weiße Schachbrettlackierung bis auf die Kallon-Unity-Weave-Ferrofibritpanzerung abgescheuert worden war. Nur die Steiner-Faust hatte wie durch ein Wunder überlebt und prangte trotzig gegen den versuchten Hinterhalt geballt.

Eine letzte Anstrengung schleuderte Trümmerbrocken auf die Straße, und der beschädigte BattleMech richtete sich auf. Möglicherweise hatte der MechKrieger gesehen, von wo der Angriff auf das IMI-Haus gekommen war. Vielleicht war er auch noch von dem Sturz benommen und schlug blindlings um sich. Wie auch immer, das Resultat blieb gleich.

»Deckung!«, brüllte Sergeantin Isaacs. Aiello und der Rest des Zugs warfen sich reflexartig hin, als der *Axman* mit seiner schweren Autokanone das Feuer eröffnete. Ein Orkan aus Explosivgranaten hämmerte auf das Gebäude ein, gefolgt von einem Wolkenbruch gebündelten Lichts, als der lyranische BattleMech seine verbliebenen Laserwaffen ebenfalls einsetzte.

Der 3. Zug überlebte das Unwetter modernster Vernichtungstechnologie. Isaacs hatte ihre Stellung wohl überlegt ausgewählt. Der gedrungene Bau aus einheimischem Granit und Endostahl erinnerte vielleicht an einen riesigen Bunker und stammte ohne Zweifel noch aus den Zeiten des ersten Sternenbunds, aber er bot ihnen Schutz auch vor schweren Waffen. Zumindest für eine Weile.

Das Fauchen der Autokanone verklang. »Ich glaube, wir haben ihn wütend gemacht«, meinte Ferrier und hob den Rakwerfer in Feuerposition. Hendman schob eine frische KSR ins Abschussrohr, dann schlug er Ferrier auf den Helm. Ein Druck auf den Abzug schickte das Geschoss in gerader Linie auf die breite Brustpartie der lyranischen Kampfmaschine. Die halbmobilen Autokanonen nahmen ihren Vernichtungschor wieder auf, begleitet vom scharfen Knallen der AX-22, als der 3. Zug seinen Gegner mit einer Flut so gut wie wertloser Kugeln überschüttete.

Als wollte er sich über ihre kümmerlichen Anstrengungen lustig machen, feuerte der *Axman* seine Autokanone ab. Weiter hinten im Raum wurden zwei Gestalten von den Fenstern ins Gebäude geschleudert wie von unsichtbaren Schnüren gezogen.

Aiello schaute hinüber zu Hendman und rammte ein frisches Magazin ins Sturmgewehr, ohne die frische Schnittwunde auf seiner linken Wange von einem Granitsplitter zu beachten. »Ja, sieht ganz danach aus.« Der 1. Trupp hatte zwei weitere Mann verloren. Unterleutenient Santorini hatte es auch erwischt. Der Gestank von Schießpulver und Kühlmittel, verbranntem Fleisch und Blut hing in der Luft.

Die Autokanone des *Axman* verstummte. Aiello hob die frisch geladene Waffe und feuerte auf den länglichen Mechkopf, mehr um den MechKrieger im Innern abzulenken als in der Hoffnung, echten Schaden anzurichten. Der BattleMech verlagerte das Gewicht und beugte sich vor. Aiellos erfahrener Blick erkannte, was das bedeutete. »Sergeant!«, rief er Isaacs zu. »Wir bekommen Gesellschaft hier drin!«

Inzwischen musste dem Steiner-MechKrieger klar sein, dass er den 3. Zug nicht aus dem Versteck treiben konnte. Zumindest nicht schnell. Nicht, wenn er seinen *Axman* fit genug halten wollte, um sich mit den Liga-BattleMechs anzulegen, um deren alsbaldiges Erscheinen als Reaktion auf den lyranischen Angriff Aiello betete. Dem *Axman*-Piloten blieben zwei Alternativen: Er konnte die Infanteriestellung ignorieren und sich einen anderen Gegner suchen, oder diese lästigen Insekten, die es wagten, den König des Schlachtfelds herauszufordern, im Nahkampf zerquetschen. Wie wütend hatten sie den MechKrieger gemacht? Um ganz sicher zu gehen, schickte Aiello noch eine Gewehrsalve hinauf aufs Cockpit des Mechs.

Der *Axman* hechtete auf das Gebäude zu.

Die Kollision warf Aiello mit solcher Wucht zu Boden, dass er sich fragte, ob es die Mühe wert war, wieder aufzustehen. Das Gebäude schüttelte sich noch einmal, als knapp fünfundsechzig Tonnen BattleMech den Stahlbeton rammten. Was an Putz noch an der Decke hing, gab den Widerstand gegen die Schwerkraft endgültig auf und krachte in großen Platten herab, die alles mit weißem Puder überzogen. Aiello kroch unter den geborstenen Deckentrümmern hervor und zog sich an einem Fenster hoch. Auf der schuttübersäten Straße versuchte der *Axman*, aufzustehen, durch den fehlenden Arm behindert. Ob es durch den Aufprall auf das Gebäude oder auf die Straße dazu gekommen war, ließ sich nicht sagen, aber am linken Oberschenkel fehlten Panzerplatten, und glänzende Myomerbündel bewegten sich unter den Anstrengungen des Mechs. Aiello glaubte, auch Aktivatorschaden zu erkennen. Auf den rutschenden Trümmern schaffte der Mech es nicht, das linke Bein unter den Rumpf zu holen.

»Hoppla!«, murmelte Aiello, als der *Axman* Übergewicht bekam und nach vorne kippte. Er knallte gegen das Gebäude und rutschte zurück auf die Straße. Der Aufprall erschütterte das Bürohaus noch einmal.

»Viel länger hält der Bau nicht. Zeit, uns zu verabschieden«, erklärte Isaacs schräg hinter ihm. »In Ordnung, Leute! Greift eure Sachen! Wir ziehen uns zum ersten Sammelpunkt zurück. Cho! Wilson! Bringt den Leutenient.«

Bedrohliches Knirschen von der Straße kündigte Bewegung an, als sie zum Treppenhaus rannten.

Während sie im Dunkeln über die unebenen Böden stolperten, rechnete Aiello jeden Augenblick damit, dass das Gebäude über ihnen einstürzte, weil fünfundsechzig Tonnen BattleMech wutentbrannt durch sämtliche tragenden Wände brachen. Keuchend führte er den Zug in waghalsiger Geschwindigkeit die Treppen hinab. Die anderen hasteten ihm nach, die Verwundeten halb tragend, halb zerrend.

Aiello erreichte den Notausgang in gestrecktem Galopp. Nach der drohenden Dunkelheit war das schummrige Licht des zugezogenen Himmels über der trümmerbedeckten Straße wie ein Schluck süßen Quellwassers. Aber sie hatten keine Zeit, stehenzubleiben und die Landschaft zu genießen. Gefolgt vom 2. Trupp rannte Aiello die Gasse hinab Richtung Fluss.

Er kam vielleicht fünfzig Meter weit, bevor er hinter sich hörte, wovor er sich gefürchtet hatte: das Donnern eines Aufpralls und heranstürzender Steine. Der *Axman* war durch die Gebäudefassade gebrochen.

Es folgte ein Moment nicht enden wollender Stille, bevor der dunkle Beton unter seinen Füßen erbebte. Plötzlich fand Aiello sich in der Luft wieder, zusammen mit dem Rest des 3. Zugs. Er schlug auf der linken Seite auf. Hart. Seine Schulter explodierte vor Schmerz, und eine klaffende Dunkelheit zerrte an seinem Bewusstsein.

Er erwachte auf einer kalten Oberfläche, den leeren grauen Himmel vor Augen, während er sich daran zu erinnern versuchte, wer er war. Dann stürzte die Erinnerung auf ihn ein, begleitet von pochenden Schmerzen in der Schulter. Er lag mitten in der dreckigen Gasse auf dem Rücken. Er biss die Zähne zusammen gegen die Schmerzen in seiner Schulter und hebelte sich mit dem rechten Arm in eine sitzende Position hoch, Sergeantin Isaacs kniete mit blutender Nase neben ihm.

»Scheint, er hat den Keller gefunden«, krächzte sie.

»Ich wusste nicht mal, dass das Haus einen Keller hatte.« Beim zweiten Versuch schaffte Aiello es, die Beine unter den Körper zu ziehen. Ringsum kamen die benommenen Überlebenden des 3. Zugs allmählich wieder auf die Beine.

Isaacs stand auf. Sie wirkte genauso unsicher, wie Aiello sich fühlte. Sie nickte in Richtung der Trümmer ihres hastig verlassenen Verstecks. »Er auch nicht.«

Sie spürten das Knirschen unter ihren Füßen mehr als dass sie es hörten. Aiello warf der Sergeantin einen ungläubigen Blick zu. »Ich fasse es nicht. Kann den Kerl denn gar nichts bremsen?«

Isaacs antwortete nicht. »3. Zug! Bewegung! Alle Mann!« Sie packte Aiellos gesunden Arm und stieß ihn die Gasse hinab. »Schnell. Die Erste rechts. In die Kanalisation.« Dann war sie weg, schob andere Nachzügler in dieselbe Richtung.

Er winkt Ferrier und Hendman voraus und setzte sich mit unsicheren Schritten in Bewegung. Hinter sich hörte er Grunzen und Flüche, vermischt mit dem Lärm des BattleMechs, der versuchte, sich aus dem Gebäudekeller zu befreien. Er kämpfte gegen den Drang an, sich umzuschauen. Als er um die Ecke bog, sah er die übermannshohe Öffnung des Kanalisationsrohrs auf den ersten Blick. Aber das war es nicht, was ein breites Grinsen auf sein staub- und blutverschmiertes Gesicht zauberte. Knapp hinter dem Betonfeld am Eingang der Kanalisation stand ein gedrungener KSR-Werfer der Ligastreitkräfte.

Der 3. Zug war noch vollauf damit beschäftigt, hinunter zum Kanaltor zu klettern, als donnernde Schritte keinen Zweifel daran ließen, dass der *Axman* sich erneut befreit hatte. Als Letzte der Einheit hechtete die rennende Isaacs in Deckung. Wild aus seinen verbliebenen Lasern feuernd wankte der BattleMech um die Ecke … geradewegs in einen Orkan aus sechzig Kurzstreckenraketen. Die Sprengköpfe der Geschosse fraßen sich in den Rumpf des schweren Mechs wie ein Schwarm Hightech-Piranhas. Panzerung zerbarst, interne Bauteile flogen davon. Einen Moment stand der ausgeweidete Titan reglos auf der Straße. Dann kippte er rückwärts in ein zweistöckiges Parkhaus.

Aiello wischte sich durchs Gesicht und bemerkte zum ersten Mal, dass er blutete. Er schaute sich zu Isaacs um, die keuchend auf dem Rücken lag. »Können wir jetzt nach Hause?«

House Mariks 1. Atrean Dragoons sichern während der Operation Guerrero eine Stadt auf einem Planeten der Mark Sarna Haus Davions.

Selbst abgehärtete Veteranen waren angewidert von der blindwütigen Vernichtung der frühen Nachfolgekriege. Bis zum Heiligen Krieg der Blakisten entwickelte sich die Kriegsführung über Jahrzehnte die allgemeine Praxis, Kämpfe in bevölkerten Gebieten zu vermeiden, insbesondere unter den Clans, in deren Augen die dabei unvermeidlichen Begleitschäden inakzeptabel sind. Trotz dieses ungeschriebenen Gesetzes hatten die Kampfhandlungen weiterhin die Neigung, sich aus dem vorgesehenen Schlachtfeld in Siedlungen zu verlagern. Ganz abgesehen davon, dass es reichlich Kommandeure eher niederer Moral gibt, die Städte für Hinterhalte nutzen und sich darauf verlassen, dass deren akzeptierter Status als Waffenstillstandszonen ihnen ein zusätzliches Überraschungsmoment sichert. Und mit dem Heiligen Krieg wurde Kriegführung der brutalsten Art mitten in einer Stadt alltäglich.

Historisch erschweren Gebäude und das unübersichtliche Gelände einer Stadt Gefechtsfahrzeugen die Arbeit. Und trotz der überlegenen Flexibilität von Mechs, erschweren Städte auch im 31. Jahrhundert noch die Kriegsführung. Schlachten in langen, engen Straßen voller Gebäude, die Sichtlinien blockieren, dem Gegner ein Versteck und begrenzten Schutz vor Treffern bieten, erfordern neue Taktiken und Vorgehensweisen. Im Stadtkampf kann selbst konventionelle Infanterie einem Mech beträchtlichen Schaden zufügen.

Achtung: Die Regeln in diesem Kapitel stellen ein vereinfachtes System zur Integration von Gebäuden in das **BattleTech**-Spiel vor. Ein umfassenderes Regelsystem auch für andere Gebäudetypen (wie Hangars, Bahnhöfe und ähnliches) sowie die Vorgehensweise verschiedener Einheiten im Hinblick auf diese größeren speziellen Bauten findest du in *Tactical Operations*.

GEBÄUDETYPEN

BattleTech unterscheidet vier grundsätzliche Gebäudetypen: Leichte, mittelstarke, harte und hochdichte Gebäude. Sie unterscheiden sich durch die Menge Schaden, die sie aushalten, den Schutz, den sie bieten, und das Gewicht, das sie tragen können. Gebäude in **BattleTech** werden mit zwei Zahlenwerten definiert: dem Konstruktionsfaktor (KF) und die Höhe in Etagen/Leveln.

Basiswert: Sofern ein Szenario keinen speziellen Gebäudetyp angibt, handelt es sich um mittelstarke Gebäude mit Level 2.

KONSTRUKTIONSFAKTOR

Der Konstruktionsfaktor (KF) zeigt die Auswirkungen der Konstruktionsart eines Gebäudes auf das Spiel an. Genauer gesagt, der KF entspricht der Anzahl von Schadenspunkten, die ein Gebäudefeld einstecken kann, bevor es zu Schutt reduziert wird. Dieser Schaden wird, gleichgültig, wann er entsteht, über den gesamten Spielverlauf festgehalten, bis der KF auf 0 sinkt. Der KF gilt für das Gebäudefeld als Ganzes, nicht für jede Etage. Einzelne Etagen (Level) eines Gebäudes haben keinen separaten KF, gleichgültig, wie viele es sind, auch wenn es unter gewissen Umständen (z. B. beim *Einsatz von Flächeneffektwaffen*, siehe S. 172) möglich ist, dass Schaden verschiedene Etagen eines Gebäudefeldes trifft. Der KF gibt auch das zusätzliche Gewicht in Tonnen an, das jede Etage eines Gebäudefeldes tragen kann, ohne einzustürzen.

Die Tabelle *Gebäudemodifikatoren* auf S. 167 gibt den Spielraum möglicher KF für die verschiedenen Gebäudetypen an. Der Typ eines Gebäudes steht fest und ändert sich nicht, auch wenn der KF sinkt. Ein beschädigtes hartes Gebäude ist auch mit aktuellem KF 15 ein hartes Gebäude.

Auf einigen von FanPro/FASA veröffentlichten Geländekarten sind Gebäude vorgedruckt, z. B. in *Classic-BattleTech-Kartenset 7* und *Classic BattleTech Map Set Compilation #2*. Es ist aber auch möglich, Gebäude durch Markierungen darzustellen. Dazu lassen sich beliebige Markierungen verwenden, Gebäudetyp und Höhe sollten jedoch deutlich erkennbar sein (wobei die Angaben für die vorgedruckten Gebäude auf den erwähnten Karten als Vorbild dienen können), und die Markierungen sollten in das Feld oder die Felder auf der Geländekarte passen, in dem/denen sich das markierte Gebäude befindet.

Basiswert: Sofern ein Szenario keinen KF für ein Gebäude angibt, wird für ein leichtes Gebäudefeld ein KF von 15 angenommen, für ein

mittelstarkes Gebäude KF 40, für ein hartes Gebäude KF 90 und für einen Hochdichten Bau KF 120.

Mehrfeldgebäude: Bei Gebäuden, die sich über zwei oder mehr Hexfelder erstrecken, hat jedes Gebäudefeld einen eigenen KF. Die Vernichtung eines einzelnen Feldes eines solchen Mehrfeldgebäudes hat keine Auswirkungen auf andere Felder desselben Gebäudes, es sei denn, mehr als die Hälfte der gesamten Gebäudefelder sind zerstört. Sobald dies der Fall ist, stürzt das gesamte Gebäude ein. Sobald beispielsweise bei einem sich über sieben Felder erstreckenden Gebäude vier Felder zerstört sind, stürzen auch die drei verbliebenen Felder ein. Für weitere Informationen, siehe *Einsturz*, S. 176.

Aktueller KF: Der aktuelle KF eines Gebäudes ist definiert als der Konstruktionsfaktor im Moment der relevanten Aktion. Betreten zum Beispiel zwei Mechs zu unterschiedlichen Zeiten derselben Bewegungsphase ein Gebäudefeld, ist der aktuelle KF des Felds für den zweiten Mech ein anderer als für den ersten, da dieser das Gebäude beschädigt hat.

ETAGEN

Gebäudelevel werden zur Bestimmung von Sichtlinien und zu Bewegungszwecken wie normale Geländelevel behandelt. Jede Etage eines Gebäudes hat eine Höhe von ungefähr sechs Metern. Diese Etagen entsprechen keinen tatsächlichen Stockwerken, sondern sind ein abstrakter Wert.

Das bedeutet, obwohl ein Mech zwei Level hoch ist, befindet er sich innerhalb eines Gebäudes nur auf einer Etage. Trotzdem gilt er für die Feststellung der Sichtlinie in jedes nicht angrenzende Gebäudefeld der Geländekarte als zwei Level höher als die Etage des Gebäudefeldes, in der er sich aufhält. Für nähere Informationen, siehe *Etagenwechsel innerhalb eines Gebäudes* auf S. 169.

BEWEGUNGSAUSWIRKUNGEN

Einheiten können sich in, durch und auf ein Gebäude bewegen. Gebäudelevel beeinflussen die Bewegung ebenso wie jedes andere Geländelevel. Anders ausgedrückt, eine Einheit kann sich auf das Dach eines Gebäudefeldes bewegen, das ihr Gewicht tragen kann, und dabei einen Höhenunterschied innerhalb der durch die Regeln für sie vorgeschriebenen Grenzen überwinden, als wäre das Gebäude ein Hügel. Natürlich kann eine Einheit ein Gebäude auch betreten, statt auf dessen Dach zu steigen (siehe unten Bewegung durch Gebäude). Die Tabelle Gebäudebewegungsmodifikatoren gibt die Bewegungskosten und Modifikatoren für die verschiedenen Gebäudetypen an.

Übersteigt die Gesamttonnage aller Einheiten auf einer einzelnen Etage eines Gebäudes (mit Ausnahme des Erdgeschosses [Etage 0], siehe *Keller*, S. 179) dessen aktuellen KF, stürzt das gesamte Gebäude sofort ein (siehe *Einsturz*, S. 176).

Verbotene Einheiten: Luft-/Raum-Einheiten, Senkrechtstarter, BEF, Luftschiffe und Hilfsflugzeuge sowie Marineeinheiten können kein Gebäudefeld absichtlich betreten.

BEWEGUNG DURCH GEBÄUDE

Bitte beachte, dass die Regeln in diesem Abschnitt sich auf die Bewegung durch ein Gebäudefeld unterhalb des Daches beziehen, also die tatsächliche Bewegung durch das Gebäudeinnere im Gegensatz zur Bewegung über das Dach. Wenn die Regeln also einen Piloten-/Fahrerwurf für das Betreten einer Gebäudewabe verlangen, ist damit eine Wabe im Gebäudeinneren gemeint.

Einheiten können ein Gebäude im Erdgeschoss (auf Etage 0) betreten, sofern kein Gelände in angrenzenden Hexfeldern die Bewegung verhindert. Bei Einheiten, die ein Gebäudefeld unabsichtlich betreten, etwa weil sie rutschen oder abgedrängt wurden, wird diese Bewegung mit Hilfe der Regeln für *Rutschen* (S. 62) respektive *Versetzen* (S. 151) aufgelöst.

Einsturz: Erleidet ein Gebäudefeld während der Bewegung einer Einheit genügend Schaden, um einzustürzen, wird der Einsturz sofort aufgelöst, bevor die Einheit das Feld (z. B. als Fortsetzung einer Rutschpartie) verlässt oder auf irgendeine Weise weitere BP verbraucht (um die Ausrichtung zu ändern, das Gebäude zu verlassen etc.). Das schließt die Zuteilung von Schaden auf alle Einheiten, unabsichtliche Stürze, Versetzen usw. ein. Siehe *Einsturz*, S. 176.

Mechs und Fahrzeuge

Ein Mech kann ein Gebäude nur in einer höheren Etage als dem Erdgeschoss betreten, wenn er dies von einer angrenzenden Wabe mit der betreffenden Etage entsprechendem Level aus tut, soll heißen, ein Mech kann ein Gebäude nur auf demselben Level wie dem des Hexfelds betreten, aus dem er kommt. Ein Mech kann das Innere eines Gebäudes nicht mit einem Sprung betreten (Er kann jedoch das Feld mit einem Sprung betreten und auf dem Dach des Gebäudes landen). Ein Mech kann das Innere eines Gebäudes jedoch während der Bewegungsphase jederzeit mit einem Sprung verlassen. Der Sprung darf nicht in einem anderen Gebäudefeld enden.

Bei jedem Betreten eines Hexfelds im Inneren eines Gebäudes wird ein Piloten-/Fahrerwurf mit allen anwendbaren Modifikatoren auf der Tabelle *Piloten-/Fahrerwurf* (S. 59) und einem zusätzlichen Modifikator für die Bewegung der Einheit wie auf der Tabelle Gebäudebewegungsmodifikatoren angegeben fällig. Gelingt der Wurf, nimmt die Einheit keinen Schaden. Schlägt der Wurf fehl, erleidet der Mech bzw. das Fahrzeug Schaden in

GEBÄUDEMODIFIKATOREN

Gebäudetyp	Anfänglicher KF	BP-Kosten pro Feld*	Piloten-/Fahrerwurf-Modifikator
Leicht	1–15	+1	0
Mittelstark	16–40	+2	+1
Hart	41–90	+3	+2
Hochdicht	91–150	+4	+5
Kosten für Betreten eines beliebigen Feldes		*1*	

*Infanterie mit Ausnahme von Panzergrenadieren verbraucht nur 1 BP zum Betreten eines Gebäudefeldes beliebigen Typs; ProtoMechs und Panzergrenadiere verbrauchen nur 2 BP, um ein Gebäudefeld zu betreten.

GEBÄUDEBEWEGUNGS-MODIFIKATOREN

In Runde betretende Felder	Piloten-/Fahrerwurf-Modifikator	In Runde betretende Felder	Piloten-/Fahrerwurf-Modifikator
1–2	0	10–17	+4
3–4	+1	18–24	+5
5–6	+2	25+	+6
7–9	+3		

Höhe des aktuellen KF des betretenen Gebäudefeldes geteilt durch 10 (aufgerundet). Dabei handelt es sich um Frontalschaden, falls sich die Einheit vorwärts bewegt hat, um Rücken-/Heckschaden, falls sie sich rückwärts bewegt hat. Bei Quad-Mechs, die eine Wabe im Inneren eines Gebäudes durch Seitwärtsbewegung betreten haben, wird der Schaden entsprechend der Bewegungsrichtung gegen die linke oder rechte Seite wirksam.

Ein Fehlschlag dieses Pilotenwurfs hat keinen Sturz des Mechs zur Folge. Außerdem erleidet ungeachtet des Wurfergebnisses wann immer ein Mech oder Fahrzeug ein Hexfeld im Inneren eines Gebäudes betritt, dieses Gebäudefeld Schaden in Höhe der Einheitstonnage geteilt durch 10 (aufgerundet).

Fahrzeuge: Schlägt dieser Fahrerwurf fehl, wird bei Fahrzeugen ein sofortiger Wurf auf der Tabelle *Antriebsschäden* (S. 193) notwendig.

Große Hilfsfahrzeuge: Große Hilfsfahrzeuge richten bei der Bewegung im Inneren eines Gebäudes doppelten Schaden an den betretenen Gebäudefeldern an.

Sturz: Stürzt ein Mech im Inneren eines Gebäudes, richtet er Schaden in derselben Höhe wie bei einem Betreten des betreffenden Feldes an.

Infanterie und ProtoMechs

Infanterie betritt Gebäude unabhängig vom Gebäudetyp wie offenes Gelände mit Kosten von 1 Boden-Bewegungspunkt. Panzergrenadiere müssen 2 BP aufwenden, um das Innere eines Gebäudes zu betreten, aber eine Panzergrenadiereinheit, die nur noch über einen Bewegungspunkt verfügt, kann das Gebäudeinnere trotzdem nach den Regeln für *Minimalbewegung* (siehe S. 49) betreten, sofern sie die Voraussetzungen erfüllt. Infanterieeinheiten können das Innere eines Gebäudes ebenso wie ein Mech auf einem höheren Level als dem Erdgeschoss betreten. Bei der Bewegung zwischen Gebäudefeldern (im Inneren eines Mehrfeldgebäudes eingeschlossen) darf Infanterie nur Boden-BP einsetzen.

ProtoMechs betreten und bewegen sich durch das Innere von Gebäuden nach den Regeln für Infanterie, müssen jedoch für jedes betretene Gebäudefeld einen zusätzlichen Bewegungspunkt (insgesamt 2 BP) aufwenden und können ein Gebäude nicht wie Gefechtsrüstungen mit Sprung-BP betreten. Außerdem richtet ein ProtoMech in jedem Gebäudefeld, das er betritt, 1 Punkt Schaden an.

Gefechtsrüstungen

Eine Gefechtsrüstungseinheit mit Sprung-BP kann ein Gebäude auf einer beliebigen Etage oberhalb des Erdgeschosses (Etage 0) betreten, sofern diese nicht höher ist als die aufgewendeten Sprung-BP der Einheit plus dem Level des Hexfelds, von dem aus der Sprung erfolgt. Die Einheit muss über ausreichend Sprung-BP verfügen, um das Gebäudefeld zu betreten (1 BP), sie muss zu Beginn der Bewegung über eine Sichtlinie zu dem Gebäude verfügen, und durch das Betreten des Gebäudefeldes darf sie keine Stapelobergrenze verletzen. Betritt eine Gefechtsrüstungseinheit durch einen Sprung das Innere eines Gebäudes, endet ihre Bewegung für die laufende Runde mit Erreichen des ersten so betretenen Gebäudefeldes.

Springt eine Gefechtsrüstungseinheit in das Innere eines Gebäudes, wird ein Mechabwehrwurf notwendig. Dazu schlägt der führende Spieler zunächst auf der Tabelle *Gebäudemodifikatoren* den Piloten-/Fahrerwurf-Modifikator für den betreffenden Gebäudetyp nach. Bei einem erfolgreichen Wurf nimmt die Einheit keinen Schaden. Bei einem Fehlschlag erleidet sie einen Treffer mit einem Schadenswert entsprechend des Gebäudetyps. Ein leichtes Gebäude richtet 2 Punkte Schaden an, ein mittelstarkes Gebäude 3 Punkte, ein hartes Gebäude 4 und ein hochdichter Bau 5 Punkte. Das Gebäudefeld nimmt ungeachtet des Wurfergebnisses niemals Schaden durch die Bewegung von Gefechtsrüstungen. Für eine Gefechtsrüstungseinheit wird kein Mechabwehrwurf fällig, wenn sie ein Gebäude durch einen Sprung verlässt.

Eine Gefechtsrüstungseinheit mit Flug-BP kann ein Gebäudefeld im Inneren eines Gebäudes auf einer Etage oberhalb des Erdgeschosses (Etage 0) betreten, indem sie das Feld auf demselben Level wie das ihres daran angrenzenden Herkunftsfeldes entsprechenden betritt. Die Einheit muss über genügend Flug-BP verfügen, um das Gebäudefeld zu betreten (1 BP), und darf mit dem Betreten des Gebäudefeldes keine Stapelobergrenze verletzen. Die Bewegung der Einheit für die laufende Runde endet mit Erreichen des ersten so betretenen Gebäudefeldes. Im Gegensatz zum Einsatz von Sprung-BP erfordert das Betreten eines Gebäudes mit Flug-BP keinen Mechabwehrwurf.

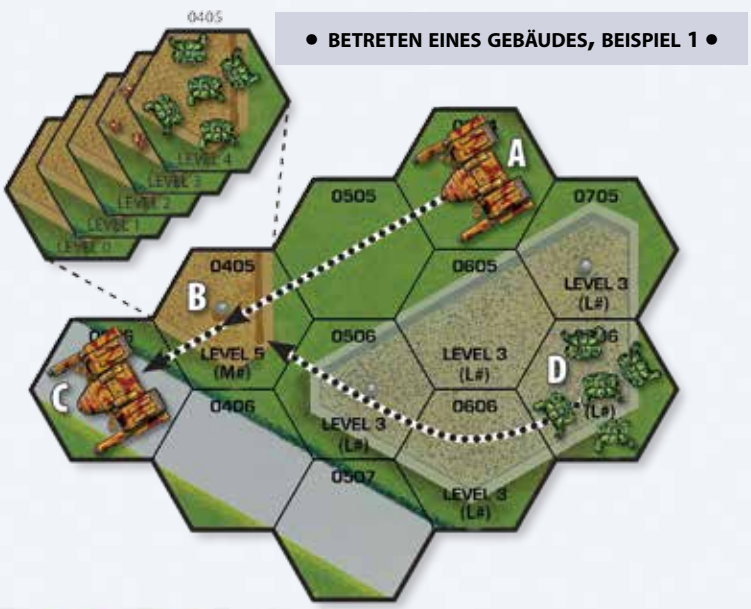
Im Beispiel 1 *für das Betreten eines Gebäudes bewegen sich zwei feindliche Einheiten durch oder in Gebäude auf der Karte* City (Innenstadt).

Andreas will seinen 65 t schweren JagerMech *(Pilotenwert 5) durch ein mittelstarkes Gebäude (KF 40) bewegen, um auf Einheiten auf der anderen Seite feuern zu können. Der Mech beginnt die Bewegung in Feld A und will nach Feld C. Er läuft ein Feld weit in Hex 0505, die an Feld B angrenzt, und verbraucht 3 BP, um Feld B zu betreten. Beim Betreten von Feld B muss Andreas einen Pilotenwurf mit einem Modifikator von +1 für ein mittelstarkes Gebäude durchführen. Das ergibt einen modifizierten Zielwert von 6 (5 +1 = 6). Entsprechend der Tabelle* Gebäudebewegungsmodifikatoren *wird kein zusätzlicher Modifikator notwendig, da der* JagerMech *sich erst 2 Felder weit bewegt hat. Andreas würfelt mit 2W6 und wirft eine 10, so dass der Wurf gelingt. Der BattleMech nimmt keinen Schaden, aber das Gebäudefeld nimt 7 Punkte Schaden (65 t Masse des* JagerMech *durch 10, aufgerundet), was seinen aktuellen KF auf 33 reduziert. Der JagerMech bewegt sich weiter nach Feld C.*

Wäre Feld C ebenfalls ein Gebäudefeld, hätte Andreas eine erneuten Pilotenwurf durchführen müssen, für den nun, weil der Mech das dritte Feld seiner Bewegung betreten hätte, ein zusätzlicher Gebäudebewegungsmodifikator von +1 für einen modifizierten Zielwert von 7 (5 +1 +1 = 7) zur Anwendung gekommen wäre. Bei einem Wurfergebnis von 6 oder weniger hätte der JagerMech *4 Punkte Schaden genommen (Feld Cs aktueller KF von 40 geteilt durch 10, aufgerundet). Feld C hätte 7 Punkte Schaden genommen und sein aktueller KF wäre auf 33 gesunken.*

Christian hat eine Elementareinheit (Mechabwehr 4) auf dem Dach des Level-3-Gebäudes in Feld D. Die Einheit hat ihre gesamte

• BETRETEN EINES GEBÄUDES, BEISPIEL 1 •



KSR-Munition verbraucht, und um auf den JagerMech *feuern zu können, muss Christian die Elementare bis auf höchstens 3 Felder (die Reichweite ihrer leichten Laser) an das Ziel heran bewegen. Er will die Elementare nicht im Freien lassen, er will das Gebäude in Feld B aber auch nicht auf Level 3 betreten. Die Infanterie seines Gegners auf dieser Etage hat sich in der laufenden Bewegungsphase (Boden) bereits bewegt. Christian vergewissert sich, dass er von der momentanen Position der Elementareinheit eine Sichtlinie zur Zielgebäudetage hat und die Einheit über ausreichend Sprung-BP verfügt. Er will seine Elementare in Etage 4 des Gebäudes bringen, und da sie sich bereits auf Level 3 befinden, benötigt er nur 1 BP Sprung für die Überwindung des Höhenunterschieds. Die Elementare haben 3 BP Sprung. Zum aktuellen Level addiert ergibt das 6. Level 4 im Zielfeld ist niedriger als 6, also ist der Sprung möglich. Um die drei Waben bis Feld B zu durchqueren, verbraucht Christian die gesamten Sprung-BP der Elementareinheit.*

Sobald die Elementare das Gebäudefeld betreten, muss er einen Mechabwehrwurf ausführen. Er schlägt auf der Tabelle Gebäudemodifikatoren *den Gebäudetyp nach und addiert einen Modifikator von +1 für ein mittelstarkes Gebäude zum Zielwert, sowie weitere +1 für den Sprung. Das ergibt einen modifizierten Zielwert von 6 (4 +1 +1 = 6). Christian würfelt mit 2W6 und wirft eine 3. Die Elementareinheit erleidet 3 Punkte Schaden, befindet sich aber jetzt auf Etage 4 im Innern des Gebäudes und kann den* JagerMech *in der Waffeneinsatzphase angreifen.*

Da Elementare Infanterie sind, nimmt das Gebäude durch ihre Bewegung keinen Schaden. Selbst wenn die Einheit noch über BP verfügen würde und Christian sie weiter bewegen wollte, wäre das nicht möglich, da nach dem Betreten eines Gebäudes mit einem Sprung die Bewegung endet.

Etagenwechsel innerhalb eines Gebäudes

Im Innern eines Gebäudes kann ein Mech die Etage nicht wechseln, außer wie unter *Keller* auf S. 179 beschrieben. Fahrzeuge können im Innern eines Gebäudes das Erdgeschoss (Etage 0) nicht verlassen.

Infanterie und ProtoMechs können im Innern eines Gebäudefeldes die Etagen wechseln als würden sie sich durch offenes Gelände bewegen. Infanterie verbraucht unabhängig vom Gebäudetyp 1 Boden-BP, um sich eine Etage höher oder tiefer zu bewegen, mit Ausnahme von Panzergrenadieren, die dafür 2 Boden-BP aufwenden müssen. Eine Panzergrenadiereinheit, die nur noch über einen Bodenbewegungspunkt verfügt, kann die Etage trotzdem nach den Regeln für *Minimalbewegung* (siehe S. 49) wechseln, sofern sie die Voraussetzungen erfüllt. Sofern die Einheit über ausreichend BP verfügt, kann Infanterie ein Gebäudefeld betreten und in derselben Runde innerhalb dieses Feldes die Etage wechseln. Für ProtoMechs gelten beim Etagenwechsel die Regeln für Panzergrenadiere und richten für jede Etage, die sie betreten, 1 Punkt Schaden an dem betreffenden Gebäudefeld an.

Stapelobergrenzen: Für jede Etage eines Gebäudefeldes gelten die normalen Stapelobergrenzen. Die Spieler sollten dabei nicht vergessen, dass jede Etage eines Gebäudefeldes Tonnage in Höhe des aktuellen Gebäude-KF tragen kann.

Im Beispiel 2 *für das Betreten eines Gebäudes befinden sich zwei Mechs auf der Karte* City (Innenstadt). *Der Mech in Feld B befindet sich auf Level 0 angrenzend an das Level-5-Gebäude in Feld C. Der Mech kann versuchen, das Gebäude im Erdgeschoss zu betreten, oder (vorausgesetzt er hat mindestens 5 BP Sprung) auf das Dach springen. Der Mech auf dem Dach des angrenzenden Level-3-Gebäudes in Feld A kann auf das Dach des Gebäudes in Feld C springen oder klettern, oder er kann Feld C auf normalem Weg auf Etage 3 betreten.*

• BETRETEN EINES GEBÄUDES, BEISPIEL 2 •

Verlassen eines Gebäudes

Zusätzlich zu den Regeln zur *Bewegung durch Gebäude* (S. 167) für das Betreten von Feldern im Inneren eines Gebäudes, gilt die folgende Regel für Einheiten, die ein Gebäude in ein Nicht-Gebäudefeld verlassen.

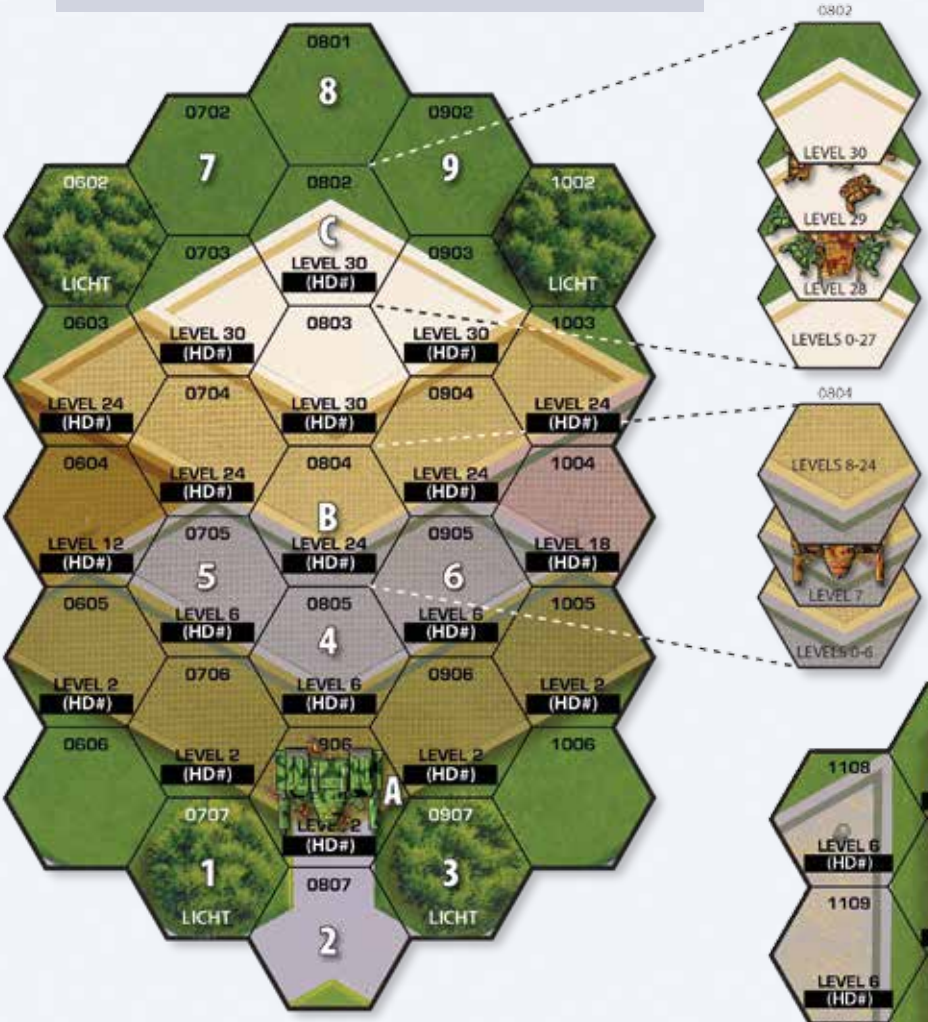
Ein Mad Cat *des 13. Gefechtssternhaufens, Beta-Galaxis des Wolfsclans durchsucht verlassene Gebäude nach Isorla.*

Sofern eine Einheit nicht springt oder Flug-BP einsetzt, kann sie kein Hexfeld betreten, das mehr als ein Level (zwei Level für Mechs) über oder unter der Gebäudeetage liegt, auf der sich die Einheit befindet. Bei Einsatz von Senkrechtstarter- oder Sprung-BP gelten die normalen Höhenveränderungsgrenzen für die betreffende Bewegungsart auf S. 54 respektive S. 53.

Im Beispiel 1 *für das Verlassen eines Gebäudes haben zwei Spieler Einheiten auf der Karte* City (Wolkenkratzer), *die sie aus einem Gebäude ins Freie bewegen wollen, weil es kurz vor dem Einsturz steht.*

Ein Mech und ein Zug Sturmgewehrinfanterie halten sich auf dem Dach (Level 2) in Feld A auf. Der führende Spieler will seinen Mech so schnell wie möglich von dem Gebäude weg ziehen. Felder 1, 2 und 3 haben eine Höhe innerhalb der Obergrenze für Höhenveränderungen für Mechs von 2 Leveln, und der Mech kann sich in jedes von ihnen

• VERLASSEN EINE GEBÄUDES, BEISPIEL 1 •



bewegen, sofern er über die nötigen BP verfügt. Besäße er Sprungdüsen, könnte der Mech einfach in sein Zielfeld springen, da keines der möglichen Zielfelder ein Gebäude enthält (Ein Mech kann nur in ein Gebäudefeld springen, um auf dem Dach des Gebäudes zu landen).

Unglücklicherweise für den Infanteriezug kann Infanterie sich nur ein Level pro Feld höher oder tiefer bewegen. Zudem kann er nicht die Minimalbewegungsregel einsetzen, da dieselbe Grenze für Höhenveränderungen auch für diesen Fall gilt. Dem führenden Spieler bleibt keine andere Wahl, als in dieser Bewegungsphase (Boden) den 1 BP der Infanterieeinheit zu verwenden, um sie eine Etage tiefer auf Level 1 des Gebäudes zu bringen. In einer folgenden Runde kann er sie dann auf dieselbe Weise ins Erdgeschoss bringen, und in der Bewegungsphase (Boden) der nächstfolgenden Runde kann sie das Gebäude dann verlassen.

In Feld B befindet sich ein Mech auf Etage 7, und dem führenden Spieler stehen zwei Möglichkeiten offen. Der Mech kann sich normal nach Feld 4 bewegen. Da der Mech dabei auf das Level-6-Gebäudedach steigt, ist die Bewegung erlaubt. Von dort kann er sich in die auf gleicher Höhe liegenden Dachfelder 5 oder 6 bewegen. Da sich jedoch keine weiteren Gebäudedächer in maximal zwei Leveln Entfernung befinden, entscheidet sich der Spieler für die zweite Möglichkeit. Er setzt die Sprungdüsen des Mechs ein, um Feld B zu verlassen und in ein Nicht-Gebäudefeld zu springen (Ein Mech kann nur in ein Gebäudefeld springen, um auf dem Dach des Gebäudes zu landen).

In Feld C befinden sich ein Mech und eine Elementareinheit in Etage 28. Besitzt der Mech Sprungdüsen, kann er das Gebäudefeld durch die Waben 7, 8 oder 9 verlassen, denn mit Hilfe von Sprungdüsen kann eine Einheit beliebig viele Level abwärts springen, Hat er keine Sprungdüsen, sitzt er für den Rest des Spiels auf dieser Etage des Gebäudes fest. Für zukünftige Spiele wird der Spieler sich hoffentlich merken, dass man ein Spiel besser nicht mit einem Mech in einer Gebäudeetage beginnt, die er nicht verlassen kann.

Die Elementare können Feld C durch die Waben 7, 8 oder 9 verlassen. Wie ein Mech können sie mit ihren Sprungdüsen beliebig viele Level abwärts springen. Im Gegensatz zu einem

• VERLASSEN EINE GEBÄUDES, BEISPIEL 2 •

Mech kann eine Elementareinheit aber auch unter Einsatz ihrer Mechabwehrfähigkeit in ein anderes Gebäudefeld springen, sofern es in Reichweite ihrer verfügbaren Sprung-BP liegt.

In Feld C befindet sich ebenfalls eine Sylph-*Elementareinheit auf Etage 29. Die Einheit verfügt über BP Flug 5, kann also Level 0 in den Waben 7, 8 oder 9 nicht erreichen. Sie kann aber 1 BP darauf verwenden, eine dieser Waben zu betreten, und die restlichen 4 BP, um auf Level 25 zu sinken (oder auf derselben Bewegungshöhe vier Felder weiter zu fliegen oder eine beliebige Kombination aus Flug und Absinken). Wie die normale Elementareinheit kann auch die* Sylph-*Einheit durch Einsatz ihrer Mechabwehrfähigkeit ein anderes Gebäudefeld betreten, sofern es in Reichweite liegt,*

In Beispiel 2 hält sich in Feld D ein Mech auf Etage 4 auf. Alle angrenzenden Felder sind ebenfalls Gebäudefelder, der Mech kann also nicht springen. Der führende Spieler kann den Mech in dieser Runde in die Felder a, b, c, d oder e bewegen, um sie in der nächstfolgenden Bewegungsphase (Boden) mit einem Sprung zu verlassen. Auf Grund seiner Ausrichtung kann der Mech auch die Felder f und g auf dem Dach des Nachbargebäudes mit normaler Bewegung erreichen. Sofern er genügend BP zur Verfügung hat, kann er das in der laufenden Runde. Würde er sich in eines der Felder I, II, III oder IV bewegen, könnte er in der nächsten Runde keine Sprung-BP einsetzen, da er sofort ein anderes Gebäudefeld unterhalb der Dachhöhe betreten würde.

Die Mechs in den Felder A, B und C des ersten Beispiels betreten, wenn der sie führende Spieler eine der oben aufgeführten Bewegungsoptionen wählt, kein Feld im Innern eines Gebäudes, daher wird für sie kein Pilotenwurf notwendig, um Schaden zu vermeiden, und sie beschädigen auch ihrerseits kein Gebäude. Jede Bewegung des Mechs in Feld D des zweiten Beispiels beschädigt das Gebäudefeld, das er betritt und erzwingt einen sofortigen Pilotenwurf, um festzustellen, ob der Mech ebenfalls Schaden nimmt.

KAMPFAUSWIRKUNGEN

Kämpfe in Gebäuden und deren Umgebung können die Gebäude und darin befindliche Einheiten beschädigen. Angriffe sind gegen Einheiten in einem Gebäude und gegen Gebäude selbst möglich.

ANGRIFFE AUF GEBÄUDE

Für Einheiten, die direkt auf ein Gebäudefeld feuern, gilt ein Trefferwertmodifikator von –4 für ein immobiles Ziel. Ein von einer angrenzenden Wabe auf ein Gebäudefeld ausgeführter Waffeneinsatz trifft immer, bei Streuwaffen mit vollem Schadenswert (ohne Wurf auf der *Streutreffer-Tabelle*), ebenso wie alle Nahkampfattacken. Der Spieler muss jedoch trotzdem zur Feststellung möglicher Begleiteffekte wie Ladehemmung bei Ultra-Autokanonen im Schnellfeuermodus und ähnliches würfeln.

Nimmt ein Gebäudefeld Schaden, wird der Schadenswert von seinem aktuellen KF abgezogen und der resultierende neue KF festgehalten (mit Bleistift auf der Rückseite einer Markierung oder auf einem Schmierzettel mit Vermerk der Hexfeldnummer). Fällt der aktuelle KF auf 0, wird die Gebäudemarkierung auf die Schuttseite gedreht oder bei aufgedruckten Gebäuden eine Schuttmarkierung in das entsprechende Feld gelegt. Das Hexfeld bleibt für den Rest des Spiels Schutt. Handelt es sich um Teil eines sich über mehrere Felder erstreckenden Gebäudes, kann das unter Umständen zum Einsturz des gesamten Gebäudes führen (siehe *Einsturz*, S. 176).

ANGRIFFE AUF EINHEITEN IN GEBÄUDEN

Angriffe sind auch auf Einheiten in einem Gebäudefeld möglich. Ein Angreifer muss über eine freie Sichtlinie zum Gebäudefeld und zu der Etage verfügen, in der sich die Zieleinheit aufhält. Gebäudefelder blockieren die Sichtlinie, aber das Gebäudefeld, in dem sich eine Einheit aufhält, wird für die Ermittlung der Sichtlinie nicht berücksichtigt. Für eine auf Nicht-Infanterieeinheiten in einem Gebäudefeld feuernde Einheit gilt kein Trefferwertmodifikator für diese Situation, aber das Gebäude bietet der Nicht-Infanterieeinheit einen gewissen Schutz gegen Schaden.

Für Angriffe auf Infanterie in einem Gebäudefeld gelten andere Regeln, siehe *Infanterie in Gebäuden* unten auf dieser Seite.

Ein Gebäudefeld absorbiert Schaden von jedem Angriff auf eine Einheit in seinem Inneren in Höhe des KF zu Beginn der aktuellen Phase geteilt durch 10 (aufgerundet). Für diese Regel wird jede Schadenspunktgruppe für die ein Angreifer eine separate Trefferzone auswürfeln würde, einschließlich aller Streuwaffen (LSR, LB-X-Autokanonen-Flechet etc.) und Schadensgruppen für Treffer durch konventionelle Infanterie als ein separater Angriff behandelt. Das Gebäudefeld absorbiert dieselbe Menge Schadenspunkte für jeden Angriff. Der KF des Feldes wird erst um die Gesamtsumme der absorbierten Schadenspunkte reduziert, wenn alle Waffeneinsätze abgeschlossen sind.

Waffeneinsätze gegen ein Ziel in einem Gebäudefeld, die das Ziel verfehlen, richten keinen Schaden am Gebäude an. Ebenso richtet der Teil eines Streuwaffenangriffs auf ein Ziel in einem Gebäude, der das Ziel laut Wurf auf der *Streutreffer-Tabelle* nicht trifft, keinen Schaden am Gebäude an, es sei denn, der Angriff erfolgt aus einem angrenzenden Feld. In diesem Fall trifft der das Ziel verfehlende Teil des Angriffs das Gebäude.

Mechs und Sichtlinien: Da ein Mech sich im Innern eines Gebäudes nur in einer Etage aufhält, erhebt sich ein Mech für die Feststellung einer Sichtlinie im selben Mehrfeldgebäude nur ein Level über das der Etage, in der er sich befindet.

Nahkampfattacken: Nahkampfattacken gegen Ziele in einem Gebäudefeld durch Einheiten außerhalb des Feldes sind nur möglich, wenn der Angreifer sich im Innern desselben Mehrfeldgebäudes in einem angrenzenden Feld auf gleicher Etage befindet (siehe *Häuserkampf*, S. 175).

Mehrere Gegner greifen einen Hunchback *in einem mittelstarken Gebäude erfolgreich an und treffen ihn mit einer AK/10, einem leichten Laser, einem schweren Laser und neun Raketen einer LSR-15. Das Gebäude hat einen aktuellen KF von 38. Der durch jeden Angriff erzielte Schaden wird um 4 Punkte (38 /10 = 3,8, aufgerundet 4) reduziert. Die AK/10 richtet 6 Punkte Schaden bei dem* Hunchback *an, der leichte Laser gar keinen. Der schwere Laser erzielt 4 Punkte Schaden. Der LSR-Schaden wird in eine 5er- und eine 4er-Gruppe aufgeteilt. Nur ein Punkt Schaden der 5er-Gruppe dringt bis zum* Hunchback *durch, während die 4er-Gruppe vollständig vom Gebäude absorbiert wird. Die sechs Raketen der LSR-15, die das Ziel verfehlen, gehen auch am Gebäude vorbei. Der* Hunchback *nimmt 11 Punkte Schaden (6 +4 +1), der KF des Gebäudes wird von 38 auf 19 gesenkt (38 –4 –3 –4 –4 –4 = 19).*

Infanterie in Gebäuden

Da Infanterieeinheiten vergleichsweise klein und dafür ausgebildet sind, jede sich bietende Deckung zu nutzen, können Einheiten außerhalb eines Gebäudes Infanterieeinheiten im Innern eines Gebäudes nicht direkt angreifen. Stattdessen müssen sie auf das Gebäudefeld feuern. Der Angreifer benötigt eine freie

INFANTERIESCHADEN IN GEBÄUDEN

Gebäudetyp	Schaden an Infanterie ist gleich
Leicht	75 % des Schadens am Gebäude
Mittelstark	50 % des Schadens am Gebäude
Hart	25 % des Schadens am Gebäude
Hochdicht	Keiner

Sichtlinie auf das Gebäude und auf die Etage des Gebäudes, in der sich die Infanterieeinheit aufhält. Schaden am Gebäudefeld durch einen Angreifer, der keine Sichtlinie auf die Etage der Infanterieeinheit hat, beschädigt nur das Gebäude ohne Auswirkung auf die Infanterie.

Schaden an einem Gebäudefeld mit Auswirkung auf die Infanterieeinheiten in seinem Inneren richtet Schaden entsprechend der Tabelle Infanterieschaden in Gebäuden an (gerundet). Benutzen Sie diese Tabelle nur, wenn Waffeneinsatz oder Nahkampfattacken das Gebäudefeld auf der Etage, auf der sich die Infanterie befindet, absichtlich beschädigen oder ein Mech oder Fahrzeug das Feld auf dieser Etage betritt (gleichgültig ob absichtlich oder nicht). Schaden gegen Gefechtsrüstungen in einem Gebäude wird in 5er-Gruppen aufgeteilt und separat mit 1W6 auf Trefferzonen verteilt (siehe *Angriffe auf Gefechtsrüstungen*, S. 219).

Betrifft ein so entstandener Schaden mehr als eine Infanterieeinheit, wird er gegen alle betroffenen Infanterieeinheiten in gleicher Höhe wirksam.

Befindet sich ein Angreifer im Innern des Gebäudes und im selben Feld wie eine Infanterieeinheit, kann er auf die Infanterie feuern, auf das Gebäude feuern, oder die Infanterie im Nahkampf angreifen (siehe *Häuserkampf*, S. 175).

Feuerstoßwaffen: Feuerstoßwaffen richten gegen Gebäudefelder ihren normalen Schadenswert an, nicht den Schaden gegen konventionelle Infanterie (siehe *Angriffe auf konventionelle Infanterie*, S. 215).

Markus will mit seinem Mech eine konventionelle Infanterieeinheit angreifen, die sich in einem mittelstarken Gebäude versteckt, der Mech muss also statt gegen die Infanterie gegen das Gebäude losschlagen. Trotzdem richtet der Mech nur Schaden entsprechend der Tabelle Infanterieschaden durch Nicht-Infanteriewaffen *auf S. 216 an. Der Mech feuert einen schweren Impulslaser (Impulswaffe) und eine Autokanone/20 (Direktfeuer-ballistisch) ab.*

10 Schadenspunkte des schweren Impulslasers werden vom KF des Gebäudefeldes abgezogen, und 50% des Schadens, also 5 Punkte, schlagen bis zur Infanterieeinheit durch. Markus schlägt den Schadenswert 5 auf der Tabelle Infanterieschaden durch Nicht-Infanteriewaffen *nach und stellt fest, dass die Salve drei Soldaten eliminiert.*

20 Schadenspunkte der AK/20 werden vom KF des Gebäudefeldes abgezogen, und auch hier schlagen 50%, in diesem Fall 10 Punkte, bis zur Infanterie durch. Mit Hilfe der Tabelle stellt Markus fest, dass der verleibende Schaden einen Soldaten ausschaltet.

FLÄCHENEFFEKTWAFFEN

Flächeneffekt-(AE-)Waffen wie unter *Waffen und Ausrüstung* auf S. 113 definiert haben eine besondere Wirkung auf Gebäude. Da diese Waffen darauf ausgelegt sind, ein ganzes Feld mit einer Art Flächenschaden zu überziehen, beschädigen sie nicht nur ein oder mehrere Zielfelder, sondern auch darin befindliche Gebäude mitsamt Einheiten in deren Innerem auf Etagen ober- und unterhalb des Levels, auf dem die Waffe einschlägt.

Wolfsclan-Elementare sichern ein Gebäude.

Angriff

AE-Waffen können nicht nur auf ein Gebäudefeld insgesamt, sondern auch auf eine bestimmte Etage gezielt werden. Der Angreifer benötigt dazu jedoch eine freie Sichtlinie auf die Zieletage. Das bedeutet, ein Angreifer, der durch die SL blockierendes Gelände nicht in der Lage ist, ein Gebäudefeld selbst (in Höhe des Erdgeschosses) anzugreifen, hat möglicherweise eine Sichtlinie auf höhere Etagen des Gebäudes in diesem Feld und kann diese Etagen angreifen.

Flächeneffektwaffen, die bei einem fehlgeschlagenen Trefferwurf ein Streudiagramm benutzen, müssen auch feststellen, welche Etage eines Gebäudefeldes getroffen wird, falls das Feld, in dem die AE-Waffe schlussendlich einschlägt, ein Gebäudefeld ist. Dazu teilt der Spieler, nachdem die tatsächliche Zielwabe festgestellt ist, zunächst die Fehlschlagsspanne des Trefferwurfs durch 2 (aufgerundet). Das Ergebnis gibt an, wie hoch der Unterschied in Etagen zwischen der anvisierten und der tatsächlich getroffenen Etage ist. Danach würfelt er mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 trifft er Angriff eine Etage unterhalb, bei 4 bis 6 eine Etage oberhalb des anvisierten Ziels.

Die Zieletage für den AE-Waffenschaden im Zielfeld kann weder unter 0 sinken, es sei denn, es existiert bereits ein Keller im betreffenden Feld (siehe *Keller*, S. 179), noch über das Dachlevel des Gebäudes steigen. Würde das ermittelte Streuergebnis oberhalb des Gebäudedachs liegen, trifft der Schaden das Dach.

Befindet sich erhöhtes Gelände, zum Beispiel ein Hügel, oder ein Gebäude in einem an das Zielfeld angrenzenden Feld entlang der Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel, trifft die AE-Waffe unter Umständen diese angrenzende Wabe. Nachdem festgestellt ist, auf welchem Level die Waffe tatsächlich einschlägt, wird diese Höhe mit der des angrenzenden Feldes bzw. des dort befindlichen Gebäudes verglichen. Ist diese höher als die ursprünglich anvisierte Etage des Zielfelds, schlägt der Angriff im angrenzenden Feld ein. Bei einem Gebäude im angrenzenden Feld trifft der Schaden unabhängig von dessen Höhe in jedem Fall das Dach.

Schaden

Wenn eine AE-Waffe ein Gebäudefeld trifft, wird der angerichtete Schaden den folgenden Regeln entsprechend ermittelt und angewendet. Gebäudefelder absorbieren Schaden dabei in jedem Fall erst nachdem er gegen alle Einheiten im Gebäudefeld wirksam wird. Der volle Schadenswert einer AE-Waffe wird auf alle betroffenen Einheiten angewendet.

Dabei ist wichtig zu erwähnen, dass die Schadenszuteilung auf eventuell vorhandene Einheiten und den Gesamtschaden am Gebäude zwar etagenweise durchgeführt wird, der Gesamt-KF eines Gebäudefeldes aber für das Feld gilt, nicht für jede Etage.

Eine AE-Waffe trifft ein einzelnes Feld:

- Auf der Zieletage des Zielfelds erleiden alle Einheiten den vollen Normalschaden entsprechend den Regeln für die eingesetzte AE-Waffe.
- Auf den Etagen unmittelbar über und unmittelbar unter der Zieletage des Gebäudefeldes erleiden alle Einheiten den Normalschaden für die eingesetzte AE-Waffe geteilt durch 2 (aufgerundet). Bei Mechs auf einer dieser beiden Etagen wird die Trefferzone auf der Spezialtrefferzonentabelle ermittelt.
- Der Schaden am KF des Gebäudefeldes beträgt den doppelten Normalschaden auf der Zieletage und den einfachen Normalschaden auf den zwei Etagen unmittelbar darüber und unmittelbar darunter (soweit vorhanden).

Eine AE-Waffe trifft ein Zielfeld und die sechs angrenzenden Felder:

- Auf der Zieletage des Zielfelds und aller sechs angrenzenden Felder erleiden alle Einheiten den vollen Normalschaden entsprechend den Regeln für die eingesetzte AE-Waffe.
- Im Zielfeld erleiden auch alle Einheiten auf den beiden Etagen oberhalb der Zieletage und den beiden Etagen unterhalb der Zieletage Schaden. Auf den Etagen unmittelbar oberhalb und unmittelbar unterhalb der Zieletage wird der volle Normalschaden für die eingesetzte AE-Waffe wirksam, auf den beiden Etagen in zwei Etagen Abstand von der Zieletage wird der Normalschaden halbiert und aufgerundet. Auf allen vier Etagen erleiden alle Einheiten diesen Schaden. Bei Mechs auf einer dieser Etagen wird die Trefferzone auf der Spezialtrefferzonentabelle ermittelt.
- In den sechs an das Zielfeld angrenzenden Feldern erleiden alle Einheiten auf den Etagen unmittelbar über und unmittelbar unter der Zieletage den Normalschaden für die eingesetzte AE-Waffe geteilt durch 2 (aufgerundet). Bei Mechs auf einer dieser beiden Etagen wird die Trefferzone auf der Spezialtrefferzonentabelle ermittelt.
- Der Schaden am KF der Gebäudefelder beträgt den dreifachen Normalschaden auf der Zieletage des Zielfelds, den doppelten Normalschaden auf der Zieletage in den sechs angrenzenden Feldern sowie auf den zwei Etagen unmittelbar oberhalb und unmittelbar unterhalb der Zieletage des Zielfelds, sowie den einfachen Normalschaden für die zwei Etagen unmittelbar oberhalb und unmittelbar unterhalb der Zieletage in den sechs angrenzenden Feldern sowie für die zwei Etagen in zwei Etagen Abstand von der Zieletage im Zielfeld.

Im Flächeneffektwaffenbeispiel hat Sebastian einen ganzen Stern Golem-*Elementare in Gebäuden auf der Karte* City (Innenstadt) *verteilt und bedrängt Georgs Bodeneinheiten: Zwei Einheiten auf Etage 2 in Feld A, eine Einheit im Erdgeschoss in Feld A, eine auf Etage 3 in Feld B und die letzte im Erdgeschoss in Feld C. Außerdem hat eine* Sylph-*Einheit Feld A gerade auf Etage 2 verlassen und befindet sich jetzt auf Level 2 in Feld D.*

Georg könnte einen Teil seiner Bodeneinheiten für Angriffe auf die feindlichen Elementare verwenden, nämlich seinen Tempest-*Mech und einen Lasergewehr-Panzergrenadierzug in Feld G. Oder er kann versuchen, die Gebäudefelder zu zerstören, in denen sich die* Golems *verstecken. Er muss sich aber auch mit den gegnerischen Bodeneinheiten im Freien auseinandersetzen. Außerdem kostet es Einiges an Zeit und Anstrengung, mehrere Gebäudefelder zu zerstören. Sebastian würde die* Golems *vermutlich von einem Gebäudefeld ins nächste ziehen und Georg zwingen, noch mehr Zeit zu investieren und seine Feuerkraft zu verteilen, ein sicheres Rezept für eine Niederlage. Georg entschließt sich stattdessen, eine Flächeneffektwaffe ins Spiel zu bringen.*

Am Ende der Bewegungsphase (Luft-/Raum) befindet sich sein Shiva-*Luft-/Raumjäger (Jagdschütze 4) auf der Troposphärenkarte in der mit der Geländekarte* City (Innenstadt) *korrespondierenden Wabe. Er legt eine Angriffsschneise die, in der sich die fraglichen Gebäudefelder befinden (siehe* Luft-Boden-Angriffe, *S. 242). Würde er die Regeln für* Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten *(siehe S. 91) verwenden, müsste die Angriffsschneise dem tatsächlichen Flugpfad über die Karte entsprechen.*

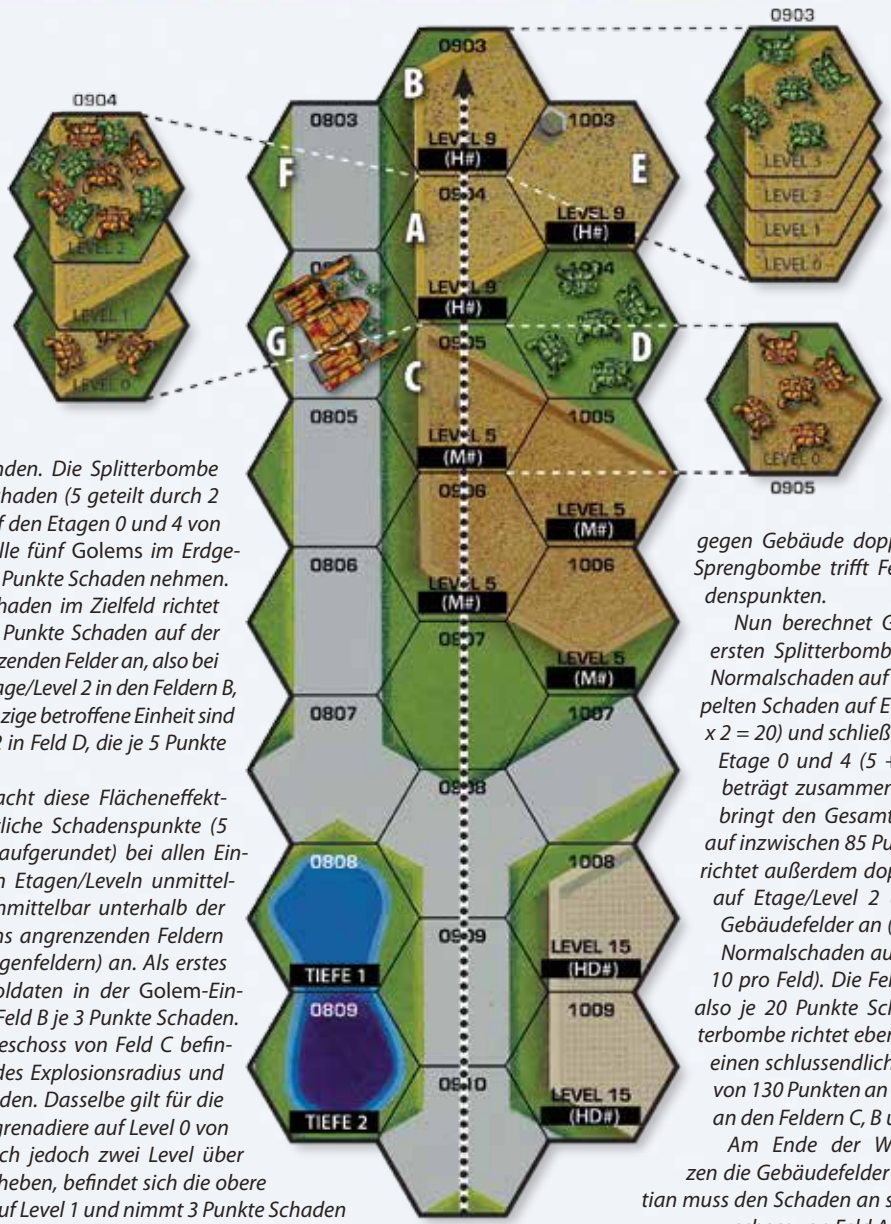
In der Waffeneinsatzphase erklärt Georg, dass der Shiva *ein Stuka-Bombardement auf Feld A fliegt. Feld C entlang der Angriffsschneise hat zwar Level 5, aber der* Shiva *fliegt höher als alle Geländehindernisse, so dass Georg eine beliebige Etage in Feld A als Ziel wählen kann. Er kann jedoch keine Etage außer dem Dach (Level 9) von Feld B anvisieren, da Felder A und B entlang der Sichtlinie des* Shiva *Teil desselben Mehrfeldgebäudes sind. Georg erklärt, dass der* Shiva *eine Sprengbombe und zwei Splitterbomben auf Etage 2 in Feld A abwirft,*

Der modifizierte Trefferwert für den Angriff ist 6 (Jagdschützenwert 4 +2 für Stuka-Bombardement). Der Angriff gelingt und alle drei Bomben schlagen in der anvisierten Etage im Zielfeld ein.

Für die Schadensermittlung hat die Reihenfolge des Bombenabwurfs keine Bedeutung, also beginnt Georg einfach mit der Sprengbombe. Sie teilt 10 Punkte Schaden gegen alle Einheiten auf der Zieletage des Zielfelds aus. Bei Gefechtsrüstungseinheiten trifft der Schaden von Flächeneffektwaffen alle Soldaten der Einheit mit gleicher Härte, und alle zehn Soldaten beider Golem-*Einheiten nehmen je 10 Punkte Schaden. Außerdem richtet die Sprengbombe je 5 Punkte Schaden bei allen Einheiten auf den Etagen 1 und 3 von Feld A, allerdings befinden sich dort keine Einheiten. Die Schäden am Gebäude werden erst am Ende der Phase wirksam, also entscheidet Georg sich, zuerst den Schaden an den Feindeinheiten durch die beiden anderen Bomben festzustellen. Den KF-Schaden an den betroffenen Gebäudefeldern wird er zum Schluss aufaddieren.*

Als nächstes nimmt er sich die erste Splitterbombe vor. Sie verursacht je 5 Punkte Schaden bei allen zehn Soldaten der beiden Golem-*Strahlen auf Etage 2 von Feld A. Genau wie die Sprengbombe richtet sie auch je 5 Punkte Schaden bei allen Einheiten auf den Etagen 1 und 3 an, aber nur theoretisch, da sich dort*

Riever *des Galedon-Heers beenden einen Luftangriff auf eine Stadt.*



• FLÄCHENEFFEKTWAFFENBEISPIEL •

keine Einheiten befinden. Die Splitterbombe richtet je 3 Punkte Schaden (5 geteilt durch 2 und aufgerundet) auf den Etagen 0 und 4 von Feld A an, so dass alle fünf Golems *im Erdgeschoss von Feld A je 3 Punkte Schaden nehmen.*

Zusätzlich zum Schaden im Zielfeld richtet eine Splitterbombe 5 Punkte Schaden auf der Zieletage aller angrenzenden Felder an, also bei allen Einheiten auf Etage/Level 2 in den Feldern B, E, D, C, G und F. Die einzige betroffene Einheit sind die Sylphs *auf Level 2 in Feld D, die je 5 Punkte Schaden nehmen.*

Schließlich verursacht diese Flächeneffektwaffe noch 3 zusätzliche Schadenspunkte (5 geteilt durch 2 und aufgerundet) bei allen Einheiten in den beiden Etagen/Leveln unmittelbar oberhalb und unmittelbar unterhalb der Zieletage in den sechs angrenzenden Feldern (insgesamt zwölf Etagenfeldern) an. Als erstes nehmen alle fünf Soldaten in der Golem*-Einheit auf Etage 3 von Feld B je 3 Punkte Schaden. Die* Golems *im Erdgeschoss von Feld C befinden sich außerhalb des Explosionsradius und nehmen keinen Schaden. Dasselbe gilt für die Lasergewehr-Panzergrenadiere auf Level 0 von Feld G. Da Mechs sich jedoch zwei Level über den Hexfeldboden erheben, befindet sich die obere Hälfte des* Tempest *auf Level 1 und nimmt 3 Punkte Schaden (zugeteilt auf der Von-oben-Sektion der Mech-Spezialtrefferzonentabelle).*

Die zweite Splitterbombe richtet Schaden in derselben Höhe an. Mit dieser letzten Bombe steigt der Gesamtschaden an den Golems *auf Etage 2 von Feld A auf 20 Punkte, und beide Strahlen werden vernichtet. Ingesamt 10 Schadenspunkte von beiden Splitterbomben treffen die* Sylph*-Elementare auf Level 2 von Feld D und vernichten diese Einheit ebenfalls. Je drei Punkte Schaden treffen alle* Golem*-Soldaten auf Etage 2 von Feld B (für einen Gesamtschaden von 6 Punkten pro Soldat). Schließlich erleidet der* Tempest *noch weitere 3 Punkte, zugeteilt auf der Von-oben-Sektion der Spezialtrefferzonentabelle.*

Nachdem nun der Schaden an den Einheiten komplett verteilt ist, berechnet Georg den Schaden am KF der getroffenen Gebäudefelder. Auf einem separaten Blatt Papier notiert er, dass die Sprengbombe in Feld A 10 Punkte Schaden auf Etage 2 und je 5 Punkte Schaden auf den Etagen 1 und 3 anrichtet, was insgesamt 20 Punkten Schaden an Feld A entspricht. Flächeneffektwaffen richten gegen Gebäude doppelten Schaden an, die Sprengbombe trifft Feld A also mit 40 Schadenspunkten.

Nun berechnet Georg den Schaden der ersten Splitterbombe: in Feld A dreifachen Normalschaden auf Etage 2 (5 x 3 = 15), doppelten Schaden auf Etage 1 und 3 (5 + 5 = 10 x 2 = 20) und schließlich Normalschaden auf Etage 0 und 4 (5 + 5 = 10). Der Schaden beträgt zusammengezählt 45 Punkte und bringt den Gesamt-KF-Schaden an Feld A auf inzwischen 85 Punkte. Die Splitterbombe richtet außerdem doppelten Normalschaden auf Etage/Level 2 der drei angrenzenden Gebäudefelder an (5 x 2 = 10 pro Feld) und Normalschaden auf Etage 1 und 3 (5 + 5 = 10 pro Feld). Die Felder C, B und E nehmen also je 20 Punkte Schaden. Die zweite Splitterbombe richtet ebensoviel Schaden an, was einen schlussendlichen Gesamt-KF-Schaden von 130 Punkten an Feld A und je 40 Punkten an den Feldern C, B und E ergibt.

Am Ende der Waffeneinsatzphase stürzen die Gebäudefelder A und C ein, und Sebastian muss den Schaden an seinen Golems *im Erdgeschoss von Feld A und C durch den Gebäudeeinsturz ermitteln. Da Felder A und C nicht mehr als die Hälfte des jeweiligen Gesamtgebäudes darstellen, hat ihr Einsturz keine Auswirkungen auf den Rest beider Gebäude.*

Georgs Tempest *hat zwar 6 Punkte Kollateralschaden einstecken müssen, aber er hat drei feindliche Elementareinheiten vernichtet und drei weitere beschädigt (entweder direkt durch die AE-Waffen oder indirekt durch den Gebäudeeinsturz), zwei Gebäudefelder als Versteckmöglichkeit eliminiert und die anderen Gebäudefelder in der Nähe schwer beschädigt, was es einfacher macht, sie zum Einsturz zu bringen, sollte Sebastian noch einmal versuchen, Einheiten dort zu stationieren.*

Natürlich wären die Bomben über die Karte verstreut worden und hätten durchaus Georgs eigene Einheiten treffen können, wäre der Shiva*-Angriff fehlgeschlagen … aber dieses Risiko gehört zum Schlachtgeschehen. Diesmal zumindest lief alles wie geplant.*

HÄUSERKAMPF

Kämpfe zwischen Einheiten im Innern desselben Gebäudes (einschließlich in verschiedenen Feldern desselben Mehrfeldgebäudes) werden nach den folgenden Sonderregeln ausgetragen. Für Einheiten auf einem Gebäudedach gelten die obigen Regeln für Angriffe auf Einheiten in Gebäuden.

Im Gegensatz zum normalen Kampf können Einheiten im selben Gebäudefeld einander angreifen. Hält sich die Angreifereinheit auf derselben Etage desselben Gebäudefeldes auf wie die Zieleinheit, gelten die normalen Regeln für Waffeneinsatz und Nahkampf, allerdings ohne Geländemodifikatoren.

Befinden sich Angreifer und Ziel auf verschiedenen Etagen desselben Gebäudefeldes oder in verschiedenen Feldern und/oder Etagen eines sich über mehrere Felder erstreckenden Gebäudes, gilt für den Waffeneinsatz das normale Trefferwurfverfahren mit folgenden Änderungen:

MECH-SPEZIALTREFFERZONEN-TABELLE

von oben	
1W6	**Trefferzone (vierbeinig)****
1	Linker Arm (Linkes Vorderbein)
2	Linker Torso Front/Rücken*
3	Torso Mitte Front/Rücken*
4	Rechter Torso Front/Rücken*
5	Rechter Arm (Rechtes Vorderbein)
6	Kopf

von unten	
1W6	**Trefferzone (vierbeinig)****
1	Linkes Bein (Linkes Vorderbein)
2	Linkes Bein (Linkes Hinterbein)
3	Linker Torso Front/Rücken*
4	Rechter Torso Front/Rücken*
5	Rechtes Bein (Rechtes Hinterbein)
6	Rechtes Bein (Rechtes Vorderbein)

*Der Angriff trifft die Frontseite falls er von vorne oder von der Seite kommt, den Rücken, falls er von hinten kommt.

**Eingeklammerte Trefferzonen gelten für vierbeinige Mechs.

INFANTERIESCHADEN DURCH ANGRIFFE IM GEBÄUDEINNEREN

Gebäudetyp	Schaden an Infanterie ist gleich
Leicht	Gesamtschaden trifft Infanterie
Mittelstark	Gesamtschaden trifft Infanterie
Hart	75 % des Schadens trifft Gebäude
Hochdicht	50 % des Schadens trifft Gebäude

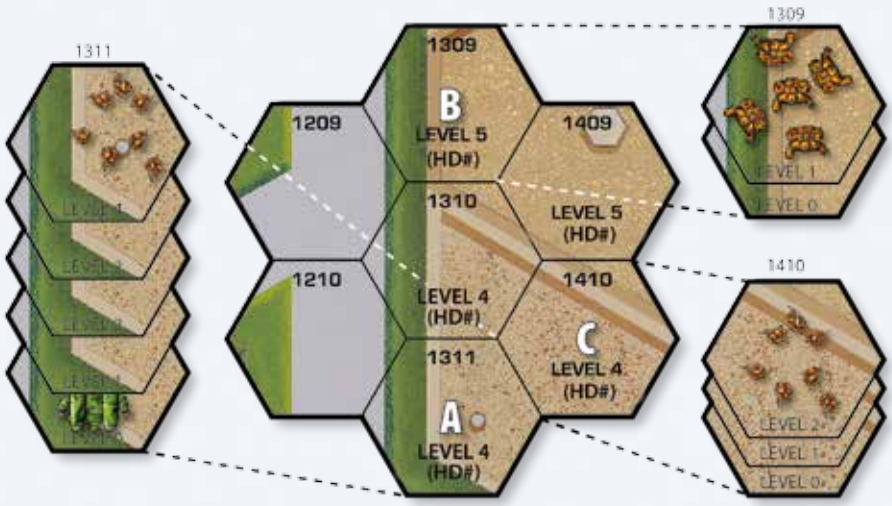
- Jedes Gebäudefeld und jede Etage wird für die Ermittlung des Trefferwertmodifikators als lichter Wald behandelt: Für einen Angriff auf eine Zieleinheit im selben Gebäude gilt ein Trefferwertmodifikator von +1 und drei oder mehr Gebäudefelder und/oder Etagen zwischen Angreifer und Ziel blockieren die Sichtlinie.
- Für die Ermittlung von Sichtlinien im Innern eines Gebäudes hat ein Mech eine Höhe von nur einer Etage.
- Trifft ein Schuss aus einer anderen Etage einen stehenden Mech, wird die Trefferzone mit 1W6 auf der entsprechenden Sektion der Spezialtrefferzonentabelle ausgewürfelt. Bei einem liegenden Mech geschieht dies auf der Front/Rücken-Spalte der normalen *Mech-Trefferzonentabelle* (S. 119).
- Trifft ein Angriff aus einer anderen Etage ein Fahrzeug, wird jeder Schuss bzw. jede Trefferpunktgruppe separat auf der Trefferzonentabelle für diesen Fahrzeugtyp zufällig ausgewürfelt. Trifft ein Schuss aus derselben Etage ein Fahrzeug, bestimmt die Angriffsrichtung die benutzte Spalte auf der Trefferzonentabelle.
- Je nach Gebäudetyp kann ein Teil des Angriffsschadens gegen eine Infanterieeinheit das Gebäudefeld treffen, in dem sie sich befindet. Siehe dazu die Tabelle Infanterieschaden durch Angriffe im Gebäudeinneren.

Feuerstoßwaffen und konventionelle Infanterie: Beim Einsatz von Feuerstoßwaffen gegen konventionelle Infanterie im Inneren eines Gebäudefeldes werden diese Waffen nicht als Feuerstoßwaffen, sondern als Direktfeuerwaffen (ballistisch) behandelt und ihr Schaden wird mit der Tabelle Infanterieschaden durch Nicht-Infanteriewaffen ermittelt; siehe *Angriffe auf konventionelle Infanterie*, S. 215.

Im illustrierten Häuserkampfbeispiel jagt Dirk auf der Karte City (Wohnviertel) *mit einem* Siren-2-*ProtoMech (Schützenwert 4) nach Infanterie und hat Gebäudefeld A im Erdgeschoss betreten. Sebastian hat drei Infanterieeinheiten auf der Karte: einen Zug Lasergewehr-Sprungtruppen, der sich in dieser Runde nicht bewegt hat, auf Level 4 (dem Dach) von Gebäudefeld A, eine ZES-*Kobold-*Gefechtsrüstungseinheit, die 3 Felder weit in Etage 1 von Feld B gesprungen ist, und einen Zug LSR-Sprungtruppen (Schützenwert 5), die in Feld C von Etage 3 nach Etage 2 gewechselt ist.*

In der Waffeneinsatzphase entscheidet Dirk, welche Infanterieeinheit seine Siren 2 *angreifen soll. Er sieht, dass zwischen der* Siren 2 *(Etage 0, Feld A) und den Lasergewehr-Sprungtruppen (Etage 4, Feld A) drei Gebäudeetagen liegen. Drei oder mehr Gebäudefelder/Etagen blockieren die Sichtlinie, also kann er die Lasergewehr-Sprungtruppen nicht angreifen.*

AS7-D Atlas, 3. Crucis-Lanciers, Haus Davion.



• HÄUSERKAMPFBEISPIEL •

Der modifizierte Trefferwert für die Kobold*-Einheit ist 13 (Schützenwert 4 +2 für Rennen der* Siren 2 *+2 für mittlere Entfernung für die Maschinengewehre des ProtoMechs +2 für Zielbewegung +1 für Häuserkampf +2 für ein Gebäudefeld und eine Etage zwischen Angreifer und Zielfeld). Auch diese Einheit kann er nicht angreifen.*

Der modifizierte Trefferwert für die LSR-Sprungtruppen beträgt 9 (Schützenwert 4 +2 für Rennen des ProtoMechs +1 für Häuserkampf +2 für die Entfernung in Etagen), so dass nur diese Einheit als Ziel in Frage kommt. Die Maschinengewehre der Siren 2 *würden aber selbst bei einem erfolgreichen Angriff nur den Normalschaden von 2 Punkten gegen den Infanteriezug erzielen statt der brutalen 2W6 Punkte pro Soldat im Freien. Und selbst dieser Schaden würde weiter um einen Punkt reduziert, weil sich die Infanterieeinheit in einem Hochdichten Bau aufhält, und die Tabelle Infanterieschaden durch Angriffe im Gebäudeinneren vermerkt, dass dieser Gebäudetyp die Hälfte des Schadens gegen Infanterie absorbiert.*

EINSTURZ

Ein Gebäudefeld stürzt ein, wenn es einen Gesamtschaden in Höhe seines Konstruktionsfaktors oder höher erleidet, oder wenn die Gesamttonnage von Einheiten einer beliebigen Etage über dem Erdgeschoss über dem aktuellen KF des Gebäudefeldes liegt. Die Tonnage von Einheiten im Erdgeschoss führt nie zum Einsturz, gleichgültig ob das Gebäude unterkellert ist oder nicht (siehe *Keller*, S. 179). Diese Tonnageregel schließt auch Infanterie ein. Zur Feststellung der Tonnage einer Infanterieeinheit dienen die Angaben für belegte Frachttonnage in der Tabelle *Generische konventionelle Infanterie* auf S. 213 und der Tabelle *Gefechtsrüstungsorganisation* und *-gewicht* auf S. 214. Diese Werte gelten unverändert auch für Einheiten, die Verluste erlitten haben.

Da jedes Feld eines Mehrfeldgebäudes einen eigenen KF hat, hat der Einsturz eines einzelnen Gebäudefeldes keine Auswirkungen auf die übrigen Felder eines solchen Gebäudes, es sei denn, dadurch steigt die Anzahl der eingestürzten Felder auf über die Hälfte der Gesamtzahl. In diesem Fall stürzt das gesamte Gebäude ein.

Stürzt ein Gebäudefeld oder ein Mehrfeldgebäude durch von Einheitsbewegungen angerichteten Schaden ein oder weil seine Tragekapazität durch zu hohe Einheitentonnage überschritten wird, stürzt es sofort ein. Stürzt es durch Schaden von Angriffen ein, findet der Einsturz am Ende der Angriffsphase statt, in der sein KF auf 0 reduziert wurde.

Wenn ein Gebäudefeld einstürzt, erleidet jede Einheit in seinem Inneren Schaden in Höhe des KF des Feldes zu Beginn der laufenden Phase geteilt durch 10 mal der Anzahl von Gebäudetagen oberhalb der Einheit (aufgerundet). In einem Mehrfeldgebäude, dessen restliche Felder gleichzeitig einstürzen, kann dieser Schaden variieren. Einheiten auf dem Dach eines einstürzenden Gebäudefeldes erleiden Schaden, als befänden sie sich in dessen oberster Etage.

Der Schaden wird in 5er-Gruppen aufgeteilt, mit einer zusätzlichen Gruppe für eventuellen Restschaden. Diese Gruppen werden dann separat auf Trefferzonen verteilt. Für Mechs auf dem Gebäudedach geschieht dies in der Frontspalte der Mech-Trefferzonentabelle, für Mechs im Gebäudeinneren in der Frontspalte der Mech-Schlagtrefferzonentabelle. Bei ProtoMechs kommt die ProtoMech-Spezialtrefferzonentabelle zum Einsatz, bei Fahrzeugen die Frontspalte der Bodenfahrzeug-Trefferzonentabelle. Bei konventioneller Infanterie wird der Schaden wie bei einem Angriff durch eine andere Infanterieeinheit wirksam (siehe *Angriffe auf konventionelle Infanterie*, S. 215).

Keller: Wenn ein Gebäudefeld einstürzt, gehen die Regeln davon aus, dass der dabei entstehende Schutt einen eventuell vorhandenen Keller füllt. Ein einstürzendes unterkellertes Gebäude wird zu einem Schuttfeld auf dem Level des Hexfelds, auf dem das Gebäude steht, nicht auf dem Tiefenlevel des Kellers. Kommt es zum Einsturz, wenn die erste Einheit des Szenarios das Gebäude im Erdgeschoss betritt, ist kein Kellerwurf notwendig (siehe *Keller*, S. 179). Befindet sich beim Einsturz eine Einheit im Keller, wird sie zerstört.

Zusätzlicher Schaden an Infanterie: Konventionelle Infanterie erleidet den dreifachen Normalschaden durch ein einstürzendes Gebäudefeld, Gefechtsrüstungen und Panzergrenadiere den doppelten Normalschaden.

Sturz: Alle Einheiten in einem einstürzenden Gebäudefeld in einer Etage oberhalb des Erdgeschosses (das Dach eingeschlossen), erleiden zusätzlich zum Schaden durch den Einsturz normalen Sturzschaden (siehe *Versetzen*, S. 151).

Schaden und Versetzen

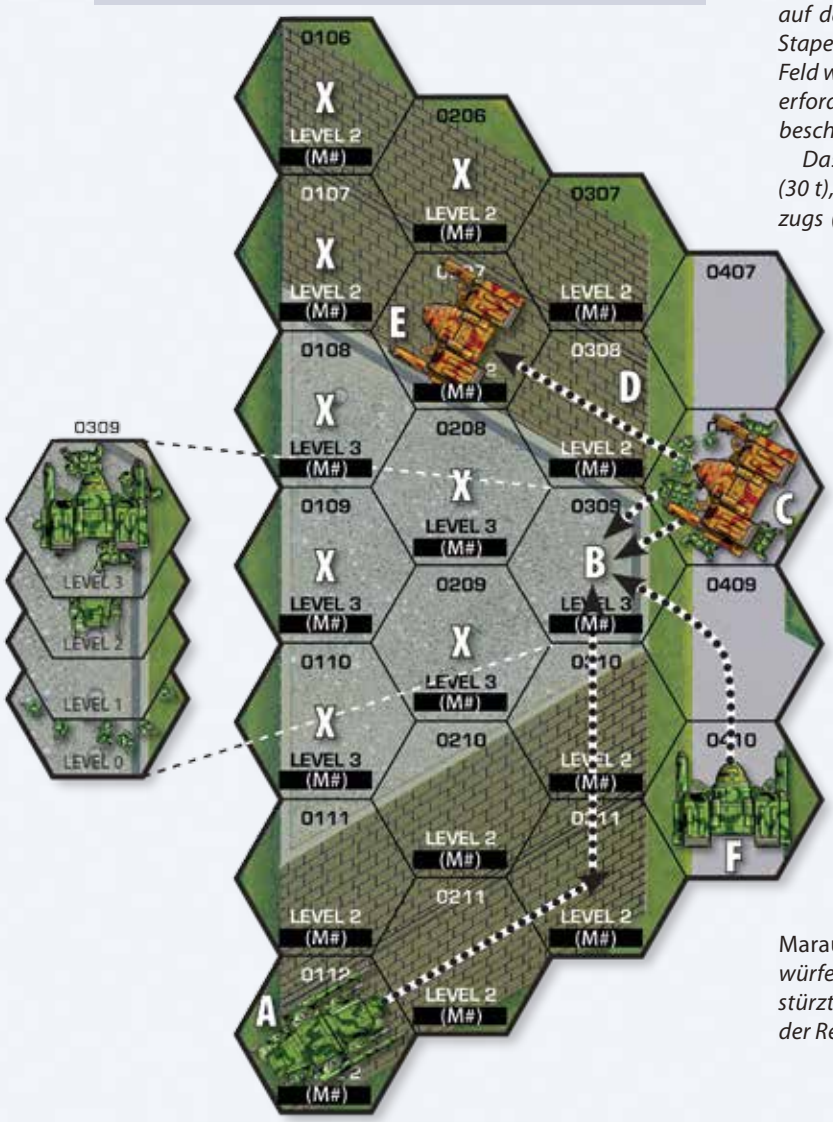
Schaden an einer Einheit durch das Betreten eines Gebäudefeldes wird zuerst wirksam, falls der Piloten-/Fahrerwurf fehlschlägt. Als Nächstes wird für alle betroffenen Einheiten der Schaden durch den Einsturz festgestellt und angewendet, eventuell gefolgt vom Sturzschaden (siehe *Sturzschaden am Mech*, S. 68) und schließlich Schaden durch Versetzung von Einheiten (*Unbeabsichtige Stürze*, *Dominoeffekt* und so weiter; siehe *Versetzung von Einheiten*, S. 151). Bei der Feststellung, ob und falls ja, welche Einheiten abgedrängt werden, werden

Einheiten in unteren Etagen vor Einheiten in höheren Etagen berücksichtigt. Befinden sich mehrere Einheiten auf derselben Etage, wird die Reihenfolge, in der Sturz und Versetzen ausgespielt werden, zufällig bestimmt.

Halten sich beim Einsturz genügend Einheiten auf verschiedenen Etagen eines mehrstöckigen Gebäudes auf und überleben ihn, ist es möglich, dass Einheiten wiederholt abgedrängt werden. Ist ein Versetzen nicht möglich, etwa, weil alle angrenzenden Felder für diesen Einheitstyp verbotenes Gelände enthalten, wird die Einheit zerstört.

Im illustrierten Einsturzbeispiel auf der Karte City (Wohnviertel) *plant Detlef bis zum Ende der Bewegungsphase (Boden) mit einem* Locust *von Feld A zur Etage 2 eines Gebäudes in Feld B zu gehen, zwei Infanterieeinheiten nach Feld B zu bewegen und mit einem* Spider *nach Feld B zu springen. (Da ein Mech ein Gebäudefeld nicht mit einem Sprung betreten kann, muss der* Spider *auf dem Dach, also auf Level 3, landen.) Detlef hat die Initiative verloren, und Ludger will seinen* Marauder *als Letztes bewegen und von Feld C durch Feld D zu Level 0 von Feld E gehen.*

• EINSTURZBEISPIEL •



Das Gebäude hat bereits beträchtlichen Schaden einstecken müssen. Die mit X markierten Felder sind bereits eingestürzt, und die Felder D und E haben nur noch einen aktuellen KF von 8. Feld B hat erst einen Punkt Schaden erlitten und einen aktuellen KF von 39.

Als der Locust *Feld B betritt, muss Detlef ein Pilotenwurf mit einem modifizierten Zielwert von 7 gelingen, um Schaden an seinem Mech zu vermeiden: 5 (Pilotenwert) +1 (vier Felder betreten) +1 (mittelstarkes Gebäude). Gleichgültig, ob ihm der Wurf gelingt oder nicht, Feld B nimmt 2 Punkte Schaden (20 für die Tonnage des* Locust *geteilt durch 10), was den aktuellen KF des Gebäudefeldes auf 37 senkt.*

Nachdem er den Locust *bewegt hat, zieht Detlef einen Zug Gyrojetgewehr-Fußtruppen mit Boden-BP von Feld C nach Feld B, und zwar ins Erdgeschoss (Etage 0). Da die Einheit in diesem Szenario die erste ist, die das Erdgeschoss des Gebäudes betritt, muss Detlef mit 2W6 auswürfeln, ob es unterkellert ist. Er wirft eine 9, was einen flachen Keller anzeigt. Danach bewegt er seine andere Infanterieeinheit aus Standardgefechtsrüstungen der Inneren Sphäre. Sie springt auf das Dach von Feld B.*

Nach der Bewegung der Infanterie springt der Spider *auf das Gebäudedach von Feld B. Das verletzt nicht die Stapelobergrenze, da eine Infanterieeinheit sich im selben Feld wie ein Mech aufhalten darf. Das Betreten des Daches erfordert keinen Pilotenwurf, und das Feld wird nicht beschädigt.*

Das kombinierte Gewicht des Locust *(20 t), des* Spider *(30 t), der Gefechtsrüstungen (5 t) und des Gyrojetgewehrzugs (3 t) beträgt 58 Tonnen, deutlich mehr als der aktuelle KF des Gebäudefeldes von 37. Die Tonnage der Infanterieeinheit in Etage 0 spielt trotz des Kellers keine Rolle. Da diese Einheiten sich jedoch auf drei verschiedenen Etagen befinden, bringt ihr Gewicht das Gebäudefeld nicht zum Einsturz. (Die Gesamttonnage des* Spider *und der Gefechtsrüstungen auf dem Dach – der beiden einzigen Einheiten auf selber Höhe – liegt bei 35 Tonnen, 2 t unter dem aktuellen KF.)*

Jetzt kann Ludger seine Einheit bewegen. Sein Marauder *geht zuerst von Feld C nach Feld D und befindet sich nun im Erdgeschoss des Gebäudes. Wie Detlef für den* Locust *muss jetzt Ludger für den* Marauder *einen Pilotenwurf ausführen, um festzustellen, ob der Mech dabei beschädigt wird. Er wirft gegen einen modifizierten Zielwert von 6: 5 (Pilotenwert) +1 (mittelstarkes Gebäude). Gleichgültig, wie der Wurf ausfällt, das Gebäudefeld nimmt 8 Punkte Schaden (75 für die Tonnage des* Marauder *geteilt durch 10 ergibt 7,5, aufgerundet 8).*

Feld D hat einen aktuellen KF von 8, der damit auf 0 sinkt, und stürzt ein. Bevor irgendetwas sonst im Spiel geschieht, muss dieser Einsturz aufgelöst werden. Da das Gebäudefeld einstürzt, als der Marauder *es betritt, ist es nicht nötig, für einen Keller zu würfeln. Der Einsturz von Feld D hebt die Anzahl der eingestürzten Felder des Gesamtgebäudes nicht über die Hälfte, der Rest des Gebäudes ist also nicht betroffen.*

Ludger wendet den Schaden durch den Einsturz nach einem möglichen Schaden beim Betreten des Gebäudefeldes durch eine fehlgeschlagenen Pilotenwurf an. Bei Beginn der Bewegungsphase (Boden) hatte Feld D einen KF von 8, was geteilt durch 10 (0,8) und aufgerundet einen Grundschaden von 1 ergibt. Das Gebäudefeld verfügte über drei Etagen oberhalb des Mechs, also nimmt der Marauder 3 Punkte Schaden. Ludger teilt die 3 Schadenspunkte auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Schlagtreffertabelle zu.

Nach dem er den erlittenen Schaden angewendet hat, kann Ludger seinen Mech weiter nach Feld E bewegen. Wie zuvor, muss ihm auch hier wieder ein Pilotenwurf gelingen, soll der Marauder *keinen Schaden nehmen, und wieder gegen einen modifizierten Zielwert von 6. Auch Feld E nimmt unabhängig vom Ausgang des Pilotenwurfs 8 Punkte Schaden (75 für die Tonnage des* Marauder *geteilt durch 10 ergibt 7,5, aufgerundet zu 8). Wie Feld D hat auch Feld E einen aktuellen KF von 8, und die Ankunft des Mechs bringt es zum Einsturz. Das Auswürfeln eines Kellers entfällt,*

Mit dem Einsturz von Feld E sind zehn der achtzehn Felder des Gebäudes eingestürzt, mithin mehr als die Hälfte. Damit stürzt auch der Rest des Gebäudes ein. Dieser Einsturz muss aufgelöst werden, bevor irgendetwas anderes im Spiel geschieht.

Zuerst wird der Schaden durch den Einsturz ermittelt und verteilt. Was den Marauder *betrifft, sind die Bedingungen identisch mit denen in Feld D und der Schaden ist mit 3 Punkten derselbe. Ludger teilt ihn auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Schlagtrefferzonentabelle zu.*

Detlefs Einheiten in Feld B haben weniger Glück. Am Beginn der Bewegungsphase (Boden) hatte Feld B einen KF von 39. Geteilt durch 10 ergibt das einen Grundschaden von 4 Punkten (3,9 aufgerundet zu 4) ergibt. Zum Glück steht der Spider *auf dem Dach, so dass er keine Etagen über sich hat. Also nimmt er nur 4 Punkte Schaden, die Detlef auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Trefferzonentabelle zuteilt. Auch die Gefechtsrüstungen befinden sich auf dem Dach, aber Gefechtsrüstungen erleiden doppelten Schaden durch einen Einsturz, in diesem Fall einen 5-Punkte-Treffer und einen 3-Punkte-Treffer. Der* Locust *steht in Etage 2. Da sich nur eine Etage über ihm befindet, nimmt er ebenfalls 4 Punkte Schaden, zugeteilt auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Schlagtrefferzonentabelle.*

Am Schlimmsten erwischt es den Gyrojetgewehrzug im Erdgeschoss. Die drei Etagen darüber stürzen auf die Einheit herab, und als konventionelle Infanterie nehmen die Fußtruppen den dreifachen Schaden, sprich 36 Punkte (Grundschaden 4, x3 für drei Etagen oberhalb der Einheit ergibt 12, x3 für dreifachen Schaden ergibt 36). Die Einheit hat nur 28 Soldaten und wird zerstört.

Als Nächstes wird der Sturzschaden ermittelt. Der Locust *stürzt zwei Etagen tief und nimmt 6 Punkte Schaden: 20 t geteilt durch 10 mal der Fallhöhe in Leveln/Etagen +1 (2 x [2+1] = 6). Detlef würfelt auf der Tabelle Ausrichtung nach einem Sturz (S. 68) eine 1 aus (wie zuvor, Trefferzone Front). Er teilt den Schaden als eine 5er- und eine 1er-Gruppe auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Trefferzonentabelle zu. Der* Locust *beendet den Sturz liegend auf Level 0 von Feld B, das sich jetzt in ein Schuttfeld verwandelt hat,*

Die Gefechtsrüstungseinheit und der Spider *befinden sich auf selber Höhe, also kann Detlef wählen, den Schaden an welcher Einheit er zuerst feststellt. Er entscheidet sich für die Gefechtsrüstungen. Gefechtsrüstungen nehmen 1 Punkt Schaden pro Soldat und angefangenen 2 Leveln Fallhöhe. Ein Sturz aus 3 Etagen/Leveln Höhe verursacht 2 Punkte Schaden pro Soldat.*

Als Nächstes kümmert sich Detlef um den Sturz des Spider. *Der Mech stürzt von Level 3, mehr als zwei Level über dem Level-0-Feld, in das er stürzt. Außerdem enthält das Feld eine andere Nicht-Infanterieeinheit, was bedeutet, es gelten die Regeln für einen Unabsichtlichen Sturz. Die Gefechtsrüstungen im selben Feld können von einem unabsichtlichen Sturz nicht getroffen werden, also muss Detlef nur auswürfeln, ob der herabstürzende* Spider *den* Locust *trifft. Der modifizierte Zielwert ist 6 (Basistrefferwert 7 +1 für Zielbewegung –2 für liegendes, angrenzendes Ziel).*

Bei einem Ergebnis von 6 oder höher schlägt der Spider *auf den* Locust *auf und richtet 9 Punkte Schaden an (die Tonnage des stürzenden Mechs geteilt durch 10 x der Fallhöhe in Leveln), die auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Trefferzonentabelle auf den Rücken des* Locust *verteilt werden. Anschließend legt Detlef zufällig das angrenzende Hexfeld fest, in das der* Locust *abgedrängt wird. Bei einem Ergebnis unter 6 trifft der* Spider *den* Locust *nicht, sondern wird stattdessen in ein zufällig ermitteltes an Feld B angrenzendes Hexfeld*

RFL-8D Rifleman, 26. Lyranische Garde, Haus Steiner.

abgedrängt. Würde sich dort noch ein Gebäude befinden, würde der Spider dabei zusätzlichen Schaden nehmen, aber da alle angrenzenden ehemaligen Gebäudefelder eingestürzt sind, kommt er ohne davon.

Unabhängig davon, ob der Spider *den* Locust *trifft oder nicht, erleidet er 12 Punkte Sturzschaden: 30 Tonnen (Gewicht des Spider) geteilt durch 10, mal der Fallhöhe in Leveln/Etagen +1 (3 Etagen +1 = 4). Detlef teilt den Schaden gemäß den Standardregeln für Schaden nach einem unabsichtlichen Sturz (S. 152) in zwei 5er-Gruppen und einer 2er-Gruppe auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Trefferzonentabelle auf den Rücken des* Spider *zu. Der Mech beendet den Sturz liegend auf Level 0 mit neuer Ausrichtung. Wo genau er aufschlägt, hängt davon ab, ob er den* Locust *trifft oder nicht.*

Würde der Locust *getroffen und in ein Feld abgedrängt, in dem sich bereits eine andere Einheit befindet, oder würde der Spider nachdem er ihn verfehlt in ein solches Feld abgedrängt, und würde dies die Stapelobergrenze in diesem Feld verletzen, käme es zu einem Dominoeffekt, der sofort aufgelöst werden müsste.*

Hätte Detlef statt eines Spider *einen anderen sprungfähigen Mech von mehr als 30 t Masse benutzt, wäre das Gebäudefeld B bei dessen Landung eingestürzt, da die Gesamttonnage des Mechs und der Gefechtsrüstungseinheit höher gewesen wäre als der aktuelle KF des Gebäudefeldes nach dem Schaden durch das Eindringen des Locust. In diesem Fall hätte die Bewegung des* Marauder *nach Feld D mit dem Zusammenbruch dieses Gebäudefeldes das Gesamtgebäude zum Einsturz gebracht, bevor er Feld E erreichen konnte, und er hätte sich in ein Schuttfeld bewegt.*

KELLER

Die meisten Gebäudefelder sind unterkellert, was sich zum Vor- oder Nachteil einer Einheit auswirken kann. Zum Beispiel könnte ein schwerer Mech ein leichtes Gebäude betreten, unerwartet einbrechen und Schaden nehmen. Andererseits könnte ein Mech einen Keller als teilweise Deckung nutzen.

Häufig enthält die Beschreibung eines Gebäudes in einem Szenario, ob es über einen Keller verfügt oder nicht. Falls dies nicht bekannt ist, können die Spieler durch Würfeln mit 2W6 auf der Kellertabelle feststellen, ob ein Keller vorhanden ist, und welche Auswirkungen es hat, sollte eine Einheit hineinstürzen. Dieser Wurf wird durchgeführt, sobald die erste Einheit des Szenarios ein Gebäudefeld betritt. Es wird nur ein einziges Mal pro Gebäudefeld und Szenario gewürfelt.

Eine Einheit bricht automatisch durch den Boden und stürzt in den Keller, wenn die Gesamttonnage aller Einheiten im Erdgeschoss (Etage 0) der Wabe größer ist als deren aktueller KF zu Beginn der laufenden Bewegungsphase (Boden). Diese Regel betrifft auch Infanterie. Die Tonnage der unterschiedlichen Infanterietypen ist auf der Tabelle *Generische konventionelle Infanterie* auf S. 213 und der Tabelle *Gefechtsrüstungsorganisation und -gewicht* auf S. 214 angegeben. Diese Werte gelten unverändert auch für Einheiten, die Verluste erlitten haben. Ein eingestürzter Keller bildet eine Unteretage unter dem Erdgeschoss des Gebäudefeldes mit einer Tiefe von 1 oder 2 Leveln (für tiefe Keller). Der Einsturz des Kellers führt nicht zwangsläufig zum Einsturz des Gebäudefeldes, aber es nimmt Schaden in Höhe der Tonnage der in den Keller stürzenden Einheiten geteilt durch 10 (aufgerundet), bei doppeltem Schaden für tiefe Keller.

ProtoMechs, Fahrzeuge und Infanterie: ProtoMechs, Fahrzeuge und Infanterie erleiden beim Sturz in einen Keller in jedem Fall normalen Sturzschaden (siehe *Versetzung von Einheiten*, S. 151). Zur Zuteilung des Schadens dient bei ProtoMechs die *ProtoMech-Spezialtreffertabelle* (S. 185) und bei Fahrzeugen die *Bodenfahrzeug-Trefferzonentabelle* (S. 193). Für Fahrzeuge, die in der Vorwärtsbewegung abstürzen, wird die Front-Spalte benutzt, für Fahrzeuge, die in einer Rückwärtsbewegung abstürzen, die Heck-Spalte.

Festsitzende Fahrzeuge: Fahrzeuge, die in einen tiefen Keller stürzen, sitzen dort für den Rest des Spiels fest, es sei denn, eine angrenzende Wabe ist ebenfalls ein Gebäudefeld und wird durch einen Wurf auf der Kellertabelle ein normaltiefer Keller. (Durch einen Wurf auf der Tabelle, weil eine Einheit das Feld zum ersten Mal betritt. Es erfolgt kein Wurf, nur um festzustellen, ob das Fahrzeug eine Möglichkeit hat, den Keller zu verlassen.)

Für weitere Auswirkungen, siehe die *Keller-Tabelle*.

KELLERTABELLE

Die Roll (2D6)	Effect
2	Tiefer Keller. Die Einheit stürzt 2 Level tief. Der Sturzschaden betrifft nur die Beine eines Mechs (zugeteilt auf der *Mech-Tritttrefferzonentabelle*, S. 147).
3	Keller. Die Einheit stürzt 1 Level tief. Der Sturzschaden betrifft nur die Beine eines Mechs (zugeteilt auf der *Mech-Tritttrefferzonentabelle*, S. 147).
4	Keller. Die Einheit stürzt 1 Level tief. Bei Mechs wird der Schaden auf der Front/Rücken-Spalte der *Mech-Trefferzonentabelle* (S. 119) zugeteilt.
5-8	Kein Keller vorhanden.
9	Flacher Keller. Infanterie kann den Keller wie eine Unteretage des Gebäudes betreten (Unteretage 1). ProtoMechs können diese Etage nicht betreten. Keine Auswirkungen auf Mechs und Fahrzeuge.
10	Keller. Die Einheit stürzt 1 Level tief. Bei Mechs wird der Schaden auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Trefferzonentabelle zugeteilt.
11	Keller. Die Einheit stürzt 1 Level tief. Mechs stürzen kopfüber (Schaden wird auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Schlagtrefferzonentabelle zugeteilt).
12	Tiefer Keller. Die Einheit stürzt 2 Level tief. Mechs stürzen kopfüber (Schaden wird auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Schlagtrefferzonentabelle zugeteilt).

CHIAROSCURO

Randall N. Bills

Jadefalken-Clanhalle, Sudeten
Jadefalken-Besatzungszone
30. Oktober 3063

»Bericht.« Khanin Marthe Prydes Stimme hallte durch den Saal.

Wissenschaftler Joachs Hände zuckten, als er seinen makellosen weißen Laborkittel gerade strich. Er verbeugte sich vor dem versammelten Konklave der Jadefalken-Blutnamensträger auf Sudeten. »Generalwissenschaftlerin Renata hat mir aufgetragen zu melden, dass die Olivetti-Waffenfabrik vollständig modernisiert und aktiv ist.« Er unterdrückte einen Schauder über das kurze Zittern seiner Stimme. Sie sind Krieger, aber ich bin ein Wissenschaftler. Ich diene dem Clan ebenso wie sie. »Die erste Baureihe der *Spirit*-BattleMechs durchläuft bereits die Feldprüfungen zur Qualitätskontrolle.«

»Ausgezeichnet. Bald wird der Falke seine Schwingen ausbreiten und einem neuen Schwarm Krieger Gelegenheit geben, sich zu beweisen.« Khanin Pryde drehte sich zu saKhan Clees um.

Obwohl er sicher war, dass seine Khanin den Bericht als abgeschlossen betrachtete, räusperte sich Joach schüchtern.

Marthe wendete sich mit einem stechenden Blick ihrer kühlen Augen wieder zu ihm um.

Obwohl im einige der Entscheidungen bei der Konstruktion des neuen ProtoMechs nicht gefielen – aber was gab ausgerechnet ihm das Recht, sie in Frage zu stellen –, brachte er seinen Bericht zu Ende. »Die *Erinyes* sind ebenfalls bis Ende des Jahres einsatzbereit.«

Er unterdrückte das Verlangen, die Arme über den Kopf zu heben, als ein Rauschen durch die Halle ging wie von einem Schwarm Greifvögel, der in wütender Überraschung aufflog, um sich auf den Störenfried zu stürzen: Joach.

Khanin Prydes Blick wurde noch kälter. »Dann werden wir sehen, ob das neue Spielzeug Falkenmühe wert ist oder ob Clan Blutgeist und jene, die seinem Vorbild folgen, noch so verrückt wie eh sind.«

Joach verbeugte sich und zog sich rückwärts zurück.

Orbitalabwurf über Melissia
Lyranische Allianz
15. August 3064

Nikol ignorierte das heftige Schütteln, mit dem das Landungsschiff der Broadsword-Klasse durch die dichte Atmosphäre Melissias pflügte, und machte sich in der engen Ecke des Frachtraums fertig. Der Bodysuit floss wie warmes, flüssiges Metall über ihren Leib. Das Clan-Kompositkupfernetz war mit Biosynthetikfasern zu einer zweiten Haut verwoben.

»Fünf Minuten bis zum Gefechtsabwurf«, hallte eine elektronische Stimme.

»Bis zum zweiten Gefechtsabwurf«, bellte Nikol durch den Hangar, der ansonsten nur festgezurrte Fracht und einen Arbeiter in einem Lader-Exoskelett enthielt, der eine Munitionskiste transportierte. Während einer Kampfmission? Ist er besonders tapfer oder nur besonders dumm? Sie schüttelte den Kopf über die Frage, die man ebenso gut hätte auf sie münzen können, stampfte die zwei Schritte zum Bein ihres ProtoMechs und stieg die angelehnte Leiter hinauf. Nikol fasste es nicht, dass Sterncolonel Uvin Buhallin tatsächlich zwei Sternhaufen Elementare angewiesen hatte, sich zusätzlich zu ihrem Strahl ProtoMechs in alle verfügbaren Winkel des Schiffes zu zwängen, um die Lyraner glauben zu machen, nur ein Stern Mechs wäre im Anflug auf ihre verstärkte Basis.

Aber neben diesem reinen Ärgernis loderte weißglühende Wut darüber, wie ihr Clan ihr und ihren Protogeschwistern offenbar bei jedem Schritt ein neues Hindernis in den Weg legte. Ob Khanin Pryde von Sterncolonel Buhallins Befehl wusste, spielte dabei keine Rolle. Erst werfen sie die Elementare ab, und dann fliegen sie noch einmal an, um uns abzuwerfen? Der Kampf wird vorbei sein, bis wir endlich eintreffen. Zu spät! Stravag! Wenigstens habe ich es geschafft, meinen *Roc* zu behalten, und musste nicht auf eine der neuen *Erinyes* umsteigen.

Die durch den Deckboden dringenden Vibrationen änderten die Frequenz und arbeiteten sich durch die Leiter nach oben, brachten Nikols Haut zum Kitzeln, während die Sekunden verstrichen. Sie zwang ihre Verärgerung nieder. Ihr blieb wenig Wahl. Die Vorfreude stieg, als sie sich in die Brusthöhle des ProtoMechs gleiten ließ, die Leiter wegstieß, den Neurohelm an seinem Netz von Drähten herabzog und auf ihrer rasierten Kopfhaut positionierte. Mit schneller Bewegung zog sie die Polster von einer Reihe kleiner Monitore rechts von sich, um eine letzte Systemdiagnose zu fahren. Dann aktivierte sie die Fernbedienung, die sie das improvisierte Gerüst mit der Brustplatte des *Roc* gebaut hatten. Die Maschine ruckte und rollte schließlich näher. Sie brachte die dicken Polster wieder über den Monitoren an und rollte sich in der gepolsterten Brusthöhle zusammen, bevor die schwere Metallplatte an Ort und Stelle schlug, Die Verschlüsse schepperten, und durch den Druckausgleich knackte es in ihren Ohren. Als der ProtoMech hochfuhr, justierten sich Dutzende Halteplatten in der Höhle perfekt an ihre Größe und ihr Gewicht, bis sie schließlich das Gefühl hatte, zu schweben wie ein Wahrgeborenenfötus in der synthetischen Nährlösung eines Brutkanisters.

Strom floss in den Neurohelm, und er synchronisierte sich mit dem Neuralimplantat, dessen äußere Schaltkreise wie eine Tätowierung

ihre ganze Kopfhaut überzogen. Die ersten Lustwellen durchzuckten sie, und in den Tiefen ihres Bauches breitete sich Wärme aus. Drei Nadeln klappten vom hinteren Rand des Neurohelms herab, drangen Millimeter in die Nackenhaut ein und vervollständigten die Verbindung zwischen dem Helm, dem ProtoMech und dem Neuralimplantat. Die Lustwellen schwollen zu einer Flut an …

… und die Welt öffnete sich vor ihr. Die alltägliche Existenz fiel von ihr ab, als hätte sie ihren Körper verlassen, wäre durch eine unsichtbare Barriere in eine andere Wirklichkeit gefallen. Sie wuchs auf Riesengröße, um Meter gewachsen. Stärker. Robuster. Mit Armen und Beinen aus Metall. Sie wusste, ihr Gesicht blieb in Wahrheit unverändert, aber jetzt drückten stählerne, glühende Augen und ein scharfer metallener Hakenschnabel die wahre innere Wildheit ihrer Kriegerinnenseele aus. Ihr neuer Metallkörper barg ihr Bewusstsein wie weiches Fleisch es niemals gekonnt hätte.

Ihr Blut floss wie glühendes Magma, heiß und fordernd, das Verlangen nach mehr, immer mehr, war wie ein flammendes Messer, das sich in ihren Eingeweiden drehte. Sie schwamm in tobender Ekstase, ihr Bewusstsein exponentiell erweitert in einer Folter aus Lust/Schmerz. Wie jedes Mal steigerte sich die Ekstase zum Crescendo, als Nikol eine andere Existenz hinter sich wahrnahm. Und eine weitere dahinter. Und noch eine. Stufen perfekter Integration und Verbindung. Stufen von Ekstase und Agonie. Von Verstehen und Wahrnehmung. Ein Labyrinth sich gegenseitig reflektierender Spiegel. Existenzebenen, Wissensebenen, die sich lockend in die Unendlichkeit fortsetzten.

In einem winzigen Winkel ihres Geistes erinnerte Nikol sich an die Schmerzen, die sie bei der Trennung erleiden würde, bis sie sich die Drogen spritzen konnte, die das monotone Dasein außerhalb des ProtoMechs erträglich machten … aber jetzt, in diesem Augenblick, war das ohne Bedeutung.

Endlich kam die Flut der Ekstase zu einem Gleichgewicht, und ihre Sinne wurden rasiermesserscharf. Ihr Körper stand sicher wie ein Fels, bereit, Panzerung zu zerfetzen, Feinde zu zerreißen – zur ultimaten Kriegerin zu werden.

Ihre Gedanken setzten den ProtoMech in Bewegung. Er reagierte augenblicklich, ein hungriges Raubtier auf dem Weg, den lyranischen Verteidigern mit einem blitzartigen Hieb den Kopf vom Rumpf zu trennen und Melissia für die Jadefalken zu erobern.

Es ist noch nicht zu spät. Die MechKrieger halten sich in ihren zwölf Meter hohen Riesen für die Größten aller Krieger. Dabei wissen sie gar nichts. Sie spotten über unsere halbhohen Mechs, aber sie verstehen nicht, was wir zur Kraft der Krallen und des Schnabels des Falken beitragen. Sie bringen den Tod. Aber ich bin der Tod.

Eine Göttin des Krieges.

Teststation der Wissenschaftlerkaste, Last Chance
Jadefalken-Besatzungszone
15. Mai 3065

Obwohl sie genau wusste, dass die Klimaanlage alle Ausstoßspuren des fünfzig Kilometer entfernten Torrence-Eisenbergwerks aus der Luft filterte, zuckte Nikols Nase, und ihr Hirn bestand darauf, etwas zu riechen. Der Staub lag als dicke Schicht auf der Außenhaut des wissenschaftlichen Außenpostens und verwandelte sich im endlosen Frühlingsregen in schwarze, klumpige Streifen, die sie an das geronnene Blut erinnerten, das die ausgebrannten Trümmer der *Erinyes* ihrer Protogeschwister bedeckte. Sie bemerkte, dass ihre schmutzigen Fingerspitzen nervös auf dem abgenutzten Kunststoff der Armlehne trommelten, aber sie konnte sich nicht dazu bringen, aufzuhören. Ihr Geist klammerte sich an jeden greifbaren Strohhalm.

Ich bin eine Kriegerin. Der Tod schreitet in meinen Fußstapfen, ist mein konstanter Begleiter. Aber ihre Worte klangen hier und jetzt genauso hohl wie vor über einem halben Jahr, als sie es zum ersten Mal gesagt hatte.

Nikol zuckte leicht zusammen, als ein Wissenschaftler den Raum

betrat. Das helle Haar und der reinweiße Laborkittel ließen sie die Augen zusammenkneifen und sich tiefer in den Sessel ducken. Das Quietschen rostiger Schrauben und überlasteter alter Metallbeine war wie eine hörbare Personifikation ihres Zustands.

Er ging auf die andere Seite des Tisches, setzte sich. Sein Lächeln erreichte Augen und Mund mit gleicher Leichtigkeit. »Hallo, Nikol.«

Sie starrte ihn mürrisch an von hinter den Gitterstäben der verzweifelten Gier ihres Körpers und Geistes und dem Wunsch ihrer Seele, vergessen zu können.

»Ich heiße Joach.«

Sie versuchte, ihre nervösen Zuckungen zu unterdrücken, gab aber nach einigen angespannten Sekunden nach. Wenigstens war es ihr gelungen, den Mund geschlossen zu halten. Der kleinste Erfolg war wichtig.

»Wie geht es Ihnen?«

Wie sehe ich aus, Surat.

»Kann ich Ihnen irgendetwas bringen?«

Du weißt, was ich brauche.

»Etwas zu trinken vielleicht?« Er hob die Hand wie ein Zeichen für eine versteckte Kamera.

Sie versuchte, ihn mit dem stechenden Blick einer Kriegerin daran zu erinnern, wo sein Platz war, und fand nur Leere. Der Schmerz verschlimmerte sich.

»Wie lange sind Sie schon hier?«

Die Unverschämtheit dieses Kerls, eine Kriegerin auszufragen, die weit über ihm stand, löste ihre Zunge, bevor sie sich aufhalten konnte. »Das weißt du besser als ich, Surat!«

»Ah, Sie können reden«, antwortete er, und seine Blicke glitten suchend über ihre Züge. »Ich hatte schon geglaubt, Sie wären zu tief in einen Anfall versunken.«

Sie bleckte wütend die Zähne, ihre spröden Lippen rissen dabei auf. Die Nadelstiche der Schmerzen und der Kupfergeschmack auf der Zunge hatten etwas Erfrischendes. Sie lehnte sich ärgerlich vor. »Nenn es, wie du willst, Surat. Entzug. Ich brauche Vereinigung.«

Er griff in die Tasche und zog etwas hervor, legte es auf den Tisch. Der Raum schien zu verblassen, als eine Aura von Licht die Automatikspritze einhüllte, und ihre ganze Aufmerksamkeit anzog, Die klare Flüssigkeit leuchtete, glitzerte, als die wenigen, kostbaren Tropfen mit einem Rest von Bewegungsenergie hin und her schwappten. Sie fletschte die Zähne, bis sie das Gefühl hatte, die Lippen wollten sich von ihrem Gesicht lösen. Dann starrte sie wieder zu Joach. »Ich sagte Vereinigung. Ich will euren synthetischen Ersatz nicht mehr.«

»Aber das ProtoMech-Programm wurde offiziell eingestellt«, sagte er und zuckte mit den Achseln, Mitgefühl in der Stimme. »Unsere Khanin hat gesprochen. Die Leistung der ProtoMechs auf Melissia war in ihren Augen … nicht adäquat. Sie …«

Wut loderte über alle Abhängigkeit und alle ihre unausgesprochenen Entschuldigungen dafür, dass ihr eigener Clan ihr den Boden unter den Füßen weggezogen hatte. Ihre Hand peitschte durch die Luft. »Dass weiß ich. Das habe ich schon oft genug gehört. Es interessiert mich nicht mehr! Sind alle überlebenden Piloten zu diesem Tod verurteilt worden?!« Sie sprang auf, schlug mit der Faust auf den Tisch. Die Spritze hüpfte und tanzte auf der Tischplatte, lockte ihren vor Verlangen schreienden Leib. »Sind wir Falken zu Sphärern geworden, die ihre Möglichkeiten verschenken? Falls ja, dann heiße ich den Tod willkommen, froh darüber, das Ende meines Clans nicht mitansehen zu müssen! Nicht ansehen zu müssen, was ihr aus Kerenskys Traum gemacht habt.« Sie fiel zurück in den Sessel, alle Kraft verausgabt, leer und ausgebrannt.

Joach bewegte sich während ihres Ausbruchs nicht. Respekt, Mitgefühl und Widerwillen rangen in ihm miteinander und sorgten auch bei ihm für inneren Aufruhr. Wie konnte unser Clan so etwas tun? Wie kann eine Kriegerin zu einem solchen Schatten verblassen? Er schaffte es gerade noch, die wichtigste Frage abzublocken.

Langsam streckte er die Hand aus, um die sich immer noch drehende Spritze zu stoppen, dann steckte er das Mittel wieder ein. Sein Widerwillen erreichte einen Höhepunkt, als er die Erleichterung hinter ihrer wütenden Miene sah. Er staunte, wie sich in so kurzer Zeit die Wahrnehmung so unwiderruflich verändern konnte. Krieger sind nicht unfehlbar. Joach wurde wütend. Du willst mir etwas von Verlust erzählen? Mich haben sie auf dieses Drecksloch von Planet am Rande der Peripherie verbannt dafür, dass ich das Programm verteidigt habe. Euch verteidigt habe! Habe jch euch jetzt auch verloren?

Sie schloss die Augen. Schmerz zeichnete ihren ganzen Körper. »Ich will nichts weiter als … eine Kriegerin sein. Meinem Clan dienen.«

Mit ihrer Wut verschwand auch seine, und das Mitgefühl kehrte zurück. Wir haben euch das angetan. Er atmete tief ein. Der Gestank nach ungewaschenem Körper und Verliererschweiß ließ ihn fast die Nase rümpfen. Ich führe nur meine Befehle aus. Befehle eines Mannes, den ich nie wiederzusehen erwartet hatte, aber trotzdem sind es Befehle. Mit Mühe unterdrückte er ein zynisches Kichern. Eine Chance, einen Weg zu finden, dem Clan wieder von Nutzen zu sein, wie ein hingeworfener Knochen. Den ich jetzt dir hinwerfe, Kriegerin.

»Es gibt eine Möglichkeit«, sagte er schließlich. Er beobachtete die widerstreitenden Gefühle auf ihrem Gesicht, und aus Mitgefühl wurde Mitleid. Es tut mir Leid.

»Rede.«

Zentrale der Clanwache, Sudeten
Jadefalken-Besatzungszone
21. Januar 3066

»Warum lassen wir das zu? Und warum ist es hier so stravag dunkel?«, fragte Khanin Marthe Pryde.

In dem abgedunkelten Büro schien Lehrmeister Kael Pershaws tiefe Stimme aus allen Richtungen gleichzeitig zu kommen. »Ich habe festgestellt, dass Krieger meine Anordnungen eher akzeptieren, wenn sie nicht sehen können, das ich mehr Maschine als Mensch bin … oder, wie alt ich bin.«

Marthe fegte seine Erklärung mit einer peitschenden Handbewegung weg. »Solche unnützen Eitelkeiten interessieren mich nicht. Ich kenne deinen Wert.«

»Natürlich, meine Khanin. Es ist pure Gewohnheit.«

»Du hast meine Frage nicht beantwortet.«

»Natürlich, meine Khanin. Wir lassen es zu, weil wir, tun wir das nicht … Nun, es ist besser zu wissen, wo im Garten die Schlange haust.«

Sie schüttelte den Kopf. Dieses Gerede in Gleichnissen konnte sie nicht ausstehen. »Wir sollten die Schlange einfach töten. Nach dem, was sich die Wissenschaftler mit dem Pryde-Blutnamen herausgenommen haben …« Sie verstummte, wusste nur zu gut, was Kael sagen würde, brachte es aber selbst nicht über die Lippen.

»Trotzdem brauchen wir sie zum Überleben. Und trotz ihres … Hochmuts in jüngster Zeit haben sie sich über die Jahrhunderte als sehr nützlich für den Clan erwiesen. Wir sind nicht zuletzt dank ihres Beitrags, wo wir heute sind, frapos?«

»Pos«, knurrte sie. »Trotzdem hätte ich ihn umbringen sollen, als ich ihn durch Renata ersetzt habe. Was hat er vor? Ist Renata seine Marionette?«

»Ich weiß es nicht. Aber wir werden weiter die Vorzüge einer relativ freien Wissenschaftlerkaste ernten, während wir dem ehemaligen Generalwissenschaftler und seinen Gefolgsleuten die Zeit geben, sich selbst die Schlinge um den Hals zu legen. Frapos?«

Sie knirschte mit den Zähnen, aber sie wusste, dass es darauf nur eine Antwort gab. Kael hatte ein zu deutliches Bild der möglichen internen Revolte gezeichnet, die eine harte Säuberung unter Umständen auslösen konnte, jetzt, nachdem die unteren Kasten die erbärmlichen Freiheiten der Inneren Sphäre gekostet hatten. Das könnte uns sogar zwingen, denselben Weg wie die Geisterbären mit ihrer ekelhaften Integration in die Innere Sphäre einzuschlagen. Wenn sie gezwungen war, eine Beleidigung ihrer Ehre zu ertragen, um ihren Clan und die Vision des Gründervaters zu beschützen … dann musste es halt sein.

»Pos.«

Teststation der Wissenschaftlerkaste, Last Chance
Jadefalken-Besatzungszone
1. September 3066

Der verbesserte *Centaur* schoss mit Hilfe des neuen Myomerverstärkers vor, bewegte sich mit einer Geschmeidigkeit und Präzision, die kein BattleMech erreichen konnte, fegte mit ausgesuchter Schönheit durch die *Erinyes*.

»Nikol scheint sich gut an die neuesten Verbindungsschaltkreise gewöhnt zu haben, frapos?«, bemerkte Joach, während er den Datenstrom beobachtete, der mit konstanter Geschwindigkeit über seinen Computerschirm lief.

»Nikol?«, antwortete Etienne Balzac, richtete sich vor seinem eigenen Monitor auf und rieb sich den müden Rücken. Seine alten Gesichtszüge entsprachen seiner berüchtigten Reputation. Trotz ihrer engen Zusammenarbeit in den letzten mehr als anderthalb Jahren starb Joachs Entschlossenheit, von dem ehemaligen Generalwissenschaftler Aufklärung über Nikol und ihre Arbeit hier zu verlangen, angesichts der Leere im Blick der schwarzen Augen Etiennes.

Warum tun wir das? Was genau tun wir hier? Warum versuchen wir, einen erstklassigen ProtoMech und Piloten zu erschaffen, nachdem das Jadefalken-Programm eingestellt wurde? Die Fragen hämmerten unablässig gegen seine Unfähigkeit, Etienne zur Rede zu stellen. »Das Testsubjekt.«

Etienne nickte. »Pos. Das Testsubjekt passt sich hervorragend an.«

Stille senkte sich über den Raum. Man hörte nur das Klappern der Tastaturen, auf denen zwei andere Wissenschaftler gewissenhaft ihre Arbeit fortsetzten. Joach wurde unter Etiennes anhaltendem Starren immer unwohler. Sein Gesicht wurde warm, als ein Lächeln um die Mundwinkel des älteren Mannes spielte. »Du hast eine Frage?«

Joach zuckte überrascht zusammen. In der ganzen Zeit, die sie zusammenarbeiteten, hatte er so etwas noch nie gesagt. »Eine Frage?«

»Pos. Du hast eine Frage?«

Joach leckte sich über die Lippen und blickte zur Seite. Kann ich das fragen? Er sah den ProtoMech, und einen Moment trat das gehetzte Gesicht einer leidenden Kriegerin vor sein inneres Auge. Er atmete tief durch und sprach es aus. »Warum tun wir das? Das Programm wurde eingestellt. Warum verbessern wir die ProtoMech-Leistungen weiter und ermöglichen den Piloten, sich noch besser in die Maschine zu integrieren?« Warum quälen wir Nikol? Diese letzte Frage hing ungefragt im Raum. Joach wusste, damit wäre er, trotz Etiennes scheinbar guter Laune, zu weit gegangen.

Das angedeutete Lächeln seines Gegenübers hielt an, während er mit faltigen Händen über seine Glatze strich. »Joach, ich arbeite weiter, weil meine Arbeit notwendig ist.«

»Aber die Generalwissenschaftlerin ist einer Meinung mit der Khanin«, erwiderte Joach. »Sie haben beim Falkenvorstoß gegen Haus Steiner versagt. Und Fehlschläge werden entsorgt.«

»Selbstverständlich.«

»Was?« Etwas tief in seinem Innern regte sich. Eine Emotion, die er seit Jahren spürte, aber nicht in Worte fassen konnte. Die er sich niemals in Worte zu fassen erlauben konnte.

»Selbstverständlich wusste ich, dass das Programm eingestellt werden würde.«

»Damit kannst du nicht gerechnet haben.«

»Selbstverständlich habe ich das.«

»Aber …« Er fand keine Worte.

Sein Gegenüber stand einen Moment schweigend vor ihm, dann kicherte er. »Wir Jadefalken sind Traditionalisten, Joach. Jeder Krieger ist den striktesten Vorgaben des Gründervaters verpflichtet. Das ist unsere größte Stärke … und unsere größte Schwäche. All zu oft gelingt es uns nicht, uns zu beugen, ohne zu zerbrechen. Das hat Widerwillen gegen alles zur Folge, was der Norm widerspricht.«

»Wie ProtoMechs?«

»Exakt.«

»Aber sie hat das Programm eingestellt.«

»Sie hat das Jadefalken-ProtoMechprogramm eingestellt. Es gibt kein offiziell gefördertes Falkenprogramm zur Entwicklung neuer ProtoMechs mehr, oder zur Umschulung ausgesiebter Luft-/Raumpiloten zu ProtoMech-Kriegern.«

Er machte eine Pause. Joach stemmte sich gegen die sich aufdrängende Antwort, der er sich nicht stellen wollte, und fand eine Alternative. »Und durch die Einstellung der offiziellen Clanförderung fallen solche ProtoMech-Testläufe zu einhundert Prozent unter die Autorität der Wissenschaftlerkaste, frapos?«

»Pos. So wie bei einem halbes Hundert Experimentalprogrammen, an denen wir arbeiten, brauchen wir Khanin Marthe Pryde oder dem Clan-Konklave nichts davon zu berichten.«

»Aber ich verstehe immer noch nicht, warum wir weiterexperimentieren? Und wie konntest du wissen, dass sie das Programm einstellen würde?« Das leere Gefühl in seinen Eingeweiden brach auf wie das Gewebe des Raum-Zeit-Kontinuums bei einem Hyperraumsprung. Er wusste es … wusste es schon seit Jahren, hatte sich aber geweigert, es zu glauben, bis jetzt. Die furchtbare Wirklichkeit brannte wie Feuer, und doch zerschnitt das kristallklare Wissen alles wie ein sonnenheißer Energiestrahl, dass selbst diese Ungeheuerlichkeit ihn nicht veranlassen konnte, aufzuhören. Nichts konnte ihn dazu bringen, von dieser Möglichkeit zu lassen, sich irgendwann aus diesem Drecksloch zu befreien. Er hatte sich mit Leib und Seele an Etienne Balzac und dessen endlose Intrigen verkauft. Verzeih mir, Nikol …

»Weil ich dafür gesorgt habe.«

Etienne genoss die konsternierte Röte in Joachs Gesicht. Dieses Katz-und-Maus-Spiel machte ihm gelegentlich fast noch mehr Spaß als die wissenschaftliche Forschung. Es war eine Kunst. Die Art, wie er das Augenmerk seiner Handlungen dazu einsetzte, die Aufmerksamkeit anderer nur auf das zu lenken, was er sie sehen lassen wollte. Wie er den Anschein erweckte, etwas sei ihm wichtig, um die Wahrheit zu verbergen, auf einer Fläche Wölbung vortäuschte. Helldunkel. Chiaroscuro.

Du glaubst, du gibst mir das Seil, mich selbst aufzuhängen, Kael Pershaw, aber ich weiß, dass du mich beobachtest. Und ich verberge mein Handeln in aller Offenheit, genau unter deiner mechanisch deformierten Nase.

Joach stammelte. »Du hast die Khanin dazu gebracht, das ProtoMech-Programm zu stoppen?«

Der jüngere Mann meinte es als Anklage, aber die Worte berührten Etienne nicht im Mindesten. »Selbstverständlich.«

»Und Renata Salik?«

»Eine harmlose Bürokratin.« Er winkte ab. »Wenn die Khanin einen Generalwissenschaftler will, der sich nicht manipulieren lässt, sollte sie einen derart wichtigen Posten nicht mit einer Speichelleckerin besetzen.«

Joach öffnete den Mund, aber einige Sekunden brachte er keinen Laut hervor, als die ganze Tragweite der Worte Etiennes ihm bewusst wurde.

Du musst lernen, Fragen zu stellen. Joach. Fragen zu stellen ist das, was den Menschen auszeichnet.

»Ich verstehe nicht …«, quetschte Joach schließlich heraus.

»Das kommt noch.« Etienne ging zu ihm und packte seinen Arm in einem ungewöhnlichen Akt körperlichen Kontakts. »Wenn du die Puzzlestücke zusammengesetzt hast, bist du bereit. Ich bin zuversichtlich, dass es dir irgendwann gelingt.«

Er drehte sich zur Seite und warf einen Blick auf die Monitore, wo der ProtoMech die Teststrecke beendet hatte und triumphierend die Arme hochriss. Er betrachtete, was seine Intrigen erreicht hatten und wusste, ein weiterer Schritt auf dem Weg war getan. Er lächelte.

Während des Jadefalken-Angriffs auf die Lyranische Allianz stellen ein Night Gyr *und zwei Strahlen ProtoMechs einen* Atlas *der 6. Donegal Guards.*

Die hohen Herstellungskosten von BattleMechs in Verbindung mit der generellen Abneigung der Clans für Gefechtsfahrzeuge veranlassten den später vernichteten Clan Nebelparder, eine komplett neue Technologie zu entwickeln: die leichten, beweglichen sogenannten ProtoMechs. Die von Kriegern des Luft-/Raumpilot-Phänotyps gesteuerten Maschinen, deren Piloten dank eines fortgeschrittenen Neuralimplantats buchstäblich eins mit ihrem ProtoMech werden, operieren in Strahlen zu je 5 Maschinen, die gemeinsam auch ihre größeren Vettern besiegen können. Ihre Effektivität im Einsatz gegen Mechs und die relativ billige Herstellung haben dafür gesorgt, dass zumindest ein Teil der über weniger Ressourcen verfügenden Clans immer eine Verwendung für diesen besonderen Einheitstyp haben werden.

Die meisten Regeln für ProtoMechs sind in den Kapiteln Bewegung und Kampf enthalten. Dieses Kapitel umfasst zusätzliche Spielregeln für diesen Einheitstyp. Obwohl ProtoMechs in mancher Hinsicht Fahrzeugen und Infanterie ähneln, gelten für sie soweit nicht anders angegeben die normalen Mechregeln.

Einsatz: ProtoMechs kommen immer in Strahlen aus fünf Einheiten zum Einsatz, auch wenn die Umstände diese Zahl reduzieren können. Ein ProtoMech-Datenbogen bietet Platz für fünf Protos, auf der Spielfläche werden sie aber als einzelne Figuren aufgestellt. Sofern das gespielte Szenario nichts anderes vorgibt, liegt es in der Entscheidung des führenden Spielers, ob die ProtoMechs eines Strahls aus fünf Maschinen desselben Modells oder unterschiedlichen Modelle bestehen.

PROTOMECH-EINSATZ

Jeder der fünf ProtoMechs eines Strahls wird für das Ausspielen eines Waffeneinsatzes und die Schadensermittlung als separate Einheit behandelt. Der Spieler erklärt jedoch Bewegung und Waffeneinsatz für den ganzen Strahl als Einheit. Der führende Spieler löst alle Angriffe eines Strahls auf, bevor er zur nächsten Einheit wechselt.

BEWEGUNG

Entschließt sich der führende Spieler in der Bewegungsphase, einen ProtoMech-Strahl zu bewegen, muss er alle ProtoMechs des Strahls bewegen, bevor er zur nächsten Einheit wechselt. Dabei wird jedoch jeder einzelne ProtoMech separat und ohne Rücksicht auf die anderen Maschinen des Strahls bewegt. Sinkt die Anzahl der ProtoMechs in einem Strahl durch Kampfschaden unter fünf, bewegt der führende Spieler den reduzierten Strahl weiter als Kompletteinheit. Mehrere Strahlen von weniger als fünf ProtoMechs werden nicht zusammengefasst.

Rutschen: ProtoMechs können nicht rutschen, gleichgültig wie sie sich über welches Gelände bewegen.

KAMPF

Mit folgenden Ausnahmen greifen ProtoMechs an und werden angegriffen wie Mechs.

Waffeneinsatz

Für ProtoMechs gelten alle Standardregeln für Mechwaffeneinsätze, nur dürfen ProtoMechs keine Armwaffen in derselben Runde wie ihre Hauptwaffe abfeuern.

Schussfeld

ProtoMechs haben dieselben Schussfelder wie Mechs (siehe *Schussfelder*, S. 104).

Trefferzonen

Die von einem Angriff getroffene Trefferzone eines ProtoMechs wird durch würfeln auf der ProtoMech-Trefferzonentabelle ermittelt. Diese Tabelle ist auch auf jedem ProtoMech-Datenbogen abgedruckt. Die Angriffsrichtung spielt für Treffer gegen ProtoMechs keine Rolle, und ProtoMechs haben keine Rückenzonen. Beine ebenso wie Torso sind Rundumtrefferzonen.

Knapp verfehlt: Durch ihre relativ geringe Größe und hohe Beweglichkeit sind ProtoMechs schwer zu treffen. Sie sind ständig

PROTOMECH-TREFFERZONENTABELLE

2W6	Trefferzone
2	Hauptwaffe
3	*Knapp verfehlt
4	Rechter Arm
5	Beine
6	Torso
7	Torso
8	Torso
9	Beine
10	Linker Arm
11	*Knapp verfehlt
12	Kopf

*Bei einem Resultat von 3 oder 11 nimmt das Ziel keinen Schaden. Bei einem Tritt durch einen Mech wird bei einem Ergebnis von Knapp verfehlt kein Pilotenwurf für den angreifenden Mech notwendig.

in Bewegung, und ihre schlanken Gliedmaßen sind besonders schwierige Ziele. Daher kann jeder Angriff (einzelne Treffergruppen von Streuwaffen eingeschlossen), der bei einem Mech einschlagen würde, einen ProtoMech verfehlen. Deshalb wird ein Wurf von 3 oder 11 auf der ProtoMech-Trefferzonentabelle als „knapp verfehlt" ausgelegt. In diesem Fal hat der Angriff keine Auswirkung auf den ProtoMech, obwohl der Trefferwurf einen Treffer angezeigt hat.

Besondere Umstände: Trotz ihrer relativ geringen Größe und hohen Beweglichkeit gibt es Schäden, die einen ProtoMech nicht „knapp verfehlen" können. Unter den folgenden Umständen sollten die Spieler bei der Schadenszuteilung die ProtoMech-Spezialtrefferzonentabelle verwenden: Flächeneffektwaffen, Gebäudeeinsturz, anstürzende Luft-/Raum-Einheit, Sturz und Kollision mit rutschenden und/oder seitlich abdriftenden Einheiten. Siehe auch *Waffen und Ausrüstung*, S. 113, *Einsturz*, S. 176, *Absturz*, S. 81, *Versetzen*, S. 151, *Rutschen*, S. 62 und *Seitliches Abdriften*, S. 67.

PROTOMECH-SPEZIALTREFFERZONENTABELLE

2W6	Trefferzone
2	Hauptwaffe
3	Beine
4	Beine
5	Rechter Arm
6	Torso
7	Torso
8	Torso
9	Linker Arm
10	Beine
11	Beine
12	Kopf

Clan Blutgeist hat ProtoMechs voll integriert. Seine Iota-Galaxis setzt eine Strahl Centaurs *zusammen mit einem* Shamash *und einem* Crimson Langur *ein.*

Feuerleitcomputer: ProtoMechs sind so klein, dass ein Feuerleitcomputer keinen gezielten Schuss auf eine Trefferzone erlaubt. Der Trefferwertmodifikator von –1 für einen Feuerleitcomputer gilt jedoch auch gegen ProtoMechs.

SCHADEN

Wie bei Angriffen auf Mechs zerstört Schaden zuerst die Panzerung in der getroffenen Trefferzone (die weißen Kreise), und danach die interne Struktur (die schattierten Kreise) derselben Zone. Wird eine Trefferzone zerstört, wird restlicher Schaden normal weitergeleitet. Schaden aller anderen Trefferzonen, Kopf eingeschlossen, wird auf den Torso weitergeleitet.

Bei jeder Beschädigung der Internen Struktur wird auf der Tabelle *Kritische Treffer* (S. 124) gewürfelt. Für jede Trefferzone enthält der Datenbogen eine Anzahl Kritische-Treffer-Kästchen. Der führende Spieler streicht diese Kästchen von links nach rechts ab, wenn der ProtoMech kritische Treffer erleidet. Immer wenn ein schattiertes Kästchen abgestrichen wird, erleidet der Krieger einen Punkt Schaden. Wird eine Trefferzone zerstört, werden alle Kritische-Treffer-Kästchen dieser Zone abgestrichen, und die gesamte dort befindliche Ausrüstung ist zerstört. Kritische Treffer werden nicht weitergeleitet und überzählige kritische Treffer verfallen.

Die Auswirkungen bestimmter kritischer Treffer und der Vernichtung bestimmter Trefferzonen wird im Folgenden beschrieben.

Armtreffer
Der erste kritische Treffer an einem Arm erzwingt einen Trefferwertmodifikator von +1 für mit diesem Arm ausgeführte Attacken, die dort montierten Waffen und die Hauptwaffe. Der zweite kritische Treffer zerstört den Arm mitsamt seiner Waffe (soweit vorhanden) und erhöht den Modifikator für den Einsatz der Hauptwaffe auf +2.

Nach der Zerstörung beider Arme ist die Hauptwaffe nicht mehr einsatzfähig.

Beintreffer
Der erste kritische Treffer an den Beinen senkt die BP Gehen des ProtoMechs um 1 (und die BP Rennen entsprechend). Der zweite kritische Beintreffer halbiert die BP Gehen, aufgerundet (mit entsprechenden Auswirkungen auf die BP Rennen). Der dritte kritische Beintreffer reißt die Beine ab und macht eine Bewegung unmöglich. Der ProtoMech kann seine BP Sprung nicht mehr einsetzen, kann aber in jeder Bewegungsphase seine Ausrichtung noch um eine Hexseite verändern, so lange er noch mindestens einen Arm hat. Diese Richtungsänderung wird für die Bestimmung von Bewegungsmodifikatoren als Rennen behandelt. Ein ProtoMech, der auch beide Arme verloren hat, ist dazu nicht mehr in der Lage.

Beine zerstört: Nach der Zerstörung der Beine kann der ProtoMech keine Torsodrehung mehr ausführen, er kann jedoch seine Waffen noch einsetzen. Ein ProtoMech mit zerstörten Beinen ist regeltechnisch keine liegende Einheit.

Torsotreffer
Der erste kritische Torsotreffer senkt die BP Sprung um 1 und kann eine im Torso montierte Waffe zerstören. Um festzustellen, ob dies geschieht, wird mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 wird Torsowaffe A (laut Waffendaten) zerstört, bei einem Ergebnis von 3 oder 4 Torsowaffe B. Ein Ergebnis von 5 oder 6 hat keine Auswirkung. Zeigt das Wurfergebnis eine nicht vorhandene oder bereits zerstörte Waffe an, wird der Wurf nicht wiederholt.

Der zweite kritische Torsotreffer halbiert die BP Sprung (aufgerundet) und kann eine im Torso montierte Waffe zerstören, was wie oben beschrieben festgestellt wird. Der dritte kritische Torsotreffer zerstört den Reaktor und tötet den Piloten.

Hauptwaffentreffer
Die Hauptwaffe eines ProtoMechs ist keine eigene Trefferzone und kann daher keine kritischen Treffer erleiden. Sie wird jedoch durch kritische Armtreffer beschädigt. Soweit es die Trefferwertmodifikatoren für die Hauptwaffe betrifft, werden die Auswirkungen von Armtreffern addiert. Wurde zum Beispiel der rechte Arm zerstört (+2) und der linke Arm hat einen kritischen Treffer (+1) einstecken müssen, gilt für den Einsatz der Hauptwaffe ein Modifikator von +3.

Kopftreffer
Der erste kritische Kopftreffer beschädigt die Sensoren und erzwingt einen Trefferwertmodifikator von +1 auf Waffeneinsatz und Nahkampf. Der zweite kritische Treffer zerstört den Kopf und erhöht den Trefferwertmodifikator auf +2. Außerdem macht er Angriffe auf weite Entfernung für den ProtoMech unmöglich. Wird zum Beispiel der Kopf eines Roc zerstört, kann er Ziele in bis zu 10 Feldern Entfernung weiter mit seinem mittelschweren Extremreichweiten-Laser angreifen (kurze bis mittlere Entfernung für diese Waffe), aber keine Einheiten mehr, die 11 bis 15 Felder entfernt sind (weite Entfernung für diese Waffe).

Da der Pilot sich im Torso befindet, kann ein ProtoMech die Zerstörung seines Kopfes überleben.

In einem letzten Versuch, den Kampfwert von ProtoMechs zu beweisen, setzt Clan Jadefalke sie bei einem Besitztest gegen Clan Blutgeist ein.

TOBSUCHT

Wie unter *Nahkampf* (siehe S. 143) erwähnt, können ProtoMechs keine Nahkampfattacken durchführen. Ein ProtoMech kann jedoch einen „Tobsuchtsangriff" ausführen, der einen Schlag, einen Tritt und alles kombiniert, was er sonst noch an körperlichen Attacken auf die Reihe bekommt. Dies hat spieltechnisch einen einzelnen Angriff mit Schadenswert 1 für ProtoMechs von zwei bis fünf Tonnen Masse und Schadenswert 2 für ProtoMechs von sechs bis neun Tonnen Masse zur Folge.

Der Basistrefferwert für diesen Angriff ist 4 mit den Standardmodifikatoren für einen Tritt. Der Tobsuchtsangriff ist nur gegen ein Ziel im Frontalschussfeld und einem angrenzenden Wabenfeld möglich. Hat der ProtoMech den Torso gedreht, ist der Angriff nur innerhalb des gedrehten Frontalschussfelds möglich. Der Angriff erzwingt keinen Pilotenwurf, da für einen ProtoMech grundsätzlich kein Pilotenwurf ausgeführt wird.

Trifft der Angriff, wird er für ein Ziel auf demselben Level auf der *Mech-Tritttrefferzonentabelle* (S. 147) aufgelöst , für ein um ein Level tiefer gelegenes Ziel auf der Mech-Schlagtrefferzonentabelle (S. 145). Bei einem Angriff auf ein Fahrzeug kommt die der Angriffsrichtung entsprechende Trefferzonentabelle zum Einsatz.

NAHKAMPF

Ein ProtoMech kann zum Ziel von Nahkampfattacken werden, als wäre er ein Fahrzeug: eines Tritts durch einen Mech auf demselben Level, eines Schlags durch einen um ein Level tiefer befindlichen Mech oder eines Beil- oder Keulenhiebs in beiden Fällen. Er kann nicht gerammt werden, kann aber Ziel eines Todessprungs werden. Zur Auflösung des Schadens durch diese Attacken wird die normale ProtoMech-Trefferzonentabelle benutzt.

SONSTIGE KAMPFAUSRÜSTUNG

Falls der Hardware-Handbuch-Eintrag oder der Datenbogen eines ProtoMechs angibt, dass er über diese Ausrüstung verfügt, kann dies das Spielgeschehen erheblich beeinflussen. Die Spieler sollten vor Spielbeginn die Daten der Einheit nachschlagen und sich gegebenenfalls mit den Möglichkeiten der Ausrüstung vertraut machen.

Fortschrittliche Waffen und Ausrüstung: Ist eine Einheit mit Waffen und/oder Ausrüstung bestückt, die weder hier noch auf den *Waffen- und Ausrüstungstabelle*n ab S. 303 zu finden ist, ist das fragliche System entweder zu fortschrittlich für ein Turnierspiel nach Standardregeln und wird gesondert im Regelbuch *Tactical Operations* behandelt, oder es hat keine direkte Auswirkung auf das **BattleTech**-Spiel und ist nur für die Konstruktion relevant. Waffen und Ausrüstung dieser Art werden im *TechManual* behandelt.

PROTOMECH-MYOMERVERSTÄRKER

Dieses System erhöht die BP Rennen eines damit ausgerüsteten ProtoMechs auf das Doppelte der normalen BP Gehen, d. h. ein ProtoMech mit BP Gehen 6/BP Rennen 9 hat mit Myomerverstärker BP Gehen 6/BP Rennen 12. Sobald ein ProtoMech BP über die normalen BP Rennen hinaus einsetzt (Im obigen Beispiel ab dem zehnten Bewegungspunkt), muss der führende Spieler mit 2W6 würfeln (nur ein einziger Wurf pro Runde). Bei einem Ergebnis von 2 erleidet der Krieger sofort einen Punkt Schaden.

Clan Blutgeist, Experten im ProtoMech-Einsatz, lässt den Kampf in ein brutales Gemetzel ausarten und bietet den Jadefalken kein Pardon.

Eisenjäger

Herbert A. Beas II

Trümmer der Semier-Datatron-Fabrik, außerhalb von Mako City
Tharkad, Lyranische Allianz
13. Januar 3071

Mit bedächtigen, donnernden Schritten stampfte der *Blue Flame* über das Gelände und krachte durch meterdicken verharschten Schnee kaum weißer als die Lackierung seiner vier gespaltenen Mechfüße. Trotz der dämpfenden Wirkung des Schnees bebte die Erde unter den Schritten, und Eiszapfen regneten von den geschwärzten Trägerskeletten naher Gebäuderuinen. Das rotgetönte Kanzeldach verlieh dem fünfundvierzig Tonnen schweren Vierbeiner ein außerweltliches Aussehen, wie die Augen eines geisterhaften mechanischen Höllenhunds, der in den rußgeschwärzten Fabrikruinen nach Beute suchte.

Und die Beute beobachtete ihn.

Hauptfeldwebel Rolf Solomon verfolgte das Blakistenmonster mit ruhigem Blick auf dem Entfernungsmesser seiner Zielsuchanzeige. Trotz des schwarzen Wollschals, der den größten Teil seines Gesichts bedeckte, stieg sein Atem, vom Gestank schalen Kaffees getränkt, in weißen Dunstwolken in die Kabine. Die gepanzerte Haut seines *Manteuffel*-Kampfpanzers hatte eine zusätzliche Wärmeisolierung, so neu, dass er den Fabrikgeruch noch schnuppern konnte, und trotzdem drang der eisige tharkanische Winter bis ins Innere der Kabine. Kein Wunder, wenn man sich unter einer zwei Tage alten Schneewehe versteckte, mit einem zum Schutz vor Entdeckung mit minimaler Leistung arbeitenden Magna 350 Extraleichtreaktor als einziger Wärmequelle …

Manchmal unterschied sich tot spielen kaum noch von der Wirklichkeit.

Der *Blue Flame* wurde genau vor ihm langsamer. Plötzlich zögerte das gepanzerte Ungetüm. Solomon runzelte die Stirn.

»Sie wissen, dass wir hier sind!« Obwohl es kaum lauter als ein Flüstern war und über hundert Meter Entfernung in seinen Kopfhörer drang, ließ der düstere Ton der blechernen Stimme den Kanonier zusammenzucken. Wie üblich musste Leutnant Kramer das Offensichtliche aussprechen.

Über zwei Jahre Besatzungszeit – zwei Jahre des Versteckens vor den Salven der Fanatiker, vor BattleMech- und Jägerstreifen, des Unterschlüpfens in ausgebrannten Städten, aus denen sie sich nur auf der Suche nach Nahrung, Ersatzteilen und vielleicht ab und zu ein wenig Vergeltung wagten – hatten die Überlebenden des Blakisten-Ragnarök gelehrt, dass die Invasoren ihre Augen überall hatten.

Selbst wenn von außen Hilfe kam, schlug sie unvermeidlich fehl. Blakes Wort war immer einen Schritt voraus. Allwissend, allmächtig. Sie hielten den Archon auf seiner Thronwelt gefangen, erstickten jeden Versuch, die Allianz zurückzuerobern, erstickten den lyranischen Selbstbehauptungswillen mit einem bluttriefenden Sieg nach dem anderen.

Inzwischen war allgemein akzeptiert, dass sie nicht aufzuhalten waren.

Und der Leutnant glaubte momentan eindeutig zu sehr daran.

»Klappe, Kramer«, zischte eine andere Stimme zurück, grob und streng, und trotzdem mit einem sanften Echo in der Kabine des *Manteuffel* und der Muschel von Solomons Kopfhörer. Hauptmännin Stella Heigl saß genau hinter ihm auf dem Kommandeurssitz des Panzers. Nach dem stundenlangen Schweigen ließ ihre abrupte Reaktion auf Kramers Defätismus Solomon hochschrecken, aber er wagte nicht, von der Zielsuchanzeige aufzublicken. Sein Fadenkreuz senkte sich auf die gedrungene Schnauze des Blue Flame.

Sie wissen vielleicht, dass wir hier sind, dachte er. Aber sie wissen nicht, wo genau.

»Jäger Eins«, ertönte eine neue Stimme, kaum lauter als ein Murmeln. Das war Feldwebel Isaka, dessen älterer *Pegasus* sich unter einer Schneewehe im Schatten eines ausgebrannten *Buccaneer*-Landungsschiffs einen halben Kilometer östlich verbarg. »Vorhut zeichnet neuen Kontakt im Anmarsch. Artillerie-Modell *Legacy* mit schwarzem Schädelemblem.«

Solomons Augen verengten sich.

Endlich, der Mörder vom Makotal …

»Das ist er«, flüsterte Heigl. »Bereithalten.«

Solomon sog die Luft ein und nickte unmerklich, während seine Finger sich um den Abzug spannten und hinter ihm der Reaktor höher fuhr.

Auf Solomons Taktikanzeige erschien der *Legacy* als ein roter Punkt am äußersten rechten Rand des Bildes, während der *Blue Flame* genau nördlich kaum einen Fingerbreit entfernt stand. Rund um den *Blue Flame* leuchteten sechs blaue Punkte, die versteckten Mitglieder seiner halben Kompanie. Sechs gepanzerte Jäger, in den Ruinen versteckt, unter Schnee und Eis.

Die Eisenjäger.

Innerlich grinste Solomon. Endlich lief den Jägern Präzentor Roman McKinnsey vor die Flinte, der Mörder vom Makotal.

Plötzlich bewegte sich der *Blue Flame*. Schnee stob auf, als er herum schwenkte. Sein drohender Blick richtete sich genau auf den *Manteuffel*. Solomon atmete zischend aus.

Kommst du zurück, um deine letzte Greueltat zu besichtigen, Monster? Er erinnerte sich genau an die wilde Schlacht hier zwischen einem Sammelsurium aus Konzernsicherheit, Söldnern und einem Rest von LAS-Einheiten auf der einen und einer Mauer von BlakeGuard-Schocktruppen auf der anderen Seite. Die Eisenjäger hatten den Kampf verpasst, aber ganz Tharkad hatte gehört, wie er ausging, hatte die zerschmolzenen Ruinen des Fabrikgeländes gesehen, die qualmenden Landungsschiffwracks und die verbogenen, rußgeschwärzten Überreste von BattleMechs und hastig umgerüsteten ArbeitsMechs – die trostlose Szenerie, nachdem der Mörder vom Makotal wieder einen Orbitalangriff des in der Umlaufbahn stationierten erbeuteten Kriegsschiffs befohlen hatte. Die Gefangenen der Schlacht waren Gottweißwohin gebracht worden, aber Solomon erinnerte sich an die blakistischen Propagandavids von Kolonnen aus den Trümmern gezerrter Zivilisten und Soldaten, die mit vorgehaltener Waffe von Mechs und Gefechtsrüstungstrups abgeführt wurden, nachdem McKinnseys Truppen die wenigen überlebenden Verteidiger aus dem Weg geräumt hatten.

Ein weiterer ›glorreicher‹ Sieg für Blakes Wort. Solomon hatte Mühe, seine Kaumuskeln zu entspannen.

Kramer fluchte auf dem Taktikkanal. Ohne weitere Warnung brach unter dem Donnern von Autokanonenfeuer um das Hinterteil des *Blue Flame* der Boden auf. Eine Salve erwischte den Blakisten-Mech voll an der hinteren rechten Flanke, sprengte Panzerung weg und fraß sich in Richtung der KSR-Lafette knapp über der Hüfte vor. Durch den Verlust von über einer Tonne Panzerung aufgeschreckt, aber viel zu stabil und von einem zu erfahrenen Piloten gesteuert, um deswegen umzufallen, drehte der Geisterhund sich zu Kramers aus Solomons Position nicht sichtbarem Fortune-Radpanzer um und antwortete mit zwei blau strahlenden Laserbahnen.

»Scheiße!«, spie Heigl

ebenfalls über den Taktikkanal. »Kramer, Sie Arschloch! Störsender! Eisenjäger, Feuer frei!«

Mit einem wilden Knurren drückte Solomon die Auslöser durch und jagte drei rubinrote Laserbahnen aus den Geschützen, die einen dreieckigen Klumpen Panzerung aus der linken Flanke des *Blue Flame* schnitten, während die im Geschützturm montierte Multi-Autokanone des Manteuffel kreischend zum Leben erwachte. Die schnell rotierenden AK-Läufe schleuderten Feuer und Leuchtspurmunition auf die gepanzerte Haut des Blakisten-Mechs, und gleichzeitig jagten Raketen, Laser und Autokanonenfeuer aus vier verschiedenen Richtungen heran. Detonationen schleuderten Schnee, Eis und verbeultes Metall in alle Himmelsrichtungen, während der metallene Höllenhund sich unter dem Angriff wand, der seine makellos weiße Schutzhülle innerhalb von Sekunden zertrümmerte.

Es war allgemein bekannt, dass der BattleMech der König des Schlachtfelds war, aber nicht einmal der König hatte der geballten Macht von genug Panzern etwas entgegenzusetzen – erst recht nicht, wenn diese noch das Überraschungsmoment auf ihrer Seite hatten. An der rechten Seite des *Blue Flame* flammte eine Explosion auf, möglicherweise in dem von Kramers Panikangriff aufgerissenen Loch. Mit leuchten gelben Flammenzungen und einer Wucht, die den Mech um fast neunzig Grad herumwirbelte, gingen die Raketenlager der Maschine hoch. Da sie durch kein CASE-System gesichert waren, riss eine Serie von Folgeexplosionen den Quad-Mech von hinten nach vorne auf, bis sein Untergang in einer Detonation endete, die kräftig genug war, einen Krater aufzureißen. Zwei Hangarruinen in der Nähe brachen ebenfalls zusammen.

Auf dem Taktikkanal brüllte Kramer irgendetwas Unverständliches, und Heigl bellte Befehle, aber Solomon registrierte es kaum, als der *Manteuffel* sich in Bewegung setzte. Die schweren Ketten des Panzers gruben sich einen Weg aus seinem Versteck unter Eis und Schnee frei, und der Ruck, mit dem er sich befreite, schleuderte den Kanonier hart in die Sitzpolster. Der *Manteuffel* wuchtete vorbei an den Trümmern von Werkstätten und den schwarzen, verbogenen Wracks von zwei LaderMechs, drehte dem Scheiterhaufen aus loderndem Metall, der eben noch der *Blue Flame* gewesen war, bereits den Rücken zu.

Nachdem die Kabelverbindung gerissen war, schalteten die Funkgeräte automatisch auf normale Kanäle um, was die Verbindung mit Zischen und Knistern durch die Wirkung der Wächter-Phalanx des *Manteuffel* würzte. Trotzdem hatte Solomon keine Mühe, sich über den aktuellen Stand jenseits seiner kleinen Kreuzung des Fabrikgeländes zu informieren, und die Neuigkeiten waren nicht erfreulich:

Der *Legacy* des Mörders hatte Freunde mitgebracht.

»Vorhut wird angegriffen!«, rief Isaka. »Zeichnen zwo *Thugs* zusätzlich zu Ziel-Legacy! Vorhut drei und vier verloren!«

»Wir kommen, Vorhut«, beruhigte Heigl ihn mit knapper Stimme. »Eisenjäger, die Thugs ignorieren. Das gesamte Feuer auf das Primärziel konzentrieren. Dieser Hurensohn entkommt nicht noch einmal.«

Solomon nickte wieder, mehr bei sich als für irgendwen sonst gemeint. Durch Kramers Panikreaktion hatten sie das Überraschungsmoment verloren, und zwei Schwebepanzerbesatzungen, deren Fahrzeuge sich zu ihrem Schutz hauptsächlich auf ihre Geschwindigkeit verließen, hatten bereits den ultimaten Preis dafür bezahlt. Jetzt stand eine unterzählige Kompanie Fahrzeuge gegen drei überschwere Mechs, einer davon der Legacy des Mörders.

Aber die Eisenjäger holten sich immer ihre Beute.

Der Mörder musste sterben.

Jorg brachte den *Manteuffel* herum und beschleunigte auf volle Fahrt, entlockte den schweren Ketten fast achtzig Stundenkilometer und setzte sich an die Spitze des Sturmangriffs. Dichtgepackter Schnee und Eis schossen in hohem Bogen hinter dem Panzer in die Luft. Mit einem Grunzen quittierte Solomon den Andruck, der ihn nach hinten in die Polster drückte. Er schwenkte den Geschützturm durch volle 350 Grad und deckte das gesamte Schlachtfeld mit den Entfernungsmessern ab, während er die über achtundvierzig Stunden aufgebaute Schicht aus Schnee und Eis abschüttelte.

Die zwei *Manticores* der Feldwebel Donovan und Resse waren ihrem Panzer dicht auf den Fersen, gefolgt von Kramers *Fortune*, dessen Räder auf dem Schneematsch in einer beinahe komischen Anstrengung mitzuhalten durchdrehten. Die Ruinen der Landungsschiffsfabrik, die halb begrabenen Gebäuderuinen und schwarzverkohlten Mechs – ohne Ausnahme lyranische Maschinen – erzeugten ein bizarres, kaltes, gespenstisches Labyrinth des Todes, das Solomon unwillkürlich einen eisigen Schauer den Rücken hinab jagte. Doch als er den Geschützturm wieder nach vorne richtete und das bläuliche PPK-Feuer in der Ferne leuchten sah, war der schon wieder vergessen.

Der *Thug*, der die Partikelkanone abgefeuert hatte, rannte hinter Isakas schiefergrauem *Pegasus* her, der über einen Trümmerberg sauste. Statt des pfeilschnellen Schwebers traf der künstliche Blitzschlag den Trümmerhaufen, verdampfte dessen Schneedecke und ließ etwas zucken, was nach dem Arm eines bis zur Unkenntlichkeit zerschossenen Mechs aussah. Gleich hinter dem *Thug* entdeckte Solomon den verhassten *Legacy*. Sein V-förmiger Rumpf hatte große Ähnlichkeit mit dem des *Thug*, und war mit den Zwillings-LSR-20-Lafetten auf beiden Schultern doch weit bedrohlicher. Und da, hoch auf dem linken Torso, war das berüchtigte Emblem: das Breitschwert von Blakes Wort auf der schwarzen Silhouette eines Totenschädels.

Auf äußerste mögliche Entfernung der Multi-AK löste Solomon einen kreischende Granatensalve aus. Das Licht der Leuchtspurmunition jagte auf den *Legacy* zu, aber der MechKrieger wich dem überhasteten Angriff mit einem seltsam eleganten Schritt zur Seite aus.

Der Mörder schlug mit einer Doppelsalve LSR zurück, die mit knochenbrecherischen Detonationen auf den *Manteuffel* herabhagelten.

Das Hämmern der Einschläge schüttelte die fünf Mann Besatzung des Panzers durch, und selbst durch die dicke Polsterung seiner Schutzweste spürte Solomon die Sicherheitsgurte. Das Wummern des Fusionsreaktors verwandelte sich kurz in ein Stottern, und das Licht in der Kabine flackerte.

»Dreckskerl!«, spie er und hörte den Lademechanismus frische Granaten in die Autokanone speisen.

Draußen zuckten zwei PPK-Bahnen auf den *Legacy* zu, aus den Geschütztürmen von Donovans und Resses *Manticores*. Sie waren nicht in der Lage, mit einem einzelnen Treffer die Panzerung des Mechs zu durchschlagen, aber sie brachten ihn gerade lange genug aus dem Gleichgewicht, dass Solomons zweiter Feuerstoß aus der Multi-AK seinen Torso treffen und das schwarze Schädelemblem ausradieren konnte.

»Hat ihm!«, zischte Solomon.

»Schaden!«, bellte Heigl.

Der abrupte Befehl machte Solomon auf einen seltsamen neuen Geruch aufmerksam, den öligen Gestank verschmorter Schaltkreise, und ein Rasseln irgendwo außen, das von harten Vibrationen in der Kabine begleitet wurde. War doch eine der Raketen durchgeschlagen?

»Ein Treibrad«, antwortete Gefreiter Reuben aus dem Heck. »Nummer drei links. Wir rutschen ein wenig, aber nicht zu schlimm.«

»Nicht zu schlimm?«, ätzte Jorg verächtlich. »Die Kiste ist plötzlich lahm wie ein angestochenes Schwein. Scheiß-StarCorps-Technik!«

»Bleib an dem *Legacy*!«, brüllte Heigl.

Solomon knirschte mit den Zähnen und drehte den Geschützturm, um den Mech nicht zu verlieren. Das rote Fadenkreuz einer teilweisen Geschützerfassung blinkte golden, als das Feuerleitsystem das Ziel sicher im Visier hatte. Die Anzeige mel-

dete gleichzeitig, das die Entfernung auf 360 Meter geschrumpft war, nah genug, um die nächste Salve mit den drei mittelschweren Lasern des *Manteuffel* zu unterstützen. Während das Bild des *Legacy* im Rhythmus des Laufkettenschadens vor seinen Augen hüpfte, drückte er die Auslöser durch, schickte einen neuen Strom Granaten aus abgereichertem Uran und eine Dreifachbahn aus gebündelter Lichtenergie auf die Reise.

Von denen die Hälfte ihr Ziel verfehlte, als ein elektrischer Schlag seinen Leib durchzuckte.

Reubens Aufschrei hallte in Solomons Ohren, während er die Augen fest zukniff, um wieder klar zu sehen.

PPK-Treffer!, brüllten seine Gedanken. Der metallische Geruch von Ozon stieg ihm in die Nase.

»*Thug*!«, rief Jorg. »An Backbord!«

»Ignorieren!«, schnappte Heigl.

Solomon warf einen Blick auf die Taktikanzeige und fluchte.

»Noch zwei Blakes«, rief er. »Ein Klick und kommen näher! Sehen überschwer aus.«

»Am Ziel bleiben!«

»Nehmt das, ihr Bastarde!«, erklang Kramers Stimme wieder, begeistert, weil sein *Fortune* endlich in Reichweite war und er mit den schweren Desintegrator-LB-X das Feuer eröffnen konnte. Wieder entschied er sich für die Wucht von Sprenggranaten im AK/20-Kaliber an Stelle des Scheuereffekts von Bündelladungen, und seine Salve riss über eine Tonne Panzerung vom rechten Arm des Mechs, riss ihn wild zur Seite und vereitelte dessen Schuss. Ein Schwarm Langstreckenraketen fauchte aus der rechten Lafette des *Legacy* und detonierte harmlos im aufgewühlten Schnee.

Dann hämmerten zwei Raketensalven auf die angeschlagene Maschine und fügten dem Schaden den Spott hinzu, indem sie die geisterhaft weiße Panzerung zertrümmerten. Ein schlechterer MechKrieger hätte danach beinahe sicher das Gleichgewicht verloren, aber der *Legacy* steckte den Schaden weg, stemmte sich auf langen doppelt geknickten Beinen gegen den Sturm aus Raketen und Granaten.

Er richtete sich auf und erwiderte das Feuer mit einer Breitseite aus Raketen und Laserfeuer, die zumindest diesmal nicht den *Manteuffel* zum Ziel hatte.

Kramers entsetzter Aufschrei verriet Solomon, auf wen McKinnsey gefeuert hatte.

»Jäger Eins«, brach Feldwebel Donovans Stimme durch den Schrei. »Einsatz Drei qualmt! Sieht aus, als hätte die letzte Salve den Antrieb getroffen.«

»Kramer«, knurrte Heigl, und diesmal war sie nur innerhalb der Kabine zu hören, »dreh jetzt bloß nicht wieder durch!«

»Verrecke, du widerliches Schwein!« Kramers Schrei brach über den Kanal, und gleichzeitig hallte das Donnern der Autokanonen über das Schlachtfeld.

Diesmal erwischten beide Leuchtspursalven den *Legacy* am rechten Bein, fraßen sich durch die Panzerung und in die Endostahlknochen darunter.

Fall um!, beschwor Solomon die verhasste Maschine, aber immer noch hielt sich der *Legacy* aufrecht.

Wieder zuckten die PPKs, und diesmal spürte Solomon die Treffer wie Donnerschläge, unter denen die ganze Kabine erzitterte. Ein brennend heißer Stromschlag ließ seine Finger sich verkrampfen und juckte bestialisch im Nacken. Einen Moment verschwamm alles vor seinen Augen – sicher war es nur ein Moment –, und von allen Seiten hörte er Klopfen. Als er die Augen wieder öffnete, tanzten noch immer Funken über die Kontrollen, ein sicheres Zeichen für einen Treffer, der durch die Panzerung geschlagen war und die empfindliche Elektronik erreicht hatte.

Aber erst Heigls leises Stöhnen riss Solomons Blick von den Kontrollen weg.

Sie lag über ihren Kontrollen, die rechte Halsseite und die Uniformschulter zerfetzt von den Splittern eines explodierten Monitors. Ihr halb glasiger Blick fand ihn, während sie mit blutüberströmten Fingern auf die Wunde presste. Solomon wollte aufstehen, aber sie schüttelte den Kopf.

Sie öffnete den Mund, aber kein Laut drang hervor. Sie blickte an ihm vorbei, auf die Geschützkontrollen. Ihre Augen wurden schmal.

Er nickte und drehte sich wieder um, versuchte, das nasse Husten seiner Kommandeurin auszublenden.

Jetzt ist nur eines wichtig.

Die Zielerfassung zeichnete den *Legacy* links von ihnen, am Wrack von Kramers *Fortune*. Er humpelte davon. Nur noch zwei blaue Punkte waren auf der Taktikanzeige zu finden. Resse und Donovan wohl, aber wie waren die beiden an ihm vorbei gekommen? Er versuchte die Geschütze zu drehen, und sah stattdessen die roten Idiotenlichter unter den Zielanzeigen blinken: Geschützturmblockade.

Waren wir außer Gefecht?, fragte er sich. Wie lange?

»Jorg!«, krächzte er nach einem Moment der Verwirrung. »Nach links!«

Ein leises Stöhnen antwortete ihm, aber noch brummte der Reaktor des *Manteuffel*. Mit harten Schlägen, die ihn auf seinem Platz durchschüttelten, kämpfte der Panzer gegen die Schäden und drehte sich. Solomon überlegte nur einen Moment, wie schwer der Schaden wohl war, dann fand die Zielerfassung die Umrisse des *Legacy*. Seine Panzerung war aufgebrochen, das Bein hinkte, der rechte Arm war abgerissen. Der BattleMech bemühte sich, zwischen seine kaum beschädigten Begleiter zu kommen – zwei *Thugs*, die versuchten, ihren verletzten Kommandeur zu beschützen.

Aber ein BattleMech konnte einem anderen gegen die Feuerkraft eines entschlossenen Jägers nur begrenzt Deckung geben …

Endlich zogen die ruckartigen Bewegungen des *Manteuffel* das Fadenkreuz auf das Herz des *Legacy*, auf das im Licht des bewölkten Nachmittags glänzende, vorragende Cockpit. In diesem Augenblick löste Solomon einen letzten Feuerstoß aus, jagte alles an Granaten und Megajoule an tödlicher Energie aus den Läufen, was der Panzer hergab, noch während die *Thugs* zurückschlugen.

Während sich die künstlichen Blitzschläge aus den PPK-Mündungen der überschweren Mechs lösten, juchzte Solomon triumphierend, weil seine Autokanonensalve einen Volltreffer auf dem Cockpit des Mörders gelandet hatte, das Panzerglasdach aufbrach und wenn es noch so etwas wie Gerechtigkeit im Universum gab, die Granaten den MechKrieger im Innern zerfetzten.

Einen Pulsschlag später schlugen vier Partikelprojektorkanonenbahnen über dem angeschlagenen *Manteuffel* zusammen, zerkochten Panzerung und brieten die Besatzung im Innern in einem blendend grellen Orkan aus weißglühenden Atomteilchen. Aber selbst im Tod genoss Hauptfeldwebel Rolf Solomon einen letzten Sieg.

Schließlich hatten die Eisenjäger sich ihre Beute doch geholt.

In den Chaos-Marken rückt eine Verbundwaffeneinheit der Tikonov Republican Guard in der Hoffnung aus, Blakes-Wort-Rebellen zu stellen.

BattleMechs beherrschen das Schlachtfeld, aber auch die Gefechtsfahrzeuge spielen noch eine Rolle. Sie sind zwar nicht so robust wie Mechs, aber generell sehr viel billiger und einfacher herzustellen. **BattleTech** bietet Regeln für vier Fahrzeuggrundtypen: Bodenfahrzeuge, Senkrechtstarter, BEF und Marineeinheiten, wie unter *Komponenten* (siehe S. 20) definiert.

Die meisten Regeln zum Einsatz von Gefechtsfahrzeugen sind bereits in den Kapiteln Bewegung und Kampf enthalten. Diese Regeln werden hier nicht wiederholt. Stattdessen enthält dieses Kapitel Regeln, die ausschließlich für spezielle Gefechtsfahrzeuge gelten, sowie nur für Gefechtsfahrzeuge verwendete Trefferzonen- und Kritische-Treffer-Tabellen.

Bewegung

Gefechtsfahrzeuge bewegen sich auf der Karte mit den im Kapitel Bewegung angesprochenen Unterschieden und Einschränkungen wie Mechs. Denke daran, dass ein augenblicklicher Wurf auf der Tabelle *Antriebsschäden* notwendig wird, sobald ein Bodenfahrzeug (mit Ausnahme von Luftkissenfahrzeugen) durch einen fehlgeschlagenen Fahrerwurf ins Rutschen kommt (siehe *Rutschen*, S. 62).

Kampf

Für Gefechtsfahrzeuge gelten die Standardregeln für mehrere Ziele und Trefferwertmodifikatoren. Für die Zwecke von Mehrfachzielmodifikatoren wird ein Geschützturmschwenk wie eine Torsodrehung gehandhabt. Es gelten auch die Standardregeln für Schussfelder, mit zwei Ausnahmen: seitlich montierte Waffen können grundsätzlich nicht ins Frontalschussfeld feuern, und Geschütztürme haben ein drei Felder breites Schussfeld, dass dem Frontalschussfeld ähnelt (siehe *Schussfelder*, S. 104).

Für Gefechtsfahrzeuge gelten leicht veränderte Regeln zur Schadensfeststellung.

BODENGEFECHTSFAHRZEUGE

Für Bodengefechtsfahrzeuge gelten die Standardregeln zur Schadensfeststellung mit folgenden Ausnahmen.

● ANGRIFFSRICHTUNG ●

Angriffsrichtung

Das Diagramm zeigt die Front-, Seiten- und Heckangriffsrichtungen für alle Gefechtsfahrzeuge.

Trefferzone

Gefechtsfahrzeuge haben je nach Bauweise vier oder fünf Trefferzonen: Front, linke Seite, rechte Seite, Heck und gegebenenfalls Geschützturm oder Rotor. Nimmt ein Gefechtsfahrzeug Schaden, würfelt der Spieler mit 2W6 auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Spalte der Gefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle für den betreffenden Fahrzeugtyp aus, wo der Treffer wirksam wird. Weitere Auswirkungen sind wie auf der Tabelle vermerkt möglich.

Panzerbrechende Spezialmunition: Normalerweise erzwingt jeder erfolgreiche Angriff auf ein Fahrzeug einen Wurf in der der beschädigten Trefferzone entsprechenden Spalte der Tabelle *Kritische Treffer* für das entsprechende Fahrzeug. Die Standardmodifikatoren für das Auswürfeln kritischer Treffer für panzerbrechende Munition gelten auch auf der Fahrzeug-Tabelle Kritische Treffer (siehe *Panzerbrechende Munition*, S. 141).

Geschützturmtreffer: Besitzt ein Gefechtsfahrzeug keinen Geschützturm, trifft ein Geschützturmtreffer die Panzerung auf der angegriffenen Seite.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

	Angriffsrichtung		
2W6	Front	Heck	Seite§
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite†	Linke Seite†	Front†
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite†	Rechte Seite†	Heck†
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge* auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Antriebsschäden*. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

Kritischer Schaden

Ein Gefechtsfahrzeug kann unter zwei Umständen kritischen Schaden erleiden. Beide erzwingen einen sofortigen Wurf auf der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge*.

- Wie auf der Bodenfahrzeug-Trefferzonentabelle vermerkt, kommt es zu einem kritischen Schaden, wenn ein Wurfergebnis auf der Trefferzonentabelle einen Wurf auf der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge* verlangt.
- Es kommt zu einem kritischen Treffer, wenn die Interne Struktur einer Trefferzone Schaden nimmt. Der führende Spieler würfelt auf der entsprechenden Spalte der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge*.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2–5	Keine Auswirkungen
6–7	leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8–9	mittelschwerer Schaden; Reisegeschwindigkeit -1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10–11	schwerer Schaden; Reisegeschwindigkeit wird halbiert (aufrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12+	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	
Treffer am Heck	+1
Treffer an den Seiten	+2

Modifikator für Fahrzeug	
Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+0
Radfahrzeug	+2
Luftkissenfahrzeug, Tragflügelboot	+3
Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifkator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifkator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

Kritische Treffer bei Bodengefechtsfahrzeugen

Kritische Treffer haben nur Auswirkungen auf Ausrüstung in der getroffenen Trefferzone. Falls die auf der Tabelle *Kritische Treffer für Bodenfahrzeuge* angegebene Ausrüstung nicht verfügbar ist (weil sie nicht vorhanden ist, nur ein kritischer Treffer dieser Art pro Trefferzone gestattet ist etc.), wird das jeweils nächste Ergebnis in der betreffenden Spalte benutzt, bis ein anwendbarer kritischer Treffer gefunden ist. Ein Wurf von 9 in der Heckspalte beispielsweise ergibt Waffe zerstört. Hat das Fahrzeug keine Heckwaffen, gilt das nächste Ergebnis der Spalte unter 10: Reaktor-/Motortreffer. Falls bis einschließlich 12 kein kritischer Treffer anwendbar ist, werden

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

	Angriffsrichtung			
2W6	**Front**	**Seite**	**Heck**	**Turm**
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getrofen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition**	Munition**
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

die noch nicht angesprochenen Treffermöglichkeiten ab Wurf 6 versucht. Falls ein Fahrzeug bereits alle kritischen Treffer in der betreffenden Spalte erlitten hat, verfällt der kritische Treffer.

Antrieb getroffen: Der Antrieb des Fahrzeugs ist schwer beschädigt. Für den Rest des Spiels kann sich das Fahrzeug weder bewegen noch die Ausrichtung ändern und gilt als immobil. Die Elektronik an Bord funktioniert jedoch noch. Direktfeuer-Energie- und Impulswaffen funktionieren nicht mehr, und ein Geschützturm ist blockiert.

Fahrer getroffen: Der Fahrer des Fahrzeugs wird verletzt. Für den Rest des Spiels gilt ein +2-Modifikator für alle Fahrerwürfe. Weitere Fahrer-Ergebnisse werden als Besatzungsschock behandelt.

Kommandant getroffen: Der Kommandeur des Fahrzeugs wird verletzt, was bei der Besatzung Verwirrung wie bei einem Ergebnis Besatzungsschock auslöst. Zusätzlich gilt für das Fahrzeug bis zum Ende des Spiels ein +1-Modifikator für alle Treffer- und Fahrerwürfe. Weitere Kommandeur-Ergebnisse werden als *Mannschaft betäubt* behandelt.

Ladung/Infanterie: Die Ladung und/oder an Bord befindliche Infanterie wird getroffen. (Dieses Ergebnis bezieht sich auf den Inhalt eines ausgewiesenen Frachtraums, nicht für den Transport nach den Regeln für *Frachttransport* auf S. 261.) Infanterie erleidet Schaden als hätte der volle Schaden der den Treffer verursachenden Waffe die Infanterie getroffen. Zum Beispiel erleidet die Infanterieeinheit 2 Punkte Schaden, falls eine KSR den kritischen Treffer verursacht hat, und 15 Punkte Schaden, falls es ein Gaussgeschütz war. Fracht wird zerstört. Befördert das Gefechtsfahrzeug mehrere Arten Fracht oder mehrere Infanterieeinheiten, wird zufällig bestimmt, welche getroffen wird.

Mannschaft betäubt: Der kritische Treffer schüttelt die Kabine und verwirrt die Besatzung. In der folgenden Runde darf sich das Fahrzeug maximal mit Reisegeschwindigkeit bewegen und keine weiteren Aktionen (Waffeneinsatz u. ä.) ausführen. Danach sind diese Einschränkungen wieder aufgehoben. Mehrere Treffer mit diesem Ergebnis im gleichen Zug verlängern die Anzahl der Züge für den Betäubungseffekt. Hat ein Fahrzeug bereits die Ergebnisse *Kommandeur getroffen* und *Fahrer getroffen* erlitten und es kommt dann zu einr Betäubung der Mannschaft (selbst wenn alles in derselben Phase eintritt), wird das letzte Ergebnis als *Mannschaft getötet* behandelt. Dieses Ergebnis hat keine Auswirkungen auf transportierte Infanterie.

Mannschaft getötet: Der kritische Treffer schlägt in die Besatzungskabine durch und tötet die gesamte Besatzung oder verletzt sie schwer. Das Fahrzeug bleibt intakt, wird aber für die Zwecke der Siegbedingungen als zerstört gezählt. Ohne Mannschaft kann es sich nicht bewegen, nicht feuern und keine sonstige Aktion durchführen. Es gilt für den Rest des Spiels als immobil. Die gesamte aktive Elektro-

Pegasus, *Tikonov Republic Guard, Haus Steiner.*

nik des Fahrzeugs funktioniert jedoch weiter, bis es zerstört wird (siehe *Zerstörung einer Einheit*, S. 128). Dieses Ergebnis hat keine Auswirkungen auf transportierte Infanterie.

Munition: Die Munition an Bord des Fahrzeugs explodiert. Anders als bei einem Mech, wo nur die Munition einer Bauteilzeile in die Luft geht, verliert ein Fahrzeug die gesamte Munition (siehe S. 128). Der Spieler addiert den Gesamtschaden für die komplette an Bord befindliche Munition und zieht diesen Wert direkt von der Internen Struktur der getroffenen Trefferzone ab. Verfügt das Fahrzeug über CASE, wird der Schaden stattdessen gegen die Heckpanzerung wirksam, überzähliger Schaden wird ignoriert, und die Besatzung erleidet einen Schock.

Sensoren: Jeder kritische Sensorentreffer verursacht einen +1-Modifikator auf alle Trefferwürfe. Wiederholte Treffer erhöhen den Modifikator um jeweils +1. Nach dem vierten Sensortreffer ist ein Waffeneinsatz nicht mehr möglich.

Stabilisator: Die Waffenstabilisatoren eines Fahrzeugs helfen beim Feuern während der Fahrt. Ein Treffer an diesem System verdoppelt den Angreiferbewegungsmodifikator für den Einsatz aller in der getroffenen Trefferzone montierten Waffen. Er hat keine Auswirkungen auf Waffen in anderen Trefferzonen. Wiederholte Stabilisator-Treffer haben keine weiteren Auswirkungen.

Treibstofftank: Der Treibstofftank birst und das Fahrzeug explodiert. Alle mitgeführte Fracht und/oder Infanterie wird vernichtet. Dieser Treffer ist nur bei Fahrzeugen mit Verbrennungsmotor möglich. Bei Fahrzeugen mit Fusionsreaktor wird er wie ein Reaktortreffer behandelt.

Turm blockiert: Der Drehmechanismus des Geschützturms ist festgefressen, und für den Rest des Spiels ist kein Geschützturmschwenk mehr möglich. Weitere kritische Treffer dieser Art oder Geschützturmhemmungen haben keine Auswirkung.

Turm verklemmt: Der Drehmechanismus des Geschützturms hakt und der Geschützturm behält seine aktuelle Ausrichtung, bis die Besatzung eine komplette Waffeneinsatzphase darauf verwendet, den Schaden zu beheben. Während der Reparatur ist kein Waffeneinsatz möglich. Ein weiters Ergebnis, bei der Turm verklemmt wird, wird als „Turm blockiert" behandelt, unabhängig davon, ob der verklemmte Turm repariert wurde oder nicht.

Turm weggesprengt: Der Geschützturm des Gefechtsfahrzeugs wird abgesprengt, was das Fahrzeug zerstört.

Waffe zerstört: Ein in der betreffenden Trefferzone montierte Waffe ist unbrauchbar. Der angreifende Spieler würfelt mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 entscheidet der Spieler des Fahrzeugs, welche Waffe ausfällt, bei einem Wurf von 4 bis 6 liegt die Entscheidung beim angreifenden Spieler. Die betreffende Waffe fällt für den Rest des Spiels aus.

Kann die ausgefallene Waffe explodieren (z. B. ein Gausgeschütz, siehe S. 131), wird dies als Munitionsexplosion in der betreffenden Trefferzone behandelt (siehe *Munition*, S. 126).

Waffenstörung: Eine Waffe in der betreffenden Trefferzone fällt zeitweise aus. Falls in der getroffenen Zone mehrere Waffen montiert sind, wird zufällig eine Waffe ausgewählt. Die Waffe ist unbrauchbar, bis die Besatzung eine komplette Waffeneinsatzphase zur Reparatur verwendet. In dieser Phase ist kein Waffeneinsatz möglich. Es kann pro Waffeneinsatzphase nur eine Waffenstörung repariert werden.

SENKRECHTSTARTER

Die Kategorie Senkrechtstarter der **BattleTech**-Regeln umfasst eine breite Palette von Fahrzeugen über Hubschrauber bis zu Schwenkflüglern und ähnlichem. Sie umfasst alle für den Atmosphärenflug entwickelten Maschinen mit der Fähigkeit, senkrecht abzuheben und aufzusetzen. Der Einfachheit halber und weil sie die überwiegende Mehrheit der Einheiten in dieser Kategorie stellen, gehen die folgenden Regeln von einem normalen Hubschrauber mit einem Hauptrotor aus und benutzen dieses

Eine Lanze Patton-*Panzer Haus Davions wartet im Fahrzeughangar auf Wartung.*

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

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

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer gegen Senkrechtstarter*.

† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechtstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

Schema spieltechnisch für alle Senkrechtstarter, ungeachtet der Darstellung und/oder Beschreibung in Hardware-Handbüchern, Romanen und/oder sonstigem Quellenmaterial.

Angriffserklärung
Ein Senkrechtstarter darf ungeachtet seiner Bewegungshöhe auf kein Ziel im selben Hexfeld feuern.

Sichtlinie
Die Sichtlinie wird festgestellt, als befände sich der Senkrechtstarter in offenem Gelände eines seiner derzeitigen Bewegungshöhe entsprechenden Levels. Siehe dazu das Sichtlinienbeispiel auf S. 100.

Trefferwertmodifikatoren
Da ein Senkrechtstarter Wälder überfliegt, erhält er im Flug keine Deckung durch Wald in der Wabe, in der er sich aufhält.

Für Angriffe gegen fliegende Senkrechtstarter (fliegende, Senkrechtstarter-BP einsetzende Nicht-Fahrzeuge eingeschlossen) gilt ein zusätzlicher Zielbewegungsmodifikator von +1. Der Angreiferbewegungsmodifikator bleibt +1 respektive +2 abhängig von der Geschwindigkeit, auch wenn ein Senkrechtstarter fliegt.

Trefferzone
Nimmt ein Senkrechtstarter Schaden, würfelt der Spieler mit 2W6 auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Spalte der *Senkrechtstarter-Trefferzonentabelle* aus, wo der Treffer wirksam wird. Weitere Auswirkungen sind wie auf der Tabelle vermerkt möglich.

Rotortreffer
Bei jedem Angriff, der eine Rotor-Trefferzone trifft, wird pro angefangenen 10 Punkten Schadenswert ein Punkt Schaden wirksam. Ein mittelschwerer Laser (Schadenswert 5) und eine PPK (Schadenswert 10) richten zum Beispiel an einem Rotor beide je 1 Punkt Schaden an, während ein schweres Gaussgeschütz auf kurze Entfernung (Schadenswert 25) 3 Punkte Schaden erzielt.

Streuwaffen: Bei der Ermittlung des Schadens an einem Rotor werden die Schadenspunktgruppen einer Streuwaffe separat gewertet. Eine LSR 20 beispielsweise, die mit 12 Raketen trifft, erzielt, falls

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

	Trefferzone			
2W6	Front	Seite	Heck	Rotor
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

* Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.

**Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

alle drei Schadensgruppen (5, 5 und 2) einen Rotor treffen, insgesamt 3 Punkte Schaden (1 pro Schadensgruppe).

Kritischer Schaden

Ein Senkrechtstarter kann unter zwei Umständen kritischen Schaden erleiden. Beide erzwingen einen sofortigen Wurf auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

- Wie auf der Senkrechtstarter-Trefferzonentabelle vermerkt, kommt es zu einem kritischen Schaden, wenn ein Wurfergebnis auf der Trefferzonentabelle einen Wurf auf der Tabelle *Kritische Treffer gegen Senkrechtstarter* verlangt.
- Es kommt zu einem kritischen Treffer, wenn die Interne Struktur einer Trefferzone Schaden nimmt. Der führende Spieler würfelt auf der entsprechenden Spalte der Tabelle *Kritische Treffer gegen Senkrechtstarter*.

Kritische Treffer bei Senkrechtstartern

Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, entsprechen kritische Treffer bei Senkrechtstartern den kritischen Treffern bei Bodengefechtsfahrzeugen (S. 192).

Heckrotor: Der Heckrotor des Senkrechtstarters wird beschädigt, was die Flugstabilität beeinträchtigt. Für den Rest des Spiels kann sich die Einheit nicht schneller als mit Reisegeschwindigkeit bewegen, es gilt ein +3-Modifikator für alle Fahrerwürfe und ein +1-Modifikator für alle Trefferwürfe. Weitere Heckrotortreffer haben keine Auswirkungen.

Kopilot: Der Kopilot des Senkrechtstarters wird verletzt. Für den Rest des Spiels gilt ein +1-Modifikator für alle Trefferwürfe. Weitere Kopilot-Ergebnisse werden als Besatzung getötet behandelt.

Pilot: Der Pilot des Senkrechtstarters wird verletzt. Für den Rest des Spiels gilt ein +2-Modifikator für alle Fahrerwürfe. Zusätzlich muss dem führenden Spieler ein sofortiger Fahrerwurf gelingen, oder der Senkrechtstarter sackt eine Bewegungshöhenstufe ab. Weitere Pilot-Ergebnisse werden als Besatzung getötet behandelt.

Reaktor/Motor: Wird der Reaktor bzw. Motor eines gelandeten Senkrechtstarters beschädigt, kann sich die Einheit für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen. Nimmt der Reaktor/Motor eines fliegenden Senkrechtstarters über offenem Gelände, Pflaster, unwegsamem Gelände oder einem Gebäude Schaden, ist ein erfolgreicher Fahrerwurf mit einem Modifikator von +4 (zusätzlich zu allen sonstigen anwendbaren Modifikatoren) notwendig, um einen Absturz zu vermeiden. Gelingt der Wurf, setzt der Senkrechtstarter sicher auf, kann sich aber für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen. Schlägt der Wurf fehl, stürzt die Einheit ab (siehe *Rotor zerstört*). Nimmt der Reaktor/Motor über anderem Gelände Schaden, stürzt der Senkrechtstarter in jedem Fall wie bei einem Trefferergebnis Rotor zerstört ab.

Entsprechend den Standardgebäuderegeln stürzt ein Gebäudefeld ein, falls ein Senkrechtstarter dort zu einer Landung gezwungen ist und der KF ist zu niedrig, um das Gewicht der Einheit zu tragen (siehe *Konstruktionsfaktor*, S. 166, respektive *Einsturz*, S. 176).

Rotorschaden: Ein Rotorschaden bremst einen Senkrechtstarter. Jeder kritische Rotorschadentreffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit des Senkrechtstarters um 1 weiteren Punkt, was es in jedem Fall notwendig macht, die Höchstgeschwindigkeit neu zu berechnen (aktuelle BP Reisegeschwindigkeit mal 1,5 und aufgerundet). Der Gesamtverlust beträgt damit 2 BP, ein BP für den Rotorschaden (siehe Senkrechtstarter-Trefferzonentabelle, und ein BP für den kritischen Treffer).

Rotor zerstört: Wird der Rotor eines Senkrechtstarters im Flug zerstört, stürzt die Einheit im aktuellen Feld ab und nimmt 1 Punkt Sturzschaden pro 10 t Eigengewicht (aufgerundet) mal der Fallhöhe in Leveln plus 1. In Waldfeldern abstürzende Senkrechtstarter stürzen bis zum Boden des Hexfelds, nicht bis auf die Baumwipfel. Stürzt ein Senkrechtstarter über Wasser ab, wird er zerstört.

Yellow Jacket *Kampfhubschrauber, Tikonov Republican Guard, Haus Steiner.*

Der Schaden wird in 5er-Gruppen aufgeteilt und mit Hilfe der *Senkrechtstarter-Trefferzonentabelle* separat auf Trefferzonen verteilt. Dies geschieht auf der entsprechenden Spalte dieser Tabelle wie auf der Tabelle *Ausrichtung nach dem Sturz* in Bodenbewegung auf S. 68 ermittelt. Rotortreffer werden neu ausgewürfelt. Der Sturzschaden wird gleichzeitig mit den übrigen Schäden der Phase wirksam.

Ein Senkrechtstarter mit zerstörtem Rotor ist immobil.

Treibstoff: Der Treibstofftank birst und der Senkrechtstarter explodiert, siehe *Senkrechtstarterexplosion*, S. 197. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor wird dieses Ergebnis wie ein Reaktortreffer behandelt.

Senkrechtstarterexplosion

Falls die Interne Struktur eines Senkrechtstarters in irgendeiner Trefferzone bei einem Absturz Schaden nimmt, explodiert die Einheit und wird zerstört. Ein Senkrechtstarter kann auch als Folge eines kritischen Treffers explodieren, allerdings nur, wenn es sich um eine Einheit mit Verbrennungsmotor handelt. Senkrechtstarter mit Fusionsreaktor, Spaltreaktor oder Brennstoffzellenmotor können nur durch IS-Schaden bei einem Absturz explodieren.

Nahkampfattacken gegen Senkrechtstarter

Mechs können gelandete Senkrechtstarter im Nahkampf auf dieselbe Weise angreifen wie Bodenfahrzeuge. Sie können auch fliegende Senkrechtstarter im Nahkampf angreifen, wobei die Tabelle *Nahkampfattacken gegen Senkrechtstarter* anzeigt, wie.

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacken
–1 oder weniger	Keine
0	Alle außer Schlag
1–2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	Keine

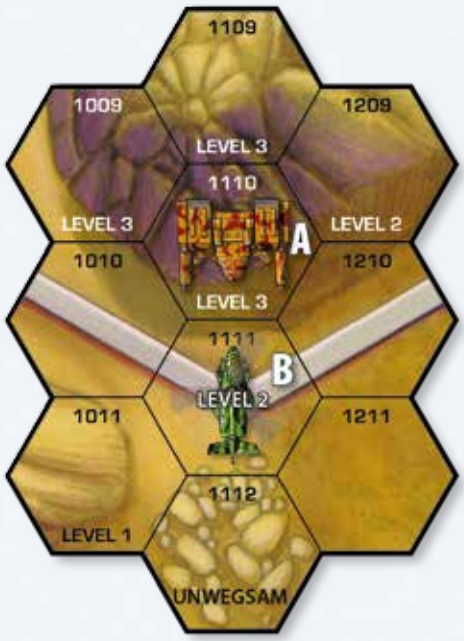
Die linke Spalte gibt den Höhenunterschied in Leveln zwischen Mech und Senkrechtstarter an. Um diesen Wert zu ermitteln, wird das Hexfeldlevel des Mechs +1 von der Bewegungshöhe des Senkrechtstarters abgezogen. Eine erfolgreiche Nahkampfattacke des Mechs zerstört in jedem Fall den Rotor des Senkrechtstarters.

Todessprung: Ein Mech kann nur dann einen Todessprung gegen einen Senkrechtstarter einsetzen, wenn die BP Sprung des Mechs mindestens gleich dem Höhenunterschied in Leveln zwischen den beiden Einheiten sind.

Im Beispiel einer Nahkampfattacke gegen Senkrechtstarter steht auf der BattleForce-2*-Karte ein BattleMech in Feld A auf einem Level-3-Hügel einem Senkrechtstarter auf Bewegungshöhe 2 in Feld B gegenüber. Der Höhenunterschied zwischen der Wabe des Mechs und der Bewegungshöhe des Senkrechtstarters beträgt –1 (2 – 3). Der BattleMech kann den Senkrechtstarter nicht im Nahkampf angreifen. Der Mech ist jedoch sprungfähig und hat sich in der laufenden Runde noch nicht bewegt, während der Senkrechtstarter seine Bewegung abgeschlossen hat. Der BattleMech kann den Senkrechtstarter mit einem Todessprung angreifen. Flöge der Senkrechtstarter ein Level höher, wäre der Höhenunterschied 0 und der BattleMech könnte ihn mit einem Tritt, einer Keule oder einer Nahkampfwaffe attackieren.*

Es lohnt sich, darauf hinzuweisen, dass der Mech den Senkrechtstarter auch auf seiner momentanen Bewegungshöhe mit Tritt, Keule oder Nahkampfwaffe angreifen könnte, wenn es sich um ein Großes Hilfsfahrzeug handeln würde, da Große Hilfsfahrzeuge ein zusätzliches Level aufragen, der Senkrechtstarter in Feld B sich also Bewegungshöhe 2 und 3 befände.

Alacorn Mk VI, *Tikonov Republican Guard, Haus Steiner.*



● NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER ●

MARINEEINHEITEN

Für Marineeinheiten gelten im Hinblick auf Schussfeld, Mehrfachziele, Trefferwertmodifikatoren, Schaden etc. mit folgenden Ausnahmen die Grundregeln für Bodengefechtsfahrzeuge. Bei der Ermittlung von Trefferzonen, kritischem Schaden usw. kommen die selben Regeln und Tabellen wie für Bodengefechtsfahrzeuge zum Einsatz.

Rumpfintegrität

Nehmen Marineeinheiten Schaden, kann ein Rumpfintegritätswurf notwendig werden, wie unter Schaden in Unterwassereinheiten beschrieben (siehe *Kampf*, S. 98). Für U-Boote gelten die Standardregeln für Rumpfintegrität.

Schiffe: Für Schiffe gelten alle Regeln für Rumpfintegrität mit der Ausnahme, dass nur Schaden an Front-, Seiten- und Heckpanzerung einen Wurf auf Rumpfintegrität erfordert. Ein Treffer gegen einen möglicherweise vorhandenen Geschützturm verlangt keinen Wurf.

Für den Angriff einer Unterwassereinheit auf ein Schiff gelten die Standardregeln für Rumpfintegrität, während bei Angriffen von nicht getauchten Einheiten ein Hüllenbruch nur bei einem Ergebnis von 12 erfolgt (da diese Angriffe in den weitaus meisten Fällen oberhalb der Wasserlinie einschlagen).

BODENEFFEKTFAHRZEUGE

Für BEF gelten im Hinblick auf Schussfelder, Mehrfachziele, Trefferwertmodifikatoren, Schaden usw. mit den folgenden Ausnahmen die Standardregeln für Bodengefechtsfahrzeuge. Bei der Ermittlung von Trefferzonen, kritischem Schaden usw. kommen dieselben Regeln und Tabellen wie für Bodengefechtsfahrzeuge zum Einsatz.

BEF (Ekranoplans) in **BattleTech** sind im Grunde tiefffliegende Flugzeuge (wie diese Einheiten aussehen, kannst du im *Technical Readout: Vehicle Annex* sehen). Es wäre eine ganze Serie von Regeln möglich, um eine Kombination aus konventionellem Flugzeug und Luftkissenfahrzeug zu beschreiben, aber der Einfachheit halber werden BEF im Kampf als Fahrzeuge behandelt. Sie verfügen jedoch über eine Reihe besonderer Eigenschaften. Sie sind robuster als Senkrechtstarter, aber empfindlicher als normale Bodengefechtsfahrzeuge, und besitzen ein paar ungewöhnliche Bewegungsoptionen (siehe *Bodeneffekt-Bewegung*, S. 55).

Angriffserklärung

Ein BEF kann ungeachtet seiner Bewegungshöhe nicht auf ein Ziel im selben Feld feuern.

Sichtlinie

Die Sichtlinie wird festgestellt, als befände sich der Ekranoplan in offenem Gelände ein Level über dem des Hexfeldes, in dem er sich aufhält.

Trefferwertmodifikatoren

Da ein BEF Gelände überfliegt, erhält er im Flug keine Deckung durch Wald in der Wabe, in der er sich aufhält. Für Angriffe gegen fliegende BEF gilt ein zusätzlicher Zielbewegungsmodifikator von +1. Der Angreiferbewegungsmodifikator bleibt +1 respektive +2 abhängig von der Geschwindigkeit, auch wenn ein BEF fliegt.

Antriebsschäden

Sinken die BP eines Ekranoplans auf einen Wert, der es ihm nicht mehr ermöglicht, sich innerhalb einer Runde mindestens fünf Felder weit zu bewegen, muss er am Ende seiner Bewegung landen. Eine Landung verbraucht keine zusätzlichen BP, und BEF können nur in offenem Gelände und auf Pflaster landen. Ein BEF kann nicht in Wasser landen, es sei denn, es verfügt über Amphibienausrüstung, und es kann in Wasser nicht unter Wassertiefe 0 sinken. Ein Bodeneffektfahrzeug, das es versucht, stürzt ab und wird zerstört.

Sinken die BP eines BEF durch Schaden während des Fluges auf 0, stürzt die Einheit in der Wabe ab, in der sie den Schaden erlitten hat.

Reaktor-/Motorschaden

Nimmt der Reaktor eines gelandeten BEF kritischen Schaden, kann sich die Einheit für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen. Nimmt der Reaktor/Motor eines fliegenden BEF über offenem Gelände, Pflaster, unwegsamem Gelände oder einem Gebäude Schaden, ist ein erfolgreicher Pilotenwurf notwendig, um einen Absturz zu vermeiden. Gelingt der Wurf, setzt das BEF sicher auf, kann sich aber für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen. Schlägt der Wurf fehl, stürzt die Einheit ab. Nimmt der Reaktor/Motor über anderem Gelände Schaden, stürzt der Ekranoplan in jedem Fall ab.

Gebäude: Entsprechend den Standardgebäuderegeln stürzt ein Gebäudefeld ein, falls ein BEF dort zu einer Landung gezwungen ist und der KF ist zu niedrig, um das Gewicht der Einheit zu tragen (siehe *Konstruktionsfaktor*, S. 166, respektive *Einsturz*, S. 176).

Truppen von Blakes Wort erkennen zu spät, dass sie in einen Hinterhalt der Tikonov Republic Guard geraten sind.

Ein einfacher Bauer

Kevin Killiany

Die 12. Deneb Light Cavalary auf David wurde vom 9. Dieron-Regiment und Brion's Legion angegriffen. … Der Kampf um David war in der Anfangsphase unentschieden. Die Anstrengungen der Kombinatstruppen, die Deneb-Mechs zu stellen, wurden wiederholt durch eine entschlossene Miliz und die Aktionen von Zivilisten durchkreuzt, die der AVS halfen, wo immer sich eine Möglichkeit bot.

— Aus Militäratlas des Vierten Nachfolgekrieges, Band 1, von Dr. B. Banzai (© März 3029), mit Genehmigung des New-Avalon-Instituts der Wissenschaften

Oregon Plains, Andropo, David
Mark Draconis, Vereinigte Sonnen
17. April 3029

Ty tat so, als hätte er den *Dragon* am Rand des Felds nicht gesehen, als er die letzte Bahn zu Ende brachte. Er schaute weiter über die Schulter hinter sich, auf die wirbelnden Metallscheiben, die den festen Boden aufbrachen und in die Krume trieben. Boden und Pflanzen waren zu feucht für eine Staubwolke.

Er hielt den Kopf gesenkt, als er noch einen Blick nach vorne riskierte. Er hoffte, durch die Hutkrempe, die seine Augen vor der roten Sonne schützte, würde es aussehen, als vergewissere er sich nur, dass der alte Traktor die Spur hielt.

Ein zweiter BattleMech war aus dem Sandelholzwald gekommen und hatte hinter der rechten Schulter des ersten angehalten. Er war größer als der *Dragon*. So wichtig, wie den Dracs Äußerlichkeiten waren, hätte Ty erwartet, dass der Ranghöhere auch die größere Maschine steuerte, aber seine Position deutete darauf hin, dass der Neuankömmling einen niedrigeren Rang hatte.

Als ob Rang irgendeine Bedeutung gehabt hätte, wenn zwei BattleMechs auf einen einfachen Bauern und seinen Traktor trafen.

Ty hielt die große Maschine nicht für ein Drac-Modell. Sie hatte wuchtige Rondellschultern wie der Dragon, aber die Kanzel saß tiefer und ragte weit vor, was ihr eher das Ausehen eines Raufbolds verlieh als dem Bild des edlen Kriegers zu entsprechen, das die Kombinatler bevorzugten. Auf Tys unerfahrenes Auge machte sie einen gefährlicheren Eindruck, aber er wusste, es entsprach der Gewohnheit der Schlangen, dem Chef einen Drac-Mech zu geben, selbst wenn ein besserer verfügbar war.

Ihm ging der Acker aus. Die draconischen BattleMechs standen zwischen ihm und der Straße. Er musste entweder einen von ihnen rammen oder zugeben, dass er sie sah.

Eine schwere Wahl. Im letzten Moment riss er den Kopf zurück und ließ staunend den Unterkiefer aufklappen, während er zu den turmhohen Kampfmaschinen hoch starrte.

Jawohl, Jungs, das Landei ist ein Volltrottel.

Der Fahrer des *Dragon* sagte etwas über den Außenlautsprecher. Vielleicht war es auch eine Fahrerin. Ty war sich nicht sicher. Der alte Diesel seines Traktors machte zu viel Lärm. Er hob demonstrativ die Hand ans Ohr und glotzte, während er den Motor ein wenig aufheulen ließ.

Das war zu viel gewesen. Der Drac-Mechjockey machte ihm klar, dass er – sie? – ihm die Nummer nicht abkaufte, indem er den linken Arm des Dragon auf den Kühler des Traktors richtete.

Ty hatte kein Interesse daran, herauszufinden, was ein mittelschwerer Laser an einem sechshundert Jahre alten John Deere anrichten konnte, und schaltete den Traktor unbeholfen hantierend ab. Jede Minute draconischer Zeit, die er verschwenden konnte, war ein Sieg.

»Jetzt ist die falsche Jahreszeit zum Eggen«, donnerte die Lautsprecherstimme durch die Stille. Eindeutig eine Frau. »Dieser Acker sollte brach liegen.«

Hundert Kurita-Mechjockeys auf David, und er erwischte die einzige Bäuerin.

»Ich bring nur die Dungmäuse um, Captain«, rief er, und verabreichte sich in Gedanken selbst einen Tritt. Jetzt hatte er verraten, dass das blaue Katana-Zeichen für 5 auf dem Rumpf des *Dragon* lesen konnte. Er konnte auch die Einheitsinsignien deuten. Vier Wochen Widerstand

hatte ihn ein bisschen über die Invasoren gelehrt. Kommandeur der 2. Kompanie, 1. Bataillon des 9. Dieron-Regiments. Das wäre … Ty blätterte durch seine mentalen Notizen … Tai-i Lisa Montgomery.

»Versuch es zumindest«, sagte er und hoffte, dass ihr die Pause nicht aufgefallen war, während er seine grauen Zellen strapazierte. »Wenn sie sich erstmal in so einem Acker festgesetzt haben, muss man sie entweder verbrennen oder in Stücke heckseln, damit sie sich nicht ausbreiten. Sie graben nicht tief«, setzte er hinzu und hoffte das Beste.

Der *Dragon* hielt weiter den mittelschweren Laser auf seinen Traktor gerichtet. Ty schätzte, das erste Indiz dafür, dass Montgomery wusste, so etwas wie Dungmäuse gab es nicht, würde die Strahlbahn aus gebündelter Lichtenergie sein, die ihn zu Dunst zerkochte.

»Ist eine Gruppe BattleMechs hier vorbei gekommen?«

Meinst du die ScoutLanze der 12. Deneb?, dachte Ty. Ich war gerade dabei, ihre Spuren zu verwischen.

»Nein, Ma'am«, antwortete er. »Bis Sie aufgetaucht sind, habe ich keine Menschenseele hier gesehen.«

Er hatte es kaum gesagt, als zwei weitere draconische BattleMechs aus dem Wald traten, beides gute, solide, berechenbare Drac-gebaute *Lancelots*.

Tys Mund wurde trocken, als ihm bewusst wurde, dass einer der beiden von Norden kam. Er wartete schweigend, während die 1. Lanze der 2. Kompanie sich über Funk unterhielt.

»Was ist das für ein Metallbau im Norden?«, fragte Montgomery. Ty wünschte sich, sie hätte mit ihrem Laser irgendwo anders hin gezeigt.

»Das wird wohl mein Traktorschuppen sein«, sagte er. Zu dumm durfte er sich nicht stellen, schon gar nicht, da die Tai-i ihm seine vorgetäuschte Einfalt offenkundig nicht glaubte. »Steht voll mit Traktoren, Erntemaschinen und so was. Die Hälfte davon ist kaputt.« Dann fügte er hinzu, ohne zu versuchen, seinen Stolz zu verbergen: »Den Joneshof gibt es seit den ersten Siedlern hier auf David.«

»Den Joneshof?«

»Sie stehen drauf«, erklärte Ty und breitete die Arme aus. »Vom Mount Shasta bis zu Ufer des Sometimey und von Taylor im Osten bis zur Wüste. Getreide, Gemüse, Koi-Teiche und Holz. Das ist der Joneshof, und ich bin Tybalt Jones.«

»Der Besitzer eines solchen Gutes pflügte die Äcker wie ein einfacher Knecht?«

»Der Besitzer eines solchen Bauernhofs.« Es fiel Ty nicht schwer, die passende Verärgerung durchklingen zu lassen. »Ich arbeite sieben Tage die Woche zwölf Stunden am Tag daran, dass alles glatt läuft.«

Eine Pause. Der Laser rührte sich nicht.

»Zeigen Sie uns diesen Schuppen.«

Der Schuppen – wobei Ty zugeben musste, dass er genau genommen eine riesige Garage mit gut tausend Quadratmetern Fläche war – stand am Nordende des Home Ridge, eines langgestreckten Hügels, der seinen Namen der dritten Generation der Jones verdankte. Ty ging nicht davon aus, dass sein lange verstorbener Vorfahr sich allzu viele Gedanken über den Namen gemacht hatte, nachdem der auf dem höchsten Punkt das Wohnhaus der Familie errichtet hatte.

Erhöht zu bauen war eine planetare Tradition auf David, soweit Ty das wusste, ohne rechten Grund. Auf einer derart trockenen Welt bauten alle ihre Häuser so hoch über der Ebene wie möglich, als müssten sie jeden Moment mit einer Überschwemmung rechnen.

Gleich nördlich vom Home Ridge fing die Wild-

nis an, und der abrupte Wechsel zu steinhartem Boden markierte die Grenze der Terraforminganstrengungen seiner Familie. Es war kein Fels, aber nicht einmal der überschwere Kurita-Mech hinterließ auf dem festen Lehm eine Spur.

Das baumlose Ödland war faltig wie eine grobe Decke, ein Labyrinth von Trockenbettsackgassen und abrupt auftauchenden Klippen. Im Nordosten war die breite Silhouette von Danson's Hill zu erkennen, und der kantige weiße Kegel des Mount Shasta beherrschte den nördlichen Horizont, Ty achtete darauf, nicht hinüber zum Gipfel zu blicken, auf dem weiße Mineralablagerungen eine ganzjährige Schneedecke vortäuschten – und die meisten Ortungssignale ablenkten.

Er öffnete das schwerfällige mechanische Kombinationsschloss am Doppelflügeltor des Schuppen mit reichlich Umständen. Eigentlich hätten sie mitten am Tag nicht verriegelt sein dürfen. Tatsächlich hatten sie weit offen gestanden, um Sid und den Jungs Licht und Luft zu geben, während sie einen der Mähdrescher auseinander nahmen, als Ty die Egge geholt hatte. Sicher hatten der Mechaniker und die Knechte das Weite gesucht, als sie die Dracs kommen hörten.

Das Tor war breit und hoch genug für den *Dragon*. Montgomery wartete nicht, bis die Natriumdampflampen an der Decke warm genug waren. Sie schaltete die Scheinwerfer des Mechs an und leuchtete in die dunklen Ecken, während sie die weite Halle absuchte. Einer der *Lancelots* blieb im Tor stehen und die Mündungen seiner beiden schweren Laser suchten nach einem Ziel.

Ty hätte sich zurückgehalten und hätte abgewartet, ob etwas aus der Deckung brach, während die dafür bezahlten Treiber das Unterholz durchkämmten, aber die Dracs arbeiteten genau anders herum. Vielleicht lag es auch daran, dass sie Militär waren. Er vermutete, ihre Sensoren hatten ihnen längst mitgeteilt, dass es hier keine BattleMechs gab, aber danach, wie die Tai-i jeden Laster und jeden Erntecontainer untersuchte, gab es wohl genug Ähnlichkeiten zwischen landwirtschaftlicher Ausrüstung und Militärfahrzeugen, dass ein direkter Augenschein nötig war.

Danach zu schließen, wie sie alles musterte, vermutete Ty, dass sie mit Traktoren weniger vertraut war als mit Pflanzzeiten. Sein Puls beschleunigte sich, als sie lange Sekunden vor einem runden Zylinder von der Größe eines Hundert-Hektoliter-Wassertanks stand, der aus einem Berg von Ersatzteilen ragte.

»Das ist für den Einsatz unter Wasser gemacht.« Montgomerys Lautsprecherstimme hallte von den Wellblechwänden.

»Das ist eines der ältesten Teile hier«, brüllte Ty zurück. »Vielleicht haben sie das damals bei der Terraformung gebraucht.«

Sie gab keine Antwort. Ohne Zweifel überzeugte die dicke Staubschicht über dem Metallhaufen sie weit mehr als Tys Worte. Der Drac-Captain wandte sich vom kostbarsten Schatz seiner Ur-ur-noch-was-Großväter an und untersuchte einen Mähdrescher.

Tys Atmung normalisierte sich erst, als er die vier BattleMechs seinen Grund und Boden in Richtung Süden verlassen sah.

Mount Shasta, Andropo, David
Mark Draconis, Vereinigte Sonnen
22. April 3029

»Gott sei Dank.«

Der Captain versuchte har nicht erst, ihre Begeisterung zu verbergen, als Ty die Plane zurückschlug und sie die Kisten mit draconischen Gefechtsrationen sah.

Ty grinste und hob die erste Kiste aus dem Anhänger.

Es war weder genug Impfstoff noch genug Zeit gewesen, um die crucischen MechKrieger und Truppen gegen Davids einheimische Mikroorganismen zu immunisieren. Das Wasser ließ sich zwar abkochen und bestrahlen, um es zu reinigen, aber die 12. Deneb war gezwungen, von gehorteten Kampfrationen zu leben und war abhängig davon, dass ihre einheimischen Helfer sie mit Nachschub versorgten.

Ein Mann konnte die Arbeit nicht schnell genug erledigen, und ein Trupp Freiwilliger drängte Ty höflich, aber bestimmt, beiseite, um die Verteilung des Essens selbst in die Hand zu nehmen. Er zog sich zurück und warf einen Blick hoch in den schmalen Streifen grauer Himmel, der über dem vorstehenden Dach der flachen Höhle zu sehen war – Nische träfe es besser, dachte er –, die das 2. Bataillon vor einer Entdeckung durch Drac-Patrouillenflüge schützte.

»Irgendwelche Neuigkeiten, Tybalt?«

Ty drehte sich um und bemerkte Captain Marcia Teon neben sich. Mit vielleicht fünfzig Kilo und einem Meter sechzig Körpergröße war sie der kleinste MechKrieger, den er je gesehen hatte.

Sie lächelte, als er zusammenzuckte, und ihre schokoladenbraunen Wangen ließen ihre graugrünen Augen fast verschwinden. Falls sie jemals das strikte körperliche Training des Militärs aufgab, würde sie vermutlich schnell dick werden. Die Vorstellung einer kugelrunden MechKriegerin ließ ihn seinerseits lächeln.

Dann wurde er wieder ernst, als er sich an seine Neuigkeiten erinnerte.

»Die Dracs haben begriffen, dass Sie sich irgendwo verstecken müssen, wo ihre Sensoren nicht funktionieren, wenn sie Sie nirgends finden können. Sie suchen ein Wildnisgebiet nach dem anderen ab.«

»Irgendeine Chance, dass sie hierher zuletzt kommen?«

Er schüttelte den Kopf.

»Die Brion-Söldner sind nur ein paar Tage entfernt im Osten und kommen in diese Richtung. Das 9. Dieron steht weiter südlich, es hat sich zuerst die Ebene südlich des Sometimey vorgenommen, aber wenn die Söldner um Hilfe rufen, werden sie schnell hier sein.«

Teon nickte. Ihr Blick glitt über die flache Höhle, eine von mehreren im Mount Shasta, die Elemente der 12. Deneb verbarg.

Ty hatte keine Ahnung, wie ihre Befehle lauteten, aber dieser Berg war kaum ein empfehlenswerter Ort für ein letztes Gefecht. Die engen Schluchten und flachen Täler mochten den leichten Deneb-Mechs einen Vorteil verschaffen, aber sie ließen sich leicht abriegeln. Ein relativ kleines Kontingent Draconier konnte die crucischen Krieger an einem Ausbruch hindern, während der Rest den Berg um sie herum methodisch in eine Schutthalde verwandelte.

Oder, nein. Sie brauchten sie nur hier einzuschließen, bis ihr Nahrungsvorrat aufgebraucht war, und sie sich entweder ergaben oder verhungerten.

Teon verriet Ty natürlich nicht, was sie dachte. Aber man brauchte kein Genie zu sein, um zu erraten, dass die 12. am Leben bleiben und die Draconier beschäftigen sollte, bis Verstärkung eintraf. Und das am Leben bleiben zwang Teons Kommandeur, seine Leute aus diesem Unterschlupf zu holen, bevor sie in der Falle saßen.

Im Norden lag das Meer, und der größte Teil der Zivilbevölkerung Andropos lebte im Westen. Damit waren nur der Osten und der Süden annehmbare Alternativen. Das hieß, sie mussten die Überreste eines Regiments leichter Mechs entweder durch die Reihen der Söldner oder die der Dracs ziehen – und beide Einheiten waren so groß wie es die 12. ursprünglich gewesen war, und ausgerüstet mit schweren und überschweren Mechs.

»Wir brauchen Informationen«, stellte Teon fest, und ihr Blick zuckte zu Ty, als hätte sie sich mit dieser Aussage selbst überrumpelt. »Tut mir Leid. Ihr Jungs leistet wirklich großartige Arbeit. Aber ein, zwei Tage alte Neuigkeiten sind einfach nicht dasselbe als akkurate Zahlen in Echtzeit.«

Jetzt war es an Ty, überrascht zu schauen. Aber er nickte nur, als sich in seinem Hinterkopf ein Plan formte.

Oregonebenen, Andropo, David
Mark Draconis, Vereinigte Sonnen
7. Mai 3029

»Aufwachen«, rief Ty hinunter ins Fahrerhaus. »Vor uns kommen vier aus dem Wald.«

»Im Wald sind noch acht«, antwortete Sid. »Das ist gespenstisch.

Ich kann Ihnen Temperatur, Entfernung, Geschwindigkeit geben … ich weiß gar nicht, was all die Zahlen bedeuten. Ich glaube, das hier ist die Schuhgröße des Piloten.«

Ty steckte den Kopf hinunter in die Kabine, während er weiter mit beiden Händen den Rand der Öffnung umklammerte, die Sid das Dachfenster nannte. Nach dem grellen Licht der Mittagssonne hatten seine Augen Mühe, sich an das Halbdunkel zu gewöhnen, aber er erkannte das Leuchten eines Dutzends Bildschirme.

»Mach die Dinger aus«, befahl er. »Wir wissen nicht, wie gut die Kerle uns sehen können.«

Er hörte eine Reihe von Klickgeräuschen, dann wurden die Schirme dunkel. Das einzige Licht drang rauchig grau durch die stark polarisierte Windschutzscheibe. Der junge Bursche am Steuer starrte geradeaus durch das dicke Panzerglas, ohne etwas von der Aktivität hinter ihm mitzubekommen. Billy fuhr, weil diese Aufgabe die wenigste Vorstellungskraft benötigte.

Ty hob den Kopf wieder ins Freie und versuchte so auszusehen, als wäre auf den oberen Sprossen einer widerspenstigen Leiter zu balancieren so entspannend wie nur etwas. Den Plänen nach, die sie im Computer gefunden hatten, hätte er mit Kopf und Schultern im Innern eines mit einem leichten Laser bewaffneten Geschützturms stecken müssen.

Der Turm, der Laser und die Hälfte der Greifarme am Rumpf des antiken *Cortez*-Erkundungsfahrzeugs waren im Laufe der letzten fünfhundert Jahre verschwunden. Ty hatte keinen Schimmer, wo er danach hätte suchen sollen, und es interessierte ihn auch nicht. Alles, worauf es ankam, war die Beagle-Sonde, und die war noch an Ort und Stelle. Mehr noch, sie funktionierte – gerade so –, nachdem er und Sid sie auseinandergebaut, gesäubert und exakt so wieder zusammengesetzt hatten, wie sie das Gerät vorgefunden hatten.

Ty hob die Hand und ließ die kleine Fahrzeugkarawane anhalten. Es wäre sinnlos gewesen so zu tun, als hätte er die vier schweren Mechs nicht gesehen, die ihnen entgegenkamen.

Er brauchte das Bärentatzenemblem nicht zu sehen, um zu wissen, dass es keine Dracs waren. Diese Mechs gehörten zu Brion's Legion, der Söldnereinheit, von der er gehört, die er aber bis jetzt noch nicht gesehen hatte. Die 12. war zu Danson's Hill umgezogen, einer besseren Umgebung für ein letztes Gefecht und vor allem einen schnellen Rückzug. Danach, wie die Söldner sich in den letzten Tagen bewegt hatten, hatten sie eine ziemlich klare Vorstellung davon, wo die 12. Deneb steckte.

Er konnte nur hoffen, dass Brion keine Bauern – oder Historiker – unter seinen Leuten hatte.

Ein Mech – ein hochschultriger Hydrant auf Beinen, möglicherweise ein *JagerMech* – schob sich vor die anderen und hob die Kanone in seinem Arm.

Ty erkannte an den Markierungen, dass er wieder einen Captain erwischt hatte. Mit insgesamt zwölf Mech in der Umgebung musste das ein Kompanieführer sein. Die Angewohnheit, dass der Chef die Lage persönlich in Augenschein nahm, war wohl keine draconische Spezialität.

»Name und Absichten«, verlangte der Söldnercaptain über Lautsprecher.

»Ty Jones, Bauer«, brüllte er fröhlich und kämpfte gegen den Drang an, sich in den Cortez zu ducken. »Wir bringen nur die Erntemaschinen rüber zu Latimer.«

Sarah und Jenny, die dünn genug bekleidet waren, um einen Sonnenbrand und eine Blasenentzündung zu riskieren und auf den Obstpflückern saßen, lächelten und winkten den BattleMechs zu. Ty war klar, dass es riskant war, darauf zu wetten, dass sie männlichen Mechjockeys begegnen würden, aber die Wahrscheinlichkeit sprach dafür. Und seine Nichte und Sids Frau waren hoffentlich hübsch genug, die Söldner von den ›Erntemaschinen‹ abzulenken.

»Bleiben Sie auf der Hauptstraße«, knarzte die Söldnerstimme. »Wenn Sie Ihr Ziel erreicht haben, bleiben Sie dort, bis man Ihnen erlaubt, zu reisen.«

»So wie Marge kocht, darf das gerne eine Weile dauern«, antwortete Ty, als hätte er selten eine bessere Nachricht gehört. Er winkte den abziehenden BattleMechs hinterher.

Ein Anhänger mit einem in den hinteren Frachtraum ragenden Laufband war nicht gerade eine tolle Tarnung. Aber es genügte für Leute, die keinen Cortez von einer Landmaschine unterscheiden konnten.

»Wie kommen Sie an diese Daten, Jones?«

»Meine Ururoma hat ein bisschen Tech für schwere Zeiten zurückgelegt, Colonel.« Ty grinste das Funkgerät an, als könnte der Kommandeur der 12. Deneb ihn sehen.

Draußen war es so dunkel wie im Innern des Cortez. Nachden sie einen Tag lang vor den Stellungen der Söldner hin und her gefahren waren, hatte er alles, was die Beagle-Sonde aufgezeichnet hatte, über die Frequenz geschickt, auf der sich der Widerstand mit der 12. Kurzschloss.

»Brion haben Sie nicht zufällig identifiziert?«, fragte der Colonel. »Wenn man einer privaten Söldnertruppe wie der Legion den Kopf nimmt, bricht sie in der Regel auseinander.«

»Tut mir Leid, Sir«, antwortete Ty.

Dass die Ausrüstung noch funktionierte, war auch schon das volle Ausmaß ihres Erfolgs. Sie konnten damit zwar Daten sammeln, sie aber nicht einmal ansatzweise analysieren. Er hätte den Cortez mitten ins Söldnerlager fahren sollen, dann wäre der Chefsöldner persönlich gekommen, um sie sich anzusehen …

Abrupt richtete Ty sich auf und schlug mit dem Kopf gegen einen Schaltkasten.

»Sid«, fragte er, während er sich den Schädel hielt und nicht sicher war, ob er Blut fühlte, »funktionieren die Bodensonden?«

»Wir können Löcher bohren und Steine werfen wie kein Zweiter«, versicherte Sid. »Aber wozu brauchen wir Bodenproben?«

Ty drückte den Mikrofonknopf, damit der Colonel mithören konnte, und erklärte seinen Plan.

> Als [Brion's Legion] einen sanften Abhang hinauf auf die Stellungen der Deneb Light Cavalary zu stieg, bemerkte ein Söldner-MechKrieger, dass der Boden vor ihnen umgegraben worden war. Colonel Pythonius Brion vermutete ein Vibrabombenfeld und untersuchte den umgegrabenen Boden in seinem *Dragon* näher. Als er keine Minen fand, gab der verärgerte Colonel den Befehl zum Vorrücken. Aber die Davion-List hatte funktioniert, denn Colonel Brion hatte sich der versteckt wartenden Light Cavalary zu erkennen gegeben, indem er das potentielle Minenfeld persönlich in Augenschein nahm. Ein komplettes Bataillon richtete seine Waffen auf ihn, als Brion's Legion in Reichweite kam. Einen Moment später explodierte Colonel Brions Mech, und nur zwei metallene Beine ragten noch in die Luft. Der plötzliche Verlust ihres Kommandeurs lehrte die Söldner das Fürchten. Als die Legion den Rückzug antrat, setzen die Mechs der Deneb Light Cavalary ihr nach.
>
> —Aus Militäratlas des Vierten Nachfolgekrieges, Band 2, von Dr. B. Banzai (© Februar 3031), mit Genehmigung des New-Avalon-Instituts der Wissenschaften

Davion-Sergeant Berlanga steuert seinen BLR-4S BattleMaster *zum Hangar, gefolgt von einem leichten Wartungslaster.*

Mechs und Gefechtsfahrzeuge ernten den ganzen Ruhm, aber ohne den gewaltigen Apparat an Hilfsfahrzeugen, der die Kriegsmaschinerie der Großen Häuser versorgt, könnte keine Schlacht geführt oder gewonnen werden. Von Lastwagen zu Tankluftschiffen, von Patrouillenbooten zu Transportflugzeugen, bis hin selbst zu Polizeistreifenfahrzeugen und requirierten Zivilwagen, das Hilfsfahrzeug ist das Rückgrat des Militärs.

BattleTech enthält Regeln für einige verschiedene Hilfsfahrzeugtypen, wie unter *Komponenten* (S. 20) vorgestellt. Die meisten der Regeln für den Einsatz von Hilfsfahrzeugen befinden sich in den Kapiteln *Bewegung*, *Kampf* und *Gefechtsfahrzeuge*. Dieses Kapitel enthält zusätzliche Regeln, die nur für bestimmte Hilfsfahrzeuge gelten.

SPEZIALBEWEGUNGSREGELN

Im Allgemeinen bewegen sich Hilfsfahrzeuge genau wie andere Einheiten über das Spielfeld. Geltende Einschränkungen sind bereits im Kapitel *Bewegung* erwähnt. Zwei Arten von Hilfsfahrzeugen benötigen allerdings besondere Bewegungsregeln: Luftschiffe und Hilfsfahrzeuge, die aus einer Zugmaschine und einem oder mehreren Anhängern bestehen.

LUFTSCHIFFE

Luftschiffe sind eine Spezialklasse konventioneller Flugmaschinen, die wie stromlinienförmige Landungsschiffe fliegen und manövrieren (siehe S. 80), gleichzeitig aber wie kugelförmige Landungsschiffe auf der Stelle schweben könen und nach den Regeln für kugelförmige Raumboote abheben und aufsetzen. Um auf der Stelle zu schweben, muss ein Luftschiff nur 1 Schubpunkt statt 2 einsetzen. Und ein Landemanöver benötigt 2 Schubpunkte. Auf Grund ihrer besonderen Bauweise bewegen Luftschiffe sich weit langsamer als die meisten anderen konventionellen Flugmaschinen und können Schubpunktbruchteile einsetzen.

Damit die Spieler nicht gezwungen sind, Schubpunktbruchteile nachzuhalten, müssen Luftschiffe ihren Schub über einen Zyklus aus vier Spielrunden „aufsparen", und dürfen die Schubpunktausgabe nur am Ende eines solchen Zyklus ändern. Erleidet ein Luftschiff Schaden, der es ihm unmöglich macht, seinen aktuellen Schub beizubehalten, muss der Schub am Ende des laufenden Zyklus entsprechend reduziert werden. Innerhalb eines Zyklus können Luftschiffe die angesparten Schubpunkte wie auf der Tabelle Luftschiffsgeschwindigkeit angege-

LUFTSCHIFFSGESCHWINDIGKEIT

Aktuelle Geschwindigkeit	Schubpunkte pro Runde des Zyklus			
	1	2	3	4
0,25	1	—	—	—
0,5	1	—	1	—
0,75	1	—	1	1
1	1	1	1	1
1,25	2	1	1	1
1,5	2	1	2	1
1,75	2	1	2	2
2	2	2	2	2
2,25	3	2	2	2
2,5	3	2	3	2
2,75	3	2	3	3
3	3	3	3	3

ZUFALLSHÖHENVERÄNDERUNGS-TABELLE FÜR LUFTSCHIFFE

2W6	Ergebnis
2	Flughöhe sinkt um 3*
3	Flughöhe sinkt um 2*
4 - 5	Flughöhe sinkt um 1*
6 - 9	Flughöhe beibt gleich
10 - 11	Flughöhe steigt um 1*
12	Flughöhe steigt um 2*

*Luftschiffe können maximal auf Flughöhe 10 der Troposphärenkarte steigen (siehe *Troposphärenbewegung*, S. 80).

ben in den Runden des Zyklus einsetzen. Spezialmanöver, die normalerweise mehr als einen Schubpunkt verbrauchen (wie eine Landung), müssen zu Beginn des Zyklus angekündigt werden. Ungenutzte Schubpunkte am Ende eines Zyklus verfallen.

Bei einem Einsatz nach den Regeln für *Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten* (siehe S. 91) bewegt sich ein Luftschiff für je 0,25 Schubpunkte die Entsprechung von vier Geländekartenfeldern weit.

Zu Beginn des Spiels legt der führende Spieler eines Luftschiffs dessen Geschwindigkeit auf 0,5 fest. Das Luftschiff muss diese Geschwindigkeit in den Runden 1 bis 4 beibehalten (über den 4-Runden-Zyklus). Nachdem er die Geschwindigkeit von 0,5 auf der Tabelle Luftschiffsgeschwindigkeit *nachgeschlagen hat, weiß der Spieler, dass seine Einheit in der ersten und dritten Runde des Zyklus je 1 Schubpunkt einsetzen kann. Er kann diesen Punkt für eine Vorwärtsbewegung einsetzen, um auf der Stelle zu schweben, oder er kann zu Beginn des Zyklus erklären, dass das Luftschiff landet und den ersten Schubpunkt des Zyklus zurückhalten, um der Einheit in Runde 3 das Landemanöver zu ermöglichen. Zu Beginn der Bewegungsphase (Luft-/Raum) der fünften Runde kann der führende Spieler des Luftschiffs dessen Geschwindigkeit für den nächsten 4-Runden-Zyklus auf 0,25 senken oder auf 0,75 erhöhen.*

Luftschiffe, die versuchen, eine Geschwindigkeit von über 3 zu erreichen, geraten außer Kontrolle. Luftschiffe können sich nur innerhalb einer Atmosphäre bewegen. Aufgesetzt befinden sich Luftschiffe innerhalb eines einzelnen Hexfelds.

ZUGMASCHINEN

Zugmaschinen mit Rad- oder Kettenantrieb können einen oder mehrere Anhänger ziehen, deren Gesamtgewicht das der Zugmaschine nicht übersteigen darf. Das Gewicht der Anhänger senkt die Geschwindigkeit der Zugmaschine wie folgt: Liegt das Gesamtgewicht der Anhänger nicht höher als ein Viertel des Eigengewichts der Zugmaschine, sinken die BP Reisegeschwindigkeit der Zugmaschine um 3 Punkte oder um die Hälfte ihrer BP Reisegeschwindigkeit (abgerundet), falls dieser Wert unter 3 Punkten liegt. Ist das Anhängergesamtgewicht höher als ein Viertel des Zugmaschinengewichts, sinkt die Geschwindigkeit der Zugmaschine auf die halben BP Reisegeschwindigkeit (abgerundet). Durch die gesenkte Reisegeschwindigkeit müssen auch die BP Höchstgeschwindigkeit (1,5 der BP Reisegeschwindigkeit gerundet) neu berechnet werden. Zugmaschinen befinden sich immer vor den Anhängern.

Der führende Spieler kann am Ende der Bewegungsphase (Boden) erklären, dass die Zugmaschine einen oder mehrere Anhänger abhängt. Für die nächste Runde werden die BP Reise- und Höchstgeschwindigkeit der Zugmaschine neu berechnet. Abgehängte Anhänger sind immobile Ziele.

ANHÄNGER

Ein Anhänger kann von einer Zugmaschine oder einem anderen Anhänger gezogen werden, von Letzterem aber nur, falls der ziehende Anhänger über Zugmaschinenausrüstung verfügt. Ein Anhänger kann sich nicht aus eigener Kraft, sondern nur als Teil eines Lastzugs aus einer Zugmaschine und einem oder mehreren Anhängern bewegen.

Kleine und mittelgroße Anhänger werden mit Hinblick auf Bewegungsregeln, Stapelobergrenzen und Waffeneinsatz als Teil des Zugmaschinen-Hilfsfahrzeugs behandelt (zwei kleine und mittelgroße Anhänger entsprechen einem Hilfsfahrzeug). Große Anhänger werden mit Hinblick auf Stapelobergrenzen als separate Einheit behandelt (siehe S. 57) und müssen in jeden Fall der Bewegung des Lastzugs folgen, dessen Teil sie sind.

Führt eine Sichtlinie durch eine Hexseite, die eine Zugmaschinen-Anhänger-Verbindung kreuzt, ist die Sichtlinie blockiert. Ein auf der Zugmaschine montierter Geschützturm kann normal feuern.

Bei einem Angriff auf ein Hilfsfahrzeug, das aus einer Zugmaschine und einem oder mehreren großen oder zwei oder mehr kleinen/mittelgroßen Anhängern besteht, muss der Angreifer ein exaktes Ziel (entweder die Zugmaschine oder einen bestimmten Anhänger) festlegen. Der Angreifer muss eine freie Sichtlinie auf das erklärte Ziel haben. Das bedeutet, ein Angriff von der Seite kann ein beliebiges Ziel anvisieren, aber ein Angriff von vorne kann nur auf die Zugmaschine, ein Angriff von hinten nur auf den hintersten Anhänger erfolgen. Auch ist es möglich, dass eine Zugmaschine sichtbar ist, ihre Anhänger aber ganz oder teilweise von Gelände verdeckt werden.

Die Zerstörung einer Zugmaschine führt dazu, dass alle angehängten Anhänger abgehängt und zu immobilen Zielen werden.

Ein Davion-Tech wandert über das Gelände einer gewaltigen Basis der Crucis Lancers.

ZUSÄTZLICHE KAMPFREGELN

Mit folgenden Ausnahmen gelten für Hilfsfahrzeuge die normalen Regeln wie für Gefechtsfahrzeuge für Schussfelder, Mehrfachziele, Trefferwertmodifikatoren, Schaden und so weiter.

Hilfsflugzeuge: Hilfsflugzeuge werden für Angriffe und die Verteilung von Schaden und kritischen Treffern wie konventionelle Jäger (siehe *Luft-/Raum-Einheiten*, S. 242) behandelt. Der Schaden an Hilfsflugzeugen wird jedoch nach den folgenden Regeln für Schaden gehandhabt.

TREFFERWERTMODIFIKATOREN

Bei einem Waffeneinsatz müssen für Hilfsfahrzeuge die folgenden Trefferwertmodifikatoren berücksichtigt werden.

Feuerleitsystem

Für Hilfsfahrzeuge ohne Feuerleitsystem gilt ein Trefferwertmodifikator von +2, für ein Hilfsfahrzeug mit Basis-Feuerleitsystem ein Trefferwertmodifikator von +1. Verfügt das Fahrzeug über ein verbessertes Feuerleitsystem, kommt kein zusätzlicher Trefferwertmodifikator zur Anwendung.

TREFFERZONEN

Mit folgenden Ausnahmen gelten für Hilfsfahrzeuge die normalen Regeln für die Zuteilung von Schaden.

Angriffsrichtung

Große Hilfsfahrzeuge verfügen über mehr Trefferzonen als normale Fahrzeuge, und die Richtung eines Angriffs wird mit Hilfe des nebenstehenden Diagramms festgestellt.

• ANGRIFFSRICHTUNG GROSSER HILFSFAHRZEUGE •

Trefferzuteilung

Schaden an normalen Hilfsfahrzeugen wird über dieselben Tabellen wie bei Gefechtsfahrzeugen auf die Trefferzonen verteilt. Für Große Hilfsfahrzeuge wird dahingegen die Trefferzonentabelle *Große Hilfsfahrzeuge* benutzt.

Bei Angriffen von der Seite treffen alle Schüsse die entsprechende Front- oder Heckseitenpanzerung. Verfügt ein Hilfsfahrzeug über keinen Geschützturm, treffen Geschützturmtreffer stattdessen die Seitenpanzerung.

Hilfsluftschiffe: Für Luftschiffe werden Treffer auf der *Trefferzonentabelle für Landungsschiffe/Raumboote* auf S. 237 ausgewürfelt. Kritische Treffer an Andockarm, Dockkragen oder Fahrwerk werden neu ausgewürfelt.

Große Hilfssenkrechtstarter: Für Große Hilfssenkrechtstarter wird dieselbe Trefferzonentabelle wie für Senkrechtstarter benutzt (siehe S. 196).

SCHADEN

Bei Hilfsfahrzeugen wird Schaden anders gehandhabt als bei Gefechtsfahrzeugen. Bei jedem Treffer gegen ein Hilfsfahrzeug, dessen Schadenswert den Schutzpanzerwert (SPW) des Fahrzeugs übersteigt, besteht die Chance eines kritischen Treffers, der als kritischer Durchschlagstreffer bezeichnet wird, selbst wenn der Angriff nur einen Teil der Panzerung zerstört. Mit folgenden Ausnahmen werden kritische Durchschlagstreffer wie normale kritische Treffer ausgewürfelt (siehe *Kritischer Schaden*, S. 193).

Panzerbrechende Munition: Ein erfolgreicher Angriff gegen ein Hilfsfahrzeug führt in jedem Fall zu einem Wurf auf der Spalte für die beschädigte Trefferzone der dem Fahrzeugtyp entsprechenden Kritische-Treffer-Tabelle. Bei Hilfsfahrzeugen mit einem SPW unter 10 gilt für diesen Wurf zusätzlich zu den normalen Modifikatoren für panzerbrechende Munition bei der Feststellung von kritischen Treffern (siehe *Panzerbrechende Munition*, S. 141) ein Modifikator von +2.

Hilfsflugzeuge: Jede Trefferzone eines Hilfsflugzeugs ohne zusätzliche Panzerung über den Basis-SPW von 2 hat einen Schadensgrenzwert von 0. Trefferzonen mit Panzerung bis zu einem SPW von 9 haben ungeachtet der tatsächlichen Panzerung einen Schadensgrenzwert von 1. Bei Panzerung mit SPW 10 wird der Schadensgrenzwert nach den üblichen Regeln berechnet (siehe S. 238).

Zusatzausrüstung: Ein Hilfsfahrzeug mit Panzerungsausrüstung und SPW 10 ist gegen kritische Durchschlagstreffer geschützt. Bei der Auflösung kritischer Treffer wird es wie ein Gefechtsfahrzeug behandelt. Bei einem Hilfsfahrzeug mit Panzerungsausrüstung, aber einem

TREFFERZONENTABELLE GROSSE HILFSFAHRZEUGE

	Angriffsrichtung			
2W6	Front	Heck	Frontseite§	Heckseite§
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rechte Seite†	Linke Seite†	Front†	Heck†
4	Front†	Heck†	Seite†	Seite†
5	Front†	Heck†	Seite	Seite
6	Front	Heck	Seite	Seite
7	Front	Heck	Seite	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*	Seite (kritisch)*
9	Front†	Heck†	Seite†	Seite†
10	Turm	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge* auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf dieser Tabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Bewegungssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Antriebsschäden*. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Frontseite schlagen beispielsweise in der rechten Frontseitenzone ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

SPW unter 10 gilt für den Wurf auf kritische Durchschlagstreffer ein Modifikator von –1.

Kritische Durchschlagstreffer sind zusätzlich zu normalen kritischen Treffern auf Grund von Trefferzonenwurf oder Schaden an Interner Struktur möglich. Die Panzerungsausrüstung hat keine Auswirkung auf normale kritische Treffer.

Ein Kettenhilfsfahrzeug mit Panzerungsausrüstung, einem SPW von 7 und 12 Punkten Panzerung auf jeder Seite erleidet einen Treffer von einem schweren Laser gegen die Frontseite (Trefferzonenwurf 7). Da die 8 Punkte Schadenswert des Lasers über dem SPW des Fahrzeugs liegen, kommt es zu einem kritischen Durchschlagstreffer, obwohl auf der Frontseite noch 4 Punkte Panzerung bleiben.

Da das Fahrzeug jedoch über eine Panzerungsausrüstung verfügt, wird der Wurf für den kritischen Durchschlagstreffer mit –1 modifiziert. Als der Angreifer den kritischen Treffer auswürfelt, wird dadurch aus der gewürfelten 6 eine 5, und die Einheit kommt noch einmal ohne kritischen Schaden davon.

In einer späteren Runde trifft erneut ein schwerer Laser die Frontpartie des Hilfsfahrzeugs, in diesem Fall mit einem Trefferzonenwurf von 2. Der Laser erzielt einen kritischen Durchschlagstreffer, durchschlägt die verbleibende Panzerung und hat durch den Trefferzonenwurf die Chance auf einen zusätzlichen kritischen Treffer. Der Angreifer würfelt drei Mal für kritischen Schaden, und nur beim ersten Wurf – für den kritischen Durchschlagstreffer – gilt der –1-Modifikator.

Hätte das Hilfsfahrzeug einen SPW von 10, wäre es weder zum ersten, noch zum zweiten kritischen Durchschlagstreffer gekommen, wohl aber zu den beiden normalen kritischen Treffern für den Schaden an der Internen Struktur und den Trefferzonenwurf von 2.

Wäre es andererseits von einer AK/5 mit panzerbrechender Munition getroffen worden, wäre in beiden Fällen ein kritischer Durchschlagstreffer ausgewürfelt worden, und zwar mit einem Modifikator von +1 (+2 für panzerbrechende Munition –1 für Panzerungsausrüstung = +1).

EINHEITENTRANSPORT

Die folgenden Regeln behandeln das Aufnehmen und Absetzen von Einheiten durch Hilfsfahrzeuge.

Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben gelten für den Einheitentransport in Hilfsfahrzeugen dieselben Regeln wie bei aufgesetzten Luft-/Raum-Einheiten (siehe *Einheitentransport* im Kapitel *Luft-/Raumbewegung*, S. 89). Die Anzahl der Türen (= Tore) und der Typ der verfügbaren Laderäume eines Hilfsfahrzeugs sind in dessen Hardware-Handbuch-Eintrag und auf dem Datenbogenvordruck angegeben.

Infanterie: Für Infanterie gelten die Regeln für *Truppentransporter* auf S. 222.

AUFNEHMEN

Um von einem Hilfsfahrzeug aufgenommen zu werden, muss eine Einheit seine Bewegungsphase (Boden) im selben Hexfeld wie das Fahrzeug beginnen, bzw. in einem angrenzenden Hexfeld desselben Höhenlevels bei Großen Hilfsfahrzeugen, und das Hilfsfahrzeug muss seine Bewegung beendet haben. Die Geschwindigkeit des Hilfsfahrzeugs wird durch den Einheitentransport nicht beeinträchtigt, solange deren Gesamtgewicht nicht das Eigengewicht des Hilfsfahrzeugs oder seine Frachtkapazität übersteigt (siehe *Frachttransport*, S. 261).

Ein Hilfsfahrzeug muss 1 BP aufwenden, um innerhalb einer Runde bis zu einer Einheit pro Tür aufzunehmen. Ein Hilfsfahrzeug mit drei Türen kann zum Beispiel unter Einsatz von 1 BP drei Einheiten pro Runde an Bord nehmen. Fahrzeuge, die keine BP verfügbar haben, können keine Einheiten aufnehmen.

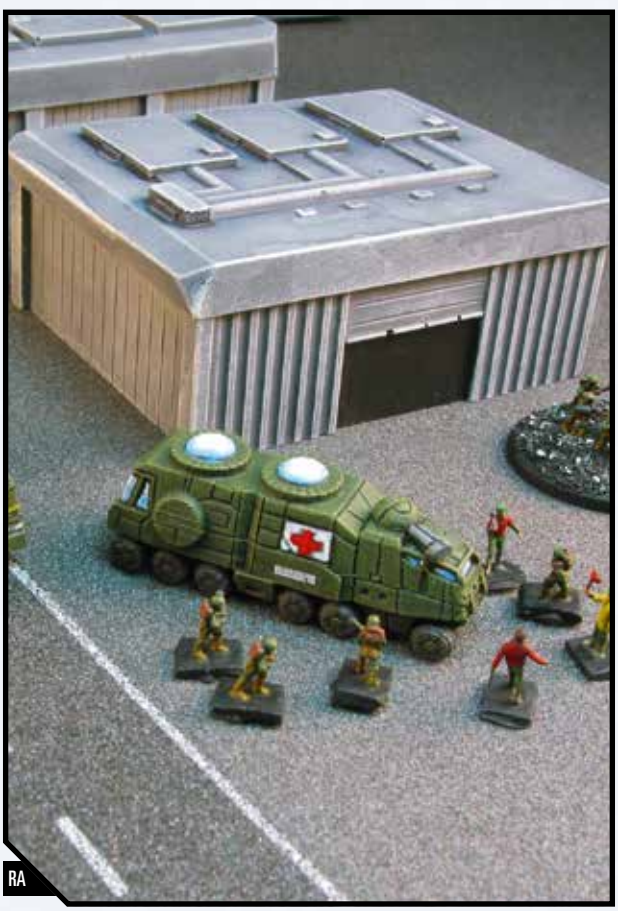
Es ist nicht möglich, nach diesen Regeln an Bord feindlicher Hilfsfahrzeuge zu gehen.

Kritischer Schaden: Kritische Treffer an einem Einheiten transportierenden Hilfsfahrzeug haben unterschiedliche Auswirkungen auf diese Einheiten (siehe *Kritische Treffer bei Bodengefechtsfahrzeugen* im Kapitel *Gefechtsfahrzeuge*, S. 193).

ABSETZEN

Ebenso wie beim Aufnehmen von Einheiten muss ein Hilfsfahrzeug am Ende seiner Bewegung 1 BP aufwenden, um pro Runde bis zu einer Einheit pro verfügbarer Tür abzusetzen. Stehen keine BP zur Verfügung, kann das Fahrzeug nur Einheiten entsprechend der Hälfte seiner verfügbaren Türen (abgerundet) absetzen, minimal aber eine. Ein Hilfsfahrzeug mit drei Türen beispielsweise, dessen BP durch Schaden auf 0 gesunken sind, kann pro Runde eine transportierte Einheit absetzen.

Wird die Bewegung einer Einheit abrupt abgebrochen, zum Beispiel, weil das Fahrzeug ins Rutschen kommt und auf ein Hindernis prallt, kann sie keine Einheiten absetzen, auch dann nicht, wenn sie noch BP zur Verfügung hat.



Mobiler Armee-Sanitätsposten/Hospital (MASH), 3. Crucis-Lanciers, Haus Davion.

Anständige Arbeit

Jason M. Hardy

Berkdale, Brighton
Xin-Sheng-Kommunalität,
Konföderation Capella
13. September 3060

Der Schirm zeigte ein durchscheinendes Objekt über dem anderen. Festzustellen, wo eines aufhörte und das nächste begann, war nicht immer leicht, und gelegentlich drückte Si-ben-bing Siu einen Knopf auf dem Terminal, mit dem er das Fahrzeug vor der Kabine aufforderte, noch langsamer zu werden. Er beugte sich vor und erklärte Shia-ben-bing Lawson, wonach genau er suchte.

»Wenn du hier anständige Arbeit leisten willst, darfst du vor allem nicht vergessen, dass viele der Leute hier von den Bergwerken im Gebirge kommen. Wie zu erwarten, haben sie eine Menge der Gerätschaften dabei, die man bei solchen Aufgaben braucht. Die darfst du nicht mit Waffen verwechseln. Gleichzeitig musst du daran denken, dass mögliche Aufständische von der Bergwerksausrüstung wissen, die regelmäßig die Kontrollstellen der Stadt passieren, und versuchen, Waffen als Bergwerksausrüstung getarnt hier vorbei zu schmuggeln. Deshalb musst du auf diese Objekte besonders achten.«

Mit anderen Worten, wenn etwas wie Bergwerksausrüstung aussieht, kann es welche sein oder nicht, und ich sollte sie ignorieren, aber gleichzeitig besonders genau kontrollieren, dachte Lawson. Es drängte ihn, das laut auszusprechen, aber dafür interessierte ihn das Ganze nicht genug.

Lawson saß in der kleinen gelben Kabine, auf einem ungepolsterten Metallhocker, umgeben von Monitoren, Waffen und Knöpfen. Seine Liao-grüne Uniform mit den langen Ärmeln war zu warm für die Sonne Brightons. Er versuchte, das Unbehagen zu ignorieren und sich Sius Vortrag zu merken, während die Fahrzeuge vorbei zogen. Die Fahrer winkten mit ihren Ausweisen, während die Abtaster ihre Fahrzeuge durchleuchteten. Manche wirkten gelangweilt, andere waren nervös, ein Teil bemühte sich, locker zu erscheinen. Keiner von ihnen sah fröhlich aus. Lawson konnte es ihnen nicht verdenken.

Fünfzehn Minuten verstrichen. Plötzlich lehnte Siu sich vor und drückte einen schwarzen Knopf auf dem Terminal. Rotlicht blinkte an allen Ecken des Straßenabschnitts auf, und eine Automatenstimme, weiblich, aber streng, ertönte: »Bitte fahren Sie auf den grünen Abschnitt rechts und halten Sie an. Bitte fahren Sie auf den grünen Abschnitt rechts und halten Sie an. Bitte fahren Sie auf den grünen Abschnitt rechts und halten Sie an.«

Die Stimme erwähnte nicht, was das Fahrzeug erwartete, falls es dieser Aufforderung nicht Folge leistete, aber das war jetzt auch nicht mehr nötig. Die Einwohner des St.-Ives-Paktes bzw. der Xin-Sheng-Kommunalität, wie Kanzler Sun-Tzu Liao ihn umbenannt hatte, wussten inzwischen sehr genau, wie weit die Soldaten der Konföderation zu gehen bereit waren, um Recht und Ordnung aufrechtzuhalten. Der Wagen glitt auf den Parkplatz.

Siu stand auf. »Komm mit, Shia-ben-bing. Du musst auch diesen Teil der Operation lernen.«

Gehorsam folgte Lawson ihm nach draußen.

»Halte die Hand in der Nähe deiner Waffe, aber nicht auf dem Griff«, wies Siu ihn an, während sie zu dem Fahrzeug gingen. »Du willst die Verdächtigen nicht nervös machen, aber gleichzeitig willst du ihnen auch keine Möglichkeit geben, schneller zu schießen als du.«

»Jawohl«, bestätigte Lawson. Vielleicht kommt der Tag ja noch, an dem Siu mir einen absolut eindeutigen Rat gibt.

Der Wagen auf dem grünen Parkplatz war ein kleiner blauer Viertürer. Eine Frau saß am Steuer, ein Mann links neben ihr auf dem Beifahrersitz. Siu ging hinüber zu der Frau.

»Ngh on«, begrüßte er sie höflich. Sein langes Gesicht trug einen verdrießlichen Ausdruck. »Darf ich fragen, weshalb Sie heute nach Berkdale fahren?«

»Wir wohnen hier«, antwortete die Frau knapp angebunden. Sie trug das schwarze Haar zu einem Bubikopf geschnitten.

»Und weshalb hatten Sie die Stadt verlassen?«

»Geschäftlich.«

»Ich muss es etwas genauer wissen.«

»Ein Gespräch mit möglichen Kunden in Verdure. Wir liefern Speisen und Getränke. Wir haben uns über einen Auftrag unterhalten.«

»Ich verstehe. Was für ein Auftrag?«

»Ich wüsste nicht, was …«

»Ich habe mich nicht nach Ihrer Meinung erkundigt«, unterbrach Siu ruhig, aber streng. »Ich fragte, um was für einen Auftrag es sich handelte.«

»Ein Hochzeitsempfang.«

»An einer Privatadresse?«

»Ja.«

»Die Familie des Bräutigams oder der Braut?«

»Freunde. Der Familie des Braut.«

»Soll der Empfang drinnen oder draußen stattfinden?«

»Also wirklich, das …«

»Drinnen oder draußen?«

»Draußen. Die Hochzeit ist im Oktober. Das Wetter verspricht angenehm warm zu werden.«

»Was wollen Sie servieren?«

»Gebäck, Kuchen, Plätzchen. Gemischte Süßspeisen.«

»Der Bräutigam mag Süßspeisen?« Lawson bemerkte, dass Siu immer schneller redete.

»Die Braut. Es sind Freunde der Braut.«

»Natürlich. Und wie viele Gäste werden erwartet?«

»Etwa zweihundert.«

»Und das Wohnzimmer ist groß genug für so viele Gäste?«

»Der Garten. Ihr Garten ist groß genug. Der Empfang ist draußen.«

»Ah, ja, das sagten Sie wohl. Nun, in Corson Creek ist ein großer Garten nicht ungewöhnlich.«

»Verdure«, verbesserte die Frau, deren Finger inzwischen ungeduldig auf das Lenkrad klopften. »Wir waren in Verdure.«

»In Ordnung. Sie können weiterfahren.«

Die Frau durchbohrte Siu mit ihren Blicken, als er sich auf den Weg zurück zur Kabine machte. Sie sah wütend genug, um mit durchdrehenden Reifen davon zu brausen. Aber sie zog flüssig zurück auf die Straße und fuhr davon.

Sobald der Wagen sich in Bewegung setzte, fuhr Siu mit seiner Einführung fort. »Entschuldige dich niemals dafür, dass du jemand herausholst. Bedanke dich niemals für ihre Zeit. Sie sollen niemals den Eindruck bekommen, dir einen Gefallen zu tun. Stell ihn genug Fragen, um sie zu zwingen, ihre Antworten zu wiederholen aber verlass dich nicht darauf. Alle halbwegs fähigen Aufständischen werden ein gutes Alibi vor-

bereitet haben, das sich nicht so leicht als Lüge entlarven lässt. Du musst während der Befragung nicht nur auf ihre Antworten achten, sondern auch nach sichtbaren Hinweisen Ausschau halten.«

»Was für Hinweise?«

Typischerweise war Sius Antwort ein Widerspruch in sich. »Hüte dich vor jedem, der keinerlei Objekte im Geiste der Xin Sheng bei sich führt. Alle capellanischen Bürger sind gehalten, Teil dieser Wiedergeburt zu sein, besonders die Bürger der neugetauften Xin-Sheng-Kommunalität. Widerstand gegen diese Bewegung könnte ein Zeichen für gefährliche Gedanken sein. Allerdings musst du dich auch vor Personen hüten, deren Fahrzeuge damit überhäuft sind. Eine so schnelle Übernahme der Ideale ihrer Eroberer ist verdächtig und wahrscheinlich vorgetäuscht. Personen, die der Wiedergeburt mit übergroßer Hingabe folgen, könnten verräterische Tendenzen verschleiern.«

Lawson wagte eine Frage. »Gibt es eine bestimmte Anzahl Xin-Sheng-bezogener Gegenstände, die weder als zu wenig noch als zu viel angesehen werden?«

Er versuchte, die Frage so unschuldig wie möglich klingen zu lassen, aber offenbar war sie nicht unschuldig genug. Siu blieb stehen und drehte sich, die Hände auf die Hüften gestützt. Er starrte Lawson an.

»Impertinenz wird in keinem Zweig der Gwan Deuih des Kanzlers geduldet«, schnappte er. »Leiste deine Pflicht auf anständige Weise, oder du wirst keine Zukunft in diesem Dienst haben.«

Lawson war nicht so dumm, darauf zu antworten.

Der Rest des Tages milderte seine zunehmende Unzufriedenheit in keinster Weise. Es gelang ihm aber, seine Verärgerung bis zum nächsten Morgen im Zaum zu halten, als Siu zu einer anderen Kabine des Kontrollpostens abzog, um einen anderen Rekruten an seiner einzigartigen Weisheit teilhaben zu lassen. Lawson blieb Shia-ben-bing Lin als Gesellschaft, und Shia-ben-bing Lin durfte sich Lawsons Tiraden anhören.

Er deckte seine Wut auf Siu ab und den Ärger über die wütenden Blicke, mit denen ihn die Bürger Brightons regelmäßig bedachten, dann kam er auf seine generelle Unzufriedenheit mit seiner Aufgabe zu sprechen.

»Hast du erwartet, dass du dich dafür meldest? Hast du erwartet, dass du hier landest?«, fragte er, aber die Fragen waren rein rhetorisch, denn in den letzten zwanzig Minuten hatte er Lin keine Gelegenheit gegeben, auch nur ein Wort zu sagen. »Um uns herum läuft eine Großoffensive, in nur einen Sprung entfernten Systemen, und wir sitzen hier in einem aufgemotzten Mauthäuschen. Wir wurden ausgebildet zu zerstören, und jetzt müssen wir uns eine verdammte Gedankenpolizei aufführen – als wären wir die tian sha de Maskirovka.«

Lin riss die Augen auf. »Pass auf, was du sagst!«

»Ach, wenn kümmert's? Du bist ja wohl nicht bei der Maskirovka, oder? Natürlich nicht. Ich auch nicht. Also kann ich sie tian sha de nennen, wenn ich will. Sie werden mich wohl kaum für einen Kraftausdruck in Ketten legen, oder?«

Sie wussten beide, dass die Antwort auf diese Frage mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit »doch« lautete, aber keiner von ihnen sprach es aus.

Es war ihm nicht gelungen, Lin zu beruhigen. Ihre Blicke zuckten hin und her und ihre rechte Hand kratzte den Oberschenkel. Ihm war klar, dass sie nicht nur seinetwegen nervös war. Sie konnte nicht wissen, ob er nicht vielleicht bei der Maskirovka war und sein kleiner Ausbruch ein improvisierter Loyalitätstest. Falls sie den Liao-Geheimdienst nicht überzeugend genug verteidigte, konnte sie es möglicherweise sein, die am Ende des Tages in Ketten lag.

»Es ist … es ist nicht gut, so etwas zu sagen«, erwiderte Lin. »Sie haben ihren Teil in diesem Kampf genau wie wir. Wir sollten sie nicht wie den Feind behandeln.«

»Schon gut, in Ordnung. Tut mir Leid. Ich schätze, es ist unser Teil in dem Kampf, der mir aufstößt. Mehr als alles, was die tun.«

»Wir sind Infanterie«, stellte Lin fest. »Wir tun das, was die großen Maschinen nicht können. Manchmal ist das Häuserkampf. Manchmal offene Feldoperationen. Und manchmal …« Sie zuckte die Achseln. »Manchmal ist es, in einer Kabine sitzen und dabei helfen, einen Planeten unter Kontrolle zu halten.« Sie lächelte. »Einen *Ti Ts'ang* könnte man kaum an die Straße stellen, oder?«

»Ich weiß nicht«, erwiderte Lawson. »Könnte der Moral der Reisenden gut tun. Ich meine, gut für uns. Ihn einfach nur über der Schnellstraße aufragen zu sehen, würde die Leute bei der Stange halten.«

»Aber es würde sie einschüchtern«, konterte Lin. »Sie würden keinen Ton mehr sagen. Das wäre schlecht fürs Geschäft.«

Lawson schnaubte unzufrieden. Aber mit Beschwerden konnte er nicht mehr viel erreichen. Zumindest mit lauten Beschwerden. In Gedanken redete er weiter, und sein Monolog bestand vor allem aus Beschwerden. Und die ganze Zeit stellte er sich vor, im Cockpit eines *Ti Ts'ang* zu sitzen und jeden in Atome zu zerblasen, der die Anweisungen nicht befolgte.

Zehn weitere Tage vergingen, bevor Lawson seine erste Befragung führen durfte. Sie mochte es nicht, wenn die Rekruten es Verhör nannten. Er fand, das machte sie zu grob. Der Fahrer, laut seiner Papiere ein gewisser Roderick Hirt, hatte einen Quadratschädel und einen Bürstenhaarschnitt. Er sah aus, als wolle er Lawson in Stücke reißen. Lawson war ein Meter siebzig groß, und er schätzte den Fahrer auf ein Meter neunzig und rund 120 Kilogramm. Falls die Begegnung ausartete, konnte es übel werden – aber Lawson hatte natürlich ein Gewehr.

»Ngh on, Sir. Woher kommen Sie her?« Er zuckte innerlich zusammen und wartete darauf, dass Siu seine fehlerhafte Grammatik korrigierte, aber sein Vorgesetzter schwieg.

»Ich war ein paar Tage weg.«

»Ja, Sir.« Die Computer des Kontrollpunkts hatten den Wagen, einen Avanti Starfire, so neu, dass er blinkte, identifiziert, sobald er in Reichweite der Sensoren kam. Sie hatten Lawson mitgeteilt, dass er exakt fünf Tage außerhalb der Stadt gewesen war. »Und wo waren Sie?«

»Hier und da. St. Simon, Paulson, Friedlander.«

Lauter Bergwerksdörfer, dachte Lawson – wie so ziemlich alle kleineren Ortschaften rund um Berkdale. »Und was hat Sie dorthin geführt?«

»Die Arbeit.«

Ungewollt kam ihm eine von Sius ›Richtlinien‹ in den Sinn. »Leute, die auf deine Fragen nur ein Minimum an Informationen preisgeben, sind verdächtig. Oft haben sie etwas zu verbergen. Denke aber auch daran, die Privatsphäre loyaler Bürger der Konföderation zu respektieren. Wenn du auf Personen trifft, die den Wunsch haben, dir Informationen vorzuenthalten, um ihre Würde zu waren, schuldest du ihnen ein gewisses Maß an Respekt. Dieser Respekt sollte dich jedoch nie bei deiner Suche nach der Wahrheit behindern.«

Lawson versuchte, nicht mehr an Siu zu denken.

»Welche Art Arbeit?«

»Hintergrundforschung. Ich arbeite als Warenmakler. Es kann nie schaden, sich die Förderung und Bearbeitung der gehandelten Waren vor Ort anzusehen.«

»Sie haben sich die Silberminen in Paulson angesehen?«

»In Paulson gibt's kein Silber. Aber ein großes Kupferbergwerk.«

»Ja, ja, natürlich. Für welche Firma sagten Sie, arbeiten Sie?«

»Ich habe keine Firma genannt.«

»Dann tun Sie es bitte jetzt.«

»Waterman & Clask.«

»In der Bartory Street?«

»Der Harmon Street.«

»Ich nehme an, Sie haben unterwegs in Hotels übernachtet?«

»Natürlich.«

»In welchen?«

»Ich bin ziemlich sicher, dass ich das nicht zu beantworten brauche.«

»Das müssen Sie sehr wohl. Die Namen der Hotels, bitte.«

Hirt kniff die Augen zusammen. »Das Accord, das Yu Yang und das Deep Valley Inn.«

»Das sind drei.«

»Richtig.«

»Aber Sie waren fünf Tage fort. Also vier Nächte.«

»Das stimmt nicht. Ich war drei Nächte fort.«

»Nicht unseren Informationen zufolge.«

»Dann irren sich Ihre Informationen.«

»Ich fürchte, das kann nicht sein.«

»Sir, Sie haben Berkdale vor fünf Tagen verlassen. Ich muss wissen, wo Sie die vierte Nacht verbracht haben.«

»Es gab keine vierte Nacht.«

Lawson legte beide Hände auf sein Sturmgewehr. »Sir, ich muss Sie bitten, den Wagen zu verlassen.«

»Das ist lächerlich!«

»Verlassen Sie den Wagen!«

»Schon gut, schon gut.«

Hirt streckte die Hand zur Tür aus. Dann donnerte der Motor des Starfire, die Räder quietschten, und der rote Sportwagen schoss in Richtung Berkdale davon.

In der ganzen Kontrollstelle gellten die Sirenen. Rote Blinklichter flammten auf. Kradmotoren heulten auf, bereit, den Flüchtigen zu verfolgen.

Lawson hob das Gewehr und feuerte hinter dem roten Wagen her. Gezielte Schüsse auf einen offensichtlichen Feind.

Die ersten Kugeln prallten von der Heckscheibe ab, aber Lawson war nicht der Einzige, der auf das fliehende Fahrzeug schoss, und irgendwann zeigten die Schüsse Wirkung, Erst lösten sich kleine Splitter, dann große, dann krachte die ganze Heckscheibe in einem Glashagel in den Wagen. Die Salven hielten an, und ein paar trafen den Fahrer. Der Starfire landete nach nicht einmal dreihundert Metern im Graben.

Siu, der ebenso auf den Wagen gefeuert hatte wie Lawson, drehte sich zu seinem Rekruten um, nachdem der Wagen zum Stehen gekommen war.

»Es ist bedauerlich, dass deine Befragung ein solches Ende genommen hat. Vielleicht hättest du die Situation anders handhaben können, auf eine Weise, über die wir uns in der näheren Zukunft unterhalten werden. Aber ich nehme an, du solltest dieses Feuergefecht als gerechtfertigt verteidigen können.«

Lawson hielt den Kopf gesenkt und schaute auf seine Hände. Es ließ ihn möglicherweise niedergeschlagen wirken, was nicht den Tatsachen entsprach, aber es sorgte auch dafür, dass Siu seinem Blick folgte.

Es funktionierte. Siu betrachtete seinen Rekruten einen Moment neugierig, dann schaute er auf Lawsons Hände. Und er sah, was Lawson ihm zeigen wollte.

Sius Gesichtsausdruck veränderte sich nicht. Aber als er weitersprach, war die Herablassung in seiner Stimme verschwunden.

»Ich bin sicher, das Feuergefecht war gerechtfertigt«, sagte er.

Der Zwischenfall machte Lawson das Leben leichter und schwerer. Wie sich herausstellte, hatte Roderick Hirt tatsächlich für die wohlhabende Maklerfirma Waterman & Clask gearbeitet. Nach seinem Tod verbreiteten sich Gerüchte über den Grund seines Todes in der Stadt, über seine möglichen Beziehungen und eventuelle Verbindungen zu seinem Arbeitgeber. Wohlhabende Klienten, die verständlicherweise nervös wurden, wenn eine Firma, mit der sie Geschäftsbeziehungen hatten, nicht als absolut loyal erschien, zogen Millionenaufträge ab. Beinahe über Nacht verlor Waterman & Clasks die Geschäftsgrundlage. Eine der mächtigsten Maklerfirmen der Stadt wurde wenig mehr als eine leere Hülle, die sich nur noch um Investitionen der Herren Waterman und Clask kümmerte.

Die ganze Angelegenheit war ein Schulbuchbeispiel, fand Lawson. Er bedauerte, dass er gezwungen gewesen war, sich Siu zu erkennen zu geben, aber seine Vorgesetzten hatten es genehmigt. Lawson hatte nicht nur Waterman & Clask als Finanziers der St.-Ives-Loyalisten ausgeschaltet, er hatte auch Siu zur Räson gebracht. Sein angeblicher Vorgesetzter behandelte seinen Auszubildenden jetzt mit offener Unterwürfigkeit und verkniff sich jede Spur von ›Weisheit‹. Lawson hatte vor langer Zeit bereits Befragungstechniken gemeistert, von denen Siu nicht einmal etwas gehört hatte, also war dessen Schweigen, was dieses Thema betraf, ihm sehr recht.

Nicht, dass es irgendeine Bedeutung hatte. Er würde wohl nicht lange auf diesem Kontrollposten bleiben. Damit, dass er den Auftrag schnell und sauber ausgeführt hatte, hatte er der Maskirovka seinen Wert bewiesen. Sein Plan hatte makellos funktioniert. Die Computermanipulation hatte es aussehen lassen, als wäre Hirt vier Nächte fort gewesen statt drei. Die Fernsteuerung in seinem Wagen hatte die Türen verriegelt und Gas gegeben, als er aussteigen wollte. Lawson hatte nicht einmal aktiv werden müssen, um eine Untersuchung der Erschießung zu verhindern.

Bald würde er auf dem Schlachtfeld stehen. An der Front, mitten im Kampf. Dessen war er sich sicher. Dann konnte er in beide Richtungen kämpfen. Mit seiner Maskirovka-Ausbildung Illoyalität in der Konföderation ausmerzen und gleichzeitig mit der Waffe in der Hand ausländische Feinde töten. Wenn er nicht die schmutzige Arbeit für den Dienst erledigte, würde er auf den Feind schießen. Er wusste, wie wichtig es war, für Loyalität zu sorgen – welcher Maskirovka-Agent wusste das nicht –, aber in letzter Zeit hatte er Respekt für die Klarheit des Erschießens von Feinden erworben, die sich durch ihre Uniform zu erkennen gaben. Er hatte Jahre damit zugebracht, seine eigenen Regeln für die Geheimdienstarbeit aufzustellen, Regeln, die Sius Paradoxe klar und einfach erscheinen ließen. Natürlich würde er diese Regeln auch weiter befolgen, aber wenn er eine Auszeit von ihnen brauchte, wenn er Bedarf nach einer Welt hatte, in der Schwarz schwarz und Weiß weiß war, würde das Schlachtfeld auf ihn warten. Er würde seine Zeit dazwischen aufteilen können, für Loyalität zum Kanzler zu sorgen und Feinde der Konföderation niederzuschmettern. Welcher Agent hätte sich eine anständigere Arbeit wünschen können?

Ein Enforcer III *der 5. Sytis Fusiliers verteidigt sich gegen Angriffe von Elitegefechtsrüstungen Haus Liaos.*

BattleMechs und Fahrzeuge sind teuer in der Anschaffung und im Unterhalt. Außerdem ist es kostspielig und zeitaufwendig, MechKrieger und Fahrzeugbesatzungen auszubilden. Infanterie dagegen lässt sich schnell und billig rekrutieren, durch die Grundausbildung schleusen und ausrüsten. Es gibt praktisch keine Obergrenze für die Anzahl von Infanteristen, die man bereitwillig oder nicht in die Schlacht werfen kann.

Viele interstellare Reiche setzen Infanterie regelmäßig als Teil von Verbundwaffeneinheiten gemeinsam mit Mechs und Fahrzeugen ein, aber die wahre Stärke der Infanterie liegt in Verteidigungsaktionen, die darauf verzichten können, ein riesiges Heer transportieren und verpflegen zu müssen. Infanterie hält auch selten lange gegen BattleMechs durch, die ihr bewaffnungstechnisch haushoch überlegen sind. Selbst bei Angriffsaktionen kann Infanterie jedoch gelegentlich genug Schaden anrichten, um das Kampfglück in einer Schlacht zu wenden, und in der Enge dichter Waldgebiete oder einer Stadt kann sie eine ernsthafte Bedrohung darstellen.

So wie es keine Obergrenze für die Anzahl von Soldaten gibt, die in die Schlacht geworfen werden können, gibt es kaum Grenzen für den Aufbau konventioneller Infanterie, und jede Seite setzt Soldaten mit spezieller Bewaffnung, Panzerung und so fort ein. Die grundlegenden Einheitstypen und Organisationsschemata gelten zwar für alle Gruppierungen, aber die Varianten sind zu zahlreich, um sie in einem Hardware-Handbuch komplett abzuhandeln. Diese Unterschiede verändern die grundlegenden Spielwerte eines konventionellen Infanteriezugs nur in seltenen Fällen, aber du kannst das Spielvergnügen erhöhen, indem du den Spielern gestatten, sich in die einzigartigen Aspekte einer Seite zu vertiefen. Das unterscheidet konventionelle Infanterie von allen anderen **BattleTech**-Einheiten.

Das *TechManual* enthält ein detailliertes Konstruktionssystem für konventionelle Infanteriezüge, das es den Spielern erlaubt, fraktionsspezifische Infanterieeinheiten mit unterschiedlichster Bewaffnung und Schutzkleidung zu entwerfen. *Total Warfare* behandelt generische konventionelle Infanterieeinheiten, die auf der Tabelle *Generische konventionelle Infanterie* auf S. 213 aufgeführt sind. Die Tabelle enthält unter anderem die Anzahl Soldaten pro Sollstärke-Einheit und die verfügbaren Bewegungspunkte. Die Einheiten unter den Einträgen für einen bestimmten Typ Infanterie, z.B. Fußtruppenzug Gewehr (Ballistisch), Motorisierter Infanteriezug MG (Ballistisch, unterstützend) etc., können mit unterschiedlichen Waffen ausgerüstet sein, die aber immer unter den jeweiligen generellen Oberbegriff fallen. Ein Fußtruppenzug Gewehr (Ballistisch) zum Beispiel kann ausschließlich oder in beliebiger Kombination mit Sturmgewehren, Gaussgewehren, Gyrojetgewehren, Nadlern und so weiter ausgerüstet sein.

Schließlich noch der Hinweis, dass die angegebene Zahl von Soldaten pro Zug für Spielzwecke dient, und in keinem Bezug zur Beschreibung bestimmter Zugtypen in Quellenbüchern oder Fiktion steht.

Datenbogen: Wie auf S. 12 unter Datenbögen vermerkt, enthält das *TechManual* leere generische Datenbögen für konventionelle Infanterie. Generische Datenbögen ebenso wie vorgedruckte Datenbögen für generische Konventionelle Infanterie online unter www.battletech.de erhältlich. Mit Hilfe der Informationen in diesem Kapitel können die Spieler einen Infanteriedatenbogen schnell für unterschiedliche Infanterieeinheiten ausfüllen.

Nach den Infanteriezug-Konstruktionsregeln im *TechManual* erzeugte konventionelle Infanterie kann eine bessere Panzerung als den einen Punkt Panzerung des Soldaten selbst besitzen, aber alle im Folgenden vorgestellten generischen Infanterieeinheiten besitzen nur ein Panzerungskästchen pro Soldat, das dessen Körper repräsentiert. Das bedeutet, jeder gegen diese Infanterie erzielte Schadenspunkt eliminiert einen Soldaten, mit Ausnahme von Panzergrenadieren (siehe *Angriffe auf konventionelle Infanterie*, S. 215).

Terminologie: Für konventionelle Infanterieeinheiten gilt dieselbe unter *Kampf* (siehe S. 113) definierte Waffenterminologie wie für andere Einheiten und es gelten alle anwendbaren Regeln.

Konventionelle Infanterie und Gefechtsrüstungen: Wie unter Einheiten (siehe *Komponenten*, S. 20) definiert, beschreibt in diesen Regeln der Begriff Infanterie alle Arten von Infanterie, die Gefechts-

GENERISCHE KONVENTIONELLE INFANTERIE

Typ	BP	Soldaten (Innere Sphäre/Clans)	Benötigter Frachtraum
Fußtruppenzug			3 t
Gewehr (Ballistisch)	1 Boden	28/25	
Gewehr (Energie)	1 Boden	28/25	
MG (Ballistisch)*	0 Boden**	28/25	
KSR (Raketen/Ballistisch)	0 Boden**	24/25	
LSR (Raketen/Ballistisch)	0 Boden**	20/25	
Flammer (Energie)†	0 Boden**	28/25	
Motorisierter Infanteriezug			6 t
Gewehr (Ballistisch)	3 Boden	28/25	
Gewehr (Energie)	3 Boden	28/25	
MG (Ballistisch)*	2 Boden	28/25	
KSR (Raketen/Ballistisch)	2 Boden	24/25	
LSR (Raketen/Ballistisch)	2 Boden	20/25	
Flammer (Energie)†	2 Boden	28/25	
Sprungtruppenzug			4 t
Gewehr (Ballistisch)	3 Sprung/1 Boden	21/20	
Gewehr (Energie)	3 Sprung/1 Boden	21/20	
MG (Ballistisch)*	2 Sprung/1 Boden	21/20	
KSR (Raketen/Ballistisch)	2 Sprung/1 Boden	18/20	
LSR (Raketen/Ballistisch)	2 Sprung/1 Boden	15/15	
Flammer (Energie)†	2 Sprung/1 Boden	21/20	
Panzergrenadierzug††			
Luftkissen‡			20 t
Gewehr (Ballistisch)	5 Boden	20/20	
Gewehr (Energie)	5 Boden	20/20	
MG (Ballistisch)*	4 Boden	20/20	
KSR (Raketen/Ballistisch)	4 Boden	16/15	
LSR (Raketen/Ballistisch)	4 Boden	12/15	
Flammer (Energie)†	4 Boden	20/20	
Rad‡			24 t
Gewehr (Ballistisch)	4 Boden	24/25	
Gewehr (Energie)	4 Boden	24/25	
MG (Ballistisch)*	3 Boden	24/25	
KSR (Raketen/Ballistisch)	3 Boden	20/20	
LSR (Raketen/Ballistisch)	3 Boden	16/15	
Flammer (Energie)†	3 Boden	24/25	
Kette‡			28 t
Gewehr (Ballistisch)	3 Boden	28/25	
Gewehr (Energie)	3 Boden	28/25	
MG (Ballistisch)*	3 Boden	28/25	
KSR (Raketen/Ballistisch)	3 Boden	24/25	
LSR (Raketen/Ballistisch)	3 Boden	20/20	
Flammer (Energie)†	3 Boden	28/25	

* MG-Infanteriezüge richten bei konventionellen Infanteriezügen 1W6 Punkte Schaden zusätzlich an (siehe *Angriffe auf konventionelle Infanterie*, S. 215).

** Einheiten mit 0 BP Boden können sich in einer Runde entweder bewegen oder einen Angriff durchführen, aber nicht beides (für die Ausnahme siehe *Mechabwehrangriffe*, S. 219).

† Flammer können nach Wunsch des führenden Spielers Schaden oder Hitze erzeugen. Bestimmte Waffen haben die Fähigkeit, beides zu tun (siehe *Hitzewaffe*, S. 114).

†† Panzergrenadiere können das Doppelte an Schaden durch Infanteriewaffen aushalten (siehe *Angriffe auf konventionelle Infanterie*, S. 215).

‡ Für alle Fahrzeuge desselben Typs gelten Bewegungsart und Einschränkungen laut der Tabelle *Bewegungskosten*, S. 52.

GEFECHTSRÜSTUNGSORGANISATION UND -GEWICHT

Typ	Anzahl Soldaten (Innere Sphäre)	Anzahl Soldaten (Clan)	Anzahl Soldaten (ComStar/Blakes Wort)	Benötigter Frachtraum
Gefechtsrüstungen	4	5	6	1 t pro Soldat

rüstungen eingeschlossen. Falls ein Text nur für eine bestimmte Kategorie Infanterie gilt, ist dies ausdrücklich angegeben.

INFANTERIEBEWEGUNG

Infanterieeinheiten haben keine Ausrichtung und können sich in eine beliebige Richtung bewegen, die nicht durch Gelände blockiert wird. Im Allgemeinen fallen für Infanterie dieselben Bewegungskosten wie für andere Einheiten an (siehe Tabelle *Bewegungskosten*, S. 52).

Höhenunterschiede: Am Boden kann Infanterie sich pro Runde nur 1 Level aufwärts bewegen.

Sprungtruppen und sprungfähige Gefechtsrüstungen bewegen sich nach den Sprungregeln für Mechs mit der Ausnahme, dass Infanterie keine Wabe der Wassertiefe 1+ betreten kann (siehe *Springen*, S. 53). Gefechtsrüstungseinheiten der Inneren Sphäre mit an Körper montierten Raketenwerfern können erst springen, nachdem sie diese abgeworfen haben (der führende Spieler kann den Abwurf jederzeit erklären und die Raketenwerfer auf dem Datenbogen abstreichen). Infanterie mit Senkrechtstarter- oder Unterwasser-BP bewegt sich den jeweiligen Bewegungsregeln entsprechend (siehe *Senkrechtstarter-Bewegung*, S. 54, respektive *Unterwasser-Bewegung von Nicht-Marine-Einheiten*, S. 56).

Gebäude: Infanterie betritt Gebäude und wechselt in einem Gebäude die Etage unabhängig vom Gebäudetyp wie beim Betreten offenen Geländes mit Kosten von 1 Boden-Bewegungspunkt. Panzergrenadiere müssen 2 BP aufwenden, um das Innere eines Gebäudes zu betreten, aber eine Panzergrenadiereinheit, die nur noch über einen Bewegungspunkt verfügt, kann das Gebäudeinnere trotzdem nach den Regeln für *Minimalbewegung* (siehe S. 49) betreten, sofern sie die Voraussetzungen erfüllt. Für weitere Informationen, siehe *Gebäude*, S. 166.

Wasser: Infanterie kann Wassertiefe 1+ nicht betreten, sofern die Regeln für einen bestimmten Infanterietyp wie Gefechtsrüstungen mit Unterwasser-BP dies nicht ausdrücklich zulassen.

Fußtruppenzug Gewehr (Ballistisch), Prefectorate Guard, Haus Liao.

Wald: Um ein lichtes Waldfeld zu betreten, muss Infanterie nur 1 BP aufwenden, mit Ausnahme von Panzergrenadieren, die 2 BP benötigen. Infanterie muss nur 2 BP (Panzergrenadiere 3 BP) aufwenden, um ein dichtes Waldfeld zu betreten, sofern die Bewegungsart einer bestimmten Einheit dies nicht verbietet (siehe Tabelle *Bewegungskosten*, S. 52).

INFANTERIEGEFECHTE

Die Kampfregeln für Infanterie sind in zwei Sektionen unterteilt: Konventionelle Infanterie und Gefechtsrüstungen.

Schussfeld: Infanterie aller Arten hat ein 360°-Schussfeld und darf auf Einheiten im selben Hexfeld feuern. Bei der Schadensfeststellung werden solche Angriffe als frontal gehandhabt.

Angreiferbewegungsmodifikator: Für angreifende Infanterieeinheiten gilt kein Angreiferbewegungsmodifikator.

Waffen und Ausrüstung: Entsprechend den Regeln unter *Waffen und Ausrüstung* (siehe S. 113) des Kapitels *Kampf* sollten die Spieler durch Prüfen des Datenbogens und Nachschlagen auf der entsprechenden Waffen-und-Ausrüstungstabelle feststellen, ob für einen konventionellen Infanteriezug oder eine bestimmte Waffe einer Gefechtsrüstung zusätzliche Trefferwertmodifikatoren oder Sonderregeln mit Auswirkung auf den Waffeneinsatz gelten. Zusätzlich sollten sie unter *Sonstige Waffen und Ausrüstung* am Ende dieses Kapitels nachsehen, ob sonstige Ausrüstung der Einheit Auswirkungen auf einen Waffeneinsatz der Einheit oder gegen die Einheit haben könnte.

KONVENTIONELLE INFANTERIE

Die folgenden Regeln gelten für konventionelle Infanterie in einer Kampfsituation. Soweit nicht ausdrücklich anders festgestellt, gelten für konventionelle Infanterie alle anwendbaren Standardregeln für Waffeneinsatz, Trefferwürfe und so weiter (siehe *Kampf*, S. 98).

Angriffe konventioneller Infanterie

Für konventionelle Infanterie gelten dieselben Entfernungsmodifikatoren wie für Mechs und Fahrzeuge, aber im Gegensatz zu diesen kann sie auch Einheiten im selben Hexfeld angreifen. Die Tabelle *Entfernungsmodifikatoren für konventionelle Infanterie* (S. 215) zeigt die Trefferwertmodifikatoren für die verschiedenen Zugtypen bei Entfernung 0. Der Bequemlichkeit halber gibt die Tabelle auch die Entfernungsmodifikatoren bis zur Maximalreichweite in Feldern an. Da konventionelle Infanterieeinheiten nur einen Waffeneinsatz pro Runde zur Verfügung haben, können sie damit nur ein Ziel angreifen.

Der Schaden, den ein normaler Infanteriezug erzielen kann, beruht auf der aktuellen Mannstärke und der Art seiner Bewaffnung, modifiziert durch einen Wurf auf der *Streutreffer-Tabelle* (S. 116). Nach einem erfolgreichen Angriff würfelt der führende Spieler mit 2W6 gegen die Spalte der Tabelle, die der momentanen Anzahl aktiver Soldaten in der Einheit entspricht. Bei einem Zug mit 19 überlebenden Soldaten also beispielsweise in der Spalte 19.

Der Wurf auf der *Streutreffer-Tabelle* zeigt an, wie viele der Soldaten das Ziel tatsächlich treffen. Im Anschluss stellt der Spieler mit Hilfe

dieser Angabe auf der *Schadenstabelle Konventionelle Infanterie* (S. 216) in der Spalte für den eingesetzten Waffentyp den tatsächlich erzielten Schaden beim Ziel fest. Diese Tabelle befindet sich auf dem generischen Datenbogen für konventionelle Infanterie. Schließlich teilt der Spieler den erzielten Schaden in 2er-Gruppen auf und würfelt für jede Gruppe separat die Trefferzone aus. Falls ein Schadenspunkt Rest bleibt, wird für diesen ebenfalls eine Trefferzone ermittelt. Handelt es sich beim Ziel um einen Zug konventionelle Infanterie, wird der Schaden ohne diesen letzten Schritt direkt wirksam.

MG-Zug: Ein angreifender MG-Zug richtet bei konventioneller Infanterie 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden an.

Tarnkappenausrüstung: Durch Tarnkappenpanzerung erzeugte Trefferwertmodifikatoren (ungeachtet der Art der Tarnkappenpanzerung und des Typs der Einheit, die sie benutzt) haben keine Auswirkung auf konventionelle Infanterie (siehe *Sonstige Waffen und Ausrüstung*, S. 113). Trefferwertmodifikatoren durch Mimetikrüstung und Tarnschemasysteme gelten für konventionelle Infanterie.

Achim hat einen LSR-Sprungtruppenzug der Inneren Sphäre mit Schützenwert 4, die zu Beginn der Waffeneinsatzphase die Sollstärke von 15 Mann hat. Achim gelingt ein Trefferwurf gegen eine feindliche Einheit, also muss er feststellen, wie viel Mann das Ziel tatsächlich treffen. Achim würfelt mit 2W6 eine 7. Auf der 15er-Spalte der Streutreffer-Tabelle *stellt er fest, dass neun Soldaten das Ziel getroffen haben. Als Nächstes schlägt Achim auf der* Schadenstabelle Konventionelle Infanterie *nach, und sieht, dass 9 Soldaten in der LSR-Spalte einen Endschaden von 4 Punkten ergibt. Achim würfelt zwei Trefferzonen für zwei 2-Punkt-Schadensgruppen aus. Falls das getroffene Ziel ein anderer konventioneller Infanteriezug ist, kann er einfach die 4 Punkte Schaden anwenden.*

Angriffe auf konventionelle Infanterie

Im Gegensatz zu anderen Einheiten ist konventionelle Infanterie über ein Hexfeld verteilt und jeder Mann nutzt das Gelände maximal als Deckung. Deswegen wird Schaden nicht auf magische Weise von einem Soldaten zum nächsten weitergeleitet, soll heißen, die Infanterieeinheit nimmt nicht einfach Schaden in Höhe des Schadenswertes der Waffe. Stattdessen hängt der Schaden, den eine Waffe gegen eine konventionelle Infanterieeinheit erzielt, von Typ und Größe der Waffe ab.

Hat eine Einheit, die keine konventionelle Infanterie ist, einen erfolgreichen Angriff gegen einen konventionelle Infanterieeinheit ausgeführt, wird mit Hilfe der Tabelle *Infanterieschaden durch Nicht-Infanteriewaffen* (S. 216) die Anzahl der getroffenen und eliminierten Soldaten der Einheit ermittelt. Bei Streuwaffen wird ohne Rückgriff auf die *Streutreffer-Tabelle* der Maximalschadenswert der Streuwaffe eingesetzt. Für erfolgreiche Angriffe von Nicht-Infanterieeinheiten gegen Panzergrenadiere wird die so erzielte Anzahl Soldaten verdoppelt.

Feuerstoßwaffen: Wird ein Zug konventionelle Infanterie von einer Feuerstoßwaffe (auf der Waffen-und-Ausrüstungstabelle mit IA gekennzeichnet) getroffen, würfelt der angreifende Spieler den Schaden entsprechend des verwendeten Waffentyps aus. Siehe dazu die Tabelle *Infanterieschaden durch Feuerstoßwaffen*, S. 217. Für mit Feuerstoßwaffen ausgerüstete Gefechtsrüstungseinheit, die auf konventionelle Infanterie feuern, würfelt der führende Spieler für jeden auf der *Streutreffer-Tabelle* (siehe *Gefechtsrüstungsangriffe* S. 217) ausgewürfelten Treffer mit der laut der Tabelle *Infanterieschaden durch Feuerstoßwaffen* angezeigten Zahl von Würfeln und addiert die Ergebnisse zum Gesamtschaden an der Einheit. Pro erlittenen Schadenspunkt wird auf dem Datenbogen des Zuges von links nach rechts ein Soldat abgestrichen. Wie bei Angriffen durch konventionelle Infanterie können Panzergrenadiere den doppelten normalen Schaden von Feuerstoßwaffen aushalten (d. h. sie werden erst nach 2 erlittenen Schadenspunkten eliminiert).

Setzt ein Angreifer eine Feuerstoßwaffe gegen konventionelle Infanterie in einem Gebäudefeld ein, wird diese Waffe als ballistische Direktfeuerwaffe mit Standardschadenswert entsprechend der *Waffen-und-Ausrüstungstabelle* behandelt (siehe *Angriffe auf Einheiten in Gebäuden*, S. 171). Schaden wird an Hand der Tabelle Infanterieschaden durch Nicht-Infanteriewaffen ermittelt,

Offenes Gelände: Wird konventionelle Infanterie in offenem Gelände getroffen, erleidet sie doppelten normalen Schaden. Das schließt Schaden von Infanterie und Feuerstoßwaffen ebenso ein wie von anderen Nicht-Infanteriewaffen, Flächeneffektwaffen etc.

Schaden von anderen Infanterieeinheiten: Schaden, den eine Infanterieeinheit einer anderen Infanterieeinheit zufügt, entspricht immer dem Normalschaden und kann nicht über die Tabelle Infanterieschaden durch Nicht-Infanteriewaffen reduziert werden. Für jeden erlittenen Schadenspunkt wird auf dem Datenbogen des Zuges von links nach rechts ein Soldat abgestrichen.

Schaden von anderen Infanterieeinheiten: Schaden durch andere Infanterieeinheiten entspricht immer dem Standardschaden und kann nicht dadurch reduziert werden, indem man die Tabelle *Infanterieschaden durch Nicht-Infanteriewaffen* verwendet. Streiche von links nach rechts für jeden Punkt er erlittenen Schaden ein Kästchen auf dem Bogen ab.

Panzergrenadiere: Erfolgreiche Nicht-Infanterieangriffe gegen Panzergrenadiere eliminieren die doppelte normale Anzahl Soldaten.

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN FÜR KONVENTIONELLE INFANTERIE

	Entfernung in Feldern									
Waffenart	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
Gewehr (Ballistisch)	–2	0	+2	+4	—	—	—	—	—	—
Gewehr (Energie)	–2	0	0	+2	+2	+4	+4	—	—	—
Maschinengewehr	–2	0	+2	+4	—	—	—	—	—	—
Kurzstreckenraketen	–1	0	0	+2	+2	+4	+4	—	—	—
Langstreckenraketen	–1	0	0	0	+2	+2	+2	+4	+4	+4
Flammer	–1	0	+2	+4	—	—	—	—	—	—

SCHADENSTABELLE KONVENTIONELLE INFANTERIE

Soldaten	Maximalschaden pro Waffenart*					
	Gewehr (B)	Gewehr (E)	MG	KSR	LSR	Flammer
1	1	0	1	0	0	0
2	1	1	1	1	1	1
3	2	1	2	1	1	1
4	2	1	2	2	2	2
5	3	1	3	2	2	2
6	3	2	3	3	3	3
7	4	2	4	3	3	3
8	4	2	4	4	3	4
9	5	3	5	4	4	4
10	5	3	6	5	4	5
11	6	3	6	5	5	5
12	6	3	7	6	5	6
13	7	4	7	6	6	6
14	7	4	8	7	6	7
15	8	4	8	7	6	7

Soldaten	Maximalschaden pro Waffenart*					
	Gewehr (B)	Gewehr (E)	MG	KSR	LSR	Flammer
16	8	4	9	8	7	8
17	9	5	10	8	7	8
18	9	5	10	9	8	9
19	10	5	11	9	8	9
20	10	6	11	10	9	10
21	11	6	12	10	9	10
22	11	6	12	11	9	11
23	12	6	13	11	10	11
24	12	7	13	12	10	12
25	13	7	14	12	11	12
26	14	7	15	13	11	12
27	14	8	15	13	11	13
28	15	8	16	14	12	13
29	15	8	16	14	12	14
30	16	8	17	15	13	14

* Schaden wird in 2er-Gruppen separat zugeteilt (außer gegen konventionelle Infanterie).

Bei erfolgreichen Infanterieangriffen wird der Schaden, den jeder einzelne Panzergrenadier aushalten kann, verdoppelt. Wird ein Panzergrenadier dadurch nicht eliminiert, verbleibt auf dem Datenbogen des Zuges in jedem Fall mindestens ein Panzerungskästchen (zu dessen Eliminierung 2 Punkte Infanterieschaden notwendig sind), bis der Soldat außer Gefecht gesetzt (versehrt oder tot) ist.

Susannes MG-Schweber-Panzergrenadierzug der Inneren Sphäre und ihr Atlas *greifen Achims KSR-Sprungtruppenzug der Inneren Sphäre an, der sich in lichtem Wald aufhält, Der* Atlas *greift mit Gaussgeschütz, schwerem ER-Laser und LSR-20 an. Zu Achims Entsetzen treffen Susannes Panzergrenadierzug und alle drei Waffen des* Atlas.

Susanne ermittelt zuerst den Schaden durch ihren Infanteriezug. Nach dem Wurf auf der Streutreffer-Tabelle *schlägt sie auf der Schadenstabelle konventionelle Infanterie nach und stellt fest, dass sie 11 Punkte Schaden erzielt hat (20 Soldaten in der MG-Spalte). Da sie mit einem MG-Zug eine konventionelle Infanterieeinheit angreift, würfelt sie 1W6 4 Punkte zusätzlichen Schaden aus. Achim streicht 15 seiner 25 Soldaten ab und hat noch 8 Mann.*

Als Nächstes kommt Susannes Atlas *an die Reihe. Sie benutzt die Tabelle* Infanterieschaden durch Nicht-Infanteriewaffen *zur Feststellung, wie viel Schaden jede der drei eingesetzten Waffen erzielt. Das Gaussgeschütz ist eine ballistische Direktfeuerwaffe mit Schadenswert 15 und eliminiert 2 Soldaten (15/10 = 1,5, aufgerundet zu 2). Der schwere ER-Laser ist eine Direktfeuer-Energiewaffe mit Schadenswert 8 und eliminiert 1 Soldaten (8/10 = 0,8, aufgerundet zu 1). Die LSR-20er-Lafette schließlich ist eine Raketen-Streuwaffe mit Schadenswert 20, die 4 Soldaten tötet (20/5 = 4). Der* Atlas *hat Achim 7 seiner 8 verbliebenen Soldaten gekostet, so dass ihm noch ein einziger Soldat bleibt, und da sein Zug damit keinen Schaden mehr erzielen kann, ist er als Offensiveinheit ausgelöscht.*

Hätte sich Achims Zug in offenem Gelände aufgehalten, hätte Susannes Panzergrenadierzug allein ihm schon 30 Punkte Schaden zugefügt und den Sprungtruppenzug ausgelöscht, ohne dass der

INFANTERIESCHADEN DURCH NICHT-INFANTERIEWAFFEN

Wafenart*	Anzahl getroffener Infanteristen†
Direktfeuer (Ballistisch oder Energie)	Schadenswert/10
Streu (Ballistisch)	Schadenswert/10+1
Impuls**	Schadenswert/10+2
Streu (Raketen)	Schadenswert/5
Flächeneffekt (AE)	Schadenswert/0,5
Feuerstoß	Siehe *Feuerstoßwaffen*
Hitzewaffen	Siehe Hitzewaffen‡

* Zur Erklärung der Terminologie, siehe S. 113. Falls eine Waffe unter mehrere Arten fällt, gilt die Art mit dem höchsten Schaden. Eine Multi-AK/5 beispielsweise ist definiert als Direktfeuer (Ballistisch) und Streu (Ballistisch). Eine ballistische Streuwaffe richtet mehr Schaden an als eine ballistische Direktfeuerwaffe, also sollte der Spieler bei der Feststellung des Schadens bei konventioneller Infanterie die Werte für ballistische Streuwaffen benutzen.

** Mit Ausnahme leichter und Mikro-Impulslaser, die als Feuerstoßwaffen behandelt werden (siehe Tabelle *Infanterieschaden durch Feuerstoßwaffen*, S. 217).

† Die Anzahl getroffener und eliminierter konventionelle Infanteristen ungeachtet der Schutzpanzerung. Angriffe durch Nicht-Infanteriewaffen gegen Panzergrenadiere eliminieren die doppelte Anzahl Soldaten. Alle Brüche werden aufgerundet.

‡ Jede Hitzewaffe hat einen festen Schadenswert gegen konventionelle Infanterie, angegeben auf der entsprechenden Waffen-und-Ausrüstungstabelle oder unter *Sonstige Waffen und Ausrüstung*, S. 129.

INFANTERIESCHADEN DURCH FEUERSTOSSWAFFEN

BattleMechs, ProtoMechs und Fahrzeuge	
Waffe	**Schaden gegen konventionelle Infanterie**
IA-Gaussgeschütz	2W6
Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W6
Maschinengewehr (MG)	2W6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	3W6
Leichter/Mikro-Impulslaser (L-/Mi-Laser)	2W6
Flammer	4W6

Gefechtsrüstungen	
Waffe	**Schaden gegen konventionelle Infanterie**
Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W6/2 (aufrunden)
Maschinengewehr (MG)	1W6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	2W6
Flammer	3W6
Leichtes rückstoßfreies Gewehr (L-RG)	1W6
Mittelschweres rückstoßfreies Gewehr (M-RG)	2W6
Schweres rückstoßfreies Gewehr (S-RG)	2W6
Leichter Mörser	1W6
Schwerer Mörser	1W6
Auto-Granatwerfer	1W6/2 (aufrunden)
Schwerer Granatwerfer	1W6

Ying-Long-(Trinity)-*Gefechtsrüstungen, Todeskommandos, Haus Liao.*

Atlas *einen Schuss hätte abgeben müssen. Hätte Achim einen Ketten-Panzergrenadierzug mit ballistischen Gewehren gehabt, hätte Susannes Infanterie nur 7 Soldaten getötet, da Panzergrenadiere doppelten Schaden einstecken können. Der Soldat, auf den der fünfzehnte Schadenspunkt gefallen wäre, hätte überlebt. Jeder erfolgreiche Angriff des* Atlas *hätte dafür die doppelte Anzahl Soldaten ausgelöscht: 4 Mann durch das Gaussgeschütz, 2 durch den schweren ER-Laser und 8 mit der LSR-20. Insgesamt hätte Achim 20 Soldaten verloren und 8 hätten überlebt.*

Hätte Achims Ketten-Panzergrenadiereinheit in offenem Gelände gestanden, hätte Susannes Zug 15 Mann erledigt (30 Punkte durch 2 = 15), weil die Panzergrenadiere erst nach je 2 Punkten Schaden gefallen wären. Die Waffen des Atlas *hätten noch einmal das Doppelte an Soldaten, nämlich 28 Mann, eliminiert.*

GEFECHTSRÜSTUNGEN

Die folgenden Regeln gelten für Gefechtsrüstungen in einer Kampfsituation. Soweit nicht ausdrücklich anders festgestellt, gelten für Gefechtsrüstungen alle anwendbaren Standardregeln für Waffeneinsatz, Trefferwürfe und so weiter (siehe *Kampf*, S. 98).

Gefechtsrüstungsangriffe

Wenn der führende Spieler einer Gefechtsrüstungseinheit einen Waffeneinsatz erklärt, feuern alle Soldaten der Einheit mit der gleichen Waffe auf dasselbe Ziel. Die Anzahl der Waffeneinsätze, die eine Gefechtsrüstungseinheit durchführen kann, hängt davon ab, wie viele verschiedene Waffen sie mitführt. Der führende Spieler führt einen separaten Trefferwurf für jeden Waffeneinsatz aus. Eine Einheit Clan-Elementare zum Beispiel kann zwei Waffeneinsätze ausführen, einen LSR-2-Angriff und einen Angriff mit leichtem Laser, Flammer, Maschinengewehr, schwerem Maschinengewehr, Mikro-Impulslaser oder ER-Mikro-Impulslaser, abhängig davon, mit welcher dieser Zweitwaffen der Spieler die Einheit ausgerüstet hat; eine Einheit *Golem*-Elementare kann drei Waffeneinsätze ausführen, einen KSR-5-Angriff und zwei separate „Bärenjäger"-AK-Angriffe; eine Einheit *Corona*-Elementare kann nur einen mittelschweren Impulslaserangriff ausführen, da sie keine anderen Waffen besitzt, und so weiter.

Es gelten alle anwendbaren Entfernungs- und Sichtlinienbeschränkungen, Modifikatoren usw. für die jeweilige Waffe. Ein Waffeneinsatz gegen eine Einheit im selben Hexfeld wie die Gefechtsrüstungen wird als Angriff auf Entfernung 1 gehandhabt, außer beim Einsatz von Anti-Infanteriewaffen, für die Entfernung 0 gilt.

Nicht-Raketen-Angriffe: Greift eine Gefechtsrüstungseinheit mit einer anderen Waffe als Raketen an, würfelt der Spieler mit 2W6 auf der mit der Anzahl Soldaten in der Einheit übereinstimmenden Spalte der *Streutreffer-Tabelle* aus, wie viele von ihnen das Ziel treffen. Eine Einheit aus nur einem Soldaten trifft bei einem erfolgreichen Trefferwurf immer. Jeder Soldat, dessen Schuss trifft, erzielt den normalen Schaden für die benutzte Waffe.

Trefferzonen werden für jeden Treffer separat ermittelt. Handelt es sich beim Ziel um eine konventionelle Infanterieeinheit, wird der Schaden direkt wirksam. Bei einer Panzergrenadiereinheit wird der Schaden, den ein einzelner Soldat aushalten kann, verdoppelt (siehe *Schaden von anderen Infanterieeinheiten*, S. 215). Für Angriffe mit anderen Waffen als Raketen wird kein Munitionsverbrauch festgehalten.

Raketenangriffe: Greift eine Gefechtsrüstungseinheit mit Raketen an, wird zuerst die Anzahl der abgefeuerten Raketen festgestellt, indem die Anzahl der Soldaten in der Einheit mal der Kapazität des mitgeführten Raketenwerfers genommen wird. Danach wird mit 2W6 auf der *Streutreffer-Tabelle* (S. 116) die Anzahl der Treffer ermittelt. Steht keine Spalte für die Anzahl der

abgefeuerten Raketen zur Verfügung, wird das Ergebnis von mehreren Spalten addiert, wobei so wenige Spalten wie möglich benutzt werden, ohne die tatsächliche Anzahl der abgefeuerten Raketen zu übersteigen. Feuert zum Beispiel eine aus sechs Gefechtsrüstungen mit je neun Raketen bestehende ComGuards-Einheit diese ab, sind das 54 Raketen, und der Spieler würfelt zwei Mal auf der 27er-Spalte (27 x 2 = 54).

Trefferzonen werden für jeden Raketentreffer separat ermittelt. Handelt es sich beim Ziel um eine konventionelle Infanterieeinheit, wird der Schaden direkt wirksam. Bei einer Panzergrenadiereinheit wird der Schaden, den ein einzelner Soldat aushalten kann, verdoppelt. Jede abgefeuerte Rakete wird auf dem Datenbogen vom Munitionsvorrat abgestrichen.

Infanterieabwehrwaffen: Ist eine Gefechtsrüstungseinheit mit Infanterieabwehrwaffen ausgerüstet, gelten die Regeln für konventionelle Infanterie unter Verwendung der Anzahl aktiver Soldaten in der Einheit und der Werte für Gewehr (B) auf der *Schadenstabelle für konventionelle Infanterie* zur Ermittlung von Entfernungsmodifikatoren und Zuteilung von Schaden. Ungeachtet der Anzahl Infanterieabwehrwaffen, über die eine Gefechtsrüstungseinheit verfügt, ist nur ein Infanterieabwehrwaffenangriff pro Runde möglich.

Vibrogreifklauen: Mit Vibrogreifklauen ausgerüstete Gefechtsrüstungseinheiten können in der Nahkampfphase andere Infanterieeinheiten im selben Feld attackieren. Wie bei einem Angriff mit einer Nicht-Raketenwaffe wird die Anzahl der Treffer basierend auf der Anzahl aktiver Soldaten in der angreifenden Einheit auf der *Streutreffer-Tabelle* ausgewürfelt.

Bei Gefechtsrüstungseinheiten mit je einer Vibrogreifklaue wird jeder Trefferpunkt separat zugeteilt, bei Einheiten mit je zwei Vibrogreifklauen wird der Schaden in 2er-Gruppen zugeteilt. Gegen konventionelle Infanterie wird der Schaden direkt wirksam.

Mehrfachziele: Im Gegensatz zu konventioneller Infanterie können Gefechtsrüstungen mehrere Ziele angreifen, wobei die unter *Kampf* (siehe S. 109) beschriebenen Standardmodifikatoren gelten. Da Gefechtsrüstungen nur ein einziges Schussfeld haben, kommt nur der +1-Modifikator zur Anwendung, der +2-Modifikator nicht. Die Einheit kann mit verschiedenen Waffen auf unterschiedliche Ziele feuern, aber alle Soldaten der Einheit feuern die gleiche Waffe mit einem einzigen Trefferwurf auf dasselbe Ziel. Ein Strahl *Golem*-Elementare zum Beispiel kann mit KSR-5 auf ein Ziel feuern, mit der linken extremschweren „Bärenjäger"-Autokanone auf ein zweites Ziel, und mit der rechten „Bärenjäger"-AK auf ein drittes Ziel.

Sebastians Golem-*Elementareinheit (ein 5-Mann-Strahl) kann in einer Waffeneinsatzphase drei separate Angriffe gegen einen Mech in Reichweite aller drei Waffen ausführen (auch die übrigen Voraussetzungen sind erfüllt, es besteht eine freie Sichtlinie, der modifizierte Trefferwert macht einen Angriff möglich und so weiter), und zwar einen Raketenangriff mit der KSR-5 und zwei Nicht-Raketenangriffe mit den beiden extremschweren „Bärenjäger"-Autokanonen. In der Waffeneinsatzphase führt Sebastian drei Trefferwürfe aus, je einen für die Raketen und die beiden Autokanonen. Alle drei Angriffe sind erfolgreich und da sein Strahl noch keinen Mann verloren hat, würfelt er zwei Mal auf der 5er-Spalte der Streutreffertabelle, um die Anzahl der Autokanonentreffer zu ermitteln. Er wirft eine 4 und eine 9 für insgesamt 6 Treffer. Da der Mech über mehrere Trefferzonen verfügt, verteilt er die Treffer mit sechs Würfen auf diese Trefferzonen.*

Nachdem er die beiden XS-Autokanonenangriffe durchgespielt hat, kümmert er sich um die Raketen. Die fünf Elementare haben zusammen 25 Raketen abgefeuert. Sebastian würfelt auf Spalte 25 der Streutreffer-Tabelle mit einer 7 vierzehn KSR-Treffer aus. Er muss für jede dieser vierzehn Raketen separat die Trefferzone auswürfeln, gegen die je 2 Trefferpunkte anfallen. Zum Schluss markiert er auf dem Datenbogen, dass die KSR-5 einen Schuss abgefeuert hat, so dass noch ein Schuss für eine spätere Runde verfügbar ist.

Till hat einen Trupp von vier Kanazuchi-*Kröten und kann in der Waffeneinsatzphase vier Trefferwürfe ausführen: Je einen für die mittelschweren Laser, jede der beiden KSR-2 und die Infanterieab-*

Grenadier *Gefechtsrüstungen, Davion Heavy Guards, Haus Davion.*

wehrwaffen. (Obwohl die Kanazuchi-*Rüstung über zwei Infanterieabwehrwaffen verfügt, kann die Einheit pro Runde nur eine davon einsetzen.) Alle Angriffe treffen das Ziel. Till würfelt auf der 4er-Spalte der* Streutreffer-Tabelle *(für 4 Soldaten) die Anzahl der M-Laser-Treffer aus. Ein Wurf von 11 bedeutet, dass alle vier Mann das Ziel getroffen haben, und Till würfelt für jeden dieser Treffer separat die Trefferzone aus.*

Till würfelt auch für die beiden Raketenangriffe auf der Streutreffer-Tabelle*, in diesem Fall in Spalte 8 (4 Mann x 2 Raketen pro Werfer = 8 Raketen). Er wirft eine 6 und eine 10 und erzielt elf KSR-Treffer insgesamt, so dass er elf Mal für 2 Punkte Schaden die Trefferzone feststellen muss. Bei vier Mann im Trupp würfelt Till für die Infanterieabwehrwaffe wieder in der Spalte 4 der* Streutreffer-Tabelle *und wirft eine 7. Drei Mann haben das Ziel getroffen. Auf der Schadenstabelle konventionelle Infanterie ergibt drei Soldaten unter Gewehr (B) einen endgültigen Schadenswert von 2 Punkten, für den er eine Trefferzone auswürfelt. Schließlich streicht er noch für jeden der beiden Raketenwerfer auf dem Datenbogen einen Schuss ab, was noch je einen weiteren Schuss für eine spätere Runde lässt.*

Sibylle hat eine Afreet-*Elementareinheit (einen 5-Mann-Strahl) auf dem Spielfeld. In der Waffeneinsatzphase führt sie einen Trefferwurf für das leichte rückstoßfreie Gewehr aus und in der Nahkampfphase einen Trefferwurf für eine Vibrogreifklauenattacke gegen eine feindliche Infanterieeinheit im selben Hexfeld. Beide Angriffe sind erfolgreich. Als Erstes würfelt Sibylle in der Spalte 5 der* Streutreffer-Tabelle *eine 7 für das leichte RG und erzielt drei Treffer. Das Ziel ist eine konventionelle Infanterieeinheit, deshalb würfelt sie anschließend dreimal mit 1W6 entsprechend der Tabelle Infanterieschaden durch Feuerstoßwaffen und addiert das Ergebnis (4, 2 und 6) zum Gesamtschaden von 12 Punkten bei ihrem Ziel. Für die Vibrogreifklauen wirft sie auf der* Streutreffer-Tabelle *eine 9 für insgesamt 4 Treffer. Da die* Afreet-*Rüstung über zwei Vibrogreifklauen verfügt, bedeutet das 2 Punkte Schaden pro Treffer. Gegen eine konventionelle Infanterieeinheit würde sie diese 8 Punkte direkt erzielen, aber da ihr Ziel für diesen Angriff eine andere Elementareinheit war, würfelt sie vier separate 2-Punkte-Treffer aus.*

Angriffe auf Gefechtsrüstungen

Wenn eine Einheit eine Gefechtsrüstungseinheit angreift, greift sie die komplette Einheit an, auch wenn deren einzelne Soldaten den Schaden erleiden. Es ist nicht möglich, ein einzelnes Mitglied einer Gefechtsrüstungseinheit gezielt anzugreifen. Welcher Soldat einer Einheit den Schaden erleidet, wird zufällig ermittelt. Es gelten alle anwendbaren Standardmodifikatoren. Zusätzlich gilt für alle Nicht-Infanterieeinheiten bei Angriffen auf Gefechtsrüstungen ein Trefferwertmodifikator von +1, weil sie über das Gelände verteilt sind und gelernt haben, ein schwieriges Ziel zu bieten.

Bei einem erfolgreichen Angriff auf eine Gefechtsrüstungseinheit wird für jede Schadenspunktgruppe mit 1W6 ausgewürfelt, welcher Soldat getroffen wird. Für jede Schadenspunktgruppe wird ein anderer Soldat zufällig ausgewürfelt. Ein Wurf, dessen Ergebnis höher liegt als die Anzahl der Soldaten oder der einen Soldaten anzeigt, der in der laufenden oder einer vorherigen Phase bereits eliminiert wurde, wird wiederholt. Überschüssiger Schaden einer Schadenspunktgruppe verfällt.

Panzerungswert: Jeder Soldat einer Gefechtsrüstungseinheit hat eine Schadenspunktkapazität in Höhe seines Panzerungswertes + 1. Der zusätzliche Punkt repräsentiert den Körper des Soldaten im Innern der Rüstung. Ein Gefechtsrüstungs-Soldat ist erst eliminiert, wenn alle seine Schadenspunkte abgestrichen sind. Selbst wenn die gesamte „Panzerung" eines Soldaten zerstört ist und nur noch der 1 Punkt für den Soldaten selbst bleibt, kämpft er mit voller Stärke weiter.

Flächeneffektwaffen: Der Schaden von Flächeneffektwaffen trifft immer alle Soldaten einer Gefechtsrüstungseinheit mit gleicher Stärke.

MECHABWEHRANGRIFFE

Die meisten Infanterieeinheiten sind zu speziellen Mechabwehrangriffen fähig, bei denen die Soldaten an einem Mech hochklettern, um Bündelladungen an strategischen, verwundbaren Stellen des Rumpfes zu platzieren. Damit Angriffe dieser Art irgendeine Hoffnung auf Erfolg haben, sind hochdisziplinierte, todesmutige Soldaten mit langer Spezialausbildung erforderlich. Obwohl es sich bei einem solchen Angriff um ein Selbstmordkommando handelt, kann er bei erfolgreicher Ausführung das Schlachtgeschick dramatisch beeinflussen.

Mechabwehrangriffe werden in der Waffeneinsatzphase aufgelöst.

Rumpfmontierte Raketenwerfer: Gefechtsrüstungseinheiten der Inneren Sphäre mit rumpfmontierten Raketenwerfern können Mechabwehrangriffe nur ausführen, wenn sie die Raketenwerfer vorher abwerfen. Der führende Spieler kann deren Abwurf zu einem beliebigen Zeitpunkt erklären und den Raketenwerfer auf dem Datenbogen abstreichen.

Mechabwehrfertigkeit: Unterschiedliche Infanterietypen haben unterschiedlich hohe Mechabwehrfertigkeiten, und die Spieler sollten vor einem Angriff dieser Art auf der Tabelle *Durchschnittsfertigkeiten* (S. 40) nachschlagen.

Verbotene Einheiten: Panzergrenadiere können keine Mechabwehrangriffe durchführen.

IndustrieMechs: Für Mechabwehrangriffe gegen IndustrieMechs gilt ein Modifikator von –1.

ProtoMechs: ProtoMechs können nicht Ziel von Mechabwehrangriffen werden.

Fahrzeuge: Fahrzeuge können Ziel eines Schwarmangriffs werden, der als Mechabwehrangriff gilt (siehe *Schwarmangriffe*, S. 220).

BEINANGRIFFE

Infanterieeinheiten, die eine Waffeneinsatzphase im selben Hexfeld wie ein gegnerischer Mech beginnen, können an Stelle eines Waffeneinsatzes dessen Beine angreifen. Bei einem Beinangriff klettern Infanteriesoldaten an den Beinen eines Mechs empor und platzieren Sprengstoffbündel in den Gelenken, um die Aktivatoren zu beschädigen.

Als Basistrefferwert dient der Mechabwehrwert der Infanterieeinheit wie auf der Beinangriffstabelle angegeben durch die Anzahl der aktuell aktiven Soldaten modifiziert. Je mehr Soldaten am Beinangriff teilnehmen, desto höher ist die Erfolgschance. Der Basistrefferwert wird normal für Zielbewegung und Gelände modifiziert, ebenso wie für liegende und immobile Mechs.

Gelingt der Trefferwurf, würfelt der Angreifer auf der Frontspalte der zum angegriffenen Mech passenden Mech-Tritt-Trefferzonentabelle (zweibeinig oder vierbeinig) und erzielt 4 Schadenspunkte gegen die ermittelte Trefferzone.

Zusätzlich zu den 4 Punkten Schaden würfelt der Angreifer mit 2W6 auf der Tabelle Kritische Treffer. Bei einem Ergebnis von 7 oder weniger erleidet das Mechbein nur die bereits ermittelten 4 Punkte Schaden. Erzielt der Angriff einen oder mehrere kritische Treffer, werden diese normal ausgewürfelt. (Dies kann, falls die 4 Punkte Schaden die Interne Struktur des Mechs beschädigen, zu

zwei Würfen auf der Tabelle *Kritische Treffer* führen.) Ein Mech kann innerhalb einer Runde nur zum Ziel eines Beinangriffs werden.

Gezielter Schuss: Gegen ein immobiles Ziel kann Infanterie einen gezielten Schuss (siehe S. 110) ausführen.

Vibrogreifklauen: Gefechtsrüstungseinheiten mit einer einzelnen Vibrogreifklaue richten bei einem Beinangriff 1 zusätzlichen Punkt Schaden (insgesamt 5) an. Einheiten mit zwei Vibrogreifklauen richten 2 zusätzliche Schadenspunkte (insgesamt 6) an.

SCHWARMANGRIFFE

Infanterieeinheiten, die eine Waffeneinsatzphase im selben Hexfeld wie ein gegnerischer Mech beginnen, können an Stelle eines Waffeneinsatzes oder eines Beinangriffs einen Schwarmangriff gegen den Mech durchführen. Ein Schwarmangriff ist die wagemutigste und gefährlichste Form des Angriffs auf einen Mech, die es für Infanterie gibt. Bei einem Schwarmangriff stürmt eine Einheit geschlossen auf einen Mech zu, klettert an ihm hoch und fügt in der nächsten Runde seiner oberen Rumpfhälfte Schaden zu. Eine Einheit kann innerhalb einer Runde nur Ziel eines einzigen Schwarmangriffs werden.

Als Basistrefferwert dient der Mechabwehrwert der Infanterieeinheit wie auf der Schwarmangriffstabelle angegeben durch die Anzahl der aktuell aktiven Soldaten modifiziert. Je mehr Soldaten an einem Schwarmangriff teilnehmen, desto höher ist die Erfolgschance. Der Basistrefferwert wird normal für Zielbewegung und Gelände modifiziert, ebenso wie für liegende und immobile Mechs.

Der Trefferwurf für einen Schwarmangriff stellt nur fest, ob es der Infanterieeinheit gelingt, an dem attackierten Mech Halt zu finden. Die Einheit fügt dem Mech in der laufenden Runde noch keinen Schaden zu.

Während eines Schwarmangriffs kann eine Einheit keine andere Einheit als die angreifen, der ihr Schwarmangriff gilt, mit Ausnahme von dieser Einheit transportierter Gefechtsrüstungen. Die Einheit kann den Schwarmangriff in jeder nachfolgenden Waffeneinsatzphase beenden und wird ohne weitere Auswirkungen im selben Hexfeld wie der Zielmech abgesetzt.

Gezielter Schuss: Gegen ein immobiles Ziel kann Infanterie einen gezielten Schuss (siehe S. 110) ausführen.

Magnetgreifklauen: Für Gefechtsrüstungseinheiten mit Magnetgreifklauen gilt ein Modifikator von –1 auf den Trefferwurf für einen Schwarmangriff.

Verbotene Angriffe: Luft-/Raum-Einheiten und Senkrechtstarter können nur aufgesetzt Ziel eines Schwarmangriffs werden. Das Ziel eines laufenden Schwarmangriffs kann nicht Ziel eines weiteren Schwarmangriffs werden.

Stapelobergrenze: Während eines Schwarmangriffs zählt die angreifende Infanterieeinheit nicht gegen die Stapelobergrenze eines Hexfelds. Sie zählt jedoch gegen die Stapelobergrenze, sobald die Zieleinheit zerstört ist. In diesem Fall wird bei einer Verletzung der Stapelobergrenze gemäß der Regeln für einen *Dominoeffekt* (S. 152) zufällig ermittelt, welche andere Einheit versetzt wird.

Transportierte Gefechtsrüstungen: Transportiert die Zieleinheit gemäß den Regeln für *Gefechtsrüstungs-Transport* (siehe S. 227) eine Gefechtsrüstungseinheit der eigenen Seite, gilt ein zusätzlicher Trefferwertmodifikator abhängig von der Anzahl der im Schwarm angreifenden Soldaten und der Anzahl der auf der Zieleinheit transportierten Soldaten, wie auf der Tabelle *Schwarmangriffsmodifikatoren* angegeben.

Fahrzeug: Fahrzeuge können Ziel eines Schwarmangriffs werden. Es gelten alle Modifikatoren wie bei einem Schwarmangriff gegen einen Mech, plus ein zusätzlicher –2-Modifikator, da es einfacher ist, an einem Fahrzeug emporzuklettern als an einem Mech.

Karla verfügt über einen Sturmgewehr-Fußtruppenzug mit Mechabwehrausbildung und achtzehn überlebenden Soldaten. Sie will Peters OmniMech angreifen, der einen Elementarstrahl mit noch drei Soldaten transportiert. Der Mech befindet sich in lichtem Wald und hat sich in dieser Runde 5 Felder weit bewegt,

Der Basistrefferwert für den Angriff ist 5 (der Mechabwehrwert von Karlas Infanterieeinheit) +5 (der Schwarmangriffmodifikator für die aktuelle Anzahl Soldaten in Karlas Einheit) = 10. Er wird wie folgt modifiziert: +1 (für lichten Wald) +2 (für eine Zielbewegung von 5 Feldern Länge) +3 (achtzehn angreifende konventionelle Infanteristen gegen Peters drei transportierte, verteidigende Elementare). Der modifizierte Trefferwert ist 16. Karla muss mit dem Angriff warten, bis sie eine stärkere Infanterieeinheit zur Verfügung hat, oder bis der OmniMech keine Elementare mehr mitführt.

Abwehr von Schwarmangriffen

Gelingt einer Infanterieeinheit ein Schwarmangriff auf einen Mech, kann dieser in der folgenden Nahkampfphase an Stelle einer Nahkampfattacke versuchen, die Infanterie mit den Armen abzustreifen. Der führende Spieler des Mechs kann bis zu zwei Pilotenwürfe (einen pro Arm) mit einem Modifikator von +4 sowie allen anwendbaren Modifikatoren für bestehenden Schaden oder Konstruktionsweise ausführen, die für einen Schlag gelten (siehe *Schlag*, S. 144). Er kann dazu keinen Arm einsetzen, der in der Waffeneinsatzphase der laufenden Runde eine Waffe eingesetzt hat, und auch keinen Arm, der über eine Nahkampfwaffe verfügt (siehe S. 146).

Ein Mech, der sich auf diese Weise gegen einen Schwarmangriff verteidigt, kann in der laufenden Runde keine andere Nahkampfattacke ausführen. Hat der Spieler für den Mech in der Bewegungsphase der laufenden Runde einen Todessprung oder Rammangriff angekündigt, kann er in der Nahkampfphase nicht versuchen, Infanterie bei einem Schwarmangriff abzustreifen.

Bei einem erfolgreichen Pilotenwurf wird die Infanterieeinheit vom Mechrumpf zurück in das Hexfeld gezwungen. Sie erleidet Schaden wie bei einem Schlag des Mechs. Im Gegensatz zu normalen Angriffen auf Infanterie mit Nicht-Infanteriewaffen wird dieser Schlag behandelt wie ein Angriff durch feindliche Infanterie und die Einheit erleidet den vollen Schaden.

Misslingt der Pilotenwurf, beschädigt sich der Mech bei dem Versuch, die Infanterie abzustreifen, selbst und erleidet Schlagschaden durch den betreffenden Mech (statt durch den fehlgeschlagenen Pilotenwurf zu stürzen). Die Infanteristen bleiben an Ort und Stelle. Der Schaden des Schlages wird mit 1W6 in der Frontspalte der Mech-Schlagtrefferzonentabelle zugeteilt. Falls ein Mech zwei Versuche unternimmt, die Infanterie abzustreifen, ist es möglich, dass einer gelingt und einer fehlschlägt. Falls der Spieler zwei Versuche erklärt, muss er für beide würfeln, auch wenn bereits der erste Erfolg hat, so dass es trotzdem sein kann, dass der zweite Versuch den Mech beschädigt.

In der Bewegungsphase der folgenden Runde bewegen sich nicht abgestreifte Infanterieeinheiten mit dem angegriffenen Mech. Sprungfähige Mechs können versuchen, die Infanterie in der Bewegungsphase abzuschütteln. Bei einem Sprung des Mechs muss der führende Spieler bei der Landung einen Pilotenwurf mit einem Modifikator von +4 ausführen. Dieser Wurf erfolgt zusätzlich zu möglichen sonstigen für den Sprung erforderlichen Pilotenwürfen. Bei einem erfolgreichen Wurf stürzt die Infanterieeinheit in das Feld, in dem der Mech gelandet ist. Sie erleidet 3W6 Punkte Schaden und kann sich für den Rest der Runde weder bewegen noch ihre Waffen einsetzen. Der Schaden wird wie bei einem Angriff durch eine andere Infanterieeinheit voll wirksam. Schlägt der Pilotenwurf zum Abschütteln der Infanterie fehl, kann sich die Infanterie festhalten, der Mech stürzt jedoch dadurch nicht.

Sturz/Zu Boden werfen: Stürzt ein Mech, der Ziel eines Schwarmangriffs ist, fällt die ihn angreifende Infanterie in dasselbe Feld ab. Ebenso wie durch einen Sprung abgeschüttelte Infanterie, kann die Einheit sich in der laufenden Runde weder bewegen noch ihre Waffen einsetzen. Außerdem erleidet sie 2W6 Punkte Schaden wie durch den Angriff einer anderen Infanterieeinheit. Ein Mech kann sich auch (mit

weit größerer Wucht als bei einem normalen Hinlegen) zu Boden werfen, um seine Angreifer abzuschütteln, dies erzwingt jedoch einen Pilotenwurf. Bei einem Fehlschlag kann der Mech die Infanterie nicht abschütteln. Bei einem Erfolg fällt die Infanterie wie oben für einen Sturz beschrieben ab. Der Mech erleidet durch die Wucht des Manövers ebenfalls Schaden wie bei eine unabsichtlichen Sturz, und der führende Spieler muss einen weiteren Pilotenwurf durchführen, um festzustellen, ob der Pilot zu Schaden kommt. Verletzt eine abgeschüttelte Infanterieeinheit die Stapelobergrenze der Wabe, kommt es zu einem *Dominoeffekt* (siehe S. 152). Eine Infanterieeinheit, die in für sie verbotenes Gelände abgeschüttelt wird, wird zerstört.

Magnetgreifklauen: Für den Versuch, mit Magnetgreifklauen ausgerüstete Gefechtsrüstungen abzustreifen oder abzuschütteln gilt ein Modifikator von +1 auf den Pilotenwurf.

Wasser: Betritt ein Mech, der Ziel eines Schwarmangriffs ist, Wassertiefe 2+ oder stürzt er in Wassertiefe 1+ bzw. wirft sich dort zu Boden, wird die Infanterieeinheit zerstört, sofern sie nicht über Unterwasser-BP verfügt. Dasselbe gilt für Infanterie, die in Wassertiefe 1+ von einem Zielmech abgestreift wird.

Luft-/Raum-Einheiten: Wenn eine Luft-/Raum-Einheit abhebt, schüttelt sie eine Infanterieeinheit bei einem Schwarmangriff ab. Die Infanterieeinheit stürzt in das Wabenfeld, aus dem die Luft-/Raum-Einheit abgehoben hat, und erleidet 4W6 Punkte Schaden wie durch einen Angriff einer anderen Infanterieeinheit.

Transportierte Gefechtsrüstungen: Eine Gefechtsrüstungseinheit der Seite des Mechs kann versuchen, Infanterie bei einem Schwarmangriff vom Rumpf des Mechs zu vertreiben. Dazu muss die Einheit einen normalen Schwarmangriff mit allen anwendbaren Modifikatoren ausführen. Dazu gehört auch der Modifikator von der Tabelle Schwarmangriffsmodifikatoren für das Verhältnis von angreifenden feindlichen Soldaten zu verteidigenden transportierten Gefechtsrüstungen, allerdings wird er in diesem Fall als negativer Modifikator vom Trefferwert abgezogen. Befinden sich also beispielsweise 21 feindliche konventionelle Infanteristen in einem Schwarmangriff auf dem Mech, und 4 Elementare der eigenen Seite versuchen, an ihm emporzuklettern, um ihn gegen den Schwarmangriff zu verteidigen, gilt für den Trefferwurf zusätzlich zu den sonstigen anwendbaren Modifikatoren ein Modifikator von –3 (der +3-Modifikator der Tabelle als Negativwert). Gelingt der Angriff, kann die Gefechtsrüstungseinheit die feindliche Infanterie in der Waffeneinsatzphase der folgenden Runde angreifen und dabei alle Modifikatoren für Zielbewegung und Gelände ignorieren.

BEINANGRIFFSTABELLE

Aktive Soldaten Konventionelle Infanterie	Aktive Soldaten Gefechtsrüstungen	Modifikator
22 oder mehr	4–6	0
16–21	3	+2
10–15	2	+5
5–9	1	+7
1–4	—	kein Angriff möglich

SCHWARMANGRIFFSTABELLE

Aktive Soldaten Konventionelle Infanterie	Aktive Soldaten Gefechtsrüstungen	Modifikator
22 oder mehr	4–6	+2
16–21	1–3	+5
1–15	—	kein Angriff möglich

SCHWARMANGRIFFSMODIFIKATOREN

Angreifender Gegner		Eigene aktive transportierte Gefechtsrüstungen					
Aktive Soldaten Konventionelle Infanterie	Aktive Soldaten Gefechtsrüstungen	1	2	3	4	5	6
k/A	6	+0	+0	+0	+0	+1	+2
28–30	5	+0	+0	+0	+1	+2	+3
24–27	4	+0	+0	+1	+2	+3	+4
21–23	3	+0	+1	+2	+3	+4	+5
18–20	2	+1	+2	+3	+4	+5	+6
16–17	1	+2	+3	+4	+5	+6	+7

Gefechtsrüstungsausrüstung		Situation*	
Magnetgreifklauen	–1	Liegender Mech	–2
		Mech/Fahrzeug immobil	–4
		Fahrzeug	–2

* Modifikatoren werden addiert.

Selbst wenn die Anzahl der den Schwarmangriff ausführenden feindlichen Infanteristen zu gering ist, um auf der Tabelle *Schwarmangriffsmodifikatoren* einen zusätzlichen Modifikator zu liefern (z. B. eine konventionelle Infanterieeinheit mit weniger als 16 Mann), muss die Gefechtsrüstungseinheit der eigenen Seite einen normalen Schwarmangriff durchführen, nur eben ohne diesen Modifikator.

Fahrzeug: In der Bewegungsphase kann eine Einheit, die Ziel eines Schwarmangriffs ist, versuchen, die angreifende Infanterie durch wilde Fahrmanöver abzuschütteln. Dazu muss das Fahrzeug in der Lage sein, sich mit Höchstgeschwindigkeit zu bewegen. Es wird für die laufende Runde behandelt, als würde es dies tun, darf aber nur BP bis zur Obergrenze für Reisegeschwindigkeit einsetzen. Während dieser wilden Fahrmanöver gilt für alle Fahrerwürfe ein Modifikator von +1. Am Ende der Bewegung des Fahrzeugs muss der führende Spieler einen Fahrerwurf mit einem Modifikator von +4 ausführen (der den oben erwähnten +1-Modifikator bereits enthält). Der Modifikator sinkt auf +2, falls das Fahrzeug Senkrechtstarter-BP einsetzt. Gelingt der Wurf, wird die Infanterie wie von einem springenden Mech abgeschüttelt.

Angriffe auf Einheiten, die Ziel eines Schwarmangriffs sind

Angriffe auf Einheiten, die Ziel eines Schwarmangriffs sind, können auch die den Schwarmangriff durchführende Infanterie treffen. Wenn ein solcher Zielmech einen Torsotreffer erhält oder ein solches Zielfahrzeug einen Treffer in einer beliebigen Trefferzone, wird mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Wurf von 1 bis 4 nimmt die Infanterieeinheit keinen Schaden, und der Gesamtschaden des Treffers wird gegen die Trefferzone wirksam. Bei einem Wurf von 5 oder 6 trifft der Angriff die Infanterie.

Bei Gefechtsrüstungen erleidet ein zufällig ausgewählter Soldat Maximalschaden, bevor die Zieleinheit Schaden erleidet. Nur der nach Vernichtung des Soldaten verbleibende Schaden schlägt auf die Trefferzone durch. Bei konventionelle Infanterie wird der Schaden wie bei einem Angriff durch eine andere Infanterieeinheit wirksam (siehe *Schaden von anderen Infanterieeinheiten*, S. 216).

Schaden durch Schwarmangriffe

Kann sich die angreifende Infanterie am Mech festhalten, kann sie in der Waffeneinsatzphase der auf den erfolgreichen Schwarmangriff folgenden Runde ihre Armwaffen normal gegen den Mech einsetzen. Bei einem Schwarmangriff können nur Armwaffen einer Gefechtsrüstungseinheit eingesetzt werden.

Alle Angriffe treffen das Ziel in jedem Fall. Der Spieler teilt den Schaden mit 2W6 auf der der Bauart des angegriffenen Mechs (zwei- oder vierbeinig) entsprechenden Schwarmtrefferzonentabelle zu. Schwarmangriffsschaden bei Fahrzeugen wird auf einer zufällig ausgewählten Seitenspalte der *Bodenfahrzeug-Trefferzonentabelle* zugeteilt, bei aufgesetzten Luft-/Raum-Einheiten auf einer zufällig ausgewählten Seitenspalte der *Luft-/Raum-Trefferzonentabelle*.

Der Schaden durch einen Schwarmangriff entspricht dem maximalen Schadenswert aller in den Armen montierten Nicht-Raketen- und Nicht-Infanterieabwehrwaffen der angreifenden Einheit. Der Schaden durch Gefechtsrüstungseinheiten wird komplett gegen eine Trefferzone wirksam. Ein mit leichten Lasern ausgerüsteter Elementarstrahl in Sollstärke zum Beispiel richtet 15 Punkte Schaden in einer Trefferzone an, der gleiche Strahl ausgerüstet mit zwei leichten Lasern 30 Punkte Schaden.

Die Infanterieeinheit kann den Waffeneinsatz gegen den Zielmech in den folgenden Waffeneinsatzphasen fortsetzen, bis der Mech zerstört ist, er die Einheit abstreifen oder abschütteln kann oder die Infanterieeinheit den Schwarmangriff abbricht.

Kritische Treffer: Ein Schwarmangriff kann zu einem oder mehreren kritischen Treffer führen. Zusätzlich zur Feststellung des normalen Schadens würfelt der führende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer* (s. 124), auch wenn der Angriff keinen Schaden an der Internen Struktur verursacht hat. Falls Interne Struktur beschädigt wurde, wird dafür ein zusätzlicher Wurf fällig,

Vibrogreifklauen: Gefechtsrüstungseinheiten mit einer einzelnen Vibrogreifklaue richten bei einem Schwarmangriff 1 zusätzlichen Punkt Schaden an. Einheiten mit zwei Vibrogreifklauen richten 2 zusätzliche Schadenspunkte an.

Konventionelle Infanterie: Eine konventionelle Infanterieeinheit richtet ihren Normalschaden in 2-Punkt-Gruppen an und teilt ihn für jede Gruppe separat auf der *Schwarmangriff-Trefferzontabelle* oder der Trefferzonentabelle für den angegriffenen Fahrzeugtyp zu. Bei einem Schwarmangriff durch konventionelle Infanterie kommt es nur zu einem Wurf auf der Tabelle *Kritische Treffer*, falls die Interne Struktur der Zieleinheit beschädigt wird.

Transportierte Gefechtsrüstungen: Falls ein Zielmech oder -fahrzeug Gefechtsrüstungen transportiert, kann die einen Schwarmangriff durchführende Einheit statt des Mechs oder Fahrzeugs die transportierte Infanterieeinheit angreifen. Der Angreifer kann dazu beliebige verfügbare Waffen einsetzen und alle Modifikatoren für Zielbewegung und Gelände ignorieren.

SCHWARMANGRIFF-TREFFERZONENTABELLE

2W6	Zweibeiniger Mech	Vierbeiniger Mech
2	Kopf	Kopf
3	Torso Mitte (R)	Rechter Torso
4	Rechter Torso (R)	Torso Mitte (Rücken)
5	Rechter Torso	Rechter Torso (R)
6	Rechter Arm	Rechter Torso
7	Torso Mitte	Torso Mitte
8	Linker Arm	Linker Torso
9	Linker Torso	Linker Torso (R)
10	Linker Torso (R)	Torso Mitte (Rücken)
11	Torso Mitte (Rücken)	Linker Torso
12	Kopf	Kopf

TRUPPENTRANSPORTER

Infanterie kann im Spielverlauf im Innern beliebiger Nicht-Mecheinheiten transportiert werden, sofern die transportierende Einheit über einen gesondert ausgewiesenen Frachtraum verfügt. Die Transportkapazität einer Einheit ist auf die Tonnage ihres Frachtraums beschränkt. Die Tabelle *Generische konventionelle Infanterie* auf S. 213 und die Tabelle *Gefechtsrüstungsorganisation und -gewicht* auf S. 214 geben die Tonnage der verschiedenen Infanterieeinheiten an. Diese Tonnage gilt unverändert auch für Einheiten, die Verluste erlitten haben.

Rammen und Todessprung: Obwohl abgesetzte Infanterie erst auf die Karte gesetzt wird, nachdem alle anderen Einheiten ihre Bewegung beendet haben, können Mechs einen Rammangriff oder

Todessprung gegen einen Truppentransporter erklären, nachdem dieser seine Bewegung beendet hat.

Initiative und Stapelobergrenzen: Transportierte Infanterie fällt nicht unter die Initiativeregeln und zählt nicht gegen Stapelobergrenzen.

Da Infanterie in der Runde, in der sie abgesetzt wird, sich weder bewegen noch ihre Waffen einsetzen kann, fällt sie erst mit Beginn der nächstfolgenden Runde unter die Initiativeregeln, obwohl sie schon vorher auf dem Spielfeld steht.

Panzergrenadiere: Panzergrenadiere können nur von Großen Hilfsfahrzeugen, Raumbooten oder Raumschiffen nach diesen Regeln transportiert werden.

Mechs: Mechs können zwar bestimmte Infanterie transportieren, dafür gelten jedoch besondere Regeln. Siehe *Gefechtsrüstungs-Transport,* S. 227.

AUFNEHMEN

Um von einer Transporteinheit aufgenommen zu werden, muss eine Infanterieeinheit die Bewegungsphase (Boden) im selben Hexfeld wie der Transporter beginnen, und die Transporteinheit muss ihre Bewegung beendet haben. Die verfügbaren BP eines Truppentransporter werden durch den Transport von Infanterie nicht reduziert. Infanterie kann nicht nach diesen Regeln an Bord feindlicher Einheiten gehen.

Transportierte Infanterie darf keine Waffen einsetzen, nicht als Beobachter für indirekten Beschuss fungieren und außer dem Verlassen des Transporters keinerlei Aktion durchführen. Ausrüstung, deren Einsatz keine besondere Aktion erfordert wie der Störsender einer mit Wächter-ECM ausgerüsteten Gefechtsrüstungseinheit funktioniert auch während des Transports, so dass im Beispielsfall der Truppentransporters sich in der 1 Wabenfeld großen ECM-„Blase" befindet.

Wird ein Truppentransporter zerstört, besteht die Gefahr, dass auch transportierte Einheiten zerstört werden. Die folgenden Regeln behandeln diese Eventualität, aber die Tabelle *Folgen für Infanterie bei Zerstörung eines Truppentransporters* fasst die 1W6-Würfe in einem solchen Fall zusammen.

Große Hilfsfahrzeuge: Infanterieeinheiten können aus angrenzenden Feldern an Bord eines Großen Hilfsfahrzeugs gehen, diese Felder und die Infanterieeinheiten müssen sich aber auf demselben Level wie das Hilfsfahrzeug befinden.

Fahrzeugtransporter

Fahrzeuge müssen 1 BP pro aufgenommener Infanterieeinheit aufwenden. Hat ein Fahrzeug in einer Runde keine Bewegungspunkte zur Verfügung, kann es trotzdem eine einzelne Infanterieeinheit aufnehmen, aber nicht mehr.

Schaden durch Bewegung: Wenn ein Truppen transportierendes Fahrzeug durch einen Sturz, Rutschen, seitliches Abdriften, eine Kollision oder Versetzen Schaden nimmt, wird für jede transportierte Infanterieeinheit mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1 bis 4 erleidet die Einheit keinen Schaden, bei einer 5 oder 6 nimmt sie 1 Punkt Schaden. Handelt es sich um Gefechtsrüstungen, wird zufällig festgestellt, welcher Soldat den Schaden erleidet.

Kritischer Schaden: Kritische Treffer an einem Truppen transportierenden Fahrzeug kann verschiedene Auswirkungen auf die transportierte Infanterie haben. Für eine vollständige Liste möglicher kritischer Treffer und ihrer Folgen für transportierte Infanterieeinheiten, siehe *Kritische Treffer bei Bodengefechtsfahrzeugen* auf S. 193 des Kapitels *Gefechtsfahrzeuge*. (Für eine entsprechende Liste für Luft-/Raum-Einheiten – konventionelle Jäger, Hilfsflugzeuge und Hilfsluftschiffe – siehe *Kritische Treffer* auf S. 239 des Kapitels *Luft-/Raum-Einheiten*.)

Stapelobergrenzen: Falls überlebende Infanterieeinheiten am Ende der Phase, in der ihr Truppentransporter zerstört wurde, die Stapelobergrenzen verletzen, muss der führende Spieler sie entsprechend den folgenden Regeln in ein angrenzendes Feld versetzen:

- Es wird nur die geringstmögliche Anzahl von Infanterieeinheiten versetzt, um sicherzustellen, dass im Absturzfeld der Transporteinheit die Stapelobergrenzen nicht verletzt werden.
- Zuerst wird das angrenzende Hexfeld benutzt, das mit dem niedrigsten BP-Einsatz erreichbar ist, danach das mit dem zweitniedrigsten BP-Einsatz erreichbare und so weiter.
- Kann eine Infanterieeinheit auf Grund verbotenen Geländes, fehlender BP etc. kein angrenzendes Feld betreten und auch die Regeln für *Minimalbewegung* (S. 49) greifen nicht, wird die Einheit zerstört.

In dieser speziellen Situation darf sich Infanterie in der Runde, in der ihr Transporter zerstört wurde, normal bewegen und die Waffen einsetzen.

Senkrechtstarter-/BEF-Transporter

Für Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge gelten mit folgenden Abweichungen dieselben Regeln wie für andere Truppen transportierende Fahrzeuge. Ein Senkrechtstarter oder BEF kann Infanterie ohne Senkrechtstarter-BP nur am Boden (aufgesetzt)

FOLGEN FÜR INFANTERIE BEI ZERSTÖRUNG EINES TRUPPENTRANSPORTERS

	1W6	
Truppentransportertyp	**Überlebt**	**Zerstört**
Bodenfahrzeug	1–4	5–6
Senkrechtstarter/BEF*	1–3	4–6
Marine†		
Sprung-BP	1‡	2–6
Senkrechtstarter-BP	1–2	3–6
Unterwasser-BP	1–3	4–6
U-Boot†		
Unterwasser-BP	1	2–6
Luft-/Raum-Einheit*	1	2–6

* Nur, falls Senkrechtstarter/BEF/Luft-/Raum-Einheit den Absturz überlebt. Wird die Einheit im Flug zerstört, werden auch alle transportierten Einheiten zerstört.

† Alle anderen Infanterietypen werden in jedem Fall zerstört.

‡ Siehe *Sprung-BP* unter *Marinetransporter*, S. 224.

aufnehmen. Infanterieeinheiten mit Senkrechtstarter-BP können zu Beginn der Bewegungsphase (Boden) an Bord eines fliegenden Senkrechtstarters oder BEF gehen, wenn sie sich in derselben Wabe und auf derselben Bewegungshöhe befinden.

Wird ein Senkrechtstarter oder BEF in der Luft oder durch einen Absturz zerstört, werden auch alle transportierten Infanterieeinheiten zerstört. Hat die Transporteinheit einen Absturz überlebt, wird für jede transportierte Infanterieeinheit mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 hat die Infanterie überlebt und kann sich in der auf den Absturz folgenden Runde normal bewegen und ihre Waffen einsetzen. Bei einem Ergebnis von 4 bis 6 wird sie zerstört.

Marinetransporter

Für Marineeinheiten gelten mit folgenden Abweichungen dieselben Regeln wie für andere Truppen transportierende Fahrzeuge. Marineeinheiten verbrauchen pro aufgenommener Infanterieeinheit 2 BP, sofern die Infanterieeinheit nicht unter Einsatz von Senkrechtstarter- oder Sprung-BP an Bord geht. In diesem Fall verbraucht die Marineeinheit nur 1 BP pro Einheit. Infanterieeinheiten ohne Unterwasser-BP (UBP) können nur von Marineeinheiten aufgenommen werden, die sich zu Beginn der Bewegungsphase (Boden) der Infanterieeinheit in einem angrenzenden Wasserfeld aufhalten. In diesem Fall bewegt sich die Infanterie in das Feld der Marineeinheit und geht an Bord.

Transportschiffe können Infanterieeinheiten mit UBP mit Einsatz von 1 BP aufnehmen, sofern diese sich zu Beginn ihrer Bewegungsphase (Boden) in derselben Wabe und derselben Wassertiefe wie das Schiff aufhalten. Getauchte U-Boote können UBP-Infanterie im selben Feld auf derselben Wassertiefe nur unter Einsatz von 3 BP aufnehmen.

Wird ein Schiff auf eine andere Weise als durch einen kritischen Munitions- oder Treibstofftreffer zerstört, besteht eine Chance, dass transportierte Infanterieeinheiten mit Senkrechtstarter-, Sprung- oder Unterwasser-BP sich retten können (alle anderen Infanterieeinheiten werden zerstört). Für jede transportierte Infanterieeinheit dieser Typen wird mit 1W6 gewürfelt:

- **Sprung-BP:** Die Einheit überlebt bei einem Ergebnis von 1, aber nur, wenn sie das Schiff entsprechend den Regeln zum Absetzen sprungfähiger Infanterie (siehe unten *Absetzen*) verlassen kann. Falls nicht, wird sie zerstört, ebenso wie bei einem Wurfergebnos von 2 bis 6.
- **Senkrechtstarter-BP:** Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 überlebt die Einheit und wird in einer Bewegungshöhe 1 Level über der Wasserwabe auf der Karte platziert, in der das Schiff zerstört wurde. Bei einem Ergebnis von 3 bis 6 wird die Einheit zerstört.
- **Unterwasser-BP:** Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 überlebt die Einheit und wird an der Wasseroberfläche des Feldes platziert, in dem sich zuvor das Schiff befunden hat. Bei einem Ergebnis von 4 bis 6 wird die Einheit zerstört.

Wird ein getauchtes U-Boot auf eine andere Weise als durch einen kritischen Munitions- oder Treibstofftreffer zerstört, besteht eine Chance, dass transportierte Infanterieeinheiten mit UBP überleben (alle anderen Infanterieeinheiten werden zerstört). Für jede Infanterieeinheit mit UBP wird mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1 überlebt die Einheit und wird in derselben Wabe auf derselben Wassertiefe wie zuvor das zerstörte U-Boot platziert. Bei einem Ergebnis von 2 bis 6 wird die Einheit zerstört.

Für alle überlebenden Infanterieeinheiten gelten wie oben beschrieben die Stapelobergrenzen.

Luft-/Raum-Transporter

Luft-/Raum-Einheiten (Hilfsluftschiffe und Hilfsflugzeuge eingeschlossen) brauchen zur Aufnahme von Infanterieeinheiten keine Schubpunkte einzusetzen, müssen aber aufgesetzt haben. Die einzige Ausnahme sind Hilfsluftschiffe und Infanterieeinheiten mit Senkrechtstarter-BP, für die die obigen Regeln für Senkrechtstarter-Tranporter gelten.

Wird eine Luft-/Raum-Einheit in der Luft oder durch einen Absturz zerstört, werden auch alle transportierten Infanterieeinheiten zerstört. Hat die Transporteinheit einen Absturz überlebt, wird für jede transportierte Infanterieeinheit mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1 hat die Infanterie überlebt und kann sich in der auf den Absturz folgenden Runde normal bewegen und ihre Waffen einsetzen. Bei einem Ergebnis von 2 bis 6 wird sie zerstört.

ABSETZEN

Truppentransporter können Infanterieeinheiten nur am Ende ihrer Bewegung absetzen. Die Infanterie wird im selben Hexfeld wie der Transporter abgesetzt. Ein Absetzen ist nicht möglich, falls das Gelände für den Infanterietyp verboten ist oder ein Absetzen die Stapelobergrenze für das Feld verletzen würde. Außerdem kann pro Runde nur eine Infanterieeinheit in einem Hexfeld abgesetzt werden. In der Runde, in der sie abgesetzt wird, kann eine Infanterieeinheit sich weder bewegen noch die Waffen einsetzen. Für den Zielbewegungsmodifikator bei Angriffen auf die abgesetzte Einheit gilt deren Bewegung von 0 Feldern, nicht die Bewegung des Transporters.

Bodenfahrzeuge und Senkrechtstarter/BEF müssen 1 BP einsetzen, um eine Infanterieeinheit abzusetzen. Hat eine Transportereinheit 0 BP zur Verfügung, kann trotzdem 1 Infanterieeinheit (bei Großen Hilfsfahrzeugen 2 Einheiten) gemäß den Standardregeln abgesetzt werden.

Große Hilfsfahrzeuge und Landungsschiffe: Von Großen Hilfsfahrzeugen und Landungsschiffen transportierte Infanterieeinheiten werden in angrenzende Waben abgesetzt. Bei einem Großen Hilfsfahrzeug muss das Level des angrenzenden Hexfelds jedoch dem des Feldes entsprechen, in dem der Transporter sich befindet. Bei einem Landungsschiff darf der Höhenunterschied zum Hexfeld des Transporters maximal 2 Level betragen. In beiden Fällen muss die Infanterieeinheit in der Lage sein, das angrenzende Feld zu betreten (dies darf jedoch nach den Regeln für *Minimalbewegung* auf S. 49 erfolgen) und sie darf die Stapelobergrenzen in diesem Feld nicht verletzen.

BP-Reduktion: Wird die Bewegung eines Truppentransporters unterbrochen, z. B. weil ein Schweber seitlich abdriftet und Gelände oder ein Gebäude rammt, kann er keine Infanterie absetzen, selbst wenn er noch BP zur Verfügung hätte.

Absetzen durch Senkrechtstarter/BEF

Infanterieeinheiten mit Sprung-BP können von einem Senkrechtstarter/BEF ungeachtet der Bewegungshöhe im Flug abgesetzt werden. Die Infanterieeinheit wird in der Wabe des Senkrechtstarters auf dem Boden platziert. Gefechtsrüstungen, die ihre Raketenwerfer und/oder abnehmbare Waffentornister erst abwerfen müssen, um springen zu können, und dies im vorangehenden Verlauf des Spiels noch nicht getan haben, können nicht auf diese Weise abgesetzt werden. Ein Abwurf der Raketenwerfer an Bord des Transporters ist nicht möglich. Auch Infanterieeinheiten mit Senkrechstarter-BP können von einem Senkrechtstarter/BEF im Flug abgesetzt werden, sie werden auf gleicher Bewegungshöhe und in derselben Wabe wie der Transporter platziert.

Für Angriffe gegen von einem fliegenden Senkrechtstarter/BEF abgesetzte sprung- oder senkrechtstarterfähige Infanterie gilt eine Zielbewegung von 0 Feldern und ein zusätzlicher +1-Trefferwertmodiikator für den Sprung.

Absetzen durch Marinetransporter

Mit den folgenden Ausnahmen muss eine Infanterie transportierende Marineeinheit zum Absetzten einer Infanterieeinheit 2 BP einsetzen, außer die Infanterie setzt dabei Sprung- oder Senkrechtstarter-BP ein. In diesem Fall muss der Transporter nur 1 BP pro abgesetzter Einheit aufwenden.

Nur über Boden-BP verfügende Infanterieeinheiten können von einem Marinetransporter nur abgesetzt werden, wenn dieser sich auf der Wasseroberfläche an ein Landfeld desselben Höhenlevels angrenzend befindet. In diesem Fall zieht die Infanterieeinheit auf das Landfeld. Verfügt die Infanterieeinheit nicht über genügend BP für diese Bewegung, kann sie mit Hilfe der Regeln für *Minimalbewegung* (S. 49) von Bord gehen, vorausgesetzt, das Landfeld enthält kein für die Infanterie verbotenes Gelände.

Infanterieeinheiten mit Unterwasser-BP können von einer Marineeinheit auch in ein Wasserfeld abgesetzt werden. Sie werden in derselben Wabe und derselben Wassertiefe wie die Transportereinheit platziert. Tauchende U-Boote müssen 3 BP aufwenden, um eine UBP-Infanterieeinheit auf diese Weise abzusetzen.

Infanterieeinheiten mit Senkrechtstarter-BP können von einer an der Wasseroberfläche befindlichen Marineeinheit in einem Wasserfeld abgesetzt werden, das an kein Landfeld angrenzt. Sie werden im selben Feld wie die Marineeinheit in einer ein Level höheren Bewegungshöhe platziert. Infanterieeinheiten mit Sprung-BP können unter denselben Bedingungen abgesetzt werden, sofern sie (unter Berücksichtigung möglicher Höhenunterschiede) über ausreichende Sprung-BP verfügen, um ein Landfeld mit für sie nicht verbotenem Gelände zu erreichen. Die Infanterieeinheit bewegt sich zu dem mit den wenigsten BP erreichbaren Landfeld. Erfüllen mehrere Hexfelder diese Bedingung, kann der führende Spieler eines von ihnen frei wählen. Gefechtsrüstungen, die ihren Raketenwerfer erst abwerfen müssen, um springen zu können, und dies im bisherigen Verlauf des Spiels noch nicht getan haben, können dies jetzt tun. Der führende Spieler erklärt dazu den Abwurf des Raketenwerfers und streicht ihn auf dem Datenbogen ab.

Für Angriffe gegen in einer Wasserwabe abgesetzte Infanterieeinheiten mit UBP gelten keine zusätzlichen Modifikatoren. Für Angriffe gegen von einem Marinetransporter abgesetzte sprung- oder senkrechtstarterfähige Infanterie, die sich nicht mit Boden-BP in ein angrenzendes Feld begibt, gilt eine Zielbewegung von 0 Feldern und ein zusätzlicher +1-Trefferwertmodiikator für den Sprung.

Absetzen durch Luft-/Raum-Transporter

Ein Luft-/Raum-Transporter kann Infanterieeinheiten nur absetzen, nachdem er aufgesetzt hat. Für aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten gelten je nach Typ die Regeln für Fahrzeuge, Große Hilfsfahrzeuge oder Landungsschiffe, allerdings braucht die Transportereinheit keine BP aufzuwenden, um Infanterie abzusetzen.

Eine Ausnahme ist der Transport von Infanterieeinheiten mit Sprung- oder Senkrechtstarter-BP an Bord von konventionellen Jägern, Hilfsflugzeugen und Hilfsluftschiffen. Die Transportereinheit muss sich in Flughöhe 1 (im Tiefflug) bewegen. Bewegt sich der Transporter auf einer Troposphärenkarte, werden Infanterieeinheiten mit Sprung-BP am Ende seiner Bewegung in Hexfeld 0909 der Geländekarte platziert, die dem Troposphärenkartenfeld entspricht, in dem sich die Transportereinheit befindet. Enthält dieses Hexfeld für eine so abgesetzte Infanterieeinheit verbotenes Gelände, wird die Einheit zerstört. Infanterie mit Senkrechtstarter-BP werden im selben Hexfeld platziert, allerdings auf Bewegungshöhe 10. Bewegt sich die Transportereinheit nach den Regeln für *Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten* (siehe S. 91), werden die Infanterieeinheiten in dem Feld der Karte platziert, in dem der Transporter seine Bewegung beendet. Auch hier wird Infanterie mit Sprung-BP zerstört, falls dieses Feld für sie verbotenes Gelände enthält. In beiden Fällen braucht die Transporter-Einheit keine BP für das Absetzen der Infanterie aufzuwenden.

Im abgebildeten Beispiel für das Absetzen von Infanterie hat Mario mehrere Transporteinheiten auf der Karte Archipel #1, *die Infanterie absetzen wollen.*

In Feld A befindet sich ein umgebautes Monitor-*Patrouillenboot (BP Reisegeschwindigkeit 3, BP Höchstgeschwindigkeit 5) mit je einem Strahl Elementaren in Standard-,* Sylph-, Gnome- *und* Undine-*Gefechtsrüstung. In der Bewegungsphase hat Mario erklärt, dass es sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegt, und 1 BP verbraucht, um den* Monitor *nach Feld A zu bewegen. Dadurch verbleiben ihm noch 4 BP zum Absetzen der Infanterie. Der* Sylph-*Strahl kann Senkrechtstarter-BP einsetzen und verbraucht dadurch nur 1 BP des Transporters. Mario hält fest, dass die* Sylph-*Einheit sich in Bewegungshöhe 1 in Feld A befindet. Die Einheit Standard-Elementare ist sprungfähig und benötigt ebenfalls nur 1 BP des Monitor, um abgesetzt zu werden. Sie kann sich jedoch nicht nach Feld 1 oder 2 bewegen, da deren Level höher liegt als die Sprung-BP der Elementare plus dem Level des Transporters. Die Elementare können nur in Feld 3 springen. Die Einheit hätte genug Sprung-BP für Feld 4, aber da Feld 3 näher ist, muss sie die Bewegung hier beenden. Das Absetzen der über Unterwasser-BP verfügenden Undine-Einheit benötigt 2 BP. Sie wird auf der Wasseroberfläche von Feld A platziert. Damit hat der Monitor seine verfügbaren BP verbraucht und kann die verbleibende* Gnome-*Einheit nicht mehr absetzen. Das wäre aber ohnehin nicht möglich gewesen, da* Gnome *weder über Senkrechtstarter-, noch über Unterwasser-BP verfügen und ihre 2 Sprung-BP nicht ausreichen, um eines der Landfelder zu erreichen.*

Auf Bewegungshöhe 5 in Feld B will ein Anhur-*Transporthubschrauber der Frachtvariante (BP Reisegeschwindigkeit 8, BP Höchstgeschwindigkeit 12) je einen Strahl Standard- und Sylph-Elementare absetzen. In der Bewegungsphase hat Mario erklärt, dass der* Anhur *sich mit Reisegeschwindigkeit bewegt, und 5 BP eingesetzt, um Feld B zu erreichen. Damit verbleiben noch 3 BP zum Absetzen der Infanterie. Mario verbraucht 1 BP zum Absetzen der senkrechtstarterfähigen* Sylphs *und notiert, dass sie sich auf Bewegungshöhe 5 in Feld B befinden. Der Elementarstrahl verfügt über die notwendige Sprungfähigkeit, um sich vom Transporthubschrauber absetzen zu lassen, aber das Gelände in Feld B ist für ihn verboten, da Infanterie keine Wasserwabe betreten darf. Also kann der* Anhur *ihn in dieser Runde nicht absetzen.*

Schließlich hält sich in Feld C noch ein Hilfsflugzeug vom Typ King Karnov *(BP Reisegeschwindigkeit 3, Höchstgeschwindigkeit 5) auf, das acht Züge motorisierte Infanterie befördert. In der Bewegungsphase hat Mario erklärt, dass es sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegt, und 2 BP eingesetzt, um in Feld C zu landen. Dem* King Karnov *bleiben 3 BP zum Absetzen der Infanterie. Da es sich um ein Großes Hilfsflugzeug handelt, hat Mario beim Platzieren der Truppen erheblich mehr Möglichkeiten als sonst. Pro abgesetzter Einheit ist nur 1 BP notwendig, also verbraucht er die verfügbaren 3 BP, um zwei Einheiten Infanterie in Feld 6 und eine in Feld 7 zu platzieren. Falls der* King Karnov *in der folgenden Runde in Feld C bleibt, kann er nur noch eine Infanterieeinheit in Feld 7 absetzen, es sei denn, die drei in dieser Runde abgesetzten Einheiten motorisierte Infanterie bewegen sich zuerst und verlassen die Felder 6 und 7. Feld 6 enthält bereits zwei eigene Infanterieeinheiten, Feld 5 ist eine Wasser-*

wabe und für Infanterie verboten, und in die Felder 8, 9 und 10 kann er keine Einheiten absetzen, weil ein Höhenunterschied besteht.

Wäre der King Karnov *bei der Landung in Feld C abgestürzt und die gesamte Infanterie an Bord hätte überlebt, müsste Mario die Infanterie am Ende der Bewegungsphase verteilen, um die Stapelobergrenzen einzuhalten. Feld 6 ist mit dem geringsten BP-Aufwand erreichbar, also würde er als Erstes zwei Infanterieeinheiten dorthin ziehen. Anschließend könnte er zwei Infanterieeinheiten nach Feld 7 ziehen, und eine Infanterieeinheit könnte zusammen mit dem King Karnov in Feld C bleiben. Damit blieben Mario noch drei Züge motorisierte Infanterie, die er nicht verteilen könnte, weil sie entweder die Stapelobergrenze verletzen würden oder das verfügbare Hexfeld nicht betreten dürften. Diese drei Einheiten würden zerstört, und ihm blieben noch fünf Einheiten Infanterie für die nächste Runde.*

GEFECHTSRÜSTUNGS-TRANSPORT

Gefechtsrüstungen sind für die enge Zusammenarbeit mit OmniMechs und OmniFahrzeugen ausgebildet. Der Torso eines OmniMechs ebenso wie Seiten und Heck eines OmniFahrzeugs verfügen über Haltegriffe für bis zu sechs Gefechtsrüstungen. Wenn im Folgenden von Gefechtsrüstungen transportierenden Einheiten gesprochen wird, ist immer ein Transport nach diesen Regeln an der Außenhaut gemeint.

Während des Transports am Rumpf eines Omnis befindet sich jeder einzelne Gefechtsrüstungs-Soldat in einer bestimmten Trefferzone. Diese Trefferzone verändert sich nicht, gleichgültig, wie viele Soldaten im Spielverlauf eliminiert werden, wie oft eine Einheit von einem Omni aufgenommen und abgesetzt wird usw. Auf dem Gefechtsrüstungs-Datenbogen ist jeder Soldat mit einer Ziffer von 1 bis 6 durchnummeriert. Diese Kennziffer zeigt an, wo auf dem Omni er transportiert wird, wie auf der Gefechtsrüstungs -Transporttabelle angegeben. Gefechtsrüstungen werden von einem Omni auf die gleiche Weise aufgenommen und abgesetzt wie konventionelle Infanterie von einem Bodenfahrzeug (siehe S. 223).

INFANTERIE-ABSETZTABELLE

Truppentransportertyp	BP-Verbrauch pro abgesetzter Einheit
Bodenfahrzeug	1 BP
Senkrechtstarter/BEF	1 BP*
Schiff	2 BP†
U-Boot	3 BP‡
Luft-/Raum-Einheit	0 BP§

* Ohne Sprung- oder Senkrechtstarter-BP kann eine Infanterieeinheit eine fliegende Einheit nicht verlassen. Der sie transportierende Senkrechtstarter verbraucht 1 BP pro abgesetzter Infanterieeinheit mit Sprung- oder Senkrechtstarter-BP.

† Falls die abgesetzte Einheit Sprung- oder Senkrechtstarter-BP einsetzt, verbraucht der Truppentransporter nur 1 BP pro abgesetzter Einheit (siehe *Absetzen durch Marinetransporter*, S. 225).

‡ Nur falls unter Wasser und die Infanterieeinheit verfügt über Unterwasser-BP. An der Oberfläche gelten für U-Boote dieselben Regeln wie für Schiffe.

§ Kann, mit Ausnahme von Hilfsluftschiffen, keine Einheiten im Flug absetzen. Für aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten gelten beim Absetzen von Infanterie je nach Typ die Regeln für Fahrzeuge, Große Hilfsfahrzeuge oder Landungsschiffe.

• INFANTERIE ABSETZEN •

Angriffe durch Transporteinheiten: Ein Omni kann keine Waffe einsetzen, die in einer Trefferzone montiert ist, die einen Soldaten transportiert. Waffen mit Bauteilzeilen in mehr als einer Trefferzone können nicht eingesetzt werden, wenn in einer oder mehreren davon ein Soldat transportiert wird. Ein OmniFahrzeug kann jedoch in jedem Fall im Geschützturm montierte Waffen einsetzen.

Magnetklammern: Mit Magnetklammern ausgerüstete Gefechtsrüstungen können von normalen Mechs und Fahrzeugen (außer Senkrechtstartern/BEF) nach denselben Regeln wie für Omni-Einheiten transportiert werden. Luft-/Raum-Einheiten einschließlich Hilfsflugzeugen und Hilfsluftschiffen können dies in keinem Fall.

Transportkapazität: Mechs ebenso wie Fahrzeuge mit Ausnahme von Großen Hilfsfahrzeugen können maximal eine Gefechtsrüstungseinheit an der Außenhaut transportieren. Große Hilfsfahrzeuge können bis zu zwei Einheiten Gefechtsrüstungen transportieren. Die Soldaten der beiden Einheiten werden wie auf der Gefechtsrüstungs-Transporttabelle angegeben platziert.

BP-Reduktion: Der Bewegungsrahmen von Omnis wird durch den Transport von Gefechtsrüstungen nicht gesenkt. Normalen Einheiten, die Gefechtsrüstungen mit Magnetklammern transportieren, wird 1 BP Gehen/Reisegeschwindigkeit abgezogen. Dieser BP-Verlust erfolgt sofort. Hat ein Nicht-Omni-Transporter für die laufende Bewegungsphase nur noch 1 BP zur Verfügung, kann er keine Gefechtsrüstungen aufnehmen.

Transportpositionen auf OmniMechs und OmniFahrzeugen

Eine sechsköpfige Gefechtsrüstungseinheit besetzt alle Torsotrefferzonen an Front und Rücken eines OmniMechs und bei einem OmniFahrzeug beide Seiten und Heck mit je zwei Mann. Eine fünfköpfige Gefechtsrüstungseinheit besetzt an einem OmniMech alle Torsotrefferzonen mit Ausnahme der Torsomitte und bei einem OmniFahrzeug

die beiden Seiten mit je zwei und das Heck mit einem Mann. Eine vierköpfige Gefechtsrüstungseinheit besetzt an einem Omni-Mech den linken und rechten Seitentorso in Front und Rücken, und bei einem Fahrzeug beide Seiten mit je zwei Mann. Diese Angaben gelten für die Sollstärke der Einheit. Siehe die Gefechtsrüstungs -Transporttabelle.

Munitionsabwurf: Ein Mech mit Gefechtsrüstungen an der Außenseite einer Rückentrefferzone oder ein Fahrzeug mit Gefechtsrüstungen am Heck können keine Munition abwerfen.

Sturz und Hinlegen

Scheitert der Pilotenwurf für einen Mech, der Gefechtsrüstungen transportiert, und er stürzt, gelten die Regeln für *Stürze/Zu Boden werfen* unter *Schwarmangriffe*, S. 220. Legt sich ein Mech absichtlich hin, während er Gefechtsrüstungen transportiert, werden diese nicht abgeschüttelt und nehmen keinen Schaden.

Rutschen und seitliches Abdriften

Kollidiert eine rutschende Einheit mit einer Gefechtsrüstungen transportierenden Einheit, verlieren diese dadurch nicht den Halt. Auch von einem rutschenden oder seitlich abdriftenden Fahrzeug transportierte Gefechtsrüstungen erleiden keinen Schaden, es sei denn, es rammt ein Gebäude (siehe unten).

Gefechtsrüstungen werden jedoch abgeschüttelt, wenn ein Mech ins Rutschen gerät, da der Mech dabei stürzt.

Gebäude

Wenn eine Gefechtsrüstungen transportierende Einheit ein Gebäudefeld betritt, wird mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 erleidet die Infanterieeinheit einen Treffer von 1W6 Schadenspunkten, behält ihre Position jedoch bei. Bei einem Ergebnis von 4 bis 6 stürzt die Infanterie in das Gebäudefeld und nimmt 2W6 Punkte Schaden. In beiden Fällen wird der Schaden wie durch einen Infanterieangriff verteilt (in 2er-Gruppen und in voller Höhe). Die Gefechtsrüstungen können sich für den Rest der Runde weder bewegen noch ihre Waffen einsetzen. Ist das Gelände der Wabe, in die eine Infanterieeinheit stürzt, für diese Einheit verboten, wird die Einheit zerstört.

GEFECHTSRÜSTUNGS-TRANSPORTTABELLE

Kennziffer	Mech	Fahrzeug	Großes Hilfsfahrzeug*
1	Rechter Torso	Rechte Seite	Rechte Seite (1/2)
2	Linker Torso	Rechte Seite	Rechte Seite (1/2)
3	Rechter Torso (Rücken)	Linke Seite	Linke Seite (1/2)
4	Linker Torso (Rücken)	Linke Seite	Linke Seite (1/2)
5	Torsomitte (Rücken)	Heck	Heck (1/2)
6	Torsomitte	Heck	Heck (1/2)

* (1/2) steht für zwei Gefechtsrüstungseinheiten.

Unabsichtliches Betreten: Betritt eine Gefechtsrüstungen transportierende Einheit unabsichtlich, beispielsweise rutschend, ein Gebäudefeld, wird die Infanterie abgeschüttelt und erleidet Schaden wie oben bei einem Wurf von 4 bis 6.

Angriffsschaden bei transportierten Soldaten

Erleidet eine Gefechtsrüstungen transportierende Einheit einen Treffer in einer Trefferzone, in der sich ein Soldat befindet, wird mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Wurf von 1 bis 4 nimmt der Soldat keinen Schaden, und der Gesamtschaden des Treffers wird gegen die Trefferzone wirksam. Bei einem Wurf von 5 oder 6 trifft der Angriff den Soldaten, und nur der nach der Zerstörung des Soldaten verbleibende Schaden schlägt auf die Trefferzone durch. Ein gezielter Angriff auf von einem Mech oder Fahrzeug transportierte Gefechtsrüstung ist nicht möglich. Sie können nur durch einen erfolgreichen Angriff auf ihre Transporteinheit zu Schaden kommen.

Wird eine Trefferzone zerstört, werden auch alle auf dieser Trefferzone (in Front und Rücken) transportierte Gefechtsrüstungen zerstört. Wird die gesamte Transportereinheit zerstört, wird mit 1W6 ausgewürfelt, ob die Gefechtsrüstungen überleben. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 überlebt die Einheit (mit Ausnahme von Soldaten auf zerstörten Trefferzonen), bei einer 3 bis 6 wird sie ebenfalls zerstört. Eine überlebende Infanterieeinheit wird in dem Hexfeld platziert, in dem ihre Transportereinheit zerstört wurde, und darf sich in der folgenden Runde normal bewegen und ihre Waffen einsetzen. Ihr Zielbewegungsmodfikator für die laufende Runde entspricht dem des zerstörten Transporters. Wurde der Transporter in einem Feld zerstört, dessen Gelände für die Infanterie verboten ist, wird die Infanterie zerstört.

Mehrere Soldaten in einer Trefferzone: Bei der Schadensermittlung für eine Trefferzone, in der mehr als ein Soldat transportiert wird (nur bei Fahrzeugen möglich), wird für jeden Soldaten mit 1W6 ausgewürfelt, ob er getroffen wird oder nicht. Der führende Spieler entscheidet, für welchen Soldaten er zuerst würfelt.

SONSTIGE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Falls der Hardware-Handbuch-Eintrag oder der Datenbogen einer Einheit angeben, dass sie über im Folgenden vorgestellte Ausrüstung verfügt, kann dies den Spielverlauf entscheidend beeinflussen. Die Spieler sollten daher vor Beginn des Spiels die Daten der Einheit überprüfen und sich mit den entsprechenden Zusatzregeln vertraut machen.

Fortschrittliche Waffen und Ausrüstung: Ist eine Einheit mit Waffen und/oder Ausrüstung bestückt, die weder hier noch auf den *Waffen- und Ausrüstungstabellen* ab S. 303 zu finden ist, ist das fragliche System entweder zu fortschrittlich für ein Turnierspiel nach Standardregeln und wird gesondert im Regelbuch *Tactical Operations* behandelt, oder es hat keine direkte Auswirkung auf das **BattleTech**-Spiel und ist nur für die Konstruktion relevant. Waffen und Ausrüstung dieser Art werden im *TechManual* behandelt.

BEAGLE-SONDE, LEICHTE

Für diese Ausrüstung gelten die Regeln für Beagle-Sonden auf S. 129.

BOMBENHALTERUNG

Ein Angriff mit einer Bombenhalterung darf nur gegen das Hexfeld erklärt werden, in dem sich die Einheit aufhält, und nur, wenn die angreifende Gefechtsrüstungseinheit sich in einer Bewegungshöhe eine Levelstufe über dem Höhenlevel des Feldes befindet. Der einzige anwendbare Trefferwertmodifikator ist der Modifikator für Angreiferbewegung.

Gelingt der Trefferwurf, wird der Angriff als Splitterbombenangriff (siehe *Splitterbomben*, S. 246, im Kapitel *Luft-/Raum-Einheiten*) mit einem Schadenswert von 2 x der Anzahl aktiver Soldaten in der Einheit behandelt und der Schaden in 5er-Gruppen zugeteilt.

Schlägt der Trefferwurf fehl, schlägt der Angriff in einem auf dem *Streudiagramm Sturzkampfbombardement* (S. 245) ermittelten angrenzenden Hexfeld ein.

Wegwerfwaffe: Eine Bombenhalterung ist eine Wegwerfwaffe. Sie kann im Spielverlauf nur ein einziges Mal eingesetzt werden.

GREIFKLAUEN

Die im Folgenden vorgestellten Greifklauen haben die beschriebenen Auswirkungen im Spiel. Sie sind normalerweise auf Datenbögen und in Hardware-Handbuch-Einträgen verzeichnet.

Gepanzerte Handschuhe

Für humanoide leichte Exoskelette und LMoR (Leichte Motor-Rüstungen, das militärische Äquivalent eines Exoskeletts) mit zwei gepanzerten Handschuhen gelten die Transportregeln für Gefechtsrüstungen (siehe S. 227), sie können Mechabwehrangriffe (S. 219) durchführen und Infanterieabwehrwaffen einsetzen (siehe *Gefechtsrüstungen*, S. 217).

Kampfklauen/Schwere Kampfklauen

Humanoide mittelschwere und leichte Gefechtsrüstungen ebenso wie LMoR und Exoskelette mit mindestens einer Kampfklaue oder schweren Kampfklaue können Mechabwehrangriffe durchführen. Humanoide schwere, mittelschwere und leichte Gefechtsrüstungen ebenso wie LMoR und Exoskelette mit mindestens einer solchen Klaue können sich nach den Transportregeln für Gefechtsrüstungen transportieren lassen (S. 227).

Lastarme

Lastarme haben nur beim Einsatz der Frachttransport-Regeln im Kapitel *Szenarien erstellen* (S. 261) einen Spieleffekt.

Magnetgreifklauen

Für Gefechtsrüstungen mit magnetischen Greifklauen gilt ein –1-Modifikator für den Trefferwurf bei einem Schwarmangriff (siehe *Schwarmangriffe*, S. 220), und ein +1-Modifikator auf den Pilotenwurf für die Zieleinheit bei Versuchen, sie nach einem erfolgreichen Schwarmangriff abzustreifen oder abzuschütteln.

Standardgreifklauen

Humanoide mittelschwere und leichte Gefechtsrüstungen ebenso wie LMoR und Exoskelette mit zwei Standardgreifklauen können Mechabwehrangriffe durchführen. Humanoide schwere, mittelschwere und leichte Gefechtsrüstungen ebenso wie LMoR und Exoskelette mit mindestens einer Standardgreifklaue können sich nach den Transportregeln für Gefechtsrüstungen transportieren lassen.

Vibrogreifklauen

Gefechtsrüstungen mit Vibrogreifklauen (Greifklauen mit einer zusätzlichen, häufig einfahrbaren Vibroklinge) richten bei Schwarm- und Beinangriffen (siehe *Mechabwehrangriffe*, S. 219) zusätzlichen Schaden an. Außerdem können damit ausgerüstete Gefechtsrüstungen eine zusätzliche Nahkampfattacke gegen feindliche Infanterieeinheiten im selben Hexfeld ausführen (siehe *Gefechtsrüstungen*, S. 217).

KOMPAKT-NARC

Diese Ausrüstung verhält sich mit den folgenden Ausnahmen wie unter NARC-Raketenboje (S. 136) beschrieben:

Es können nur Standard-NARC-Bojen verschossen werden.

Anders als bei normalen Gefechtsrüstungs-Waffen kann an Stelle einer Salve der Einheit jeder einzelne Soldat eine NARC-Boje verschießen. Trotzdem kann die Einheit pro Runde nur ein Ziel mit NARC angreifen.

MAGNETKLAMMERN

Mit Magnetklammern ausgerüstete Gefechtsrüstungen, können, sofern sie die Standardbedingungen für Gefechtsrüstungs-Transport erfüllen, von normalen BattleMechs und Fahrzeugen wie von Omni-Einheiten aufgenommen und abgesetzt werden (siehe *Gefechtsrüstungs-Transport*, S. 227).

MAGNETMINEN

Beginnt eine mit Magnetminen ausgerüstete Einheit die Waffeneinsatzphase im selben Feld wie ein Mech, ein Fahrzeug oder eine aufgesetzte Luft-/Raum-Einheit, kann sie an Stelle eines Waffeneinsatzes eine oder mehrere Magnetminen schleudern. Anders als bei einem normalen Waffeneinsatz entscheidet der führende Spieler, wie viele Soldaten der Einheit Minen schleudern und streicht den Munitionsverbrauch bei den einzelnen Gefechtsrüstungen ab. Wird ein Soldat getötet, bevor er all seine Minen eingesetzt hat, sind die nicht eingesetzten Minen verloren. Ein Soldat kann mehrere Magnetminen mitführen, aber nur eine pro Runde schleudern.

Der Basistrefferwert für einen Magnetminenwurf ist 8 und wird normal für Zielbewegung und Gelände modifiziert. Ist der Angriff erfolgreich, wird auf der mit der Anzahl Minen schleudernder Soldaten übereinstimmenden Spalte der *Streutreffer-Tabelle* ausgewürfelt, wie viele Minen am Ziel haften bleiben. Die Minen treffen in jedem Fall die Torsomitte eines Mechs, die Frontseite eines Fahrzeugs oder den Bug eines aufgesetzten Jägers. Pro Mine nimmt das Ziel 4 Punkte Schaden.

Zusätzlich zu den 4 Punkten Schaden würfelt der Angreifer für jede am Ziel haftende Mine mit 2W6 auf der Tabelle Kritische Treffer. Bei einem Ergebnis von 7 oder weniger erleidet das Ziel nur die normalen 4 Punkte Schaden. Falls der Angriff zu einem oder mehreren kritischen Treffern führt, werden diese normal aufgelöst. Falls der normale Schaden einer Mine die Interne Struktur des Ziels beschädigt, führt dies zu einem weiteren, separaten Wurf auf der Tabelle Kritische Treffer.

RÜSTUNGEN

Die im Folgenden aufgeführten Rüstungsarten haben die beschriebenen Auswirkungen im Spiel. Sie sind normalerweise auf Datenbögen und in Hardware-Handbuch-Einträgen verzeichnet. Alle Modifikatoren gelten zusätzlich zum normalen Zielbewegungsmodifikator.

Einfache/Prototyp-Tarnkappenrüstung

Für Angriffe gegen eine Einheit mit einfacher oder Prototyp-Tarnkappenrüstung gilt ein zusätzlicher Trefferwertmodifikator von +1 auf mittlere und +2 auf weite Entfernung.

Feuerfeste Rüstung
Angriffe mit Hitzewaffen (siehe *Waffen und Ausrüstung*, S. 113) gegen eine Einheit mit feuerfester Panzerung verursachen keinen Schaden.

Mimetikrüstung
Für Angriffe gegen eine Einheit mit Mimetikpanzerung gilt ein zusätzlicher Trefferwertmodifikator abhängig von der Anzahl Hexfelder, die die Zieleinheit in der laufenden Runde betreten hat: +3 für 0 Felder, +2 für 1 Feld, +1 für 2 Felder, ±0 für 3 Felder oder mehr.

Tarnkappenrüstung
Für Angriffe gegen eine Einheit mit Tarnkappenpanzerung gilt ein zusätzlicher Trefferwertmodifikator von +1 auf kurze, +1 auf mittlere und +2 auf weite Entfernung.

Verbesserte Tarnkappenrüstung
Für Angriffe gegen eine Einheit mit verbesserter Tarnkappenpanzerung gilt ein zusätzlicher Trefferwertmodifikator von +1 auf kurze, +2 auf mittlere und +3 auf weite Entfernung.

SPEZIALMUNITION
Gefechtsrüstungen mit Standard-KSR/LSR-Werfern können diese folgenden Spezialraketen abfeuern. Sofern eine Gefechtsrüstung mehr als einen Schuss Munition mitführen kann, notiert der führende Spieler auf dem Datenbogen der Einheit deutlich, wie viele Schuss welcher Munitionsarten die Einheit mitführt. Dabei kann er eine beliebige Kombination aus Standard- und Spezialmunition wählen, solange sie die Munitionskapazität der Einheit nicht übersteigt.

Infernoraketen
Für Infernos einsetzende Gefechtsrüstungen gelten alle Standardregeln für diese Spezialmunition (siehe *Infernoraketen*, S. 140). Zusätzlich muss der führende Spieler, wenn ein Gefechtsrüstungs-Soldat ohne feuerfeste Rüstung, der Infernos mitführt, eliminiert wird (egal wie), sofort mit 2W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 8 oder mehr explodiert die Infernomunition und alle Einheiten im selben Hexfeld erleiden Infernotreffer entsprechend der Anzahl der explodierenden Raketen.

Waffenart: Standard-KSR

Technologie: Innere Sphäre oder Clan

Mehrzweckraketen
Mehrzweckraketen können von einer in Wassertiefe 1 stehenden Gefechtsrüstungseinheit sowohl als normale Raketen gegen eine nicht untergetauchte Einheit oder als Torpedos (siehe unten) abgefeuert werden. Beim Einsatz als normale Raketen wird die Sichtlinie zum Ziel ermittelt, als ob die Gefechtsrüstungen ein Level über die Wasseroberfläche aufragt. Es gelten alle normalen anwendbaren Modifikatoren. Feindliche Einheiten können Gefechtsrüstungen, die einen Angriff dieser Art durchführen, nur angreifen, wenn sie tauchen und eine freie Sichtlinie zur Gefechtsrüstungseinheit haben.

Waffenart: Standard-KSR

Technologie: Clan

Torpedos
Torpedos verwenden dieselben Werte wie die normalen KSR, LSR oder MSR der Gefechtsrüstungseinheit, können aber nur aus und in Waben der Wassertiefe 1+ abgefeuert werden, und die Sichtlinie zum Ziel darf nur durch Waben der Wassertiefe 1+ führen.

Waffenart: Standard KSR/LSR

Technologie: Innere Sphäre oder Clan

TARNSYSTEM
Für Angriffe gegen eine Einheit mit Tarnsystem gilt ein zusätzlicher Trefferwertmodifikator abhängig von der Anzahl Hexfelder, die die Zieleinheit in der laufenden Runde betreten hat: +2 für 0 Felder, +1 für 1 Feld, ±0 für 2 Felder oder mehr.

UNTERSTÜTZENDE WAFFEN
Nur ein Soldat einer Gefechtsrüstungseinheit, und zwar Soldat #1, darf eine unterstützende Waffe tragen. Bis dieser Soldat eliminiert ist, darf die Einheit zusätzlich zu ihrer normalen Bewaffnung diese unterstützende Waffe einsetzen.

Dies ist die einzige Ausnahme von der Regel, dass alle Mitglieder einer Gefechtsrüstungseinheit die identische Bewaffnung haben müssen.

VERBESSERTE SENSOREN
Diese Ausrüstung funktioniert nach denselben Regeln wie eine Beagle-Sonde (S. 129), allerdings mit einer Reichweite von 2 Hexfeldern.

WÄCHTER-ECM
Diese Ausrüstung funktioniert nach denselben Regeln wie die Wächter-ECM-Phalanx (S. 142), allerdings nur in dem Hexfeld, in dem sich die Einheit aufhält.

ZES, LEICHTES
Für diese Ausrüstung gelten dieselben Regeln wie für das Zielerfassungssystem (ZES) (S. 143), allerdings mit Reichweite 3/6/9.

SCHUTZENGEL

Jason Schmetzer

SCHUTZENGEL
Jason Schmetzer
Im Orbit um Thule
Geisterbären-Dominium
15. September 3060

Sterncommander Marko rollte den *Xerxes* nach Backbord, und der weißstreifig braune Globus Thules schob sich vor dem Kanzeldach in Sicht. Sein Stern und er hingen zweihundert Kilometer über der Fresdonwüste. Er reckte den Hals und schaute hoch. Nicht einmal sein genetisch perfekten Augen konnten über diese Entfernung die tief unter ihnen tobende Schlacht sehen. Seine Finger wanden sich ärgerlich um die Steuerknüppel. Vielleicht kamen Schneeraben besser mit dem Warten klar. Er kannte die Berechnungen so gut wie die Raben. Er wusste, dass er auf ein Fenster warten musste.

»Sterncommander«, meldete sich sein Flügelmann. »Dreißig Sekunden bis zum Eintauchen.«

Marko zog den Jäger zurück in die vorherige Position. Auf der Taktikanzeige vergewisserte er sich der exakten Position aller zehn Maschinen des Sterns. Jeder *Xerxes* war genau da, wo er sein sollte. Lucien hing an seiner Seite, die anderen folgten leicht versetzt über eine Distanz von fast einem Kilometer. Marko nickte, blickte auf die Uhr und schaltete das Kommgerät auf die Sternfrequenz.

»Fünnefundzwanzig Sekunden, Rote Bären. Genau jetzt halten unsere Elementare gegen stravag Banditen aus der Inneren Sphäre die Stellung. Dort unten auf den heiligen Ebenen, auf denen wir diese Welt vor zehn Jahren eroberten, kämpfen und sterben genau jetzt Geisterbärenkrieger.« Seine Hand verkrampfte sich um den Schubhebel, und er schluckte. »Gegen Abschaum. Damit ist jetzt Schluss.« Er gab über einen anderen Kanal ein vorbereitetes Zeichen. »Wir sind die einzige Unterstützung in Reichweite. Wir sind die Roten Bären.«

»Es ist soweit.«

Wie ein Mann feuerten die zehn *Xerxes*, im aktinisch weißen Feuer der Sonne Thules gebadet, ihre Positionsdüsen und drehten sich, bis sie Heck voraus auf dem Rücken flogen. Marko wartete die letzten Sekunden ab, die auf der neben der Sichtprojektion leuchtenden Zeitanzeige verstrichen, Die 1 flackerte und erlosch. Marko stieß den Schubhebel nach vorne und zündete die Fusionsflamme am Heck des Jägers.

Der Stern bremste und fiel, stürzte wie ein Speerhagel gerechten Zorns vom Himmel.

Die Hitze waberte über dem Boden und verzerrte die Sicht auf die anrückenden BattleMechs, bis sie an die undeutlichen Umrisse einer Novakatzen-Vision erinnerten. Elementar-Sterncaptain Drew Kabrinsky vom 54. Provisorischen Garnisonssternhaufen ließ sich ein paar Zentimeter herab und schaute sich um. Strahl Beta duckte sich noch immer um den gestürzten *Commando*. Die drei verbliebenen Krieger von Strahl Gamma leisteten ihnen mit leeren Raketenwerfern Gesellschaft. Das ausgebrannte Wrack der Banditen-Valkyrie qualmte noch und bot den Elementaren der Strahlen Delta und Epsilon Deckung. Der Rest der Piraten-Scoutlanze hatte die Flucht ergriffen, aber ohne Zweifel würde er mit dem Rest der stravag Kompanie zurückkehren.

»Keine Minute mehr, Sterncaptain«, meldete sein Stellvertreter. Timothy und der Rest von Strahl Alpha lag hinter ihm in Deckung. Sie waren die Vorhut, der einzige nicht zwischen den zertrümmerten BattleMechs versteckte Strahl. Sie würden sich dem Vormarsch der Banditen offen entgegenstellen, damit der Rest des Sterns sie aus dem Hinterhalt angehen konnte.

»Wir können sie nicht alle aufhalten«, sagte Timothy.

Drew grinste, durch den Helm vor Sicht geschützt. »Wir sind Geisterbären, Timothy«, sagte er. Er winkte mit dem L-Laser-Arm. »Wir alle gemeinsam sind ein Rudel. Wir sind auf der Jagd, und diese dezgra Piraten werden die Kraft unserer Kiefer und Tatzen spüren..« Er senkte Arm und Stimme. »Das wird eine Schlacht, an die es sich zu erinnern lohnt. Vielleicht werde ich sie in mein Großes Werk einbeziehen.«

Timothys Rüstung starrte ihn an, dann nickte der Helm. »Pos, Sterncaptain.« Der Stern hielt nicht viel von seinem Werk, aber nicht alle Krieger folgten dem gleichen Weg zur Erleuchtung. Geschichtsbücher hatten kein besonderes Ansehen im Clan. Ihn störte das nicht. Es war sein Werk, nicht das der anderen.

Drew richtete seine Aufmerksamkeit wieder auf die sich nähernden Mechs. Er sah die Entfernung sich verringern, schaute zu, wie die Anzeige auf unter einen Kilometer sank. Ein gelbes Signallicht leuchtete in der oberen linken Ecke der Anzeige auf, und sein Grinsen wurde breiter. Ein wahrhaft würdiger Kampf.

»Vier Minuten«, sagte er. »Wir halten sie vier Minuten auf.«

Markos Sichtschirm wurde wieder klar, als der Flammenkokon des Rücksturzes sich auflöste. Er hörte das schrille Kreischen der Luftmassen außerhalb der Kanzel, als sein Stern durch die immer dichter werdende Atmosphäre tauchte. Der *Xerxes* reagierte zögernd wieder auf die Ruderpedale, und unter ihm nahm die braune Wüste Gestalt an. Er sah einen winzigen schwarzen Fleck, den sein Verstand als Rauchvorhang erkannte. Seine Lippen entblößten die Zähne, als er den Schubhebel im Anschlag hielt und den 85 t schweren Luft-/Raumjäger in die Schwerkraftsenke beschleunigte.

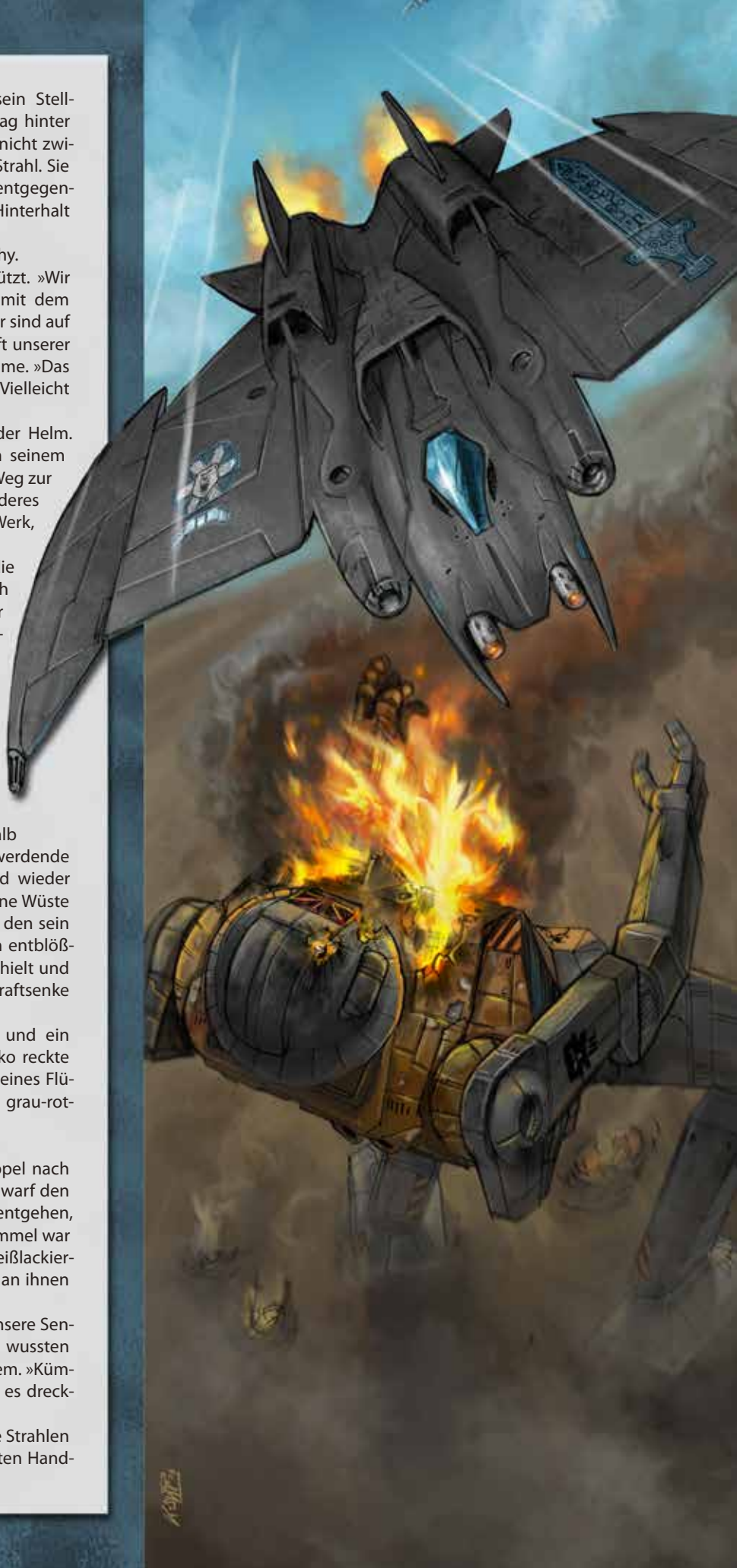
»Sterncommander!«, rief Lucien, aber Knistern und ein hallendes Donnern schnitten seine Worte ab. Marko reckte den Hals, suchte den Himmel nach der Maschine seines Flügelmanns ab, entdeckte aber nur eine stürzende, grau-rot-schwarze Wolke aus Qualm und Feuer.

»Jäger!«, brüllte einer der anderen Piloten.

»Savashri!«, spie Marko und riss den Steuerknüppel nach Steuerbord. Er trat das Steuerbordruder durch und warf den Jäger in eine Drehung, um der Waffenerfassung zu entgehen, vor der ihn eine schrille Alarmsirene warnte. Der Himmel war übersät von Detonationen, und Marko sah einen weißlackierten Rumpf vorbei zucken, als die feindlichen Jäger an ihnen vorbei stiegen.

»Sie haben uns ins Visier genommen, während unsere Sensoren durch die Ionisation blind waren.« Natürlich wussten seine Piloten das selbst, aber Marko sagte es trotzdem. »Kümmert euch um diese Eindringlinge, und dann geht es dreckwärts. Unsere Leute zählen auf uns.«

Die Bestätigungen hallten in seinem Helm, als die Strahlen sich paarweise aus der Formation lösten. Mit geübten Hand-



griffen drehte Marko den *Xerxes*, richtete die Plasmadüsen zur Planetenoberfläche und bremste. Der Andruck stieg und presste auf seine Brust. Der *Xerxes* kämpfte sich aus dem Schwerkraftsog frei und schoss dem feindlichen Luft-/Raumjäger hinterher. Er wusste, Lucien hätte dasselbe für ihn getan. Dieser Surat gehörte ihm. Ihm allein.

In der rechten unteren Ecke der Sichtprojektion flimmerten Vektorgrafikbilder, als der Bordcomputer das Jägermodell des Gegners suchte. Marko wartete, bis eine der Grafiken sich stabilisierte, dann runzelte er die Stirn. Ein *Rapier*. Ein so alter Jäger war in den Arsenalen der Inneren Sphäre eine Seltenheit. Er zog den *Xerxes* in eine Querlage und folgte dem Gegner.

»Sterncommander!«, rief Strahlcommander Devin. »Ich habe die Insignien identifiziert. Das sind ComStar-Jäger! Wieso hilft ComStar Banditen?«

»Es. Spielt. Keine. Rolle«, knurrte Marko mühsam, während er das Letzte aus dem Triebwerk herausholte. Der Andruck trieb ihn tief in die Polster der Pilotenliege, aber er blieb in der Kehre. Nur ein paar Kilometer vor ihm bockte der *Rapier* in der dünnen Luft. Eine Abfolge von Tonsignalen ertönte in Markos Helm, als die Feuerleitsysteme das Ziel suchten. Die schweren Extremreichweitenlaser im Bug des *Xerxes* erfassten es zuerst und meldeten ihre Feuerbereitschaft mit einem lauten Signalton. Marko drückte ab.

Für ein paar Millisekunden verbanden zwei rubinrote Speere aus gebündelter Lichtenergie die beiden Jagdmaschinen. Markos Laser schmolzen Panzerung vom Heck und rechten Flügel des *Rapier*. Blitzartig abkühlende Klumpen weggespritzter Panzerung hämmerten auf den *Xerxes*, als Marko der Maschine nachsetzte. Er war ein Geisterbär, und er hatte die Witterung seiner Beute aufgenommen.

Die Jagd hatte begonnen.

Drew Kabrinski zog den Kopf ein, als er die Kurzstreckenraketen abfeuerte, die er auf den Schultern seiner Gefechtsrüstung trug. Die beiden Raketen fauchten in einer Spriralbahn über das Schlachtfeld und schlugen auf dem rechten Arm des Banditen-Sentinel ein. Er gestattete sich ein Grinsen, als er sich aufrichtete und die Sprungdüsen zündete, um dem Antwortfeuer auszuweichen.

Die verbliebenen BattleMechs bewegten sich vorsichtig. Sie versuchten, den Elementarhinterhalt auszuräuchern, von dem sie wussten, dass er hier irgendwo auf sie lauerte. Der feindliche Kommandeur war schlau, aber so schlau auch wieder nicht. Ihr Ziel musste irgendwo im Depot am Rand der Fresnowüste liegen, aber der Bandit ließ zu, dass eine Gruppe Elementare sie aufhielt.

»Wenn ich er wäre«, flüsterte Drew, als er neunzig Meter entfernt wieder aufsetzte, »würde ich uns ignorieren und zusehen, dass ich mein Angriffsziel erreiche.«

»Dann können wir froh sein, dass du kein Bandit bist, Sterncaptain«, bemerkte Timothy. Er landete etwa zwölf Meter neben Drew. »Sonst würden wir ihnen hinterher hetzen, statt ihnen auszuweichen.«

Drew ging einer Autokanonensalve des Sentinel aus dem Weg und warf einen Blick über den zerschmetterten Stummel eines Mecharms, hinter dem er in Deckung gegangen war. »Früher oder später wird er darauf kommen. Wenn wir ihn nicht aufhalten können, wird der Sterncolonel nicht genügend Zeit haben, den Rest des Sternhaufens zusammenzuziehen und ihnen den Weg abzuschneiden.«

Drew beugte sich in der Taille zur Seite, so gut es die schwere Rüstung erlaubte, und zielte sorgfältig. Die Kratzer auf dem langen Lauf der Autokanone waren deutlich zu sehen und eine ausgezeichnete Zielhilfe. Der Sentinel bewegte sich, versuchte, Drew um den wuchtigen abgerissenen Mechunterarm herum ins Visier zu holen.

Drew atmete halb aus und drückte ab. Die Autokanone des Sentinel explodierte, als der Laser der Rüstung durch die von den KSR beschädigte Panzerung schlug und die im Munitionskanal wartenden Granaten traf.

»Aufhalten können wir sie«, stellte Timothy fest, und nutzte den Moment der Verwirrung aus, um seine Angriffsspuren auf der Panzerung des Sentinel zu hinterlassen. »Aber für wie lange?«

Drew schaute zum Himmel, vorbei an der Zeitanzeige, die fast bis auf Null heruntergezählt hatte, und stellte sich dieselbe Frage.

Sie hingen aufgereiht wie eine Perlenkette auf Markos Taktikanzeige: Er selbst, der Rapier, dem er folgte, und die beiden *Xerxes* von Strahl Epsilon, die der *Rapier* verfolgte. Die Geisterbären-Piloten waren auf der Flucht und vollführten reine Ausweichmanöver, nicht aus Angst, sondern um den *Rapier* zu beschäftigen, bis ihr Sterncommander ihm die Flügel ausriss.

»Fast geschafft«, krächzte er und drückte ab.

Aus den riesigen Autokanonen unter den Tragflächen jagte ein Tornado aus Sprenggranaten geradewegs in das Triebwerksfeuer des *Rapier*. Die in der dünnen Luft schillernde Plasmaflamme flackerte und füllte sich mit Qualm. Marko knirschte mit den Zähnen und zog am Steuerhebel, um den schweren Jäger zu drehen. Er wartete mit auf das Ziel gerichtetem Habichtsblick, während seine Ohren das Klangspiel verfolgten, bis der anhaltende Ton der Zielerfassung im Helm schrillte. Wieder drückte er ab.

Diesmal fraßen sich die schweren Laser ins Heck des *Rapier*, durch die Panzerung und in die Stützstruktur darunter. Die Backbordtragfläche löste sich und fiel davon, und der 85-t-Jäger geriet in eine Todesspirale, die fast hundert Kilometer dauern würde. Die anderen Jäger der Eindringlinge waren bereits aus dem Weg geräumt.

Komplimente kamen über den Sternkanal, aber Marko ignorierte sie. Er erlaubte sich eine Triumphrolle, dann nahm er Kurs auf die Oberfläche. Der Rest des Sterns fiel hinter ihm in Position, und gemeinsam sausten die neu Maschinen bodenwärts.

Sie waren spät dran.

Drew grunzte, als er den *Sentinel* traf. Die Wucht des Aufpralls ließ ihn fast mit dem Kopf auf die Helminnenseite schlagen. Er schaffte es, die Kampfklaue in einem Riss in der Panzerung des Mechs zu treiben, und hielt sich fest. Eine Serie von Schlägen und Doppelklicksignalen meldete ihm, dass sein ganzer Strahl sich auf dem 45-Tonnen-Mech festgesetzt hatte.

»Ziel auf den Kreiselstabilisator«, befahl er, und ging mit gutem Beispiel voran. Er brachte den Laser herum und feuerte. Unter der Berührung des Energiestrahls qualmte die Panzerung und zerlief wie Wasser. Drew kniff gegen das grelle Licht die Augen zusammen.

»Strahl Beta ist bingo«, meldete der Strahlcommander, dass seine Einheit alle Raketen verschossen hatte.

»Gamma ebenfalls.«

»In Bewegung bleiben«, befahl Drew. »Störangriffsprotokoll, maximale Belastung. Ich will sie hier behalten.«

Der *Sentinel* rannte, versuchte die Elementare loszuschütteln. Drew löste die Klaue gerade lange genug, um sie in den noch glühenden Riss zu senken, den sein Laser gerade geöffnet hatte,

bevor er sich wieder festhielt. Er ballte die Faust und seine Greifklaue folgte der Bewegung. Die Zeitanzeige der Sichtprojektion stand längst auf Null. Allmählich wurde er wütend, weil er befürchtete, dass alles, was seine Elementare erreicht hatten, vergebens gewesen sein könnte, nur weil ein Luft-/Raumpilot die Uhr nicht lesen konnte.

Dreihundert Meter hinter dem *Sentinel* krachte das flammende Wrack eines Luft-/Raumjägers zu Boden, sehr dicht an der Stelle, an der Drews Strahl ihn attackiert hatte. Drew starrte auf das Wrack und ignorierte den KSR-Beschuss eines nahen *Javelin*. Dann hob er die Helmscheibe zum Himmel.

Wie riesige weiße Pfeile stieß mit langen Kondensstreifen eine Gruppe Jäger herab.

»Bereithalten«, befahl er über den Sternkanal.

Auf sechzig Kilometer ertönte ein helles Glockensignal, und Markos Sichtprojektion zeichnete grüne und rote Symbole auf den Boden unter ihm. Marko musste die Vergrößerung justieren, bevor er zwischen den grünen Symbolgruppen – den dezimierten Elementarstrahlen – und den roten Symbolen der Piratenmechs unterscheiden konnte. Er schickte die Zieldaten an den Rest des Sterns und zog die Maschine für einen Tiefflugangriff aus dem Sturzflug.

»Schockbreitseite«, befahl er. »Zeigen wir den Surats, dass wir da sind.«

Der Stern formierte sich zu einer gestaffelten Kolonne mit Strahl Beta an der Spitze und Marko an zweiter Position. Der Beta-Strahlcommander wählte eine Angriffsschneise zwischen den meisten Mechs und der größten Konzentration Elementare. Ein rotes Zielsignal leuchtete auf Markos Sichtprojektion auf. Strahl Beta feuerte. Marko feuerte. Der hinter ihm folgende Rest des Sterns feuerte.

Vom Boden musste es aussehen, als würde eine flackernde rote Wand aus Laserlicht das Schlachtfeld zerteilen. Eine Salve präzise gezielter AK-Granaten nach der anderen schlug in den Wüstensand und schleuderte gewaltige Staub- und Rauchfontänen auf. Manch ein anderer Clan hätte ein derartiges Schauspiel als Verschwendung bezeichnet, aber Marko wusste es wie alle Geisterbären besser. Angst war eine mächtige Waffe, die man nicht verschwenden durfte. Ein kurzer Blick auf die Ortung bestätigte ihm, dass die Schlacht ins Stocken geraten war, weil die Banditen die Linie im Sand beäugten, die seine Jäger gezogen hatten. Sicher wussten sie, dass sie bereits überschritten hatten.

»Die Elementare haben sie aufgehalten«, sprach er zu seinen Piloten. »Jetzt sind wir an der Reihe.«

Er bemerkte eine Gruppe feindlicher BattleMechs sichere hundert Meter vom nächsten Elementarstrahl entfernt. »Ziel«, sagte er und tippte die Daten ein. »Epsilon, Gamma, von Osten, Delta, Beta, von Westen.« Als sein Ziel wählte er einen einzelnen *Javelin* in der Nähe eines von Elementaren wimmelnden Sentinel.

»Angriff.« Er riss den Steuerknüppel zurück, und der *Xerxes* zog in einen steilen Steigflug hoch. Marko behielt den Knüppel bei sich und ließ den Jäger sich nach hinten überschlagen. Wieder spürte er den Zug von Thules Schwerkraft und justierte das Fadenkreuz. Der *Javelin* feuerte auf die Elementare, die den Sentinel angingen.

»Wenn du Geisterbären bedrohst«, flüsterte er so leise, dass die Mikros es nicht auffingen, »dann bedrohen wir dich.«

Der einzelne Laserschuss saß zu tief und zerschmolz einen riesigen Flecken Wüstensand zu Glas. Seine Autokanonen trafen voll, erwischten den leichten Mech im Torso und löschten ihn aus. Den zweiten Laser hielt er zurück, um so dicht am Boden keine Überhitzung zu riskieren. Er spürte jetzt schon den Unterschied in der Steuerung, als der *Xerxes* von der flimmernden Wüstenluft aufgeheizt wurde. Er drehte ab, begutachtete die Sensordaten und nickte, zufrieden, wie wenige rote Symbole noch zu sehen waren.

Die anderen Strahlen glitten in einem makabren Tanz durch die Luft, zu schnell für das untrainierte Auge. Die einzelne Mechlanze bestand aus den schwereren Maschinen der Räuber, und sie hielten den schweren Geschützen der *Xerxes'* stand. Anfangs zumindest. Doch als die Maschinen wieder und wieder angriffen, machten die BattleMechs kehrt und liefen davon, ignorierten die Jäger und zerrten noch das letzte Erg aus ihren Myomerbündeln, um zu fliehen.

Marko ließ sie ziehen. Er nahm Schub weg und kreiste langsam über dem Schlachtfeld. »Epsilon«, befahl er. »Hohe Verfolgung. Behaltet die Mechs im Auge. Vielleicht können wir ihr Landungsschiff erwischen.« Er schaute den beiden Maschinen nach, als sie sich vom Rest der Einheit lösten. Dann blickte er wieder nach unten. Nur noch ein rotes Symbol war zu sehen.

Der *Sentinel*.

Auf der Schulter des *Sentinel* beobachtete Drew zufrieden die Flucht der anderen BattleMechs. Es störte ihn, Banditen entkommen zu lassen, aber er wusste, die Geisterbären-Jäger würden sie bis zurück zu den Landungsschiffen verfolgen. Er konzentrierte sich wieder auf seine eigene Aufgabe und stieg den letzten Meter zur Cockpitluke des Mechs hinauf.

Seine Klaue hatte keine Probleme, das Schloss aufzubrechen, und er trat die Luke nach innen. Er hatte gerade genug Raum, um den rechten Arm in die Kanzel zu strecken und den Laser abzufeuern.

Abzufeuern.

Und noch einmal abzufeuern.

Der *Sentinel* klappte zusammen wie eine Marionette mit durchtrennten Fäden. Drew zog den Arm zurück und sprang, zündete die Düsen und ließ sie die maximale Dauer brennen. Timothy und die Strahlcommander warteten auf ihn, als er aufsetzte.

»Ohne die Jäger hätten wir sie nicht besiegen können, frapos?«, fragte Timothy.

Drew griff nach hinten und öffnete den Helm. Die heiße, trockene Luft stank nach verbranntem Metall und überhitzter Kühlflüssigkeit, aber sie war frisch. »Pos.«

»Dann waren wir nur Kanonenfutter für die Jagdpiloten?«, fragte Strahlcommander Beta.

»Neg«, widersprach Drew. »Wir haben unseren Teil geleistet. Die Banditen starben hier und nicht näher am Depot.« Er schaute hoch, als ein einzelner schwerer *Xerxes*-Jäger vorüber donnerte. Er wackelte als Gruß mit den Tragflächen, dann stieg er senkrecht zurück in die Umlaufbahn. »Die Engel haben den Rest erledigt.«

»Engel?«

»Eine alte Redewendung.« Drew kehrte dem besiegten Sentinel den Rücken zu. »Aus der Zeit, bevor die Menschheit Terra verließ. Krieger auf dem Boden bezeichneten die sie unterstützenden Jäger als ›Schutzengel‹.« Er hob grüßend die Kampfklaue zu den kleiner werdenden Jägern. »Weil sie am Himmel über uns wachen.«

Im Kombinats-Geisterbären-Krieg setzen Luft-/Raumjäger der Geisterbären zu einem Angriff auf Einheiten der Novakatzen an.

Wie die Bewegung ist auch der Kampfeinsatz von Luft-/Raum-Einheiten verglichen mit den Regeln für Bodenkämpfe eine komplexe Angelegenheit. Es gelten unterschiedliche Regeln, je nachdem ob eine Einheit im Weltraum operiert, in der Atmosphäre gegen andere Luft-/Raum-Einheiten oder in der Atmosphäre gegen Bodeneinheiten. Die Regeln für den Luft-/Raumkampf in der Atmosphäre sind eine Variante der Standardregeln für den Kampf im Weltraum. Die folgenden Regeln gelten für den Kampf im Weltraum und bilden das Fundament für alle anderen Formen des Luft-/Raumkampfes.

Ein Teil der Regeln für den Luft-/Raumkampf gegen Bodeneinheiten findet sich im Kapitel *Kampf*. In diesem Kapitel werden diese Regeln erweitert.

MASSSTAB

Luft-/Raum-Einheiten decken eine gewaltige Spannbreite ab, von zehn Tonnen schweren Jägern bis zu Millionen Tonnen schweren Kriegsschiffen. Für alle diese Einheiten denselben Maßstab zu verwenden, wäre sehr umständlich, daher werden Panzerung und Waffen in zwei Kategorien unterteilt: Standard und Schiffsklasse. Werden Standardwaffen gegen Standardpanzerung eingesetzt oder Schiffsklasse-Waffen gegen Schiffsklasse-Panzerung, gelten die normalen Regeln: für einen Punkt Schaden wird ein Kreis Panzerung abgestrichen. Treffen Waffen und Panzerung unterschiedlicher Kategorien aufeinander, kommen einige zusätzliche Effekte ins Spiel (siehe *Schaden*, S. 238).

Total Warfare deckt zwar weder Kriegsschiffe noch ähnliche Raumschiffe ab, die Panzerung und Waffen der Raumschiffsklasse einsetzen, aber die Regeln dieses Kapitels machen eine Integration solcher Schiffe einfach genug. Diese Regeln enthalten auch eine Definition dieser Einheiten, um mögliche Verwirrung zu vermeiden, wenn Spieler Datenbögen oder Hardware-Handbuch-Einträge (wie im *Hardware-Handbuch 3039*) sehen und sich fragen, warum so große Einheiten im Vergleich zu Landungsschiffen und Luft-/Raumjägern so wenig Panzerung tragen. (*Strategic Operations* behandelt Kriegsschiffe und andere Großraumschiffe detailliert.)

RAUMSCHIFF-GESCHÜTZBATTERIEN

Viele Raumschiffe verfügen über Dutzende Geschütze, was es unpraktisch macht, für Laser, Autokanonen, PPK und Raketenlafetten einzeln zu würfeln. Stattdessen werden die Waffen eines Raumschiffs in sogenannte „Batterien" zusammengefasst, für die nur ein Trefferwurf ausgeführt wird, und deren Schaden mit einem Wurf zugeteilt wird. Dieses System beschleunigt das Spiel erheblich. Eine Batterie enthält eine Anzahl Waffen derselben Klasse, kann also beispielsweise Laser unterschiedlicher Typen umfassen.

In der Spielbeschreibung eines Raumschiffs auf dem Datenbogen oder im Datenblock eines Hardware-Handbuchs steht jede Zeile der Waffenliste für eine Batterie von einer oder mehr Waffen einer Klasse. Eine Geschützbatterie wird wie eine einzelne Waffe abgefeuert, erzeugt ebenso Abwärme und erzielt ebenso Schaden, auch wenn sie möglicherweise aus einer großen Anzahl Einzelgeschützen besteht.

LUFT-/RAUMEINHEITEN GEGEN BODENEINHEITEN

Total Warfare integriert zwar zur Erleichterung des Spiels Luft-/Raum- und Bodeneinheiten so weit wie möglich, grundlegende Unterschiede in Konstruktion und Verwendung zwischen beiden haben jedoch eine Reihe wichtiger Unterschiede zur Folge. Dabei handelt es sich nicht um kleine Unterschiede in der Art der verwendeten Modifikatoren wie zwischen verschiedenen Bodeneinheiten, sondern um fundamentale Unterschiede in der Spielmechanik mit Auswirkungen auf alle Luft-/Raum-Einheiten. Die folgende kurze Liste fasst diese Unterschiede knapp zusammen.

Diese Liste ist kein Ersatz für die Lektüre dieses Kapitels, sondern soll auf die wichtigen Unterschiede zu den vorangehenden Kapiteln hinweisen, auf denen die Regeln dieses Kapitels aufbauen.

- Luft-/Raum-Einheiten haben extreme Reichweiten
- Waffen haben feste Schadenswerte
- Entfernungsbereiche von Waffen stehen fest und gelten für alle Waffen gleichermaßen
- Der Angriffswinkel kann einen Trefferwertmodifikator zur Folge haben

- Raumschiffswaffen sind in Batterien mit einem einzigen Trefferwurf zusammengefasst
- Schaden bei Kriegern hat Trefferwertmodifikatoren zur Folge
- Eine unmodifizierte 12 bei einem erfolgreichen Trefferwurf kann kritischen Schaden verursachen
- Mehrfach erzielte Schadenswerte von 20 (20, 40, 60 usw.) haben zunehmende Auswirkungen auf den Raumpilotenwurf

RAUMKAMPF

Zusätzlich zu den Änderungen und Ausnahmen in den folgenden Abschnitten gelten für Luft-/Raum-Einheiten viele Standardregeln für Angriffserklärung, Schussfelder, Mehrfachziele, Trefferwertmodifikatoren und so fort,

Angriffswert: Bei Luft-/Raum-Einheiten wird der Begriff Schadenswert für Waffen (siehe *Schadenswert*, S. 43) durch Angriffswert ersetzt.

SICHTLINIE

Im Weltraum ist eine Schussline (SL oder LOS [Line of Sight]) sehr leicht festzustellen. Andere Einheiten können sie nicht blockieren, und es gibt weder Höhenunterschiede noch störendes Gelände, da es im Weltraum kaum Hindernisse gibt. Nur die beim Einsatz von Störfeldwerfern (siehe S. 251) erzeugten Wolken blockieren die SL. Um festzustellen, ob die SL durch eine davon führt, wird eine gerade Linie von der Mitte des Angreiferfelds zur Mitte des Zielfelds gezogen (siehe S. 99).

SCHUSSFELD

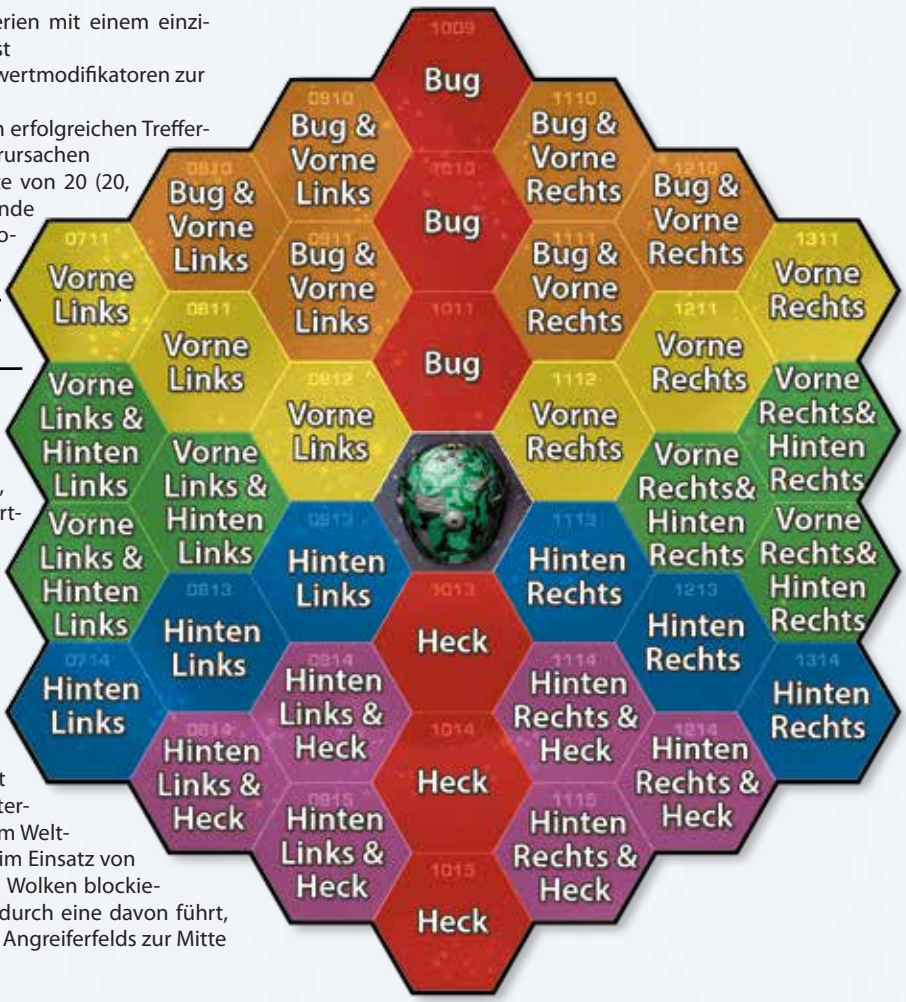
Luft-/Raum-Einheiten haben je nach Einheitstyp leicht unterschiedliche Schussfelder.

Stromlinienförmige Einheiten

Jäger, stromlinienförmige Landungsschiffe und stromlinienförmige Raumboote haben vier Schussfelder: Bug, Heck, rechte Tragfläche und linke Tragfläche (siehe *Stromlinienform-Schussfelddiagramm* auf der nächsten Seite).

LUFT-/RAUM-WAFFENREICHWEITEN

Entfernung	Hexfelder (Standard)	Hexfelder (Raumschiff)
Kurz	0–6	0–12
Mittel	7–12	13–24
Weit	13–20	25–40
Extrem	21–25	41–50



• KUGELFORM-SCHUSSFELDDIAGRAMM •

Kugelförmige Einheiten

Kugelförmige Landungsschiffe und kugelförmige Raumboote haben die am wenigsten eingeschränkten Schussfelder: Bug, Heck, vorne rechts, vorne links, hinten rechts und hinten links (siehe *Kugelform-Schussfelddiagramm*).

WAFFENEINSATZ

Mit den im Folgenden und auf der Tabelle Luft-/Raum-Angriffsmodifikatoren vorgestellten Änderungen und Ausnahmen gelten für den Waffeneinsatz von Luft-/Raum-Einheiten dieselben Regeln wie für Bodeneinheiten.

Entfernungsmodifikator

Für Luft-/Raum-Einheiten gilt eine abgeänderte Version der Regel zur Feststellung der Entfernung zum Ziel und des Reichweitenmodifikators. Im Gegensatz zu den Waffen bei Bodeneinheiten, die je nach Waffentyp unterschiedliche Reichweiten haben, benutzen Luft-/Raum-Einheiten standardisierte Entfernungen, die für alle Waffen gelten. Die vier Angriffsentfernungen für Luft-/Raum-Einheiten sind kurz, mittel, weit und extrem, wie auf der Tabelle Luft-/Raumwaffen-Reichweiten angegeben. So kann zum Beispiel jede Waffe der Standardklasse mit maximal mittlerer Reichweite ein Ziel in bis zu zwölf Hexfeldern Entfernung treffen, aber kein Ziel, das dreizehn Felder oder weiter entfernt ist.

• STROMLINIENFORM-SCHUSSFELDDIAGRAMM •

Wie oben unter Maßstab erklärt, macht es bei Luft-/Raum-Einheiten einen Unterschied, ob eine Standard- oder Schiffsklasse-Waffe abgefeuert wird (wie auch auf der Tabelle *Luft-/Raumwaffen-Reichweiten* abzulesen). Im obigen Beispiel kann eine Luft-/Raumwaffe mit maximal mittlerer Reichweite ein Ziel in 13 oder mehr Feldern Entfernung treffen. Eine Schiffsklasse-Waffe mit maximal mittlerer Entfernung kann kein Ziel in 24 oder mehr Hexfeldern Entfernung treffen.

Die *Waffen- und Ausrüstungstabellen* für Luft-/Raum-Einheiten (ab S. 303) geben die Maximalreichweite der einzelnen Waffensysteme an. (Auf Datenbögen und in den Datenblöcken der Hardware-Handbücher wird für Luft-/Raum-Einheiten der Angriffswert einer Waffe bis zur Maximalreichweite angegeben. Eine Waffe mit mittlerer Maximalreichweite und Angriffswert 5 zum Beispiel hat eine 5 in der Spalte für Kurze Entfernung (KE) und in der Spalte für Mittlere Entfernung (ME).)

Wie bei Bodeneinheiten wendet der führende Spieler nach Feststellung der Entfernung zum Ziel den entsprechenden Trefferwertmodifikator an, den er in diesem Fall auf der Tabelle *Luft-/Raum-Angriffsmodifikatoren* findet. Für einen Schuss auf kurze Entfernung ist kein Modifikator notwendig. Für mittlere Entfernung gilt ein Trefferwertmodifikator von +2, für weite Entfernung ein Modifikator von +4 und für extreme Entfernung ein Modifikator von +6.

Angriffswinkel

Die Bewegungsrichtung des Ziels relativ zum Angreifer – der Angriffswinkel – kann einen wichtigen Einfluss auf die Treffsicherheit eines Angriffs haben. Ein Schuss aufs Heck eines Ziels ist mit der geringsten relativen Bewegung verbunden, während ein Schuss auf die Seite eines vorbeifliegenden Ziels besonders schwierig ist. Um den Angriffswinkel festzustellen, wird zunächst die Angriffsrichtung ermittelt und danach der entsprechende Modifikator auf der Tabelle Luft-/Raum-Angriffsmodifikatoren nachgeschlagen.

Ziele im selben Hexfeld: Kommt es zu einem Kampf zwischen Einheiten im selben Hexfeld, stellen die Spieler zuerst fest, welche Einheitsklassen in den Kampf verwickelt sind. Die Einheit mit der höheren Initiative wird als um ein Feld in Flugrichtung nach hinten versetzt behandelt.

Entsprechend den Regeln für *Bewegungs-Subphasen* (siehe S. 76) haben Jäger für die Ermittlung des Angriffswinkels eine höhere Initiative als Raumboote, die ihrerseits eine höhere Initiative als Landungsschiffe haben. Gehören die in den Kampf verwickelten Einheiten derselben Klasse an (zwei Landungsschiffe, zwei Luft-/Raumjäger oder zwei Raumboote), wird die Einheit mit der höheren aktuellen Geschwindigkeit als diejenige mit der höheren Initiative behandelt. Haben die beiden Einheiten nicht nur dieselbe Klasse, sondern auch dieselbe aktuelle Geschwindigkeit, wird für beide mit 2W6 gewürfelt. Die Einheit mit dem höheren Ergebnis hat die höhere Initiative. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt.

Atmosphärenauswirkungen

Die Lichtbrechung durch eine Atmosphäre, Wolken und Wind reduzieren die Reichweiten von Luft-/Raumwaffen dramatisch. Um dies darzustellen zählt jedes Stratosphären- oder Troposphärenfeld einer Stratosphärenkarte für die Entfernungsermittlung wie sechs Hexfelder. Führt dies dazu, dass ein Angriff in eine höhere Entfernungsstufe fällt, gilt die höhere Entfernung.

Auch die Ionosphäre verringert die effektive Reichweite von Waffen und zählt für die Entfernungsermittlung wie drei Hexfelder. Standardwaffen können in ein und aus einem Ionosphärenfeld feuern, aber nicht hindurch. Um sowohl auf Einheiten im Weltraum als auch in der Atmosphäre schießen zu können, muss sich eine Einheit in der Ionosphäre befinden. Diese Reichweitenmodifikationen gelten zusätzlich zum Trefferwertmodifikator für das Feuern durch Atmosphärenfelder auf der Tabelle *Luft-/Raum-Angriffsmodifikatoren* (S. 237).

Nur Schiffsklasse-Waffen können durch ein Ionosphärenfeld feuern, aber auch für sie gilt die Entfernungsmodifikation.

Waffen und Ausrüstung

Wie bei Bodeneinheiten (siehe *Waffen und Ausrüstung* im Kapitel *Kampf*, S. 113) muss ein Spieler, nachdem er die Trefferwertmodifikatoren für Zielbewegung, Angreiferbewegung usw. festgestellt hat, überprüfen, ob die eingesetzte Waffe über zusätzliche Besonderheiten verfügt. Der Spieler sollte auch den Abschnitt *Sonstige Gefechtswaffen- und Ausrüstung* am Ende dieses Kapitels (S. 251) hinzuziehen, um festzustellen, ob sonstige Ausrüstung seiner Einheit einen Einfluss auf die eingesetzte(n) Waffe(n) oder auf Angriffe gegen sie hat.

Streuwaffen: Luft-/Raum-Einheiten setzen Streuwaffen anders ein als Nicht-Luft-/Raum-Einheiten. Statt des auf der *Streutreffer-Tabelle* ausgewürfelten variablen Schadens benutzen Luft-/Raum-Einheiten den Durchschnittsschadenswert einer Streuwaffe zur Ermittlung des Angriffswerts der Waffe. (Die Angriffswerte aller von Luft-/Raum-Einheiten einsetzbaren Waffen sind auf der entsprechenden *Waffen- und Ausrüstungstabelle* ab S. 303 zu finden.)

LUFT-/RAUM-ANGRIFFSMODIFIKATOREN

Bedinung	Modifikator
Kurz	+0
Mittel	+2
Weit	+4
Extrem	+6
Ziel/Schussbahn	
Angriffswinkel	
Angriff auf Heck	+0
Angriff auf Bug	+1
Angriff auf Seite	+2
Ziel hat Schubwert 0	–2
Schiffsklasse-Waffe gegen Ziel von unter 500 t	+5†
Angriff durch Stratosphären/ Troposphärenfeld*	+2 pro Hexfeld
Angriff in oder aus Störfeld	+2
Ziel fliegt Ausweichmanöver	variabel

Bedinung	Modifikator
Angreifer	
Normalschub überschritten	+2
Außer Kontrolle	+2
Piloten/Besatzungsschaden	+1 pro Box
Kritischer OZ- oder FLS-Schaden	+2 pro Box
Kritischer Sensorenschaden	+1 pro Box oder +5 falls Sensoren zerstört
Angreifer flieht Ausweichmanöver	variabel
Sonstige Waffen und Ausrüstung	
Barracuda-Raumrakete (nicht ferngelenkt)	–2§

* Gilt nur für Stratosphären-/Troposphärenfelder auf der Stratosphärenkarte, nicht für Felder auf der Troposphärenkarte oder beim Einsatz von Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten.
† Der Modifikator gilt nicht für Raumraketen, da sie für den Einsatz gegen kleine Ziele ausgelegt sind.
§ Der Modifikator gilt nicht, wenn Barracudas zusammen mit anderen Raumraketen abgefeuert werden (siehe *Raumschiff-Geschützbatterien*, S. 234).

LUFT-/RAUM-TREFFERZONEN

JÄGER 2W6	Bug	Heck	Seite	Über/Unter
2	Bug/Waffe	Heck/Waffe	Bug/Waffe	Bug/Waffe
3	Bug/Sensoren	Heck/ Wärmetauscher	Flügel/Fahrwerk	Flügel/Fahrwerk
4	Rechter Flügel/Wärmetauscher	Rechter Flügel/Tank	Bug/Sensoren	Bug/Sensoren
5	Rechter Flügel/Waffe	Rechter Flügel/Waffe	Bug/Besatzung	Bug/Besatzung
6	Bug/Computer	Heck/Triebwerk	Flügel/Waffe	Flügel/Waffe
7	Bug/Kontrolle	Heck/Kontrolle	Flügel/Computer	Bug/Computer
8	Bug/FLS	Heck/Triebwerk	Flügel/Bomb	Flügel/Waffe
9	Linker Flügel/Waffe	Linker Flügel/Waffe	Heck/Kontrolle	Heck/Kontrolle
10	Linker Flügel/Wärmetauscher	Linker Flügel/Tank	Heck/Triebwerk	Heck/Triebwerk
11	Bug/Fahrwerk	Heck/ Wärmetauscher	Flügel/Fahrwerk	Flügel/Fahrwerk
12	Bug/Waffe	Heck/Waffe	Heck/Waffe	Heck/Waffe

LANDUNGSSCHIFFE / RAUMBOOTE 2W6	Bug	Heck	Seite	Über/Unter
2	Bug/Besatzung	Heck/Lebenserhaltung	Bug/Waffe	Bug/Waffe
3	Bug/Computer	Heck/Kontrolle	Bug/FLS	Bug/FLS
4	Rechte Seite/Waffe	Rechte Seite/Waffe	Bug/Sensoren	Bug/Sensoren
5	Rechte Seite/Steuerdüse	Rechte Seite/Tor	Seite/Steuerdüse	Seite/Steuerdüse
6	Bug/FLS	Heck/Triebwerk	Seite/Fracht	Seite/Fracht
7	Bug/Waffe	Heck/Waffe	Seite/Waffe	Seite/Waffe
8	Bug/Kontrolle	Heck/Dockkragen	Seite/Tor	Seite/Tor
9	Linke Seite/Steuerdüse	Linke Seite/Tor	Seite/Steuerdüse	Seite/Steuerdüse
10	Linke Seite/Waffe	Linke Seite/Waffe	Heck/Computer	Heck/Computer
11	Bug/Sensoren	Heck/Fahrwerk	Heck/Triebwerk	Heck/Triebwerk
12	Bug/Andockarm	Heck/Tank	Heck/Waffe	Heck/Waffe

Wächter-ECM und Beagle-Sonden: Störsender haben keinen Effekt auf den Kampf zwischen Luft-/Raum-Einheiten, wohl aber auf andere Einheiten.

NARC und ZES: Weder ZES noch NARC spielen im Luft-/Raum-Kampf eine Rolle, und sie liefern bei einem Einsatz keinen Vorteil. Luft-/Raum-Einheiten können diese Ausrüstung jedoch gegen gegnerische Nicht-Luft-/Raum-Einheiten einsetzen.

Schnellfeuerwaffen: Schnellfeuerwaffen feuern grundsätzlich mit maximaler Geschwindigkeit, daher müssen sie bei jedem Einsatz auf eine Ladehemmung überprüft werden (siehe S. 114).

Spezialmunition: Luft-/Raum-Einheiten können keine Spezialmunition einsetzen.

Angriffsrichtung

Das Diagramm zeigt die möglichen Angriffsrichtungen für alle Luft-/Raum-Einheiten.

JÄGER UND LANDUNGSSCHIFFE

• LUFT-/RAUM-ANGRIFFS-RICHTUNGSDIAGAMM •

Schaden zuteilen

Luft-/Raum-Einheiten haben nur vier Trefferzonen, auf die Schaden verteilt werden kann: Bug, rechte Seite, linke Seite und Heck. Wird eine Luft-/Raum-Einheit von einer Waffe oder Batterie getroffen, wird mit 2W6 in der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Spalte der Luft-/Raum-Trefferzonentabelle ausgewürfelt, in welcher Trefferzone der Schaden wirksam wird. Die Einträge in dieser Tabelle sind zweiteilig. Der erste Teil (vor dem Schrägstrich) gibt die Trefferzone an, von der Panzerungsschaden abgezogen wird, der zweite Teil (hinter dem Schrägstrich) wird zur Feststellung kritischer Treffer benutzt (siehe S. 237).

Unten/Oben: Die Spalte Über/Unter wird nur in bestimmten Situationen benutzt (siehe *Luft-Luft-Angriffe*, S. 241). Bei einem Ergebnis von Seite bzw. Flügel auf der Über/Unter-Spalte wird zusätzlich mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 wird die rechte Seite/Tragfläche getroffen, bei 4 bis 6 die linke.

Streuwaffen: Die Trefferzuteilung für Streuwaffen bei Luft-/Raum-Einheiten unterscheidet sich von der bei anderen Einheiten. Der Angriffswert aller Streuwaffen mit Ausnahme von Plasmawaffen und Ultra-Autokanonen und aller Streuwaffen-Batterien mit Ausnahme von Ultra-AK-Batterien wird in 5er-Gruppen aufgeteilt (mit einer zusätzlichen Schadenspunktgruppe für einen möglichen Rest), deren Trefferzonen separat ausgewürfelt werden. Der Angriffswert von Ultra-Autokanonen wird in zwei Hälften aufgeteilt und separat zugeteilt. Plasmawaffen funktionieren gegen Einheiten mit Wärmeskala nicht als Streuwaffen und erzeugen normalen Hitzeschaden. Gegen Einheiten ohne Wärmeskala addieren Plasmawerfer 2W6 zu ihrem Angriffswert von 10 und Plasmakanonen würfeln ihren Angriffswert mit 3W6 aus. Der erzielte Schaden beider Waffen wird in 5er-Gruppen separat zugeteilt.

*Ein Marik-*Transgressor *feuert drei schwere und zwei mittelschwere Laser auf den Bug eines Davion-*Corsair *ab. Zwei schwere und ein mittelschwerer Laser treffen. Der Angreifer entscheidet sich, zuerst den Schaden der beiden schweren Laser zuzuteilen. Der erste 2W6-Wurf ergibt eine 6, ein Bugtreffer mit 8 Punkten Schaden, der zweite ist eine 10, ein Treffer an der linken Tragefläche, ebenfalls mit 8 Punkten Schaden. Mit dem letzten Wurf, einer 11, trifft der mittelschwere Laser ebenfalls den Bug.*

SCHADEN

Mit den folgenden Änderungen und Ausnahmen gelten für Luft-/Raum-Einheiten die Standardregeln für die Ermittlung und Zuteilung von Schaden.

Maßstab

Vor der Schadensauflösung muss festgestellt werden, ob es sich bei der eingesetzten Waffe um eine Standard- oder Schiffsklasse-Waffe handelt. Gegen Standardpanzerung erzielen Schiffsklasse-Waffen den zehnfachen Schaden.

Alle in *Total Warfare* behandelten Luft-/Raum-Einheiten tragen Standardpanzerung, aber der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass bei Angriffen mit Standardwaffen auf Schiffsklasse-Panzerung der erzielte Gesamtschaden durch einen Angreifer pro Trefferzone durch 10 geteilt und gerundet wird.

Schaden an der Strukturellen Integrität (SI-Schaden)

Sobald die gesamte Panzerung einer Trefferzone zerstört ist, wird der halbe verbleibende Schaden (abgerundet) vom SI-Wert der Zieleinheit abgezogen. Nehmen wir als Beispiel an, ein schwerer Laser (Angriffswert 8) trifft die Tragfläche eines Jägers, die nur noch über 3 Panzerungspunkte verfügt. 2 Punkte (die Hälfte der verbleibenden 5 Schadenspunkte, abgerundet) werden von der SI des Jägers abgezogen.

Schiffsklasse-Waffen richtenden zehnfachen Schaden (abgerundet) gegen die SI eines Ziels an.

Kritische Treffer

Luft-/Raum-Einheiten können auf vier verschiedene Weisen kritischen Schaden erleiden. Treffen mehrere dieser Bedingungen zu, wird für jede davon kritischer Schaden ausgewürfelt. Falls also beispielsweise ein einziger Treffer den Schadensgrenzwert übersteigt, SI-Schaden verursacht und der Spieler eine unmodifizierte 12 würfelt, werden drei Würfe auf kritische Treffer fällig.

Um festzustellen, ob eine Einheit einen kritischen Treffer erleidet, wird mit 2W6 gewürfelt, wann immer eine der vier im Folgenden aufgelisteten Bedingungen erfüllt ist. Für Angriffe gegen Einheiten mit Standardpanzerung führt ein Ergebnis von 8 oder höher bei diesem Wurf dazu, dass der zu der auf der *Luft-/Raum-Trefferzonentabelle* (siehe S. 237) ermittelten Trefferzone gehörige kritische Treffer wirksam wird.

Schadensgrenzwerte: Jede Trefferzone hat einen Schadensgrenzwert in Höhe von 10 Prozent des vollen Panzerungswerts (aufgerundet). Übersteigt der Schaden durch einen einzelnen Treffer diesen Grenzwert, kann es zu einem kritischen Schaden kommen. Bei Angrif-

Schneeraben-Landungsschiffe der Carrier-*Klasse bereiten das Ausschleusen von Jägern vor.*

fen durch Großraumschiffe bedeutet einzelner Treffer ein Treffer durch eine einzelne Geschützbatterie. Schadensgrenzwerte sind feststehend und verändern sich, da sie auf den vollen Panzerungswert bezogen sind, durch Panzerungsverlust im Laufe des Spiels nicht.

SI-Schaden: Führt ein Treffer zu SI-Schaden, kann es zu kritischem Schaden kommen.

Glückstreffer: Jeder erfolgreiche Trefferwurf, der eine unmodifizierte 12 ergibt (beide Würfel zeigen eine 6), kann zu kritischem Schaden führen. Bei einem Angriff auf mehrere Trefferzonen, etwa mit einer Streuwaffe, kann nur die erste zugeteilte Schadensgruppe durch einen Glückstreffer kritischen Schaden erzielen.

Raumraketen: Jeder Panzerungstreffer mit einer Raumrakete oder eine Raumraketen-Batteriesalve kann zu kritischem Schaden führen, selbst dann, wenn er weder die SI beschädigt noch eine der anderen Bedingungen für kritische Treffer erfüllt. Nach dem Abstreichen des Panzerungsschadens wird entsprechend der Klasse der Rakete mit 2W6 auf der Tabelle Kritische Raumraketentreffer gewürfelt.

Für Treffer mit einer Raumraketen-Batteriesalve wird nur ein Mal gewürfelt. Feuert eine Batterie verschiedene Raumraketen ab (z. B. einen Barracuda und einen Schwertwal), gilt der höhere Zielwert (im obigen Beispiel also die 11+ für den Barracuda). Die Schadenschance einer SRak-10-Lafette ist abhängig von den in der laufenden Runde abgefeuerten Raketen.

KRITISCHE RAUMRAKETENTREFFER

Rakete	2W6
Barracuda	11+
Weißer Hai	9+
Schwertwal	10+
Kraken	8+

Ein Strahl Jagatais, *Alpha-Galaxis, Clan Schneerabe.*

Die Bugpanzerung eines Slayer *ist 94 Punkte stark, was einen Schadensgrenzwert von 10 in dieser Trefferzone (94 durch 10 = 9,4, aufgerundet 10) ergibt. Also kann jeder Bugtreffer, der mehr als 10 Punkte Schaden erzielt, einen kritischen Treffer verursachen. Ein Schlachtschiff der* Texas*-Klasse hingegen hat einen Bugpanzerungswert von 234 und damit einen Schadensgrenzwert in der Bugtrefferzone von 24 Punkten Schiffsklasse-Schaden (oder 234 Punkten Standardschaden).*

Markos Slayer *wird von einer Partikelprojektorkanone am Bug getroffen, die 10 Punkte Schaden erzielt. Das entspricht dem Schadensgrenzwert, übersteigt ihn aber nicht. Es besteht also keine Gefahr eines kritischen Treffers, es sei denn, der Angreifer würfelt eine unmodifizierte 12. In der nächsten Runde trifft ein Gaussgeschütz mit einem Trefferzonenwurf von 6 den Bug. Dessen 15 Punkte Schaden übersteigen den Grenzwert, ein kritischer Schaden ist also möglich. Markos Gegner würfelt mit 2W6 und wirft eine 8, was für einen kritischen Treffer reicht. Der kritische Treffer für den Trefferzonenwurf 6 ist ein Computertreffer, also streicht Marko ein Computerkästchen auf dem Datenbogen seines* Slayer *ab und muss einen Raumpilotenwurf mit Modifikator +1 durchführen. Hätte der Gaussgeschütztreffer die letzte Bugpanzerung zerstört und genügend Schadenspunkte wären durchgeschlagen, um die SI des* Slayer *zu beschädigen, hätte Marko noch einmal gewürfelt, ob es zu einem kritischen Treffer kommt, und bei einem Erfolg wäre es ein zweiter Computertreffer geworden.*

Ein Schwertwal schlägt frontal in Michaels Union*-X ein und richtet mit Trefferzonenwurf 7 (Bug/Waffe) 4 Punkte Schiffsklasse-Schaden (gleich 40 Punkte Standardschaden) an. Da dies den Schadensgrenzwert für die Bugpanzerung der* Union*-X übersteigt, richtet der Angriff bei einem Kritische-Treffer-Wurf von 8 oder höher kritischen Schaden an. Außerdem kann es zu einem zweiten kritischen Treffer kommen, weil es ein Treffer von einer Raumrakete war, diesmal bei 10 oder höher. Michaels Gegner würfelt beim ersten Mal eine 9 und beim zweiten Mal eine 11. Das Landungsschiff der* Union*-X-Klasse erleidet zwei kritische Waffentreffer.*

Auswirkung kritischer Treffer

Ein Treffer, der kritischen Schaden erzielt, hat entsprechend der für den Treffer ausgewürfelten Trefferzone die folgenden Auswirkungen (siehe *Luft-/Raum-Trefferzonentabelle*, S. 237).

Andockarm: Der Andockarm des Landungsschiffes ist beschädigt und es kann sich nicht mehr von einem Sprungschiff (Kriegsschiffe eingeschlossen) durch den Hyperraum mitnehmen lassen.

Besatzung: Bei einem kritischen Besatzungstreffer wird ein Piloten-/Besatzungskästchen abgestrichen. Eine Einheit kann bis zu fünf Piloten-/Besatzungstreffer aushalten. Der sechste Treffer tötet den Piloten beziehungsweise setzt die Besatzung außer Gefecht. Für zusätzliche Auswirkungen, siehe *Luft-/Raumpiloten*, S. 41.

Bombe: Der Abwurfmechanismus einer Bombe wird zerstört. Die Bombe kann nicht mehr abgeworfen werden, explodiert aber auch nicht und verursacht keinen zusätzlichen Schaden. Der führende Spieler entscheidet, welche von mehreren Bomben betroffen ist. Führt die Einheit keine Bomben mit, hat dieser kritische Treffer keine Auswirkungen. Bombenschaden erschwert einen Wiedereintritt in die Atmosphäre (siehe *Ionosphäre*, S. 78).

Computer: Der Bordcomputer wird beschädigt. Die beiden ersten Treffer führen zu je einem +1-Modifikator auf den Raumpilotenwurf. Der dritte kritische Computertreffer zerstört das System und führt zu einem Modifikator von +5 auf den Raumpilotenwurf. Außerdem erzwingt jeder Computertreffer einen Raumpilotenwurf.

Dockkragen: Der Dockkragen der Einheit wird beschädigt, so dass sie nicht mehr an einem Sprungschiff (Kriegsschiffe eingeschlossen) andocken kann.

Fahrwerk: Schaden an Fahrwerk bzw. Landestützen. Es gilt ein Modifikator von +5 auf jeden Raumpilotenwurf beim Versuch, aufzusetzen. Weitere Fahrwerktreffer haben keine zusätzlichen Auswirkungen.

FLS: Das Feuerleitsystem wird beschädigt. Die beiden ersten FLS-Treffer führen zu je einem +2-Trefferwertmodifikator. Der dritte FLS-Treffer zerstört das Feuerleitsystem. Danach ist der Einheit kein Waffeneinsatz mehr möglich.

Fracht: Ein Teil der mitgeführten Fracht der Einheit wird beschädigt. Ob der Schaden einen allgemeinen Frachtraum oder einen Einheitenhangar trifft, wird zufällig mit 1W6 ermittelt. Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 betrifft der Schaden allgemeine Fracht (soweit vorhanden), bei 4 bis 6 Einheitenhangars (soweit vorhanden).

Um festzustellen, wie viel Fracht zerstört wird, wird der Schadenswert des Angriffs, der zum kritischen Treffer führte, durch den doppelten SI-Wert der Zieleinheit geteilt. Das Ergebnis wird mal 100 genommen und aufgerundet und ergibt den Prozentwert der Gesamtfracht. Für Landungsschiffe und Raumboote wird bei dieser Berechnung der Standardschadenswert benutzt.

Verursacht ein PPK-Treffer (Angriffswert 10) bei einem Landungsschiff der Mercer*-Klasse mit einer SI von 30 einen kritischen Frachttreffer, werden 17 Prozent der Fracht zerstört ([10/60] x 100 = 16,6, aufgerundet 17). Ein* Mercer *transportiert zehn Mechs und 586 t Fracht. Der PPK-Treffer zerstört entweder 100 t Fracht (17 % von 586 t = 99,62 t, aufgerundet 100), oder zwei Mechs (17 % von 10 Mechs = 1,7 Mechs, aufgerundet 2).*

Operationszentrale (OZ): Die Operationszentrale wird beschädigt. Die beiden ersten OZ-Treffer führen zu je einem +2-Trefferwertmodifikator. Der dritte OZ-Treffer zerstört die Operationszentrale. Danach ist der Einheit kein Waffeneinsatz mehr möglich.

Kontrolle: Dieser Treffer erzwingt einen Raumpilotenwurf. Schlägt dieser fehl, gerät die Einheit außer Kontrolle (siehe S. 92).

Lebenserhaltung: Das Lebenserhaltungssystem fällt aus. Es gilt ein +2-Modifikator auf den Raumpilotenwurf. Weitere Lebenserhaltungstreffer haben keine zusätzlichen Auswirkungen.

Sensoren: Die Sensoren der Einheit werden beschädigt. Die ersten beiden Sensorentreffer führen zu je einem +1-Trefferwertmodifikator. Der dritte Sensorentreffer zerstört die Ortung vollständig. Einheiten mit zerstörten Sensoren können weiter die Waffen einsetzen, allerdings nur mit einem Trefferwertmodifikator von +5.

Steuerdüse: Die Steuerdüsen an der betreffenden Seite werden beschädigt und erhöhen die Schubpunktekosten für eine Drehung in die gegenüberliegende Richtung um 1 Punkt. Treffer gegen die linken Steuerdüsen erhöhen also die Kosten für eine Rechtsdrehung. Der vierte Steuerdüsentreffer auf einer Seite zerstört die dortigen Steuerdüsen und verhindert eine Drehung in die betroffene Richtung (siehe das Kunstflugmanöver Halbe Rolle auf S. 85).

Tor: Ein zufällig ermitteltes Fracht-/Hangartor wird beschädigt und kann für den Rest des Spiels nicht mehr benutzt werden (siehe *Einheitentransport*, S. 89, im Kapitel *Luft-/Raum-Bewegung*). Ein Torschaden erschwert zudem den Wiedereintritt in die Atmosphäre (siehe *Ionosphäre*, S. 78).

Tank: Bei jedem kritischen Tanktreffer wird mit 2W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 10 oder höher explodiert der Brennstofftank und die Einheit wird zerstört.

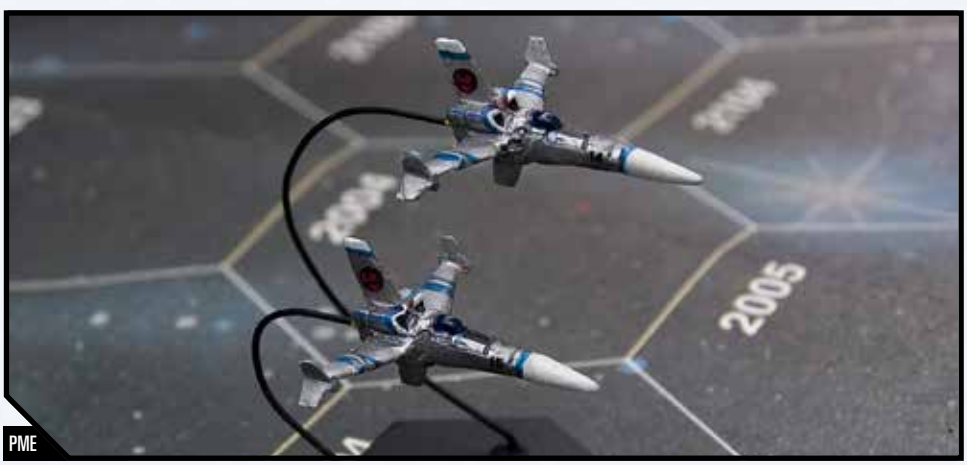
Triebwerk: Bei einem Jäger senkt jeder Triebwerkstreffer den Normalschub um 2 (was den führenden Spieler zwingt, auch den Maximalschub neu zu berechnen, indem er den neuen Normalschub mal 1,5 nimmt und aufrundet). Zusätzlich erzeugt jeder Triebwerkstreffer 2 Wärmepunkte. Sinkt der Normalschub auf 0, kann die Einheit keine Schubpunkte mehr einsetzen, und die zusätzliche Wärme wird jede Runde erzeugt. Drei kritische Triebwerktreffer zerstören das Triebwerk des Jägers und legen ihn dauerhaft still (siehe *Stilllegung*, S. 160).

Bei anderen Luft-/Raum-Einheiten senkt jeder Triebwerkstreffer den Normalschub um 1 Punkt (und zwingt wie oben zu einer Neuberechnung des Maximalschubs). Sechs kritische Triebwerkstreffer zerstören das Triebwerk.

Waffe: Eine Waffe bzw. eine Geschützbatterie in der betreffenden Trefferzone fällt für den Rest des Spiels aus. Enthält die Trefferzone mehrere Waffen/Geschützbatterien, würfelt der Angreifer it 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 entscheidet er, welche Waffe/Batterie ausfällt, bei 4 bis 6 der angegriffene Spieler. Befinden sich in der Trefferzone keine einsatzfähigen Waffen, hat der Treffer keine Auswirkungen.

Fällt eine Waffe aus, die explodieren kann (z. B. ein Gaussgeschütz, siehe S. 131), wird dies als Munitionsexplosion in ihrer Trefferzone gehandhabt (siehe *Munitionsexplosion*, S. 161).

Wärmetauscher: Bei einem Angriff mit Standardwaffen zerstört der kritische Treffer einen Wärmetauscher und senkt die Wärme, die die Einheit in einer Runde ableiten kann, um 1 Punkt bzw. 2 Punkte für einen doppelten Wärmetauscher. Bei einem Angriff mit Schiffsklasse-Waffen zerstört dieser Treffer 10 Wärmetauscher.



Eine Lanze mittelschwerer Corsair*-Luft-/Raumjäger der Galedon Regulars auf Patrouillenflug knapp außerhalb der Ionosphäre.*

KOLLISIONEN UND KAMIKAZEANGRIFFE

Die folgenden Regeln stellen ein System für Handhabung von Kamikazeangriffen und unabsichtlichen Kollisionen vor, wie sie sich ereignen können, wenn Luft-/Raum-Einheiten außer Kontrolle geraten (siehe S. 92). Unabsichtliche Kollisionen werden sofort aufgelöst, gleichgültig, in welcher Phase sie sich ereignen.

KAMIKAZEANGRIFFE

Um einen Kamikazeangriff ausführen zu können, muss eine Luft-/Raum-Einheit ihre Bewegung im selben Hexfeld wie die Zieleinheit beenden und der führende Spieler einen Kamikazeangriff erklären. Wie bei Rammangriffen von Bodeneinheiten muss das Ziel seine Bewegung für die laufende Runde beendet haben (oder sich nicht bewegen können), und die einen Kamikazeangriff fliegende Einheit kann in derselben Runde nicht ihrerseits Ziel eines Kamikazeangriffs werden. In der Runde, in der sie einem Kamikazeangriff durchführt, kann eine Einheit keine Waffen einsetzen, kann aber Ziel eines Waffeneinsatzes werden.

Der Jagdpilot muss davon überzeugt sein, dass ein Kamikazeangriff seine einzige Option ist. Dazu würfelt der führende Spieler mit 2W6. Nur bei einem Ergebnis von 11 oder 12 ist der Pilot zu diesem Angriff bereit und die Einheit kann einen Kamikazeangriff fliegen.

Die Zieleinheit muss, um Ziel eines Kamikazeangriffs zu werden, ihre normale Bewegung bereits abgeschlossen haben. Sie kann jedoch trotzdem versuchen, einem Kamikazeangriff auszuweichen, indem sie sich innerhalb ihres Hexfelds bewegt. Ein Jäger kann zum Beispiel versuchen, einem derartigen Angriff durch hektische Ausweichbewegungen zu entgehen. Kamikazeangriffe werden am Ende der Waffeneinsatzphase aufgelöst. Für einen erfolgreichen Kamikazeangriff muss der Angreifer mit 2W6 auf der Kamikazetabelle würfeln. Der Basistrefferwert wird wie auf der Tabelle angegeben berechnet und anschließend mit den anwendbaren der auf der Tabelle aufgeführten Modifikatoren zum schlussendlichen Trefferwert modifiziert.

Ein Kamikazeangriff sollte nach allen eventuellen Waffeneinsätzen gegen die ihn fliegende Einheit aufgelöst werden, denn wird diese in der laufenden Phase zerstört, scheitert der Kamikazeangriff.

KAMIKAZETABELLE

Basistrefferwert: 6 + (Pilotenwert des Angreifers – Pilotenwert des Ziels)	
Modifikatoren	
Existierender Schaden beim Angreifer	
Sensorschaden	+1
Computerschaden	+1 pro Box
Zieleinheit ist:	
Jäger oder Raumboot	+4
Landungsschiff	+2
Unfähig, Schub einzusetzen	–2
Angreifer ist:	
Jäger oder Raumboot	–2
Landungsschiff	–1

SCHADEN VON KOLLISIONEN

Um den durch eine Kollision oder einen Kamikazeangriff entstandenen Schaden zu ermitteln, wird zuerst mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1 bis 5 kollidieren die beiden Einheiten und erleiden vollen Schaden wie im Folgenden erläutert. Bei einer 6 streifen sie einander nur und der Schaden wird halbiert.

Die angreifende (den Kamikazeangriff fliegende oder durch Zufallsbewegung kollidierende) Einheit erleidet Frontalschaden. Die Zieleinheit erleiden Schaden an der Trefferzone, die der Hexseite zugewendet ist, durch die der Angreifer ihr Hexfeld betreten hat. Beide Einheiten nehmen Schaden in Höhe der eigenen Masse geteilt durch 10, mal der relativen Geschwindigkeit des Aufpralls.

Die relative Geschwindigkeit des Aufpralls ist abhängig von der Geschwindigkeit des Angreifers und der Position und Bewegung des Ziels (siehe *Ausrichtung*, S. 77). Bewegt sich das Ziel gerade auf den Angreifer zu, wird seine Geschwindigkeit zu der des Angreifers addiert. Bewegt es sich schräg auf ihn zu, wird die Hälfte seiner Geschwindigkeit (abgerundet) zu dessen Geschwindigkeit addiert. Bewegt es sich schräg vom Angreifer fort, wird die Hälfte seiner Geschwindigkeit (abgerundet), bewegt es sich gerade vom Angreifer fort, seine volle Geschwindigkeit abgezogen. Eine relative Geschwindigkeit kleiner als 1 wird als 1 behandelt.

Der Schaden ist immer Standardschaden und wird bei Angreifer und Ziel voll gegen eine mit 2W6 auf der entsprechenden Trefferzonentabelle ermittelten Trefferzone angewendet. Ist der Schaden höher als der doppelte volle (nicht der aktuelle) Panzerungswert der Trefferzone, ist die Einheit zerstört. Anderenfalls wird der Schaden ebenso wie eventuelle kritische Treffer normal festgestellt.

ATMOSPHÄRENKAMPF

In einer Atmosphäre operierende Luft-/Raum-Einheiten können an Luftkämpfen und Bodenangriffen teilnehmen.

LUFT-LUFT-ANGRIFFE

Mit den folgenden Ausnahmen gelten für den Luftkampf dieselben Regeln wie für den Raumkampf.

Einheiten mit gleicher Flughöhe können nach den Standardregeln aufeinander feuern. Einheiten mit verschiedenen Flughöhen können ebenfalls aufeinander feuern, für jede Höhenstufe Unterschied in der Flughöhe erhöht sich die Entfernung zwischen Angreifer und Ziel jedoch um ein Feld. Nehmen wir als Beispiel an, zwei Jäger sind zehn Wabenfelder von einander entfernt. Einer der beiden hat Flughöhe 3, der andere Flughöhe 5. Die effektive Entfernung zwischen ihnen beträgt 12 Felder (10 + [5 – 3]). Eine Einheit kann nicht in das Gebiet unmittelbar über oder unter der eigenen Wabe feuern.

Ein Höhenunterschied erzeugt einen „toten Winkel“ um jede Einheit. Sind Angreifer und Ziel ein Höhenlevel von einander entfernt, muss das Ziel mindestens zwei Felder entfernt sein, damit ein Angriff möglich ist, bei einem Höhenunterschied von zwei Leveln mindestens drei Felder entfernt und so weiter. Für Ein-

heiten, deren Flughöhe sich um ein oder zwei Level unterscheidet, wird auf der der Angriffsrichtung entsprechenden Spalte der *Luft-/Raum-Trefferzonentabelle* (S. 237) gewürfelt. Ist der Höhenunterschied größer, wird die Spalte Über/Unter benutzt.

Maschinen im Tiefflug (Flughöhe 1) benutzen ihr Bodenradar dazu, dicht über der Planetenoberfläche zu bleiben, und müssen ihren Flug konstant anpassen. Daher gilt für sie ein Trefferwertmodifikator von +2 für Angriffe auf fliegende Ziele.

• TROPOSPHÄREN-LUFT-LUFT-ANGRIFF •

Einheiten, die einen Bodenangriff fliegen, können einem Angriff nur mit Mühe ausweichen. Daher gilt ein Trefferwertmodifikator von –3 auf alle Luft-Luft-Angriffe gegen sie.

OmniJäger: Auf Grund der verbesserten Integration von Feuerleitsystemen und Navigationscomputern gilt für OmniJäger nur ein Trefferwertmodifikator von +1 für Angriffe auf fliegende Ziele aus dem Tiefflug (Flughöhe 1).

Troposphärenkarte

Verwenden die Spieler die bedruckte Seite einer **BattleTech**-Geländekarte für die Troposphärenbewegung ihrer Luft-/Raum-Einheiten, müssen sie deren Gelände berücksichtigen. Dazu werden die Regeln für Sichthindernisse auf S. 100 herangezogen.

Im Beispiel will Torsten mit seinem Luft-/Raumjäger in Feld A auf der als Troposphärenkarte verwendeten Karte Großer Berg #1 *Ingmars Luft-/Raumjäger in Feld B angreifen. Der Jäger in Feld A befindet sich auf Flughöhe 10, der Jäger in Feld B auf Flughöhe 7.*

Als Erstes überprüft Torsten das Schussfelddiagramm für Luft-/Raumjäger auf S. 236 und stellt fest, dass das Ziel sich in seinem Bug- und seinem rechten Tragflächenschussfeld befindet,

Als Nächstes zieht Torsten eine gerade Linie von der Mitte des Feldes A zur Mitte des Feldes B und stellt fest, dass die Linie exakt zwischen zwei Hexfeldern verläuft, die in der Illustration mit einer 1 gekennzeichnet sind. Das bedeutet, Ingmar als führender Spieler des Zieljägers in Feld B kann entscheiden, durch welches Feld die Sichtlinie verläuft. Er entscheidet sich für Feld C, da dieses Feld Level 10 hat. Das entspricht Flughöhe 10 und damit der Flughöhe von Torstens Jäger. Dadurch stellt Feld C ein Sichthindernis dar, und Torsten kann nicht angreifen.

Befände sich Torstens Jäger in Feld A auf Flughöhe 11, wäre Feld C kein Hindernis, da er höher als der Berg flöge. Natürlich wäre er damit aber auch nicht mehr auf der Troposphärenkarte, sondern befände sich auf Stratosphärenzeile 1 der Stratosphärenkarte (siehe S. 79).

Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten

Benutzen die Spieler die Regeln für Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten (S. 91) und es kommt zu einem Luft-Luft-Angriff, dürfen sie nicht vergessen, dass die Reichweiten der Bordwaffen mit 16 multipliziert werden müssen, um sie dem Maßstab anzupassen. Dadurch reicht die kurze Entfernung für Standardwaffen bis 96 Felder, die mittlere Entfernung bis 192 Felder und so weiter. Entsprechend müssten natürlich auch die Reichweiten für Schiffsklasse-Waffen nach der Umrechnung auf Standardwerte zusätzlich mal 16 genommen werden.

Fliegende Luft-/Raum-Einheiten gegen fliegende Nicht-Luft-/Raum-Einheiten

Fliegende Luft-/Raum-Einheiten können keine Luft-Boden-Angriffe gegen andere Arten fliegender Einheiten wie BEF oder Senkrechtstarter oder Senkrechtstarter-BP einsetzende andere Einheiten wie Gefechtsrüstungen durchführen (siehe unten *Luft-Boden-Angriffe*). Stattdessen gelten mit folgenden Ausnahmen die Regeln für Luft-Luft-Angriffe:

- Der „tote Winkel" wird nicht in Troposphärenkartenfeldern gemessen, sondern in Geländekartenfeldern.
- Alle fliegenden Nicht-Luft-/Raum-Einheiten werden wie im Tiefflug (Flughöhe 1) behandelt.
- Um den Angriff ausführen zu können, muss die Luft-/Raum-Einheit ihre Bewegung in einer der Geländekarte entsprechenden Wabe der Troposphärenkarte oder Stratosphärenwabe der Stratosphärenkarte beenden, auf der sich die Zieleinheiten befinden.
- Bei Verwendung der Regeln für Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten darf die Luft-/Raum-Einheit die Zieleinheit an einer beliebigen Stelle der Spielfläche angreifen, sofern das Ziel sich in Waffenreichweite und einem entsprechenden Schusswinkel befindet.
- Für alle Angriffe dieser Art gilt zusätzlich zu allen normalen anwendbaren Modifikatoren ein Trefferwertmodifikator von +5.

LUFT-BODEN-ANGRIFFE

Luft-/Raum-Einheiten sind zwar zerbrechlicher als Bodeneinheiten, verfügen aber über ein gewaltiges Arsenal an Waffen, das ihnen gestattet, Bodeneinheiten aus der relativen Sicherheit des Luftraums anzugreifen und zu zerstören. Selbst eine Handvoll Luft-/Raum-Einheiten kann Bodeneinheiten als Unterstützung einen verheerenden Vorteil verschaffen.

Beendet eine Luft-/Raum-Einheit ihre Bewegung in einem Feld der Troposphärenkarte oder einem Stratosphärenfeld der Stratosphärenkarte, das mit einer Geländekarte korrespondiert, kann sie Ziele auf dieser Geländekarte angreifen. Bei der Erklärung des Waffeneinsatzes für die Luft-/Raum-Einheit muss der führende Spieler zuerst eine Angriffsschneise erklären, also eine Reihe von Feldern, die der Jäger bei dem Angriff überfliegt. Die Schneise muss in einer geraden Linie verlaufen und muss parallel zur Flugrichtung des Jägers am

Ende seiner Bewegung liegen. Sie repräsentiert die Flugbahn des Jägers über die Geländekarte (siehe die Kartenbeispiele). Bei Verwendung der Regeln für Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten wird für diesen Zweck der tatsächliche Flugweg der Einheit in der Bewegungsphase (Luft-/Raum) der Runde (siehe S. 243) herangezogen. Ansonsten legt der führende Spieler einen Flugweg fest.

Eine Luft-/Raum-Einheit kann innerhalb einer Runde einen Luft-Luft-Angriff oder einen Luft-Boden-Angriff durchführen, aber nicht beides.

Angriffsarten: Luft-/Raumjäger, konventionelle Jäger und stromlinienförmige Raumboote können alle im Folgenden beschriebenen Angriffe fliegen. Kugelförmige Landungsschiffe/Raumboote und Einheiten mit Kurzstartausrüstung können nur Zielflugangriffe fliegen. Stromlinienförmige Landungsschiffe können nur Zielflug- und Tiefflugangriffe fliegen.

• FLUGPFADE / ANGRIFFSSCHNEISEN •

Fliegende Nicht-Luft-/Raum-Einheiten: Fliegende Luft-/Raum-Einheiten können keine Luft-Boden-Angriffe gegen andere Arten fliegender Einheiten wie BEF oder Senkrechtstarter oder Senkrechtstarter-BP einsetzende andere Einheiten wie Gefechtsrüstungen durchführen. Einheiten dieser Art werden von Luft-Boden-Angriffen nicht beschädigt, mit Ausnahme durch Bomben, die ein Gebäude- oder Wasserfeld treffen, denn in einem solchen Fall erstreckt sich der Schadenseffekt der Bomben nicht nur über die Horizontale, sondern auch über die Vertikale (siehe *Flächeneffektwaffen*, S. 172).

Schussfeld: Jäger und stromlinienförmige Landungsschiffe/Raumboote ebenso wie schwebende (kurzstartfähige) Jäger und Raumboote können für Luft-Boden-Angriffe nur Waffen im Bug und nach vorne feuernde Waffen in den Tragflächen einsetzen. Kugelform-Landungsschiffe/Raumboote können nur Waffen mit den Schussfeldern Heck, hinten links und hinten rechts einsetzen.

Basistrefferwert

Der Basistrefferwert für alle Luft-Boden-Angriffe entspricht dem Jagdschützenwert der angreifenden Einheit (siehe *Spielwerte*, S. 39).

• TIEFFLUGANGRIFF •

Modifizierter Trefferwert

Der modifizierte Trefferwert für einen Luft-Boden-Angriff entspricht dem Basistrefferwert plus dem Modifikator für die durchgeführte Angriffsart entsprechend der Tabelle Luft-Boden-Angriffsmodifikatoren. Alle sonstigen anwendbaren Modifikatoren für den Waffeneinsatz – Zielbewegung, Gelände, vorhandener Schaden etc. – gelten soweit nicht ausdrücklich anders festgestellt ebenfalls. Modifikatoren für liegende Ziele und teilweise Deckung kommen nicht zur Anwendung.

Wie bei einem normalem Waffeneinsatz schlägt ein Luft-Boden-Angriff bei einem modifizierten Trefferwert über 12 in jedem Fall fehl. In diesem Fall kann der Spieler auf den Angriff verzichten, um keine Munition oder Bomben zu verschwenden.

Bei einem modifizierten Trefferwert von 2 oder niedriger trifft ein Angriff in jedem Fall.

Schnellfeuerwaffen: Wie unter Waffen und Ausrüstung festgestellt, feuern Schnellfeuerwaffen immer mit maximaler Geschwindigkeit, so dass der führende Spieler bei jedem Waffeneinsatz für eine mögliche Ladehemmung würfeln muss (siehe S. 114).

Tiefflugangriff

Einheiten nicht mehr als drei Flughöhenstufen über dem Boden auf einer Troposphärenkarte oder bei Einsatz der Regeln für *Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten* (siehe S. 91) auf einer Geländekarte können Tiefflugangriffe gegen Bodenziele fliegen. Ein Tiefflugangriff ist nicht so präzise wie ein Zielflugangriff und deckt ein größeres Gebiet mit Waffenfeuer ein, was die Chance verringert, ein bestimmtes Ziel zu treffen, aber potentiell einer ganzen Anzahl von Zielen Schaden zufügt.

Für einen Tiefflugangriff wird ein bis zu fünf Felder langer Streifen der Angriffsschneise als Zielgebiet ausgewählt. Der Streifen muss aus zusammenhängenden Feldern in einer geraden Linie bestehen. Die Einheit kann bei einem Tiefflugangriff beliebig

LUFT-BODEN-ANGRIFFS-MODIFIKATOREN

Angriffsart	Modifikator
Tiefflugangriff	+4*
Zielflugangriff	+2‡
Bombenangriff	+2†

* Für Luft-/Raum-Einheiten in Flughöhe 1 (Tiefflug) gilt ein zusätzlicher Trefferwertmodifikator von +2, wie unter Bewegung beschrieben (siehe S. 80).

† Gelände- und Zielbewegungsmodifikatoren (den –4-Modifikator für ein immobiles Ziel eingeschlossen) gelten für Bombenangriffe nicht; Jäger können Flächenbombardements aus jeder Flughöhe ausführen, unterliegen aber einem der Flughöhe entsprechenden Trefferwertmodifikator (siehe *Flächenbombardement*, S. 246).

‡ Wie unter Waffen und Ausrüstung festgestellt, feuern Schnellfeuerwaffen immer mit maximaler Geschwindigkeit, so dass der führende Spieler bei jedem Waffeneinsatz für eine mögliche Ladehemmung würfeln muss (siehe S. 114).

• LUFT-BODEN-ANGRIFFE •

viele ihrer Direktfeuer-Energie- und/oder Impulswaffen einsetzen. Der führende Spieler würfelt einen Angriff auf alle Einheiten beider Seiten im ausgewählten Zielgebiet. Zu Feststellung des Zielwerts für einen Tiefflugangriff siehe oben Modifizierter Trefferwert.

Der angreifende Spieler führt separate Trefferwürfe für jede Waffe und jedes Ziel aus. Treffer werden nach den Standardregeln für den betreffenden Einheitstyp aufgelöst. Dazu wird die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Spalte der passenden Trefferzonentabelle benutzt, wobei die Angriffsrichtung an Hand der Hexseite bestimmt wird, durch die der Jäger während des Tiefflugangriffs das Feld des Ziels betreten hat.

Für die meisten Tiefflugangriffe ist nur das Gelände im Feld der jeweiligen Zieleinheit relevant. Für Einheiten in Flughöhe 1 ist es jedoch schwieriger, eine freie Sichtlinie zu ziehen, daher muss der Spieler für sie auch das Gelände im in Angriffsrichtung entlang der Flugbahn an das Ziel angrenzenden Hexfeld beachten. Ist das Hexfeld vor dem Feld der Zieleinheit zwei oder mehr Level höher als die Zieleinheit, befindet sich das Ziel im toten Winkel, und ein Angriff ist nicht möglich.

Im Beispiel eines Luft-Boden-Angriffs hat Babaks Shiva-*Primär-OmniJäger (Jagdschütze 4) seine Bewegung auf Flughöhe 3 in einem Feld der Troposphärenkarte beendet, das mit der Geländekarte Felsschlucht korrespondiert. Sein Gegner Hans hat einige Bodeneinheiten in der Schlucht, die Babaks Truppen schwer zu schaffen machen: ein Fahrzeug (3 Felder weit bewegt) und eine konventionelle Infanterieeinheit (1 Feld weit bewegt) in Feld A, eine Elementareinheit (3 Felder weit gesprungen) und einen Mech (5 Felder weit bewegt) in Feld B, einen ProtoMech (5 Felder weit gesprungen) in Feld C, einen Senkrechtstarter in Bewegungshöhe 3 (5 Felder weit bewegt) in Feld D, ein BEF in Bewegungshöhe 1 (7 Felder weit bewegt) in Feld 1 und schließlich noch einen Mech (4 Felder weit bewegt) in Feld 2. Babak will Hans' Einheiten mit dem Jäger eine Lektion erteilen.*

Ganz gleich, ob er einen Tiefflug-, Zielflug- oder Bombenangriff plant, als Erstes muss Babak eine Angriffsschneise über die Geländekarte festlegen. Er legt seine Flugbahn wie in der Illustration gezeigt so an, dass er so viele gegnerische Einheiten wie möglich angreifen kann.

Würde er seinen Shiva *nach den Regeln für* Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten *(siehe S. 91) bewegen, müsste die Angriffsschneise mit dessen tatsächlicher Bewegung über die Gebirgsschlucht-Karte während der Bewegungsphase (Luft-/Raum) übereinstimmen.*

Babak entscheidet sich für einen Tiefflugangriff und wählt als Zielbereich fünf in gerader Linie zusammenhängende Felder, in diesem Fall die Felder A bis E. Außerdem entschließt er sich, die vier schweren Impulslaser des Shiva *einzusetzen. Er muss für jedes Ziel in den fünf Zielwaben einen separaten Trefferwurf durchführen.*

Die modifizierten Trefferwerte für alle vier Impulslaser gegen die verschiedenen Ziele sind:

Gegen das Fahrzeug in Feld A: 7 (Basistrefferwert 4 +4 [Tiefflugangriff] +1 [Zielbewegung] –2 [Impulswaffe] = 7). Treffer werden in der Frontspalte der Fahrzeug-Trefferzonentabelle zugeteilt.

Gegen die konventionelle Infanterie in Feld A: 6 (Basistrefferwert 4 +4 [Tiefflugangriff] –2 [Impulswaffe] = 6). Infanterie hat keine separaten Trefferzonen, und die Angriffsrichtung spielt keine Rolle. Infanterie erleidet durch Nicht-Infanteriewaffen jedoch auf eine besondere Weise Schaden (siehe Angriffe auf konventionelle Infanterie*, S. 215), was dazu führt, dass pro Impulswaffentreffer sechs Soldaten eliminiert werden (drei Soldaten pro Treffer, verdoppelt für offenes Gelände).*

Gegen die Gefechtsrüstungseinheit in Feld B: 10 (Basistrefferwert 4 +4 [Tiefflugangriff] +2 [Zielbewegung] +1 [Angriff auf Gefechtsrüstungen] +1 [Lichter Wald] –2 [Impulswaffe] = 10). Infanterie hat keine separaten Trefferzonen, daher spielt die Angriffsrichtung keine Rolle.

Gegen den Mech in Feld B: 9 (Basistrefferwert 4 +4 [Tiefflugangriff] +2 [Zielbewegung] +1 [lichter Wald] –2 [Impulswaffe] = 9). Treffer werden gegen die rechte Seite des Mechs zugeteilt.

Gegen den ProtoMech in Feld C: 10 (Basistrefferwert 4 +4 [Tiefflugangriff] +3 [Zielbewegung] +1 [Lichter Wald] –2 [Impulswaffe] = 10). Für Angriffe auf ProtoMechs ist die Angriffsrichtung ohne Bedeutung. Treffer werden auf der ProtoMech-Trefferzonentabelle *zugeteilt.*

Da der Senkrechtstarter in Feld D sich im Flug befindet, kann der Shiva in mit einem Luft-Boden-Angriff nicht treffen. Der Jäger kann den Senkrechtstarter nur mit einem Luft-Luft-Angriff bedrohen, der ihn dieser Runde nicht möglich ist, da Luft-Boden- und Luft-Luft-Angriffe in derselben Runde nicht gestatten sind. Außerdem würde der Höhenunterschied von 2 Levelstufen zwischen den beiden Einheiten für einen Angriff eine Entfernung von minimal drei Feldern voraussetzen, die nicht gegeben ist. Daher kann auch der Senkrechtstarter den Shiva *nicht angreifen (siehe* Luft-Luft-Angriffe, *S. 241).*

Hätte der Shiva *den Tiefflugangriff aus Flughöhe 1 gestartet, hätte er das Fahrzeug in Feld A nicht getroffen, da es im toten Winkel des angrenzenden Felds 3 gelegen hätte und der Jäger keine freie Sichtlinie gehabt hätte.*

Zielflugangriff

Ein minimal auf Flughöhe 2 und maximal auf Flughöhe 5 fliegender Angreifer kann einen Präzisionsangriff auf eine einzelne Bodeneinheit oder Bodenwabe (ein Gebäude, Wald etc.) durchführen, sofern es sich entlang der Angriffschneise befindet. Ein Zielflugangriff senkt die Flughöhe des Angreifers um eine Levelstufe, daher ist er aus Flughöhe 1 nicht möglich.

Die Einheit kann beliebig viele ihrer Waffen gegen das Ziel einsetzen, mit Ausnahme von Bomben. Zur Feststellung des Zielwerts für einen Zielflugangriff siehe oben Modifizierter Trefferwert.

Der Angreifer muss für jede eingesetzte Waffe einen eigenen Trefferwurf durchführen. Treffer werden nach den Standardregeln für den betreffenden Einheitstyp aufgelöst. Dazu wird die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Spalte der passenden Trefferzonentabelle benutzt, wobei die Angriffsrichtung an Hand der Hexseite bestimmt wird, durch die der Jäger während des Tiefflugangriffs das Feld des Ziels betreten hat.

Im obigen Luft-Boden-Angriffsbeispiel kann Babak auch entscheiden, mit seinem Shiva *einen Zielflugangriff zum Beispiel auf den Mech in Feld B zu fliegen. Das gestattet ihm, auch die LB-X/20, die KSR-6 und den leichten Laser des Jägers einzusetzen.*

Die modifizierten Trefferwerte gegen den Mech sind in diesem Fall 7 für die Impulslaser und 9 für alle anderen Waffen: (Basistrefferwert 4 +2 [Zielflugangriff] +2 [Zielbewegung] +1 [Lichter Wald] {nur für die Impulslaser: –2 [Impulswaffe]} = 9 bzw. 7). Treffer werden gegen die rechte Seite des Mechs zugeteilt. Da Streuwaffen bei Luft-/Raum-Einheiten anders funktionieren als bei Bodeneinheiten teilt Babak den Angriffswert von 12 für die LB-X-Autokanone/20 und von 8 für die KSR-6er-Lafette in 5er-Schadenspunktgruppen auf (5, 5 und 2 für die Autokanone, 5 und 3 für die Kurzstreckenraketen) und würfelt die Trefferzonen für diese Gruppen separat aus, statt für jede der beiden Waffe auf der Streutreffer-Tabelle *zu würfeln.*

Schließlich korrigiert er noch auf dem Datenbogen des Shiva *dessen Flughöhe, die von 3 auf 2 gesunken ist.*

Bombenangriff

Die meisten Jäger verfügen über Bombenhalterungen, auch wenn die Lastkapazität abhängig von Einheitstonnage und Triebwerksstärke variiert. Eine Einheit kann pro 5 t Eigengewicht 1 Bombe tragen, aber pro angefangenen 5 Bomben Last sinkt ihr Normalschub um 1. Ein 20-t-Jäger zum Beispiel kann 4 Bomben tragen (20/5), aber mit um 1 reduziertem Normalschub, ein 30-t-Jäger kann 6 Bomben tragen (30/5), aber mit um 2 reduziertem Normalschub. Durch den veränderten Normalschub muss auch der Maximalschub (Normalschub x 1,5) neu berechnet werden.

• STREUDIAGRAMM FLÄCHENBOMBARDEMENT •

• STREUDIAGRAMM STURZKAMPFBOMBARDEMENT •

Innerhalb einer Runde kann eine Luft-/Raum-Einheit entweder einen Waffeneinsatz oder einen Bombenangriff fliegen, aber nicht beides. Bomben können als Sturzkampf- oder Flächenbombardement abgeworfen werden. Ein Sturzkampfbombardement ist präziser, aber der Angreifer verliert Flughöhe und setzt sich Flugabwehrfeuer aus. Ein Flächenbombardement ist grober, gestattet aber den Bombenabwurf über mehrere Felder, ähnlich wie bei einem Tiefflugangriff. Zur Feststellung des Zielwerts für einen Bombenangriff siehe oben Modifizierter Trefferwert.

Sturzkampfbombardement: Eine Einheit in minimal Flughöhe 3 und maximal Flughöhe 5 kann ein Sturzkampfbombardement gegen ein einzelnes Feld entlang ihrer Angriffsschneise fliegen, verliert dabei aber zwei Levelstufen an Flughöhe. Der Jäger kann bei diesem Angriff beliebig viele seiner Bomben abwerfen.

Gelingt der Angriff, explodieren alle Bomben im anvisierten Hexfeld. Schlägt der Angriff fehl, werden die Bomben vor der Explosion verstreut. Um die Richtung zu ermitteln, in die sie verstreut werden, wird für jede Bombe mit 1W6 gegen das Streudiagramm Sturzkampfbombardement gewürfelt, und anschließend mit einem weiteren 1W6-Wurf ermittelt, wie viele Felder in die ermittelte Richtung die Bombe fliegt, bevor sie hochgeht.

Flächenbombardement: Ein Flächenbombardement ähnelt einem Tiefflugangriff, da es dem Jäger gestattet, eine Anzahl zusammenhängender, in gerader Linie entlang der Angriffsschneise aufeinander folgender Kartenfelder anzugreifen. Ein Flächenbombardement kann bis zu zehn Felder treffen, allerdings muss der Jäger in jedes Feld mindestens eine und höchstens zwei Bomben abwerfen. Es ist nicht gestattet, ein oder mehrere Felder auszulassen. Führt die Einheit verschiedene Bombentypen mit, entscheidet der führende Spieler frei darüber, welche davon er auf welches Feld abwirft. Es gilt ein Trefferwertmodifikator in Höhe der Flughöhe der Luft-/Raum-Einheit.

Der Spieler führt einen Trefferwurf für jedes bombardierte Feld aus. Gelingt der Wurf, explodieren die Bomben in den anvisierten Hexfeldern. Schlägt ein Wurf fehl, werden die Bomben vor der Explosion verstreut. Um die Richtung zu ermitteln, in die sie verstreut werden, wird für jede betroffene Bombe mit 1W6 gegen das Streudiagramm Flächenbombardement gewürfelt, und anschließend mit einem weiteren 1W6-Wurf ermittelt, wie viele Felder in die ermittelte Richtung die Bombe fliegt, bevor sie hochgeht.

Flächeneffektwaffen: Alle Bomben sind Flächeneffektwaffen (siehe *Waffen und Ausrüstung*, S. 113).

Im Folgenden sind die verschiedenen verfügbaren Bombentypen beschrieben. Die Spieler müssen vor Spielbeginn festlegen, ob und falls ja, welche Bomben ihre Jäger tragen, und dies deutlich auf dem jeweiligen Datenbogen vermerken.

Schaden durch Bomben wird in 5er-Gruppen aufgeteilt. Ziele in einem bombardierten Feld erleiden den Schaden bei einem Ergebnis von 1 bis 3 auf 1W6 frontal, bei einem Ergebnis von 4 bis 6 im Rücken. Manche Bomben greifen auch Ziele in angrenzenden Feldern an. Zur Feststellung der Angriffsrichtung gilt, dass diese Angriffe aus dem Hexfeld kommen, in dem die Bombe explodiert.

- **Sprengbomben (HE [Hochexplosiv]):** Eine HE-Bombe verursacht je 10 Punkte Schaden bei allen Einheiten im Zielfeld.
- **Splitterbomben:** Eine Splitterbombe verursacht je 5 Punkte Schaden bei allen Einheiten im Zielfeld und den sechs daran angrenzenden Feldern.
- **Lasergeführte Bomben (LG):** Lasergeführte Bomben entsprechen HE-Bomben, aber beim Einsatz gegen mit einem eigenem ZES (siehe unten) markierte Ziele gilt für den Trefferwurf ein Modifikator von –2.
- **Raketenwerfer:** Luft-/Raum-Einheiten der Inneren Sphäre können an den Tragflächenstreben Raketenwerfer tragen. Ein Raketenwerfer belegt den Platz einer Bombe.
- **ZES:** Ein Zielerfassungssystem (ZES, siehe S. 143) ist keine Waffe im eigentlichen Sinn, kann aber dazu eingesetzt werden, Ziele für Waffen wie lasergeführte Bomben oder Lenkraketen zu markieren. ZES-Einheiten können wie eine Waffe im Rumpf einer Einheit montiert oder als externes Modul mitgeführt werden. Ein ZES-Modul belegt den Platz einer Bombe. Um ein Ziel zu markieren, muss ein Jäger sich minimal auf Flughöhe 5 befinden, und das Ziel muss sich auf der mit dem Feld der Troposphärenkarte korrespondierenden Geländekarte befinden, in der sich der Jäger aufhält bzw. in einem Umkreis von maximal fünfzehn Feldern beim Einsatz der Regeln für *Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten* (siehe S. 91). Der Basistrefferwert des ZES entspricht dem Jagdschützenwert+2. Die Einheit kann keinen anderen Angriff ausführen, während sie das ZES einsetzt.

In unserem Beispiel für einen Luft-Boden-Angriff auf S. 244 kann Babak sich statt eines Tiefflugangriffs auch für einen Bombenangriff entscheiden, falls sein Shiva *Bomben mitführt.*

Ein Shiva *ist 85 Tonnen schwer und kann bis zu 17 Bomben transportieren (eine pro 5 Tonnen Masse). Allerdings würde das seinen Normalschub um 4 auf 1 senken (um 1 Schubpunkt pro 5 Bomben, aufgerundet). Der* Shiva *trägt 10 Splitterbomben und hat dementsprechend einen Normalschub von 3 und einen Maximalschub von 5.*

Babak erklärt ein Sturzkampfbombardement gegen Feld B und wirft seine halbe Bombenlast (5 Bomben) ab. Er führt einen Trefferwurf gegen den modifizierten Trefferwert 6 aus (Basistrefferwert 4 +2 für Bombenangriff). Unglücklicherweise würfelt er eine 5, und die Bomben verfehlen ihr Ziel. Er muss für jede Bombe separat auswür-

Luft-/Raumjäger des Geisterbärenclans liefern Bodeneinheiten der Beta-Galaxis Luftunterstützung,

feln, in welche Richtung und wie weit sie fliegt, bevor sie detoniert. Wenn er Glück hat, schlägt sie trotzdem in einem Feld ein, in dem sich eine gegnerische Einheit aufhält, oder – da es sich um Splitterbomben handelt – in einem daran angrenzenden Feld.

Nehmen wir an, die Bomben sind in Feld B eingeschlagen. Dann erzielt Babak den folgenden Schaden:

Gegen den Mech würfelt er eine 3, also trifft der Angriff den Mech von vorne. Babak teilt fünf Treffer zu je 5 Punkten Schaden auf der Frontspalte der Trefferzonentabelle zu,

Gegen die Elementarinfanterie spielt die Angriffsrichtung keine Rolle. Aber im Gegensatz zu normalen Waffenangriffen treffen Flächeneffektwaffen alle Soldaten der Einheit. Also erleidet jeder der fünf Soldaten der Einheit insgesamt 25 Punkte Schaden (5 Bomben x 5 Punkte Schaden pro Bombe). Dieser Schaden löscht die Elementare aus.

Nachdem der Schaden in Feld B zugeteilt ist, kommen die angrenzenden Felder an die Reihe. Babak beginnt mit dem ProtoMech in Feld C. Auch hier spielt die Angriffsrichtung keine Rolle, da die ProtoMech-Trefferzonentabelle nur eine Spalte hat. Im Gegensatz zu Standardwaffen, bei denen ein Wurf von 3 oder 11 die Einheit knapp verfehlt, treffen Flächeneffektwaffen einen ProtoMech immer. Babak teilt deshalb fünf Mal auf der ProtoMech-Spezialtrefferzonentabelle *(S. 185) je 5 Punkte Schaden zu.*

Als Nächstes ist das Bodeneffektfahrzeug in Feld 1 an der Reihe, Diese Einheit befindet sich im Flug und entgeht den Bomben daher. Luft-/Raum-Einheiten können keinen Luft-Boden-Angriff gegen fliegende Einheiten durchführen.

Schließlich nimmt sich Babak Feld A vor und kümmert sich hier zuerst um das Fahrzeug. Er würfelt für die je 5 Punkte Schaden der einzelnen Bomben fünf Mal auf der Frontspalte der Fahrzeug-Trefferzonentabelle.

Die letzte Einheit, die Schaden durch die Bomben nimmt, ist die konventionelle Infanterie in Feld A. Wie die Elementare in Feld B hat sie keine separaten Trefferzonen, also spielt die Angriffsrichtung keine Rolle. Anders als bei den Elementaren richten Flächeneffektwaffen bei konventioneller Infanterie doppelten Schaden an. Da sich die Einheit zudem in offenem Gelände befindet, wird der Schaden noch einmal verdoppelt, und jeder Soldat der Einheit nimmt 100 Punkte Schaden. Die Infanterieeinheit wird ausradiert.

AE-Waffen richten gegen Wald doppelten Rodungsschaden an (siehe Wälder roden*, S. 112). Der lichte Wald in den Hexfeldern B und C sowie 0810 und 1011 nimmt 50 Punkte Terrainfaktorschaden und wird zu unwegsamem Gelände reduziert.*

Zum Abschluss senkt Babak auf dem Datenbogen des Shiva *dessen Flughöhe von 3 auf 1.*

Bomben ausklinken

Normalerweise werfen Einheiten Bomben nur in der Waffeneinsatzphase ab. Bestimmte Umstände wie zum Beispiel kritische Triebwerkstreffer können es aber erforderlich machen, Bomben loszuwerden, um einen Absturz zu vermeiden. Um in einem solchen Notfall Bomben auszuklinken, erklärt der führende Spieler, wie viele Bomben ausgeklinkt werden und führt einen Raumpilotenwurf mit allen anwendbaren Modifikatoren durch.

Bei einem erfolgreichen Wurf werden die betreffenden Bomben ausgeklinkt, bei einem Fehlschlag alle Bomben. Ausgeklinkte Bomben richten beim Aufschlag keinen Schaden an. Das Ausklinken von Bomben ist auch unter normalen Bedingungen entsprechend den Regeln für einen *Munitionsabwurf* auf S. 104 möglich. In einer Runde, in der er Bomben ausklinkt, darf ein Jäger nicht mehr als Normalschub einsetzen. Wird ein Jäger, der seine Bomben ausklinkt, im Heck getroffen, kommt es nicht zu einer Munitionsexplosion.

BODEN-LUFT-ANGRIFFE

Die Regeln für den Angriff von Bodeneinheiten auf fliegende Luft-/Raum-Einheiten sind in den entsprechenden Abschnitten des Kapitels *Kampf* (siehe S. 98) enthalten. Da sich der Einsatz von Waffen durch Luft-/Raum-Einheiten teilweise erheblich vom Einsatz der gleichen Waffen durch Nicht-Luft-/Raum-Einheiten unterscheidet, ist ein Beispiel für den Angriff einer Nicht-Luft-/Raum-Einheit gegen eine fliegende Luft-/Raum-Einheit wahrscheinlich kein Fehler.

Im Beispiel für einen Luft-Boden-Angriff auf S. 244 will Hans auf Babaks angreifenden OmniJäger feuern. Der Shiva *befindet sich mit Flughöhe 3 in der mit der Geländekarte korrespondierenden Wabe der Troposphärenkarte.*

Alle Bodeneinheiten haben eine freie Sichtlinie auf den Shiva*. (Sie hätten eine freie Sichtlinie von Flughöhe 1 des Jägers bis zu Flughöhe 8. Ab Flughöhe 9 wäre ein Angriff der Bodeneinheiten auf den* Shiva *nicht mehr möglich. Siehe* Sichtlinie *unter* Fliegende Luft-/Raum-Einheiten und Nicht-Luft-/Raum-Einheiten *auf S. 99 im Kapitel* Kampf*,)*

Hans muss die Schussfelder seiner Einheiten berücksichtigen. Der Shiva *operiert auf der Troposphärenkarte, und zur Feststellung der Schussfelder wird die Sichtlinie von den Feldern der angreifenden Bodeneinheiten zu Hex 0909 der Geländekarte gezogen (siehe* Nicht-Luft-/Raum-Einheiten gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten*, S. 110, unter* Schussfeld *im Kapitel* Kampf*):*

1. *Die Infanterie in den Feldern A und B braucht kein Schussfeld festzustellen.*
2. *Das Fahrzeug in Feld A kann nur seine Heckwaffen und, falls vorhanden, Geschützturmwaffen einsetzen, falls Hans den Geschützturm bei der Angriffserklärung entsprechend schwenken kann.*
3. *Der Jäger befindet sich im Frontalschussfeld des Mechs in Feld B.*
4. *Der Jäger befindet sich im Rückenschussfeld des ProtoMechs in Feld C, daher kann er nur auf den Jäger feuern, falls er ein Hauptgeschütz oder Armwaffen besitzt.*
5. *Der Senkrechtstarter in Feld D wird als ein Feld zurück entlang der Angriffsschneise des Jägers befindlich behandelt, womit der Shiva sich im Heckschussfeld des Senkrechtstarters befindet (siehe* Fliegende Nicht-Luft-/Raum-Einheiten gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten *auf S. 111 des Kapitels* Kampf*.)*
6. *Das BEF in Feld 1 kann nur die linken Seitenwaffen einsetzen.*
7. *Der Mech in Feld 2 kann die im linken Arm montierten Waffen einsetzen oder, falls Hans bei der Angriffserklärung seine Torso dreht, den Shiva in sein Frontalschussfeld holen.*

Da Babaks Shiva *sich auf der Troposphärenkarte befindet, wird die Entfernung zwischen den angreifenden Bodeneinheiten und dem Jäger zu Feld 0909 gezogen, außer von den Einheiten, die er in dieser Runde direkt angreifen. Für sie ist die Entfernung gleich 0. Zusätzlich addieren alle angreifenden Nicht-Luft-/Raum-Einheiten pro Flughöhenlevel des Shiva 2 Felder Entfernung (siehe* Nicht-Luft-/Raum-Einheiten gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten*, S. 107, unter* Trefferwertmodifikatoren *im Kapitel* Kampf*). Das berücksichtigend ergeben sich folgende Entfernungen:*

1. *Das Fahrzeug in Feld A, der Mech in Feld B und der ProtoMech in Feld C greifen den Jäger aus einer Entfernung von 0 Feldern zuzüglich der Flughöhe x2 an.*
2. *Obwohl sich der Senkrechtstarter in Feld D innerhalb des Zielgebiets der Angriffsschneise befindet, war er kein Ziel des Tiefflugangriffs und müsste normalerweise eine Entfernung von mehr als 0 Feldern benutzen. Wie es der Zufall will, befindet er sich aber in Feld 0909, also ist die Entfernung tatsächlich 0. Da die Differenz in Levelstufen zwischen der Bewegungshöhe des Senkrechtstarters und der Flughöhe des Jägers jedoch größer als 1 ist, kann er den* Shiva *nicht angreifen.*
3. *Die Entfernung vom BEF in Feld 1 beträgt 2 Felder, er muss sich jedoch wegen des Flughöhenunterschieds in mindestens 3 Feldern Abstand zu dem Jäger befinden, um auf ihn schießen zu können. Also kann auch er den Shiva nicht angreifen.*
4. *Die Entfernung vom Mech in Feld 2 beträgt 2 Felder zuzüglich der Flughöhe x2.*
5. *Die beiden Infanterieeinheiten können eine fliegende Luft-/Raum-Einheit nicht angreifen.*

Befände sich der Shiva *auf Flughöhe 1, hätte für das Fahrzeug in Feld A, den Mech in Feld B, den ProtoMech in Feld C, den Senkrechtstarter in Feld D und das Bodeneffektfahrzeug in Feld 1 ein Trefferwertmodifikator von +1 gegolten und für den Mech in Feld 2 ein Modifikator von +3. Außerdem hätte der Senkrechtstarter den Jäger angreifen können (siehe* Nicht-Luft-/Raum-Einheiten gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten, *S. 110, unter* Spezialangriffe *im Kapitel* Kampf*).*

Schließlich muss Hans noch den Angriffswinkel berücksichtigen (siehe Angriffswinkel, *S. 236). Die Einheiten in den Feldern A bis C feuern auf das Heck des Jägers und Hans braucht keinen Modifikator zu berücksichtigen. Der Mech in Feld 2 greift von der linken Seite an, so dass für diesen Trefferwurf ein +2-Modifikator gilt.*

Ein Rifleman *von McGee's Cutthroats' versucht einen verbeifliegenden Späher abzuschießen.*

Nachdem er all das festgestellt hat, kann Hans für den Mech in Feld B (einen Legacy*) die Trefferwerte festlegen. Die Entfernung beträgt 0 Felder +2 für jede Höhenstufe der Flughöhe 3 des Shiva, also letztendlich 6 Felder. Das ist mittlere Entfernung für die mittelschweren ER-Laser des* Legacy *und seine Blitz-KSR-4er-Lafette, Für die beiden Ultra-AK/10, die Hans mit doppelter Geschwindigkeit feuern lässt, ist es kurze Entfernung. Der leichte ER-Laser hat eine maximale Reichweite von 5, ist also gegen den Jäger nicht einsetzbar. Der* Legacy *ist in dieser Runde gegangen, was den Trefferwertmodifikator für kurze Entfernung auf 5 und für mittlere Entfernung auf 7 erhöht.*

Hans wirft eine 6 und eine 11 für die mittelschweren ER-Laser (ein Treffer und ein Fehlschuss), eine 8 für die Blitz-KSR-4 (für vier 2-Punkt-Treffer) und schließlich eine 6 und eine 7 für die Ultra-AK/10. Er würfelt zweimal gegen die entsprechende Spalte der Streutreffer-Tabelle *mit 2W6, um festzustellen, wie viele AK-Granaten das Ziel getroffen haben, und wirft eine 6 und eine 10. Ein Schuss der ersten Autokanone und beide Schuss der zweiten treffen den* Shiva*. Insgesamt richtet der Mech bei Babaks Jäger 43 Punkte Schaden an.*

Da es sich um einen Angriff vom Boden auf eine fliegende Luft-/Raum-Einheit handelt, werden die Treffer auf der Über/Unter-Spalte der Luft-/Raum-Trefferzonentabelle *(S. 237) zugeteilt. Der ER-M-Laser trifft das Heck des Jägers und erzielt 5 Punkte Schaden, was den Schadensgrenzwert von 4 übersteigt und möglicherweise einen kritischen Triebwerkstreffer verursacht, während die Blitz-KSR mit je 2 Punkten Schaden in den rechten Flügel, den linken Flügel und zwei Mal ins Heck einschlagen (ohne die Möglichkeit eines kritischen Treffers). Zwei AK-Salven treffen mit je 10 Punkten Schaden den rechten Flügel, und eine Salve mit ebenfalls 10 Punkten Schaden den Bug. Alle drei Salven richten Schaden über dem Schadensgrenzwert der betreffenden Trefferzone an und erzielen damit möglicherweise kritische Treffer. Die Tragflächentreffer können zwei verschiedene kritische Treffer – gegen das Fahrwerk und eine Waffe – erzielen, der Bugtreffer einen kritischen Sensorenschaden.*

Hans würfelt für jeden möglichen kritischen Treffer mit 2W6. Er wirft eine 9 für den Triebwerkstreffer (kritischer Treffer), eine 7 für den Fahrwerkstreffer (kein Schaden), 11 für die Tragflächenwaffe (ein Impulslaser fällt aus) und eine 7 für die Sensoren (kein Schaden). Der Schaden wird sofort wirksam. Nicht genug, um den Jäger zu zerstören, aber doch ausreichend, um ihn in erheblich he Gefahr zu bringen.

Babak muss einen Raumpilotenwurf gegen einen modifizierten Trefferwert von 8 durchführen (Basistrefferwert 5 +2 [+1 pro 20 erlittenen Schadenspunkten] +2 [Troposphäreneinsatz] –1 [Luft-/Raumjäger]), Er wirft eine 5 – Fehlschlag – und der Shiva *gerät außer Kontrolle. Als Nächstes würfelt er mit 1W6 die Sturzflugtiefe aus und wirft eine 2. Der Jäger stürzt auf Flughöhe 1 hinunter und kann seinen Flug – vorerst – fortsetzen.*

Hätte der Shiva *sich nach den Regeln für* Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten *(siehe S. 91) bewegt, wären Entfernung und Angriffsrichtung ohne Rücksicht auf die Größe des Spielfelds zu dem Kartenwabe und Ausrichtung festgestellt worden, in der er seine Bewegung beendet hätte.*

ANGRIFFE DURCH UND AUF KUGELFORM-LANDUNGSSCHIFFE IN DER ATMOSPHÄRE

Für kugelförmige Landungsschiffe/Raumboote gelten in der Troposphäre dieselben Schussfeld- und Angriffsrichtungsdiagramme (siehe S. 250) wie in aufgesetztem Zustand. Eine Kugelform-Einheit muss 1 BP für eine Drehung aufwenden. Die Einheit dreht sich dabei nach Belieben des führenden Spielers um bis zu 180°, was die linke und rechte Seite vertauscht. Gleichgültig, wie weit die Einheit sich dreht, die Kosten betragen bis zu 180° immer 1 BP.

Bei Angriffen auf eine kugelförmige Einheit aus anderer als gleicher Höhe wird mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Angriff von oben trifft er bei 1 bis 3 den Bug, bei 4 bis 6 die Seite, und bei einem Angriff von unten trifft er bei 1 bis 3 das Heck und bei 4 bis 6 die Seite.

Greift ein Kugelform-Einheit an, kann sie gegen ein Ziel auf gleicher Höhe die dem Ziel zugewendeten Waffen der Seitenschussfelder Vorne und Hinten einsetzen, gegen ein höheres Ziel die Waffen in Bugschussfeld und dem Ziel zugewendetem Seitenschussfeld Vorne und gegen ein tieferes Ziel die Waffen in Heckschussfeld und dem Ziel zugewendeten Seitenschussfeld Hinten. {Anmerkung beachten!}

Kugelform-Einheiten können auch auf Einheiten in ihrem „toten Winkel" (siehe *Luft-Luft-Angriffe*, S. 241) feuern, und zwar auf höher befindliche Einheiten mit den Waffen im Bug-Schussfeld und auf tiefere Einheiten mit den Waffen im Heck-Schussfeld.

RAUMPILOTENWURF-MODIFIKATOREN IN ATMOSPHÄRE

Bedingung	Modifikator
Pro 20 Punkte Schaden	+1
Einheit ist Kugelform-Landungsschiff	+1
Einheit ist Stromlinienform-Landungsschiff	0
Einheit ist Jäger oder Raumboot	–1

SCHADEN AN LUFT-/RAUM-EINHEITEN IN DER ATMOSPHÄRE

Für eine Einheit in der Atmosphäre wird in der Endphase jeder Runde, in der sie Schaden nimmt, ein Raumpilotenwurf mit den Modifikatoren auf der Tabelle Raumpilotenwurf-Modifikatoren in Atmosphäre notwendig. Eine Einheit, die auf der Troposphärenkarte außer Kontrolle gerät, stürzt automatisch 1W6 Level tiefer. Falls sie dadurch in ein Hexfeld gerät, dessen Höhenlevel über dem der Flughöhe nach dem Sturzflug liegt, kommt es zu einer Bruchlandung (siehe *Absturz*, S. 81).

ANGRIFFE DURCH AUFGESETZTE LUFT-/RAUM-EINHEITEN

Ein aufgesetztes Landungsschiff kann eine erstaunliche Feuerkraft einsetzen und dient häufig als Ankerpunkt einer festen Verteidigungsstellung. Die folgenden Regeln gestatten seinen Einsatz auf dem Schlachtfeld.

Jäger und Raumboote: Für Jäger und Raumboote gelten am Boden dieselben Schussfelder und Angriffsrichtungen wie im Weltraum. Für den Waffeneinsatz aufgesetzter Jäger gilt ein Trefferwertmodifikator von +2.

Sichtlinie

Während Flughöhen die gesamte Einheit einschließen, erheben sich aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten über den Boden, auf dem sie stehen (siehe *Einheitshöhentabelle*, S. 99), was von Bedeutung für die Bestimmung der Sichtlinie zu einem Ziel ist.

Im Gegensatz zu anderen Einheiten ziehen aufgesetzte Landungsschiffe die Sichtlinie aus einem der sechs an das besetzte Zentralfeld angrenzenden Felder zum Ziel, und zwar aus dem Feld, das die beste Sichtlinie ermöglicht. Im Sichtlinienbeispiel auf S. 100 beispielsweise ist die Höhe des Waldes in den Feldern 1 und 2 identisch mit der des Landungsschiffes und des Mechs in Feld E (Level 8), so dass beide Felder ein mögliches Sichthindernis darstellen. Zieht der führende Spieler des Landungsschiffes die Sichtlinie von Feld 1115 nach Feld E, verläuft sie durch beide Waldwaben. Er kann jedoch eine Sichtlinie von Feld 1014 nach Feld B ziehen, die nur durch ein Waldfeld verläuft.

Für Angriffe aus dem Bugschussfeld eines Landungsschiffes (siehe unten Waffeneinsatz) jedoch wird die Schussline aus dem Zentralfeld gezogen.

Schussfelder

Stromlinienförmige Landungsschiffe haben auf der Geländekarte dieselbe Ausrichtung wie auf der Weltraumkarte, daher sind ihre Schussfelder im aufgesetzten Zustand identisch. Benutzen Sie einfach das *Stromlinienform-Schussfelddiagramm* auf S. 236 und benutzen Sie das zentrale Feld und die sechs angrenzenden Felder, um die Schussfelder am Boden festzulegen, insbesondere die Felder, in die das Landungsschiff nicht feuern kann. Stromlinienform-Landungsschiffe können weder auf Einheiten im selben Hexfeld noch auf fliegende Luft-/Raum-Einheiten feuern.

Kugelform-Landungsschiffe setzen Heck voraus auf, daher ändern sich ihre Schussfelder entsprechend dem *Kugelform-Bodenschussfelddiagramm* auf S. 250:

- **Linkes Seitenschussfeld:** Alle Waffen in den Schussfeldern Vorne links und Hinten links feuern in das linke Seitenschussfeld.
- **Rechtes Seitenschussfeld:** Alle Waffen in den Schussfeldern Vorne rechts und Hinten rechts feuern in das rechte Seitenschussfeld.
- **Bugwaffen:** Bugwaffen können nur gegen fliegende Luft-/Raum-Einheiten eingesetzt werden (siehe unten Waffeneinsatz).
- **Heckwaffen:** Heckwaffen können nur gegen Einheiten in einem der insgesamt sieben Hexfelder unter dem Landungsschiff eingesetzt werden (siehe unten Waffeneinsatz).

Der führende Spieler legt die Achse fest, entlang derer sich das linke und rechte Seitenschussfeld eines aufgesetzten Landungsschiffes teilen, nachdem die Einheit auf dem Spielfeld platziert wird, gleichgültig, ob sie im Spielverlauf aufsetzt, abstürzt (und überlebt) oder das Spiel bereits aufgesetzt beginnt. Einmal festgelegt, gelten die Schussfelder unverändert, bis das Landungsschiff abhebt.

Waffeneinsatz

Aufgesetzte Landungsschiffe führen Angriffe mit den oben erwähnten Ausnahmen betreffend die Schussfelder aufgesetzter Kugelform-Einheiten auf dieselbe Weise aus wie auf der Weltraumkarte.

• KUGELFORM-BODENSCHUSSFELDDIAGRAMM •

• KUGELFORM-BODENANGRIFFSRICHTUNG •

Für aufgesetzte Landungsschiffe gilt ein Trefferwertmodifikator von –2 gegen alle Nicht-Luft-/Raum-Einheiten (andere aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten eingeschlossen).

Mehrere Ziele: Aufgesetzte Kugelform-Landungsschiffe sind die einzigen Einheiten die gleichzeitig mit den Bugwaffen fliegende Luft-/Raum-Einheiten und mit den Waffen in ihren anderen Schussfeldern Nicht-Luft-/Raum-Einheiten (andere aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten eingeschlossen) angreifen können. Für aufgesetzte Landungsschiffe gilt kein Mehrfachziel-Modifikator.

Angriffsrichtung

Für Angriffe gegen ein aufgesetztes Stromlinienform-Landungsschiff wird die Angriffsrichtung auf dem Diagramm Stromlinienform-Bodenangriffsrichtungen, für Angriffe gegen ein aufgesetztes Kugelform-Landungsschiff auf dem Diagramm *Kugelform-Bodenangriffsrichtungen* festgestellt.

Ebenso wie bei den Schussfeldern legt der führende Spieler eines Kugelform-Landungsschiffes die Achse für die linke und rechte Seite fest, nachdem die Einheit auf dem Spielfeld platziert wird, gleichgültig, ob sie im Spielverlauf aufsetzt, abstürzt (und überlebt) oder das Spiel bereits aufgesetzt beginnt. Einmal festgelegt, gelten die Angriffsrichtungen unverändert, bis das Landungsschiff abhebt

Sichtlinie: Die Sichtlinie eines Angreifers zu einem aufgesetzten Landungsschiff wird in eine der sechs an das Zentralfeld angrenzenden Waben gezogen, nicht in das Zentralfeld.

Immobiles Ziel: Wie bereits auf S. 110 festgestellt, gilt ein aufgesetztes Landungsschiff als immobiles Ziel.

Schaden

Schaden wird bei aufgesetzten Luft-/Raum-Einheiten auf dieselbe Weise gehandhabt wie bei fliegenden Luft-/Raum-Einheiten.

Landungsschiffskampf

Landungsschiffe nehmen auf einer Geländekarte auf dieselbe Weise Schaden wie auf der Weltraumkarte. Der Angriffswinkel entscheidet über die getroffene Seite, und der Angriffsschaden muss den Schadensgrenzwert übersteigen, um einen kritischen Treffer verursachen zu können. Für stromlinienförmige Landungsschiffe gelten dieselben Trefferzonen wie auf der Weltraumkarte, während Angriffe auf kugelförmige Landungsschiffe immer die Seite treffen.

Angriffe durch Landungsschiffe werden auf einer Geländekarte auf dieselbe Weise ausgeführt wie auf der Weltraumkarte.

SONSTIGE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Falls der Hardware-Handbuch-Eintrag oder der Datenbogen einer Einheit angeben, dass sie über im Folgenden vorgestellte Ausrüstung verfügt, kann dies den Spielverlauf entscheidend beeinflussen. Die Spieler sollten daher vor Beginn des Spiels die Daten der Einheit überprüfen und sich mit den entsprechenden Zusatzregeln vertraut machen.

Fortschrittliche Waffen und Ausrüstung: Ist eine Einheit mit Waffen und/oder Ausrüstung bestückt, die weder hier noch auf den *Waffen- und Ausrüstungstabellen* ab S. 303 zu finden ist, ist das fragliche System entweder zu fortschrittlich für ein Turnierspiel nach Standardregeln und wird gesondert im Regelbuch *Tactical Operations* behandelt, oder es hat keine direkte Auswirkung auf das **BattleTech**-Spiel und ist nur für die Konstruktion relevant. Waffen und Ausrüstung dieser Art werden im *TechManual* behandelt.

FERNLENKRAKETEN

Fernlenkraketen dürfen nur von und gegen Einheiten in Weltraum- oder Ionosphärenfeldern eingesetzt werden. Beim Abschuss einer Fernlenkrakete wird eine Markierung mit Geschwindigkeit und Ausrichtung der feuernden Einheit in deren Hexfeld platziert.

Fernlenkraketen bewegen sich wie Jäger und führen ihre Bewegung nach Raumbooten und vor Jägern durch. Es gelten die Standardregeln für Richtungsänderung und Beschleunigung. Fernlenkraketen unterliegen keinen Andruck- oder SI-Beschränkungen.

Fernlenkraketen können nicht abbremsen, haben aber auch keinen Maximalschub. Ihr Schub wird nur von der Höhe des verfügbaren Brennstoffs eingeschränkt. Eine Fernlenkrakete mit 30 Brennstoffpunkten kann bis zu 30 Schubpunkte insgesamt einsetzen. Sobald alle Brennstoffpunkte einer Fernlenkrakete verbraucht sind, kann sie nicht mehr manövrieren oder beschleunigen. Die derzeit verfügbaren Fernlenkraketen haben die folgenden Brennstoffpunkte: Kraken-F 25, Weißer Hai-F 40, Schwertwal-F 30 und Barracuda-F 30.

Um eine Rakete fernlenken zu können, muss eine freie Sichtlinie zwischen der feuernden Einheit und der Rakete bestehen. Alle Objekte, die eine SL blockieren oder positive Trefferwertmodifikatoren erzwingen, verhindern, dass das Steuersignal die Fernlenkrakete erreicht. In einem solchen Fall kann die Fernlenkrakete weder manövrieren noch beschleunigen, und setzt ihren Weg mit der bisherigen Richtung und Geschwindigkeit fort. Dasselbe gilt, wenn die feuernde Einheit zerstört wird.

Fernlenkraketen können keine Jäger angreifen, werden aber wie Jäger behandelt, wenn sie angegriffen werden. Der Panzerungswert einer Fernlenkrakete entspricht ihrem Schiffsklasse-Angriffswert. Fernlenkraketen bleiben voll einsatzfähig, bis ihre Panzerung komplett zerstört ist.

Beendet eine Fernlenkrakete die Bewegungsphase (Luft-/Raum) im selben Hexfeld wie eine gegnerische Einheit, übernimmt die Bordelektronik und steuert die Rakete ins Ziel, auch wenn der Kontakt zur feuernden Einheit unterbrochen ist. Fernlenkraketen haben einen Basistrefferwert von 2. Es gilt ein Modifikator von +1 für jeden in der laufenden Runde erlittenen Punkt Schiffsklasse-Schaden (abgestrichenen Panzerungspunkt) und für jeden in der laufenden Runde eingesetzten Schubpunkt. Für Fernlenkraketen mit 0 Brennstoffpunkten gilt ein zusätzlicher Trefferwertmodifikator von +6. Hat die feuernde Einheit kritische Treffer erlitten, die zu Trefferwertmodifikatoren führen (wie FLS oder OZ), gelten diese auch für den Trefferwurf der Fernlenkrakete.

Eine Fernlenkrakete, die ihr Ziel verfehlt, bleibt auf der Karte und kann weiter manövrieren, bis sie ein Ziel trifft, ihr der Brennstoff ausgeht, sie durch das Betreten eines Ionosphärenfelds zerstört wird oder sie das Spielfeld verlässt.

Eine Fernlenklafette kann nur eine Fernlenkrakete gleichzeitig steuern. Feuert sie eine zweite Fernlenkrakete ab, bevor die erste zerstört ist, ihr der Brennstoff ausgeht oder sie das Spielfeld verlässt, bricht der Kontakt zur ersten Fernlenkrakete ab und sie fliegt mit der momentanen Richtung und Geschwindigkeit weiter. Falls sie eine Bewegungsphase (Luft-/Raum) im selben Feld wie eine Zieleinheit beendet, kann sie diese trotzdem angreifen.

STÖRFELDWERFER

Störfeldwerfer dürfen nur in Weltraum- oder Ionosphärenfeldern eingesetzt werden. Ein Werfer feuert pro Runde einen Kanister ab. Der Kanister kann in ein beliebiges mindestens ein Feld entferntes und in Reichweite befindliches Hexfeld des Werfer-Schussfeldes gefeuert werden. Ein Trefferwurf ist nicht notwendig. Nach der Explosion des Kanisters wird mit einer Markierung gekennzeichnet, dass das betreffende Kartenfeld ein Störfeld enthält.

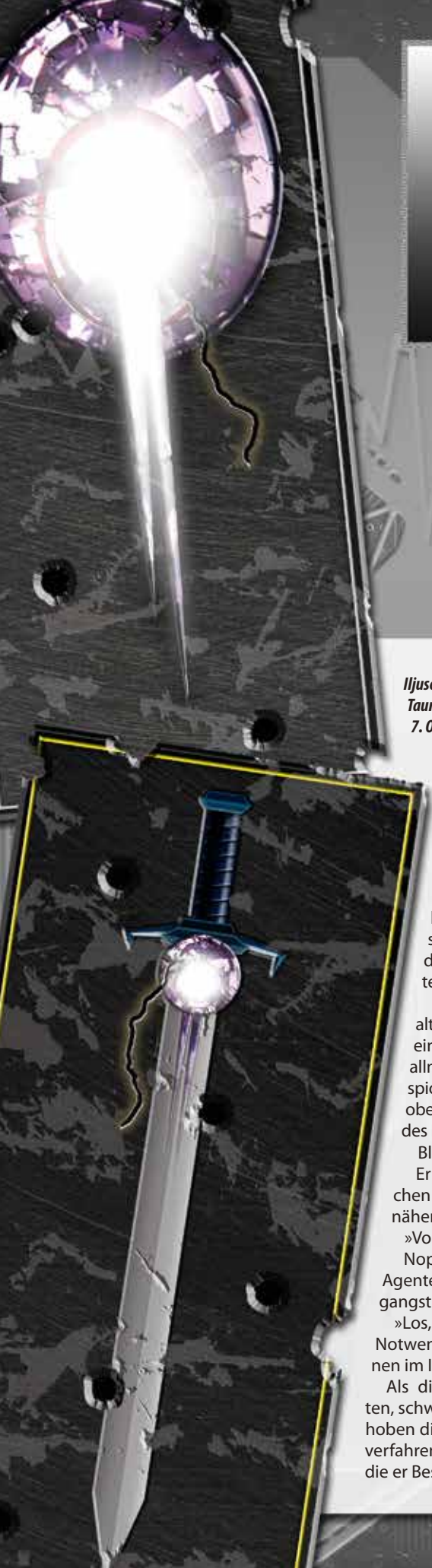
Einheiten (Fernlenkraketen eingeschlossen), die sich im Zielfeld aufhalten, wenn ein Störfeldkanister explodiert, nehmen 15 Punkte Standardschaden, der auf der Frontspalte der *Luft-/Raum-Trefferzonentabelle* (S. 237) zugeteilt wird. Falls mehrere Störfeldkanister im selben Hexfeld detonieren, verursachen sie entsprechend höheren Schaden.

Felder mit einem Störfeld blockieren die Sichtlinie, es ist jedoch möglich, aus einem Störfeld und/oder in ein Störfeld zu feuern. Für derartige Angriffe gilt ein Trefferwertmodifikator von +2. Mehrfache Störfelder im selben Feld haben keine zusätzlichen Auswirkungen auf durch das Feld verlaufende Schüsse, da bereits ein Störfeld die Sichtlinie komplett blockiert, sie haben jedoch eine Wirkung auf Schüsse in das und aus dem Feld. Jedes weitere Störfeld nach der ersten erhöht den Trefferwertmodifikator um +1. Zwei Störfelder führen also zu einem Modifikator von +3 (+2 für die erste und +1 für die zweite), während vier Störfelder einen Modifikator von +5 verursachen (+2 für die erste und jeweils +1 für die zweite, dritte und vierte).

In der Endphase einer Runde wird für jedes Hexfeld, das Störfeld enthält, mit 2W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 7 oder höher lösen sich alle Störfelder im betreffenden Feld auf, bei einer 1 bis 6 bleiben sie bestehen.

Der Kreis

Dan C. Duval



Iljuschin
Tauruskonkordat
7. Oktober 3067

Kein Fenster des Zielhauses war erleuchtet, als Subaltern Alan Noppadoi mit zwei Fingern erst nach links winkte, dann nach rechts, und Agenten in Bewegung setzte, das Haus von beiden Seiten abzudecken. An der nächsten Querstraße wartete Verstärkung auf mögliche Ausreißer. Die Häuser dieses Blocks standen fast direkt am Bürgersteig, nur durch schmale Streifen Gebüsch oder Kletterpflanzen vom Beton getrennt.

Mit zweiundvierzig war er noch nicht alt, aber falls er je mehr werden wollte als ein Subaltern im Sicherheitsdienst, lief ihm allmählich die Zeit davon. Diese Blakistenspione festzunehmen, war sein Ticket nach oben. Dieses Jahr hatten sie auf den Welten des Konkordats schon über zwanzig erwischt.

Blakisten. Angeblich Verbündete.

Er hakte einen Finger unter den seitlichen Bügel des Kommsets und zog das Mikro näher an den Mund.

»Vorrücken. Langsam. Leise.«

Noppadoi ging über die Straße. Die fünf Agenten hinter ihm liefen vorbei, auf die Eingangstür zu.

»Los, los, los«, murmelte er. Es bestand keine Notwendigkeit, laut zu werden und die Personen im Innern des Hauses zu warnen.

Als die beiden Seitenteams ihr Ziel erreichten, schwenkten sie zwischen die Häuser ein und hoben die Maschinenpistolen. Das war Standardverfahren. So zielte die Waffe in die Richtung, in die er Besitzer schaute.

Die Haustür war drei Schritte vom Bürgersteig entfernt. Die über die Straße gehenden Agenten zogen die Waffen unter der Jacke hervor, bis auf den Frontmann. Der war bei Noppadoi geblieben. Er lief los, sprang und trat mit beiden Füßen gegen die Tür. Sie flog mit lautem Krachen auf, als der Mann auf die Türschwelle fiel und aus dem Weg in die Büsche rollte. Die vier anderen stürmten nacheinander ins Haus.

Noppadoi schlenderte weiter und hatte kaum die Stufen erreicht, als der Frontmann wieder aufsprang und seinem Team folgte. Noppadoi trat durch die offene Tür und blieb stehen, drehte sich zur Straße um. Er zog die Dienstpistole, entsicherte sie und wartete.

Hinter seinem Rücken hörte er das Einsatzkommando das Haus durchsuchen und die einzelnen Zimmer sauber melden, bevor die Männer sich auf den Weg die Treppe hinauf machten. Sie unternahmen keinen Versuch mehr, leise zu sein. Der Teil des Plans war vorbei.

Über sich, etwas nach rechts versetzt, hörte Noppadoi das leise Schaben eines sich öffnenden Fensters. Plastik auf Plastik.

Er wartete. Dann trat er wieder nach draußen und hüpfte von den Stufen nach rechts, genau rechtzeitig, um dem Mann, der aus dem Fenster gesprungen war, den Lauf der Pistole ins Gesicht zu halten.

Ein Beweis, dass seine anonyme Quelle zuverlässig war – zumindest so zuverlässig, dass die Anzahl der gefangenen Agenten wuchs. Solange er sich darauf verlassen konnte, kümmerte es Noppadoi einen feuchten Kehricht, wer seine Quelle war.

»Sie können weiterleben oder hier sterben«, stellte er zu dem auf dem Boden kauernden Mann fest. »Mir ist das egal.«

Der Mann sah nicht nach einem Taurier aus. Mehr wie ein Dreckscanopier. So oder so hätte Noppadoi ihn bedenkenlos abgeknallt. Hinter ihnen rumorte es, als das Einsatzkommando den Ersten Stock durchsuchte und wieder herunterkam. Die Agenten nahmen den Mann in Empfang und fesselten ihm die Hände auf den Rücken.

Noppadoi biss auf die Sendetaste und sagte: »Den Wagen. Einsatzteam bewacht das Haus bis zur Ablösung.«

Seine Nummer Zwo, Kornet Jaruwan, blieb neben ihm stehen. »Dürfte reichlich Informationen liefern. Oben sind jede Menge Papiere.«

»Gut.« Noppadoi deutete mit einer Kopfbewegung auf den Gefangenen. »Aber was wir vor allem brauchen, steckt in seinem Kopf. Holen Sie es raus.«

Jaruwan grunzte. »Und danach wird er umprogrammiert, wie die anderen?«

Noppadoi nickte. »Wir sorgen dafür, dass er sich für einen VerCom-Doppelagenten hält und setzen ihn in der Konföderation ab.«

Jaruwan grinste. »Wir kriegen diese schwachsinnige Allianz mit Liao schon kaputt.«

Wir melden ihn als VerCom-Spion statt als was immer er in Wirklichkeit ist, dachte Noppadoi. Das wird Shraplens Paranoia anheizen, und ich steige eine Stufe höher auf der Leiter.

Samantha, Taurus
Tauruskonkordat

Reichsverweser Grover Shraplen wirkte nicht erfreut, dachte der Demipräzentor. Den Informationen nach, die ihm seine Vorgesetzten bei ComStar gegeben hatten, vermutete Zwick, dass Shraplens schlechte Laune eine Folge dieses Geheimdienstberichtes war. Und natürlich seiner Gegenwart als ComStar-Repräsentant hier in seinem inneren Sanktum. Blakes Wort hatte ganze Arbeit geleistet, als sie Grover Shraplens bekehrten.

Zwick betete, dass die über die Menschheit wachenden kosmischen Mächte Shraplen nicht verrieten, wie verzweifelt ComStars Lage heutzutage war. Verzweifelt genug, dass Zwick Shraplen erreichen musste, auf welche Weise auch immer.

Der Schutzraum, wie die Taurier ihn nannten, war bis auf einen Konferenztisch und acht Stühle leer. Die getäfelten Wände verbargen ein System von Röhren rund um das Zimmer, durch die sprudelndes Wasser zirkulierte, dessen Rauschen Abhörgeräte blockierte. Selbst in der Tür befand sich ein geschlossener Wasserkreislauf. Zusammen mit einem faradayschen Käfig und einer Doppelkern-Induktionsstromversorgung machte das aus diesem Zimmer den sichersten Ort auf dem ganzen Planeten.

Seniormareschall Brellan Stark erteilte den Bericht. Er war groß, hager und steif. Die zivile Kleidung konnte seine militärische Haltung nicht einmal im Ansatz verbergen. Stark war einer der Letzten im Tauruskonkordat, auf die ComStar zählen konnte. Aber wenn man Shraplens Haltung zum Militärischen Informationsdienst des Konkordats berücksichtigte, war der Versuch, ihn durch Stark zu erreichen, wirklich ein Akt der Verzweiflung.

»Ich habe, äh …«. Stark dreht sich auf seinem Sessel ein wenig zu dem ComStar-Mann in der Ecke des Raumes um, »… Mister Zwick gebeten, zu uns zu stoßen, weil wir Hinweise auf Blakistenagenten im Konkordat haben.« Stark räusperte sich. »Von unseren ComStar-Freunden.«

Shraplen hob die Hand und unterbrach Stark. »Ich vermute,

Subaltern Noppadoi nimmt immer noch Blakistenspione fest und meldet sie als VerCommies?«

»Ja. Ja, ganz genau«, antwortete Stark, durch die Unterbrechung sichtlich verunsichert.

Zwicks Eingeweide verkrampften sich. Die Audienz hatte übel angefangen und verschlimmerte sich von Sekunde zu Sekunde. »Sie wissen, dass diese Agenten behaupten, aus dem Magistrat oder der Konföderation Capella zu kommen?«, fragte er. Er musste Ruhe bewahren. Einen kühlen Kopf behalten. »Das ist gelogen. Es sind Spione von Blakes Wort. Sie behaupten, Ihre Freunde zu sein, aber gleichzeitig schicken sie diese Agenten, diese Provokateure, auf Ihre Welten. Die Blakisten führen nichts Gutes im Schilde.«

»Findet Noppadoi sie alle?«, bellte Shraplen.

Stark wurde bleich. Zwick zuckte nur die Achseln. »Unseren Informationen nach eher nicht.«

Shraplen nickte.

»Und wir wissen, dass Noppadoi Mareschall Kithrong unterstützt«, sagte Stark in einem Versuch, ein wenig Respekt zurückzugewinnen. »Wir können ihn jederzeit festnehmen oder versetzen.«

Shraplen schüttelte den Kopf. »Nein. Momentan können wir ihn im Auge behalten. Wir kennen seine Untergebenen. Wir können sie einsammeln, wann immer wir wollen.« Er hob ein Wasserglas und nahm einen langen Schluck. »Und Noppadoi wird nichts Größeres als einen 20-Mann-Sicherheitszug befehligen, bis ich lange unter der Erde liege.«

Zwick wurde klar, dass es Shraplen völlig egal war, ob Blakes Wort Agenten ins Konkordat schickt. Der Reichsverweser war mehr an einem einzelnen ehrgeizigen Geheimdienstoffizier interessiert als an irgendwelchen Vorhaben der Blakisten. Im Konkordat hat ComStar nicht den Hauch einer Chance, dachte er. Es ist hoffnungslos.

Zumindest, solange Männer wie Shraplen es regierten.

Aber falls Sie aus dem Weg geräumt wären …

New Abilene
Magistrat Canopus

Das alte Ranchhaus stand auf dem höchsten einer ganzen Reihe von Felskämmen, die von den Stearnsbergen hinunter in die weite, leere Ebene reichten. Winzige Punkte dort unten waren Rinder, die im hohen Gras weideten.

Das Ranchhaus selbst war aus Stein, mit einem roten Ziegeldach und fast fünfzig Meter lang. Alle Zimmer des einstöckigen Hauses blickten entweder hinauf in die Berge oder hinab auf die Ebene. Der Hauptraum zog sich quer durch das Haus und gab den Blick in beide Richtungen frei. Das örtliche Hauptquartier der Blakes-Wort-Fraktion der Wahren Gläubigen hatte eine bedrohliche Aura, aber zugleich war es unauffällig. Das Magistrat befand sich noch nicht unter der Kontrolle der Blakisten, deshalb war Unauffälligkeit geboten.

Demipräzentor Santiago Przbetsky stand am Panoramafenster und schaute auf die winzigen Punkte auf der Ebene hinab. Ihr Muster veränderte sich nur langsam, aber es bewegte sich. Alles ist in Bewegung. Das durfte er nicht vergessen.

»Hast du den Bericht an Präzentor Blane abgeschickt?«, fragte er.

»Es ist erledigt«, antwortete sein Adjutant.

Nur ein Adept, aber der Knabe wusste jetzt schon zu viel. Przbetsky wusste, er musste ihn aus dem Weg räumen und durch jemand anderen ersetzen. Der Bursche war ihm ans Herz gewachsen – aber es blieb dabei, zwei Menschen konnten nur dann ein Geheimnis bewahren, wenn einer von ihnen tot war.

»Dieser Noppadoi hat eine Menge Toyama-Agenten festgenommen. Du bist sicher, er hat keine von unseren erwischt?«

»Laut den letzten Berichten aus dem Konkordat ist unser Netzwerk sicher, während wir Noppadoi die Toyama-Agenten vor die Flinte treiben, sobald sie eintreffen.« Die Stimme des jungen Mannes war nahezu emotionslos. Eine gute Eigenschaft. Schade.

Und falls diese kleine Farce funktionierte und die Verwendung canopischer und capellanischer Agenten die Aufmerksamkeit von Blakes Wort ablenkte, umso besser.

Das Magistrat war reif für die Machtübernahme durch das Wort. Aber wenn es soweit war, würden Wahre Gläubige die Kontrolle über Canopus und Taurus übernehmen, nicht die Narren der Toyama-Fraktion.

Es musste sein.

Lantau, Sian
Konföderation Capella

»Jiang-jun Ch'in.« Kanzler Sun-Tzu Liao schwebte ins Arbeitszimmer. Die lange Brokatrobe verbarg jede Bewegung seiner Füße, die langen Ärmel seine Hände. »Ich danke dem stellvertretenden Chef der Maskirovka, dass er für unser Gespräch den langen Weg auf sich genommen hat.«

Ch'in verneigte sich aus der Hüfte, bis sein Oberkörper parallel zum Boden war. Fast hätte er dabei den Inhalt der dicken Ledermappe unter seinem Arm verloren. Ohne sich aufzurichten, antwortete er: »Es ist mir eine Ehre zu dienen, Kanzler.« Er versuchte, die Papiere zurück in die Mappe zu drücken.

Ch'in war schon Jahre zuvor hier gewesen, im Hauptraum des Feriendomizils des Kanzlers. Damals hatten hier Polstersessel und lange Plüschsofas gestanden. Jetzt bestand das gesamte Mobiliar aus einem einzelnen emaillierten Stuhl. Das Holz des Sitzes wölbte sich zu Armstützen auf, mit einem einzigen bestickten Polster. Kein anderes Möbelstück störte die Weite des hohen Teppichbodens. Sun-Tzus Gäste mussten auf dem Boden sitzen. Oder knien.

Sun-Tzu nahm vorsichtig auf dem Stuhl Platz, und seine Robe hob sich weit genug um rote Hausschuhe aus von Terra importierten Gänsefederkielen freizugeben. Eine Hand glitt aus dem Ärmel und bedeutete Chi'n, sich zu setzen.

Seine Knie waren zu alt und steif, um zu knien. Chi'n sank langsam in den Schneidersitz. Er wartete, und vermied sorgfältig jeden Blickkontakt mit dem Kanzler.

»Weiter.«

»Ja, Kanzler. Seit ungefähr einem Jahr fangen wir Agenten aus dem Konkordat ab, Blakistenagenten, die überzeugt sind, in den Diensten des VerCom zu stehen. Offensichtlich Opfer einer Gehirnwäsche.« Er blätterte in seinem Ordner.

Sun-Tzu hob die Hand. »Mach dir keine Mühe. Dein mündlicher Bericht genügt. Du leitest diese Agenten immer noch ins Kombinat weiter?« Chi'n nickte. »Und du hast dafür gesorgt, dass ein dem Kombinat bekannter Agent die Leute einschleust?«

Chi'n lächelte. »Natürlich. In der Außenweltallianz. Er ist so unfähig , dass sich die Spur leicht zu uns zurückverfolgen lässt.«

Kanzler Liao nickte ernst. »Ausgezeichnet. Blakisten, die als Doppelagenten für das VerCom arbeiten, aber offensichtlich einer Gehirnwäsche unterzogen wurden, auf unsere guten Freunde bei der draconischen ISA angesetzt. Ihre Nachrichtendienstler werden verrückt werden bei dem Versuch, herauszufinden, was wir tun. Denn wir tun gar nichts.« Er lachte hohl. »Es erspart uns sogar die Kosten für die Hinrichtung dieser Blakistenagenten.« Das letzte Wort spie er förmlich aus.

Chi'n räusperte sich. Seit er es herausgefunden hatte, fürchtete er sich vor diesem Moment. Aber es hatte keine andere Wahl. Er konnte nur das Beste hoffen. »Während unserer Nachforschungen haben wir festgestellt, dass viele dieser Agenten aus der Konföderation stammen. Es sind Landsleute.«

Sun-Tzu regte keinen Muskel, zuckte nicht einmal mit dem Augenlid. Als er sprach, kamen die Worte langsam und entschieden. »Wen interessiert, was Verräter tun? Es sind Verräter. Diese werden schlussendlich den Zwecken ihres Heimatlandes dienen.«

Der Kanzler klatschte einmal laut in die Hände. Ein Diener hastete herein. »Möchtest du etwas Tee, Chi'n, bevor wir uns den wichtigen Geschäften widmen?«, fragte Sun-Tzu.

7. Oktober 3067
An: Präsident Mitchell Avellar, Außenweltallianz
Von: Koordinator Steven Woodward, AIO
Betr.: Ihre Nachricht vom 2. Oktober 3067

Wie ComStar-Präzentor Grieg uns mitteilte, ist die Konföderation Capella seit einiger Zeit dabei, über die Außenweltallianz Agenten ins Draconis-Kombinat einzuschmuggeln. Dies geschieht mit Hilfe eines Händlers namens Alois Bauer auf Quatre Belle.

Bezüglich Ihrer Sorge über die Verwicklung eines Allianzbürgers in diese Operation: Bauer bedient sich eines marianischen Freihändlers, Lucius Shute, dessen Frachter regelmäßig von Alpheratz nach Galedon V im Kurita-Raum fliegt. Shute legt gelegentlich außerplanmäßige Zwischenhalts auf Quatre Belle und auf Sinope im Kombinat ein. Anscheinend findet der Agententransfer bei diesen Aufenthalten statt.

Unsere Leute haben diese Informationen bestätigt und die Quellen versiegelt, was es unwahrscheinlich macht, dass Haus Kurita diese Leute in Verbindung mit der Allianz bringt. Wir konnten noch nicht feststellen, seit wann dieser Schmuggel stattgefunden hat, es scheint sich aber um mindestens zwölf Monate zu handeln.

Der Präzentor hat uns auch mitgeteilt, dass die Operation ihren Ursprung bei Blakes Wort hat, was wir jedoch noch nicht bestätigen konnten. Ich werde weitere Erkenntnisse in dieser Angelegenheit den regelmäßigen Berichten beifügen.

Haus der Roten Hand, Luthien
Draconis-Kombinat

Louis Yamashi wog den Kopf in den Händen. Was konnte das nur bedeuten?

Es war lange nach Sonnenuntergang. Nur die Schreibtischlampe brannte in Yamashis kleinem Büro, das viel zu klein und unscheinbar für einen Tai-sa der Internen Sicherheitsagentur war. Aber dadurch ging hier nichts verloren. Was er nicht unmittelbar benötigte, verschwand.

Neben der Lampe und einer Porzellantasse mit sehr kaltem Tee lag eine einzelne Akte. Eine sehr dicke Akte. Sie enthielt Dossiers über fast sechzig Männer und Frauen, die die ISA im Verlauf der letzten Jahre mal hier, mal dort aufgelesen hatte, alle mit derselben Gehirnwäsche: Blakistenspion auf der Oberfläche, in dem einsuggerierten Glauben, auch für die Vereinigte Commonwealth zu arbeiten. Aber die Gehirnwäsche war so offensichtlich und die Leute waren so miserabel für einen Einsatz im Draconis-Kombinat ausgebildet … Ganz davon abgesehen, dass sie alle offensichtliche Gaijin waren.

Die Hälfte war eindeutig Capellaner. Leicht zu Haus Liao und der Konföderation zurückzuverfolgen. Möglicherweise zu leicht. Wer könnte noch die Hand im Spiel haben und die Capellaner treffen wollen?

Die Agenten selbst waren alle lautlos ausgeschaltet worden. Aber Yamashis Gegenparts in der Konföderation musste klar sein, dass man diese Agenten praktisch auf der Stelle entdecken würde, und ihre ungeschickte Gehirnwäsche kaum länger unbemerkt bleiben konnte.

Warum? Warum? Warum?

Es klopfte. »Herein«, sagte Yamashi.

Chu-sa Moshima trat ein. Seine Uniform war sauber und gestärkt, im Gegensatz zu Yamashis zerknittertem Hemd. Er verbeugte sich. »Yamashi-sama, das Büro des Koordinators bittet um einen Bericht über die Angelegenheit, auf die Sie angesetzt wurden.«

Ohne aufzublicken schüttelte Yamashi langsam den Kopf. »Ich bin noch keinen Schritt weiter als letzte Woche, Moshima. Oder letzten Monat. Ich erkenne einfach keinen Sinn.«

Moshimas Blick fiel auf Yamashis rechten kleinen Finger. Das letzte Fingerglied fehlte. Der Finger endete in glatter Haut. Man erzählte sich, das sei Yamashis Entschuldigung dafür gewesen, dass er vor Jahren, als Junioroffizier in der ISA, die Intrigen des Schwarzen Drachens übersehen hatte. Vielen Senioroffizieren des draconischen Geheimdienstes fehlte diese Fingerkuppe.

Unbewusst rieb sich Moshima den rechten kleinen Finger.

Darwin Desert, Baltazar III
Circinusföderation

Sand peitschte über das einzige Fenster des Trainingsraums, hoch oben auf der langen Wand der einzigen Tür gegenüber. An einem Tisch zwischen beiden stand ein Demipräzentor, die Handknöchel auf die Tischplatte gestützt. Er musste sich vorbeugen, um mit den Händen den Tisch zu erreichen. Dadurch wurden Schnürstiefel unter dem Saum seiner Ausgehrobe sichtbar.

Links hinter ihm, in der Nähe der Tür, standen zwei Adepten in billigeren Roben, die Hände gefaltet, und bemühten sich nach Kräften, keinen stolzen und selbstzufriedenen Eindruck zu machen. Vor ihnen saßen in zwei Reihen von je vier Stühlen, berobte Akoluthen und warteten darauf, dass der Demipräzentor etwas sagte. Fünf weitere Sitzreihen waren leer. Alle Akoluthen stammten aus der Konföderation Capella oder aus dem Magistrat Canopus.

»Zuerst einmal«, begann der Demipräzentor, »möchte ich euch gratulieren, dass ihr den Kurs bestanden habt. Wie ihr selbst sehen könnt«, bemerkte er und deutete auf die leeren Stuhlreihen, »haben die meisten, die mit euch angefangen haben, es nicht geschafft. Ihr seid die Besten. Diejenigen, die unsere glorreiche Vision ins Konkordat tragen werden. Ihr seid ausgebildet in der Kultur des Konkordats, seiner Geschichte, den lokalen Dialekten, damit ihr als Konkordatsbürger durchgeht. Bald werdet ihr euren ersten Einsatzort erfahren und die ersten Missionen erhalten. Es werden keine großartigen Aufträge sein, aber jede Mission bringt uns unserem heiligen Ziel näher, und jede muss gelingen. Ihr werdet gehört haben, dass auch andere Fraktionen von Blakes Wort im Konkordat aktiv sind. Denkt daran, dass wir alle uns bemühen, die Vision des heiligen Blake zu erfüllen. Falls ihr anderen Agenten begegnet, haltet Abstand, aber behindert sie nicht. Lasst sie ihre Arbeit tun, und sie werden euch die eure tun lassen. Denkt daran, dass im Konkordat Kräfte gibt, die gegen uns arbeiten. Das sind diejenigen, die wir bekämpfen müssen. Findet heraus, wer sie sind, deckt ihre Pläne auf und helft dadurch mit, sie aufzuhalten. Ein Teil werden ComStar-Agenten sein. Kümmert euch um diese vorrangig. Ich möchte euch noch einmal daran erinnern, dass ihr im unwahrscheinlichen Fall einer Entdeckung Agenten eures Heimatreiches seid, nicht des Worts. Das Große Werk steht noch am Anfang, aber mit eurer Hilfe werden wir, die Jünger Conrad Toyamas, der Menschheit den Weg in eine Zukunft weisen, die alle früheren Zivilisationen überstrahlt. Meine Gedanken begleiten euch.«

Ein Goshawk *3 von der Beta-Galaxis der Stahlvipern wird von Mechs der 1. Division von Blakes Wort eingekesselt.*

Dieses Kapitel ist kein Teil der **BattleTech**-Grundregeln wie die vorherigen *Total Warfare*-Kapitel und dementsprechend auch nicht Teil der Standard-/Turnier-Regeln. Vielmehr enthält dieses Kapitel zusätzliche Regeln und Tabellen, mit denen du, sobald du die Spielregeln verstanden hast, schnell eigene **BattleTech**-Szenarien schreiben können. Mit Hilfe des hier vorgestellten Systems werden Sie bald in der Lage sein, selbst einigermaßen ausgewogene Szenarien zu erstellen. Indem Sie die verschiedenen Szenariotypen mit unterschiedlichen Einheiten und Karten kombinieren, haben Sie ein Arsenal aus nahezu unendlich vielen Spielsituationen.

Kampfwert: Der Kampfwert (KW) fasst das Schadenspotential und die Überlebenschancen einer **BattleTech**-Einheit in einem numerischen Wert (einem „Punktesystem") zusammen. In Kombination mit diesem Kapitel ermöglicht der KW, Szenarien noch besser auszubalancieren und das Spielvergnügen aller Beteiligten zu steigern.

Soweit nicht anders angegeben, sollte der Kampfwert der Spielwerte des Kriegers im Kampfwert der Einheit eingeschlossen werden.

Das Kampfwertsystem selbst wird im *TechManual* vorgestellt, aber die meisten Hardware-Handbücher und vorgedruckten Datenbögen geben den KW einer Einheit an. Für den Fall, dass sich dort kein KW findet, ist unter www.classicbattletech.com eine vollständige KW-Liste (Battle Value List) abrufbar. Wir möchten auch darauf hinweisen, dass das KW-System überarbeitet wurde und die meisten derzeit in Druck befindlichen Hardware-Handbücher und Datenbögen noch den alten KW angeben.

GRUNDREGELN

Soweit in den speziellen Regeln für einen bestimmten Szenariotyp nicht anders angegeben, gelten die folgenden Regeln für alle mit diesem System erstellten Szenarien.

ANZAHL DER SPIELER

Die Regeln sind auf 2-Spieler-Szenarien ausgelegt. Nehmen mehr als zwei Personen teil, können die Spieler in zwei gegeneinander spielende Teams aufgeteilt werden. Es ist möglich, mit Hilfe dieser Regeln auch Szenarien für drei oder mehr Seiten zu erstellen, Spiele dieser Art sind jedoch recht kompliziert und erfordern von den Spielern häufig, die Regeln der Situation entsprechend auszulegen.

AUFBAU

Wählen Sie als Erstes einen Szenariotyp (S. 258), anschließend die verwendeten Geländekarten (S. 262) und die Zusammenstellung der gegeneinander antretenden Truppen (S. 264). Zum Schluss würfeln beide Spieler mit 2W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis hat die Seitenwahl und legt fest, von welchem Spielfeldrand (seiner „Heimatkante") aus seine Einheiten die Karte betreten. Die gegenüberliegende Spielfeldkante wird die Seite des zweiten Spielers. Einheiten können das Spielfeld nur über diesen Rand verlassen, ohne zerstört zu werden.

Anschließend wird entsprechend den Regeln die Initiative für die erste Runde ausgewürfelt. Sofern das Szenario nichts anderes verlangt, beginnen alle Einheiten das Spiel außerhalb des Spielfelds und betreten es über ein beliebiges Hexfeld auf der Seite des führenden Spielers, ohne Rücksicht auf dessen Gelände, solange es für die betreffende Einheit nicht verboten ist. Alle Einheiten müssen das Spielfeld in einem vollständigen Hexfeld an der Kante ihres Spielers betreten, das als erstes Feld ihrer Bewegung gezählt wird.

Luft-/Raum-Einheiten

Falls die Spieler sich entscheiden, Luft-/Raum-Einheiten ins Spiel aufzunehmen, gleichgültig ob allein oder in Verbindung mit Bodeneinheiten, ist mindestens eine zusätzliche Karte erforderlich, die als Troposphärenkarte, Stratosphärenkarte oder Weltraumkarte fungiert. Die obigen Regeln für Spielfeldkanten und das Betreten des Spielfelds gelten auch für Luft-/Raum-Einheiten, mit dem Zusatz, dass der führende Spieler die Startgeschwindigkeit einer Luft-/Raum-Einheit ansagen muss, bevor sie das Spielfeld betritt.

Auf welcher Karte (Weltraum, Stratosphäre oder Troposphäre) Luft-/Raum-Einheiten das Spiel beginnen, liegt in der freien Entscheidung der Spieler. Diese müssen sich aber vor Spielbeginn auf eine Karte einigen.

BEWEGUNG UND RÜCKZUG

Sobald das Spiel beginnt, liegen die Karten des Szenarios fest. Das Spielfeld kann während des Spiels nicht um zusätzliche Geländekarten erweitert werden. Soweit nicht ausdrücklich anders festgelegt, gelten Einheiten als zerstört, wenn sie das Spielfeld über eine andere Kartenseite als die verlassen, über die sie es betreten haben. Sie bleiben für den Rest des Szenarios aus dem Spiel und können nicht zurückkehren. Über den eigenen Spielfeldrand zurückgezogene Einheiten zählen für die Siegbedingungen nicht als zerstört. Einheiten können das Spielfeld absichtlich oder unbeabsichtigt (z. B. durch Rutschen) verlassen oder von einer gegnerischen Einheit vom Spielfeld gedrängt werden, z. B. durch einen Stoß, einen Rammangriff oder einen Todessprung.

Halbe Hexfelder am Spielfeldrand – selbst wenn sie nummeriert sind – gelten nicht als Teil des Spielfelds. Eine Einheit die, aus welchem Grund auch immer, eines dieser halben Felder betritt, verlässt damit das Spielfeld.

SPIELENDE

Im Allgemeinen endet ein Szenario, sobald alle Einheiten einer Seite zerstört sind oder sich vom Spielfeld zurückgezogen haben. Damit siegt der andere Spieler. Je nach Szenariotyp kann es allerdings sein, dass ein Spieler zusätzliche oder andere Siegbedingungen erfüllen muss.

FESTSTELLEN DES SIEGERS

Der Sieg in einem Szenario gehört der Seite, die bis zuletzt überlebt oder bestimmte vorgegebene Siegbedingungen erfüllt. Die meisten Szenarien unterscheiden zudem zwischen einem knappen, normalen und klaren Sieg. Welche Siegstufe ein Spieler erreicht, hängt dabei davon ab, inwieweit er die Siegbedingungen erfüllt.

Je nach Szenario kann die Siegstufe auf verschiedene Art und Weise festgestellt werden. Es ist auch möglich, dass die Spieler für bestimmte Einzelziele eines Szenarios Siegpunkte erhalten (siehe weiter unten, Szenariotyp).

Neben den Haupt-Siegbedingungen eines Szenarios sind auch zusätzliche Siegbedingungen möglich. Dies erfordert zwar eine gewisse Mehrarbeit beim Erstellen des Szenarios, zusätzliche Siegbedingungen können ein Szenario aber variabler machen und den Wiederholungsspielwert erhöhen. Zum Beispiel besteht die Standardsiegbedingung für einen Offenen Kampf darin, als Letzter zu überleben. Die Siegbedingungen könnten aber festlegen, dass Spieler A statt eines klaren nur einen normalen Sieg erringt, wenn er dabei mehr als die Hälfte der eigenen Einheiten verliert. Gleichgültig, welche zusätzlichen Siegbedingungen Sie benutzen, vor Spielbeginn müssen alle Spieler zustimmen.

Kampfwert: Bei Verwendung von Kampfwerten ist eine alternative Methode zur Bestimmung des Siegers und der Siegstufe möglich. Beide Spieler beginnen mit 0 Siegpunkten. Für jede zerstörte gegnerische Einheit erhält der Spieler das Doppelte ihres KW (einschließlich der Punkte für den Krieger, soweit vorhanden) an Siegpunkten. Für jede zerstörte eigene Einheit wird deren einfacher KW (einschließlich der Punkte für den Krieger, soweit vorhanden) von den Gesamtsiegpunkten abgezogen. Am Ende des Szenarios siegt die Seite mit den meisten Siegpunkten. Ist der Unterschied zwischen den Siegpunkten beider Spieler höher als der Gesamt-KW der Siegerseite zu Beginn des Szenarios, handelt es sich um einen klaren Sieg, falls nicht, um einen knappen. Bei einem Siegpunktegleichstand endet der Kampf unentschieden.

Robert und Simon spielen ein Szenario mit vier Mechs auf jeder Seite. Die Mechs haben einen KW von je 1000 Punkten, also 4000 pro Seite. Am Ende des Spiels hat Robert alle vier von Simons Mechs zerstört. Simon hat nur zwei von Roberts Mechs zerstört. Robert erhält für jeden zerstörten Feindmech das Doppelte des Kampfwertes (2 x 1000 = 2000 Punkte pro Mech). Da er alle vier von Simons Mechs abgeschossen hat, macht das 8000 Punkte (2000 x 4 = 8000). Simon hat aber seinerseits auch zwei von Roberts Mechs erledigt, deshalb muss Robert deren Kampfwert von seinen Siegpunkten abziehen. Zwei 1000-Punkte-Mechs machen 2000 Punkte, und Roberts Endpunktestand beträgt 6000.

*Mechs der 1. Division von Blakes Wort mit einem Bergegut-*Goshawk 3*, der mit Technologie der Inneren Sphäre repariert wurde.*

Die beiden Mechs, die Simon zerstört hat, liefern ihm 4000 Siegpunkte (2 x 1000 = 2000, 2 x 2000 = 4000). Allerdings hat er alle vier seiner eigenen Einheiten verloren. Nach dem Abzug von je 1000 Punkten für seine vier zerstörten Mechs bleibt Simon ein Endpunktestand von 0.

Robert gewinnt das Szenario, und da der Unterschied zwischen seinem und Simons Endpunktestand mit 6000 Punkten höher ist als der Gesamt-Kampfwert seiner Einheiten zu Spielbeginn (4000), hat er einen klaren Sieg errungen. Hätte Simon es geschafft, noch einen dritten von Roberts Mechs auszuschalten, hätte Robert nur knapp gewonnen.

ERZWUNGENER RÜCKZUG

Die wenigsten Armeen kämpfen bis zum letzten Mann. Stattdessen treten sie den Rückzug ab, sobald sie spürbare Verluste erlitten haben. Diese Regeln helfen dabei, diese Tatsache ins Spiel zu integrieren. Natürlich steht es den Spielern frei, auf die Möglichkeit eines erzwungenen Rückzugs zu verzichten. **BattleTech**-Szenarien bieten auch ohne diese Regel Spielvergnügen genug. Die Möglichkeit des erzwungenen Rückzugs erhöht jedoch die Spannbreite möglicher Ergebnisse und damit den Wiederholungswert eines Szenarios, verstärkt das menschliche Element und gibt den Spielern ein Gefühl dafür, dass menschliche Piloten in den Mechs sitzen und nicht nur riesige Roboter aufeinander einschlagen.

Bei Einsatz dieser Regeln sind verheerend beschädigte Einheiten gezwungen, sich vom Schlachtfeld zurückzuziehen, sobald der erlittene Schaden ihre Offensivkraft zunichte gemacht hat oder sie unmittelbar Gefahr laufen, komplett zerstört zu werden (siehe unten Verheerender Schaden). Wobei die Regel eine Einheit nur verpflichtet, sich bei ihrem erzwungenen Rückzug in Richtung der im Szenario festgelegten Heimatkante zu bewegen. Die Einheit ist nicht gezwungen, dies laufend, mit Höchstgeschwindigkeit oder Vollschub zu tun, und auf Wunsch des führenden Spielers kann sie sich auch rückwärts bewegen. Eine mit MASC ausgerüstete Einheit ist nicht verpflichtet, das System bei einem erzwungenen Rückzug einzusetzen.

Eine sich zurückziehende Einheit kann Feindeinheiten in Reichweite ihrer Waffen oder Nahkampfkapazität weiter angreifen. Die folgenden Richtlinien decken die möglichen Umstände eines erzwungenen Rückzugs ab. Innerhalb dieser Richtlinien ist die Entscheidung eines Spielleiters endgültig. Ist kein Spielleiter vorhanden und die Spieler können sich nicht über eine Entscheidung einigen, wird sie mit 1W6 ausgewürfelt, um das Spiel nicht über Gebühr aufzuhalten. Grundsätzlich sollten alle Spieler sich vor Spielbeginn auf die Verwendung der Regeln für erzwungenen Rückzug einigen.

VERHEERENDER SCHADEN

Eine Einheit, die verheerenden Schaden erleidet, muss sich vom Spielfeld zurückziehen. Clan-Einheiten müssen die Clanehrenregeln beachten, falls diese eingesetzt werden (siehe *Clanehre*, S. 273). Verheerender Schaden ist wie folgt definiert:

- Ein Mech hat verheerenden Schaden erlitten, wenn eine Torsoseite zerstört ist, der Mechreaktor zwei kritische Treffer einstecken musste, Kreiselstabilisator und Reaktor je einen kritischen Treffer erlitten haben oder die Sensoren komplett ausgefallen sind. Auch Schaden an der Internen Struktur in drei oder mehr Mechgliedmaßen oder in zwei oder mehr Torsotrefferzonen zählen als verheerender Schaden (der Torso-IS-Schaden allerdings nur, wenn auch die gesamte Frontpanzerung der betreffenden Trefferzonen zerstört ist), ebenso wie vier oder mehr Pilotentreffer oder der Verlust aller Waffen des Mechs durch Schaden oder Munitionsmangel. Sind alle Waffen eines Mechs zerstört und er kann sich nicht mehr bewegen, wird er als zerstört behandelt.
- Außer bei Infanterie gelten alle Waffen einer Einheit als verloren, wenn sie keine Waffen mit einer Reichweite von mehr als 5 Feldern mehr besitzt und mit den gesamten eventuell noch verfügbaren Waffen nur noch maximal 5 Punkte Schaden anrichten kann.
- Ein ProtoMech hat verheerenden Schaden genommen, wenn er durch Schaden oder Munitionsmangel alle Waffen verloren hat oder der Pilot mindestens vier Treffer erlitten hat. Ein ProtoMech-Strahl tritt erst den Rückzug an, wenn drei oder mehr seiner ProtoMechs zerstört oder verheerend beschädigt sind. Sobald dies der Fall ist, muss der gesamte ProtoMech-Strahl sich zurückziehen.
- Ein Fahrzeug hat verheerenden Schaden erlitten, wenn es die gesamte Panzerung einer Trefferzone oder seine gesamte Bewaffnung verloren hat.
- Eine Luft-/Raum-Einheit hat verheerenden Schaden erlitten, wenn sie einen kritischen Treffer an Triebwerk oder Brennstofftank einstecken musste, sie alle Waffen verloren hat, die Strukturelle Integrität auf unter die Hälfte des Anfangswertes gesunken ist oder Pilot/Besatzung vier oder mehr Treffer erlitten haben.
- Ein Zug konventionelle Infanterie hat verheerenden Schaden erlitten, wenn er 75 % (abgerundet) seiner Soldaten oder mehr verloren hat.
- Eine Gefechtsrüstungseinheit hat verheerenden Schaden erlitten, wenn sie die Hälfte (aufgerundet) ihrer Soldaten oder mehr verloren hat.
- Mechs und Fahrzeuge, die sich nicht mehr bewegen können – in der Regel auf Grund von Bewegungssystem-, Gyroskop- oder Beinschaden – werden abgeschaltet und normalerweise aufgegeben, auch wenn das bedeutet, dass ihre Besatzung versuchen muss, sich über das Schlachtfeld in Sicherheit zu bringen. Nur die fanatischsten Krieger werden den Kampf fortsetzen, solange sie noch irgendeine andere Möglichkeit haben, und nur Befehle von allerhöchster Stelle können den Krieger einer immobilen Einheit veranlassen, weiterzukämpfen.

SZENARIOTYP

Es ist möglich, ein Szenario mit 1W6 auf der Szenarientabelle zufällig auszuwürfeln. Die Spieler können aber auch einen Szenariotyp wählen. Die sechs im Folgenden vorgestellten Szenariotypen sind nur eine Auswahl möglicher Situationen und sollen als Modell für eigene Spiele dienen.

Für jeden Szenariotyp werden eine kurze Beschreibung und Siegbedingungen vorgestellt. Die Beschreibung enthält die benötigten Sonderregeln ebenso wie Richtlinien zum Einheitenaufbau und den Siegbedingungen.

Viele Szenarien sprechen von gleich vielen Einheiten. Damit ist als generelle Faustregel für ein ausgewogenes Szenario ein Konflikt zwischen gleich vielen Einheiten desselben Typs gemeint. Hat zum Beispiel Spieler A vier Mechs und Spieler B vier Fahrzeuge, haben zwar beide gleich viele Einheiten, Spieler A hat aber wahrscheinlich einen unfairen Vorteil. Um dies zu verhindern, sollten die Spieler bei der Auswahl und Zuteilung der Einheiten darauf achten, dass nicht nur die rein zahlenmäßige Parität gewahrt ist, sondern sich auch die Art der eingesetzten Einheiten ausbalanciert. (Selbst wenn es nicht zur Auswahl der Einheiten verwendet wird, können die Einheitswerte des Kampfwertsystems dabei eine große Hilfe sein.)

Luft-/Raum-Einheiten

Die meisten Szenarien sind für Bodeneinheiten gedacht, und es wird gewisse Schwierigkeiten geben, wenn auch Luft-/Raum-Einheiten ins Spiel kommen. Es gibt zwar Szenariotypen, die sich auch allein mit Luft-/Raum-Einheiten spielen lassen, insbesondere die Feldschlacht, aber bei der Anpassung mancher Szenariotypen an Luft-/Raum-Einheiten ist die Findigkeit der Spieler gefragt.

Infanterie

In den meisten Fällen haben Infanterieeinheiten, selbst bei hohen Schützen- und Mechabwehrwerten, einen weit niedrigeren Wert als der leichteste Mech oder die meisten Gefechtsfahrzeuge. Daher sollten die Spieler beim Einsatz von Infanterie eine gewisse Flexibilität beim Ausbalancieren der Seiten an den Tag legen. In einem Verteidigungsszenario zum Beispiel hat der Angreifer doppelt so viele Einheiten wie der Verteidiger und bei Einsatz des Kampfwertsystems doppelt so viele Punkte. Falls beide Spieler ihre Truppen auswürfeln, und der Verteidiger erwürfelt eine Infanterieeinheit, wird es schwer für den Angreifer, seine Truppen mit der doppelten Anzahl von Einheiten verglichen mit denen des Verteidigers aufzustellen. Die einfachste Lösung besteht hier darin, dass der Angreifer eine zufällig ausgewählte eigene Einheit ebenfalls gegen eine Infanterieeinheit tauscht.

Mit wachsender Vertrautheit der Spieler mit den verschiedenen Einheitstypen wird es zunehmend leichter werden, die Truppen beider Seiten so auszubalancieren, dass alle Beteiligten Spaß am Spiel haben.

SZENARIOTABELLE

1W6	Szenariotyp
1	Feldschlacht
2	Katz und Maus
3	Verteidigung
4	Extraktion
5	Durchbruch
6	Hetzjagd

FELDSCHLACHT

Bei einer Feldschlacht, dem einfachsten und häufigsten Szenario, treffen zwei ungefähr gleich starke Gruppen von Einheiten aufeinander. In der Regel verlässt nur eine Seite das Schlachtfeld lebend.

Truppenaufstellung

Beide Seiten sollten gleich viele Einheiten besitzen.

Kampfwert: Bei Einsatz des KW-Systems sollten beide Seiten gleich viele Punkte einsetzen. Ein angemessener Wert für einen Kampf zwischen zwei Mechlanzen zum Beispiel liegt bei 4000 bis 6000 Punkten.

Siegbedingungen

Das Szenario endet, wenn alle Einheiten einer Seite vernichtet sind oder das Spielfeld verlassen haben. Der Sieg gehört der am Ende des Szenarios überlebenden Seite.

Kampfwert: Bei mit dem KW-System aufgestellten Truppen gelten die normalen Siegpunkte und Siegstufen wie auf S. 257 unter Feststellen des Siegers beschrieben.

Mechs der 26. Lyranischen Garde treten einem BlakeGuards-Exterminator entgegen.

KATZ UND MAUS

In einem Katz-und-Maus-Szenario ist der Verteidiger die Maus. Seine Truppen verstecken sich, und der Angreifer muss sie finden und zerstören.

Es wird die Hälfte (aufgerundet) der unter Karten auswählen auf S. 262 empfohlenen Anzahl Geländekarten benutzt. Falls möglich, sollten Geländekarten der Typen Feuchtgebiet und Küste vermieden werden. Karten der Typen Besiedelt und Urban sind ideal, falls das Szenario die Benutzung von Gebäuden gestattet. Falls nicht, sollten sie ebenfalls vermieden werden, da sie den Einheiten des Verteidigers kaum Versteckmöglichkeiten bieten.

Nachdem der Angreifer seine Heimatkante gewählt hat, stellt der Verteidiger seine Einheit nach den unten vorgestellten Regeln für Versteckte Einheiten auf. Verteidigereinheiten können an beliebiger Stelle der Karte außer in offenen und Pflasterfeldern platziert werden.

Versteckte Einheiten

Zu Beginn des Szenarios stellt der Verteidiger seine Einheiten versteckt auf der Karte auf. Dazu muss er für jede Einheit die Hexfeldnummer notieren, sowie ihre Ausrichtung und besondere Einzelheiten wie bei Einheiten in einem Gebäude die Etage, ob die Einheit liegt usw. Versteckte Einheiten bleiben versteckt, bis sie angreifen oder sich bewegen, oder bis eine gegnerische Einheit ihr Hexfeld betritt, zu betreten versucht oder die Bewegung in einem daran angrenzenden Feld beendet.

Versteckte Einheiten, die der Verteidiger in der Bewegungsphase nicht bewegen will, zählen nicht für die Feststellung der Bewegungsreihenfolge in der Phase. Will der Spieler eine versteckte Einheit aktivieren, muss er die Einheit zu Beginn der Bewegungsphase auf der Geländekarte platzieren. Plant er, mit einer versteckten Einheit anzugreifen, muss er sie zu Beginn der Waffeneinsatzphase auf der Karte platzieren. In der Bewegungsphase auf die Karte gesetzte Einheiten können sich in dieser Phase noch nicht bewegen.

Versucht eine Einheit, ein Feld zu betreten, in dem sich eine versteckte Einheit aufhält, wird diese sofort aufgedeckt, falls diese Bewegung die Stapelobergrenze (siehe S. 57) verletzen würde. Die Einheit, die versucht, das Feld zu betreten, beendet ihre Bewegung in dem angrenzenden Feld, von dem aus sie es betreten wollte.

Pflaster und Wasser: Einheiten dürfen sich weder in Pflasterfeldern, auf Straßen oder Brücken noch an der Oberfläche einer Wasserwabe verstecken, wohl aber unter Wasser, sofern sie dazu in der Lage sind.

Mechs und Große Hilfsfahrzeuge: Mechs und Große Hilfsfahrzeuge können sich weder in offenem Gelände noch auf Pflaster, Straßen oder Brücken verstecken.

Fliegende Einheiten: Fliegende Einheiten (Luft-/Raum-Einheiten, Senkrechtstarter, BEF etc.) können sich nicht verstecken.

Aufgesetzte Luft-/Raum-Einheiten: Landungsschiffe können sich nicht verstecken. Alle anderen Luft-/Raum-Einheiten können sich verstecken, sofern sie das Szenario in aufgesetztem Zustand beginnen.

Kernschüsse versteckter Einheiten: Bewegt sich eine Feindeinheit in das Feld einer versteckten Einheit oder beendet sie ihre Bewegung in einem angrenzenden Feld, kann die versteckte Einheit die Bewegung mit einem sofortigen Kernschuss-Waffeneinsatz unterbrechen. Die Einheit kann dabei mit Entfernung 1 nur Waffen einsetzen, in deren Schussfeld sich die Feindeinheit befindet, sie kann jedoch zu diesem Zweck eine Torsodrehung bzw. einen Geschützturmschwenk durchführen. Der Basistrefferwert wird nicht für Bewegung oder Gelände modifiziert, erzielter Schaden wird sofort, also in der Bewegungsphase, wirksam, und das Ergebnis kann Auswirkungen auf den Rest der Phase für die Zieleinheit haben. Die mit einem Kernschuss angreifende Einheit darf für den Rest der Runde keine weitere Aktion durchführen (sich nicht bewegen, keinen weiteren Waffeneinsatz und auch keine Nahkampfattacke ausführen und so weiter).

Truppenaufstellung

Die Truppen des Angreifers sollten doppelt so zahlreich wie die des Verteidigers sein. Verfügt der Verteidiger also beispielsweise über vier Einheiten, sollte der Angreifer acht Einheiten haben. Auch die Gesamttonnage der Angreifereinheiten sollte etwa das Doppelte der Gesamttonnage der Verteidiger betragen. Die Spieler können eine beliebige Truppenstärke benutzen, so lange der Angreifer doppelt so viele Truppen wie der Verteidiger hat.

Kampfwert: Bei Einsatz des KW-Systems sollte der Punktwert der Angreifereinheiten doppelt so hoch sein wie der Punktwert der Verteidigereinheiten.

Siegbedingungen

Das Szenario endet, wenn alle Einheiten einer Seite vernichtet sind oder das Spielfeld verlassen haben. Der Sieg gehört der am Ende des Szenarios überlebenden Seite.

Kampfwert: Bei mit dem KW-System aufgestellten Truppen gelten die normalen Siegpunkte und Siegstufen.

VERTEIDIGUNG

In einem Verteidigungsszenario muss der Verteidiger eine größere Angreiferstreitmacht aufhalten. Die verteidigenden Einheiten dürfen das Spielfeld nicht absichtlich verlassen. Bodentruppen dürfen die Geländekarten nicht verlassen, Luft-/Raum-Einheiten nicht die Troposphären-, Stratosphären- oder Weltraumkarte. Sie dürfen jedoch bei Änderung der Flughöhe im Verlauf ihrer normalen Bewegung zwischen diesen Karten wechseln.

Truppenaufstellung

Die Truppen des Angreifers sollten doppelt so zahlreich wie die des Verteidigers sein. Die Spieler können eine beliebige Truppenstärke benutzen, so lange der Angreifer doppelt so viele Truppen wie der Verteidiger hat. Die Erfahrung der Verteidiger sollte eine Stufe über der Erfahrung der Angreifer liegen. Setzt der Angreifer also normal erfahrene Einheiten ein, sollten die Einheiten des Verteidigers Veteranen sein.

Kampfwert: Bei Einsatz des KW-Systems sollte der Punktwert der Angreifereinheiten ebenso hoch sein wie der Punktwert der Verteidigereinheiten, die zahlenmäßig jedoch nur halb so stark wie die Angreifereinheiten sein dürfen. Zusätzlich erhalten alle Verteidigereinheiten an Stelle der höheren Erfahrungsstufe +1 Punkte in Pilot-/Fahrer-/Jagdpilot- und Schützenwert.

Nach der Verletzung der Clanehre umstellen Stahlvipern einen einzelnen Mech von Blakes Wort.

Siegbedingungen

Das Szenario endet, wenn alle Einheiten einer Seite vernichtet sind oder das Spielfeld verlassen haben. Hat der Verteidiger eine Anzahl angreifender Einheiten mindestens in Höhe der Anzahl der verteidigenden Einheiten zerstört, siegt der Verteidiger. Beginnt der Verteidiger also mit einer Lanze von vier Einheiten, kann er einen Sieg verbuchen, wenn es ihm gelingt, vier oder mehr Einheiten des Angreifers zu eliminieren. Ansonsten gehört der Sieg der am Ende des Szenarios überlebenden oder das Spielfeld kontrollierenden Seite.

Kampfwert: Bei mit dem KW-System aufgestellten Truppen gelten die normalen Siegpunkte und Siegstufen.

EXTRAKTION

In einem Extraktionsszenario muss der Angreifer ein Ziel, etwa eine Geheimwaffe, einen wichtigen Diplomaten oder einen Computer-Kernspeicher von einem Ort hinter den feindlichen Linien über seine Heimatkante vom Spielfeld befördern.

Nachdem die Spieler ihre Spielfeldseite festgelegt haben, wählt der Angreifer heimlich ein Zielfeld für die Extraktion. Das Zielfeld darf maximal vier Felder von der Heimatkante des Verteidigers entfernt und muss mindestens fünf Felder von den anderen Spielfeldrändern entfernt sein. Der Angreifer notiert Geländekarte und Hexfeldnummer des Zielfelds auf einem Zettel, den er faltet und einer neutralen Person zur Aufbewahrung übergibt. Alternativ kann er den Zettel auch dem Verteidiger geben, der ihn einstecken muss, ohne ihn zu lesen.

Der Angreifer kann dem Verteidiger das Zielfeld in einer beliebigen Endphase mitteilen, muss es ihm aber mitteilen, sobald eine seiner Einheiten die Runde in diesem Feld beendet. Eine beliebige Angreifereinheit kann das Extraktionsobjekt aufnehmen, indem sie sich in einer Endphase im Zielfeld aufhält. Außerdem kann sie das Extraktionsobjekt in jeder Endphase an eine andere eigene Einheit im selben oder einem angrenzenden Feld übergeben.

Wird die das Extraktionsobjekt befördernde Einheit zerstört, wird der Notizzettel in das Hexfeld gelegt, in dem sie zerstört wurde, und jede Einheit im Spiel kann das Extraktionsobjekt dort an sich nehmen, indem sie das Feld während einer Endphase besetzt hält.

Varianten

Eine Variante dieses Szenarios besteht darin, vor Spielbeginn eine bestimmte Tonnage für das Extraktionsobjekt festzulegen und die Regeln für Frachttransport (siehe unten) zu verwenden. Dies kann auch dazu benutzt werden, die Schwierigkeit des Szenarios zu erhöhen, indem die Tonnage des Extraktionsobjekts so hoch angesetzt wird, dass die Spieler zu dessen Transport einen überschweren Mech oder sogar ein Großes Hilfsfahrzeug benötigen.

Frachttransport

Zusätzlich zu der Möglichkeit, Fracht in einem ausgewiesenen Frachtraum zu befördern, können Mechs und Fahrzeuge Fracht bis zur Höhe ihrer Eigentonnage auch ungeschützt extern transportieren (in Tragenetzen, auf das Dach geschnallt, in Leichtcontainern etc.).

Bremseffekt: Im Gegensatz zum Transport in einem ausgewiesenen Frachtraum hat extern transportierte Fracht Auswirkungen auf die Geschwindigkeit. Fracht mit einer Masse bis zu einem Viertel der Eigentonnage der Transportereinheit reduziert die BP Gehen/Reisegeschwindigkeit entweder um 3 Punkte oder um die Hälfte (abgerundet), je nachdem, was niedriger ist. Eine Einheit, die eine schwerere Fracht extern transportiert, kann sich nur mit der Hälfte ihrer BP Gehen/Reisegeschwindigkeit (abgerundet) bewegen.

Aufnehmen und Absetzen: Falls die Einheit nicht über einen Kran (siehe S. 136) verfügt oder ein Mech die Fracht in der Hand trägt (siehe unten Mech-Tragekapazität), kann eine Einheit Fracht innerhalb eines Szenarios nur aufnehmen oder absetzen, wenn sich eine eigene Infanterieeinheit im selben Feld befindet.

Um Fracht aufzunehmen oder abzusetzen, muss die Einheit ihre Bewegungsphase im selben Feld wie die Fracht beenden (bei Großen Hilfsfahrzeugen in einem angrenzenden Feld). Sie darf das Feld in der laufenden und drei nachfolgenden Runden pro angefangenen 20 t Frachtgewicht nicht verlassen und in dieser Zeit auch weder Waffen einsetzen noch Nahkampfattacken ausführen. Während des gesamten Be- oder Entladens muss sich eine eigene Infanterieeinheit im selben Feld aufhalten. Wird die Infanterieeinheit zerstört oder verlässt sie das Hexfeld, wird der Be-/Entladevorgang unterbrochen, bis eine andere eigene Infanterieeinheit die Bewegungsphase im selben Kartenfeld wie die Transportereinheit beendet. Der Vorgang wird auch unterbrochen, sobald die Transportereinheit vor seinem Abschluss aus irgendeinem Grund Bewegungspunkte verbraucht.

Der führende Spieler einer Fracht absetzenden Einheit erklärt den Beginn des Absetzvorgangs am Ende einer Bewegungsphase. Die Fracht befindet sich erst in der Endphase der letzten Runde des Absetzvorgangs als separates Objekt im selben Hexfeld wie die Transportereinheit.

Die folgenden Bedingungen reduzieren die Dauer des Aufnehmens bzw. Absetzens bis auf ein Minimum von 1 Runde. Treffen mehrere Bedingungen zu, werden deren Wirkungen addiert:

- Falls zwei eigene Infanterieeinheiten sich im selben Feld aufhalten, reduziert das die benötigte Zeit um 1 Runde.
- Jede eigene Gefechtsrüstungseinheit im selben Feld reduziert die benötigte Zeit um 1 Runde.
- Verfügt mindestens eine Gefechtsrüstungseinheit im selben Feld über Lastarme (siehe S. 228), reduziert das die benötigte Zeit um 1 Runde.
- Wird die Fracht in einem ausgewiesenen Laderaum transportiert statt extern, reduziert das die benötigte Zeit um 1 Runde.

Fracht abwerfen: Eine Transportereinheit kann ihre Fracht während ihrer Bewegungsphase unter Einsatz von 1 BP mit einer entsprechenden Erklärung des führenden Spielers abwerfen (im Gegensatz zum oben beschriebenen Absetzen). Es kann nur die gesamte Fracht abgeworfen werden, und sie verbleibt in der Wabe, in der sie abgeworfen wurde, gleichgültig, ob sie von einer am Boden befindlichen oder fliegenden Einheit abgeworfen wird.

Wird auf diese Weise Fracht abgeworfen, besteht die Gefahr, dass sie dabei zerstört wird. Der führende Spieler würfelt mit 1W6. Bei einem Abwurf durch eine Einheit am Boden ist bei einem Ergebnis von 1 bis 3 die gesamte Fracht zerstört, bei einer 4 bis 6 bleibt sie unversehrt; bei einem Abwurf durch eine fliegende Einheit bleibt sie nur bei einem Ergebnis von 6 unbeschädigt, bei einer 1 bis 5 wird sie zerstört. Unbeschädigte Fracht kann in einer späteren Runde wie oben beschrieben aufgenommen werden.

Kampf: Jeder erfolgreiche Angriff auf eine extern Fracht transportierende Einheit trifft auch die Fracht. Handelt es sich bei der Fracht um Infanterie, wird der Schaden wie bei einem Angriff durch eine andere Infanterieeinheit (siehe S. 215) wirksam. Der Schaden bei der Transportereinheit wird normal ermittelt und zugeteilt. Externe transportierte Fracht reduziert den Schaden nicht. Pro gegen die Transportereinheit erzieltem Punkt Schaden wird eine Tonne externe Fracht zerstört.

Mech-Tragekapazität: Es kann Situationen geben, in denen ein MechKrieger seine Maschine ein Objekt aufheben und tragen lässt. Dies ist nur möglich, falls es sich bei dem Objekt nicht um eine andere Einheit handelt. Um ein Objekt aufheben zu können, benötigt ein Mech funktionierende Handaktivatoren. Der Mech muss seine Bewegungsphase im selben Hex wie das Objekt beenden, er muss über unbeschädigte Handaktivatoren an beiden Armen verfügen, und er darf in der betreffenden Runde weder Waffen einsetzen noch eine Nahkampfattacke ausführen. Ein Mech kann Objekte mit einem Gewicht von bis zu 10 % seiner Eigentonnage heben, bzw. 20 % für Mechs mit Dreifachmyomer (siehe S. 130). Während der Mech etwas trägt, kann er keine Armwaffen oder ins Frontalschussfeld feuernde Torsowaffen einsetzen, weder stoßen noch schlagen, und auch keine Keulen oder Nahkampfwaffen benutzen. Er kann rammen, treten oder einen Todessprung ausführen. Zusätzlich gelten die oben beschriebenen Einschränkungen, allerdings unterliegen Mechs keinem Bremseffekt.

Truppenaufstellung

Beide Seiten beginnen mit gleich vielen Einheiten.

Kampfwert: Bei Einsatz des KW-Systems sollte der Punktwert beider Seiten gleich sein.

Siegbedingungen

Der Angreifer siegt, wenn es ihm gelingt, eine das Extraktionsobjekt transportierende Einheit über seine Heimatkante vom Spielfeld zu bewegen. Unter allen anderen Umständen siegt der Verteidiger.

Kampfwert: Bei Benutzung des KW-Systems wird der Sieg wie folgt festgestellt. Der Verteidiger erwirbt Siegpunkte wie üblich. Der Angreifer erhält jedoch nicht den doppelten, sondern nur den einfachen Kampfwert für jeden zerstörten gegnerischen Mech. Der Punktabzug für zerstörte eigene Mechs entspricht wie üblich ebenfalls deren einfachem Kampfwert. Gelingt es dem Angreifer, das Extraktionsobjekt über seine Heimatkante vom Spielfeld zu bewegen, erhält er Siegpunkte in Höhe des Gesamtkampfwerts der Verteidigereinheiten zu Beginn des Szenarios.

DURCHBRUCH

In einem Durchbruchszenario sitzen die Truppen des Angreifers hinter den feindlichen Linien fest. Um sie in Sicherheit zu bringen, muss er seine Einheiten über das Spielfeld und durch die Linien des Verteidigers bewegen.

In einem Durchbruchszenario kommt eine Geländekarte mehr als die standardmäßige eine Karte pro vier Einheiten zum Einsatz (siehe *Kartenauswahl*, S. 262). Bei einem Szenario für insgesamt acht Einheiten beispielsweise drei Geländekarten statt zwei. Haben sie nicht genug Geländekarten zur Verfügung, benutzen Sie einfach alle verfügbaren. Die Geländekarten werden in einer Reihe hintereinander ausgelegt, so dass sie sich an der Schmalseite berühren.

Als Nächstes würfeln beide Spieler mit 2W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis hat die Wahl, ob er als Angreifer oder als Verteidiger spielen will. Der Angreifer wählt dann einer der beiden Schmalseiten des Spielfelds als die Seite, an der seine Einheiten die Karte betreten. Seine Heimatkante ist die gegenüberliegende Schmalseite des Spielfelds. Sein Spielziel ist es, mit seinen Einheiten das Spielfeld über seine Heimatkante zu verlassen.

Der Verteidiger darf seine Einheiten an beliebiger Position auf dem Spielfeld aufstellen und bis zur Hälfte seiner Einheiten (abgerundet) nach den Regeln für *Versteckte Einheiten* auf S. 259 platzieren.

SIEGESPUNKTTABELLE DURCHBRUCH

Angreifer
2 Punkte für jede eigene einheit, die das Spielfeld sicher über die Heimatkante verlässt
1 Punkt für jede zerstörte Einheit des Verteidigers
Verteidiger
3 Punkte für jede zerstörte oder verheerend beschädigte Einheit des Angreifers
2 Punkte für jede zum Rückzug von der Karte gezwungene Einheit des Angreifers

Truppenaufstellung

Beide Seiten beginnen mit gleich vielen Einheiten.

Kampfwert: Bei Einsatz des KW-Systems sollte der Punktwert beider Seiten gleich sein.

Siegbedingungen

Das Szenario endet, wenn alle Einheiten des Verteidigers vernichtet sind oder das Spielfeld verlassen haben, oder wenn alle Einheiten des Angreifers das Spielfeld verlassen haben, zerstört oder verheerend beschädigt sind. In einem Durchbruchszenario gilt eine Einheit als verheerend beschädigt, wenn sie mindestens ein Bein verloren hat oder ihr Kreiselstabilisator zerstört ist. Angreifereinheiten dürfen das Spielfeld absichtlich nur über ihre Heimatkante verlassen. Eine Einheit, die es über eine der anderen Seiten verlässt, hat sich zurückgezogen.

Falls alle Angreifereinheiten überleben und das Spielfeld über ihre Heimatkante verlassen, erringt der Angreifer einen klaren Sieg. Werden alle Einheiten des Angreifers zerstört oder verheerend beschädigt und keiner gelingt es, über seine Heimatkante zu entkommen, erringt der Verteidiger einen klaren Sieg. In allen anderen Fällen erhalten die Spieler Siegpunkte entsprechend der Siegpunktetabelle Durchbruch. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten erringt einen normalen Sieg.

Haben beide Spieler die gleiche Anzahl von Siegpunkten, endet das Spiel unentschieden.

Kampfwert: Bei mit dem KW-System aufgestellten Truppen werden die Siegpunkte etwas anders vergeben. Der Verteidiger erwirbt Siegpunkte wie üblich, erhält aber nur Punkte in Höhe des halben Kampfwerts für über eine falsche Kante vom Spielfeld gedrängte Einheiten. Der Angreifer erhält nicht den doppelten, sondern nur den einfachen Kampfwert für jeden zerstörten gegnerischen Mech und ebenfalls für jeden eigenen Mech, der das Spielfeld über seine Heimatkante verlässt. Der Punktabzug für zerstörte eigene Mechs entspricht wie üblich ebenfalls deren einfachem Kampfwert. Die Siegstufe wird wie üblich an Hand des Endpunktestands festgestellt.

HETZJAGD

In einem Hetzjagdszenario müssen die Einheiten des Angreifers über das Spielfeld zu ihrem Landungsschiff gelangen, bevor eine sie verfolgende größere Streitmacht des Verteidigers sie einholt. Für Hetzjagdszenarien gelten mit folgenden Ausnahmen dieselben Regeln und Siegbedingungen wie für Durchbruchszenarien.

Die Einheiten des Verteidigers betreten das Spielfeld erst in Runde 2. In Runde 1 können die Einheiten des Angreifers das Spielfeld betreten und sich entsprechend den Standardregeln bewegen. Die Verteidigereinheiten betreten das Spielfeld in der Bewegungsphase der Runde 2 über dieselbe Spielfeldkante wie die des Angreifers.

Truppenaufstellung

Die Truppen des Verteidigers sollten doppelt so zahlreich wie die des Angreifers sein, also beispielsweise zwei Mechlanzen gegen eine.

Kampfwert: Bei Einsatz des KW-Systems sollte der Punktwert der Verteidigereinheiten doppelt so hoch wie der Punktwert der Angreifereinheiten sein.

KARTENAUSWAHL

Nach Auswahl des Szenariotyps entscheidet die Auswahl der benutzten Geländekarten über die Umgebungsbedingungen, unter denen es abläuft. Manche Szenarien erfordern eine bestimmte Umgebung, aber in den meisten Fällen können die Spieler die Karten frei wählen oder auf Wunsch auch mit Hilfe der Kartentabellen auswürfeln.

Vor der Wahl der Geländekarten sollte zunächst geklärt werden, wie viele für das Spiel benötigt werden. Für die meisten **BattleTech**-Partien kann man dabei als Faustregel eine Geländekarte pro vier Einheiten ansetzen. Das heißt, ein Szenario, in dem eine Lanze Angreifer gegen eine Lanze Verteidiger antritt, also acht Einheiten insgesamt, spielt sich am besten auf zwei Geländekarten. Ein Szenario, in dem zwei gegnerische Kompanien aufeinander treffen, funktioniert am besten mit sechs Karten. Je nach Szenariotyp kann ein anderes Verhältnis von Einheiten zu Karten erwünscht sein, daher sollten die Spieler vor der Entscheidung die Szenariobeschreibung berücksichtigen.

EINSATZ DER KARTENTABELLEN

Vor Spielbeginn würfelt ein Spieler mit 2W6 aus, welche Geländeart für das Szenario benutzt wird. Danach werden mit 1W6 auf der entsprechenden Tabelle, bei einem 2W6-Wurf von 7 zum Beispiel auf Tabelle 1: Flachland, die genauen Karten ermittelt. Dabei wird entsprechend der Anzahl der benötigten Geländekarten für jede Karte separat gewürfelt. Die Spieler können allerdings auch auf den 2W6-Wurf verzichten und das Gelände einfach festlegen.

Kartensets: Jedes HexPack (siehe S. 11) enthält Regeln für die Anpassung von Geländekarten an die Bedürfnisse eines Szenarios mit Hilfe der ihm beiliegenden vorgestanzten Schablonen. Dabei sollten die Spieler sich vor Spielbeginn über einen entsprechenden Einsatz von Schablonen zur Veränderung der Karten verständigen. Zum Beispiel entspricht die Platzierung einer Gebäudeschablone auf der Geländekarte *Offenes Gelände #2* (*Open Terrain #2*) nicht wirklich der Vorgabe Flachland. Falls jedoch alle Spieler damit einverstanden sind, steht dem nichts im Wege.

KARTENTABELLEN

2W6	Gelände
2	Hügelland
3	Wildnis
4	Feuchtgebiet
5	Besiedelt
6	Hügelland
7	Flachland
8	Waldgelände
9	Urban
10	Küste
11	Waldgelände
12	Gebirge

Tabelle 1: Flachland	
1W6	Geländekarte
1	Open Terrain #1 (MS5, MSC1)
2	Open Terrain #2 (BT, MS5, MSC1)
3	Desert Hills (MS2, MSC1)
4	City Ruins (MS2, MSC1)
5	CityTech Map (MS2, MSC1)
6	Scattered Woods (MS2, MSC1)

Tabelle 2: Hügelland	
1W6	Geländekarte
1	Desert Hills (MS2, MSC1)
2	Rolling Hills #1 (MS3, MSC1)
3	Rolling Hills #2 (MS3, MSC1)
4	Woodland (MS6, MSC2)
5	Box Canyon (MS6, MSC2)
6	BattleForce (MS6, MSC2)

Table 3: Gebirge	
1W6	Geländekarte
1	Mountain Lake (MS2, MSC1)
2	River Valley (MS2, MSC1, HPLR)
3	Desert Mountain #1 (MS3, MSC1)
4	Desert Mountain #2 (MS3, MSC1)
5	Large Mountain #1 (MS5, MSC1)
6	Large Mountain #2 (MS5, MSC1)

Table 4: Wildnis	
1W6	Geländekarte
1	Desert Sinkhole #1 (MS3, MSC1)
2	Desert Sinkhole #2 (MS3, MSC1)
3	Moonscape #1 (MS5, MSC1)
4	Moonscape #2 (MS5, MSC1)
5	Desert Mountain #1 (MS3, MSC1)
6	Desert Mountain #2 (MS3, MSC1)

Table 5: Feuchtgebiete	
1W6	Geländekarte
1	Wide River (BT, MS6, MSC2)
2	Lake Area (BT, MS2, MSC1)
3	Large Lakes #1 (MS4, MSC1)
4	Large Lakes #2 (MS4, MSC1, HPLR)
5	River Delta/Drainage Basin #1 (MS4, MSC1)
6	River Delta/Drainage Basin #2 (MS4, MSC1)

Table 6: Waldgelände	
1W6	Geländekarte
1	Scattered Woods (MS2, MSC2)
2	BattleTech (BT, MS2, MSC1)
3	Woodland (MS6, MSC2)
4	Rolling Hills #1 (MS3, MSC1)
5	Heavy Forest #1 (MS4, MSC1)
6	Heavy Forest #2 (MS4, MSC1)

Table 7: Besiedelt	
1W6	Geländekarte
1	City (Residential) (MS6, MSC2)
2	City (Suburbs) (MS6, MSC2, HPCR)
3	City (Hills/Residential) #1 (MS3, MSC1)
4	City (Hills/Residential) #2 (BT, MS3, MSC1)
5	City Street Grid/Park #1 (MS4, MSC1)
6	City Street Grid/Park #2 (MS4, MSC1)

Table 8: Urban	
1W6	Geländekarte
1	Military Base #1 (MS7)
2	Military Base #2 (MS7)
3	Drop Port #1 (MS7)
4	Drop Port #2 (MS7)
5	City (Skyscraper) (MS6, MSC2, HPCR)
6	City (Downtown) (MS6, MSC2)

Table 9: Küste	
1W6	Geländekarte
1	Archipelago #1 (MS7)
2	Archipelago #2 (MS7)
3	Coast #1 (MS7)
4	Coast #2 (MS7)
5	Seaport (MS7)
6	River Delta/Drainage Basin #1 (MS4, MSC1)

Abkürzungen:
MS# = Map Set #
MSC# = Map Set Compilation #
BT = *BattleTech-Einsteigerbox*
HPLR = *HexPack: Lakes and Rivers*
HPCR = *HexPack: Cities and Roads*

Hinweis: Die Kartentabellen gehen davon aus, dass die Spieler über alle aufgeführten Karten, erhältlich in verschiedenen BattleTech-Map Sets, GeoTech-Kartensets und BattleTech-Map Set Compilations, verfügen. Dabei ist zur leichteren Auffindbarkeit hinter jeder Geländekarte abgekürzt angegeben, in welchem Map Set sie zu finden ist. Es kann natürlich sein, dass die Spieler eine ausgewürfelte Karte nicht besitzen. In diesem Fall sollte der Wurf wiederholt oder einfach eine ähnliche, aber verfügbare Geländekarte benutzt werden.

Auslegen der Geländekarten

Vor dem Auslegen der Geländekarten würfeln die Spieler mit 2W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis legt die erste Geländekarte der Spielfläche aus. Danach legte der andere Spieler die zweite Karte an. Die beiden Spieler wechseln sich beim Anlegen der Karten ab, bis die gesamte Spielfläche ausgelegt ist.

Dabei müssen die Geländekarten Schmalseite an Schmalseite oder Breitseite an Breitseite aneinander angelegt werden. Außerdem müssen die Karten, solange ein Szenario nichts anderes verlangt oder die Spieler sich darauf geeinigt haben, so angelegt werden, dass sie ein vollständiges rechteckiges Spielfeld bilden. Innerhalb dieser und möglicher zusätzlicher Richtlinien eines Szenarios können die Spieler die benutzten Geländekarten beliebig auslegen.

• KARTENKOMBINATIONEN •
ERLAUBT: 1 UND 2
NICHT ERLAUBT: 3 UND 4

EINHEITSAUFSTELLUNG

Nach der Auswahl des Szenariotyps und der Geländekarten wird es Zeit, die Einheiten auszuwählen, die das Szenario bestreiten sollen. Dabei stehen den Spielern verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Sie können ihre Truppen einfach nach eigenen Vorstellungen zusammenstellen, möglicherweise basierend auf den Beschreibungen bestimmter Truppeneinheiten in einem Quellenbuch. Die Kampfstärke einer Truppeneinheit ist abhängig von ihrer Größe, Gewichtsklasse, Technologie und Erfahrung, und die Spieler sollten das bei der Zusammenstellung berücksichtigen, um ein ausgewogenes Spiel zu ermöglichen. Und natürlich sollten sie eine für das gewählte Szenario angemessene Truppengröße wählen.

Die Spieler können ihre Truppen aber auch auswürfeln. In diesem Fall ermitteln sie zuerst den Aufbau ihrer Einheiten, dann die Einheitstypen und schließlich die Erfahrungsstufe. Dieses System führt nicht unbedingt zu ausgewogenen Paarungen, aber die Gefahr eines Ungleichgewichts lässt sich verringern, indem vor dem Würfeln Gewichtsklasse, Technologiebasis und Erfahrungsstufe festgelegt werden.

Kampfwert: Die präziseste Methode, Einheiten zu generieren, besteht darin, für beide Seiten Truppen eines vorgegebenen Kampfwerts (siehe S. 256) zusammenzustellen. Durch das Festlegen eines Gesamtkampfwerts für jede Seite haben die Spieler die Möglichkeit, innerhalb dieser Vorgaben ihre Einheiten frei zu wählen und können trotzdem sicher sein, dass am Ende ein ausgewogenes Verhältnis zustande kommt.

Die folgenden Tabellen sind hauptsächlich als Hilfe beim Auswürfeln gedacht, sie können aber auch in Verbindung mit dem KW-System eingesetzt werden. Sie sind nicht als Vorgabe für eine typische Lanze oder einen typischen Stern der verschiedenen Reiche des **BattleTech**-Universums gedacht, sondern einzig und allein als schnelle, einfache Methode, die nötigen Einheiten zusammenzustellen, um spielen zu können,

AUFBAU

Als Erstes sollte die Größe der jeweiligen Truppen ermittelt werden. Oft werden die Umstände eines ausgewählten Szenarios eine bestimmte Truppenstärke vorschlagen. Außerdem kann es ratsam sein, die verfügbare Spielzeit zu berücksichtigen, denn je mehr Einheiten in ein Gefecht verwickelt sind, desto länger dauert es. Die meisten Begegnungen finden zwischen Truppen in Lanzengröße bzw. deren Äquivalent statt, gleichgültig ob zwischen Mechs, Fahrzeugen, Luft-/Raum-Einheiten, Infanterie oder Verbundwaffeneinheiten (auch wenn Verbundwaffengefechte häufig auf Kompanieebene oder höher stattfinden), aber es steht den Spielern frei, welche Truppengröße sie einsetzen wollen.

Nachdem die Truppengröße feststeht, wird die Gewichtsklasse festgestellt. Für Truppen in Lanzengröße wird dafür mit 2W6 auf der Tabelle Zufällige Lanze der Zufallsgewichtsklassen-Tabellen gewürfelt, für Truppen in Kompaniestärke mit 1W6 auf der Tabelle Zufällige Kompanie. Für Truppen von Kompaniegröße mit mehr als drei Lanzen wird die Gewichtsklasse der zusätzlichen Lanzen auf der Lanzentabelle ausgewürfelt.

Bei Einheiten der Inneren Sphäre können die Einheiten statt nur aus Mechs ganz oder teilweise aus Fahrzeugen und/oder Infanterie bestehen. Normalerweise treffen die Spieler diese Entscheidung, sie haben aber auch die Möglichkeit, für jede Einheit separat auf der Tabelle Einheitstyp zu würfeln. Dabei sollten Sie jedoch bedenken, dass ein Einsatz dieser Tabelle Truppen mit einem hohen Fahrzeuganteil erzeugt, da Fahrzeuge in den Armeen der Inneren Sphäre weit zahlreicher sind als Mechs. Clantruppen bestehen in aller Regel ausschließlich aus Mechs und Elementaren, es sei denn, ein Szenario verlangt ausdrücklich andere Einheitstypen oder die Spieler benutzen das KW-System.

ZUFALLSGEWICHTSKLASSEN-TABELLE

Einheitentyp	
1W6	Einheit
1	Gefechtsrüstung/Infanterie
2–4	Gefechtsfahrzeug
5	Mech
6	Luft-/Raumjäger

Zufällige Lanze	
2W6	Gewichtsklasse
2–3	Gefechtsrüstungen
4–5	Leicht
6–7	Mittelschwer
8–9	Schwer
10–11	Überschwer
12	Luft-/Raumjäger

Zufälliger Stern	
2W6	Gewichtsklasse
2	Gefechtsrüstung
3	ProtoMech
4–5	Leicht
6–7	Mittelschwer
8–9	Schwer
10	Überschwer
11	Luft-/Raumjäger
12	Nova (für Gewichtsklasse neu würfeln)

Zufällige Kompanie	
1W6	Lanzen-Gewichtsklasse
1	1 Leichte, 2 Mittelschwere
2	1 Leichte, 1 Mittelschwere, 1 Schwere
3	2 Mittelschwere, 1 Schwere
4	1 Leichte, 2 Schwere
5	3 Schwere
6	2 Schwere, 1 Überschwere

ZUFÄLLIGER BINÄR-/TRINÄRSTERN

2W6	Stern-Gewichtsklassen (Binär)	Stern-Gewichtsklassen (Trinär)
2–4	2 Leichte	3 Leichte
5–6	2 Mittelschwere	1 Leichter, 1 Mittelschwerer, 1 Schwerer
7	1 Leichter, 1 Mittelschwerer	2 Leichte, 1 Schwerer
8	1 Mittelschwerer, 1 Schwerer	1 Leichter, 1 Schwerer, 1 Überschwerer
9	1 Schwerer, 1 Überschwerer	2 Schwerer, 1 Überschwerer
10–11	2 Schwere	1 Mittelschwerer, 1 Schwerer, 1 Überschwerer
12	Supernova-Binärstern (Für Gewichtsklassen erneut würfeln)	Supernova-Trinärstern (Für Gewichtsklassen erneut würfeln)

LANZENGEWICHTSZUSAMMENSTELLUNG

1W6	Leichte Lanze	Mittelschwere Lanze	Schwere Lanze	Überschwere Lanze
1	4 Leichte	1 Leichter, 2 Mittlere, 1 Schwerer	1 Mittlerer, 3 Schwere	1 Mittlerer, 1 Schwerer, 2 Überschwere
2–3	3 Leichte, 1 Mittlere	4 Mittlere	4 Schwere	2 Schwere, 2 Überschwere
4–5	2 Leichte, 2 Mittlere	3 Mittlere, 1 Schwerer	1 Mittlerer, 2 Schwere, 1 Überschwerer	1 Schwerer, 3 Überschwere
6	2 Leichte, 1 Mittlerer, 1 Schwerer	2 Mittlere, 2 Schwere	3 Schwere, 1 Überschwere	4 Überschwere

STERNGEWICHTSZUSAMMENSTELLUNG

1W6	Leichter Stern	Mittelschwerer Stern	Schwerer Stern	Überschwerer Stern
1	5 Leichte	1 Leichter, 4 Mittlere	2 Mittlere, 3 Schwere	1 Mittlerer, 2 Schwere, 2 Überschwere
2–3	4 Leichte, 1 Mittlerer	5 Mittlere	1 Mittlerer, 4 Schwere	4 Schwere, 1 Überschwerer
4–5	3 Leichte, 2 Mittlere	4 Mittlere, 1 Schwerer	5 Schwere	3 Schwere, 2 Überschwere
6	2 Leichte, 2 Mittlere, 1 Schwerer	3 Mittlere, 2 Schwere	1 Mittlere, 3 Schwere, 1 Überschwerer	2 Schwer, 3 Überschwer

Die Spieler sollten auch berücksichtigen, dass Mechs zwar die Könige des Schlachtfelds sind, häufig aber ein Verbundwaffeneinsatz die beste Lösung darstellt, da er ermöglicht, Infanterie gegen Infanterie und Fahrzeuge gegen Fahrzeuge einzusetzen, während die Mechs sich auf die gefährlichsten Gegner konzentrieren: andere Mechs. Letzten Endes aber liegt es natürlich bei den Spielern, welche Art von Gefecht ihnen den größten Spaß bereitet.

Nach Feststellung der Gewichtsklasse der Lanzen/Sterne einer Truppe wird mit Hilfe der entsprechenden Aufbautabelle die Gewichtsklasse der einzelnen Teileinheiten in einer Lanze oder einem Stern festgestellt.

Luft-/Raum-Einheiten: Bei Luft-/Raumjägern existiert keine überschwere Gewichtsklasse, und die Spieler sollten an deren Stelle einen schweren Jäger wählen. Landungsschiffe sind ein Sonderfall, da sie erheblich kampfstärker als jede andere Bodentruppe sind. Daher sollten die Spieler auf ihren Einsatz verzichten, sofern das Szenario ihn nicht ausdrücklich verlangt oder beide Seiten einverstanden sind.

Clans: Der spezielle Aufbau von Clantruppen verlangt den Einsatz der folgenden Richtlinien. Für Einheiten in Sterngröße wird mit 2W6 auf der Tabelle Zufälliger Stern der Zufallsgewichtsklassen-Tabellen gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 12 handelt es sich um eine Nova, bestehend aus einem Stern OmniMechs und einem Stern Elementare. Die Gewichtsklasse der Mechs in der Nova wird anschließend mit einem erneuten Wurf auf der Tabelle festgestellt, wobei ein Wurf von 2, 11 oder 12 wiederholt wird. Außerdem wird der Typ der Elementare in der Nova ausgewürfelt. Nova-Mechsterne müssen aus OmniMechs bestehen, deshalb sollte bei Garnisonsklasse-Truppen ein Nova-Ergebnis erneut ausgewürfelt werden. Für Binär- und Trinärsterne wird mit 2W6 auf der Tabelle Zufälliger Binär-/Trinärstern gewürfelt.

ComStar und Blakes Wort: Die Tabellen auf S. 265 liefern Gewichtsklassen und Aufstellungen für Standardeinheiten der Inneren Sphäre und Clans. Für Truppen der ComGuards/BlakeGuards, die aus sechs Einheiten bestehen, wird mit folgenden Änderungen auf den Lanzentabellen gewürfelt: Für eine Stufe-II-Truppe (6 Einheiten) wird eine zufällig ausgewürfelte Lanze um je eine Einheit der schwersten und leichtesten Gewichtsklasse erweitert. Ein Wurf von 1 für eine mittelschwere Lanze auf der Lanzenaufbautabelle ergibt zum Beispiel eine Lanze aus 1 leichten, 2 mittelschweren und 1 schweren Mech. Eine äquivalente ComGuards-Truppe besteht aus 2 leichten, 2 mittelschweren und 2 schweren Mechs.

Bieten

In Spielen, in denen auf beiden Seiten Clantruppen stehen, können die Spieler die Einheitsauswahl um ein Batchall erweitern. Dazu legen die Spieler zunächst die Größe der verteidigenden Streitmacht fest. Danach wechseln sie sich, ausgehend von der dem Angreifer im betreffenden Szenario normalerweise zustehenden Truppengröße dabei ab, Einheiten der Angreiferseite wegzubieten, um festzustellen, wer von ihnen die Ehre hat, als Angreifer zu agieren. Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot wird der Angreifer. Ist keiner der Spieler bereit, auf einen Teil der Angreifertruppen zu verzichten, wird der Angreifer zufällig bestimmt.

Verzichtet der Angreifer auf einen Teil der ihm anfänglich zustehenden Truppen, erhält er folgende Vorteile: einen um +1 erhöhten Wurf auf der Zufallserfahrungstabelle und einen +1-Initiativebonus für die gesamte Dauer des Szenarios, zusätzlich zu allen eventuellen sonstigen Initiativeboni. Verzichtet er auf die Hälfte seiner Anfangstruppen oder mehr, werden beide Vorteile auf +2 verdoppelt.

MECHS

Nachdem die Gewichtsklasse der einzelnen Einheiten ermittelt ist, wird mit Hilfe der entsprechenden Zuteilungstabellen das Modell bestimmt.

Auf der Zuteilungstabelle der gewünschten Gewichtsklasse für Mechs wird mit 2W6 in der Spalte der gewünschten Macht das Einheitsmodell ausgewürfelt. Auf den Tabellen für andere Einheitstypen wird mit 2W6 in der Spalte der gewünschten Gewichtsklasse bzw. des gewünschten Einheitstyps das Modell ermittelt. Häufig legt das Szenario fest, Einheiten welcher Mächte involviert sind, aber die Spieler können auch nach belieben eine Macht wählen. Die Kurzgeschichten in diesem Band sind aus der Sicht der verschiedenen Mächte geschrieben. Vielleicht gefällt Ihnen der „Tenor" einer davon ja besonders.

Tonnage: Um das Nachschlagen zu erleichtern, ist hinter jedem Modell in eckigen Klammern die Tonnage angegeben, bei Gefechtsrüstungen die Gewichtsklasse,

Hinweis: Die Einheiten auf den Zuteilungstabellen stellen eine absolut durchschnittliche Auswahl der Einheiten der betreffenden Mächte um ca. 3070 dar. Sehr viel detailliertere Truppen der verschiedenen Mächte lassen sich mit den Tabellen der verschiedenen Armeehandbücher (Field Manuals) erstellen. Alternativ findet sich online auf www.classicbattletech.com umfassende Einheitstabellen in englischer Sprache (Faction Force Tables) der verschiedenen Fraktionen des **BattleTech**-Universums. Natürlich können die Spieler ihre Einheiten auch mit Hilfe des Kampfwert-Systems und beliebigen dieser Tabellen zusammenstellen.

Als Erleichterung dabei ist hinter jedem Modell in runden Klammern die Jahreszahl des Hardware-Handbuches angegeben, in dem es enthalten ist. Die Einheiten in den Tabellen entsprechen dem Standardmodell des Hardware-Handbuch-Eintrags. Für die weitaus meisten Modelle existieren zahlreiche Varianten mit unterschiedlicher Bewaffnung, von denen viele bei bestimmten Mächten in Gebrauch sind. Die genauen Daten aller Varianten sind in den entsprechenden Datenbögenbänden (Record Sheets) zu finden (siehe *Datenbögen*, S. 12).

Falls die Spieler nicht über ein benötigtes Hardware-Handbuch oder einen Datenbogen für eine ausgewürfelte Einheit verfügen, können sie sie durch eine andere Einheit gleicher Tonnage aus einem anderen Teil der Tabellen ersetzen, deren Daten sie besitzen. Soweit möglich sollten die Spieler dabei versuchen, eine Einheit derselben Macht zu wählen, oder zumindest innerhalb der Inneren Sphäre oder der Clans, je nachdem, für welche Fraktion sie Truppen auswürfeln.

ERFAHRUNG UND SPIELWERTE

Nachdem die Einheiten beider Seiten feststehen, ermitteln die Spieler die Erfahrungsstufe ihrer Truppen: Unerfahren, Normal, Veteranen oder Elite. Falls die Spieler Teile einer bestimmten Einheit benutzen, können sie diese Information im entsprechenden Militärhandbuch nachschlagen. Sie können aber auch eine beliebige Erfahrung festlegen oder auf der Zufallserfahrungstabelle auswürfeln. Ein ausgewogenes Szenario ist generell eher zwischen Seiten gleicher Erfahrung möglich.

Danach legt jeder Spieler die Piloten- und Schützenwerte seiner Krieger fest. Sofern sich die Spieler darin einig sind, können alle Krieger einfach die Standardspielwerte (siehe S. 39) erhalten. Alternativ können die Spieler auch für jeden Krieger zufällig auf der Spielwertetabelle *individuelle Werte* auswürfeln. Dazu würfelt jeder Spiele zwei Mal pro Krieger mit 1W6, zuerst für den Pilotenwert, und danach für den Schützenwert.

Bei Clan-MechKriegern wird auf das Wurfergebnis 1 aufgeschlagen, bei Clan-Fahrzeug-Kriegern vom Ergebnis 1 abgezogen.

MECH-ZUTEILUNGSTABELLEN: INNERE SPHÄRE I

Leichte Mechs

2W6	Haus Kurita	Haus Davion	Haus Liao	Haus Marik
2	HM-1 Hitman [30] (3055)	RTX1-O Raptor [25] (3058)*	JA-KL-1532 Jackal [30] (3055)	ZPH-1A Tarantula [25] (3055)
3	JR7-D Jenner [30] (3039)	HNT-171 Hornet [20] (3050)	JR7-D Jenner [35] (3039)	ZPH-1A Tarantula [25] (3055)
4	OW-1 Owens [35] (3058)*	ALM-7D Fireball [20] (3055)	RVN-3L Raven [35] (3050)	JA-KL-1532 Jackal [30] (3055)
5	PN-10K Panther [35] (3050)	JVN-10P Javelin [30] (3050)	UM-R63 UrbanMech [30] (3050)	HER-3S Hermes [30] (3050)
6	RTX1-OC Raptor [25] (3058)*	WLF-2 Wolfhound [35] (3050)	FS9-S Firestarter [35] (3050)	SDR-7M Spider [30] (3050)
7	RTX1-O Raptor [25] (3058)*	JVN-10P Javelin [30] (3050)	RVN-3L Raven [35] (3050)	HMR-3M Hammer [30] (3055)
8	SDR-9K Venom [35] (3055)	COM-5S Commando [25] (3050)	SDR-5V Spider [30] (3039)	HMR-3M Hammer [30] (3055)
9	JR7-K Jenner [35] (3050)	VLK-QD1 Valkyrie [30] (3085)	C-SK1 Cossack [20] (3060)	JR7-D Jenner [35] (3039)
10	SDR-7M Spider [30] (3050)	DRT-3S Dart [25] (3055)	ZPH-1A Tarantula [25] (3055)	HER-3S Hermes [30] (3050)
11	KBO-7A Kabuto [20] (3067)	BH-305 Battle Hawk [35] (3055)	JVN-10N Javelin [30] (3039)	FNHK-9K Falcon Hawk [35] (3058)
12	PTN-9R Panther [35] (3039)	SPR-5F Spector [35] (3058)	UM-R60 UrbanMech [30] (3039)	ZPH-1A Tarantula [25] (3055)

Mittelschwere Mechs

2W6	Haus Kurita	Haus Davion	Haus Liao	Haus Marik
2	KTO-20 Kintaro [55] (3055)	ENF-6M Enforcer III [50] (3060)	BJ2-OE Blackjack [50] (3058)*	FS9-OF Firestarter [45] (3058)*
3	BSN-3K Bishamon [45] (3060)	FS9-O Firestarter [45] (3058)*	SYU-2B Sha Yu [40] (3067)	APL-1M Apollo [55] (3055)
4	WFT-1 Wolf Trap [45] (3050)	STH-1D Stealth [45] (3055)	HUR-WO-R4L Huron Warrior [50] (3055)	CDA-3M Cicada [40] (3050)
5	DMO-1K Daimyo [40] (3055)	BJ-2 Blackjack [45] (3050)	VND-3L Vindicator [45] (3050)	HER-2S Hermes II [40] (3039)
6	BJ2-O Blackjack [50] (3058)*	WTH-2 Whitworth [40] (3050)	DV-7D Dervish [55] (3050)	TBT-7M Trebuchet [50] (3050)
7	FS9-O Firestarter [45] (3058)*	ENF-5D Enforcer [50] (3050)	VND-3L Vindicator [45] (3050)	HER-5S Hermes II [40] (3050)
8	SR1-OD Strider [40] (3058)*	HCT-5S Hatchetman [45] (3050)	BJ-2 Blackjack [45] (3050)	HBK-5M Hunchback [50] (3050)
9	KIM-2 Komodo [45] (3055)	CN9-D Centurion [50] (3050)	CLNT-2-3U Clint [40] (3050)	B1-HND Bloodhound [45] (3067)
10	WFT-1 Wolf Trap [45] (3050)	NGS-4S Nightsky [50] (3055)	SNK-1V Snake [45] (3055)	TBT-7M Trebuchet [50] (3050)
11	WVR-8K Wolverine [55] (3085)	SNT-04 Sentry [40] (3060)	HUR-WO-R4L Huron Warrior [50] (3055)	TR1 Wraith [55] (3055)
12	LNX-9C Lynx [55] (3058)	SR1-O Strider [40] (3058)*	MS1-O Men Shen [55] (3060)*	BJ2-OE Blackjack [50] (3058)*

Schwere Mechs

2W6	Haus Kurita	Haus Davion	Haus Liao	Haus Marik
2	NJT-2 Ninja-To [65] (3067)	TNS-4S Thanatos [75] (3067)	THR-1L Thunder [70] (3055)	TDR-9M Thunderbolt [65] (3085)
3	DGR-3F Dragon Fire [75] (3058)	OTL-6D Ostsol [60] (3085)	ON1-K Orion [75] (3039)	ANV-3M Anvil [60] (3055)
4	AV1-OA Avatar [70] (3058)*	AXM-1N Axman [65] (3050)	LHU-2B Lao Hu [75] (3067)	GLT-5M Guillotine [70] (3050)
5	BHKU-O Black Hawk-KU [60] (3058)*	CES-3R Caesar [70] (3050)	TSG-9H Ti Ts'ang [60] (3060)	TMP-3M Tempest [65] (3055)
6	DAI-01 Daikyu [70] (3055)	PTR-4D Penetrator [75] (3055)	JN-G8A Jinggau [65] (3060)	ON1-M Orion [75] (3050)
7	DRG-5K Grand Dragon [60] (3050)	JM6-DD JagerMech [65] (3050)	MAD-5L Marauder [75] (3085)	ON1-M Orion [75] (3050)
8	DRG-5K Grand Dragon [60] (3050)	FLC-8R Falconer [75] (3055)	GHR-5H Grasshopper [70] (3039)	CPLT-C1 Catapult [65] (3039)
9	MTR-5K Maelstrom [75] (3058)	JM6-D3 JagerMech III [65] (3060)	CPLT-C1 Catapult [65] (3039)	GLT-5M Guillotine [70] (3050)
10	SJA-7D Shugenja [75] (3060)	WHM-8D Warhammer [70] (3085)	ANV-3M Anvil [60] (3055)	YMN-6Y Yeoman [65] (3060)
11	CDR-5K Crusader [65] (3085)	CTF-3D Cataphract [70] (3050)	OSR-4L Ostroc [60] (3085)	HRC-LS-9000 Hercules [70] (3055)
12	NDA-1K No Dachi [70] (3067)	RFL-8D Rifleman [60] (3085)	HEL-3D Helios [60] (3060)	P1 Perseus [75] (3067)*

Überschwere Mechs

2W6	Haus Kurita	Haus Davion	Haus Liao	Haus Marik
2	TSH-7S Tai-sho [85] (3060)	DVS-02 Devastator [100] (3058)	SRC-3C Sirocco [95] (3060)	ALB-3U Albatross [95] (3055)
3	NG-C3A Naginata [95] (3055)	TLR1-O Templar [85] (3067)*	AWS-9M Awesome [80] (3050)	CGR-1A1 Charger [80] (3039)
4	HTM-27T Hatamoto-Chi [80] (3050)	AWS-8Q Awesome [80] (3039)	MR-V2 Cerberus [95] (3055)	T-IT-N10M Grand Titan [100] (3055)
5	SD1-O Sunder [90] * (3058)	GUN-1ERD Gunslinger [85] (3055)	AS7-K Atlas [100] (3050)	STK-5M Stalker [85] (3050)
6	AS7-K Atlas [100] (3058)	VTR-9K Victor [80] (3050)	EMP-6A Emperor [90] (3058)	AS7-D Atlas [100] (3039)
7	HTM-27T Hatamoto-chi [80] (3050)	VTR-9K Victor [80] (3050)	AWS-8Q Awesome [80] (3039)	AWS-9M Awesome [80] (3050)
8	MAL-1R Mauler [90] (3050)	AS7-K Atlas [100] (3050)	STK-5M Stalker [85] (3050)	AWS-9M Awesome [80] (3050)
9	CRK-5003-2 Katana [85] (3050)	VTR-9B Victor [80] (3039)	PLG-3Z Pillager [100] (3058)	AS7-K Atlas [100] (3050)
10	CGR-3K Charger [80] (3050)	LGB-12C Longbow [85] (3085)	T-IT-N10M Grand Titan [100] (3055)	MR-V2 Cerberus [95] (3055)
11	SD1-OB Sunder [90] (3058)*	BNC-5S Banshee [90] (3050)	CP-11-A Cyclops [90] (3050)	LGB-7Q Longbow [85] (3055)
12	AKU-1X Akuma [90] (3060)	SGT-8R Sagittaire [95] (3067)	Y-H9G Yu Huang [90] (3060)	GRN-D-01 Grand Crusader [80] (3055)

*OmniMech

MECH-ZUTEILUNGSTABELLEN: INNERE SPHÄRE II

Leichte Mechs

2W6	Haus Steiner	ComStar	Blakes Wort	Peripherie
2	OSR-3D Osiris [30] (3067)	SPR-5F Spector [35] (3058)	RDS-2A Red Shift [20] (3067)	NTK-2Q Night Hawk [35] (3058)
3	STO-4A Stiletto [35] (3060)	HSR-200-D Hussar [30] (3050)	HSR-200-D Hussar [30] (3050)	THE-S Thorn [25] (3039)
4	BZK-F3 Hollander[35] (3055)	THE-N Thorn [20] (3050)	MON-66 Mongoose [25] (3050)	ABS-3L Anubis [30] (3067)
5	WLF-2 Wolfhound [35] (3050)	MCY-99 Mercury [20] (3050)	MCY-99 Mercury [20] (3050)	PNT-9R Panther [35] (3039)
6	COM-5S Commando [25] (3050)	HER-1S Hermes [30] (3050)	SDR-7M Spider [30] (3050)	JR7-D Jenner [35] (3039)
7	FS9-S Firestarter [35] (3050)	RTX-O Raptor [25] (3058)*	NXS2-A Nexus II [25] (3055)	MON-67 Mongoose [25] (3039)
8	NTK-2Q Night Hawk [35] (3058)	OW-1 Owens [35] (3058)*	HMR-3M Hammer [30] (3055)	FS9-H Firestarter [35] (3039)
9	DRT-3S Dart [25] (3055)	HM-1 Hitman [30] (3055)	EGL-2M Eagle [25] (3055)	JVN-10N Javelin [30] (3039)
10	RZK-9S Razorback [30] (3067)	RTX1-O Raptor [25] (3058)*	GUR-2G Gurkha [35] (3067)	STG-5R Stinger [20] (3085)
11	ALM-7D Fireball [20] (3055)	C-SK1 Cossack [20] (3060)	LCT-5M Locust [20] (3085)	HMR-3M Hammer [30] (3055)
12	TLN-5W Talon [35] (3058)	OTT-9CS Ostscout [35] (3085)	TLN-5W Talon [35] (3058)	LDT-1 Brigand [25] (3067)

Mittelschwere Mechs

2W6	Haus Steiner	ComStar	Blakes Wort	Peripherie
2	GRF-6S Griffin [55] (3085)	LNX-9Q Lynx [55] (3055)	BJ2-OA Blackjack [50] (3058)*	HCT-3F Hatchetman [45] (3039)
3	BTZ-3F Blitzkrieg [50] (3060)	BJ2-OD Blackjack [50] (3058)*	APL-1M Apollo [55] (3055)	HBK-4G Hunchback [50] (3039)
4	ENF-5D Enforcer [50] (3050)	CLNT-2-3U Clint [40] (3050)	GRM-R-PR29 Grim Reaper [55] (3055)	DV-6M Dervish [55] (3039)
5	HCT-5S Hatchetman [50] (3050)	END-6Q Enfield [50] (3058)	LGH-4W Lightray [55] (3067)	TBT-5N Trebuchet [50] (3039)
6	STH-1D Stealth [45] (3055)	BEO-12 Beowulf [45] (3060)	INI-02 Initiate [40] (3060)	VL-2T Vulcan [40] (3039)
7	NGS-4S Nightsky [50] (3055)	BJ-2 Blackjack [45] (3050)	FS9-O Firestarter [45] (3058)*	WTH-1 Whitworth [40] (3039)
8	HBK-4G Hunchback [50] (3039)	HBK-4G Hunchback [50] (3039)	HBK-4G Hunchback [50] (3039)	HBK-4G Hunchback [50] (3039)
9	UZL-3S Uziel [50] (3060)	FS9-O Firestarter [45] (3058)*	BCN-3R Buccaneer [55] (3060)	ASN-21 Assassin [40] (3039)
10	CN9-D Centurion [50] (3050)	TSN-1C Tessen [50] (3067)	RJN-200-A Raijin II [50] (3055)	BJ-1 Blackjack [45] (3039)
11	STY-3C Starslayer [50] (3058)	GRM-R-PR29 Grim Reaper [55] (3055)	TBT-7M Trebuchet [50] (3050)	BJ-1 Blackjack [45] (3039)
12	SCP-12S Scorpion [55] (3085)	DV-6M Dervish [55] (3039)	BLF-21 Blue Flame [45] (3067)	MHL-X1 Marshal [55] (3060)

Schwere Mechs

2W6	Haus Steiner	ComStar	Blakes Wort	Peripherie
2	CTS-6Y Cestus [65] (3058)	BMB-12D Bombardier [65] (3050)	MAD-5L Marauder [75] (3085)	JM6-S JagerMech [65] (3039)
3	AXM-1N Axman [65] (3050)	CHP-3N Champion [60] (3050)	YMN-6Y Yeoman [60] (3060)	QKD-4G Quickdraw [75] (3039)
4	CES-3R Caesar [70] (3050)	GLT-3N Guillotine [70] (3050)	ANV-3M Anvil [60] (3055)	DRG-1N Dragon [60] (3039)
5	GAL-1GLS Gallowglas [70] (3055)	FLC-8R Falconer [75] (3055)	TMP-3M Tempest [65] (3055)	BL-7-KNT Black Knight [75] (3039)
6	PTR-4D Penetrator [75] (3055)	BL-6-KNT Black Knight [75] (3050)	FLS-8K Flashman [75] (3050)	MLN-1A Merlin [60] (3058)
7	FLC-8R Falconer [75] (3055)	FLS-8K Flashman [75] (3050)	BL-6-KNT Black Knight [75] (3050)	GHR-5H Grasshopper [70] (3039)
8	DRG-3F Dragon Fire [75] (3058)	AV1-OE Avatar [70] (3058)*	TYM-1A Toyama [75] (3060)	GLT-4L Guillotine [70] (3039)
9	MTR-5K Maelstrom [75] (3058)	HEL-3D Helios [60] (3060)	WFB-3B White Flame [70] (3067)	ON1-K Orion [75] (3039)
10	BGS-1T Barghest [70] (3060)	ST-8A Shootist [70] (3058)	AV1-OE Avatar [70] (3058)*	CPLT-C1 Catapult [65] (3039)
11	VR5-R Verfolger [65] (3067)	EXT-4D Exterminator [65] (3050)	ARC-8M Archer [70] (3085)	JM6-S JagerMech [65] (3039)
12	TNS-4S Thanatos [75] (3067)	EXC-B2 Excalibur [70] (3058)	TDR-9M Thunderbolt [65] (3085)	QKD-4G Quickdraw [75] (3039)

Überschwere Mechs

2W6	Haus Steiner	ComStar	Blakes Wort	Peripherie
2	BLR-4S BattleMaster [85] (3085)	KGC-000 King Crab [100] (3050)	KGC-000 King Crab [100] (3050)	CGR-1A1 Charger [80] (3039)
3	BRZ-A3 Berzerker [100] (3055)	T-IT-N10M Grand Titan [100] (3055)	AWS-8Q Awesome [80] (3039)	KGC-0000 King Crab [100] (3039)
4	PPR-5S Salamander [85] (3055)	AWS-8Q Awesome [80] (3039)	MR-V2 Cerberus [95] (3055)	HGN-733 Highlander [90] (3039)
5	HA1-O Hauptmann [95] (3060)*	THG-11E Thug [80] (3050)	GRN-D-04 Grand Crusader II [80] (3055)	BNC-3E Banshee [95] (3039)
6	AS7-K Atlas [100] (3050)	HGN-732 Highlander [95] (3050)	AWS-9M Awesome [80] (3050)	THG-10E Thug [80] (3039)
7	ZEU-9S Zeus [80] (3050)	AS7-K Atlas [100] (3050)	THG-11E Thug [80] (3050)	AWS-8Q Awesome [80] (3039)
8	BNC-5S Banshee [95] (3050)	MR-V2 Cerberus [95] (3055)	VNQ-2A Vanquisher [100] (3067)	CRK-5003-1 Crockett [85] (3039)
9	TDK-7X Thunder Hawk [100] (3058)	VKG-2F Viking [90] (3060)	LGC-01 Legacy [80] (3067)	VTR-9B Victor [80] (3039)
10	GUN-1ERD Gunslinger [85] (3055)	PPR-5S Salamander [85] (3055)	T-IT-N10M Grand Titan [100] (3055)	AS7-D Atlas [100] (3039)
11	MR-V2 Cerberus [95] (3055)	STK-5M Stalker [85] (3050)	ALB-3U Albatross [95] (3055)	AS7-D Atlas [100] (3039)
12	FNR-5 Fafnir [100] (3067)	TDR-7K Thunder Hawk [100] (3058)	PLG-3Z Pillager [100] (3058)	ZEU-6S Zeus [80] (3039)

*OmniMech

MECH-ZUTEILUNGSTABELLEN: CLAN

Leichte Mechs					
2W6	**Wolf**	**Jadefalke**	**Geisterbär**	**Schneerabe**	**Diamanthai**
2	Locust IIC 4 [20] (3085)†	Locust IIC 4 [20] (3085)†	Locust IIC 4 [20] (3085)†	Baboon 2 [20] (3085)†	Hellion Prime [30] (3067)
3	Puma A [35] (3050)	Cougar C [35] (3060)	Solitaire [25] (3067)†	Dasher A [20] (3050)	Solitaire [25] (3067)†
4	Koshi B [25] (3050)	Hellion Prime [30] (3067)	Koshi B [25] (3050)	Puma C [35] (3050)	Hankyu Prime [30] (3058)
5	Puma B [35] (3050)	Fire Falcon H [25] (3058)	Puma A [35] (3050)	Puma A [35] (3050)	Fire Moth Prime [20] (3050)
6	Dasher D [20] (3050)	Cougar Prime [35] (3060)	Dasher A [20] (3050)	Dasher Prime [20] (3050)	Hankyu C [30] (3058)
7	Puma Prime [35] (3050)	Fire Falcon Prime [25] (3058)	Dasher Prime [20] (3050)	Uller D [30] (3050)	Puma Prime [35] (3050)
8	Uller C [30] (3050)	Uller Prime [30] (3050)	Kit Fox C [30] (3050)	Uller Prime [30] (3050)	Hellion A [30] (3067)
9	Uller A [30] (3050)	Uller A [30] (3050)	Puma C [35] (3050)	Uller B [30] (3050)	Koshi Prime [25] (3050)
10	Puma C [35] (3050)	Fire Falcon B [25] (3058)	Puma D [35] (3050)	Koshi Prime [25] (3050)	Hankyu H [30] (3058)
11	Koshi A [25] (3050)	Hellion B [30] (3067)	Pack Hunter [30] (3060)†	Peregrine 4 [35] (3085)†	Piranha [20] (3058)†
12	Icestorm [25] (3060)†	Spirit [35] (3067)†	KBO-7A Kabuto [20] (3060)†	UrbanMech IIC [30] (3060)†	Pack Hunter [30] (3060)†

Mittelschwere Mechs					
2W6	**Wolf**	**Jadefalke**	**Geisterbär**	**Schneerabe**	**Diamanthai**
2	Arctic Wolf [40] (3060)†	Pinion [45] (3067)†	Stooping Hawk Prime [55] (3060)	Crimson Langur Prime [50] (3067)	Shadow Hawk IIC 4 [45] (3085)†
3	Fenris H [45] (3050)	Ryoken Prime [55] (3050)	Fenris Prime [45] (3050)	Dragonfly A [40] (3050)	Hellhound 2 [50] (3055)†
4	Ryoken Prime [55] (3050)	Fenris A [45] (3050)	Dragonfly H [40] (3050)	Fenris Prime [45] (3050)	Black Hawk Prime [50] (3050)
5	Black Hawk Prime [50] (3050)	Dragonfly A [40] (3050)	Dragonfly A [40] (3050)	Dragonfly Prime [40] (3050)	Fenris Prime [45] (3050)
6	Phantom C [40] (3055)	Black Lanner C [50] (3058)	Black Hawk Prime [50] (3050)	Black Hawk C [50] (3050)	Grendel Prime [45] (3058)
7	Fenris Prime [45] (3050)	Black Lanner Prime [50] (3058)	Dragonfly Prime [40] (3050)	Black Hawk Prime [50] (3050)	Ryoken Prime [55] (3050)
8	Pouncer Prime [40] (3055)	Ryoken B [55] (3050)	Dragonfly B [40] (3050)	Grendel Prime [45] (3058)	Grendel A [45] (3058)
9	Phantom Prime [40] (3055)	Black Hawk A [50] (3050)	Ryoken C [55] (3050)	Ryoken D [55] (3050)	Fenris D [45] (3050)
10	Pouncer D [40] (3055)	Grendel Prime [45] (3050)	Dragonfly C [40] (3050)	Shadow Cat B [45] (3058)	Shadow Cat Prime [45] (3058)
11	Phantom H [40] (3055)	Hunchback IIC [50] (3058)†	Ursus [50] (3060)†	Phantom H [40] (3055)	Nobori-nin A [50] (3058)
12	Lobo [40] (3067)†	Phantom C [40] (3055)	Arctic Wolf [40] (3060)†	Clint IIC [40] (3060)†	Griffin IIC 4 [40] (3085)†

Schwere Mechs					
2W6	**Wolf**	**Jadefalke**	**Geisterbär**	**Schneerabe**	**Diamanthai**
2	Linebacker D [65] (3055)	Night Gyr D [75] (3058)	Arcas [65] (3067)†	Guillotine IIC [70] (3060)†	Ha Otoko [60] (3060)†
3	Mad Cat D [75] (3050)	Night Gyr B [75] (3058)	Thresher [60] (3058)†	Cauldron-Born C [65] (3058)	Nova Cat D [70] (3060)
4	Vulture Prime [65] (3050)	Loki B [65] (3050)	Vulture C [60] (3050)	Linebacker D [65] (3055)	Mad Cat Prime [75] (3050)
5	Mad Cat B [75] (3050)	Thor A [70] (3050)	Vulture B [60] (3050)	Mad Cat C [75] (3050)	Summoner [Thor] D [70] (3050)
6	Loki B [65] (3050)	Loki Prime [65] (3050)	Thor Prime [70] (3050)	Thor D [70] (3050)	Vulture A [60] (3050)
7	Mad Cat Prime [75] (3050)	Thor Prime [70] (3050)	Vulture Prime [60] (3050)	Mad Cat Prime [75] (3050)	Cauldron-Born Prime [65] (3058)
8	Mad Cat A [75] (3050)	Thor D [70] (3050)	Vulture A [60] (3050)	Vulture B [60] (3050)	Cauldron-Born H [65] (3058)
9	Thor Prime [70] (3050)	Night Gyr Prime [75] (3058)	Thor C [70] (3050)	Loki Prime [65] (3050)	Vulture Prime [65] (3050)
10	Mad Cat C [75] (3050)	Night Gyr A [75] (3058)	Cauldron-Born Prime [65] (3058)	Loki A [65] (3050)	Nova Cat Prime [70] (3060)
11	Linebacker Prime [65] (3055)	Loki A [65] (3050)	Nova Cat A [70] (3060)	Vulture A [60] (3050)	Rifleman IIC 3 [65] (3085)†
12	Orion IIC [75] (3060)†	Night Gyr C [75] (3050)	Grizzly [70] (3058)†	Grizzly [70] (3058)†	Predator [60] (3060)†

Überschwere Mechs					
2W6	**Wolf**	**Jadefalke**	**Geisterbär**	**Schneerabe**	**Diamanthai**
2	Man O'War H [80] (3050)	Man O'War Prime [80] (3050)	Warhammer IIC 4 [80] (3085)†	Man O'War A [80] (3050)	Warhammer IIC 4 [80] (3085)†
3	Daishi H [100] (3050)	Gladiator Prime [95] (3050)	Kodiak [100] (3058)†	Gladiator A [95] (3050)	Masakari H [85] (3050)
4	Masakari C [85] (3050)	Masakari C [85] (3050)	Man O'War B [80] (3050)	Masakari B [85] (3050)	Gladiator A [95] (3050)
5	Gladiator D [95] (3050)	Turkina B [95] (3058)	Masakari B [85] (3050)	Masakari C [85] (3050)	Daishi S [100] (3050)
6	Daishi C [100] (3050)	Turkina Prime [95] (3058)	Daishi Prime [100] (3050)	Kingfisher Prime [90] (3058)	Masakari C [85] (3050)
7	Man O'War Prime [80] (3050)	Masakari Prime [85] (3050)	Gladiator A [95] (3050)	Daishi Prime [100] (3050)	Masakari Prime [85] (3050)
8	Gladiator Prime [95] (3050)	Masakari B [85] (3050)	Gladiator Prime [95] (3050)	Gladiator D [95] (3050)	Gladiator D [95] (3050)
9	Man O'War A [80] (3050)	Daishi Prime [100] (3050)	Kingfisher Prime [90] (3058)	Man O'War C [80] (3050)	Daishi C [100] (3050)
10	Daishi Prime [100] (3050)	Daishi A [100] (3050)	Gladiator D [95] (3050)	Masakari Prime [85] (3050)	Masakari B [85] (3050)
11	Masakari Prime [85] (3050)	Masakari A [85] (3050)	Kingfisher B [90] (3058)	Daishi A [100] (3050)	Daishi A [100] (3050)
12	Supernova [90] (3058)†	Mad Cat Mk. II [90] (3067)†	Mad Cat Mk. II [90] (3067)†	Daishi C [100] (3050)	Phoenix Hawk IIC 4 [80] (3085)†

†Kein-OmniMech

GEFECHTSFAHRZEUGS-ZUTEILUNGSTABELLEN: INNERE SPHÄRE

2W6	Leicht	Mittelschwer	Schwer	Überschwer
2	Hunter [35] (3058)	Goblin [45] (3058)	Manticore [60] (3058)	Demolisher II [100] (3060)
3	J. Edgar [25] (3039)	Blizzard [25] (3058)	LRM Carrier [60] (3058)	Behemoth [100] (3039)
4	Scorpion [25] (3039)	Hetzer [40] (3039)	LRM Carrier [60] (3039)	Ontos [95] (3058)
5	Savannah Master [5] (3039)	Drillson [50] (3039)	Po [60] (3039)	Ontos [95] (3039)
6	Skulker [20] (3039)	Myrmidon [40] (3060)	Patton [65] (3039)	Schrek PPC Carrier [80] (3039)
7	Pegasus [35] (3039)	Vedette [50] (3039)	Manticore [60] (3039)	Demolisher [80] (3039)
8	Hunter [35] (3039)	Maxim [50] (3039)	Rommel [65] (3039)	Partisan [80] (3039)
9	Saracen [35] (3039)	Condor [50] (3039)	Von Luckner [75] (3039)	Partisan [80] (3058)
10	Scimitar [35] (3039)	Vedette [50] (3058)	SRM Carrier [60] (3039)	Heavy LRM Carrier [80] (3060)
11	Saladin [35] (3039)	Maxim [50] (3058)	SRM Carrier [60] (3058)	Challenger X MBT [90] (3058)
12	Mobile HQ [25] (3039)	Regulator [45] (3058)	Von Luckner [75] (3058)	Alacorn Mk. VI [95] (3058)

GEFECHTSFAHRZEUGS-ZUTEILUNGSTABELLEN: CLAN

2W6	Leicht	Mittelschwer	Schwer	Überschwer
2	Beagle [15] (3050)	Epona C [50] (3060)*	Demon [60] (3050)	Heimdall A [95] (3067)*
3	Hephaestus C [30] (3067)*	Hachiman [50] (3060)	Burke [75] (3050)	Fury [80] (3050)
4	Odin [20] (3067)	Ku [50] (3060)	Shoden [70] (3067)	Rhino [80] (3050)
5	Zorya [35] (3060)	Ares [40] (3060)	Ishtar [65] (3060)	Mars [100] (3060)
6	Mithras [25] (3060)	Enyo [55] (3067)	Athena [75] (3060)	Morrigu [80] (3067)
7	Indra [35] (3060)	Epona Prime [50] (3060)*	Oro [60] (3060)	Mars [100] (3060)
8	Svantovit [35] (3060)	Tyr [45] (3067)	Ishtar [65] (3060)	Morrigu [80] (3067)
9	Asshur [20] (3060)	Epona A [50] (3060)*	Athena [75] (3060)	Alacorn Mk IV [95] (3058)
10	Shamash [11] (3060)	Hachiman [50] (3060)	Shoden [70] (3067)	Morrigu [80] (3067)
11	Hephaestus Prime [30] (3067)*	Epona B [50] (3060)*	Oro [60] (3060)	Heimdall Prime [95] (3067)*
12	Hephaestus A [30] (3067) *	Zephyr [40] (3050)	Magi [70] (3050)	Puma [95] (3050)

*OmniFahrzeug

PROTOMECH- UND INFANTRIE-ZUTEILUNGSTABELLEN

2W6	ProtoMech*	Clan Gefechtsrüstungen†	Innere Sphäre Gefechtsrüstungen†	Konventionelle Infanterie‡
2	Harpy [2]	Sylph [L]	Kage [L]	Panzergrenadiere, Luftkissen
3	Siren [3]	Sylph [L]	Infiltrator Mk. II [M]	Panzergrenadiere, Rad
4	Satyr [4]	Salamander [M]	Fa Shih [M]	Panzergrenadiere, Rad
5	Centaur [5]	Salamander [M]	Achileus [L]	Sprungtruppen
6	Hydra [6]	Elemental [M]	Gray Death Standard [M]	Motorisiert
7	Roc [7]	Elemental [M]	Inner Sphere Standard [M]	Fußtruppen
8	Roc [7]	Elemental [M]	Raiden [M]	Fußtruppen
9	Gorgon [8]	Gnome [H]	Longinus [M]	Motorisiert
10	Gorgon [8]	Gnome [H]	Purifier [M]	Sprungtruppen
11	Minotaur [9]	Undine [M]	Fenrir [A]	Panzergrenadiere, Kette
12	Minotaur [9]	Undine [M]	Kanazuchi [A]	Panzergrenadiere, Luftkissen

* Alle ProtoMechs stammen aus dem *Hardware-Handbuch 3060*.
† Alle Gefechtsrüstungen stammen aus dem *Technical Readout: 3058 Upgrade*
‡ Nach Auswürfeln eines Infanteriezugs wird mit 1W6 dessen Bewaffnung ausgewürfelt: 1 Gewehr ballistisch, 2 Gewehr Energie, 3 Maschinengewehr, 4 KSR, 5 LSR, 6 Flammer.

LUFT-/RAUM-ZUTEILUNGSTABELLEN: INNERE SPHÄRE

2W6	Leichter Jäger	Mittelschwerer Jäger	Schwerer Jäger	Landungsschiff
2	SL-21 Sholagar [25] (3039)	DARO-1 Dagger [45] (3067)*	SL-15 Slayer [80] (3039)	Nekohono'o (3067)
3	SPR-H5 Sparrowhawk [30] (3039)	CMT-3T Troika [65] (3067)	SHV-O Shiva [85] (3067)*	Fortress (3057)
4	F-10 Cheetah [25] (3039)	DFC-O Defiance [55] (3067)*	F-100 Riever [100] (3039)	Excalibur (3057)
5	F-10 Cheetah [25] (3039)	LCF-R15 Lucifer [65] (3039)	F-100 Riever [100] (3039)	Union-X (3067)
6	SPR-H5 Sparrowhawk [30] (3039)	CSR-V12 Corsair [50] (3039)	TR-13 Transgressor [75] (3039)	Leopard (3057)
7	SL-21 Sholagar [35] (3039)	TR-10 Transit [50] (3039)	SL-15 Slayer [80] (3039)	Union (3057)
8	TR-7 Thrush [25] (3039)	SL-17 Shilone [65] (3039)	CHP-W5 Chippewa [90] (3039)	Overlord (3057)
9	SYD-21 Seydlitz [20] (3039)	F-90 Stingray [60] (3039)	STU-K5 Stuka [100] (3039)	Triumph (3057)
10	SYD-21 Seydlitz [20] (3039)	LX-2 Lancer [55] (3067)	HSCL-1-O Huscarl [75] (3067)*	Seeker (3057)
11	TR-7 Thrush [25] (3039)	ON-1 Oni [55] (3067)	EST-O Eisensturm [85] (3067)*	Overlord A3 (3067)
12	Corax [30] (3067)*	MIK-O Tatsu [70] (3067)*	CHP-W5 Chippewa [90] (3039)	Conquistador (3067)

*OmniJäger

LUFT-/RAUM-ZUTEILUNGSTABELLEN: CLAN

2W6	Leichter Jäger	Mittelschwerer Jäger	Schwerer Jäger	Landungsschiff
2	Vandal [30] (3055)	Jagatai [70] (3055)	Xerxes [85] (3067)†	Noruff (3057)
3	Avar [35] (3055)	Turk [50] (3055)	Sabutai [75] (3055)	Outpost (3067)
4	Charonea [25] (3067)†	Visigoth [60] (3055)	Scytha [90] (3055)	Confederate (3057)
5	Bashkir [20] (3055)	Ammon [65] (3067)†	Kirghiz [100] (3055)	Carrier (3057)
6	Sulla [45] (3055)	Turk [50] (3055)	Jengiz [80] (3055)	Union-C (3057)
7	Batu [40] (3055)	Visigoth [60] (3055)	Scytha [90] (3055)	Overlord-C (3057)
8	Bashkir [20] (3055)	Visigoth [60] (3055)	Hydaspes [95] (3067)†	Broadsword (3057)
9	Batu [40] (3055)	Turk [50] (3055)	Kirghiz [100] (3055)	Mercer (3067)
10	Issus [40] (3067)†	Tyre [55] (3067)†	Scytha [90] (3055)	Arcadia (3067)
11	Vandal [30] (3055)	Issus [40] (3067)†	Jengiz [80] (3055)	Sassanid (3057)
12	Corax [30] (3067)	Jagatai [70] (3055)	Sabutai [75] (3055)	Miraborg (3057)

†Kein OmniJäger

Highlander IIC, *Beta-Galaxis, Clan Geisterbär.*

DETAILS

Mit Zustimmung aller Spieler können bei aus mehreren Lanzen/Sternen bestehende Truppen auf beiden Seiten vollständig ausgearbeitete Einheiten die Lanze/den Stern wechseln, um deren Aufbau genauer den Wünschen des Spielers anzupassen, Einheiten mit ähnlichen Bewegungsmöglichkeiten zusammenzufassen und ähnliches. Ein Umsetzen von Kriegern in andere Einheiten ist dabei nicht gestattet.

Kommandeure

Unter Umständen können Spieler den Wunsch haben, innerhalb ihrer Truppen Lanzenführer, Kompanieführer, Bataillonsführer oder Regimentskommandeure festzulegen. In der Regel ist der MechKrieger mit den besten Spielwerten und/oder dem schwersten Mech einer Formation ihr Anführer, aber es steht den Spielern frei, andere Maßstäbe anzulegen. Nach der Festlegung der Kommandeure sollten die Spieler die betreffenden Einheiten auf dem Datenbogen kennzeichnen.

Diorama auf der Origins International Games Expo 2005

ZUFALLSERFAHRUNGSTABELLE

2W6	Erfahrungsstufe
2-5	Unerfahren
6-9	Normal
10-11	Veteran
12	Elite

ZUFALLSWERTE FÜR PILOTEN (ERWEITERT)

1W6 (Unerf.)	1W6 (Normal)	1W6 (Veteran)	1W6 (Elite)	Pilot	Schütze
0	—	—	—	7	7
1	—	—	—	7	6
2–3	0	—	—	6	5
4–5	1–2	0	—	6	4
6–7	3–4	1–2	0	5	4
8	5–6	3–4	1–2	4	3
—	7–8	5–6	3–4	3	2
—	—	7–8	5–6	2	1
—	—	—	7–8	1	0

CLANEHRE

Der Clan-Ehrenkodex Zellbrigen ist nicht Teil der Standard-**BattleTech**-Regeln in den vorangegangenen *Total Warfare*-Kapiteln. Der Einsatz dieser Verhaltensregeln kann jedoch den Rollenspielaspekt des **BattleTech**-Spiels stärken und zu einer befriedigerenden und enger mit dem Spieluniversum verzahnten Spielerfahrung führen.

Der Einsatz der Clan-Ehrenregeln benachteiligt Clan-Einheiten spürbar, da sie deren taktische Möglichkeiten stark einschränken. Um dies auszugleichen, sollte die Clan-Seite in Szenarien, in denen sie diese Regeln einhalten muss, mehr Truppen oder höhere Spielwerte erhalten.

Als Spieler solltest du dir aber bewusst sein, dass es in jedem Fall schwierig ist, ein **BattleTech**-Spiel genau auszubalancieren, und der Zellbrigen-Einsatz macht eine wirklich ausgewogene Partie nahezu unmöglich. Du wirst ohne Zweifel im Verlauf des Spielens herausfinden, was für dich und deine Mitspieler am besten funktioniert. Da jeder Spieler die Clanehre etwas anders auslegt und jeder Kommandeur der Inneren Sphäre etwas anders auf sie reagiert, sind hier keine absoluten Aussagen möglich.

Da das Konzept der Clanehre an sich verglichen mit den präzise definierten Spielmechaniken der vorigen Kapitel bereits den Rollenspielaspekt des Spiels verstärkt, ist es Sache der Spieler, wie sie die Ehrenregeln der Clans in einem bestimmten Szenario umsetzen. Falls Zellbrigen benutzt wird, sollten die Spieler darauf gefasst sein, improvisieren zu müssen, da dies zu zahlreichen unvorhergesehenen Umständen führen kann. Es empfiehlt sich, dass sich die Spieler vor Spielbeginn darauf einigen, Fragen, bei denen sie sich nicht auf eine Antwort einigen können, durch Auswürfeln zu entscheiden, um das Spiel nicht übermäßig aufzuhalten.

Falls in einer Partie Clanehre zum Einsatz kommen soll, sollten alle Spieler dem vor Spielbeginn zustimmen.

EHRENSTUFEN

Die Clan-Ehrenregeln lassen sich in vier Kategorien aufteilen, die jeweils einen anderen Kampfaspekt behandeln: Batchall, Mechduelle (als Kern der Kampfeinsätze häufig wie die Gesamtheit der Ehrenregeln Zellbrigen genannt), Nahkampf und Rückzug. Das Batchall (die Herausforderung und das sich daran anschließende Bieten) findet vor Spielbeginn statt. Entsprechende Regeln sind auf S. 266 zu finden. In den drei anderen Kategorien ist die Strenge, mit der diese Regeln eingehalten werden, in vier Stufen von 1 bis 4 eingeteilt. Es ist möglich, dass ein Szenario unterschiedliche Ehrenstufen für verschiedene Kampfaspekte festlegt. So kann zum Beispiel für Nahkampf und Rückzug Stufe 1 gelten, für Mechduelle aber Stufe 2. Die Ehrenstufen ergeben sich aus den Umständen des Szenarios und den beteiligten Clans. Siehe dazu unten Ehrenregelinterpretation.

Die Clan-Duellregeln und ihre Nahkampfbeschränkungen gelten nur für feindliche Mechs. Angriffe auf Fahrzeuge und konventionelle Infanterie unterliegen nicht Zellbrigen und sind uneingeschränkt möglich. Daraus ergibt sich auch, dass Clan-Fahrzeuge und konventionelle Clan-Infanterie nicht an Zellbrigen gebunden sind. Elementare und ProtoMechs folgen den Ehrenregeln, wobei für Duellzwecke jeder Strahl als eine einzelne Einheit gezählt wird.

Ehrenregelinterpretation

Es steht den Spielern natürlich frei, für ein Szenario die Ehrenstufen festzulegen, die ihnen angemessen erscheinen, aber das folgende Material bietet Faustregeln, welche Ehrenstufe ein bestimmter Clan normalerweise einhält.

Die Tabelle *Clanehre* au der nächsten Seite vermittelt eine grobe Vorstellung davon, wie die einzelnen Clans Zellbrigen auslegen. Die Tabelle hat Spalten für zwei verschiedene Zeitperioden. „Vor der Invasion" beschreibt die vorherrschende Haltung vor Beginn der Operation Wiedergeburt, wie die Clans die Invasion der Inneren Sphäre 3049 nannten. „Nach der Invasion" zeigt die Haltung der Clans nach der Schlacht von Tukayyid 3052. Während der Invasion und des sich daran anschließenden Widerspruchkrieges kam es bei allen Invasorenclans und vielen Heimatclans zu ideologischen Umbrüchen, die sich in einer veränderten Haltung zu Zellbrigen äußerten. Je nachdem, wann ein Szenario spielt, können die Spieler an Hand dieser Tabelle einen Eindruck davon erhalten, welche Ehrenstufen angemessen sind.

Die Tabelle gibt drei Interpretationen an. Eine strikte Interpretation bedeutet, dass die Krieger des betreffenden Clans gegen nahezu jeden Gegner Zellbrigen einhalten (außer gegen als komplett ehrlos angesehene Gegner wie Banditen und Piraten oder einen besonders verhassten Feind). Eine moderate Interpretation bedeutet, dass die Krieger bereit sind, Zellbrigen zu brechen, wenn die Umstände es geboten erscheinen lassen (wenn sie einer Übermacht gegenüberstehen; glauben, damit durchzukommen usw.). Clans mit einer liberalen Einstellung folgen Zellbrigen nur gegen andere Clans, und auch das nur, wenn sie im Vorteil sind.

CLANEHRE

Clan	Vor der Invasion	Nach der Invasion
Blutgeist	Strikt	Moderat
Coyote	Strikt	Strikt
Diamanthai	Liberal	Liberal
Feuermandrill	Variabel (Strikt)*	Variabel (Moderat)*
Geisterbär	Strikt	Liberal
Gletscherteufel	Moderat	Moderat
Goliathskorpion	Strikt	Strikt
Höllenrösser	Moderat	Moderat
Jadefalke	Strikt	Moderat
Novakatze	Moderat	Moderat
Schneerabe	Moderat	Moderat
Stahlviper	Strikt	Strikt
Sternennatter	Strikt	Moderat
Wolf	Liberal	Moderat
Wolf im Exil	—	Liberal
Wolkenkobra	Moderat	Moderat

* Durch die Aufsplitterung des Clans in Untergruppen ist es schwer, eine Angabe für den ganzen Clan zu machen. Jedes Kindraa hat seine eigene Interpretation. Die Spieler können entweder die generelle Klassifikation in Klammern verwenden oder sie basierend auf den Informationen über die verschiedenen Feuermandrill-Kindraa in den Quellenbüchern modifizieren.

ZELLBRIGEN

Nach den Zellbrigen-Regeln für Mechduelle müssen Clanspieler für jeden ihrer Mechs einen Gegner erklären. Eine typische Erklärung könnte etwa so lauten: „Ich bin MechKrieger Seth von den Stahlvipern. Ich steuere den *Summoner* im Stern Alpha. Ich erkläre hiermit Zellbrigen und fordere den Piloten des *Orion* mit dem Einheitsabzeichen Elf zu einem Duell unter Kriegern. In diese hehre Angelegenheit möge niemand sich einmischen."

Während eines Duells darf kein anderer ClanKrieger einen der beteiligten Mechs angreifen. Mischt sich eine dritte Einheit in ein Duell ein, darf der im Duell befindliche ClanKrieger den Störenfried angreifen, sofern noch kein anderer Clan-Mech diesen zu einem Duell herausgefordert hat. Ein Duell endet, sobald einer der Kontrahenten zerstört ist, verheerend beschädigt ist oder sich vom Schlachtfeld zurückzieht.

Auf Ehrenstufe 1 hält sich der ClanKrieger ungeachtet der Aktionen seines Gegners an alle Duellregeln.

Auf Ehrenstufe 2 hält sich der ClanKrieger an die Duellregeln, bis die Innere-Sphären-Seite diese mit einer Aktion verletzt (eine dritte Einheit sich einmischt, eine in einem Duell befindliche Einheit auf einen in einem anderen Duell befindlichen Mech feuert usw.). Sobald dies geschieht, wird aus dem Duell ein Kampf jeder gegen jeden. Erklärt ein Spieler in der Waffeneinsatzphase, dass seine Einheit auf ein Ziel in einem Duell feuert, an dem seine Einheit nicht beteiligt ist, darf jede Clan-Einheit, deren Zellbrigen-Erklärung auf diesen „ehrlosen Angriff" folgt, den betreffenden Mech ohne Rücksicht auf die Ehrenregeln angreifen. Ein solcher Angriff ist nur gegen die Einheit gestattet, die Zellbrigen verletzt hat.

Auf Ehrenstufe 3 genügt jeder Verstoß gegen die Ehrenregeln, um die Zellbrigen-Regeln außer Kraft zu setzen, so dass für den Rest des Spiels alle Clan-Mechs beliebige Gegner angreifen können, ohne den Ehrenkodex zu verletzen.

Auf Ehrenstufe 4 gelten keine Duellregeln.

Die Verwendung von Zellbrigen in einem Spiel setzt eine gewisse Zusammenarbeit der Spieler voraus. Ein geschickter Spieler für die Innere Sphäre könnte die Regeln ausnutzen und dem Clan-Spieler ein Ziel verweigern. Das wäre nicht nur äußerst unfair, es stünde auch im Widerspruch zu den Bedingungen des **BattleTech**-Universums. Ganz davon abgesehen verdirbt es dem Clan-Spieler den Spaß.

Im Übrigen sollte niemand von einem Clan-Spieler erwarten, dass er sich an die Duellregeln hält, wenn das ausgemacht dumm wäre, wie im folgenden Beispiel.

In einem Szenario mit Ehrenstufe 1, Clan gegen Innere Sphäre, hat Harald einen Daishi *und sein Gegner Frank vier Mechs: eine* Banshee*, einen* Orion*, einen* Atlas *und einen* Spider*. Der* Spider *fordert den* Daishi *zu einem Duell heraus, das er annimmt. Danach nutzt der* Spider *seine höhere Geschwindigkeit dazu, sich hinter Hügeln und dichtem Wald zu verstecken, so dass der* Daishi *keine freie Sichtlinie bekommt. In der Zwischenzeit schießen die drei anderen Mechs in Franks Lanze den* Daishi *schrottreif. Harald kann nicht zurückschlagen, weil er sich an die Ehrenregeln halten muss und nur den Mech angreifen darf, der ihn zum Duell gefordert hat. Er versucht erfolglos, den* Spider *zu stellen, während seine „verbotenen" Gegner seinen Mech zerlegen.*

Zu verlangen, dass der *Daishi* in diesem Beispiel Zellbrigen strikt einhält, heißt von dessen Spieler erwarten, dass er der Zerstörung seiner Einheit tatenlos zusieht. Um den Spielern in einer solchen Situation eine Option offen zu halten, sollte die Verwendung der Clanehre im Spiel mit den folgenden Richtlinien verbunden sein.

1. Herausforderung: Einer der wichtigsten Punkte in einem Mechduell ist die Herausforderung. Sie findet in der Waffeneinsatzphase im Rahmen der Angriffserklärung statt. Wenn ein Spieler für eine Clan-Einheit einen Angriff auf eine gegnerische Einheit ansagt, die sie nicht bereits vorher angegriffen hat, erklärt er genau genommen die Absicht des Kriegers, ein Duell auszutragen. Dementsprechend sollte der Clan-Spieler dies als Herausforderung formulieren. Die Duellregeln machen die Bestimmung der Initiative noch wichtiger, da sie auch die Reihenfolge festlegt, in der Herausforderungen ausgesprochen werden können.

Hat die Seite der Inneren Sphäre mehr Einheiten auf dem Spielfeld als die Clanseite, ist es waghalsig, aber akzeptabel für einen einzelnen Clan-Mech, mehrere Gegner herauszufordern. Alle von ihm herausgeforderten Gegner sind Teil desselben Duells und dürfen auf ihn feuern. Er muss jedoch mindestens ein Ziel für jeden anderen Clan-Mech auf dem Spielfeld übrig lassen. Gegenüber sonstigen Clan-Einheiten besteht eine solche Verpflichtung nicht. Tatsächlich ist es durchaus realistisch, dass ruhmsüchtige Clan-MechKrieger ihre eigenen Gefechtsfahrzeuge, Infanterie und sogar Elementare auf diese Weise aus dem Kampf drängen.

Auch wenn ein einzelner Clan-Mech mehrere Mechs der Inneren Sphäre herausfordern kann, gibt das anderen Mechs der Inneren Sphäre kein Recht, sich in ein Duell zu drängen, auch nicht, wenn die Clan-Einheiten zahlreicher sind. Ein solches Verhalten ist ein Bruch der Zellbrigen-Regeln.

2. Ablehnen einer Herausforderung: Ein ClanKrieger ist nicht verpflichtet, die Herausforderung eines Kriegers der Inneren Sphäre anzunehmen, schon gar nicht, wenn er den Verdacht hat, dass es sich um einen Versuch handelt, Zellbrigen ähnlich wie im obigen Beispiel zu missbrauchen, um durch Hinterlist einen Sieg zu erringen. Gene-

rell kann ein ClanKrieger eine Herausforderung eines Mechs in einer anderen Gewichtsklasse als seine Maschine ablehnen, solange er stattdessen seinerseits einen anderen Mech der Inneren Sphäre herausfordert.

Obwohl von Kriegern der Inneren Sphäre nicht erwartet wird, Herausforderungen anzunehmen oder abzulehnen, müssen sie sich in einem Szenario mit Ehrenstufe 2 oder 3 an die Zellbrigen-Regeln halten, wenn sie keinen Kampf jeder gegen jeden riskieren wollen. In diesem Fall darf der Innere-Sphäre-Spieler Herausforderungen von Clan-Mechs einer anderen Gewichtsklasse ablehnen, sofern er einen anderen Mech herausfordert.

Stehen keine anderen Ziele zur Verfügung, muss eine Herausforderung angenommen werden.

3. Duell aufheben: Bestimmte Situationen können selbst auf Ehrenstufe 1 ein Mechduell ungültig machen. In einem solchen Fall ist das Urteilsvermögen der Spieler gefordert. Der Spielleiter, sofern vorhanden, kann zur Beurteilung der Lage das folgende Strafpunktesystem verwenden. Es ist dafür gedacht, den Grundsatz durchzusetzen, dass ein Duell nur gegeben ist, wenn die beteiligten Mechs einander aktiv bekämpfen. Da Clanner Personen ohne Ehre als dezgra bezeichnen, benutzt das System sogenannte Dezgrapunkte.

Für jede der unten aufgelisteten Regelverletzungen erhält der Täter einen Dezgrapunkt, es sei denn, sein Gegner verzichtet auf die Strafe – was durchaus möglich ist, falls er die Aktion für taktisch gerechtfertigt hält. Hat ein in einem Duell befindlicher Mech 3 Dezgrapunkte angesammelt, besteht kein Zweifel mehr, dass er sich unehrenhaft verhält, und in der Endphase der Runde, in der er den dritten Dezgrapunkt erhalten hat, wird das Duell aufgehoben. Kein an einem Duell beteiligter Mech kann mehr als einen Dezgrapunkt pro Runde erhalten.

Entfernt eine Duelleinheit sich absichtlich aus der Sichtlinie des Gegners, erhält sie 1 Dezgrapunkt.

Hat eine Duelleinheit eine freie Sichtlinie auf ihren Gegner und dieser befindet sich in Reichweite und im Schussfeld mindestens einer einsatzfähigen Waffe, sie greift ihn jedoch bewusst nicht an, erhält sie 1 Dezgrapunkt.

Bewegt eine Duelleinheit sich weit genug vom Gegner fort, dass er außer Reichweite all ihrer Waffen ist, erhält sie 1 Dezgrapunkt.

Erhält eine Einheit in einer Duellrunde keinen weiteren Dezgrapunkt, kann sie in der Endphase der Runde den zweiten Dezgrapunkt löschen. Der erste Dezgrapunkt kann auf diese Weise nicht gelöscht werden.

Sobald eine Einheit 3 Dezgrapunkte hat, dürfen für den Rest des Spiels alle Clan-Einheiten sie unter Beschuss nehmen, ohne Zellbrigen zu verletzen.

Flächeneffektwaffen: Flächeneffektwaffen ebenso wie alle Ausrüstungen, die eine Zusammenarbeit mehrerer Einheiten erfordern (ZES, C3, indirektes LSR-Feuer etc.) verletzen per definitionem Zellbrigen. Kein ClanKrieger setzt Flächeneffektwaffen oder Spezialmunition bei einem Kampf mit Ehrenstufe 1, 2 oder 3 ein. Nur auf Ehrenstufe 4, wenn Zellbrigen außer Kraft ist, wird ein ClanKrieger derartige Ausrüstung einsetzen.

Wie ein ClanKrieger auf einen entsprechenden Angriff auf eine Clan-Einheit durch eine Einheit der Inneren Sphäre reagiert, hängt von der geltenden Ehrenstufe ab. Auf Ehrenstufe 1 hält sich der Krieger ungeachtet der eingesetzten Waffen an sämtliche Ehrenregeln. Auf Ehrenstufe 2 verwandelt sich das Mechduell in einen Kampf jeder gegen jeden, und die Regelbrecher – Einheiten, die eine Flächeneffektwaffe, ZES oder C3 eingesetzt haben – können von allen Clan-Einheiten angegriffen werden. Auf Ehrenstufe 3 ist mit dem Einsatz einer Flächeneffektwaffe Zellbrigen für den Rest des Spiels komplett aufgehoben.

Nahkampf

Im Gegensatz zu den Duellregeln ist die Abneigung der Clans gegen Nahkampfattacken im Mechkampf nur eine weitverbreitete Gewohnheit. Eine Erklärung für diese Abneigung ist nicht bekannt, manche Experten vermuten jedoch, dass Nicholas Kerensky bewusst einen auf Distanzwaffen basierenden Kampfstil bei den Clans eingeführt hat.

Auf Ehrenstufe 1 wird ein ClanKrieger im Mechkampf auf keinen Fall eine Nahkampfattacke ausführen. Auf Ehrenstufe 2 wird ein ClanKrieger nur dann zum Nahkampf übergehen, nachdem sein Gegner es tut. Erklärt in der Nahkampfphase der Spieler der Inneren Sphäre eine Nahkampfattacke, darf jede Clan-Einheit, deren Erklärung diesem Bruch der Clanehre folgt, den betreffenden Mech im Nahkampf angreifen.

Auf Ehrenstufe 3 gestattet die erste Nahkampfattacke eines Mechs der Inneren Sphäre allen ClanKriegern für den Rest des Spiels, auf dieselbe Weise zurückzuschlagen.

Auf Ehrenstufe 4 sind Nahkampfattacken jederzeit gestattet.

Rückzug

Clan-MechKrieger verachten ihre Gegner aus der Inneren Sphäre als ehrlose Krieger in minderwertigen Maschinen. Daher betrachten ClanKrieger den Rückzug aus einem Kampf mit Einheiten der Inneren Sphäre als eine kaum wiedergutzumachende Schande. Vor die Wahl gestellt, ziehen viele ClanKrieger den Tod in der Schlacht vor.

Auf Ehrenstufe 1 zieht sich ein ClanKrieger niemals aus einem Gefecht gegen Truppen der Inneren Sphäre zurück. Auf Ehrenstufe 2 ist ein Rückzug gegen Mechs möglich, die fortgeschrittene Technologie verwenden, aber niemals gegen Mechs, Fahrzeuge und/oder Infanterie mit 3025-Technologie (Der Technologie des **BattleTech**-Einführungsspiels). Auf Ehrenstufe 3 können ClanKrieger vor Mechs jedes Alters den Rückzug antreten, aber nicht vor Fahrzeugen oder Infanterie. Auf Ehrenstufe 4 ist ein Rückzug jederzeit möglich.

Ein Vulcan *und ein* Pegasus *der Brigada Castillian auf Streife in der Äußeren Peripherie.*

MITTEN IM NIRGENDWO

David L. McCulloch

Cochran Valley
Randall's Regret, Peripherie
11. April 3065

Schwarze Rauchtentakel drehten sich in das kalte Blau des Morgenhimmels, fasrige Grabsteine, um die Blauschwanzgeier kreisten. Vor zwei Tagen war der Jamesonhof überfallen worden, die dritte Ranch in einer Woche. Das Hämmern begann wieder und ließ Mathew Garret zusammenzucken, während er mit blutunterlaufenen blauen Augen den Horizont absuchte. Er bückte sich zum grob gezimmerten Wassertrog hinunter und spritzte sich das eiskalte Wasser über das sandblonde Haar und ein von jahrelanger Arbeit in der gnadenlosen Sonne gegerbte Gesicht.

War vielleicht doch nicht so schlau gewesen, letzte Nacht so viel von Vetter Errols Selbstgebranntem zu trinken.

Die Nacht zuvor war Garret durch Satans rotes Mondlicht geschlichen. Gabriels silberne Scheibe war gerade am Horizont sichtbar geworden, als er die qualmenden Trümmer des Jamesonhofs erreicht hatte. Der Gestank des Todes hatte über allem gehangen. Totes Vieh. Tote Schweine. Tote Nurfer. Tote Menschen. Garret hatte sich nicht lange aufgehalten in dieser Leichenkammer. Das Haupthaus war auseinander gefegt. Riesige Fußspuren markierten einen Pfad der Vernichtung. Das Vorratslager, bei dessen Bau er den Jamesons zwei Jahre zuvor geholfen hatte, war nicht wiederzuerkennen. Die Scheune, die für die spielenden Kinder als Landungsschiff gedient hatte, war nur noch ein rauchender Trümmerhaufen.

Es sah ganz danach aus, als ob die Räuber mindestens einen Mech hatten. Einen bewaffneten ArbeitsMech, vielleicht sogar einen BattleMech. Das war gar nicht gut.

Das nächste Gesetz war in Fort McNeil, und Sheriff Brandon hatte gerade mal eine Wühlerflinte. Der nächste BattleMech war in Silverpeak. Marshal Hancock und seine Leute konnten in drei Wochen hier sein. Vielleicht in zwei, wenn alles gut ging.

Die Hammerschläge bohrten sich in Garrets pochenden Schädel. Nachdem er sich noch einmal Wasser ins unrasierte Gesicht gespritzt hatte, zog er ein grünes Wollhemd über und ging über den Hof. Wohin er schaute, alles erinnerte ihn an die vorgestrige Nacht. Ein niedriges Haus mit dicken Mauern, die Wetter und Banditen abhalten sollten. Schwere rote Tonziegel auf dem Dach. Eine Veranda, damit die Frauen Schatten hatten, während sie nähten und sponnen. Die Scheune, die er vor drei Jahren mit seinen Brüdern gebaut hatte. Die Jamesons hatten mitgeholfen. Eine Kette von Hütten in einem gut zu verteidigenden Quadrat um einen festen Stahlbetonkern, der die Löwenmaulwürfe fernhielt. Durch den Boden grabende Räuber, die bei den Einheimischen nur »Wühler« hießen.

An den Torpfosten gelehnt, den aus dem Stamm einer Titanenpalme zu hauen zwei Tage gedauert hatte, beobachtete Garret das hektische Treiben. Errol konnte nicht allzu gut lesen, aber der hagere Mann war ein großartiger Handwerker. Der Gestank von Kühlmittel und Schnaps hing in der Luft, untermalt vom Ozongeruch des Schweißgeräts. Errol hatte eine kantige Raketenlafette an den Rumpf von Garrets *CattleMaster* geschweißt, einen alten, zerbeulten AgroMech, den Randalls ursprüngliche Kolonisten auf der Flucht vor den Nachfolgekriegen nach Regret gebracht hatten. Jetzt galt seine ganze Aufmerksamkeit dem verblichen gelben gedrungenen Rumpf des ErnteMechs der Kerns'. Er war dabei, die breite Mähdreschereinheit von der Frontpartie des Quads abzumontieren.

»Wie läuft's?« Garret drehte sich hinüber zu Jonathan Kerns, der den anderen Torpfosten stützte. Er musste brüllen, um verstanden zu werden.

»Ihr Vetter meint, er kann die Kanonen an unseren Ernter montieren.« Jonathans Gesicht war vernarbt von einer Auseinandersetzung mit einem Wühler ein paar Jahre vorher. Garret schaute hinüber zu den ungleichen Maschinengewehren, die an der groben Holzwand der Scheune lehnten. Woher sein ölverschmierter Cousin die ganzen Waffen hatte, wusste er nicht. Und momentan hatte er auch nicht vor, zu fragen.

Mit einem hohlen Scheppern, das glühende Nägel in Garrets Hirn trieb, fiel der Mähdrescher ab. Errol drehte sich um. Sein triumphierendes Grinsen strahlte schockierend weiß auf dem breiten, schmutzigen Gesicht. Garret deutete auf die MGs. »Wie lange?«

Errol drehte sich zu dem ArbeitsMech um, den er auseinandernahm. »Drei oder vier Stunden, schätz ich. Wenn ich mehr Zeit hätte, könnte ich vielleicht noch was Metall um die Kanzel anbringen. Damit Jonathan ein bisschen mehr Schutz hat.« Er grinste Kerns an. »Schätze, als sie diese Kiste gebaut haben, hat keiner geplant, dass mal jemand damit kämpfen muss.«

»Wär mir sehr recht.« Kerns lächelte zurück, dann schaute er herüber zu Garret. »Was meinen Sie, womit wir es zu tun haben? Wie viele Bewaffnete? Wie viele Mechs?«

»Schwer zu sagen. Sie haben bei den Jamesons alles verwüstet.« Garret überlegte. »Niemand hat einen BattleMech rumwandern sehe. Schätze, sie halten sich irgendwo versteckt. Und beim Cedar Creek ist so ziemlich der einzige Ort hier, wo man etwas so Großes verstecken könnte.« Er deutete mit einer Kopfbewegung nach Westen. »Schätze, ich werde mal nachsehen.«

Kein Zweifel. Es wurde mit jedem Tag gefährlicher. Ringo saß im Schneidersitz auf dem Fuß seiner treuen Bessie, mit dem Rücken an die kühle Panzerung ihres rechten Beins gelehnt. Die baumbestandenen Berge boten wenig Schutz vor den Elementen, aber die gewundenen Schluchten waren ein perfekter Ort, um unbelästigt von den Einheimischen das weitere Vorgehen zu planen. Es hatte seit Tagen nicht geregnet, und die Luft war schwer vom Geruch von Baumharz und in der Nase kitzelndem Pollen. Er kratzte sich abwesend den roten Bart, den er wachsen ließ, seit der den Fuß auf diese traurigste Entschuldigung für einen Planeten gesetzt hatte, die er je das Pech gehabt hatte, zu sehen.

Die leichten Opfer hatte er durch. Abgelegene Bauernhöfe und Ranchen, die auf keine Hilfe von Nachbarn zählen konnten. Schlimmer noch, inzwischen würden die Einheimischen wohl eine Vorstellung davon haben, womit sie es zu tun hatten. Vermutlich hatten sie schon in Silverpack beim gottverdammten dreckigen Marshal Hancock um Hilfe gebettelt.

Ringo spuckte aus.

Gregor Hancock hatte ihn und Bessie aus Southfield verjagt, und es hieß, der alte Marshal war nicht sehr erfreut darüber, dass Ringo ihm ein paar seiner rechten Beinaktivatoren zerschossen hatte. Ersatzteile waren hier draußen Mangelware. So etwas kostete enorm viel Geld. Ringo hatte kein Interesse, Hancock und seinen Leuten noch mal zu begegnen.

Er zupfte am Kragen seiner Kühlweste und fragte sich, ob er das sperrige Kleidungsstück wegwerfen sollte. Sie hatte vor drei Wochen den Dienst aufgege-

ben, und nur der Schutz, den ihre grobe Außenhaut aus ballistischem Tuch bot, hatte ihn daran gehindert, sie auf der Stelle wegzuwerfen. Die Munition wurde auch langsam knapp. Die örtlichen Dreckbauern waren eine ganz annehmbare Quelle für Essen, Getränke, Kleidung, Frauen und Kleingeld, wenn er Glück hatte. Aber Ringo klaubte hier draußen in der Einöde kaum genug zum Leben zusammen. Er brauchte einen guten Fischzug. Einen ordentlichen Beutezug, dann konnten Bessie und er von diesem Felsklumpen verschwinden. Vielleicht sogar genug, um Bessie die dringend benötigte Modernisierung zu verschaffen. Als er sie auf Tortuga beim Pokern gewonnen hatte, war sie kaum betriebsfähig gewesen. Trotzdem! Seine Mutter hatte gesagt, er würde es nie zu was bringen. Der hatte er's gezeigt. Wenn sie ihn jetzt sehen könnte (wo immer sie steckte). Er war jetzt ein großer MechKrieger! Kein mickriger Strauchdieb oder Straßenräuber.

Jetzt musste er nur noch runter von diesem verfluchten Felsen und da hin, wo die Action war.

Randall's Regret. Ringo schnaubte angewidert. Daran, dass Randall – wer immer, zur Hölle, das war – es bedauert hatte, jemals auf diesem blakeverlassenen Planeten gelandet zu sein, hatte er nicht den geringsten Zweifel. Ringo bedauerte es. Das verdammte System stand noch nicht einmal auf den Sternkarten. Vielleicht hätte er auf den Präzentor auf Herotitus hören sollen. Die Roben waren durch die Hintergassen gewuselt wie Mäuse in einer Käserei. Wir suchen ein paar gute Leute, hatten sie gesagt. Gegen gute Bezahlung, hatten sie gesagt. Eine Chance, Teil von etwas Besonderem zu werden, hatten sie gesagt. Ringo hatte von Religion immer Abstand gehalten. Seiner Mutter und seinen Schwestern hatte sie nie geholfen. Die wöchentlichen Besuche in der baufälligen alten Kirche waren weder ihm noch seiner Familie je die geringste Hilfe gewesen. Aber ein paar von den Geschichten, die man über diese Toasteranbeter hörte, hatten ihn doch ziemlich nervös gemacht. Andererseits, jetzt wo er hier am Arsch des Universums festsaß, wirkte eine Anstellung bei den Blakies gleich sehr viel attraktiver.

Ringo zog einen Fetzen Papier aus der Brusttasche der Kühlweste und betrachtete die grobe Karte, die er in der Woche gezeichnet hatte, die er damit zugebracht hatte, die Region auszukundschaften. Die drei Höfe, denen er bereits einen Besuch abgestattet hatte, lagen am Rand eines Flusstals, das fruchtbar genug war, ausreichend Familien für eine autarke Gemeinschaft anzuziehen. Nach der letzten Nacht erwarteten diese Bauern vermutlich, dass er weiter nach Norden zuschlagen würde. Vermutlich hatten ein paar Hitzköpfe die Idee, ihre mickrige Feuerkraft zusammenzuziehen, in der Hoffnung, ihm eine Bleivergiftung zu verpassen oder, falls er wirklich Pech hatte, eine unangenehm enge Seilkrawatte anzulegen.

Besser, wenn er etwas Unerwartetes tat. Irgendwo in der Nähe des letzten Hofes zuschlug, Und nicht in der Nacht. Jetzt vielleicht. Ein letzter Beutezug und dann weiter, bevor dieser stinkende Marshal Hancock auftauchte, um nach ihm und Bessie zu suchen.

Nach mehr als zwei Stunden harten Reitens war Garret endlich da, wo sich die Berge wie ein Meer aus Stein an der Felsenküste des Flusstals brachen. Er hatte einen zweiten Nurfer mitgenommen, so dass er alle paar Kilometer wechseln und schneller vorankommen konnte, aber nach diesem Ritt waren sein Rohledermantel und die Kniestiefel von Staub bedeckt. Die sechsbeinigen Nurfer waren auf Regret heimisch. Sie waren schuppig und hässlich, außerdem stanken sie, aber einmal domestiziert, hatten sie sich als ausgezeichnete Zug- und Reittiere herausgestellt. Auch wenn sie durch ihr seltsam geformtes Rückgrat eine seitlich schwankende Gangart hatten, die bei unerfahrenen Reitern garantiert Seekrankheit auslöste. Er stützte den Lauf seiner großkalibrigen Wühlerflinte schussbereit auf den Sattelknauf und steuerte das Tier zwischen dicken grauen Zedernstämmen und unter den weiten Wipfeln der Titanpalmen hindurch in die Berge, die vertrauten Wildwechsel entlang, begleitet vom Zwitschern der Felseichkatzen.

Seine Beute war geradezu lächerlich einfach zu finden. Garret war sicher, selbst ein Tauber hätte das rhythmische Wummern der Mechschritte gehört.

Unterhalb des kurvenreiches Pfads, dem Garret folgte, stampfte ein einzelner BattleMech mühsam einen engen Hohlweg entlang, durch ein ausgetrocknetes Flussbett. Die halb von den Bäumen verdeckten, knolligen Umrisse der Maschine wurden von abblätternder grau-hellbraunen Tarnbemalung verzerrt. Von der Bemalung und von den Lastnetzen, die eine bizarre Ansammlung von Beute enthielten. Zwischen Kisten und Fässern sah Garret Werkzeug, Möbel, sogar den polierten schwarzen Herd, der Mrs. Jamesons ganzer Stolz gewesen war.

Das Modell kannte er nicht. Garret war kein Experte, was BattleMechs anging. Jack würde es vielleicht wissen. Der Zehnjährige seiner Schwester war besessen von allem, was die Kampfversion der IndustrieMechs anging, die die Kolonisten mitgebracht hatten. Dieser Maschine fehlte das humanoide Profil des halben Dutzends BattleMechs, die er je gesehen hatte. Sie bewegte sich langsam und wirbelte im trockenen Flussbett eine Staubwolke auf. Garret fluchte. Langsam bedeutete groß. Möglicherweise zu groß für ihn, selbst zusammen mit allen Nachbarn. Das einzig Gute war, dass der BattleMech allein zu sein schien. Keine Fahrzeuge oder Horden bewaffneter Banditen, die ihn begleiteten.

Er überlegte, ob er auf den Mech schießen sollte, entschied sich dann aber dagegen. Seine Flinte konnte auf kurze Distanz einen drei Meter großen sechsbeinigen Löwenmaulwurf stoppen, aber dem künstlichen Monster da unten hätte sie kaum einen Kratzer beschert. Wahrscheinlich hätte er damit nur seinen eigenen Tod verursacht. Und wer hätte den anderen dann mitteilen sollen, wo der BattleMech steckte?

Garret fluchte. Er erinnerte sich, wo das Flussbett die Berge verließ. Leise vor sich hinfluchend zerrte er die beiden Nurfer auf dem schmalen Pfad durch eine Kehrtwendung und trieb sein Reittier in einen waghalsigen Galopp. Er musste das Glück herausfordern – und seinen Nurfern alles abverlangen –, aber er konnte den Weg abkürzen und vor dem Banditen bei der Ranch sein.

Er gab dem Tier die Sporen.

Garrets letzter Nurfer jaulte erbarmungswürdig, als er durch das Gatter stolperte. Unter normalen Umständen hätte er ein so wertvolles Tier niemals dermaßen angetrieben. Der andere Nurfer war zwölf Kilometer zurück tot zusammengebrochen.

Garret warf dem jungen Jack die Zügel zu und sprang aus dem Sattel. »Kümmer dich um ihn, Junge. Es war ein langer Ritt.« Sein blonder Neffe nickte, und Garret stakste mit von den Stunden im Sattel steifen Beinen zur Scheune, klopfte sich den Staub von den Sachen und winkte seine Brüder George und Paul zu sich.

»Wir kriegen Ärger«, erklärte er, als sie sich am Tor trafen. »Ein BattleMech ist hierher unterwegs. Eine Stunde entfernt noch. Höchstens.« Er ignorierte die wirren Fragen und griff sich ein ausgedrucktes Hardware-Handbuch. Dem eselsohrigen, zerfledderten Buch fehlte das Deckblatt und mehrere Seiten. Es gehörte seinem Neffen, der schmollte, seit die Erwachsenen es ihm abgenommen hatten. Garret blätterte durch die Seiten, dann stieß er mit dem Finger auf eine Zeichnung. »Das ist er!«

Jonathan Kerns nahm ihm das Buch ab. »Ein *Imp*? Einhundert Tonnen.« Er schaute die anderen an, als sie sich um ihn versammelten. »PPKs. Laser. Raketen. Glauben Sie, dieses Ding können wir aufhalten? Wir haben gerade mal zwei ArbeitsMechs und ein paar Gewehre. Wir haben noch nicht einmal einen Plan.«

»Ich sehe keine andere Wahl, Jon. Wenn wir jetzt fliehen, können wir möglicherweise alle in Sicherheit bringen, bevor der Mech hier ist. Aber dann verlieren wir alles. Das hier ist mein Zuhause, und ich werde es nicht kampflos aufgeben.« Garret sah Kerns fest in die Augen. »Wenn Sie dabei nicht mitmachen wollen, verstehe ich das. Sie müssen an Ihre eigene Familie denken.« Kerns schaute zu Boden und kratzte sich den Kopf. »Vielleicht bekommen Sie die anderen besser organisiert und können den nächsten Überfall aufhalten.«

»Nein. Ich hab gesagt, ich steh Ihnen bei.« Kerns erwiderte Garrets Blick. »Sie können auf mich zählen.«

Garret war der Erste, der das Schweigen brach. »Also los. Wie sieht es aus, Errol?«

»Tja. Ich hab Jons ErnteMech zusammengeflickt. Der Schwerpunkt ist was verschoben nach dem Umbau. Aber er kann kämpfen.« Errol deutete mit dem Daumen über die Schulter auf den *CattleMaster*. »Ich tank deine Kiste gerade auf. Du hast zwanzig Raketen, aber pass auf. Zielen musst du Pi mal Daumen. Und ich hab keinen Schimmer, wie nah ran du musst, um überhaupt was zu treffen.«

Garret zog den staubigen Mantel aus und warf ihn beiseite, während er hinüber zu seinem IndustrieMech ging. »Lass das mal meine Sorge sein. Tank du ihn nur fertig auf. Die anderen, aufsitzen.« Er kletterte die Kettenleiter hoch, die wie eine Krawatte vom Kopf des Mechs herabhing. Als er auf halber Höhe nach unten blickte, sah er Errol eine große Steingutflasche anheben und den Inhalt in einen rostigen Trichter gießen, der aus dem Motor des Mechs ragte. Als er in das enge Cockpit stieg, gesellte sich ein zweiter Motor zum Lärm des startenden ErnteMechs, als George und Paul in einem Geländewagen vorfuhren. George hatte das Jagdgewehr ihres Vaters, Paul hatte sich Garrets Wühlerflinte geholt.

Er zog das Kanzeldach ins Schloss und schnallte sich an, bevor er den schweren, zerbeulten Neurohelm aufsetzte. Ohne Kühlweste musste er das Gewicht des Helms auf selbstgenähten Schulterpolstern mit Nurferhaarfüllung tragen.

»Fertig!« Errol musste brüllen, damit Garret ihn hörte. Er winkte seinen Vetter beiseite, dann warf er den Starterschalter um und lauschte, wie der Verbrennungsmotor des *CattleMaster* knatternd und spuckend erwachte. Ölig schwarzer Qualm, der schlimmer stank als Errols Außenklo stieg aus den beiden Auspuffrohren des IndustrieMechs.

»Sauber!«, schrie Errol und nahm einen Schluck aus der Flasche, bevor er zu George und Paul in den Geländewagen stieg.

Als er dem ErnteMech aus der Scheune folgte, warf Garret einen Blick hinüber zum Haus. Mutter schaute von der Veranda herüber. Neben ihr stand Emma und hielt den kleinen James fest, damit er dem Mech nicht unter die riesigen Füße kommen konnte. Sie waren zu weit entfernt, um den Ausdruck auf ihren Gesichtern zu erkennen. Das machte es etwas leichter. »Lasst uns jemand in den Arsch treten!«

Garret beschleunigte auf Gehgeschwindigkeit und führte sie nach Westen, um für ihr Zuhause zu kämpfen.

Ringo gähnte und streckte sich, bevor er noch ein Stück Dachbalken aufs Feuer warf. Funken stoben in den Nachthimmel. Der Duft des Schweins, das sich auf einem improvisierten Spieß über den Flammen drehte, ließ ihm das Wasser im Mund zusammenlaufen. Er nahm noch einen Schluck aus der Steingutflasche, lehnte sich zurück an Bessies Bein und blätterte in den zerknitterten Seiten eines Buches, das er in den Trümmern gefunden hatte. Er fand nichts, was ihn interessierter, und warf die eselsohrigen Überreste ins Feuer.

Es wurde eindeutig schwieriger.

Ein paar zusammengeschusterte IndustrieMechs und ein Jeep voller Landeier mit Luftgewehren waren kein Gegner für seinen mächtigen *UrbanMech*. Den Quad hatte er wie eine tote mechanische Spinne auf dem Rücken liegen lassen, und ein Schuss aus Bessies leichtem Laser hatte die Dorftrottel in dem Geländewagen erledigt. Der *CattleMaster* hatte gebrannt. Aber im Sterben hatte er sich noch auf Bessie geworfen … hatte versucht, seinen BattleMech mitzunehmen. Das war eindeutig zu knapp gewesen.

Ringo beugte sich nach vorne und nahm den Spieß, ohne sich zu schlimm zu verbrennen. Er schnitt sich mit dem Messer ein Stück Fleisch ab, blies darauf und stopfte es sich in den Mund.

Aber die Beute war nicht schlecht. Kleingeld und sogar eine kleine Rolle C-Noten – da hatte jemand für magere Zeiten vorgesorgt, die nie kommen würden. Vielleicht hielt sein Glück, und er bekam genug zusammen, um sich eine Passage runter von diesem Felsbrocken zu kaufen.

Das Schwein schmeckte echt gut.

Eine Brigada-Castilla-Einheit verteidigt historische Gebäude gegen unidentifizierte Piraten.

von Drew Williams

Total Warfare ist voller Photos von einer Menge talentierter Künstler bemalter Miniaturen. Es ist vielleicht „nur ein kleiner Schritt von der Ermunterung zur Einschüchterung", aber es besteht kein Grund, sich einschüchtern zu lassen. Die Künstler, die diese Miniaturen bemalt haben, wollten damit andere ermutigen, es ihnen nachzumachen. Also frisch ans Werk. Versuche, die Photos als Vorbild für eigene Figuren zu nehmen. Tausende vor dir haben es auf die gleiche Weise gelernt. Experimente sind eine ausgezeichnete Methode, das Bemalen zu lernen. Wenn dir das Ergebnis nicht gefällt, entferne die Farbe in einem Verdünnerbad und versuche es einfach noch mal.

Dieses Kapitel wird dir die Informationen vermitteln, die du benötigst, um Miniaturen in einem bestimmten, von den Bildern Franz Vohwinkels inspirierten, Stil zu bemalen. Wir alle kennen seine Bilder auf den Titeln zahlreicher **BattleTech**-Publikationen und haben gedacht: „Ich wünschte, meine Mech sähen so aus". Nun, die folgenden Lektionen sind ein Versuch, seinen Stil in einer Art und Weise auf Miniaturen zu übertragen, die du übernehmen kannst. Sie enthalten auch Ratschläge zu Material, Farben und Pinseln sowie verschiedenen Techniken. Weitere Inspirationen und Anleitungen (in englischer Sprache) findest du auf den Webseiten von battlecorps.com, classicbattletech.com und camospecs.com. Viele andere Fan- und Miniaturenseiten bieten ebenfalls Anleitungen und Foren, auch in deutscher Sprache.

Falls du noch ein „Anfänger" im Bemalen von Figuren bist, solltest du dir ein paar Grundmaterialen zulegen. Gleich im nächsten Abschnitt findest du eine Grundausstattung aufgelistet. Mit dem richtigen Werkzeug, der geeigneten Inspiration und etwas Motivation kannst du es zur Meisterschaft bringen.

Material und Werkzeug

Die folgende Liste enthält hilfreiches Material und Werkzeuge um Bemalen der Miniaturen. die mit einem Sternchen versehenen Hilfsmittel wurden in dieser Anleitung benutzt. Nahezu alle der erwähnten Produkte sind im gut sortierten Schreibwarenhandel bzw. in Geschäften mit Bastelbedarf zu finden.

- *Pinsel:*
  Größe 5/0 (für die kleinsten Details)
  Größe 000 (für die kleinen Details und für finale Highlights)*
  Größe 00 (für grundlegende Details und zum Hervorheben bestimmter Highlights)*
  Größe 0 (gut für größere Flächen und die Grundfarbenbemalung)*
  Größe 8 Rundpinsel (für das Trockenbürsten)*
- *Palette* (zum Farben mischen; kann ein einfaches Stück Pappe oder Plastik sein)*
- *Wasserbecher* (zum Auswaschen der Pinsel)*
- *Haushaltstücher/sauberer Lappen* (zum Säubern und Trocknen der Pinsel)*
- *Alte Zeitungen (zum Abdecken der Arbeitsfläche)*
- *Modelbaumesser* (mit Austauschklingen)*
- *Sekundenkleber* (auch Cyanoacrylat genannt)*
- *Satz schmale Metallfeilen* (Nagelfeilen und Polierschwämme sind auch sehr nützlich)*
- *Sand, Modellmoos und Modellbau-Landschaftsmaterialien**
- *Leim* (Weißleim, z.B. von Ponal)*
- *Modellkitt (bei Bedarf, nützlich zum Auffüllen von Lücken oder Umbau von Miniaturen)*
- *Sprühlack* (klarer Mattlack)*
- *Sprühgrundierung (schwarz, grau und weiß sind die verbreitetsten Farben)*
- *Auswahl Acrylfarben**
- *Auswahl wassermischbare Ölfarben**

Bemalen nach Vorlage

Das Erste, was du brauchsten, wenn Sie nach einer Titelbildvorlage malen wollen, ist eine Vorlage. Für dieses Projekt habe ich das Titelbild der PDF-Version von *Total Warfare* ausgedruckt, um eine Vorlage für den *BattleMaster*, die Gefechtsrüstungen und die konventionelle Infanterie zu haben. Zusätzlich habe ich die CD-Hülle für die HeavyMetalPlus-Designsoftware ausgesucht. Die Farben des *Scimitar*-Panzers darauf gefallen mir, und ich wollte den Harasser ebenso bemalen.

Als Nächstes besorge und säuber die Miniaturen, die Du bemalen willst. Ratschläge zum Säubern, Zusammenbauen und falls gewünscht Umbauen von Miniaturen findest du im Anschluss (auf S. 289) unter Einzelstücke.

Neulinge auf diesem Feld sollten vielleicht erst noch unter Ratschläge auf S. 286 ein paar Faustregeln für die im Folgenden eingesetzten grundlegenden Bemalungstechniken und ein paar wichtige Sicherheitstipps nachschlagen.

DER BATTLEMASTER UND DIE GEFECHTSRÜSTUNGEN

Das fleckige Aussehen des BattleMaster auf dem Bild ist eine Herausforderung, lässt sich jedoch mit einer komplizierten, aber wirksamen Methode nachahmen. Die meisten der im Folgenden beschriebenen Methoden eignen sich auch für die Gefechtsrüstungen, aber da diese kleiner sind, lassen sich da ein paar Schritte überspringen. Die Angaben in Klammern hinter den Überschriften beziehen sich auf die entsprechenden Illustrationen.

Säubern und Zusammenbau

Als Erstes wird die Mechfigur gesäubert und zusammengebaut (siehe BattleMaster-1 (BM-1) und Gefechtsrüstung-1 (GR-1)). Entferne mit einem scharfen Messer die Gussgrate und glätte das Metall wo nötig mit Metall- und Nagelfeile. Drücke die sechseckige Bodenplatte von beiden Seiten flach auf ein Blatt Sandpapier und drehe sie erst im und dann gegen den Uhrzeigersinn. Falls die Arme nicht sauber passen, bohre an den Auflageflächen kleine Löcher in Arm und Schulter und befestige sie mit Stiften und Leim (siehe *Stiftbefestigung*, S. 293).

Nachdem die Miniatur mit Sekundenkleber zusammengeklebt wurde, platzierst du sie auf der Bodenplatte. Benutze vorsichtig etwas Sekundenkleber, um die Lücken zu füllen und beschleunige das Aushärten mit einem Spitzer Zap-a-Gap. Eine andere Möglichkeit, die Lücken zu füllen, ist mit Modellkitt. Wenn die Figur fertig zusammengebaut ist, wasche sie vorsichtig in warmer Seifenlauge und lassen sie trocknen.

Vorbereitungen

Grundieren der Miniatur (BM-2, GR-2)

Grundiere die Miniatur mit grauer Sprühgrundierung. Wärme dazu die Dose erst unter fließendem heißem Wasser an und schütteln sie kräftig. Lege die Miniatur mit der Vorderseite nach unten auf ein nicht mehr benötigtes Stück Pappe. Achte darauf, dass der Arbeitsbereich gut gelüftet ist und sprühe eine dünne, aber gleichmäßige Schicht Farbe auf die Miniatur. Ich erziele gute Ergebnisse aus einer Entfernung von etwa zwanzig Zentimetern, und es hilft, in einem 45°-Winkel zur Unterseite der Figur zu sprühen, damit die Farbe auch wirklich in alle Ecken dringt. Drehe die Figur erst auf den Rücken, wenn die Farbe getrocknet ist und wiederholen das Sprühen. Lasse die Farbe wieder trocknen und trage dann die dritte und letzte Farbschicht auf die stehende Miniatur auf. Eine Miniatur grundiert man besser mit mehreren dünnen als mit einer dicken Schicht.

Wash-Grundierung (BM-3, GR-3)

Trage einen dunkleren Wash (eine stark verdünnte Farbschicht, siehe *Grundlegende Techniken*, S. 286) auf. Ich habe mit Wasser verdünnte Vallejo Game Color #816 benutzt und erwartet, dass die Schicht dunkler als die Grundierung wird, da #816 ein viel dunkleres Grau ist. Stattdessen erhielt ich einen helleren, blau-fleckigen Wash. Ich verstehe immer noch nicht, wieso, aber wie sich herausstellte, war es ein glücklicher Zufall.

Bemalung (BM-4, BM-5, BM-6, GR-4)

Drücke etwas Titanweiß (wassermischbare Ölfarbe) auf die Palette. Vorsicht, Titanweiß lässt sich zwar mit Acrylfarbe mischen und mit Wasser entfernen, benimmt sich aber trotzdem wie Ölfarbe: es trocknet sehr langsam und macht Flecken auf allem, was damit in Berührung kommt.

Tauche einen großen Pinsel (#8 Rund, ein Riesenteil!) in das Weiß und stellen Sie damit auf Ihrer Palette einen Mischbereich her. Jetzt füge graue Acrylfarbe (Vallejo #816) hinzu und mische, bis sie ein wenig heller als die Grundierung ist. Bemale die Figur mit Abwärts- oder Seitstrichen damit (BM-4).

Gib, während die Farbe noch feucht ist, ein wenig mehr Weiß in die Mischung und wiederholen das Ganze. Decken Sie die Figur diesmal nicht ganz so gut ab (BM-5).

Füge schließlich noch etwas mehr Weiß zu der Mischung hinzu, um ein sehr helles Grau zu erhalten, und wiederhole den Anstrich. Diese letzte Schicht sollte dünner als die vorige sein und nur Highlights setzen (BM-6).

Lasse die Figur mehrere Stunden trocknen. Trotzdem ist die Farbe danach immer noch feucht, pass also auf. Trage mit der Sprühdose eine Schicht matten Klarlack auf. Das fixiert die Farbe und beschützt sie gegen Verschmieren.

Falls du Erfahrung mit Trockenbürsten hast und dir diese Technik mehr liegt, kannst du stattdessen trockengebürstete Schichten Acrylfarbe verwenden. Das Ergebnis wird anders aussehen, aber nicht allzu sehr.

Trockengebürstete Highlights (GR-5)

Trage für die letzten Glanzlichter mit einem mittleren Flachpinsel etwas weiße Acrylfarbe durch Trockenbürsten auf. Iron Wind Metals White eignet sich sehr gut dafür. Tauche den Pinsel fürs Trockenbürsten, auch Dry-Brush genannt, erst in die Farbe und wische ihn dann an einem Haushaltstuch ab, bis er fast trocken ist. Fahre leicht mit dem Pinsel über die Miniatur, so dass sie nur an den erhöhten Stellen Highlights setzt.

Mische für zusätzliche Flecken etwas Vallejo #816 mit Glaze Medium. Füge vorsichtig in kleinen, kantigen Mustern Bereiche dunkleren Graus hinzu, um die Grundfarbe fleckiger erscheinen zu lassen.

Braun (BM-8, GR-6)
Bemale alle Bereiche, die braun werden sollen, mit Games Workshop Bestial Brown. Benutze einen spitzen Pinsel der Größe 0 und achte darauf, „innerhalb der Linien" zu bleiben.

Braune Highights (BM-9, GR-7)
Verdünne etwas GW Snakebite Leather mit Wasser und male mit einem 00-Pinsel zufällige Dreiecksmuster. Mische dann etwas Vallejo White mit dem Snakebite Leather und füge vorsichtig Highlights hinzu (scharfe Oberkanten und Details).

Gelbe Highlights (BM-10, GR-8)
Male mit GW Golden Yellow die gelben Warnstreifen auf. Du kannst Highlights hinzufügen, indem du ein wenig Weiß beimischst und einen 00-Pinsel benutzen.

Metallakzente (BM-11, GR-8)
Bemalen Sie alle Bereiche, die metallisch aussehen sollen, mit GW Boltgun Metal und einem 00-Pinsel.

Schwarzer Wash (BM-12, GR-9)
Jetzt ist der Zeitpunkt für einen gezielten schwarzen Wash gekommen, was auch Schattieren genannt wird. Die verbreitetste Methode besteht darin, schwarze Farbe mit Wasser zu verdünnen und nur auf tief eingeprägte Details oder Gelenke aufzutragen, um Schatten zu erzeugen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, schwarzer Farbe Glaze Medium oder Bodenversiegelung beizumischen. Ich habe für diese Figur eine Mischung als Terpentin und schwarzer Ölfarbe benutzt. Falls du das genauso machen wilst, dann sei vorsichtig! Die Mixtur riecht nicht nur streng, sie ist brennbar und giftig. Treffe entsprechende Vorsichtsmaßnahmen! Ich bevorzuge diesen Typ Wash trotzdem, weil er auf einer Acrylgrundlage sehr gut funktioniert. Ziehe Schatten und Fugen mit einem 5/0- oder 000-Pinsel. Die Mischung ist sehr flüssig, also passe auf und nimm nicht zu viel auf einmal.

Abschließende Details (BM-13, GR-10 Final)
Nun erhält die Miniatur noch die letzten Details: Das schwarze Schachbrettmuster auf den Beinen, die schwarzen Streifen auf den Warnblenden, das schwarze Kanzeldach und die Zahlen, jeweils mit dem passenden Pinsel. Das Aufmalen des Schachbrettmusters ist einfacher, wenn man es vorher mit einem sehr spitzen Druckbleistift vorzeichnet. Oder verwende für das Schachbrettmuster, die Zahlen und die Insignien Abziehbilder von Fighting Pirannha Graphics. Die Insignien, Zahlen und Schachbrettmuster der Miniatur auf den Photos sind handgemalt.

BattleMaster-1

BattleMaster-5

BattleMaster-9

BattleMaster-2

BattleMaster-6

BattleMaster-10

BattleMaster-3

BattleMaster-7

BattleMaster-11

BattleMaster-4

BattleMaster-8

BattleMaster-12

Bodenplatte gestalten (BM Final, GR-10 Final)
Die Bodenplatte habe ich wie folgt gestylt. Erst habe ich die Seiten schwarz angemalt, dann die Oberseite mit Bestial Brown. Nachdem die Farbe getrocknet war, habe ich die Oberseite noch einmal mit einer Mischung aus Weißleim und Wasser bestrichen. Während der Leim noch feucht war, habe ich ein paar kleine Steinchen platziert und mit Steinkörnern umgeben. Danach habe ich Sand auf die Fläche gestreut und sie umgedreht, um den Überschuss abzuschütteln. Das Ergebnis sieht realistisch aus und braucht keine Farbe. Nachdem der Leim trocken war, habe ich vorsichtig eine weitere Leimschicht an den Stellen aufgetragen, an denen ich Grün haben wollte, und Modellmoos darüber gestreut.

Gefechtsrüstung-1

Gefechtsrüstung-4

Gefechtsrüstung-7

Gefechtsrüstung-2

Gefechtsrüstung-5

Gefechtsrüstung-8

Gefechtsrüstung-3

Gefechtsrüstung-6

Gefechtsrüstung-9

BattleMaster-13

BattleMaster-14 Final

Gefechtsrüstung-10 Final

Harasser-1

Harasser-4

Harasser-7

Harasser-2

Harasser-5

Harasser-8

Harasser-3

Harasser--6

Harasser-9 Final

DER HARASSER

Die Bemalung des Harasser ist einfach und unkompliziert. Sie setzt eine ruhige Hand und eine gute Beherrschung des Pinsels voraus, ist aber schneller. Meiner Ansicht nach ist es auch die beste Methode, um Franz Vohwinkels Stil auf Miniaturen zu übertragen. Außerdem ist es eine effiziente Art, mehrere Figuren gleichzeitig zu bemalen.

Miniatur säubern und zusammenbauen (H-1)

Säubere die Miniatur und baue sie zusammen.

Grundieren (H-2)

Grundiere die Miniatur ähnlich wie den *BattleMaster*. Ich habe graue Krylon-Grundierung benutzt.

Schwarzzeichnen (H-3)

Mische schwarze Farbe mit Glaze Medium oder Bodenversiegelung. Zeichne den ganzen Panzer vorsichtig schwarz.

Flächen blau malen (H-4, H-5)

Bemale mit einem dünnen Pinsel (0 oder 00) die Flächen mit GW Enchanted Blue, aber nicht bis zum Rand. Es geht darum, den Effekt abblätternder Farbe zu erzeugen, also lasse ruhig winzige Teilflächen unbemalt. Später sieht das dann nach Kratzern aus.

Flächenränder grau malen (H-6)

Die verbliebenen grauen Flächen werden jetzt mit GW Chainmail an den Flächenkanten und da, wo sich Licht sammeln würde, aufgehellt. Es ist nicht nötig, dass diese dünnen Linien gleichmäßig werden. Sie sehen sogar besser aus, wenn ihre Dicke variiert und sie ab und zu Lücken haben.

Weitere graue Highlights (H-7)

Akzentuiere jetzt bestimmte Stellen in Hellgrau. GW Codex Gray ist dafür gut geeignet. Mische etwas Weiß bei und setze Highlights.

Hellblaue Highlights (H-8)

Mische auf der Palette etwas Weiß und Glaze Medium unter das Enchanted Blue. Zeichne um die blauen Flächen dünne Umrisse. Wenn die Farbe dünn genug ist, um transparent zu sein, ergibt das einen subtilen Glanzlichteffekt. Für zusätzlichen Kontrast können Sie noch weitere Highlights setzen. Ich habe bei diesem Harasser darauf verzichtet.

Warnstreifen hinzufügen und auf Bodenplatte montieren (H-9 Final)

Füge mit Farbe oder Abziehbildern gelb-schwarze Warnstreifen und weiße Zahlen hinzu. Male die Windschutzscheibe schwarz. Befestige die Miniatur mit Sekundenkleber auf dem Schweberständer. Jetzt noch matt lackieren, und du bist fertig.

Infanterie-1

Infanterie-4

Infanterie-7

Infanterie-2

Infanterie-5

Infanterie-8

Infanterie-3

Infanterie-6

Infanterie-9 Final

DIE INFANTERIE

Konventionelle Infanterie besteht aus winzigen Figuren, aber auch die kann man bemalen. Ich empfehle eine Lesebrille oder Standlupe.

Miniaturen säubern (I-1)

Säubere die Figuren und zerteile die Standplatte zwischen den einzelnen Miniaturen. Ich habe sie danach mit ein bisschen Sekundenkleber an einen Speiseeisstiel geklebt. Das macht es viel einfacher, mehrere gleichzeitig zu bemalen.

Grundieren (I-2)

Grundiere die Miniaturen mit GW-Chaos-Black-Sprühfarbe. Ich habe die Dose erst unter heißem Wasser angewärmt und dann genau wie den *BattleMaster* von hinten und aufgestellt bemalt.

Gliedmaßen bemalen (I-3, I-4)

Male mit einem 000- oder 5/0-Pinsel die Arme und Beine in GW Snakebite Leather. Achten Sie darauf, ein paar schwarze Schatten als Schattierung zu lassen. Ich habe nach dem Bemalen aller Figuren ein wenig Weiß beigemischt und Glanzlichter auf Arme und Beine gesetzt. Bei so winzigen Figuren ist das aber nicht notwendig.

Körper bemalen (I-5)

Der Körperpanzer bzw. Torso der Figuren bekommt einen Anstrich mit GW Vermin Fur. Auch hier kannst du ein wenig Weiß in das Braun mischen und Highlights setzen, wenn du willst.

Haut und Glanzlichter (I-6)

Benutze GW Dwarf Flesh für die Hautpartien. Optional noch Highlights.

Waffen und Metall (I-7)

Bemale die Waffen mit GW Boltgun Metal.

Glanzlichter und Bodenplatte (I-8)

Bemale die Standplatten mit GW Bestial Brown. Mische GW Shadow Gray etwas Weiß unter und setze Highlights auf die Helme. Die sechseckige Bodenplatte wird schwarz.

Auf Bodenplatte setzen und Bodenplatte stylen (I-9 Final)

Trenne die fertig bemalten Figuren vorsichtig vom Holzstiel und kleben Sie sie auf die Bodenplatte. Nachdem alle Figuren aufgeklebt sind, werden die Lücken mit Sekundenkleber aufgefüllt. Nachdem der Kleber getrocknet ist, male den „Boden" braun. Gestalte die Platte wie beim *BattleMaster* mit Sand und Modellmoos.

Jetzt male von Hand die Einheitsabzeichen auf … War nur ein Witz. Du bist fertig.

RATSCHLÄGE

Jetzt noch ein paar allgemeine Ratschläge zu den Werkzeuge und ihrer Behandlung, und ein paar Erläuterungen zu Grundtechniken, die dir hoffentlich nützlich sind.

FARBEN UND PINSEL

Das wichtigste Werkzeug und Material zum Bemalen Ihrer Miniaturen sind Farben und Pinsel, deshalb lohnt es sich, etwas näher auf sie einzugehen.

Es gibt zwar noch andere Farbsorten, aber die meisten Modellbemaler bevorzugen Acrylfarben. Sie trocknen viel schneller als die meisten anderen Farben und liefern besonders „saubere" Farben. Und da es Wasserfarben sind, kannst du die Pinsel mit Wasser säubern und die Farbe mit Wasser verdünnen. Einmal getrocknet sind Acrylfarben wasserfest, und auch die Pinsel halten länger. Acryl Glaze Medium kann verhindern, dass die Farbe zu schnell trocknet und eignet sich ausgezeichnet zum Mischen eines Wash. Bodenversiegelung funktioniert auch, um einen Wash zu mischen, lässt ihn aber glänzen.

Acrylfarben werden von vielen Herstellern in einer Vielzahl von Farben angeboten. Ich habe für die Beispiele in dieser Anleitung Farben drei verschiedener Anbieter benutzt, die ich im Folgenden vorstelle. Sie können natürlich auch jede andere Acrylfarbe benutzen. Suchen Sie sich die aus, mit denen Sie am Besten arbeiten können.

- Vallejo stellt zwei Farbtypen her, Model Color und Game Color. Model Color deckt besser, und die Farben haben ein militärischeres Aussehen. Game Color strahlt und eignet sich ausgezeichnet für Übergänge. Dieser Hersteller bietet auch zusätzliche Materialien wie Glaze Medium, Trockenverzögerer (Slow Dry) und weitere Zusätze für Acrylfarben an.
- Die Farben von Games Workshop sind kräftig, trocknen aber schnell aus. Die Tuschen sind großartig, können aber Flecken hinterlassen, deshalb sollte man sie verdünnen. Sie lassen sich gut mit den meisten anderen Farben mischen.
- Iron Wind Metals stellt großartige Farben fürs Trockenbürsten her. IWM Ivory ist eine der nützlichsten Farben, die ich kenne, und meine bevorzugte Farbe für trockenbemalte Verwitterungseffekte.

Pinsel sind wahrscheinlich das teuerste Werkzeug, das du brauchst, also pflege sie. Wasche sie in warmer Seifenlauge aus oder benutze Pinselseife, bevor du die Farbe wechselst, und lasse sie nicht im Wasser stehen, sonst verformen sich die Haare. Je öfter ein Pinsel benutzt wird, desto besser wird er. Mit einem gut gepflegten Größe-0-Pinsel kann man eine sehr dünne Linie ziehen.

Die meisten Pinsel, die ich für die Beispiele benutzt habe, waren Windsor and Newton Series 7. Aber andere Pinsel funktionieren sicher ebenso gut. Genau wie bei den Farben hat jeder Maler seine bevorzugte Marke. Lagere Pinsel mit den Haaren nach oben.

DAS MESSER – SICHERHEITSTIPPS

Hobbymesser sind sehr scharf, und wenn man nicht aufpasst, kann man sich üble Verletzungen einhandeln. Um Unfälle zu vermeiden, solltest du die folgenden Hinweise befolgen. Falls du noch nie zuvor ein Hobbymesser benutzt hast, dann lass dir dabei helfen.

- **Schneide IMMER vom Körper WEG!** Es mag leichter vorkommen, das Messer zurück zum Daumen zu ziehen, aber früher oder später wirst du ausrutschen und dich schneiden.
- **Wenn du das Hobbymesser nicht benutzt, ziehe die Klinge ein und lege das Messer weg.** Lass die Klinge nicht ausgefahren und lass das Messer nicht auf der Arbeitsfläche. Man denkt schnell nicht mehr daran, und nur allzu leicht stützt man sich mit der Hand darauf oder fegt es vom Tisch.
- **Vermeide Kraftanstrengungen beim Arbeiten mit einem Hobbymesser.** Lass dir Zeit und schneide Gussreste nach und nach weg. Wenn du versuchst, zu große Stücke abzuschneiden, erhöht sich die Gefahr, dass du abrutschst und dich verletzt, die Klinge zerbricht und die Miniatur beschädigst.

SPRÜHGRUNDIERUNG

Grundierung ist in der Regel für den Pinsel oder als Sprühfarbe erhältlich. Sprühfarbe liefert dünnere und gleichmäßigere Farbschichten. Ein paar Tipps:

- **Benutze Sprühfarbe nur in gut gelüfteten Bereichen.** Farbdämpfe können ernste Gesundheitsschäden verursachen, deshalb sollte man Sprühfarbe möglichst im Freien verwenden. Manche Miniaturenbemaler arbeiten in der Garage oder einem Schuppen. Wenn du in einem Raum sprühst, öffne vorher Fenster und Türen.
- **Benutze einen Sprühkasten.** Ein Sprühkasten verhindert, dass du Farbe auf Teile sprühst, die du gar nicht bemalen wolltest. Es ist kinderleicht, aus einem Karton einen Sprühkasten zu basteln. Schneide einfach die Klappen an der Oberseite ab und lege den Karton auf die Seite. Stelle die Miniaturen, die du bemalen willst, in den Karton. So bleibt alle Farbe, die nicht die Figur trifft, im Kasten.
- **Bevor du Sprühfarbe benutzt, frage deine Eltern, deine Partnerin oder wer immer sonst zu sagen hat.** Du ersparst dir eine Menge Ärger, wenn du dich vorher vergewisserst, dass es an dem Ort, an dem du sprühen willst, in Ordnung geht.
- **Lese und beachte die Anleitung auf der Sprühdose.** Falls du etwas davon nicht verstehst, frage jemanden. Wenn alle Vorbereitungen abgeschlossen wurden, sprühe mit leichten, flüssigen Bewegungen aus etwa 25 bis 30 Zentimeter Entfernung. Ersäufe die Figur nicht in einem kräftigen Farbstoß. Wenn die erste Schicht trocken ist, drehe die Miniatur um und grundiere die andere Seite. Kleine Stellen, die du nicht erwischt hast, können später mit Pinselgrundierung ausgebessert werden.

GRUNDLEGENDE TECHNIKEN

Ich möchte ein paar Bemalungstechniken und Begriffe erläutern. Die meisten davon habe ich bei den Beispielen in dieser Anleitung benutzt.

Wash

Ein Wash ist eine dünne Farbschicht, die in aller Regel auf eine andere, bereits trockene Farbe aufgetragen wird. Der Wash ist durchscheinend, so dass die darunter liegende Farbe noch zu erkennen ist. Ein roter Wash auf schwarzer Farbe zum Beispiel produziert eine dunkelrote Tönung. Die schwarze Grundfarbe sorgt für die Dunkelheit, und der Wash für die Tönung. Man kann auch einen dunklen Wash auf eine hellere Farbe auftragen. In diesem Fall dringt die dünnere Washfarbe in die tieferen Details der bemalten Miniatur ein und betont die Oberflächenstruktur.

Die einfachste Art, einen Wash herzustellen, besteht darin, Farbe mit Wasser zu verdünnen. Wie viel von der Grundfarbe durchscheint, hängt davon ab wie dünn der Wash ist. Außerdem beeinflusst die Dicke des Wash, wie leicht er fließt.

Um einen dunklen Wash aufzutragen, mische zuerst auf der Palette ein wenig Schwarz unter die Grundfarbe. Dann gib Wasser hinzu, bis die Farbe durchscheinend wird. Jetzt hast du die Wahl: Willst du einen Flächenwash auftragen oder einen Detailwash. Ein Flächenwash wird die Grundfarbe verdunkeln und ist eine gute Wahl bevor sie Teilflächen umreißen oder trockenbürsten. Für einen Detailwash brauchst du einen spitzen Pinsel wie einen 0 oder 0/5, mit dem Sie den Wash in die Fugenlinien, Vertiefungen und Details malen. Ein Detailwash funktioniert am Besten nach dem Trockenbürsten, kann aber auch davor aufgetragen werden. Eine andere Verwendung für einen

Detailwash besteht darin, trockenbemalte Bereiche zu „säubern". Benutze dazu einen mit der Grundfarbe identischen Wash.

Probiere unterschiedlich dünne Washes aus und beobachte die Wirkung auf das Ergebnis.

Trockenbürsten

Trockenbürsten oder Dry Brushing erlaubt es dir, einen schon bemalten Teil mit kleinen zusätzlichen Farbtupfern zu versehen, in der Regel Highlights. Diese Methode dient dazu, Farbe statt in die Vertiefungen auf die erhöhten Teile der Figur aufzutragen. Trockenbürsten kann einen Pinsel ziemlich abnutzen, also benutze einen groben Pinsel (in meinem Beispiel den 2) oder einen alten/billigen Pinsel. Viele Miniaturenbemaler haben bestimmte Pinsel, die sie nur zum Trockenbürsten benutzen. Größe 8 ist Beispiel für einen reinen Trockenbürstpinsel.

Mische zuerst auf der Palette ein wenig Weiß in die Grundfarbe, um trockengebürstete Highlights anzubringen. Benutze zum Mischen immer einen anderen Pinsel, um den Trockenpinsel trocken zu halten. Wenn die Farbe die richtige Dicke hat, tauchen Sie den Trockenbüstpinsel ein. Dabei möchtest du nur ein bisschen Farbe an der Pinselspitze aufnehmen.

Wische die überschüssige Farbe auf einem Küchentuch oder einem Stück Papier ab, bis kaum noch Farbe daran hängen bleibt. Jetzt ziehe den Pinsel mit schrägem Strich über die Figur, um die erhöhten Stellen zu packen. Falls die hellere Farbe nicht an den Details hängen bleibt, nimm neue Farbe auf. Nachdem du auf diese Weise die ganze Figur mit Highlights versehen hast, kannst du ein wenig mehr Weiß für eine zweite Schicht untermischen, die mit leichterem Strich aufgetragen wird. Die Technik ist schnell erlernt, aber schwer zu meistern. Üben sie, bis du mit dem Ergebnis zufrieden bist.

Experimentiere mit mehr oder weniger Farbe am Pinsel und mehr oder weniger Druck beim Auftragen. Du wirst schnell herausfinden, was gut aussieht, und was nicht.

Flächenmalen und Verläufe

Flächenmalen und Verläufe sind fortgeschrittene Techniken, um die räumlichen Details einer Mech- oder Fahrzeugminiatur zu betonen. In den Beispielen habe ich Flächenmalen für die Mittelfarbtöne benutzt.

Wenn du einen Bereich einer Figur flächen- oder verlaufbemalen wollen, bemale zuerst den kompletten Bereich mit einem dunkleren Farbton der Grundfarbe. Ein Flächenwash reicht dafür. Wenn die Farbe oder der Wash trocken ist, bemale die Fläche mit der Grundfarbe. Benutze einen Pinsel Größe 0, um eine saubere, gleichmäßige Farbschicht zu erhalten. Wenn du unabsichtlich über die Grenze der Fläche malst, wische sie ab und versuche es noch mal. Säubere den Pinsel nach dem Auftragen der Grundfarbe.

Möchtest du einen Verlauf erzeugen, kannst du auf die Grundfarbe malen, bevor sie trocknet. Ziehe die Ränder der Flächen mit einem helleren Ton der Grundfarbe nach und vermische die Ränder zwischen Grundfarbe und Glanzlichtfarbe, bis keine Kante mehr zu erkennen ist.

Säuber anschließend den Pinsel. Wenn du willst, kannst du danach etwas mehr Weiß untermischen, um einen noch etwas helleren Farbton zu erhalten und damit als dritte Farbschicht eine zweite Glanzlichtbahn entlang der Flächenkanten ziehen. Du kannst dann ein helleres Farbband zwischen der Flächenfarbe und der Glanzlichtkante lassen oder für einen Verlauf die Grenzen zwischen der zweiten und dritten Farbschicht verwischen.

Flächenbemalung und Verläufe können schwierig werden, deshalb empfiehlt es sich, die Technik erst einmal auf älteren Miniaturen zu üben, bevor du dich damit an deine Lieblingsstücke wagst. Zusätzlich zur Veränderung des Farbtons zwischen den Schichten kannst du auch die Dicke der Farbe variieren, indem du sie verdünnst.

VL-2T Vulcan *und QKD-4G* Quickdraw, *Brigada Castilla, Nueva Castilla.*

Schwarzzeichnen

Schwarzzeichnen oder Blacklining erfordert eine ruhige Hand und gute Pinselbeherrschung, deshalb ist es möglicherweise besser, damit zu warten, bis du etwas Erfahrung im Bemalen gesammelt hast. Bei dieser Technik ziehst du dünne Linien zwischen den verschiedenen Teilen einer Miniatur, um sie von einander abzusetzen. Häufig ist das einer der letzten Arbeitsschritte beim Bemalen einer Figur. Viele Miniaturenbemaler verwenden dafür schwarze Farbe, daher der Name, aber Sie können auch dunkles Grau oder Braun nehmen.

Der wichtigste Faktor beim Schwarzzeichnen ist die Konsistenz der Farbe. Sie sollte generell etwas verdünnt werden, damit sie leicht fließt und als dünner Strich aufgetragen werden kann. Ist die Farbe jedoch zu dünn, verläuft sie, und das macht es schwierig, genaue Linien zu ziehen. Acryltusche und sehr feine Faserstifte eignen sich auch zum Schwarzzeichnen. Tusche gibt es in Hobbyläden. Die meisten haben mehrere Tuschen zur Auswahl. Läden für Künstlerbedarf haben auch Malertusche. Es empfiehlt sich, diese vor der Verwendung auf einer Miniatur zu verdünnen. Sehr feine .005-Faserstifte gibt es in Läden für Künstlerbedarf und im Schreibwarenhandel in verschieden Farben.

Details

Details sind die besonders kleinen Einzelheiten einer Figur wie das Cockpit, die Waffenmündungen und Sprungdüsenauslassöffnungen. Dazu gehören auch „Extras", die auf der unbemalten Figur nicht vorhanden sind wie Einheitsmarkierungen, Rangabzeichen und Abschussmarkierungen.

Üblicherweise werden diese Details erst angebracht, nachdem die Figur ansonsten fertig bemalt ist. Das Freihandmalen von Details verlangt eine ruhige Hand und gute Beherrschung des Pinsels, und für Anfänger empfiehlt es sich, sich auf das Nötigste zu beschränken. Details lassen sich auch einfacher mit Hilfe im Handel erhältlicher Abziehbilder anbringen. Lizenzierte **BattleTech**-Abziehbilder sind online bei http://fightingpirannhagraphics.com/ erhältlich.

SDR-0K Venom *eines unidentifizierten Söldners.*

ZUM ABSCHLUSS

Falls du nicht vorhast, deine bemalte Miniatur in eine Glasvitrine zu stellen, solltest du die Figur besser mit einer Schicht Klarlack versiegeln. Der Lack verbessert das Aussehen der Miniatur und beschützt die Farbe. Wenn du unlackierte Miniaturen im Spiel benutzt, wird die Farbe früher oder später abblättern.

Schutzlack findest du in deinem örtlichen Hobbyladen pinselfertig oder in Sprühdosen. Falls du Sprühlack verwenden willst, achte darauf, ihn nur in gut belüfteten Bereichen einzusetzen. Um das beste Ergebnis sicherzustellen, solltest du dem Verkäufer sagen, welche Art von Farbe du versiegeln willst (im Fall meiner Beispiele Acrylfarbe), und frage ihn, welchen Lack er dafür empfiehlt. Acrylstreichlacke sind die sicherste Lösung und leicht erhältlich.

FEHLER

Selbst den besten Miniaturenbemalern der Welt geht ab und zu etwas daneben, und wenn man erst anfängt, sind Fehler ganz normal. Lasse dich davon nicht abschrecken. Aus Fehlern lernt man, und manchmal stellt sich heraus, dass ein Fehler besser aussieht, als das, was du eigentlich geplant hattest, oder er bringt dich auf eine Idee, die dir ansonsten nicht gekommen wäre!

Vergissen auch nicht, dass man die meisten Fehler einfach übermalen kann. Die meisten deiner Fehler werden wohl damit zu tun haben, dass Farbe auf einen Teil der Miniatur gelangt ist, wo sie unerwünscht ist. Helle Farbtupfer auf einem dunklen Bereich kannst du reparieren, indem du sie mit dunklerer Farbe übermalst. Dunklere Farbtupfer auf einem hellen Bereich müssen möglicherweise erst mit Weiß abgedeckt werdem, bevor du den Bereich wieder in der ursprünglichen hellen Farbe anmalst.

Die meisten Fehler begeht man, wenn man müde ist. Das ist ein Zeichen, dass man aufhören und am nächsten Tag oder am Abend weitermachen sollte. Sonst machst du wahrscheinlich nur noch mehr Fehler und ärgerst dich. Und das willst du doch nicht. Miniaturen zu bemalen soll Spaß machen. Lass dir von der Herausforderung nicht den Spaß verderben.

EINE LETZTE ANMERKUNG

Ich hoffe, dieser Abschnitt hat dir genug Informationen geliefert, um ein paar coole Figuren zu bemalen. Aber du brauchst dich nicht nur darauf zu beschränken. Frage andere, wie sie ihre Miniaturen bemalen. Frage in deinem Spieleladen. Die meisten Spieler reden gerne über ihr Hobby. **BattleTech**-Onlineforen sind voller Tipps für und Debatten über das Bemalen von Miniaturen, und auch dort werden die meisten dir gerne helfen.

Je länger du Miniaturen bemalst, desto besser wirst du darin werden. Wahrscheinlich wirst du neue Techniken und Fähigkeiten erwerben, und bevor du dich versiehst, bitten andere dich um Rat. Habe vor allem Geduld. Du fängst vielleicht nicht als großer Künstler an, aber solange du nicht aufgibst, kannst du nur besser werden.

Einzelstücke

von Ray Arrastia

Unter Modellsatzbastlern ist die Praxis verbreitet, mit Hilfe veränderter und zusätzlicher Teile, häufig aus anderen Bausätzen, ein Modelleinzelstück zu basteln, das nur noch wenig mit dem Original zu tun hat. Diese im Englischen „Kitbashing" genannte Praxis gibt es auch bei Spielminiaturen, und insbesondere bei **BattleTech** ist sie unumgänglich, um Modelle von Mech- und Fahrzeugvarianten herzustellen, die nicht kommerziell angeboten werden, von Eigenentwürfen ganz zu schweigen. Im Folgenden werden wir auf ein paar Projekte näher eingehen, um die dabei eingesetzten Verfahren vorzustellen.

KONZEPT UND PLANUNG

Bevor man sich das Werkzeug schnappt und die ersten Miniaturen zerlegt, braucht man ein Konzept. Entscheide, auf welches Ergebnis du hinarbeitest, womit du anfangen und was du an Bauteilen, Werkzeug und Techniken dafür benötigst. Im Folgenden stellen wir ein paar Projekte vor, die wir im weiteren Verlauf verfolgen wolle. Weitere Details und Techniken folgen später.

Leichter Lastwagen

Als ich dieses Fahrzeug als *Škoda/Iveco Burro Truc*k im *Technical Readout: Vehicle Annex* sah, fiel mir sofort die Ähnlichkeit mit dem *Fahrbaren HQ* (IWM-Modell 20-743) auf. Der leichte Lastwagen sieht aus wie eine Mischung aus einem *Fahrbaren HQ* und dem verbreiteteren Befehlsfahrzeug, und als verfügbares Modell ist das Fahrbare HQ die ideale Ausgangsbasis für den Umbau. Dazu muss die Zugmaschine des Fahrbaren HQ auf drei Achsen verkürzt werden. Außerdem müssen die Seitendetails verändert und ein paar kleinere Details hinzugefügt werden.

Fertiger leichter Lastwagen.

Beim Umbau zu leichtem Lastwagen und Kipplaster benutzte Teile des Fahrbaren HQ.

Landzug-Transporter

Dieser Umbau basiert lose auf dem *Prairie Schooner Land Train* aus dem *Technical Readout: Vehicle Annex*. Das kompakte Design des *Swift-Wind-Scoutwagens* (IWM Modell 20-306) eignet sich als Grundlage für die dreiachsigen Module. Für die drei Anhängermodule wird die Fahrerkabine entfernt und ihre Achse nach hinten versetzt. Als Zugmodul fungiert ebenfalls ein *Swift Wind* mit einer kleinen Modifikation: einer weiteren, vierten Achse hinter dem Fahrerhaus.

Fertiger Landzug-Transporter.

Zum Bau des Landzug-Transporters benutzter Swift-Wind-Scoutwagen.

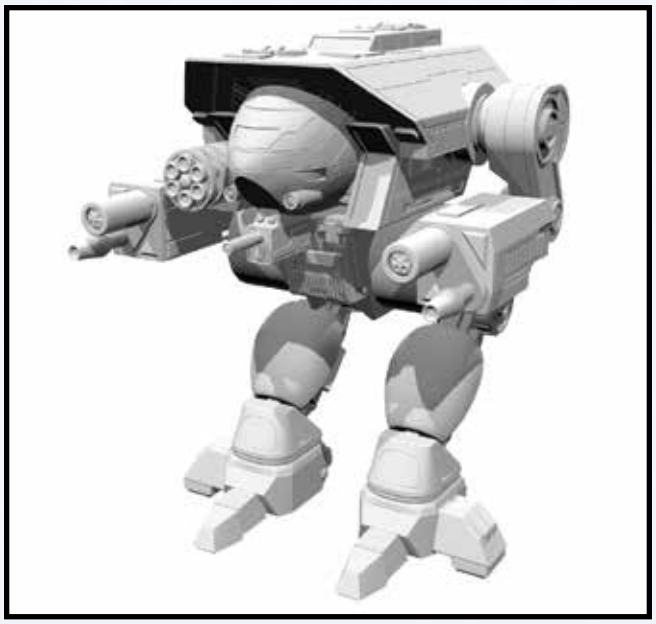
Kipplaster

Der auf dem *Bulldog/Pit Bull Medium Truck* im *Technical Readout: Vehicle Annex* basierende Kipplaster beruht ebenfalls auf dem vielseitig verwendbaren Fahrbaren HQ. Wie beim leichten Lastwagen muss der Anhänger entfernt werden, um das HQ auf drei Achsen zu verkürzen. Die Seiten der Lastkippe werden aus abgetrennten Chassisteilen geformt und ein wenig zusätzliche Modellierarbeit ist nötig.

Fertiger Kipplaster.

Daishi (Dire Wolf) Widowmaker

Alle OmniMechs haben verschiedene Konfigurationen, und der Widowmaker gehört zu den selteneren. Ein Widowmaker-Umbau ist vielleicht eine Herausforderung, aber der modulare Aufbau der OmniMech-Bewaffnung und -Konstruktion macht die Projektplanung und die Beschaffung der nötigen Bauteile relativ einfach. Die Armwaffen müssen ausgetauscht werden, der obere linke Torso aufgefüllt, um den Schlitz der nicht benötigten KSR-Lafette zu verstecken, der rechte Torso aufgefüllt und mit einer AK/20 versehen. Zusätzlich mittelschwere Laser links und rechts der Pilotenkanzel und ein leichter Laser unterhalb.



CAD -Modell des Daishi Widowmaker.

Fertig zusammengebauter und bemalter Daishi Widowmaker.

WERKZEUG UND MATERIAL

Auch beim Modellumbau gilt „das richtige Werkzeug für die zu erledigende Arbeit". Für kleinere Arbeiten kommt man fast ohne Werkzeug aus, aber wenn man viele Modelle umbauen oder knifflige Arbeiten in Angriff nehmen will, empfiehlt es sich, die Auswahl der verfügbaren Gerätschaften zu vergrößern. Achten Sie dabei aber immer auf die nötigen Sicherheitsvorkehrungen.

Messer und Sägen

Ein Hobbymesser mit austauschbaren Klingen ist ein perfektes Umbauwerkzeug. Ganz abgesehen von kleineren Schneidearbeiten eignen sich manche Klingen zum Sägen, und ein paar sind sogar nützlich zum Modellieren kleiner Details. Hobbymesser sind äußerst scharf. Schneide immer vom Körper weg und mit Vorsicht und Überlegung. Manche Bastelsägen sind gut geeignet zum Schneiden von Kunstharz und Balsaholz, und Handmetallsägen gestatten sehr feine Schnitte. Ein Seitenschneider ist nützlich für das saubere Abtrennen der Modellteile vom Gusszapfen und das Durchtrennen unerwünschter Materialteile.

Feilen und Sandpapier

Benutze für Metall und schwer zugängliche Stellen dünne Metall- und Nadelfeilen. Sandpapier eignet sich besser für größere Oberflächen und nichtmetallische Teile. Benutze feinkörniges Sandpapier für glatte Oberflächen und zum Entfernen von Spuren groberer Feilen- oder Schmirgelarbeiten. Bei größeren Feil- oder Schmirgelarbeiten solltest du eine Atemmaske anziehen.

Feilkolben und Multifunktionsgerät

Der Feilkolben, ein traditionelles Werkzeug zum Bohren in Plastik- und Metallminiaturen, ist im Grunde eine Halterung für einen kleinen Bohrereinsatz, und wird benutzt wie ein Schraubendreher. Der Druck der Hand zwingt den Bohrer tiefer ins Material. Für intensivere Arbeit und um dem Hand-

Schneidewerkzeug

Feilen

Feilkolben und Multifunktionsgerät.

Green Stuff und Brown Stuff.

Schraubstock

gelenk ein wenig Pause zu gönnen, kann auch eine Kleinbohrmaschine oder ein Multifunktionsgerät von Nutzen sein.

Ein Dremel-Multifunktionsgerät kann für Umbaubastler seinen Preis in Gold wert sein. Es kann praktisch alle oben erwähnten anderen Werkzeuge ersetzen und eine Menge Zeit und Anstrengung ersparen. Allerdings grenzt der Einsatz eines Dremel für einfache und kleinere Arbeiten an Overkill und wenn etwas schiefgeht, kannst du damit deine Arbeit ruinieren. Überlege dir, welches Werkzeug du einsetzt. Davon abgesehen ist ein Multifunktionsgerät ein Motorwerkzeug. Benutze bei seinem Einsatz immer entsprechende Schutzkleidung wie eine Schutzbrille und Maske, und spanne das Werkstück in einen Schraubstock.

Klebstoffe und Lückenfüller

Leim und Kleber dienen dazu, Bauteile zu verbinden und Lücken aufzufüllen. Beim Umbau von **BattleTech**-Miniaturen brauchen Sie sich keine große Auswahl an Klebern. Das absolute Minimum für das Kleben von Metall auf Metall und Plastik auf Metall ist Cyanoacrylatkleber, besser bekannt als Sekundenkleber. Bei den seltenen Gelegenheiten, wenn du Plastik auf Plastik kleben musst, ist ein Hobbykleber besser geeignet. Beide Sorten Klebstoff sind schnelltrocknend. Für Sekundenkleber sind zusätzliche sogenannte „Kicker" erhältlich, die das Trocknen beschleunigen und die Verbindung verstärken. Zum Einfüllen von Lücken eignet sich Epoxydharz (Araldit, Uhu Plus u. ä.) besser als Sekundenkleber. Modellkleber ist dafür nicht zu empfehlen. Die meisten Hobbyläden führen auch Modellkitt, der speziell zum Schließen von Lücken geeignet ist.

Kneadatite® und Modellierwerkzeug

Manchmal ist beim Umbau das Modellieren neuer Teile erforderlich. Die meisten Miniaturenbastler benutzen dazu eine 2-Komponenten-Modelliermasse namens Kneadatite®, die in zwei Varianten angeboten wird, „Green Stuff" und „Brown Stuff" genannt, nach der Farbe des Endmaterials. Für **BattleTech**-Modelle ist Brown Stuff besser. Manche Bastler benutzen auch traditionelle Modelierknetmasse. Womit sie die Masse formen, liegt ganz bei Ihnen. Die Möglichkeiten sind schier endlos: Finger, Hobbymesser, Zahnstocher, Radiergummi, Schreibfedern, Nägel, Zahnarzthaken usw. Viele Berufsmodellbauer konstruieren eigene Werkzeuge für diesen Zweck. Sie werden im Laufe der Zeit durch Ausprobieren herausfinden, was Ihnen am Besten liegt.

Teile

Dieser Begriff fasst alles zusammen, was sie beim Modellumbau als Material verwenden, aber vor allem Teile anderer Miniaturen. Je mehr Modelle du umbaust, desto größer wird dein Vorrat an überschüssigen Teilen werden. Irgendwann hast du einen Vorrat, aus dem du dir häufig das Nötige für ein Projekt zusammensuchen kannst. Falls du ein ganz bestimmtes Teil nicht in deinem Vorrat finden, können Sie aber auch direkt bei Ral Partha Europe anrufen und es bestellen. Denke daran, die Produktnummer der Figur zu Hand zu haben, zu der es gehört, und formuliere die Bestellung so exakt wie möglich, um eine Enttäuschung zu vermeiden. Neben der Suche in deinem Teilevorrat kannst du auch neue Teile aus Modellplastik herstellen, das in den verschiedensten Größen, Dicken und Formen erhältlich ist. Für manche Projekte sind auch Nägel, Nadeln, Blumendraht und Unterlegscheiben in allen Größen von Nutzen.

Schraubstock

Ein mehr oder weniger großer Schraubstock ist für komplexe Umbauten unverzichtbar. Für alle Arbeiten, die kräftiges Schmirgeln, Feilen, Sägen oder Bohren erfordern, erweist sich ein Schraubstock als große Hilfe. Mit ihm hast du beide Hände frei und trotzdem wird die Figur sicher gehalten. Beim Einsatz eines Motorwerkzeugs ist ein Schraubstock aus Sicherheitsgründen in jedem Fall notwendig.

TECHNIKEN

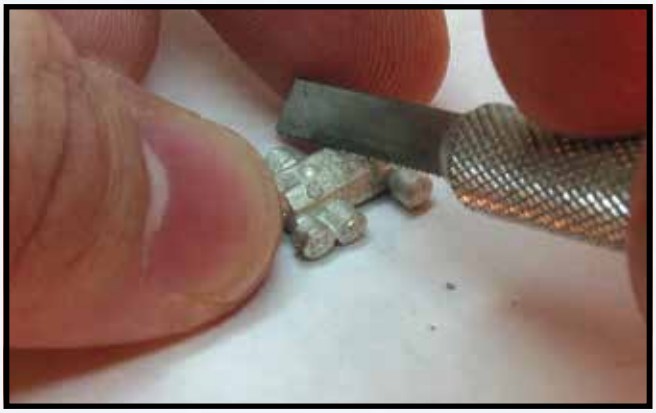
Nachdem wir uns mit dem benötigten Werkzeug vertraut gemacht haben, können wir uns nun den Tricks und Techniken des Miniaturenumbaus widmen. Viele dieser Techniken überlappen einander. Um das Nachschlagen zu vereinfachen, haben wir sie logisch aufgeteilt und mit Beispielen aus den vier Umbauprojekten illustriert, die wir zu Beginn vorgestellt haben.

Schneiden

Das Schneiden ist die grundlegendste Technik beim Miniaturenumbau, ob es darum geht, unerwünschte Teile zu entfernen oder benötigte Teile von einer anderen Miniatur zu lösen. Für die meisten Schneidearbeiten genügt ein Hobbymesser, aber für anstrengendere Aufgaben ist anderes Werkzeug besser. Für dünne und zerbrechliche Teile oder das Entfernen von Oberflächendetails genügt das Hobbymesser. Stütze die Figur auf der Arbeitsfläche ab und schneide immer vom Körper weg. Presse nicht zu stark, sonst läufst du Gefahr, das abgeschnittene Stück und möglicherweise auch noch ein Stück Klinge durch die Luft zu schleudern.

Bei unseren vier Umbauprojekten habe ich die normale Hobbymesserklinge nur benutzt, um Gussgrate und zur späteren Verwendung am *Daishi* die schweren Laser vom linken und rechten Arm eines *Vulture* (*Mad Dog*) abzuschneiden. Außerdem habe ich

Schneiden mi der Messerklinge.



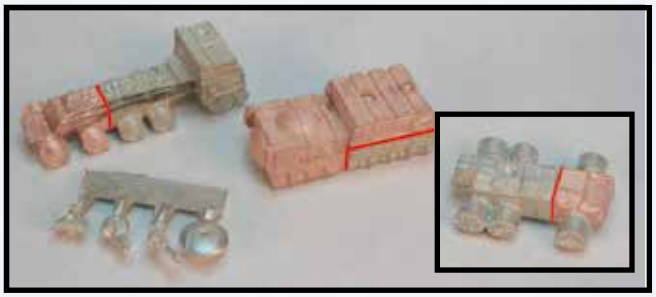
Schneiden mit der Sägeklinge.

damit die Ausbuchtungen unter dem Cockpit des *Daishi* abgekratzt, weil diese Stelle zum Ankleben des L-Lasergehäuses glatt sein muss.

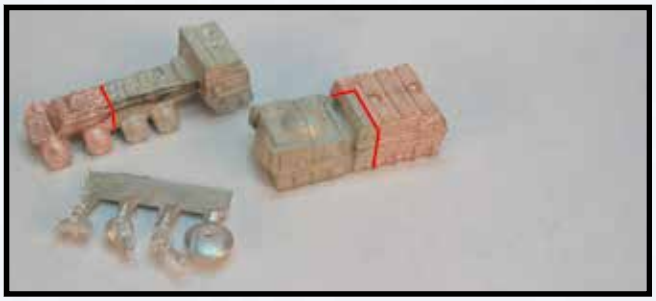
Bei etwas größeren Schnitten oder wenn mehr Kontrolle erforderlich ist, solltest du die Messerklinge des Hobbymesser gegen eine Sägeklinge austauschen. Es empfiehlt sich, die Miniatur dabei in einen Schraubstock zu klemmen, damit die Sägebewegung den Schnitt nicht verrutschen lässt. Du kannst die Klinge mit Wasser oder Vaseline schmieren, damit sie sich gleichmäßig vor und zurück bewegen lässt. Je nachdem, wie die Figur in den Schraubstock geklemmt ist, kann es nötig sein, sie umzudrehen, wenn sie die Mitte des Schnitts erreichen. Denke daran, dass die Sägeklinge einiges an Material in Höhe des Schnitts zerstört. Bei unseren Umbauprojekten habe ich die Sägeklinge an den Swift-Wind-Modellen eingesetzt, um die Räder vom Fahrerhaus und für die Anhänger das Fahrerhaus vom Rest des Wagens abzutrennen.

Für längere Schnitte oder dickere Teile eignet sich eine Säge. Das Verfahren ist dasselbe wie bei der Sägeklinge des Hobbymessers, aber das Sägeblatt richtet weniger Schaden an und lässt sich besser kontrollieren. Andererseits sind Sägeblätter sehr dünn und brechen unter zu viel Druck leicht durch. Zum Glück sind sie leicht zu ersetzen.

Für besonders dicke Teile kann ein Multifunktionswerkzeug nötig werden. Der Sägeaufsatz eines Multifunktionswerkzeugs oder Bohrgeräts richtet eine Menge Schaden an, deshalb solltest du nur dann dazu greifen, wenn dir der Schaden egal ist. Aber selbst dann solltest du sich vorsehen. Der Sägeaufsatz eignet sich auch dazu, größere Mengen unerwünschten Materials zu entfernen, aber das erfordert Geduld und Sorgfalt. Spanne die Figur beim Einsatz von Motorwerkzeug auf jeden Fall in den Schraubstock und trage eine Schutzbrille und Atemmaske. Selbst bei einer kurzen Bearbeitung mit einem Motorwerkzeug werden Zinnminiaturen sehr heiß, und müssen erst abkühlen, bevor du sie anfassen kannst.



Die rosafarbenen Bereiche wurden entfernt, um den Kipplaster und den Landzug zu bauen.



Die rosafarbenen Bereiche wurden entfernt, um den leichten Lastwagen zu bauen.

Bei unseren Umbauprojekten war das Dremel sehr nützlich bei der Entfernung der Waffenmodule des *Daishi* am „Handgelenk" und der Entfernung einer AK/20 vom linken Arm eines *Ryoken* (*Stormcrow*) [IWM-Modell 20-611]. Außerdem habe ich am rechten Torso des *Daishi* reichlich überflüssiges Metall entfernt, um für später eine glatte senkrechte Fläche zu haben. Das Dremel war auch nötig, um die beiden HQ-Zugmaschinen zu verkürzen, eine für den leichten Lastwagen und die andere für den Kipplaster.

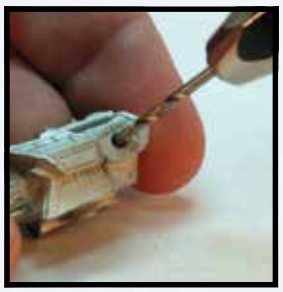
Mit einem Seitenschneider lässt sich eine Menge unerwünschtes Material schnell und einfach entfernen, aber der Seitenschneider quetscht das Metall und drückt es weg. Er eignet sich wirklich nur für grobe Arbeiten, wenn kein Multifunktionswerkzeug verfügbar ist.

Befestigen der Beine.

Teile befestigen

Vor dem endgültigen Befestigen neuer Teile solltest du alle Teile erst einmal zur Probe ansetzen. Merke dir, wie die Teile ineinander passen und achte darauf, dass sie nicht klemmen. Damit sie besser halten, empfiehlt es sich, die Klebeflächen aufzurauen, entweder mit grobem Sandpapier, oder indem die Flächen mit dem Hobbymesser mehrfach kreuzweise ritzen. Beide Methoden hinterlassen kleine Rillen und Unebenheiten, in denen sich der Klebstoff festsetzen kann.

Daishi-Arm mit Stift.



Aufbohren der Schulter für den Stift.

Halte dich an die Anleitung des benutzten Klebstoffs und warte die empfohlene Trockenzeit ab, bevor du die frisch geklebten Teile wieder anfasst. Wenn nötig oder erwünscht, kannst du den Trockenvorgang beschleunigen. Für Sekundenkleber sind sogenannte „Kicker" erhältlich, mit denen die Verbindung praktisch sofort hält. Green und Brown Stuff kanns du etwa eine halbe Stunde unter eine heiße Lampe stellen. Aber du solltest die Masse dabei im Auge behalten, denn wenn sie zu heiß wird, wirft sie Blasen! Du kannst die Klebestelle auch klammern oder in einem Schraubstock fixieren, während der Kleber trocknet. Falls die Klebestelle unter erschwerten Bedingungen trocknen muss (z. B. wenn Beine an Füße auf einer Bodenplatte kleben oder einen erhobenen Arm an den Torso), kannst du die Miniatur mit Modellkitt in der gewünschten Haltung fixieren.

Stiftbefestigung: Manchmal ist es hilfreich, wenn nicht sogar notwendig, eine Verbindung zu verstärken, indem man in beide Teile ein Loch bohrt und einen dünnen Metallstift einsetzt. Ich benutze dazu meistens Messingstifte, aber aufgebogene Büroklammern funktionieren ebenso gut und sind leichter verfügbar. Bringe vor dem Bohren einen kleinen Farbtupfer auf einem der zu verbindenden Stücke an und setze es vorsichtig an die Stelle, an der es befestigt werden soll. Danach hast du auch am anderen Teil einen Farbtupfer genau an der Stelle, an der du bohren musst, damit der Stift korrekt sitzt. In den meisten Fällen genügt zum Bohren ein Feilkolben, aber wenn es nötig ist, tiefer zu bohren, erleichtert ein Motorbohrer die Arbeit. Pass nur auf, dass du nicht bis auf die andere Seite des Teils bohrst! Sobald du die Löcher gebohrt hast, überprüfe, wie lang der Stift sein muss, und kneife die korrekte Länge ab. Dazu eignet sich ein Seitenschneider. Weiter geht es dann wie oben beschrieben. Bei unseren Beispielprojekten brauchten die meisten Gliedmaßen und Waffen des *Daishi* Stifte.

Lücken einfüllen: Ganz gleich, ob du Standardteile an deine Miniatur ansetzt oder Teile anderer Miniaturen, häufig bleiben kleine Lücken, die aufgefüllt werden müssen. Es gibt ausgezeichnete Produkte genau für diesen Zweck, aber es funktioniert auch mit dem, was wir ohnehin zur Hand haben. Sehr kleine oder dünne Lücken lassen sich mit Sekundenkleber füllen. Benutze einen Kicker, um Zeit zu sparen und herauszufinden, ob mehr Kleber benötigt wird. Manchmal sind die Lücken aber auch erheblich größer, länger oder tiefer, etwa wenn zwei Teile nicht exakt zusammenpassen oder „nicht länger benötigte" Waffen- oder Ausrüstungsöffnungen an der Figur abgedeckt werden müssen. In solchen Fällen eignet sich Brown Stuff dafür, die Lücke zu füllen. Kratze überschüssige Masse ab und glätte die Stelle mit einem feuchten Werkzeug oder Finger. Wenn nötig, kannst du sie mit einer Feile oder Sandpapier glätten, nachdem das Kneadatite® hart geworden ist.

Modellieren

Die meisten Umbauten sind recht einfach und erfordern wenig mehr, als einzelne Teile auszutauschen und die Lücken zu füllen. Andere Umbauten können große Lücken oder Absätze erzeugen, die falsch wirken, unschön aussehen oder nicht zum Konzept passen. In solchen Fällen kann es nötig werden, den betreffenden Bereich zu modellieren. Üblicherweise benutzt man dazu Green Stuff oder Brown Stuff. Green Stuff ist elastisch und dadurch besser für Naturmodelle geeignet, während Brown Stuff schöne scharfe Kanten bildet und sich nach dem Aushärten abschleifen lässt. Dadurch eignet sich Brown Stuff (oder eine Mischung aus Green und Brown Stuff) besser zum Modellieren von Maschinen.

Bei der Arbeit mit Brown Stuff solltest du Finger und Werkzeuge anfeuchten, damit sie nicht an der Masse kleben bleiben. Am leichtesten geht das mit Wasser. Stelle eine kleine Schale mit Wasser in Reichweite, in der du die Finger und das Werkzeug bei Bedarf anfeuchten kannst. Vaseline wirkt etwas besser, macht es aber nötig, das Modell nach dem Trocknen abzuwaschen. Nachdem du die Modellmasse geknetet hast, brichst du ein Stück ab, rollst daraus eine Kugel oder Wurst und drückst sie an die Stelle, die du abdecken willst. (Falls du mehr Masse gemischt hast als nötig, kannst du sie bis zu 24 Stunden im Gefrierfach aufbewahren und weiterbenutzen.) Verstreiche die Masse, um einen sauberen Übergang zu erhalten. Wenn du mit dem Ergebnis zufrieden bist, lasse die Masse 15-20 Minuten trocknen oder stelle sie für etwa fünf Minuten unter eine heiße Lampe. Dann kannst du das geeignete Werkzeug auswählen, um Abschlusskanten und Details einzuritzen. Bei besonders tiefen Löchern ist es besser, sie erst komplett aufzufüllen, den Brown Stuff ganz aushärten zu lassen, und für die Detailarbeit anschließend eine dünne Schicht

Zusammengebauter leichter Lastwagen.

Zusammengebauter Kipplaster.

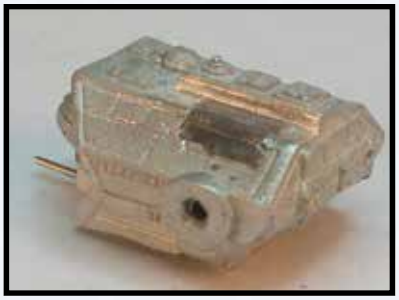
Brown Stuff darüber zu legen. Dasselbe gilt, wenn sie Details in Schichten aufbauen wollen.

Bei unseren Beispielprojekten entstand beim leichten Lastwagen nach dem Zusammenbau eine Lücke zwischen Fahrerhaus und Lastraum. Ich habe sie mit Brown Stuff aufgefüllt und Details eingeritzt, um sie an den Lastraum anzupassen. Beim Kipplaster gab es dieses Problem nicht, aber die Lastkippe hatte keine Heckklappe, also habe ich aus einer dünnen Schicht Brown Stuff eine modelliert. Nach dem Trocknen habe ich eine dünne Schicht für die Details darüber gelegt. Die Abdeckung im Innern der Kippe ist auch aus Brown Stuff geformt.

Ich habe Brown Stuff auf dem Torso des *Daishi* benutzt, um den normalerweise für die KSR-Lafette vorgesehenen Schlitz zu füllen. Die Oberseite habe ich mit einem Messer geglättet und mit dem Rücken der Hobbymesserklinge Details eingeritzt. Nachdem die Masse hart war, habe ich mit dem Messer den Überschuss entfernt und die Übergänge glatt gefeilt. Der „Unterhang" des rechten *Daishi*-Torso musste auf eine Linie mit dem Überhang gebracht werden, und ich brauchte am rechten Torso eine flache Fläche für die AK/20. Das war einfach genug. Ich habe den Bereich etwas überfüllt und ihn dann nach dem Aushärten mit Messer und Feile angepasst.

Umposieren

Das Umposieren einer Miniatur ist eine Variante des Umbaus. Mit Hilfe der oben beschriebenen Techniken kannst du eine Miniatur so verändern, dass sie zwar immer noch dasselbe Modell darstellt, aber in einer veränderter Pose. Eine einfache, aber effektive Technik dazu ist das Biegen. Einen Arm oder ein Bein nur ein paar Grad zu biegen oder den Torso ein wenig zu drehen kann das Aussehen einer Miniatur radikal verändern. Vor dem Biegen sollte das betreffende Teil angewärmt werden, entweder mit den Händen oder unter heißem Wasser. Packe das zu verbiegende Teil mit den Fingern oder benutze eine Zange und biege es langsam mit festem Druck. Miniaturenzinn kann brüchig sein, also passen Sie genau auf, um nichts abzubrechen. Risse oder unnatürliche Ergebnisse lassen sich mit ein wenig Brown Stuff beheben. Bei unseren Beispielprojekten habe ich das rechte Bein des *Daishi* am Knie etwas nach hinten gebogen, um den Eindruck zu erzeugen, dass der Mech läuft. Dabei entstand ein Riss von etwa 1 mm am Knie, den ich mit Brown Stuff repariert habe.



Aufgefüllte Torsolücke.

Teile verwenden

Wenn du neue Waffen oder Ausrüstung brauchst, solltest du zuerst in deinem Teilevorrat nachsehen. Zu Beginn wird er noch nicht allzu groß sein, aber mit jedem weiteren Umbau wird sein Inhalt zunehmen. Schließlich sind Teile nichts anderes als ungenutzte Reste früherer Projekte, einschließlich zerlegter Reste ganzer Figuren. Selbst flache oder interessant geformte Gusskegelreste haben einen Platz im Teilevorrat. Falls dein Vorrat nicht das Nötige enthält, dann nimm dir die Zeit, die **BattleTech**-Sektion von Ral Partha Europe auf www.ralparthaeurope.co.uk, dem F-Shop von Ulisses www.f-shop.de oder die CamoSpecs-Gallerie auf www.camospecs.com durchzusehen. Du kannst das benötigte Teil direkt bestellen oder die ganze Miniatur kaufen und den nicht benötigten Rest Ihrem Teilevorrat hinzufügen. Beim Einsatz von Teilen kannst du so zurückhaltend oder ausufernd agieren, wie du willst. Du kannst einen Laser von einer Figur auf eine andere verpflanzen und sicher sein, dass die anderen Spieler ihn als Laser erkennen. Oder sie können den ganzen Arm oder ein Bein eines kleinen Mechs als Geschütz eines größeren Mechs verwenden und ein absolut überzeugendes Ergebnis produzieren.

Ein Laser aus Plastik und einem Stück Büroklammer.

Bei unseren Beispielumbauten hat der *Daishi* Widowmaker eine Reihe modifizierter Teile erhalten. Eine AK/20 vom linken Arm eines *Ryoken* wurde verkürzt und mit einem Gehäuse aus Brown Stuff ausgestattet. Die Waffe wurde mit Stift und Kleber auf der flachen Frontseite des Mechrumpfes befestigt, die ich dafür hergestellt hatte. Um die schweren Laser des Mechs herzustellen, habe ich die Laser eines *Mad Dog* verkürzt und mit Stiften an den Armen des *Dire Wolf* befestigt.

Die beiden Lastwagen haben kaum zusätzliche Teile benötigt. Für den leichten Lastwagen brauchte ich eine kleine Antennenschüssel, die ich mir von einem der zerlegten *Swift Winds* geholt habe. Die Basis der Antenne musste ich zurückschneiden, um sie im richtigen Winkel montieren zu können, und ich musste ein Loch ins Dach des Fahrerhauses bohren. Der Kipplaster brauchte nur einen Auspuff auf dem Dach. Ich habe die Spitze des Lasers vom Mobilen HQ benutzt.

Wiederverwertete Teile sind zwar die Hauptquelle für Teile bei Miniaturumbauten, aber sie eignen sich nicht immer. Platten, Stangen und Röhren aus Modellbauplastik, Messingstifte und -röhren und sonstiges Modellbaumaterial ist eine gute Alternative und im Hobbyfachhandel erhältlich. Modellbauplastik ist vielseitig und leicht zu verwenden, wenn auch etwas zerbrechlich. Mit einem Feilkolben lassen sich leicht Löcher hineinbohren, und um es zu schneiden, braucht man nur mit Lineal und Hobbymesser eine Linie zu ziehen und das Plastik daran entlang zu beugen, bis es abbricht. Das Plastik lässt sich leicht in eine beliebige Form bringen. Auf den Einsatz von Motorwerkzeug solltest du dabei verzichten, denn schon der kürzeste Kontakt kann das Plastik zum Schmelzen bringen. Wenn du gar nicht darauf verzichten kannst, verwende das Gerät mit der niedrigsten möglichen Geschwindigkeit und mache häufig eine Pause, damit das Plastik nicht zu heiß wird.

Die Waffen sind wiederverwertete Teile und Modellbauplastik.

Für die Arm-PPKs des *Daishi* wollte ich ursprünglich die PPK-Läufe eines *Masakari* (*Warhawk*) verwenden, aber im Vergleich mit dem Konzeptentwurf erwiesen sie sich als zu kurz. Also habe ich stattdessen eine Modellplas-

Magneten gestatten einen schnellen Umbau.

Ein handelsüblicher ForstMech.

Ein bewaffneter und kampfbereiter ForstMech-Umbau.

tikstange von brauchbarem Durchmesser (2,5 mm) genommen und zwei Stücke in der gewünschten Länge abgeschnitten. Ich habe die Läufe etwa ein Viertel weit aufgebohrt und mit Brown Stuff gefüllt, den ich entsprechend der Innenseite einer PPK ausdetailliert habe. Nachdem die Läufe hart waren, habe ich sie mit Stiften und Klebstoff an den Armen des *Daishi* befestigt.

Außerdem brauchte der Mech noch einen leichten Laser mit Gehäuse knapp unterhalb der Kanzel. Ich habe ein Rechteck aus einer Plastikplatte von 2 mm Dicke geschnitten und in Form gefeilt. Als Laser diente ein kleiner Stift. Die Laser auf beiden Seiten der Kanzel sind einfache Metallstifte, die ich vorsichtig in Löcher und Rillen eingesetzt habe, die ich vorher gebohrt hatte.

Austauschgliedmaßen und Magnete

Die Unterschiede zwischen manchen Mechvarianten sind so gering, dass du nicht mehr zu tun brauchst, als einen Arm oder eine Waffe auszutauschen. Das gilt besonders für Omni-Mechs mit ihren standardisierten Gliedmaßen und Waffen. Du kannst sogar noch einen Schritt weiter gehen und eine Miniatur mit auswechselbaren Armen und Waffen ausstatten. Das funktioniert ganz ähnlich wie eine Stiftbefestigung. Bohre ein Loch in die Auflageflächen, bestimme die nötige Stiftgröße und klebe den Stift nur an den Arm, statt Arm und Rumpf damit zu verbinden. Es kann sein, dass du tiefer bohren und längere Stifte benutzen musst, damit es funktioniert.

Wenn es dir mit dem Gebrauch von Austauscharmen ernst ist, solltest du in Permanentmagnete investieren. Diese kräftigen und kompakten Magnete sind leicht erhältlich und machen nicht nur das Austauschen von Mecharmen zu einem Kinderspiel, sondern erlauben dir auch, andere Ausrüstung auszutauschen. Sie sind in zahlreichen Größen und Formen erhältlich. Ich bevorzuge runde Scheiben von 3 x 1,6 mm und 1,6 x 0,8 mm.

Sobald du weißt, welche Größe Magnet du wo anbringen willst, wählst du einen Bohrer von etwas größerem Durchmesser. Bohre ein wenig in den Arm oder die Schulter und probiere aus, ob der Magnet passt. Er sollte sauber abschließen. Falls nicht, bohre ein wenig tiefer. Sobald der Magnet exakt sitzt, befestige ihn mit Sekundenkleber in der Vertiefung und fülle etwaige Lücken wie üblich auf. Nachdem alles ausgehärtet ist, kannst du den Vorgang auf der anderen Auflagefläche wiederholen. Vergewissere dich, dass die Magneten so liegen, dass sie einander anziehen, bevor du den zweiten festklebst! Dazu setzt du den losen Magneten auf den bereits befestigten und markierst die freie Seite. Jetzt weißt du, dass die nicht markierte Seite nach außen muss. Bei unseren Beispielprojekten habe ich Magneten in den Modulen des Landzugs angebracht, um ihn nach Bedarf verkürzen oder verlängern zu können.

ABSCHLUSS

Wenn du mit dem Umbau fertig bist, kannst du die Miniatur mit den in der ersten Sektion dieses Kapitels beschriebenen Techniken bemalen, und danach mit einem Einzelstück ins Spiel gehen. Beispiele für das Endergebnis von Fahrzeugumbauten finden sie auf den Abbildungen des Kapitels *Hilfsfahrzeuge* ab S. 204.

Gelände

Wenn die Miniaturen fertig zusammengebaut und bemalt sind, fehlt noch das Gelände, auf dem sie kämpfen. Wir empfehlen eine Spielfläche von mindestens einem Quadratmeter. Diese Größe gestattet es, das Gelände vielfältig genug für ein interessantes Schlachtfeld zu gestalten. Eine ideale Spielfläche misst zwei Meter mal ein Meter zwanzig oder größer.

Für Anfänger lässt sich praktisch alles, was man im Haushalt findet, als Miniaturengelände verwenden. Styroporverpackungen, kleine Kartons und eine über als Hügel dienende Bücherstapel ausgebreitete Decke eignen sich dazu, ein brauchbares, wenn auch nicht sonderlich realistisches Spielfeld herzustellen. Wenn du dich an dreidimensionale Spielflächen gewöhnt hast, können die folgenden Ratschläge helfen, wirklichkeitsgetreuere Landschaften aufzubauen.

OFFEN

Um offenes Gelände darzustellen, empfehlen wir eine ebene, mit Modellmoos bestreute Platte. Üblich ist eine Spanplatte von 2 m x 1,20 m mit Leistenrand. Ist dein Platz begrenzt, kannst du im Handel erhältliche Moosmatten benutzen, die den Vorteil haben, dass man sie einrollen kann. Die billigste Lösung ist ein mit einem Tuch in der gewünschten Farbe abgedeckter Tisch.

HÜGEL

Hügel schneidest du aus blauen oder rosa Isolierplatten von etwa Daumenbreite oder aus Styropor. Jede Platte entspricht einem Höhenlevel. Größere Hügel werden durch entlang der Konturlinien geschnittene und übereinander gelegte Platten dargestellt. Das Ergebnis ähnelt der Darstellung auf einer Landkarte. Zum Zuschneiden der Teilplatten eignet sich ein gutes Hobbymesser, aber es gibt auch Schneidewerkzeug speziell für Styropor und Isolierplatten, bei denen ein Draht elektrisch aufgeheizt wird. Das ist die schnellste und sauberste Art, dieses Material zu schneiden. Aber sieh dich vor, denn der Draht wird sehr heiß.

Lass beim Übereinanderlagen der Hügelplatten genug Rand, um eine Miniatur aufzustellen. Ist der Rand zwischen zwei Platten zu schmal für eine Figur, stellt die Sektion eine Klippe dar.

Der Vorzug von Styropor ist die Leichtigkeit, mit der er in der gewünschten Form und Größe zugeschnitten werden kann. Wir empfehlen, die Hügelplatten an deine Spielfläche angepasst zu bemalen und mit Modellbaumoos zu bestreuen. Benutze

Geländematerial

Bäume

Latexfarbe. Das versiegelt das Styropor, schützt vor Abbröckeln und liefert dem Moos einen guten Halt. Modellbaumoos und Modellbaugras bekommst du in Hobby- und Modellbaugeschäften. Streue es auf eine Schicht aus 50/50 Weißleim und Wasser. Falls du auf einer Filzfläche spielst, klebe einfach ein Stück Filz auf die Hügelplatte und schneide den überstehenden Rest ab. Styroporplatten sind im Hobbyhandel erhältlich, Isolierplatten im Baumarkt.

Für eine felsenähnliche Struktur der Hügelseiten beklebst du sie mit Gipsmasken. Zerknülle etwas Alufolie, die du dann wieder ausbreitest und über das feuchte Material legst, um einen Abdruck zu erzeugen. Nachdem die Gipsmaske ausgehärtet ist, kannst du die Alufolie abziehen und den Hügel bemalen. Ein Wash eignet sich besonders gut für die Bemalung der Felsstruktur.

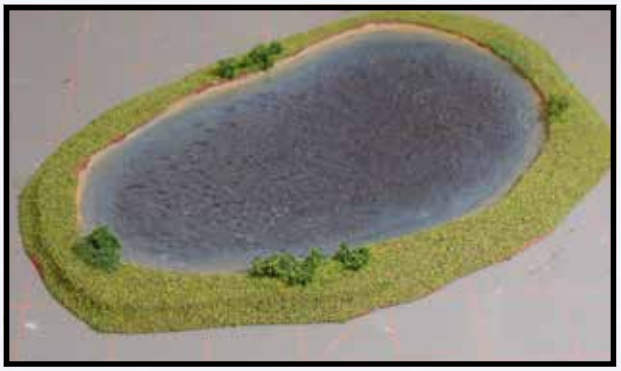
WALD

Modellbaugeschäfte bieten eine große Auswahl von Bäumen an. Montiere zur Verwendung auf Geländekarten die Bäume auf sechseckige Bodenplatten oder auf große Unterlegscheiben. Die so vorbereiteten Bäume kannst du auf Waldschablonen einsetzen oder auf Hügelplatten, zur Kennzeichnung bewaldeter Hügel. Neben Wasser, Sumpfschablonen und Straßen steigern Bäume die Wirklichkeitsnähe.

Im Modellbauhandel sind Modellbäume von 2,5 bis 3,5 cm Höhe ebenso erhältlich wie Bausätze für Laubbäume. Realistische Bäume lassen sich auch mit verschiedenen Blumenmaterialien aus Handarbeitsläden herstellen.

Schneide für lichten Wald eine Waldschablone zu und platziere in 7 bis 8 cm Abstand von einander Bäume darauf. Für die Schablone eignet sich jedes Material, das stabil genug ist, die Bäume zu tragen. Gut geeignet sind Bögen aus Künstlerpappe,

Waldschablone



Wasser

Einfaches Gebäude

die im Schreibwaren- und Kunstgewerbehandel erhältlich sind. Bemale die Schablone im selben Grünton wie ihre Grundfläche. Streue für ein realistischeres Aussehen etwas Landschaftsmaterial darauf, während die Farbe trocknet. Eine andere Möglichkeit besteht darin, eine Schicht aus mit mehr und weniger grobkörnigem Sand und Kies vermischtem Gipsfüller aufzutragen. Nach dem Trocknen ist die Schicht steinhart, sehr stabil und geeignet zum Bemalen und für Modellbaumoos.

Eine gute Möglichkeit, die Art des dargestellten Waldes anzuzeigen, besteht darin, für lichten Wald hellgrüne und für dichten Wald dunkelgrüne Bäume zu verwenden. Falls alle Bäume die gleiche Farbe haben, verwende zur Unterscheidung deutlich weniger bzw. mehr oder deutlich weiter bzw. dichter aufgestellte Bäume.

WASSER

Benutze zur Darstellung von Bächen, Flüssen und Seen eine der folgenden Methoden. Die einfachste besteht darin, Wasser durch ein Stück blauen Filz oder Stoff anzuzeigen. Für Modelleisenbahnen gibt es auch vorgefertigte Plastikmatten mit einer „Wasser"-Struktur, die zu beliebigen Formen zugeschnitten werden können. Falls du diesen Weg wählst, kannst du eine realistische Uferlinie erzeugen, indem du an den Rändern Sand aufklebst. Danach kannst du den Rand noch bemalen und mit Modellbaumoos bestreuen. Achte darauf, zwischen dem Wasser und dem Moos einen dünnen Uferstreifen frei zu lassen.

Falls du für die Waldschablonen ausreichend dicke Künstlerpappe benutzt, dann schneide wie für Wald eine Schablone zurecht. Markiere dann, wo das Wasser sein soll. Schneide vorsichtig die Außenschicht rund um das Wasser lose und ziehe sie ab. Schabe eine Vertiefung für das Wasser aus und füllen Sie sie mit verdünntem Gipsfüller. Einmal getrocknet, kannst du den Füller blau anmalen und mit Glanzlack versiegeln, um eine realistische Wasserfläche zu erhalten.

STRASSEN UND BRÜCKEN

Im Hobby- und Modellbauhandel gibt es reichlich geeignete Materialien zur Darstellung von Straßen und Brücken, einschließlich simulierten Straßen aus flexiblem Kork bis zu Rollen mit Papierstraßen. Häufig sind diese durch die Struktur und die aufgedruckten Fahrbahnlinien besonders realistisch. Meistens sind sie zudem noch die billigste Lösung. Benutze Brücken im Spur-Z-Maßstab (1:220). Sie entsprechen am ehesten dem Maßstab der **BattleTech**-Miniaturen.

Straße

Komplexes Gebäude

GEBÄUDE

Bemalte und ausdetaillierte Verpackungen aus Styropor und Plastik eignen sich hervorragend zur Herstellung billiger und überzeugender Gebäude. Plastikdeckel leerer Sprühdosen und anderer Haushaltsmüll findet so eine zweite Verwendung auf dem Schlachtfeld. Mit ein wenig Fantasie lässt sich daraus eine Menge machen.

Für **BattleTech** geeignete Miniaturhäuser sind auch im Hobby- und Modellbauhandel erhältlich. Wir empfehlen Modelle im Micro-Armor- oder Spur-Z-Maßstab. Es sind auch Gussplastikgebäude speziell für Micro-Armor-Spiele, ebenso wie Bausätze für Gebäude nach eigenen Vorstellungen, die allerdings Einiges an Zeit und Aufwand erfordern.

Falls die Mechs in Ihren Spielen häufig springen, bevorzugen Sie vermutlich Flachdachhäuser. Denke daran, dass alle anderthalb bis zwei Zentimeter ein neues Höhenlevel beginnt. Markiere den Konstruktionsfaktor (KF) des Gebäudes in Erdgeschosshöhe, vorzugsweise mit Bleistift, damit er für spätere Szenarien leicht geändert werden kann.

SCHUTT

Zur Darstellung von Schutt kannst du alles benutzen, was du gerade herumliegen hast. Abgebrochene Gebäudeteile, bei der Herstellung sonstigen Geländes übrig gebliebene Reste, sogar andere Miniaturen, die du mit Werkzeug, einem Lötkolben und/oder einem heißen Messer „schrottreif" gemacht hast. Das Ergebnis sollte aber den Eindruck machen, in die Luft gesprengt oder niedergebrannt worden zu sein. Sie können Schutt auch mit Kies, Sand, Styroporresten, Plastikmüll und Teilen aus ihrem Teilevorrat herstellen.

Schutt

Unwegsames Gelände

Dieser Panzerschuppen wurde aus vorgeformtem Modellbauplastik und Pappe hergestellt.

UNWEGSAM

Für unwegsames Gelände kannst du Steinchen oder Modelleisenbahn-Schotter auf eine Schablone aus Pappe oder Plastik kleben. Durch Hinzufügen von feinem Kiesel, Sand und Modellbaumoos wird das Gelände realistischer. Wir empfehlen, die Schablone anzumalen und am Rand mit Modellbaumoos zu bestreuen, um den Übergang zur Grundfläche harmonischer zu gestalten. Falls du auf Filz spielst, klebe ein paar Steine auf eine Filzschablone.

Mit Styropor oder Gipsbinden kannst du Felsvorsprünge herstellen.

AUFBAU DES SPIELFELDS

Nachdem auch das gesamte Gelände fertig ist, wird es Zeit, alles aufzustellen und loszuspielen. Viel Spaß!

Fertig aufgebautes Spielgelände.

INDEX

3D-Gelände kontra Karten 9
Abheben 87
Abrissbirne 129
Absetzen 207, 224
Absetzen von Einheiten 224
Absturz 81
Abwärme 158
A-Kapseln 139
Andockmanöver 78
Angreifer-Bewegungsmodifikator 42
Angriffe auf Einheiten in Gebäuden 171
Angriffe auf Gebäude 171
Angriffe auf Gefechtsrüstungen 219
Angriffe auf Große Hilfsfahrzeuge und aufgesetzte Raumboote 110
Angriffe auf immobile Ziele 110
Angriffe auf Konventionelle Infanterie 215
Angriffe durch und auf Kugelform-Landungsschiffe in der Atmosphäre 249
Angriffsrichtung 119
Angriffsschneise 43
Anhänger 205
Arm abgerissen 125
Armüberschlag 106
Artemis-IV-Feuerleitsystem 129
Artemis-IV-kompatible Raketen 140
Atmosphären- 74
Atmosphärenbewegung 78
Atmosphärenkampf 241
Aufnehmen 207, 223
Aufsetzen 87
Aufstehen 50
Ausrichtung 50, 77
Ausrichtung nach einem Sturz 68
Ausrichtungsänderung 50
Ausschleusen von Jägern und Raumbooten 86
Äußere Hitzequellen 159
Ausweichbewegung 77
Basisrefferwert 42, 106, 144
Bataillon 34
BattleMechs 20
Bauhöhe 99
Beagle-Sonde, 129, 143, 227, 238
Beagle-Sonde, Leichte 227
BEF 22
BEF-Transporter 223
Bein abgerissen 125
Bein zerstört 122
Beinangriffe 219
Bemalen nach Vorlage 281
Bemal-Ratschläge 286
Bergungsarm 130
Bestimmung der Trefferzone 120
Bewegung auf Pflaster 61
Bewegung durch Gebäude 167
Bewegung über Brücken 62
Bewegungsarten 43, 53
Bewegungsphase 37
Bewegungskosten 52
Bewusstlosigkeit 41
Bieten 266
Binärstern 35
B-Kapseln 139
Blitz-KSR 138
Bodeneffekt-Bewegung 55
Bodeneffektfahrzeuge 198
Bodenfahrzeuge 22
Bodengefechtsfahrzeuge 192
Boden-Luft-Angriffe 247
Bohrer 130
Bomben ausklinken 247
Bombenangriff 245
Bombenhalterung 228
Brennstoffzellen 143
Bulldozer 130
Bündelmunition 140
CASE 130
Clanehre 273
Clans 15
Cockpit 125
Dampframme 130
Datenbögen 12, 26
  BattleMech 27
  Gefechtsfahrzeug 28
  Gefechtsrüstungen 29
  Hilfsfahrzeuge 30
  IndustrieMech 27
  Konventionelle Infanterie 29
  Luft-/Raumjäger 30
  Protomech 28
Dominoeffekt 152
Doppelkettensäge 134
Dreifachmyomer 130
Durchbruch 261
E-Books 12
ECM-Modul 140
Ehrenstufen 273
Einheitenhöhe 99
Einheitentransport 89, 207
Einheitsaufstellung 264
Einschleusen von Jägern und Raumbooten 86
Einsturz 176
Einzelne Einheiten 36
Einziehbare Klinge 130
Ekranoplan 22
Endostahl 131
Endphase 38
Entfernungsmodifikator 106
Epochen 13
Erfahrung und Spielwerte 266
Erfolgsspanne (ES) 42
Erzwungener Rückzug 258
Etagen 167
Extraktion 260
Fahrzeug 128
Fahrzeugbesatzungen 41
Fahrzeugtransporter 223
Fehlschlagsspanne (FS) 42
Feldschlacht 259
Felsensäge 131
Fernlenkraketen 251
Ferrofibrit-Panzerung 131
Fertigkeitswerte 40
Festhalten der Wärmeentwicklung 159
Feuerfeste Rüstung 229
Feuerleitcomputer 131
Fiktion kontra Regeln 9
Fiktion und Kunst 9
Flächeneffektwaffen 172
Fluggeschwindigkeit 75
Flughöhe 43
Flugpfad 43
Fortschrittliche Waffen und Ausrüstung 124, 129, 228, 251
Frachtraum 131
Fußaktivator 125
Galaxis 35
Gaussgeschütz 131
Gebäudetypen 166
Gefechtsfahrzeuge 22,192
Gefechtsrüstungen 23, 217
Gefechtsrüstungstransport 226
Gehen/Reisegeschwindigkeit 53
Gelände 31, 296
  Brücken 32
  Dichter Wald 32
  Gebäude 33
  Lichter Wald 32
  Offen 31
  Pflaster 32
  Straßen 32
  Unwegsam 32
  Wasser 32
Geländehäufung 49
Geländekarten und Troposphärenfelder 91
Geländemodifikator 108
Gepanzerte Handschuhe 228
Geschützbatterien 234
Geschützturmdrehung 37, 98
Greifklauen 228
Große Häuser 15
Grundregelbücher 11
Gyroskop 126
Handaktivator 126
Handbücher 11
Hardware-Handbücher 11
Häuserkampf 175
Hetzjagd 262
Hexpacks 11
Hilfsfahrzeuge 25, 204
Hilfsfahrzeugmodifikator 110
Hinlegen 49
Historien 11
Hitze- und Schadensmodifikatoren 110
Höhenlevel 99
Höhenstufen (Level) 31
Höhenunterschiede 150
Hüftgelenk 126
IA-Gauss 131
Impressum 6
Indirekter LSR-Beschuss 111
IndustrieMech-Modifikator 110
Infanterie 23, 41, 128, 212
Infanterie in Gebäuden 171
Infanterieabwehr-Gaussgeschütz 131
Infanteriebewegung 214
Infanteriegefechte 214
Infernoraketen 140, 229
Initiative 37
Ionosphäre 78
Jihad 11
K3-Computer 132
Kamikazeangriffe 241
Kampfklauen 228
Karte 16, 43
Kartenauswahl 262
Katz und Maus 259
Keller 179
Kettensäge 134
Keulenhieb 145
Kollisionen und Rammen 241
Kommandeure 271
Kompakt-NARC 228
Kompanie 34
Konstruktionsfaktor 166
Konventionelle Infanterie 214
Konventionelle Jagdflugzeuge 23
Kopf Abgerissen 126
Kranarm 134
Krieger 39
Kritische Treffer 124
Kritische Treffer bei Bodengefechtsfahrzeugen 193
Kritische Treffer bei Senkrechtstartern 197
Kritischer Schaden 123
Ladeschaufel 135
Landungsschiffe 24
Lanze 34

INDEX

Lastarme 228
Lastkippe 135
Lebenserhaltung 126
Leichtes Gaussgeschütz 131
Lenkmunition 141
Level 43
Levelwechsel 48
Liegende Mechs 49, 113
Literatur 8
Luft-/Raum-Einheiten 128
Luft-/Raumjäger 24, 74
Luft-/Raumpiloten 41
Luft-/Raumtransporter 224
Luft-Boden-Angriffe 242
Luft-Luft-Angriffe 241
Luftschiffe 204
Magnetklammern 228
Magnetminen 228
Mähdrescher 135
Marine 23
Marineeinheiten 198
Marinetransporter 224
Markierungen 33
MASC 135
Maschinengewehrbatterie 135
Maßstab 36, 75
Mech 128
Mechabwehrangriffe 219
Mechabwehrwert 40
MechKrieger 41
Mehrere Ziele 109
Mehrzweckraketen 229
MGB 135
Mimetikrüstung 229
Mindestbewegung 49
Miniaturen 12
Miniaturen bemalen 280
Minimalreichweitenmodifikator 107
Modifizierter Pilotenwert 42
Modifizierter Trefferwert 42, 106, 144
Modifizierter Zielwert 42
Multi-Autokanone 136
Multiraketenwerfer 139
Munition 126
Munitionsabwurf 104
Munitionsexplosion 103, 160
Nagel-/Nietenpistole 136
Nahkampf 143
Nahkampfattacken durch liegende Mechs 150
Nahkampfattacken gegen liegende Mechs 150
Nahkampfattacken gegen Senkrechtstarter 197
Nahkampfphase 38
Nahkampfwaffenangriffe 146
NARC-gelenke Rakete 141
NARC-Raketenboje 136
Nemesis-Boje 141
Nova 35
Oberarmaktivator 127
Oberschenkelaktivator 127
Panzerbrechende Munition 141
Panzerketten 137
Panzerungswert 43
Peilboje 141
Peripherie-Staaten 15
Piloten-/Fahrerwürfe 59
Plasmakanone 137
Plasmawaffen 137
Plasmawerfer 137
Pontonleger 137
Position nach einem Sturz 68
Präzisionsmunition 141
ProtoMechs 21, 128, 184
ProtoMech-Myomerverstärker 187
ProtoMech-Piloten 41
Raketenabwehrsystem 138
Raketenlafetten 138
Rammen 147
Raumbewegung 76
Raumboote 24
Raumkampf 235
Raumpilotenwurf 92
Raumschiffe 74, 161
Reaktor 127
Regiment 34
Regimentskampfgruppe 34
Rennen/Höchstgeschwindigkeit 53
RKG 34
Rolle 77
Rotationsgaussgeschütz 132
Rückwärtsbewegung 49
Rumpfintegrität 198
Rundensequenz 78
Rüstungen 228
Rutschen 62
Schaden 121
Schaden festhalten 121
Schaden von Kollisionen 241
Schadensermittlung 122
Schadensweiterleitung 123
Schadenswert 43
Schlag 144
Schnellfeuerwaffen 114
Schrapnellmunition 141
Schubpunkte 76
Schulter 127
Schussfelder 104
Schützenwert 40
Schwarmangriffe 220
Schweißbrenner 140
Schweres Gaussgeschütz 131
Schwerkraft 80
Seitliches Abdriften 67
Seitwärtsbewegung 50
Senkrechtstarter 22, 195, 223
Senkrechtstarter-Bewegung 54
Senkrechtstarterexplosion 197
Sensoren 127
Sichthindernisse 100
Sichtlinie 99
Sonstige Waffen und Ausrüstung 129, 227, 251
Spezialangriffe 110
Spezialbewegungsregeln 204
Spezialmunition 140, 229
Spielfeld 43
Spielpläne 31
Splitterraketen 141
Splitterkapseln 139
Sprengboje 142
Sprengkapseln 139
Springen 53
Sprungdüse 128
Strukturelle Integrität 75
Standardgreifklauen 228
Stapeln 57, 78
Stehen bleiben 53
Stern 35
Sternhaufen 35
Stilllegung 160
Störboje 142
Störfeldwerfer 251
Stoß 146
Strahl 35
Stratosphärenbewegung 79
Streutreffer 116
Stürze 68
Sturzschaden 68
Subphasen 76
Supernova 35
Szenarien erstellen 256
Szenario 43
Szenariotyp 258
TakRak 139
Taktisches Raketensystem 139
Tarnkappenpanzerung 142
Tarnkappenrüstung 228,229
Tarnsystem 229
Teilweise Deckung 102
Tiefflugangriff 243
Tobsucht 187
Todessprung 149
Torpedorohre 139
Torpedos 229
Torso zerstört 121
Torsodrehung 37, 98
Trefferwertmodifikatoren 106
Trefferwurf 114
Trefferzone 119
Trinärstern 35
Tritt 147
Troposphärenkarte 74
Tropsphärenbewegung 80
Trupp 34
Truppentransporter 222
Turmdrehung 37
Umgebungsschaden 88
Unbeabsichtigte Stürze 63, 151
Unterarmaktivator 128
Unterschenkelaktivator 128
Unterstützende Waffen 229
Unterwasser-Bewegung von Nicht-Marine-Einheiten 56
Verbesserte Sensoren 229
Verheerender Schaden 258
Verletzungen 41
Versetzen von Einheiten 151
Verteidigung 260
Vibrogreifklauen 228
vNARC 137
Von Bord gehen 91
Wächter-ECM 229
Wächter-ECM-Phalanx 142
Waffen abfeuern 106
Waffen und Ausrüstung 113
Waffeneinsatz 103
Waffeneinsatz gegen aufgesetzte Landungsschiffe 110
Waffeneinsatz gegen Gebäude 111
Waffeneinsatzphase 37
Wälder roden 112
Wärmeauswirkungen 159
Hitzephase 38
Wärmepunkte 158
Wärmetauscher 128
Wasser 102
Würfel 33
Zellbrigen 274
Zerstörung einer Einheit 128
ZES 143
ZES, Leichtes 229
Ziel-Bewegungsmodifikator 42
Zielerfassungssystem 143
Zielflugangriff 245
Zielwert 42
Zufallsbewegung 93, 161
Zug 34
Zugmaschinen 205
Zusätzliche Kampfregeln 206
Zusatztreibstofftanks 143

TABELLEN-INDEX

Angriffsmodifikatoren 117-118
Antriebsschäden 193
Atmosphärenflugtabelle 80
Ausrichtung nach einem Sturz 68
Ausweichaktionsmodifikatoren 77
Beinangriffstabelle 221
Bewegungskosten 52
Bewusstseinstabelle 42
Bodenfahrzeugtrefferzonentabelle 193
Clanehre 274
Durchschnittsfertigkeiten 40
Einheitshöhentabelle 99
Entfernungsmodifikatoren für Konventionelle Infanterie 215
Fehlgeschlagener Start 88
Folgen für Infanterie bei Zerstörung eines Truppentransporters 223
Gebäudebewegungsmodfikatoren 167
Gebäudemodifikatoren 167
Gefechtsfahrzeugs-Zuteilungstabellen: Clan 270
Gefechtsfahrzeugs-Zuteilungstabellen: Innere Sphäre 270
Gefechtsrüstungsorganisation und –gewicht 214
Gefechtsrüstungs-Transporttabelle 227
Generische Konventionelle Infanterie 213
Geradeausflug auf Geländekarten (Stromlinienform-Einheiten) 92
Geradeausflugtabelle 84
Gescheitertes Bremsmanöver 87
Hangartabelle Raumboote / Landungsschiffe 89
Höhenunterschiede 149
Infanterie-Absetztabelle 226
Infanterieschaden durch Angriffe im Gebäudeinneren 175
Infanterieschaden durch Feuerstoßwaffen 217
Infanterieschaden durch Nicht-Infanteriewaffen 216
Infanterieschaden in Gebäuden 172
Infanteriesturzschaden 151
Infernomunitionsexplosion 141
Kamikazetabelle 241
Kartentabellen 263
Kellertabelle 179
Kritische Raumraketentreffer 239
Kritische Treffer 124
Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge 194
Kritische Treffer gegen Senkrechtstarter 196
Kunstflugtabelle 85, 93
Landemodifikatoren 86
Lanzengewichtszusammenstellung 265
Luft-/Raum-Angriffsmodifikatoren 237
Luft-/Raum-Trefferzonen 237
Luft-/Raum-Waffenreichweiten 235
Luft-/Raum-Zuteilungstabellen: Clan 271
Luft-/Raum-Zuteilungstabellen: Innere Sphäre 271
Luft-Boden-Angriffsmodifikatoren 243
Luftschiffsgeschwindigkeit 204
Mech-Schlagtrefferzonen 145
Mech-Spezialtrefferzonen-Tabelle 175
Mech-Trefferzonen 119
Mech-Tritttrefferzonen-Tabelle 147
Mech-Zuteilungstabellen: Clan 269
Mech-Zuteilungstabellen: Innere Sphäre I 267
Mech-Zuteilungstabellen: Innere Sphäre II 268
Nahkampfattacken gegen Senkrechtstarter 198
Nahkampfmodifikatoren 144
Nahkampfwaffenangriff 146
Piloten-/Fahrerwürfe 60
Pontonleger-Tabelle 138
ProtoMech- und Infanterie-Zuteilungstabellen 270
Protomechspezialtrefferzonentabelle 185
Protomechtrefferzonentabelle 185
Raumpilotenwurfmodifikatoren in Atmosphäre 249
Raumpilotenwurftabelle 93
Richtungsänderungskosten 77
Rutsch-Modifikatoren 63
Schaden durch Triebwerksflammen 88
Schadenstabelle Konventionelle Infanterie 216
Schwarmangriffsmodifikatoren 221
Schwarmangriffstabelle 221
Schwarmangriff-Trefferzonentabelle 222
Seitliches Abdriften 67
Senkrechtstartertrefferzonentabelle 196
Senkrechtstart-Modifikatoren 88
Siegpunktabelle Durchbruch 262
Sonstige Waffen und Ausrüstung für Clan-Gefechtsrüstungen 304
Sonstige Waffen und Ausrüstung für Gefechtsrüstungen 305
Sterngewichtszusammenstellung 265
Streutreffer-Tabelle 116
Szenariotabelle 259
Terrainfaktor und Umwandlung 112
Trefferzonentabelle Große Hilfsfahrzeuge 206
Troposphärenflugtabelle 81
Unterschiedlich viele Einheiten 39
Unterwasserreichweiten 107
Unterwassersichtlinien 109
Waffen- und Ausrüstungstabelle Clans 304
Waffen- und Ausrüstungstabelle Innere Sphäre 303
Wärmepunktetabelle 159
Wärmepunktetabelle Luft-/Raumjäger & Raumboote 161
Wiedereintrittstabelle 80
Zufälliger Binär-/Trinärstern 265
Zufallsbewegungstabelle 93
Zufallserfahrungstabelle 273
Zufallsgewichtsklassen-Tabelle 265
Zufallshöhenveränderungstabelle für Luftschiffe 205
Zufallswerte für Piloten (Erweitert) 273

EINLEITUNGSTEXTE

Anständige Arbeit 208
Besitztest 70
Bewaffneter Rückzug 94
Chiaroscuro 180
Der Kreis 252
Ein einfacher Bauer 200
Ein ganz normaler Bürotag 162
Eisenjäger 188
Militärische Organisation 34
Mitten im Nirgendwo 276
Schutzengel 230
Wolf am Berg 44
Zeit des Krieges 14
Zu beiderseitigem Vorteil 154

WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGSTABELLE INNERE SPHÄRE

Waffe	Typ*	Wärme	Schaden	Minimal-Reichweite	Reichweite Nah	Reichweite Mittel	Reichweite Weit	Munition pro Tonne	Angriffswert††	Luft-/Raum Reichweite‡	Trefferwert-Modifikator
Direkt feuernde Projektilwaffen†††											
Autokanone/2	DB, S	1	2	4	1–8	9–16	17–24	45	2	Weit	0
Autokanone/5	DB, S	1	5	3	1–6	7–12	13–18	20	5	Mittel	0
Autokanone/10	DB, S	3	10	0	1–5	6–10	11–15	10	10	Mittel	0
Autokanone/20	DB, S	7	20	0	1–3	4–6	7–9	5	20	Kurz	0
Leichtes Gaussgeschütz	DB, X	1	8	3	1–8	9–17	18–25	16	8	Extrem	0
Gaussgeschütz	DB, X	1	15	2	1–7	8–15	16–22	8	15	Weit	0
Schweres Gaussgeschütz	DB, X, V	2	25/20/10	4	1–6	7–13	14–20	4	25/20/10	Weit	0
LB/X-AK/2	DB, C/S/F‡‡	1	2	4	1–9	10–18	19–27	45	2	Extrem	0, –1†
LB/X-AK/5	DB, C/S/F‡‡	1	5	3	1–7	8–14	15–21	20	3	Weit	0, –1†
LB/X-AK/10	DB, C/S/F‡‡	2	10	0	1–6	7–12	13–18	10	6	Mittel	0, –1†
LB/X-AK/20	DB, C/S/F‡‡	6	20	0	1–4	5–8	9–12	5	12	Mittel	0, –1†
Leichte AK/2	DB, S	1	2	0	1–6	7–12	13–18	45	2	Mittel	0
Leichte AK/5	DB, S	1	5	0	1–5	6–10	11–15	20	5	Mittel	0
Leichtes Maschinengewehr	DB, AI§	0	1	0	1–2	3–4	5–6	200	1	Kurz	0
Maschinengewehr	DB, AI§	0	2	0	1	2	3	200	2	Kurz	0
Schweres Maschinengewehr	DB, AI§	0	3	0	1	2	—	100	3	Kurz	0
Nagel-/Nietenpistole	DB, AI**	0	0**	0	1	—	—	300	0**	—	0
Multi-AK/2	DB, R/C	1/Schuss	2/Schuss, R6	0	1–6	7–12	13–18	45	8	Mittel	0
Multi-AK/5	DB, R/C	1/Schuss	5/Schuss, R6	0	1–5	6–10	11–15	20	20	Mittel	0
Ultra-AK/2	DB, R/C	1/Schuss	2/Schuss, R2	3	1–8	9–17	18–25	45	3	Extrem	0
Ultra-AK/5	DB, R/C	1/Schuss	5/Schuss, R2	2	1–6	7–13	14–20	20	7	Weit	0
Ultra-AK/10	DB, R/C	4/Schuss	10/Schuss, R2	0	1–6	7–12	13–18	10	15	Mittel	0
Ultra-AK/20	DB, R/C	8/Schuss	20/Schuss, R2	0	1–3	4–7	8–10	5	30	Mittel	0
Direkt feuernde Energiewaffen											
Leichter ER-Laser	DE	2	3	0	1–2	3–4	5	—	3	Kurz	0
Mittelschwerer ER-Laser	DE	5	5	0	1–4	5–8	9–12	—	5	Mittel	0
Schwerer ER-Laser	DE	12	8	0	1–7	8–14	15–19	—	8	Weit	0
Flammer	DE, H, AI§	3	2§§	0	1	2	3	—	2§§	Kurz	0
Flammer (Fahrzeug)	DE, H, AI§	3	2§§	0	1	2	3	20	2§§	Kurz	0
Leichter Laser	DE	1	3	0	1	2	3	—	3	Kurz	0
Mittelschwerer Laser	DE	3	5	0	1–3	4–6	7–9	—	5	Kurz	0
Schwerer Laser	DE	8	8	0	1–5	6–10	11–15	—	8	Mittel	0
Plasmageschütz	DE, H, AI	10	10**	0	1–5	6–10	11–15	10	10**	Mittel	0
Leichte PPK	DE	5	5	3	1–6	7–12	13–18	—	5	Mittel	0
PPK	DE	10	10	3	1–6	7–12	13–18	—	10	Mittel	0
Schwere PPK	DE	15	15	3	1–6	7–12	13–18	—	15	Mittel	0
ER-PPK	DE	15	10	0	1–7	8–14	15–23	—	10	Weit	0
Kurzlauf-PPK	DE, V	10	10/8/5	0	1–9	10–13	14–15	—	10/8	Mittel	0
Impulswaffen											
Leichter Impulslaser	P, AI§	2	3	0	1	2	3	—	3	Kurz	–2
Mittelschwerer Impulslaser	P	4	6	0	1–2	3–4	5–6	—	6	Kurz	–2
Schwerer Impulslaser	P	10	9	0	1–3	4–7	8–10	—	9	Mittel	–2
Raketenwerfer‡‡‡											
Blitz-KSR-2	M, C**	2	2/Rak, C2/2	0	1–3	4–6	7–9	50	4	Kurz	0
Blitz-KSR-4	M, C**	3	2/Rak, C2/4	0	1–3	4–6	7–9	25	8	Kurz	0
Blitz-KSR-6	M, C**	4	2/Rak, C2/6	0	1–3	4–6	7–9	15	12	Kurz	0
KSR-2	M, C, S	2	2/Rak, C2/2	0	1–3	4–6	7–9	50	2/4	Kurz	0
KSR-4	M, C, S	3	2/Rak, C2/4	0	1–3	4–6	7–9	25	4/6	Kurz	0
KSR-6	M, C, S	4	2/Rak, C2/6	0	1–3	4–6	7–9	15	8/10	Kurz	0
LSR-5	M, C, S	2	1/Rak, C5/5	6	1–7	8–14	15–21	24	3/4	Weit	0
LSR-10	M, C, S	4	1/Rak, C5/10	6	1–7	8–14	15–21	12	6/8	Weit	0
LSR-15	M, C, S	5	1/Rak, C5/15	6	1–7	8–14	15–21	8	9/12	Weit	0
LSR-20	M, C, S	6	1/Rak, C5/20	6	1–7	8–14	15–21	6	12/16	Weit	0
MSR-10	M, C	4	1/Rak, C5/10	0	1–3	4–8	9–15	24	6	Mittel	+1
MSR-20	M, C	6	1/Rak, C5/20	0	1–3	4–8	9–15	12	12	Mittel	+1
MSR-30	M, C	10	1/Rak, C5/30	0	1–3	4–8	9–15	8	18	Mittel	+1
MSR-40	M, C	12	1/Rak, C5/40	0	1–3	4–8	9–15	6	24	Mittel	+1
MRW-3**	M, C, S										
LSR-Munition	—	2	1/Rak, C3/3	6	1–7	8–14	15–21	40	2/2	Weit	0
KSR-Munition	—	2	2/Rak, C2/3	0	1–3	4–6	7–9	33	4/4	Kurz	0
MRW-5**	M, C, S										
LSR-Munition	—	3	1/Rak, C5/5	6	1–7	8–14	15–21	24	3/4	Weit	0
KSR-Munition	—	3	2/Rak, C2/5	0	1–3	4–6	7–9	20	6/8	Kurz	0
MRW-7**	M, C, S										
LSR-Munition	—	4	1/Rak, C5/7	6	1–7	8–14	15–21	17	4/6	Weit	0
KSR-Munition	—	4	2/Rak, C2/7	0	1–3	4–6	7–9	14	8/12	Kurz	0
MRW-9**	M, C, S										
LSR-Munition	—	5	1/Rak, C5/9	6	1–7	8–14	15–21	13	5/7	Weit	0
KSR-Munition	—	5	2/Rak, C2/9	0	1–3	4–6	7–9	11	10/14	Kurz	0
NARC	M, E, S	0	**	0	1–3	4–6	7–9	6	**	**	0
vNARC	M, E, S	0	**	0	1–4	5–9	10–15	4	**	**	0
Rakwerfer-10	M, C, Weg	3	1/Rak, C5/10	0	1–5	6–11	12–18	Weg	6	Mittel	+1
Rakwerfer-15	M, C, Weg	4	1/Rak, C5/15	0	1–4	5–9	10–15	Weg	9	Mittel	+1
Rakwerfer-20	M, C, Weg	5	1/Rak, C5/20	0	1–3	4–7	8–12	Weg	12	Mittel	+1
Sonstige Ausrüstung											
Beagle-Sonde	E	—	—	—	—	—	4	—	—	**	—
MG-Batterie	DB, AI§	**	**	**	**	**	**	**	**	**	0
Rakabwehr	PD	1	**	—	—	—	—	12	**	—	—
Sprengkapsel	PD, Weg, AI	0	**	—	—	—	—	Weg	**	—	—
Splitterkapsel	PD, Weg. AI	0	**	—	—	—	—	Weg	**	—	—
Wächter-ECM	E	—	—	—	—	—	6	—	—	**	—
ZES	T	0	—	0	1-5	6-9	10-15	—	—	**	—

* Für eine Erklärung der Abkürzungen, siehe Tabelle *Waffen- und Ausrüstungstypen* auf der nächsten Seite, für vollständige Erläuterung siehe *Waffen und Ausrüstung*, S. 304. Sind Waffentypen durch einen Schrägstrich getrennt, treffen alle Typen gleichzeitig zu. Eine LB-X-Autokanone beispielsweise kann entweder als ballistische Direktfeuerwaffe oder als Streuwaffe abgefeuert werden, womit sie sowohl die Munition wechseln kann als auch flakfähig ist.

** Siehe *Sonstige Waffen und Ausrüstung*, S. 129; für Luft-/Raum-Einheiten, siehe *Waffen und Ausrüstung*, S. 236.

† Beim Einsatz als Streuwaffe durch Nicht-Luft-/Raum-Einheiten; für Luft-/Raum-Einheiten gilt in jedem Fall der –1-Trefferwertmodifikator.

†† Bei Raketenwaffen gilt die Angabe nach dem Schrägstrich für mit Artemis-IV-FLS (siehe S. 129) kombinierte Waffen.

††† Der Schaden für Schnellfeuerwaffen wird auf besondere Weise angegeben. Eine Ultra-AK/2 z. B. hat „2/Schuss, R2", was bedeutet, sie erzielt 2 Punkte Schaden pro Schuss (2/Schuss) und kann bis zu 2 Schuss pro Runde (R2) abgeben,

‡ Maximalreichweite falls auf Luft-/Raum-Einheit montiert; siehe *Entfernungsmodifikator* auf S. 235 des Kapitels *Luft-/Raum-Einheiten*.

‡‡ Kann Bündelmunition verwenden; siehe *LB/X*, S. 120, und *Bündelmunition*, S. 141.

‡‡‡ Der Schaden für Raketenwaffen wird auf besondere Weise angegeben. Eine LSR-20 z. B. hat „1/Rak, C5/20", was bedeutet, dass eine Rakete 1 Punkt Schaden erzielt (1/Rak), der Schaden in 5er-Gruppen zugeteilt wird (C5) und bei jedem Schuss 20 Raketen abgefeuert werden (/20).

§ Siehe *Infanterieschaden durch Feuerstoßwaffen*, S. 217 oder 309.

§§ Nur beim Einsatz gegen Mechs/Luft-/Raumjäger/Raumboote kann der Spieler vor dem Trefferwurf erklären, dass die Waffe statt normalem Schaden Hitzeschaden anrichtet (siehe *Hitzewaffen*, S. 114).

WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGSTABELLE CLANS

Waffe	Typ*	Wärme	Schaden	Minimal-Reichweite	Nah	Reichweite Mittel	Weit	Munition pro Tonne	Angriffswert††	Luft-/Raum Reichweite‡	Trefferwurf-Modifikator
Direkt feuernde Projektilwaffen†††											
IA-Gauss.	DB, X, AI§	1	3	0	1-3	4-6	7-9	40	3	Kurz	0
Gaussgeschütz	DB, X	1	15	2	1-7	8-15	16-22	8	15	Weit	0
RGG/20	DB, X, C, F	4	C5/20**	2	1-8	9-16	17-24	6	16/12/12	Weit	0
RGG/30	DB, X, C, F	6	C5/30**	2	1-8	9-16	17-24	4	24/18/18	Weit	0
RGG/40	DB, X, C, F	7	C5/40**	2	1-8	9-16	17-24	3	32/24/24	Weit	0
LB-X/2	DB, C/S/F‡‡	1	2	4	1-10	11-20	21-30	45	2	Extrem	0, –1†
LB-X/5	DB, C/S/F‡‡	1	5	3	1-8	9-15	16-24	20	3	Weit	0, –1†
LB-X/10	DB, C/S/F‡‡	2	10	0	1-6	7-12	13-18	10	6	Mittel	0, –1†
LB-X/20	DB, C/S/F‡‡	6	20	0	1-4	5-8	9-12	5	12	Mittel	0, –1†
MG, leicht	DB, AI§	0	1	0	1-2	3-4	5-6	200	1	Kurz	0
MG	DB, AI§	0	2	0	1	2	3	200	2	Kurz	0
MG, schwer	DB, AI§	0	3	0	1	2	—	100	3	Kurz	0
Nagel-/Nietenpistole	DB, AI**	0	0**	0	1	—	—	300	0**	—	0
Ultra-AK/2	DB, R/C	1/Schuss	2/ Schuss, SF2	2	1-9	10-18	19-27	45	3	Extrem	0
Ultra-AK/5	DB, R/C	1/Schuss	5/ Schuss, SF2	0	1-7	8-14	15-21	20	7	Weit	0
Ultra-AK/10	DB, R/C	3/Schuss	10/Schuss, SF2	0	1-6	7-12	13-18	10	15	Mittel	0
Ultra-AK/20	DB, R/C	7/Schuss	20/Schuss, SF2	0	1-4	5-8	9-12	5	30	Mittel	0
Direkt feuernde Energiewaffen											
Flammer	DE, H, AI§	3	2§§	0	1	2	3	—	2§§	Kurz	0
Flammer (Fahrz.)	DE, H, AI§	3	2§§	0	1	2	3	20	2§§	Kurz	0
ER-Mikrolaser	DE	1	2	0	1	2	3-4	—	2	Kurz	0
ER-L-Laser	DE	2	5	0	1-2	3-4	5-6	—	5	Kurz	0
ER-M-Laser	DE	5	7	0	1-5	6-10	11-15	—	7	Mittel	0
ER-S-Laser	DE	12	10	0	1-8	9-15	16-25	—	10	Weit	0
Plasmakanone	DE, H, AI	7	0**	0	1-6	7-12	13-18	10	0**	Mittel	0
ER-PPK	DE	15	15	0	1-7	8-14	15-23	—	15	Weit	0
L-Ultralaser	DE	3	6	0	1	2	3	—	6	Kurz	+1
M-Ultralaser	DE	7	10	0	1-3	4-6	7-9	—	10	Kurz	+1
S-Ultralaser	DE	18	16	0	1-5	6-10	11-15	—	16	Mittel	+1
Impulswaffen											
Mikro-Impulslaser	P, AI§	1	3	0	1	2	3	—	3	Kurz	–2
L-Impulslaser	P, AI§	2	3	0	1-2	3-4	5-6	—	3	Kurz	–2
M-Impulslaser	P	4	7	0	1-4	5-8	9-12	—	7	Kurz	–2
S-Impulslaser	P	10	10	0	1-6	7-14	15-20	—	10	Mittel	–2
Raketenwerfer‡‡‡											
Blitz-KSR-2	M, C**	2	2/Rak, C2/2	0	1-4	5-8	9-12	50	4	Kurz	0
Blitz-KSR-4	M, C**	3	2/Rak, C2/4	0	1-4	5-8	9-12	25	8	Kurz	0
Blitz-KSR-6	M, C**	4	2/Rak, C2/6	0	1-4	5-8	9-12	15	12	Kurz	0
KSR-2	M, C, S	2	2/Rak, C2/2	0	1-3	4-6	7-9	50	2/5	Kurz	0
KSR-4	M, C, S	3	2/Rak, C2/4	0	1-3	4-6	7-9	25	4/6	Kurz	0
KSR-6	M, C, S	4	2/Rak, C2/6	0	1-3	4-6	7-9	15	8/10	Kurz	0
LSR-5	M, C, S	2	1/Rak, C5/5	0	1-7	8-14	14-21	24	3/4	Weit	0
LSR-10	M, C, S	4	1/Rak, C5/10	0	1-7	8-14	14-21	12	6/8	Weit	0
LSR-15	M, C, S	5	1/Rak, C5/15	0	1-7	8-14	14-21	8	9/12	Weit	0
LSR-20	M, C, S	6	1/Rak, C5/20	0	1-7	8-14	15-21	6	12/16	Weit	0
NARC	M, C, S	0	**	0	1-4	5-8	9-12	6	**	**	0
TakRak-3**	M, C, S	2	2/Rak, C5/3	4	1-5	6-10	11-15	20	4	Mittel	0
TakRak-6**	M, C, S	4	2/Rak, C5/6	4	1-5	6-10	11-15	10	8	Mittel	0
TakRak-9**	M, C, S	6	2/Rak, C5/9	4	1-5	6-10	11-15	7	14	Mittel	0
TakRak-12**	M, C, S	8	2/Rak, C5/12	4	1-5	6-10	11-15	50	20	Mittel	0
TakRak-ER-Mun.	—	**	1/Rak, C5/**	4	1-9	10-18	19-27	**	§§§	Extrem	0
TakRak-HE-Mun.	—	**	3/Rak, C5/**	6	1-7	8-14	15-21	**	§§§	Kurz	0
Sonstige Ausrüstung											
Beagle-Sonde, Leichte	E	—	—	—	—	—	3	—	—	**	—
Beagle-Sonde	E	—	—	—	—	—	5	—	—	**	—
MG-Batterie	DB, AI§	**	**	**	**	**	**	**	**	**	0
Rakabwehr	PD	1	**	—	—	—	—	24	**	—	—
Sprengkapsel	PD, Weg, AI	0	**	—	—	—	—	Weg	**	—	—
Splitterkapsel	PD, Weg, AI	0	**	—	—	—	—	Weg	**	—	—
Wächter-ECM	CE	—	—	—	—	—	6	—	—	**	—
ZES, Leichtes	T	0	—	0	1-3	4-6	7-9	—	—	**	—
ZES	T	0	—	0	1-5	6-9	10-15	—	—	**	—

* Für eine Erklärung der Abkürzungen, siehe unten Tabelle *Waffen- und Ausrüstungstypen*, für vollständige Erläuterung siehe *Waffen und Ausrüstung*, S. 113. Sind Waffentypen durch einen Schrägstrich getrennt, treffen alle Typen gleichzeitig zu. Eine LB-X-Autokanone beispielsweise kann entweder als ballistische Direktfeuerwaffe oder als Streuwaffe abgefeuert werden, womit sie sowohl die Munition wechseln kann als auch flakfähig ist.

** Siehe *Sonstige Waffen und Ausrüstung*, S. 129; für Luft-/Raum-Einheiten, siehe *Waffen und Ausrüstung*, S. 236.

† Beim Einsatz als Streuwaffe durch Nicht-Luft-/Raum-Einheiten; für Luft-/Raum-Einheiten gilt in jedem Fall der –1-Trefferwertmodifikator.

†† Bei Raketenwaffen gilt die Angabe nach dem Schrägstrich für mit Artemis-IV-FLS kombinierte Waffen (siehe S. 129).

††† Der Schaden für Schnellfeuerwaffen wird auf besondere Weise angegeben. Eine Ultra-AK/2 z. B. hat „2/Sch., R2", was bedeutet, sie erzielt 2 Punkte Schaden pro Schuss (2/Sch.) und kann bis zu 2 Schuss pro Runde (R2) abgeben,

‡ Maximalreichweite falls auf Luft-/Raum-Einheit montiert; siehe *Entfernungsmodifikator* auf S. 235 des Kapitels *Luft-/Raum-Einheiten.*

‡‡ Kann Bündelmunition verwenden; siehe *LB/X*, S. 235, und *Bündelmunition*, S. 140.

‡‡‡ Der Schaden für Raketenwaffen wird auf besondere Weise angegeben. Eine LSR-20 z. B. hat „1/Rak, C5/20", was bedeutet, dass eine Rakete 1 Punkt Schaden erzielt (1/Rak), der Schaden in 5er-Gruppen zugeteilt wird (C5) und bei jedem Schuss 20 Raketen abgefeuert werden (/20).

§ Siehe *Infanterieschaden durch Feuerstoßwaffen*, S. 217 oder 309.

§§ Nur beim Einsatz gegen Mechs/Luft-/Raumjäger/Raumboote kann der Spieler vor dem Trefferwurf erklären, dass die Waffe statt normalem Schaden Hitzeschaden anrichtet (siehe *Hitzewaffen*, S. 114).

§§§ Nicht-Batterie: Bei Einsatz von ER-Munition wird Reichweite auf Extrem erhöht und Schaden halbiert (aufgerundet). Bei Einsatz von HE-Munition wird Reichweite auf Kurz reduziert und Schaden auf das 1,5-fache erhöht (aufgerundet). Batterie: Besitzen alle TakRaks einer Batterie mindestens je 1 Tonne aller Munitionssorten, wird Angriffswert der Batterie auf kurze Entfernung auf das 1,5-fache erhöht (aufgerundet) und auf weite und extreme Entfernung halbiert (aufgerundet).

WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGSTYPEN

Für eine vollständige Erläuterung, siehe *Sonstige Waffen und Ausrüstung*, S. 113.

AE: Flächeneffektwaffe
AI: Infanterieabwehrwaffe
C: Streuwaffen
CE: Konterelektronik
DB: Direktfeuerwaffe, Ballistisch
DE: Direktfeuerwaffe, Energie
E: Elektronik
F: Flak
H: Hitzewaffe
M: Raketenwaffe
P: Impulswaffe
PD: Kernschusswaffe
PE: Leistungssteigerung
R: Schnellfeuerwaffe
S: Munitionswechsel möglich
T: Feuerleitsystem
V: Variabler Schaden
Weg: Wegwerfwaffe
X: Explosiv

LUFT-/RAUM-WAFFEN UND -AUSRÜSTUNG

Waffe	Wärme	Angriffswert*	Reichweite‡	Trefferwertmodifikator
Barracuda	10	2	Extrem	–2
Weißer Hai	15	3	Extrem	0
Schwertwal	20	4	Extrem	0
SRak-10	†	†	†	†
Barracuda-F‡	10	2	Extrem	–2
Weißer Hai-F‡	15	3	Extrem	0
Schwertwal-F‡	20	4	Extrem	0
Kraken-F‡	50	10	Extrem	0

* Schiffsklasse-Schaden, siehe *Schaden*, S. 238.

† SRak-10 kann Barracuda, Weißer Hai oder Schwertwal verschießen, solange entsprechende Munition verfügbar ist, allerdings keine Fernlenkraketen.

‡ Siehe *Fernlenkraketen*, S. 251.

SONSTIGE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG FÜR GEFECHTSRÜSTUNGEN

Wafe	Typ	Schaden	Reichweite	Reichweite Kurz	Reichweite Mittel	Reichweite Weit	Modifikator
Direkt feuernde Projektilwaffen							
„David"-Gaussgewehr	DB	1	0	1-3	4-5	6-8	0
„Grand-Mauler"-Gaussgewehr	DB	1	0	1-2	3-4	5	0
„King-David"-Gaussgewehr	DB	1	0	1-3	4-6	7-9	0
„Magshot"- Gaussgewehr	DB	2	0	1-3	4-6	7-9	0
„Tsunami"-Gaussgewehr	DB	1	0	1-2	3-4	5	0
„Feuerdrache"-Nadler	DB, AI‡‡	1	0	1	2	3	0
Mikrogranatwerfer	DB, AI§	1	0	1	2	—	0
Granatwerfer	DB, AI§	1	0	1	2	3	0
Leichter Mörser	DB, AI§	3	1	1	2	3	0
Schwerer Mörser	DB, AI§	3	2	1-2	3-4	5-6	0
Leichtes rückstoßfreies Gewehr	DB, AI§	2	0	1-2	3-4	5-6	0
Rückstoßfreies Gewehr	DB, AI§	3	0	1-2	3-4	5-6	0
Schweres rückstoßfreies Gewehr	DB, AI§	3	0	1-3	4-5	6-7	0
Direkt feuernde Energiewaffen							
Flammer	DE, H, AI§	2§§	0	1	2	3	0
Halbmobiler Plasmawerfer	DE	2	0	1-2	3-4	5-6	0
Unterstützende PPK	DE	2	0	1-2	3-5	6-7	0
Raketenwerfer							
Kompakt-NARC	M, E	**	0	1-2	3-4	5	0
KSR-1	M, C, S	2/Rak, C2/‡	0	1-3	4-6	7-9	0
KSR-2	M, C, S	2/Rak, C2/‡	0	1-3	4-6	7-9	0
KSR-3	M, C, S	2/Rak, C2/‡	0	1-3	4-6	7-9	0
KSR-4	M, C, S	2/Rak, C2/‡	0	1-3	4-6	7-9	0
KSR-5	M, C, S	2/Rak, C2/‡	0	1-3	4-6	7-9	0
KSR-6	M, C, S	2/Rak, C2/‡	0	1-3	4-6	7-9	0
LSR-1	M, C, S	1/Rak, C5/‡	6	1-7	8-14	15-21	0
LSR-2	M, C, S	1/Rak, C5/‡	6	1-7	8-14	15-21	0
LSR-3	M, C, S	1/Rak, C5/‡	6	1-7	8-14	15-21	0
LSR-4	M, C, S	1/Rak, C5/‡	6	1-7	8-14	15-21	0
LSR-5	M, C, S	1/Rak, C5/‡	6	1-7	8-14	15-21	0
MSR-1	M, C	1/Rak, C5/‡	0	1-3	4-8	9-15	+1
MSR-2	M, C	1/Rak, C5/‡	0	1-3	4-8	9-15	+1
MSR-3	M, C	1/Rak, C5/‡	0	1-3	4-8	9-15	+1
MSR-4	M, C	1/Rak, C5/‡	0	1-3	4-8	9-15	+1
MSR-5	M, C	1/Rak, C5/‡	0	1-3	4-8	9-15	+1
Rakwerfer-1	M, C	1/Rak, C5/‡	0	1-3	4-7	8-12	+1
Rakwerfer-2	M, C	1/Rak, C5/‡	0	1-3	4-7	8-12	+1
Rakwerfer-3	M, C	1/Rak, C5/‡	0	1-3	4-7	8-12	+1
Rakwerfer-4	M, C	1/Rak, C5/‡	0	1-3	4-7	8-12	+1
Rakwerfer-5	M, C	1/Rak, C5/‡	0	1-3	4-7	8-12	+1
Sonstige Ausrüstung							
Beagle-Sonde, Leichte	E	—	—	—	—	3	—
ZES, Leichtes	T	—	0	1-3	4-6	7-9	—

SONSTIGE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG FÜR CLAN-GEFECHTSRÜSTUNGEN

Wafe	Typ	Schaden	Reichweite	Reichweite Kurz	Reichweite Mittel	Reichweite Weit	Modifikator
Direkt feuernde Projektilwaffen							
„Bärenjäger"-XS-AK	DB, AI‡‡	3	0	0	1	2	+1
Schwerer Granatwerfer	DB, C, AI§	1	0	1	2	3	0
Leichtes rückstoßfreies Gewehr	DB, AI§	2	0	1-2	3-4	5-6	0
Rückstoßfreies Gewehr	DB, AI§	3	0	1-2	3-4	5-6	0
Schw. rückstoßfreies Gewehr	DB, AI§	3	0	1-3	4-5	6-7	0
Direkt feuernde Energiewaffen							
Flammer	DE, H, AI§	2§§	0	1	2	3	0
Unterstützende PPK	DE	2	0	1-2	3-5	6-7	0
Raketenwerfer							
Kompakt-NARC	M, E	**	0	1-2	3-4	5	0
KSR-1	M, C, S	2/Rak, B2/‡	0	1-3	4-6	7-9	0
KSR-2	M, C, S	2/Rak, B2/‡	0	1-3	4-6	7-9	0
KSR-3	M, C, S	2/Rak, B2/‡	0	1-3	4-6	7-9	0
KSR-4	M, C, S	2/Rak, B2/‡	0	1-3	4-6	7-9	0
KSR-5	M, C, S	2/Rak, B2/‡	0	1-3	4-6	7-9	0
KSR-6	M, C, S	2/Rak, B2/‡	0	1-3	4-6	7-9	0
vKSR-1†	M, C	1/Rak, B2/‡	0	1-4	5-8	9-12	0
vKSR-2†	M, C	1/Rak, B2/‡	0	1-4	5-8	9-12	0
vKSR-3†	M, C	1/Rak, B2/‡	0	1-4	5-8	9-12	0
vKSR-4†	M, C	1/Rak, B2/‡	0	1-4	5-8	9-12	0
vKSR-5†	M, C	1/Rak, B2/‡	0	1-4	5-8	9-12	0
vKSR-6†	M, C	1/Rak, B2/‡	0	1-4	5-8	9-12	0
LSR-1	M, C, S	1/Rak, B5/‡	6	1-7	8-14	15-21	0
LSR-2	M, C, S	1/Rak, B5/‡	6	1-7	8-14	15-21	0
LSR-3	M, C, S	1/Rak, B5/‡	6	1-7	8-14	15-21	0
LSR-4	M, C, S	1/Rak, B5/‡	6	1-7	8-14	15-21	0
LSR-5	M, C, S	1/Rak, B5/‡	6	1-7	8-14	15-21	0
Sonstige Ausrüstung							
Beagle-Sonde, Leichte	E	—	—	—	—	3	—

* Für eine Erklärung der Abkürzungen, siehe Tabelle *Waffen- und Ausrüstungstypen* auf der nächsten Seite, für vollständige Erläuterung siehe *Waffen und Ausrüstung*, S. 113.

** Siehe *Sonstige Waffen und Ausrüstung*, S. 129.

† Der Wurf auf der *Streutreffer-Tabelle* für verbesserte KSR wird um 1 erhöht.

‡ Siehe *Raketenangriffe*, S. 217.

‡‡ Wird auf der Tabelle *Infanterieschaden durch Feuerstoßwaffen*, S. 217 und S. 310 als *Flammer* behandelt.

§ Siehe Tabelle *Infanterieschaden durch Feuerstoßwaffen*, S. 217 und S. 309.

§§ Nur beim Einsatz gegen Mechs/Luft-/Raumjäger/Raumboote kann der Spieler vor dem Trefferwurf erklären, dass die Waffe statt normalem Schaden Hitzeschaden anrichtet (siehe *Hitzewaffen*, S. 114).

SEITE 52

BEWEGUNGSKOSTEN

Bewegung/Geländeart	BP-Kosten pro Feld/ Geländekosten	Verboten für
Kosten für das Betreten eines Feldes	1	
Geländekosten bei Betreten eines Feldes		
Offen	+0[6]	Marine
Pflaster/Brücke	+0	Marine
Straße	+0[3]	Marine
Unwegsam	+1	Rad, Marine
Lichter Wald	+1[10]	Rad[9], Luftkissen, Senkrechtstarter[12], BEF[12], Marine
Dichter Wald	+2[11]	Fahrzeuge[12], Marine
Wasser		
Wassertiefe 0	+0	Marine
Wassertiefe 1	+1[1] (zzgl. Kosten für Leveländerung)	Infanterie[14], Fahrzeuge[4, 7]
Wassertiefe 2+	+3[1] (zzgl. Kosten für Leveländerung)	Infanterie[14], Fahrzeuge[4, 7], IndustrialMechs[8]

Bewegung/Geländeart	BP-Kosten pro Feld/ Geländekosten	Verboten für
Leveländerung (auf oder ab)		
1 Level	+1 (Mech, Senkrechtstarter, U-Boot, ProtoMech), +2 (Infanterie, Bodenfahrzeug)	—
2 Level	+2 (Mech, Senkrechtstarter, U-Boot)	Infanterie, Bodenfahrzeuge, BEF[13], ProtoMechs
3+ Level	+1/Level (Senkrechtstarter, U-Boot)	Mechs, ProtoMechs, Infanterie, Bodenfahrzeuge, BEF[13]
Schutt	+1[1]	Rad, Marine
Leichtes Gebäude	+1[2]	Senkrechtstarter, BEF, Marine
Mittelstarkes Gebäude	+2[2]	Senkrechtstarter, BEF, Marine
Hartes Gebäude	+3[2]	Senkrechtstarter, BEF, Marine
Hochdichtes Gebäude	+4[2]	Senkrechtstarter, BEF, Marine
Weitere Bewegungsaktionen		
Ausrichtungsänderung	1 pro Hexeite[5]	
Hinlegen (nur Mechs)	1	
Aufstehen (nur Mechs)	2 pro Versuch	

[1] BP-Kosten für die Bewegung über den Grund eines Wasserfelds; Erfolgreicher Pilotenwurf notwendig, um Sturz zu verhindern.
[2] Erfolgreicher Pilotenwurf notwendig, um Schaden zu verhindern; Infanterie zahlt nur 1 BP, um Gebäude zu betreten (mit Ausnahme von Panzergrenadieren, die 2 BP benötigen).
[3] Bei Bewegung entlang der Straße, sonst gelten die Kosten des umliegenden Geländes.
[4] Luftkissenfahrzeuge können sich über die Oberfläche aller Wasserfelder bewegen und dürfen sie auch mit Höchstgeschwindigkeit betreten.
[5] Kostenfrei für Infanterie.
[6] Verfügt ein Hilfsradfahrzeug nicht über die Modifikation Geländeausrüstung, erhöhen sich die Bewegungskosten um 1 BP pro Feld.
[7] Hilfsrad- und Hilfskettenfahrzeuge mit Modifikation Amphibienausrüstung können sich für 2 BP über die Oberfläche jedes Wasserfelds bewegen (siehe S. 56).
[8] IndustrieMechs können Wasserfelder der Tiefe 2 oder mehr betreten, benötigen dazu aber sowohl Brennstoffzellen, Kern- oder Fusionsreaktor und die Modifikation Versiegelt. IndustrieMechs, die diese Bedingungen nicht erfüllen und in Wassertiefe 2+ oder liegend in Wassertiefe 1 verbleiben, gelten in der Endphase der unmittelbar auf die Runde des Betretens des Wasserfeldes folgenden Runde als zerstört.
[9] Hilfsradfahrzeuge mit Modifikation Einrad- oder Zweiradausrüstung können lichten Wald betreten.
[10] Infanterie zahlt nur 1 BP für das Betreten lichten Waldes (mit Ausnahme von Panzergrenadieren, die 2 BP benötigen).
[11] Infanterie zahlt nur 2 BP für das Betreten dichten Waldes (mit Ausnahme von Panzergrenadieren, die 3 BP benötigen).
[12] Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge können ein Waldfeld betreten, sofern sie sich oberhalb der Höhe des Waldes befinden.
[13] Dies gilt nur für BEF-Einheiten, die ein Feld betreten, dessen Level höher als das des Feldes ist, in dem sich die Einheit derzeit aufhält. Für das Betreten von Feldern eines niedrigeren Levels siehe *Bodeneffekt-Bewegung*, S. 55.
[14] Infanterie kann ein Wasserfeld der Tiefe 1+ betreten, sofern sie über Unterwasser-BP verfügt.

SEITE 60

PILOTEN-/FAHRERWÜRFE

Situation	Modifikator
Schaden am Mech	
Mech erleidet innerhalb einer Phase 20+ Schadenspunkte	+1
Mechreaktor schaltet sich ab	+3[1]
Bein-/Fußaktivator zerstört	+1
Hüftaktivator zerstört	+2
Gyroskoptreffer	+3
Kreiselstabilisator (Gyroskop) zerstört	Sturz[2]
Bein zerstört	Sturz[3]
Nahkampfangriff auf Mech	
Mech wurde getreten	0
Mech wurde gestoßen	0
Mech wurde erfolgreich gerammt/ Opfer eines Todessprungs	+2
Eigene Aktionen	
Tritt des Mechs verfehlt das Ziel	0
Mech rammt ein Ziel	+2
Mech führt Todessprung durch	+4[4]
Mech betritt Feld mit Wassertiefe 1	–1
Mech betritt Feld mit Wassertiefe 2	0
Mech betritt Feld mit Wassertiefe 3+	+1
Mech versucht aufzustehen	0
Mech betritt Schuttfeld	0
Rennende/Sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegende Einheit bewegt sich nach Richtungsänderung auf Pflaster	Siehe *Rutschen*, S. 62.

Situation	Modifikator
Senkrechtstarter/BEF/ Luftkissenfahrzeug bewegt sich nach Richtungsänderung mit Höchstgeschwindigkeit weiter	Siehe *Seitliches Abdriften*, S. 67.
Mech springt mit beschädigtem Bein-/ Fuß-/Hüftaktivator	Siehe *Bestehender Schaden.*
Mech springt mit zerstörtem Bein	Siehe *Bestehender Schaden.*
Mech läuft mit Hüft-/Gyroskopschaden	Siehe *Bestehender Schaden.*
Sonderfälle	
MechKrieger versucht, bei Sturz des Mechs Schaden zu vermeiden	+1/Level Sturzhöhe[8]
IndustrieMech versucht, bei Sturz kritischen Schaden zu vermeiden	+1/Level Sturzhöhe[8]
Pilotenwurf für IndustrieMech mit Verbrennungsmotor schlägt fehl (siehe *Piloten/Fahrerwürfe*, S. 59).	0 (keine weiteren Modifikatoren)
Vierbeiniger Mech mit intakten Beinen	–2
Unabsichtliches Rammen	+3
Mech mit kleinem Cockpit	+1
Bestehender Schaden	
Pro bereits zerstörtem Bein-/Fußaktivator	+1
Pro bereits zerstörtem Hüftaktivator	+2[5]
Bereits bestehender Gyroskopschaden	+3
Bereits zerstörtes Bein	+5[6]

Situation	Modifikator
Rutschen	
In der Runde zurückgelegte Entfernung in Feldern	
0–2	–1
3–4	0
5–7	+1
8–10	+2
11–17	+4
18–24	+5
25+	+6
Gebäudebewegung[7]	
Einheit betritt/verlässt leichtes Gebäude	0
Einheit betritt/verlässt mittelstarkes Gebäude	+1
Einheit betritt verlässt hartes Gebäude	+2
Einheit betritt verlässt hochdichten Bau	+5
In der Runde zurückgelegte Entfernung in Feldern	
1–2	0
3–4	+1
5–6	+2
7–9	+3
10–17	+4
18–24	+5
25+	+6

[1] Nur während der Phase, in der der Reaktor sich abschaltet. Wird ein Pilotenwurf für einen Mech mit abgeschaltetem Reaktor notwendig, schlägt dieser fehl. In beiden Fällen erleidet der MechKrieger 1 Punkt Schaden, falls der Mech stürzt (siehe *Sturzschaden für den MechKrieger*, S. 69).
[2] Bei einem Pilotenwurf, um Schaden für den MechKrieger bei einem automatischen Sturz zu vermeiden, gilt für ein zerstörtes Gyroskop ein Modifikator von +6.
[3] Bei einem Pilotenwurf, um Schaden für den MechKrieger bei einem automatischen Sturz zu vermeiden, gilt für ein zerstörtes Bein ein Modifikator von +5.
[4] Bei erfolgreichem Todessprung kommt es in jedem Fall zum Sturz.
[5] Ignorieren Sie alle Modifikatoren durch frühere kritische Treffer an diesem Bein.
[6] Es kommen keine Modifikatoren für andere beschädigte Aktivatoren an diesem Bein zur Anwendung.
[7] Nur zur Vermeidung von Schaden. Fehlschlag führt nicht zum Sturz. Siehe *Gebäude*, S. 166. Zusätzlicher +1-Modifikator, falls Einheit rammt oder gerammt wird (zusätzlich zum normalen +2-Modifikator für Rammen).
[8] Für die Ermittlung von Sturzschaden ragt ein Mech nur 1 Level über das Gelände auf.

SEITE 68

AUSRICHTUNG NACH EINEM STURZ

Wurf (1W6)	Neue Ausrichtung	Trefferzone
1	Gleiche Richtung	Front
2	1 Hexseite nach rechts	Rechte 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

SEITE 116

STREUTREFFER-TABELLE

2W6	Waffengröße																											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	40
2	1	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	9	9	9	10	10	12
3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	9	9	9	10	10	12
4	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	18
5	1	2	2	3	3	4	4	5	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	13	14	15	16	16	17	17	17	18	18	24
6	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	13	14	15	16	16	17	17	17	18	18	24
7	1	2	3	3	4	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	13	14	15	16	16	17	17	17	18	18	24
8	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	13	14	15	16	16	17	17	17	18	18	24
9	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15	16	17	18	19	20	21	21	22	23	23	24	32
10	2	3	3	4	5	6	6	7	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15	16	17	18	19	20	21	21	22	23	23	24	32
11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	40
12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	40

SEITEN 117-118

ANGRIFFSMODIFIKATOREN

Alle Angriffe: Waffen und Nahkampf	Modifikator
Angreifer	
*Bewegung (kumulativ)**	
Stehen geblieben	—
Gegangen/Reisegeschwindigkeit	+1
Gerannt/Höchstgeschwindigkeit	+2
Gesprungen	+3
Liegend†	+2 (Nicht bei vierbeinigen Mechs)
Rutscht	+1
Gelände *(kumulativ)*	
Lichter Wald	+1 pro Feld entlang SL, +1 falls Ziel in lichtem Wald
Dichter Wald	+2 pro Feld entlang SL, +2 falls Ziel in dichtem Wald
Wasser**	
Wassertiefe 1	+1; siehe *Teilweise Deckung*, S. 102.
Wassertiefe 2	Einheiten unter Wasser können keine Einheiten angreifen, die sich nicht unter Wasser befinden (siehe *Geländemodifikatoren*, S. 108).
Teilweise Deckung	+1; siehe *Teilweise Deckung*, S. 102.
Ziel *(kumulativ)*	
Liegend	–2 von angrenzendem Feld, +1 von allen anderen Feldern
Immobil	–4 (aufgesetzte Landungsschiffe eingeschlossen)
Rutscht	+2
Bewegung	
0–2 Felder weit	0
3–4 Felder weit	+1
5–6 Felder weit	+2
7–9 Felder weit	+3
10–17 Felder weit	+4
18–24 Felder weit	+5
25+ Felder weit	+6
Gesprungen/fliegend (Nicht-Luft-/Raum-Einheiten)	+1 zusätzlich
Gefechtsrüstungseinheit	+1 (Nur falls Angreifer keine Infanterie)
Fliegende Luft-/Raum-Einheit in Flughöhe 1 (Tiefflug, Angreifer in Flugpfad)	+1
Fliegende Luft-/Raum-Einheit in Flughöhe 1 (Tiefflug, Angreifer nicht in Flugpfad)	+3

Nur Waffeneinsatz	Modifikator
Angreifer	
Mechschaden	
Sensortreffer	+2
Schultertreffer	+4 für Waffen im betroffenen Arm, sonstige beschädigte Aktivatoren im Arm werden ignoriert.
Unter-/Oberarmaktivator	je +1 für Waffen im betroffenen Arm
Wärme	
0–7	—
8–12	+1
13–16	+2
17–23	+3
24+	+4

Nur Waffeneinsatz	Modifikator
Führt indirekten LSR-Beschuss durch	+1
Angreifer ist IndustrieMech***	+1
Aufgesetztes Landungsschiff	–2
Entfernung und Gelände	
Entfernung	
Kurz	—
Mittel	+2
Weit	+4
Minimalreichweite	(Minimalreichweite) – (Entfernung zum Ziel) +1; (siehe *Minimalreichweitenmodifikator*, S. 107).
Jedes Hexfeld/Level zwischen Angreifer und Ziel (Zielfeld eingeschlossen) im selben Multihex-Gebäude	+1 pro Hexfeld/Level (maximal +3; siehe *Häuserkampf*, S. 175).
Target	
Sekundärziel in Frontalschussfeld	+1
Sekundärziel in Seiten- oder Rückenschussfeld	+2
Großes Hilfsfahrzeug oder aufgesetztes Raumboot	–1

Nur Nahkampf	
Angreifer	
Mechschaden	
Schultertreffer	Kein Schlag oder Nahkampfwaffenangriff mit betroffenem Arm, keine Keulenhiebe, je +2 auf Stoß
Unter-/Oberarmaktivatortreffer	je +2 auf Schlag und Nahkampfwaffenangriff mit betroffenem Arm; halber Schaden für Schlag mit betroffenem Arm, je +2 auf Keulenhieb
Handaktivatortreffer	+1 auf Schlag mit betroffenem Arm; keine Keulenhiebe; keine Nahkampfwaffenangriffe mit betroffenem Arm
Hüftaktivatortreffer	Keine Tritte
Unter-/Oberschenkelaktivatortreffer	je +2 auf Tritte mit betroffenem Bein und halber Schaden
Fußaktivatortreffer	+1 auf Tritte mit betroffenem Bein
Ziel	
Infanterie	+3 auf Tritte und Todessprung
Großes Hilfsfahrzeug oder aufgesetztes Raumboot	–2
Sonstige Modifikatoren	
Rammangriff	Modifiziert für relativen Pilotenwert (siehe S. 40).
Todessprung	Modifiziert für relativen Pilotenwert (siehe S. 40).

*Gilt nicht für Infanterieeinheiten.
**Für Ausnahmen siehe *Geländemodifikatoren*, S. 108.
***Modifikator gilt nicht, falls der IndustrieMech über ein verbessertes Feuerleitsystem verfügt.
†Gilt nicht immer bei vierbeinigen Mechs (siehe *Feuern im Liegen*, S. 113).

SEITE 119

MECH-TREFFERZONEN

	Zweibeiner (Vierbeiner)		
2W6	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
2*	Linker Torso [kritisch]	Torso Mitte [kritisch]	Rechter Torso [kritisch]
3	Linkes Bein (Linkes hinteres Bein)	Rechter Arm (Rechtes vorderes Bein)	Rechtes Bein (Rechtes hinteres Bein)
4	Linker Arm (Linkes vorderes Bein)	Rechter Arm (Rechtes vorderes Bein)	Rechter Arm (Rechtes vorderes Bein)
5	Linker Arm (Linkes vorderes Bein)	Rechtes Bein (Rechtes hinteres Bein)	Rechter Arm (Rechtes vorderes Bein)
6	Linkes Bein (Linkes hinteres Bein)	Right Torso	Rechtes Bein (Rechtes hinteres Bein)
7	Linker Torso	Torso Mitte	Rechter Torso
8	Torso Mitte	Linker Torso	Torso Mitte
9	Rechter Torso	Linkes Bein (Linkes hinteres Bein)	Linker Torso
10	Rechter Arm (Rechtes vorderes Bein)	Linker Arm (Linkes vorderes Bein)	Linker Arm (Linkes vorderes Bein)
11	Rechtes Bein (Rechtes hinteres Bein)	Linker Arm (Linkes vorderes Bein)	Linkes Bein (Linkes hinteres Bein)
12	Kopf	Kopf	Kopf

*Ein Wurf von 2 kann einen kritischen Treffer anzeigen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der Trefferzone wirksam, aber der angreifende Spieler würfelt zusätzlich einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer*, S. 124.

SEITE 144

NAHKAMPFMODIFIKATOREN

Nahkampfattacke	Modifikator
Schlag	±0
Keulenhieb	–1
Stoß	–1
Rammen	±0*
Tritt	–2
Todessprung	±0*†

* Wenn eine Einheit eine andere rammt oder mit Todessprung angreift, werden die Pilotenwerte von Angreifer und Ziel verglichen und die Differenz als Modifikator auf den Trefferwert angewendet. Ist der Pilotenwert des Ziels niedriger, wird die Differenz zum Trefferwert addiert; ist der Pilotenwert des Angreifers niedriger, wird die Differenz vom Trefferwert abgezogen.

† Es gelten alle normalen Angriffsmodifikatoren, einschließlich der Sprung-Bewegung des Angreifers, außer den Modifikatoren für Gelände. Für Todessprünge gegen Infanterie gilt ein zusätzlicher Modifikator von +3 (da Infanterie keinen Pilotenwert hat, entfällt der Modifikator für die Pilotenwertdifferenz).

SEITE 112

TERRAINFAKTOR UND UMWANDLUNG

Terrainfaktor	Ursprungsgelände	Neues Gelände
Dichter Wald: 90	Dichter Wald	Lichter Wald
Lichter Wald: 50	Lichter Wald	Unwegsam
Unwegsam: 0	Alle anderen	Keine Änderung

SEITE 124

KRITISCHE TREFFER

2W6†	Ergebnis
2–7	Kein kritischer Treffer
8–9	1 Wurf auf Bauteiltabelle
10–11	2 Würfe auf Bauteiltabelle
12	Kopf/Arm/Bein abgerissen; Falls Torso: 3 Würfe auf Bauteiltabelle

†Wenn du den Kritischen Treffer für einen IndustrieMech auswürfelst, addierst du +2 auf das Würfelergebnis. Behandle ein modifiziertes Wurfergebnis von 13 als 12. Bei einem modifzierten Wurfergbenis von 14 wird der Kopf oder die Gliedmaße des IndustrieMechs abgetrennt. Falls der Torso getroffen wurde, würfle vier kritische Treffer aus.

SEITE 145

MECH-SCHLAGTREFFERZONEN

	Zweibeinig		
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

	Vierbeinig		
1W6	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
1	Linker Torso	Linkes Vorderbein/ Linkes Hinterbein	Rechter Torso
2	Linker Torso	Linker Torso	Rechter Torso
3	Torso Mitte	Torso Mitte	Torso Mitte
4	Linkes Vorderbein	Rechter Torso	Rechtes Vorderbein
5	Linkes Hinterbein	Rechtes Vorderbein/ Rechtes Hinterbein	Rechtes Hinterbein
6	Kopf	Kopf	Kopf

SEITE 149

HÖHENUNTERSCHIEDE

Ziel ist:	Erlaubte Nahkampfattacke
1 Level höher stehender Mech	Rammen, Schlag (Tritt-Tabelle), Keulenhieb (Tritt-Tabelle), Nahkampfwaffe (Tritt-Tabelle)
1 Level tiefer stehender Mech	Rammen, Tritt (Schlag-Tabelle), Keulenhieb (Schlag-Tabelle), Nahkampfwaffe (Schlag-Tabelle)
Liegender Mech, ProtoMech, Fahrzeug oder Infanterie 1 Level höher	Schlag, Keulenhieb, Nahkampfwaffe
Liegender Mech, ProtoMech, Fahrzeug oder Infanterie 1 Level tiefer	—

Anmerkung: Ein Todessprung gegen ein gültiges Ziel ist immer erlaubt, sofern der Mech über die nötigen Sprung-BP verfügt.

SEITE 99

EINHEITSHÖHENTABELLE

Typ	Höhe*
Mech	2 Level**
ProtoMechs, Fahrzeuge, Infanterie und Jäger	1 Level
U-Boot	1 Level***
Großes Hilfsfahrzeug und Raumboot	2 Level
Stromlinienförmiges Landungsschiff	5 Level
Kugelförmiges Landungsschiff	10 Level

* Die Höhe oder Bewegungshöhe (falls im Flug) einer Einheit muss bei der Ermittlung der Gesamthöhe der Einheit zum Level des Kartenfelds addiert werden. Die Höhe von Luft-/Raum-Einheiten ist für SL-Zwecke irrelevant, solange sie sich im Flug befinden.
** Liegende Mechs erheben sich 1 Level über das Gelände des Hexfelds.
*** Aufgetauchte U-Boote an der Oberfläche sind 1 Level hoch.

SEITE 147

MECH-TRITTTREFFERZONEN

	Zweibeinig		
1W6	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
1–3	Linkes Bein	Rechtes Bein	Rechtes Bein
4–6	Linkes Bein	Linkes Bein	Rechtes Bein
	Vierbeinig		
1-3	Linkes Vorderbein	Rechtes Vorderbein / Rechtes Hinterbein	Rechtes Vorderbein
4-6	Linkes Hinterbein	Linkes Vorderbein / Linkes Hinterbein	Rechtes Hinterbein

SEITE 159

WÄRMEPUNKTETABELLE

Aktivität	Wärmepunkte
Gehen	+1 pro Runde
Rennen	+2 pro Runde
Sprung	+1 pro Feld (Minimum 3 pro Runde)
Versuchtes Aufstehen	+1 pro Versuch
Waffeneinsatz	Wie auf Waffen- und Ausrüstungstabellen ab S. 303 angegeben.
Hitzeerzeugende Waffen	Wie auf Waffen- und Ausrüstungstabellen ab S. 303 oder unter *Sonstige Waffen und Ausrüstung* ab S. 129 angegeben.
Wärmetauscher	–1 pro aktivem Wärmetauscher (Standard) –2 pro aktivem doppelten Wärmetauscher –1 zusätzlich pro aktivem Wärmetauscher (Standard) unter Wasser (Maximal 6) –2 zusätzlich pro aktivem doppeltem Wärmetauscher unter Wasser (Maximal 6)
Erster Reaktortreffer	+5 pro Runde
Zweiter Reaktortreffer	+10 (insgesamt) pro Runde

SEITE 146

NAHKAMPFWAFFENANGRIFF

Waffe	Trefferwurf-modifikator	Schaden	Trefferzonen-tabelle	Schuss-feld**	3fM	Trefferwert-/Schaden
Abrissbirne	+1	8§	Standard	Frontal	—	Ja/—
Beil	–1	1/5t††	Standard*	Arm	Ja	Ja/Ja
Bohrer	–1	4	Standard	Arm	—	Ja/—
Dampframme	+2	9	Standard	Frontal	—	Ja/—
Doppelkettensäge	±0	7	Standard	Arm	—	Ja/—
Einziehbare Klinge	–2	1/10t‡	Standard*	Arm	Ja	Ja§§/Ja
Felsensäge	+1	5	Standard	Arm	—	Ja/—
Kettensäge	±0	5	Standard	Arm	—	Ja/—
Ladeschaufel	+1	6	Standard	Arm	Ja	Ja/Ja
Mähdrescher	–2	3†	Standard	Arm	—	Ja/—
Schweißbrenner	±0	5‡‡	Schlag	Arm	—	Ja/—
Schwert	–2	1/10t+1‡	Standard*	Arm	Ja	Ja/Ja

* Normaler Wurf auf der Mech-Trefferzonentabelle, falls der führende Spieler nicht bei Ansage der Nahkampfattacke erklärt, bei Erfolg auf der Schlag- oder Tritt-Trefferzonentabelle zu würfeln. In diesem Fall gilt ein zusätzlicher +4-Modifikator auf den Trefferwert, zusätzlich auch zum Standardtrefferwertmodifikator für die Waffe (gilt nicht, wenn die Wahl von Schlag- bzw. Tritt-Trefferzonentabelle durch Höhenunterschied erzwungen wird, siehe S. 150).
** Frontal: Das Ziel muss sich im Frontalschussfeld des Mechs befinden. Arm: Das Ziel muss sich in Frontalschussfeld oder dem eingesetzten Arm entsprechendem Seitenschussfeld befinden.
† 1W6 gegen konventionelle Infanterie
†† Ein erfolgreicher Angriff richtet 1 Punkt Schaden pro 5 t Masse des Angreifers an.
‡ Ein erfolgreicher Angriff richtet 1 Punkt Schaden pro 10 t Masse des Angreifers (aufgerundet) + 1 für das Schwert an.
‡‡ Wird ein Schweißbrenner im Nahkampf eingesetzt, erzeugt er 2 Punkte Abwärme.
§ Bei einem Trefferwurf von 2 hat die Abrissbirne statt des Ziels den Angreifer getroffen. Dies wird als erfolgreicher Angriff mit halbem Schaden behandelt und auf der Frontspalte der Trefferzonentabelle ausgewürfelt. Unmittelbar nach Anwendung des Schadens ist ein erfolgreicher Pilotenwurf notwendig, damit der Mech nicht stürzt.
§§ Ein Schaden am Handaktivator oder sein Fehlen an dem mit einer einziehbaren Klinge ausgerüsteten Arm hat keine Auswirkung auf den Trefferwert des Angriffs.

TREFFERZONENTABELLE GROSSE HILFSFAHRZEUGE

SEITE 206

	Angriffsrichtung			
2W6	Front	Heck	Frontseite§	Heckseite§
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rechte Seite†	Linke Seite†	Front†	Heck†
4	Front†	Heck†	Seite†	Seite†
5	Front†	Heck†	Seite	Seite
6	Front	Heck	Seite	Seite
7	Front	Heck	Seite	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*	Seite (kritisch)*
9	Front†	Heck†	Seite†	Seite†
10	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm
11	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm
12*	Geschützturm (kritisch)	Geschützturm (kritisch)	Geschützturm (kritisch)	Geschützturm (kritisch)

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle *Kritische Treffer für Bodengefechtsfahrzeuge* auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf dieser Tabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Bewegungssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Antriebsschäden*. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Frontseite schlagen beispielsweise in der rechten Frontseitenzone ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

PROTOMECH-TREFFERZONENTABELLE

SEITE 185

2W6	Trefferzone
2	Hauptwaffe
3	*Knapp verfehlt
4	Rechter Arm
5	Beine
6	Torso
7	Torso
8	Torso
9	Beine
10	Linker Arm
11	*Knapp verfehlt
12	Kopf

*Bei einem Resultat von 3 oder 11 nimmt das Ziel keinen Schaden. Bei einem Tritt durch einen Mech wird bei einem Ergebnis von *Knapp verfehlt* kein Pilotenwurf für den angreifenden Mech notwendig.

PROTOMECH-SPEZIALTREFFERZONENTABELLE

SEITE 185

2W6	Trefferzone*
2	Hauptwaffe
3	Beine
4	Beine
5	Rechter Arm
6	Torso
7	Torso
8	Torso
9	Linker Arm
10	Beine
11	Beine
12	Kopf

*Unter den folgenden Umständen sollten die Spieler bei der Schadenszuteilung die ProtoMech-Spezialtrefferzonentabelle verwenden: Flächeneffektwaffen, Gebäudeeinsturz, anstürzende Luft-/Raum-Einheit, Sturz und Kollision mit rutschenden und/oder seitlich abdriftenden Einheiten.

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

SEITE 198

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacke
–1 oder weniger	—
0	Alle außer Schlag
1–2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	—

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

SEITE 193

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

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge* auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Bewegungssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Antriebsschäden*. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

SEITE 193

2W6	Effekt*
2–5	Keine Auswirkungen
6–7	Leichter Schaden; +1-Modifikator auf alle Fahrerwürfe
8–9	Mittlerer Schaden; –1 BP Reisegeschwindigkeit, +2-Modifikator auf alle Fahrerwürfe
10–11	Schwerer Schaden; halbe BP Reisegeschwindigkeit (aufgerundet), +3-Modifikator auf alle Fahrerwürfe
12+	Extremer Schaden; Fahrzeug ist für den Rest des Spiels immobil

Angriffsrichtungsmodifikator:	
Treffer von hinten	+1
Treffer von der Seite	+2

Fahrzeugtypmodifikator:	
Kette, Marine	+0
Rad	+2
Luftkissen, Tragflügelboot	+3
BEF	+4

* Alle Bewegungspunkt- und Fahrerwurfeffekte werden addiert. Ein Fahrerwurfmodifikator kann jedoch nur einmal angewendet werden. Beispielsweise führt ein Wurf von 8 oder 9 zu einem +2-Modifikator auf den Fahrerwurf, ein späterer Wurf von 8 oder 9 führt jedoch zu keinem weiteren +2-Modifikator, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximal durch Würfeln auf dieser Tabelle mögliche Modifikator auf den Fahrerwurf ist +6. Sinken die BP Reisegeschwindigkeit eines Fahrzeugs auf 0, kann es sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, gilt jedoch regeltechnisch nicht als immobiles Ziel. Alle Bewegungssystemschäden werden am Ende der Phase wirksam, in der es zum auslösenden Schaden kam. Greifen zum Beispiel zwei Einheiten in Waffeneinsatzphase dasselbe Gefechtsfahrzeug an, und die erste Einheit erzielt einen Antriebsschaden, für den der Spieler eine 12 wirft, gilt der –4-Modifikator für ein immobiles Ziel nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Er gilt jedoch in der darauf folgenden Nahkampfphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug über Wassertiefe 1+ immobil, sinkt es und wird zerstört.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

SEITE 196

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

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechtstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

SEITE 194

	Trefferzone			
2W6	Front	Seite	Heck	Turm
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition**	Munition**
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

* Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hart. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

** Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

SEITE 196

	Trefferzone			
2W6	Front	Seite	Heck	Rotor
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.

**Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen vn Waffe zerstört ein.

SCHADENSTABELLE KONVENTIONELLE INFANTERIE

SEITE 216

	Maximalschaden pro Waffenart*					
Soldaten	Gewehr (B)	Gewehr (E)	MG	KSR	LSR	Flammer
1	1	0	1	0	0	0
2	1	1	1	1	1	1
3	2	1	2	1	1	1
4	2	1	2	2	2	2
5	3	1	3	2	2	2
6	3	2	3	3	3	3
7	4	2	4	3	3	3
8	4	2	4	4	3	4
9	5	3	5	4	4	4
10	5	3	6	5	4	5
11	6	3	6	5	5	5
12	6	3	7	6	5	6
13	7	4	7	6	6	6
14	7	4	8	7	6	7
15	8	4	8	7	6	7
16	8	4	9	8	7	8
17	9	5	10	8	7	8
18	9	5	10	9	8	9
19	10	5	11	9	8	9
20	10	6	11	10	9	10
21	11	6	12	10	9	10
22	11	6	12	11	9	11
23	12	6	13	11	10	11
24	12	7	13	12	10	12
25	13	7	14	12	11	12
26	14	7	15	13	11	12
27	14	8	15	13	11	13
28	15	8	16	14	12	13
29	15	8	16	14	12	14
30	16	8	17	15	13	14

* Schaden wird in 2er-Gruppen separat zugeteilt (außer gegen konventionelle Infanterie).

INFANTERIESCHADEN IN GEBÄUDEN

SEITE 172

Gebäude-typ	Schaden an Infanterie ist gleich
Leicht	75 % des Schadens am Gebäude
Mittelstark	50 % des Schadens am Gebäude
Hart	25 % des Schadens am Gebäude
Hochdicht	Null

INFANTERIESCHADEN DURCH ANGRIFFE IM GEBÄUDEINNEREN

SEITE 175

Gebäude-typ	Schaden an Infanterie ist gleich
Leicht	Gesamtschaden trifft Infanterie
Mittelstark	Gesamtschaden trifft Infanterie
Hart	75 % des Schadens trifft Gebäude
Hochdicht	50 % des Schadens trifft Gebäude

MECH-SPEZIALTREFFERZONEN-TABELLE

SEITE 175

Von oben		Von unten	
1W6	Trefferzone (vierbeinig)**	1W6	Trefferzone (vierbeinig)**
1	Linker Arm (Linkes Vorderbein)	1	Linkes Bein (Linkes Vorderbein)
2	Linker Torso Front/Rücken*	2	Linkes Bein (Linkes Hinterbein)
3	Torsomitte Front/Rücken*	3	Linker Torso Front/Rücken*
4	Rechter Torso Front/Rücken*	4	Rechter Torso Front/Rücken*
5	Rechter Arm (Rechtes Vorderbein)	5	Rechtes Bein (Rechtes Hinterbein)
6	Kopf	6	Rechtes Bein (Rechtes Vorderbein)

*Der Angriff trifft die Frontseite falls er von vorne oder von der Seite kommt, den Rücken, falls er von hinten kommt.
**Eingeklammerte Trefferzonen gelten für vierbeinige Mechs.

KELLERTABELLE

SEITE 179

2W6	Effekt
2	Tiefer Keller. Die Einheit stürzt 2 Level tief. Der Sturzschaden betrifft nur die Beine eines Mechs (zugeteilt auf der Mech-Tritt-Trefferzonentabelle).
3	Keller. Die Einheit stürzt 1 Level tief. Der Sturzschaden betrifft nur die Beine eines Mechs (zugeteilt auf der Mech-Tritt-Trefferzonentabelle).
4	Keller. Die Einheit stürzt 1 Level tief. Bei Mechs wird der Schaden auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Trefferzonentabelle zugeteilt.
5-8	Kein Keller vorhanden.
9	Flacher Keller. Infanterie kann den Keller wie eine Unteretage des Gebäudes betreten (Unteretage 1). ProtoMechs können diese Etage nicht betreten. Keine Auswirkungen auf Mechs und Fahrzeuge.
10	Keller. Die Einheit stürzt 1 Level tief. Bei Mechs wird der Schaden auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Trefferzonentabelle zugeteilt.
11	Keller. Die Einheit stürzt 1 Level tief. Mechs stürzen kopfüber (Schaden wird auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Schlagtrefferzonentabelle zugeteilt).
12	Tiefer Keller. Die Einheit stürzt 2 Level tief. Mechs stürzen kopfüber (Schaden wird auf der Front/Rücken-Spalte der Mech-Schlagtrefferzonentabelle zugeteilt).

INFANTERIESCHADEN DURCH FEUERSTOSSWAFFEN

SEITE 217

BattleMechs, ProtoMechs und Fahrzeuge

Waffe	Schaden gegen konventionelle Infanterie
IA-Gaussgeschütz	2W6
Leichtes MG	1W6
Maschinengewehr	2W6
Schweres MG	3W6
Leichter/Mikro-Impulslaser	2W6
Flammer	4W6

Gefechtsrüstungen

Waffe	Schaden gegen konventionelle Infanterie
Leichtes MG	1W6/2 (abrunden)
Maschinengewehr	1W6
Schweres MG	2W6
Flammer	3W6
Leichtes rückstoßfreies Gewehr	1W6
Mittelschweres rückstoßfreies Gewehr	2W6
Schweres rückstoßfreies Gewehr	2W6
Leichter Mörser	1W6
Schwerer Mörser	1W6
Auto-Granatwerfer	1W6/2 (abrunden)
Schwerer Granatwerfer	1W6

INFANTERIESCHADEN DURCH NICHT-INFANTERIEWAFFEN

SEITE 216

Waffenart*	Anzahl betroffener Infanteristen
Direktfeuer (Ballistisch oder Energie)	Schadenswert/10
Streu (Ballistisch)	Schadenswert/10+1
Impuls**	Schadenswert/10+2
Streu (Raketen)	Schadenswert/5
Flächeneffekt (AE)	Schadenswert/0,5
Feuerstoß	Siehe oben unter Feuerstoßwaffen
Hitzewaffen	Siehe Hitzewaffen‡

* Zur Erklärung der Terminologie, siehe S. 113. Falls eine Waffe unter mehrere Arten fällt, gilt die Art mit dem höchsten Schaden. Eine Multi-AK/5 beispielsweise ist definiert als Direktfeuer (Ballistisch) und Streu (Ballistisch). Eine ballistische Streuwaffe richtet mehr Schaden an als eine ballistische Direktfeuerwaffe, also sollte der Spieler bei der Feststellung des Schadens bei konventioneller Infanterie die Werte für ballistische Streuwaffen benutzen.
** Mit Ausnahme leichter und Mikro-Impulslaser, die als Feuerstoßwaffen behandelt werden (siehe Tabelle *Infanterieschaden durch Feuerstoßwaffen*, S. 217).
† Die Anzahl getroffener und eliminierter konventionelle Infanteristen ungeachtet der Schutzpanzerung. Angriffe durch Nicht-Infanteriewaffen gegen Panzergrenadiere eliminieren die doppelte Anzahl Soldaten. Alle Brüche werden aufgerundet.
‡ Jede Hitzewaffe hat einen festen Schadenswert gegen konventionelle Infanterie, angegeben auf der entsprechenden Waffen-und-Ausrüstungstabelle oder unter *Sonstige Waffen und Ausrüstung*, S. 129.

GEBÄUDEMODIFIKATOREN

SEITE 167

Gebäudetyp	Anfänglicher KF	BP-Kosten pro Feld*	Piloten-/Fahrer-wurf-Modifikator
Leicht	1 bis 15	+1	0
Mittelstark	16 bis 40	+2	+1
Hart	41 bis 90	+3	+2
Hochdicht	91 bis 150	+4	+5
Kosten für Betreten eines beliebigen Feldes		*1*	

* Infanterie mit Ausnahme von Panzergrenadieren verbraucht nur 1 BP zum Betreten eines Gebäudefeldes beliebigen Typs; ProtoMechs und Panzergrenadiere verbrauchen nur 2 BP, um ein Gebäudefeld zu betreten.

GEBÄUDE-BEWEGUNGS-MODIFIKATOREN

SEITE 167

In Runde betretene Felder	Piloten-/Fahrer-wurf-Modifikator
1–2	0
3–4	+1
5–6	+2
7–9	+3
10–17	+4
18–24	+5
25+	+6

RICHTUNGSÄNDERUNGSKOSTEN

SEITE 77

Momentane Fluggeschwindigkeit	Schubpunktekosten	Momentane Fluggeschwindigkeit	Schubpunktekosten
0-2	1	8-9	4
3-5	2	10	5
6-7	3	11	6
		12+	+1 pro Punkt

AUSWEICHAKTIONSMODIFIKATOREN

SEITE 77

Ausweichende Einheit:	Zielmodifikator	Angreifermodifikator
Jäger	+3	—
Raumboot, Hilfsflugzeug	+2	—
Landungsschiff	+2	+2
Luftschiff	—	—

GERADEAUSFLUGTABELLE

SEITE 84

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)			
Effektive Geschwindigkeit	Luft-/Raum-Jäger	Konventioneller Jäger	Stromlinien-Landungsschiff
1–3	1	1	1
4–6	1	1	2
7–9	2	1	3
10–12	3	2	4
13–15	4	3	5
16+	5	4	6

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN (STROMLINIENFORM-EINHEITEN)

SEITE 92

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)			
Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboot	Landungsschiff
1	8	8	8
2	12	14	16
3	16	20	24
4	20	26	32
5	24	32	40
6	28	38	48
7	32	44	56
8	36	50	64
9	40	56	72
10	44	62	80
11	48	68	88
12	52	74	96

Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten können maximal eine Fluggeschwindigkeit von 12 erreichen. Müsste eine Einheit (z.B. durch ein Kunstflugmanöver) eine höhere Fluggeschwindigkeit erreichen, bleibt die Fluggeschwindigkeit 12 und es wird ein Raumpilotenwurf notwendig.

WIEDEREINTRITTSTABELLE

SEITE 80

Situation	Modifikator (Maximum 6)
Triebwerksschaden	+1 pro abgestrichenem Kästchen
Schaden an Schubdüsen	+1 pro abgestrichenem Kästchen
Kein Schub*	+6

*Eine Einheit hat keinen Schub, falls sie durch kritischen Triebwerksschaden oder Brennstoffmangel keinen Schub erzeugen kann.

ATMOSPHÄRENFLUGTABELLE

SEITE 80

Kartenzeile	Flughöhe (km)	Maximale sichere Fluggeschw.
Troposphäre	0 bis 17	2
Stratosphäre 1	18 bis 35	3
Stratosphäre 2	36 bis 53	6
Stratosphäre 3	54 bis 71	9
Stratosphäre 4	72 bis 89	12
Ionosphäre	90 bis 107	15

RAUMPILOTENWURF-MODIFIKATOREN IN ATMOSPHÄRE

SEITE 249

Bedingung	Modifikator
Pro 20 Punkte Schaden	+1
Einheit ist Kugelform-Landungsschiff	+1
Einheit ist Stromlinienform-Landungsschiff	0
Einheit ist Jäger oder Raumboot	–1

KAMIKAZETABELLE

SEITE 241

Basistrefferwert: 6 + (Jagdpilotenwert des Angreifers – Jagdpilotenwert des Ziels)

Modifikatoren	
Existierender Schaden beim Angreifer:	
Sensorschaden	+1
Computerschaden	+1 pro Kasten
Zieleinheit ist:	
Jäger oder Raumboot	+4
Landungsschiff	+2
Unfähig, Schub einzusetzen	–2
Angreifer ist:	
Jäger oder Raumboot	–2
Landungsschiff	–1

RAUMPILOTENWURFTABELLE

SEITE 93

Grundzielwert: Jagdpilotenwert	
Situation*	
Bewegung	
Übersteigen der erlaubten Maximalflughöhe (Konventionelle Jäger, Luftschiffe und Hilfsflugzeuge)	
Eintritt in die Ionosphäre	
Mehr als eine Rolle innerhalb einer Runde	
Einsatz von Schub über den aktuellen SI-Wert hinaus	
Fluggeschwindigkeit höher als Normalschub x2 in Troposphärenfeld	
Überziehen	
Sinkflug über 3+ Flughöhenstufen innerhalb einer Runde	
Schaden	
Kritischer Computertreffer	
Kritischer Kontrolltreffer	
Beschädigung in der Troposphäre	
Modifikatoren	
Piloten-/Besatzungsschaden	+1 pro abgestrichenem Kästchen
Computerschaden	+1 pro abgestrichenem Kästchen
Lebenserhaltungssystemschaden	+1 pro abgestrichenem Kästchen
Troposphäreneinsatz	+2
Überbeschleunigung	+1
Beschleunigung auf mehr als zweifachen Normalschub	+1 pro Punkt Fluggeschwindigkeit über 2x Normalschub

* Erfordert Raumpilotenwurf mit allen zutreffenden Modifikatoren.

LUFT-/RAUM-TREFFERZONEN

SEITE 237

JÄGER				
2W6	Bug	Heck	Seite	Über/Unter
2	Bug/Waffe	Heck/Waffe	Bug/Waffe	Bug/Waffe
3	Bug/Sensoren	Heck/Wärmetauscher	Flügel/Fahrwerk	Flügel/Fahrwerk
4	Rt. Flügel/Wärmetauscher	Rt. Flügel/Tank	Bug/Sensoren	Bug/Sensoren
5	Rt. Flügel/Waffe	Rt. Flügel/Waffe	Bug/Besatzung	Bug/Besatzung
6	Bug/Computer	Heck/Triebwerk	Flügel/Waffe	Flügel/Waffe
7	Bug/Kontrolle	Heck/Kontrolle	Flügel/Computer	Bug/Computer
8	Bug/FLS	Heck/Triebwerk	Flügel/Bombe	Flügel/Waffe
9	Lk. Flügel/Waffe	Lk. Flügel/Waffe	Heck/Kontrolle	Heck/Kontrolle
10	Lk. Flügel/Wärmetauscher	Lk. Flügel/Tank	Heck/Triebwerk	Heck/Triebwerk
11	Bug/Fahrwerk	Heck/Wärmetauscher	Flügel/Fahrwerk	Flügel/Fahrwerk
12	Bug/Waffe	Heck/Waffe	Heck/Waffe	Heck/Waffe

LANDUNGSSCHIFFE/RAUMBOOTE				
2W6	Bug	Heck	Seite	Über/Unter
2	Bug/Besatzung	Heck/Lebenserhaltung	Bug/Waffe	Bug/Waffe
3	Bug/Computer	Heck/Kontrolle	Bug/FLS	Bug/FLS
4	Rt, Seite/Waffe	Rt. Seite/Waffe	Bug/Sensoren	Bug/Sensoren
5	Rt. Seite/Steuerdüse	Rt. Seite/Tor	Seite/Steuerdüse	Seite/Steuerdüse
6	Bug/FLS	Heck/Triebwerk	Seite/Fracht	Seite/Fracht
7	Bug/Waffe	Heck/Waffe	Seite/Waffe	Seite/Waffe
8	Bug/Kontrolle	Heck/Dockkragen	Seite/Tor	Seite/Tor
9	Lk. Seite/Steuerdüse	Lk. Seite/Tor	Seite/Steuerdüse	Seite/Steuerdüse
10	Lk. Seite/Waffe	Lk. Seite/Waffe	Heck/Computer	Heck/Computer
11	Bug/Sensoren	Heck/Fahrwerk	Heck/Triebwerk	Heck/Triebwerk
12	Bug/Andockarm	Heck/Tank	Heck/Waffe	Heck/Waffe

GESCHEITERTES BREMSMANÖVER

SEITE 87

Fehlschlagspanne	Effekt
1–4	Aufsetzen benötigt gesamte Landebahn. Der Pilot kann versuchen, normal aufzusetzen, oder durchstarten und in einer späteren Runde einen erneuten Versuch unternehmen.
5	Die Einheit muss aufsetzen, ist aber schwerer zu kontrollieren. Es gilt ein zusätzlicher Modifikator von +1 für den Raumpilotenwurf.
6+	Die Einheit muss landen und benötigt ungeachtet des Typs dafür eine Strecke von 20 Feldern. Die Einheit erleidet 20 Punkte Frontalschaden, und das Fahrwerk wird zerstört. Es gilt ein zusätzlicher Modifikator von +2 für den Raumpilotenwurf.

SEITE 235

LUFT-/RAUM-WAFFENREICHWEITEN

Entfernung	Hexfelder (Standard)	Hexfelder (Raumschiff)
Kurz	0–6	0–12
Mittel	7–12	13–24
Weit	13–20	25–40
Extrem	21–25	41–50

SEITE 239

KRITISCHE RAUMRAKETENTREFFER

Rakete	2W6
Barracuda	11+
Weißer Hai	9+
Schwertwal	10+
Kraken	8+

SEITE 93

ZUFALLSBEWEGUNGSTABELLE

1W6	Effekt
1	1 Feld vorwärts, 2 Hexseiten nach links drehen
2	1 Feld vorwärts, 1 Hexseite nach links drehen
3–4	1 Feld vorwärts
5	1 Feld vorwärts, 1 Hexseite nach rechts drehen
6	1 Feld vorwärts, 2 Hexseiten nach rechts drehen

SEITE 237

LUFT-/RAUM-ANGRIFFSMODIFIKATOREN

Bedingung	Modifikator
Kurz	+0
Mittel	+2
Weit	+4
Extrem	+6
Ziel/Schussbahn	
Angriffswinkel	
Angriff auf Heck	+0
Angriff auf Bug	+1
Angriff auf Seite	+2

Bedingung	Modifikator
Ziel hat Schubwert 0	–2
Schiffsklasse-Waffe gegen Ziel von unter 500 t	+5†
Angriff durch Stratosphären/Trosposphärenfeld*	+2 pro Hexfeld
Angriff in oder aus Störfeld	+2
Ziel fliegt Ausweichmanöver	variabel
Angreifer	
Normalschub überschritten	+2
Außer Kontrolle	+2
Piloten/Besatzungsschaden	+1 pro Kästchen

Bedingung	Modifikator
Kritischer OZ- oder FLS-Schaden	+2 pro Kästchen
Kritischer Sensorenschaden	+1 pro abgestrichenem Kästchen/+5 falls Sensoren zerstört
Angreifer fliegt Ausweichmanöver	variabel
Sonstige Waffen und Ausrüstung	
Barracuda-Raumrakete (nicht ferngelenkt)	–2§

* Gilt nur für Stratosphären-/Trosposphärenfelder auf der Stratosphärenkarte, nicht für Felder auf der Trosposphärenkarte oder beim Einsatz von Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten.
† Der Modifikator gilt nicht für Raumraketen, da sie für den Einsatz gegen kleine Ziele ausgelegt sind.
§ Der Modifikator gilt nicht, wenn Barracudas zusammen mit anderen Raumraketen abgefeuert werden (siehe *Raumschiff-Geschützbatterien*, S. 234).

SEITE 243

LUFT-BODEN-ANGRIFFSMODIFIKATOREN

Angriffsart	Modifikator
Tiefflugangriff	+4*
Zielflugangriff	+2‡
Bobenangriff	+2†

* Für Luft-/Raum-Einheiten in Flughöhe 1 (Tiefflug) gilt ein zusätzlicher Trefferwertmodifikator von +2, wie unter Bewegung beschrieben (siehe S. 80).
† Gelände- und Zielbewegungsmodifikatoren (den –4-Modifikator für ein immobiles Ziel eingeschlossen) gelten für Bombenangriffe nicht; Jäger können Flächenbombardements aus jeder Flughöhe ausführen, unterliegen aber einem der Flughöhe entsprechenden Trefferwertmodifikator (siehe *Flächenbombardement*, S. 246).
‡ Wie unter Waffen und Ausrüstung festgestellt, feuern Schnellfeuerwaffen immer mit maximaler Geschwindigkeit, so dass der führende Spieler bei jedem Waffeneinsatz für eine mögliche Ladehemmung würfeln muss (siehe S. 114).

SEITE 161

WÄRMEPUNKTETABELLE LUFT-/RAUMJÄGER & RAUMBOOTE

Aktivität	Wärmepunkte
Waffeneinsatz	Wie auf *Waffen- und Ausrüstungstabellen* ab S. 303 angegeben.
Hitzeerzeugende Waffen	Wie auf Waffen- und Ausrüstungstabellen ab S. 303 oder unter *Sonstige Waffen und Ausrüstung* ab S. 129 angegeben.
Wärmetauscher	–1 pro aktivem Wärmetauscher (Standard), –2 pro aktivem Doppelwärmetauscher
Triebwerksschaden	+2 pro Treffer

SEITE 85

KUNSTFLUGTABELLE

Manöver	Min/Max Fluggeschw.	Schub-Punkte	Wurf-Modifikator	Effekt
Looping	Min 4	4	+1	Die Einheit verbraucht ihre ersten 4 Schubpunkte mit einem Looping in einem Hexfeld. Die Fluggeschwindigkeit bleibt unverändert.
Immelmann	Min 3	4	+1	Die Einheit steigt zwei Flughöhenstufen und beendet das Manöver in beliebiger Ausrichtung. Die Fluggeschwindigkeit sinkt um 2.
Split-S	Beliebig	2	+2	Die Einheit sinkt zwei Flughöhenstufen und beendet das Manöver in beliebiger Ausrichtung. Die Fluggeschwindigkeit steigt um 1.
Hammerhead	Beliebig	Fluggeschw.	+3	Die Einheit bleibt im Ausgangsfeld, ändert die Ausrichtung aber um 180 Grad.
Halbe Rolle	Beliebig	1	–1	Die Einheit dreht sich 180° um die Längsachse, so dass linke/rechte Flanke und Ober-/Unterseite vertauscht werden.
Kunstflugrolle	Min 2	1	0	Die Einheit dreht sich einmal komplett um die Längsachse. Die Fluggeschwindigkeit sinkt um 1.
Slippen	Beliebig	1	0/–1*	Die Einheit bewegt sich statt in das Feld direkt voraus in eines der schräg voraus angrenzenden Felder, ohne die Ausrichtung zu ändern. (Modifikator –1 nur für Jäger mit Senkrecht-/Kurzstartausrüstung.) Unter Regeln für *Luft-/Raum-Einheiten auf Geländekarten* (S. 91) bewegt sich die Einheit 8 Felder nach schräg links/rechts voraus und danach weitere 8 Felder geradeaus.
VIFF	Beliebig*	Fluggeschw. +2	+2	Bei erfolgreichem Einsatz dieses „Vectoring-in-Forward-Flight"-Manövers bremst eine Einheit mit Senkrecht-/Kurzstartausrüstung auf Fluggeschwindigkeit 0 und steigt dabei eine Flughöhenstufe.

*Nur Senkrechtstarter.

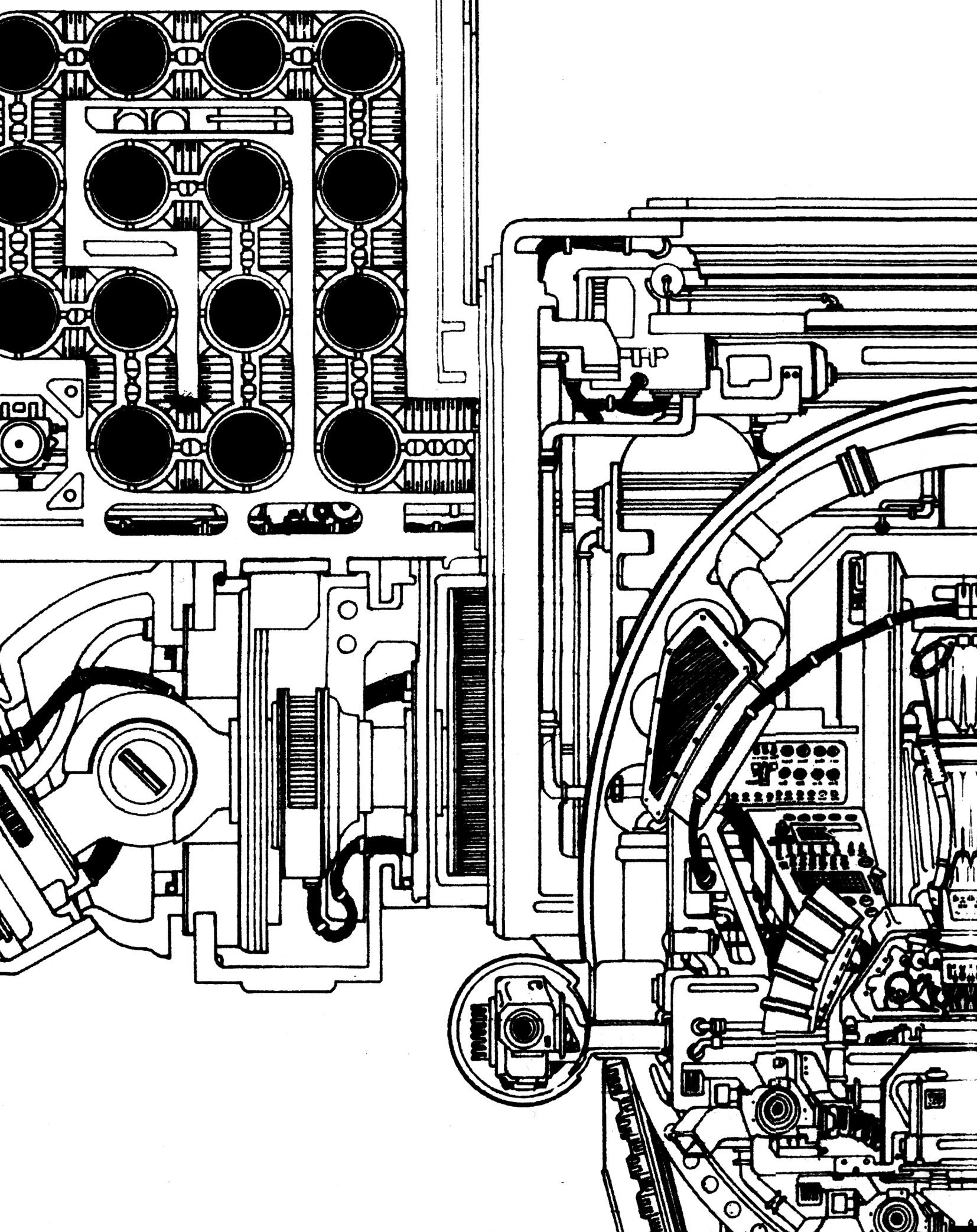
SEITE 86

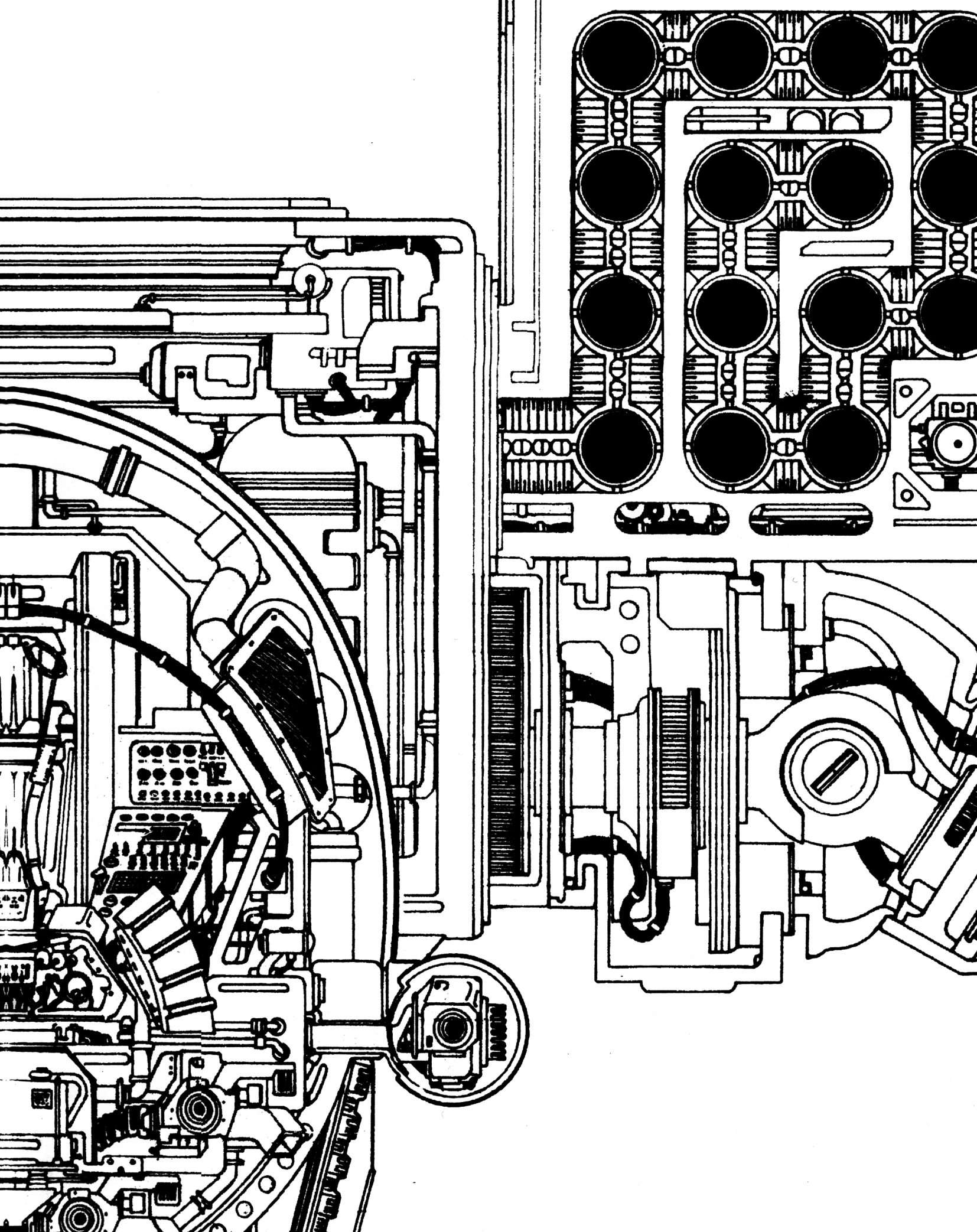
LANDEMODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Einheit hat Schubdüsenschaden	+4
Einheit ist außer Kontrolle	Fehlschlag mit Fehlschlagsspanne 10
Einheit versucht senkrecht aufzusetzen	+1 pro Punkt Fluggeschwindigkeit über 1
Einheit versucht horizontal aufzusetzen	+1 pro Punkt Fluggeschwindigkeit über 3
Landestützen/Fahrwerk beschädigt	+1 pro abgestrichenem Kästchen

Situation	Modifikator
Bugpanzerung zerstört (Jäger u. Stromlinieneinheiten)	+2
Einheit hat 50% oder mehr des Anfangsschubrahmens verloren	+2
Kein Schub verfügbar (Stromlinienform)	+4
Kein Schub verfügbar (Kugelform)*	+8
Landebahn zu kurz	+2
Luft-/Raumjäger setzt senkrecht auf	+2/+0†
Konventioneller Jäger setzt senkrecht auf	—/—†
Konventioneller Jäger mit VSTOL setzt senkrecht auf	+0/—†
Hilfsflugzeug setzt senkrecht auf	—/—†
Hilfsflugzeug mit VSTOL setzt senkrecht auf	+2/0†
Stromlinien-Raumboot/-Landungsschiff setzt senkrecht auf	—/+0†
Kugelform-Raumboot/-Landungsschiff setzt senkrecht auf	+0/+0†
Geländemodifikatoren‡	
Einheit setzt auf vollbesetztem eigenem Landefeld auf‡‡	–2
Einheit setzt auf unbemanntem eigenem Landefeld auf‡‡	–1
Einheit setzt auf Straße oder Pflaster auf	0
Einheit setzt auf feindlichem Landefeld auf‡‡	+1
Einheit setzt in offenem Gelände auf	+2
Einheit setzt in Wasser auf	+3
Einheit setzt in unwegsamem Gelände oder Schutt auf (Landestützen/Fahrgestell beschädigt, 1 Kästchen abstreichen)	+3
Einheit setzt (nicht senkrecht) in erhöhtem Gelände auf§	+3
Einheit setzt (nicht senkrecht) in Gebäudefeld auf§§	+3
Einheit setzt in lichtem Wald auf	+4
Einheit setzt in dichtem Wald auf	+5

* Gilt nur, falls Kugelform-Einheit Schub in der laufenden Runde verloren hat. Ansonsten stürzt die Einheit ab und wird zerstört (siehe *Absturz*, S. 81).
† Linke Zahl gilt für Atmosphäre, rechte für Vakuum (siehe *Vakuum*, *Tactical Operations*. „—" zeigt an, dass die Einheit nicht senkrecht aufsetzen kann, es gelten die *Überziehungsregeln* (S. 84).
‡ Pro Geländeart in der Landezone wird nur ein Modifikator angewendet, gleichgültig wie viele Hexfelder mit dieser Geländeart vorhanden sind. Für senkrechtes Aufsetzen werden die Modifikatoren halbiert.
‡‡ Die Position dieser nicht standardmäßig auf BattleTech-Karten markierten Einrichtungen ist abhängig vom gespielten Szenario oder einem Spielleiter.
§ Ist der Höhenunterschied größer als ein Level, stürzt die Einheit im erhöhten Feld ab (siehe *Absturz*, S. 81). Schaden wird normal ermittelt und vor der Anwendung halbiert (abgerundet).
§§ Die Einheit stürzt auf das Gebäude ab (siehe *Absturz*, S. 81). Aller Schaden wird normal ermittelt und vor der Anwendung halbiert (abgerundet). Setzt eine Einheit erfolgreich senkrecht in einem Gebäudefeld auf, wird sofort für einen Einsturz gewürfelt (siehe *Einsturz*, S. 176).


FHP



DIE ZUKUNFT DES KRIEGES!

Es ist das 31. Jahrhundert, eine Zeit endloser Kriege, die den gesamten von Menschen besiedelten Weltraum überziehen. Wenn Sternenreiche aufeinandertreffen, werden diese epischen Kriege durch BattleMechs gewonnen und verloren, 10 Meter hohe, humanoide Metalgiganten, die vor Lasern, Autokanonen und Dutzenden anderer tödlicher Waffen nur so strotzen und über genügend Feuerkraft verfügen, um ganze Häuserblocks einzuäschern.

Dein Elitekader von MechKriegern steuert diese Kolosse in den Kampf. Sie halten dabei stolz die Flaggen ihrer Fraktion hoch, begierig darauf deren Macht zu erweitern und ihren Ruhm zu mehren. Für sie stehen Unterstützungseinheiten wie Panzer, Gefechtstruppen, Luft-/Raumjäger und viele weitere bereit, um ihnen zum ultimativen Sieg zu verhelfen. Werden sie zu Legenden oder zu vergessenen Opfern? Nur deine Fähigkeiten und dein Glück werden über ihr Schicksal entscheiden!

Total Warfare ist das Ergebnis von mehr als zwanzig Jahren Spielerfahrung mit Classic BattleTech und präsentiert die Regeln dieses Systems wie nie zuvor. Zum ersten Mal sind alle Regeln für die verschiedenen Einheiten, die sich auf den tödlichen Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts bewähren müssen, in einem Regelband zusammengefasst, von BattleMechs und ProtoMechs, über Gefechts- und Hilfsfahrzeuge, bis zu Infanterie, Luft-/Raumjägern und Landungsschiffen.

Total Warfare bietet die bislang vollständigsten Regeln für BattleTech – das perfekte Kompendium für Turnierspiele.

CATALYST game labs™

Unter Lizenz von

topps

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

US40002PDF

ISBN: 978-3-86889-620-6

©2007–2011 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BattleTech Total Warfare, Classic BattleTech, BattleTech, BattleMech und 'Mech sind eingetragene Warenzeichen und/oder Warenzeichen von The Topps Company, Inc., in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC. Deutsche Übersetzung © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.