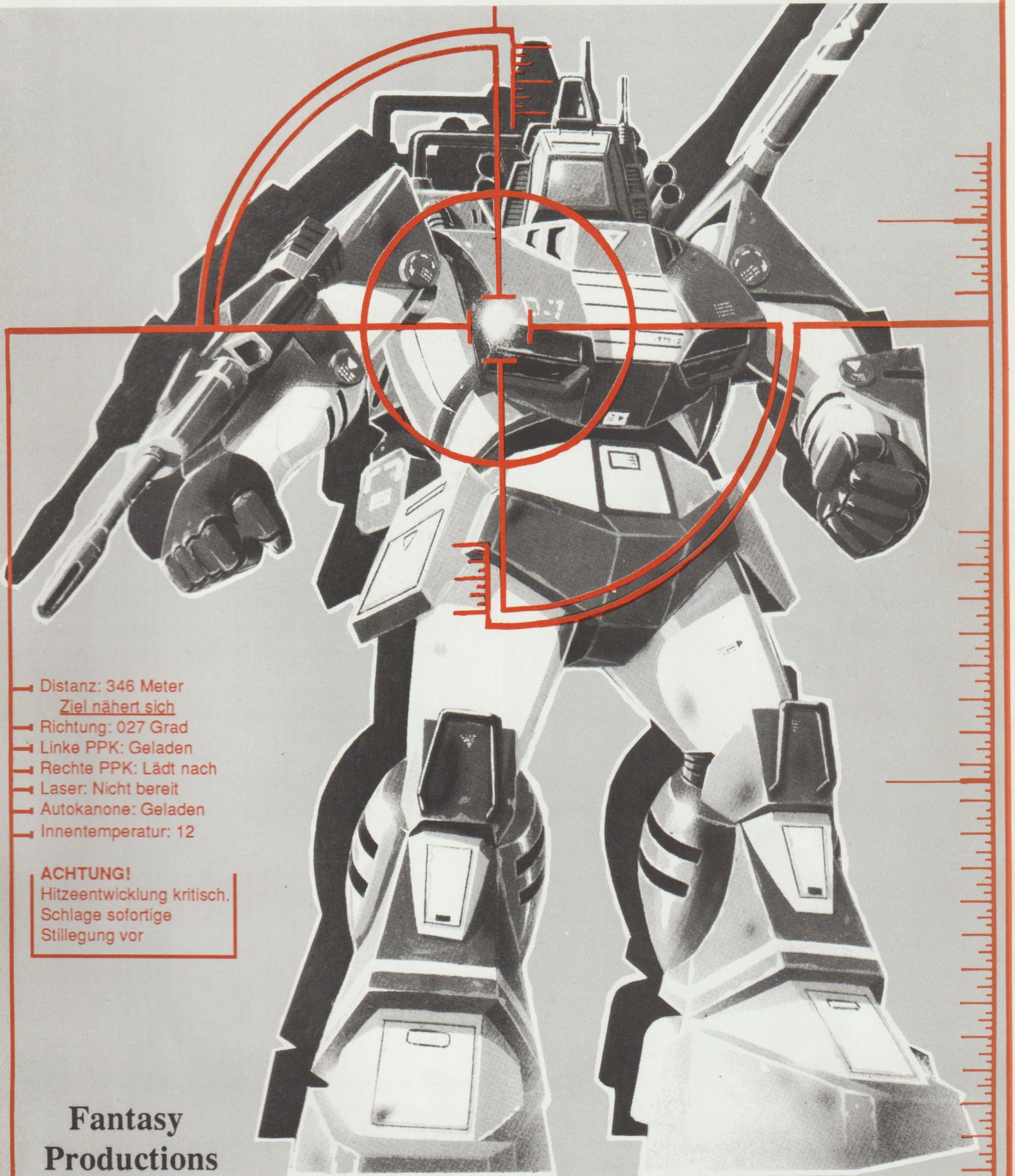


# BATTLETECH™

## KAMPFKOLOSSSE DES 4. JAHRTAUSENDS



- Distanz: 346 Meter  
Ziel nähert sich
- Richtung: 027 Grad
- Linke PPK: Geladen
- Rechte PPK: Lädt nach
- Laser: Nicht bereit
- Autokanone: Geladen
- Innentemperatur: 12

### ACHTUNG!

Hitzeentwicklung kritisch.  
Schlage sofortige  
Stilllegung vor

Fantasy  
Productions



## BATTLEMECHTRAINING

Spielmaterial	3
Figuren	3
Trainingsbögen	3
Geländekarten	3
Würfel	4
Spielvorbereitung	4
Das Spiel	5
Der Spielablauf	5
MechKrieger	5
MechKriegerwerte	5
Ausrichtung	6
Bewegung	6
Mögliche Bewegungsarten	6
Bewegungspunkte	7
Bewegungspunktekosten	7
Besetzte Waben	9
Mechpilotenwürfe	9
Fallen	9
BattleMechs und Wärme	10
Wärmepunkte	10
Wärmeentwicklung	11
Wärmeableitung	11
Kampf	12
Zielerfassung	12
Waffeneinsatz	13
Trefferzonen	15
Schadensermittlung	16

## FORTGESCHRITTENER MECHKAMPF

Spielvorbereitung	17
Spielmaterialien	17
Detaillierter Mechbogen	17
Spielvorbereitung	17
Das Spiel	18
BattleMechlanzen	18
Initiative	18
Spielablauf	18
Bewegung	19
Reaktion auf gegnerische Bewegung	19
Mechpilotenwürfe	19
Feuergefechte	19
Zielerfassung	20
Mehrere Ziele	22
Waffeneinsatz	22
Liegende Mechs und Feuerwaffen	24
Trefferzonen	24
Schadensermittlung	24
Kritische Treffer	25
Die Auswirkungen kritischer Treffer	26
Einbeinige Mechs	28
Verwundung eines MechKriegers	28
Gezielte Schüsse	29
BattleMechs und Wärme	29
Wärmepunkte	29
Festhalten der aufgestauten Wärme	30
Wärmeauswirkungen	30

## MECHLANZE

Spielmaterialien	33
Das Spiel	33
Spielablauf	33
Bewegung	34
Mechpilotenwürfe	34
Nahkampfattacken	34
Schläge	35
Tritte	35
Stöße	36
Rammen	36
Keulen	37
Todessprung	37
Nahkampfattacken aus dem Liegen	38
Unbeabsichtigtes Herabstürzen	38
Der Dominoeffekt	39
Zusatzregeln	39
Waldrodung	39
Brände	39
Unbeabsichtigte Brandstiftung	39
Absichtliche Brandstiftung	40
Ausdehnung von Bränden	40
Rauch	40
Unterschiedliche Fertigkeitswerte	41
Ermitteln der Wurfziele	41
Verbesserung der Fertigkeiten	41
BattleMechkonstruktion	41
Wahl der Tonnage	42
Festlegen des Reaktorwerts	42
Wahl der Kontrollen	42
Zuteilung der Tonnage für die interne Struktur	43
Festlegen der Sprungfähigkeit	43
Zuteilung zusätzlicher Wärmetauscher	44
Wahl der Panzerung	44
Wahl der Bewaffnung und Munition	44
Ausfüllen der Bauteiltabellen	44
Verteilen der Panzerung	45
Letzte Eintragungen	45

## BATTLETECHSZENARIEN

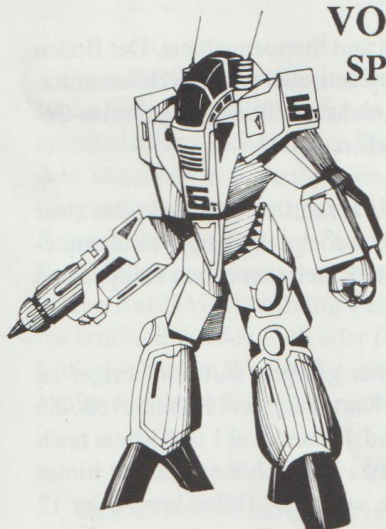
### Ehrensache

Spielvorbereitung	46
Zusatzszenarium	46
Siegbedingungen	46
Situationsbericht	47

### Spinnenfalle

Spielvorbereitung	48
Siegbedingungen	49
Sonderregeln	49
Situationsbericht	49





## VORBEREITUNGEN SPIELMATERIALIEN

## BATTEMECHFIGUREN

Diesem Spiel liegen 48 aufstellbare farbige Pappfiguren bei, die 14 verschiedene Mechtypen darstellen. Diese Spielfiguren werden auf dem Spielplan eingesetzt, um während des Spiels die Position eines Mechs und seine Bewegungen festzuhalten. Die mitgelieferten Mechfiguren sollten für Begegnungen fast jeder Couleur ausreichen. Sollten Sie aber tatsächlich mehr Figuren einer Sorte benötigen, können Sie einfach eine der anderen Figuren in entgegengesetzter Richtung umklappen und den Namen des gewünschten Mechtyps darauf vermerken, oder Sie verwenden die BATTLETECH™-Zinnfiguren der Firma Ral Partha.

Die Zeichnung über diesem Text zeigt den Trainingsscout CHM-3 Chamäleon, der dazu dient, die Bewegungsabläufe und Feuerfunktionen eines Battlemech einzutrainieren. Das Spiel enthält keine Figur dieses Mechs, da er in der Hauptsache zur Ausbildung von MechKriegern und für Erkundungsaktionen eingesetzt wird. Während Ihres **BattleMechtrainings** können Sie den Chamäleon durch eine beliebige Mechfigur repräsentieren.

## BATTLEMECH TRAININGSBÖGEN

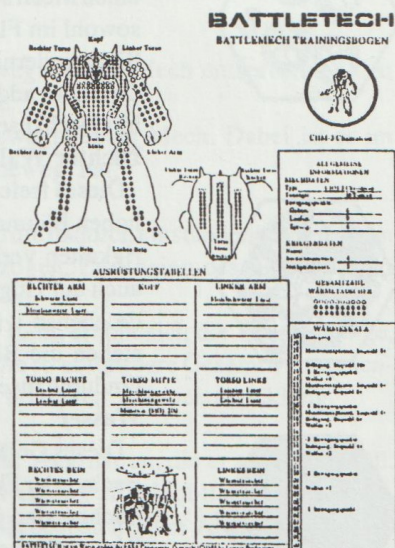
Während Ihres Trainings werden die Ihrem Chamäleon zugefügten Schäden auf dem rechts abgebildeten Trainingsbogen festgehalten.

## Panzerdiagramm

Das große Diagramm im oberen Drittel des Bogens wird Panzerdiagramm genannt. Es zeigt die Verteilung der Panzerplatten auf dem Mech. Beim Ausfall der Panzerung durch Treffer werden die einzelnen Punkte abgestrichen.

## Ausrüstungstabellen

Die Zeilen im unteren Teil des Bogens geben an, wo die verschiedenen Waffen des Mechs installiert sind und wo die dazugehörige Munition lagert. Außerdem zeigen sie die Lage der Wärmetauscher an, deren Aufgabe es ist, den Mech vor Überhitzung zu bewahren.



## Allgemeiner Informationsblock

Der Textblock oben rechts auf dem Bogen enthält allgemeine Informationen über den Mech und den MechKrieger. Hier werden Name, Tonnage, Bewegungsrate, *Bordschützen- und Mechpilotenwert* und so weiter festgehalten. Die Kreise mit der Überschrift *Gesamtzahl der Wärmetauscher* zeigen, wie viele dieser Geräte der unbeschädigte Mech besitzt; wenn Wärmetauscher beschädigt werden, werden diese Kreise abgestrichen.

## GELÄNDEKARTEN

Die beiden in diesem Spiel benutzten 56 x 43 cm großen Geländekarten sind mit einem sechseckigen Wabenraster versehen. Diese Waben dienen dazu, Bewegung und Kampf der Mechs zu regulieren. Die Mechs bewegen sich dazu von Wabenfeld zu Wabenfeld. Wabenraster (auch Hexraster genannt) gestatten eine realistischere Bewegung als die traditionelleren Quadratraster, da sie statt vier möglichen Bewegungsrichtungen derer sechs bieten.

Jede Wabe der Geländekarten repräsentiert ein 30 Meter durchmessendes Gebiet, und jede Spielrunde repräsentiert zehn Sekunden Echtzeit.

Die Wälder, Flüsse, Hügel und Flachlandgebiete der Geländekarten bieten eine typische Mischung der auf den wasserreichen Planeten, die den Mechs als Schlachtfeld dienen, anzutreffenden Geländebedingungen. Im folgenden sind die für die verschiedenen Geländearten benutzten Symbole erklärt.



**Konzept und Design**

Jordan K. Weisman

**Assistenz beim Design und Leitung der Entwicklungsarbeit**

L. R. "Butch" Leeper

**Entwicklungsarbeit**

Forest G. Brown

Wm. John Wheeler

L. Ross Babcock III

**Zusätzliche Entwicklungsarbeit**

Samuel B. Baker II

James R. Kellar

**BattleMechdesign**

Jordan K. Weisman

Forest G. Brown

**Text****Regeln**

Wm. John Wheeler

**Szenarien**

W.H.Keith, Jr.

**Geschichtl. Hintergrund**

Patrick Larkin

**Technischer Hintergrund**

Hero Games

**Übersetzung**

Reinhold H. Mai

**US-Redaktion**

Wm. John Wheeler

L. Ross Babcock III

Donna Ipolito

**Deutsche Redaktion**

Joachim Fuchs

Werner Fuchs

Robert Simon

**Produktion****Produktionsmanager**

Jordan K. Weisman

Karen VanderMey

**Künstlerische Leitung**

Dana Knutson

**Graphikdesign**

Jordan K. Weisman

**Titelbild**

Roger Loveless

**Innenillustrationen**

Dana Knutson

Todd F. Marsh

David J. Hutchins

Jim Holloway

**Layout**

Todd F. Marsh

Dana Knutson

Copyright des US-Originals

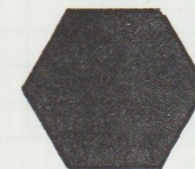
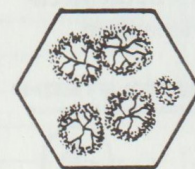
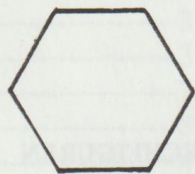
(C) 1985 by Fasa Corp.

Copyright der fiktionalen technischen Informationen auf den Seiten 34-39

(C) 1984 by Hero Games.

Copyright der deutschen Ausgabe

(C) 1988 by Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf. Alle Rechte vorbehalten.

**IMPRESSUM****Freies Gelände**

Dies sind normale Felder, Wiesen und Steppengebiete. Der Boden ist fest und möglicherweise etwas uneben, aber etwaige Höhenunterschiede innerhalb einer Wabe sind nicht von Bedeutung. Freies Gelände wird als Höhenlevel 0 angesehen.

**Unwegsames Gelände (Rough)**

Hier handelt es sich um felsiges und zerklüftetes Gelände, das zwar einen festen Untergrund bietet, dabei jedoch schwieriger zu überqueren ist als freies Gelände. Es findet sich meistens neben Klippen und Abhängen.

**Hügel**

Dieses Gelände ist erheblich höher gelegen und schwieriger zu durchqueren als freies Gelände. Die Karte zeigt drei Höhenlevels, die deutlich voneinander abgegrenzt sind. Höhenlevel 1 ist 6 Meter hoch - das bedeutet für einen Mech in etwa Taillenhöhe; wenn er hinter diesem Level steht, ist er teilweise verdeckt. Höhenlevel 2 ist 12 Meter hoch; ein Mech hinter diesem Level ist völlig verdeckt. Höhenlevel 3 ist 18 Meter hoch oder anderthalb mal so hoch wie ein Mech.

**Lichter Wald**

Hier handelt es sich um freies oder erhöhtes Gelände mit einzelnen 12 Meter hohen Bäumen. Die Durchquerung dieses Geländes ist für einen Mech schwieriger als die offenen Geländes. Lichter Wald kann sowohl im Flachland als auch auf Hügeln vorkommen und stellt ein Sichthindernis in Höhe von 2 Levels dar, die zum Höhenlevel des Geländes addiert werden. Es ist jedoch möglich, durch lichten Wald hindurchzusehen, sofern er nicht zu ausgedehnt ist.

**Dichter Wald**

Dieses freie oder erhöhte Gelände ist dicht bestanden von 12 Meter hohen Bäumen. Eine Bewegung durch dieses Gebiet ist mit Schwierigkeiten verbunden. Dichter Wald kann sowohl im Flachland als auch auf Hügeln oder Abhängen vorkommen und erhöht das Gelände ebenso wie lichter Wald um zwei Levels. In dichten Wäldern stehen die Bäume zu nahe beieinander, als daß es möglich wäre, hindurchzusehen.

**Wasser**

Dieses Gelände ist von Wasser bedeckt, sei es nun in Gestalt eines Bachs oder Flusses oder durch einen Sumpf, Teich oder See. Wasserflächen sind je nach Tiefe in fünf Level eingeteilt.

Wasserflächen des Tiefenlevels 0 sind sehr seicht, für einen Mech nur knöcheltief, wie bei Bächen, Sümpfen oder seichten Tümpeln, die allesamt leicht durchquert werden können. Wasserflächen des

Tiefenlevels 1 sind 6 Meter tief, reichen einem Mech also bis zur Taille; Wasser dieser Tiefe ist schwieriger zu durchqueren als seichtes Wasser. Wasserflächen des Tiefenlevels 2 reichen einem Mech bis ans Kinn und sind noch schwieriger zu durchqueren. Wasserflächen des Tiefenlevels 3 reichen 18 Meter tief, Wasserflächen des Tiefenlevels 4 sogar 24 Meter. In den beiden letztgenannten Tiefenlevels versinkt ein Mech vollständig.

**WÜRFEL**

Dem Spiel liegen zwei handelsübliche 6-seitige Würfel in Schwarz und Weiß bei. Diese Würfel werden in diesen Regeln ab und zu über die Abkürzung W6 (Würfel mit 6 Seiten) angesprochen. Im Spielverlauf wird gelegentlich einer der beiden Würfel geworfen (1W6), manchmal auch beide (2W6), sowohl einzeln nacheinander als auch gleichzeitig.

**SPIELVORBEREITUNG**

Legen Sie die Geländekarten auf den Tisch oder den Boden, so daß die BattleTech-Schriftzüge an entgegengesetzten Seiten liegen. Stellen Sie die Mechfiguren auf gegenüberliegenden Seiten des Spielfelds auf.

Geben Sie jedem Spieler einen Chamäleontrainingsbogen. Diesen Regeln liegen zwei dieser Bögen bei. Nehmen Sie den Mittelteil des Buches heraus und kopieren Sie die Bögen. Fantasy Productions gestattet das Fotokopieren der BattleTechformulare für den persönlichen Bedarf.



## DAS SPIEL

Beim **BattleMechtraining** müssen Sie vier Punkte im Auge behalten, die für die Leistungsfähigkeit Ihres Mech von Bedeutung sind. Diese vier Punkte sind Bewegung, Wärmeentwicklung, Schäden und Waffeneinsatz. Die im folgenden aufgeführten Regeln behandeln sämtliche vier Punkte. Sie sind so aufgebaut, daß sie eine vereinfachte Version des fortgeschrittenen Spielsystems **MechLanze** darstellen. Dadurch können ungeübte Mech-Krieger lernen, wie das Spielsystem funktioniert, bevor sie sich mit den komplexeren Regelteilen auseinandersetzen müssen.

Beim **BattleMechtraining** werden immer 2W6 geworfen, wenn das Ergebnis eines Kampfes ermittelt werden muß oder festgestellt werden soll, welcher Spieler in einer Runde die Initiative besitzt. Werfen Sie, wenn ein Wurf verlangt wird, grundsätzlich beide Würfel, und zählen Sie deren Resultate zusammen.

## DER SPIELABLAUF

**BattleMechtraining** wird in einer Abfolge von Spielrunden gespielt. In jeder Runde gilt der folgende Ablauf:

### Initiativphase

1. Beide Spieler würfeln. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt für diese Spielrunde die Initiative. Dies gestattet ihm, seinen Mech nach seinem Gegner zu bewegen und das Ziel seines Angriffs anzusagen, nachdem sein Gegner dieses getan hat. Dadurch gewinnt er einen wichtigen taktischen Vorteil. Falls beide Spieler das gleiche Ergebnis erzielen, wird noch einmal gewürfelt.

### Bewegungsphase

2. Der Spieler, der die Initiative verloren hat, bewegt seinen Mech entsprechend den Bewegungsregeln Feld um Feld über die Geländekarte.

3. Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, bewegt seinen Mech. Dabei ist er im Vorteil, weil er sehen kann, wohin sich sein Gegner bewegt hat.

### Wärmephase

4. Wenn der Mech gelaufen oder gesprungen ist, wird die dadurch entstandene Wärme von der Anzahl der unbeschädigten Wärmetauscher abgezogen. Zu Beginn des Spiels besitzt jeder Chamäleon 10 Wärmetauscher.

5. Wenn der Mech in Wasser der Stufe 1 oder tiefer steht, erhöht sich die Wärmemenge, die er ableiten kann, entsprechend den Wärmeregeln. Die so abführbare Gesamtwärmemenge ist die Summe der durch das Abfeuern der Waffen erlaubten Wärmeentwicklung.

### Kampfphase

6. Der Spieler, der die Initiative verloren hat, sagt alle Angriffe an, die er ausführen will. Er darf dazu nur Waffen benutzen, deren Wärmeentwicklung er voll abführen kann.

7. Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, sagt alle beabsichtigten Angriffe an. Durch den Zeitpunkt der Ansage kann er einen Vorteil haben. Für ihn gilt dieselbe Wärmebeschränkung wie für seinen Gegner.

8. Die Angriffe gelten als gleichzeitig erfolgt, und die durch einen erfolgreichen Angriff entstandenen Schäden kommen erst nach Abschluß der Kampfphase zum Tragen. Es ist gleichgültig, welcher Spieler seine Angriffe zuerst abschließt, aber der zweite Spieler sollte erst beginnen, seine Angriffe auszuwürfeln, wenn der erste Spieler mit seinen Attacken fertig ist. Die erzielten Schäden werden auf dem Chamäleonstrainingsbogen festgehalten.

### Spielende

9. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 8 so lange, bis nur noch ein Spieler einen Mech auf dem Schlachtfeld hat.

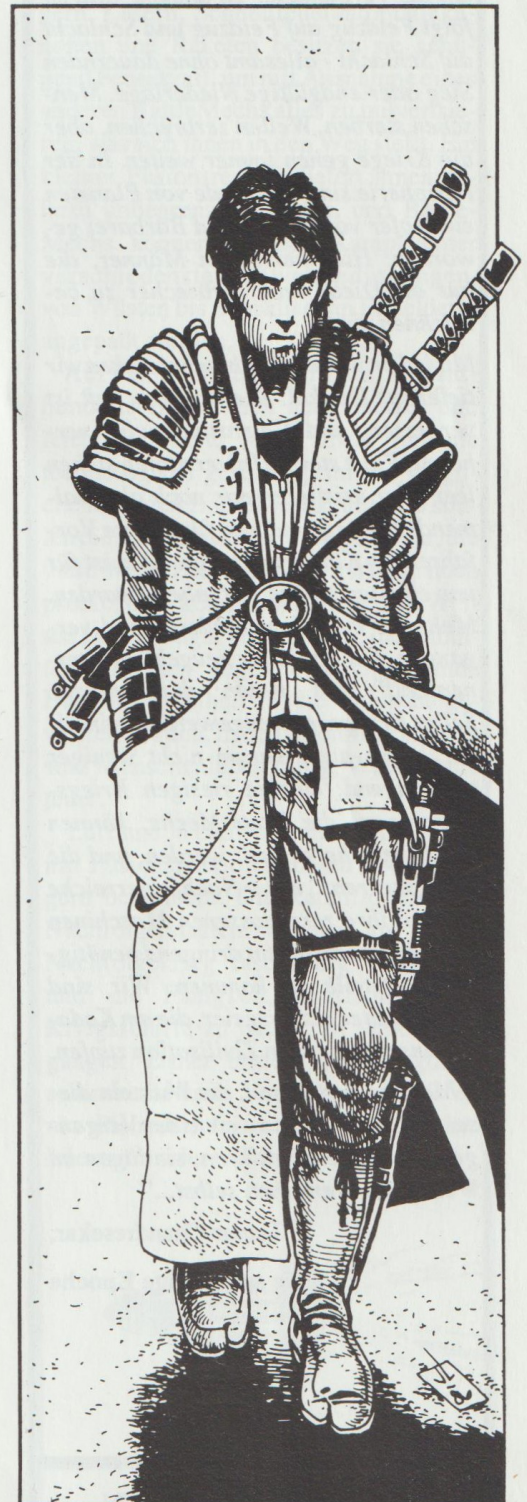
10. Das Spiel ist zu Ende, sobald nur noch ein Mech auf dem Schlachtfeld steht. Der Besitzer dieses Mechs ist der Sieger. Sollten beide Mechs gleichzeitig zerstört werden, endet das Spiel unentschieden.

## MECHKRIEGER

Die menschlichen Kämpfer, von denen die BattleMechs geführt werden, heißen Mech-Krieger. Ihre Fertigkeiten spielen eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, einen Mech in Bewegung und im Kampfgeschehen zu halten. Wenn der MechKrieger getötet oder schwer verletzt wird, fällt der von ihm geführte Mech aus - selbst dann, wenn dessen eigentliche Kampfschäden nur oberflächlicher Natur sind.

### MECHKRIEGERWERTE

Im Kampf sind für den MechKrieger zwei Werte von Bedeutung - Mechpilot und Bord-





## FINSTERE ZEITEN:

## DIE NACHFOLGEKRIEGE

*“Finstere Zeiten sind über den Menschenraum gekommen, das Ergebnis von über zwei Jahrhunderten bitteren und endlosen Kriegen. Wo einmal ein vereinigter Sternenbund regierte, streiten sich nun fünf zersplitterte Nachfolgerstaaten um die Vorherrschaft. Jedes der Häuser sucht in diesen Kriegen die anderen zu bezwingen, aber keines von ihnen kann ohne fremde Hilfe siegen, und keines ist vertrauenswürdig genug, um als Verbündeter zu dienen. Und so folgt Feldzug auf Feldzug und Schlacht auf Schlacht - allesamt ohne dauernden Sieg oder endgültige Niederlage. Menschen sterben, Welten zerbrechen, aber die Kriege gehen immer weiter. In der Peripherie sind Tausende von Planeten ein Opfer von Chaos und Barbarei geworden. Hier herrschen Männer, die nur als Diebe und Verbrecher zu bezeichnen sind.*

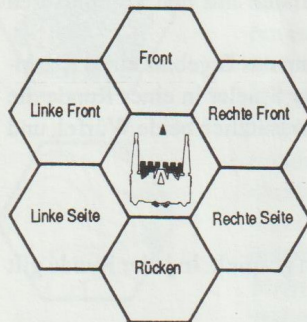
*Mit jedem weiteren Jahrzehnt sinken wir tiefer ins Dunkel. Die Wissenschaft ist vergessen, und Gelehrtheit wird verhöhnt. Einst stolze Universitäten stehen leer oder existieren nur noch als qualmende Ruinen, und was für unsere Vorfahren ein Kinderspiel darstellte, ist für uns eine unlösbare Aufgabe geworden. Mehr als zwei Jahrhunderte sind vergangen, seit das letzte neugebaute Sternenschiff den Raum durchkreuzte. Selbst Kriegswerkzeuge werden primitiver, wenn auch darum nicht weniger todbringend. Unsere riesigen Kriegsmaschinen, die BattleMechs, können nicht mehr hergestellt werden, und die Kriegsherren der Nachfolgerreiche müssen ihre zerschossenen Maschinen ausschachten, um an dringend benötigte Ersatzteile zu kommen. Wir sind nichts weiter als Aasgeier, die am Kadaver unserer eigenen Zivilisation zupfen.*

*Manche behaupten, die Wurzeln dieses Alptraums lägen weit in der Vergangenheit. Andere erklären, sie lägen im Wesen des Menschen selbst...”*

Tamar Chandresekar,

Eine schwierige Epoche

schütze. Alle MechKrieger haben einen *Mechpilotenwert* von 5 und einen *Bordschützenwert* von 4. Der *Mechpilotenwert* hilft festzustellen, ob es einem Mechkrieger gelingt, einen Sturz zu verhindern oder bei einem Sturz den entstehenden Schaden möglichst gering zu halten. Wie dies im einzelnen vor sich geht, wird in den Bewegungsregeln erklärt, und zwar im Abschnitt über den *Mechpilotenwurf*. Der *Bordschützenwert* hilft bei der Feststellung, wie leicht oder schwer es ist, mit den Waffen eines Mechs einen Treffer zu erzielen. Dies wird in den Kampfregeln erklärt, wenn es um den Basistrefferwurf geht.



## AUSRICHTUNG

Alle Wabenfelder der Karte besitzen jeweils sechs Wabenseiten. Im *BattleMechtraining* muß jeder Mech auf eine dieser sechs Wabenseiten hin ausgerichtet sein. Dabei wird davon ausgegangen, daß ein Mech auf die Seite hin ausgerichtet ist, auf die seine Füße deuten. Die Ausrichtung eines Mechs ist von Bedeutung für Bewegung und Kampf und darf nur während der Bewegungsphase verändert werden.

## BEWEGUNG

BattleMechs verändern ihre Position auf der Geländekarte durch den Einsatz vier verschiedener Bewegungsarten: Stehen, Gehen, Laufen und Springen. In der Bewegungsphase einer Spielrunde muß sich der Spieler entscheiden, was für eine Bewegungsart sein Mech in dieser Runde einsetzt. Wenn er an der Reihe ist, muß er ansagen, welche Bewegungsart er einsetzt, so daß alle anderen Spieler über seine Absicht informiert sind. Im Training liegt die Entscheidung, wie sein Mech sich bewegt, immer beim Spieler.

Bei der Bewegung durch schwieriges Gelände muß gelegentlich überprüft werden, ob der MechKrieger geschickt genug ist, seinen Mech erfolgreich durch das Gelände zu führen. Diese Überprüfung nennt sich *Mechpilotenwurf*. Mißlingt dieser Wurf, kann der Mech stürzen. Ein gestürzter Mech kann aber natürlich auch wieder aufstehen.

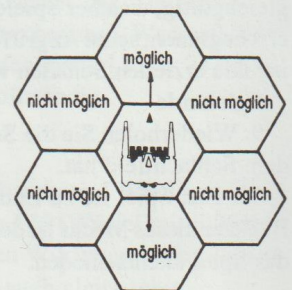
## MÖGLICHE BEWEGUNGSARTEN

## Stehen

Der BattleMech bleibt in der Wabe stehen, in der er die Runde begonnen hat. Er bewegt sich nicht, auch nicht, um die Ausrichtung zu ändern. Beim Stehen wird keine Wärme erzeugt. Es gilt kein Abzug auf Waffeneinsatz, und der Mech stellt ein Standardziel dar.

## Gehen

Ein Mech kann sich gehend in die direkt vor ihm liegende Wabe oder rückwärts in die direkt hinter ihm liegende Wabe bewegen. Er kann keine andere Wabe betreten, sofern er nicht vorher seine Ausrichtung ändert. Dazu dreht er sich jeweils um eine Wabenseite, bis die Wabe, die er betreten will, sich direkt vor oder hinter ihm befindet. Danach kann der Mech sich weiterbewegen. Im nebenstehenden Diagramm sehen Sie, in welche Wabenfelder sich ein gehender Mech bewegen kann. Ein Mech kann innerhalb einer Runde Gehbewegungen nach vorne und nach hinten beliebig mit Richtungsänderungen kombinieren. Er kann sich auf ebenem Untergrund vor- oder rückwärts über offenes Gelände, durch lichten Wald oder dichte Wälder und über Bäche, seichte Tümpel und Sümpfe bewegen. Während er sich vorwärts bewegt, kann er bis zu zwei Level hinauf- oder hinabklettern, auf einem Hügel ebenso wie in einem Teich oder See, aber ein Mech kann keine Höhenunterschiede überbrücken, während er sich rückwärts bewegt. Ein Mech kann in einer einzelnen Bewegung von einer Wabe in eine andere nicht mehr als zwei Level überbrücken, weder vor- noch rückwärts.



Das Gehen erzeugt eine geringe Wärmemenge, die es einem gehenden Mech schwerer macht, alle Waffen abzufeuern. Ein gehender Mech erhält einen leichten Abzug auf sein Waffenfeuer und ist als bewegtes Ziel schwerer zu treffen.

## Laufen

Ein laufender Mech kann sich innerhalb einer Spielrunde weiter bewegen als ein gehender Mech. Während des Laufens kann er sich nur vorwärts bewegen, klettern oder seine Ausrichtung ändern. Es ist ihm nicht möglich, rückwärts zu laufen, und eine Kombination von Vor- und Rückwärtsbewegung während des Laufens ist unmöglich. Er kann nicht mehr



als zwei Level hinauf- oder hinabklettern und kann ebenfalls nicht durch Wasser des Tiefenlevels 1 oder tiefer laufen.

Das Laufen erzeugt mehr Wärme als simples Gehen, was die Möglichkeiten eines Waffeneinsatzes weiter einschränkt. Außerdem ist es in dieser Bewegungsart erheblich schwieriger, ein Ziel zu treffen, als beim langsameren Gehen. Dafür ist der Mech selbst dann auch schwieriger zu treffen.

## Springen

Nicht alle Mechs können springen. Diejenigen, die dazu in der Lage sind, wie etwa der Chamäleon-Trainingsmech, können sich in eine beliebige Wabe innerhalb ihrer Sprungweite bewegen. Dabei spielt das Gelände der Zielwabe keine Rolle, ebensowenig die ursprüngliche Ausrichtung des Mechs. Der Mech landet mit einer beliebigen, vom Spieler festgelegten Ausrichtung.

Ein Mech kann nicht weiter springen, als er gehen kann. Ein Sprung erzeugt erhebliche Wärme. Er stellt darüber hinaus ein großes Hindernis für den Waffeneinsatz dar und macht den Mech zu einem noch schwereren Ziel, als ein laufender Mech es darstellt.

## Fallen

BattleMechs können im Kampf umgeworfen werden, im allgemeinen als Folge einer Beschädigung oder bei der Überbrückung eines Höhenunterschieds während der Bewegung durch das Wasser. Eine der Hauptaufgaben eines MechKriegers besteht darin, seinen Mech aufrecht zu halten oder ihn, wenn er gestürzt ist, wieder aufzurichten.

Bei einem Sturz entsteht keine zusätzliche Wärme, aber eine Beschädigung des Mechs oder eine Verletzung des MechKriegers sind möglich. Im BattleMechtraining kann ein gestürzter Mech keine Waffen abfeuern.

## Zu Boden werfen

Während des Gefechts kann ein MechKrieger sich zu Boden zu werfen. Dies geschieht im Regelfall am Ende seiner Bewegung, um sich zu verstecken oder gegnerische Angriffe zu erschweren. Diese Aktion erzeugt keine zusätzliche Wärme. Im BattleMechtraining kann ein zu Boden geworfener Mech keine Waffen abfeuern.

## Aufstehen

Nachdem sein Mech gestürzt ist oder sich zu Boden geworfen hat, kann der MechKrieger sich entschließen, wieder aufzustehen. Sein Erfolg bei diesem Manöver ist von seinem *Mechpilotenwert* abhängig. Diese Aktion erzeugt eine geringe Wärmemenge.

## BEWEGUNGSPUNKTE

Jeder Mech hat eine Anzahl von Bewegungspunkten (BP), die er während der Bewegungsphase verbrauchen kann. Die Bewegungsrate ist im Kasten in der oberen rechten Ecke des BattleMechbogens angegeben.

BattleMechs verbrauchen BP, um sich von Wabe zu Wabe zu bewegen und um ihre Ausrichtung zu verändern. Die Gesamtzahl der verfügbaren BP hängt ab von Reaktorwert und Tonnage des Mechs.

Ein Mech kann sich bewegen, solange er über BP verfügt. Ein BattleMech ist nicht verpflichtet, alle ihm zur Verfügung stehenden BP innerhalb einer Spielrunde auszugeben, es können jedoch keine BP für spätere Runden aufbewahrt werden. Wie viele seiner Bewegungspunkte ein Mech verbraucht, hängt allein vom jeweiligen Spieler ab, aber sobald ein Mech alle seine BP aufgebraucht hat oder seine Bewegungsphase beendet hat, darf er sich bis zur nächsten Runde nicht mehr bewegen.

## BEWEGUNGSPUNKTEKOSTEN

### Stehen

Ein stillstehender Mech verbraucht keine BP.

### Richtungsänderung

Es entstehen Kosten von 1 BP pro Wabenseite, um die der Mech seine Ausrichtung verändert. Eine Drehung um 180° würde einen Mech 3 BP kosten.

Abbildung 1

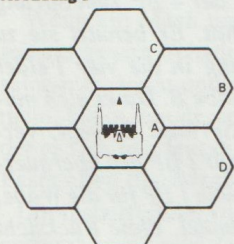
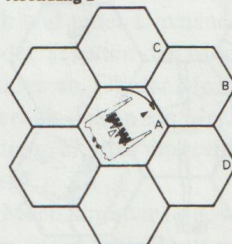


Abbildung 2



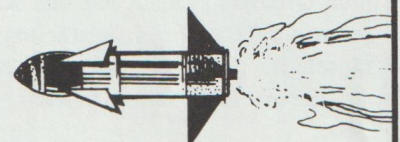
In dem abgebildeten Beispiel möchte der Spieler seinen Mech von Wabe A nach Wabe B bewegen. Der Mech ist jedoch zur Zeit auf Wabe C ausgerichtet und kann sich daher nicht bewegen.

## WAFFENSYSTEME DER NACHFOLGEKRIEGE

Die Schlachtfelder der Nachfolgekriege werden von den mächtigsten Kriegsmaschinen beherrscht, die je erbaut wurden, den BattleMechs. Sie wurden vor mehr als 500 Jahren, im Zeitalter der Kriege, von terranischen Wissenschaftlern entwickelt. Diese gewaltigen humanoiden Fahrzeuge sind schneller, beweglicher, besser gepanzert und schwerer bewaffnet als jeder Panzer des 20. Jahrhunderts. Mit ihren Partikelbeschleunigern, Lasern, Schnellfeuerartilleriekannonen und Raketen besitzen sie genügend Feuerkraft, um mit Ausnahme eines anderen BattleMechs alles zu pulverisieren, was sich ihnen in den Weg stellt. Ein kleiner Fusionsreaktor liefert ihnen nahezu unbegrenzte Energie, und BattleMechs können für den Kampf unter verschiedensten Umweltbedingungen, von Wüsten bis zu arktischen Eisfeldern, angepasst werden.

Auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts finden sich auch Panzer und leichtbewaffnete Jeeps. Zwar sind sie technologisch gesehen primitiv, verglichen mit den BattleMechs, aber sie stellen die fortschrittlichsten Waffen dar, die viele Welten der Nachfolgerstaaten noch produzieren können. Auf manchen Welten kann es sogar vorkommen, daß Infanterieeinheiten gegen eine angreifende BattleMechereinheit in die Schlacht geworfen werden. In den Nachfolgekriegen sind Menschenleben billig; Waffen sind teuer.

Luft und Weltall werden von kleinen, mit Fusionsreaktoren angetriebenen Jägern beherrscht. Die Raumflotten aller Nachfolgerstaaten wurden im Ersten Nachfolgekrieg fast völlig vernichtet, und die Fähigkeit, überlichtschnelle Kriegsschiffe zu bauen, ist verlorengegangen. Daher bilden kleine Jagdmaschinen die erste Verteidigungslinie eines Planeten, sei es im planetennahen Leerraum oder in der Atmosphäre.



## HINTERGRUND



## DIE SOLDATEN DER NACHFOLGEKRIEGE

### DIE MECHKRIEGERFAMILIEN

Die Soldaten der Nachfolgekriege sind Profis, Mitglieder einer hereditären Kriegerklasse. Nach zwei Jahrhunderten ununterbrochener Kriegsführung sind die Welten des inneren Raums nicht mehr in der Lage, neue BattleMechs zu bauen, und die noch existierenden Maschinen sind zusammengeflackte Erbstücke vergangener Generationen. Die Kriegerfamilien formen eine kleine, aber mächtige Elite der Nachfolgerstaaten, die ihre Position mit neidischem Eifer zu verteidigen weiß.

Ihre Kinder werden von Geburt an zu MechKriegern erzogen. Sobald sie reden können, werden ihnen die benötigten Fertigkeiten eingehämmert: Elektronik, Mechanik, Taktik und Strategie. Die zur Beherrschung eines Mech benötigte hohe Fingerfertigkeit und Hand-Auge-Koordination werden durch Drill und ständiges Training am elektronischen Simulator entwickelt. Kinder, die es nicht schaffen, die erforderliche Leistung zu erbringen, werden dazu abgeschoben, der Familie als Mechtechniker, Gutsverwalter oder Hausgardisten zu dienen. Die Besten lernen sowohl Battlemechs als auch Luft/Raumjäger zu führen. Sie werden auf den Tag vorbereitet, an dem sie den Platz ihrer Eltern auf dem Schlachtfeld einnehmen.

Im Laufe der Jahrhunderte haben die MechKriegerfamilien mehr und mehr Macht angesammelt. Zu Beginn des 31. Jahrhunderts besitzen die meisten von ihnen riesige Landgüter, die von zahlreichen Bediensteten versorgt werden. Oberste und Hauptleute sind entsprechend reicher, und Regimentskommandeure besitzen häufig Güter, auf denen Tausende von Zivilisten arbeiten. Viele MechKrieger wurden von den Kriegsherren der Nachfolgerstaaten geadelt. Im Austausch für Privilegien und Wohlstand garantieren die MechKriegerfamilien ihren Arbeitern Schutz, schwören ihren Offizieren Gehorsam und leisten einem der fünf Nachfolgerfürsten Gefolgschaft. Söldnerfamilien schenken nur ihren Regimentsoffizieren ihre Treue.

## MECHKRIEGER

direkt nach Wabe B bewegen. Wenn der Spieler jedoch seine Ausrichtung verändert, wie in Abbildung 2 gezeigt, kann der Mech Wabe B betreten. Da es sich um eine Richtungsänderung um eine Wabenseite handelt, kostet dieses Manöver 1 BP.

Hätte der Spieler seinen Mech nach Wabe D bewegen wollen, hätte ihn das 2 BP gekostet, da der Mech seine Ausrichtung um 2 Wabenseiten hätte verändern müssen.

### Gehen

Es kostet mindestens 1 BP für einen Mech, sich eine Wabe nach vorne oder hinten zu bewegen. Diese Kosten erhöhen sich jedoch wie in der nachfolgenden Tabelle angegeben, wenn das Gelände nicht frei und eben ist. Ein Mech kann eine Wabe nur betreten, wenn er über die gesamten dazu erforderlichen Bewegungspunkte verfügt. Wenn die Geländekosten höher sind als die dem Mech in der laufenden Runde noch zur Verfügung stehenden BP, kann er das Wabenfeld nicht betreten. Die einzige Ausnahme dieser Regel besteht darin, daß ein Mech sich immer eine Wabe vorwärts bewegen kann, ungeachtet der Geländekosten, sofern dies seine einzige Bewegung in der betreffenden Spielrunde darstellt.

Geländeeffekte auf die Bewegung	
Geländeart	Kosten pro Wabe
Frei	1 BP
Unwegsames Gelände (Rough)	2 BP
Lichter Wald	2 BP
Dichter Wald	3 BP
Wasser, Tiefenlevel 1	2 BP
Wasser, Tiefenlevel 2	4 BP
Höhenunterschied	1 BP/Level

In der Abbildung hat der Mech in Wabe A 4 BP zur Verfügung. Es kostet ihn sämtliche 4 Punkte, geradeaus in Wabe B (1 BP) und weiter in den dichten Wald von Wabe C (3 BP) zu gehen. Es kostet ihn ebenfalls sämtliche BP, geradeaus in Wabe B zu gehen (1 BP), seine Ausrichtung zu ändern (1 BP) und sich in den lichten Wald in Wabe D zu begeben (2 BP). Ebenso kostet es ihn sämtliche BP, wenn er in Wabe E marschiert, indem er zuerst Wabe B betritt (1 BP), dann seine Ausrichtung verändert (1 BP) und schließlich das Wasser des Tiefenlevels 1 überquert (2 BP). Schließlich könnte der Spieler sich noch direkt von Wabe A nach Wabe F bewegen, wozu er zuerst seine Ausrichtung verändern müßte (1 BP) und dann das freie Gelände betreten könnte (1 BP), nachdem er zwei Level hinaufgekllettert wäre (2 BP).

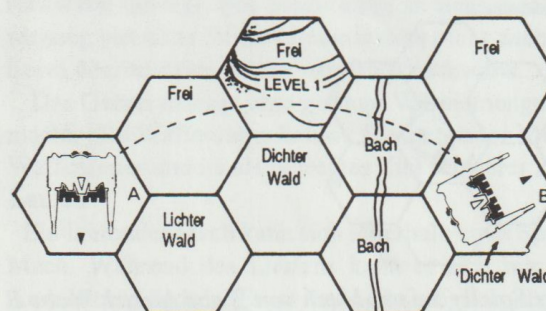
### Laufen

Die Bewegungspunktkosten pro Wabe sind für gehende und laufende Mechs gleich. Laufende Mechs haben aber mehr BP zur Verfügung. Alle Mechs erhalten das 1,5-fache ihrer normalen BP als Bewegungsrate, wenn sie laufen. Ein Mech, der gehend 4 BP verbrauchen kann, besitzt also, wenn er läuft, 6 BP ( $4 \times 1,5 = 6$ ). Brüche werden aufgerundet, so daß ein Mech mit 3 BP im Gehen beim Laufen 5 BP verfügbar hat.

### Springen

Ein springender Mech kann sich für jeden BP, den er zum Sprung einsetzen kann, eine Wabe weit in eine beliebige Richtung bewegen. Er kann in ein beliebiges Wabenfeld springen, ohne Rücksicht auf Level oder Gelände. Auch sprungfähigen Mechs steht nur eine begrenzte Anzahl an BP für den Sprung zur Verfügung.

Da ein Sprung das Abfeuern der Sprungdüsen erfordert, kann er mit keiner anderen Bewegungsart kombiniert werden. Das Abfeuern der Sprungdüsen, der Start und die abschließende Landung nehmen einen größeren Teil der Spielrunde in Anspruch als die reine Bewegung, und dies ließe sich bei einer Kombination der Bewegungsarten nicht mehr ohne größere Umstände simulieren.



Die Abbildung zeigt einen Mech in Wabe A, der 4 BP zum Sprung verfügbar hat. Er benutzt sie zu einem Sprung in die vier Felder entfernte Wabe B. Da er sich mittels eines Sprungs bewegt, verbraucht er nur 1 BP pro überquert Wabe sowie 1 BP für die Wabe, in der er landet, ohne Rücksicht auf das Gelände in den betreffenden Wabenfeldern. Nach der Landung kann der Spieler den Mech



ohne zusätzliche Kosten in die Richtung seiner Wahl ausrichten. Die gleiche Bewegung hätte den Mech gehend 13 BP gekostet. Er hätte die Ausrichtung ändern (2 BP), die freie Wabe betreten (1 BP), die nächste freie Wabe betreten und dabei ein Level hinaufklettern (2 BP), erneut die Ausrichtung ändern (1 BP), ein Level hinabklettern (1 BP), den Bach überqueren (2 BP), den dichten Wald betreten (3 BP) und ein letztes Mal die Ausrichtung ändern müssen (1 BP).

## Fallen

Ein fallender Mech verbraucht keine Bewegungspunkte. Es handelt sich um eine unfreiwillige Aktion, die von im Training befindlichen MechKriegern nicht als Bewegung gewählt werden kann.

## Zu Boden werfen

Sich zu Boden werfen kostet 1 BP.

## Aufstehen

Dieses Manöver erfordert 2 BP und einen erfolgreichen *Mechpilotenwurf*. Gelingt der Versuch nicht, kann ein erneuter Versuch folgen, solange dafür noch genügend Bewegungspunkte zur Verfügung stehen.

## BESETZTE WABEN

Im BattleMechtraining kann sich nicht mehr als ein Mech in einer Wabe aufhalten. Ein Mech kann sich auch während der Bewegungsphase nicht durch Wabenfelder bewegen, in denen sich ein anderer Mech aufhält.

## MECHPILOTENWÜRFE

Immer wenn ein im Training befindlicher MechKrieger versucht, seinen Mech durch ungewöhnlich schwieriges Gelände zu bewegen, oder sein Mech innerhalb einer Spielrunde 20 oder mehr Punkte Schaden erleidet, oder die Beine seines Mechs beschädigt werden, muß überprüft werden, ob er geschickt genug ist, seinen Mech ohne einen Sturz weiterzubewegen. Diese Probe nennt sich *Mechpilotenwurf*. Die folgenden Absätze beschreiben, wann und wie dieser Wurf durchgeführt wird. Fortgeschrittene MechKrieger und MechLanzenspieler können noch in ganz andere Situationen kommen, in denen ein *Mechpilotenwurf* nötig wird, aber das Verfahren des Wurfes ist für alle drei Spielstufen identisch.

## Die Probe auf den Mehpilotenwert

Die *Mechpilotenwurf*-Tabelle führt alle Gelegenheiten auf, bei denen ein im Training befindlicher MechKrieger einen *Mechpilotenwurf* ablegen muß. Tritt eine dieser Gelegenheiten ein, addiert der Spieler den angegebenen Modifikator zum *Mechpilotenwert* seines MechKriegers (5) und ermittelt damit den zu überwürfelnden Wert. Danach wirft er 2W6.

Mehpilotenwurf-Tabelle	
Situation	Modifikator
Mech erleidet in einer Runde 20 Schadenspunkte	+1
Mech betritt/verläßt Wasser des Tiefenlevels 1	-1
Mech betritt/verläßt Wasser des Tiefenlevels 2	Keiner
Mech betritt/verläßt Wasser des Tiefenlevels 3	+1
Mech versucht aufzustehen	Keiner
MechKrieger versucht, Sturzschäden zu vermeiden (Pro Level des Sturzes)	+1

## Ergebnis des Mehpilotenwurfs

Wenn das Wurfergebnis ebensogroß oder größer als der Wert ist, war die Aktion erfolgreich. Der Mech ist nicht gestürzt oder kann sich wieder aufrichten. Liegt das Wurfergebnis jedoch unter dem Wert, so fällt der Mech um, beziehungsweise kann sich nicht aufrichten.

## FALLEN

Wenn ein Mech umfällt, fügt er sich und unter Umständen auch dem MechKrieger in seinem Innern Schaden zu. Die Höhe der Schäden des Mechs ist variabel und hängt von seinem Gewicht und der Tiefe des Sturzes ab. Ob der MechKrieger Schaden nimmt oder nicht, hängt von dessen *Mechpilotenwert* ab. Wenn ein Mech fällt, fällt er in die Wabe, in der er sich momentan befindet, es sei denn, er wird umgestoßen oder gerammt.

## Feststellen der herabgestürzten Level

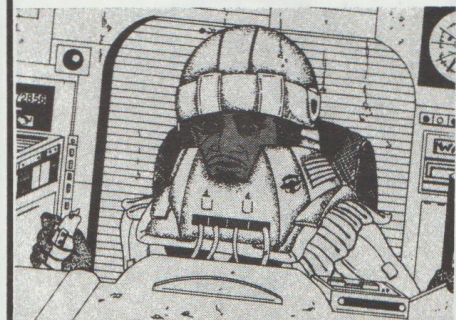
Um festzustellen, wie viele Level ein Mech hinunter fällt, wird der Level der Wabe, in die er stürzt, vom Level der Wabe abgezogen, in der er die Bewegungsphase begonnen hat. Wenn das Ergebnis eine negative Zahl ist (der Mech also hinaufgefallen ist), wird es als Null betrachtet.

## DIE ENTRECHTETEN

Bei allem Wohlstand und aller Macht ist die Stellung einer MechKriegerfamilie immer bedroht. Sie beruht ausschließlich auf ihren BattleMechs, und diese Kriegsmaschinen müssen bei einem Gefecht immer wieder aufs Spiel gesetzt werden. Eine Katastrophe auf einem weit entfernten Schlachtfeld kann eine Familie im Handumdrehen Land und Ansehen kosten. Wer seinen Mech verloren hat, findet sich in den Reihen der Entrechteten wieder. Die Entrechteten betrachten sich selbst als Mitglieder der Kriegerklasse, werden aber von Kriegern mit BattleMechs verachtet und vom einfachen Volk, das sie einmal beherrscht haben, gehaßt. Für sie hat die Gesellschaft keinen Platz mehr.

Allé Kinder der Entrechteten wachsen mit einer einzigen, alles andere zurückstellende Ambition auf - durch das Erbeuten eines BattleMechs den vollen Status eines MechKriegers zu erlangen. Viele von ihnen bieten einer der MechKriegerfamilien ihre Dienste als Techniker an, in der Hoffnung, daß Jahre harter Arbeit einmal mit einem erbeuteten Mech belohnt werden. Andere melden sich freiwillig zur Infanterie und gehen gewaltige Risiken ein, während sie verzweifelt nach der Gelegenheit zu einem "Glückstreffer" suchen, der einen BattleMech ausschaltet, ohne ihn zu verwüsten. Manche wandern als Abenteurer und Schatzsucher durch den Raum, immer auf der Suche nach einem versteckten Vorrat an Sternenbundwaffen und anderer hochtechnologischer Ausrüstung.

Die Nachfolgerfürsten werben ihre Spione und Kundschafter vorzugsweise in den Rängen der Entrechteten an, die sich für diese Aufgaben auch hervorragend eignen. Da die Entrechteten gleichzeitig verzweifelt und ehrgeizig sind, sind sie zu fast allem bereit, um ihren Platz in der Elite wiederzuerlangen.

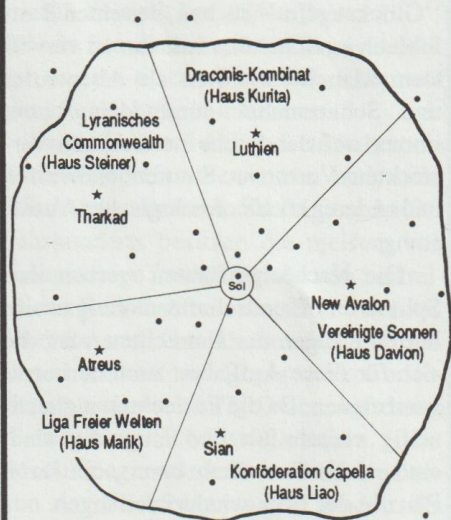


MECHKRIEGER



## DIE KRIEGSHERREN

Alle fünf Nachfolgerstaaten werden von Familien regiert, die von einem der ursprünglichen Ratsherren des alten Sternenbunds abstammen. Alle fünf Fürstenhäuser erheben Anspruch auf den Titel Erster Lord, und alle fünf hauen seit Beginn des ersten Nachfolgekrieges aufeinander ein. Ihr Schlachtfeld ist der einstmals von den sechs Mitgliedsstaaten des alten Bunds beherrschte Welt-raum. Die Nachfolgerfürsten haben schon lange die riesigen Territorialstaaten aufgegeben, über die einstmals der Erste Lord und der Hohe Rat des Bundes regiert haben.



## DIE KRIEGSHERREN

## Sturzschäden

Ein Mech nimmt bei einem Sturz auf jeden Fall Schaden. Um das Ausmaß dieser Schäden festzustellen, wird zunächst der Schadenswert ermittelt; dieser Wert beträgt 1 Schadenspunkt pro 10 Tonnen Mechgewicht. Für TrainingsMechs vom Typ Chamäleon liegt dieser Wert bei 5 Punkten, da sie ein Gewicht von 50 Tonnen haben.

Stellen Sie als nächstes fest, wie viele Level der Mech hinabgefallen ist, und addieren Sie 1 zu dieser Zahl. Nun können Sie den Sturzschaden errechnen, indem Sie diese beiden Zahlen (Gewichtsschaden und Tiefe) miteinander malnehmen. Wenn der Mech in eine Wasserwabe fällt, wird der Schaden halbiert und aufgerundet.

Schließlich wird der Schaden in Gruppen zu je 5 Punkten aufgeteilt, und für jede dieser Gruppen wird separat eine Trefferzone festgelegt. Ziehen Sie den Schadenswert vom Panzerwert ab, indem Sie die entsprechende Zahl von Kreisen in der betreffenden Zone des Panzerdiagramms abstreichen. Wenn die Beschädigungen bis zur internen Struktur vordringen, ist der betreffende Teil des Mechs zerstört.

*Ein Beispiel: Ein Chamäleon versucht, sich während der Bewegungsphase wieder aufzurichten. Der MechKrieger schafft seinen Mechpilotenwurf nicht, und der Mech stürzt erneut. Der Mech befindet sich in einer Wabe des Höhenlevels 0 und hat die Bewegungsphase auch in dieser Wabe begonnen. Er erleidet 5 Punkte Schaden. (50 Tonnen durch 10 = 5; Anzahl der gestürzten Level +1 = 1; 5 x 1 = 5.)*

*In unserem zweiten Beispiel stürzt ein Chamäleon als Folge erlittener Beschädigungen aus einer Wabe des Höhenlevels 2 in eine Wabe des Levels 0. Der MechKrieger schafft seinen Mechpilotenwurf nicht, und der Mech erleidet 15 Punkte Schaden. (5 Punkte für seine Tonnage; Sturz 2 Level hinab +1 = 3; 5 x 3 = 15.)*

## Sturzschäden eines MechKriegers

Ob ein MechKrieger bei einem Sturz Schaden nimmt, wird erst ermittelt, wenn klar ist, daß der Mech tatsächlich fällt. Nach jedem Sturz wird ein zweiter *Mechpilotenwurf* durchgeführt, bei dem die Anzahl der herabgestürzten Level als Modifikator dient. Gelingt der Wurf, bleibt der MechKrieger unverletzt. Gelingt der Wurf nicht, erleidet der MechKrieger 1 Punkt Schaden.

## Ausrichtung nach einem Sturz

Wenn ein Mech umfällt, kann dies seine Ausrichtung verändern. Dies ist wichtig, weil die Richtung seines Falls festlegt, auf welcher Spalte der Trefferzonentafel der Schaden zugeteilt wird.

Um festzustellen, wie ein Mech nach einem Sturz ausgerichtet ist, wird mit 1W6 auf der Tabelle *Ausrichtung nach einem Sturz* gewürfelt und die neue Ausrichtung abgelesen. Bei der Zuteilung der Schäden auf die einzelnen Trefferzonen wird die dort angegebene Spalte der Trefferzonentafel benutzt.

Ausrichtung nach einem Sturz		
Wurf	Neue Ausrichtung	Trefferzone
1	Gleiche Richtung (bäuchlings)	Front/Rücken
2	1 Wabenseite nach rechts (seitlich)	Rechte Seite
3	2 Wabenseiten nach rechts (seitlich)	Rechte Seite
4	Entgegengesetzte Richtung (rücklings)	Front/Rücken
5	2 Wabenseiten nach links (seitlich)	Linke Seite
6	1 Wabenseite nach links (seitlich)	Linke Seite

## BATTLEMECHS UND WÄRME

Eines der größten Probleme jedes BattleMechs im Kampf ist die interne Wärmeentwicklung. Der Mech erzeugt mit jeder Bewegung und mit jedem Feuerstoß seiner Waffen Wärme. Er kann diese Wärme nur durch seine Wärmetauscher oder dadurch ableiten, daß er ins Wasser eintaucht.

## WÄRMEPUNKTE

Die interne Wärme eines BattleMech wird durch die aufgestauten Wärmepunkte dargestellt. Je höher die Anzahl der Wärmepunkte, desto höher die Innentemperatur des Mechs. Der TrainingsMech Chamäleon im *BattleMechtraining* ist so konstruiert, daß seine Systeme nur funktionieren, solange die von ihnen erzeugte Wärme voll durch die Wärmetauscher abgeleitet werden kann.

Zu Beginn jedes BattleMech-Trainingsgefechts besitzt ein Chamäleon 10 Wärmetauscher. Das bedeutet, der Mech darf innerhalb einer Runde durch Bewegung oder Feuern seiner Waffen bis zu 10 Wärmepunkte erzeugen. Im allgemeinen heißt das, daß der Spieler zunächst



an Hand der folgenden Tabelle festhält, wie viele Wärmepunkte durch Bewegung erzeugt wurden, und dann mit den verbleibenden Wärmepunkten entscheidet, welche Waffen er abfeuern will.

## WÄRMEENTWICKLUNG

Unterschiedliche Aktionen erzeugen unterschiedliche Wärmemengen. Ein guter Mech-Krieger wiegt den taktischen Wert einer bestimmten Aktion gegen die Wärmebelastung ab, die er seinem Mech damit aufbürdet. Die folgende Tabelle gibt an, wie viele Wärmepunkte durch die verschiedenen Aktionen entstehen.

Wärmepunktabelle	
Aktion	Wärmepunkte
Stehen	0
Gehen	+1 pro Runde
Laufen	+2 pro Runde
Springen	+1 pro Wabe, mindestens 3
Fallen	Keine
Zu Boden werfen	Keine
Aufstehen	+1 pro Versuch
Waffenfeuer	siehe Waffentafel
Wärmetauscher	- 1 pro funktionierendem Tauscher

Beachten Sie, daß ein Sprung mehr Wärme erzeugt als eine Bewegung durch Gehen oder Laufen, selbst wenn der Mech nur eine Wabe weit bewegt wird, da das Aufheizen der Sprungdüsen mindestens 3 Wärmepunkte erzeugt. Das Wärmeaufkommen eines Sprungs hängt von seiner Weite ab; je weiter der Sprung, desto länger sind die Sprungdüsen in Betrieb und desto mehr Wärme erzeugen sie. Die Wärmekosten eines Sprungs werden errechnet, indem die Zahl der zurückgelegten Waben abgezählt wird. Er erzeugt jedoch mindestens 3 Wärmepunkte.

## WÄRMEABLEITUNG

Ein Mech kann seine interne Wärme automatisch mit Hilfe seiner Wärmetauscher ableiten. Wärmetauscher sind Kühlgeräte, mit deren Hilfe die im Innern des Mechs aufgestaute Wärme durch die Panzerung an die Außenluft abgegeben wird, die im Regelfalle kühler ist. Diese Wärmetauscher können an beliebiger Position an einem Mech installiert werden, befinden sich jedoch meistens am Torso oder an den Beinen.

Für jeden arbeitenden Wärmetauscher (es ist möglich, daß einige beim Kampf beschädigt werden) kann ein Mech einen Wärmepunkt ableiten. Ein unbeschädigter Chamäleon-Mech, der über 10 Wärmetauscher verfügt, kann also pro Runde 10 Wärmepunkte ableiten, nicht mehr. Im Gegensatz zu KampfMechs, die der MechKrieger unbeabsichtigt oder bewußt überhitzen kann, besitzt der TrainingsMech vom Typ Chamäleon computerkontrollierte Schaltkreise, die ein Überhitzen verhindern.

## Einschränkung des Waffeneinsatzes

Da alle Waffen nach der Bewegung abgefeuert werden, führt dies dazu, daß ein MechKrieger im **BattleMechtraining** in der Regel nicht alle Waffen seines Mechs feuern kann. Statt dessen muß der im Training befindliche MechKrieger die Waffen, die er einsetzen will, so auswählen, daß er die nach der Bewegung noch verbleibenden Wärmepunkte so effektiv wie möglich gebraucht. Dies ist eine wichtige Übung, denn sie macht ihm die Beziehung zwischen dem Schaden, den eine Waffe anrichtet, ihrer Reichweite und der von ihr erzeugten Wärme deutlich.

## Aufenthalt in Wasserwaben

Wasser kühlt erheblich wirksamer als Luft. Wenn ein Mech so weit im Wasser steht, daß dieses einen Teil seiner Wärmetauscher bedeckt, kann er viel mehr Wärme ableiten als normalerweise möglich wäre. Dies bedeutet im Regelfall, daß er in einer Runde mehr Waffen abfeuern kann.

Seichtes Wasser (Tiefenlevel 0) hat keine Auswirkungen auf die von einem Mech abgeleitete Wärme, da es keine der Wärmetauscher erreicht. Wasser des Tiefenlevels 1 kann nur über die Wärmetauscher an den Beinen zusätzliche Wärme ableiten, aber Wasser des Tiefenlevels 2 oder höher leitet die Überschuwärme aller Wärmetauscher ab.

Die Wärmeverlusttabelle zeigt an, wie viele Wärmepunkte ein Mech ableiten kann. Ein Mech kann so viele Wärmepunkte für Bewegung und Waffeneinsatz verbrauchen, wie er Wärmetauscher hat. Jeder Wärmetauscher unter Wasser kann noch einen zusätzlichen Wärmepunkt ableiten.

## DAS HAUS DAVION

Herrscher: Hanse Davion, genannt *"Der Fuchs"*, Prinz der Vereinigten Sonnen, Herzog von New Avalon und Sieger von Halstead Station.

Das Haus Davion hat sich zum mächtigsten aller Nachfolgerhäuser entwickelt. Obwohl es im Ersten Nachfolgekrieg beinahe von Minoru Kurita überwältigt worden wäre, gelang es Davion, seine Armeen wieder zu sammeln und die Kuritatruppen zurück über die Grenze zu treiben. In den folgenden zwei Jahrhunderten haben mit großem Geschick geführte Feldzüge und subtile diplomatische Schachzüge es dem Haus Davion ermöglicht, die Anzahl der unter seiner Kontrolle stehenden Sonnensysteme zu verdoppeln.

Hanse wurde nach dem Tod seines älteren Bruders in der Schlacht von Mallo-ry's World Lord Davion. Mit 42 Jahren ist er der jüngste der fünf Nachfolgerfürsten. Freunde und Feinde nennen ihn gleichermaßen *"den Fuchs"*, und sein Ruf, ein überaus geschickter Intrigant zu sein, ist durchaus berechtigt. Man hält seine Agenten für die Urheber einiger Aufstände, die das Haus Marik in den letzten Jahren geplagt haben.

Hanse Davions Position wird bedroht durch die Ambitionen seines Schwagers Michael Hasek-Davion, des Herzogs von New Syrtis. Der Herzog hat den Befehl über eine große Anzahl von Truppen und duldet die Autorität des jungen Prinzen mit wachsendem Unmut. Gerüchten zufolge hat er ein hochverräterisches Abkommen mit Maximilian Liao, dem Herrscher der Konföderation Capella, abgeschlossen.

Das Haus Davion befindet sich zur Zeit in einer lockeren Allianz mit dem Haus Steiner gegen eine Koalition der Häuser Kurita, Liao und Marik. Man glaubt, daß Hanse plant, Melissa, Katrina Steiners Tochter und designierte Nachfolgerin, zu heiraten.



HAUS DAVION



## DAS HAUS KURITA

Herrscher: Takashi Kurita, *Koordinator des Draconis-Kombinats, Herzog von Luthien und Vereiniger der Welten*

Vor mehr als zweihundert Jahren war Minoru Kurita der erste der fünf überlebenden Ratsherren des Hohen Rats, der sich zum Ersten Lord des Bunds ausrief. Er wurde während einer Offensive gegen das Haus Davion auf Kentares IV getötet, und sein Sohn Jinjiro befahl seinen Truppen "das verfluchte Kentares in Blut zu ersäufen." Fünfzig Millionen Menschen wurden abgeschlachtet, und das Kentares-Massaker machte den Namen Kurita in allen Nachfolgerstaaten gehaßt und gefürchtet.

In den Jahren seit dem Ersten Nachfolgekrieg hat das Haus Kurita an der Grenze zu den Vereinigten Sonnen Gebiet verloren, konnte jedoch Haus Steiner eine Reihe strategisch wichtiger Systeme abnehmen. In letzter Zeit haben Hanse Davion und Katrina Steiner jedoch begonnen, ihre Offensiven gegen das Kombinat abzusprechen. Im Gegenzug hat Takashi Kurita eine Allianz mit Janos Marik und Maximilian Liao gebildet.

Takashi wurde vor mehr als 20 Jahren Koordinator des Draconis-Kombinats, nachdem sein Vater von einem Mitglied seiner eigenen Hausgarde ermordet worden war. Gerüchte, denen zufolge Takashi für den Mord verantwortlich war, wurden in einer Reihe brutaler Säuberungen ausgemerzt. Seine Stellung ist nun gesichert, und die überlebenden Adligen des Kombinats scheinen loyal.



HAUS KURITA

## Wärmeverlusttabelle

Zustand	Abgeleitete Wärmepunkte
Für jeden arbeitenden Wärmetauscher	-1
Für jeden Wärmetauscher unter Wasser	-1 zusätzlich (maximal -6)

## Beschränkung des Wasserbonus

Da sich das Wasser in der Nähe eines Mechs rapide erwärmt, kann der Bonus nicht über 6 Punkte steigen, egal, wie viele Wärmetauscher unter Wasser liegen.

## KAMPF

Beim **BattleMechtraining** ist ausschließlich der Einsatz von Feuerwaffen gestattet. Dies erlaubt dem trainierenden MechKrieger, die Konzepte Reichweite und Schußlinie zu erlernen und das Abfeuern der Waffen einzuüben.

Damit ein Mech auf einen anderen feuern kann, muß er, wie im Abschnitt **Zielerfassung** erklärt, eine freie Schußlinie auf ein Ziel in Reichweite seiner Waffen besitzen. Daraufhin muß er diese Waffen zielsicher genug abfeuern, um das Ziel zu treffen, wie in **Waffenfeuer** erklärt. Ist der Schuß erfolgreich, wird festgestellt, wo er den gegnerischen Mech genau getroffen hat; dies wird unter **Trefferzonen** erklärt. Danach müssen die Auswirkungen des Treffers festgestellt werden, was unter **Schadensermittlung** behandelt wird.

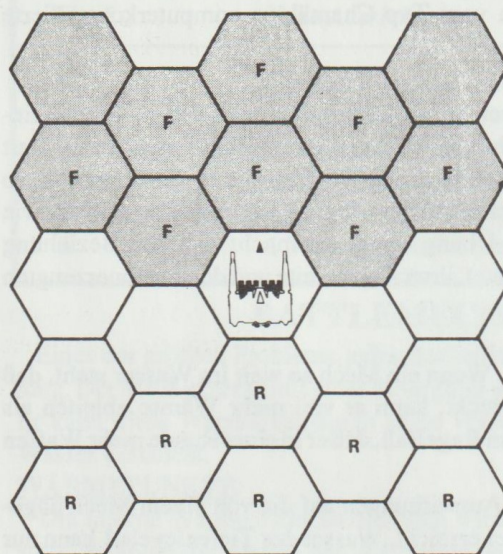
## ZIELERFASSUNG

Bei der Auswahl eines Zieles für die Waffen seines Mechs helfen dem Spieler drei Überlegungen. Erstens muß das Ziel sich in einer Position befinden, die es den Waffen des Mech gestatten, es zu treffen. Die Waffen eines Mechs können nicht sämtliche Waben seiner Umgebung erreichen, sondern nur die Waben innerhalb des für jede Waffe angegebenen Schußfelds. Zweitens sind manche Wabenfelder außerhalb der Reichweite eines Mechs, also zu weit entfernt, um von seinen Waffen erreicht werden zu können. Drittens befinden sich möglicherweise Hindernisse zwischen Mech und Ziel, so daß keine freie Schußlinie besteht. Wenn ein anderer Mech sich innerhalb des Schußfelds und der Reichweite eines BattleMechs befindet und gleichzeitig eine freie Schußlinie gegeben ist, kann der Mech feuern. Ist dies nicht der Fall, ist kein sinnvoller Einsatz der Waffen möglich, und ein Feuern wäre eine Verschwendung von Munition oder Energie.

Ein gestürzter oder zu Boden geworfener Mech kann in diesem Trainingsspiel keine Waffen abfeuern. Trainierende MechKrieger dürfen nur auf ein einzelnes Ziel feuern; ein Feuern auf mehrere Ziele wird erst im **Fortgeschrittenen Mechkampf** möglich.

## Schußfeld

Das Schußfeld der Waffen eines Mechs hängt von seiner Ausrichtung ab. Beim BattleMechtraining gibt es nur ein Schußfeld, in das alle an der Frontseite des Torso und an den Armen montierten Waffen feuern können. Darüber hinaus gibt es ein Schußfeld, in das alle an der Rückseite des Torso montierten Waffen feuern können. Diese beiden in der nebenstehenden Abbildung angezeigten Schußfelder sind das Frontalfeld (abgekürzt F) und das Rückenfeld (abgekürzt R). Das Frontalfeld geht von den drei frontalen Wabenseiten aus; alle frontal oder in den Armen montierten Waffen



können in dieses Feld feuern. Das Rückenfeld geht von der rückwärtigen Wabenseite aus; nur rückwärtig montierte Waffen können in dieses Feld feuern.

## Schußlinie

Bevor ein Mech auf ein Ziel feuern kann, muß er eine freie Schußlinie darauf haben. Das heißt, die beiden Mechs müssen einander über oder durch das zwischen ihnen befindliche



Gelände sehen können. Es gibt nur zwei Geländearten, die eine Schußlinie blockieren können: Wald und Erhebungen.

Die Schußlinie wird überprüft, indem an einem Lineal entlang eine gerade Linie von der Mitte der Wabe des Angreifers zur Mitte der Wabe des Ziels gezogen wird. Wenn diese Linie gezogen werden kann, ohne blockierendes Gelände zu berühren, ist ein Angriff möglich. Ist die Schußlinie hingegen blockiert, kann keiner der beiden Mechs auf den anderen feuern.

Diese simple Auslegung der Schußlinienregel ist zwar nicht realistisch, sie erleichtert es den im Training befindlichen MechKriegern jedoch, die Bedienung ihres Mech zu erlernen. Fortgeschrittenere MechKrieger lernen die Auswirkungen von Wäldern und Höhenunterschieden auf ihr Feuer zu kompensieren.

## Reichweite

Die Reichweite ist die Entfernung zwischen einem angreifenden Mech und seinem Ziel, d.h., die Entfernung, über die hinweg eine Waffe noch treffen kann. Die Entfernung von Angreifer zu Ziel wird durch Abzählen der Waben zwischen beiden ermittelt, wobei entlang der Schußlinie auf kürzestem Wege gezählt wird, beginnend mit der Wabe neben der des feuernden Mechs und endend mit der Wabe des Ziels. Die Entfernung des Zieles hat eine Auswirkung auf die Schwierigkeit des Schusses. Generell sind entfernte Ziele schwerer zu treffen.

Die verschiedenen auf einem Mech montierten Waffen haben unterschiedliche Reichweiten. Die höchstmögliche Entfernung, über die eine Waffe noch Schaden anrichten kann, wird Maximalreichweite genannt. Ein Mech in einer Entfernung von nicht mehr als der dafür angegebenen Anzahl von Waben kann durch einen erfolgreichen Schuß beschädigt werden; ein weiter entfernter Mech kann von der betreffenden Waffe nicht beschädigt werden.

Außerdem ist es leichter, eine Waffe erfolgreich abzufeuern, je näher das Ziel ist. Alle Waffen verfügen über drei Entfernungsbereiche: Nah, Mittel und Weit. Diese Bereiche hängen von den Eigenschaften der Waffe ab, und es ist höchst ungewöhnlich, daß zwei Waffen exakt dieselben Bereiche haben. Die Entfernung des Zieles wird mit den Entfernungsbereichen der Waffe verglichen. Der Bereich, in dem die Entfernung zum Ziel liegt, gibt an, wie schwierig der Schuß ist. Die folgende Tabelle gibt die Entfernungsbereiche für die Waffen eines TrainingsMechs vom Typ Chamäleon an.

Waffenreichweite des TrainingsMechs Typ Chamäleon

Waffe	Nah	Mittel	Weit	Außer Reichweite
Leichter Laser	1	2	3	4+
Mittelschwerer Laser	1-3	4-6	7-9	10+
Schwerer Laser	1-5	6-10	11-15	16+
Maschinengewehr	1	2	3	4+

Nehmen wir zum Beispiel an, daß ein Chamäleon in 4 Waben Entfernung ein Ziel erfaßt hat. Das bedeutet, daß seine leichten Laser und Maschinengewehre das Ziel nicht treffen können, da es sich außerhalb der Reichweite dieser Waffen befindet. Das Ziel befindet sich in mittlerer Entfernung für die mittelschweren Laser und im Nahbereich des schweren Lasers.

## WAFFENEINSATZ

Nachdem der Spieler festgestellt hat, daß ein Ziel sich in Reichweite der Waffen befindet, in deren Schußfeld es liegt, und daß eine freie Schußlinie auf das Ziel vorhanden ist, kann der Einsatz der Waffen beginnen. Dazu zählt er die Entfernung ab, überprüft für jede Waffe, die er abfeuern will, ob der Schuß durch Gelände, Bewegung oder Entfernung erschwert wird, und wirft 2W6, um festzustellen, ob er das Ziel getroffen hat. Generell kann man sagen, daß ein erfolgreicher Schuß um so schwieriger ist, je schwerer das Ziel zu treffen ist, etwa aufgrund seiner Entfernung (Reichweite), behindernden Geländes oder Bewegungen des Ziels oder des Angreifers selbst.

Als erster Schritt wird der Basistrefferwurf der Mechwaffen festgestellt; er ist abhängig von der Entfernung zum Ziel. Das bedeutet, der Spieler muß die Entfernung abzählen und für jede Waffe, die er abfeuern will, die Waffentafel konsultieren. Danach wird dieser Basistrefferwurf erhöht, falls einer der beiden Mechs durch Gelände verborgen wird und/oder sich bewegt hat. Daraus ergibt sich ein modifizierter Trefferwurf. Schließlich wirft der Angreifer beide Würfel. Ist das Ergebnis der Würfel gleich dem modifizierten Trefferwurf oder liegt es darüber, ist der Schuß ein Treffer. Liegt der modifizierte Trefferwurf bei 13 oder höher, geht der Schuß automatisch daneben.

## DAS HAUS STEINER

Herrscherin: Katrina Steiner, *Archon des Lyranischen Commonwealth und Herzogin von Tharkad*

Trotz einer Reihe peinlicher Niederlagen in den Nachfolgerkriegen konnte das Haus Steiner durch die Kontrolle über einige der wichtigsten Welten des alten Bunds, insbesondere der BattleMechfabriken von Hesperus II, eine Machtposition behalten. Auch wenn die Fabriken selbst während des Ersten Kriegs vollständig verwüstet wurden, blieben doch einige Wartungsanlagen und Warenlager erhalten. Natürlich wurde das Hesperussystem dadurch zum Ziel zahlreicher Offensiven der vier übrigen Häuser.

Katrina Steiner zeichnete sich in der zehnten Schlacht um Hesperus als Kommandantin eines BattleMech-Regiments aus und wurde nach der Abdankung ihres Onkels Alessandro zum Archon des Commonwealth gewählt. Katrina hat eine Annäherung der Nachfolgerhäuser betrieben, ohne dabei auf ihren Anspruch auf den Titel des Ersten Lords zu verzichten. Ihre Vorschläge wurden von den Häusern Liao, Marik und Kurita augenblicklich verworfen. Sie hat mindestens vier Attentatsversuche überlebt, von denen bei zweien sicher ist, daß sie von Mitgliedern ihrer eigenen Familie angestiftet wurden. Ihre Tochter Melissa ist als designierter Archon bestätigt.



HAUS STEINER

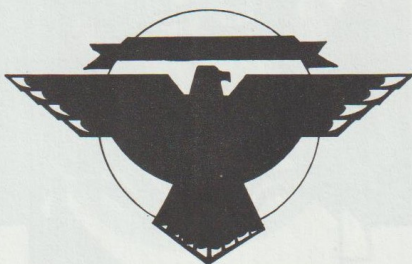


## DAS HAUS MARIK

Herrscher: Janos Marik, *Generalhauptmann der Liga Freier Welten und Herzog von Atreus*

Das Haus Marik herrscht über ein von ständigen Bürgerkriegen und Unruhen geschütteltes Gebiet. In der Zeit seit Janos Marik als Generalhauptmann an die Macht gekommen ist, haben zwei seiner Brüder und mehrere seiner militärischen Befehlshaber gegen ihn rebelliert. Sämtliche Aufstände wurden niedergeschlagen, aber in allen Fällen erst nach teuren und zeitraubenden Feldzügen. Dadurch hatte Marik kaum Gelegenheit, seine Truppen gegen andere Häuser in die Schlacht zu führen. Vor kurzem haben Abgesandte Takashi Kurita ihn davon überzeugt, daß das Haus Davion für die Unruhen in seinem Reich verantwortlich ist. Dies hat den Generalhauptmann bewogen, eine ungeliebte Allianz mit Kurita und Liao einzugehen.

In Wirklichkeit ist Janos Marik jedoch für einen Großteil der Schwierigkeiten in der Liga Freier Welten selbst verantwortlich. Obwohl dies offensichtlich unmöglich ist, hat er versucht, seine ausgedehnten Territorien zentral von seinem Hof auf Atreus aus zu verwalten. Dies hat ihm natürlicherweise die Feindschaft zahlreicher mächtiger Fürsten seines Reiches eingetragen. Sie nehmen ihm den Versuch, ihre Machtbefugnisse an sich zu reißen, übel, und viele von ihnen vertrauen den vier anderen Nachfolgerfürsten mehr als ihm.



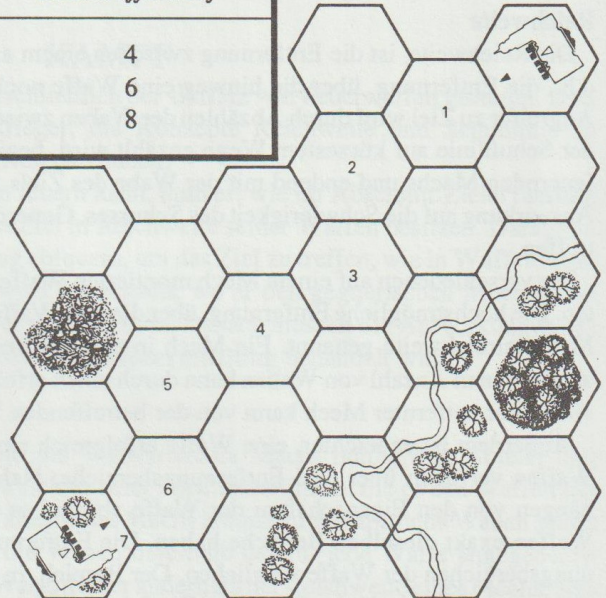
HAUS MARIK

## Basistrefferwurf

Um den Basistrefferwurf zu ermitteln, wird zunächst die Entfernung zwischen dem angreifenden Mech und seinem Ziel abgezählt, wobei der kürzeste Weg benutzt und die Wabe des Zieles mitgezählt wird, die des Angreifers jedoch nicht. Als nächstes wird die abgefeuerte Waffe auf der Waffentafel nachgeschlagen. Die Entfernung zum Ziel wird bei den Entfernungsbereichen der Waffe aufgesucht, und es wird nachgeschlagen, ob das Ziel sich nah, mittel, weit entfernt oder außer Reichweite befindet. Dieser Basistrefferwurf wird noch durch Gelände und Bewegung modifiziert.

Basistrefferwurftabelle	
Entfernungsbereich	Basistrefferwurf
Nah	4
Mittel	6
Weit	8

Ein Chamäleon in freiem Gelände hat ein Ziel erfaßt, daß sich in einem lichten Waldgebiet 7 Waben entfernt aufhält. Zwischen den beiden Mechs ist eine freie Schußlinie vorhanden. Mit Hilfe der Waffentafel ermittelt der angreifende Spieler die Basistrefferwürfe für seine verschiedenen Waffen. Das Ergebnis ist auf der folgenden Tabelle dargestellt.



Chamäleon-Waffentafel für 7 Waben Entfernung		
Waffe	Entfernungsbereich	Basistrefferwurf
Leichter Laser	Außer Reichweite	Kein Schuß möglich
Mittelschwerer Laser	Weit	8
Schwerer Laser	Mittel	6
Maschinengewehr	Außer Reichweite	Kein Schuß möglich

## Bewegungsmodifikatoren

Der Basistrefferwurf wird durch die Bewegung eines oder beider Mechs modifiziert. Diese Modifikatoren sind in der folgenden Tabelle aufgeführt. Sie sind kumulativ, das heißt, alle anwendbaren Modifikatoren werden zusammengezählt und gemeinsam auf den Basistrefferwurf angerechnet.

BattleMech	Bewegungsmodifikatoren Bewegung	Modifikator
<u>Angreifer</u>	Steht	Keiner
	Gegangen	+1
	Gelaufen	+2
	Gesprungen	+3
<u>Ziel</u>	0-2 Waben bewegt	Keiner
	3-4 Waben bewegt	+1
	5-6 Waben bewegt	+2
	7-9 Waben bewegt	+3
	Gesprungen (zusätzlich)	+1

In der Bewegungsphase ist das Chamäleon des obigen Beispiels gegangen (Modifikator +1)



und das Ziel hat sich insgesamt 4 Waben weit bewegt (Modifikator +1). Dementsprechend beträgt der Bewegungsmodifikator +2. Er wird zum Basistrefferwurf addiert. Das bedeutet, daß der Angreifer seinen mittelschweren Laser mit einem modifizierten Trefferwurf von 8 und seinen schweren Laser mit einem modifizierten Trefferwurf von 10 abfeuern kann.

## Geländemodifikatoren

Das Gelände zwischen Angreifer und Ziel kann einen erfolgreichen Angriff erschweren. Im **BattleMechtraining** haben nur zwei Geländearten einen solchen Effekt: lichter Wald und dichter Wald. Ihre Auswirkungen sind im folgenden erklärt:

**Lichter Wald:** Wenn das Ziel sich in einer lichten Waldwabe aufhält, wird ein Geländemodifikator von +1 addiert.

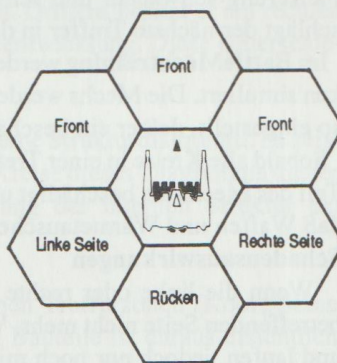
**Dichter Wald:** Wenn das Ziel sich in einer dichten Waldwabe aufhält, wird ein Geländemodifikator von +2 addiert.

In unserem Beispiel befindet sich das Ziel in einer lichten Waldwabe, so daß für den Trefferwurf ein Geländemodifikator von +1 berechnet wird. Dadurch erhöht sich der modifizierte Trefferwurf für den mittelschweren Laser auf 11. Der modifizierte Trefferwurf für den schweren Laser beträgt 9. Das bedeutet, der angreifende Spieler muß eine 10, 11 oder 12 würfeln, um zu treffen. Bei jedem anderen Ergebnis geht der Schuß vorbei.

## TREFFERZONEN

### Getroffene Wabenseite

Wenn ein Angriff sein Ziel trifft, geschieht dies entweder von vorne, von hinten, von rechts oder von links, und der angreifende Spieler muß zunächst feststellen, welche Seite seines Zieles sein Schuß beziehungsweise seine Rakete getroffen hat. Dazu wird eine gerade Linie von der Mitte der Wabe des Angreifers zur Mitte der Wabe des Ziels gezogen. Danach wird festgestellt, auf welche Wabenseite der Angriff aufgeschlagen ist, und mit Hilfe der nebenstehenden Abbildung ermittelt, welche Seite des BattleMechs getroffen wurde. Sollte die Linie auf den exakten Schnittpunkt zweier Wabenseiten treffen, liegt die Entscheidung, welche Wabenseite zur Trefferlokalisierung benutzt wird, beim Verteidiger.



### Feststellen der Trefferzone

Um die getroffene Stelle genau zu ermitteln, würfelt der Angreifer mit 2W6 auf der Trefferzonentafel. Auf dieser Tafel findet sich jeweils eine separate Spalte für die linke Seite, die rechte Seite und die Front- oder Rückseite eines Mechs. Einzelne Eintragungen auf dieser Tafel erklären einen kritischen Treffer; die Bedeutung dieses Begriffs wird im folgenden erläutert. Im **BattleMechtraining** wird für jede erfolgreich eingesetzte Waffe ein separater Trefferzonenwurf durchgeführt.

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

Der Chamäleon hat sein Ziel mit dem schweren Laser getroffen. Der Schuß trifft den gegnerischen Mech frontal. Der angreifende Spieler würfelt die Trefferzone aus und erhält eine 7. Er sieht in der Spalte Front/Rücken nach und stellt fest, daß sein schwerer Laser die Torsomitte seines Ziels getroffen hat.

## DAS HAUS LIAO

Herrscher: Maximilian Liao, Kanzler der Föderation Capella und Herzog von Sian

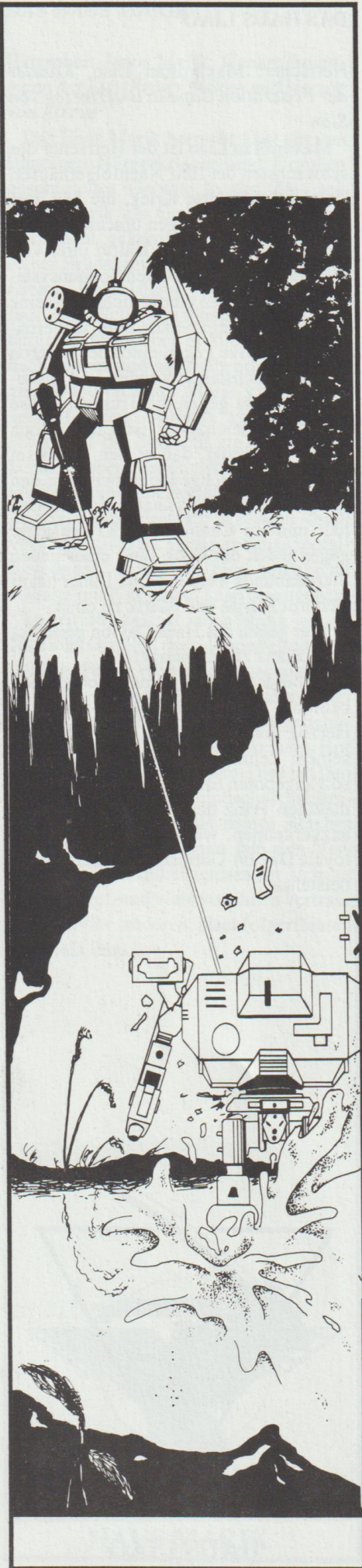
Maximilian Liao ist der Herrscher des schwächsten der fünf Nachfolgerhäuser. Zwei Jahrhunderte Krieg, die fast ausschließlich Niederlagen brachten, haben die Konföderation die Hälfte ihres Gebiets und ihre wertvollsten Sonnensysteme gekostet. Liao glaubt nicht, daß seine BattleMech-Regimenter eine längerfristige Offensive gegen eines der anderen Häuser durchsetzen können und insbesondere nicht gegen die Truppen Hanse Davions. Gleichzeitig ist Liao jedoch davon überzeugt, daß er den Schlüssel zum Machtgleichgewicht zwischen den übrigen Nachfolgerstaaten in Händen hält und im Chaos eines Kriegs jeder gegen jeden der Erste Lord eines neuen Sternenbunds werden kann. Daher hat er sich mit Kurita und Marik zu einer primär gegen das Haus Davion gerichteten Allianz zusammengetan.

Außerdem haben seine Agenten sich bemüht, Michael Hasek-Davion, den Herzog von New Syrtis, zum Verrat an seinem Lehnsherren zu bewegen. Liao soll angeboten haben, Michael als rechtmäßigen Prinz der Vereinigten Sonnen anzuerkennen, wenn dieser ihm gegen loyale Davion-Garnisonen an der Grenze beisteht.



HAUS LIAO





### SCHADENSERMITTLUNG

Wenn der Angreifer einen erfolgreichen Schuß abgegeben hat, muß er ermitteln, wieviel Schaden dieser Schuß beim Ziel anrichtet. Dies ist abhängig vom möglichen Schadenswert der eingesetzten Waffe und vom Panzerwert des Ziels.

#### Schadenswert

Für jede Waffe ist auf der Waffentafel ein Schadenswert aufgeführt. Bei den Feuerwaffen des Chamäleon ist der Schadenswert von der Größe der Waffe abhängig. Bei Raketenwaffen ist der Schaden, wie im Kapitel **Fortgeschrittener Mechkampf** erläutert, davon abhängig, wie viele Raketen aufschlagen.

#### Panzerwert

BattleMechs unterscheiden sich unter anderem dadurch voneinander, wie gut sie gepanzert sind. Dies wird mit Hilfe des Panzerwerts festgehalten. An manchen Stellen eines Mechs ist die Panzerung dicker als an anderen. Beispielsweise ist der Rückenpanzer des Mechs weniger stark als der Frontpanzer, so daß die Panzerung durch Angriffe von hinten schneller zerstört wird. Die Panzerstärke einzelner Trefferzonen eines Mechs ist aus dem Panzerdiagramm auf dem Mechbogen ersichtlich. Sie ist um so stärker, je mehr Kreise frei sind.

#### Festhalten von Schäden

Wenn der Mech Schaden nimmt, werden die Panzerkreise der betreffenden Trefferzone abgestrichen, und zwar einen Kreis für jeden Schadenspunkt. Dies zeigt deutlich, wie die Panzerung schwächer und schwächer wird. Wenn keine Panzerung mehr vorhanden ist, schlägt der nächste Treffer in das Innenleben des Mechs durch.

Im **BattleMechtraining** werden tatsächliche Gefechtsbedingungen nur zu Trainingszwecken simuliert. Die Mechs werden nicht tatsächlich zerstört. Vielmehr ist der Bordcomputer so eingestellt, daß er ein beschädigtes Teil abschaltet.

Sobald alle Kreise in einer Trefferzone des Panzerdiagramms abgestrichen sind, gilt dieser Teil des Mechs als beschädigt und alle seine Funktionen sind verloren. Dies bedeutet auch, daß Waffen und Wärmetauscher in der betreffenden Zone nicht mehr arbeiten.

#### Schadensauswirkungen

Wenn die linke oder rechte Torsoseite zerstört ist, funktioniert auch der Arm an der betreffenden Seite nicht mehr. Wenn ein Bein zerstört ist, kann der Mech zwar noch gehen und laufen, jedoch nur noch mit halber Geschwindigkeit (halbe BP aufgerundet); er kann nicht mehr springen, da das Bein dem Landeaufprall nicht mehr standhalten kann. Wenn Kopf oder Torsomitte zerstört ist, gilt der Mech als vernichtet.

#### Schadensweiterleitung

Wenn der Angreifer eine Trefferzone auswürfelt, die bereits zerstört ist, wird der Angriff zur nächsten logischen Zone des Ziels weitergeleitet. Treffer eines nicht mehr vorhandenen Arms oder Beins werden auf die entsprechende Seitenzone des Torso angerechnet (Treffer am linken Bein werden auf die linke Torsoseite weitergeleitet usw.). Treffer auf einer bereits zerstörten Torsoseite werden auf die Torsomitte geleitet.

#### Kritische Treffer

Wenn bei der Ermittlung der Trefferzone eine 2 gewürfelt wird, besteht die Chance eines kritischen Treffers. Würfeln Sie noch einmal mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 8 oder höher ist das Ziel kritisch getroffen worden. Wenn die ausgewürfelte Trefferzone die Torsomitte war, ist der Mech vernichtet. Bei einem Treffer auf der linken oder rechten Torsoseite ist diese Trefferzone zerstört; alle Waffen und Wärmetauscher dort sind ebenfalls zerstört, und der Arm an der betreffenden Seite ist außer Funktion.

*Die vordere Torsomitte eines Chamäleon wird von einem Maschinengewehr (Schadenswert 2), zwei leichten Lasern (Schadenswert je 3, zusammen 6) und einem schweren Laser (Schadenswert 8) getroffen. Vorher hat der Mech von seinem Panzerwert 20 in der Torsomitte nichts eingebüßt. Das MG reduziert den Panzerwert um 2, und es werden entsprechend 2 Kreise abgestrichen. Die leichten Lasertreffer zerstören weitere 6 Punkte Panzerung, und 6 weitere Kreise werden abgestrichen, so daß noch 12 Kreise verbleiben. Danach reduziert der schwere Laser den Panzerwert um weitere 8 Punkte. Der Restpanzer des Chamäleon hat einen Wert von 4 (4 Kreise sind noch übrig).*

*Beim nächsten Treffer auf die vordere Torsomitte ist nur noch ein sehr dünner Panzer vorhanden, um den Schaden aufzufangen, und der Mech wird wahrscheinlich vernichtet werden.*



## SPIELVORBEREITUNG

Dieser Abschnitt des Regelbuchs enthält alle Informationen, um die einem BattleMech zur Verfügung stehenden Waffen in einer tatsächlichen Gefechtssituation einzusetzen. Die Regeln in diesem Abschnitt sind als Erweiterung der Regeln im **BattleMechtraining** gedacht. Einige sind erweiterte Versionen der dort bereits aufgeführten Regeln, die mehr Komplexität ins Spiel bringen, um Spannung und Realismus zu steigern. Die Waffenliste ist länger, und die Regeln über Schaden und Wärme sind detaillierter.

Generell wird in diesen Regeln davon ausgegangen, daß der Spieler sich mit dem **BattleMechtraining** bereits auskennt, so daß nur Erweiterungen oder Änderungen der Basisregeln aufgeführt werden.

## SPIELMATERIALIEN

Im **Fortgeschrittenen Mechkampf** werden dieselben Materialien verwendet wie im Grundspiel. Zusätzlich werden kritische Treffer und Wärmeeffekte auf dem detaillierten Mechbogen festgehalten.

### DER DETAILLIERTE MECHBOGEN

Der detaillierte Mechbogen unterscheidet sich in dreierlei Hinsicht vom BattleMechtrainingsbogen. Erstens enthält er zwei Mechdiagramme. Zweitens verfügt er über mehr Zeilen zur Eintragung von Bauteilen in den einzelnen Trefferzonen. Drittens besitzt er am rechten Rand eine spezielle Skala zur Kontrolle der internen Wärmeentwicklung. Diese Unterschiede werden in den folgenden Absätzen erklärt.

#### Internes Strukturdiagramm

Das kleinere der beiden BattleMechdiagramme ist das interne Strukturdiagramm. Es zeigt die Aufteilung der internen Baustuktur des Mechs an. Die Kreise dieses Diagramms dienen wie die auf dem Panzerdiagramm dazu, die Beschädigung der internen Struktur des BattleMechs festzuhalten.

#### Bauteiltabellen

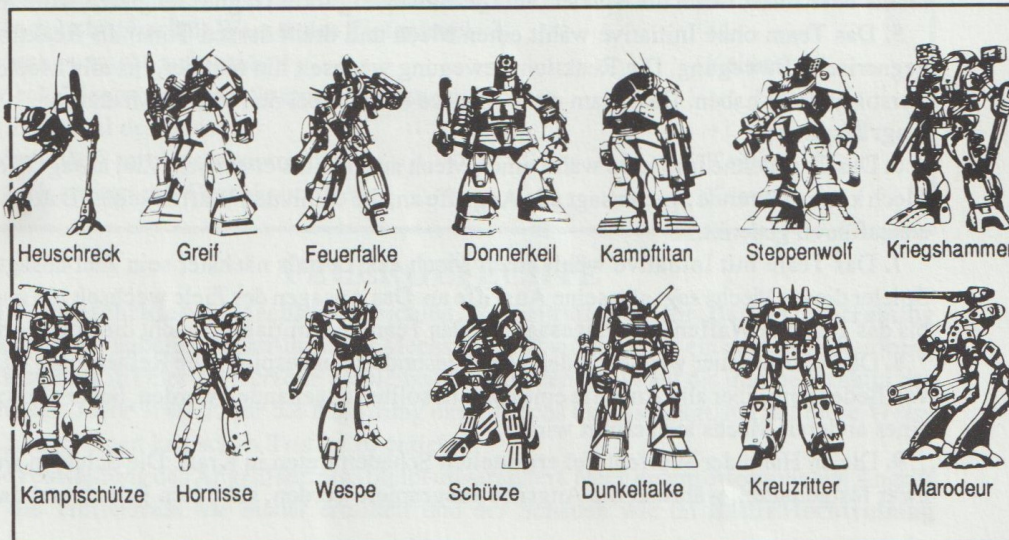
Die Bauteiltabellen dienen dazu, Treffer an den einzelnen Trefferzonen (Kopf, Beine, Arme, Torso) festzuhalten. Die Wichtigkeit der einzelnen Bauteile ist daraus ersichtlich, wieviele Zeilen sie auf diesen Tabellen beanspruchen. Wenn der Mech einen kritischen Treffer erhält, wird die Bauteiltabelle für die betreffende Zone herangezogen, um festzustellen, welches Bauteil zerstört wurde.

#### Wärmeskala

Die Wärmeskala ist eine Spalte durchnummerierter Kästchen, die dazu dient, die aufgestaute Wärme im Innern des Mechs festzuhalten. Die sich aufstauende Wärme wird durch Abstreichen der Kästchen von unten nach oben dargestellt. Wenn die Innentemperatur weit genug angestiegen ist, sind an den entsprechenden Bemerkungen neben der Skala die Auswirkungen auf den Mech abzulesen.

## SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitungen für den **Fortgeschrittenen Mechkampf** sind nahezu identisch mit denen für das Grundspiel, nur muß jeder Spieler für jeden Mech, den er kontrolliert, einen detaillierten Mechbogen besitzen.

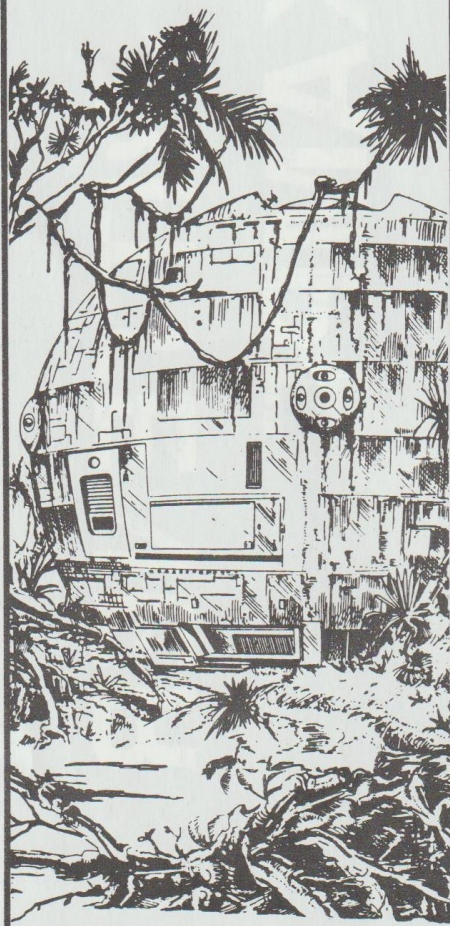


# FORTGESCHRITTENER MECHKAMPF



## DIE SÖLDNERKOMPANIEN

Die fünf Nachfolgerstaaten können zwar allesamt eine große Zahl regulärer Truppenverbände ins Feld führen, stützen sich aber trotzdem stark auf unabhängige Söldnergruppen. Diese decken im Hinblick auf Größe und Qualität, nicht aber was die Motivation angeht, ein breites Spektrum der Möglichkeiten ab. Diese Söldnereinheiten kämpfen für den Nachfolgerstaat, der ihnen die beste Bezahlung anbietet. Viele Einheiten waren früher einmal Regimenter der regulären Armee des Sternenbunds, während andere von wandernden Soldaten aus den Bereichen jenseits der Peripherie oder von Deserteuren der Nachfolgerheere gegründet wurden. Ein paar der berühmtesten und der berühmtesten Söldnereinheiten werden in den Glossen der nächsten Seiten vorgestellt.



SÖLDNER

## DAS SPIEL

BATTLEMECHLANZEN

Eine der grundlegendsten Veränderungen im Fortgeschrittenen Mechkampf liegt darin, daß nun anstelle von zwei Mechs eine größere Anzahl im Spiel ist. BattleTech spielt sich am besten als Wettstreit zweier Teams mit ungefähr gleicher Spieleranzahl auf beiden Seiten. Jedes Team verfügt über eine oder mehr Lanzen von je vier BattleMechs, so daß auch bei nur zwei Spielern acht oder mehr Mechs auf dem Feld sind.

INITIATIVE

Die Initiative für die Bewegungs- und Angriffsphase basiert auf dem Teamsystem und läßt pro Team nur einen Wurf zu. Das bedeutet, daß für jede Spielrunde alle Mechs eines Teams die Initiative gegen alle Mechs des anderen Teams haben. Dabei wäre es allerdings ausgesprochen unfair, wenn ein Team alle seine Mechs bewegen müßte, bevor ein Mech der anderen Seite sich bewegen darf.

Deshalb bestimmt bei Bewegung und Waffeneinsatz das beim Initiativwurf unterlegene Team einen Mech, der sich als erster bewegt, bzw. sein Schußziel ansagt. Danach bewegt das über die Initiative verfügende Team einen Mech oder sagt ein Schußziel an. Die Bewegung und das Ansagen der Gefechtsziele wechselt auf diese Weise hin und her, um die Auswirkungen des Initiativwurfs nicht überzubetonen.

Wenn eines der beiden Teams über eine geringere Anzahl von Mechs verfügt als die Gegenseite, kann es notwendig werden, daß die Seite mit der größeren Anzahl von Mechs mehr als einen Mech gleichzeitig bewegt, um das Spielgleichgewicht zu erhalten. Wie dies exakt gehandhabt wird, bleibt den Spielern überlassen, aber Sie sollten bedenken, daß der Erfolg bei der Feststellung der Initiative einen spürbaren Vorteil bringen soll, aber keinen allzu großen. Auf jeden Fall sollte der letzte Mech, der sich bewegt und sein Ziel ansagt, der Seite mit der Initiative gehören.

Bei der Torsodrehung (siehe *Bewegungsregeln*) wird die von der Initiative vorgegebene Reihenfolge umgekehrt, und das Team mit Initiative dreht den Torso eines Mechs bevor das Team ohne Initiative dies tut. Die Auswirkungen des Initiativwurfs werden dadurch gemindert, denn dem unterlegenen Team wird die Möglichkeit gegeben, auf die Bewegungen seiner Gegner zu reagieren.

## SPIELABLAUF

Initiativphase

1. Ein Spieler jedes Teams würfelt mit beiden Würfeln um die Initiative. Das Team mit dem höheren Ergebnis verfügt für die gesamte Dauer der Spielrunde über die Initiative.

Bewegungsphase

2. Das Team ohne Initiative bewegt einen Mech; die Entscheidung darüber, welcher Mech bewegt wird, liegt bei den Teammitgliedern.

3. Das Team mit Initiative bewegt einen Mech. Die Bewegung wechselt hin und her, bis alle Mechs bewegt worden sind. Das Team mit Initiative bewegt dabei den letzten Mech.

Reaktionsphase

4. Das Team mit Initiative dreht den Torso eines seiner Mechs um eine Wabenseite nach rechts oder links, wenn die Spieler auf die Bewegung ihrer Gegner reagieren wollen.

5. Das Team ohne Initiative wählt einen Mech und dreht dessen Torso als Reaktion auf gegnerische Bewegung. Die Reaktionsbewegung wechselt hin und her, bis alle Mechs ihre Torsos gedreht haben. Das Team ohne Initiative dreht dabei den letzten Mechtorso.

Angriffsphase

6. Das Team ohne Initiative wählt einen Mech aus, der als erster sein Ziel ansagt. Der den Mech kontrollierende Spieler sagt alle Angriffe an, die er mit den Waffen seines BattleMechs auszuführen gedenkt.

7. Das Team mit Initiative wählt einen Mech aus, der als nächster sein Ziel ansagt. Der Spieler dieses Mechs sagt alle seine Angriffe an. Das Ansagen der Ziele wechselt hin und her, bis das gesamte Waffenfeuer angesagt ist. Das Team mit Initiative macht die letzte Ansage.

8. Das Waffenfeuer wird für jeden Mech gesondert ausgespielt. Die Reihenfolge ist nicht von Bedeutung, aber alle Angriffe eines Mechs sollten abgehandelt werden, bevor ein Angriff eines anderen Mechs ausgeführt wird.

9. Die an Hand der Waffentafel ermittelten Schäden treten in Kraft. Die Schäden werden zwar festgehalten, während die Angriffe ausgespielt werden, sie treten jedoch erst dann in



Kraft, wenn sämtliche Waffeneinsätze der Spielrunde abgehandelt sind. Zu diesem Zeitpunkt werden sämtliche Schäden gleichzeitig wirksam.

## Wärmephase

10. Die Spieler passen ihre Wärmeskala an die während der Spielrunde auf- oder abgebaute Wärme an. Alle zeitweiligen oder dauernden Schäden durch überhöhte Innentemperatur treten in dieser Phase in Kraft.

## Endphase

11. Die Schritte 1 bis 10 werden wiederholt, bis nur noch die BattleMechs eines Teams auf dem Feld sind. Das Team mit dem letzten überlebenden Mech ist der Sieger. Wenn die letzten Mechs beider Teams gleichzeitig vernichtet werden, endet das Spiel unentschieden.

## BEWEGUNG

Abgesehen von der Zusatzregel über die Drehung des Torso sind die Bewegungsregeln im Fortgeschrittenen Mechkampf identisch mit denen des BattleMechtrainings.

### REAKTION AUF GEGNERISCHE BEWEGUNG

Nachdem sich alle Mechs bewegt haben, können die Spieler entscheiden, ob sie ihre Mechs als Reaktion auf die Bewegung der Gegner um eine Wabenseite nach rechts oder links drehen wollen. Die Füße des Mechs verändern dabei ihre Ausrichtung nicht, aber der Torso einschließlich Kopf und Arme kann gedreht werden, um das Schußfeld zu verändern. Das Drehen des Torso kostet keine Bewegungspunkte. Es handelt sich um eine Reaktionsbewegung, und das Team ohne Initiative reagiert zuletzt.

Diese Veränderung des Schußfelds schützt den Mech vor Angriffen auf seine empfindliche Rückenseite, indem es ihm erlaubt, seine schwergepanzerte Frontseite dem feindlichen Feuer zuzuwenden.

In der Bewegungsphase der nächsten Spielrunde bewegt der Mech sich weiter in die Richtung, in die seine Füße ausgerichtet sind. Die Ausrichtung des Torso hat keinerlei Auswirkung auf die Bewegung.

### MECHPILOTENWÜRFE

Die folgende Tabelle gibt die neuen Modifikatoren für Mechpilotenwürfe und detaillierte Schäden an.

Mechpilotenwurf-Tabelle	
Situation	Modifikator
<b>Beschädigung des Mechs</b>	
Mech erleidet in einer Runde 20 Schadenspunkte	+1
Reaktor des Mechs stillgelegt	+3
Pro zerstörtem Beinaktivator	+1
Pro kritischem Hüfttreffer (maximal 2)	+2
Gyroskoptreffer	+3
Beintreffer	Keiner
Bein abgetrennt	+5
<b>Aktionen des Mechs</b>	
Mech betritt/verläßt Wasser des Tiefenlevels 1	-1
Mech betritt/verläßt Wasser des Tiefenlevels 2	Keiner
Mech betritt/verläßt Wasser des Tiefenlevels 3	+1
Mech versucht aufzustehen	Keiner
MechKrieger versucht, Sturzschäden zu vermeiden (Pro Level des Sturzes)	+1
Mech läuft mit Gyroskoptreffer	Keiner
Mech springt mit Gyroskoptreffer	Keiner

## FEUERGEFECHTE

Im Fortgeschrittenen Mechkampf richten Waffentreffer wie im BattleMechtraining Schaden an der äußeren Panzerung eines Mechs an. Jetzt wirkt jedoch ein nach der Zerstörung der Panzerung in einer Trefferzone verbleibender Schaden direkt auf die interne Struktur des Mechs ein. Jeder Treffer, der die Panzerung eines Mechs durchschlägt, hat auf diese Weise die Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen.

Die Feststellung des Angriffserfolgs bleibt unverändert. Nach einem erfolgreichen Angriff wird die Trefferzone wie bisher ermittelt und der Schaden wie im BattleMechtraining

## HANSENS RAUHREITER

Die Rauhreiter stehen unter dem Befehl Oberst Gerhardt Hansens, der seine Laufbahn als Regimentskommandeur in den Diensten der Liga Freier Welten begann. Er rebellierte gegen Janos Marik und war nach der Schlacht von Ilion V gezwungen, ins Exil zu gehen. Der größte Teil seines alten Regiments folgte ihm, und Hansen benutzte sie als Kernmannschaft seiner Söldnertruppe. Die Rauhreiter haben eine Vorliebe für den Nahkampf, und viele Kompanien des Regiments bestehen ausschließlich aus schweren BattleMechs. Die Rauhreiter wurden berühmt durch ihren Angriff auf New Olympia, eine stark befestigte Welt des Hauses Marik. In drei Wochen fast pausenloser Kämpfe löschten sie zwei feindliche Regimenter aus, bevor sie gezwungen waren, sich von New Olympia zurückzuziehen. Sie befinden sich zur Zeit unter Vertrag beim Haus Steiner.

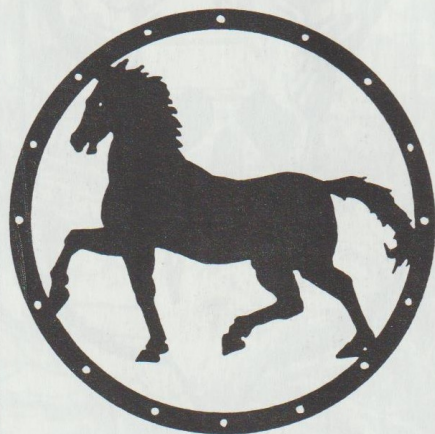


RAUHREITER



## DIE LEICHTE ERIDANI-REITEREI

Dieses Regiment war einmal Teil der regulären Armee des Sternenbunds, weigerte sich jedoch, General Kerensky zu Beginn der Nachfolgekriege in dessen freiwilliges Exil zu folgen. Statt dessen hielten die Offiziere und Mannschaften das von ihnen kontrollierte Gebiet in Erwartung kommender Friedenszeiten aus den Kampfhandlungen heraus, solange dies möglich war. Seit dieser Zeit hat das Regiment verschiedenen Herren gedient. Die leichte Eridani-Reiterei war als Erkundungs- und Expeditionstruppe gedacht und besitzt in der Hauptsache leichte und mittelschwere BattleMechs. Nur ein Bataillon enthält schwere Mech. Die leichte Reiterei ist zur Zeit unter langfristigem Kontrakt mit dem Haus Davion in den Vereinigten Sonnen stationiert.



ERIDANI

festgehalten, mit der Ausnahme, daß zusätzlich Schäden der internen Struktur notiert werden.

Die Kampfregeln des **Fortgeschrittenen Mechkampfes** erfassen alle verfügbaren Energiewaffen, ballistischen Waffen und Raketenlafetten. Jede Waffe hat bestimmte Werte für die Entfernungsbereiche Nah, Mittel und Weit, einen speziellen Schadenswert und eine spezifische Wärmeentwicklung. Die Munition des Mechs für seine Raketenlafetten und ballistischen Waffen ist begrenzt. Alle Waffenwerte sind auf der Waffentafel aufgeführt.

Mit einer Veränderung der Schußfeldregel wird die Möglichkeit des Mechs, seinen Torso zu drehen und durch Armbewegungen das Schußfeld in den Armen montierter Waffensysteme auszuweiten, ins Spiel gebracht. Die Schußlinienregeln befassen sich mit der Sichtbehinderung durch das Gelände.

Es werden Regeln für Raketeneinsatz und detaillierte Trefferzonenbestimmung angeboten, und die erzeugten Schäden werden auf völlig andere Weise wirksam und festgehalten als im **BattleMechtraining**.

Auch der MechKrieger kann durch kritische Treffer oder Stürze Schaden erleiden. Auch dies wird im folgenden ausführlicher behandelt.

**ZIELERFASSUNG**

Im **Fortgeschrittenen Mechkampf** ist es etwas schwieriger, ein Ziel für die eigenen Waffen auszuwählen. Jetzt müssen erheblich mehr Faktoren berücksichtigt werden.

**Schußfeld**

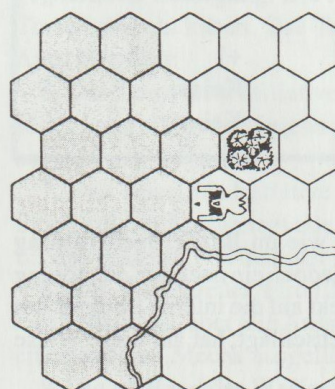
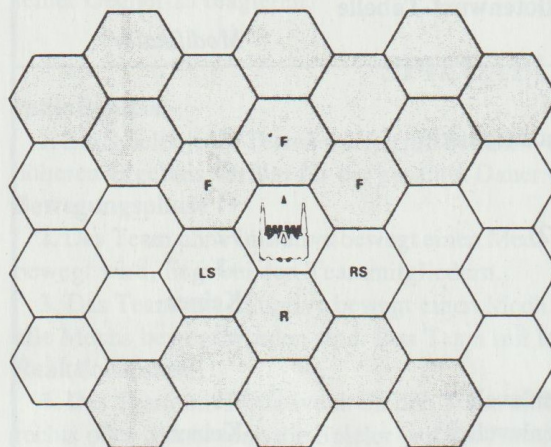
Die Schußfelder im **Fortgeschrittenen Mechkampf** berücksichtigen die besondere Natur in den Armen montierter Waffen. Es gibt vier Basisschußfelder: Die Frontal- und Rückenfelder (wie im **BattleMechtraining**) sowie die linken und rechten Seitenfelder. Die Abbildung zeigt alle vier Felder.

An der Frontseite des Torso montierte Waffen können nur in das Frontalfeld (F) feuern. Am rechten Arm montierte oder in der rechten Hand gehaltene Waffen können in das Frontalfeld oder in das rechte Seitenfeld (abgekürzt RS) feuern. An der Rückseite des Torso montierte Waffen feuern ausschließlich in das Rückenfeld (R), und am linken Arm montierte Waffen können entweder in das Frontalfeld oder in das linke Seitenfeld (abgekürzt LS).

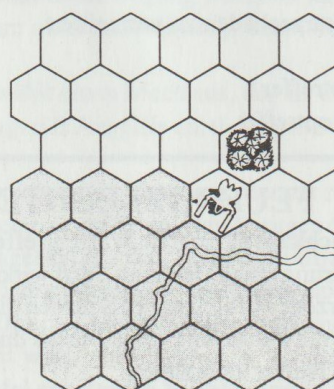
**Drehen der Schußfelder**

Ein BattleMech kann seinen Torso um eine Wabenseite nach rechts oder links drehen, ohne die Ausrichtung seiner Füße zu verändern. Das bedeutet, daß der Mech sich in eine Richtung

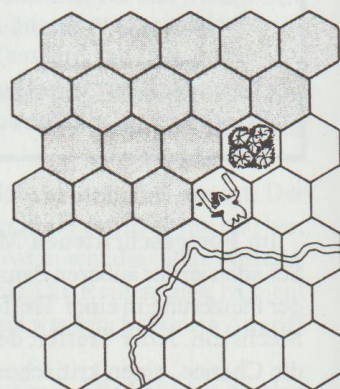
bewegen und in eine andere feuern kann. Die Schußfelder eines Mechs hängen von der Ausrichtung seines Torso ab, und nur mittelbar von der seiner Füße. Das Frontalschußfeld eines BattleMechs, dessen Torso geradeaus gerichtet ist, ist identisch mit seinem Frontalfeld im Grundspiel. Wenn der Mech seinen Torso jedoch dreht, bewegt sich auch das Schußfeld. Dies wird in den folgenden Abbildungen verdeutlicht.



Torso geradeaus



nach links gedreht



nach rechts gedreht



## Schußlinie

Im Fortgeschrittenen Mechkampf blockieren lichter Wald und dichter Wald die Schußlinie nicht völlig, wie im BattleMechtraining, vielmehr erhöhen sie das Gelände um 2 Level. Es ist möglich, in oder durch Waldfelder zu feuern, wobei jedoch der Trefferwurf modifiziert wird. Höhenunterschiede haben größere Auswirkungen auf die Schußlinie als Wälder.

**Zwischenliegendes Gebiet von einem Level Höhenunterschied:** Gelände, das um ein Level höher liegt als der höherstehende der beteiligten Mechs hat keine Auswirkung auf die Schußlinie. Wenn das Ziel sich direkt dahinter befindet, hat es teilweise Deckung. In diesem Fall ist ein Schuß auf dieses Ziel weiterhin möglich, aber es gilt ein Modifikator auf den Trefferwurf und eine Beschränkung im Hinblick auf die möglichen Trefferzonen.

**Zwischenliegendes Gebiet von zwei oder mehr Levels Höhenunterschied:** Gelände, das mindestens zwei Level höher als der höherstehende der beteiligten Mechs liegt, blockiert in jedem Fall die Schußlinie.

**Sichtschatten:** Der hinter oder unter einer Erhebung auftretende Sichtschatten kann eine Schußlinie ebenfalls blockieren. Wälder erzeugen keinen Sichtschatten. Wenn der Angreifer über mehr als eine Wabe Entfernung auf ein höher gelegenes Ziel feuert, ist die Schußlinie blockiert, wenn die neben dem Angreifer gelegene Wabe die gleiche Höhe besitzt wie die Zielwabe. Feuert der Angreifer über mehr als eine Wabe Entfernung abwärts, ist die Schußlinie blockiert, wenn das Ziel sich direkt hinter einer Wabe desselben oder eines höheren Levels wie die des Angreifers befindet. Die Anzahl der so geschützten Waben ist, wie in untenstehender Abbildung dargestellt, von der Höhe der Erhebung abhängig.

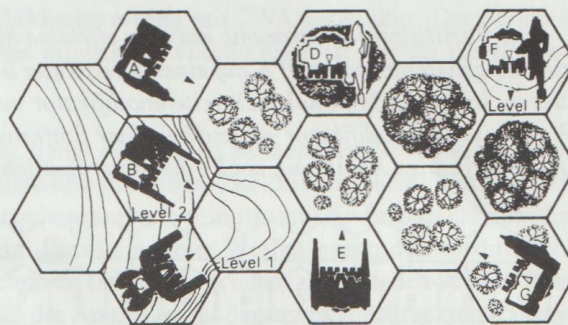
**Lichter Wald:** Lichte Waldwaben blockieren eine Schußlinie nur dann vollständig, wenn zwischen den Mechs drei oder mehr Waben dieser Art liegen, deren Höhe mindestens zwei Level über der des höherstehenden Mechs liegt. Vergessen Sie dabei nicht, daß Waldwaben den Level anheben. Dabei zählen die von den beiden Mechs besetzten Waben nicht.

**Dichter Wald:** Eine einzelne dichte Waldwabe zwischen gegnerischen Mechs blockiert die Schußlinie nicht. Die Schußlinie ist nur blockiert, wenn sie mindestens zwei dichte Waldwaben durchquert, die beide höher liegen als die Wabe des höherstehenden Mechs. Dabei zählen die von den beiden Mechs besetzten Waben nicht. Für Schußlinienzwecke zählt eine dichte Waldwabe wie zwei lichte Waldwaben.

**Wasser:** Eine Wasserwabe des Tiefenlevels 1 bietet einem in ihr stehenden Mech eine teilweise Deckung. Es gilt ein Deckungsmodifikator auf den Trefferwurf, und nur die aus dem Wasser ragenden Trefferzonen des Mechs können getroffen werden. Eine Wasserwabe des Tiefenlevels 2 oder tiefer blockiert eine Schußlinie vollständig.

Die Abbildung zeigt einige Beispiele für die Anwendung der Schußlinienregeln. Ein Mech in Wabe A kann die Mechs in den Waben B, D und E sehen. Er kann den Mech in Wabe F sehen, da die eine lichte und eine dichte Waldwabe zwischen ihnen nur ein Level höher liegt. Der Mech in Wabe F ist auch von Wabe E aus zu sehen. Der Mech in Wabe A kann den Mech in Wabe G nicht sehen, weil sich drei lichte Waldwaben zwischen ihnen befinden, und er kann den Mech in Wabe C nicht sehen, weil Wabe C im Sichtschatten der Erhebung in Wabe B liegt.

Der Mech in Wabe C kann den Mech in Wabe A nicht sehen, weil sich die Hügelkuppe in Wabe B auf gleicher Höhe mit Wabe C befindet. Er besitzt jedoch eine freie Schußlinie auf die Mechs in den Waben B, D, E, F und G.



## Entfernung

Die Waffentafel listet die Entfernungsbereiche aller Waffen auf. Die Reichweite einer Waffe ist in drei Entfernungsbereiche aufgeteilt: Nah, Mittel und Weit.

Manche Waffen, Partikelprojektorkanonen etwa, Autokanonen oder Langstreckenraketen, sind speziell für den Einsatz auf größere Entfernung ausgerichtet. Wenn diese Waffen gegen sehr nahe Ziele eingesetzt werden, verlieren sie einen Großteil ihrer Wirkung. Dies

## WOLFS DRAGONER

Diese Söldnerkompanie wird von Oberst Jaime Wolf befehligt. Sie tauchte zum erstenmal vor knapp 20 Jahren in den Nachfolgerstaaten auf. Seither haben die Dragoner unter den Bannern aller fünf Häuser gekämpft. Die BattleMechs der Dragoner sind hervorragend ausgerüstet, und es geht das Gerücht, daß Oberst Wolfs Dragoner eine gut bestückte Operationsbasis irgendwo außerhalb der Nachfolgerstaaten haben. Die Kompanie ist berühmt für ihren mutigen und entschlossenen Angriff auf Hesperus II. Obwohl die Dragoner eine Niederlage einstecken mußten, entschied sich Katrina Steiner selbst, sie anzuheuern. Die Dragoner stehen zur Zeit in den Diensten des Hauses Kurita.

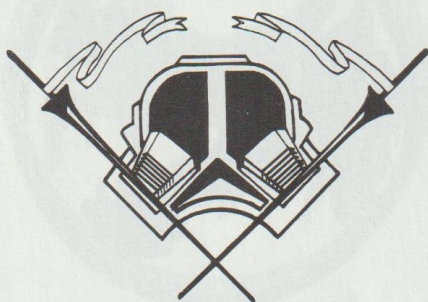


DRAGONER



## DIE 21. CENTAURI-LANCIERS

Die Lanciers stehen unter dem Kommando von Oberst Thaddeus Kusaka. Obwohl sie ursprünglich ein Regiment der regulären Streitkräfte waren, liefen die Lanciers kurz vor dem Beginn des ersten Nachfolgekriegs zu Haus Liao über. Sie dienten der Konföderation Capella mehr als 60 Jahre, bis Streitigkeiten über ihren Sold zur Meuterei führten. Ihr Oberst blieb Haus Liao loyal, aber eine Gruppe seiner Offiziere setzte ihn ab und wählte Shiro Kusaka als neuen Befehlshaber. Thaddeus Kusaka ist Shiros direkter Nachfahre. Die Lanciers haben in den 150 Jahren seit ihrer Meuterei als freie Söldner gearbeitet. Die schwere BattleMechkompanie wird zur Zeit vom Haus Marik beschäftigt.



21. LANCIERS

wird auf der Waffentafel durch Angabe einer effektiven Minimalreichweite angezeigt. Die hier aufgeführte Zahl ist die Entfernung, in der die Wirkung der Waffe unter das Normalmaß abfällt, was durch den Minimalreichweitenmodifikator simuliert wird.

*Eine Partikelprojektorkanone zum Beispiel hat einen Nahbereich von 1-6 Waben, einen Mittelbereich von 7-12 Waben und einen Weitbereich von 13-18 Waben. Die Minimalreichweite der PPK beträgt 3 Waben. Das bedeutet, die Kanone ist auf eine Entfernung von 1, 2 oder 3 Waben nicht sonderlich effektiv, und erreicht ihre volle Wirkung erst auf mindestens 4 Waben Entfernung.*

### MEHRERE ZIELE

Die frontal und an den Armen montierten Waffen eines Mechs dürfen nur gleichzeitig abgefeuert werden, wenn ihr Ziel sich im selben Schußfeld befindet. Da die nach vorne feuernenden Waffen über ein so großes Schußfeld verfügen, ist es möglich, daß ein legitimes Ziel einer Waffe sich außerhalb des Schußfelds einer anderen Waffe befindet.

Damit ein Mech auf mehr als ein Ziel feuern kann, müssen sich alle angepeilten Ziele innerhalb eines Winkels von 120° befinden. Auf der Geländekarte geht dieser Winkel von einer beliebigen Frontalwabe und den beiden daneben liegenden Waben aus, so daß er drei Seiten der Wabe berührt, in welcher der Mech sich befindet.

Da der Torso eines Mechs sich um eine Wabenseite nach links oder rechts drehen kann, sind zwei weitere Blickfelder möglich.

Alle frontal oder an den Armen montierten Waffen können in die Waben dieser Blickfelder abgefeuert werden.

## WAFFENEINSATZ

### Basistrefferwurf

Der Basistrefferwurf aller Waffen ist abhängig von der Entfernung zum Ziel und dem Bordschützenwert des MechKriegers. Für jeden Punkt Differenz, um den sich dieser Wert über oder unter 4 bewegt, wird der Basistrefferwurf um 1 Punkt erhöht oder gesenkt.

Ein MechKrieger mit Bordschützenwert 4 verändert seine Basistrefferwürfe dementsprechend nicht. Ein MechKrieger mit Bordschützenwert 3 zieht von allen Basistrefferwürfen 1 ab, ein MechKrieger mit Bordschützenwert 5 addiert zu allen Basistrefferwürfen 1 hinzu.

### Minimalreichweitenmodifikator

Die auf der Waffentafel angegebene Minimalreichweite ist die Entfernung, für die ein Aufschlag von +1 auf den Basistrefferwurf notwendig wird. Mit jeder weiteren Wabe, um die sich die Entfernung zum Ziel verringert, erhöht sich dieser Modifikator um 1, so daß der Trefferwurf für manche Waffen in nächster Nähe höher ist als in maximaler Entfernung.

*Eine Partikelprojektorkanone hat eine effektive Minimalreichweite von 3 Waben. Wenn ein Kriegshammer seine PPK auf einen Kreuzritter in 3 Waben Entfernung abfeuert, gilt für diesen Schuß ein Minimalreichweitenmodifikator von +1. Bei einer Entfernung von nur 2 Waben ist der Modifikator +2 und bei einer Entfernung von nur 1 Wabe sogar +3. Dies ist in der folgenden Abbildung noch einmal verdeutlicht.*



*Wenn der Kriegshammer in unserem Beispiel seinem Ziel gestattet, bis auf eine Entfernung von 2 Waben heranzukommen, wird sein Trefferwurf modifiziert, da sein Ziel sich innerhalb der Minimalreichweite seiner PPK befindet. Der Basistrefferwurf liegt bei 4, da das Ziel sich im Nahbereich aufhält, und der Minimalreichweitenmodifikator liegt bei +2. Das ergibt einen modifizierten Trefferwurf von 6, ebenso hoch wie der Wurf gegen ein Ziel in mittlerer Entfernung!*

### Bewegungsmodifikatoren

Im Fortgeschrittenen Mechkampf wird der Trefferwurf wie im BattleMechtraining durch die Bewegung des Angreifers und des Ziels modifiziert. Zusätzliche Modifikatoren gelten für aus liegender Position feuernde Mechs und für Angriffe auf liegende Mechs; diese Modifikatoren werden im Abschnitt *Liegende Mechs und Feuerwaffen* erläutert.



## Geländemodifikatoren

Die MechKrieger im **Fortgeschrittenen Mechkampf** können das Gelände, in dem sie sich aufhalten, im Gefecht besser nutzen. Es ist nicht mehr unmöglich, durch lichte und dichte Waldwaben zu feuern, aber je mehr Waldwaben zwischen Angreifer und Ziel liegen, desto schwieriger ist es, einen Treffer zu erzielen. Wasser macht einen Treffer schwerer oder leichter, je nachdem, welcher Mech sich in der Wasserwabe aufhält. Auch teilweise Deckung durch Erhebungen führt zu einem Geländemodifikator. Alle diese Fälle werden im folgenden aufgeführt:

**Lichter Wald:** Der Geländemodifikator beträgt +1 pro lichter Waldwabe zwischen Angreifer und Ziel. Wenn das Ziel sich in einer lichten Waldwabe befindet, gilt ein zusätzlicher Modifikator von +1. Es gilt kein Modifikator für das Gelände in der Wabe des Angreifers.

**Dichter Wald:** Der Geländemodifikator beträgt +2 pro dichter Waldwabe zwischen Angreifer und Ziel. Wenn das Ziel sich in einer dichten Waldwabe befindet, gilt ein zusätzlicher Modifikator von +2. Es gilt kein Modifikator für das Gelände in der Wabe des Angreifers.

**Wasser:** Es gilt ein Geländemodifikator von -1, wenn das Ziel sich in einer Wasserwabe aufhält. Bei einem erfolgreichen Angriff wird die Trefferzone mit Hilfe der **Schlagtrefferzonentafel** ermittelt.

**Teilweise Deckung:** Für ein wie unter *Schußlinie* erläutert teilweise verdecktes Ziel gilt ein Geländemodifikator von +3. Bei einem erfolgreichen Angriff wird die Trefferzone mit Hilfe der **Schlagtrefferzonentafel** ermittelt.

*Zwischen dem Kriegshammer und seinem Ziel, das sich in einer Wasserwabe aufhält (Modifikator -1) befindet sich eine dichte Waldwabe (Modifikator +2). Daraus ergibt sich ein Geländemodifikator von +1 ( $2 - 1 = 1$ ).*

## Modifizierter Trefferwurf

Der modifizierte Trefferwurf ist der Basistrefferwurf nach Anwendung aller Modifikatoren für Entfernung, Minimalreichweite, Bewegung und Gelände. Bei einem Wert von 13 oder höher verfehlt der Schuß sein Ziel automatisch.

*In unserem Beispiel feuert der Kriegshammer seine PPK auf einen Kreuzritter in 2 Waben Entfernung ab (Minimalreichweitenmodifikator +2), wobei der Kreuzritter eine dichte und eine lichte Waldwabe als Deckung hat (Geländemodifikator +3). Der Kriegshammer ist in der vorangegangenen Bewegungsphase gegangen (Bewegungsmodifikator +1), während der Kreuzritter gesprungen ist (Bewegungsmodifikator +1), und zwar 6 Waben weit (Bewegungsmodifikator +2). Daraus ergibt sich ein modifiziertes Trefferwurfziel von 14 ( $4 + 2 + 3 + 1 + 1 + 2 = 13$ ) und ein automatischer Fehlschuß.*

## Ausführung des Trefferwurfs

Der Trefferwurf wird wie im **BattleMechtraining** mit 2W6 ausgeführt. Der Schuß ist erfolgreich, wenn das erzielte Ergebnis mindestens ebenso hoch ist wie der modifizierte Trefferwurf.

## Raketentreffer

Wenn ein Raketenangriff Erfolg hat, hängt der erzielte Schaden davon ab, wie viele der abgefeuerten Raketen das Ziel tatsächlich erreicht haben. Zur Zeit der Nachfolgekriege sind die Lenksysteme für taktische Gefechtsraketen extrem primitiv und ein Erfolg sehr unsicher.

Bei Raketenangriffen wird wie beim Einsatz anderer Waffen gegen den modifizierten Trefferwurf gewürfelt, aber das Gefechtsverfahren enthält einen zusätzlichen Schritt. Wenn ein Raketenangriff sein Ziel trifft, muß der Angreifer auf der unten abgedruckten Raketen-treffertabelle auswürfeln, wie viele seiner Raketen tatsächlich eingeschlagen sind.

Raketentreffertabelle							
Anzahl der abgefeuerten Raketen							
Wurf	2	4	5	6	10	15	20
2	1	1	1	2	3	5	6
3	1	2	2	2	3	5	6
4	1	2	2	3	4	6	9
5	1	2	3	3	6	9	12
6	1	2	3	4	6	9	12
7	1	3	3	4	6	9	12
8	2	3	3	4	6	9	12
9	2	3	4	5	8	12	16
10	2	3	4	5	8	12	16
11	2	4	5	6	10	15	20
12	2	4	5	6	10	15	20

*Unser Kriegshammer feuert seine 6er-Kurzstreckenlafette und trifft sein Ziel, den Kreuzritter. Der Angriff war erfolgreich, und der angreifende Spieler muß jetzt dementsprechend*

## LINDONS KOMPANIE

Lindons Kompanie ist eine kleine Einheit leichter und mittelschwerer Battle-Mechs unter dem Befehl Hauptmann Owen Lindons. Diese Söldner sind die Überlebenden der Söldnertruppe Reillys Schweres Reiterregiment. Vor zehn Jahren wurden Reilly und seine Männer, damals unter Vertrag mit Haus Kurita, auf ein Kommandounternehmen nach Driscoll's World geschickt. Die ihnen zugesagten Verstärkungen trafen jedoch nie ein. Statt dessen benutzte Takashi Kurita Reillys Vorstoß als Ablenkungsmanöver, während seine eigenen Battle-Mechs einen weit näher an der Grenze gelegenen Planeten besetzten. Gegen eine Übermacht von 3 zu 1 angetreten, wurden die Söldner in Stücke geschossen. Lindon und einige wenige Überlebende schafften es, sich ins All zurückzuziehen. Sie flohen ins Gebiet der Vereinigten Sonnen und heuerten bei Haus Davion an.



LINDONS KOMPANIE



## DIE BANDITENKÖNIGE

Die kleinen Kriegsfürsten, Banditen und Piraten, die über viele der Welten im Umfeld der Nachfolgerstaaten herrschen, werden generell als die "Banditenkönige der Peripherie" bezeichnet. Die meisten Banditenkönige herrschen nur über einen einzelnen Planeten und verfügen nur über ein paar heruntergekommene BattleMechs. Ein paar von ihnen sind jedoch mächtiger und regieren lockere Koalitionen anderer Banditenkönige und planetarer Diktatoren. Trotzdem sind die Banditenkönige eine ständige Bedrohung und Herausforderung für die fünf Nachfolgerhäuser. Ihre auf Wasser und Ersatzteile gerichteten Überfälle und Raubzüge zwingen die Fürsten, große Garnisonsverbände entlang der Peripherie zu stationieren, und Strafexpeditionen der Nachfolgerstaaten sind ein alltägliches Ereignis.



BANDITENKÖNIGE

*ermitteln, wie viele der abgefeuerten 6 Raketen den Kreuzritter tatsächlich erreicht haben. Er wirft eine 8 und stellt bei Betrachten der entsprechenden Spalte auf der Raketentreffer-tabelle fest, daß 4 seiner 6 Raketen das Ziel getroffen haben. Hätte er eine 2 geworfen, hätten nur 2 Raketen den Kreuzritter getroffen!*

### Munition

Raketenlafetten, Maschinengewehre und Autokanonen verfügen über eine begrenzte Menge an Munition. Der Mechbogen sollte Angaben darüber enthalten, wie oft ein Battle-Mech eine solche Waffe abfeuern kann, bevor er seinen Munitionsvorrat aufgebraucht hat. Der Spieler sollte auf dem Bogen eine Strichliste über die Einsätze der munitionsabhängigen Waffen führen. Sobald die Anzahl der Markierungen für eine solche Waffe die Menge der mitgeführten Munition erreicht hat, ist diese verbraucht, und die Waffe kann für den Rest des Spiels nicht mehr benutzt werden.

## LIEGENDE MECHS UND FEUERWAFFEN

Liegende MechS können jetzt ihre Waffen auch in dieser Position einsetzen. Gleichzeitig geben sie unter Umständen ein besseres Ziel ab. Die folgenden Absätze liefern die Kampfregeln für liegende MechS.

### Waffeneinsatz aus liegender Position

Ein liegender Mech kann seine Armwaffen abfeuern, sofern beide Arme funktionsfähig sind. Dabei dient einer der Arme dazu, den Mech abzustützen, so daß dessen Waffen nicht feuern können. Der andere Arm kann alle an ihm montierten Waffen einsetzen. Darüber hinaus kann der Mech eine einzige weitere Waffe abfeuern, die an beliebiger Stelle seines Torsos montiert ist. Der Trefferwurfmodifikator für einen Waffeneinsatz in liegender Position beträgt +2.

### Feuern auf liegende Ziele

Ein gestürzter Mech ist im Nahbereich ein leichteres Ziel für Angriffe, in mittlerer und weiter Entfernung jedoch ein schwereres Ziel. Für einen Angriff gegen einen liegenden Mech gilt ein Modifikator von -2, wenn der Angriff aus einer direkt angrenzenden Wabe geführt wird. Alle anderen Angriffe unterliegen einem Trefferwurfmodifikator von +1.

## TREFFERZONEN

### Getroffene Seite

Das Verfahren zur Ermittlung der getroffenen Mechseite ist identisch mit dem Verfahren im BattleMechtraining.

### Feststellen der Trefferzone

Um die genaue Trefferzone zu ermitteln, wirft der Angreifer wie im BattleMechtraining für jede Waffe und jede Kurzstreckenrakete, die einen Treffer erzielt hat, 2W6 und schlägt das Ergebnis in der ermittelten Spalte der Trefferzonentafel nach. Treffer durch Langstreckenraketen sind jedoch ein Sonderfall, und hier würfelt der Angreifer nur einmal für jeweils fünf aufschlagende Raketen. Wenn die Anzahl der auf das Ziel aufschlagenden Raketen sich nicht glatt durch fünf teilen läßt, würfelt der Angreifer einmal für jede mögliche Fünfergruppe und ein weiteres Mal für den Rest.

## SCHADENSERMITTLUNG

### Schadenswert

Alle Raketen eines Typs richten ohne Rücksicht auf die zurückgelegte Entfernung bei einem Treffer einen identischen Schaden an. Der Schaden eines Raketenangriffs hängt davon ab, wieviele Raketen das Ziel treffen. Langstreckenraketen haben einen Schadenswert von 1, Kurzstreckenraketen einen Schadenswert von 2 pro einzelner Rakete.

### Festhalten des Schadens

Bei jedem Treffer sucht der Spieler des ZielMechs auf dem Panzerdiagramm die entsprechende Trefferzone und streicht wie im BattleMechtraining für jeden erzielten Schadenspunkt einen Kreis ab. Wenn alle Panzerkreise einer Trefferzone abgestrichen sind, wird der Schaden auf die interne Struktur des MechS umgeleitet und die entsprechende Anzahl von Kreisen auf dem internen Strukturdiagramm abgestrichen.

### Zerstörung eines MechS

Wenn die gesamte Schutzpanzerung einer Trefferzone zerstört ist, wird der betroffene Teil des BattleMechs beim nächsten Treffer beschädigt, möglicherweise sogar erheblich. Bei einem Treffer in einer ungepanzerten Zone wird pro erzieltm Schadenspunkt ein Kreis auf dem internen Strukturdiagramm abgestrichen. Wenn alle Kreise einer Zone des internen Strukturdiagramms abgestrichen sind, ist der entsprechende Teil des MechS zerstört und



dessen sämtliche Funktionen sind lahmgelegt. Das bedeutet, das auch alle Waffen und Wärmetauscher in dieser Zone verloren sind.

*Der linke Arm eines Kriegshammer wird von einer Partikelprojektorkanone (Schadenswert 10), einem schweren Laser (Schadenswert 8) und zwei Ser-Gruppen Langstreckenraketen (Schadenswert 1 pro Rakete, insgesamt 10) getroffen. Zuvor hat der Mech keinen Punkt des Panzerwerts von 20 an diesem Arm eingebüßt. Der PPK-Treffer reduziert den Panzerwert um 10, so daß 10 Kreise abgestrichen werden. Der Lasertreffer zerstört weitere 8 Panzerpunkte und es werden 8 weitere Kreise abgestrichen, was 2 Kreise übrig läßt. Dann senkt die erste Raketengruppe den Panzerwert noch einmal um 5 Punkte. Der Restpanzer des Kriegshammer hat nur einen Wert von 2 (2 Kreise), so daß 3 Punkte durchschlagen.*

*Diese 3 Punkte werden vom internen Strukturwert abgezogen, und es werden entsprechend 3 Kreise auf dem internen Strukturdiagramm abgestrichen, so daß von den ursprünglichen 11 nur noch 8 Kreise verbleiben. Die letzte Raketengruppe senkt diesen internen Strukturwert um weitere 5 Punkte, und es werden noch einmal 5 Kreise auf dem internen Strukturdiagramm abgestrichen. Es verbleiben 3. Der linke Arm des Kriegshammer besitzt nach diesem Angriff noch einen Panzerwert von 0 und einen internen Strukturwert von 3. Sobald er Treffer mit einem Schadenswert von 3 oder mehr einstecken muß, ist er zerstört!*

## Schadensweiterleitung

Genau wie im BattleMechtraining werden Schäden an einer zerstörten Trefferzone zur nächsten logischen Zone weitergeleitet.

## KRITISCHE TREFFER

Bei jeder Beschädigung der internen Struktur eines BattleMechs, sei es durch Waffeneinwirkung, Nahkampfattacken oder Munitionsexplosion als Folge eines Wärmestaus, besteht die Gefahr eines kritischen Treffers. Ein kritischer Treffer richtet schweren Schaden im Innern eines BattleMechs an und führt zu Ausfällen der verschiedensten Art.

Die Art eines kritischen Treffers hängt davon ab, wo genau der Schaden eintritt. Jede Zone eines Mechkörpers besitzt einen eigenen Satz möglicher kritischer Treffer. Darüber hinaus weist jeder Mechtyp andere Möglichkeiten für kritische Treffer auf, je nachdem, welche Bewaffnung und Ausrüstung er besitzt. Die typenspezifischen Bauteileintragungen der einzelnen Mechs finden Sie in den Datenblocks der einzelnen Typen am Ende dieses Regelhefts. Die allgemeinen Bauteiltabellen für alle BattleMechs sind auf dem Vordruck des detaillierten Mechbogens enthalten.

## Ermittlung kritischer Treffer

Wenn ein Angreifer die interne Struktur eines BattleMechs beschädigt, stellt er im nächsten Schritt fest, ob er einen kritischen Treffer erzielt hat. Dies ist dann der Fall, wenn er mit 2W6 ein Ergebnis von 8 oder höher erzielt. Je höher der Wurf, desto größer sind die erzielten Schäden, wie in der folgenden Tabelle verdeutlicht wird. Beachten Sie dabei, daß der Angreifer für jede Beschädigung der internen Struktur des Zieles würfelt, nicht für jeden erzielten Schadenspunkt.

Kritische Treffertabelle	
Wurf	Auswirkung
2- 7	Kein kritischer Treffer
8- 9	1 kritischer Treffer
10-11	2 kritische Treffer
12	Glied abgetrennt oder 3 kritische Treffer

Wenn dem Angreifer ein kritischer Treffer gelingt, sucht der Verteidiger auf seinem Mechbogen die Bauteiltabelle der betreffenden Trefferzone und würfelt dort die exakte Natur des angerichteten Schadens aus.

## Kopf- oder Beintreffer

Wenn der kritische Treffer Kopf oder Beine eines Mechs betrifft, wird mit nur 1W6 ein Ergebnis zwischen 1 und 6 ermittelt. Mit Hilfe der so ermittelten Zahl werden auf der entsprechenden Bauteiltabelle die Auswirkungen des Treffers nachgeschlagen.

## Torso- oder Armtreffer

Bei einem kritischen Treffer an Torso oder Armen werden 2W6 geworfen, da für diese Zonen mehr als sechs Schadensauswirkungen möglich sind. Diese Auswirkungen sind in zwei Gruppen unterteilt, die von 11-16 und 21-26 durchnummeriert sind. In diesem Fall werden

## HELMAR VALASEK, BANDITEN-KÖNIG VON SANTANDER V

Valasek war einmal ein Hauptmann in einem der BattleMechregimenter Hanse Davions. Auf eine Anklage der Piraterie, des Diebstahls und der Insubordination hin, flohen er und seine gesamte Kompanie aus den Vereinigten Sonnen, nicht jedoch, ohne vorher einen mörderischen Überfall auf das Familiengut des Regimentskommandeurs zu verüben. Da es ihnen nicht gelang, bei einem der anderen Häuser in Dienst genommen zu werden, siedelten sich Valasek und seine Männer schließlich auf Santander V an, einer von Tiberion Tominaga beherrschten Welt. Nach wenig mehr als einem Jahr meuterte Valasek und tötete Tiberion in einem Duell. Jetzt ist er der unbestrittene Herr über den knochentrockenen Planeten Santander V. Valasek ist ein gänzlich unvoreingenommener Pirat, der sich Wasser und Ersatzteile sowohl von den Welten Hanse Davions wie auch von denen Takashi Kuritas holt.



H. VALASEK



### HENDRIK III., KÖNIG VON OBERON VI

Hendrik ist der direkte Nachkomme Oberst Hendrik Grimms, des ersten Banditenkönigs. Die Familie Grimm herrscht seit mehr als 170 Jahren über Oberon VI. In den letzten Jahrzehnten ist die Macht der Familie rapide gewachsen, und Hendrik III. führt jetzt eine Koalition aus zwölf anderen Banditenkönigen an. Da er in seinem Reich über mehrere wasserreiche Planeten verfügt, braucht Hendrik keine Überfälle auf Gebiete der Nachfolgerstaaten durchzuführen. Statt dessen zieht er es vor, seine Truppen an den Meistbietenden zu verpachten. Zwar befindet er sich zur Zeit in einer temporären Allianz mit dem Haus Kurita, aber Katrina Steiners Agenten sind ebenfalls in Hendriks Palast gesehen worden.



HENDRIK III

die Ergebnisse der beiden Würfel nicht zusammengezählt. Vielmehr gibt einer der Würfel an, welche Gruppe betroffen ist, und der zweite Würfel zeigt an, welche Auswirkung zustande kommt.

Der schwarze Würfel gibt an, ob der Schaden in der Gruppe 11-16 oder in der Gruppe 21-26 auftritt. Dabei verweist ein Ergebnis von 1, 2 oder 3 auf die 1er-Gruppe und ein Ergebnis von 4, 5 oder 6 auf die 2er-Gruppe. Bei einem Ergebnis von beispielsweise 2 liegt der erzielte Treffer also bei 11, 12, 13, 14, 15 oder 16.

Der weiße Würfel gibt an, welcher Schaden eintritt. Dazu wird die geworfene Zahl an das Resultat des schwarzen Würfels angehängt. Dadurch entsteht eine Zahl zwischen 11 und 16 oder zwischen 21 und 26. Gibt der schwarze Würfel beispielsweise ein Ergebnis in Gruppe 2, so führt ein Ergebnis von 3 auf dem weißen Würfel zu Eintrag 23. Falls unter der geworfenen Nummer keine Eintrag vorhanden ist, wird erneut gewürfelt.

#### DIE AUSWIRKUNGEN KRITISCHER TREFFER

Die folgenden Absätze geben an, welche Auswirkungen die verschiedenen kritischen Treffer haben.

##### **Kritischer Kopftreffer: Lebenserhaltung**

Das Lebenserhaltungssystem des BattleMechs hält dessen Piloten, den MechKrieger, trotz der selbsterzeugten Hitze, unter luftleeren Bedingungen und in giftiger Atmosphäre am Leben. In BattleTech besteht seine Hauptfunktion darin, den MechKrieger gegen den durch den Fusionsreaktor des Mechs, seine Bewegung und den Einsatz seiner Waffen erzeugten Wärmestau zu schützen.

Ein kritischer Treffer macht dieses System auf Dauer unbrauchbar, und der MechKrieger erleidet von diesem Zeitpunkt an einen Punkt Schaden pro Runde, in der die interne Wärmeskala des BattleMechs zwischen 15 und 25 steht. In Runden, in denen die Wärmeskala über 25 steht, erleidet er 2 Punkte Schaden.

##### **Kritischer Kopftreffer: Cockpit**

Ein kritischer Treffer des Cockpits zerstört es, tötet den MechKrieger und schaltet den BattleMech für die Dauer des Spiels aus.

##### **Kritischer Kopftreffer: Sensoren**

Ein kritischer Treffer der Sensoren eines BattleMechs erzeugt einen Modifikator von +2 auf alle weiteren Schüsse, die der betreffende Mech abgibt. Nach einem zweiten kritischen Sensortreffer ist der Mech nicht mehr in der Lage, irgendeine seiner Waffen einzusetzen, da er effektiv blind und taub geworden ist. Die Treffer werden festgehalten, indem die Sensorkreise am unteren Rand der Bauteiltabellen abgestrichen werden.

##### **Kritischer Kopftreffer: Kopf abgerissen**

Dieses Ergebnis ist die Folge eines Wurfes von 12 auf der kritischen Treffertabelle. Es führt zum Tod des MechKriegers und schaltet den BattleMech für den Rest des Spiels aus.

##### **Kritischer Beintreffer: Hüftgelenk**

Ein kritischer Treffer am Hüftgelenk läßt das betroffene Bein in gestreckter Position steif werden. Die Bewegungsrate des BattleMechs wird halbiert und aufgerundet. Auf alle Mechpilotenwürfe gilt ein Modifikator von +2. Ein zweiter kritischer Treffer desselben Hüftgelenks hat keinen weiteren Effekt, aber ein kritischer Hüftgelenktreffer des anderen Beins macht den Mech bewegungsunfähig und führt zu einem zusätzlichen Modifikator von +2 auf alle Mechpilotenwürfe. Für einen Mech mit einem kritischen Hüftgelenktreffer muß in jeder Runde, in der er läuft, ein modifizierter Mechpilotenwurf durchgeführt werden.

##### **Kritischer Beintreffer: Aktivator**

Ein kritischer Treffer zerstört den Aktivator (den künstlichen Muskel) in Oberschenkel, Unterschenkel oder Fuß. Die Bewegungsrate des Mechs wird dadurch um 1 reduziert, und es gilt ein Modifikator von +1 auf alle Mechpilotenwürfe. Ein zweiter Treffer desselben Aktivators hat keinerlei Effekt.

##### **Kritischer Beintreffer: Bein abgetrennt**

Dieses Ergebnis ist die Folge eines Wurfes von 12 auf der kritischen Treffertabelle. Ein Mech, der ein Bein verloren hat, kann nicht mehr aufrecht stehen. Der Mech stürzt und erleidet zusätzlich normalen Sturzschaden. Siehe dazu auch weiter unten den Abschnitt *Einbeinige Mechs*.

##### **Kritischer Torsotreffer Mitte: Reaktor**

BattleMechreaktoren besitzen eine drei Punkte starke Abschirmung. Jeder kritische Treffer zerstört einen Punkt der Abschirmung. Dadurch erhöht sich die vom Fusionsantrieb des Mechs abgegebene Wärmemenge.

Der erste Treffer erhöht den Wärmeausstoß um 5 Punkte pro Runde. Der zweite Treffer



führt zu zusätzlichem Wärmeaufkommen von 10 Punkten pro Runde, und der dritte Treffer bringt den Reaktor zur Explosion und vernichtet den BattleMech. Die Treffer werden festgehalten, indem die Reaktorkreise am unteren Rand der Bauteiltabellen abgestrichen werden.

## **Kritischer Torsotreffer Mitte: Gyroskop**

Das Gyroskop (Kreiselstabilisator) eines BattleMechs ist eines der empfindlichsten Bauteile. Seine Aufgabe ist es, den Mech aufrecht und bewegungsfähig zu halten. Das Gyroskop kann nur zwei Treffer absorbieren.

Nach dem ersten Gyroskoptreffer ist für jedes Laufen und jeden Sprung des Mechs ein Mechpilotenwurf nötig, wobei für alle Mechpilotenwürfe ein Modifikator von +3 gilt. Der zweite Gyroskoptreffer zerstört den Stabilisator. Bei zerstörtem Gyroskop ist der Mech bewegungsunfähig und fällt automatisch um, sobald ein Mechpilotenwurf nötig wird. Die Treffer werden festgehalten, indem die Gyroskopkreise am unteren Rand der Bauteiltabellen abgestrichen werden.

## **Kritischer Torsotreffer Links/Rechts: Schultergelenk**

Ein kritischer Treffer läßt das Schultergelenk steif werden. Für alle Angriffe mit Waffen, die am Arm der betreffenden Seite montiert sind, gilt der Modifikator +4 auf den Trefferwurf. Nach einem Schultertreffer entfallen alle übrigen Trefferwurfmodifikatoren durch kritische Armtreffer; dieser Modifikator ist nicht kumulativ.

## **Kritischer Armtreffer: Aktivator**

Ein kritischer Treffer zerstört den künstlichen Muskel in Ober- oder Unterarm. Dieser Treffer führt zu dem Modifikator +1 auf den Trefferwurf für alle von diesem Arm aus abgefeuerten Waffen.

Dieser Modifikator ist kumulativer Art. Bei Zerstörung des Aktivators an Ober- und Unterarm beträgt der Modifikator auf den Trefferwurf +2.

## **Kritischer Armtreffer: Handaktivator**

Dieser kritische Treffer zerstört die künstlichen Muskeln der Hand und des Handgelenks eines Mechs. Der Mech kann mit der betroffenen Hand nichts mehr greifen und kann keine in der Hand gehaltenen Waffen mehr abfeuern.

## **Kritischer Armtreffer: Arm abgetrennt**

Dieses Ergebnis ist die Folge eines Wurfs von 12 auf der kritischen Treffertabelle. Der Arm, inklusive sämtlicher Waffen, wird abgerissen.

## **Kritischer Waffentreffer**

Waffensysteme sind empfindliche Apparaturen, und ein kritischer Treffer führt zu ihrer Zerstörung. Häufig besitzt ein Waffensystem mehrere Eintragungen auf einer Bauteiltabelle. Nichtsdestoweniger führt schon der erste Treffer zur Zerstörung der Waffe. Zusätzliche kritische Treffer derselben Waffe haben keinerlei Effekt. Zum Beispiel nimmt eine Partikelprojektorkanone am Arm eines Mechs drei Eintragungen auf der Bauteiltabelle in Anspruch. Trotzdem ist sie zerstört, sobald sie einmal getroffen wurde.

## **Kritischer Treffer der Sprungdüsenauslaßöffnung**

Wenn eine Sprungdüsenauslaßöffnung einen kritischen Treffer erleidet, kann die Sprungdüse durch die Öffnung keinen Schub mehr liefern. Dadurch wird die Sprungfähigkeit des Mechs eingeschränkt. Die Sprungdüse selbst ist nicht beschädigt, da sie als Absicherung gegen die katastrophale Explosion, die bei einem Treffer erfolgen würde, tief im Innern des Mechs liegt. Das Steuersystem bemerkt die Beschädigung der Auslaßöffnung und legt die daran angeschlossene Düse still. Für jeden Auslaßöffnungstreffer wird die Anzahl der für einen Sprung verfügbaren Bewegungspunkte um 1 reduziert.

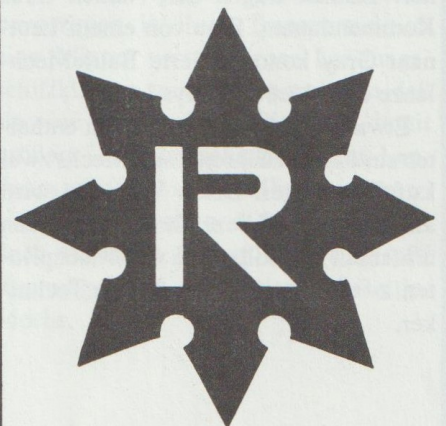
## **Kritischer Wärmetauschertreffer**

Mit jedem Treffer eines Wärmetauschers sinkt die Möglichkeit des BattleMechs, überschüssige Wärme abzuleiten, um einen Punkt. Wenn alle Wärmetauscher eines BattleMechs zerstört sind - entweder durch kritische Treffer oder weil die Körperteile, an denen sie montiert waren, abgetrennt wurden -, erhöht jeder weitere Wärmetauschertreffer das Wärmeaufkommen des Mechs um 1 Punkt pro Runde. Dies führt im Laufe der Zeit zur Stillegung des Mechs und zum Tode des MechKriegers, es sei denn, der Mech befindet sich in einer Wasserwabe.

*Ein unbeschädigter Kriegshammer hat 16 Wärmetauscher und kann pro Runde 16 Wärmepunkte ableiten. Jeder kritische Wärmetauschertreffer reduziert diese Zahl. Nach 3 kritischen Treffern könnte der Kriegshammer nur noch 13 Wärmepunkte pro Runde ableiten. Nach der Zerstörung aller Wärmetauscher könnte er überhaupt keine Wärmepunkte mehr ableiten. Sollte er darüber hinaus noch 3 kritische Wärmetauschertreffer erleiden, baut er in jeder Runde 3 Wärmepunkte auf - ohne jede Aktivität und ohne eine Chance, die ständig steigende Innentemperatur zu senken!*

## **REDJACK RYAN, HÄUPTLING VON BUTTE HOLD**

Redjack Ryan hatte seinen ersten Auftritt in den Nachfolgerstaaten als Anführer einer der Söldnereinheiten Hendriks von Oberon. Während eines Auftrags für Janos Marik gerieten Ryan und seine Männer außer Kontrolle und brannten zahlreiche Städte der dem Haus Marik gehörenden Agrarwelt Fianna nieder. Bevor Janos und Hendrik eine Streitmacht versammeln konnten, um den Aufrührer zu bestrafen, floh Redjack Ryan mit seinem verlotterten Haufen aus den Nachfolgerstaaten und etablierte sich auf Butte Hold, einem isolierten, wasserarmen Planeten knapp außerhalb des Lyranischen Commonwealth. In den letzten Jahren haben Ryans Überfälle sowohl das Commonwealth als auch das Draconis-Kombinat getroffen. Wären Takashi Kurita und Katrina Steiner nicht im Kriegszustand, hätte wahrscheinlich längst eine gemeinsame Strafexpedition die Piraten von Butte Hold zerschlagen.



**REDJACK RYAN**



## BATTLEMECH-REGIMENTS-ORGANISATION

In den Nachfolgerkriegen sind die verschiedenen BattleMecharmeen in Regimentern organisiert. Regimenter sind kombinierte Einheiten aus schweren, mittelschweren und leichten BattleMechs, Luft/Raumjägern und als Transporter dienenden Landungsschiffen. Gelegentlich werden mehrere BattleMechregimenter zu einer Division kombiniert, aber dies geschieht nur für äußerst seltene Großoperationen gegen schwer verteidigte Welten.

Ein BattleMechregiment besitzt eine Dreier-Grundstruktur. Das heißt, es setzt sich aus kleineren Einheiten zusammen, die jeweils in Dreiergruppen zusammengefaßt sind. Im Laufe von mehreren Jahrhunderten Kriegseinsatz und taktischer Experimente in der Verwendung von BattleMechs hat sich ein Standard der Regimentsorganisation herausgebildet. Tatsächlich sind nur wenige Regimenter gut genug ausgerüstet, um diese Standardorganisation aufrecht zu erhalten, aber alle Einheiten in den Nachfolgerstaaten sind in ihrem Aufbau daran orientiert.

Ein Modellregiment von BattleMechs teilt sich in folgende Untereinheiten auf: Lanze, Kompanie, Bataillon, Regiment.

### DIE LANZE

Die kleinste BattleMechereinheit ist die sogenannte Lanze. Die BattleMechlanze ist das Gegenstück eines Panzerzugs des 20. Jahrhunderts und enthält vier BattleMechs: einen leichten, einen mittelschweren und zwei schwere Mech. Bei voller Sollstärke verfügt eine Lanze über vier Mechpiloten und vier Mechtechniker. Lanzen tragen den Namen ihres Kommandanten. Eine von einem Leutnant Gray kommandierte BattleMechlanze etwa hieße "Grays Lanze".

Etwa ein Drittel aller Lanzen enthalten zusätzlich zu ihren BattleMechs zwei Luft/Raumjäger. Diese Variation wird als "Fluglanze" bezeichnet. Fluglanzen umfassen bei Sollstärke vier Mechpiloten, zwei Jägerpiloten und sechs Techniker.

## ORGANISATION

### Kritischer Munitionstreffer

Wenn ein kritischer Treffer Munition zerstört, explodiert diese. Der MechKrieger erleidet dabei über seinen Neuroimpulshelm automatisch 2 Punkte Schaden. Der BattleMech nimmt Schaden an seiner internen Struktur.

Wenn in einer Trefferzone Munition explodiert, explodiert die gesamte Munition in dieser Zone. Wenn der Spieler nicht festgelegt hat, welcher Munitionstyp in welcher Trefferzone lagert, ist davon auszugehen, daß die Munition mit dem größten Schadenswert explodiert. Der Schadenswert der gesamten explodierenden Munition wird addiert und vom internen Strukturdiagramm abgestrichen.

Logischerweise folgt daraus, daß eine Verteilung der Munition über Torso, Arme und Beine des Mechs ratsam ist, um zu verhindern, daß ein einzelner Munitionstreffer den gesamten Munitionsvorrat vernichtet und dabei verheerende Zerstörungen nach sich zieht.

### EINBEINIGE MECHS

Ein Mech, der ein Bein verloren hat, sei es durch einen kritischen Treffer oder durch die Zerstörung der internen Struktur des Beines, stürzt zu Boden. In der nächsten Runde kann der Mech versuchen, sich auf sein verbleibendes Bein zu erheben. Dabei wird zusätzlich zu etwaigen anderen Modifikatoren für bestehende Schäden ein Modifikator von +5 auf den Mechpilotenwurf angerechnet. Wenn es dem Mech gelingt, wieder aufzustehen, hat er von diesem Zeitpunkt an eine Bewegungsrate von 1 BP (er hüpfte). Der Modifikator von +5 gilt auch für alle weiteren Mechpilotenwürfe.

### VERWUNDUNG EINES MECHKRIEGERS

MechKrieger können auf vier verschiedene Arten Schaden nehmen: durch Kopftreffer, durch Stürze, durch interne Munitionsexplosionen und durch Wärmestau nach kritischen Treffern des Lebenserhaltungssystems.

Ein MechKrieger kann 6 Schadenspunkte verkraften, bevor er zu Tode kommt, aber es ist höchst wahrscheinlich, daß er schon viel früher das Bewußtsein verliert. Jedesmal, wenn ein MechKrieger Schaden nimmt, muß der Spieler mit 2W6 auf der untenstehenden Tabelle auswürfeln, ob der MechKrieger bei Bewußtsein bleibt oder nicht.

Der MechKrieger behält sein Bewußtsein, wenn das Würfergebnis mindestens ebenso hoch wie sein Bewußtseinswert ist. Liegt das Ergebnis unter dem Bewußtseinswert, fällt der MechKrieger in Ohnmacht, und der BattleMech kann sich weder bewegen noch feuern. Der Wurf wird in der Endphase der auf die Bewußtlosigkeit folgenden Runde wiederholt. Ist der Wurf diesmal erfolgreich, hat der MechKrieger das Bewußtsein wiedererlangt, und ein neuer Wurf ist erst wieder notwendig, wenn er erneut Schaden nimmt.

Bewußtseinstabelle	
<i>Gesamtschaden</i>	<i>Bewußtseinswert</i>
1	3
2	5
3	7
4	10
5	11
6	Tod

### Schaden durch Kopftreffer

Der MechKrieger erleidet 1 Punkt Schaden für jeden Treffer am Kopf des BattleMech, auch dann, wenn der Treffer die Panzerung nicht durchschlägt.

### Schaden durch Sturz

Wenn sein BattleMech umfällt, muß der MechKrieger beide Würfel werfen. Bei einem Ergebnis unter seinem Mechpilotenwert nimmt er 1 Punkt Schaden.

### Schaden durch Munitionsexplosion

Eine interne Munitionsexplosion fügt dem MechKrieger 2 Punkte Schaden durch den Elektroschock zu, den er auf Grund der internen Beschädigungen über den Neuroimpulshelm erhält.

### Schaden durch Wärmestau

Ein kritischer Treffer des Lebenserhaltungssystems führt dazu, daß der MechKrieger von



diesem Zeitpunkt an für jede Runde, in der die interne Wärmeskala des BattleMech zwischen 15 und 25 steht, 1 Punkt Schaden erleidet. In Runden, in denen die Wärmeskala über 25 steht, erleidet er 2 Punkte Schaden.

*Nehmen wir hier nun als Beispiel an, daß in Spielrunde 3 der Kopf eines Kriegshammer von einem mittelschweren Laser getroffen wird. Der Laser durchschlägt zwar nicht den Schutzpanzer des Kopfes, aber der Pilot des Kriegshammer nimmt 1 Punkt Schaden. Er hat bereits 2 Punkte Schaden einstecken müssen und hat innere Verletzungen in einer Höhe von insgesamt 3 Schadenspunkten. Der Spieler wirft auf der Bewußtseinstabelle eine 6, 1 Punkt weniger, als sein MechKrieger bräuchte, um eine Ohnmacht zu vermeiden. Der Kriegshammer ist in Runde 4 kampf- und bewegungsunfähig. In der Endphase dieser Runde würfelt der Spieler noch einmal. Bei einem Ergebnis von 7 oder höher wacht der MechKrieger wieder aus seiner Ohnmacht auf, und sein Kriegshammer kann sich in Runde 5 wieder bewegen und kämpfen.*

## GEZIELTE SCHÜSSE

Ein stillgelegter Mech kann mit allen Waffen außer Raketenlafetten gezielt attackiert werden. Beim Angriff auf einen stillgelegten BattleMech kann der Angreifer eine Trefferzone auswählen. Bei einem Treffer wird ein zweiter Wurf notwendig; ein Ergebnis von 6, 7 oder 8 bei diesem Wurf zeigt an, daß die gewünschte Trefferzone getroffen wurde. Bei einem anderen Ergebnis wird normal auf der Trefferzonentafel gewürfelt.

Dieses Verfahren gilt nicht, wenn der Angreifer auf den Kopf des BattleMech zielt. In diesem Fall gilt ein Aufschlag von +3 auf den Basistrefferwurf. Bei einem Treffer wirft der Spieler zwei Würfel und erzielt bei einem Ergebnis von 8 oder mehr den gewünschten Kopftreffer. Falls dieser Wurf mißlingt, wird normal auf der Trefferzonentafel gewürfelt, wobei Beintreffer jedoch ignoriert werden.

## BATTLEMECHS UND WÄRME

Im Fortgeschrittenen Mechkampf baut ein BattleMech Wärme auf die gleiche Weise auf und leitet sie auch ebenso ab wie im BattleMechtraining. Der Mech erzeugt Wärme, wenn er sich schnell bewegt oder seine Waffensysteme abfeuert. Jeder Mech kann über seine Wärmetauscher oder durch Eintauchen in Wasser Wärme ableiten.

Trotzdem erzeugt größere Aktivität im Regelfall mehr Wärme, als der Mech ableiten kann. Im Gegensatz zum BattleMechtraining, das den MechKrieger erst vorsichtig auf das Problem des Wärmestaus aufmerksam gemacht hat, ist es im Fortgeschrittenen Mechkampf durchaus möglich, daß ein Mech überhitzt wird und trotzdem weiter funktioniert. Das hat allerdings seinen Preis. Mit steigender Innentemperatur eines Mechs wird seine Bewegung zögernder und sein Waffenfeuer ungenauer. Wenn die Innentemperatur zu hoch steigt, können die im Innern des Mechs lagernden Munitionsvorräte explodieren. Es ist sogar möglich, daß der Fusionsreaktor des Mechs stillgelegt und der Mech dadurch funktionsuntüchtig wird, bis seine Innentemperatur sich gesenkt hat.

## WÄRMEPUNKTE

Die Innentemperatur eines Mechs wird durch die Anzahl der aufgestauten Wärmepunkte angegeben. Je größer die Zahl der Wärmepunkte, desto höher die Innentemperatur. Der Spieler hält die von seinem Mech aufgestauten Wärmepunkte auf der Wärmeskala des detaillierten Mechbogens fest. Die Wärmeskala reicht von 0 bis 30 Wärmepunkte. Die Innentemperatur eines BattleMechs kann nicht unter 0 fallen oder über 30 steigen. Beim Erreichen verschiedener Punkte der Wärmeskala erleidet der BattleMech die dort angegebenen Nachteile.

## Wärmeentwicklung

Verschiedene Arten von Aktionen führen zu einer unterschiedlich großen Wärmeentwicklung. Ein guter MechKrieger muß immer wieder den taktischen Wert einer bestimmten Aktion gegen die Wärmebelastung abwägen, die er seinem Mech damit aufbürdet. Die folgende, um die Auswirkungen kritischer Reaktortreffer erweiterte Wärmepunktabelle gibt an, wieviele Wärmepunkte verschiedene Aktivitäten erzeugen. Sie gibt auch an, wieviele Wärmepunkte ein Mech über seine Wärmetauscher und durch Aufenthalt in einer Wasseroberfläche ableiten kann.

## DIE KOMPANIE

Zwei reguläre Lanzen und eine Fluglanze bilden eine Kompanie. Kompanien werden von Hauptleuten oder erfahrenen Leutnants befehligt. Sie werden wie die Lanzen mit dem Namen des Kommandanten identifiziert. Insgesamt umfaßt eine Kompanie in Sollstärke 12 BattleMechs, 2 Luft/Raumjäger und 28 Mann.

## DAS BATAILLON

Drei Kompanien bilden ein Bataillon. Bataillone werden von Majoren oder erfahrenen Hauptleuten kommandiert und tragen den Namen ihres Kommandanten. Bei Sollstärke verfügen sie über 36 Mechs, 6 Jäger und 84 Mann.

## DAS REGIMENT

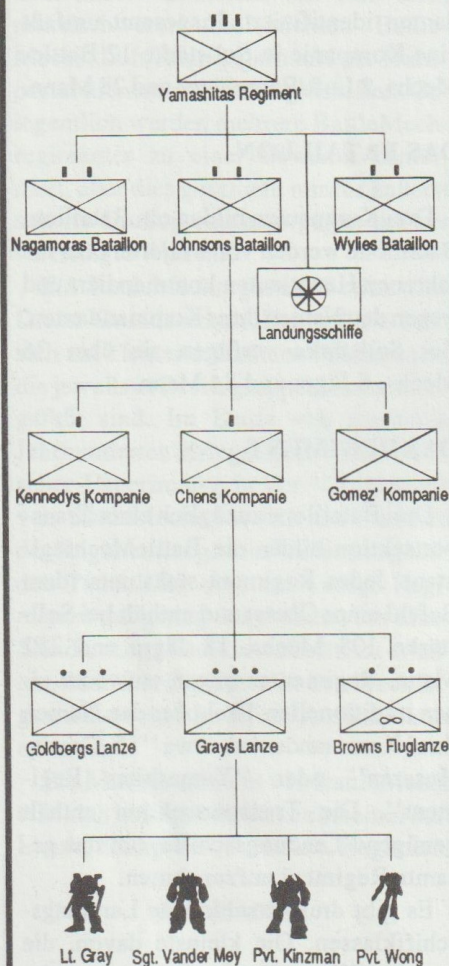
Drei Bataillone zuzüglich einer Transportsektion bilden ein BattleMechregiment. Jedes Regiment steht unter dem Befehl eines Oberst und enthält bei Sollstärke 108 Mechs, 18 Jäger und 252 Mann. Regimenter tragen entweder einen traditionellen Titel oder den Namen ihres Kommandanten, etwa "15. Crucis-Husaren" oder "Yamashitas Regiment". Die Transportsektion enthält genügend Landungsschiffe, um das gesamte Regiment aufzunehmen.

Es gibt drei verschiedene Landungsschiffklassen. Die kleinste davon, die Leopard-Klasse, kann eine Lanze oder Fluglanze aus vier Mechs und bis zu zwei Luft/Raumjägern aufnehmen. Schiffe der Union-Klasse können zwölf Mechs und bis zu zwei Jäger transportieren. Overlord-Schiffe verfügen über ausreichend Kapazität für ein volles Bataillon von 36 BattleMechs und sechs Jägern. Die meisten Regimentskommandeure bevorzugen in ihrer Transportsektion eine Mischung verschiedener Landungsschiffklassen, von der sie annehmen, daß sie eine erhöhte Flexibilität und damit größere Überlebenschancen bietet. Landungsschiffe sind bewaffnet, verlassen sich in Weltraum und Atmosphäre jedoch zu ihrem Schutz auch auf Luft/Raumjäger und am Boden auf BattleMechs.

## ORGANISATION



## TYPISCHE BATTLEMECH-REGI- MENTSORGANISATION



## ORGANISATION

### Wärmepunktetabelle

Aktivität	Wärmepunkte
Gehen	+1 pro Runde
Laufen	+2 pro Runde
Springen	+1 pro Wabe (min. 3 pro Runde)
Aufstehen	+1
Waffenfeuer	siehe Waffentafel
Wärmetauscher	-1 pro funktionierendem Tauscher -1 zusätzlich pro Wärmetauscher unter Wasser (maximal 6)
1. kritischer Reaktortreffer	+5 pro weiterer Runde
2. kritischer Reaktortreffer	+10 pro weiterer Runde

### FESTHALTEN DER AUFGESTAUTEN WÄRME

Während der Wärmephase am Ende jeder Spielrunde addiert jeder Spieler die von seinem BattleMech erzeugten Wärmepunkte auf. Von dieser Summe zieht er die über die Wärmetauscher seines Mechs und eventuelle Auswirkungen einer Wasserwabe abgeleiteten Wärmepunkte ab. Die restlichen Wärmepunkte werden zur Wärmeskala des Mechs addiert. Sollte der Mech im Laufe der Runde mehr Wärmepunkte abgeleitet haben, als er erzeugt hat, wird die Differenz von der Wärmeskala abgezogen. Es empfiehlt sich, auf der Wärmeskala einen Bleistift zu benutzen oder den aktuellen Stand durch eine verschiebbare Markierung festzuhalten, da die Innentemperatur sich im Verlauf eines Spiels einige Male nach oben und nach unten bewegt.

### WÄRMEAUSWIRKUNGEN

Die Auswirkungen eines internen Wärmestaus behindern die effektive Funktion eines BattleMech. Er wird langsamer, feuert ungenauer, läuft die Gefahr einer Munitionsexplosion und kann im unangenehmsten Fall sogar stillgelegt werden. Einige dieser Auswirkungen sind von Dauer und können nicht mehr rückgängig gemacht werden, wenn der Mech den Wärmestau abbaut, aber andere verschwinden mit sinkender Innentemperatur wieder. Manche Auswirkungen lassen sich auch vermeiden. Alle Auswirkungen werden im folgenden erläutert.

#### Auswirkungen auf die Bewegung

Die angegebene Zahl wird von der Bewegungsrate des Mechs abgezogen. Bei der Angabe -1 Bewegungspunkt werden die BP des Mechs um 1 Punkt reduziert, solange die Innentemperatur sich an diesem Punkt der Wärmeskala oder darüber befindet.

Diese Auswirkungen sind nicht kumulativ zu anderen Bewegungspunktverlusten durch Wärmestau. Wenn die Innentemperatur eines Mechs auf der Wärmeskala die 5 erreicht, werden seine BP um 1 reduziert. Erreicht die Innentemperatur auf der Wärmeskala 10, reduziert sich die Bewegungsrate um 2 Punkte, nicht um 1 + 2.

Wenn die Innentemperatur unter den Punkt sinkt, an dem die Auswirkungen beginnen, fallen diese weg. Ist die Innentemperatur jedoch so hoch, daß ein ähnlicher niedrigerer Effekt bereits passiert ist, bleibt dieser in Kraft. Wenn also die Innentemperatur unter 10 sinkt, fällt die Auswirkung -2 Bewegungspunkte fort, die Auswirkung -1 Bewegungspunkt bleibt jedoch bestehen, bis die Innentemperatur unter 5 sinkt.

#### Auswirkungen auf den Waffeneinsatz

Die angegebene Zahl wird zum Basistrefferwurf des BattleMechs addiert. Bei der Angabe Waffen +1 wird der Basistrefferwurf um 1 erhöht, solange die Innentemperatur sich an diesem Punkt der Wärmeskala oder darüber befindet.

Diese Auswirkungen werden ebenso behandelt wie Auswirkungen auf die Bewegung; sie sind nicht kumulativ und nur durch Senken der Innentemperatur rückgängig zu machen.

#### Stilllegung

Aus Sicherheitsgründen legt der BattleMech seinen Fusionsreaktor bei Wärmestau automatisch still, da das Magnetgehäuse, in dem die Fusionsreaktion abläuft, bei hoher Temperatur instabil wird und explodieren kann. Der Mech kann sich weder bewegen noch seine Waffen einsetzen, bis der MechKrieger den Reaktor wieder in Betrieb nimmt.

Dieser Effekt ist vermeidbar, wenn es dem MechKrieger gelingt, die Sicherheitsstilllegung des Reaktors aufzuhalten. Dazu dient die auf der Wärmeskala angegebene Stopzahl. Der



Spieler versucht, mit zwei Würfeln ein Ergebnis zu erzielen, das mindestens ebenso hoch wie die Stopzahl (4+, 6+ usw.) ist. Bei einem Erfolg wird die Reaktorstilllegung vermieden, bis die Innentemperatur weiter ansteigt. Wenn die Temperatur weiter steigt, muß der Wurf wiederholt werden.

Ein stillgelegter Mech bewegt sich nicht und ist nicht in der Lage, durch eigene Aktionen Wärme aufzubauen. Seine Wärmetauscher arbeiten jedoch weiter, so daß die vorhandene Wärme abgeleitet wird. In jeder Runde, in der ein Mech so bewegungslos verharret, sinkt seine Innentemperatur, und der MechKrieger hat eine Chance, den Reaktor wieder in Betrieb zu nehmen. Dazu wirft der Spieler zwei Würfel. Ist das Ergebnis seines Wurfes ebenso hoch oder höher als die geltende Stopzahl (die mit abnehmender Innentemperatur sinkt), nimmt der Reaktor den Betrieb wieder auf. Sobald die Innentemperatur unter 15 sinkt, nimmt der Reaktor den Betrieb automatisch wieder auf.

Ein stillgelegter Mech kann gezielt beschossen werden.

## Munitionsexplosion

In jeder Runde nach Erreichen dieses Punktes, in der die Innentemperatur weiter ansteigt, explodiert die Munitionsladung für eine Nichtenergiewaffe des Mechs mit dem höchsten Schadenswert! Eine MG-Ladung hat einen Schadenswert von 2, eine Autokanonenladung einen Schadenswert von 5. Ein Kurzstreckenraketenpack hat einen Schadenswert von 2 pro enthaltener Rakete, und ein Langstreckenraketenpack hat einen Schadenswert von 1 pro enthaltener Rakete. Der angerichtete Schaden wird festgestellt, als hätte die Munition einen kritischen Treffer erlitten.

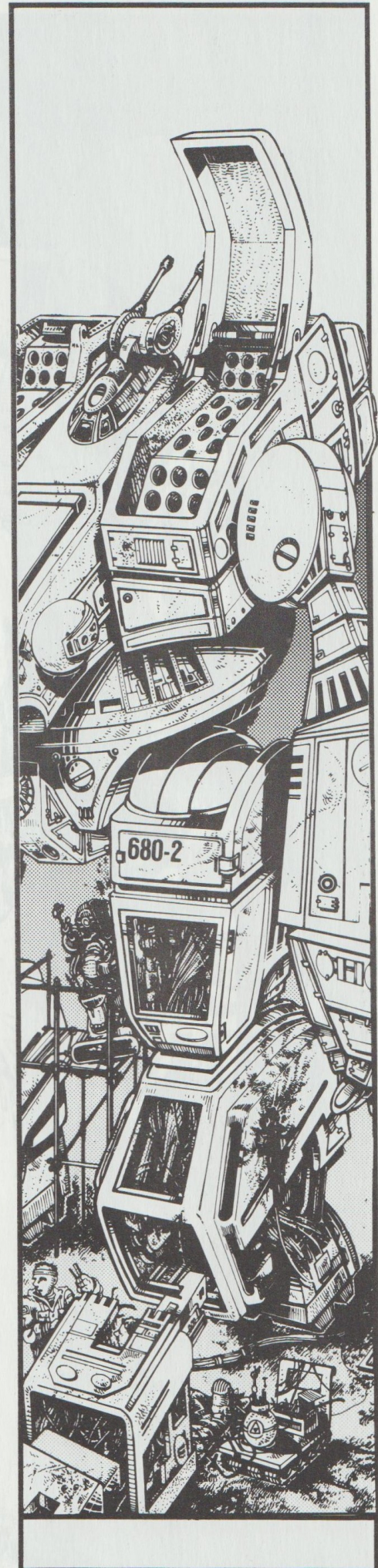
Diese Auswirkung kann durch pures Glück vermieden werden, wie durch die Stopzahl angedeutet. Um eine Explosion in einer Runde zu vermeiden, in der sich die Innentemperatur weiter steigert, muß der Spieler mit zwei Würfeln ein Ergebnis in Höhe der Stopzahl (4+, 6+ usw.) oder höher erzielen.

Diese Auswirkung kann auch zeitweise rückgängig gemacht werden. Wenn es dem MechKrieger in der nächsten Runde gelingt, die Innentemperatur zu reduzieren, ist die Munition sicher, solange die Innentemperatur weiter absinkt. Wenn die Innentemperatur unter 19 sinkt und bleibt, kann der MechKrieger ruhiger atmen. Sollte die Innentemperatur jedoch gleichbleiben oder weiter ansteigen, besteht erneut die Gefahr einer Munitionsexplosion, und das in jeder Runde, in der die Temperatur weiter ansteigt. Es kann also überhaupt nicht schaden, wenn man versucht, die Innentemperatur unter 19 auf der Wärmeskala zu halten!

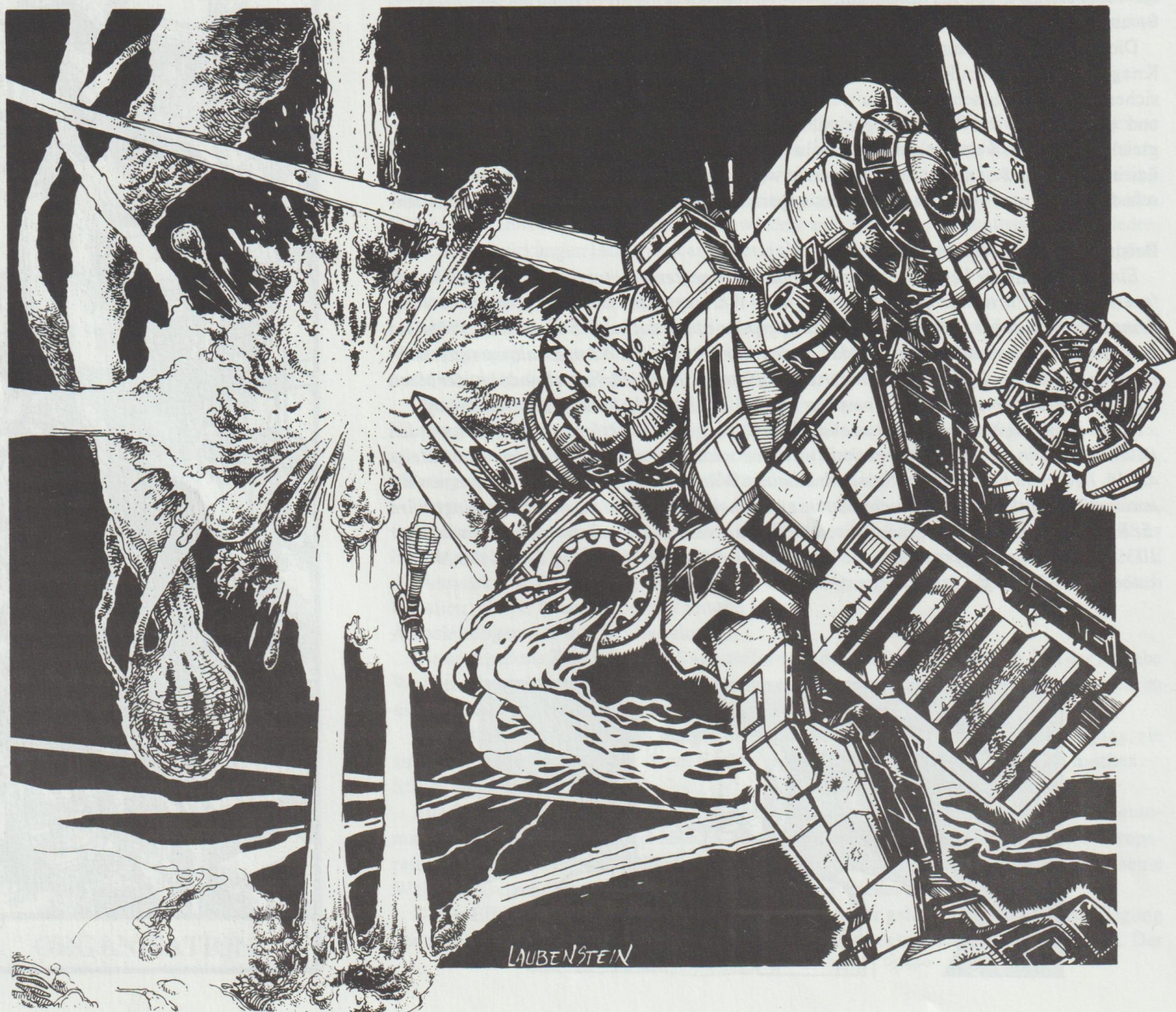
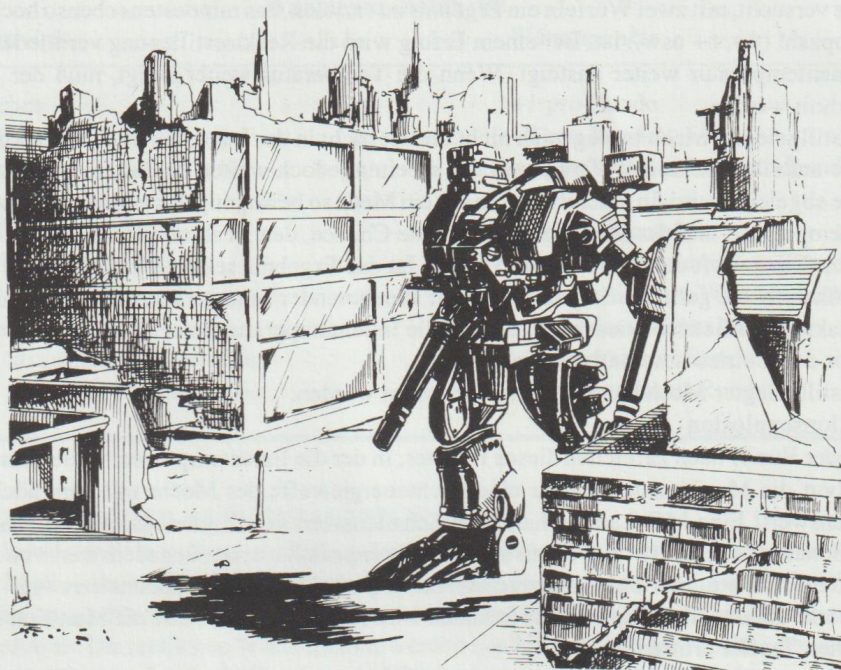
## Beispiel für einen Wärmestau

Ein Kriegshammer beginnt eine Spielrunde mit Innentemperatur 4. Im Laufe der Runde feuert er beide Partikelprojektorkanonen (je 10 Wärmepunkte) und läuft (1 Wärmepunkt). Seine Wärmetauscher leiten 16 der 21 Wärmepunkte ab, so daß noch 5 verbleiben. Während der Wärmephase werden diese 5 Punkte zu den 4 bereits auf der Wärmeskala verzeichneten Punkten addiert, so daß die Innentemperatur auf 9 steigt. In der nächsten Runde hat der Mech auf Grund des Wärmestaus 1 BP weniger und ein um 1 angehobenen Basistrefferwurf.

Wenn der Kriegshammer in der nächsten Runde die gleichen Aktionen durchführt, werden zu den 9 Punkten auf seiner Wärmeskala weitere 5 addiert, und seine Innentemperatur steigt auf 14. In diesem Fall muß der Spieler mit beiden Würfeln eine 4 oder höher werfen, um die automatische Stilllegung des Mechreaktors zu vermeiden. Selbst wenn ihm dies gelingt, wird die Bewegungsrate des Kriegshammers um 2 Punkte reduziert, bis die Innentemperatur unter 10 sinkt, und seine Waffen feuern mit einem Basistrefferwurf von 6 (auf Grund des Modifikators von +2), bis die Innentemperatur unter 13 sinkt.









Dieser Abschnitt der Regeln enthält alle zum Spiel des Expertensystems **Mechlanze** benötigten Informationen. Dabei wird davon ausgegangen, daß der Spieler mit dem **BattlemechTraining** und dem **Fortgeschrittenen Mechkampf** vertraut ist.

Hier finden sich Regeln für die MechKrieger, die einen BattleMech führen und seine Waffen abfeuern. Die Kampfregeln sind um Nahkampfattacken wie etwa Schläge, Tritte und Rammangriffe erweitert, und die Bewegungsregeln berücksichtigen diese Möglichkeiten.

Zusatzregeln befassen sich mit der Auswirkung von Waffen auf die Umgebung, einschließlich der Entstehung von Bränden durch Waffeneinsatz. Außerdem finden Sie hier die benötigten Informationen zum Entwurf und Bau neuer Mechtypen.

Alle Regeln des **Mechlanzensystems** sind Zusatzregeln und die Spieler sollten sich vor Spielbeginn darüber einigen, welche davon sie übernehmen wollen und welche nicht.

## SPIELMATERIALIEN

In **Mechlanze** werden dieselben Spielfiguren, Geländekarten, detaillierten Mechbögen und Würfel benutzt wie im **Fortgeschrittenen Mechkampf**.

## DAS SPIEL

### SPIELABLAUF

#### Initiativphase

1. Ein Spieler jedes Teams würfelt mit beiden Würfeln um die Initiative. Das Team mit dem höheren Ergebnis verfügt für die gesamte Dauer der Spielrunde über die Initiative.

#### Bewegungsphase

2. Das Team ohne Initiative bewegt einen Mech; die Entscheidung darüber, welcher Mech bewegt wird, liegt bei den Teammitgliedern.

3. Das Team mit Initiative bewegt einen Mech. Die Bewegung wechselt hin und her, bis alle Mechs bewegt worden sind. Das Team im Besitz der Initiative bewegt dabei den letzten Mech.

#### Reaktionsphase

4. Das Team mit Initiative dreht den Torso eines seiner Mechs um eine Wabenseite nach rechts oder links, sofern die Spieler sich entscheiden, auf die Bewegung ihrer Gegner zu reagieren.

5. Das Team ohne Initiative wählt einen Mech und dreht dessen Torso als Reaktion auf gegnerische Bewegung. Die Reaktionsbewegung wechselt hin und her, bis alle Mechs ihre Torsos gedreht haben. Das nicht im Besitz der Initiative befindliche Team dreht dabei den letzten Mechtorso.

#### Waffeneinsatzphase

6. Das Team ohne Initiative wählt einen Mech aus, der als erster sein Ziel ansagt. Der den Mech kontrollierende Spieler sagt alle Angriffe an, die er mit den Waffen seines BattleMechs auszuführen gedenkt.

7. Das Team mit Initiative wählt einen Mech aus, der als nächster sein Ziel ansagt. Der diesen Mech kontrollierende Spieler sagt alle seine Angriffe an. Das Ansagen der Ziele wechselt hin und her, bis das gesamte Waffenfeuer angesagt ist. Das Team im Besitz der Initiative macht hierbei die letzte Ansage.

8. Das Waffenfeuer wird für jeden Mech gesondert ausgespielt. Die Reihenfolge ist nicht von Bedeutung, aber alle Angriffe eines Mechs sollten abgehandelt werden, bevor ein Angriff eines anderen Mechs ausgespielt wird.

9. Die an Hand der Waffentafel ermittelten Schäden treten in Kraft. Die Schäden werden zwar festgehalten, während die Angriffe ausgespielt werden, sie treten jedoch erst dann in Effekt, wenn sämtliche Waffeneinsätze der Spielrunde abgehandelt sind. Zu diesem Zeitpunkt werden sämtliche Schäden gleichzeitig wirksam.

# MECHLANZE



## PHYSIKALISCHE KONSTRUKTIONSPRINZIPIEN



### Skelett

Ein BattleMech ist um ein menschenähnliches "Skelett" aufgebaut, das aus einigen Dutzend "Knochen" besteht. Diese "Knochen" bestehen aus einem Kern aus geschäumtem Aluminium in Wabenstruktur, der von einem gehärteten, monomolekularen Siliziumkarbid-draht umhüllt und von einer steifen Titanstahlschale geschützt ist. Jeder dieser starken und ultraleichten künstlichen Knochen besitzt Ansatzpunkte für die "Muskeln" und übrigen Servomechanismen, die den BattleMech bewegen. Die Skelettkonstruktion macht die BattleMechs weniger verwundbar und leichter zu reparieren als Fahrzeuge der herkömmlichen Kastenbauweise es sind.



### Muskeln

BattleMechs benutzen zwei verschiedene Systeme zur Ausführung und Kontrolle von Bewegungen. Leichte Waffen und Sensoren werden von kleinen elektrisch betriebenen Dreh- oder Zugmotoren bewegt. Größere Bewegungen, bei denen die Gliedmaßen und die Hauptwaffensysteme betroffen sind, werden durch Myomere genannte Bündel von Polyacetylenfasern kontrolliert. Diese Faserbündel ziehen sich unter dem Einfluß elektrischer Ströme stark zusammen und kopieren damit die Tätigkeit menschlichen Muskelgewebes, allerdings in weit größerem Maßstab. Feldreparaturen beschädigter Gliedmaßen sind ohne weiteres durch Ersetzen der Faserbündel oder Austausch gegen Bündel aus anderen Teilen des Mechskeletts möglich. Solcherart umgelegte Faserbündel können einem beschädigten Glied zwar nicht seine volle Funktionstüchtigkeit wiedergeben, aber sie können ihm in

## TECHNISCHE DATEN

### Nahkampfphase

10. Die Schritte 6 bis 9 werden für alle Nahkampfattacken wiederholt. Alle Schäden aus diesen Attacken werden vor dem nächsten Schritt wirksam.

### Wärmephase

11. Die Spieler passen ihre Wärmeskala an die während der Spielrunde auf- oder abgebaute Wärme an. Alle zeitweiligen oder dauernden Schäden durch überhöhte Innentemperatur treten in dieser Phase in Kraft.

### Endphase

12. Spieler mit verwundeten MechKriegern würfeln aus, ob diese das Bewußtsein wiedererlangen.

13. Die Spieler würfeln aus, ob sich Brände auf der Geländekarte in angrenzende Waben ausbreiten.

14. Die Schritte 1 bis 13 werden wiederholt, bis nur noch die BattleMechs eines Teams auf dem Feld sind. Das Team mit dem letzten überlebenden Mech ist der Sieger. Wenn die letzten Mechs beider Teams gleichzeitig vernichtet werden, endet das Spiel unentschieden.

## BEWEGUNG

### MECHPILOTENWÜRFE

Die überarbeitete Mechpilotenwurf-Tabelle listet sämtliche Situationen auf, in denen ein Mechpilotenwurf notwendig wird. Wenn eine dieser Situationen eintritt, addiert der Spieler die angegebenen Modifikatoren zum Mechpilotenwert seines MechKriegers und wirft gegen den so ermittelten Wert.

### Mechpilotenwurf-Tabelle

#### Situation des BattleMechs

##### Nahkampfattacken gegen den Mech

Mech wird getreten	Keiner
Mech wird gestoßen	Keiner
Mech wird gerammt	+2

##### Beschädigungen des Mechs

Mech erleidet in einer Runde 20 Schadenspunkte	+1
Reaktor des Mechs stillgelegt	+3
Pro zerstörtem Bein- oder Fußaktivator	+1
Pro kritischem Hüfttreffer (maximal 2)	+2
Gyroskoptreffer	+3
Beintreffer	Keiner
Bein abgetrennt	+5

#### Aktionen des Mechs

Verfehlter Tritt des Mechs	Keiner
Mech rammt/führt Todessprung durch	+2
Mech betritt/verläßt Wasser des Tiefenlevels 1	-1
Mech betritt/verläßt Wasser des Tiefenlevels 2	Keiner
Mech betritt/verläßt Wasser des Tiefenlevels 3	+1
Mech versucht aufzustehen	Keiner
MechKrieger versucht, Sturzscha-den zu vermeiden (Pro Level des Sturzes)	+1

## NAHKAMPFATTACKEN

Es gibt fünf verschiedene Formen der Nahkampfattacke: Schlag, Tritt, Stoß, Rammen und Todessprung. Um eine Nahkampfattacke durchzuführen, darf ein Mech sich zu Beginn der Nahkampfphase nur eine Wabe von seinem Ziel entfernt aufhalten, und der Verteidiger muß



sich in einem der Aktion angemessenen Schußfeld befinden (Ausnahmen sind möglich beim Rammen und Todessprung). Dabei handelt es sich im Regelfall um das Frontalschußfeld. Jede Art der Nahkampfattacke besitzt einen eigenen Basistrefferwurf, der durch Gelände, die Bewegung sowohl des angreifenden Mechs wie auch seines Zieles und den Beschädigungen an Armen und Beinen des Angreifers modifiziert wird. Es wird wie beim Waffeneinsatz gegen den modifizierten Trefferwurf gewürfelt. Der erzielte Schaden wird mit Hilfe spezieller Trefferzonentafeln lokalisiert, aber wie bei Schäden durch Waffeneinsatz festgehalten.

## SCHLÄGE

Ein BattleMech kann innerhalb einer Runde entweder zuschlagen oder seine Armwaffen abfeuern. Zum Schlagen ist es nicht notwendig, daß der Mech über Hände verfügt. Er kann mit einem oder mit beiden Armen zuschlagen, darf aber, wenn er zuschlagen will, in der betreffenden Runde keine Waffe des Arms oder der Arme abfeuern, die den Schlag ausführen sollen. Das Schultergelenk darf keinen kritischen Treffer erlitten haben, und beschädigte Armaktivatoren erschweren einen Erfolg. Schläge sind nur gegen Ziele im Frontal- oder Seitenschußfeld möglich. Bei einem Ziel im linken oder rechten Seitenfeld darf nur der linke oder rechte Arm zuschlagen. Bei einem Ziel im Frontalfeld dürfen beide Arme zuschlagen.

Der Basistrefferwurf für einen Schlag ist 4. Dieser Wurf wird wie beim Waffeneinsatz durch Bewegung und Gelände modifiziert. Darüber hinaus gilt ein Modifikator von +2 pro zerstörtem Armaktivator und von +1 bei zerstörtem Handaktivator. Für jede zuschlagende Faust wird ein eigener Trefferwurf durchgeführt. Der Schlag einer Mechfaust hat einen Schadenswert von 1 Punkt pro angefangener 10 Tonnen Gewicht des Angreifers; dieser Schaden wird für jeden beschädigten Armaktivator halbiert, wobei die Auswirkungen dieser Modifikation kumulativ sind. Die Trefferzone jedes Schlages wird separat mit 1W6 auf der folgenden Tabelle ermittelt.

Wurf	Schlagtrefferzonentafel		
	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
1	Torso links	Linker Arm	Torso rechts
2	Torso links	Torso links	Torso rechts
3	Torso Mitte	Torso Mitte	Torso Mitte
4	Linker Arm	Torso rechts	Rechter Arm
5	Linker Arm	Rechter Arm	Rechter Arm
6	Kopf	Kopf	Kopf

*Nehmen wir als Beispiel an, daß ein Kriegshammer einen Kreuzritter mit einer Faust in die rechte Seite schlägt, wobei der zuschlagende Arm einen beschädigten Oberarmaktivator hat. Das ergibt einen Modifikator von +2 auf den Trefferwurf und reduziert den normalen Schaden um die Hälfte. Der Kriegshammer wiegt 70 Tonnen, so daß sein Schlag einen normalen Schadenswert von 7 hat (70 geteilt durch 10 = 7), der aber durch den beschädigten Aktivator auf 4 reduziert wird. Der Angreifer wirft eine 3, trifft den Kreuzritter also in der Torsomitte. Der Spieler des Kreuzritter hält den Schaden fest, indem er 4 Kreise im Panzerdiagramm seines Mechbogens abstreicht.*

## TRITTE

Nur ein Bein eines BattleMechs kann während einer Runde zutreten. In der Runde, in der ein Tritt durchgeführt wird, dürfen keine an diesem Bein montierte Waffen eingesetzt werden. Beide Hüftgelenke müssen voll funktionstüchtig sein.

Ein Tritt in die vorne angrenzende Wabe hat einen Basistrefferwurf von 3. Dieser Wurf wird wie beim Waffeneinsatz durch Bewegung und Gelände modifiziert. Der Tritt eines Mechs hat einen Schadenswert von 1 Punkt pro angefangener 5 t Gewicht des Angreifers (der Tritt eines Kriegshammer richtet 14 Punkte Schaden an!). Dieser Schaden wird für jeden beschädigten Beinaktivator halbiert, wobei die Auswirkungen dieser Modifikation additiv sind. Die Trefferzone des Tritts wird mit einem Würfel auf der folgenden Tabelle ermittelt.

Ein Mech, der erfolgreich getreten wurde, benötigt einen erfolgreichen Mechpilotenwurf, um stehenzubleiben. Dasselbe gilt für einen Mech, der einen Fehltritt durchgeführt hat.

Ein Tritt ist die einzige Nahkampfattacke, die gegen einen liegenden Mech gestattet ist. Alle normalen Trefferwurfmodifikatoren kommen zur Anwendung, einschließlich der -2 für Angriffe gegen liegende Mechs aus einer angrenzenden Wabe. Die Trefferzone wird in

beschränktem Maße wieder zu Beweglichkeit und Kraft verhelfen.



## Panzerung

BattleMechs werden durch zwei separate Panzerschichten geschützt. Eine äußere Schicht aus strukturgefestigtem Stahl mit guter Wärmeleitfähigkeit schützt vor Lasern und Partikelstrahlwaffen. Diese Schicht ist dabei auch hart und fest genug, um fast jedes konventionelle Projektil aufzuhalten. Eine innere Schicht aus mit monomolekularem Diamantdraht imprägniertem Boronnitrid hält hochexplosive panzerbrechende (HEAP) Geschosse und beschleunigte Neutronen auf. Diese Panzerschicht verhindert, daß Panzerbruchstücke in das BattleMechinnere vordringen. Beide Schichten sind mehrere Zentimeter dick.

## REAKTOR

BattleMechs benötigen für Bewegung und Gefechtseinsatz eine Menge Energie und sind dazu mit einem Fusionsreaktor ausgestattet, der aus normalem Wasser enorme Energiemengen erzeugt. Die dabei benutzte Fusionsreaktion setzt keine Neutronen frei, so daß der Reaktor unbegrenzt lange betrieben werden kann, ohne radioaktiv verstrahlt zu werden. Sie erfordert jedoch eine Temperatur, die von der derzeitigen Technologie nicht erreicht werden kann. Dementsprechend können zerstörte Reaktoren nur aus anderen, abgeschossenen BattleMechs geborgen oder in alten Bundeslagern gefunden werden.

Der Fusionsreaktor erzeugt durch Magnetwasserkraft Elektrizität. Plasma aus der Fusionsreaktion wird durch Magnetfelder in eine Schleife gebracht. Das Plasma leitet, und die Schleife fungiert als Generatorspirale, die sowohl Strom als auch Restwärme erzeugt. Jeder BattleMech verfügt über Kühlaggregate, um diese Restwärme abzuleiten.

Der interne Wärmestau ist ein ernstes Problem für alle BattleMechs, da zu hohe Innentemperaturen die magnetischen Haltefelder um die Reaktoren beeinträchtigen können. Wenn das magnetische "Gehäuse" des Reaktors auf diese Weise aufbricht, können Fusions-

## TECHNISCHE DATEN



reaktionen auftreten, bei denen Neutronen freigesetzt werden, und die internen Systeme des BattleMechs wären ebenso wie seine Besatzung ernstem Strahlenschäden ausgesetzt.

Gefechtsschäden, die einen abrupten Zusammenbruch der Haltefelder des Reaktors zur Folge haben, führen nicht zur Explosion. Sie haben jedoch zur Folge, daß der Reaktor unbrauchbar wird.

### BEWEGUNG

Je nach Größe und Gewicht erreichen BattleMechs auf freiem Gelände Geh- oder Laufgeschwindigkeiten zwischen 40 und 100 Stundenkilometern. Dichte Wälder, Sümpfe und steile Abhänge bremsen sie zwar, aber nur sehr wenige Geländearten können sie auf Dauer aufhalten. Außerdem können viele Mechs Hindernisse überspringen, indem sie mit Hilfe ihres Fusionsreaktors Luft aufheizen und durch Auslaßöffnungen in ihren Füßen auspressen; auf Vakuumwelten führen sprunghafte Mechs eine kleinere Menge Quecksilber als Reaktionsmasse für ihre Düsen mit. Schließlich können sich noch sämtliche Mechs bei der Durchquerung von Flüssen und kleinen Seen unter Wasser bewegen.

Alle BattleMechs sind in der Lage, aus niedriger planetarer Umlaufbahn heraus in den Kampfeinsatz abzuspringen. Spezielle Bremsdüsen in ihren Füßen gestatten ihm eine weiche Landung aus Absprunghöhen bis zu 320 Kilometern. Während des Eintritts in die Atmosphäre werden die empfindlichen Waffen und Sensoren eines BattleMechs von speziellen Schmelzschilden geschützt.

### MechKrieger - die BattleMechpiloten

Die Bewegung eines Mechs wird von einem menschlichen Piloten kontrolliert, dem MechKrieger. MechKrieger tragen Neuroimpulshelme, die mit hochentwickelten Computersystemen in Verbindung stehen. Diese Helme kanalisieren die Sensorinformationen des Mechs direkt zum Mechpiloten und wandeln Primärdaten über Haltung, Bewegung, Gleichgewicht und Geschwindigkeit in Nervenimpulse um, die vom menschlichen Gehirn verstanden werden können. Gleichzeitig wandeln der Helm und die angeschlossenen Computer Impulse aus dem Gehirn des MechKriegers um in Bewegungs- und Kampfbefehle für den Mech. In einem gewissen Sinne kontrolliert der MechKrieger (oder die Mech-

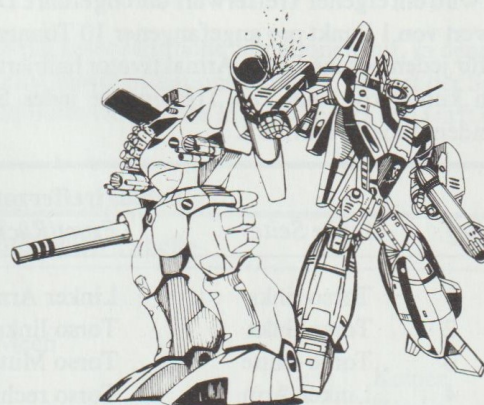
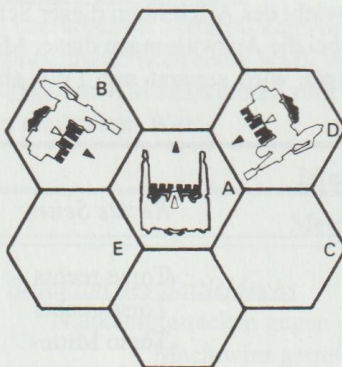
diesem Fall über die normale Trefferzonentafel ausgewürfelt, nicht über die Tritttrefferzonentafel.

Wurf	Tritttrefferzonentafel		
	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
1-3	Linkes Bein	Rechtes Bein	Rechtes Bein
4-6	Linkes Bein	Linkes Bein	Rechtes Bein

### STÖSSE

Ein Mech benutzt beide Arme, um einem Ziel einen Stoß zu versetzen. In einer Runde, in der ein Mech einen Stoß ausführt, kann er keine Armwaffen einsetzen. Ein Stoß ist nur gegen Ziele im Frontalschussfeld möglich.

Der Basistrefferwurf für einen Stoß ist 4. Dieser Wurf wird wie beim Waffeneinsatz durch Bewegung und Gelände modifiziert. Außerdem gilt ein Modifikator von +2 pro beschädigtem Schultergelenk. Ein erfolgreicher Stoß fügt dem Ziel nicht automatisch Schaden zu. Vielmehr wird der Verteidiger vom Angreifer in eine angrenzende Wabe in dessen Bewegungsrichtung gestoßen. Dabei muß der Verteidiger einen Mechpilotenwurf ausführen, um das Gleichgewicht zu wahren. Bei einem erfolgreichen Stoß rückt der angreifende Mech in die Wabe vor, die vorher von seinem Ziel besetzt gehalten wurde.



*In der Zeichnung wird der Kriegshammer in Wabe A in Wabe C bewegt, wenn er von Wabe B aus gestoßen wird. Falls er jedoch statt dessen von Wabe D aus gestoßen wird, wird er in Wabe E gedrängt. In beiden Fällen wird für den Kriegshammer ein Mechpilotenwurf nötig, um ein Umfallen zu vermeiden, und der Angreifer rückt in Wabe A vor.*

### RAMMEN

Um ein Ziel zu rammen, müssen beide Beine eines Mechs voll funktionsfähig sein. Ein rammender Mech darf in derselben Runde keine Waffen einsetzen oder andere Nahkampfattacken durchführen. Der Basistrefferwurf für einen Rammangriff ist 5. Auf den Wurf werden Bewegungsmodifikatoren angerechnet. Bei einem Treffer wird das Ziel ebenso bewegt wie bei einem Stoß, und der Angreifer rückt in die freigewordene Wabe vor. Falls der Mech sein Ziel verfehlt, beendet er seine Bewegung entweder in der rechten oder in der linken Frontwabe des Ziels; die Wahl liegt dabei beim Angreifer.

Ein Rammangriff muß in der Bewegungsphase angesagt werden, wird aber wie alle anderen Nahkampfattacken erst in der Nahkampfphase durchgeführt. Dadurch kann ein rammender Mech nur Ziele angreifen, die ihre Bewegung beendet haben.

Der Angreifer muß BP verbrauchen, um die Zielwabe zu betreten, ohne Rücksicht darauf, ob der Angriff Erfolg hat oder nicht. Wenn der Mech nach seiner Bewegungsphase nicht mehr über genügend Bewegungspunkte verfügt, um die Zielwabe zu betreten, darf er sein Ziel nicht rammen.

### Modifikator für den Mechpilotenwert

Wenn ein Mech versucht, einen anderen zu rammen, werden die Mechpilotenwerte der beiden MechKrieger verglichen. Der Wert des Verteidigers wird vom Wert des Angreifers abgezogen und das Ergebnis als Modifikator auf den Trefferwurf des Angreifers angerechnet. Das ergibt einen Aufschlag, wenn der Angreifer den höheren Mechpilotenwert besitzt, und einen Abzug, wenn der Verteidiger den höheren Wert hat.



## Schaden

Beide Mechs erleiden bei der Kollision einen Schaden. Der Verteidiger nimmt 1 Punkt Schaden pro angefangenen 10 Tonnen Gewicht des rammenden Mechs, multipliziert mit der Anzahl von Waben, die sich der Angreifer in der laufenden Runde bewegt hat. Der Angreifer nimmt 1 Punkt Schaden pro angefangenen 10 Tonnen Gewicht des Ziels.

Der durch Rammen angerichtete Schaden wird soweit möglich in Einheiten von 5 Schadenspunkten aufgeteilt. Danach würfelt der Angreifer für jede dieser Einheiten separat auf der entsprechenden Spalte der Trefferzonentafel.

*Ein Beispiel: Ein Kriegshammer bewegt sich vier Waben weit und rammt einen Kampfschützen. Wenn die Attacke Erfolg hat, richtet sie beim Verteidiger 28 Punkte Schaden an (70 t geteilt durch 10 [=7] mal 4 = 28) und beim Angreifer 6 Punkte Schaden (60 t geteilt durch 10 = 6).*

## Stürze

Nach einem erfolgreichen Rammangriff werden für Angreifer und Ziel Mechpilotenwürfe notwendig, um einen Sturz zu vermeiden. Bei einem Fehlschlag des Wurfes stürzt der Mech in die von ihm momentan besetzte Wabe und nimmt durch den Fall zusätzlichen Schaden.

## KEULEN

Wenn das Bein oder der Arm eines Mechs abgetrennt wird, bleibt dieses Glied in der Wabe liegen, in der es abgeschossen wurde. Ein anderer Mech, der seine Bewegung später in dieser Wabe beendet, kann es aufheben und als riesige Keule verwenden. In der Runde, in der er die Keule aufhebt, darf ein Mech keine Waffen einsetzen und keinerlei physische Attacken durchführen.

Ein Mech, der sich in einer Waldwabe aufhält, kann auch einen Baum ausreißen und als Keule verwenden. Ausgerissene Bäume können jedoch nur für einen erfolgreichen Keulenangriff verwendet werden.

Um einen anderen Mech mit einer Keule angreifen zu können, muß ein Mech über funktionierende Schultergelenke und Handaktivatoren verfügen, er darf in der Runde, in der er einen Keulenangriff durchführt, keine Armwaffen einsetzen, und das Ziel muß sich in seinem Frontalschußfeld befinden.

Eine Keule wird mit beiden Händen geschwungen und hat einen Basistrefferwurf von 4. Es gelten normale Modifikatoren für Gelände und Bewegung.

Wenn der angreifende Mech über beschädigte Ober- oder Unterarmaktivatoren verfügt, gelten die dafür unter Schläge angeführten Modifikatoren. Ein Mech verursacht bei einem Keulenangriff 1 Punkt Schaden pro angefangenen 5 Tonnen Gewicht.

## TODESSPRUNG

BattleMechs können ein Ziel im Sprung rammen, eine Nahkampfatacke, die für beide Mechs mit erheblichen Schäden verbunden ist. Dieses Manöver läuft darauf hinaus, daß der angreifende Mech aus einer Höhe von 3 Leveln über seinem Ziel auf den gegnerischen Mech stürzt, und dabei mit seinen Beinen und seinem Gewicht versucht, den oberen Torso, die Arme und den Kopf des Zieles zu beschädigen. Im Gegenzug erleidet der Angreifer mit Sicherheit Schaden an den Beinen, die für die ungeheure Belastung eines derartigen Angriffs nicht ausgelegt sind. Außerdem sind beide Mechs mit fast absoluter Sicherheit dazu verurteilt, zu Boden zu stürzen.

Diese Art des Angriffs fügt dem Ziel einen potentiell geringeren Schaden zu als Rammen, aber dieser Schaden konzentriert sich auf die oberen Regionen des Verteidigers. Die Chance eines Kopftreffers liegt bei eins zu sechs, also sehr hoch!

## Basistrefferwurf

Der Basistrefferwurf für den Todessprung ist 5, wie bei normalem Rammen. Dieser Wurf wird durch Bewegung (die Sprungbewegung des Angreifers und die normale Bewegung des Ziels) modifiziert, aber nicht durch das Gelände. Bei einem erfolgreichen Treffer erleiden beide Mechs wie im folgenden beschriebenen Schaden. Bei einer mißglückten Attacke stürzt der Angreifer wie unten beschrieben ab.

## Schaden des Ziels

Der Schaden eines erfolgreichen Todessprungs wird ermittelt, indem das Gewicht des angreifenden Mechs durch 10 geteilt und mit 3 malgenommen wird. Daraus folgt, daß ein Chamäleon mit einem Gewicht von 50 Tonnen 15 Schadenspunkte anrichtet, die alle die oberen Partien des Ziels treffen!

Dieser Schaden wird zugeteilt, als wäre er in Form einer Reihe von 5 Punkt-Schlägen erzielt worden. Der Gesamtschaden wird soweit möglich in 5er-Gruppen aufgeteilt. Die

Kriegerin - einige der gefürchtetsten MechKrieger der Nachfolgerstaaten sind weiblich) den Mech über den Helm, als wäre es sein oder ihr eigener Körper. Neuroimpulshelme können in den Nachfolgerstaaten ebensowenig produziert werden wie Reaktoren und müssen aus abgeschossenen Mechs ausgebaut oder aus alten Ersatzteillagern des Sternbunds geborgen werden.

## Computer

Zusätzlich zu ihren hochentwickelten Bewegungssystemen benötigen BattleMechs noch Computer zur Bewältigung der Daten aus den Sensoren und Waffensystemen. In den meisten Mechs sind diese Sekundärsysteme relativ simple Geräte, die mit derzeit verfügbarer Technologie hergestellt wurden. Manche Mechs besitzen jedoch noch immer die fortschrittlichen Systeme, die ursprünglich von den Bundestechnikern eingebaut wurden. Mechs mit diesen ultraschnellen Computern besitzen erhebliche Gefechtsvorteile.

## Sensoren

BattleMechs beziehen ihre Informationen aus einem Netz der verschiedensten Sensoren, zu denen unter anderem optische Lichtverstärker und Entfernungsmesser auf Laserbasis zählen. Die zum Bau selbsttätig zielsuchender Geschosse nötigen Miniaturelektroniktechniken sind verlorengegangen. In den Nachfolgekriegen finden Gefechte ausschließlich auf direkte Sicht statt.

## WAFFEN

BattleMechs benutzen im Regelfall geladene Partikelstrahlwaffen oder Laser als Hauptwaffensysteme. Energiewaffen werden bevorzugt eingesetzt, da sie beinahe unbegrenzt Kraft aus dem Bordfusionsreaktor ziehen können. Zusätzlich sind viele Mechs mit Lafetten für konventionelle Kurz- oder Langstreckenraketen ausgerüstet. Manche Mechs besitzen auch Schnellfeuerautokanonen oder Maschinengewehre zum Einsatz gegen Infanterie, Flugzeuge und natürlich andere BattleMechs.

## LEBENSERHALTUNGSSYSTEM

Ein versiegeltes Cockpit mit kompletter Ausstattung, als da wären chemische Luftregeneratoren, Nahrung, Wasser und andere Vorräte, kann den Mechpiloten und einen einzelnen Passagier bis zu einer Woche lang am Leben erhalten. Beide Positionen im Cockpit sind mit



Schleudersitzen ausgestattet. Wenn ein BattleMech irreparable Schäden erleidet, können der Mechpilot und ein etwaiger Passagier die Rückwand des Kopfes absprengen und sich hinauskatapultieren.

#### REPARATUREN

Gut ausgerüstete BattleMechs enthalten einen Vorrat an bestimmten Ersatzteilen, Reservemyomeren, Panzerplatten und Ersatzsensorleisten. Der Mech-Krieger kann mit diesen Ersatzteilen während des Einsatzes kleinere Reparaturen vornehmen. Nach zwei Jahrhunderten Krieg ist jedoch kaum ein Mech noch gut ausgerüstet. Um genau zu sein, die meisten führen gerade noch ein paar Quadratmeter Panzerplatten mit, und einige haben nicht einmal mehr die für Behelfsreparaturen benötigten Handwerkszeuge an Bord.

#### TEMPERATURKONTROLLEN

In ein Gefecht verwickelte BattleMechs erzeugen innerhalb sehr kurzer Zeit eine immense Menge an Restwärme. Der Reaktor, die Bewegungsapparatur und die Waffen produzieren allesamt Wärme, die irgendwie abgeführt werden muß. Mechs können durch hohe Innentemperaturen ernsthaft beschädigt, ja sogar funktionsunfähig gemacht werden. Hohe Temperaturen können die magnetischen Abschirmfelder des Fusionsreaktors beeinträchtigen und harte Strahlung freisetzen, die sowohl die Mannschaft umbringt als auch die Bordcomputer zerstört. Außerdem ist die Elektronik extrem hitzeempfindlich. Große Hitze kann sie beschädigen, was zu einer Verlangsamung in den Bewegungen des Mechs und zu einem Verlust an Genauigkeit beim Einsatz seiner Waffensysteme führt.

BattleMechs regeln ihre Innentemperatur durch Abstrahlung von Restwärme und strikte Kontrollen der Bewegung und des Waffeneinsatzes. Alle Mechs haben Kühlanlagen, die bei der Ableitung der Restwärme helfen. Die aus diesen Anlagen dringende Wärme sorgt dafür, daß BattleMechs auf IR- (Infrarot) Orten wie ein Leuchtfeuer wirken.

Auf gemäßigten oder kalten Welten können auch Boden und Luft bei der Wärmeableitung helfen. In Wüsten oder Dschungeln jedoch, wo die Außentemperatur höher liegt als die Innentemperatur des BattleMech, arbeiten diesel-

durch den Angriff getroffene Wabenseite wird festgestellt, indem von der Startwabe des Angreifers aus eine Schußlinie gezogen wird. Danach werden die Trefferzonen der einzelnen 5er-Gruppen getrennt mit Hilfe eines Würfels auf der betreffenden Spalte der Schlagtrefferzonentafel ermittelt. Der erzielte Schaden wird normal festgehalten.

#### Schaden des Angreifers

Der durch eine erfolgreiche Attacke angerichtete Schaden wird ermittelt, als sei der Angreifer ein Level tief gefallen, und wird ausschließlich auf die Beine verteilt. Um den Gesamtschaden zu ermitteln, wird das Gewicht des Angreifers durch 10 geteilt. Dieser Schaden wird in 5er-Gruppen aufgeteilt und mit Hilfe eines Würfels auf der Frontseitenspalte der Tritttrefferzonentafel verteilt.

#### Stürze

Nach einem erfolgreichen Todessprung besteht die Möglichkeit, daß beide Mechs umfallen. Um dies zu verhindern, müssen für beide MechKrieger Mechpilotenwürfe durchgeführt werden. Dabei gilt für den Verteidiger ein Modifikator von +2 auf den Wurf und für den Angreifer ein Modifikator von +4.

Nach einem erfolglosen Todessprung kommt der Angreifer zu Fall. Der Schaden entspricht in diesem Fall einem Sturz von zwei Levels. Sein Gewicht wird durch 10 geteilt, mit 2 malgenommen und in 5er-Gruppen auf die Trefferzonen verteilt, als wäre er auf dem Rücken aufgekommen.

#### Positionen nach der Attacke

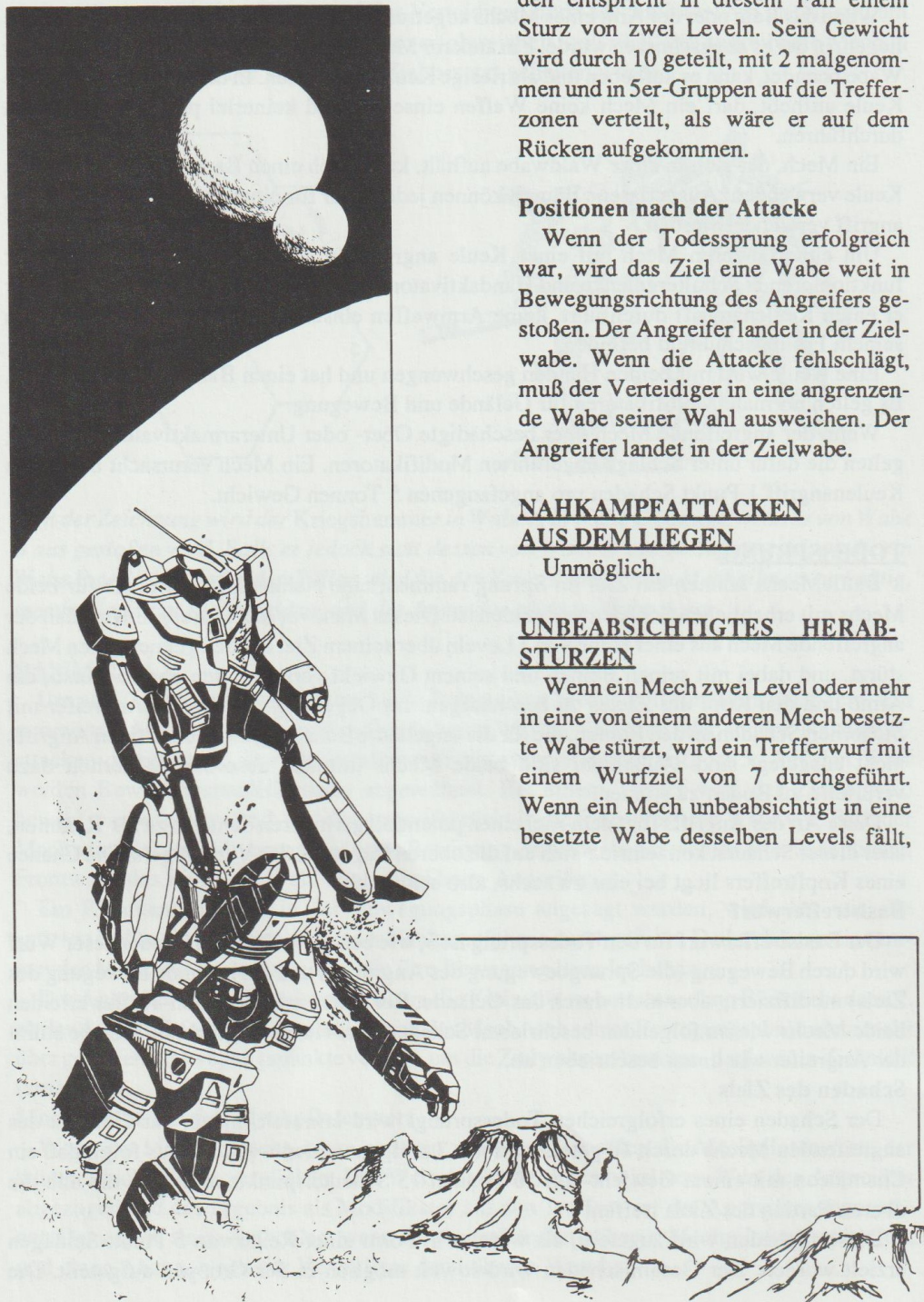
Wenn der Todessprung erfolgreich war, wird das Ziel eine Wabe weit in Bewegungsrichtung des Angreifers gestoßen. Der Angreifer landet in der Zielwabe. Wenn die Attacke fehlschlägt, muß der Verteidiger in eine angrenzende Wabe seiner Wahl ausweichen. Der Angreifer landet in der Zielwabe.

#### NAHKAMPFATTACKEN AUS DEM LIEGEN

Unmöglich.

#### UNBEABSICHTIGTES HERABSTÜRZEN

Wenn ein Mech zwei Level oder mehr in eine von einem anderen Mech besetzte Wabe stürzt, wird ein Trefferwurf mit einem Wurfziel von 7 durchgeführt. Wenn ein Mech unbeabsichtigt in eine besetzte Wabe desselben Levels fällt,





wird dies als Dominoeffekt behandelt (siehe unten).

## Der stürzende Mech trifft das Ziel

Bei einem erfolgreichen Trefferwurf wird der Sturz wie eine Todessprungattacke behandelt. Der getroffene Mech kann wie bei einem Stoß in eine angrenzende Wabe bewegt werden und erleidet Schaden im oberen Bereich des Körpers.

Der erzielte Schaden beim getroffenen Mech wird ermittelt, indem das Gewicht des herabstürzenden Mechs durch 10 geteilt wird. Dieser Schaden wird wie oben in 5er-Gruppen aufgeteilt und über die Schlagtrefferzonentafel verteilt. Die Schäden des stürzenden Mechs werden wie für einen Sturz üblich ermittelt, wobei davon ausgegangen wird, daß der Mech auf den Rücken fällt.

## Der stürzende Mech verfehlt das Ziel

Bei mißglücktem Trefferwurf kommt der herabstürzende Mech in einer angrenzenden Wabe auf (bei deren Bestimmung der gesunde Menschenverstand eingesetzt werden sollte) und erleidet die üblichen Sturzscha den. Für den verfehlten Mech ergeben sich keinerlei Konsequenzen.

## DER DOMINOEFFEKT

Wenn ein Mech in eine von einem anderen Mech besetzte Wabe fällt oder gestoßen wird, wird der zweite Mech in dieselbe Richtung aus der Wabe gedrückt. Darüber hinaus wird für ihn ein Mechpilotenwurf notwendig, um einen Sturz zu vermeiden. Der Dominoeffekt setzt sich fort, solange in Stoßrichtung Mechs direkt nebeneinander stehen.

Ein Mech kann einem derartigen Stoß jedoch ausweichen, wenn dieser ihn seitlich zu treffen droht, indem er sich in die direkt vor oder hinter ihm liegende Wabe bewegt. Dazu muß der Spieler des Mechs einen Mechpilotenwurf durchführen. Gelingt der Wurf, ist der BattleMech dem Stoß ausgewichen, der Dominoeffekt ist unterbrochen und setzt sich nicht mehr weiter fort.

# ZUSATZREGELN

## WALDRODUNG

Waldwaben können durch Einsatz schwerer Waffen gerodet werden, wobei jedoch die Gefahr einer unbeabsichtigten Brandstiftung besteht. Dichte Wälder können zu lichtem Wald reduziert oder ganz abgeholzt werden, wobei das Gelände jedoch auf Grund der umgestürzten Baumstämme für Bewegungszwecke als unwegsam betrachtet werden muß. Ein Mech verfügt zwar über eine beeindruckende Feuerkraft, diese reicht jedoch nicht aus, um unwegsames oder freies Gelände zu verändern. Leichte Laser, Maschinengewehre, Autokanonen und 2er-Kurzstreckenlafetten sind zu leicht für einen derartigen Einsatz.

Wenn ein Spieler mit seinem Mech eine Waldwabe roden will, sagt er in der Waffeneinsatzphase die Wabe als Ziel an und führt danach seinen Angriff durch. Der Trefferwurf wird dabei durch die Entfernung und mit -4 für ein unbewegtes Ziel modifiziert. Bei einem Erfolg ist die Wabe gerodet.

Rodungstabelle	
<i>Vorherige Geländeart</i>	<i>Neue Geländeart</i>
Frei	Frei
Unwegsam	Unwegsam
Dichte Wälder	Lichter Wald
Lichter Wald	Unwegsam

## BRÄNDE

### UNBEABSICHTIGTE BRANDSTIFTUNG

#### Bei der Waldrodung

Wenn ein Mech versucht, eine Waldwabe zu roden, besteht die Gefahr, daß er unbeabsichtigt einen Waldbrand auslöst. Um festzustellen, ob dies geschieht, wirft der Spieler 2W6. Bei einem Ergebnis unter 6 (2-5) hat der Mech versehentlich den Wald in Brand gesetzt.

#### Durch Fehlschüsse

Wenn bei einem Waffeneinsatz ein Schuß mit einer Waffe, die zur Waldrodung eingesetzt

ben Prinzipien zum Nachteil des Mechs. Um gegen diese Umweltbedingungen zu bestehen, muß ein Mech die Erzeugung von Restwärme drastisch reduzieren.

Die Wärmeentwicklung kann kontrolliert werden, indem der Bewegungskontrollcomputer eines Mechs und dessen sekundäre Systeme umprogrammiert werden. Diese Computer sind normalerweise so eingestellt, daß sie eine über ein bestimmtes Maß hinausgehende Aktivität des BattleMech und den damit verbundenen Wärmestau verhindern. Wenn ein Mech auf eine Hochtemperaturwelt geschickt wird, wird diese Aktivitätsgrenze herabgesetzt. Der Mech bewegt sich dadurch langsamer als auf einem gemäßigten Planeten und feuert auch seltener seine Waffen ab. Bei einem Einsatz auf einer Eiswelt wird die Grenze hinaufgesetzt, so daß eine schnellere Bewegung und eine höhere Feuergeschwindigkeit möglich wird. Diese Umprogrammierung findet im Regelfall statt, während die BattleMech-Einheit sich an Bord ihrer Landungsschiffe auf dem Weg zum Einsatzort befindet und nimmt grob zwei Wochen in Anspruch.

BattleMechs sind immer auf die erwartete Außentemperatur eingestellt. Dadurch kann ein plötzlicher Anstieg der Außentemperatur katastrophale Auswirkungen auf die Fähigkeit eines Mechs haben, Wärme abzuleiten. Ganze Taktiken sind inzwischen um diesen Punkt herum aufgebaut worden. Zum Beispiel setzen Gefechtskommandeure gerne Wälder in Brand, während feindliche Mechs durch sie vorrücken. Der um die Mechs tosende Feuersturm sorgt entweder für eine Überlastung der Kühlsysteme oder zumindest für eine drastische Reduzierung der Leistungsfähigkeit.

Andererseits lieben BattleMechpiloten Kämpfe in seichten Seen und Flüssen. Das fließende Wasser hilft, die Innentemperatur des Mechs im Rahmen zu halten und gestattet erhöhte Aktivität. Unter ansonsten identischen Bedingungen hat die Seite in einem Gefecht, die Zuflucht im Wasser findet, einen klaren Vorteil. Ironischerweise werden in den Nachfolgekriegen die meisten Feldzüge um die Kontrolle wasserreicher Welten geführt, und die meisten Gefechte auf diesen Welten drehen sich um die taktische Kontrolle von Wasserquellen.

## TECHNISCHE DATEN



Typ: SHT-2Z	Schütze	Tonnen
Tonnage:	70 Tonnen	70
Interne Struktur:		7
Reaktor:	VOX 280	16
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	208	13

	Interne Struktur	Panzerwert	
Kopf:	3	9	
Torso Mitte:	22	34/10	
Lk/Rt Torso:	15	24/6	
Lk/Rt Arm:	11	23	
Lk/Rt Bein:	15	25	
Bewaffnung und Munition:			
Art	Zone	Zeilen	
LSR 20er-Lafette	RT	5	10
LSR 20er-Lafette	LT	5	10
Munition (LSR) 12	RT	2	2
Munition (LSR) 12	LT	2	2
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	TM(R)	1	1
M-Laser	TM(R)	1	1

Typ: DKF-2L	Dunkelfalke	Tonnen
Tonnage:	55 Tonnen	55
Interne Struktur:		5,5
Reaktor:	CoreTek 275	15,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	12	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	152	9,5

	Interne Struktur	Panzerwert	
Kopf:	3	9	
Torso Mitte:	18	23/8	
Lk/Rt Torso:	13	18/6	
Lk/Rt Arm:	9	16	
Lk/Rt Bein:	13	16	
Bewaffnung und Munition:			
Art	Zone	Zeilen	
Autokanone	LT	4	8
Munition (AK) 20	LT	1	1
LSR 5er-Lafette	RT	1	2
Munition (LSR) 24	RT	1	1
KSR 2er-Lafette	K	1	1
Munition (KSR) 50	TM	1	1
M-Laser	RA	1	1
Sprungdüsen	LT	1	0,5
Sprungdüsen	RT	1	0,5
Sprungdüsen	TM	1	0,5

werden könnte, in eine Waldwabe sein Ziel verfehlt, muß der angreifende Spieler mit 2W6 feststellen, ob sein Mech die Zielwabe unbeabsichtigt in Brand gesetzt oder gerodet hat. Für Angriffe mit Waffen, die für eine Waldrodung zu schwach sind, muß nicht gewürfelt werden. Bei einem Ergebnis von 2 oder 3 wird die Wabe in Brand gesetzt, bei einem Ergebnis von 11 oder 12 wird sie gerodet. Andere Ergebnisse haben keinen Effekt.

### ABSICHTLICHE BRANDSTIFTUNG

Viele der Waffen eines Mechs können dazu benutzt werden, in einer Waldwabe ein Feuer zu entzünden, das sich von Wabe zu Wabe ausbreiten kann. Ein Waldbrand steigert die Innentemperatur in Mechs, die sich darin aufhalten oder ihn durchqueren. Das Verfahren zur Brandstiftung ist je nach Waffe unterschiedlich.

#### Flammer

Bei Flammerangriffen gegen eine Waldwabe wird der Basistrefferwurf um 4 gesenkt. Bei einem Treffer steht die Waldwabe automatisch in Flammen.

#### Energiewaffen

Energiewaffen feuern mit einem um 4 gesenkten Basistrefferwurf. Bei einem Treffer wird mit 2W6 gewürfelt. Die Waldwabe fängt bei einem Ergebnis von 7 oder höher Feuer. Leichte Laser sind nicht in der Lage, einen Waldbrand auszulösen.

#### Raketenlafetten

Für Raketenfeuer gilt ein Modifikator von -4 auf den Basistrefferwurf. Bei einem Treffer wird mit 2W6 gewürfelt. Die Raketen setzen die Wabe bei einem Ergebnis von 9 oder höher in Brand. 2er-Kurzstreckenlafetten können nicht dazu verwendet werden, Wälder in Brand zu setzen.

#### Ballistische Waffen

Maschinengewehre und Autokanonen können eine Waldwabe nicht in Brand setzen.

### AUSDEHNUNG VON BRÄNDEN

Wenn auf der Geländekarte ein Brand ausbricht, breitet er sich in Windrichtung über die Karte aus. Ein Brand kann sich nur in freie und Waldwaben ausdehnen.

#### Feststellen der Windrichtung

Bei Spielbeginn wird eine Wabenseite als Richtung 1 deklariert und die übrigen Waben-seiten im Uhrzeigersinn von 2 bis 6 durchnummeriert. Danach wird mit 1W6 eine Richtung ausgewürfelt, in die der Wind für die gesamte Dauer des Spieler weht.

#### Feststellen der Brandausdehnung

In der Endphase jeder Spielrunde stellen die Spieler fest, ob sich etwaige auf der Karte befindliche Brände in andere Waben ausdehnen. Dazu wird für jede Wabe, die in Windrichtung an eine Feuerwabe angrenzt, mit 2W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 7 oder höher dehnt sich das Feuer auf diese Wabe aus. Außerdem wird einzeln mit 2W6 für die beiden Waben neben dieser Wabe gewürfelt. Bei einem Wurf von 9 oder höher breitet sich das Feuer auch in die jeweils von dem Wurf betroffene Wabe aus.

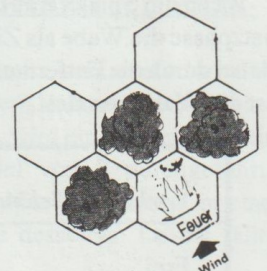


Feuer



Rauch

Das Feuer breitet sich bei den gezeigten Ergebnissen in diese Waben aus.



#### Auswirkungen eines Brandes

Ein Brand erhöht die Innentemperatur aller Mechs, die eine brennende Wabe durchqueren oder darin stehen bleiben. In der Wärmephase steigt die Innentemperatur eines Mech, der seine Bewegungsphase in einer Brandwabe beendet hat, um 5 Wärmepunkte. Die Innentemperatur eines Mechs, der eine Brandwabe verlassen hat, steigt um 2 Wärmepunkte. Ein Mech, dessen Wabe in der Waffeneinsatzphase in Brand gesetzt wurde, erleidet diese Wärmesteigerung erst in der darauffolgenden Runde, in der er 2 Wärmepunkte einstecken muß, wenn er die Wabe verläßt, und 5 Punkte, wenn er darin stehenbleibt.

### RAUCH

Ein Brand verursacht Rauch in drei Waben in Windrichtung von der Brandwabe (siehe Abbildung). Alle Angriffe aus Rauchwaben und in sie hinein sind erschwert, und es gilt ein Modifikator von +2 auf alle Trefferwürfe. Rauch blockiert die Schußlinie und erhöht das daruntergelegene Gelände um einen Höhenlevel.



## UNTERSCHIEDLICHE MECHKRIEGERWERTE

Vor Beginn des Spiels können die Spieler die Mechpiloten- und Bordschützenwerte der einzelnen Mechkrieger auswürfeln. Dadurch ergibt sich eine interessante Mischung von Neulingen und Veteranen.

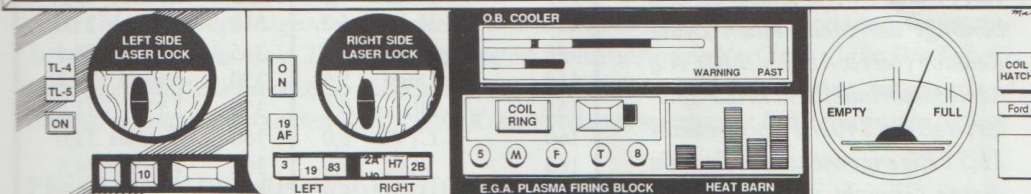
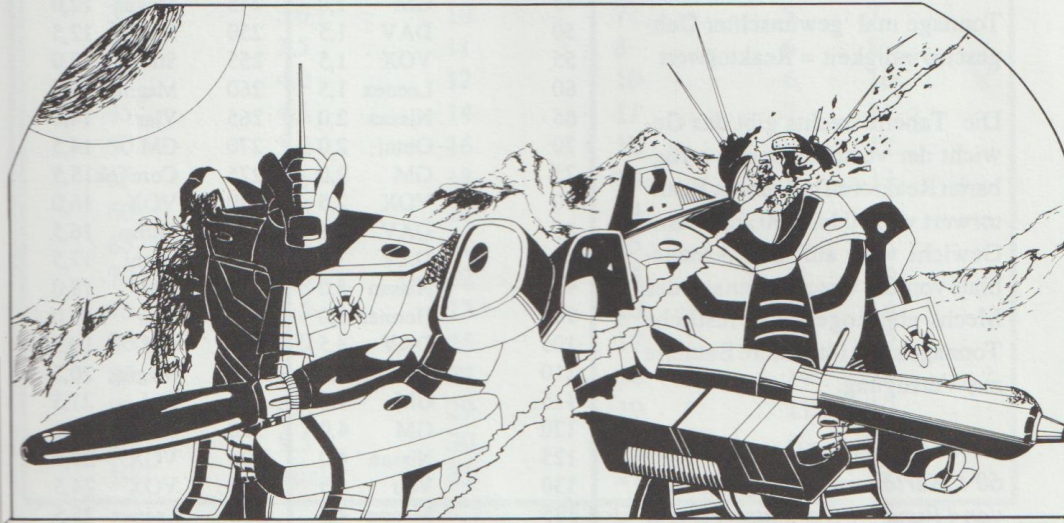
### ERMITTELN DER MECHKRIEGERWERTE

Es wird mit 1W6 auf der folgenden Tabelle gewürfelt.

Wurf	Mechkriegerwerte Mechpilotenwert	Bordschützenwert
1	6	4
2	6	4
3	5	4
4	5	4
5	4	3
6	4	3

### VERBESSERUNG DER WERTE

Wenn die Spieler einzelne Mechkrieger für spätere Spiele oder eine BattleTechkampagne weiterführen wollen, immer unter der Voraussetzung, daß der betreffende Krieger den Kampf überlebt, sollten sie sich notieren, wie viele feindliche Mechs jeder überlebende Mechkrieger als Abschluß verbuchen kann. Für jeweils vier Mechabschüsse kann ein Mechkrieger seinen Bordschützen- oder seinen Mechpilotenwert verbessern, indem er von dem Wert 1 Punkt abzieht.



## BATTLEMECHKONSTRUKTION

Das im folgenden beschriebene Konstruktionssystem ermöglicht es den Spielern, eigene Mechs mit einer speziellen eigenen Kombination von Geschwindigkeit, Panzerung und Bewaffnung zu bauen, um ihre Konstruktionen danach auf dem Schlachtfeld gegeneinander antreten zu lassen.

Zur Konstruktion eines BattleMechs benötigen Sie ein Stück Papier, einen Stift, die Waffentafel und einen freien Mechbogen. Das Verfahren läuft wie folgt ab:

1. Wahl der Tonnage.
2. Festlegen des Reaktorwerts.
3. Wahl der Kontrollen.
4. Zuteilung der Tonnage für die interne Struktur.

Typ: MAR-3D	Marodeur	Tonnen
Tonnage:	75 Tonnen	75
Interne Struktur:		7,5
Reaktor:	Vlar 300	19,0
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärme-		
tauscher:	16	6
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	184	11,5

Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3
Torso Mitte:	23
Lk/Rt Torso:	16
Lk/Rt Arm:	12
Lk/Rt Bein:	16

Bewaffnung und Munition:	Zone	Zeilen
Art	Zone	Zeilen
PPK	RA	3
PPK	LA	3
M-Laser	RA	1
M-Laser	LA	1
Autokanone	RT	4
Munition (AK) 20	LT	1

Typ: DNR-5S	Donnerkeil	Tonnen
Tonnage:	65 Tonnen	65
Interne Struktur:		6,5
Reaktor:	Magna 260	13,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärme-		
tauscher:	15	5
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	208	13

Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3
Torso Mitte:	21
Lk/Rt Torso:	15
Lk/Rt Arm:	10
Lk/Rt Bein:	15

Bewaffnung und Munition:	Zone	Zeilen
Art	Zone	Zeilen
S-Laser	RA	2
LSR 15er-Lafette	RT	3
Munition (LSR) 16	TM	2
M-Laser	LT	1
M-Laser	LT	1
M-Laser	LT	1
KSR 2er-Lafette	RT	1
Munition (KSR) 50	TM	1
Maschinengewehr	LA	1
Maschinengewehr	LA	1
Munition (MG) 200	LA	1



Typ: WSP-1A	Wespe	Tonnen	
Tonnage:	20 Tonnen		20
Interne Struktur:			2
Reaktor:	GM 120		4
BP Gehen:	6		
BP Laufen:	9		
BP Sprung:	6		
Wärmetauscher:	10		0
Gyroskop:			2
Cockpit:			3
Panzerwert:	48		3
	Interne Struktur	Panzerwert	
Kopf:	3	4	
Torso Mitte:	6	6/4	
Lk/Rt Torso:	5	6/2	
Lk/Rt Arm:	3	4	
Lk/Rt Bein:	4	5	
Bewaffnung und Munition:			
Art:	Zone	Zeilen	
M-Laser	RA	1	1
KSR 2er-Lafette	LB	1	1
Munition (KSR) 50	TM	1	1
Sprungdüsen	RB	3	3
Sprungdüsen	LB	3	3

Typ: STP-6W	Steppenwolf	Tonnen	
Tonnage:	55 Tonnen		55
Interne Struktur:			5,5
Reaktor:	CoreTek 275		15,5
BP Gehen:	5		
BP Laufen:	8		
BP Sprung:	5		
Wärmetauscher:	12		2
Gyroskop:			3
Cockpit:			3
Panzerwert:	152		9,5
	Interne Struktur	Panzerwert	
Kopf:	3	8	
Torso Mitte:	18	20/8	
Lk/Rt Torso:	13	20/6	
Lk/Rt Arm:	9	16	
Lk/Rt Bein:	13	16	
Bewaffnung und Munition:			
Art	Zone	Zeilen	
Autokanone	RA	4	8
Munition (AK) 20	RA	1	1
KSR 6er-Lafette	LT	2	3
Munition (KSR) 15	LT	1	1
M-Laser	K	1	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	TM	1	0,5

5. Festlegen der Sprungfähigkeit.
6. Zuteilung zusätzlicher Wärmetauscher.
7. Wahl der Panzerung.
8. Wahl der Bewaffnung und Munition.
9. Ausfüllen der Bauteiltabellen.
10. Verteilen der Panzerung.
11. Letzte Eintragungen.

### WAHL DER TONNAGE

BattleMechs wiegen zwischen 10 und 100 Tonnen, wobei ihr Gewicht in Schritten von 5 Tonnen ansteigt. Innerhalb dieser Grenzen ist eine beliebige Tonnage möglich. Die gewählte Tonnage wird an erster Stelle auf dem Arbeitsblatt festgehalten. Das Gesamtgewicht des Mechreaktors, seiner Waffen, seiner Panzerung und seiner übrigen Bauteile darf diesen Wert nicht übersteigen.

Als Beispiel wollen wir annehmen, daß ein Spieler einen mittelschweren BattleMech konstruieren will, den er Merlin nennt. Er teilt dem Mech eine Tonnage von 60 t zu.

### FESTLEGEN DES REAKTORWERTS

Der Reaktorwert eines Mechs ergibt sich aus seinem Gewicht und seiner gewünschten Geschwindigkeit. Dazu wird die Tonnage des Mechs mit der gewünschten Gehgeschwindigkeit multipliziert.

Tonnage mal gewünschter Gehgeschwindigkeit = Reaktorwert

Die Tabelle rechts gibt das Gewicht der verschiedenen verfügbaren Reaktoren mit einem Reaktorwert von 10 bis 400 an. Dieses Gewicht wird auf dem Arbeitsblatt von der Gesamttonnage des Mechs abgezogen. Die restliche Tonnage steht für andere Bauteile zur Verfügung.

Der Spieler möchte für seinen 60 t Merlin eine Bewegungsrate von 4 Punkten. Dementsprechend benötigt der Mech einen 240er Reaktor (60 t x 4 BP = 240). Auf der Reaktortabelle sieht der Spieler, daß ein 240er Pitbanreaktor 11,5 t Eigengewicht hat. Er zieht dieses Gewicht von den insgesamt zur Verfügung stehenden 60 t seines Merlin ab. Damit bleiben ihm noch 48,5 t für Panzerung, Waffen, Kontrollen und so weiter.

### WAHL DER KONTROLLEN

Jeder Mech benötigt ein Cockpit mit den Kontrollen für den MechKrieger, dem Lebenserhaltungssystem und den elektronischen Sensoren. Alle Mechcockpits wiegen 3 Tonnen, ohne Rücksicht auf die Gesamttonnage des Mechs. Von der Resttonnage des Mechs werden 3 t abgezogen.

Reaktortabelle					
Reaktorwert	Hersteller	Eigengewicht	Reaktorwert	Hersteller	Eigengewicht
10	Omni	0,5	210	GM	9,0
15	GM	0,5	215	CoreTek	9,5
20	Pitban	0,5	220	DAV	10,0
25	Omni	0,5	225	VOX	10,0
30	Nissan	1,0	230	Leenex	10,5
35	VOX	1,0	235	GM	11,0
40	GM	1,0	240	Pitban	11,5
45	GM	1,0	245	Magna	12,0
50	DAV	1,5	250	Magna	12,5
55	VOX	1,5	255	Strand	13,0
60	Leenex	1,5	260	Magna	13,5
65	Nissan	2,0	265	Vlar	14,0
70	Omni	2,0	270	GM	14,5
75	GM	2,0	275	CoreTek	15,5
80	VOX	2,5	280	VOX	16,0
85	DAV	2,5	285	Pitban	16,5
90	DAV	3,0	290	Omni	17,5
95	Nissan	3,0	295	GM	18,0
100	Hermes	3,0	300	Vlar	19,0
105	DAV	3,5	305	GM	19,5
110	GM	3,5	310	Magna	20,5
115	GM	4,0	315	GM	21,5
120	GM	4,0	320	Piban	22,5
125	Nissan	4,0	325	VOX	23,5
130	Vlar	4,5	330	VOX	24,5
135	Magna	4,5	335	Leenex	25,5
140	Hermes	5,0	340	VOX	27,0
145	Leenex	5,0	345	Vlar	28,5
150	Omni	5,5	350	Magna	29,5
155	Nissan	5,5	355	LTV	31,5
160	LTV	6,0	360	Hermes	33,0
165	VOX	6,0	365	Hermes	34,5
170	DAV	6,0	370	Magna	36,5
175	Omni	7,0	375	GM	38,5
180	GM	7,0	380	GM	41,0
185	GM	7,5	385	LTV	43,5
190	DAV	7,5	390	Magna	46,0
195	Nissan	8,0	395	Hermes	49,0
200	Nissan	8,5	400	LTV	52,5
205	Vlar	8,5			



Zusätzlich zum Cockpit benötigt jeder Mech ein riesiges Gyroskop, das ihm die aufrechte Haltung und Bewegung ermöglicht. Die genau Größe des Gyroskops ist abhängig vom Reaktorwert des BattleMechs. Der Reaktorwert des Mechs wird durch 100 geteilt und aufgerundet. Das Ergebnis ist das Gewicht des Gyroskops. Dieses Gewicht wird von der Resttonnage abgezogen.

Das Cockpit des Merlin wiegt 3 t, es bleiben 45,5 t. Der 240er Pitbanreaktor macht ein 3 t schweres Gyroskop erforderlich ( $240/100 = 2,4$ ; gerundet auf 3). Der Mech hat noch 42,5 t für interne Struktur, Sprungdüsen, zusätzliche Wärmetauscher, Panzerung und Waffen zur Verfügung.

## ZUTEILUNG DER TONNAGE FÜR DIE INTERNE STRUKTUR

Die interne Struktur eines Mechs nimmt 10% seines Gesamtgewichts in Anspruch. Die Interne Strukturtafel zeigt, wie viele Tonnen an interner Struktur ein Mech bei einer bestimmten Gesamttonnage benötigt. Außerdem gibt sie die Anzahl und Verteilung der Internen Strukturkreise an.

Die Anzahl der Kreise in den verschiedenen Trefferzonen wird auf dem internen Strukturdiagramm eingetragen, indem alle überzähligen Kreise eingeschwärzt werden.

Interne Strukturtafel

Gesamt-Tonnage	Benötigte Tonnage	Interne Strukturkreise			
		Torso Mitte	Torso Lk/Rt	Pro Arm	Pro Bein
10	1	4	3	1	2
15	1.5	5	4	2	3
20	2.0	6	5	3	4
25	2.5	8	6	4	6
30	3.0	10	7	5	7
35	3.5	11	8	6	8
40	4.0	12	10	6	10
45	4.5	14	11	7	11
50	5.0	16	12	8	12
55	5.5	18	13	9	13
60	6.0	20	14	10	14
65	6.5	21	15	10	15
70	7.0	22	15	11	15
75	7.5	23	16	12	16
80	8.0	25	17	13	17
85	8.5	27	18	14	18
90	9.0	29	19	15	19
95	9.5	30	20	16	20
100	10.0	31	21	17	21

Der Merlin wiegt insgesamt 60 Tonnen. Die interne Strukturtafel zeigt, daß die interne Struktur des Mechs sechs Tonnen wiegt, was 36,5 t zur weiteren Verfügung läßt. Die Tabelle zeigt auch, daß die interne Struktur der Torsomitte des Merlin 20 Kreise hat, mit jeweils 14 Kreise im linken und rechten Torso, je 10 Kreise in den Armen und je 14 Kreise in den Beinen.

## FESTLEGEN DER SPRUNGFÄHIGKEIT

Um eine Sprungbewegung zu ermöglichen, kann ein BattleMech Sprungdüsen in den Beinen oder auf dem Rücken erhalten. Das Gewicht der Düsen hängt ab von der Tonnage und der gewünschten Bewegungsrate. Die folgende Tabelle führt alle Kosten auf.

Tonnage des Mechs	Gewicht der Sprungdüsen
05-55	0,5 t pro Sprungbewegungspunkt
60-85	1,0 t pro Sprungbewegungspunkt
90-100	2,0 t pro Sprungbewegungspunkt

Das Gesamtgewicht der Sprungdüsen wird von der Resttonnage des Mechs abgezogen.

Auf den Bauteiltabellen der Beine oder der Torsozonen wird Platz für die Sprungdüsenauslaßöffnungen reserviert.

Typ: FFK-1	Feuerfalte	Tonnen
Tonnage:	45 Tonnen	45
Interne Struktur:		4,5
Reaktor:	GM 270	14,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	128	8
Interne Struktur		
Kopf:	3	6
Torso Mitte:	14	23/5
Lk/Rt Torso:	11	18/4
Lk/Rt Arm:	7	10
Lk/Rt Bein:	11	15
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	Zeilen
S-Laser	RA	2
M-Laser	RA	1
M-Laser	LA	1
Maschinengewehr	RA	1
Maschinengewehr	LA	1
Munition (MG) 200	TM	1
Sprungdüsen	RT	3
Sprungdüsen	LT	3

Typ: KMS-3Z	Kampfschütze	Tonnen
Tonnage:	60 Tonnen	60
Interne Struktur:		6
Reaktor:	Pitban 240	11,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	120	7,5
Interne Struktur		
Kopf:	3	6
Torso Mitte:	20	22/4
Lk/Rt Torso:	14	15/2
Lk/Rt Arm:	10	15
Lk/Rt Bein:	15	12
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	Zeilen
S-Laser	RA	2
S-Laser	LA	2
Autokanone	RA	4
Autokanone	LA	4
Munition (AK) 20	TM	1
M-Laser	RT	1
M-Laser	LT	1



Typ: HSC-1K	Heuschreck	Tonnen	
Tonnage:	20 Tonnen		20
Interne Struktur:			2
Reaktor:	LTV 160		6
BP Gehen:	8		
BP Laufen:	12		
BP Sprung:	0		
Wärmetauscher:	10		0
Gyroskop:			2
Cockpit:			3
Panzerwert:	64		4
	Interne Struktur	Panzerwert	
Kopf:	3	8	
Torso Mitte:	6	10/2	
Lk/Rt Torso:	5	8/2	
Lk/Rt Arm:	3	4	
Lk/Rt Bein:	4	8	
Bewaffnung und Munition:			
Art	Zone	Zeilen	
M-Laser	TM	1	1
Maschinengewehr	RA	1	0,5
Maschinengewehr	LA	1	0,5
Munition (MG) 200	TM	1	1

Der Spieler entscheidet sich, dem Merlin einen Sprungrate von 4 BP zu geben, was Sprungdüsen von 4,0 t Gewicht erfordert ( $4 \text{ BP} \times 1,0 \text{ t/BP} = 4 \text{ t}$ ). Der Mech hat also noch 32,5 t Freiraum.

### ZUTEILUNG ZUSÄTZLICHER WÄRMETAUSCHER

Wärmetauscher leiten die durch Bewegung und Waffeneinsatz erzeugte Wärme ab. Zum Lieferumfang jedes Mechreaktors gehören 10 Wärmetauscher mehr, als zur Ableitung der durch den Reaktor selbst erzeugten Wärme benötigt werden. Dadurch kann jeder unbeschädigte Mech automatisch 10 Wärmepunkte pro Runde ableiten. Da die meisten Mechs jedoch mehr Wärme ableiten müssen, ist es möglich, zusätzliche Wärmetauscher von jeweils einer Tonne Gewicht in die Konstruktion einzubeziehen.

Der Spieler möchte, daß der Merlin bis zu 18 Wärmepunkte pro Runde ableiten kann. Der Merlin hat zusammen mit seinem 240er Pitbanreaktor automatisch 10 Wärmetauscher erhalten, so daß der Spieler noch 8 weitere Wärmetauscher mit einem Gesamtgewicht von acht Tonnen braucht.

### WAHL DER PANZERUNG

Die Panzerung dient dazu, die interne Struktur und die Bauteile des Mechs zu schützen. Ein Panzerwert von 16 wiegt eine Tonne. Das Gesamtgewicht der gewünschten Panzerung des BattleMech wird jetzt festgelegt. Die Verteilung der Punkte auf die einzelnen Trefferzonen findet später statt. Mechpanzerung ist nur in Einheiten von einer halben oder einer ganzen Tonne erhältlich.

Der Spieler entschließt sich, zehn Tonnen der Resttonnage des Merlin auf Panzerung zu verwenden. Der Mech erhält also einen Panzerwert von 160 ( $10 \text{ Tonnen} \times 16 \text{ Punkte/Tonne} = 160 \text{ Punkte}$ ). Er hat noch 14,5 t Freiraum für Waffen und Munitionsreserven.

### WAHL DER BEWAFFNUNG UND MUNITION

Alle Waffensysteme eines Mechs besitzen ein bestimmtes Eigengewicht, das auf der Waffentafel angegeben ist. Die Bewaffnung des neu entworfenen Mechs wird ausgewählt und für jede Raketenlafette oder ballistische Waffe wird mindestens 1 Tonne Munition erworben (mit Ausnahme von MG-Munition, die in halben Tonnen erhältlich ist). Diese Munitionsreserven gestatten je nach Art der Lafette oder Waffe eine unterschiedliche Schußzahl.

Der Merlin ist mit einer Partikelprojektorkanone (PPK, 7 t), zwei mittelschweren Lasern (M-Laser, je 1 t), einem Flammer (1 t), einem Maschinengewehr (MG, 0,5 t) und einer Langstrecken-Ser-Lafette (2 t) ausgestattet. Zusätzlich verfügt er über eine Tonne Platz für 24 Raketenladungen und eine Tonne Platz für MG-Munition (200 Salven). Nach Einbau der Waffen verfügt der Merlin über keinerlei Freiraum für zusätzliche Ausrüstungsteile mehr.

### AUSFÜLLEN DER BAUTEILTABELLEN

Der Mechbogen enthält Bauteiltabellen für alle Trefferzonen des Mechrumpfes. Diese Tabellen sind bereits zum Teil ausgefüllt. Die zusätzlichen Wärmetauscher, Sprungdüsen und Waffen des Mechs werden auf verschiedene Trefferzonen verteilt und in der betreffenden Zone eingetragen. Manche Waffen benötigen mehrere Zeilen.

Es muß nur ein Teil der im Lieferumfang des Reaktors enthaltenen Wärmetauscher auf den Bauteiltabellen eingetragen werden. Die Anzahl der Wärmetauscher, die nicht auf die Trefferzonen verteilt zu werden braucht, entspricht dem Reaktorwert des Mechs geteilt durch 25 bei abgerundetem Ergebnis. Diese Wärmetauscher sind fester Bestandteil des Reaktors und werden erst bei der Zerstörung des Reaktors mit zerstört.

Die Anzahl der auf den Bauteiltabellen vorhandenen freien Zeilen dient als Begrenzung für das Plazieren von Waffen und Wärmetauschern. Manche Waffen erfordern, wie auf der Waffentafel angegeben, mehr als eine Zeile. In der Torsomitte sind zum Beispiel noch zwei Zeilen frei, aber eine PPK benötigt 3 Zeilen. Daher ist es nicht möglich, ein PPK in die Torsomitte des Mechs einzubauen.

Es ist möglich, die Oberarm-, Unterarm und/oder Handaktivatoren eines Mechs zu entfernen, um Bauteilzeilen frei zu bekommen. Die Entfernung dieser Komponenten beeinflusst jedoch in unterschiedlichem Maße die Möglichkeit des Mechs, Schläge auszuteilen. Um zuschlagen zu können, muß ein Mech über Ober- und Unterarmaktivatoren verfügen.

Die Partikelprojektorkanone des Merlin wird an dessen rechtem Torso montiert. Die beiden mittelschweren Laser befinden sich jeweils an einem seiner Arme. Die Langstrecken-Ser-Lafette des Mech wird im rechten Torso plazierte, während sein Maschinengewehr und

Typ: KRZ-3R	Kreuzritter	Tonnen	
Tonnage:	65 Tonnen		65
Interne Struktur:			6,5
Reaktor:	Magna 260		13,5
BP Gehen:	4		
BP Laufen:	6		
BP Sprung:	0		
Wärmetauscher:	10		0
Gyroskop:			3
Cockpit:			3
Panzerwert:	192		12
	Interne Struktur	Panzerwert	
Kopf:	3	9	
Torso Mitte:	21	34/8	
Lk/Rt Torso:	15	24/6	
Lk/Rt Arm:	10	20	
Lk/Rt Bein:	14	25	
Bewaffnung und Munition:			
Art	Zone	Zeilen	
LSR 15er-Lafette	RA	3	7
LSR 15er-Lafette	LA	3	7
Munition (LSR) 8	RT	1	1
Munition (LSR) 8	LT	1	1
KSR 6er-Lafette	RB	2	3
KSR 6er-Lafette	LB	2	3
Munition (KSR) 15	TM	1	1
Munition (MG) 200	TM	1	1
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	LA	1	1
Maschinengewehr	RA	1	0,5
Maschinengewehr	LA	1	0,5



der Flammer im linken Torso Platz finden. Von den 18 Wärmetauschern werden 9 nicht verteilt und 9 müssen auf die Bauteiltabellen verteilt werden. Nur einer der 10 kostenlosen Wärmetauscher muß verzeichnet werden.

### VERTEILEN DER PANZERUNG

Der Gesamtpanzerwert des Mechs wird auf die elf verschiedenen Trefferzonen des Panzerdiagramms aufgeteilt. Dabei steht dem Spieler die Wahl des Panzerwerts einer Zone frei, er darf jedoch nicht über dem Doppelten der internen Strukturkreise dieser Zone liegen. Wenn ein Mech also am linken Arm über 10 interne Strukturkreise verfügt, darf der Panzerwert dort nicht über 20 liegen. Die einzige Ausnahme dieser Regel besteht darin, daß ein Mech am Kopf einen Panzerwert bis zu 9 haben kann.

Bitte beachten Sie, daß Front- und Rückenseite des linken und rechten Torsos sowie der Torsomitte separate Trefferzonen darstellen. Die für die Frontzone eingeteilte Panzerung darf nicht zusätzlich auf die Rückenzone gelegt werden oder umgekehrt.

Das Panzerdiagramm des Mechs dient dazu, den Panzerwert jeder einzelnen Trefferzone anzugeben. Dazu werden überzählige Kreise geschwärzt.

Der Merlin hat insgesamt 160 Punkte Panzerung. Der Spieler teilt diese Punkte wie folgt auf: Kopf - 9; Arme - je 15; Torso Links Front - 4; Torso Links Rücken - 7; Torso Mitte Front - 11; Torso Mitte Rücken - 17; Torso Rechts Front - 17; Torso Rechts Rücken - 7; Beine - je 19 Punkte.

### LETZTE EINTRAGUNGEN

Zum Abschluß des Konstruktionsvorgangs werden Gesamttonnage und Bewegungsrate des Mechs auf dem Mechsbogen eingetragen.

Typ: HRN-3S	Hornisse	Tonnen																		
Tonnage:	20 Tonnen	<b>20</b>																		
Interne Struktur:		2																		
Reaktor:	GM 120	4																		
BP Gehen:	6																			
BP Laufen:	9																			
BP Sprung:	6																			
Wärmetauscher:	10	0																		
Gyroskop:		2																		
Cockpit:		3																		
Panzerwert:	48	3																		
<table> <tr> <th></th><th>Interne Struktur</th><th>Panzerwert</th></tr> <tr> <td>Kopf:</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr> <td>Torso Mitte:</td><td>6</td><td>6/4</td></tr> <tr> <td>Lk/Rt Torso:</td><td>5</td><td>6/2</td></tr> <tr> <td>Lk/Rt Arm:</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr> <td>Lk/Rt Bein:</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>				Interne Struktur	Panzerwert	Kopf:	3	4	Torso Mitte:	6	6/4	Lk/Rt Torso:	5	6/2	Lk/Rt Arm:	3	4	Lk/Rt Bein:	4	5
	Interne Struktur	Panzerwert																		
Kopf:	3	4																		
Torso Mitte:	6	6/4																		
Lk/Rt Torso:	5	6/2																		
Lk/Rt Arm:	3	4																		
Lk/Rt Bein:	4	5																		
Bewaffnung und Munition:																				
Art	Zone	Zeilen																		
M-Laser	RA	1																		
Maschinengewehr	RA	1																		
Maschinengewehr	LA	1																		
Munition (MG) 200	TM	1																		
Sprungdüsen	RT	3																		
Sprungdüsen	LT	3																		

Typ: KMT-1N	Kampftitan	Tonnen
Tonnage:	85 Tonnen	<b>85</b>
Interne Struktur:		8,5
Reaktor:	VOX 340	27
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	18	8
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	232	14,5

<table> <tr> <th></th><th>Interne Struktur</th><th>Panzerwert</th></tr> <tr> <td>Kopf:</td><td>3</td><td>9</td></tr> <tr> <td>Torso Mitte:</td><td>27</td><td>40/11</td></tr> <tr> <td>Lk/Rt Torso:</td><td>18</td><td>28/8</td></tr> <tr> <td>Lk/Rt Arm:</td><td>14</td><td>24</td></tr> <tr> <td>Lk/Rt Bein:</td><td>18</td><td>26</td></tr> </table>				Interne Struktur	Panzerwert	Kopf:	3	9	Torso Mitte:	27	40/11	Lk/Rt Torso:	18	28/8	Lk/Rt Arm:	14	24	Lk/Rt Bein:	18	26
	Interne Struktur	Panzerwert																		
Kopf:	3	9																		
Torso Mitte:	27	40/11																		
Lk/Rt Torso:	18	28/8																		
Lk/Rt Arm:	14	24																		
Lk/Rt Bein:	18	26																		
Bewaffnung und Munition:																				
Art	Zone	Zeilen																		
PPK	RA	3																		
M-Laser	RT	1																		
M-Laser	RT	1																		
M-Laser	RT(R)	1																		
Maschinengewehr	LA	1																		
Maschinengewehr	LA	1																		
Munition (MG) 200	LT	1																		
KSR 6er-Lafette	LT	2																		
Munition (KSR) 30	LT	2																		
M-Laser	LT	1																		
M-Laser	LT	1																		
M-Laser	LT(R)	1																		

Typ: KHM-6R	Kriegshammer	Tonnen
Tonnage:	70 Tonnen	<b>70</b>
Interne Struktur:		7
Reaktor:	VOX 280	16
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	18	8
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	160	10

<table> <tr> <th></th><th>Interne Struktur</th><th>Panzerwert</th></tr> <tr> <td>Kopf:</td><td>3</td><td>9</td></tr> <tr> <td>Torso Mitte:</td><td>22</td><td>22/9</td></tr> <tr> <td>Lk/Rt Torso:</td><td>15</td><td>17/8</td></tr> <tr> <td>Lk/Rt Arm:</td><td>11</td><td>20</td></tr> <tr> <td>Lk/Rt Bein:</td><td>15</td><td>15</td></tr> </table>				Interne Struktur	Panzerwert	Kopf:	3	9	Torso Mitte:	22	22/9	Lk/Rt Torso:	15	17/8	Lk/Rt Arm:	11	20	Lk/Rt Bein:	15	15
	Interne Struktur	Panzerwert																		
Kopf:	3	9																		
Torso Mitte:	22	22/9																		
Lk/Rt Torso:	15	17/8																		
Lk/Rt Arm:	11	20																		
Lk/Rt Bein:	15	15																		
Bewaffnung und Munition:																				
Art	Zone	Zeilen																		
PPK	RA	3																		
PPK	LA	3																		
KSR 6er-Lafette	RT	2																		
Munition (KSR) 15	RT	1																		
M-Laser	RT	1																		
M-Laser	LT	1																		
L-Laser	RT	1																		
L-Laser	LT	1																		
Maschinengewehr	RT	1																		
Maschinengewehr	LT	1																		
Munition (MG) 200	TM	1																		

Typ: GRF-1N	Greif	Tonnen
Tonnage:	55 Tonnen	<b>55</b>
Interne Struktur:		5,5
Reaktor:	CoreTek 275	15,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	12	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	152	9,5

<table> <tr> <th></th><th>Interne Struktur</th><th>Panzerwert</th></tr> <tr> <td>Kopf:</td><td>3</td><td>9</td></tr> <tr> <td>Torso Mitte:</td><td>18</td><td>20/7</td></tr> <tr> <td>Lk/Rt Torso:</td><td>13</td><td>20/7</td></tr> <tr> <td>Lk/Rt Arm:</td><td>9</td><td>14</td></tr> <tr> <td>Lk/Rt Bein:</td><td>13</td><td>17</td></tr> </table>				Interne Struktur	Panzerwert	Kopf:	3	9	Torso Mitte:	18	20/7	Lk/Rt Torso:	13	20/7	Lk/Rt Arm:	9	14	Lk/Rt Bein:	13	17
	Interne Struktur	Panzerwert																		
Kopf:	3	9																		
Torso Mitte:	18	20/7																		
Lk/Rt Torso:	13	20/7																		
Lk/Rt Arm:	9	14																		
Lk/Rt Bein:	13	17																		
Bewaffnung und Munition:																				
Art	Zone	Zeilen																		
PPK	RA	3																		
LSR 10er-Lafette	RT	2																		
Munition (LSR) 24	RT	2																		
Sprungdüsen	RT	2																		
Sprungdüsen	LT	2																		
Sprungdüsen	TM	1																		



Captain Rollin Stafford ließ seinen *Greif* den Hügelkamm erklimmen, als die aufgehende Sonne die Gipfel der vor ihm liegenden Dünen golden aufleuchten ließ. Im Morgenrot war die gelbbraune Ebene mit Streifen aus orangefarbenem Licht und Schatten überzogen, aber die Aufmerksamkeit des Söldners galt nicht der Aussicht, sondern seinem Ortungsschirm. Lang war hier. Er MUSSTE hier sein... und ganz in der Nähe!

Und dann würde nur einer diese Sandeinde wieder lebend verlassen.

Stafford hatte diesen Tag lange herbeigewünscht, denn er hatte den Verdacht, daß Sylva, seine Sylva, eine Affäre mit Ernst Lang hatte. Vor sechs Monaten hatten Stafford und der hochgewachsene, schwarzhäarige Kämpfer ein wildes, hartes, gegen alle Regeln verstoßendes Mechduell ausgefochten. Der Zweikampf hatte eine minutenlange Ewigkeit gedauert, bis Captain McKinnon in seinem *Marodeur* sich einmischte und ihn unterbrach.

Aber heute war McKinnon nicht da. Diese letzte Abrechnung würde niemand stören. Endlich konnte Stafford seine Ehre reinwaschen.

Es hatte Monate gedauert, bis diese Gelegenheit sich geboten hatte, aber jetzt war es endlich soweit. Staffords Leichte Kavallerie hatte Patrouillendienst auf den Vashner Flats unterhalb der Sieben Städte von Groveld III, wo McKinnons Kämpfer zwei Wochen zuvor zu ihrer Verstärkung eingetroffen waren. Dreimal im Laufe der kurzen Tage Grovelds schickten beide Einheiten ihre Kundschafter weitflüchtig auf die Ebenen hinaus, um nach Anzeichen von Kombinataktivitäten in der Einöde Ausschau zu halten.

Einer von Staffords Freunden hatte sich in den Verwaltungscomputer der Kämpfer eingeschaltet und ihren Dienstplan herausbekommen. Einer seiner Untergebenen hatte seinen Dienst mit Stafford getauscht, und jetzt war er hier auf Patrouille. Und die einzige andere Maschine in 50 Kilometer Umkreis war der *Kampfschütze* des Mannes, den er umbringen wollte.

Da! Eine Bewegung, drei Klicks entfernt. Sonnenlicht funkelte auf der kampfgezeichneten aber polierten Oberfläche aus strukturgefestigtem Stahl und blitzte auf, als die turmhohe Maschine

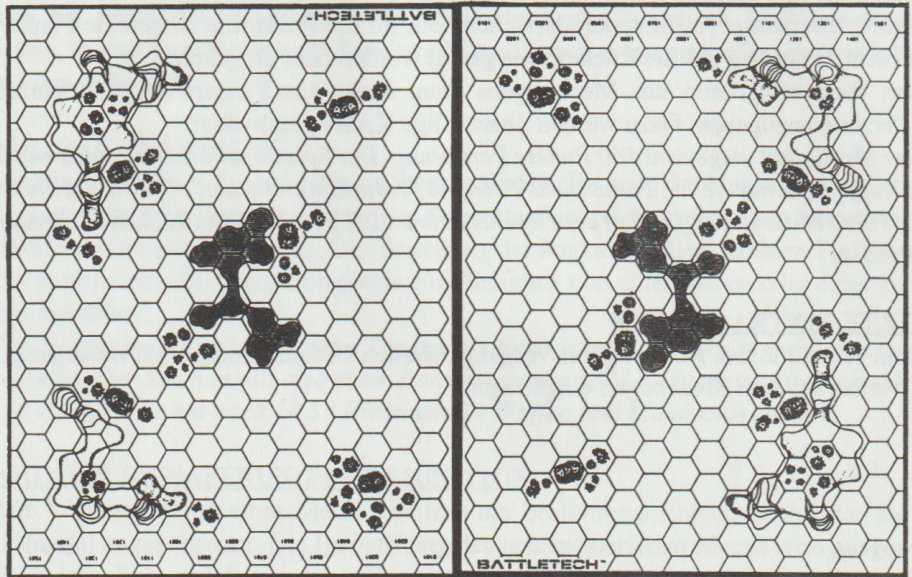
## DIE LETZTE ABRECHNUNG

## EHRENSACHE

### SPIELVORBEREITUNG

Legen Sie die beiden Geländekarten mit der längeren Seite aneinander. Der Kampf findet auf einer freien Sandebene statt, und sämtliche Geländemerkmale (Wald, Hügel, Wasser) werden ignoriert.

Bereiten Sie Mechbögen für alle beteiligten BattleMechs vor. Ehrensache sollte nach den Regeln für Fortgeschrittenen Mechkampf oder MechLanze gespielt werden. Lang stellt zuerst auf.



### ZUSATZSZENARIO

Ehrensache läßt sich auch als Drei-Personen-Szenario spielen. Ein Spieler führt Langs *Kampfschütze*, einer führt Staffords *Greif*, und der dritte Spieler kontrolliert eine Einheit von KombinatMechs mit Befehl, die Städte östlich des Kampfgebiets zu überfallen.

Der Kombinatspieler kann ab dem Ende der dritten Runde jederzeit in das Kampfgeschehen eingreifen, muß dies jedoch spätestens in der zehnten Runde tun. Während es logischerweise vorteilhaft für ihn ist, zu warten, bis einer der beiden Mechs den anderen vernichtet (oder beide zu Schrott geschossen sind), kann er auch nicht zu lange warten, weil sonst die Möglichkeit besteht, daß andere Davionseinheiten das Gebiet erreichen.

Langs Mech ist ein *Kampfschütze*. Der Mech besitzt nur 5 Panzerpunkte am rechten Arm und hat einen Wärmetauscher weniger als normal. Er beginnt das Spiel an einem beliebigen Punkt der westlichen Karte.

Stafford führt einen *Greif*, der gerade erst überholt worden ist und sich in perfektem Zustand befindet. Er beginnt das Spiel an einem beliebigen Punkt der östlichen Karte.

Die Kombinatseinheit besteht aus Tai-I Munir Gundarasas Überfallkommando: Gundarasas *Hornisse*

2 *Wespen* (Der M-Laser der einen *Wespe* produziert 2 zusätzliche Wärmepunkte pro Schuß; die zweite *Wespe* verfügt nur über 3 Panzerpunkte am linken Fronttorso.)

Gundarasas Trupp betritt die Karte aus westlicher Richtung.

### SIEGBEDINGUNGEN

Lang gewinnt, wenn Stafford tot ist und umgekehrt. Auch nach dem Auftauchen der Kombinatseinheiten bleibt dies die Hauptbedingung beider Kontrahenten, die jedoch möglicherweise einen zeitweiligen Waffenstillstand schließen, um die Neuankömmlinge gebührend zu begrüßen.

Eine zweite Siegbedingung (sollten die KombinatMechs tatsächlich von hinten angreifen) besteht darin, entweder die Kombinatseinheiten zu zerstören oder das Gefechtsfeld am Ostrand der Karte zu verlassen, um die in der Nähe der wichtigsten Städte auf Groveld kampierenden eigenen Kräfte zu warnen.



Die Kombinatseinheiten gewinnen, indem sie Gewinnpunkte sammeln. Sie erhalten 10 Gewinnpunkte für jeden eigenen BattleMech, der das Gefechtsgebiet in östlicher Richtung verläßt, bevor einer der beiden DavionMechs dies tut. Sie verlieren 5 Punkte für jede Spielrunde nach Runde 6, in der sie ein Erscheinen auf dem Feld weiter hinausschieben. Der Kombinatsspieler gewinnt bei einer Gesamtgewinnpunktzahl von 10 und erreicht einen klaren Sieg bei einer Gesamtgewinnpunktzahl von 20 oder höher.



## SITUATIONSBERICHT: 05:40UHR (Terranormzeit TNZ), GROVELD III

McKinnons Kämpfer sind vor kurzem auf Groveld III gelandet, einem staubtrockenen Planeten im Grenzgebiet zwischen den Vereinigten Sonnen und dem Draconis-Kombinat, um eine leichte Besatzungstruppe aus Söldnereinheiten zu verstärken, zu denen auch Staffords Leichte Kavallerie gehört. Mehrere Wochen zuvor waren Kombinatkräfte auf Groveld gelandet, aber Verschleiß und zwei schwere Gefechte haben den Rest der Invasoren in einem Ödgebiet westlich des Hauptbevölkerungszentrums auf Groveld isoliert.

Captain Rollin Stafford ist ein stolzer, gelegentlich sogar arroganter Mann. Sein Großvater wurde für seine Rolle im Cheridischen Aufstand zum Baron von Swale auf Cherid ernannt, und Stafford ist ungemein stolz auf seinen Titel und seine Ländereien.

Vor sechs Monaten hat Ernst Lang, einer der MechKrieger in Ryders Mittelschwerer Lanze von McKinnons Kämpfern, Staffords Frau verführt. Stafford hat keine Beweise, aber er hat den starken Verdacht, daß Lang sie schon seit einem Jahr immer wieder getroffen hat, und nach seinem ersten, keine Entscheidung bringenden Duell mit Lang, hat Staffords Frau ihn verlassen. Der Gedanke daran, daß seine Sylva sich mit diesem niederen, ungehobelten Raufbold einläßt, ist mehr als Stafford ertragen kann. Er ist entschlossen, Lang auf die eine oder andere Weise zu vernichten... vorzugsweise im Kampf Mech gegen Mech.

Stafford ist es endlich gelungen, eine Begegnung in der Wüste westlich der besiedelten Gebiete Grovelds zu arrangieren. Darüber hinaus ist es ihm gelungen, von einem Schwachpunkt an Langs Maschine zu erfahren, den er auszunützen plant, soweit es ihm möglich ist. Dieser Kampf mag eine Ehrenangelegenheit sein, aber bei keinem der Beteiligten ist mit Zurückhaltung zu rechnen, und ein Duell unter Gentlemen wird dies sicher nicht. Dies ist ein Kampf auf Leben und Tod.

Allerdings hat das Schicksal so seine Art, Rachepläne zu durchkreuzen. Keiner der beiden Duellanten weiß, daß sie nicht alleine in der Wüste sind. Aus nahegelegener Deckung beobachtet ein Überfallkommando von KombinatMechs das Ganze, und ihr Kommandant hat gerade erkannt, daß dies die Gelegenheit sein könnte, auf die er gewartet hat.

sich umwandte. Er war es!

Er schaltete den Sprechfunk ein. "Lang!"

"Sind Sie das, Stafford?" Das Lachen brannte sich in Staffords Eingeweide. "Ich hab' mir so was gedacht."

Staffords Augen verengten sich. Seine Schultermuskulatur drückte gegen den Harnisch. Die Frechheit dieses Bauern ... dieses Tiers! Der Gedanke an seine Sylva in den Armen dieser Kreatur reichte aus, ihn...

"Ich habe Sie erwartet, Stafford. Es wird Zeit, daß wir unsere Angelegenheiten regeln, Sie und ich."

"Diesmal ist niemand da, der Ihnen helfen kann, Lang."

"Ich bin's nicht, der Hilfe braucht."

Die beiden Mechs schritten aufeinander zu und versuchten, sich in eine vorteilhafte Position zu manövrieren.

Langs Kampfschütze stoppte und drehte sich etwas, um Stafford seine linke Seite zu präsentieren. Der Pilot des Greif lächelte. Er hatte erfahren, daß Langs Kampfschütze am rechten Arm Teile seiner Panzerung verloren hatte. Selbst aus dieser Entfernung konnte er den Treffer sehen, den Lang bei Marlowe's Rift hatte einstecken müssen. Staffords Greif war leichter als der Kampfschütze, aber er war auch schneller und konnte springen. Der Schaden am rechten Arm konnte Langs Überlegenheit auf dem Massesektor ausgleichen und Stafford den Vorteil verschaffen, den er brauchte. Er mußte nur kühlen Kopf zu bewahren und sich von diesem hämischen, aufmüpfigen kleinen Bauern nicht in Wut bringen zu lassen. Er legte die Finger auf die Steuerung und begann vorzurücken. Nein, er würde ruhig bleiben, und mit der eisigen Präzision kämpfen, für die er in Gefechtssituationen bekannt war. Blinde Wut konnte alles verderben, worauf er so lange gewartet hatte.

"He, Stafford!" Langs Stimme hatte etwas ganz besonders Beißendes an sich, und sein Lachen war widerwärtig. "Wollte Ihnen nur noch was ausrichten ...Sylva wünscht Ihnen alles Liebe!"



Sie kennen die Sprüche doch sicher auch? Die Sprüche über uns MechKrieger als moderne fahrende Ritter, und darüber, wie zivilisiert der Krieg geworden ist, seit wir uns an Konventionen und Regeln der Kriegsführung halten müssen.

Glauben Sie das bloß nicht. Klar halten wir uns an die Regeln... weil die Gegenseite es sonst auch nicht tut, und ein zu einem Klumpen bläulich strahlender Asche gebombter Planet keinem mehr was nützt.

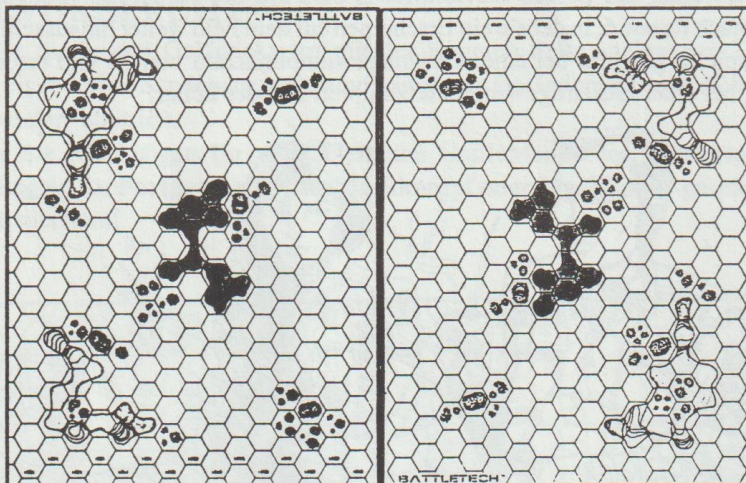
Aber wir kämpfen immer noch so schmutzig, wie wir können... und gelegentlich auch noch ein bißchen übler. Erinnern Sie sich an das alte Sprichwort über Liebe und Krieg? Ich hör' all das Geschwätz von Ritterlichkeit, von professionellem Respekt und Ehr unter Kriegern, auch wenn sie auf verschiedenen Seiten stehen. Bah! Was ist mit dem Kentaresmassaker? Was ist mit Fellanin II oder...

Ein Beispiel... die Schwarze Witwe... die Pikdame. Eine brillante Kommandeurin, stimmt, aber grausam und gerissen... vielleicht sogar ein bißchen verrückt. Man muß schon verrückt sein, um den Kampf so zu lieben, wie sie es tun soll.

Und um sie gehts in meiner Geschichte. Ritterlichkeit? Klar... wenn es auskommt. Aber manchmal ist ein simples Attentat sehr viel sauberer. Zumindest in der Theorie. Die Witwe war für die sortierten Messingständer in den Befehlsbunkern der Vereinigten Sonnen so ein Schmerz im A..., daß die sich entschieden, sie auf die eine oder andere Weise auszuschalten. Sie hatte uns Hunderte vielversprechender junger Krieger gekostet, Milliarden Credits an Maschinerie und zu viele Niederlagen, um sie noch aufzuzählen.

Ich schätze, es war schwer, sie aufzuspüren, aber während der Schlacht um Coursadin kriegten die Herrschaften raus, daß sie in der Nähe war. Ihre Einheit, die Schwarzen Witwen, hatten ein Munitionslager attackiert, waren zurückgeschlagen worden und hatten sich in ein gewisses Tal zurückgezogen, um sich neu zu gruppieren und Reparaturen vorzunehmen. Einer unserer Scout-Mechs hatte sie und einen Teil ihrer Befehlslanze alleine entdeckt und gemeldet. Unsere Einheit war zufällig in

## SPINNENFALLE



## SPIELVORBEREITUNG

Legen Sie die beiden Geländekarten wie abgebildet aus.

Bereiten Sie Mechbögen für alle an dieser Aktion beteiligten Mechs vor.

**Spinnenfalle** sollte nach den **MechLanze**-Regeln gespielt werden. Der Verteidiger stellt zuerst auf.

### Verteidiger

Kerenskys anfängliche Einheiten sind:

1 *Kriegshammer* (Natascha Kerensky)

1 *Marodeur*

1 *Kreuzritter* (Fusionsreaktor erzeugt 2 zusätzliche Wärmepunkte pro Runde)

Ab Runde 4, die Erkundungslanze:

1 *Kampfschütze*

1 *Feuerfalke* (Der M-Laser im linken Arm ist beschädigt und produziert bei einem Wurf von 10+ vor dem Trefferwurf mit einem Schuß 4 Wärmepunkte.)

1 *Hornisse* (Nur 2 interne Strukturpunkte am rechten Torso und entsprechend nur 4 Panzerpunkte)

1 *Hornisse*

### Aufstellung:

Die Einheiten des Verteidigers werden zu Beginn beliebig in der Mitte des Geländes aufgestellt. Kerenskys *Kriegshammer* darf sich nicht weiter als zwei Waben entfernt von Wabe 1509 der östlichen Karte befinden. In Runde 4 erscheinen die Verstärkungen der Schwarzen Witwe in beliebiger Position am Westrand der Karte.

### Angreifer

Reids Truppe setzt sich wie folgt zusammen:

1 *Kreuzritter* (Reids BefehlsMech, Panzerung am linken Torso 18 Punkte, am linken Bein 17; 9 Wärmetauscher; Reaktor erzeugt pro Runde 5 Wärmepunkte)

1 *Kreuzritter* (Linker Arm fehlt; Panzerung am linken Torso 12 Punkte, am Kopf 4; Gyroskopschaden erfordert Modifikator von +3 auf alle Manöver, die einen Mechpilotenwurf nötig machen)

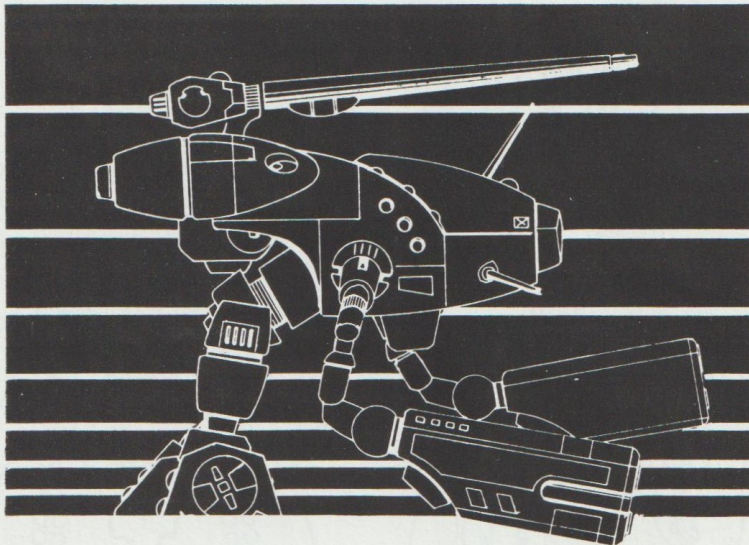
1 *Dunkelfalke* (Autokanone hat nur noch Munition für 7 Schuß, LSR-Lafette hat nur noch Munition für 15 Salven, KSR-Lafette für 28 Salven; Panzerung am linken Torso 15 Punkte, Torso Mitte 20)

1 *Schütze* (Rechter M-Laser funktionsunfähig)

1 *Schütze* (Linker Arm fehlt; Kritischer Treffer am linken Oberbeinaktivator; Panzerung linkes Bein 12 Punkte, linker Torso 19; 7 Wärmetauscher)

2 *Wespen*





## Aufstellung:

Reids Truppe betritt das Gefechtsfeld in beliebiger Position am östlichen Kartenrand.

## SIEGBEDINGUNGEN

Der Angreifer gewinnt, wenn Natascha Kerensky gefangen oder getötet wird. Der Verteidiger gewinnt, wenn Kerensky die Flucht über den Westrand der Karte gelingt, und erzielt einen klaren Sieg, wenn mindestens fünf Mechs der Schwarzen Witwe-Kompanie mit ihr entkommen.

## SONDERREGELN

Wenn Natascha Kerensky sich entschließt, ihren *Kriegshammer* aufzugeben, kann ein weißer Spielstein dazu dienen, sie darzustellen. Sie bewegt sich pro Runde eine Wabe weit, kann mit einem Treffer getötet werden und kann nicht feuern. Sie kann von einem beliebigen Mech mit funktionsfähigen Händen aufgehoben und fortgetragen werden, egal, welche Seite ihn kontrolliert. Sie kann auch mit dem Piloten eines anderen Mech den Platz wechseln, um weiterzukämpfen oder zu fliehen.

## SITUATIONSBERICHT: 16:20 Uhr (TNZ), Coursadin (Remis III)

Die Schlacht um Coursadin tobt seit einer Woche. Die Kräfte des Draconis-Kombinats und der Vereinigten Sonnen sind ausgepumpt, und viele Einheiten haben kaum noch Raketen und Munition.

Die in dieser Aktion eingesetzten Kräfte der Vereinigten Sonnen sind eine Mixtur davionistischer Einheiten aus zwei Kompanien, der 3. Garde und Lindons Kompanie. Ihr Befehl lautet, Natascha Kerensky, die berühmte Schwarze Witwe, eine Kompanieführerin bei Wolfs Dragonern, gefangenzunehmen oder zu töten.

Die Einheiten der Schwarzen Witwe haben sich zur Reparatur und Neuordnung in ein isoliertes Tal zurückgezogen; die Erkundungslanze der Witwen ist aus dem Westen unterwegs, wo sie während des letzten fehlgeschlagenen Vorstoßes als Deckungstruppe eingesetzt war. Kerensky hat einen davionistischen Gegenschlag erwartet und hofft, die Einheiten der Vereinigten Sonnen zu einem unbedachten Vorstoß verleiten zu können, um sie dann mit den erwarteten Verstärkungen zerschlagen zu können.

Beide Seiten arbeiten jedoch unter erschwerten Bedingungen. Reid weiß nicht, daß jeden Moment Verstärkungen für die Witwe eintreffen können, und Kerensky ahnt nicht, daß sie persönlich das Hauptziel dieses Überfalls ist.

der Nähe, also bekamen wir den Befehl.

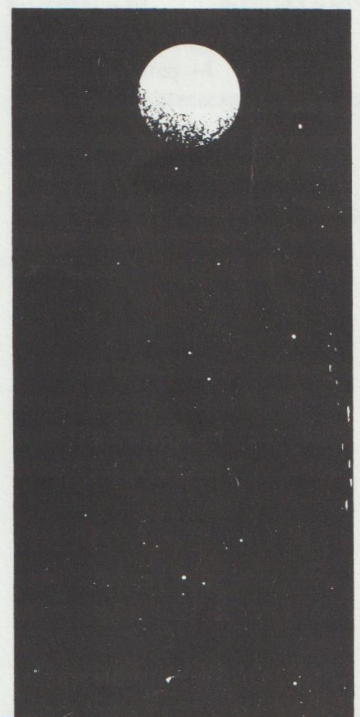
Schnappt sie euch, hieß es, egal wie.

Ich gebe unumwunden zu, daß wir gleichzeitig aufgeregt und verängstigt waren. Die legendäre Schwarze Witwe persönlich! Ich glaube, in den ganzen Vereinigten Sonnen oder im halben bekannten Raum gibt es keinen MechKrieger, der sich nicht davor fürchtet, ihren schwarzen *Kriegshammer* auf den Schirm zu bekommen, oder Alpträume hat, in denen er sich mit ihr anlegen muß. Wir hatten alle viel zu viele Geschichten über sie gehört, und wenn nur zehn Prozent davon wahr waren...

Wir erreichten den Kamm über dem Tal und wußten, daß wir sie hatten. Um ein paar Tümpel im Talgrund standen nicht mehr als vier Mechs, gegen fünf von uns, und ihre Maschinen sahen genauso zerschossen aus wie die unseren.

“Der *Kriegshammer*! Auf den kommt es an!” schrie ich über die Verbindung, und dann war die Luft voll mit Raketen und Strahlerschüssen und schriller Todesmusik, während wir auf Gefechtsreichweite vorrückten. Ich wußte, daß andere Elemente ihrer Kompanie in der Nähe sein mußten, aber der Scout hatte sie nicht gesehen, und wir schienen die Befehlslanze der Witwe wirklich überrascht zu haben. Was für ein Glückstreff!

Zumindest sah es in dem Augenblick so aus. Vielleicht hatte ich aber vergessen, daß jede Medaille zwei Seiten hat.

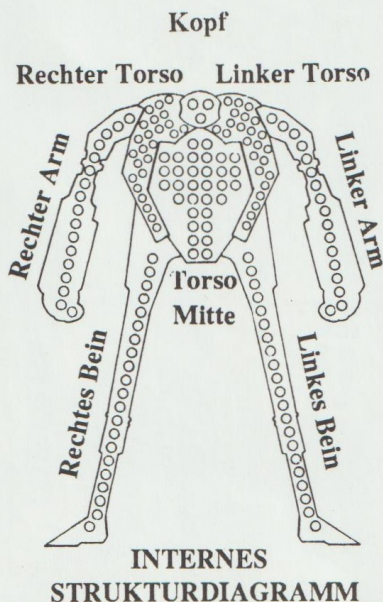
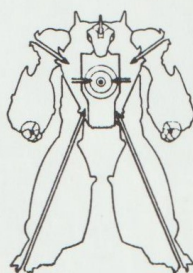
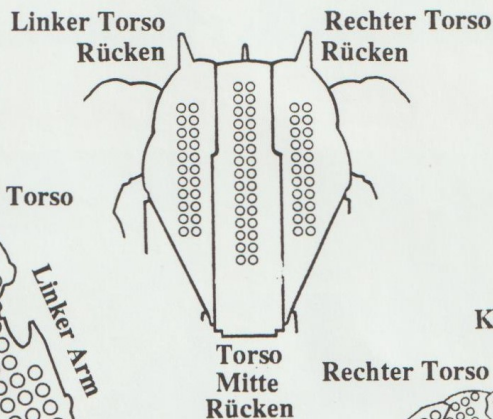
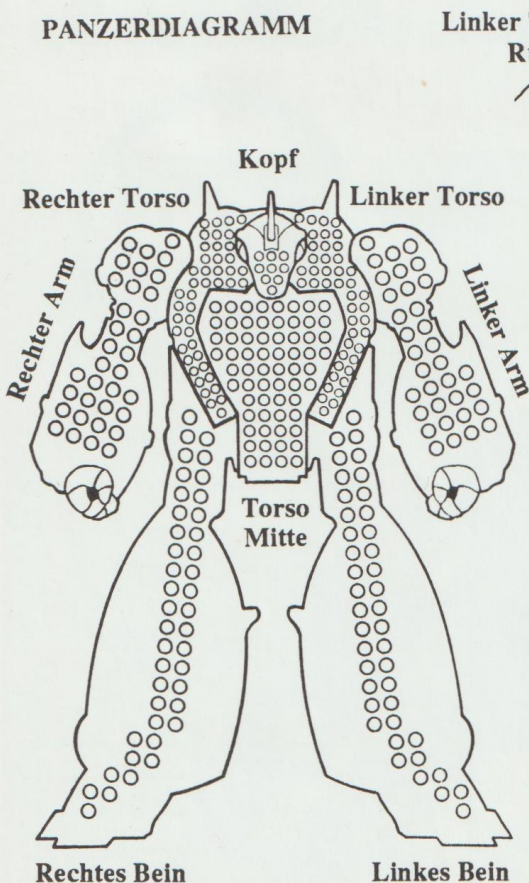


DIE 2 SEITEN DER MEDAILLE



# BATTLETECH™

## PANZERDIAGRAMM



## MECHDATEN

Typ: \_\_\_\_\_  
 Tonnage: \_\_\_\_\_  
 Bewegungspunkte: \_\_\_\_\_  
 Gehen: \_\_\_\_\_  
 Laufen: \_\_\_\_\_  
 Sprung: \_\_\_\_\_

## BEWAFFNUNG

Nr. Typ Zone


## MUNITION:

Autokan. Schuß \_\_\_\_\_  
 MG, Salven \_\_\_\_\_  
 KSR-Packs \_\_\_\_\_  
 Rak. pro Pack \_\_\_\_\_  
 LSR-Packs \_\_\_\_\_  
 Rak. pro Pack \_\_\_\_\_

GESAMTZAHL 0000000000  
 WÄRME- 0000000000  
 TAUSCHER 0000000000

## RECHTER ARM

- Schultergelenk
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## RECHTER TORSO

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

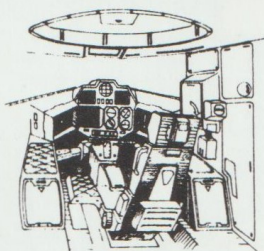
## RECHTES BEIN

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## BAUTEILTABELLEN

### KOPF

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- \_\_\_\_\_
- Sensoren
- Lebenserhaltung



### TORSO MITTE

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensorentreffer ○○

## LINKER ARM

- Schultergelenk
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## LINKER TORSO

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## LINKES BEIN

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

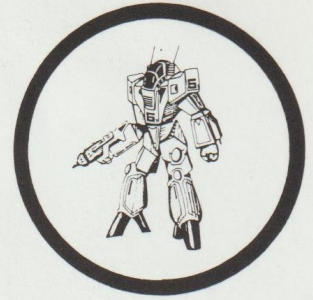
## KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Bordschützenwert: \_\_\_\_\_  
 Mechpilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Erlittene Treffer (Bewußtseinswert)  
 1. 2. 3. 4. 5. 6.  
 (3) (5) (7) (10) (11) (Tod)

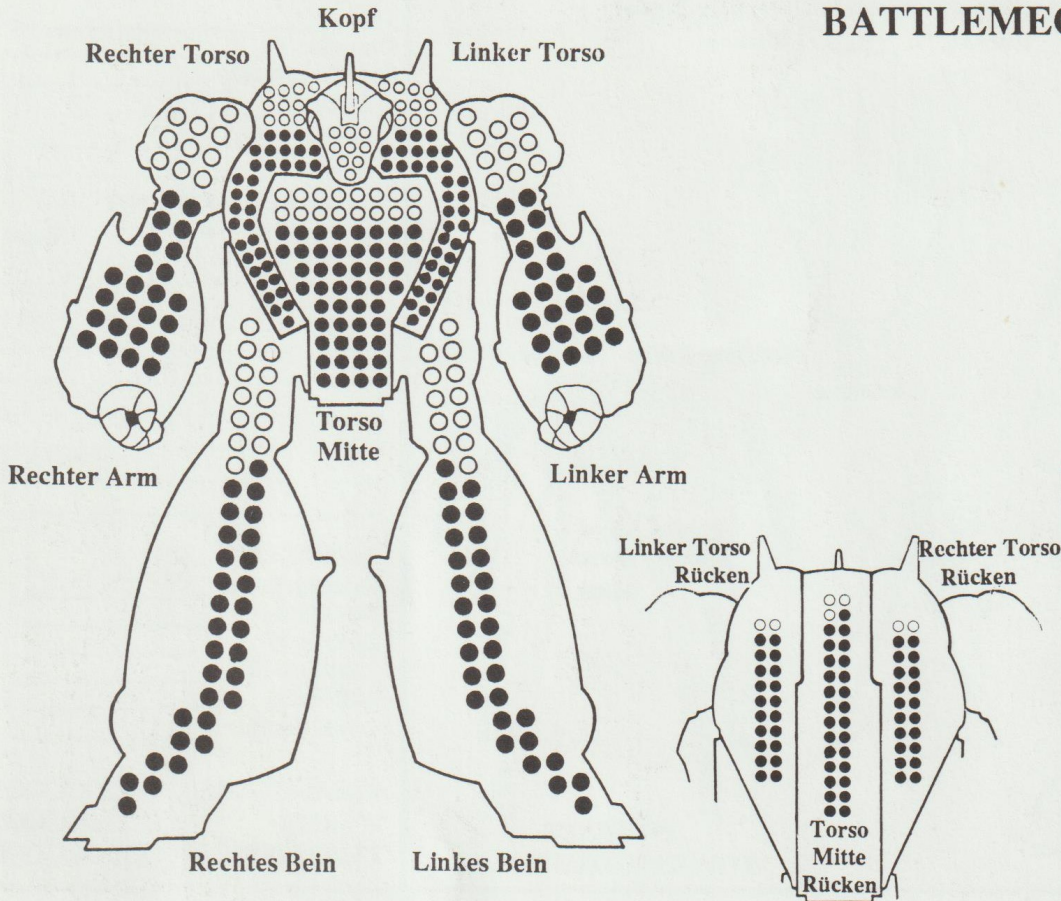
## WÄRMESKALA

30	Stillegung
29	
28	Munitionsexplosion, Stopzahl 8+
27	
26	Stillegung, Stopzahl 10+
25	-5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stopzahl 6+
22	Stillegung, Stopzahl 8+
21	
20	-4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stopzahl 4+
18	Stillegung, Stopzahl 6+
17	Waffen +3
16	
15	-3 Bewegungspunkte
14	Stillegung, Stopzahl 4+
13	Waffen +2
12	
11	
10	-2 Bewegungspunkte
09	
08	Waffen +1
07	
06	
05	-1 Bewegungspunkt
04	
03	
02	
01	
00	





CHM-3 Chamäleon



### AUSRÜSTUNGSTABELLEN

#### ALLGEMEINE INFORMATIONEN

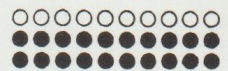
##### MECHDATEN

Typ: CHM-3 Chamäleon  
 Tonnage: 50 Tonnen  
 Bewegungspunkte:  
 Gehen: 6  
 Laufen: 9  
 Sprung: 6

##### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Bordschützenwert: 4  
 Mechpilotenwert: 5

#### GESAMTZAHL WÄRMETAUSCHER



#### WÄRMESKALA

30	Stillegung
29	
28	Munitionsexplosion, Stopzahl 8+
27	
26	Stillegung, Stopzahl 10+
25	-5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stopzahl 6+
22	Stillegung, Stopzahl 8+
21	
20	-4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stopzahl 4+
18	Stillegung, Stopzahl 6+
17	Waffen +3
16	
15	-3 Bewegungspunkte
14	Stillegung, Stopzahl 4+
13	Waffen +2
12	
11	
10	-2 Bewegungspunkte
09	
08	Waffen +1
07	
06	
05	-1 Bewegungspunkt
04	
03	
02	
01	
00	

#### RECHTER ARM

Schwerer Laser

Mittelschwerer Laser

#### KOPF

#### LINKER ARM

Mittelschwerer Laser

#### TORSO RECHTS

Leichter Laser

Leichter Laser

#### TORSO MITTE

Maschinengewehr

Maschinengewehr

Munition (MG) 200

#### TORSO LINKS

Leichter Laser

Leichter Laser

#### RECHTES BEIN

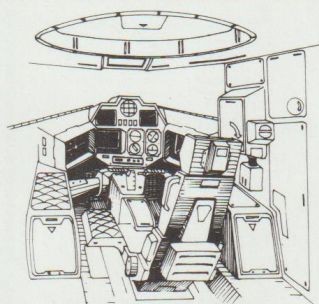
Wärmetauscher

Wärmetauscher

Wärmetauscher

Wärmetauscher

Wärmetauscher



#### LINKES BEIN

Wärmetauscher

Wärmetauscher

Wärmetauscher

Wärmetauscher

Wärmetauscher