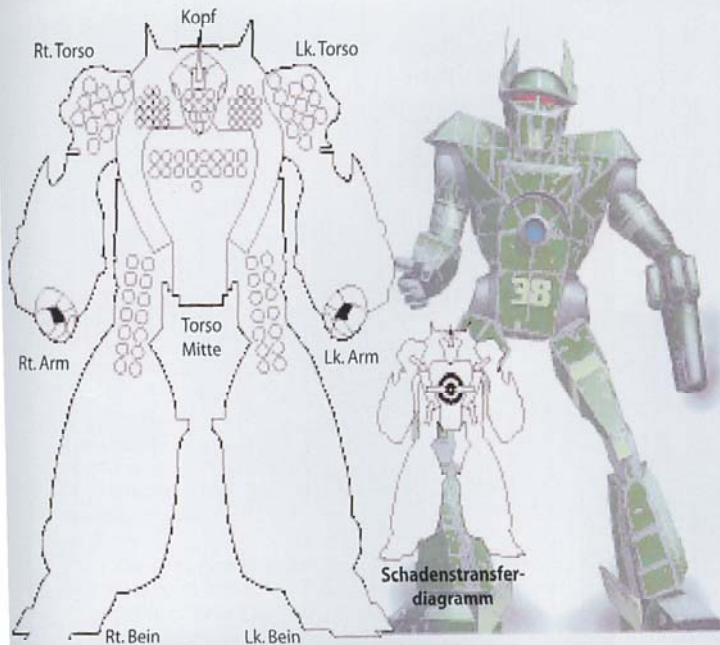


CLASSIC BATTLETECH® QUICKSTART-DATENBLATT



MECHDATEN

Typ: HER-2S Hermes II

Tonnage: 40

BP Gehen: 6

BP Laufen: 9

Bewaffnung:

#	Typ	Zone	Schaden	N.	M.	W.
1	AK/5	RT	5	6	12	18
1	M-Laser	RA	5	3	6	9
1	Flammler	LA	2	1	2	3

Munition:

Typ	Zone	#
AK/5	LT	20

Copyright 2004 by Fantasy Productions. Darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden. BATTLETECH ist ein eingetragenes Warenzeichen der WizKids Corporation.

SPIELABLAUF

- 1.) Initiativphase
- 2.) Bewegungsphase
- 3.) Waffeneinsatzphase
- 4.) Endphase

BEWEGUNGSPUNKTEKOSTEN

Geländeart/ Handlung	BP-Kosten pro Hex
Frei	1
Lichter Wald	2
Dichter Wald	3
Bewegungsaktionen	
Ausrichtungsänderung	1/Hexseite

BATTLEMECH-TREFFERZONEN

Wurf (2W6)	Wurf (2W6)
2 Mittlerer Torso	8 Linker Torso
3 Rechter Arm	9 Linkes Bein
4 Rechter Arm	10 Linker Arm
5 Rechtes Bein	11 Linker Arm
6 Rechter Torso	12 Kopf
7 Mittlerer Torso	

ANGRIFFSMODIFIKATOREN

Faktor	Modifikator
Angreifer	
Bewegung	
Stehen geblieben	0
Gegangen	+1
Gelaufen	+2
Gelände	
Lichter Wald	+1 pro Hex in der SL; +1 wenn Ziel in lichtem Wald
Dichter Wald	+2 pro Hex in der SL; +2 wenn Ziel in dichtem Wald
Ziel	
Bewegung	
0-2 Hex bewegt	0
3-4 Hex bewegt	+1
5-6 Hex bewegt	+2
7-9 Hex bewegt	+3
10+ Hex bewegt	+4
Reichweite	
Entfernung	
Kurz	0
Mittel	+2
Weit	+4