



Änderung der Ausrichtung

Jede Hexseite, um die ein Mech seine Ausrichtung ändert, kostet 1 BP. Eine Kehrtwende um 180 Grad, (entspricht 3 Hexseiten) würde einen Mech also beispielsweise 3 BP kosten.

Ein Spieler möchte mit dem in der Abbildung gezeigten Mech von Hex A nach Hex B gehen. Derzeit ist der Mech jedoch auf Hex C ausgerichtet, so dass er Hex B nicht direkt betreten darf. Erst wenn der Mech seine Ausrichtung, wie rechts im Bild gezeigt, geändert hat, kann er Hex B betreten. Diese Ausrichtungsänderung kostet ihn 1 BP. Falls der Spieler Hex D betreten möchte, (ohne dabei rückwärts zu gehen), müsste der Mech für 2 BP eine Ausrichtungsänderung um 2 Hexseiten durchführen.

Bewegungsarten

Bevor ein Mech sich zu bewegen beginnt, muss der Spieler eine der folgenden Bewegungsarten auswählen. Ein Mech kann während einer Runde nicht mehrere Bewegungsarten miteinander kombinieren.



Stehen

Wenn ein Spieler ankündigt, dass sein Mech stehen bleibt, verharrt dieser einfach in dem Hex, in dem er zu Beginn der Runde gewesen ist. Dem Mech stehen in dieser Runde keinerlei BP zur Verfügung. Der Mech führt keine Bewegungen aus und darf auch nicht seine Ausrichtung ändern. Stehen bleiben führt zu keinerlei Verschlechterung beim Schießen und gestattet es dem Gegner, den Mech ohne Modifikatoren aufgrund von Bewegungen des Ziels zu beschießen.

Gehen

Wenn ein Spieler ankündigt, dass sein Mech gehen wird, darf der Mech BP in der Höhe seiner Bewegungsrate gehen verbrauchen. Ein gehender Mech erhält beim Schießen einen leichten Aufschlag auf die Zielzahl. Als ein sich bewegendes Ziel ist ein gehender Mech meistens aber auch selbst schwerer zu treffen.

Laufen

Wenn ein Mech läuft, kann er sich in einer Runde weiter fortbewegen als durch Gehen. Ein Spieler kann im Laufen die hinter "BP Laufen" auf dem Datenbogen verzeichnete Bewegungsrate für seinen Mech in Anspruch nehmen. Ein laufender Mech erhält beim Schießen zwar Aufschläge auf seine Zielzahl, andererseits bietet er durch die schnellere Bewegung oft ein schlechteres Ziel. Laufende Mechs dürfen sich nicht rückwärts bewegen.

Besetzte Felder

Während der Bewegungsphase darf ein Mech Hexe durchqueren, die bereits von anderen Mechs der eigenen Partei besetzt sind. Der Mech darf jedoch keine Hexe durchqueren, in denen sich BattleMechs der gegnerischen Partei befinden. Generell darf ein Mech seine Bewegung nicht in einem Hex beenden, das bereits von einem anderen Mech besetzt ist.

KAMPF

Nachdem die Bewegungsphase einer Runde beendet ist, kämpfen die Mechs gegeneinander. In einem Feuergefecht setzen Mechs verschiedene Waffen wie zum Beispiel Raketen, Laser und Autokanonen ein. Bei BattleTech wirken sich Schäden zuerst auf die äußere Panzerung aus, die einen Mech umgibt. Wenn ein Treffer oder eine Serie von Angriffen sämtliche Panzerpunkte einer Trefferzone vernichtet hat, trifft darüber hinaus gehender Schaden die nächste kernwärts gelegene Trefferzone, welche aus dem Schadens-transferdiagramm auf dem beiliegenden Datenbogen ersichtlich ist.

Angriffserklärung

Wie schon zu Anfang beschrieben, müssen alle Angriffe zuerst angekündigt werden, bevor man mit dem eigentlichen Waffenfeuer beginnt. Nur die Schusswaffenangriffe, die im Rahmen der Angriffserklärung angesagt wurden, dürfen beim Waffeneinsatz auch ausgeführt werden. Alle einmal erklärten Angriffe müssen dann auch durchgeführt werden, selbst wenn ein Ziel noch vor Ausführung aller Angriffe vernichtet worden ist. Mit anderen Worten: Man muss auf den Mech schießen, gegen den man einen Angriff erklärt hat und ein einmal ausgewähltes Ziel kann nicht mehr verändert werden.

Schusslinie

Um einen anderen Mech angreifen zu können, muss eine freie Schusslinie (SL) zwischen dem Angreifer und seinem Ziel bestehen. Die SL zwischen zwei Mechs wird ermittelt, indem man eine gerade Linie von der Mitte des Angreiferhexes bis zur Mitte des Zielhexes zieht. Alle Hexe, durch die diese Linie verläuft, liegen in der SL, selbst wenn nur ein kleiner Teil eines Hexes von ihr geschnitten wird. Wenn eine SL genau zwischen zwei Hexen verläuft, darf der Spieler, dem der Ziel-Mech gehört, darüber entscheiden, welches der beiden in Frage kommenden Hexen in der SL liegt.

Die beiden Hexen, in denen sich Angreifer und Ziel befinden, bleiben bei der Bestimmung der SL unberücksichtigt, so dass diese Hexe niemals die SL behindern oder blockieren.

Sichthindernisse

Wenn sich Gelände in der SL zwischen Angreifer und Ziel befindet, das tatsächlich von der SL geschnitten wird (ausgenommen natürlich die beiden Hexen von Angreifer und Ziel), so spricht man von einem Sichthindernis.

Sichthindernisse haben die folgende Auswirkungen auf die SL:

Lichte Wälder: Ein Sichthindernis, das aus drei oder mehr Hexen mit lichtem Wald besteht, blockiert die SL. Ebenso blockieren Sichthindernisse, die aus dem Hex mit lichtem Wald und einem oder mehreren Hexen mit dichtem Wald bestehen, die SL.

Dichte Wälder: Ein Sichthindernis aus zwei oder mehr Hexen mit dichtem Wald blockiert die SL. Ebenso blockiert ein Sichthindernis aus einem Hex mit dichtem Wald und einem oder mehreren Hexen mit lichtem Wald die SL.

BattleMechs: Mechs wirken sich weder auf die SL noch auf Angriffe aus.

