

Entfernungsmodifikator

Je weiter ein Ziel vom Angreifer entfernt ist, desto schwieriger ist es auch zu treffen. Der Entfernungsmodifikator eines Schusswaffenangriff richtet sich nach den Waffenreichweiten, wobei zunächst die Entfernung zum Ziel bestimmt werden muss. Dazu beginnt man von dem Hex direkt neben dem Angreifer aus die Hexe entlang der Schusslinie abzuzählen, die den kürzesten Weg zum Ziel ergeben, wobei auch das Feld mitgezählt wird, in dem sich das Ziel selbst befindet. Die Gesamtzahl der Hexe zwischen Angreifer und Ziel ist die Entfernung. Die Reichweiten der in einem Mech verfügbaren Waffen sind auf dem beiliegenden Datenbogen zu finden. Die Reichweiten werden dabei in Hexen angegeben. Die Maximalreichweite einer jeden Waffe wird dabei in drei Entfernungsbereiche unterteilt: Nah, Mittel und Weit. Bei der gerade zum Einsatz kommenden Waffe ermittelt man im Waffenverzeichnis des Datenbogens anhand der Distanz zum Ziel, ob sich der Mech in naher, mittlerer oder weiter Kampferentfernung für die entsprechende Waffe befindet, oder gar außerhalb der Reichweite ist. Ein Schuss aus naher Entfernung erhält keinen Entfernungsmodifikator. Auf mittlere Distanz beträgt der Entfernungsmodifikator +2, und bei weiter Entfernung wird die Zielzahl mit +4 modifiziert. Ziele jenseits der Maximalreichweite einer Waffe können nicht getroffen werden.

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

Bewegung des Angreifers

Der Bewegungsmodifikator für den Angreifer richtet sich nach dem in der Bewegungsphase eingesetzten Bewegungsmodus, während dabei die tatsächlich verbrauchten BP und die zurückgelegte Distanz unberücksichtigt bleiben.

Bewegung des Ziels

Der Bewegungsmodifikator des Ziels richtet sich nach der Anzahl der Hexe, die der verteidigende Mech (das Ziel) in der Bewegungsphase zurückgelegt hat. Falls sich das Ziel in dieser Runde sowohl vorwärts als auch rückwärts bewegt hat, wird Bewegungsmodifikator anhand der Anzahl der Hexe festgelegt, um die sich der Mech nach seiner zuletzt erfolgten Richtungsumkehr bewegt hat. Falls sich ein Mech zum Beispiel erst 3 Hexe rückwärts und dann 2 Hexe vorwärts bewegt hat, ergibt sich der Bewegungsmodifikator aus den letzten 2 Hexen der Bewegung, was in diesem Fall einen Bewegungsmodifikator von 0 ergibt.



Geländemodifikatoren

Das Gelände kann die Trefferwahrscheinlichkeit eines Schusses beeinflussen, da es den Angreifer dazu zwingt, Sichthindernisse zu berücksichtigen. Die einzelnen Geländemodifikatoren werden im Folgenden vorgestellt:

Lichte Wälder: Wenn das Ziel sich in einem lichten Wald befindet, addiert man einen Modifikator von +1. Zusätzlich wird die Zielzahl für jedes Hex mit lichtem Wald, das sich zwischen Angreifer und Ziel befindet, mit +1 modifiziert. Solch ein Waldhex muss dabei ein Sichthindernis im Sinne der Erklärung unter Sichthindernisse, Seite 3, darstellen.

Dichte Wälder: Wenn das Ziel sich in einem dichten Wald befindet, addiert man einen Modifikator von +2. Zusätzlich wird die Zielzahl für jedes Hex mit dichtem Wald, das sich zwischen Angreifer und Ziel befindet, mit +2 modifiziert. Solch ein Waldhex muss dabei ein Sichthindernis im Sinne der Erklärung unter Sichthindernisse, Seite 3, darstellen. Man beachte, dass die Schusslinie blockiert ist, wenn sich mehr als ein Hex mit dichtem Wald zwischen Angreifer und Ziel befindet.

Berechnungsbeispiel

Die Abbildung links demonstriert die Modifikationen der Zielzahl, soweit sie die bis jetzt besprochenen Situationen betreffen. Die Cicada hat die 8 BP ihrer Bewegungsrate. Gehen dazu benutzt, um von Hex A nach Hex B zu gelangen. Obwohl der Mech 7 BP ausgegeben hat, er sich effektiv nur 5 Hexe weit bewegt. Der Hunchback musste seine Bewegungsrate für Laufen einsetzen, um von Hex C zu Hex D zu bewegen, wo er der Cicada nun gegenüber steht. Er hat hierfür 5 BP verbraucht, obwohl er sich nur 2 Hexe weit bewegt hat. Ferner hat sich der Hermes II gar nicht bewegt und ist in Hex E stehen geblieben. Die Cicada feuert zwei mittelschwere Laser auf den Hermes II. Das Ziel ist 5 Hex entfernt, was für die M-Laser mittlerer Entfernung entspricht, so dass sich ein Entfernungsmodifikator von +2 ergibt. Weil die Cicada in dieser Runde den Bewegungsmodus "Gehen" eingesetzt hat, beläuft sich der Bewegungsmodifikator für den Angreifer auf +1. Das Ziel hat sich nicht bewegt, weshalb der Bewegungsmodifikator für das Ziel 0 ist. Die Basiszielzahl beträgt 4, so dass sich eine modifizierte Zielzahl von 7 ergibt (Basis 4 + Entfernung 2 + Bewegung des Angreifers 1 = 7). Der Hunchback greift die Cicada mit seiner AK/20 an. In dieser Runde hat der Hunchback seine Bewegungsrate für Laufen benutzt, so dass er seiner Zielzahl den Bewegungsmodifikator des Angreifers von +2 hinzufügen muss. Das Ziel hat in dieser Runde 5 Hex zurückgelegt, weshalb der Bewegungsmodifikator für das Ziel +2 beträgt. Die Distanz zum Ziel beläuft sich auf 2 Hexe, was für die AK/20 nahe Entfernung bedeutet. Die Basiszielzahl beträgt 4, woraus sich eine modifizierte Zielzahl von 8 ergibt (Basis 4 + Bewegung des Angreifers 2 + Bewegung des Ziels 2=8). Der Hermes II könnte ebenfalls die Cicada angreifen. Da die Cicada aber 5 Hex entfernt ist, wäre zwar die AK/5 des Hermes II in naher Entfernung, aber der M-Laser wäre bereits in mittlerer Entfernung. Aus diesem Grund entscheidet sich der Spieler des Hermes II, der Hunchback mit Autokanone und M-Laser zu beschießen. Der Hermes II hat sich nicht bewegt, so dass kein Bewegungsmodifikator für die Bewegung des Angreifers anfällt. Der Hunchback hat zwar 5 BP ausgegeben, sich aber nur 2 Hex weit bewegt, weshalb auch kein Bewegungsmodifikator für das Ziel hinzukommt. Die Basiszielzahl beträgt 4 und, da keine weiteren Modifikatoren berücksichtigt werden müssen, ergibt sich hier auch ein modifizierter Zielzahl von 4 (für die AK/5 und den M-Laser).

Sekundärziele

In dieser Grundversion des Spiels können Mechs nicht mehr als ein Ziel in ein und der selben Runde angreifen.

Angriffswurf

Für jeden Waffenangriff führt der Spieler einen Angriffswurf mit 2W6 durch. Wenn das Ergebnis größer oder gleich der modifizierten Zielzahl ist, hat er das Ziel getroffen.

Trefferzone

Nach jedem erfolgreichen Angriff muss der angreifende Spieler die genaue Stelle bestimmen, die er getroffen hat.

Um die genaue Trefferzone zu bestimmen, würfelt der Angreifer mit 2W6 zieht die Tabelle BattleMech- Trefferzonen heran, welche sich auf der Unterseite der beiliegenden Datenbögen befindet.

