

BATTLETECH™

TACTICAL OPERATIONS™



CATALYST
game / labs™



ERWEITERTE REGELN



BATTLETECH™

TACTICAL OPERATIONS

• **ULISSES SPIELE** •



Die 5. Free Worlds Guards bekämpft die 2. Donegal Guards in den zerfallenen Ruinen eines Fabrikkomplexes.

EINLEITUNG 8

Erweiterte Regeln	8
Tactical Operations	8
Strategic Operations	8
Interstellar Operations	9
Wähle deine Regeln	9
Spieleentscheid	9
Literatur	9
Fiktion kontra Regeln	9
Fiktion und Kunst	10
Komponenten	10
Hilfsfahrzeuge	10
Mobile Bauten	10
Datenbögen	10
Datenbogen für große Hilfsschiffe	10
Satellitendatenbogen	11
Bautendatenbogen	11
Datenbögen für Erweiterte Regeln	11
Zusätzliche Datenbögen und Vorlagen	13
TAKTISCHE ANALYSE	14

ERWEITERTE BODENBEWEGUNG 18

Bewegungsmodi	18
Stehen bleiben (Erweitert: Bewegungsmodus)	18
Sprinten (Bewegungsmodus)	18
Ausweichen (Bewegungsmodus)	19
Abschirmen (Bewegungsmodus)	19
Nahkampfverteidigung (Bewegungsmodus)	20
Kriechen (Bewegungsmodus)	20
Hastige Bewegung	20
Kauerhaltung	21
Rückwärtsbewegung (Erweitert)	22
Klettern und Herabspringen	22
Stapeln (Erweitert)	23

Rutschen	23
Mechpilotenwürfe	23
Patzer	23
Erleiden von Schaden	23
Beinschaden	24
Stürze (Erweitert)	24
Fahrzeuge	24
Bewegung	24
Infanterie	27
Aufstellen in Trupps	27
Bewegung auf Pflaster	27
Schnelle Bewegung	27
Klettern	27
Bewegungswürfel (Tipps und Vorschläge)	28
Planetenbedingungen	28
Erweiterte Bewegungskosten- und Planetenbedingungsregeln	28
Basisgeländearten	30
Gebäude	30
Geröllhaufen	30
Halbe Höhenlevel	31
Schwerindustrie	31
Dschungel	36
Bewaldung mit Höhenlevel 1	37
Magma	37
Schwerindustrie	31
Bepflanzte Äcker	39
Unwegsames Gelände (Extrem)	39
Schutt (Extrem)	39
Sand	39
Steile Klippen	39
Tundra	40
Wälder (Extrem dichte)	40
Geländemodifikatoren	40
Glatteis	41
Insektensturm	41
Tiefschnee	41
Extreme Tiefen	42
Feuer	43
Feuer- und Rauch-Abwicklungssequenz	46



EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Rauch	47
Geysire	48
Gefährliches Flüssigkeitsreservoir	49
Eis	50
Schlamm	50
Stromschnellen	51
Schienen	51
Straßen	51
Sumpf	51
Leichter Schnee	52
Sturzbäche	52
Wasserfluss	52
Geländebedingungen	54
Atmosphärischer Druck (Dichte)	54
Erdbeben	55
Elektromagnetische Interferenz (EMI)	55
Hohe / Niedrige Schwerkraft	55
Meteorschauer	56
Verunreinigte und Toxische Atmosphären	56
Wetterbedinungen	57
Nebel	57
Hagel	58
Licht	58
Regen	59
Schneefall	60
Wind	61
Verschiedenes	62
Verwehter Sand	62
Extreme Temperaturen	62
Steckenbleiben-Regel	62
Vorsichtige Bewegung	63
Wärmeskala-Modifikatoren	64
Geländefaktor-Regeln	65
Geländefaktor-Regeln	65
Planetenbedingungstabellen	68

STREIFTREFFER 70

ERWEITERTER KAMPF 74

Allgemeine Regeln	74
Erweiterte Kritische Treffer und Schaden	74
Patzer	75
Gleitende Kritische Treffer	77
Erweiterte Trefferzonen	77
Reaktortreffer	77
Angesagter Angriff	78
Waffenangriffe	79
Sichtlinien und tote Winkel	79
Streiftreffer / Volltreffer	80
Fehlschüsse	81
Schaden	83
Erweiterter Beschuss	84
Teildeckung	87
Nahkampf	88
Gewichtsklasse-Nahkampfmodifikatoren	88
Neue Nahkampfwaffenangriffe	88
Neue Angriffsarten	88
Rammangriffe	91
Todessprung	91
Absichtliche Stürze von oben	91
Nahkampf	92
Leblose Objekte aufheben	92
Mechs und ProtoMechs werfen	95
Fahrzeuge aufheben und werfen	96
Gefechtsrüstungen aufheben und werfen	97
Leblose Objekte fallen lassen und absetzen	98
Einen Mech abschleppen	95
Andere Gefechts Waffen und -ausrüstung	92
Aktive Sonden	99
Raketenabwehrsysteme	99
Autokanonen	100

Störsender	100
ECCM	100
Energiewaffen	102
Gausswaffen	102
Maschinengewehre	102
Schnellfeuermodus	102
Raketen	102
Partikelprojektorkanone (PPK)	103
Einziehbarer Klinge	103
Wärme	104
Stilllegung vermeiden	104
Wärmetauscher-Kühlmittel umleiten (nur bei Mechs)	104
Wärmetauscher-Kühlmittelversagen	105
Fahrzeuge	104
Schussfelder	107
Fahrzeug-Effektivität	107
Senkrechtstarter-Spezialangriffe	107
Infanterie	104
Eingraben	108
Aufstellen in Trupps von Konventionellen Infanterieeinheiten	108
Nicht-Infanterieeinheiten als Deckung verwenden	108
Infanteriemörser	108
Gefechtsrüstungsinfanterie	108
Gefechtsrüstungen gegen Gefechtsrüstungen	109
Waffenverwaltungswürfel (Tipps und Ideen)	109
BUMM	110

ERWEITERTE GEBÄUDE 114

Baudatenbogen	114
Erweiterte Gebäudeklassen	114
Gebäudeklassen	116
Standardregeln-Erweiterungen	118
Erweiterte Bewegung durch Gebäude	118
Erweiterter kritischer Schaden gegen Gebäude	120
Gepanzerte Gebäude	121
Gebäude aus dem Inneren angreifen	121
Konstruktionsfaktor (Erweitert)	121
Gebäudeeinsturz (Erweitert)	123
Skalierter Schaden	126
Gebäudekonstruktion	128
Gebäudegrundlagen	128
Der Konstruktionsprozess	128
Schritt 1: Ermitteln der Suprastruktur	128
Schritt 2: Panzerung einbauen	130
Schritt 3: Komponenten einbauen	131
Schritt 4: Den Datenbogen ausfüllen	133
Erweiterte Gebäudeausrüstung	128
Automatisierte Waffen	133
Energiegeneratoren	133
Flüssigbrennstoff-/Chemie-Speichertanks	134
Umweltversiegelung	136
Schwermetall-Suprastruktur	137
Hohe / Niedrige Decken	137
Industrieraufzüge	137
Große Türen	138
Offene Konstruktion	138
Untergrund-/Unterwassergebäude	140
Tunnel	141
Briankastell-Komplexe	141
BLUTIGE DIVIDENDEN	144

ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGE 148

Satelliten	148
Bewegung	148
Bewegung (im Spiel)	148
Schienenfahrzeuge	149
Bewegung	149
Einheiten transportieren	150

Kampf	153
Rammangriffe gegen Schienenfahrzeuge	154
Unbeabsichtigte Stürze	154
Große Hilfsschiffe	154
Bewegung	154
Stapeln	155
Einheitentransport	156
Flugdecks	156
Schiffszugmaschinen	156
Kampf	156
Kritischer Schaden	159
Elektronische Ausrüstung	159
Einheitenzerstörung	159
Große Hilfsluftschiffe	164
Bewegung	164
Stapeln	164
Einheitentransport	164
Flugdecks	164
Kampf	164
Elektronische Ausrüstung	164
Stürze von oben	164
Mobile Bauten	165
Bewegung	165
Ausrichtung	167
Kollisionen	167
Gebäude	168
Stapeln (Mobile Bodenstrukturen)	168
Einheitentransport	170
Flugdecks	170
Kampf	170
Kritische Treffer	172
Zerstörung eines mobilen Gebäudes	172
Einheitenversetzung	172
Unbeabsichtigte Stürze	173
INS FEUER	174

ALLGEMEINE REGELN 178

Erweiterte Abweichung	178
Erweiterte Höhenbombardement-Abweichung	178
Artillerie	179
Spielablauf	179
Artillerie nicht direkt auf dem Spielfeld	179
Zielerfassung	180
Schaden	182
Direktfeuer-Artillerie	185
Artillerieabwehrfeuer	186
Planetenbedingungen	186
Gefechtsrüstungsgewichte	186
Schlachtfeld-Wracks	187
Enteraktionen (Nicht-Infanterie)	188
Entern durch eine Schleuse (in einen Frachtraum)	188
Waffenangriffe in Frachträumen	188
Feuer aufgrund von Waffenangriffen in Frachträumen	190
Kommandolevelkommunikation (taktisch)	191
Kommandeure	191
Satelliten	193
Notausstieg / Aufgabe von Einheiten	196
Mechs	196
Fahrzeuge	197
Schiffe	197
Erschöpfung	198
Verbesserte Position	198
Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen	199
Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen in Gebäuden	201
Abwicklung von Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen	201
Besatzungsverluste und Besatzungstreffer	206
Verwendung erbeuteter Einheiten / Gebäude	207
Minenfelder	207
Konventionelle Minenfelder	208
Befehlsdetonierte Minenfelder	209
Vibrabomben Minenfelder	209

Aktive Minenfelder	209
Kombinierte Minenfelder	210
Waffenübertragene Minenfelder	210
Minenfelder räumen	210
Moral	211
Moralwürfe	211
Moralverlust	212
Sammeln	212
Aufmunitionieren unter Feuer	213
Fortlaufende Karten	214
Gleichzeitige Bewegung	215
Bewegung planen	215
Bewegung	215
Kontrolle über Einheiten übernehmen	216
Verlassene Einheiten	216
Schwarmangriffe	217
Transporthangars (Erweitert)	217
Fahrzeugbesatzung	218
Besatzungsmitglieder und Fähigkeiten	218
Seilrutschen	219
Informationen verbergen	219
Datenbögen und Vorbereitung	219
Verfügbare Informationen	219
Scannen	219
Doppelblind-Regeln	220
Spielablauf	220
Initiativephase	220
Bewegungsphase (Aufspürphase)	220
Störsender / Tarnkappensystem	223
Waffeneinsatzphase	224
Unterwasserkampf	224
TECHNOLOGIEN IM SCHATTEN	226

KONSTRUKTION

ERWEITERTER HILFSFAHRZEUGE 236

Die Grundlagen der Erweiterten Einheitenkonstruktion	236
Einheitentyp	236
Technologiebasis	237
Gewicht	237
Raum	238
Konstruktion Erweiterter Hilfsfahrzeuge	238
Schritt 1: Den Rumpf entwerfen	238
Erweiterten Hilfsfahrzeugtyp wählen	238
Technologiebasis wählen	239
Gewicht wählen	240
Der Internen Struktur / Strukturellen Integrität Gewicht zuweisen	242
Schritt 2: Antrieb und Kontrollsysteme einbauen	245
Antrieb installieren	245
Treibstoffkapazitäten ermitteln	248
Strukturelle Integrität bestimmen (nur für Luftschiffe)	249
Auftriebs-/Tauch-Ausrüstung einbauen	249
Sprungfähigkeit bestimmen	249
Steuer- / Besatzungssysteme einbauen	249
Besondere Verbesserungen	251
Schritt 3: Wärmetauscher einbauen	251
Schritt 4: Panzerung einbauen	252
Schritt 5: Waffen, Munition und Ausrüstung einbauen	254
Schritt 6: Vervollständigen des Datenbogens	258
Omnihilfsfahrzeuge	258
Mobile Bauten entwerfen	259
Schritt 1: Funktion festlegen	259
Mobilen Gebäudetyp wählen	259
Technologiebasis wählen	261
Klasse, Größe und Form wählen	261
Konstruktionsfaktor und interne Gewichtskapazität	261
Schritt 2: Energieversorgung,	
Antriebs- und Steuersysteme einbauen	262
Energieversorgungssysteme einbauen	262
Antriebssystem einbauen	263
Treibstoffkapazität ermitteln	263
Besatzung hinzufügen	264



ERWEITERTE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG 274

Anmerkungen zur Ausrüstung	275	Granatwerfer, Fahrzeug- (FGW)	306	Rettungssysteme	336
Abwurfaffen	278	Grav-Deck	307	Satelliten-Imager	337
Aktive Sonden	278	Handwaffen	307	Senkrechtstarter-Mastvisier	339
Aktivator-Verbesserungssystem (AVS)	278	Infanteriepanzerung	308	Senkrechtstarter-Panzergranadiere	339
Andockanschluss (Dockkragen)	279	K ³ -Systeme	309	Senkrechtstarter-Zusatzdüsen	339
Andock-Strahlsteueranlage	280	Kühlmittelkapsel	311	Soldaten mit xenoplanetarem Zusatztraining	
Artemis-V-Feuerleitsystem	280	Landedeck	312	(XZT-Soldaten)	340
Artillerie	280	Laser	312	Spezialisierte Infanterie	340
Artilleriekanonen	281	Laser-Isolator	314	Sprengfalle	343
Autokanonen	282	Laser-Raketenabwehrsystem	315	Struktur	343
BattleMech-/Protomech-Antriebssysteme	283	Leere-Signatursystem	315	Subkompaktes K-F-Antriebssystem	344
BattleMech-HarJel-System	285	Lichtsegel	315	Taser	345
BattleMech-Nahkampfwaffen	286	Lithium-Fusionsbatterie	316	Thunderbolt-Raketenwerfer	346
Berittene Infanterie	290	Marine-Autokanonen (Schiffsklasse-AK)	316	Turbolader	346
Blue-Shield-Partikelfelddämpfer	290	Marine-Gaussgeschütz (Schiffsklasse-Gausswaffe)	316	Überwachungskamera	347
CASE II	292	Marine-K ³	317	Unterschiffsklassewaffen	347
Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild (LPS)	292	Marine-Kommunikationsscanner	317	Wärmetauscher	349
Cockpit-Systeme	293	Marine-Laser (Schiffsklasse-Laser)	318	Alternative Munitionsarten	350
Drohnen-(Fernsteuer-)Systeme	294	Marine-PPK (Schiffsklasse-PPK)	318	Artilleriemunition	350
Elektronische-Kriegsführungs-(EK-)Ausrüstung	295	Marine-Reparaturanlagen	319	Autokanonenmunition	354
Energiesammler und Mikrowellentransmitter	295	Marine-Schlepperadapter	320	Bombenmunition	355
Energiespeicher-Batterien	296	Massenbeschleuniger	320	Fernsensoren	359
Engel-Störsender	296	Mech-Mörser	321	Flammer-/Flüssiggeschütz-/Wasserwerfer-Munition	359
Fahrzeug-Sprungdüsen	296	Mechanischer Gefechtsrüstungssprungverstärker	321	Granatwerfermunition	362
Fahrzeugs-/Gefechtsrüstungs-Abwurfschirme (FAS/GRAS)	297	Mechkapseln	322	Minen	363
Faltbares Kommandomodul (FKM)	298	MechKrieger-Unterwasserüberlebenssystem	322	Mörsermunition	367
Feldgeschütze / Feldartillerie	298	Minenleger	322	Raketenmunition	369
Flammer	299	Minenräumer	323	Erweiterte Konstruktionsoptionen	376
Flugdeck / Hubschrauberlandeplatz	300	Mobile Feldbasis	324	Gebrochene Berechnung	376
Flüssiggeschütz	301	Mobile Hyperpuls-Generatoren	324	Reaktoren	376
Gaussgeschütz	301	MSR-"Apollo"-Feuerleitsystem	325	Panzerung	376
Gefechtsfahrzeuggruppfmodifikationen	302	Null-Signatursystem	325	Munition	376
Gefechtsrüstungsabwurfaffentornister (AWT)	303	Panzerung	325	Vermischte Technologie	377
Gefechtsrüstungsmyomerverstärker	303	PPK-Kondensator	329	Flickwerk-Panzerung	377
Gepanzerte Antriebssysteme	304	Protomech-Nahkampfwaffen	329	Extrem schwere Fahrzeuge	378
Gepanzerte Komponenten	304	Radartäuschkörper-Kapsel	332	Ultraleichte BattleMechs	378
Geschütz (Kanone)	305	Raketenwerfer	332		
Geschütztürme	305	Reaktorsysteme	333		
Spezielle Verbesserungen					
(Umweltversiegelung, Modulare Gebäudeverbindung)	265	Cockpitsysteme – Torsomontiertes Cockpit	381		
Schritt 3: Panzerung einbauen	266	Gefechtsfahrzeuggruppfmodifikationen	381		
Schritt 4: Waffen, Wärmetauscher und Ausrüstung einbauen	266	Kühlmittelkapsel	381		
Schritt 5: Vervollständigen des Datenbogens	269	Drohnen-Fernsteuersystem	381		
DIE EFFIZIENZ ROMS	270	Reaktorsysteme	381		
		Handwaffen	381		
		Laser-Raketenabwehrsystem	381		
		Laser-Isolator	381		
		Laser - Geschwindigkeitsverstellbarer Impulslaser	382		
		Null-Signatursystem	382		
		Flickwerk-Panzerung	382		
		PPK-Kondensator	382		
		Schilde	382		
		Struktur	382		
		Turbolader	382		
		Geschütztürme	382		
		Fahrzeug-Sprungdüsen	382		
		Leere-Signatursystem	382		
		Senkrechtstarter-Zusatzdüsen	382		
		Senkrechtstarter-Mastaufhängung	382		
		Eine Streitmacht aufstellen	386		
		Alternative Munitionsarten (Neu)	386		
		Externe Aufhängungen (Erweitert)	386		
		Fertigkeitswerte (Erweitert)	386		
		Kommando, Kontrolle und Kommunikation (Erweitert)	386		
		Minenfelder (Neu)	386		
		Streitmachtsgröße	386		

ERWEITERTE KAMPFWERTE 378

Satelliten	378
Schienenfahrzeuge	378
Große Luftschiffe	378
Große Schiffe	379
Mobile Bauten	379
Schritt 1: Defensiven Kampfwert berechnen	379
Schritt 2: Offensiven Kampfwert berechnen	379
Schritt 3: Den endgültigen Kampfwert berechnen	379
Große Schiffe	379
Schritt 1: Defensiven Kampfwert berechnen	379
Schritt 2: Offensiven Kampfwert berechnen	379
Schritt 3: Den endgültigen Kampfwert berechnen	379
Erweiterte Waffen und Ausrüstung	380
Aktivator-Verbesserungssystem	380
Engel-Störsender (GR)	380
Panzerung	380
Gepanzerte Komponenten	380
Mechanische Gefechtsrüstungsverstärker	380
Gefechtsrüstungsmyomerverstärker	380
Gefechtsrüstungswegwerffaffentornister	380
Mechanische BattleMech-Sprungverstärker	380
BattleMech-/ProtoMech-Teilschwingen	380
BattleMech-UME-System	380
Blue-Shield-PFD	380
CASE II	381
Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild	381

INDEX 387

DATENBÖGEN 391

TABELLEN 404

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN

Project Concept

Randall N. Bills

Project Development

Herbert A. Beas II

Randall N. Bills

Writing

Fiction

Randall N. Bills

Jason M. Hardy

Mike Miller

Steven Mohan, Jr.

Jason Schmetzer

Rules

Herb A. Beas II

Randall N. Bills

Additional Rules

Ken' Horner

Nick Marsala

David McCulloch

Mike Miller

Jim Rapkins

Ben Rome

Product Editing

Diane Piron-Gelman

BattleTech Line Developer

Herbert A. Beas II

Production Staff

Art Direction

Randall N. Bills

Cover Art

Michael Komarck

Cover Design

Adam Jury

BattleTech Logo Design

Shane Hartley, Steve Walker and Matt Heerd

Graphic Presentation

Adam Jury

David M. Stansel-Garner

Troy Stansel-Garner

Layout

Adam Jury (Rules)

Matt Heerd (Fiction)

Illustrations

Doug Chaffee

Chris Lewis

Duane Loose

Matt Plog

Klaus Scherwinski

Franz Vohwinkel

Miniatures Painting & Photography

Ray "Adrian Gideon" Arrastia

William "souguru" Burt

Chris "Pendragon" Dolega

Paul "DarkMarauder" Eckes

Dave "Hauptmann" Fanjoy

Joel "Psycho" Hardwick

Ross "Savage Coyote" Hines

David "DAK" Kerber

Frederic "Foxbat" Lagoanere

Steve "MadDoc" Livingston

Mark "Hyena" Maestas

Ryan "B1BFlyer" Peterson

Lance "Jal Phoenix" Scarinci

Ed "Captain of the Watch" Smith

Terrain

Iron Wind Metals, Herpa Miniature Models,

GHQ Miniatures, Ground Zero Games,

William Burt and Steve Satak (2007 Diorama),

Dwin Craig (for Dave Fanjoy)

Map of the Inner Sphere

Øystein Tvedten

Record Sheets

David L. McCulloch, Matt Heerd

Index

Rita Tatum

Deutsche Ausgabe

Redaktion

Michael Mingers

Lektorat

Harald Herrmann

Andreas Schätz

Peter Stolle

Eveline Valentin

Sven-Eric Valentin

Übersetzung

Daniel Mayer

Layout

Christian Lonsing

Thomas Michalski

Additional Design and Development

The following people have been involved in the creation and development of BattleTech rules, either by writing material that was assimilated into the main body of the rules, serving as the BattleTech line developer in the past, or otherwise contributing to the game in a major way.

Samuel B. Baker, Herb Beas, Randall N. Bills, Forest G. Brown, Chuck Crain, Chris Hartford, Clare Hess, Scott Jenkins, J. Andrew Keith, James R. Kellar, Dale Kemper, L.R. "Butch" Leeper, Bryan LiBrandi, Jim Long, David McCulloch, Jim Musser, Bryan Nystul, Mike Nystul, Blaine Pardoe, Boy F. Peterson Jr., Rick Raisley, Ben Rome, Jerry Stenson, Christoffer Trossen, Wm. John Wheeler.

Acknowledgements

To Mike Miller for constantly answering my "So, how does the science of this game play rule work?" questions.

To Paul Sjardijn for coining the phrase "yeah, we've got a rule for that." Blame him.

To Joel Bancroft-Connors, Paul Sjardijn and Eberhard "Rote Baron" von Massenbach for going above and beyond in catching the little things and for allowing me to constantly ping them in IM to test a new rule.



To Herb Beas for tackling the hideously complex Equipment and Construction rules, as well taking on the Advanced Building section at the last minute.

To the core group of people who, to one extent or another, have significantly contributed to transferring *BattleTech* to its new home, and to taking it to a new level: Ray Arrastia, Herb Beas, Loren Coleman, Warner Doles, David M. Stansel-Garner, Diane Piron-Gelman, Jason Hardy, Chris Hartford, Jason Knight, Chris Lewis, David McCulloch, Ben Rome, Matt Plog, Paul Sjardijn, Peter Smith, Scott Taylor, Christoffer Trossen, Øystein Tvedten, Jason Vargas, and the fanatic core of fact-checkers and playtesters who often worked under "urgent data requests" more often than we'd like to admit.

To Ray Arrastia, whose diagrams have made all of these rules books so much easier to understand...and raised the bar for how great an example can look.

To Diane Piron-Gelman for helping turn my text into solid prose and for editing two books in one.

To Adam Jury for putting up with the layout of these massive and incredibly complex layout jobs and doing it with a relatively low expletive count.

To all the Demo Team members for their ongoing stalwart support! Hope you all get a lot of use out of this book.

To the camospecs.com team that keeps raising the bar and going "there" to create new and jaw-droppingly-cool dioramas for these rulebooks.

To Bryn Bills and Kristian Frosig, who "forced me" to start running a campaign for them (giving me the chance to remember how much I love to still play the game) and who came up with several concepts that are now rules in the book. Your constant and Infectious love of the universe and game helped me through several of the darker times of this book.

Playtesters/Proofers/Fact Checkers

Joel Agee, Ray "Adrian Gideon" Arrastia, Joel Bancroft-Connors, Ron Barter, Paul "Blackhorse" Bowman, Brent Dill, Dan Eastwood, Brent Ezell, Dave Fanjoy, Bruce Ford, William Gauthier, Keith Hann, Anthony Hardenburgh, T rence Harris, John "Worktroll" Haward, Johannes Heidler, Glenn Hopkins, John "Bleusman" Hudson, Daniel Isberner, David "DAK" Kerber, Rodney Klatt, Michael "Konan" Koning, Alan "Brainburner" Kreilick, Edward "Tenaka Furey" Lafferty, Edward Lott, Nick Marsala, Eberhard "Rote Baron" von Massenbach, Brian McAuliffe, Tim McAuliffe, Don "Ismar" McCalmon, Mike Miller, Jeff Morgan, Darrell "FlailingDeath" Myers, Andrew Norris, Jason Paulley, Michael Pfister, Aaron "Gravedigger" Pollyea, Jim Rapkins, Rick "Rick Steele" Remer, Luke Robertson, Eric "Mendrug" Salzman, Bj rn "Keiran" Schmidt, Christopher K. Searls, Chris Sheldon, Paul Sjardijn, Jeff Skidmore, Peter Smith (played by Peter Smith), Sam 'Wasp' Snell, Joel Steverson, Geoff "97jedi" Swift, Roland "Ruger" Thigpen, Jason "Panzerfaust 150" Weiser, Chris "Chinless" Wheeler, Paul 'Weasel' Wolf, Patrick Wynne; Steel City MechWarriors: Rich Cencarik, Rich Darr, Brian Golightly, Dave Lang, Drew Martin.

Additional Thanks

To the following on-line players that provided great suggestions, off of which many of the rules in this book were built: 3rdCrucisLancers, abandon, adept dave Baughman, agen, aparbiter, asano, atlas3060, auren, awprime, axeman89,

bean2213, bedwyr, Blackhorse 6, blacksheep, bluedragon7, bluetiger, boilerman, bored_lyron, boyscout, bryanc, bulldog79, cache, cannonshop, captainjohn, casper, chaos cat, charlie tango, chrisxa, cobrausn, coelacanth, daemion, dark jackal, dark jaguar, dark_falcon, darkstar2011, Davion, death-knight69, Deathrider6, demi-precentor worktroll, diplominator, dukeroyal, elsni, failure16, fireangel, foxes teeth, freak, gaiiten, gbscientist, general308, geoff watson, ghost0402, glitterboy2098, gojira01, gomi, goose, gracus, greywolfactual, gus, Harvey, hunterada, ice_trey, idea weenie, istal devalis, jackmc, jedibear, jeyar, jibbajabbawocky, jimdigris, jink rum, jmiles2, jungle boy, kit_desummersville, kobra, kojak, kuttsinister7, Leon_Shirow, lisette woo, lyonheart, mad malefactor, malakar, martius, MattDracula, mattlov, max francis vard, minchandre, mock26, mostro_joe, mystic, nan, nightlord01, nikita, oldfart3025, omaharenegade, panzerfaust150, perkinsc, peter smith, praetorian, prometheus fire, purpldragon, rage, redshirt, Revanche, rexor-k, Rick Raisley, rommel_twee, shadow slayer, shadow_walker, shadow6, shatara, shijima, shockwave, sierra_gulf, sillybrit, skiltao, sldf_specter, snake_eyes, sudedei, sushi, talz, teamnutmeg, tel hazen, torrent, truegrit, truetanker, twycross, urgru, vandal, vega_obscura, vorpall, wantec, warchicken, wasp, weirdguy, weirdo, welshman, werewolf, whistler, wildfire, wolf lancer 4, wolfspider, wrangler, zone of alienation.

Special Thanks

To David Stansel-Garner and Loren Coleman for not yelling "too" loudly as I overwrote by a mere 200k and allowing me to insert another one of these giant tomes into the Catalyst Game Labs production schedule.

Dedication

To Tara Suzanne Bills for allowing me to continue playing in the sand box that I love even as I'm supposed to be "moving on." If you love this book, give her a giant thanks the next time you see her.

 2008-2014 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. BattleTech Tactical Operations, Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech, BattleMech and MechWarrior are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Published by Catalyst Game Labs, an imprint of InMediaRes Productions, LLC PMB 202 • 303 91st Ave NE • G701 • Lake Stevens, WA 98258

  2014 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

WWW.BATTLETECH.DE

FEEDBACK@ULISSES-SPIELE.DE

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEB UDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSR STUNG

INDEX

DATENB GEN





Die Regelbücher *Total Warfare* (TW) und *TechManual* (TM) stellen die Grundregeln und Konstruktionsregeln für **BattleTech** (BT) dar. Diese Regeln werden auch als Standardregeln bezeichnet. Beide Bände enthalten Regeln zu acht grundlegenden Einheitentypen (davon einige mit mehreren Untertypen), zu einer Vielzahl von Waffen sowie Regeln, durch die viele verschiedene Spielsituationen abgedeckt werden.

Allerdings werden nicht alle Spielsituationen trotz der Vielzahl der Regeln abgedeckt. Nicht zu vergessen das Fehlen einer Vielzahl fortschrittlicher Ausrüstungsteile genauso wie einiger fortschrittlicher Einheiten.

ERWEITERTE REGELN

Neben den Standardregeln gibt es eine ganze Reihe von erweiterten Regeln, die es den Spielern erlaubt, ihr Spiel in jede Richtung weiterzuentwickeln, die sie sich wünschen. In einem Versuch, diese Regeln den Spielern möglichst einfach in der logischsten Form zu vermitteln, wurden diese erweiterten Regeln in drei Grundregelwerken zusammengefasst, die jeweils die vorhergehenden Regeln erweitern und auf ihnen aufbauen. Außerdem konzentriert sich jedes dieser Regelbücher auf einen bestimmten „Spielwelt-Zeitrahmen“, der es den Spielern ermöglicht, problemlos nachzuvollziehen, wie sich der jeweilige Band in ihr bestehendes Spiel integrieren lässt.

TACTICAL OPERATIONS

Situationsbericht:

Truppen auf Welt gelandet.

Konfliktdauer von nur wenigen Stunden wird erwartet, um die Ziele zu erfüllen.

Tactical Operations (TO) ist das Regelwerk, das du in Händen hältst und der erste der Erweiterten Regelbände. Der Fokus dieses Bandes liegt im Spiel selbst und bezieht sich direkt auf das Spiel, wie es sich im **BattleTech**-Universum entfaltet; die Regeln repräsentieren Stunden in der Spielwelt, der Zeitrahmen, der notwendig ist, um ein einzelnes, mittelgroßes Gefecht auf dem Spieltisch abzuwickeln.

Tactical Operations baut auf *Total Warfare* und dem *TechManual* auf und bietet zahlreiche erweiterte Regeln für Bewegung und Kampf mit verschiedenen Einheiten. Gleichzeitig erweitert es verschiedene Grundregeln, wie die für Gebäude und integriert eine Vielzahl erweiterter Gelände- und Wetterregeln. Es werden Regeln für die Konstruktion und Verwendung fortschrittlicher Hilfsfahrzeuge vorgestellt, sowie verbesserte und Prototypen-Konstruktionsoptionen und Waffen, die von fast allen Einheiten eingesetzt werden können.

Du findest in diesem Buch einige Regeländerungen zu vorherigen Editionen. Wir sind uns sicher, dass dies die vollständigsten, klarsten und präzisesten erweiterten Regeln für **BattleTech** sind, die wir jemals vorgestellt haben.

Diese Regeln machen alle zuvor veröffentlichten Regeln obsolet, darunter die Regeln aus *BattleTech Manual*, dem *BattleTech Compendium*, *BattleTech Compendium: The Rules of Warfare*, *BattleTech Master Rules* (normale und überarbeitete Ausgabe), *Combat Equipment*, *Tactical Handbook*, *Maximum Tech* (normale und überarbeitete Ausgabe) und *Unbound*. Um die Konstruktionsregeln zu verwenden, benötigst du Konstrukteur Papier und Bleistifte, sowie Kopien des Blankodatenbogens, den du am Ende dieses Buches finden kannst. Weil die Konstruktion erweiterter Hilfsfahrzeuge sehr komplex sein kann, dürfte auch ein Taschenrechner praktisch sein.

STRATEGIC OPERATIONS

Situationsbericht:

Truppen im Sonnensystem.

Beginne Anflug auf Planeten.

Konfliktdauer von Wochen wird erwartet, um die Ziele zu erfüllen.

Strategic Operations (SO) ist das zweite Erweiterte Regelbuch. Es bringt den Spieler auf die nächste logische Spielebene und konzentriert sich auf Spiele „im Sonnensystem“ und mit mehreren Gefechten; die Regeln stehen für Wochen im **BattleTech**-Universum, dem notwendigen Zeitrahmen, um mehrere Schlachten zur Eroberung eines Sonnensystems zu führen.



Strategic Operations beinhaltet erweiterte Regeln zu Bewegungen und Kampfoperationen, die besonders die Bedeutung von Luft-/Raumeinheiten betonen, während ausführliche Regeln Kampfabwürfe für verschiedene Einheitentypen in jeder Situation beschreiben. Verknüpfte Szenarien und umfassende Wartungs-, Bergungs-, Reparatur- und Anpassungsregeln stellen ein einfaches Format für Spieler dar, um mehrere Spiele in eine verzahnte Kampagne zur Eroberung eines Zielsystems zu verwandeln, bei denen die Unterstützungsmannschaft von Technikern und Ärzten und ihre Fertigkeiten genauso wichtig sein können wie jeder Krieger. Es sind auch komplette Spielregeln und Konstruktionsregeln für fortschrittliche Luft-/Raumeinheiten enthalten. Zu guter Letzt erlaubt es ein vollständiges Spielsystem – *BattleForce* – den Spielern, ihre bestehenden Miniaturen und Karten zu verwenden, um schnelle, kurzweilige **BattleTech**-Partien zu spielen, von kleinen Scharmützeln bis hin zu großflächigen Planeteninvasionen.

INTERSTELLAR OPERATIONS

Situationsbericht:

Truppen aufgestellt.

Dem Zielsonnensystem wurden Flotten zugewiesen.

Konfliktdauer von Monaten wird erwartet, um die Ziele zu erfüllen.

Interstellar Operations (IO) ist das dritte und abschließende der Erweiterten Regelwerke. Die Spieler werden auf die letzte Ebene des Spiels gehievt, in der sie die Rolle eines Hauslords oder Clan-Khans übernehmen und die Galaxie beherrschen können; IO-Regeln repräsentieren Monate im **BattleTech**-Universum, der Zeitrahmen zur Eroberung zahlreicher Sternensysteme und beinhaltet vollständige Regeln zur Konstruktion und Verwendung von Streitmächten beliebiger Größe. Außerdem beschreibt ein umfassender Satz von Regeln die Führung des Militärs einer ganzen Fraktion, mit der der Spieler versuchen kann, zahlreiche Sonnensysteme zu erobern (oder zu verteidigen). Wichtiger noch ist, dass das System Regeln umfasst, die es den Spielern erlauben, jeden Teil eines Konflikts im ganzen Spektrum der Regeln zu inszenieren – von den einfachen, leicht zu verwendenden Konfliktregeln auf der obersten Ebene über *BattleForce* bis hinunter zu den normalen **BattleTech**-Regeln, wie sie in *Total Warfare* und *Tactical Operations* beschrieben sind. Als Spieler habt ihr vollständige Flexibilität für jede Art von Konflikt, die ihr austragen wollt.

WÄHLE DEINE REGELN

Tactical Operations fasst eine Unzahl erweiterter Regeln zusammen. Letztlich sind alle Regeln und Ausrüstungsteile in diesem Band optional. Das bedeutet, dass du so viele oder so wenige der Regeln aus diesem Buch verwenden kannst, wie du möchtest. (Tatsächlich findest du in diesem Buch so viele neue Regeln, dass wir empfehlen würden, sie nach und nach auszuprobieren, nicht alle auf einmal.) Außerdem können die meisten der neuen Regeln und Ausrüstungsteile individuell ins Standardspiel integriert werden.

Du kannst Regeln und Ausrüstung jederzeit einzeln in dein Spiel aufnehmen – die meisten der Regeln sind nicht von anderen Regeln in diesem Buch abhängig, um in bestehenden **BattleTech**-Spielen funktionieren zu können. Das erlaubt es dir, dein **BattleTech**-Spiel deinem Geschmack anzupassen, indem du nur die Regeln aufnimmst, von denen du glaubst, dass sie das Spiel interessanter oder spaßiger gestalten könnten. Verwende einfach die neuen Regeln und Ausrüstungsteile, die du benutzen willst und lasse den Rest außer Acht. Bedenkt man die Tragweite dieser Regeln und die Tatsache, dass sie optional sind, sollten alle Spieler in einer Gruppe diese Regeln und Waffen / Ausrüstungsteile durchlesen und sich auf ihre Verwendung einigen, ehe sie wirklich ins Spiel gebracht werden.

SPIELERENTSCHIED

Ein erweitertes Regelwerk für jedes Spiel ist, fast definitionsgemäß, komplexer. In einem Spielsystem mit einem so langen und reichen Erbe wie **BattleTech** – dieser Regelband allein bezieht sich auf Dutzende von verschiedenen Quellen über eine Vielzahl von Jahren – ist diese Komplexität sogar noch stärker ausgeprägt. Die Entwickler und Autoren haben sich große Mühe gegeben, diese Regeln so umfassend wie möglich zu beschreiben – nicht nur von einem Kapitel in diesem Buch zum nächsten, sondern auch dahingehend, wie diese erweiterten Waffen und Regeln mit den Grundregeln und Konstruktionsregeln interagieren, die wir in *Total Warfare* und dem *TechManual* vorgestellt haben. Allerdings sorgt der schiere Umfang von *Tactical Operations* und die Unzahl von vorgestellten Optionen (sowohl in Sachen erweiterter Regeln als auch in mehr als 100 Seiten verbesserter Waffen und Ausrüstung) dafür, dass es nicht möglich ist, alle potentiellen Spielsituationen abzudecken. Wenn dieses Buch in die Hände der Spieler fällt, werden ihnen mit Sicherheit Szenarien und Situationen auf dem Spielfeld einfallen, die den Entwicklern oder den Legionen von Autoren und Spieltestern, die gründlich an diesem Buch gearbeitet haben, niemals in den Sinn gekommen sind.

Angesichts dessen ermutigen wir Spieler, wenn sie den Inhalt von *Tactical Operations* in ihre Spielrunde integrieren und dabei auf Situationen stoßen, die in den Regeln nicht abgedeckt sind, jede Situation entsprechend nach eigenem Ermessen zu behandeln; erfindet einfach Regeln, die für euch funktionieren. Sollte eine Spielgruppe währenddessen auf Uneinigigkeiten stoßen, entscheidet einfach mit einem Würfelwurf, damit ihr wieder weiterspielen und Spaß haben könnt.

Zu guter Letzt sind die Foren unter www.ulisses-spiele.de eine hervorragende Quelle. Spieler können sich hier einer starken und lebendigen Online-Community anschließen und eine große Spanne an Spielern für verschiedene Ideen auszapfen, um eine bestimmte Situation regeltechnisch zu lösen.

LITERATUR

Wie wir schon in *Total Warfare* und dem *TechManual* ausgeführt haben, übernimmt Fiktion einen wichtigen Teil der Aufgabe, das Universum von *Classic BattleTech* zum Leben zu erwecken. Egal ob es sich dabei um „Story-Fiktion“ handelt, die den Spieler in den Kopf einer Person aus diesem Universum versetzt, oder „Quellenbuch-Fiktion“, die den Leser in das Universum versetzt, als würde er inmitten dieser Charaktere leben, beide Formen von Fiktion arbeiten Hand in Hand, wenn es darum geht, den Spieler in dieses lebendige Umfeld zu transportieren.

Total Warfare konzentrierte sich auf Story-Fiktion, während sich das *TechManual* mehr auf Quellenbuch-Fiktion verlegte. *Tactical Operations* stellt hier einen Mittelweg dar und du findest verschiedene Story- und Quellenbuch-Fiktionsabschnitte über das ganze Buch verstreut.

FIKTION KONTRA REGELN

Man darf niemals vergessen dass, wenn die Fiktion auch eine wichtige Rolle bei der Einbindung der Spieler ins Universum von **BattleTech** spielt, sie niemals als Regeln missverstanden werden sollten. Genau wie in *Total Warfare* und dem *TechManual* haben wir, um Verwirrung darüber zu vermeiden, welche Abschnitte Fiktion und welche Regeln sind, die Fiktionsseiten mit einem eigenen Look versehen, der sich von der einheitlichen Präsentation der Regelabschnitte deutlich absetzt. Alle Fiktions-Abschnitte sind im Inhaltsverzeichnis kursiv aufgeführt.

Wie im *TechManual* ist die einzige Ausnahme der Abschnitt *Ausrüstung*, in der du Quellenbuch-Fiktion und Regeln zusammen finden kannst. In diesem Fall sind die Fiktionsabschnitte für jedes Ausrüstungsteil in einer eigenen graphischen Präsentation abgesetzt, so dass der Leser problemlos mit einem Blick erkennen sollte, was Fiktion ist und was Regeln.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



FIKTION UND KUNST

Tactical Operations folgt dem graphischen Designformat, das in *Total Warfare* und dem *TechManual* etabliert wurde. Die Illustrationen sollen eine Einheit mit der visuellen Präsentation des Buchs eingehen, um das Erlebnis des Lesers zu verbessern. In diesem Fall soll die graphische Präsentation einen Computer von Haus Davions New Avalon Institut für Wissenschaften widerspiegeln, einer der größten und fortschrittlichsten Universitäten für Studium und Entwicklung neuer Technologien in der Inneren Sphäre (siehe *Zeit des Krieges*, Seite 17, *Total Warfare*).

Wie auch die Fiktion spielen Illustrationen eine wichtige Rolle darin, das Universum von *Classic BattleTech* zum Leben zu erwecken, doch sollten sie ebenso wenig als Regeln gedeutet werden.

KOMPONENTEN

Seite 25 von *Total Warfare* (sowie Seite 13 des *TM*) bespricht verschiedene Hilfsfahrzeuge, die im **BattleTech**-Universum existieren, aber von den Regelbüchern mit den Standardregeln und Konstruktionsregeln nicht abgedeckt sind. Diese Einheiten werden hier beschrieben.

Hilfsfahrzeuge

Zusätzlich zu den Hilfsfahrzeugen, die wir auf Seite 25 von *Total Warfare* beschrieben haben, gibt es im **BattleTech**-Universum auch Satelliten und Schienensysteme.

Anmerkung: Spiel- und Konstruktionsregeln für Große Luftschiffe und Große Hilfsschiffe werden von *Total Warfare* und dem *TechManual* nicht abgedeckt – wenn auch die Kleine und Mittlere Größenskategorie beider Einheitentypen in diesen Bänden beschrieben werden – sondern erscheinen in diesem Regelwerk.

Satelliten

Satelliten, die zur Kommunikation, Überwachung und Informationsbeschaffung eingesetzt werden – und oft zur Spionage während Gefechten – basieren auf Antrieben, die es ihnen erlauben, ihre Position zu halten, haben aber nicht die mächtigen Antriebssysteme, die sie zu echten Raumfahrzeugen machen würden.

Schienensysteme

Schienensysteme transportieren Fracht und Passagiere über Land. Standardschienen können ohne viel Technologie konstruiert und gewartet werden, doch fortschrittliche Magnetschwebesysteme (die viel höher entwickelte Technologien benötigen) erreichen viel größere Geschwindigkeiten, indem sie den Zug über den Schienen platzieren und ihn mit starken Magnetfeldern antreiben.

MOBILE BAUTEN

Mobile Bauten, ein extrem seltener Anblick im **BattleTech**-Universum, stellen übergroße Einheiten und mobile Gebäude dar. Solche einzigartigen Konstrukte sind normalerweise auf wohlhabende Planeten beschränkt, die sich solche Extravaganzen auch leis-

ten können (Beispiele sind übergroße Hochseecontainerschiffe oder Landungsschiff-Transporter). Man findet sie auch in spezialisierten planetaren Umgebungen, in denen die Kosten für Konstruktion und Wartung von den Anforderungen des bloßen Überlebens aufgewogen werden oder wenn der Wunsch besteht, in unwirtlichen Regionen seltene Mineralien und dergleichen abzubauen.

DATENBÖGEN

Spieler können die folgenden Datenbögen verwenden, um verschiedene Arten von Informationen im Auge zu behalten, während sie **BattleTech** spielen. Jeder Einheitentyp (Sprungschiffe, Kriegsschiffe, Raumstationen, Satelliten, Mobile Bauten und Große Hilfsschiffe) verwendet einen eigenen Datenbogen, während Schienenfahrzeuge und Große Hilfsflugzeuge entsprechend ihrem Einheitentyp Gefechtsfahrzeug-Datenbögen verwenden. Du findest am Ende dieses Buchs Blankodatenbögen für alle Einheitentypen. Wie sie funktionieren und welcher Datenbogen für welche der in diesem Buch beschriebenen Einheitentypen verwendet wird, ist unten beschrieben.

Konstruktion

Wie im *TechManual* beschrieben, muss jeder Konstrukteur am Ende des Designprozesses für die in diesem Band beschriebenen Konstruktionsregeln die ermittelten Spielwerte der Einheit in einen entsprechenden Datenbogen übertragen, damit sie nach den Regeln von **BattleTech** im Spiel verwendet werden kann.

DATENBOGEN FÜR GROSSE HILFSSCHIFFE

Der Datenbogen für Große Hilfsschiffe hat viel mit dem Hilfsschiffsdatenbogen gemein. Aus diesem Grund beschreiben wir hier nur die Abschnitte, die für den Datenbogen für Große Hilfsschiffe einzigartig sind.

Kritischer Schaden

Zusätzlich zum normalen kritischen Schaden, der von kleinen und mittelgroßen Schiffen verwaltet wird, weisen Datenbögen für Große Schiffe auch die verschiedenen Geschütztürme auf, die in solchen Einheiten installiert werden können.

Panzerungsdiagramm

Während Standardschiffe ihr Panzerungsdiagramm in fünf Abschnitte einteilen (Bug, Rechte Seite, Linke Seite, Heck und Geschützturm), verwenden große Schiffe sechs Zonen (Bug, Linke Vorderseite, Rechte Vorderseite, Rechte Heckseite, Linke Heckseite und Heck) und können potentiell acht Geschütztürme einbauen (siehe Tabellen, unten).

Tabellen

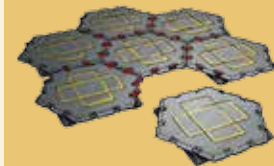
Anstelle der Standardtabellen, die du auf allen Fahrzeugdatenbögen finden kannst, befindet sich links unten auf dem Datenbogen die Panzerung und die Struktur für die neun Geschütztürme, die ein Großes Schiff einbauen kann.



Satellit



Schienensystem



Mobiles Gebäude

The illustration shows the DATNIDGEN GROSSES SCHIFF from a top-down perspective. The ship has a long, cylindrical body with a conical nose and a rectangular stern. It is divided into several sections, each with specific weapon systems:

- Nose Section:** Labeled "Front/Rear Recovery".
- Main Body Sections:** Each section is labeled "Rearward Main Battery".
- Stern Section:** Labeled "Main/Rear Recovery".

Below the main diagram are two smaller diagrams showing the ship's profile from the front and rear, highlighting the "Forward Main Battery" and "Rearward Main Battery" respectively.

To the right of the main diagram is a small inset showing the ship's name "DATNIDGEN" and its class "GROSSES SCHIFF".

At the bottom left, there is a section titled "BATTLETECH" and "DATNIDGEN GROSSES SCHIFF". Below this is a form for recording game statistics, including a table for "Weapon & Armor Damage" and a table for "Weapon & Armor Damage" (repeated).

At the bottom right, there is a section titled "RESEARCH DATA" and "RESEARCH DATA". Below this is a table for recording research results, including a table for "Research Results" and a table for "Research Results" (repeated).

Satellitendatenbogen Der Satellitendatenbogen hat viel mit dem Datenbogen für Stromlinienförmige Landungsschiffe gemein. Aus diesem Grund beschreiben wir hier nur die Abschnitte, die du nur auf dem Satellitendatenbogen finden kannst.

Einheitendaten

Ein Satellit hat weder Normal- noch Maximalschub, sondern nur einen Positionshalteschub. Aus diesem Grund findest du keine Geschwindigkeitsskala auf dem Datenbogen.

Kritischer Schaden

Hier findest du nur kritischen Schaden, der auch für Satelliten anwendbar ist.

BAUTENDATENBOGEN

Der Bautendatenbogen wird verwendet, wenn du ein Gebäude konstruierst (siehe Gebäudekonstruktion, Seite 128) oder wenn du die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln mit Standardgebäuden verwendest (siehe Seite 121). Dieser Datenbogen wird auch verwendet, wenn du Mobile Bauten entwirfst (siehe Seite 165).

Bautenkarte

Im Spiel mit erweiterten Regeln erfordern mehrere Regeloptionen das Verwalten von Gebäudefeldern auf der vertikalen und horizontalen Ebene. Außerdem ist die Bautenkarte so konstruiert, dass sie Spielern dabei hilft, wirklich große Bauten zu erschaffen, indem sie mehrere Datenbögen verwenden. Zum Beispiel könnte Datenbogen A die Ebenen 1 bis 6 verwalten, während Datenbogen B denselben horizontalen Bereich auf den Ebenen 7 bis 12 übernimmt. Auf Datenbogen C können die Spieler eine „rechte Seite“ an den Bogen legen, um zu zeigen, dass die horizontalen Zonen dieser Gebäudehexfelder genau rechts an Datenbogen A angeschlossen sind und so weiter.

[illegible]

Bautendaten

Der Bautendatenblock befindet sich in der linken oberen Ecke des Datenbogens und umfasst die Gesamtzahl der Ebenen des Bauwerks, welche Technologiebasis bei der Konstruktion des Gebäudes verwendet wurde und das Waffeninventar, mit dem du verwalten kannst, welche Waffen in ein Gebäude installiert werden können; Waffen identischer Typen in derselben Zone dürfen in einer Zeile zusammengefasst werden, um Platz zu sparen (Munition wird in einer eigenen Zeile eingetragen). Kosten und Kampfwert von Gebäuden können hier ebenfalls notiert werden.

Bei Mobilien Bauten werden in diesem Abschnitt auch die BP, die Antriebsart und der Reaktortyp verwaltet.

Konstruktionsfaktor (KF) und Panzerung

Der Abschnitt KF & Panzerung befindet sich links unten auf dem Datenbogen und weist eine doppelte Spalte auf, um den Konstruktionsfaktor und die Panzerung der unterschiedlichen Hexfelder zu verwalten. Beachte, dass dieser Abschnitt nicht darauf ausgelegt ist, alle Hexfelder im Auge zu behalten (die Bautenkarte ist dafür zuständig), sondern um die Hexfelder zu notieren, die im Spiel beschädigt worden sind.

Besatzungsdaten

Dieser Abschnitt listet die Zahl der Besatzungsmitglieder und ihren Bordschützen-Wert auf.

DATENBÖGEN FÜR ERWEITERTE REGELN

Die folgenden Datenbögen sind Modifikationen der Standardregel-Datenbögen, die du im *TechManual* finden kannst. Die Änderungen erlauben es dem Spieler, die vielen neuen Waffen- und Ausrüstungsoptionen sowie Regeln im Spiel leichter zu verwalten. Dieser Abschnitt beschreibt nur die Veränderungen, die an den Datenbögen vorgenommen worden sind.

[illegible]

Anmerkung: Trotz unserer Bemühungen, so viele Informationen wie möglich auf den Datenbögen für Erweiterte Regeln unterzubringen, macht es doch das schiere Ausmaß an Optionen, die du in *Tactical Operations* finden kannst, so gut wie unmöglich, einen Datenbogen zu erstellen, der alle Möglichkeiten abdeckt. Spieler können den Notizen-Abschnitt des Datenbogens, oder auch einfach seine Rückseite, verwenden, um alle Optionen unterzubringen, die auf dem Datenbogen nicht verzeichnet werden können.

Erweiterte Bodenfahrzeug- und Senkrechtstarter-Datenbögen



EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN

BATTLETECH

**ERWEITERTER
DATENBOGEN
KONVENTIONELLER
INFANTERIE**

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG / STRAHL 1

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

Panzerungsdiagramm:

Division: _____

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG / STRAHL 2

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

Panzerungsdiagramm:

Division: _____

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

INFANTERIESCHADEN DURCH FEUERSTOSSWAFFEN

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

Panzerungsdiagramm:

Division: _____

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

INFANTERIESCHADEN DURCH NICHT-INFANTERIEWAFFEN

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

Panzerungsdiagramm:

Division: _____

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechanischer Kampf: _____
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden: _____
Notizen: _____

BATTLETECH

DATENBOGEN EXTREM SCHWERES FAHRZEUG

FAHRZEUGSDATEN

Typ: _____
Bezeichnung: _____
Hersteller: _____
Modellnummer: _____
Modellname: _____

Bezeichnung & Ausstattung (Fahrer):

Bezeichnung & Ausstattung (Piloten):

Bezeichnung & Ausstattung (Besatzung):

PANZERUNG

Bezeichnung: _____
Hersteller: _____
Modellnummer: _____
Modellname: _____

KRITISCHER SCHADEN

Bezeichnung: _____
Hersteller: _____
Modellnummer: _____
Modellname: _____

NOTIZEN

TREFFERZONENTABELLE

Zone	Front	Rechts	Links	Heck	Geschützturm
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12

ANTIEREISCHADEN TABELLE

Zone	Front	Rechts	Links	Heck	Geschützturm
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12

KRITISCHE TREFFER GEGEN EXTREM SCHWERES FAHRZEUGE

Zone	Front	Rechts	Links	Heck	Geschützturm
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12

SAMMELTABELLE

Zone	Front	Rechts	Links	Heck	Geschützturm
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12

Datenbögen für Extrem schwere Fahrzeuge

Der Datenbogen für Extrem schwere Fahrzeuge erlaubt es Spielern, Gefechtsfahrzeuge zu konstruieren und im Spiel einzusetzen, die die normalen Gewichtbeschränkungen nach den Standardregeln hinter sich lassen. Details zu den Spielregeln und der Konstruktion derartiger Einheiten findest du auf Seite 378.

Der Datenbogen für Extrem schwere Fahrzeuge hat viel mit dem normalen Bodenfahrzeug-Datenbogen gemein. Aus diesem Grund beschreiben wir hier nur die Abschnitte, die einzigartig für den Datenbogen für Extrem schwere Fahrzeuge sind.

Panzerungsdiagramm: Wo normale Bodenfahrzeuge ihr Panzerungsdiagramm in fünf Zonen einteilen (Front, Rechts, Links, Heck und Geschützturm) haben Extrem schwere Fahrzeuge sechs Zonen (Front, Linke Vorderseite, Rechte Vorderseite, Linke Hinterseite, Rechte Hinterseite und Heck) sowie zwei Diagramme für Geschütztürme.

Tabellen: Die Trefferzonentabelle für Extrem schwere Fahrzeuge integriert die zusätzlichen Zonen, die solche Fahrzeuge aufweisen.

ZUSÄTZLICHE DATENBÖGEN UND VORLAGEN

Die folgenden zusätzlichen Datenbögen findest du ebenfalls am Ende dieses Regelwerks, doch sind sie an anderer Stelle in diesem Band beschrieben.

Doppelblind-Rundendatenbogen

Dieser Datenbogen wird verwendet, wenn du die Doppelblind-Regeln verwendest (siehe Seite 220).

Vorlage für Große Schiffe

Dies ist kein Datenbogen im eigentlichen Sinne, da die Vorlage nicht verwendet wird, um während des Spiels Informationen zu verwalten. Stattdessen wird die Vorlage im Spiel zusammen mit Großen Hilfschiffen (siehe Seite 154) und gelandeten Großen Hilfsluftschiffen (siehe Seite 164) verwendet.

Blickfeld-Tabelle

Dieser Datenbogen wird verwendet, wenn du die erweiterten Blickfeld- und Toter-Winkel-Regeln (siehe Seite 79) verwenden willst.

Vorlage für Mobile Bauten

Das ist kein Datenbogen im eigentlichen Sinne, den wir im **BattleTech**-Spielsystem verwenden. Stattdessen wird dieser Datenbogen als Möglichkeit angeboten, damit der Spieler leichter Vorlagen für Mobile Bauten beliebiger Größe kopieren und ausschneiden und sie dann auf dem Spielfeld einsetzen kann (siehe *Mobile Bauten*, Seite 165).

Datenbogen für Gleichzeitige Bewegung

Dieser Datenbogen wird verwendet, wenn die Regeln für Gleichzeitige Bewegung eingesetzt werden (siehe Seite 215).

TAKTISCHE ANALYSE

Es wäre eine Vergeudung kostbarer Zeit und Ressourcen, die Geschichte der militärisch-taktischen und industriellen Entwicklung zusammenzufassen, besonders wenn man den aktuellen Konflikt bedenkt. Es soll genügen hier festzuhalten, dass in den Jahrhunderten seit dem Aufstieg und Fall des ersten einzig wahren Sternenbundes die Menschheit zurück an den Rand des technologischen Zusammenbruchs zurückgeworfen wurde, nur um den Anbruch einer verdorbenen Renaissance erleben zu dürfen. Die Bergung des Gray-Death-Kernspeichers eröffnete Technologien, die Jahrhunderte zuvor verloren gegangen waren – und das beinahe zu spät, um noch einen ausgeglichenen Kampf zwischen der Inneren Sphäre und der Clanbedrohung zu ermöglichen. Militärisch gesehen brachte dieser Erfolg allerdings mehr mit sich als nur die bloße Hoffnung auf ein Überleben. Er entfesselte auch neuen Ehrgeiz, der durch die Erschöpfung der Nachfolgekriege fast versiegt war: den Hunger nach Eroberung des Universums, nach der Wiedergeburt des Goldenen Zeitalters der Menschheit unter dem Banner eines einzigen Hauses.

Nur die Ankunft der Clans vermochte einen fünften Nachfolgekrieg hinauszuzögern – und sollte, wenn auch nur für kurze Zeit, die Großen Häuser lange genug gegen einen gemeinsamen Feind vereinen, um einen neuen Sternenbund entstehen zu lassen. Am Ende jedoch brachen die unvermeidlichen Streitigkeiten wieder aus, das Misstrauen wuchs und wieder einmal zogen die Armeen der Inneren Sphäre gegeneinander ins Feld, selbst während noch die Bedrohung der Clans unheilschwanger über ihnen aufragte. Und so kam es, dass weniger als fünfzig Jahre nach dem Ende des letzten Nachfolgekriegs, im Rauch von Dutzenden neuer Kriege – groß und klein – die Armeen der Inneren Sphäre und die Truppen des Clan-Molochs erneut am Rande eines alles verschlingenden Konflikts standen, angetrieben von einem Wettrüsten, wie es seit den Tagen der Terranischen Hegemonie nicht mehr beobachtet worden war. Das Versprechen eines neuen Zeitalters unter einem neuen Sternenbund – ein Zeitalter, in dem die Wiederentdeckung des glorreichen Wissens der Glanzzeit unserer Zivilisation versprach, dem menschlichen Leid ein Ende zu bereiten – wurde erneut von den kleinlichen Rivalitäten einer alten Garde zerschlagen.

Und in einem Anfall blendenden Zorns kam der Heilige Krieg von Blakes Wort, ein Krieg gegen jeden, überall.

In den Unruhen dieses Konflikts ist es immer noch sehr schwer einzuschätzen, welche Auswirkungen er haben wird. Selbst heute, achtzig Jahre später, können nur Vermutungen über die Gesamtstärke der Heere der Inneren Sphäre und der Clans angestellt werden und auch der vernichtende Effekt auf die bedeutenden Militärindustrien im von Menschen bewohnten Weltraum kann nur angedeutet werden. Bei einigen der Großmächte bleibt selbst die Identität ihrer Militärführer unklar. Und dabei geht die ganze Zeit das technologische Wettrennen weiter, da verzweifelte Armeen nach jeder Waffe greifen, die sie in die Hände bekommen können, um die Flut des Chaos abzuhalten.

Das ist die Innere Sphäre von heute – ein Universum, das sich wieder einmal im Krieg befindet, gefangen in Chaos und Verzweiflung.

—Logan DeMarco,

INN Militärindustrieanalytiker, Arc-Royal,
14. November 3075

HAUS STEINER (LYRANISCHE ALLIANZ)

BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	New Cambridge University of Wessex		
BEDEUTENDE RÜSTUNGS-UNTERNEHMEN (3067)	Arc-Royal MechWorks, Blackstone BattleMechs, Ltd., Bowie Industries, Brigadier Corporation, Coventry Metal Works, Cyclops Incorporated, Defiance Industries, Gienah Combat Vehicles, Lockheed/CBM Corporation, New Earth Trading Company, Quikscell Company, Semier Data Tron, Shipil Company, StarCorps Industries, TharHes Industries, Tharkad Aerospace Group, Yankee Weapons		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	Ultra-AK/20 (3060), Schweres Gaussgeschütz (3061), Bombast-Laser (3064*), Mechkapsel (3064*), Verbessertes Schweres Gaussgeschütz (3065*), Radartäuschkörper-Kapsel (3069*), Thunderbolt-Raketenwerfer (3072)		
Techno-logie-niveau	E	Zuerst wieder entdeckt	XL-Reaktor (3035)
		Aktuelle Innovation	Thunderbolt-Raketenwerfer

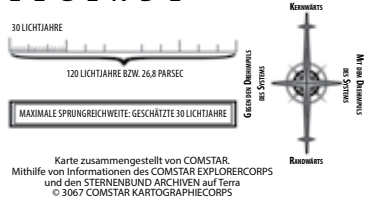
GROSSES HAUS

HAUS MARIK (LIGA FREIER WELTEN)

BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	Free Worlds Technical Institute		
MAJOR DEFENSE INDUSTRIES (3067)	Andurien Aerotech, Brigadier Corporation, Brooks Incorporated, Corean Enterprises, Deller, Bingham and Fouts, Earthwerks Incorporated, Exeter Organization, Gibson Federated BattleMechs, Grumman Amalgamated, Imstar AeroSpace, Irian BattleMechs Unlimited, Kali Yama / Alphard Trading Corp., Kali Yama Weapons Industries Inc., Kallon Industries, Ronin Inc., Nimakachi Fusion Products Ltd., Quikscell Company		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	Leichtes Gaussgeschütz (3056), Ultra-AK/2 (3057), Ultra-AK/10 (3057), Geschwindigkeits-verstellbarer Impuls laser (3070)		
Techno-logie-niveau	E	Zuerst wieder entdeckt	Artemis-IV (3035)
		Aktuelle Innovation	Geschwindigkeits-verstellbare Impuls laser

GROSSES HAUS

LEGENDE



CLAN JADEFALKE			
BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	Wissenschaftskaste (Wissenschaftsgeneral Renata [Salk])		
BEDEUTENDE RÜSTUNGS-UNTERNEHMEN (3067)	Olivetti Weaponry, Red Devil Industries, Trelshire Heavy Industries		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	Laser-Wärmetauscher (3055), Laserreflektive Panzerung (3061*), BattleMech-Teilschwinge (3067*), ER-Flammer (3067), Schwerer Flammer (3067), IA-Gaussgeschütz (3069), BattleMech-Krallen (3072)		
Techno-logie-niveau	F	Zuerst wieder entdeckt	Nichts
		Aktuelle Innovation	BattleMech-Krallen

GEISTERBÄREN-DOMINION			
BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	Wissenschaftskaste (Wissenschaftsgeneral Jorge [Agassiz])		
BEDEUTENDE RÜSTUNGS-UNTERNEHMEN (3067)	Alshain Weapons, Benson and Bjorn, Bergan Industries, Joint Equipment Systems		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	Gehärtete Panzerung (3061*), Reaktive Panzerung (3065*)		
Techno-logie-niveau	F	Zuerst wieder entdeckt	Nichts
		Aktuelle Innovation	Reaktive Panzerung

HAUS KURITA (DRACONIS-KOMBINAT)			
BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	Imperiales Technologieinstitut		
BEDEUTENDE RÜSTUNGS-UNTERNEHMEN (3067)	BBP Industries, Buda Imperial Vehicles, Bulldog Enterprises, Galileo Instruments, Independence Weaponry, Luthien Armor Works, New Samarkand Metals, Scarborough Manufacturers, Wakazashi Enterprises, Yori 'Mech Works		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	K3-Computer (3050), Mittelstreckenraketen (3058), Leichte PPK (3067), Schwere PPK (3067), Kurzlauf-PPK (3067), MSR-Feuerleitsystem (3071)		
Techno-logie-niveau	E	Zuerst wieder entdeckt	Interne Endostahl-Struktur (3035)
		Aktuelle Innovation	MSR-Feuerleitsystem

HAUS LIAO (KONFÖDERATION CAPELLA)			
BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	Victoria Academy of Arms and Technology		
BEDEUTENDE RÜSTUNGS-UNTERNEHMEN (3067)	Aldis Industries, Bergan Industries, Ceres Metals Industries, Earthwerks Inc., Hellespont Industrials, Hellespont 'Mech Works, HildCo Interplanetary, Mujika Aerospace Technologies, Quikscell Company, Saroyan Special Production, Shengli Arms, StarCorps Industries, Tenco Aerospace		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	Hochgeschwindigkeitsautokanone (3059*), Tarnkappenpanzerung (3063), Fahrzeug-Tarnkappenpanzerung (3067*), Luftabwehr-Arrow-Raketen (3068), Leichtes Maschinengewehr (3068), Plasmageschütz (3068)		
Techno-logie-niveau	D	Zuerst wieder entdeckt	MASC (3035)
		Aktuelle Innovation	Plasmageschütz

HAUS DAVION (VEREINIGTE SONNEN)			
BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	New Avalon Institut der Wissenschaften		
BEDEUTENDE RÜSTUNGS-UNTERNEHMEN (3067)	Achernar BattleMechs, Cal-Boeing of Dorwinion, Corean Enterprises, Dynamico Ltd., Federated-Boeing Interstellar, General Motors, Jalastar Aerospace, Johnston Industries, Kallon Industries, Lycomb-Davion IntroTech, Quikscell Company, Salvatore Inc., Valiant Systems, Wangker Aerospace		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	Multi-AK (3062), Feuerleitcomputer (3062), Marschflugkörper-Artillerie (3065*), Leichte AK (3068), Maschinengewehrbatterie (3068), MagShot (3072)		
Techno-logie-niveau	E	Zuerst wieder entdeckt	Doppel-Wärmetauscher (3022)
		Aktuelle Innovation	MagShot

* Diese Entwicklungen sind Prototypen und noch nicht in Serienfertigung.

COMSTAR				KLEINE MACHT
BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)		Unbekannt		
BEDEUTENDE RÜSTUNGSUNTERNEHMEN (3067)		Keine		
JÜNGSTE INNOVATIONEN		Verstärkte Struktur (3057*), Aktive Bluthund-Sonde (3058*), K3v-Computer (3062), Verbesserter Narc-Werfer (3062)		
Techno-logie-niveau		Zuerst wieder entdeckt	Nichts	
		Aktuelle Innovation	K3v-Computer	

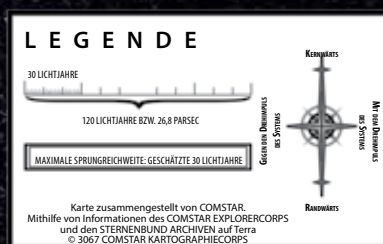
CLAN WOLF				CLAN
BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)		Wissenschaftskaste (Wissenschaftsgeneral Rudi [Sinclair])		
BEDEUTENDE RÜSTUNGSUNTERNEHMEN (3067)		Alshain Weapons, Clan-Wolf-Anlage OZ-1		
JÜNGSTE INNOVATIONEN		Laser-Raketenabwehrsystem (3054*), ER-Impuls laser (3057*)		
Technologie-niveau	F	Zuerst wieder entdeckt	Nichts	
		Aktuelle Innovation	ER-Impuls laser	

CLAN WOLF (IM EXIL)				CLAN
BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)		Wissenschaftskaste (Wissenschaftsgeneral Del [Temin])		
BEDEUTENDE RÜSTUNGSUNTERNEHMEN (3067)		Clan-Wolf-Anlage 1, Clan-Wolf-Anlage 3, Clan-Wolf-Anlage 4		
JÜNGSTE INNOVATIONEN		Sprengkapseln (3068), Endokompositstruktur (3073*), Modulare Panzerung (3074*)		
Techno-logie-niveau	F	Zuerst wieder entdeckt	Nichts	
		Aktuelle Innovation	Modulare Panzerung	

MARIANISCHE HEGEMONIE				PERIPHERIESTAAT
BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)		Nichts		
BEDEUTENDE RÜSTUNGSUNTERNEHMEN (3067)		Alphard Trading Corporation, Hadrian Mechanized Industries, Marian Arms, Inc		
JÜNGSTE INNOVATIONEN		RakWerfer (3064)		
Techno-logie-niveau	D	Zuerst wieder entdeckt	Nichts	
		Aktuelle Innovation	RakWerfer	

CLAN DIAMANTHAI				CLAN
BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)		Wissenschaftskaste (Wissenschaftsgeneral Judy [Bland])		
BEDEUTENDE RÜSTUNGSUNTERNEHMEN (3067)		Trellshire Heavy Industries, verschiedene Fabrikschiffe		
JÜNGSTE INNOVATIONEN		Plasmakanone (3069), Clan-Multi-Autokanone (3073*)		
Techno-logie-niveau	F	Zuerst wieder entdeckt	Nichts	
		Aktuelle Innovation	Clan-Multi-Autokanone	

MAGISTRAT CANOPUS				PERIPHERIESTAAT
BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)		Universität von Luxen		
BEDEUTENDE RÜSTUNGSUNTERNEHMEN (3067)		Alliance Aerospace Group, Detroit Consolidated Aerospace, Detroit Consolidated MechWorks, Majesty Metals and Manufacturing		
JÜNGSTE INNOVATIONEN		Nichts		
Techno-logie-niveau	D	Zuerst wieder entdeckt	Nichts	
		Aktuelle Innovation	Nichts	



FREIE REPUBLIK RASALHAAG

BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	Keines		
BEDEUTENDE RÜSTUNGSUNTERNEHMEN (3067)	Grumium Creations, Janesek Industries, Odin Manufacturing		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	Keine		
Technologie-niveau	E	Zuerst wieder entdeckt	Nichts
		Aktuelle Innovation	Nichts

KLEINE MACHT

CLAN SCHNEERABE

BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	Wissenschaftskaste (Wissenschaftsgeneral Charlotte [von Braun])		
BEDEUTENDE RÜSTUNGSUNTERNEHMEN (3067)	Unbekannt		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	Ferrolamellar-Panzerung (3070*)		
Technologie-niveau	F	Zuerst wieder entdeckt	Nichts
		Aktuelle Innovation	Ferrolamellar-Panzerung

CLAN

CLAN NOVAKATZE

BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	Wissenschaftskaste (Wissenschaftsgeneral David Newton)		
BEDEUTENDE RÜSTUNGSUNTERNEHMEN (3067)	Irece Alpha, Irece Beta, Matabushi Inc.		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	Engel-Störsender (3058*)		
Technologie-niveau	F	Zuerst wieder entdeckt	Nichts
		Aktuelle Innovation	Engel-Störsender

CLAN

AUSSENWELT-ALLIANZ

BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	Universität von Alpheratz		
BEDEUTENDE RÜSTUNGSUNTERNEHMEN (3067)	Alliance Defenders Limited, Mountain Wolf BattleMechs, United Outworlders Corporation		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	Keine		
Technologie-niveau	D	Zuerst wieder entdeckt	Nichts
		Aktuelle Innovation	Nichts

PERIPHERIESTAAT

BLAKES WORT

BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	Unbekannt		
BEDEUTENDE RÜSTUNGSUNTERNEHMEN (3067)	Aldis Industries, Blankenburg Technologies, Krupp Armaments Works, Leopard Armor, Martinson Armaments, Mitchell Vehicles, Skobel MechWorks, Yankee Weapons Systems		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	Multiraketenwerfer (3068), Leere-Signatursystem (3070*), Kettenpeitsche (3071*)		
Technologie-niveau	E	Zuerst wieder entdeckt	Nichts
		Aktuelle Innovation	Kettenpeitsche

KLEINE MACHT

TAURUS-KONKORDAT

BEDEUTENDSTES ZENTRUM DER INNOVATION (3067)	New Vandenburg Universität		
BEDEUTENDE RÜSTUNGSUNTERNEHMEN (3067)	Pinard Protectorates Limited, Taurus Territorial Industries, Vandenburg Mechanized Industries, Wingman Enterprises, Ltd.		
JÜNGSTE INNOVATIONEN	Schweres Maschinengewehr (3068)		
Technologie-niveau	D	Zuerst wieder entdeckt	Nichts
		Aktuelle Innovation	Schweres Maschinengewehr

PERIPHERIESTAAT

* Diese Entwicklungen sind Prototypen und noch nicht in Serienfertigung.



Jetzt, wo er seine Feinde in zusammengestürzte Täler getrieben hat, die von schwerem Geröll umsäumt sind, nagelt ein Salamander der Roughriders die Taurischen Einheiten mit zerstörerischem Beschuss fest.

Die Bewegung von Mechs, Fahrzeugen und Infanterie auf dem Schlachtfeld ist vielleicht die wichtigste taktische Überlegung in **BattleTech**. In vielen **BattleTech**-Spielen ist, wie in der gesamten Geschichte der Kriegsführung, das geschickte Manövrieren der Schlüssel zum Sieg. In **BattleTech** wird jegliche Bewegung von den Bewegungsregeln bestimmt, die die Auswirkungen von Gelände und Wetterbedingungen simulieren, die Möglichkeiten und den Zustand der beteiligten Mechs, Fahrzeuge und Infanterie, sowie andere Faktoren, die die Fähigkeit einer Einheit beeinflussen, sich in der Schlacht zu bewegen. Dieser Abschnitt bietet zusätzliche Bewegungs- und Planetenbedingungs-Regeln für größere Flexibilität in **BattleTech**-Spielen.

BEWEGUNGSMODI

Dieser Abschnitt umfasst Regeln für neue Bewegungsmodi, sowie neue Bewegungsmöglichkeiten, wie das Einnehmen der Kauerhaltung, Klettern, Herabspringen und mehr.

Wie in den Standardregeln beschrieben, kann nur ein Bewegungsmodus gleichzeitig (unten in Klammern angegeben) in einer Runde verwendet werden.

STEHEN BLEIBEN (ERWEITERT: BEWEGUNGSMODUS)

Nach den Standardregeln zieht das Stehenbleiben keinen Trefferwurfmodifikator nach sich, weder für den Angreifer noch für den Verteidiger. Allerdings ist in mechanisierten Gefechten Geschwindigkeit überlebensnotwendig und wer stillsteht, unterzeichnet sein Todesurteil. Um diesen Aspekt des Kampfes besser darzustellen, erhalten alle Waffenangriffe und Nahkampfangriffe gegen eine Einheit, die in einer Runde keine BP aufwendet, einen Trefferwurfmodifikator von -1. Dieser Modifikator ist nicht kumulativ zum Modifikator für Immobile Einheiten. Wenn eine Einheit immobil ist, verwende nur den Modifikator für Immobile Einheiten.

SPRINTEN (BEWEGUNGSMODUS)

Um eine Sprint-Bewegung durchzuführen, braucht der Mech zwei funktionierende Hüft-Aktivatoren. Die Sprint-BP eines Mechs entsprechen

seinen doppelten aktuellen Gehen-/Reisegeschwindigkeits-BP. Sprinten erzeugt 50% (abgerundet) mehr Wärmepunkte, als der Mech erleidet, wenn er rennt.

Weil es die volle Konzentration eines MechKriegers erfordert, einen Mech bei so hohen Geschwindigkeiten sicher zu manövrieren, darf ein Mech, der in der Bewegungsphase sprintet, keine absichtlichen Angriffe während dieser Runde ausführen. Unbeabsichtigte Rammangriffe aufgrund von Rutschen oder geheim gehaltenen Bewegungsregeln sind dennoch möglich, und ein Mech darf immer noch Waffen abfeuern um Wärme zu erzeugen, auch wenn er keine Chance hat, mit diesen Waffen Schaden zu verursachen. Außerdem darf der Mech nicht als Beobachter für indirekten Beschuss agieren oder jegliche andere Handlung ausführen, die normalerweise erfordern würde, einen Angriff zu opfern. Eine sprintende Einheit darf sich nicht rückwärts bewegen oder Wasser mit Tiefe 1 oder mehr betreten. Zu guter Letzt erleiden alle Mechpilotenwürfe für eine sprintende Einheit einen zusätzlichen Modifikator von +2.

Ein MechKrieger in einer sprintenden Einheit hat nur wenig Aufmerksamkeit übrig, um gegnerischen Angriffen auszuweichen, daher erleiden alle Angriffe gegen sprintende Einheiten einen Trefferwurfmodifikator von -1. Allerdings gilt der normale Modifikator für ein sich bewegendes Ziel.

Ein Mech, der mit MASC oder einem Turbolader ausgerüstet ist (siehe Seite 345) darf eines oder beide dieser Systeme aktivieren und in derselben Runde sprinten. Die Verwendung eines der beiden Systeme gibt dem Mech dann BP gleich seiner aktuellen Gehen-/Reisegeschwindigkeits-BP multipliziert mit 2,5. Allerdings muss jede Einheit, die versucht zu sprinten und dabei ein MASC oder einen Turbolader zu verwenden, einen erfolgreichen Mechpilotenwurf schaffen (mit dem zusätzlichen Modifikator von +2 fürs Sprinten) um nicht zu stürzen; der Wurf wird am Ende der Bewegung des Mechs durchgeführt.

Ein Mech, der mit MASC und einem Turbolader ausgerüstet ist, darf auch beide Systeme aktivieren und in derselben Runde sprinten. Das gewährt dem Mech BP gleich seinen momentanen Gehen-BP x 3, doch ist es ein sehr riskantes Manöver. Die Einheit muss zwei Mechpilotenwürfe schaffen wie oben beschrieben, sowohl einen für das MASC als auch einen für den Turbolader.



AUSWEICHEN (BEWEGUNGSMODUS)

Ausweichmanöver erschweren es für Gegner, eine Einheit anzugreifen.

Jede Einheit, die über Rennen-/Höchstgeschwindigkeits-BP verfügt, kann ausweichen. Die maximalen Ausweich-BP entsprechen den Rennen-/Höchstgeschwindigkeits-BP, muss aber nicht die vollen BP verwenden. Jeder Angriff gegen eine ausweichende Einheit erleidet einen Trefferwurfmodifikator von +1, zusätzlich zu den normalen Bewegungsmodifikatoren und allen anderen relevanten Modifikatoren. Eine ausweichende Einheit erzeugt 2 Punkte Wärme pro Runde, zusätzlich zur Wärme, die sie bei Rennen/Höchstgeschwindigkeit generiert, und darf in einer Runde, in der eine Ausweichen-Bewegung durchgeführt wurde, nicht angreifen. Außerdem darf der Mech nicht als Beobachter für LSR oder Artillerie dienen oder andere Handlungen ausführen, die normalerweise das Opfern eines Angriffs erfordern würden.

Um ausweichen zu können, muss der Mech über zwei funktionierende Hüft-Aktivatoren verfügen. Außerdem erhält ein am Boden liegender Mech keine Vorzüge durch das Ausweichen, selbst wenn er die Bewegungsphase mit einer Ausweichen-Bewegung begonnen hat. Wenn zum Beispiel ein ausweichender Mech in der Bewegungsphase einer Runde einen Mechpilotenwurf nicht schafft, dann erhält er in den Waffeneinsatzphase und Nahkampfphase dieser Runde nicht mehr den Trefferwurfmodifikator von +1.

Ein Mech darf weder MASC noch Turbolader verwenden, wenn er eine Ausweichen-Bewegung ausführt.

GESCHICKTES AUSWEICHEN

Mechpiloten-Fertigkeit	Trefferwurfmodifikator fürs Ausweichen
6 oder mehr	+0
4–5	+1
2–3	+2
0–1	+3

Geschicktes Ausweichen

Wird die Option Geschicktes Ausweichen verwendet, basiert der Trefferwurfmodifikator durch die Ausweichen-Bewegung auf der Mechpiloten-Fertigkeit des MechKriegers, wie du es der Geschicktes-Ausweichen-Tabelle entnehmen kannst.

ABSCHIRMEN (BEWEGUNGSMODUS)

Eine abschirmende Einheit verwendet ihre Bewegung, um sich Gefahren auszusetzen und so ein anderes Ziel vor Angriffen zu beschützen (eine andere Einheit, ein Gebäude, ein Hexfeld und so weiter).

ABSCHIRMEN-TABELLE

Unit Type	Modifikator
Fahrzeug	+1
Mech, ProtoMech oder Panzergrenadiere*	+2
Großes Fahrzeug**	+3

* Siehe unten

** Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge. Schienenfahrzeuge und Große Hilfsschiffe können keine Abschirmen-Bewegung durchführen.

Eine abschirmende Einheit darf nur ihre aktuellen Gehen-/Reise-geschwindigkeits-BP ausgeben, doch gilt die Bewegung als Rennen / Höchstgeschwindigkeit, wenn es um den Angreifer-Bewegungsmodifikator für die Runde geht, in der die Einheit abgeschirmt hat (es sind während dieser Runde alle normalen Waffen- und Nahkampfangriffe möglich). Nachdem die Bewegung abgeschlossen wurde, muss ein anliegendes Hexfeld ausgewählt werden, das den Schutz erhalten soll (das Hexfeld kann das Hexfeld der Einheit selbst sein, vorausgesetzt, die Stapel-Regeln erlauben eine solche Bewegung; sprich die Einheit beschützt eine Einheit, die sich im selben Hexfeld befindet). Während der Waffeneinsatzphase einer Runde, in der die Einheit den Abschirmen-Bewegungsmodus verwendet hat, erleiden alle Angriffe gegen das festgelegte Hexfeld (egal ob gegen das Hexfeld selbst, oder gegen Einheiten und Gebäude in diesem Hexfeld, und so weiter), die das Hexfeld passieren, in dem sich die abschirmende Einheit befindet, einen Modifikator entsprechend der Abschirmen-Tabelle.

Diese Modifikatoren sind kumulativ, so dass zwei abschirmende Fahrzeuge in einem Hexfeld einen Modifikator von +2 bringen würden, ein abschirmendes Fahrzeug und ein abschirmender Mech einen Modifikator von +3, und zwei abschirmende ProtoMechs einen Modifikator von +4.

Die abschirmende Einheit darf nicht niedriger sein als die Einheit oder das Gebäude, welche sie beschützen soll. Beispielsweise kann ein Kleines oder Mittelgroßes Fahrzeug nur eine Einheit mit Höhenlevel 1 beschützen (oder das erste Stockwerk eines Gebäudes); es kann keinen Mech beschützen, da dieser 2 Höhenlevel groß ist (ein Großes Fahrzeug hingegen, dass eine Höhe von 2 Levels hat, kann allerdings sehr wohl einen Mech abschirmen; siehe Einheitshöhentabelle, Seite 99, TW). Ein Fahrzeug mit Level 1 oder ein ProtoMech kann einen Mech nur dann abschirmen, wenn dieser am Boden liegt. Ein Mech kann jede Einheit abschirmen, aber nur die ersten zwei Stockwerke eines Gebäudes; vielleicht wollen Spieler die erweiterten Sichtlinien- und Toter-Winkel-Regeln verwenden, um diese Situation zu regeln (siehe Seite 79).

Verfehlt ein Angriff ein abgeschirmtes Ziel, vergleiche die Fehlschlagsspanne mit dem Modifikator aller abschirmenden Einheiten, wie du ihn der Abschirmen-Tabelle entnehmen kannst. Ist die FS gleich oder weniger als der Modifikator, dann trifft der Angriff automatisch die abschirmende Einheit; bestimme zur Ermittlung des Schadens normal die Angriffsrichtung und Trefferzone. Sind zwei Einheiten gleichermaßen mögliche Ziele, bestimme zufällig, welche Einheit getroffen wird. Ist die FS größer als der Modifikator aller individuellen abschirmenden Einheiten, dann geht der Angriff vollkommen ins Leere (bei Verwendung der Fehlschüsse-Regel ermittelt der kontrollierende Spieler, wo der Angriff trifft, und so kann er weder die abschirmende(n) Einheit(en) noch das ursprüngliche Ziel treffen; siehe *Fehlschüsse*, Seite 81). Schirmen zum Beispiel ein Mech und ein Fahrzeug ein anderes Fahrzeug ab, führt das zu einem endgültigen Trefferwert von 9, wenn man das Fahrzeug treffen will, das sie abschirmen (mit einem Gesamtmodifikator von +3). Der Würfelwurf zeigt eine 8, was eine FS von 1 ergibt. Weil das gleich oder weniger ist als die Modifikatoren, die auf der Abschirmen-Tabelle für den Mech (Modifikator von +2) und das abschirmende Fahrzeug (Modifikator von +1) angegeben sind, bestimmt der kontrollierende Spieler der angreifenden Einheit zufällig, ob der abschirmende Mech oder das abschirmende Fahrzeug automatisch von dem Angriff getroffen wird, der das eigentliche Ziel verfehlt hat. Hätte die FS bei 2 gelegen, hätte nur der Mech potenziell von dem Angriff getroffen werden können.

Streif-/Volltreffer: Wird eine abschirmende Einheit von einem Angriff getroffen, der für das abgeschirmte Ziel gedacht war, werden niemals die Regeln für Streif- und Volltreffer (siehe Seite 80) verwendet, wenn der Schaden angewendet wird.

Vierbeinige Mechs: Hat der Mech die Kauerhaltung eingenommen (siehe *Kauerhaltung*, Seite 21), dann kann eine Einheit mit Höhenlevel 1 ihn abschirmen.

Infanterie: Panzergrenadiere sind die einzige Art von Infanterie, die den Bewegungsmodus Abschirmen verwenden kann; alle Waffenangriffe durch die Panzergrenadiere erhalten einen Modifikator

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



von +2 in einer Runde, in der die Einheit mit Abschirmen beschäftigt ist. Verwendest du die Regel zum Aufstellen in Trupps (siehe Seite 27), dann können die Panzergrenadiere nicht die Abschirmen-Bewegung nutzen.

ProtoMechs: Wird ein abschirmender ProtoMech von einem Angriff getroffen, der für das abgeschirmte Ziel gedacht war, verwende die spezielle ProtoMech-Trefferzonentabelle (siehe Seite 184, TW).

Schienenfahrzeuge und Große Hilsschiffe: Schienenfahrzeuge und Große Hilsschiffe dürfen keine Abschirmen-Bewegung verwenden.

Senkrechtstarter: Ein gelandeter Senkrechtstarter kann keine Abschirmen-Bewegung durchführen. Ein Senkrechtstarter, der sich allerdings in der Luft befindet kann – vorausgesetzt seine untere Bewegungshöhe ist auf der gleichen Höhenstufe wie das zu Grunde liegende Gelände des Hexfelds, das er abschirmen soll und die Einheit / das Hexfeld ist nicht höher als der Senkrechtstarter – eine Abschirmen-Bewegung verwenden.

Beispielsweise könnte ein normaler Senkrechtstarter keinen Mech abschirmen, ein Extrem schwerer Senkrechtstarter hingegen, der als 2 Höhenlevel hoch gilt (siehe *Extrem schwere Fahrzeuge*, Seite 378), könnte einen Mech abschirmen, vorausgesetzt, er ist noch in der Luft und bedeckt den Mech wie oben beschrieben.

Luft-Boden-Angriffe: Abschirmen kann gegen keine Art von Luft-Boden-Angriffen verwendet werden.

Flächeneffekt Waffen: Eine abschirmende Einheit hat keinen Effekt auf den Schaden, der von einer Flächeneffekt Waffe verursacht wird, doch wird der Abschirmen-Modifikator normal bei Versuchen angewendet, das abgeschirmte Hexfeld anzuvisieren, beispielsweise durch Artillerie.

Schwarm-Munition: Schwarm-Munition kann keine Einheit (und kein Gebäudestockwerk) anvisieren, das von einer abschirmenden Einheit beschützt wird; solche beschützten Einheiten sind allerdings ganz normal anfällig für die Sekundärauswirkungen des Schwarms.

Angreifen eines Abgeschirmten Hexfelds: Eine Einheit, die versucht, ein Hexfeld mit einem Angriff zu treffen, muss dennoch den normalen Abschirmen-Modifikator einrechnen, beispielsweise wenn sie ein waffenübertragenes Minenfeld legen will.

NAHKAMPFVERTEIDIGUNG (BEWEGUNGSMODUS)

Ein Mech, der die Nahkampfverteidigungs-Bewegung durchführt, macht sich anfällig für Waffenangriffe, in der Hoffnung, einen achtlosen Gegner in eine Falle zu locken und ihn mit einem Nahkampfangriff zu treffen.

Der kontrollierende Spieler muss während der Bewegungsphase einer Runde ansagen, dass die Einheit den Nahkampfverteidigungs-Bewegungsmodus verwenden wird. Eine Einheit, die diesen Bewegungsmodus verwendet, darf in der Bewegungsphase dieser Runde keinerlei BP ausgeben, und darf während der Waffeneinsatzphase keine Waffenangriffe ausführen. Während der Nahkampfphase, wenn der kontrollierende Spieler den Mech auswählt, darf der Mech seine aktuellen Gehen-BP ausgeben und dann einen Nahkampfangriff durchführen; es wird für den Angreifer-Bewegungsmodifikator in der Runde, in der die Nahkampfverteidigungs-Bewegung verwendet wird, davon ausgegangen, dass er in dieser Runde eine Gehen-Bewegung durchgeführt hat. Die Einheit kann

in dieser Runde alle normalen Nahkampfangriffe ausführen, außer Rammangriffen und Todessprung-Angriffen, vorausgesetzt, die Bedingungen für solche Angriffe werden erfüllt.

Rammen und Todessprung: Ein Ziel im Nahkampfverteidigungs-Bewegungsmodus kann nicht Ziel eines Rammangriffes oder Todessprungs werden.

KRIECHEN (BEWEGUNGSMODUS)

Ein Mech muss zwei Hand-, zwei Unterarm-, zwei Oberarm und zwei Schulter-Aktivatoren besitzen (alle funktional), um kriechen zu können. Ein Mech, der eine Bewegungsphase am Boden liegend beginnt, kann den Kriechen-Bewegungsmodus auswählen. Die Einheit kann nur die Hälfte ihrer aktuellen Gehen-BP (abgerundet) verwenden; alle normalen Kosten, um ein neues Hexfeld zu betreten, gelten normal. Außerdem muss der kontrollierende Spieler, um ein neues Hexfeld zu betreten, einen normalen Mechpilotenwurf ablegen (das heißt, alle Schadensmodifikatoren gelten), und dabei die entsprechenden Modifikatoren aus der Gewichtsklassen-Nahkampfmodifikatortabelle (siehe Seite 88) einrechnen. Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass die Einheit das Hexfeld betreten kann. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Einheit das Hexfeld nicht betreten kann. Ein Fehlschlag verursacht keinen Schaden und resultiert nicht in einem Sturz; die Einheit kann das Feld einfach nicht betreten, und die dafür ausgegeben BP sind verloren. Der Spieler kann eine beliebige Anzahl von Mechpilotenwürfen durchführen, um ein Hexfeld zu betreten, vorausgesetzt, er hat noch die notwendigen BP für den Versuch. Eine Einheit kann nicht versuchen, in derselben Runde aufzustehen, in der sie die Kriechen-Bewegung durchführt. Egal wie oft ein Mech versucht zu kriechen, er erzeugt in einer Runde, in der er eine Kriechen-Bewegung durchführt, nur 1 Wärmepunkt.

Eine Einheit kann den üblichen 1 BP ausgeben, um beim Kriechen die Ausrichtung innerhalb eines Hexfelds zu verändern, ohne dass dabei ein Mechpilotenwurf notwendig wäre.

Eine Einheit, die kriecht, gilt für den Angreifer-Bewegungsmodifikator so, als hätte sie eine Gehen-Bewegung durchgeführt, und kann in dieser Runde alle Waffenangriffe und Nahkampfangriffe durchführen, die einem am Boden liegenden Mech zur Verfügung stehen.

Zerstörtes Gyroskop: Ein Mech mit zerstörtem Gyroskop kann nicht kriechen.

HASTIGE BEWEGUNG

Nach den Standardregeln repräsentieren die Bewegungskosten für bestimmte Geländearten (Wälder, Höhenstufen und so weiter) selbst beim Rennen oder Sprinten eine „vorsichtige“ Bewegung, die darauf ausgelegt ist, Stürze zu vermeiden. In einigen Geländearten, wie Wasser, Geröll und so weiter, besteht das Risiko eines Sturzes selbst dann, wenn solche vorsichtige Bewegung verwendet wird.

Nach den erweiterten Regeln kann ein Mech eine Hastige Bewegung ausführen, wobei er sich schneller bewegt und dabei ein Risiko eingeht, zu stürzen, auch wenn dies nach den Standardregeln nicht möglich wäre. Wenn eine Einheit ein Hexfeld betritt, dessen Betreten normalerweise mehr als 1 BP erfordern würde, kann der Spieler beschließen, einen, manche oder alle dieser zusätzlichen BP zu ignorieren (der 1 BP zum Betreten des Hexfelds kann niemals ignoriert werden). Wird auf diese Weise 1 BP umgangen, muss der kontrollierende Spieler einen normalen Mechpilotenwurf, mit einem zusätzlichen Modifikator von +2 ablegen, um nicht beim Betreten des Hexfelds zu stürzen. Für jeden zusätzlichen ignorierten BP wird ein zusätzlicher Modifikator von +2 eingerechnet, es wird aber beim Betreten eines Hexfelds immer nur ein Mechpilotenwurf abgelegt. Zu guter Letzt wende die Modifikatoren aus der Gewichtsklassen-Nahkampfmodifikatortabelle auf den Mechpilotenwurf an (siehe Seite 88), entsprechend der Gewichtsklasse des Mechs. Wenn der Mechpilotenwurf fehlschlägt, stürzt der Mech in dem Hexfeld, das er betreten hat und erleidet dabei den normalen Sturzschaden; selbst wenn der Mech gerade Höhenlevel nach unten gestiegen ist, werden diese Höhenlevel nicht zur Ermittlung des Sturzschadens mit einbezogen. Er kann sich allerdings weiterbewegen, vorausgesetzt, er hat noch ausreichend BP, um aufzustehen, das Hexfeld zu verlassen und so weiter.



CPLT-K4 Catapult, Devil's Brigade



Hastige Bewegung kann in einer Runde in mehreren Hexfeldern verwendet werden, wobei der kontrollierende Spieler sich entscheiden kann, wie viele BP er in jedem Hexfeld ignoriert und beim Betreten jedes einzelnen Hexfeldes sofort einen entsprechenden Mechpilotenwurf ablegt.

Ein Spieler darf niemals die Bewegungskosten zum Erklimmen eines Höhenlevels ignorieren.

Fahrzeuge und ProtoMechs: Fahrzeuge und ProtoMechs können ebenfalls Hastige Bewegung verwenden. Schafft ein Fahrzeug den Fahrerwurf nicht, würfle automatisch einmal auf der Antriebsschäden-Tabelle. Bei ProtoMechs kannst du den Schützen-Wert verwenden, um einen entsprechenden Mechpilotenwurf abzulegen. Ein Fehlschlag resultiert in 1 Punkt Schaden in allen Zonen.

Gelände-Pilotenwurfmodifikatoren: Betritt ein Mech, der Hastige Bewegung verwendet, Geländearten, die einen Modifikator auf alle Mechpilotenwürfe mit sich bringen, müssen diese Modifikatoren auf den Mechpilotenwurf für Hastige Bewegung angerechnet werden. Betritt ein Mech mit Hastiger Bewegung ein Gelände, das automatisch einen Mechpilotenwurf erforderlich macht, muss der Spieler zwei Mechpilotenwürfe ablegen (einen für das Gelände und einen für die Hastige Bewegung), und dabei alle entsprechenden Modifikatoren auf beide Mechpilotenwürfe anrechnen.

Geländefaktor: Werden die Geländefaktor-Regeln verwendet (siehe Seite 64), resultiert ein gescheiterter Mechpilotenwurf in Schaden für das Gelände in dem Hexfeld. Der Schaden für den gescheiterten Mechpilotenwurf eines Mechs ist der normale Sturzschaden, der auf das Hexfeld angewendet wird. Bei Fahrzeugen teilst du das Gewicht des Fahrzeugs durch 10, aufgerundet. ProtoMechs verursachen einen einzelnen Punkt Schaden.

Wasser: Hastige Bewegung kann nicht in einem Wasserfeld verwendet werden, um die Nachteile für Bewegung durch Wasser auszugleichen.

Im Bewegungsgrundlagen-Diagramm (siehe Seite 51, TW) kann der Mech in Hexfeld A nicht Hexfeld D betreten, da er 5 Gehen-BP hat und 7 Gehen-BP brauchen würde, um Hexfeld D zu betreten. Mit Hastiger Bewegung könnte der kontrollierende Spieler des Mechs allerdings beschließen, 2 Punkte BP-Erfordernis zu ignorieren, um den dichten Wald in dem Hexfeld zu betreten, was einen Modifikator von +4 (+2 für jeden ignorierten BP) auf einen sofortigen Mechpilotenwurf beim Betreten von Hexfeld D verursachen würde; der kontrollierende Spieler könnte nicht die BP-Erfordernisse zum Betreten des Hexfelds selbst oder zum Aufsteigen des 1 Höhenlevels ignorieren. Handelt es sich um einen mittelschweren oder leichten Mech, würde das entsprechend der Gewichtsklassen-Nahkampfmodifikatortabelle einen Modifikator von -1 oder sogar -2 nach sich ziehen. Schlägt der Mechpilotenwurf fehl, stürzt der Mech in Hexfeld D.

KAUERHALTUNG

Ein vierbeiniger Mech kann die Kauerhaltung einnehmen, indem er sich hinter einem Hindernis auf den Boden drückt, so dass nur die Waffen für den Gegner sichtbar bleiben. Der Mech kann dies zwar in jedem Hexfeld tun, doch hilft das Manöver dem Mech nur dann, wenn er ohnehin schon Teilweise Deckung vor seinem Gegner hätte, ohne die Kauerhaltung einzunehmen.

Die Kauerhaltung einzunehmen oder zu verlassen kostet 2 BP. Angriffe gegen vierbeinige Mechs in Kauerhaltung werden normal abgewickelt, es sei denn, der Mech hat Teilweise Deckung. Besteht Teilweise Deckung zwischen dem Angreifer und dem vierbeinigen Mech, erleidet der Angriff zusätzlich zum Modifikator für Teilweise Deckung einen Modifikator von +2. Wie üblich treffen Angriffe, die die Beine treffen würden, stattdessen das Gelände.

Zweibeinige Mechs: Ein zweibeiniger Mech kann, genau wie oben beschrieben, eine Kauerhaltung einnehmen, indem er abkniet; das heißt, ein Knie berührt den Boden, während das andere Bein zur Balance aufgestützt ist. Alle oben beschriebenen Regeln gelten auch für zweibeinige Mechs, die auf ein Knie gehen. Nur muss der zwei-

beinige Mech, um diese Kauerhaltung zu verlassen, nicht nur 2 BP aufwenden, sondern auch einen Mechpilotenwurf ablegen. Ein Fehlschlag resultiert nicht in einem Sturz; stattdessen kann der Mech einfach nur nicht aufstehen, und die BP sind vergeudet (ein Mech kann weiter versuchen aufzustehen, solange er noch BP zur Verfügung hat).

Ein Mech in Kauerhaltung kann Einheiten im selben Hexfeld schlagen; Schläge gegen einen Mech werden mit der Tritt-Trefferzonentabelle abgewickelt. Ein zweibeiniger Mech in Kauerhaltung ist 1 Höhenlevel groß. Er kann Gelände mit Höhenlevel 1 ausnutzen, um Teilweise Deckung zu erhalten. Er kann normal mit Schlägen angegriffen werden.

Liegend: Ein Mech kann von der Kauerhaltung in die liegende Haltung übergehen, ohne BP aufwenden zu müssen. Der Wechsel von der liegenden Haltung in die Kauerhaltung erfordert 1 BP (+1 BP für jeden fehlenden oder zerstörten Bein-Aktivator), aber keinen Mechpilotenwurf. Ein Mech kann in einer Bewegungsphase von der liegenden Haltung über die Kauerhaltung aufstehen (oder andersherum), solange die Einheit ausreichend BP besitzt (und entsprechend Mechpilotenwürfe ablegt).

Richtungsänderung: Ein Mech, der von der stehenden in die Kauerhaltung wechselt, oder andersherum, behält dabei seine Richtung bei. Ein liegender Mech, der in die Kauerhaltung wechselt, muss eine Richtung festlegen (er kann sie frei auswählen); wechselt der Mech dann in die stehende Haltung, behält er die Richtung, die er erhalten hat, als er von der Liegenden in die Kauerhaltung gewechselt ist.

Beinmontierte Waffen: Beinmontierte Waffen können nicht abgefeuert werden, wenn sich eine Einheit in Kauerhaltung befindet.

Zerstörte Beine: Wurde ein Bein eines Mechs zerstört (egal ob zwei- oder vierbeinig), dann kann er die Kauerhaltung nicht mehr annehmen.

Fahrzeuge in Kauerhaltung

Fahrzeuge sind zu nah am Boden, um Nutzen aus Teildeckung ziehen zu können. Es kann allerdings niedrigeres Gelände geben, das auf den normalen Karten gar nicht eingezeichnet ist, das es Fahrzeugen erlauben kann, eine „Kauerhaltung“ einzunehmen.

Solche Gelände können als Teil der Szenarioaufstellung zugewiesen werden, wobei die Spieler entscheiden, wo sich das Gelände befindet (siehe *Halbe Höhenlevels*, Seite 31). Außerdem kann das Gelände, das von spezieller Infanterie mit Pionierarbeit erschaffen wird (siehe *Schützengräben-/Schanzenpioniere*, Seite 341), ebenfalls verwendet werden. Nicht verwendet werden kann Gelände, das von Standardinfanterie erschaffen wird, die sich „eingräbt“ (siehe *Eingraben*, Seite 108).

Ein Fahrzeug kann in drei Situationen die Kauerhaltung annehmen (beachte, dass in allen Situationen die normale Trefferzonentabelle verwendet wird, außer es ist unten anders angegeben).

Erstens, wenn ein Fahrzeug (inklusive Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge) ein Hexfeld mit halbem Höhenlevel betritt, kann es die Kauerhaltung einnehmen, indem es 2 BP aufwendet. Angriffe gegen die Front des Fahrzeugs rechnen einen Modifikator von +2 ein. Wenn der Angriff trifft, wird der Geschützturm getroffen, sofern das Fahrzeug einen besitzt, ansonsten die Frontpanzerung. Angriffe aus anderen Richtungen werden normal abgewickelt.

Wenn zweitens ein Fahrzeug sich in einem Hexfeld angrenzend an ein Hexfeld mit halbem Höhenlevel befindet, gilt das Fahrzeug für diesen Angriff als in Kauerhaltung befindlich.

Wenn zuletzt ein Fahrzeug (inklusive Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge) ein Hexfeld betritt, das von einer Pioniereinheit „bebaut“ wurde (egal ob verbündete oder feindliche Truppen), wie oben aufgeführt, dann gelten alle Regeln für Hexfelder mit halbem Höhenlevel, nur dass sowohl Angriffe gegen die Front als auch gegen die Seiten den Modifikator von +2 erleiden. Nur Angriffe gegen das Heck werden normal abgewickelt. Trifft ein Angriff die Seite eines Fahrzeugs ohne Geschützturm, dann wird die entsprechende Seite getroffen.

Solange sich das Fahrzeug in Kauerhaltung befindet, darf keine der in der Front montierten Waffen abgefeuert werden (oder Waffen, die

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



in Richtung des Hexfelds mit dem halben Höhenlevel ausgerichtet sind, im Falle eines anliegenden Hexfelds), allerdings darf der Geschützturm normal nach vorne (oder in die Richtung des entsprechenden Hexfelds) feuern.

Große Fahrzeuge: Große Fahrzeuge können weder Hexfelder mit halbem Höhenlevel noch von Infanterie bebaute Hexfelder als Deckung verwenden. Befindet sich ein Großes Fahrzeug aber anliegend zu einem Hexfeld mit Höhenlevel 1 und die Sichtlinie passiert dieses Hexfeld, dann gilt das Fahrzeug für diesen Angriff als kauern.

Antriebsschäden-Tabelle: Angriffe, die den Modifikator von +2 für Kauerhaltung erleiden, ignorieren automatisch jede Chance auf einen Wurf auf der Antriebsschäden-Tabelle.

Rückwärtsbewegung: Beachte, dass oben beschriebene Situationen davon ausgehen, dass das Fahrzeug das Hexfeld mit Vorwärtsbewegung betritt. Betritt das Fahrzeug das Hexfeld mit Rückwärtsbewegung, drehe die Zonen einfach um (Frontpanzerung wird Heckpanzerung, und so weiter). In den oben genannten ersten und zweiten Fällen kann die Einheit im Hex die Richtung wechseln, wenn sie das möchte. Wechsle dabei entsprechend die Panzerungszonen für Angriffe, die das Fahrzeug treffen. Im letzten Fall aber, wenn das Fahrzeug ein von Infanterie „bebautes“ Hexfeld betritt, kann es nicht die Richtung im Hexfeld ändern. Stattdessen muss es das Hexfeld verlassen, die Richtung ändern und dann das Hexfeld erneut betreten.

RÜCKWÄRTSBEWEGUNG (ERWEITERT)

Diese Regel erlaubt es Einheiten, Höhenlevel zu wechseln, während sie sich rückwärts bewegt. Mit dieser Option kann eine sich rückwärts bewegende Einheit einen Höhenlevel pro Hexfeld überwinden. Der kontrollierende Spieler muss einen erfolgreichen Mechpiloten-/Fahrerwurf jedes Mal schaffen, wenn das Fahrzeug die Linie eines Höhenlevels passiert. Mechs dürfen bei der Rückwärtsbewegung maximal 1 Höhenlevel wechseln. Scheitert der Wurf für den Mech, stürzt der Mech in das Feld, in das er sich bewegen oder aus dem er sich bewegen wollte (je nach dem, was niedriger ist). Die Veränderung des Höhenlevels wird für den Sturzschaden nicht mit einberechnet. Schafft ein Fahrzeug den Fahrerwurf nicht, kann es die Linie des Höhenlevels nicht überwinden. Es bleibt in seinem jetzigen Hexfeld und muss einen zusätzlichen BP aufwenden (hat es keine BP mehr übrig, endet die Bewegung). Der kontrollierende Spieler kann weitere Fahrerwürfe ablegen, um den Höhenwechsel zu versuchen, muss aber jedes Mal, wenn der Wurf scheitert, einen zusätzlichen BP aufwenden.

KLETTERN UND HERABSPRINGEN

Die optionalen Regeln zum Klettern und Herabspringen erlauben es BattleMechs ohne Sprungdüsen zu klettern, zu springen, oder sich mehrere Höhenlevels fallen zu lassen.

Klettern

Die Klettern-Regel erlaubt es einem Mech, ein Hexfeld zu betreten, das 3 oder mehr Höhenlevel höher oder niedriger ist als das Hexfeld, in dem er sich befindet. Um zu klettern, braucht ein Mech mindestens einen Arm mit allen vier Aktivatoren (Hand, Unterarm, Oberarm und Schulter) in funktionsfähigem Zustand, außerdem muss die Hand des Arms frei sein (sie darf keine Nahkampfwaffe wie ein Schwert, ein Beil und so weiter halten, keine in der Hand getragene Waffe oder andere Gegenstände).

Nur Gehen-BP dürfen beim Klettern verwendet werden – rennende Einheiten können nicht klettern. Jedes überwundene Höhenlevel kostet 2 BP, wenn der Mech zwei unbeschädigte Hände hat, oder 3 BP, wenn dem Mech nur eine Hand zur Verfügung steht. Für jedes gekletterte Höhenlevel muss der kontrollierende Spieler des Mechs einen Mechpilotenwurf ablegen. Für jeden Pilotenwurf, der während des Kletterns absolviert werden muss (aber nicht für den eigentlichen Kletterwurf), gilt ein Modifikator von +1; zusätzlich eine +2, falls der Mech nur einen unbeschädigten Arm mit allen vier Aktivatoren besitzt (dies ist kumulativ mit anderen Modifikatoren). Scheitert der Wurf, stürzt der Mech aus der letzten Höhe, die er erfolgreich erreicht hat.

In einigen Fällen kann die Einheit versuchen, eine Klippe (oder ein Gebäude) zu erklimmen, die so hoch ist, dass das Klettern mehrere

Runden in Anspruch nimmt. In einem solchen Fall platziere den Mech am Ende der Runde im niedrigeren der beiden Hexfelder, drehe ihn so, dass er in Richtung des höheren Hexfelds blickt, und schreib dir die Höhenlevel des Mechs auf (die beiden Level, in denen er sich befindet). Die Einheit kann in der folgenden Runde weiterklettern, oder an der Wand hängen bleiben. Solange er klettert, kann ein Mech nur im Rücken montierte Waffen abfeuern; die Einheit kann keine Nahkampfangriffe ausführen.

Bei der Ermittlung der Sichtlinie auf eine kletternde Einheit, behandle den Mech so, als würde er in dem Feld stehen, in dem sich sein momentan erkletterter Höhenlevel befindet, nicht der Höhenlevel des Hexfelds. Während ein Mech klettert, kann er nur rückenmontierte Waffen abfeuern; Nahkampfangriffe sind nicht möglich. Kletternde Mechs stellen recht leichte Ziele dar, daher erhalten alle Angriffe gegen solche Einheiten einen Modifikator von -2.

Aktivatorschäden: Ein Mech braucht einen Arm, dessen vier Aktivatoren allesamt funktionsfähig sind, um klettern zu können. Wird der Hand-Aktivator zerstört, der zum Klettern verwendet wird, stürzt der Mech automatisch; verwendet der Mech zwei Hände, stürzt der Mech nur dann, wenn beide Hand-Aktivatoren zerstört werden. Wird einer der anderen Aktivatoren zerstört, stürzt der Mech nicht automatisch, kann aber nicht mehr weiterklettern, weder nach oben noch nach unten; er kann nur die unten beschriebenen Herabspringen-Regeln verwendet, um von der Wand zu kommen.

Gebäude: Eine Einheit, die ein Gebäude-Hexfeld erklimmt, gilt so, als hätte sie das Gebäude betreten, wenn es um den Konstruktionsfaktor des Hexfelds geht. Übersteigt das Gewicht der Einheit den Konstruktionsfaktor des Hexfelds – egal ob das passiert, wenn die Einheit zu klettern beginnt, oder später während des Kletterns (wenn das Gebäude-Hexfeld beispielsweise Schaden erleidet) – bricht das Hexfeld genauso zusammen, als hätte die Einheit es betreten. Behandle die Einheit so, als hätte sie das Gebäudehexfeld in dem Höhenlevel betreten, in das sie geklettert ist, wenn das Gebäude zusammenbricht (siehe Seite 176, TW).

Planetenbedingungs-Regeln: Jede Planetenbedingung, die einen Mechpilotenwurfmodifikator aufgrund von Geländebedingungen verursacht, wie Schnee, Regen oder Wind, muss auf die Mechpilotenwürfe angerechnet werden (Sichtmodifikatoren gelten nicht).

Herabspringen

Die Herabspringen-Regel erlaubt es Mechs, mehr als 2 Höhenlevel herabzuspringen, wobei ein großes Risiko besteht, dass er sich die Beine beschädigt und stürzt.

Jeder Sprung nach unten, der mehr als 2 Höhenlevel überwindet, kostet 4 BP, egal wie viele Höhenlevel hinabgesprungen werden und egal wie das Gelände in dem unteren Hexfeld aussieht (allerdings muss das Zielhexfeld ein Hexfeld sein, das der Mech auch betreten darf). Jeder springende Mech muss außerdem zwei Mechpilotenwürfe ablegen: einen, um Beschädigungen der Beine zu vermeiden, und einen, um nicht zu stürzen. Wenn beide Mechpilotenwürfe erfolgreich sind, kann sich der Mech normal weiterbewegen.

Der erste Wurf erleidet einen Modifikator in Höhe der gesprungenen Höhenlevel multipliziert mit 2. Wenn der Wurf fehlschlägt, erleidet der Mech Schaden an den Beinen gleich der Anzahl gesprungener Höhenlevel. Der kontrollierende Spieler muss einmal auf der Kritische-Treffer-Tabelle für jedes Bein würfeln. Der Spieler muss zweimal würfeln, wenn die Interne Struktur des Beins durch den Sprung beschädigt wird.

Der zweite Mechpilotenwurf erleidet einen Modifikator gleich der gesprungenen Höhenlevel. Wenn der Wurf fehlschlägt, stürzt der Mech die Anzahl von Höhenleveln, die er zu springen versucht hat, und landet in dem unteren Hexfeld. Ermittle den Sturzschaden nach den Standardregeln.

Ein Mech kann Beinschaden und Sturzschaden erleiden, wenn ihm beide Würfe misslingen.

Baumeln und Fallenlassen

Das Manöver „Baumeln und Fallenlassen“ ist eine etwas sicherere, aber auch langsamere Methode, um mehrere Höhenlevel zu überwinden.

Um die Baumeln-und-Fallenlassen-Prozedur zu verwenden, benötigt ein Mech zwei unbeschädigte Hand-Aktivatoren. Der Mech muss seine



Runde in dem Hexfeld beginnen, in dem er sich „baumeln und fallen lassen“ möchte, und verbringt die gesamte Bewegungsphase damit, nach unten zu krabbeln, wobei er mit beiden Händen von der Klippe baumelt. (Das platziert seine Beine 2 Höhenlevel näher am Boden als beim Herabspringen). Bewege den Mech in das untere Hexfeld und platziere ihn so, dass er in Richtung des höheren Hexfelds blickt; berechne die Höhenlevel, als würde sich das Hexfeld 2 Höhenlevel tiefer befinden als das tatsächliche höhere Hexfeld. Für den Rest der Runde, behandle den Mech als würde er klettern (siehe *Klettern*, auf der linken Seite).

In der folgenden Bewegungsphase kann der Mech entweder weiterbaumeln, oder sich für 4 BP auf den Boden fallen lassen, oder beginnen, nach unten zu klettern. Wenn sich der Mech fallen lässt, muss der kontrollierende Spieler zwei Mechpilotenwürfe ablegen, um Beinschaden und Sturz zu vermeiden, genau wie beim Herabspringen. Bei der Ermittlung der Modifikatoren auf die Mechpilotenwürfe und des Schadens kannst du allerdings die Zahl der Höhenlevel um 2 reduzieren.

STAPELN (ERWEITERT)

Wenn nach den Standardregeln eine Einheit ein Hexfeld betritt, in dem sich bereits eine feindliche Einheit befindet (mit Ausnahme eines Mechs, der ein Hexfeld betritt, in dem sich eine feindliche Infanterieeinheit befindet), kann sie das Hexfeld in derselben Bewegungsphase nicht verlassen. Verwendest du diese erweiterten Stapel-Regeln, dann kann eine Einheit ein Hexfeld, das von einer feindlichen Einheit besetzt wird, in einer Bewegungsphase betreten und verlassen, wenn diese Einheit immobil oder verlassen ist oder, im Falle eines Mechs, am Boden liegt. Alle anderen Stapel-Regeln (siehe *Stapeln*, Seite 57, *TW*) gelten nach wie vor; würde die Einheit also die Stapel-Regeln verletzen (beispielsweise ein Mech, der das Hexfeld eines am Boden liegenden Mechs betritt), muss sie genug BP haben, um das Hexfeld auch wieder zu verlassen, sonst kann sie es gar nicht betreten.

RUTSCHEN

Die folgenden Regeln modifizieren die Rutschen-Regeln, die du auf Seite 62 – 66 in *TW* findest. Diese optionalen Modifikationen führen zwar zu einem realistischeren Spiel, verkomplizieren es jedoch auch. Folge den normalen Regeln zum Rutschen, es sei denn, hier ist anderes angegeben.

Grundsätzlich kann ein Mech, der auf Straßen oder Pflaster rennt, am Ende der Bewegung einen Richtungswechsel vornehmen, ohne dass er das Risiko eingeht, zu rutschen. Eine Einheit kann allerdings rutschen, wenn sie sich nach dem Richtungswechsel weiterbewegt oder zwei oder mehr Richtungswechsel am Stück durchführt.

Um herauszufinden, ob eine Einheit rutscht, vollziehe zunächst den Weg der gesamten beabsichtigten Bewegung nach und platziere einen Würfel oder anderen Marker in jedem Hexfeld, in dem es potentiell zu einem Rutschen kommen kann (zum Beispiel im ersten Hexfeld nach einem Richtungswechsel). Zähle dann, wie viele Hexfelder die Einheit in ihrer gesamten Bewegung zurücklegen wird. Verwende diese Zahl, um den Modifikator für die Mechpilotenwürfe zu bestimmen, die notwendig sind, um ein Rutschen zu vermeiden (siehe die Rutsch-Modifikatoren, Seite 63, *TW*). Verwende diesen Modifikator für alle notwendigen Würfe. (Beachte, dass dies von den Standard-Regeln zum Rutschen abweicht, nach denen der Modifikator anhand der Anzahl der Hexfelder bestimmt wird, die vor einem Richtungswechsel zurückgelegt worden sind.)

Als nächstes legt der kontrollierende Spieler einen Mechpilotenwurf mit dem entsprechenden Rutsch-Modifikator für jedes Hexfeld ab, in dem die Gefahr eines Rutschens besteht, beginnend mit dem ersten Hexfeld in der Bewegung. Wenn alle Mechpilotenwürfe erfolgreich sind, platziere den Mech im letzten Hexfeld seiner geplanten Bewegung.

Schlägt ein Mechpilotenwurf fehl, dann stürzt der Mech und rutscht. Platziere den Mech in dem Hexfeld, in dem der Wurf misslun-

gen ist. Platziere ihn mit der entsprechenden Ausrichtung, bewege oder drehe ihn aber nicht entsprechend der geplanten Bewegung. Dann musst du bestimmen, wie weit er rutscht. Hierzu nimmst du die Anzahl der verbleibenden Hexfelder der beabsichtigten Bewegung und teilst sie durch 2, abgerundet. Liegt das Ergebnis bei 0 Hexfeldern, stürzt die Einheit einfach in dem Hexfeld, in dem sie sich befindet, und erleidet den normalen Sturzschaden.

Liegt das Ergebnis bei 1 oder mehr Hexfeldern, dann stürzt die Einheit und rutscht in die Richtung, in die sich die Einheit vor dem Richtungswechsel bewegt hat. Für jedes Hexfeld, das der Mech rutscht, erleidet er Schaden gleich dem normalen Sturzschaden, geteilt durch 2, aufgerundet.

Egal wie das endgültige Ergebnis eines Sturzes oder Rutschens aussieht, die Bewegung der Einheit ist jetzt vorbei, und sie darf in dieser Bewegungsphase keine BP mehr ausgeben.

MECHPILOTENWÜRFE

Fortgeschrittene Spieler können die folgenden Veränderungen der standardmäßigen Mechpilotenwürfen verwenden, um den Realismus in ihrem Spiel zu erhöhen. Beachte, dass mit Ausnahme von Patzern diese Regeln nur für Mech-Einheiten gelten.

PATZER

Die Standardregeln gehen davon aus, dass unter normalen Umständen Soldaten zwar Fehler beim Lenken ihrer Mechs oder Fahrzeuge passieren können, doch dass dies niemals in katastrophalen Ausmaßen geschieht. Echte Bewegung ist aber etwas ganz anderes und auch wenn sie viele Jahre trainiert haben, einen 12 Meter großen Giganten auf den Füßen zu halten (oder dafür zu sorgen, dass sich das Fahrzeug im richtigen Winkel bewegt), so kommt es doch zu Umständen, in denen selbst diese Elite stolpern und stürzen kann.

Immer wenn ein Spieler einen Mechpilotenwurf / Fahrerwurf ablegt und ein Ergebnis von 2 erzielt, dann handelt es sich um einen Patzer. Das Ergebnis ist immer ein Fehlschlag, egal ob die modifizierte Zielzahl bei 2 oder weniger liegt.

ERLEIDEN VON SCHADEN

Immer wenn ein Mech 20 oder mehr Schadenspunkte in einer Phase erleidet, muss der kontrollierende Spieler einen Mechpilotenwurf ablegen, damit der Mech nicht stürzt. Dieser Wurf erleidet einen Modifikator abhängig von den in der Phase erlittenen Schadenspunkten und der Gewichtsklasse des Mechs, wie es in der Mechpilotenwurfmodifikatortabelle für Schäden nach Gewichtsklassen angegeben ist. Für jeweils 20 Schadenspunkte, die eine Einheit erleidet, steigt der Modifikator um +1. Eine Einheit die beispielsweise zwischen 40 und 59 Punkten Schaden erleidet, muss den Wurf mit einem Modifikator von +2 ablegen. Eine Einheit die zwischen 60 und 79 Punkte Schaden erleidet, muss den Wurf mit einem Modifikator von +3 ablegen, und so weiter.

Mechs in Kauerhaltung sind von dieser Regel nicht betroffen.

SCHADENS-GEWICHTSKLASSEN-MECHPILOTENWURF-MODIFIKATOREN

Gewichtsklasse	Modifikator
Leicht (Ultraleicht)	+1
Mittelschwer	+0
Schwer	-1
Überschwer	-2

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Gewichtsklassen-Nahkampfmodifikatoren: Beachte, dass die Schadens-Gewichtsklassen-Mechpilotenwurfmodifikatoren nicht dasselbe sind wie die Gewichtsklassen-Nahkampfmodifikatoren (siehe Seite 88); letztere werden als Modifikator auf die Würfelwürfe von Nahkampfangriffen verwendet, erstere hingegen als Modifikator auf den Mechpilotenwurf, um nach erlittenem Schaden einen Sturz zu erleiden (wenn man 20 oder mehr Schadenspunkte erleidet, getreten wird, und so weiter).

Ein mittelschwerer 50-Tonnen-Mech mit Dreifachmyomeren (heiß gelaufen) und einem Mechpilotenwert von 5 macht, nachdem er in der Runde gerannt ist, einen Trittangriff gegen einen überschweren Mech, der sich 5 Felder bewegt hat. Die modifizierte Zielzahl, um zu treffen liegt bei 6 [5 (Mechpilotenwert) - 2 (Tritt-Modifikator) - 1 (Modifikator für Mittelschwere Gewichtsklasse aus der Gewichtsklassen-Nahkampfmodifikatortabelle) + 2 (Modifikator für die Angreiferbewegung) + 2 (Modifikator für die Zielbewegung) = 6]. Der Wurf ist erfolgreich, und nachdem die Trefferzone ermittelt wurde, werden dem rechten Bein des überschweren Mechs 20 Schadenspunkte zugefügt. Der Mechpilotenwert des überschweren Mechs liegt auch bei 5, so dass der Spieler der Einheit zwei Mechpilotenwürfe ablegen muss (einen, weil er 20 Punkte Schaden erlitten hat, und einen weil er getreten wurde), und zwar gegen einen modifizierten Zielwert von 4 [5 (Mechpilotenwert) + 1 (20 Schadenspunkte) - 2 (Modifikator für überschwere Mechs aus der Schadens-Gewichtsklassen-Mechpilotenwurfmodifiatortabelle) = 4]

BEINSCHADEN

Nach den Standardregeln lässt ein kritischer Treffer in einem Hüft-Aktivator das Bein des Mechs blockieren, was einen Modifikator von +2 auf Mechpilotenwürfe mit sich bringt und die BP des Mechs auf die Hälfte verringert, unabhängig von vorherigem kritischem Schaden an dem Bein. Diese Regel war dazu gedacht, schadensbasierte Modifikatoren zu beschränken, damit exzessiver Beinschaden einen Mech nicht vollständig verkrüppelt. Als Option können Spieler die Regel „Angebrochenes Bein“ verwenden. Nach dieser Regel addiert jeder kritische Treffer an einem Hüft-Aktivator einen Modifikator von +2, und verringert die BP des Mechs um 2. Allerdings sind diese Auswirkungen kumulativ – sie werden auf jegliche Modifikatoren addiert, die auf Bein-Schäden basieren, die eine Einheit bereits erlitten hat oder in folgenden Runden erleiden wird.

STÜRZE (ERWEITERT)

Wenn ein Mech einen Mechpilotenwurf, der nach den Standardregeln einen Sturz vermeiden soll, nicht schafft, dann stürzt er automatisch. Es gibt keine Möglichkeit, dies zu verhindern. Nach den erweiterten Regeln muss ein Sturz aber nicht gleich ein Sturz sein.

Wenn ein Mech bei einen Mechpilotenwurf zum Vermeiden eines Sturzes scheitert, dann schlage die Fehlschlagsspanne (FS) auf der Mechpilotenwert-FS-Sturztabelle nach. Liegt das Wurfergebnis innerhalb dieser FS, dann stürzt der Mech nicht, sondern geht stattdessen in Kauerhaltung (siehe *Kauerhaltung*, Seite 21). Ist die FS größer als die in der Tabelle angegebene, stürzt der Mech nach den Standardregeln. Ein Mech mit Mechpilotenwert 6 (oder 7) würfeln beispielsweise gegen eine Zielzahl von 6. Ein Blick in die Mechpilotenwert-FS-Sturztabelle zeigt uns, dass die FS, die ein MechKrieger mit Mechpilotenwert 6 haben darf, bei 0 liegt, also muss der Spieler, genau wie in den Standardregeln, eine 6 oder höher würfeln,

um nicht zu stürzen. Hätte der MechKrieger einen Mechpilotenwert von 2 – 5, könnte der kontrollierende Spieler auch eine 5 würfeln (FS 1), während ein Mechpilotenwert von 0 – 1 eine 4 oder 5 würfeln dürfte (FS 2); in all diesen Fällen würde der Mech einfach die Kauerhaltung einnehmen, ohne zu stürzen.

Aufstehen

Wenn ein Mech aus dem Liegen aufstehen möchte, verwendet er seine Arme und Beine, um sich hochzustemmen. Daher können fehlende oder beschädigte Arm-Aktivatoren das Aufstehen erschweren.

Als Spieler kannst du diesen Umstand simulieren, indem du zusätzliche Modifikatoren auf den Mechpilotenwurf einrechnest, der nötig ist, damit der Mech aufstehen kann. Der Modifikator ist +1 für jeden Arm, der Aktivatorschaden erlitten hat oder dem Aktivatoren fehlen. Alle anderen entsprechenden Mechpilotenwert-Modifikatoren gelten nach wie vor. Mehrere beschädigte oder fehlende Aktivatoren im selben Arm führen nicht zu kumulativen Modifikatoren; der maximale Modifikator für beschädigte oder zerstörte Arme liegt bei +2.

Vorsichtig aufstehen

Wenn sich ein Mech Zeit lässt, kann er seine Chance verbessern, erfolgreich aufzustehen. Anstatt einfach 2 BP auszugeben, kann ein Mech seine ganze Bewegungsphase dafür aufwenden, aufzustehen (das heißt, er kann nur einmal pro Runde versuchen, vorsichtig aufzustehen). In diesem Fall wird die Einheit so behandelt, als sei sie gegangen. Hat der Mech mehr als 2 BP zur Verfügung, erhält der Mechpilotenwurf einen Modifikator von -2. Hätte die Einheit nur 1 oder 2 BP zur Verfügung gehabt, gilt dieser Modifikator nicht.

FAHRZEUGE

Die folgenden erweiterten Regeln gelten für die Bewegung von Fahrzeugen.

BEWEGUNG

Fahrzeuge müssen sich ohne die Vorteile über das Schlachtfeld bewegen, die Mechs durch die Verwendung von Neurohelmen und fortschrittlichen Gyroskopen erhalten. Bei den meisten Fahrzeugen kann der Fahrer seine Steuerelemente nur verwenden, um zu beschleunigen, zu bremsen und zu lenken. Entsprechend kann das geschickte Manövrieren in unwegsamem Gelände sehr schwierig werden.

Die Komplexität des Spiels nach erweiterten Regeln schränkt die Bewegung von Fahrzeugen mehr ein als die normalen Regeln nach *Total Warfare*, bietet aber den Fahrern einige spezielle Manöver und andere Vorteile, um die eingeschränkte Beweglichkeit auszugleichen.

Lanzenbewegung

Mechs operieren normalerweise als unabhängige Einheiten auf dem Schlachtfeld. Konventionelle Fahrzeuge operieren in Lanzen bestehend aus mehreren Einheiten, die eng zusammenarbeiten, um ein Ziel zu erreichen.

Nach den erweiterten Regeln müssen alle Fahrzeuge in Lanzen zu jeweils vier Fahrzeugen organisiert werden. Wenn es nötig ist, dann können verbleibende Fahrzeuge in eine einzelne Kurzlanze aus einer, zwei oder drei Einheiten zusammengefasst werden. Während der Bewegungsphase der Runde wechseln die Spieler zwischen den zu bewegendenden Einheiten, wie es in den Standardregeln angegeben ist, wobei sich jede Fahrzeuglanze wie eine einzelne Einheit bewegt. Alle Fahrzeuge in einer Lanze bewegen sich gleichzeitig während einer Runde, egal ob es zu Verlusten gekommen ist. Beginnt eine Lanze das Spiel beispielsweise mit vier *Bulldog*-Panthern, und drei dieser Panzer gehen in der Schlacht verloren, dann ist die Bewegung der verbleibenden Einheit die Bewegung der Lanze.

Ungewöhnliche Einheitentypen: Manche Armeen organisieren ihre Einheiten in anderen Formationen als Vierer-Lanzen. Die Clans beispielsweise verwenden Sterne bestehend aus zehn Fahrzeugen und die ComGuards organisieren sich in Sechser-Level-II-Einheiten. Ein Spieler muss seine Fahrzeuge so organisieren, dass es zu der Partei passt, die er spielt, sei es Clan, ComStar oder Innere Sphäre.

MECHPILOTENWERT-FS-STURZTABELLE

Mechpilotenwert	Fehlschlagsspanne
6–7	0
2–5	1
0–1	2

Geschwindigkeit

Die humanoide Struktur eines Mechs gibt ihm hervorragende Beschleunigungs- und Bremsseigenschaften. Fahrzeuge operieren aufgrund ihrer Konstruktion mit bestimmten Geschwindigkeitseinschränkungen.

Beschleunigung und Abbremsung: Im Gegensatz zu Mechs können Fahrzeuge ihre Höchstgeschwindigkeit nicht in 10 Sekunden erreichen. Stattdessen können Fahrzeuge nur um eine Geschwindigkeitskategorie pro Runde beschleunigen. Steht ein Fahrzeug in einer Runde still, kann es sich in der nächsten Runde maximal mit Reisegeschwindigkeit bewegen. In der Runde danach kann es sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegen. Notiere dir, welchen Bewegungstyp du in jeder Runde verwendest (Stehen, Reisegeschwindigkeit, Höchstgeschwindigkeit) auf dem Datenbogen jeder Einheit.

Bleifuß: Eine Einheit kann aber auch mit „Bleifuß“ beschleunigen, wobei sie gefährlich viel Gas gibt. Auf diese Weise kann der Charakter aus dem Stillstand auf die Höchstgeschwindigkeit beschleunigen, oder aus der Reisegeschwindigkeit in die Turbogeschwindigkeit (siehe Seite 25), und das in einer Runde. Dies erfordert einen Standard-Fahrerwurf vom Spieler, ehe er das Fahrzeug bewegt. Ein Fehlschlag resultiert in einem automatischen Wurf auf der Manöverfehlschlags-Tabelle (siehe Seite 26), wobei der kontrollierende Spieler, soweit notwendig, die Richtung der Hexfeldseitenveränderung zufällig bestimmt.

Einheiten können in einer Runde um beliebig viele Stufen abbremsen.

Geschwindigkeit ansagen: Bevor er eine Einheit bewegt, muss der kontrollierende Spieler ansagen, wie viele BP das Fahrzeug ausgeben wird. Das Fahrzeug muss diese Bewegungspunkte dann während der Bewegungsphase ausgeben, selbst wenn das das Fahrzeug zwingt, gegen ein Hindernis zu fahren oder eine gefährlich enge Kurve zu fahren. In einem Freundschaftsspiel kann der Spieler die Hexfelder zählen, um die Bewegung des Fahrzeugs genau zu planen. Bei realistischerem Spiel sollten die Spieler die BP ansagen, ohne vorher das Spielfeld zu genau anzuschauen. Der Fahrer des Fahrzeugs muss schließlich auch auf Gas und Bremse steigen und mit Hindernissen klarkommen, wie sie eben kommen!

Rückwärtsgang: Abgesehen von Senkrechtstartern dürfen Fahrzeuge in einer Runde nicht Vorwärtsbewegung und Rückwärtsbewegung kombinieren.

Kurvenwert

Fahrzeuge sind nicht annähernd so beweglich wie Mechs. Jeder, der schon einmal ein Auto gefahren hat, weiß, dass die gefahrene Geschwindigkeit einschränkt, wie eng eine Kurve gefahren werden kann. Je schneller man fährt, umso behutsamer muss die Kurve gefahren werden, damit das Fahrzeug nicht rutscht, schleudert oder sich sogar überschlägt.

Diese Realität wird nach den Regeln von **BattleTech** vom Kurvenwert repräsentiert: die Anzahl von Hexfeldern vorwärts (oder rückwärts, wenn das Fahrzeug im Rückwärtsgang fährt) die sich das Fahrzeug in einer geraden Linie bewegen muss, ehe es eine einzelne Richtungsänderung im Hexfeld vornehmen darf. Rutschiges Terrain erhöht den Kurvenwert, wie du es der Kurvenwert-Tabelle entnehmen kannst.

Ein Fahrzeug kann versuchen, einen Richtungswechsel vorzunehmen, ohne zuvor die notwendige Entfernung zurückzulegen. Der kontrollierende Spieler muss dazu einen Fahrerwurf ablegen, mit einem Modifikator gleich dem erforderlichen Kurvenwert abzüglich der tatsächlich zurückgelegten Felder. Beispielsweise legt ein Luftkissenfahrzeug den Wurf mit einem Modifikator von +2 ab, wenn es 15 BP ausgibt und versucht, nach einer Vorwärtsbewegung von nur 1 Hexfeld eine Kurve zu fahren, weil der Kurvenwert des Fahrzeugs bei 3 liegt ($3 - 1 = 2$). Wäre das Fahrzeug allerdings ein Leichtes Fahrzeug, betrüge der Modifikator nur +1, weil leichte Fahrzeuge einen Modifikator von -1 erhalten. Schlägt der Wurf fehl, erleidet das Fahrzeug die entsprechenden Auswirkungen entsprechend der Manöverfehlschlags-Tabelle. Um den genauen Effekt zu bestimmen, würfle mit 2W6 und addiere auf das Ergebnis die Fehlschlagsspanne des Fahrerwurfs. Dann addiere einen Modifikator nach Fahrzeugtyp, wie es in

KURVENWERT-TABELLE

Ausgegebene BP	Kurvenwert
1–4	0
5–9	1
10–14	2
15–19	3
Jeweils 5 über 19	+1
Leichtes Fahrzeug	-1
Mittelschweres / Schweres Fahrzeug	+0
Überschweres Fahrzeug	+1
Schlamm, Reif, Dichter Nebel oder Starker Regen	+1*†
Eis, Dichter Schneefall	+2*‡

*Gilt nicht für Luftkissenfahrzeuge, Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge.

†Gilt nicht für Kettenfahrzeuge.

‡Kettenfahrzeuge erleiden nur +1.

der Tabelle angegeben ist. Das Gesamtergebnis zeigt an, was mit dem Fahrzeug geschieht.

Hexfelder, die vor dem gescheiterten Fahrerwurf für enge Kurven oder andere Manöver zurückgelegt worden sind, zählen für den Kurvenwert nicht mehr. Nehmen wir zum Beispiel eine Einheit, die 10 BP ausgibt und einen Kurvenwert von 2 hat. Nachdem sie sich 1 Hexfeld bewegt, versucht sie eine Kurve zu fahren, schafft den Fahrerwurf aber nicht. Sie muss sich jetzt 2 Hexfelder vorwärts bewegen, nicht nur 1, um wieder eine sichere Kurve fahren zu können. Das 1 Hexfeld, das das Fahrzeug vor dem gescheiterten Wurf zurückgelegt hat, zählt nicht mehr als Teil des Kurvenwerts von 2.

Erweiterte Manöver

Fahrzeuge haben ein paar Vorteile gegenüber Mechs, wenn es um Manövrierfähigkeit geht. Die Möglichkeit, Abdrift- oder Rutschwende-Manöver zu verwenden, können einem Fahrzeug dabei helfen, schnell zu entkommen oder seine Waffen schneller zum Einsatz zu bringen.

Seitliches Abdriften: Senkrechtstarter und Luftkissenfahrzeuge können kontrolliert zur Seite abdriften. Das Seitliche Abdriften wird genauso ausgeführt wie die Seitwärtsbewegung eines vierbeinigen Mechs (siehe Seite 50, TW). Allerdings muss der Spieler, immer wenn das Fahrzeug ein absichtliches Seitliches Abdriften durchführt, einen Fahrerwurf mit einem Modifikator von -1 durchführen. Scheitert der Wurf, schlägt das Fahrzeug zu sehr aus, und bewegt sich ein zusätzliches Hexfeld in die Richtung des Abdriftens. Hat das Fahrzeug noch BP übrig, kostet dieses Hexfeld ganz normal Bewegungspunkte. Das Fahrzeug bewegt sich allerdings auch dann in das Hexfeld, wenn es keine BP mehr übrig hat, doch endet in diesem Fall die Bewegung des Fahrzeugs.

Ein Seitliches Abdriften ist keine Kurve, und kann unabhängig vom Kurvenwert durchgeführt werden. Außerdem zählt ein Seitliches Abdriften als Hexfeld Vorwärtsbewegung, wenn es um die Erfüllung der Voraussetzungen des Kurvenwertes geht.

Rutschwende: Alle Fahrzeuge außer Kettenfahrzeugen, Bodeneffektfahrzeugen und Schiffen können versuchen, eine schnelle 180-Grad-Drehung auszuführen, die als Rutschwende bezeichnet wird. Bei Erfolg dreht das Manöver das Fahrzeug um drei Hexfeldseiten und bringt es zu einem vollständigen Stillstand. Weil das Fahrzeug im selben Hexfeld bleibt, muss hierbei der Kurvenwert nicht beachtet werden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN

MANÖVERFEHLSCHLAGS-TABELLE

2W6 Wurf	Effekt
2–7	Leichtes Schleudern. Die Kurve gelingt nicht, und die BP für den Versuch sind ausgegeben. Das Fahrzeug kann sich normal weiterbewegen; es kann aber nicht versuchen, die Kurve in diesem Hexfeld anzugehen, und muss in ein neues Hexfeld einfahren, ehe es einen weiteren Kurven-Versuch unternimmt.
8–9	Mittleres Schleudern. Das Fahrzeug macht sofort einen zusätzlichen Richtungswechsel gleich einer Hexfeldseite (ohne BP-Kosten), und zwar in die selbe Richtung, die der Spieler eigentlich im Sinn hatte. Bodenfahrzeuge würfeln einmal auf der Antriebsschäden-Tabelle (siehe Seite 193, TW), mit einem Modifikator von -1.
10–11	Starkes Schleudern. Das Fahrzeug macht sofort einen zusätzlichen Richtungswechsel gleich einer Hexfeldseite (ohne BP-Kosten), und zwar in die selbe Richtung, die der Spieler eigentlich im Sinn hatte. Bodenfahrzeuge würfeln einmal auf der Antriebsschäden-Tabelle (siehe Seite 193, TW). Die Bewegung des Fahrzeugs endet sofort.
12–13	Rutschen. Die Kurve schlägt komplett fehl und die Bewegung des Fahrzeugs endet. Verwende die Rutschen-Regeln (siehe Bodenfahrzeuge, Seite 62, TW).
14+	Starkes Rutschen. Der Fahrer verliert die Kontrolle über das Fahrzeug. Radfahrzeuge beginnen sich zu überschlagen, wobei sie Schaden an ihrer Seitenpanzerung und den Geschütztürmen erleiden (siehe <i>Überschlag</i> , rechts). Kettenfahrzeuge, Senkrechtstarter und Luftkissenfahrzeuge überschlagen sich nicht; behandle das Ergebnis wie ein normales Rutschen (siehe <i>Bodenfahrzeuge</i> , Seite 62, TW). Schiffe und Tragflügelboote kentern und sinken, und sind effekt zerstört.

Fahrzeuggewichtsklasse	Modifikator
Kettenfahrzeug, Schiff	+0
Radfahrzeug*, Senkrechtstarter	+2
Luftkissenfahrzeug, Bodeneffekt-fahrzeug, Tragflügelboot	+4

* Wende einen Modifikator von -2 an, wenn sich das Radfahrzeug auf einem gepflasterten Hexfeld befunden hat, als der Fahrerwurf nicht gelungen ist.

Fahrzeuggewichtsklasse	Modifikator
Leicht	+1
Mittelschwer	+0
Schwer	-1
Überschwer und Superschwer	-2

• BODENEFFEKT-BONUS-BP-DIAGRAMM •

Um den Schwung zu bekommen, der für eine Rutschwende notwendig ist, muss sich ein Fahrzeug mindestens drei Hexfelder in gerader Linie bewegt haben, seit es zuletzt einen Richtungswechsel vorgenommen hat. Der kontrollierende Spieler sagt dann an, dass er eine Rutschwende durchführen möchte und gibt 2 BP aus. Er macht einen Fahrerwurf mit einem Modifikator gleich dem momentanen Kurvenwert des Fahrzeugs +2. Wenn der Wurf erfolgreich ist, dreht sich das Fahrzeug so, dass es in die gegenüberliegende Richtung zeigt und beendet seine Bewegung.

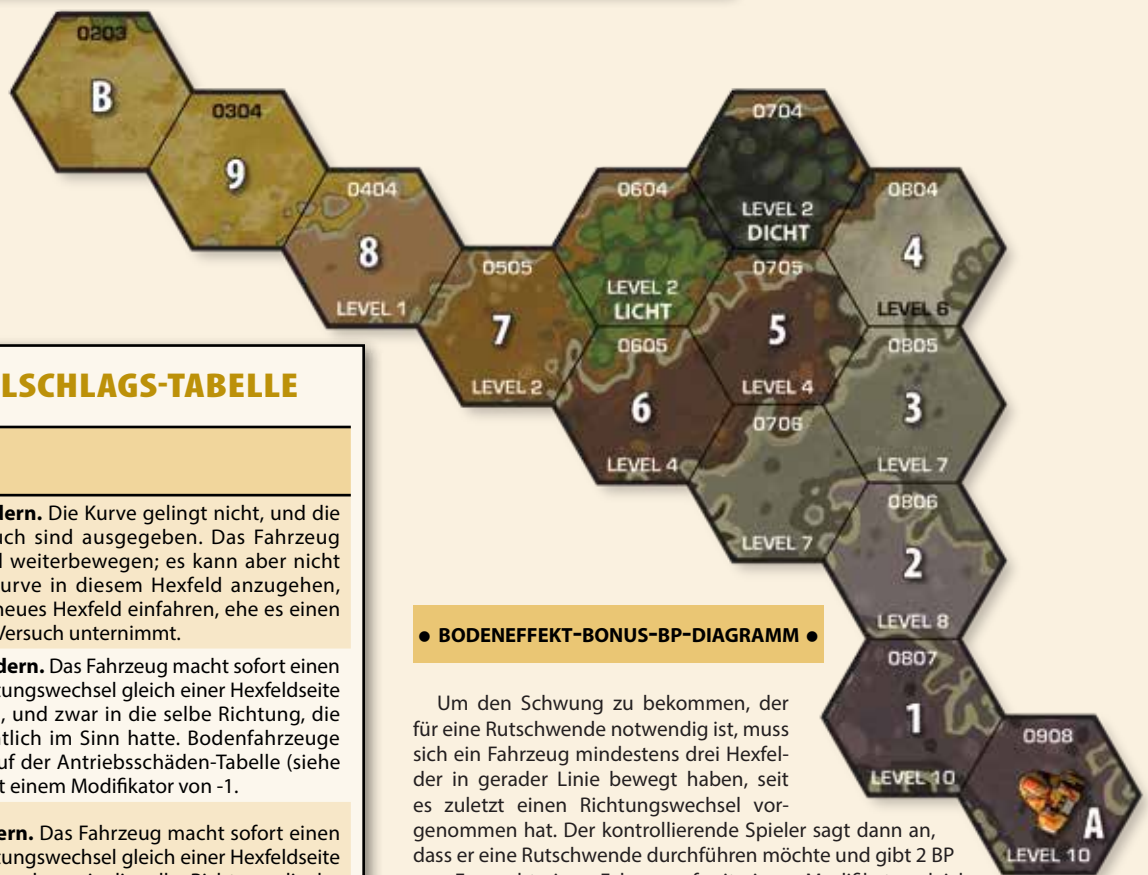
Schlägt der Wurf fehl, würfelt der Spieler einmal auf der Manöverfehlschlag-Tabelle, als hätte das Fahrzeug gerade versucht, einen Richtungswechsel von einer Hexfeldseite durchzuführen. Rechne einen Modifikator von +2 auf das Ergebnis auf der Tabelle ein.

Fahrzeuge können eine Rutschwende durchführen, wenn sie sich rückwärts bewegen.

Turbogeschwindigkeit: Ein Fahrzeug kann versuchen, Turbogeschwindigkeit zu erreichen, was identisch zu den Sprint-Regeln für Mechs ist (siehe *Sprinten*, Seite 18). All die dort beschriebenen Regeln gelten, nur dass ein gescheiterter Fahrerwurf einen automatischen Wurf auf der Manöverfehlschlags-Tabelle (siehe Seite 26), mit einem Modifikator von +2 auf das Ergebnis, nach sich zieht. Der kontrollierende Spieler ermittelt zufällig, wenn nötig, die Richtung der Hexfeldrichtungsveränderung. Kombiniert ein Spieler die Bleifuß-Regel (siehe Seite 24) mit Turbogeschwindigkeit, muss der Spieler zwei Fahrerwürfe ablegen, um zu verhindern, dass das Fahrzeug auf der Manöverfehlschlags-Tabelle würfeln muss.

Bonus-BP (Bodeneffektfahrzeuge): Ein Bodeneffektfahrzeug kann einen Bewegungsbonus von 1 zusätzlichem BP für jeweils drei Hexfelder in Folge erhalten, die es betritt und die ein niedrigeres Höhenlevel haben als das Hexfeld, in dem sich das Bodeneffektfahrzeug jeweils zuvor aufgehalten hat. Ein Bodeneffektfahrzeug kann mehr als einen zusätzlichen BP in einer Runde erhalten. Dazu müssen die Gruppen von drei Hexfeldern, die notwendig sind, um derartige BP zu erhalten, nicht zusammenhängen.

Im Bodeneffekt-Bonus-BP-Diagramm befindet sich ein Gepanzertes Hiryo-Infanterietransport-Bodeneffektfahrzeug zu Beginn seiner Bewegungsphase in der Luft in Hexfeld A auf der Karte Large Mountain #1. Der kontrollierende Spieler bewegt das Bodeneffektfahrzeug in Hexfeld 1 und macht einen Richtungswechsel, wobei er sich darauf vorbereitet, Hexfeld 2 zu betreten. Der Spieler muss einen Fahrerwurf ablegen,





EINFÜHRUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

um seitliches Abdriften zu vermeiden. Der Spieler betritt dann die Hexfelder 2, 3 und 4, wobei er einen BP für jedes Hexfeld aufwendet. Weil der Hiryo drei Hexfelder in Folge betreten hat, die jeweils ein Höhenlevel niedriger als das Hexfeld zuvor sind, erhält der Hiryo einen zusätzlichen BP zusätzlich zu denen, die ihm normalerweise in der Runde zur Verfügung stehen würden. Der kontrollierende Spieler macht dann zwei Richtungswechsel in Vorbereitung zum Eintritt in Hexfeld 5. Auch hier muss der Spieler einen Fahrwurf ablegen, um ein seitliches Abdriften zu vermeiden. Der kontrollierende Spieler bewegt das Bodeneffektfahrzeug dann in die Hexfelder 4, 5 und 6, wobei er für jedes Hexfeld einen Bewegungspunkt ausgibt. Hexfelder 4, 5 und 6 sind keine zusammenhängende Gruppe von drei Hexfeldern, die jeweils ein Hexfeld niedriger sind als das zuvor, also erhält das Bodeneffektfahrzeug keinen zusätzlichen BP. Der Spieler bewegt das Bodeneffektfahrzeug daraufhin in die Hexfelder 7, 8 und 9, wobei er wieder einen BP pro Hexfeld ausgibt. Wie bei den Hexfeldern 2, 3 und 4 hängen auch diese Hexfelder in einer Gruppe zusammen und sind jeweils ein Höhenlevel niedriger als das Hexfeld zuvor, so dass das Bodeneffektfahrzeug einen zusätzlichen Bonus-BP erhält, so dass es insgesamt 2 BP zusätzlich ausgeben kann. Der Spieler gibt seinen letzten BP aus, um in das Zielfeld B einzufallen, und hat somit 14 BP in dieser Runde ausgegeben.

Überschlag

Sagt ein Wurf auf der Manöverfehlschlags-Tabelle (links) aus, dass ein Fahrzeug sich überschlägt, ermittle die Richtung und Entfernung des Rutschens wie üblich (siehe *Bodenfahrzeuge*, Seite 62, TW). Verringere die Distanz um 1, um die Länge des Überschlags-Rutschens zu bestimmen. Für jedes Hexfeld eines Überschlags-Rutschens erleidet das Fahrzeug Schaden gleich seiner eigenen Tonnage geteilt durch 10 (aufgerundet). Das Fahrzeug erleidet den Schaden an unterschiedlichen Zonen für jedes Hexfeld, durch das es rutscht. Das erste Hexfeld des Überschlags beschädigt die Panzerung an der Fahrzeugseite in Richtung des Überschlags. Das zweite Hexfeld des Überschlags-Rutschens beschädigt die Geschützturm-Panzerung, wenn das Fahrzeug einen Geschützturm besitzt (hat das Fahrzeug zwei Geschütztürme, erleiden beide den vollen Schaden); wenn das Fahrzeug keinen Geschützturm besitzt, gilt stattdessen der Schaden für das dritte Hexfeld. Das dritte Hexfeld beschädigt die Seitenpanzerung des Fahrzeugs, die ursprünglich der Richtung des Rutschens gegenüber lag. Der kontrollierende Spieler muss auf der Antriebsschäden-Tabelle würfeln (siehe Seite 193, TW), und das Ergebnis um +1 erhöhen, um den Schaden für das vierte Hexfeld zu bestimmen. Überschlägt sich das Fahrzeug weiter als vier Hexfelder, beginnt die Sequenz von vorne, beginnend mit der Seite, die ursprünglich in Richtung des Rutschens lag.

Zusätzlich zum Panzerungsschaden würfle einmal auf der Tabelle „Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge“ (siehe Seite 194, TW) für jede beschädigte Seite. Mach zwei Würfe, wenn eine Seite eines Fahrzeugs durchschlagen wird. Außerdem erleidet jedes Fahrzeug, das sich überschlägt, einen automatischen kritischen Treffer mit dem Ergebnis Mannschaft betäubt, der das Fahrzeug für den gesamten Rest der Runde und die nächste Runde betrifft.

INFANTERIE

Die folgenden Zusatzregeln gelten für Infanteriebewegung.

AUFSTELLEN IN TRUPPS

Im Feld operieren konventionelle Infanterieeinheiten selten in Zügen. Häufiger kommt es vor, dass sich jeder Trupp selbstständig macht und individuell operiert. Die folgenden Regeln erlauben es Spielern, Infanterie in Trupps und nicht in Zügen einzusetzen.

Jeder Trupp besteht aus sieben Soldaten. Sprunginfanterie-Züge bestehen aus 3 Trupps, während alle anderen Arten von Zügen aus vier Trupps bestehen. Normalerweise nimmt eine Infanterieeinheit in

einem Szenario als Zug teil, wird aber in unabhängigen Trupps aufgestellt. In anderen Fällen können auch individuelle Trupps an der Schlacht teilnehmen.

Ein Infanterietrupp wird wie ein kleiner Infanteriezug mit sieben Soldaten behandelt. Allerdings müssen Mechs und Fahrzeuge einen Modifikator von +1 auf Trefferwürfe gegen Infanterietrupps einrechnen, weil sie so klein sind und ihre Formation so weit verteilt ist. Dieser Modifikator gilt nicht für Infanteriezüge, die durch Schaden auf sieben oder weniger Soldaten verringert worden sind – nur für Infanterie, die bewusst in Trupps aufgestellt worden ist.

Ein Trupp folgt den normalen Stapel-Regeln, es sei denn, er schließt sich anderen Trupps aus demselben Zug an. Was Stapel-Regeln angeht gelten Trupps aus demselben Zug als eine einzelne Einheit, wenn sie sich im selben Hexfeld befinden. Außerdem dürfen sich Trupps aus demselben Zug, die sich in einem Hexfeld aufhalten, zusammenschließen, um während der Endphase einer Runde eine größere Einheit zu bilden. Von da an gilt die Einheit als Standard-Infanteriezug, der aus der Gesamtzahl der Überlebenden aus allen Trupps besteht.

BEWEGUNG AUF PFLASTER

Wenn Panzergrenadiere und motorisierte Infanterie dieselben Kriterien wie Bodenfahrzeuge erfüllen, wenn sie sich auf Pflaster bewegen (siehe Seite 61, TW), dann erhalten sie einen Bonus von 1 BP.

SCHNELLE BEWEGUNG

Jede Infanterieeinheit kann auf Waffeneinsatz- und Nahkampfphase in einer Runde verzichten, um in der Bewegungsphase derselben Runde einen Bonus von 1 Boden-BP zu erhalten. Dies kann bei motorisierten Infanteristen und Panzergrenadiern mit Bewegung auf Pflaster kombiniert werden.

Infanterie mit 0 BP: Wenn sich eine Einheit entscheiden muss, ob sie sich bewegt oder feuert, kann sie immer noch 1 zusätzlichen Boden-BP erhalten (zusätzlich zu den normalen Boden-BP, die sie erhält, wenn sie in der Runde nicht feuert) und eine „Schnelle Bewegung“ ausführen, doch kann die Einheit dann in der Runde darauf weder feuern noch sich bewegen.

KLETTERN

Konventionelle Fußsoldaten und Sprungtruppen, sowie humanoide Gefechtsrüstungen können die Klettern-Regeln verwenden, um ein Hexfeld zu betreten, das 2 oder mehr Höhenlevel über oder unter dem Hexfeld liegt, in dem sie sich gerade befinden. Verwende alle Regeln aus den Klettern-Regeln für Mechs (siehe Seite 22), mit den folgenden Veränderungen.

Bei Fußsoldaten und Sprungtruppen kostet jeder Höhenwechsel 2 Boden-BP, doch eine Einheit mit nur 1 BP kann die Mindestbewegungsregel (siehe Seite 49, TW) verwenden, um kletternd ein Höhenlevel zu überwinden. Bei Gefechtsrüstungen, die zu Schwarmangriffen imstande sind, kostet jede Höhenlevelveränderung nur 1 BP. Kann die Gefechtsrüstung keine Schwarmangriffe durchführen, dann kostet jede Höhenlevelveränderung 2 BP (außerdem gilt, wie oben beschrieben, die Mindestbewegungsregel). Quad-Gefechtsrüstungen können die Klettern-Regeln nicht verwenden.

Für jeden gekletterten Höhenlevel muss die Einheit einen Mechabwehrwurf durchführen. Schwarmfähige Gefechtsrüstungen erhalten hier einen Modifikator von -1. Wenn der Wurf scheitert, stürzt die Infanterie aus einer Höhe gleich dem letzten Höhenlevel, das sie erfolgreich erreicht hat (verwende die Infanteriesturzschaden-Tabelle, Seite 151, TW).

Eine Infanterieeinheit kann Standardangriffe ausführen, während sie klettert, doch erleidet sie einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2, sowie einen Modifikator von +1 auf den Mechabwehrwurf in der folgenden Runde während der Bewegungsphase. Schwarmfähige Gefechtsrüstungen erleiden nur einen Trefferwurfmodifikator von +1, und erleiden keinen zusätzlichen Modifikator auf den Mechabwehrwurf der nächsten Runde.

Gebäude: Infanterie, die Gebäude erklettern möchte, erleidet nicht den zusätzlichen Modifikator von +2, den Mechs erdulden müssen.

Gebirgstruppen: Gebirgstruppen (siehe Seite 341) erhalten einen Modifikator von -2 auf Mechabwehrwürfe und geben nur 1 BP für jeweils 2 Höhenlevel aus, die sie sich nach oben oder unten bewegen (beachte, dass Gebirgstruppen sich 3 Höhenlevel nach oben oder unten bewegen können, also muss eine Gebirgstruppen-Einheit die Klettern-Regeln nur dann verwenden, wenn sie innerhalb eines einzelnen Hexfelds 4 oder mehr Höhenlevel überwinden wollen). Außerdem können Gebirgstruppen beim Klettern Standardangriffe ohne Modifikator ausführen.

BEWEGUNGSWÜRFEL (TIPPS UND VORSCHLÄGE)

Bewegungswürfel können dabei helfen, das Spiel zu beschleunigen und zu vereinfachen, besonders wenn eine große Zahl von Einheiten auf dem Spielfeld ist. Vergiss dabei aber nicht, dass Bewegungswürfel keine formelle Spielmechanik sind, sondern einfach eine Option, um das Spiel geschmeidiger zu gestalten. Daher sollten alle Spieler sich im Vorfeld darauf einigen, ob sie im Spiel verwendet werden sollen oder nicht.

Spieler können sechsseitige Würfel (W6) oder zehnsseitige Würfel (W10) verwenden. Bei zehnsseitigen Würfeln können Spieler auch eine Bewegung von 0 darstellen, und brauchen nicht mehrere Würfel zu verwenden, wenn Bewegung und Gelände einen Bewegungsmodifikator von mehr als 6 verursachen. Spieler können aber auch leicht zwei sechsseitige Würfel verwenden, um dasselbe Ergebnis zu erzielen. Es ist normalerweise eine gute Idee, wenn die Bewegungswürfel eine andere Farbe und / oder Form haben als die Würfel, mit denen du gegen Zielwerte würfelst. Die Spieler sollen Bewegungswürfel verwenden, um die Bewegung jeder Einheit im Auge zu behalten. Verschiedenfarbige Würfel können verwendet werden, um den gewählten Bewegungsmodus darzustellen, beispielsweise Gehen = Blau, Rennen = Gelb, Springen = Rot. Der Würfel kann hinter der Einheit platziert werden, ehe sie sich zu bewegen beginnt, damit die Spieler sich merken können, wo sie angefangen hat.

Nachdem sich eine Einheit bewegt hat, platziere ihren Bewegungswürfel direkt vor ihr. Dreh den Würfel so, dass die Oberseite den Ziel-Bewegungsmodifikator zeigt. Hat die Einheit einen Ziel-Bewegungsmodifikator von 0, dreh den Würfel so, dass er eine 0 zeigt. Verwendest du sechsseitige Würfel, könnt ihr euch darauf einigen, dass die 6 für die 0 steht. Beträgt der Modifikator 6 oder mehr, könnt ihr mehrere sechsseitige Würfel verwenden. Bewegungswürfel erlauben es allen Spielern, schnell und einfach zu sehen, welche Einheiten sich in einer Runde bewegt haben, zusammen mit den Ziel-Bewegungsmodifikatoren aller Einheiten. (Du brauchst deinen Gegner also nicht mehr zu fragen „Wie weit hat sich der Spider in dieser Runde bewegt?“)



Das Taurus-Konkordat beansprucht eine Welt für sich, egal ob dort menschliches Leben möglich ist oder nicht.

Spieler können Bewegungswürfel auch verwenden, um Torsodrehungen und Geschützturm-Rotationen zu zeigen. Wenn eine Einheit ihren Geschützturm während der Waffeneinsatzphase gedreht hat, platziert du den Bewegungswürfel einfach in der Richtung, in die der Torso oder der Geschützturm jetzt zeigt. Wenn alle Spieler das möchten, können Bewegungswürfel verwendet werden, um die entsprechenden Geländemodifikatoren für das Hexfeld der Einheit anzuzeigen, da Hexfeldbasen es manchmal schwer machen können, festzustellen, welches Gelände in einem Hexfeld herrscht. So hätte zum Beispiel ein *Spider* mit einem Bewegungsmodifikator von +2, der in dichtem Wald steht (Geländemodifikator +2) einen gesamten Ziel-Bewegungsmodifikator von +4.

Während der Endphase sollten die Spieler alle Bewegungswürfel vom Spielbrett entfernen.

PLANETENBEDINGUNGEN

Planetenbedingungen ist ein allgemeiner Begriff, der verwendet wird, um alle Gelände- und Wettertypen zu beschreiben, die in einem Spiel verwendet werden können. Die Geländeart-Regeln – wie Wald, Wasser, Höhenlevel und so weiter, die in *Total Warfare* vorgestellt werden (siehe Spielpläne, Seite 31, *TW*) stellen grundlegende Geländetypen dar, besonders wie sie auf den vorgedruckten Spielplänen herrschen, die in veröffentlichten Kartensets vorkommen. Diese stellen aber nur einen kleinen, und recht gewöhnlichen, Bruchteil der möglichen Geländetypen dar, die es in einem Szenario geben kann, um die myriadenfachen Welten zu repräsentieren, die im **BattleTech**-Universum existieren. Außerdem beschäftigt sich *Total Warfare* – als Standardregeln – nicht mit den Geländemodifikationen (wie Eis, Schlamm und so weiter), Wetterbedingungen und anderen Situationen wie Nacht und dergleichen; Bedingungen und Situationen, die ein Szenario spannender und interessanter gestalten können.

Die folgenden Regeln, die die Geländeregeln erweitern, die du in *TW* finden kannst, sind so entworfen, dass sie exotischere Geländearten darstellen können und stellen gleichzeitig die Geländemodifikationen, Geländebedingungen und Wetterbedingungen vor. Diese Regeln beschreiben nicht nur ihre Verwendung im Spiel, sie erlauben auch zufällige Zuteilung von Planetenbedingungen, um ein Szenario interessanter zu machen.

Außerdem erlauben diese Regeln die Verbindung der Zufallsbestimmung von Planetenbedingungen mit den *Kartenauswahl*-Regeln (siehe Seite 262, *TW*).

Kampf: In *Total Warfare* sind die Auswirkungen von Gelände auf Bewegung und Kampf in eigenen Kapiteln beschrieben. Um allerdings die verschiedenen Spieleffekte aller Gelände- und Wetterbedingungen so leicht nutzbar und verständlich wie möglich zu halten – und um sicherzustellen, dass all diese Effekte in einer einzigen Tabelle zusammengefasst sind, die das Nachschlagen erleichtert – sind die Regeln für Bewegung und Kampf in diesem Kapitel gemeinsam beschrieben.

ERWEITERTE BEWEGUNGSKOSTEN- UND PLANETENBEDINGUNGS-REGELN

Die Erweiterte Bewegungskosten- und Planetenbedingungs-Tabelle (ab Seite 32) fasst die Bewegungskosten, Pilotenwurfmodifikatoren und Trefferwurfmodifikatoren für alle neuen Planetenbedingungen zusammen und beschreibt, wie sie für verschiedene Einheiten anzuwenden sind. Dies umfasst auch alle neuen Bewegungsaktionen. Um Vollständigkeit zu gewährleisten, sind alle Geländearten und Bewegungsaktionen mit aufgeführt, die schon in der Bewegungskosten-Tabelle in *Total Warfare* (siehe Seite 52) beschrieben sind.

Die Trefferwurfmodifikatoren, die in der Tabelle aufgeführt sind, können für bestimmte Waffenarten gelten (das heißt, Direktfeuer-Energiewaffen, Direktfeuer-Ballistikwaffen, Raketen, und so weiter), oder für bestimmte Einheitentypen (Mechs, Gefechtsfahrzeuge, konventionelle Infanterie und so weiter). Spieler sollten daher darauf achten, sicherzustellen, ob ein Modifikator auch gilt, indem sie die besonderen Regeln für die Planetenbedingung durchlesen.



EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATABÜGEN

Die Mechpiloten-/Fahrerwurfmodifikatoren, die in der Tabelle aufgeführt sind, gelten für alle Mechpiloten-/Fahrerwürfe, die ein Spieler durchführt, während er eine Einheit in einer bestimmten Planetenbedingung einsetzt. Die Regeln, die der Tabelle folgen, beschreiben alle notwendigen Mechpiloten-/Fahrerwürfe, die für die neuen Planetenbedingungen anfallen (und beschreiben Einheiten, die keine derartigen Würfe haben, wie Infanterie und ProtoMechs, falls notwendig). Geh nicht davon aus, dass automatisch ein Mechpiloten/Fahrerwurf notwendig ist, um eine bestimmte Planetenbedingung zu betreten, nur weil ein entsprechender Modifikator für die Bedingung angegeben ist.

Die Spalte Gelände-/Konstruktionsfaktor wird verwendet, wenn Spieler die *Geländefaktor-Regeln* (siehe Seite 64) verwenden, oder um den Konstruktionsfaktor von Gebäuden anzugeben (siehe Seite 161, TW, sowie Seite 121). Hat eine Zeile in der Tabelle in dieser Spalte eine 0, dann kann die Planetenbedingung innerhalb eines Spiels nie reduziert werden.

Zuletzt listet die Spalte „Verbotene Einheiten“ die Einheitentypen auf, die das Gelände nicht betreten dürfen oder die in einer bestimmten Planetenbedingung nicht eingesetzt werden können.

Anmerkung: Es wurden alle Versuche unternommen, die Erweiterte Bewegungskosten- und Planetenbedingungs-Tabelle so vollständig wie möglich zu gestalten. Das Wesen dieser Regeln bedeutet aber, dass es wichtig ist – zumindest die ersten paar Male, während der Spieler eine bestimmte Planetenbedingung verwenden – dass alle Spieler die speziellen Regeln dazu durchlesen und die Tabelle dann nur noch als schnelle Nachschlagehilfe im Spiel verwenden. Im Fall von einigen Planetenbedingungen sind die Regeln einfach zu komplex, um sie in einer Tabelle zusammenzufassen. In solchen Fällen verweist die Tabelle die Spieler auf die entsprechenden Regeln, wo oft eine maßgeschneiderte und erweiterte Tabelle zur Erklärung verwendet wird.

Einheiten und Planetenbedingungen

Verschiedene Planetenbedingungen, die in der Erweiterten Bewegungskosten- und Planetenbedingungs-Tabelle aufgeführt sind, haben unterschiedliche Auswirkungen auf verschiedene Einheiten. Wenn die Spieler bestimmt haben, welche Einheiten im Spiel verwendet werden, sollten sie sicherstellen, ob die spezifischen Planetenbedingungen, die sie im Spiel verwenden, einen Effekt auf die Einheiten haben, die sie verwenden wollen.

Wenn die Spieler die Planetenbedingungen zufällig ermitteln wollen (siehe Planetenbedingungs-Tabelle, Seite 69), dann sollten die Spieler nachschlagen, wenn eine Bedingung erwürfelt wird, ob diese einen Effekt auf die Einheiten im Spiel hat.

Wenn die gewünschte (oder erwürfelte) Planetenbedingung keinen Effekt hat (zum Beispiel wenn die Spieler nur Mechs verwenden, die bestimmten Planetenbedingungen aber keinen Effekt auf Mechs haben), dann können Spieler gerne eine andere Bedingung aussuchen (oder noch einmal würfeln, wenn sie sie zufällig bestimmen wollen), um Planetenbedingungen zu erhalten, die tatsächlich einen Einfluss auf das Spiel haben.

Basisgelände, Geländemodifikationen, Geländebedingungen und Wetterbedingungen

Wie erwähnt ist Planetenbedingungen ein allgemeiner Begriff, der alle Gelände- und Wetterbedingungen beschreibt. Weil wir aber so viele neue Geländeoptionen vorstellen – von Wetteroptionen ganz zu schweigen – werden die Regeln für die Verwendung von Gelände ein bisschen komplexer. Dies macht spezifische Definitionen notwendig, die über die Geländeart hinausgehen, die auf der Bewegungskosten-Tabelle und der Angriffsmodifikatoren-Tabelle (siehe Seite 52 bzw. Seite 117, TW) angegeben sind. Diese sind unten beschrieben.

Basisgelände: Basisgelände beschreibt das zugrunde liegende Gelände des Schlachtfelds; die vollständigen Regeln für Basisgelände beginnen auf Seite 30. Jedes Hexfeld auf jedem Spielplan muss ein Basisgelände aufweisen, wie sie auf der Erweiterten Bewegungs-

kosten- und Planetenbedingungs-Tabelle aufgeführt sind. Wie oben erwähnt, umfasst der Basisgelände-Teil der Erweiterten Bewegungskosten- und Planetenbedingungs-Tabelle die Geländearten, die in TW im Detail beschrieben sind, sowie alle neuen Basisgeländearten. Wenn es unter *Basisgeländearten* (siehe ab Seite 30) nicht anders angegeben ist, können sich nicht zwei Geländearten in einem Hexfeld befinden.

Geländemodifikationen: Geländemodifikationen beschreiben bestimmte Ergänzungen des Basisgeländes und werden Hexfeld für Hexfeld angewendet (siehe die Erweiterte Bewegungskosten- und Planetenbedingungs-Tabelle, Seite 32, für eine vollständige Auflistung der Geländemodifikationen). Die vollständigen Regeln für Geländemodifikationen beginnen auf Seite 40.

Seite 49 in *Total Warfare* gibt an, dass wenn mehrere Geländearten in einem Hexfeld liegen, alle entsprechenden Modifikatoren kumulativ sind. Dies gilt auch hier. Wenn es im selben Hexfeld ein Basisgelände und eine Geländemodifikation gibt, dann sind alle Modifikatoren kumulativ.

Geländebedingungen: Geländebedingungen repräsentieren bestimmte Veränderungen des Spielfelds, doch im Gegensatz zu Geländemodifikationen gelten sie für das gesamte Spielfeld (siehe die Erweiterte Bewegungskosten- und Planetenbedingungs-Tabelle, ab Seite 32, für eine komplette Auflistung der Planetenbedingungen). Mit anderen Worten, Geländebedingungen stehen für exotischere Situationen, die eine globale Veränderung des Spielbereichgeländes darstellen – Dinge, die nicht als Wetter eingeordnet werden können, wie Vakuum, starke oder leichte Schwerkraft und so weiter. Diese kompletten Regeln für Geländebedingungen beginnen auf Seite 54.

Geländebedingungen sind kumulativ mit allen entsprechenden Modifikatoren für Basisgelände und Geländemodifikationen.

Wetterbedingungen: Wetterbedingungen stehen für bestimmte Modifikationen des Spielfelds, sind aber wie Geländebedingungen für den gesamten Spielbereich gültig (siehe die Erweiterte Bewegungskosten- und Planetenbedingungs-Tabelle, ab Seite 32, für eine komplette Auflistung der Wetterbedingungen). Die vollständigen Regeln für Wetterbedingungen beginnen auf Seite 57.

Wie bei den anderen drei Arten von Planetenbedingungen sind Wetterbedingungen kumulativ zu allen entsprechenden Modifikatoren aus Basisgelände, Geländemodifikationen und Geländebedingungen.

Planetenbedingungen zuweisen

Wenn die Spieler ein Spiel vorbereiten und Planetenbedingungen in ihrem Szenario verwenden wollen, können sie sich die Erweiterte Bewegungskosten- und Planetenbedingungs-Tabelle anschauen – sowie die spezifischen Regeln der verschiedenen Planetenbedingungen – und entscheiden, was sie in ihrem Spiel verwenden wollen.

Beachte aber, dass einige Planetenbedingungen in bestimmten Szenarien einfacher zu verwenden sein werden als andere. Zum Beispiel gelten die meisten Geländebedingungen und Wetterbedingungen universell im ganzen Spielbereich. Wenn ihr aber neue Geländemodifikationen oder Basisgeländearten verwenden wollt, müssen diese wie oben angemerkt für jedes einzelne Hexfeld ausgewählt werden. Da die meisten vorgedruckten Karten diese erweiterten Planetenbedingungen nicht verwenden, können Spieler vorgefertigte Spielsteine verwenden, oder einfach die Hexfeldzahlen auf einem Blatt Papier notieren – zusammen mit den Basisgeländearten und Geländemodifikationen, die in diesem Hexfeld gelten – um die verschiedenen Planetenbedingungen in einem Szenario zu verwalten.

Alternativ können Spieler das *HeavyMetal*-Kartenprogramm nutzen, um ihre eigenen Karten zu erzeugen, basierend auf den verschiedenen Planetenbedingungen, die sie in einem Szenario verwenden wollen (siehe *HeavyMetal*-Software, Seite 13, TW).

Widersprüchliche Planetenbedingungen

Egal wie sehr wir es versucht haben, die verschiedenen Regeln zu den Planetenbedingungen so gründlich wie möglich zu gestalten, wenn

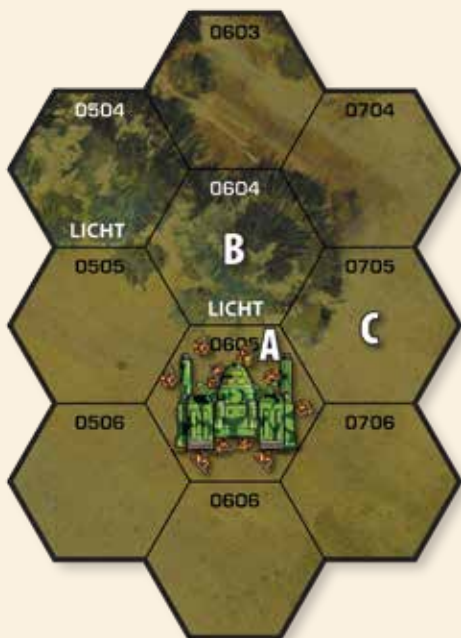


es darum geht, wie sie miteinander interagieren – zum Beispiel haben viele Regeln einen „verbotenen“ Aspekt, der anzeigt, welche Bedingungen nicht zusammen mit einer gegebenen Regel verwendet werden dürfen – so wird es doch zu Situationen kommen, wenn die Spieler Entscheidungen treffen müssen. Verwendest du zum Beispiel extrem heiße Wetterbedingungen, ist es unwahrscheinlich, dass es im gleichen Spielfeld Eis, tiefen Schnee oder Schneefall gibt. In dem Hexfeldbeispiel mit Schlamm / Dichter Dschungel / Tiefer Schnee, das unten beschrieben ist, wäre es zwar völlig in Ordnung, wenn der Spieler all das im selben Hexfeld stapeln möchte, doch lässt der gesunde Menschenverstand es wahrscheinlich erscheinen, dass der Schlamm wahrscheinlich gefroren sein wird. In diesem Fall würde das Hexfeld nicht mehr als Schlamm gelten, sondern als Unwegsam. Dies führt zu denselben Bewegungskosten für einen Mech, der das Hexfeld betreten möchte, aber nicht zu dem Risiko, stecken zu bleiben. Solche Veränderungen sorgen dafür, dass sich das Spiel mehr so anfühlt, als stünde es im Einklang mit der „Realität“.

Wenn man das im Gedächtnis behält, solltest du, immer wenn du ein neues Basisgelände, eine Geländemodifikation, Geländebedingung oder Wetterbedingung hinzufügst (egal ob die Spieler jede Planetenbedingung einfach auswählen oder sie zufällig bestimmen; siehe Planetenbedingungs-Tabelle, Seite 69), eine solche „Realismus-Nagelprobe“ durchführen, wobei die aktuellste Bedingung geändert werden sollte, wenn sie den Test nicht für alle Spieler besteht. Außerdem möchten Spieler möglicherweise sicherstellen, dass, abhängig von der Komplexität der verwendeten Planetenbedingungen in einem bestimmten Szenario, in keinem Hexfeld solche Extreme existieren, sofern erst einmal alle Planetenbedingungen ausgewählt und auf das Spielfeld übertragen wurden.

Letztendlich muss man natürlich sagen, dass wenn eure Spielgruppe kein Problem mit Schnee in einem Lava-Hexfeld hat, ihr natürlich auch einfach euren Spaß haben könnt!

Im Bodenbewegungs-Planetenbedingungs-Diagramm unten versuchen ein Mech mit 3 Gehen-BP und 5 Rennen-BP, sowie ein konventioneller Motorisierter KSR-Infanteriezug mit 2 Bodenbewegungs-BP, sich auf der Karte „Open Terrain #2“ zu bewegen. Bei der Spielvorbereitung haben die Spieler beschlossen, dass sie zusätzliche exotische Basisgeländearten hinzufügen möchten, sowie Geländemodifikationen und



• BODENBEWEGUNGS-PLANETENBEDINGUNGS-DIAGRAMM •

Wetterbedingungen (sie entscheiden sich gegen Geländebedingungen). Letztendlich erhält das Hexfeld C die Basisgeländeart Extrem dichter Dschungel und die Geländemodifikation Schlamm, während Hexfelder B und C die Geländemodifikation Tiefschnee erhalten. Zu guter Letzt erhält das ganze Spielfeld die Wetterbedingung Schneesturm.

Möchte der kontrollierende Spieler den Mech von Hexfeld A nach Hexfeld B bewegen, kostet ihn das 4 BP [1 (Betreten des Hexfelds) + 1 (LICHTER WALD) + 1 (TIEFER SCHNEE) + 1 (SCHLAMM) = 4]; der Mech müsste rennen, um das Hexfeld betreten zu können. Der Mech kann allerdings gar nicht in Hexfeld B bewegt werden, da Mechs Hexfelder mit Extrem dichten Dschungel gar nicht betreten können.

Wenn der kontrollierende Spieler die Infanterie aus Hexfeld A ins Hexfeld B bewegen möchte, kostet das 3 BP [1 (Betreten des Hexfelds) + 0 (Infanterie zahlt keinen BP-Aufschlag für Lichte Wälder) + 1 (TIEFER SCHNEE) + 1 (SCHLAMM)]. Da die Infanterie nur 2 Boden-BP hat, kann sie das Hexfeld eigentlich nicht betreten. Die Infanterie könnte in das Hexfeld aber mithilfe der Mindestbewegungsregeln (siehe Seite 49, TW) eindringen.

Möchte der kontrollierende Spieler die Infanterie aus Hexfeld A nach Hexfeld C ziehen, kostet ihn das 6 BP [1 (Betreten des Hexfelds) + 3 (Infanterie bezahlt 1 BP weniger für das Betreten eines Hexfelds Extrem dichten Dschungels) + 1 (SCHLAMM) + 1 (TIEFER SCHNEE) = 6]. Auch hier gilt, dass die Infanterieeinheit keine 6 BP hat, da sie aber durchaus Extrem dichten Dschungel, Schlamm oder Tiefen Schnee betreten darf, kann sie wie oben die Mindestbewegungsregel verwenden, um in das Hexfeld einzudringen.

Eine letzte Anmerkung zur Bewegung: auch wenn die Geländemodifikationen Schlamm und Tiefer Schnee beide dafür Sorge können, dass Infanterie stecken bleibt, so wird doch beim Betreten des Hexfelds nur ein Wurf gemacht, um zu ermitteln, ob dies auch geschieht (siehe die Steckenbleiben-Regel, Seite 62).

Im Kampf würden beide Einheiten, wenn sie versuchen, ins Hexfeld B zu feuern, einen Trefferwurfmodifikator von +3 auf alle ballistischen Direktfeuer-Waffen erleiden [1 (LICHTER WALD) + 2 (SCHNEESTURM) = 3], während alle anderen Waffen einen Trefferwurfmodifikator von +2 erleiden würden [1 (LICHTER WALD) + 1 (SCHNEESTURM) = 2].

Beim Feuern in Hexfeld C würden beide Einheiten einen Trefferwurfmodifikator von +5 mit ballistischen Direktfeuerwaffen hinnehmen [3 (Extrem dichter Dschungel) + 2 (SCHNEESTURM) = 5], wohingegen alle anderen Waffen einen Modifikator von +4 erleiden würden [3 (Extrem dichter Dschungel) + 1 (SCHNEESTURM) = 4].

BASISGELÄNDEARTEN

Der folgende Abschnitt beschreibt im Detail die neuen Basisgeländearten, die in *Tactical Operations* vorgestellt werden. Das umfasst komplett neue Geländearten – wie Geröllhaufen, Dschungel, Sand und so weiter – und erweitert Gelände, die du in *Total Warfare* finden kannst, wie Extrem dichte Wälder und extreme Tiefen, die Erweiterungen zu den normalen Regeln zu Lichten und Dichten Wäldern und Wassergelände darstellen.

Gebäude

Gebäude zählen zwar als Basisgeländeart, doch werden sie in ihrem eigenen Abschnitt beschrieben, sowie in *Total Warfare* (Seite 114 dieses Regelbuchs und Seite 166 in TW).

Geröllhaufen

Geröllhaufen sind alle Arten von Fels- oder Schmutzhaufen, die nicht verdichtet worden sind und alle dieselben Regeln verwenden. Zwar können Geröllhaufen auf jedem Hexfeld im Spielfeld positioniert werden, doch ist nur noch das Höhenlevel des Hexfelds relevant. Alle anderen Geländebedingungen (Wälder, Wasser und so weiter) werden ignoriert.

Festlegen von Geröllhaufen: Im Gegensatz zu den meisten anderen Basisgeländearten müssen die Spieler festlegen, wie viele Hexfelder jeder Geröllhaufen bedeckt, sowie wie viele Höhenlevel er über dem zugrunde liegenden Gelände liegt. Weil solche nicht verdichteten Haufen sehr instabil sind, kann ein Hexfeld nicht mehr als 1 Höhenlevel höher sein als umliegende Felder derselben Basisgeländeart.



Mit anderen Worten: Möchten die Spieler zu Beginn des Spiels einen Geröllhaufen festlegen, der nur ein Hexfeld groß ist, kann er nicht höher sein als ein Höhenlevel über dem Gelände darunter. Möchten die Spieler einen Geröllhaufen haben, der höher als ein Höhenlevel ist, dann müssen alle sechs umliegenden Felder Geröllhaufen und / oder Hügel mit Höhenlevel 1 haben, was erlauben würde, dass sich in der Mitte ein Geröllhaufen mit Höhenlevel 2 befindet. Möchten die Spieler sogar einen Geröllhaufen mit Höhenlevel 3 haben, müssen die 6 umliegenden Felder Geröllhaufen und / oder Hügel mit Höhenlevel 2 sein, während wiederum die 12 Hexfelder, die diese umgeben, Geröllhaufen und / oder Hügel mit Höhenlevel 1 sein müssen. Und so weiter.

Spieleffekt: Beim Betreten eines Geröllhaufenfelds mit Höhenlevel 1 fallen zusätzliche BP von +1 an und Mechpiloten-/Fahrerwürfe in Geröllhaufenfeldern erleiden einen Modifikator von +1. Beide Modifikatoren steigen um 1 für jedes Geröllhaufen-Höhenlevel über 1, so dass das Betreten eines Geröllhaufenfelds mit Höhenlevel 3 die BP-Kosten um +3 erhöht und Mechpiloten-/Fahrerwürfe einen Modifikator von +3 erleiden.

Einheiten, die einen Geröllhaufen betreten, der so hoch wie sie oder höher ist, können stecken bleiben (siehe *Steckenbleiben*-Regel, Seite 62). Im Gegensatz zu allen anderen Geländearten bedeutet ein gescheiterter Steckenbleiben-Wurf, dass die Einheit nicht nur feststeckt, sondern eine Anzahl von Höhenleveln gleich ihrer eigenen Höhe im Geröll versinkt, was bedeutet, dass alle Sichtlinien auf und von der Einheit blockiert sind. Die Einheit erleidet einen zusätzlichen Modifikator von +2 auf den Steckenbleiben-Wurf, um sich zu befreien. Ist der Wurf erfolgreich, kann sich die Einheit normal bewegen.

- **Fahrzeuge:** Luftkissenfahrzeuge dürfen Geröllhaufenfelder nicht betreten; Radfahrzeuge dürfen keine Geröllhaufen mit Höhenlevel 2 oder mehr betreten. Große Fahrzeuge müssen zwar immer noch +1 BP aufwenden, um ein Geröllhaufenfeld zu betreten, erleiden aber keine Modifikatoren auf ihre Fahrerwürfe und müssen niemals überprüfen, ob sie steckenbleiben.
- **Infanterie:** Infanterie bezahlt keine zusätzlichen BP, um ein Geröllhaufenfeld zu betreten. Sie können zwar steckenbleiben, doch im Gegensatz zu anderen Einheitentypen versinken sie nicht, also werden auch die Sichtlinien nicht blockiert.
- **Nicht kugelförmige Luft-/Raumeinheiten:** Wenn eine Einheit aufsetzt oder abhebt und dabei ein Geröllhaufenfeld betritt, verursacht das Schaden als ob die Einheit in dem Hexfeld eine Bruchlandung gebaut hätte (siehe *Aufsetzen*, Seite 87, *TW*), die Einheit bewegt sich aber weiter. Die Anzahl der Hexfelder, die zur Landung notwendig ist, wird nur um 1 verringert, und zwar für jedes Geröllhaufenfeld, das die Einheit betritt. Der Schaden wird allerdings für jedes Geröllhaufenfeld separat verursacht.
- **Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten:** Landende kugelförmige Einheiten senken Geröllhaufenfelder auf das Höhenlevel des darunter liegenden Geländes ab. Dabei verursachen sie einen Geröllhaufen des Höhenlevels 1 in jedem Hexfeld um das Landungsschiff herum. Ist das Höhenlevel der darunter liegenden angrenzenden Hexfelder bei kugelförmigen Landungsschiffen 6 oder größer und bei kugelförmigen Raumbooten 3 oder größer, ignoriere diesen Effekt.

Halbe Höhenlevel

Die Auswirkungen von halben Höhenleveln auf Bewegung sind in der Erweiterten Bewegungskosten- und Planetenbedingungs-Tabelle angegeben (siehe Seite 32). Außerdem erlauben es halbe Höhenlevel Fahrzeugen, die Kauerhaltung einzunehmen, wenn diese Regel verwendet wird (siehe *Fahrzeuge in Kauerhaltung*, Seite 21).

Schwerindustrie

Ein Schwerindustriefeld muss einem freien oder gepflasterten Hexfeld zugewiesen werden, innerhalb von 3 Hexfeldern von einem Gebäudefeld auf dem Spielplan. Es repräsentiert die komplizierten Apparate (Energieleitungen, Generatoren, Kühlteiche, Wassertürme und so weiter), die ein Schwerindustriegbiet ausmachen.

Alle Einheiten: Alle Waffenangriffe in oder aus Schwerindustriefeldern erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1. Wie bei Waldfeldern blockieren 3 dazwischen liegende Hexfelder eines Schwerindustriegbiets die Sichtlinie.

Wie bei anderen Geländen, die immer eine bestimmte Höhe haben, müssen die Spieler jedem Schwerindustriefeld eine individuelle Höhe zuweisen. Einige Apparaturen können ein halbes Höhenlevel, ein Höhenlevel oder auch zwei Höhenlevel hoch sein, während wirklich massive Industriegebäude so hoch wie Landungsschiffe mit 10 Höhenleveln aufragen können. Während jedes Schwerindustriefeld zugeteilt wird, bestimme auch seine Höhe für die Sichtlinie.

Mechs: Mechs, die ein Schwerindustriefeld betreten wollen, müssen dafür +1 BP aufwenden.

Unbeabsichtigte Explosionen: Jede Waffe, die in ein Schwerindustriefeld abgefeuert wird und dabei nicht das eigentliche Ziel trifft (dazu gehören auch Raketen, wenn nicht alle abgefeuerten Raketen das Ziel treffen), kann eine potentiell vernichtende Explosion auslösen; Flächeneffekt Waffen (wie Artillerieschläge) und Angriffe, um das Hexfeld zu verringern (siehe *Geländefaktor-Regeln*, Seite 64) können ebenfalls eine Explosion verursachen. Würfle 2W6 bei jedem Angriff, der die Voraussetzungen erfüllt. Bei einem Ergebnis von 8 oder höher, würfle noch einmal auf der Geländeeffekt-Tabelle. Jeder Schaden wird der Front einer betroffenen Einheit zugefügt; der Schaden wird jeder Einheit in einem Gefechtsrüstungs-Trupp zugefügt; verdopple den Schaden, der allen konventionellen Infanterieeinheiten in dem Hexfeld zugefügt wird und behandle den Schaden, als sei er von einer anderen Infanterieeinheit verursacht worden. Beachte, dass diese Regeln gelten, egal ob die *Fehlschüsse-Regel* (siehe Seite 81) verwendet wird oder nicht.

Nicht-Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten: Wenn eine Einheit aufsetzt oder abhebt und dabei ein Schwerindustriefeld betritt, mache sofort einen Wurf auf der Geländeeffekt-Tabelle und wende den verursachten Schaden an, ehe du die Landung fortsetzt. Betritt die Einheit mehrere Schwerindustriefelder, wird für jedes Feld ein eigener Wurf gemacht.

Ist die aufsetzende Einheit ein stromlinienförmiges Landungsschiff, erhöhe das Wurfergebnis um +2.

GELÄNDEEFFEKT-TABELLE

Würfelwurf	Effekt
2-7	Kein Effekt
8	Hexfeld gerät in Brand (siehe <i>Feuer</i> , Seite 43).
9	Stromleitungen fallen: Alle Einheiten im Hexfeld erleiden 3 Schadenspunkte in einer zufälligen Zone.
10	Kleine Explosion: Alle Einheiten im Hexfeld erleiden 5 Schadenspunkte in einer zufälligen Zone; Hexfeld gerät in Brand.
11	Elektrische Explosion: Alle Einheiten im Hexfeld erleiden 1W6+3 Schadenspunkte in einer zufälligen Zone.
12	Große Explosion: Alle Einheiten im Hexfeld erleiden 2W6 Schadenspunkte in einer zufälligen Zone und erleiden für eine Runde den Effekt, als wären sie von 1W6 Infernos getroffen worden. Hexfeld gerät in Brand.

Anmerkung: Alle konventionellen Infanterieeinheiten im Hexfeld erleiden doppelten Schaden, und der Schaden wird gewertet, als sei er von einer anderen Infanterieeinheit verursacht worden. Wenn du den Schaden verfolgst, der einem solchen Hexfeld zugefügt wurde (siehe *Terrainfaktor*, Seite 64), verdopple den Schaden, den Einheiten der Schwerindustrie-Zone zufügen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



ERWEITERTE BEWEGUNGSKOSTEN- UND PLANETENBEDINGUNGS-TABELLE

Die folgenden Abkürzungen findest du auf den folgenden Tabellen: Mechs = M; ProtoMechs = P, Fahrzeuge = F, Kettenfahrzeuge = KF, Luftkissenfahrzeuge = LF, Radfahrzeuge = RF; Bodeneffektfahrzeuge = Bo; Senkrechtstarter = SS; Luftschiff = L; Infanterie = I; Konventionelle Infanterie = KI; GR = Gefechtsrüstung; Rakete = Ra; Direktfeuer Ballistisch = DB; Direktfeuer Energie = DE; Nahkampfangriff = NA

Bewegungsaktion / Basisgeländeart	BP-Kosten pro Hexfeld / Geländekosten	Trefferwurf-modifikator	Mechpiloten-/Fahren-Modifikator	Terrain-/Konstruktionsfaktor	Verbotene Einheiten
Kosten zum Betreten jedes Hexfelds 1					
Basisgelände-Kosten beim Betreten jedes neuen Hexfelds					
Frei	+0 ⁶	+0	+0	200	Schiene ²¹ , Schiffe
Geröllhaufen	+1 pro Höhenlevel	+0	+1 pro Höhenlevel	100	Schiene ²¹ , Schiffe
Unwegsam	+1	+0	+0	200	Radfahrzeuge, Schiene ²¹ , Schiffe
Extrem Unwegsam	+2	+0	+0	200	Fahrzeuge, Schiene ²¹ , Schiffe
Lichte Wälder	+1 ¹⁰	+1	+0	50	Radfahrzeuge ⁹ , Luftkissenfahrzeuge, Senkrechtstarter ¹² , Bodeneffektfahrzeuge ¹² , Schiene, Schiffe
Dichte Wälder	+2 ¹¹	+2	+0	90	Fahrzeuge ¹² , Schiene ²¹ , Schiffe
Extrem dichte Wälder	+3	+3	+0	120	Mechs, ProtoMechs, Fahrzeuge ¹² , Schiene ²¹ , Schiffe
Lichter Dschungel	+2	+1	+1	60	Fahrzeuge ¹² , Schiene ²¹ , Schiffe
Dichter Dschungel	+3	+2	+2	100	Fahrzeuge ¹² , Schiene ²¹ , Schiffe
Extrem dichter Dschungel	+4	+3	+3	130	Mechs, ProtoMechs, Fahrzeuge ¹² , Schiene ²¹ , Schiffe
Magmakruste	+0	+0	+1	30	Radfahrzeuge, Infanterie, Schiene, Schiffe
Magma, Flüssig-	+1 ²⁴	+0	+4	0	Radfahrzeuge, Luftkissenfahrzeuge, Kettenfahrzeuge, Infanterie, Schiene, ProtoMechs, Schiffe
Bepflanzte Äcker	+0	S. 38	+0	30	Schiene ²¹ , Schiffe
Tundra	+0 ⁶	+0	+1	70	Schiene ²¹ , Schiffe
Sand	+0/+1 ^{6,24}	+0	+1	100	Schiene ²¹ , Schiffe
Wasser¹⁷					
Tiefe 0	+0	+0	+0	—	Schiene ²¹ , Schiffe
Tiefe 1	+1 ¹	+0	+0	—	Infanterie ¹⁴ , Fahrzeuge ^{4,7} , Schiene ²¹
Tiefe 2-15	+3 ¹	+0	+0	—	Infanterie ¹⁴ , Fahrzeuge ^{4,7} , Schiene ^{4,21} , IndustrieMech ⁸
Tiefe 16+	S. 42	S. 42	S. 42	—	p. 42
Höhenlevel-Wechsel (hoch oder runter)					
Halbes Level	+1 (+0 für Mechs)	+0	+0	150	
1 Level	+1 (Mechs, Senkrechtstarter, Uboote, ProtoMechs) +2 (Infanterie, Bodenfahrzeuge)	+0	+0	200	—
2 Level	+2 (Mechs, Senkrechtstarter, Uboote)	+0	+0	—	Infanterie, Bodenfahrzeuge, Bodeneffektfahrzeuge ¹³ , Schiene ²¹ , ProtoMechs
3+ Level	+1/Level (Senkrechtstarter, Uboote)	+0	+0	—	Mechs, ProtoMechs, Infanterie, Bodenfahrzeuge, Schiene, Bodeneffektfahrzeuge ¹³
Steile Klippe	S. 39	+0	S. 39	50	Schiene ²¹ , Schiffe
Schutt	+1	+0	+0	0	Schiene ²¹ , Schiffe
Extremer Schutt	+2	+0	+1	0	Schiene ²¹ , Schiffe

¹ BP-Kosten für die Bewegung auf dem Grund eines Wasserfelds; Mechpilotenwürfe sind nötig um Stürze zu vermeiden.

² Mechpilotenwurf nötig um Schaden zu verhindern; Infanterie bezahlt nur 1 BP (Ausnahme sind Panzergrenadiere, die 2 BP bezahlen) um ein Gebäudefeld zu betreten.

³ Bei Bewegung auf einer Straße; ansonsten gelten die Kosten für das darunter liegende Gelände.

⁴ Luftkissenfahrzeuge dürfen alle Wasserfelder an der Oberfläche betreten und dürfen solche Felder mit Höchstgeschwindigkeit betreten.



ERWEITERTE BEWEGUNGSKOSTEN- UND PLANETENBEDINGUNGS-TABELLE (FORTS.)

Bewegungsaktion / Basisgeländeart	BP-Kosten pro Hexfeld / Geländekosten	Trefferwurf-Modifikator	Mechpiloten-/Fahren-Modifikator	Terrain-/Konstruktionsfaktor	Verbotene Einheiten
Gebäude ²					
Zelt	+0	+0	—	—	Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Schiene ²¹ , Schiffe
Hangar ¹⁸		Blockiert Sichtlinie			Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Schiene ²¹ , Schiffe
Leicht	+0		+0	1–8	
Mittelstark	+1		+0	9–16	
Hart	+2		+1	17–45	
Hochdicht	+3		+3	46–75	
Standard		Blockiert Sichtlinie			Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Schiene ²¹ , Schiffe
Leicht	+1		+0	1–15	
Mittelstark	+2		+1	16–40	
Hart	+3		+2	41–90	
Zaun	+1 ¹⁹	+0	—	1	Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Schiene ²¹ , Schiffe
Mauer		Blockiert Sichtlinie			Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Schiene ²¹ , Schiffe
Leicht	+1		+0	1–15	
Mittelstark	+2		+0	16–40	
Hart	+3		+1	41–90	
Hochdicht	+4		+3	91–150	
Brücke ²⁰					Schiene ²¹ , Schiffe
Leicht	N/A	+0	N/A	1–15	
Mittelstark	N/A	+0	N/A	16–40	
Hart	N/A	+0	N/A	41–90	
Hochdicht	N/A	+0	N/A	91–150	
Schienen	N/A	+0	N/A	151–600	
Geschützstellung		Blockiert Sichtlinie			Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Schiene ²¹ , Schiffe
Leicht	N/A		N/A	1–15	
Mittelstark	N/A		N/A	16–40	
Hart	N/A		N/A	41–90	
Hochdicht	N/A		N/A	91–150	
Festung		Blockiert Sichtlinie			Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Schiene ²¹ , Schiffe
Mittelstark	+3		+2	16–40	
Hart	+4		+3	41–90	
Hochdicht	+5		+4	91–150	
Briankastell		Blockiert Sichtlinie			Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Schiene ²¹ , Schiffe
Hart	+4		+4	35–90 ¹⁵	
Hochdicht	+5		+5	91–150 ¹⁵	
Schwerindustrie	+0 ¹⁶	+1	+1	100	Schiene ²¹ , Schiffe

⁵ Keine Kosten für Infanterie.

⁶ +0 BP für alle Einheiten außer Infanterie und Radfahrzeuge; +1 BP für Infanterie mit Bodenbewegung und Radfahrzeuge (außer im Falle eines Radfahrzeugs das die Rumpfmodifikation Strandbuggy verwendet).

⁷ Hilfsradfahrzeuge und Hilfskettenfahrzeuge mit der Rumpf- und Steuermodifikation Amphibisch können sich an der Oberfläche durch jedes Wasserfeld bewegen, was 2 BP kostet (siehe Seite 56, TW).

⁸ IndustrieMechs können Wasserfelder mit Tiefe 2 oder mehr betreten. Der IndustrieMech muss dazu entweder einen Brennstoffzellen-, Kernspaltungs- oder Fusionsreaktor verwenden und über die Rahmen- und Steuermodifikation Umweltversiegelung verfügen. Erfüllt der IndustrieMech diese Voraussetzungen nicht, wird er zerstört, wenn er in einem Wasserfeld mit Tiefe 2 oder mehr steht (oder in einem Wasserfeld mit Tiefe 1 liegt), und zwar in der Endphase der Runde, die direkt auf die Runde folgt, in der er das Hexfeld betreten hat.

⁹ Hilfsradfahrzeuge mit den Rumpf- und Steuermodifikationen Einrad oder Zweirad dürfen lichte Waldfelder betreten.

¹⁰ Infanterie zahlt nur 1 BP (mit Ausnahme von Panzergrenadieren, die 2 BP zahlen) um lichte Waldfelder zu betreten.

¹¹ Infanterie zahlt nur 2 BP (mit Ausnahme von Panzergrenadieren, die 3 BP zahlen) um dichte Waldfelder zu betreten.

¹² Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge können Wald-/Dschungelfelder betreten, vorausgesetzt, ihre Flughöhe liegt über dem Höhenlevel des Waldes in dem Feld.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜCHER



ERWEITERTE BEWEGUNGSKOSTEN- UND PLANETENBEDINGUNGS-TABELLE (FORTS.)

Bewegungsaktion / Basisgeländeart	BP-Kosten pro Hexfeld / Geländekosten	Trefferwurf-modifikator	Mechpiloten-/Fahren-Modifikator	Terrain-/Konstruktionsfaktor	Verbotene Einheiten
Zusätzliche Bewegungsaktion					
Klettern (nur Mechs)	2 BP oder 3 BP (1 Arm)	+0	+1 oder +2 (1 Arm)	–	
Kriechen (nur Mechs)	Halbieren der momentanen Gehen-BP	+0	Seite 20	–	
Baumeln-und-Fallen-lassen (nur Mechs)	Seite 22	+0	Seite 22	–	
Auf den Boden fallen-lassen (nur Mechs)	1	+0	+0	–	
Ausweichen	+0	+0	+1	–	Fahrzeuge, Schiene, Schiffe
Richtungsänderung	1/Hexfeldseite ⁵	+0	+0	–	Infanterie
Kauerhaltung	+2	+0	+0	–	Schiene, Schiffe, Infanterie
Hastige Bewegung	+0	+0	+2 pro igno-riertem BP	–	Schiene, Schiffe, Infanterie
Herabspringen (nur Mechs)	4 BP	+0	Seite 22	–	
Nahkampfverteidi-gung (nur Mechs)	Seite 20	Seite 20	Seite 20	–	
Abschirmen	Nur Gehen-BP/Reisege-schwindigkeits-BP	+0	+0	–	Schiene, Große Hilfsschiffe
Sprinten (nur Mechs)	+0	+0	+2	–	
Stillstehen (erweitert)	+0	–1	+0	–	-
Aufstehen	+0	+0	2/Versuch	–	Fahrzeuge, Schiene, Schiffe, Infanterie

Geländemodifikation	BP-Kosten pro Hexfeld / Geländekosten	Trefferwurf-modifikator	Mechpiloten-/Fahren-Modifikator	Terrain-/Konstruktionsfaktor	Verbotene Einheiten
Glatteis	+1 ^{22,23}	+0	+0/+4 ²²	40	–
Insektensturm	Seite 40	+1 DB, Ra / +2 DE, Impuls	+0	–	–
Tiefschnee	+1 ^{23,24}	+0	+1	20	Radfahrzeuge
Extreme Tiefen	Seite 42	Seite 42	Seite 42	0	Seite 42
Feuer	Seite 43	Seite 43	Seite 43	0	Seite 43
Geysir	+1	+2	Seite 48	–	Radfahrzeuge, Infanterie
Gefährliches Flüssigkeitsreservoir	Seite 49	Seite 49	Seite 49	–	Seite 49
Eis	+1 ^{22,23}	+0	+0/+4 ²²	40	–
Schlamm	+1 ^{23,24}	+0	+1	–	Schiene ²¹
Schienen	+1	+0	+0	20	Schiffe
Stromschnellen	+1 ²³	+0	+2	–	-

¹³ Gilt nur für Bodeneffektfahrzeuge, die ein Hexfeld betreten, dessen Höhenlevel niedriger ist als das aktuelle Höhenlevel der Einheit; siehe *Bodeneffektbewegung*, Seite 55, TW. Dort findest du Regeln betreffend der Hexfelder, die unter dem aktuellen Höhenlevel der Einheit liegen.

¹⁴ Infanterieeinheiten können Wasserfelder mit Tiefe 1 oder mehr betreten, wenn angegeben ist, dass sie über UME-BP verfügen.

¹⁵ Briankastelle verwenden Schiffsklasse-Schaden, wie es unter *Maßstab* (siehe Seite 238, TW) beschrieben ist. Mehr Details findest du unter *Skalierter Schaden* (Seite 126).

¹⁶ Mechs bezahlen 1 zusätzlichen BP, um Schwerindustriefelder zu betreten.

¹⁷ Kosten für die Änderung des Höhenlevels sind hier nicht enthalten.

¹⁸ Infanterie (mit Ausnahme von Panzergrenadiern) zahlen nur 1 BP um ein Gebäudefeld egal welchen Typs zu betreten; ProtoMechs und Panzergrenadiere bezahlen nur 2 BP, um Gebäudefelder außer Zelten und Zäunen zu betreten (diese kosten sie nur 1 BP). Auf Hangars treffen die BP- und Mechpiloten-Modifikatoren nur beim Eindringen von außen, es sei denn, andere Faktoren müssen beachtet werden (siehe *Hangars* für mehr Details).

¹⁹ Gilt nur für konventionelle Infanterie, die Boden-BP verwendet.

²⁰ Einheiten bewegen sich über Brücken (niemals durch sie hindurch) wie über Straßen.

²¹ Es sei denn, es existieren auch Schienen; ist das Hexfeld ein Wasserfeld, müssen die Schienen auf einer Brücke angebracht sein oder das Schienenfahrzeug muss über die Rumpf- und Steuermodifikation Umweltversiegelung verfügen.

²² Rutschen-Regeln gelten (siehe Seite 62, TW). Immer wenn eine Einheit ein solches Hexfeld betritt und dabei nicht vorsichtige Bewegung verwendet, muss ein Mechpilotenwurf mit +0 abgelegt werden; wird einer Einheit in einem solchen Feld ein Mechpilotenwurf aufgezwungen (aufgrund von Schaden, Rutschen, Ramm-Angriffe und so weiter), wird dieser mit einem Modifikator von +4 abgelegt.



ERWEITERTE BEWEGUNGSKOSTEN- UND PLANETENBEDINGUNGS-TABELLE (FORTS.)

Geländemodifikation	BP-Kosten pro Hexfeld / Geländekosten	Trefferwurf- modifikator	Mechpiloten-/ Fahren- Modifikator	Terrain-/ Konstruk- tionsfaktor	Verbotene Einheiten
Straße					
Gepflastert	1 (KF/ LF/ I) ^{3,22}	+0	+0	150	Schiene ²¹ , Schiffe
Schotterstraße	1 (F/ I) ³	+0	+0	50	Schiene ²¹ , Schiffe
Staubstraße	1 ³	+0	+0	20	Schiene ²¹ , Schiffe
Gepflastert	+0 ²²	+0	+0	150	Schiene ²¹ , Schiffe
Rauch					
Leichter Rauch	+0	+1	+0	–	
Starker Rauch	+0	+2	+0	–	
Sumpf	+1 (M), +2 (F/I) ^{23,24}	+0	+0	–	–
Leichter Schnee	+1 (RF/KI) ²³	+0	+0	10	Schiene ²¹ , Schiffe
Sturzbach ²³	+2	+0	+3	–	Schiene ²¹

Geländebedingung	BP-Kosten pro Hexfeld / Geländekosten	Trefferwurf- modifikator	Mechpiloten-/ Fahren- Modifikator	Terrain-/ Konstruk- tionsfaktor	Verbotene Einheiten
Atmosphärischer Druck (Dichte)					
Vakuum	+0	+0	+0	–	Fahrzeuge ²⁶ , Infanterie ²⁷
Spuren	+0	+0	+0	–	Fahrzeuge ²⁶ , Infanterie ²⁷
Dünn	–2 Reise-BP (LF, BO, SS)	+0	+0	–	–
Standard	+0	+0	+0	–	–
Hoch	+1 Reise-BP (LF, BO, SS)	+0	+0	–	–
Sehr hoch	+1 Reise-BP (LF, BO, SS)	+0	+0	–	–
Erdbeben	+0	+1 bis +5	+1 bis +5	–	–
Elektromagnetische Interferenz	+0	+2 (–2 Streu- treffer-Tabelle)	+0	–	–
Hohe / Niedrige Schwerkraft	Seite 55	+0	Seite 55	–	–
Meteorschauer	+0	+0	+0	–	–
Verunreinigte und Toxische Atmosphären	+0	+0	+0		Fahrzeuge ²⁶ , Infanterie ²⁷

²³ Diese Geländemodifikationen gelten nicht für Luftkissenfahrzeuge, Bodeneffektfahrzeuge oder fliegende Senkrechtstarter; im Falle von Schnee gilt der Effekt nicht für Einheiten mit der Rumpf- und Steuermodifikation Schneemobil.

²⁴ Einheiten, die dieses Gelände betreten, können steckenbleiben; siehe Steckenbleiben-Regeln, Seite 62.

²⁵ Beinhaltet Beschränkungen für das darunter liegende Gelände, wie es unter Basisgeländearten beschrieben ist.

²⁶ Ein Fahrzeug muss die Rumpf- und Steuermodifikation Umweltversiegelung aufweisen, um unter solchen Bedingungen operieren zu können; Bodeneffektfahrzeuge und Senkrechtstarter können unter diesen Bedingungen niemals eingesetzt werden.

²⁷ Dies gilt nur für konventionelle Infanterie, es sei denn, es handelt sich bei der konventionellen Infanterie um XZT-Truppen (siehe Seite 340). Diese können in diesen Bedingungen eingesetzt werden.

²⁸ Eine Nicht-Infanterieeinheit, die dieses Gelände betritt, kann die zusätzlichen BP-Kosten ignorieren. Dabei kann die Einheit aber stürzen oder verunfallen; siehe Vorsichtige Bewegung, Seite 63.

²⁹ Die BP-Kosten pro Hexfeld sind einfach als Modifikator angegeben, wie "+1" oder "+2". Ein Bewegungsmodifikator ist als Veränderung der Bewegungspunkte angegeben, wie "–1 NS", was "–1 Normalschub" bedeutet, oder "–1 RG" für "–1 Reisegeschwindigkeit", und so weiter. Infanterie gibt einfach eine BP-Verringerung an, wie "–1 B", was "–1 Bodenbewegung" bedeutet, oder "–1", was für Verringerung der Boden- und Sprungbewegung steht, oder "Kein S", was "Keine Sprünge" bedeutet, und so weiter.

³⁰ Ist keine spezifische Waffenart angegeben, gelten die Modifikatoren für alle Waffenangriffe; ein "NK" steht für einen Modifikator für Nahkampfangriffe.

³¹ Luftkissenfahrzeuge, Bodeneffektfahrzeuge und Senkrechtstarter können in solchen Bedingungen nicht eingesetzt werden.

³² Zu Beginn von Runde 5 eines Szenarios führt dies zu allen Modifikatoren und Effekten von Leichtem Schnee (siehe Seite 52). Zu Beginn von Runde 15 eines Szenarios führt die Bedingung zu allen Modifikatoren und Effekten von Tiefschnee (siehe Seite 41). Zu Beginn von Runde 20 eines Szenarios, verwende alle Modifikatoren und Effekte von Eis (siehe Seite 50).

³³ Zu Beginn von Runde 10 eines Szenarios (vorausgesetzt das Szenario hält so lange an) führt ein Eissturm zu allen Modifikatoren und Effekten von Eis (siehe Seite 50). Es kommt in allen Wasserfeldern im Spielfeld zu Eis.

³⁴ Zu Beginn von Runde 10 eines Szenarios führt dies zu allen Modifikatoren und Effekte von Leichtem Schnee (siehe Seite 52). Zu Beginn von Runde 20 eines Szenarios führt die Bedingung zu allen Modifikatoren und Effekten von Tiefem Schnee (siehe Seite 41). Zu Beginn von Runde 20 eines Szenarios, verwende alle Modifikatoren und Effekte von Eis (siehe Seite 50).

³⁵ Zu Beginn von Runde 15 eines Szenarios umfasst dies alle Modifikatoren und Effekte von Eis (siehe Seite 50); es kommt in allen Wasserfeldern im Spielgebiet zu Eis.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



ERWEITERTE BEWEGUNGSKOSTEN- UND PLANETENBEDINGUNGS-TABELLE (FORTS.)

	BP-Kosten pro Hexfeld oder Bewegungsmodifikator ²⁹					Mechpiloten-/Fahren-/Kontroll-Modifikator			
Wetterbedingungen	Mechs	Fahrzeuge	Infanterie	Luft-/Raumeinheit	Wärmpunkte	Trefferwurfmodifikator ³⁰	Mechs	Fahrzeuge	Luft-/Raumeinheit
Nebel ²⁸									
Dichter Nebel	+2	+2	+2	+0	+0	+1 DE, P	+0	+0	+0
Leichter Nebel	+1	+1	+1	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Hagel									
Starker Hagel	+0	-1 RG	-2 B (GR) / -3 (KI)	-1 BP (L)	-1	+1 DB / +2 Ra	+1	+2 (LF/BO/SS)	+1 (+3 L)
Leichter Hagel	+0	-1 RG	-1 B (GR) / -2 (KI)	+0	-1	+1 Ra	+0	+1 (Bo/SS)	+2 (L)
Licht									
Dämmerung	+0	+0	+0	+0	+0	+1	+0	+0	+0
Vollmondnacht / Blendendes Licht	+1	+1	+1	+0	+0	+2	+0	+0	+0
Mondlose Nacht / Sonneneruption ²⁸	+2	+2	+2	+0	+0	+3 /+1 NK	+0	+0	+0
Vollständige Finsternis ²⁸	+3	+3	+3	+0	+0	+4/+2 NK	+0	+0	+0
Regen									
Stürmischer Regen	+0	+0	-1B (GR) / -2 (KI)	-1BP (L)	+0	+2DB / +3Ra	+2	+3 (LF/BO/SS)	+2 (+4L)
Starker Regen	+0	+0	+0	+0	+0	+1	+1	+1	+1
Gewittersturm	+0	+0	-1(KI)	+0	+0	+1/+2Ra	+0	+1 (BO/SS)	+2 (L)
Leichter Regen	+0	+0	+0	+0	+0	+1 (KI)	+0	+0	+0
Mittelstarker Regen	+0	+0	+0	+0	+0	+1	+0	+0	+0
Platzregen	+0	+0	+0	+0	+0	+2	+2	+2	+2
Schnee									
Schneesturm ³²	+0	-2RG	-3B (GR) / -4 (KI)	-1 BP (L)	-2	+2 DB / +3 Ra	+1	+3 (LF/BO/SS)	+2 (+4 L)
Starker Schneefall ³²	+0	-4RG	-2B (GR) / -3 (KI)	+0	-2	+1	+1	+1	+1
Eissturm ³³	+0	-3RG	-4B (GR) / -4 (KI)	+0	-3	+1 Ra	+0	+1 (BO/SS)	+2 L
Leichter Schneefall	+0	-1RG	-1 KI	+0	-1	+1 (KI)	+0	+0	+0
Mittelstarker Schneefall ³⁴	+0	-2RG	-2KI	+0	-2	+1	+0	+0	+0
Schneegestöber	+0	-2RG	-3 (KI)	+0	-2	+1/+2 Ra	+0	+1 (BO/SS)	+2 (L)
Schneeregen ³⁵	+0	-1RG	-2 (KI)	+0	-1	+1/+2Ra	+0	+1 (BO/SS)	+2 (L)
Wind									
Leichte Brise	+0	+0	-1B (KI)	+0	+0	+0	+0	+0	+1(L)
Mittelstarke Brise	+0	+0	-1(KI)	+0	+0	+1Ra	+0	+1 (BO/SS)	+2(L)
Starke Brise	+0	+0	-1B(GR)/-2(KI)	-1(L)	+0	+1DB/+2Ra	+1	+2 (LF/BO/SS)	+1(+3L)
Sturm	+0	+0	-1B, kein S (GR) / keine KI	-1NS	+0	+2DB/+3Ra	+3	+3 (LF/BO/SS)	+2
Tornado F1–F3	-2G	-2RG ³¹	keine KI oder GR	-1NS/keine L	+0	+2DE,P/+3DB/keine Ra	+3	+3	+3
Tornado F4	nur G	keine F	keine KI oder GR	Keine L	+0	+3DE/P/keine DB,Ra	+5	-	-
Verschiedenes									
Verwehter Sand	+0	+0	-1 (KI)	+0	+0	+1DE/P/+1 Ra	+0	+1 (BO/SS)	+2 (L)
Extreme Temperaturen	+0	+0	+0	+0	S. 62	+0	+0	+0	+0

Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten: Setzt ein kugelförmiges Landungsschiff in einem Schwerindustriefeld auf, mach sofort einen Wurf auf der Geländeeffekt-Tabelle mit einem Modifikator von +4 (+2 bei kugelförmigen Raumböten). Es wird ein Wurf für jedes Schwerindustriefeld gemacht, das das aufgesetzte Landungsschiff bedeckt. Wenn ein Schwerindustriefeld, in dem eine kugelförmige Luft-/Raumeinheit landet, Höhenlevel 6 oder höher hat, dann würfle zweimal auf der Tabelle.

Luftschiiffe: Ein Luftschiiff, das ein Schwerindustriefeld betritt, würfelt automatisch dreimal auf der Geländeeffekt-Tabelle.

Feuer: Während der Endphase einer Runde, in der ein Schwerindustriefeld in Flammen steht, würfle einmal auf der Geländeeffekt-Tabelle und wende die Auswirkungen an, wenn es denn welche gibt.

Dschungel

Verwende die Modifikatoren, die in der Erweiterten Bewegungskosten- und Geländebedingungs-Tabelle für die Bewegung in Dschungelfelder angegeben sind.

Dschungelfelder beeinflussen Sichtlinien und Waffenbeschuss genau wie Waldfelder (siehe Seite 100, TW). Ein Extrem dichtes Dschungelfeld beeinflusst Sichtlinien und Waffenbeschuss genau wie ein Extrem dichter Wald (siehe Seite 40).

Kettensäge: Eine Kettensäge kann verwendet werden, um ein Dschungelfeld zu reduzieren, genau wie bei einem Waldfeld (siehe Seite 134, TW), nur dass es drei Runden dauert, nicht zwei, ein Dschungelfeld um eine Stufe zu verringern.



Bewaldung mit Höhenlevel 1

Nach den Standardregeln von **BattleTech** erheben sich Wälder zwei Level über dem darunter liegenden Gelände. Bewaldung mit Höhenlevel 1 erlaubt es Spielern, Wälder- und Dschungelfelder zu erschaffen, die nur 1 Höhenlevel über dem Gelände liegen. Alle anderen Regeln zu Wäldern, darunter auch ihr *Terrainlevel* (siehe Seite 64) bleiben gleich. Die Bewaldung ist nur ein Level hoch, und somit verändert sich ihre Interaktion mit verschiedenen Einheiten und Sichtlinien entsprechend (siehe *Geländehöhen und -tiefen*, Seite 100, TW).

Teilweise Deckung: Bewaldung mit Höhenlevel 1 bietet Mechs niemals Teilweise Deckung.

Kettensäge: Eine Kettensäge (siehe Seite 134, TW) kann Bewaldung mit Höhenlevel 1 innerhalb einer einzelnen Runde um eine Stufe reduzieren.

Magma

Magma ist in zwei verschiedene Geländearten eingeteilt: Magmakruste und Flüssigmagma. Verwende die Modifikatoren, die auf der Erweiterten Bewegungskosten- und Planetenbedingungs-Tabelle für die Bewegung in Magmafelder angegeben sind.

Magmakruste: Immer wenn eine Einheit ein Magmakrustenfeld auf dem Boden betritt (Luftkissenfahrzeuge, Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge zählen nicht, ebenso wenig Infanterie, die Senkrechtstart-BP ausgibt oder Einheiten, die Springen-BP ausgeben, vorausgesetzt, der Sprung endet nicht im Magmakrustenfeld als letztes Hexfeld der Bewegung), würfelt der kontrollierende Spieler 1W6. Bei einem Ergebnis von 1-5 passiert nichts. Bei einem Ergebnis von 6 bricht die Kruste auf und das Hexfeld wird sofort in ein Flüssigmagmafeld mit Tiefenlevel 1 umgewandelt (es bleibt für den Rest des Szenarios ein Flüssigmagmafeld; siehe unten).

Gibt ein Mech oder Fahrzeug Springen-BP aus und das Zielfeld ist ein Magmakrustenfeld, dann bricht die Kruste bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 auf und das Feld wird zu einem Flüssigmagmafeld.

Bei Einheiten, die ihre Wärme verwalten, verursacht jedes Magmakrustenfeld, das sie betreten (sich dort aber nicht während der Wärmephase aufhalten) 2 zusätzliche Wärmepunkte in dieser Runde; befinden sie sich während der Wärmephase in einem Magmakrustenfeld, dann werden in dieser Runde 5 zusätzliche Wärmepunkte verursacht.

Flüssigmagma: Alle Einheiten außer Mechs, die ein Flüssigmagmafeld betreten, werden automatisch zerstört. Wenn ein Luftkissenfahrzeug, ein Senkrechtstarter oder ein Bodeneffektfahrzeug – oder eine Infanterieeinheit, die Senkrechtstart-BP verwendet – aus irgendwelchen Gründen den Boden in einem solchen Hexfeld berührt (Aufsetzen, Schaden und so weiter), wird diese Einheit ebenfalls automatisch vollständig zerstört. In all diesen Fällen kann die Einheit auf keinen Fall geborgen werden.

Springt ein Mech in ein Flüssigmagmafeld (oder in ein Magmakrustenfeld, das sich in ein Flüssigmagmafeld verwandelt), dann muss der kontrollierende Spieler einen Mechpilotenwurf ablegen, um zu ermitteln, ob der Mech steckenbleibt (siehe *Steckenbleiben-Regeln*, Seite 62).



DK

Ein Vulkankrater bricht aus, während die Krieger der Roughriders erschrocken vor dem Zorn der Natur erstarren.

Mechs, die ihre Bewegungsphase in einem Flüssigmagmafeld beginnen oder ein solches Hexfeld betreten, erleiden direkt beim Betreten des Felds 2W6 Schaden an allen ausgesetzten Körperzonen. Bewegt sich der Mech normal, dann zählen seine Beine als ausgesetzte Zonen. Sollte der Mech stürzen, dann werden all seine Zonen (inklusive Front- und Rückentorso) ausgesetzt. Mach eigene Schadenswürfe für jede Zone. Egal wie viel Schaden erwürfelt wird, es gilt nur als ein einzelner Angriff. Eine Einheit, die ihre Bewegungsphase in einem Flüssigmagmafeld beginnt und beendet, erleidet zusätzliche 2W6 Schaden an allen ausgesetzten Körperzonen. Führe auch hier wieder einzelne Schadenswürfe für jede Körperzone aus, allerdings zählt dieser Wurf als eigenständiger Angriff und nicht als Teil des ursprünglichen Wurfs mit 2W6.

Bei Mechs verursacht jedes Flüssigmagmafeld, das sie betreten (in dem sie sich aber nicht während der Wärmephase aufhalten) zusätzliche 5 Wärmepunkte in dieser Runde. Befindet sich der Mech während der Wärmephase in einem Flüssigmagmafeld, dann erzeugt dies zusätzliche 10 Wärmepunkte in dieser Runde.

Im Gegensatz zu anderen Hitzequellen (siehe Seite 159, TW) gibt es kein Maximum der Gesamtwärme, die eine Einheit durch Magma erleiden kann. Wenn du die von Magma verursachte Wärme ermitteln willst, sollte der Spieler alle anderen äußeren Hitzequellen für die Einheit berechnen und den Maximalwert von 15 beachten, wobei er Wärme über 15 einfach ignoriert. Dann rechne die Wärme durch das Magma ein, egal wie viel Wärme sie erzeugt.

Nicht-Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten: Wenn Luft-/Raumeinheiten aufsetzen oder abheben und dabei ein Magmakrustenfeld betreten, bestimme die Wärmeauswirkungen, doch musst du nicht würfeln, ob die Kruste bricht. Wenn eine solche Einheit ein Flüssigmagmafeld betritt, wird sie automatisch vernichtet und kann nicht geborgen werden.

Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten: Eine aufsetzende kugelförmige Luft-/Raumeinheit (hierzu zählen auch Einheiten, die mit Ultrakurzstart-Ausrüstung landen) verwandeln ein Magmakrustenfeld automatisch in ein Flüssigmagmafeld. Ist die Einheit ein einziges Hexfeld groß, dann wird sie automatisch zerstört. Handelt es sich um eine Einheit mit mehreren Hexfeldern, und alle Hexfelder befinden sich in der Magma, wird sie ebenfalls automatisch zerstört. Ist es eine Einheit mit mehreren Hexfeldern, und nur einige der Hexfelder, in denen sie sich befindet, werden in Magma verwandelt, dann erleidet die Einheit wie oben beschrieben für jedes solche Hexfeld 2W6 Schaden in der Heck-Zone. Jedes Hexfeld zählt hierbei als ein Schadensblock.

Eruptionen: Eine große Vulkaneruption würde Streitkräfte fast beliebiger Größe auslöschen, wenn sie Pech genug haben, sich im Wirkungsbereich eines solchen Ereignisses aufzuhalten. Regeln für ein derartiges Szenario übersteigen einfach die Möglichkeit dieser Spielmechaniken. Spieler können allerdings die folgenden Regeln verwenden, um auftretende „Mikro“-Eruptionen darzustellen, die Auswirkungen auf das Spielfeld haben können, ohne gleich alle Truppen von der Karte zu fegen.

Bevor das Spiel beginnt, müssen sich die Spieler darauf einigen, wie oft es zu einer Eruption kommen soll. Soll es nur mit geringer Wahrscheinlichkeit zu derartigen Ereignissen kommen, dann sollten sie eine Zielzahl von 12 festlegen. Soll es häufiger passieren, bietet sich eine Zielzahl von 8 an. Wollen die Spieler hingegen, dass sich die Situation immer weiter aufbaut, bis eine Eruption fast unausweichlich ist (wie es bei Vulkanaktivitäten oft der Fall ist), dann können sie bei 12 anfangen und dann die Zielzahl jede Runde oder jede zweite Runde verringern. Zu guter Letzt könnt ihr auch eine Runde willkürlich festlegen, in der ein Würfelwurf entscheidet, wann die Eruptionen beginnen werden.

Zu Beginn der Runde, in der die Spielgruppe beschlossen hat, dass die erste Chance einer Eruption besteht (egal ob dies die erste Runde ist, Runde 5, Runde 10 oder was auch immer sie vor dem Spiel entschieden haben), würfle 2W6. Erreicht oder übersteigt das Ergebnis die vorher festgelegte Zielzahl, dann hat die Eruption begonnen. Erreicht das Ergebnis die Zielzahl nicht, dann hat die Eruption noch

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



nicht begonnen und ein weiterer Wurf gegen die entsprechende Zielzahl wird zu Beginn der folgenden Runde gemacht.

Während der ersten Runde, in der die Eruption beginnt, wählt der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, ein freies Feld (in dem sich keinerlei Einheiten befinden) auf dem Spielfeld aus. Er würfelt dann 2W6. Bei einem Ergebnis von 6 oder mehr, löst sich das Feld in Magma auf. Alle Einheiten in einem Radius von 2 Hexfeldern erleiden 10 Punkte Schaden, eingeteilt in Schadenswert-Gruppen von 5 gegen die Seite, die in Richtung des Angriffs positioniert ist (verdopple den Schaden gegen konventionelle Infanterieeinheiten und werte den Schaden so, als ob er von einer anderen Infanterieeinheit verursacht worden wäre). Dieser Schaden gilt wie eine Flächeneffektwaffe. Außerdem wird der Schaden auch im Zielfeld und den sechs angrenzenden Feldern (aber niemals im zweiten Ring aus 12 Feldern) vertikal auf Bewegungshöhen über den jeweiligen Feldern verursacht (was heißt, dass ein fliegender Senkrechtstarter in einem Zielfeld, der tief genug fliegt, auch Schaden erleiden kann). Im Zielfeld verringere den Schaden für jedes Höhenlevel über dem Bodenlevel des Hexfelds um 1 und verursache diesen Schaden im Höhenlevel darüber; in den umliegenden Feldern wird der Schaden jeweils um 2 verringert (wird eine Zone für den Schaden benötigt, verwende Front / Heck). In beiden Fällen wird dies fortgeführt, bis kein Schaden mehr übrig bleibt, der verursacht werden kann. Außerdem wird dieser Schaden nicht zweimal gegen Einheiten verursacht, die mehr als ein Höhenlevel einnehmen (wie ein stehender Mech).

Verwende die Regeln für Gebäude und Höhenlevel (Hügel) und ihre Interaktion mit Artillerie, um zu bestimmen, welche Auswirkungen eine Eruption auf solche Geländemerkmale hat (siehe Seite 182).

Alle Einheiten, die Wärme verwalten, erhalten in dieser Runde 2 zusätzliche Wärmepunkte. Außerdem gehen alle Hexfelder in dem Radius von 2 Hexfeldern, die in Brand geraten können (Wälder, Dschungel, Gebäude und so weiter) automatisch in Flammen auf, als seien sie von Infernos angegriffen worden.

Der Spieler, der die Initiative verloren hat, darf dann ein Hexfeld auswählen und den Prozess wiederholen.

Für jede zusätzliche Runde, die das Spiel nach Beginn der Eruption weiter geht, muss jeder Spieler ein weiteres freies Hexfeld auswählen und den oben beschriebenen Prozess wiederholen.



• ERUPTIONSDIAGRAMM •

Jedes Hexfeld, das sich in Magma auflöst, nimmt die Eigenschaften von Magma an (siehe oben) und ignoriert die vorherigen Geländemerkmale, doch bleibt seine vorherige Höhe bestehen. Im Gegensatz zu den Magma-regeln oben, die davon ausgehen, dass das Magma in seinem Feld ruht, ist dieses Magma von der kinetischen Energie der Eruption erfüllt. Wenn also ein Hexfeld um das neue Magmafeld herum niedriger liegt als das Magmafeld selbst, dann fließt das Magma in der Endphase der Runde nach der Eruptionsrunde in dieses Hexfeld. Ignoriere von jetzt an die bisherigen Geländemerkmale des Hexfelds und verwende stattdessen Magma-regeln. Wenn mehrere Felder in Frage kommen, bestimme zufällig, in welches Hexfeld das Magma fließt (es fließt nur in ein Hexfeld ab). Abhängig vom Gelände des Spielfelds und der Position der Eruption können letztlich mehrere Lavaflüsse aus dieser Kaskade entstehen. Befindet sich ein Mech in einem Hexfeld, das auf diese Weise von Lava angefüllt wird, muss der Mech sofort einen Mechpilotenwurf ablegen, um nicht zu stürzen.

Wenn Spieler die Geländefaktor-Regeln verwenden (siehe Seite 64), dann muss sofort nachdem die Eruption begonnen hat mit 2W6 gewürfelt werden, wenn das Level eines Hexfelds aufgrund von Schaden reduziert wird. Bei einem Ergebnis von 5 oder weniger passiert nichts, bei 6 oder mehr kommt es in dem Hexfeld zu einer Eruption.

Zu guter Letzt soll erwähnt werden, dass Spieler zwar entscheiden können, ob sie diese Komplikation verwenden wollen oder nicht, doch werden Vulkanausbrüche meistens von Erdbeben begleitet. Wenn ihr ein Erdbeben (siehe Seite 55) mit einer Vulkaneruption kombiniert, erhaltet ihr ein realistischeres und noch gefährlicheres Szenario.

Im Eruptionsdiagramm führt Spieler A zwei Mechs ins Feld, während Spieler B ihn mit einem Senkrechtstarter drangsaliert. Verwendet wird die Karte Large Mountain #1. Die Spieler haben soeben mit einem erfolgreichen Würfelwurf ermittelt, dass es zu einer Eruption kommt, also entscheidet sich Spieler A für eine hinterhältige Taktik. Er bestimmt Hexfeld A für die Zone einer potentiellen Eruption und würfelt 2W6; das Ergebnis von 7 bedeutet, dass es in dem Hexfeld eine Mikroeruption gibt (und das Feld in ein Magmafeld umgewandelt wird). Der Senkrechtstarter in Hexfeld A hat eine Flughöhe von 14. Somit befindet er sich 4 Höhenlevel über dem zu Grunde liegenden Gelände mit Höhenlevel 10. 4 Schadenspunkte werden von den 10 Punkten abgezogen, die in dem 2-Felder-Radius auf dem Diagramm verursacht werden, so dass 6 Schadenspunkte übrig bleiben. Diese werden als Gruppen mit jeweils 5 beziehungsweise 1 Schadenspunkt auf der Front-Spalte der Senkrechtstarter-Trefferzonentabelle verursacht.

Allerdings hat Spieler A die Aktion nicht ausreichend durchdacht. Sein Mech befindet sich in Hexfeld B, was innerhalb des 2-Felder-Radius um die Eruption liegt. Somit erleidet er 10 Punkte Schaden, in Schadensgruppen zu jeweils 5 Punkten eingeteilt, die in der Rücken-Zone der Mech-Trefferzonentabelle verursacht werden. Zwar würde der Schaden auch in den Flughöhen über dem Boden auf Höhenlevel 8 verursacht werden, doch da der Mech bereits Schaden erlitten hat, wird kein weiterer Schaden verursacht, auch wenn der Mech zwei Höhenlevel einnimmt. Glücklicherweise für Spieler A ist Höhenlevel 12 in Hexfeld C in der Sichtlinie zwischen dem ausbrechenden Hexfeld A und seinem eigenen Mech in Hexfeld D. Hexfeld C liegt höher als das Gelände von Hexfeld D, und somit blockiert es jeglichen Schaden, den der Mech in Hexfeld D hätte erleiden können.

Allerdings stellt sich Spieler A wieder einmal nicht schlau an. In der folgenden Runde bewegt er den Mech in Hexfeld B nicht. Da es sich um ein Feld handelt, das an ein ausbrechendes Magmafeld angrenzt, kann es sein, dass Magma in dieses Hexfeld fließt. Hexfelder B und E sind niedriger, also ermittelt Spieler A zufällig, in welches der Hexfelder das Magma fließt. Wie das Pech es will, fließt es in Hexfeld B! Spieler A muss sofort einen Mechpilotenwurf ablegen. Er hat einen Mechpilotenwert von 5 und bisher keinen Schaden erlitten. Er würfelt und erzielt ein Ergebnis von 4 – er stürzt! Spieler A schaut sich die Magma-regeln an (weil Hexfeld B jetzt ein Magmafeld ist), und findet dabei heraus, dass seine Unaufmerksamkeit von eben, dafür gesorgt hat, dass sein Mech zu Beginn der nächsten Bewegungsphase 2W6 Schaden in jeder Zone erleiden wird,



da sein Mech seine Bewegung in dem Magmafeld beginnen wird, in dem er gerade gestürzt ist. Wenn er es dann nicht schafft, aufzustehen und das Hexfeld zu verlassen, erleidet er am Ende der nächsten Bewegungsphase weitere 2W6 Schadenspunkte in jeder Zone. Nicht zu vergessen die zusätzliche Wärme, die er in der Wärmephase erleidet wird. Hoffen wir einfach, dass seine Würfel das durchstehen!

Bepflanzte Äcker

Bepflanzte Äcker (mit Weizen, Mais und so weiter) haben keinen Einfluss auf Bewegungsmodifikatoren. Allerdings erheben sich bepflanzte Äcker 1 Höhenlevel über dem darunter liegenden Gelände und verursachen einen Trefferwurfmodifikator von +1 für jeweils 2 volle Hexfelder bepflanzter Äcker zwischen dem Angreifer und seinem Ziel. Liegen insgesamt 6 Ackerfelder dazwischen, blockiert das die Sichtlinie. Außerdem erleiden Angriffe gegen Infanterie einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1; Schaden gegen konventionelle Infanterieeinheiten in einem bepflanzten Acker wird normal verdoppelt.

Mähdrescher: Ein Spieler mit einer Einheit, die mit einem Mähdrescher ausgestattet ist, kann zu Beginn der Runde ansagen, dass er den Mähdrescher aktiviert. Der Mähdrescher gilt so lange als aktiviert, bis der Spieler ihn am Ende einer Runde deaktiviert. Die Einheit darf keine Rennen-/Höchstgeschwindigkeits-BP ausgeben und erleidet einen Modifikator von +1 auf alle Mechpilotenwürfe, die anfallen könnten, solange der Mähdrescher aktiviert ist. Außerdem erleidet die Einheit einen Trefferwurfmodifikator von +2 auf alle Waffenangriffe und Nahkampfangriffe, die sie ausführt, solange der Mähdrescher aktiviert ist.

Dafür wird jedes bepflanzte Ackerfeld, das die Einheit mit aktiviertem Mähdrescher betritt, automatisch in ein freies Hexfeld verwandelt. Befinden sich irgendwelche Einheiten (verbündet oder feindlich) in einem Hexfeld, das eine Einheit mit aktiviertem Mähdrescher betritt, würfle 1W6 (der Wurf mit 1W6 wird für jede verbündete oder feindliche Einheit gemacht). Bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 wird die fragliche Einheit von einem Mähdrescher-Nahkampfangriff getroffen (siehe Seite 146, TW). Ermittle den Effekt sofort, ehe du weitermachst (ehe also die Bewegung des Mähdreschers fortgesetzt wird). Dies kann dazu führen, dass es in der Bewegungsphase einer Mähdrescher-Einheit zu mehreren Angriffen kommt.

Aufsetzende Kugelförmige Einheiten: Alle bepflanzten Ackerfelder, die sich angrenzend zu den Aufsetzfeldern einer kugelförmigen Luft-/Raumeinheit befinden, können Feuer fangen (siehe Seite 43). Würfle 2W6 und verwende alle entsprechenden Modifikatoren von der Feuertabelle, wie z.B. Planetenbedingungen. Liegt das Ergebnis bei 7 oder weniger, dann geht das Hexfeld in Flammen auf.

Ein Mech und eine Infanterieeinheit feuern auf ein Fahrzeug, das sich 3 Felder entfernt in einem Ackerfeld befindet und beide Hexfelder entlang der Sichtlinie sind bepflanzte Ackerfelder. Der Mech ignoriert das erste bepflanzte Ackerfeld, das Fahrzeug allerdings befindet sich angrenzend an ein Ackerfeld, also muss der Mech das angrenzende Ackerfeld und das Ackerfeld beachten, in dem sich das Fahrzeug befindet, und erleidet somit einen Trefferwurfmodifikator von +1. Die Infanterieeinheit hingegen hat nur ein Höhenlevel von 1, und zieht die Sichtlinie durch die zwei dazwischen liegenden Felder. Insgesamt sind dies aber nur 3 bepflanzte Ackerfelder (inklusive des Hexfelds, in dem sich das Fahrzeug befindet), also wird nur ein Trefferwurfmodifikator von +1 fällig.

Unwegsames Gelände (Extrem)

Extrem unwegsames Gelände repräsentiert eine Vielzahl wirklich zersprengter Landschaften, darunter auch Extrem dichte Wald-/Dschungelfelder, die auf unwegsames Gelände reduziert worden sind.

Verwende die Modifikatoren, die du in der Erweiterten Bewegungskosten- und Planetenbedingungen-Tabelle findest, wenn Bewegung in Extrem unwegsamem Gelände stattfinden soll.

Schutt (Extrem)

Extremer Schutt steht für zerstörte Gebäude, die aus den härtesten, nach militärischen Anforderung erstellten Materialien bestehen, was es extrem schwierig macht, sich durch ein solches Gelände zu bewegen. Zerstörte Briankastell- und Festungsfelder werden zu Extremen Schuttfeldern.

Verwende die Modifikatoren aus der Erweiterten Bewegungskosten- und Planetenbedingungen-Tabelle für Bewegung in Schuttfeldern. Außerdem ist beim Betreten von Extremen Schuttfeldern ein Mechpilotenwurf mit einem Modifikator von +1 notwendig.

Sand

Die Erweiterte Bewegungskosten- und Planetenbedingungen-Tabelle gibt zwei BP-Kosten für Sand an. Die Kosten von 1 BP gelten für alle Einheiten außer Infanterie und Radfahrzeugen. Die 2 BP gelten für Infanterie und Radfahrzeuge (außer im Falle von Hilfsradfahrzeugen mit der Rumpf- und Steuermodifikation Strandbuggy). Infanterie kann die zusätzlichen BP-Kosten umgehen, indem sie Springen-BP verwendet. Große Fahrzeuge ohne die Rumpf- und Steuermodifikation Strandbuggy können beim Betreten eines Sandfelds steckenbleiben (siehe *Steckenbleiben-Regeln*, Seite 62).

Rechne einen Modifikator von +1 bei allen Mechpiloten-/Fahrenproben an, die in Sandfeldern durchgeführt werden müssen.

Steile Klippen

Nach den Standardregeln von **BattleTech** gehen wir bei allen Höhenwechseln von 1 oder 2 Höhenleveln von einem Hexfeld in ein angrenzendes Feld davon aus, dass es genug Gefälle gibt, dass entsprechende Einheiten sie ohne größere Schwierigkeiten überwinden können. Das ist nicht immer der Fall, da manches Gelände – selbst wenn die Höhe nicht wirklich relevant ist – schwer zu überwinden ist, weil es einen steilen vertikalen Abfall gibt.

Im Gegensatz zu anderen Geländebedingungen, die das ganze Hexfeld verändern, gilt eine Steile Klippe nur für festgelegte Hexfeldseiten. Ehe das Spiel beginnt bestimmen die Spieler, welche Hexfeldseiten als steil gelten sollen. Solche Hexfeldseiten können nur ausgewählt werden, wenn die zwei an ihr aneinander angrenzenden Hexfelder unterschiedlichen Höhenlevel aufweisen. Zwar müssen die BP-Kosten nach wie vor im Auge behalten werden, wenn es um die Unterschiede zwischen einem Level-1-Wechsel und einem Level-2-Wechsel zwischen zwei Hexfeldern geht, doch sind für die unten näher beschriebenen Regeln Steile Klippen mit Höhenlevel 1 und 2 identisch.

Einheiten dürfen sich niemals mit Rückwärtsbewegung über eine Hexfeldseite bewegen, die eine Steile Klippe ist (siehe *Rückwärtsbewegung* (Erweitert), Seite 22).

Bewegung von einem niedrigeren Level auf ein höheres Level über eine Steile Klippe:

- **Mechs:** Mechs müssen einen Mechpilotenwurf schaffen, wenn sie eine Hexfeldseite mit Steiler Klippe mit Bodenbewegung überwinden wollen (Modifikator +1 bei 1 Level, Modifikator +2 bei 2 Leveln); ein gescheiterter Wurf resultiert nicht in einem Sturz, sondern bedeutet, dass der Versuch, die Hexfeldseite zu überwinden, gescheitert ist. Der Mech bleibt in dem Hexfeld, in dem er begonnen hat, die Hexfeldseite zu überwinden, und die BP, die aufgewendet wurden, um die Hexfeldseite zu überwinden und das Hexfeld zu betreten, sind verloren. Stehen dem Mech noch ausreichend BP zur Verfügung, kann er erneut versuchen, die Hexfeldseite zu überwinden. Ein Mech kann nicht klettern, um eine Steile Klippe Level 1 oder 2 zu überqueren (siehe *Klettern*, Seite 22).

- **Fahrzeuge:** Mit Ausnahme von Senkrechtstartern und Bodeneffektfahrzeugen dürfen Fahrzeuge eine Steile Klippe nicht überqueren (doch müssen Bodeneffektfahrzeuge zur Überwindung einer Klippe 1 BP extra aufwenden, wenn sie sich wie üblich 1 Höhenlevel über dem Boden bewegen).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN





• STEILE-KLIPPE-DIAGRAMM •

• **Infanterie:** Infanterie kann eine Steile Klippe nicht mit Bodenbewegung überwinden, es sei denn, sie verwenden eine Klettern-Aktion (siehe *Klettern*, Seite 27). Gebirgstruppen (siehe Seite 341) können allerdings eine Steile Klippe Level 1 ohne zusätzliche Bewegungskosten überwinden (um eine Klippe mit Höhenlevel 2 zu überqueren, müssen sie eine Klettern-Aktion verwenden).

Bewegung von einem höheren Level auf ein niedrigeres Level über eine Steile Klippe:

• **Mechs:** Mechs müssen einen Mechpilotenwurf ablegen, wenn sie Bodenbewegung verwenden wollen, um eine Steile Klippe zu überqueren (+0 bei einer Klippe mit Level 1, +1 bei einer Klippe mit Level 2); ein gescheiterter Mechpilotenwurf bedeutet, dass der Mech in das Hexfeld gefallen ist, das er betreten wollte, und dass seine Bewegung beendet ist (der Schaden durch den Sturz wird nach den Standardregeln ermittelt).

• **Fahrzeuge:** Fahrzeuge — außer Senkrechtstartern und Bodeneffektfahrzeugen — müssen einen Fahrerwurf ablegen, um eine Steile Klippe zu überqueren. Ein gescheiterter Wurf führt zu einem automatischen Wurf auf der Antriebsschäden-Tabelle des Fahrzeugs und die Bewegung ist beendet.

• **Infanterie:** Infanterie kann eine Steile Klippe nicht mit Bodenbewegung überwinden, es sei denn, sie verwendet eine Klettern-Aktion (siehe *Klettern*, Seite 27). Gebirgstruppen (siehe Seite 341) können allerdings eine Steile Klippe Level 1 ohne zusätzliche Bewegungskosten überwinden (um eine Klippe mit Höhenlevel 2 zu überqueren, müssen sie eine Klettern-Aktion verwenden).

Im Steile-Klippe-Diagramm versucht eine Reihe von Einheiten, eine Steile Klippe auf der BattleForce-Karte zu überqueren. Vor dem Spielbeginn haben die Spieler die weiß markierten Hexfeldseiten als Steile Klippen bestimmt. Der Mech in Hexfeld A hat eine Bewegung von 5/8 und einen Mechpilotenwert von 4. Er muss die üblichen 3 BP ausgeben, um Hexfeld B zu betreten. Weil es sich allerdings um eine Steile Klippe mit Höhenlevel 2 handelt, muss der kontrollierende Spieler einen Mechpilotenwurf mit einem Modifikator von +2 ablegen.

Der kontrollierende Spieler legt fest, dass der Mech rennt, und macht seinen Mechpilotenwurf. Das Ergebnis von 5 bedeutet, dass es sich um einen Fehlschlag handelt. Der Mech stürzt nicht (hätte der Spieler seinen Mech von Hexfeld B nach Hexfeld A bewegt, hätte ein verfehlter Wurf zu einem Sturz geführt), doch die 3 BP sind verloren. Hätte der Spieler nicht beschlossen, dass der Mech rennt, könnte er in dieser Runde nicht in Hexfeld B gelangen. Der Spieler macht noch einen Mechpilotenwurf mit

dem Modifikator von +2. Das Ergebnis diesmal ist eine 7, was bedeutet, dass es dem Mech gelungen ist, die Steile Klippe zu überqueren. Der Spieler hat dazu 6 BP ausgegeben, und hat jetzt nur noch 2 BP zur Verfügung, um die Bewegung des Mechs abzuschließen.

Die Gefechtsstrümpfen in Hexfeld C müssen eine Klettern-Aktion verwenden, um die Steile Klippe in Richtung Hexfeld D zu erklimmen. Der Spieler schlägt die Klettern-Regeln nach und bemerkt, dass seine Gefechtsstrümpfen, weil sie schwarmfähig sind, nur 1 BP ausgeben müssen, um die Steile Klippe zu überwinden, und dann noch 1 BP, um das Hexfeld B selbst zu betreten. Der Spieler kann sich entscheiden, ob er die 2 Boden-BP oder 1 Springen-BP ausgibt.

Das Fahrzeug in Hexfeld E hat eine Bewegung von 6/9 und einen Fahren-Wert von 5. Es kann die Steile Klippe nach Hexfeld F nicht überwinden, weil ein Fahrzeug nicht dazu imstande ist, eine Klippe in ein höher liegendes Hexfeld zu überqueren. Stattdessen müsste der Spieler 7 BP ausgeben, um Hexfeld F zu betreten [1 (Richtungswechsel nach Links) + 1 (Betreten von Hexfeld G) + 2 (zwei Richtungswechsel nach rechts) + 3 (Überwinden eines Höhenlevels und Betreten von Hexfeld F) = 7]. In der nächsten Runde müsste der Spieler, wenn er sich in Hexfeld E weiterbewegen will, 4 BP ausgeben [1 (Richtungswechsel nach Rechts) + 3 (Überwinden von 1 Höhenlevel und Betreten von Hexfeld E) = 4], müsste aber auch einen Fahrerwurf ablegen. Ein gescheiterter Wurf würde in einem automatischen Wurf auf der Antriebsschäden-Tabelle resultieren.

Zu guter Letzt hat die konventionelle Infanterie in Hexfeld F eine Bodenbewegung von 1 BP, und sie sind keine Gebirgstruppen. Die einzige Art, auf die sie die Steile Klippe überqueren können, ist durch eine Klettern-Aktion. Zwar erfordert eine Klettern-Aktion 2 BP pro Höhenlevel, doch kann der kontrollierende Spieler die Mindestbewegungsregel verwenden, um sie nutzen zu können. In der aktuellen Runde bewegt der kontrollierende Spieler die Infanterie zur Klippen-Hexfeldseite zwischen den Hexfeldern F und E, wo sie bis zur Bewegungsphase der folgenden Runde bleiben. Dann kann der Spieler sie ins Hexfeld E bewegen.

Tundra

Die Erweiterte Bewegungskosten- und Planetenbedingungen-Tabelle listet die BP-Kosten für Tundra auf. Außerdem kann eine Einheit, die ein Tundra-Hexfeld betritt, steckenbleiben (siehe *Steckenbleiben-Regeln*, Seite 62).

Wälder (Extrem dichte)

Die Erweiterte Bewegungskosten- und Planetenbedingungen-Tabelle führt die BP-Kosten und anderen Modifikatoren für Extrem dichte Wälder auf, sowie die Einheiten, die sie nicht betreten dürfen.

Zur Ermittlung der Sichtlinie erheben sich Extrem dichte Wälder 3 Höhenlevel über das darunter liegende Gelände. Ein einzelnes Extrem dichtes Waldfeld, das zwischen einer angreifenden Einheit und seinem Ziel liegt, blockiert die Sichtlinie. Angriffe gegen Ziele, die sich in einem Extrem dichten Waldfeld befinden, erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +3.

Wälder roden: Wenn beim Roden von Wäldern (siehe Seite 112, TW) Extrem dichte Wälder auf Dichte Wälder reduziert werden, werden sie tatsächlich in Dichte Wälder umgewandelt, was die Höhe der Bäume in dem Hexfeld auf 2 Höhenlevel über dem darunter liegenden Gelände verringert (mehr Informationen findest du in den *Geländefaktor-Regeln*, Seite 64).

GELÄNDEMODIFIKATIONEN

Geländemodifikationen stellen Zusätze zum Basisgelände eines bestimmten Hexfelds dar, die durch Wetter, geologische Bedingungen oder menschliche Intervention ausgelöst worden sind.

Wie zuvor bemerkt, werden Modifikatoren und Einheitenbeschränkungen, die von Geländemodifikationen verursacht werden, zu den Modifikatoren und Einheitenbeschränkungen addiert, die vom Basisgelände verursacht werden. Außerdem können Einheiten, die sich in ein Hexfeld mit Geländemodifikation bewegen, eventuell stecken bleiben (siehe Seite 62). Zwar sollten all diese Geländemodifikationen klar markiert werden, ehe ein Szenario beginnt, doch kann man davon ausgehen, dass wenn für das Gelände selbst keine Angaben gemacht sind, das Basisgelände frei ist.



INSEKTENSTURMART-TABELLE

Würfel- ergebnis	Art	Effekt*
1-2	Lokalisiert	Verteile zufällig 1W6 Insektentürme (1 Hexfeld groß) für jeweils 2 verwendete Spielpläne. Es dürfen nicht mehrere Stürme in einem Hexfeld platziert werden, und sie bleiben stationär.
3-5	Beweglich	Verteile zufällig 1W6 Insektentürme (1 Zentralfeld und alle angrenzenden Felder) auf jedem verwendeten Spielplan. Mehrere Stürme dürfen nicht dasselbe Zentralfeld haben. Während der Endphase jeder Runde bewegt sich jeder Insektenturm 1 Hexfeld in eine zufällige Richtung.
6	Massenmigration	Ein zusammenhängender gewaltiger Sturm, der 2W6 Hexfelder breit ist, erstreckt sich über den Spielplan, zentriert auf einem zufälligen Startpunkt. Der Sturm bewegt sich in Richtung der anderen Seite (treten Windbedingungen auf, muss der Startpunkt auf eine Art ermittelt werden, dass sich der Sturm in Richtung des Winds über das Feld bewegen kann; siehe Windrichtung, Seite 57). Würfle erneut um die Art von sekundären Insektentürmen zu ermitteln. Kommt es zu einer weiteren Massenmigration, dann ist die ganze Karte von einem Insektenturm bedeckt.

*Gilt eine Windbedingung (siehe Seite 57), verwende die folgenden Regeln zur Ermittlung der Käferbewegung, in Richtung des entsprechenden Winds: Leichte Brise = 1 Hexfeld; Mittelstarke Brise = 2 Hexfelder; Starke Brise = 3 Hexfelder; Sturm = 4 Hexfelder. Insektentürme können nicht zusammen mit den Windbedingungen Tornado F1-F3 und Tornado F4+ verwendet werden.

Straßen/Brücken und Schutt werden jetzt als Geländemodifikationen klassifiziert. Regeln für diese Bedingungen findest du unter *Bewegung auf Pflaster*, Seite 61, TW.

Die folgenden Einträge beschreiben Regeln für verschiedene Geländemodifikationen.

Glatteis

Im Gegensatz zu Eis (siehe Seite 50), das normalerweise vorher festgelegt wird, kann Glatteis auf Pflaster plötzlich „erscheinen“. Während jeder Bewegung, die auf Pflaster stattfindet (dazu zählen auch Brücken), auf dem die Glatteis-Geländemodifikation verwendet wird, nutze die folgenden Regeln.

Wenn ein Mech oder ein Nicht-Schwebefahrzeug ein Pflasterfeld betritt, würfle sofort mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 hat sich Glatteis in diesem Hexfeld gebildet; es werden sofort alle Regeln für Eis (siehe Seite 50) auf das Hexfeld angewendet. Hat die Einheit nicht zusätzlich 1 BP nach den Regeln für *Vorsichtige Bewegung* (siehe Seite 63) zur Bewegung durch ein Eisfeld aufgebracht, behandle die Einheit, als hätte sie sich trotz gefährlicher Umstände mit voller Geschwindigkeit bewegt.

Insektenturm

Der so genannte Insektenturm ist ein ungewöhnliches Ereignis – wenn auch nicht völlig unmöglich – in dem enorme Schwärme lokaler fliegender Insekten, Insektenentsprechungen oder sehr kleiner vogelartiger Lebensformen den Himmel mit einem wahnsinnigen Haufen von Leibern füllen.

Findet ein Szenario unter solchen Bedingungen statt, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Insektentürme sind in drei Hauptvarianten abstrahiert: Lokalisiert (bei denen sich kleine, kugelförmige Gruppen von Insektoiden in vage stationären Arealen von 30 Metern Durchmesser herumtreiben), Beweglich (bei denen sich größere Gruppen auf der endlosen Suche nach Nahrung oder dergleichen umher bewegen) und Massenmigrationen (die ganze Landstriche einnehmen können, während sich die Kreaturen in einer die Sinne überfordernden Masse bewegen).

Wenn Spieler in ihrem Spiel einen Insektenturm simulieren wollen, kann die Art des Insektenturms zufällig ermittelt werden, indem 1W6 gewürfelt und ein Blick in die Insektenturm-Tabelle geworfen wird (siehe oben). Diese Tabelle legt die Form und Art des Sturms fest, wie er auf dem Spielfeld erscheinen soll. Außerdem sollten die Spieler ermitteln, ob die Insekten besonders feindselig oder gefräßig sind – und somit eifrig andere Kreaturen im Sturmgebiet angreifen werden. Dies kann vom Spielleiter oder nach Übereinkunft der Spieler

ermittelt werden, oder indem vor Spielbeginn 2W6 gewürfelt und ein Ergebnis von 10+ erzielt wird.

Insektentürme breiten sich bis zu vier Höhenlevel in jedem Hexfeld über dem darunter liegenden Gelände aus, das vom Sturm bedeckt ist, was den Bereich repräsentiert, der von einer wirbelnden Masse winziger fliegender Kreaturen angefüllt ist.

Alle Nicht-Energie-Fernkampfwaffen, die in oder durch einen Insektenturm abgefeuert werden, erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1 (unabhängig von der Anzahl der Hexfelder), während alle Energiewaffen sogar einen Trefferwurfmodifikator von +2 erleiden. Außerdem müssen konventionelle Infanterieeinheiten, Exoskelette ohne Clan-Rumpfgewicht, erweitertes Lebenserhaltungssystem oder mindestens 1 Punkt Panzerung, und Hilfsfahrzeuge mit entweder offenem Verdeck oder Soziussitz 1 zusätzlichen BP pro betretenem Insektenturmfeld ausgeben.

Wenn die Kreaturen feindselig oder gefräßig sind, mache einen Wurf mit 2W6 gegen dieselben Einheitentypen, die vom Insektenturm auch verlangsamt werden, und zwar für jedes betretene Insektenturmfeld. Bei einem Ergebnis von 11 oder 12 fügen die Insekten diesen Einheiten Schaden zu, und zwar abhängig von ihrem Typ. Konventionelle Infanterie verliert 1W6 Soldaten durch Schäden, die vom Sturm ausgelöst werden (wende den Schaden an, als ob der Angriff von einer anderen Infanterieeinheit gekommen sei), anfällige Exoskelette verlieren 1 Soldaten an den Sturm. Anfällige Hilfsfahrzeuge müssen einen weiteren W6 werfen. Bei einer 1-3 erleiden sie einen Fahrertreffer, bei einer 4-5 einen Bordschützentreffer, und bei einer 6 ein Ergebnis von Mannschaft betäubt. Ergebnisse, die nicht gültig sind, werden noch einmal gewürfelt. Hat das Hilfsfahrzeug bereits Fahrer und Bordschützen verloren und die Mannschaft ist betäubt, dann führt weiterer Schaden durch den Sturm zum Tod der Mannschaft.

Tiefschnee

Wenn ein Szenario Tiefschnee verwendet, benutze die folgenden Regeln.

Alle Einheiten: Wende einen Modifikator von +1 BP pro Hexfeld an (es sei denn, das Fahrzeug verfügt über die Rumpf- und Steuermodifikation Schneemobil) und einen Modifikator von +1 auf alle Mechpiloten-/Fahrerwürfe. Außerdem können Einheiten, die in Tiefschnee geraten, steckenbleiben (siehe *Steckenbleiben-Regeln*, Seite 62).

Feuer: Wenn ein Feuer in einem Hexfeld mit Tiefschnee ausbricht, wird der Tiefschnee nach drei Runden während der Endphase in Schlamm verwandelt.

Wärme: Wende -1 Wärmepunkt pro Runde an; bei Mechs tritt dieser Modifikator nur dann in Kraft, wenn ein Wärmetauscher in den

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



EXTREME TIEFEN-TABELLE

Tiefe	Modifikatoren (BattleMechs/ProtoMechs/Gefechtsrüstungen/Unterseeboote)					
	Gehen-/Reisege- schwindigkeits- Modifikator	Waffenangriffs- BP-Modifikator	Nahkampf- Modifikator*	Mechpiloten- wurf-Modifikator	BattleMech- Wärme- modifikator	Hüllenbruch- Zielzahl
15 oder weniger	+3/+3/+0/+0	+0/+0/+0/+0	+0/+0/+0/+0	+1	-1†	10/10/10/10
16–20‡	+4/+4/+0/+0	+1/+1/+0/+0	+1/+1/+0/+0	+2	-6	10/10/10/10
21–25	+5/+5/+1/+0	+2/+2/+1/+0	+2/+3/+1/+0	+3	-7	9/9/10/10
26–30	+6/+6/+2/+0	+3/+3/+2/+0	+3/NA/+2/+0	+4	-9	9/9/10/10
31–35§	+7/+7/+2/+0	+4/+4/+3/+0	+5/NA/+3/+0	+5	-12	8/8/10/9
36–50	+9/+9/+3/+0	+6/+6/+4/+0	NA/NA/+5/+0	—	—	—/—/9/9
51–150††	—/—/+4/+0	—/—/+6/+0	—/—/NA/+0	—	—	—/—/8/9
151 oder mehr	—/—/—/+0	—/—/—/+0	—/—/—/+0	—	—	—/—/—/8

* Gilt für Mechabwehrangriffe von Gefechtsrüstungen sowie für ProtoMech-Tobsuchtangriffe und Unterseeboot-Rammangriffe.

† Pro untergetauchtem Wärmetauscher (bis zu einem Maximum von -6).

‡ Mechs und ProtoMechs machen Bersttiefe-Proben für jedes Hexfeld, das sie unterhalb von Tiefe 15 betreten.

§ Gefechtsrüstungen machen Bersttiefe-Proben für jedes Hexfeld, das sie unterhalb von Tiefe 30 betreten.

†† Unterseeboote machen Bersttiefe-Proben für jedes Hexfeld, das sie unterhalb von Tiefe 50 betreten.

BERSTTIEFE-PROBEN (2W6)

Basis: Siehe die entsprechenden Hüllenbruch-Zielzahlen oben. Wende die folgenden Zielzahl-Modifikatoren nach Einheitentyp an:

BattleMechs: +1 für jeweils 10 (volle) Tonnen BattleMech-Gewicht, -1 für jedes Tiefenlevel über 15.

ProtoMech: +1 für jede Tonne ProtoMech-Gewicht, -1 für jedes Tiefenlevel über 15.

Gefechtsrüstungen: + (aktueller Panzerungswert der Gefechtsrüstung), -1 für jeweils 2 volle Tiefenlevel über 30.

Unterseeboote (300 Tonnen und darunter): +1 für jeweils 5 Tonnen Unterseeboot-Gewicht, -1 für jeweils 5 volle Tiefenlevel über 50.

Unterseeboote (über 300 Tonnen): +60, -1 für jeweils 5000 Tonnen Unterseeboot-Gewicht, -1 für jeweils 5 volle Tiefenlevel über 50.

Beinen montiert ist (wenn der Mech am Boden liegt, wird ein Maximum von -3 Wärmepunkten pro Runden abgeleitet).

Waffenbeschuss: Wenn ein Flammer, eine Brand-LSR oder eine Plasmawaffe in einem Tiefschnee-Hexfeld verwendet wird, um einen Brand zu legen (siehe Seite 43), würfle 2W6. Bei einem Ergebnis von 12 wird die Geländemodifikation Tiefschnee in Schlamm verwandelt; es bricht kein Feuer aus. Waffenbeschuss, der das Hexfeld aufgrund eines Fehlschusses trifft (siehe Seite 81), wird ignoriert. Treffen allerdings Infernoraketen, Infernomunition, Inferno-IV-Artillerie oder Infernobomben ein Ziel (egal ob absichtlich oder nicht) wird der Tiefschnee automatisch in Schlamm verwandelt. Wie oben bricht kein Feuer aus.

Kugelförmige Einheiten: Eine aufsetzende kugelförmige Einheit verwandelt automatisch Tiefschneefelder, in denen sie landet, in das darunter liegende Gelände - frei, unwegsam, und so weiter.

Anmerkung: Ist das darunter liegende Gelände in den Szenarioregeln nicht näher festgelegt, können sich die Spieler darauf einigen, dass das Gelände wie Eis (siehe Seite 50) oder freies Gelände behandelt wird.

Verbotene Bedingungen: Tiefschnee kann nicht mit Atmosphärischem Druck (Vakuum) oder mit Extremen Temperaturen von 30 Grad Celsius und darüber kombiniert werden.

Extreme Tiefen

Es ist zwar wahr, dass BattleMechs, bestimmte Gefechtsrüstungs-Designs und Unterseeboote voll versiegelte Kampfsysteme sind, die unter Wasser kämpfen können, doch gehen die Regeln in TW davon aus, dass die Gefechte nahe der Küste ausgetragen werden, wo es selten Wassertiefen von mehr als 90 Metern gibt (15 Tiefenlevel). In einigen extrem seltenen Fällen jedoch müssen diese Gefechts-einheiten vielleicht – aus Zufall oder Absicht – extreme Tiefen aufsuchen. In solchen Fällen werden Faktoren wie Hüllendruck ein dramatisch ansteigendes Problem, besonders



Ein MechKrieger verbirgt sich vor Chaosmarken-Söldnern, die weit über ihm auf der Oberfläche patrouillieren.

DK



für BattleMechs, ProtoMechs und Gefechtsrüstungen. Zudem können extreme Tiefen drastisch unterschiedliche Auswirkungen auf verschiedene Einheitentypen haben.

Die Extreme-Tiefen-Tabelle links fasst die Auswirkungen zusammen, die das Betreten der verschiedenen Tiefenlevels für alle relevanten Einheitentypen hat. Einheiten, die nicht in der Liste sind, werden automatisch zerstört, sobald sie Wasser mit Tiefe 1+ betreten.

Die Auswirkungen umfassen Abzüge auf Gehen-/Reisegeschwindigkeits-BP, Waffenangriffs-Abzüge, Nahkampf-Abzüge, Wärmestufen-Boni und Hüllenbruch-Zielwerte (die verwendet werden, um die Wahrscheinlichkeit eines Hüllenbruchs durch Angriffsschaden, aber auch um die Wahrscheinlichkeit eines Hüllenbruchs durch den zermalmenden Druck zu ermitteln).

Alle angegebenen Werte stehen für BattleMechs, ProtoMechs, Gefechtsrüstungen mit UME-Einheit und Unterseeboote. Ein N/A-Eintrag bedeutet, dass die entsprechende Aktion nicht erlaubt ist, während ein Gedankenstrich bedeutet, dass die Einheit in dieser Tiefe automatisch zerstört wird. Die angegebenen Modifikatoren umfassen auch die, die bereits von den Unterwasserbewegungsregeln für Nicht-Marine-Einheiten und Unterwasserkampfregeln in *TW* (siehe Seite 56 und 109) abgedeckt worden sind, die für Tiefenlevel 15 und weniger stehen.

Bei Bersttiefen (15 Tiefenlevel oder mehr bei BattleMechs und ProtoMechs, 30 oder mehr bei Gefechtsrüstungen, 50 oder mehr bei Unterseebooten) muss die betroffene Einheit eine Bersttiefe-Probe gegen die Hüllenbruch-Zielzahl ablegen, und zwar für jedes Hexfeld, das unterhalb der Bersttiefe betreten wird. Der Wurf wird, wie es in der Tabelle angegeben ist, nach Einheitsgröße und der Tiefe unterhalb der Bersttiefe modifiziert. Wenn der Wurf die modifizierte Zielzahl erreicht oder übertrifft, dann erleidet die Einheit durch den extremen Druck einen katastrophalen Hüllenbruch. ProtoMechs, Gefechtsrüstungen und Unterseeboote werden sofort zerstört, wenn sie eine dieser Proben nicht schaffen. BattleMechs müssen eine zufällige Trefferzone auswürfeln (basierend auf der Front-/Rücken-Trefferzonentabelle) und erleiden alle Auswirkungen eines Hüllenbruchs in dieser Zone, wie es in *TW*, Seite 121, beschrieben ist. (Ein Wurf, der eine bereits erwürfelte Zone ergibt, bedeutet, dass diese Zone einfach noch weiter zerquetscht wird; es kommt nicht zu weiteren Auswirkungen.) Beachte, dass alle Hüllenbruch-Proben aufgrund von Schaden durch Angriffe, Stürze oder Kollisionen die Basis-Hüllenbruch-Zielzahl verwenden, ohne die Bersttiefen-Modifikatoren.

IndustrieMechs: IndustrieMechs werden zerstört, wenn sie ein Hexfeld in extremer Tiefe betreten, es sei denn, sie sind mit einem Brennstoffzellen-, Kernspaltungs- oder Fusionsreaktor ausgestattet und verfügen über die Rumpf- und Steuermodifikation Umweltversiegelung. Trifft dies zu, werden sie nach diesen Regeln als BattleMechs behandelt.

Hohe / Niedrige Schwerkraft: Die Extreme Tiefen-Tabelle gilt nur unter irdischen Bedingungen. Um Bedingungen zu repräsentieren, in denen die Auswirkungen der Schwerkraft stärker oder schwächer sind als der Terra-Standard, weise dem Szenario nach den Regeln für Hohe / Niedrige Schwerkraft (siehe Seite 55) einen Schwerkraftwert zu, und teile dann die Maximaltiefe pro Spanne und die in der Tabelle angegebenen Bersttiefen durch die örtliche Schwerkraft. Passe die Mindesttiefen für jede Spanne entsprechend an, und verwende Modifikatoren und Hüllenbruch-Modifikatoren, wenn die Einheiten die Tiefen erreichen, die in den neuen Tiefenspannen angegeben sind.

In einer Welt mit 0,5-G beispielsweise würden die maximalen Tiefen pro Spanne durch 0,5 geteilt werden, was bedeutet, dass ein BattleMech bis zu 30 Tiefenlevel [$15 / 0,5 = 30$] nach den Standardregeln von *TW* operieren würde, Berstproben erst ab Tiefen von über 30 ablegen müsste, einen BP-Modifikator von +4, einen Angriffsmodifikator von +1, einen Modifikator von +2 auf Mechpilotenwürfe erhalten würde und bei Tiefe 31 – 40 6 Wärmepunkte pro Runde erhält [$20 / 0,5 = 40$, Minimum von 31 basierend auf dem 30er-Maximum aus der vorherigen Tiefenspanne].

Feuer

Feuer ist zwar nicht wirklich eine Geländemodifikation im gleichen Stil wie die anderen Regeln, die in diesem Abschnitt beschrieben sind, doch kann es die Bewegung einer Einheit beeinflussen, Trefferwurfmodifikatoren mit sich bringen und so weiter. Außerdem wird Feuer auf einer Hexfeldbasis verteilt und verwaltet (wenn auch normalerweise im Lauf des Spiels), und deshalb passt es wohl am besten, es hier zu beschreiben.

Spieler können die folgenden Regeln verwenden, um die Auswirkungen von Feuer zu simulieren. Platziere einen Feuer-Spielstein (einen vorgefertigten Spielstein, eine Centmünze oder was auch immer für eure Spielgruppe funktioniert) in jedem Hexfeld, das während des Spiels in Brand gerät. Wenn ein Feuer ausgebrochen ist, brennt es für den Rest des Spiels (siehe *Feuer Löschen*, Seite 45).

Gebäude: Für jede Runde, die ein Gebäude brennt, verliert es 2 KF (unabhängig von der Größe und Art des Gebäudes). Bewegt sich ein Mech durch ein brennendes Gebäude, erleidet er den normalen Wärmeaufbau durch das Feuer sowie jeden anderen normalen Schaden.

Wenn du die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln (siehe Seite 121) verwendest, sollte das Feuer pro Höhenstufe im Hexfeld verwaltet werden, wobei die 2 verlorenen KF für jedes brennende Höhenlevel gelten.

- **Unbeabsichtigte Feuer:** Waffen, die mächtig genug sind, um einen Mech mit einem Schlag zu zerstören, können auch zu exorbitantem Kollateralschaden führen, und der zerstörerischste davon ist Feuer. Spieler können die folgenden Regeln verwenden, um unbeabsichtigte Feuer zu repräsentieren.

Eine Einheit, die versucht, ein Wald-/Dschungelfeld zu roden (siehe *Wälder roden*, Seite 112, *TW*, siehe auch *Geländefaktor*, Seite 64), läuft Gefahr, den Wald unbeabsichtigt in Brand zu setzen. Um dieses Risiko darzustellen, würfelt der Spieler 2W6 ehe er versucht, den Wald zu roden. Bei einem Ergebnis von 5 oder weniger geraten die Wälder neben dem erlittenen Schaden zusätzlich in Brand.

Wenn ein Waffenangriff gegen eine Einheit, die sich in einem Wald-/Dschungelfeld befindet, sein Ziel verfehlt, und die Waffe auch verwendet werden kann, um Feuer zu entfachen (siehe *Beabsichtigte Feuer*, unten), dann würfelt der Angreifer mit 2W6, um festzustellen, ob sein Angriff unbeabsichtigt ein Feuer entzündet hat. Bei einem Ergebnis von 2 oder 3 sollte der Spieler einen weiteren Wurf ablegen als würde er absichtlich versuchen, das Hexfeld in Brand zu stecken, mit allen entsprechenden Modifikatoren und einem zusätzlichen Modifikator von +2. Ist der Wurf erfolgreich, wurde das Hexfeld in Brand gesteckt.

Ein Gebäudefeld kann niemals unbeabsichtigt in Brand geraten.

Wenn ihr die Fehlschuss-Regel (siehe Seite 81) verwendet, könnt ihr entscheiden, ob ihr für jedes Wald-/Dschungelfeld würfeln wollt, in das ein Fehlschuss eindringt oder nur für das Hexfeld des eigentlichen Ziels. Dies gilt pro Einheit und Runde. Wenn ein Spieler möchte, dass für alle Wald-/Dschungelfelder gewürfelt wird, in die ein Fehlschuss eindringt, dann muss bei allen Fehlschüssen dieser Einheit in dieser Runde für jedes Wald-/Dschungelfeld gewürfelt werden, welches die Schüsse durchdringt.

- **Beabsichtigte Feuer:** Spieler, die ein Feuer entfachen wollen, können ansagen, dass ihre Einheit ihre Waffen in ein Wald-/Dschungel-/Gebäudefeld abfeuert. Modifiziere die Basis-Zielzahl mit -4, weil es sich um ein immobiles Ziel für den Angriff handelt, sowie für die normale Bewegung des Angreifers und andere entsprechende Modifikatoren. Bei einem erfolgreichen Angriff würfelt der Spieler mit 2W6 und schlägt auf der Feuertabelle nach, um festzustellen, ob der Angriff ein Feuer entfacht hat, wobei er alle Modifikatoren basierend auf der verwendeten Waffe und allen gültigen Planetenbedingungen einrechnet, sowie für die Art eines Gebäudefelds. Entfacht der Angriff ein Feuer, platziere einen Feuer-Spielstein in dem Zielfeld. Mehrere erfolgreiche Versuche, ein Feuer zu entfachen, vergrößern das Feuer nicht.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



FEUERTABELLEN

BRANDSTIFTUNGS-TABELLE

Waffenart	Erfolgszahl*
Flammer	4+
Brand-LSR	5+
Direktfeuer-Energie- oder Impuls-waffe†	7+
Rakete oder Direktfeuer-Ballistisch‡	9+
Plasmawaffe und Inferno††	Automatisch§

Gelände	Modifikator*
Bepflanzte Äcker	-1
Wälder	+0
Dschungel	+1
Tiefschnee	+2
Gebäude	
Hangar	
Leicht	-2
Mittelstark	-1
Hart	+0
Hochdicht	+1
Standard/Mauer	
Leicht	0
Mittelstark	+1
Hart	+2
Hochdicht	+3

FEUERAUSBREITUNGS-TABELLE

Situation	Erfolgszahl*
Überqueren eines nicht brennenden Hexfelds	+3
Kein Wind**	
Hexfeld ist in Windrichtung	9+
Hexfeld liegt in 60° der Windrichtung	11+
Leichte und Mittelstarke Brisen	
Hexfeld ist in Windrichtung	7+
Hexfeld liegt in 60° der Windrichtung	10+
Starke Brise und Sturm	
Hexfeld ist in Windrichtung	6+
Hexfeld liegt in 60° der Windrichtung	9+

Infanterie: Standard-Infanteriewaffen, mit der Ausnahme von Flam-mern und allen anderen Waffen mit dem Spezialmerkmal „Flammenwaffe“ (siehe Seite 148 – 149, *TM*), können nicht verwendet werden, um ein Feuer zu entfachen.

Auswirkungen von Feuer: Während der Wärmephase absorbiert ein Mech (oder eine andere Einheit, die Wärme verwaltet), die sich in einem brennenden Hexfeld am Boden befindet, zusätzliche 5 Wärmepunkte. Ein Mech (oder andere Einheit, die Wärme verwaltet) absorbiert außerdem 2 Wärmepunkte für jedes brennende Hexfeld, das sie während der Bewe-gungsphase am Boden verlassen hat. Eine Einheit, die sich in einem Hexfeld befindet, das während der Waffeneinsatzphase der Runde in Brand gerät, wird erst in der Wärmephase der folgenden Runde vom Feuer betroffen.

Gelände	Modifikator*
Festung	
Mittelstark	+2
Hart	+3
Hochdicht	+4
Briankastell	
Hart	+5
Hochdicht	+6
Gebäudefeld ist gepanzert	Zusätzlich +3
Schwerindustrie	+2
Vakuum und Atmosphärischer Durck (Spuren)	Kein Feuer
Wetter	
Leichter und Mittelstarker Regen	+1
Starker Regen und Platzregen	+2
Leichter und Mittelstarker Schneefall	+2
Starker Schneefall und Leichter/ Starker Hagel	+3
Leichte und Mittelstarke Brise	+2
Starke Brise, Sturm und Eissturm	+4
Tornado F1-F3 und Tornado F4+	Kein Feuer
Extreme Temperaturen	**
Andere Gelände	können weder ausbrechen noch sich ausbreiten

* Alle Modifikatoren sind kumulativ.

** Für jeweils 10 Grad über 30 Grad Celsius wende einen Modifikator von -1 an. Für jeweils 10 Grad unter -30 Grad Celsius, verwende einen Modifikator von +1.

† Darf keine leichten Laser oder leichten ER-Laser und keine Art von Mikrolasern verwenden.

†† Umfasst Raketen-Infernos, Inferno-Munition, Inferno-IV-Artillerie, Infernobomben und Brandgranaten.

‡ Darf keine Art von Gaussgeschütz, KSR-2 oder konventionelle KSR-Infanterie verwenden.

** Würfle jedes Mal 1W6, um zufällig die Windrichtung zu bestimmen.

§ Außer in den folgenden Bedingungen: in Atmosphärischem Druck (Vakuum und Spuren) und in Tornados F1-F3 und Tornado F4 sind keine Feuer möglich. Bei Briankastellen sind Feuer nicht automatisch; stattdessen halbiere den normalen Modifikator für Harte oder hochdichte Gebäude (abgerundet) und verwende einen Modifikator von +2, wenn du würfelst, um ein Feuer anzufachen. Ansonsten geht jedes Hexfeld (egal ob es sich um Wasser, ein freies Feld und so weiter handelt), das von diesen Munitionsarten getroffen wird, automatisch in Flammen auf. Mach in der Runde, in der Feuer von diesen Munitionsarten entzündet wurden, keinen Wurf dafür, ob die Wetterbedingungen das Feuer löschen. Ab dem Beginn der folgenden Runde werden sie allerdings wie normale Feuer behandelt; das bedeutet, dass Feuer in einem Wasserfeld oder einem freien Feld am Ende dieser Runde verlöschen.

Der kontrollierende Spieler muss jedes Mal würfeln, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt wird.

- **ProtoMechs:** Jedes Mal, wenn ein ProtoMech seine Bewegungsphase auf dem Boden in einem brennenden Hexfeld beendet oder sich auf dem Boden in ein brennendes Hexfeld bewegt, muss der kontrollierende Spieler ein Ergebnis von 8 oder mehr mit 2W6 schaffen. Schafft er den Wurf nicht, würfle einmal auf der ProtoMech-Trefferzonentabelle. Ein Ergebnis von „knapp verfehlt“ bedeutet hierbei auch, dass es zu keinem Effekt kommt. Die Zone wird zerstört. Streiche automa-tisch die schattierte Box ganz rechts in dieser Zone im Trefferzonen- und Bauteilabschnitt des Datenbogens.



- **Fahrzeuge:** Immer wenn ein Fahrzeug seine Bewegungsphase auf dem Boden in einem brennenden Hexfeld beendet oder sich auf dem Boden in ein brennendes Hexfeld bewegt (dies gilt auch für Luftkissenfahrzeuge, nicht aber für Bodeneffektfahrzeuge; Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge müssen in dem Hexfeld landen, damit diese Regeln sie betreffen), dann muss der Spieler eine 8 oder höher mit 2W6 erzielen. Wenn der Wurf fehlschlägt, muss der kontrollierende Spieler automatisch auf der Front-/Heck-Spalte der Bauteiltabelle der entsprechenden Einheit würfeln (siehe *Kritische Treffer bei Bodengefechtsfahrzeugen*, Seite 193, TW), mit den folgenden Modifikatoren auf das Ergebnis des Würfelwurfs: -2 für Gefechtsfahrzeuge; kein Modifikator für Hilfsfahrzeuge (es sei denn, das Hilfsfahrzeug verfügt über die Rumpf- und Steuermodifikation Gepanzert und einen SPW von 10, in diesem Fall wird es als Gefechtsfahrzeug behandelt).
- **Multi-Hexfeld-Hilfsfahrzeuge:** Multi-Hexfeld-Einheiten — Große Marineeinheiten, Schienenzüge und gelandete Luftschiffe — sind genauso anfällig für Feuer wie andere Fahrzeuge, doch wird jedes Hexfeld der Einheit einzeln behandelt, wenn es um Schaden und kritische Treffer geht. Wenn eine Multi-Hexfeld-Einheit ein brennendes Hexfeld betritt (oder eine Runde in einem brennenden Hexfeld beginnt), dann erleidet die Einheit in der entsprechenden Ausrichtung 1W6 Punkte Schaden (oder, wenn das Hexfeld auf der Mittellinie liegt, entweder auf der linken oder rechten Seite, oder dem Geschützturm, soweit vorhanden — bestimme zufällig, was erwischt wird). Ist die Einheit Ziel eines Inferno-Angriffs, verwende die Regeln für Fahrzeuge (siehe Seite 142, TW) um die Auswirkungen für das Hexfeld zu ermitteln, das den Treffer kassiert. Außerdem erleidet die Einheit 1W6 Punkte Schaden aufgrund des ausbrechenden Feuers und zwar während jeder Endphase, bis das Feuer gelöscht wird. Wie beim Standardschaden kann Schaden durch Feuer durchschlagende kritische Treffer erzielen, wenn der ausgewürfelte Schaden den SPW des Hilfsfahrzeugs übersteigt. Feuerschaden, der die Interne Struktur der Einheit trifft, verursacht ebenfalls auf die übliche Art kritische Treffer. Feuer in Multi-Hexfeld-Hilfsfahrzeugen kann sich nach den Standardregeln für Feuer ausbreiten, wobei jedes Hexfeld des Hilfsfahrzeugs als Hartes Gebäudefeld gewertet wird, wenn es um den Wurfmodifikator geht. Im Gegensatz zu den Standard-Ausbreitungsregeln breiten sich die Feuer auf Multi-Hexfeld-Hilfsfahrzeugen nur in Windrichtung aus, wenn das Multi-Hexfeld-Hilfsfahrzeug gerade stationär ist. Ist das Fahrzeug in Bewegung, dann ist „In Windrichtung“ die entgegengesetzte Richtung zur Bewegungsrichtung der Einheit (Richtung Heck bei einem sich vorwärts bewegendem Multi-Hexfeld-Hilfsfahrzeug, oder Richtung Front, wenn sich das Fahrzeug rückwärts bewegt). Beachte, dass Feuer auf Multi-Hexfeld-Hilfsfahrzeugen keine Felder überspringen können, im Gegensatz zur normalen Ausbreitung von Feuern. Diese Regeln gelten nur für externe Feuer; interne Feuer verwenden ihre eigenen Regeln (siehe Seite 190).
- **Mobile Bauten:** Wenn ein Mobiles Bauwerk seine Bewegung in einem brennenden Hexfeld beendet, würfle 2W6. Bei einem Ergebnis von 12 oder mehr fängt das Mobile Bauwerk Feuer. Wenn es zu brennen beginnt, behandle es wie ein Gebäudefeld.
- **Landungsschiffe:** Feuer hat keine Auswirkungen auf Landungsschiffe.
- **Alle anderen Einheiten:** Wenn der kontrollierende Spieler nicht eine 8 oder höher mit 2W6 erzielt, dann wird eine Einheit, die ihre Bewegungsphase auf dem Boden in einem brennenden Hexfeld beendet, oder sich auf dem Boden in ein brennendes Hexfeld bewegt, automatisch zerstört. Dies beinhaltet auch alle Einheiten, die auf einer anderen reiten, sie schwärmen, extern transportiert werden oder sich anderweitig auf einer solchen Einheit befinden. Verfügt die Einheit über feuerfeste Panzerung, dann hat Feuer keinen Effekt auf diese Einheit (siehe *Feuerfeste Panzerung*, Seite 233, TW).

Ausbreitung von Feuern: Feuer auf dem Schlachtfeld können sich von Hexfeld zu Hexfeld in Windrichtung ausbreiten, und zwar durch Wald-/Dschungel- und Gebäudefelder, nicht aber in andere Geländearten.

- **Ausbreitung ermitteln:** Wenn ein Feuer ausbricht, wird das erste Mal in der Endphase der folgenden Runde gewürfelt, ob es sich ausbreitet. Während der Endphase jeder Runde wird überprüft, ob sich die Feuer, die sich derzeit auf der Karte befinden, auf weitere Hexfelder ausbreiten (beachte, dass zur Verwendung dieser Regel die Windrichtung bestimmt werden muss; siehe *Wind*, Seite 57). Würfle 2W6 für das angrenzende Hexfeld direkt in Windrichtung eines brennenden Hexfelds. Wenn das Ergebnis 9 oder höher ist, und wenn das Hexfeld brennen kann (siehe die Feuertabelle, Seite 44) und sich innerhalb von 4 Höhenleveln zu den brennenden Materialien im Ausgangsfeld befindet (das Höhenlevel der brennenden Wälder, Gebäude und so weiter wird in Betracht gezogen um zu ermitteln, ob das angrenzende Hexfeld „nah genug“ ist um in Brand zu geraten), dann breitet sich das Feuer in das Hexfeld aus. Würfle auch 2W6 für die beiden Hexfelder angrenzend an das brennende Hexfeld mit 60 Grad zur Windrichtung (die verbleibenden beiden Hexfelder im „Vorwärtsbogen“ des Feuers). Wenn das Ergebnis bei 11 oder mehr liegt, und wenn das Hexfeld brennbar ist, dann breitet sich das Feuer auch in dieses Hexfeld aus. Ein brennbares Hexfeld direkt in Windrichtung zu einem brennenden Hexfeld, kann, auch wenn dazwischen ein nicht brennendes Hexfeld liegt, ebenfalls in Brand geraten, vorausgesetzt, es liegt dazwischen kein höheres Gelände als das brennende Gelände oder das Gelände im Zielfeld (in diesem Fall wird die Chance, dass das Hexfeld in Flammen aufgeht, blockiert). Erhöhe hierbei die Zielzahl von 9, die du für das angrenzende Feld in Windrichtung verwendet hast, um +3. Ist das Würfelergebnis 12 (9 + 3), dann breitet sich das Feuer in dieses brennbare Hexfeld direkt in Windrichtung des Feuers aus. Wenn ein Feld aufgrund seiner Lage zu mehreren brennenden Feldern in Brand geraten könnte, würfle für jede dieser Möglichkeiten einzeln. Außerdem können sich die verwendeten Zielzahlen verändern, je nachdem, welche Windbedingungen herrschen (siehe die Feuertabelle, Seite 44).
- **Erweiterter Konstruktionsfaktor:** Wenn du die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendest (siehe Seite 121) und bestimmen willst, ob sich ein Feuer im selben Multi-Hexfeld-Gebäude in ein anderes Höhenlevel ausbreitet, dann geht das Höhenlevel direkt über dem brennenden Höhenlevel während der Endphase automatisch in Flammen auf. Außerdem würfelst du für das Höhenlevel direkt darunter, sowie für jedes Level, das an das brennende Hexfeld angrenzt, 2W6 und wendest den entsprechenden Gebäudemodifikator aus der Feuertabelle auf das Ergebnis an. Bei einem Gesamtergebnis von 9 oder weniger brennt dieses Level nun ebenfalls.

Feuer löschen: Ein Feuer brennt für das gesamte Spiel, es sei denn, es wird gelöscht. Die folgenden Regeln beschreiben, wie du ein Feuer löschen kannst. Alle Modifikatoren sind kumulativ.

- **Geländefaktor:** Wenn du die Geländefaktor-Regeln verwendest (siehe Seite 64) und alle Geländebedingungen in einem Hexfeld GF 0 erreichen, dann ist in diesem Hexfeld nichts mehr übrig, was brennen könnte, und das Feuer erlischt in der Endphase der Runde. Wenn zum Beispiel ein Feuer in einem Waldfeld den Geländefaktor des Waldes auf 0 verringert, dann geht das Feuer in diesem Hexfeld in der Endphase dieser Runde aus.
- **Flächeneffekt Waffen:** Wenn einem brennenden Hexfeld in einer einzelnen Phase 40 oder mehr Schadenspunkte durch Flächeneffekt Waffen zugefügt werden, dann erlischt das Feuer.
- **Wasserwerfer:** Wenn eine Einheit mit einem Wasserwerfer (siehe Seite 249, TM) ein brennendes Hexfeld anvisiert und trifft, dann würfelt der kontrollierende Spieler mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 8+ wird das Feuer gelöscht. Für jeden zusätzlichen Wasserwerfer, der das Ziel in derselben Waffeneinsatzphase trifft, darf der kontrollierende Spieler entweder einen eigenen Wurf ablegen oder einen Modifikator von -1 für jeden zusätzlichen Wasserwerfer auf einen Wurf anrechnen. Wenn du die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendest (siehe Seite 121), dann gilt das

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Löschen eines Feuers auf diese Weise nur für den anvisierten Höhenlevel im brennenden Gebäudefeld.

- **Infanterie:** Der kontrollierende Spieler darf einen Infanteriezug (oder einen Gefechtsrüstungs-Trupp) dafür abstellen, das Feuer zu bekämpfen. Die Infanterie muss sich in einem angrenzenden Hexfeld befinden und darf in dieser Runde keine andere Aktion ausführen (sie darf sich weder bewegt noch angegriffen haben). Während der Endphase einer Runde würfelt der kontrollierende Spieler 2W6. Bei einem Ergebnis von 10+ wird das Feuer gelöscht. Für jeden zusätzlichen Zug oder Gefechtsrüstungsgruppe, der das Feuer bekämpft, darf der kontrollierende Spieler entweder einen eigenen Wurf ablegen oder auf einen Wurf einen Modifikator von -1 anrechnen. Wenn du die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendest (siehe Seite 121), dann gilt das Löschen eines Feuers auf diese Weise nur für den anvisierten Level im brennenden Gebäudefeld (siehe auch *Feuerwehrleute*, Seite 341).
- **Wetter:** Abhängig von den verwendeten Bedingungen kann auch das Wetter ein Feuer löschen. Würfle während der Endphase jeder Runde 2W6 für jedes Feuerfeld auf dem Spielplan (nachdem die Feuerausbreitung bestimmt worden ist). Wird eine der folgenden Wetterbedingungen verwendet, dann addiere 1 für leichten Hagel, Schneefall und leichten Regen, addiere 2 bei mittelstarkem Schneefall, mittelstarkem Regen und starkem Hagel, addiere 3 bei starkem Regen oder starkem Schneefall, und addiere 4 für Platzregen. Wenn das Endergebnis bei 11 oder höher liegt, wird das Feuer gelöscht.

Rauch: Während der Endphase (inklusive der Endphase der Runde, in der das Feuer ausgebrochen ist) verbreitet ein Feuer, solange es brennt, Rauch (siehe *Rauch*, Seite 47), und zwar in das angrenzende Feld in Windrichtung und die zwei Hexfelder in 60 Grad zur Windrichtung (die drei angrenzenden Felder im „Vorwärtsbogen“ des Feuers). Beachte, dass zur Verwendung dieser Regel die Windrichtung bestimmt werden muss (siehe *Wind*, Seite 57).

Die Ausbreitung des Rauchs geschieht nach Abtreiben und Auflösung, sowie nachdem der Spieler überprüft, ob sich das Feuer ausbreitet. Ein Feuer erschafft keinen Rauch in seinem eigenen Hexfeld (ein anderes Feuer kann dies allerdings sehr wohl tun).

Verwende die Feuer- und Rauch-Abwicklungssequenz um leicht zu ermitteln, in welcher Reihenfolge du Feuer- und Rauchaktionen während der Endphase jeder Runde durchführen musst.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärischem Druck (Vakuum) verwendet werden.

FEUER- UND RAUCH-ABWICKLUNGSSEQUENZ

Folge diesen Schritten der Reihenfolge nach während jeder Endphase:

1. Abtreiben bestehender Rauchwolken.
2. Prüfen ob es zur Auflösung bestehender Rauchwolken kommt.
3. Prüfe ob es zur Ausbreitung bestehender Feuer kommt.
4. Platziere neue Rauchwolken basierend auf bestehenden Feuern (inklusive neu ausgebrochener Feuer).
5. Prüfe ob es zum Erlöschen von Feuer durch bestehende Wetterbedingungen kommt (inklusive neu ausgebrochener Feuer).

Im Feuerdiagramm feuert in Runde 1 der Mech in Hexfeld A des Spielplans City (Skyscraper) eine PPK und ein LSR-20 auf das Mittelstarke Standardgebäude in Hexfeld B, um es in Brand zu stecken. Die Wetterbedingung Starker Schneefall ist in Verwendung, und die Spieler haben vor Spielbeginn die Windrichtung bestimmt. Beide Angriffe treffen. Direktfeuer-Energiewaffen entzünden Feuer normalerweise bei einem Ergebnis von 7 oder mehr, allerdings muss der Spieler diese Zielzahl um +1 anheben, weil das Ziel ein Mittelstarkes Gebäude ist, sowie um +3 für den Starken Schneefall. Somit liegt die endgültige Zielzahl bei 11. Eine Raketenwaffe hingegen entzündet normalerweise ein Feuer bei einem Ergebnis von 9 oder mehr. Unter Verwendung der gleichen Modifikatoren kommt der Spieler zum Ergebnis, dass die endgültige Zielzahl bei 13 liegen würde, so dass diese Waffe im Zielfeld kein Feuer entzünden kann. Der Spieler würfelt einmal für die Direktfeuer-Energiewaffe und erzielt tatsächlich eine 11! Er hat sein Feuer entzündet.



• FEUERDIAGRAMM •

Während der Endphase von Runde 1 platzieren die Spieler automatisch einen Spielstein für leichten Rauch im Hexfeld F. Da das Gebäude in den Hexfeldern D und E nicht Teil des Gebäudes aus Hexfeld B ist, wird der leichte Rauch für diese beiden Hexfelder auf dem Dach dieser Gebäude platziert. Er steigt auf Höhenlevel 8 auf, da der Rauch 2 Level hochsteigt. Die Spieler stellen sicher, dass die Höhe des brennenden Materials in Hexfeld B (Höhenlevel 4, die Höhe des Gebäudes) nicht weiter als 4 Hexfelder von der Höhe der Hexfelder D und E entfernt ist, und so bleiben die Rauch-Spielsteine in diesen Feldern.

Außerdem müssen die Spieler während der Endphase von Runde 1, weil es starken Schneefall gibt, bestimmen, ob das Feuer sofort gelöscht wird. Die Spieler würfeln 2W6 und erzielen eine 7. Der Modifikator für starken Schneefall von +3 bringt das Ergebnis auf 10, 1 weniger als die Zielzahl die nötig wäre, also geht das Feuer nicht aus.

Während der Endphase von Runde 2 müssen die Spieler den Rauch abtreiben lassen und prüfen, ob er sich auflöst. Die Spieler stellen fest, dass eine leichte Brise herrscht, und dass der Rauch nur 1 Feld abtreibt. Die „Rauchwolke“, die die Hexfelder D, E und F einnimmt, bewegt sich in Windrichtung, und wird in den Feldern H, I und J platziert.

Als nächstes müssen die Spieler herausfinden, ob sich der Rauch auflöst. Die Spieler würfeln 2W6 und bekommen eine 9, 2 weniger als die Zielzahl, also löst sich der Rauch nicht auf. Dann platzieren die Spieler eine neue Rauchwolke in den Feldern D, E und F, weil das Feuer in Hexfeld B noch immer brennt.

Jetzt ist Zeit, herauszufinden, ob sich das Feuer ausbreitet. Dank der leichten Brise fallen die normalen Zielzahlen von 9 und 11 auf 7 und 10. In Hexfeld E (direkt in Windrichtung von Hexfeld B) führt das Ergebnis von 6 mit den 2W6 dazu, dass die notwendige 7 nicht erreicht ist, also bricht kein Feuer aus. Es werden zwei weitere Würfe mit 2W6 für die Hexfelder D und F abgelegt, mit Zielzahl 10; Würfelergebnisse von 10 und 11



EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

bedeuten, dass beide Hexfelder in Flammen stehen! Unter normalen Bedingungen könnte jetzt noch Hexfeld I in Flammen aufgehen. Allerdings sprechen zwei Sachen dagegen. Erst einmal ist Hexfeld E höher als das brennende Material in Hexfeld B und höher als das Gelände in Hexfeld I. Zweitens ist Hexfeld I frei – es kann also gar kein Feuer ausbrechen.

Als nächstes prüfen die Spieler die Auflösung, gegen Zielzahl 11. Ein Ergebnis von 7 bedeutet, dass der Rauch sich nicht auflöst.

Weil zwei weitere Hexfelder brennen, platzieren die Spieler Rauch-Spielsteine. Für das Feuer in Hexfeld D wird Rauch in den Hexfeldern G, H und E platziert (die Spieler nennen die Rauchwolke Wolke 2, um sie besser im Auge behalten zu können); diese Gebäudefelder sind Teil desselben Multi-Hexfeld-Gebäudes wie Hexfeld D, also befindet sich der Rauch in allen Höhenleveln innerhalb des Gebäudes, nicht auf dem Dach. Für das Feuer in Hexfeld F platzieren sie den Rauch in den Feldern E, J und K (Wolke 3); die Spieler stellen sicher, dass die Höhe der brennenden Materialien (der Wald) in Hexfeld F nicht weiter als 4 Höhenlevel von der Höhe des Gebäudes in Hexfeld E entfernt ist, also ist der Rauch auf dem Dach (auch wenn 4 Level den Rauch in Hexfeld D von den anderen beiden Hexfeldern trennen, gelten sie dennoch als „Wolke“ und bewegen sich zusammen).

Zuletzt müssen die Spieler wegen des starken Schneefalls erneut bestimmen, ob die Feuer verlöschen. Die Spieler würfeln für jedes brennende Hexfeld und erhalten Ergebnisse von 3, 5 und 6; mit dem Modifikator von +3, der auf jeden Wurf angerechnet wird, reichen die Ergebnisse immer noch nicht, um eines der Feuer zu löschen.

Während der Endphase von Runde 3 müssen die Spieler den Rauch erneut abtreiben lassen und prüfen, ob er sich auflöst. Wolke 1, die sich in den Hexfeldern H, I und J befindet, würde normalerweise in die Hexfelder M, N und O abtreiben. Der Rauch kommt zwar problemlos in die Felder M und N, doch ist das Gebäude mit Höhenlevel 5 in Feld O mehr als 4 Höhenlevel über dem darunter liegenden Gelände von Hexfeld J, also kann der Rauch nicht in das Feld eindringen. Stattdessen bewegt sich der Rauch aus Feld J nach Hexfeld N, was die Wolke von drei auf zwei Felder schrumpfen lässt, den leichten Rauch in Hexfeld N aber in starken Rauch verwandelt.

Weil sich Wolke 2 in einem Gebäudefeld außerhalb des Windes befindet, würfeln die Spieler zufällig eine Richtung aus, in die der Rauch abtreiben kann. Ein Ergebnis von 3 auf den 2W6 bedeutet, dass die Wolke 2 normalerweise in die Felder C, D und B eindringen würde. Da allerdings Hexfeld B nicht Teil des Multi-Hexfeld-Gebäudes ist, in dem sich Wolke befindet, und die Bewegung den Rauch entgegen der Windrichtung manövrieren würde, kann die Wolke das Hexfeld nicht betreten und befindet sich nun in allen Höhenleveln des Gebäudes in den Hexfeldern C, D und E.

Wolke 3 würde sich normalerweise aus den Hexfeldern E, J und K in die Felder I, O und P bewegen. Wie zuvor enthalten die Felder O und P Gebäude mit Höhenlevel 5, die mehr als 4 Höhenlevel höher sind als das Bodengelände in den Hexfeldern J und I. Erneut schrumpft die Rauchwolke von drei Feldern auf zwei Felder, in den Hexfeldern I und J, wobei der Rauch in Hexfeld I zu starkem Rauch wird. Als nächstes müssen die Spieler die Auflösung bestimmen, mit den folgenden Ergebnissen: 12, 8 und 3. Wolke 1 hat sich aufgelöst.

Jetzt platzieren die Spieler neue Rauchwolken. Wie zuvor platziert das Feuer in Hexfeld B eine neue Wolke, Wolke 4, in den Hexfeldern D, E und F; Hexfeld D platziert Wolke 5 in den Hexfeldern G, H und E (wieder im Inneren eines Gebäudes); das Feuer in Hexfeld F platziert Wolke 6 in den Feldern E, J und K.

Jetzt muss die Ausbreitung der Feuer ermittelt werden. Durch die leichte Brise liegen die Zielzahlen erneut bei 7 und 10. Die Spieler haben drei Feuer, die sie im Auge behalten müssen, und entscheiden, nach dem Zufallsprinzip mit Feuer B anzufangen. Da die Hexfelder D und F bereits brennen (und Hexfeld I nicht brennen kann) müssen die Spieler nur herausfinden, ob Hexfeld E ebenfalls in Brand gerät. Sie erzielen mit den 2W6 ein Ergebnis von 7 und das Hexfeld steht in Flammen.

WINDSTÄRKEN-TABELLE

Wurf mit 1W6	Windstärke*
1–2	Kein Wind
3	Leichte Brise**
4	Mittelstarke Brise**
5	Starke Brise**
6	Sturm**

* Die Wetterbedingungen Tornado F1-F3 und Tornado F4+ sind nicht auf dieser Tabelle, da es in solchen Bedingungen keinen Rauch geben kann.

** Siehe Wetterbedingungen (Seite 57) für zusätzliche Spieleffekte aufgrund solcher Windbedingungen.

Als nächstes würfeln die Spieler für das Feuer in Hexfeld D. Für das Hexfeld H (direkt in Windrichtung) sorgt der Wurf von 9 mit 2W6 dafür, dass das Hexfeld ebenfalls in Brand gerät, während die ebenfalls gewürfelte 9 für Hexfeld G bedeutet, dass das Feld nicht brennt. Hexfeld E steht bereits in Flammen, und somit müssen die Spieler für dieses Hexfeld nicht würfeln.

Das letzte Feuer in Hexfeld F betreffend brennt das Hexfeld E bereits, während die Felder J und K nicht brennbar sind. Das letzte Feld, das durch Hexfeld F in Brand geraten kann, ist Hexfeld O. Der Zielwert für ein Feld in Windrichtung beträgt 7, doch wird ein Modifikator von +3 für das dazwischen liegende nicht brennende Hexfeld eingerechnet, was die Zielzahl auf 10 anhebt. Die 2W6 zeigen eine 9, was bedeutet, dass kein Feuer in dem Feld ausbricht.

Die Spieler denken daran, Rauch-Spielsteine für die Feuer zu positionieren, die gerade angefacht wurden. Das Feuer in Hexfeld E platziert Rauch (Wolke 7) in den Hexfeldern H, I und J (der Rauch in Hexfeld J ist im Inneren des Gebäudes in allen Höhenleveln), während das Feuer in Hexfeld H Rauch (und zwar Wolke 6) in den Hexfeldern L, M und I platziert.

Zu guter Letzt würfeln die Spieler, um festzustellen, ob denn irgendwelche der brennenden Hexfelder gelöscht werden. 2W6 zeigen Ergebnisse von 7, 5, 3 und 9, und nachdem der Modifikator von +3 eingerechnet wird, steht fest, dass das Feuer in Hexfeld H gelöscht wird, auch wenn es gerade erst ausgebrochen ist.

Rauch

Wie Feuer ist auch Rauch keine Geländemodifikation im eigentlichen Sinne der anderen Regeln in diesem Abschnitt. Rauch kann allerdings ebenfalls die Trefferwurfmodifikatoren einer Einheit beeinflussen und wird hexfeldweise platziert und verwaltet (wenn auch normalerweise im Spielverlauf), und somit sind diese Regeln hier am besten aufgehoben.

Leichter und Starker Rauch: Rauch wird in zwei Kategorien eingeteilt: leicht und stark. Unabhängig von der Art des Rauchs steigt er immer 2 Höhenlevel über das darunter liegende Gelände (wenn sich in einem Feld Wälder oder Dschungel befinden, steigt der Rauch nicht 2 Höhenlevel über die Baumwipfel, sondern über den Boden darunter).

- **Leichter Rauch:** Die meisten Feuer sowie einige Arten Rauch erzeugender Waffen produzieren leichten Rauch. Ist die Art des erzeugten Rauchs nicht angegeben, kannst du grundsätzlich von leichtem Rauch ausgehen. Leichter Rauch wird für Sichtlinien und Angriffsmodifikatoren wie lichte Wälder behandelt.
- **Starker Rauch:** Starker Rauch wird normalerweise von Waffen erzeugt, die Rauch produzieren, aber auch von brennenden Harten oder Hochdichten Gebäuden, sowie von allen Feuern, die von Inferno-Munition und ausbrechender Lava entzündet werden. Starker Rauch wird für Sichtlinien und Angriffsmodifikatoren wie dichte Wälder behandelt.

Abtreiben und Auflösung von Rauch: Windstärke und Windrichtung bestimmen, wie der Rauch abtreibt und sich auflöst. Die Spieler beginnen erst in der Endphase nach der Runde, in der der Rauch ursprünglich platziert wurde, zu überprüfen, ob er abtreibt oder sich auflöst. Verwende die Standardregeln zur Ermittlung der Windrichtung (siehe Seite 57). Um die Windstärke zu bestimmen – vorausgesetzt, es wurden noch keine Windbedingungen festgelegt – würfle 1W6 und konsultiere die Windstärken-Tabelle weiter oben. Wird keine spezifische Windstärke festgelegt oder ausgewürfelt, kannst du von einer Leichten Brise ausgehen.

Wenn die Spieler Regeln für Wechselnde Winde verwenden (siehe Seite 57), dann sollten diese Regeln während der Endphase zuerst abgewickelt werden, ehe der Abtrieb und die Auflösung des Rauchs bestimmt werden.

- **Abtreiben:** In Leichten und Mittelstarken Brisen treibt jeder Rauch auf dem Spielfeld 1 Hexfeld pro Runde ab. In Starken Brisen treibt der Rauch 2 Hexfelder pro Runde. Rauch treibt während der Endphase einer Runde ab, und zwar in die herrschende Windrichtung. Rauch, der über den Rand des Spielfelds treibt, wird aus dem Spiel entfernt. In Windstille treibt der Rauch nicht. Wenn zwei leichte Rauchwolken in dasselbe Hexfeld abtreiben, gelten sie als starker Rauch, solange sie sich im gleichen Hexfeld befinden. Im Inneren von Gebäuden (siehe *Gebäude*, unten) treibt Rauch 1 Hexfeld pro Runde in eine zufällige Richtung; würde das dafür sorgen, dass der Rauch das Gebäude verlässt, und zwar entgegen der Windrichtung (soweit vorhanden), dann bleibt der Rauch in seinem Feld. Wenn du das gesamte Abtreiben abgewickelt hast, kannst du die Rauch-Auflösung bestimmen.
- **Höhenlevel-Wechsel:** Wenn Rauch in ein neues Hexfeld eindringt, kann er nur 4 Höhenlevel nach unten oder oben zurücklegen (hier wird die Höhe des brennenden Materials mit eingerechnet, egal ob es sich um ein Gebäude, Wälder oder was auch immer handelt); beträgt der Höhenlevel-Wechsel nur 1 bis 4 Level, dann passt der Rauch seine eigenen 2 Höhenlevel auf das Level des Bodengeländes im neuen Hexfeld an. Gelangt Rauch in ein Hexfeld, dessen Höhenlevel mehr als 4 Level unter dem Hexfeld liegt, aus dem er kommt, löst er sich automatisch auf (siehe unten). Gelangt der Rauch in ein Hexfeld, dessen Level mehr als 4 Höhenlevel über dem Hexfeld liegt, das er verlässt, wird er nicht in dieses Hexfeld eindringen. Bestimme stattdessen zufällig ein Feld links oder rechts. Der Rauch bewegt sich stattdessen in dieses Feld. Das kann das Rauchfeld schrumpfen lassen oder es aufteilen, abhängig vom Gelände. Kann der Rauch keines dieser beiden Felder betreten, dann bleibt er in seinem aktuellen Feld.
- **Gebäude:** Dringt Rauch in ein Gebäudefeld ein, und zwar aus einem anderen Feld, das nicht Teil desselben Gebäudes ist, dann hat der Rauch keine Auswirkungen auf das Gebäudeinnere; er legt sich entweder auf das Dach des Gebäudes oder kann, abhängig vom nötigen Höhenlevel-Wechsel, das Hexfeld einfach nicht betreten (siehe oben). Gelangt Rauch in ein Gebäudefeld, und zwar aus einem Hexfeld das Teil desselben Multi-Hexfeld-Gebäudes ist, dann betrifft der Rauch alle Höhenlevel im Inneren des Gebäudefelds (der Rauch befindet sich nicht auf dem Dach des Gebäudefelds). Wenn Rauch aus dem Inneren eines Gebäudefelds treibt (und nicht vom Dach), dann befindet er sich, unabhängig von der Höhe des Gebäudes, auf dem Level des darunter liegenden Geländes im neuen Hexfeld. Verwenden Spieler die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln (siehe Seite 121), dann sollte der Rauchabtrieb pro Level verwaltet werden (was bedeutet, dass er nur 1 Höhenlevel hoch ist). In diesem Fall verlässt Rauch ein Gebäude auf dem Höhenlevel, in dem er verwaltet wurde, was bedeutet, dass die Höhenlevel-Veränderung ins neue Feld bedacht werden muss (siehe *Höhenlevel-Wechsel*, oben). Wenn er danach noch existiert, erreicht er wieder die normale Höhe von 2 Leveln.
- **Auflösung:** Um die Auflösung zu bestimmen, würfle 2W6 für jede Rauchwolke, die sich in der Endphase jeder Runde auf dem Spielfeld befindet (dies geschieht nach dem Abtreiben, aber bevor Ausbreitung von Feuern bestimmt werden). Eine Wolke ist jede Menge von Rauch, die in einer einzelnen Runde erzeugt wurde und die ein Hexfeld oder eine Gruppe von angrenzenden Hexfeldern bedeckt. Zum Beispiel ist eine Gruppe von sieben Rauchfeldern, die durch Rauch-

LSR erzeugt wird, eine einzelne Wolke. (Verwende Rauch-Spielsteine verschiedener Formen und Größen, um die Wolken im Auge zu behalten.) Addiere bei einer mittelstarken Brise 1 auf das Ergebnis; bei einer Starken Brise 3, und bei Sturmwinden 5. Liegt das endgültige modifizierte Ergebnis bei 11 oder höher, dann löst sich die Rauchwolke auf. Eine leichte Rauchwolke, die sich auflöst, wird vom Spielfeld entfernt. Eine starke Rauchwolke, die sich auflöst, wird zu einer leichten Rauchwolke. Bei Rauchwolken im Inneren von Gebäuden wird kein Modifikator eingerechnet.

Nach der Abwicklung von Abtrieb und Auflösung kannst du bestimmen, ob die noch bestehenden Feuer auf dem Spielfeld mehr Rauch erzeugen oder sich ausbreiten.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärischem Druck (Vakuum) verwendet werden.

Geysire

Auf einigen Planeten sorgt die geologische Aktivität für Geysire und Schlammfontänen, die ohne Warnung ausbrechen können. Oft sind die einzigen Hinweise auf die Präsenz eines Geysirs kleine Löcher oder Risse im Boden – Hinweise, die von Truppen im Kampf nur allzu leicht übersehen werden. Wenn ein Geysir ausbricht, speit er Wasser und Dampf in die Luft, was Sichtlinien behindert und Bewegung durch das Gelände schwieriger macht.

Vor Spielbeginn können Geysire auf dem Spielfeld an festen Positionen platziert werden. Wenn ein Spielleiter das Spiel überwacht, kann er die Geysir-Positionen im Geheimen festlegen und sie vor den Spielern verborgen halten. Auf jeden Fall hat ein Geysir keine Auswirkungen auf das Gelände darunter, bis er ausbricht.

Um das unvorhersehbare Naturell von Geysiren abzubilden bestimmen Spielleiter oder Spieler die Geysiraktivität, indem sie 1W6 für jeden Geysir auf der Karte werfen, und zwar in der Endphase jeder Runde.

Bei einem Ergebnis von 1 bricht der Geysir aus, was die in der Erweiterten Bewegungskosten- und Geländetabelle angegebenen Konsequenzen hat. Behandle den ausbrechenden Geysir zur Bestimmung der Sichtlinie in oder durch das Hexfeld wie einen Extrem dichten Wald.

Um zu bestimmen, wie viele Runden eine Geysireruption anhält, würfle 1W6. Indem der Spielleiter die Dauer vor den Spielern geheim hält, kann er verhindern, dass sie vorhersehen können, wann der Effekt endet.

Die Geysir-Regeln können auch zur Abwicklung kleinerer Magmaeruptionen auf vulkanischen Planeten verwendet werden. In einem solchen Fall erleiden alle Einheiten, die ein Feld betreten oder sich darin aufhalten, in dem es zu einer Magmaeruption kommt, das gleiche Schicksal als wären sie in ein Becken flüssigen Magmas gefallen (siehe *Magma*, Seite 36). Nach der Eruption wird das Hexfeld für den Rest des Spiels als Flüssigmagmafeld behandelt.



Auf dem Schlachtfeld kann Rauch eine Unterstützung und ein Hindernis sein.



Gelände: Wird ein Geysir in einem Hexfeld platziert, das eine andere Geländeart mit einem Geländefaktor oder Konstruktionsfaktor besitzt (Gebäude, Wälder, Geländemodifikationen und so weiter), dann reduziert die Eruption des Geysirs den Geländefaktor automatisch auf 0 (siehe *Geländefaktor-Regeln*, Seite 64). Wird dadurch das Gelände zum Einsturz gebracht (wie bei einem Gebäude), dann müssen die Spieler dieses Ereignis am Ende der Phase abwickeln, in der der Geysir ausgedbrochen ist.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärischem Druck (Vakuum) verwendet werden und nicht bei Extremen Temperaturen von -30 Grad Celsius und darunter.

Gefährliches Flüssigkeitsreservoir

Gefährliche oder ätzende Flüssigkeiten stellen vom Menschen geschaffene Giftstoffe dar (Atommüll, Chemieabfall und so weiter), sowie natürlich vorkommende fremdartige Substanzen, die allesamt von Menschen hergestellte Materialien wie Panzerung schnell beschädigen können (ganz zu schweigen davon, was sie menschlicher Haut antun).

Zwar können „trockene“ Giftstoffe genau so gefährlich sein, doch gehen diese Regeln davon aus, dass es schwieriger ist, von einem Kontakt mit ihnen beschädigt zu werden. Im Vergleich dazu „sammelt“ sich ein flüssiger Giftstoff in einem zentralen, eng begrenzten Bereich, was bei einem Eintauchen ein Benetzen jeder Oberfläche einer Einheit erlaubt und so den maximalen Schaden verursacht. Bevor das Spiel beginnt, können Gefährliche Flüssigkeitsreservoirs auf dem Spiel an festen Orten positioniert werden. Im Gegensatz zu Geysiren (siehe Seite 48) werden diese normalerweise nicht heimlich platziert; wenn sich eine Einheit einer solchen Geländemodifikation nähert, kann der Fahrer leicht feststellen, wo sie sich befindet (Spieler können sie auf Wunsch verbergen, doch sollten sie dann an Orten positioniert werden, an denen sie schwer zu entdecken wären, wie im Keller eines Gebäudes). Diese Reservoirs können ein oder mehrere Hexfelder groß sein, und unterschiedlich tief. Die letztendliche Hexfeld-Größe und Tiefe aller Reservoirs – sowie ihre Anzahl – liegt in der Hand der Spieler. Wenn du allerdings die einzelnen gefährlichen Flüssigkeitsreservoirs platziert, solltest du die folgende Richtlinie beachten: das Setzen von solchen Reservoirs in Wäldern, Dschungeln oder Wohngebäudefeldern übersteht die „Realismus-Nagelprobe“ nicht wirklich. Letztlich können die Reservoirs aber, wenn alle Spieler einverstanden sind, überall platziert werden.

Was die Bewegung, Mechpiloten-/Fahrerwürfe und Einheitenbeschränkungen angeht, gilt ein Gefährliches Flüssigkeitsreservoir als Wasserfeld. Im Gegensatz zu vielen anderen Geländearten, die einen bestimmten Effekt haben, sorgt die Natur dieser Reservoirs gefährlicher / ätzender Flüssigkeiten – die aus einer Vielzahl von verschiedenen Chemikalien bestehen, die sich die ganze Zeit vermischen – dafür, dass sich von einem Moment zum nächsten der Effekt ändern kann. Wenn eine Einheit ein Hexfeld betritt, in dem sich ein gefährliches Flüssigkeitsreservoir befindet (oder seine Bodenbewegungsphase in einem solchen Hexfeld beginnt), dann würfle augenblicklich 1W6 und konsultiere die Tabelle für Gefährliche Flüssigkeitsreservoirs, um den Schaden zu bestimmen, der der Einheit zugefügt wird. (Beginnt die Einheit ihre Bodenbewegungsphase in einem solchen Hexfeld, dann macht der kontrollierende Spieler den Wurf und weist den Schaden zu, ehe er seine Bewegung beginnt.) Wenn der Gesamtschadenswert des Angriffs durch einen Würfelwurf bestimmt wurde, teile den Schaden in Schadenswert-Gruppen zu je 5 Punkten ein und weise jeder Gruppe eine zufällige Trefferzone zu (vorausgesetzt, die Einheit hat Zonen); steht ein Mech in einem gefährlichen Flüssigkeitsreservoir mit Tiefe 1, können nur seine Beine beschädigt werden.

IndustrieMechs und Hilfsfahrzeuge: Verdopple den Schaden gegen IndustrieMechs und Hilfsfahrzeuge, es sei denn, die Einheit ist mit der Rumpfmotifikation Umweltversiegelung ausgestattet.

Infanterie: Im Falle eines Trupps Gefechtsrüstung erleidet jeder Soldat den zugeordneten Schaden. Bei konventioneller Infanterie verdopple den Schaden. Er wird zugewiesen, als käme der Angriff von einer anderen Infanterieeinheit (es sei denn, es handelt sich

GEFÄHRLICHE FLÜSSIGKEITSRESERVOIRS

1W6 Wurf	Klassifikation	Schaden*
1-2	Klasse 0: Normal	Kein Schaden
3	Klasse 1: Leicht Gefährlich	1W6/2 Schaden
4	Klasse 2: Gefährlich	1W6 Schaden
5	Klasse 3: Extrem Gefährlich	1W6+2 Schaden
6	Tödlich	2W6 Schaden

*Runde allen Schaden ab.

um XZT-Truppen [siehe Seite 351]; in diesem Fall wird der Schaden durch 3 geteilt [sobald das Teilen von Würfelergebnissen abgewickelt wurde, wie es in der Tabelle angegeben ist], abgerundet auf ein Minimum von 1).

Wasserfelder: Spieler können entscheiden, die Geländemodifikation Gefährliches Flüssigkeitsreservoir einem Wasserfeld zuzuweisen. In solchen Fällen gilt das ganze Hexfeld, egal wie tief es ist, als diese Geländemodifikation. Außerdem sind die meisten dieser gefährlichen und ätzenden Flüssigkeiten zähflüssiger als Wasser, was dazu führt, dass sie aneinander haften bleiben, selbst wenn sie sich durch Wasser bewegen. Das erlaubt es den Spielern, solche Geländemodifikationen auf dem Spielbrett zu bewegen (vorausgesetzt, es gibt entsprechende Wasserfelder, in die Flüssigkeiten eindringen können). Die Wasserfluss-Regel muss verwendet werden, damit Gefährliche Flüssigkeitsreservoirs auf dem Spielplan bewegt werden können (siehe Seite 52).

Dieses Element einem Spiel hinzuzufügen, kann einige Anpassungen erfordern. Zunächst einmal wird, wenn nur wenige Wasserfelder auf dem Spiel sind, die zusätzliche Komplexität den Spaß nicht aufwiegen, den dieses Merkmal mit sich bringen wird. Außerdem können Gefährliche Flüssigkeitsreservoirs mit mehreren Hexfeldern mit diesen Regeln in Hinsicht auf ihre Reaktion auf Wasser nur schwer verwaltet werden, wenn sie in kleinere oder größere Bereiche fließen, und somit können nur Gefährliche Flüssigkeitsreservoirs mit einer Größe von einem Hexfeld Wasserfeldern zugewiesen werden.

Die folgenden Regeln bauen auf den Wasserfluss-Regeln auf (siehe Seite 52).

- **Flüsse:** Während der Endphase jeder Runde bewegt sich ein Gefährliches Flüssigkeitsreservoir 1 Hexfeld in die Richtung des Wasserflusses, in das passendste Hexfeld; wenn mehrere Felder gleich passend sind, bestimme zufällig, in welches Hexfeld das Reservoir fließt. Es kann zwar ein Wasserfeld mit Tiefe 0 betreten, doch nicht Hexfelder ohne Wasser. Würde es logisch gesehen in ein Feld ohne Wasser fließen, wähle entweder ein anderes passendes Feld oder, abhängig vom Wasserfluss, kann das Reservoir auch in dem Wasserfeld angrenzend an das Feld ohne Wasser anstranden. Wenn das Gefährliche Flüssigkeitsreservoir die Runde in einem Hexfeld beginnt, in dem es auch die Geländemodifikation Stromschnellen gibt (siehe Seite 50), bewegt es sich 2 Hexfelder; beinhaltet das Hexfeld die Geländemodifikation Sturzbach (siehe Seite 52), bewegt sich das Reservoir 3 Felder.
- **Seen:** Das Gefährliche Flüssigkeitsreservoir bewegt sich 1 Feld in Richtung des Wasserflusses; beginnt das Reservoir die Runde in einem Feld, in dem sich auf die Geländemodifikation Stromschnellen befindet (siehe Seite 50), bewegt es sich 2 Felder weit. Beinhaltet das Hexfeld die Geländemodifikation Sturzbach (siehe Seite 52), bewegt das Reservoir sich 3 Felder. Es kann zwar ein Wasserfeld mit Tiefe 0 betreten, doch nicht Hexfelder ohne Wasser; würde es logisch gesehen in ein Feld ohne Wasser fließen, wähle entweder ein anderes passendes Feld oder, abhängig vom Wasserfluss, kann das Reservoir auch in dem Wasserfeld angrenzend an das Feld ohne Wasser anstranden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Eruptionen: Die Magmaeruptions-Regeln (siehe Seite 37) können für fremdartige Umgebungen angepasst werden, in denen ätzende und selt-same Flüssigkeiten nicht nur in ruhenden Reservoirs anzutreffen sind, sondern auch plötzlich in die Luft ausbrechen können, wobei ihre toxische Mischung umhergeschleudert wird. Verwende die Regeln zur Bestimmung, ob es zu einer Eruption kommt. Wenn es dazu kommt, verwende den Wirkungsradius aus den Regeln zur Magmaeruption, wende aber nicht den Magmaschaden an. Stattdessen würfle, um herauszufinden, welche Art von Flüssigkeit ausgebrochen ist und wende dann den entsprechenden Schaden an. Das ausbrechende Hexfeld ist jetzt ein Gefährliches Flüssigkeitsreservoir mit Tiefe 1 (1 Tiefenlevel unter dem vorherigen Tiefenlevel des darunter liegenden Geländes; ignoriere alle vorherigen Gelände).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärischem Druck (Vakuum) verwendet werden, und nicht bei Extremen Temperaturen von -30 Grad Celsius und darunter.

Eis

Vor dem Spielbeginn sollten Spieler bestimmen, welche Hexfelder mit Eis bedeckt sind. Wasserfelder müssen entweder als von Eis bedeckt oder fest gefroren festgelegt werden.

Mechs und Bodenfahrzeuge außer Luftkissenfahrzeuge: Immer wenn eine Einheit ein Eisfeld betritt ohne Vorsichtige Bewegung zu verwenden (siehe Seite 63), muss sie einen Mechpilotenwurf mit einem Modifikator von +0 ablegen. Muss eine Einheit in einem solchen Feld aus einem anderem Grund einen Mechpilotenwurf ablegen (aufgrund von Schaden, Rutschen, Rammangriffen und so weiter), erleidet der Mechpilotenwurf einen Modifikator von +4. Außerdem müssen Mechs und Bodenfahrzeuge, die auf einem eisbedeckten Feld einen Richtungswechsel ausführen und sich dann bewegen, überprüfen, ob sie rutschen (Siehe *Rutschen*, Seite 62, *TW*), selbst wenn sie nur Gehen- oder Reisegeschwindigkeits-BP verwenden. Wenn sie Hastige Bewegung (siehe Seite 20) in einem Eisfeld verwenden, entsteht ein weiterer Modifikator von +3 (dies ist zusätzlich zu allen Modifikatoren, die oben angegeben sind).

Durch Eis brechen: Mechs oder Bodenfahrzeuge, die ein mit Eis bedecktes Wasserfeld betreten, können durch das Eis brechen und in das Wasser fallen, es sei denn, das Wasser ist komplett durchgefroren. Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge können nur durch das Eis brechen, wenn sie darauf landen. Würfle 1W6. Bei einem Ergebnis von 6 bricht das Eis und die Einheit stürzt in das Wasser. Mechs erleiden den halben normalen Sturzschaden (für den Sturz ins Wasser). Wenn ein IndustrieMech einen Brennstoffzellen-, Kernspaltungs- oder Fusionsreaktor verwendet und über die Rahmen- und Steuermodifikation Umweltsiegelung verfügt, verwende die in diesem Abschnitt beschriebenen Standardregeln. Ansonsten wird die Einheit zerstört. Fahrzeuge werden zerstört (aber Luftkissenfahrzeuge sind nicht betroffen, es sei denn, die Einheit ist immobilisiert, in diesem Fall wird sie zerstört). Das Wasserfeld bleibt für den Rest des Spiels offen.

Beachte, dass die Tonnage der Einheit kein Faktor ist, um zu ermitteln, ob sie durch das Eis bricht – das Durchbrechen hängt vom Bodendruck ab, nicht vom allgemeinen Gewicht. Größere BattleMechs und Fahrzeuge haben größere „Fußabdrücke“, also übt ihr Gewicht auf das Eis auch keinen größeren Druck pro Quadratmeter aus als bei leichteren Einheiten mit kleinerem Fußabdruck. Nachdem er durch das Eis gefallen ist, kann ein Mech aus einem Wasserfeld mit Tiefe 1 oder 2 klettern, und sich zurück auf das Eis bewegen. Ein Mech in Wasser Tiefe 3+ muss sich unter dem Eis bewegen, entsprechend dem darunter liegenden Gelände, bis er ein Hexfeld mit Tiefe 2 erreicht, wo er durch das Eis brechen kann (siehe *Unterwasserbewegung*, Seite 56, *TW*), oder ein Hexfeld mit Tiefe 1, in dem er automatisch durch das Eis bricht, was das Hexfeld in offenes Wasser verwandelt.

Ein ProtoMech kann aus Wasser mit Tiefe 1 klettern.

Springen: Landet ein springender Mech auf einem mit Eis bedeckten Wasserfeld, würfle 1W6. Bei einem Ergebnis von 4+ bricht er das Eis und fällt hindurch. Wenn das Eis nicht bricht, muss der Mech einen sofortigen

Mechpilotenwurf ablegen, mit einem zusätzlichen Modifikator von +4, um stehen zu bleiben. Wenn er stürzt, erleidet er den normalen Sturzschaden, und es muss noch einmal gewürfelt werden, um zu bestimmen, ob das Eis bricht (diesmal nur bei einer 6).

Abstürze: Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge, die in ein Eisfeld abstürzen, würfeln 1W6. Bei einem Ergebnis von 4+ brechen sie durch das Eis und werden automatisch zerstört. Abstürzende Luft-/Raumeinheiten brechen automatisch durch das Eis (siehe *Wälder und Wasser*, Seite 82, *TW*, um das Schicksal der Einheit zu bestimmen).

Mobile Bauten: Mobile Bauten brechen automatisch durch das Eis, wenn sie ein Eisfeld betreten.

Nicht-Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten: Wende einen Modifikator von +2 für den Aufsetz-/Abhebewurf für jedes Eisfeld an, das von abheben oder aufsetzenden nicht-kugelförmigen Luft-/Raumeinheiten betreten wird.

Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten: Eine landende kugelförmige Einheit verwandelt alle Eisfelder, die sie betritt, automatisch in das darunter liegende Gelände des Hexfelds: frei, unwegsam und so weiter.

Infanterie: Wenn eine Gefechtsrüstung keine UME-BP besitzt, oder konventionelle Infanterie nicht über die Taucher-Spezialisierung verfügt (siehe Seite 341), dann wird die Infanterieeinheit zerstört, wenn sie sich in einem Eisfeld befindet, das bricht und dabei ins Wasser fällt.

Geländefaktor: Ein eisbedecktes Wasserfeld kann in ein normales Wasserfeld umgewandelt werden, indem das Eis mit Waffenbeschuss geschmolzen wird (siehe *Geländefaktor-Regeln*, Seite 64). Unter Waffenbeschuss weiter unten findest du zusätzliche Möglichkeiten, wie durch Waffenbeschuss Eis aus dem Weg geräumt werden kann. Einheiten (abgesehen von Luftkissenfahrzeugen sowie fliegenden Senkrechtstartern und Bodeneffektfahrzeugen), die sich in einem Hexfeld befinden, das auf diese Weise umgewandelt wird, fallen ins Wasser.

Feuer: Wenn ein Feuer in einem Hexfeld mit Eis ausbricht, wird das Eis nach zwei Runden während der Endphase in Schlamm verwandelt.

Waffenbeschuss: Wenn ein Flammer, eine Brand-LSR oder eine Plasmawaffe verwendet wird, um ein Feuer zu entzünden (siehe Seite 43), würfle 2W6. Bei einem Ergebnis von 10 wird die Geländemodifikation Eis in Schlamm oder Wasser verwandelt, entsprechend dem darunter liegenden Gelände; es bricht kein Feuer aus.

Waffenbeschuss, der das Hexfeld aufgrund eines Fehlschusses trifft (siehe Seite 81), wird ignoriert. Wenn allerdings Infernoraketen, Inferno-Munition, Inferno-IV-Artillerie oder Inferno-Bomben ein Zielfeld treffen (egal ob absichtlich oder nicht), dann wird die Eis-Geländemodifikation automatisch in Schlamm verwandelt; wie oben bricht kein Feuer aus.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht bei Extremen Temperaturen von 30 Grad Celsius und darüber verwendet werden.

Schlamm

Eine schnelle, einfache Möglichkeit, um einem Spielfeld Schlamm zuzuweisen ist es, jedes Wasserfeld mit Tiefe 0 zu einem Schlammfeld zu erklären. Wie immer können Spieler natürlich so viel Schlamm hinzufügen wie sie wollen.

Erhöhe die BP-Kosten um +1, um ein Schlammfeld zu betreten, außerdem erleiden alle Fahrerwürfe in dem Hexfeld einen Modifikator von +1.

Einheiten, die ein Hexfeld mit der Schlamm-Geländemodifikation betreten, können außerdem stecken bleiben (siehe *Steckenbleiben-Regeln*, Seite 62).

Luftkissenfahrzeuge und Mobile Bauten: Luftkissenfahrzeuge und Mobile Bauten ignorieren Schlamm.

Luft-/Raumeinheiten außer Landungsschiffen / Senkrechtstarter / Bodeneffektfahrzeuge: Diese Einheiten legen nur dann einen Steckenbleiben-Wurf ab, wenn sie ihre Bewegung auf dem Boden in einem solchen Hexfeld beenden; Landungsschiffe bleiben niemals in Schlamm stecken.

Kugelförmige Einheiten: Eine landende kugelförmige Einheit verwandelt automatisch alle Schlammfelder, in denen sie landet, in das darunter liegende Gelände des Hexfelds: frei, unwegsam und so weiter.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärischem Druck (Vakuum) verwendet werden, und nicht bei Extremen Temperaturen von -30 Grad Celsius und darunter.



Stromschnellen

Bei Wasser mit Tiefe 1 oder mehr, das Stromschnellen enthält, steigen die Kosten um das Hexfeld zu betreten um +1 BP, und alle Mechpilotenwürfe im Hexfeld erleiden einen Modifikator von +2.

Wasserfluss: Alle Regeln für Wasserfluss (siehe Seite 52) gelten auch für Stromschnellen, mit folgenden Ergänzungen.

Eine Einheit, die ihren Mechpilotenwurf nicht schafft, stürzt nicht nur, sie wird außerdem 2 Felder in Richtung des Wasserflusses versetzt. Außerdem müssen alle Marineeinheiten auf der Wasseroberfläche, um nicht vom Wasserfluss bewegt zu werden, 2 BP am Ende ihrer Bewegung ausgeben, um in dem Hexfeld, in dem sie ihre Bewegung beendet haben, ihre Position zu halten. Werden die BP nicht ausgegeben, wird die Marineeinheit 2 Felder in Richtung des Wasserflusses versetzt; wird nur 1 BP am Ende der Bewegung ausgegeben, wird die Marineeinheit nur 1 Feld versetzt. Wie bei einem gescheiterten Mechpilotenwurf kann eine Einheit nicht in ein Wasserfeld mit Tiefe 0 versetzt werden.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärischem Druck (Vakuum oder Spuren) oder mit Extremen Temperaturen von -30 Grad Celsius und darunter verwendet werden.

Schienen

Schienen repräsentieren eine Vielzahl unterschiedlicher Fahrgeleise, von traditionellen Stahlschienen und hölzernen Schwellen bis hin zu fortschrittlichen stranggepressten Ferrozement-Spurrillen für Magnetschwebbahnen und vieles mehr. Sie alle werden allerdings als Straße gewertet, was bedeutet, dass Schienen andere Geländearten in den entsprechenden Hexfeldern passieren.

Ein Schienenfeld wird von allen anderen Bodenfahrzeugen und Mechs als unwegsames Gelände behandelt, hat aber keine Auswirkungen auf die Bewegung aller anderen Einheiten und beeinflusst Sichtlinien nicht. Wie Straßen (siehe Seite 61, TW) müssen die Einheiten, wenn sie entlang der Schiene reisen, nur die Zusatzkosten für die Bewegung in einem unwegsamen Hexfeld bezahlen, nicht eventuelle Zusatzkosten für das darunter liegende Gelände.

Schienen haben einen Konstruktionsfaktor von 20 und können nach den Standardregeln für Angriffe auf Gebäude attackiert werden. (Beachte dass der KF hier nur angibt, wie leicht es ist, einen Streckenabschnitt der Schienen zu zerstören und keinen Effekt auf das Gewicht hat, das sie tragen können.) Wenn ein Schienenfeld zerstört wurde, wird es in Hinsicht auf Bewegung und Sichtlinien als freies Hexfeld behandelt.

Schienenhilfsfahrzeuge: Damit sich Schienenhilfsfahrzeuge auf einem Spielplan bewegen können, müssen sie sich über eine anhaltende, nicht unterbrochene Linie von Schienenfeldern bewegen (siehe *Schienen*, Seite 149).

Straßen

Wie in *Total Warfare* auf Seite 61 beschrieben, ist eine Straße einfach ein schmaler Streifen geräumten Geländes, der durch eine andere Art von Gelände führt. Die Regeln in TW beschreiben eine gepflasterte



Soldaten der Freien Republik Rasalhaag bewachen eine wichtige Kreuzung.

Straße. Es gibt aber auch andere Arten von Straßen, die für verschiedene Einheitentypen unterschiedliche Auswirkungen haben.

Alle Standardregeln für Straßenbewegung, wie sie auf Seite 61 in TW beschrieben sind, gelten nach wie vor.

Staubstraßen: Kettenfahrzeuge und Luftkissenfahrzeuge (außer Großen Fahrzeugen) und Infanterie, die sich auf Staubstraßen bewegen, zahlen nur 1 BP pro Hexfeld, egal wie das darunter liegende Gelände aussieht. Infanterie (außer Panzergrenadiern) die Bodenbewegung auf einer Staubstraße verwendet, kann einen Bewegungsbonus von 1 BP erhalten. Um den Extra-BP zu bekommen, muss die Einheit ihre Bewegung auf der Staubstraße beginnen und ihre ganze Bewegung auf der Staubstraße ausführen.

Schotterstraße: Fahrzeuge (außer Großen Fahrzeugen) und Infanterie, die sich auf einer Schotterstraße bewegen, bezahlen nur 1 BP pro Hexfeld, egal wie das darunter liegende Gelände aussieht. Infanterie, Luftkissen- und Kettenfahrzeuge, die Bodenbewegung auf einer Schotterstraße ausgeben, können einen Bewegungsbonus von 1 BP erhalten. Um den Extra-BP zu erhalten muss die Einheit ihre Bewegung auf der Schotterstraße beginnen und ihre Bewegung auf der Schotterstraße ausführen.

Sumpf

Erhöhe die Kosten um +2 BP, um ein Feld mit der Sumpf-Geländemodifikation zu betreten und wende einen Modifikator von +2 auf Fahrerwürfe in diesem Hexfeld an. Einheiten können stecken bleiben (siehe *Steckenbleiben-Regeln*, Seite 62).

Mechs: Mechs erhöhen die Kosten zum Betreten eines Sumpffeldes nur um +1 BP, und erleiden nur einen Modifikator von +1 auf alle Mechpilotenwürfe in diesem Hexfeld. Mechs oder Fahrzeuge, die in ein Sumpffeld springen, bleiben automatisch stecken (siehe *Steckenbleiben-Regeln*, Seite 62).

Luftkissenfahrzeuge und Mobile Bauten: Luftkissenfahrzeuge und Mobile Bauten ignorieren Sümpfe.

Luft-/Raumeinheiten außer Landungsschiffen / Senkrechtstarter / Bodeneffektfahrzeuge: All diese Einheiten bleiben automatisch stecken, wenn sie ihre Bewegung auf dem Boden in einem Sumpffeld beenden (siehe *Steckenbleiben-Regeln*, Seite 62).

Raumboote und Landungsschiffe: Wenn ein Raumboot oder ein Landungsschiff seine Bewegung auf dem Boden beendet, und alle Hexfelder, die es auf dem Boden berührt, Sumpffelder sind, kann es stecken bleiben (siehe *Steckenbleiben-Regeln*, Seite 62).

Treibsand: Ein Sumpffeld kann sich auch überraschend in Treibsand verwandeln; es bleibt für den Rest des Szenarios Treibsand. Immer wenn eine Einheit (außer einem Landungsschiff) ein Sumpffeld betritt und stecken bleibt, würfle 2W6. Bei einem Ergebnis von 12 hat sich das Sumpffeld in ein Treibsandfeld verwandelt. Wenn sich eine Einheit in einem Hexfeld befindet, das zu Treibsand wird, bleibt sie automatisch stecken.

Während jeder Endphase nach der Runde, in der sich das Sumpffeld in ein Treibsandfeld verwandelt hat, sinkt die Einheit 1 Level (behandle Mechs, die ein Level eingesunken sind, als hätten sie teilweise Deckung. Sie können Waffen, die in den Beinen montiert sind, nicht abfeuern). Der Mechpilotenwurf, um sich zu befreien, erleidet einen Modifikator von +3, sowie kumulativ +3 für jeden Level unter der Oberfläche. Sobald die Oberfläche des Treibsandfelds höher ist als die Einheit, wird diese sofort zerstört.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärischem Druck (Vakuum) verwendet werden, und nicht bei Extremen Temperaturen von -30 Grad Celsius und darunter.

Während der Bewegungsphase von Runde 1 hat sich eine Infanterieeinheit in ein Sumpffeld bewegt und ist nicht stecken geblieben. Die Einheit hat aber nicht ausreichend BP um das Feld zu verlassen, und als ein Mech das gleiche Hexfeld betritt und stecken bleibt, würfelt der kontrollierende Spieler mit 2W6 eine 12! Das Hexfeld wird zu einem Treibsandfeld, und die Infanterieeinheit bleibt automatisch zusammen mit dem Mech stecken. Während der Bewegungsphase

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

von Runde 2 müssen beide Einheiten einen Mechpilotenwurf ablegen, um sich zu befreien, beide mit einem Modifikator von +3, und beide schaffen ihn nicht. Während der Endphase von Runde 2 sinken beide Einheiten 1 Level. Während der Bewegungsphase von Runde 3 müssen beide Spieler einen erfolgreichen Mechpilotenwurf mit einem Modifikator von +6 ablegen. Wieder schaffen beide den Wurf nicht, und während der Endphase von Runde 3 sinken beide Einheiten 1 weiteren Level. Die Oberfläche des Treibsandfelds ist jetzt höher als die Infanterie, und somit wird die Infanterieeinheit zerstört. Während der Bewegungsphase von Runde 4 hat der Mech eine letzte Chance sich zu befreien, wobei der Mechpilotenwurf einen Modifikator von +9 erleidet. Wenn dieser Wurf scheitert sinkt der Mech während der Endphase von Runde 4 einen weiteren Level. Das wird die Oberfläche des Treibsands höher bringen als den Mech, was die Einheit zerstört.

Leichter Schnee

Wenn ein Szenario leichten Schnee verwendet, nutze die folgenden Regeln.

Radfahrzeuge und Konventionelle Infanterie: Erhöhe die BP-Kosten um +1 pro Hexfeld (es sei denn, das Fahrzeug hat die Rumpf- und Steuermodifikation Schneemobil) und einen Modifikator von +1 auf alle Fahrwürfe.

Feuer: Wenn ein Feuer in einem Hexfeld mit Leichtem Schnee ausbricht, wird der Schnee in der Endphase der folgenden Runde in Schlamm verwandelt.

Waffenbeschuss: Wenn ein Flammer, eine Brand-LSR oder Plasma-Waffe auf ein Hexfeld mit leichtem Schnee gerichtet wird, um ein Feuer zu entzünden (siehe Seite 43), würfle 2W6. Bei einem Ergebnis von 8 wird die Geländemodifikation in Schlamm verwandelt und es bricht kein Feuer aus. Waffenbeschuss, der ein Hexfeld aufgrund eines Fehlschusses trifft (siehe Seite 81) wird ignoriert. Wenn allerdings Infernoraketen, Inferno-Munition, Inferno-IV-Artillerie oder Inferno-Bomben ein Zielfeld treffen (egal ob absichtlich oder nicht) wird der leichte Schnee automatisch in Schlamm verwandelt; wie oben bricht kein Feuer aus.

Kugelförmige Einheiten: Eine landende kugelförmige Einheit verwandelt alle leichten Schneefelder, auf der sie landet, automatisch in das darunter liegende Gelände: frei, unwegsam, und so weiter.

Anmerkung: Ist das darunter liegende Gelände in den Szenarioregeln nicht bestimmt worden, können sich die Spieler darauf einigen, dass das unter leichtem Schnee liegende Gelände als Eis (siehe Seite 50) oder freies Gelände behandelt wird.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärischem Druck (Vakuum) verwendet werden, und nicht bei Extremen Temperaturen von 30 Grad Celsius und darüber.

Sturzbäche

Bei allen Wasserfeldern mit Tiefe 1 oder tiefer, die Sturzbäche beinhalten, werden die Kosten um das Feld zu betreten um +2 BP erhöht, außerdem erleiden alle Mechpilotenwürfe in dem Feld einen Modifikator von +3.

Wasserfluss: Alle Regeln für Wasserfluss (siehe unten) gelten auch für Sturzbäche, mit den folgenden Ergänzungen.

Eine Einheit, die ihren Mechpilotenwurf nicht schafft, stürzt nicht nur, sie wird außerdem 3 Felder in Richtung des Wasserflusses versetzt. Außerdem müssen alle Marineeinheiten auf der Wasseroberfläche, um nicht vom Wasserfluss bewegt zu werden, 3 BP am Ende ihrer Bewegung ausgeben, um in dem Hexfeld, in dem sie ihre Bewegung beendet haben, ihre Position zu halten. Werden die BP nicht ausgegeben, wird die Marineeinheit 3 Felder in Richtung des Wasserflusses versetzt. Wird nur 1 BP ausgegeben, dann wird die Einheit nur 2 Felder versetzt, werden nur 2 BP am Ende der Bewegung ausgegeben, wird die Marineeinheit nur 1 Feld versetzt. Wie bei einem gescheiterten Mechpilotenwurf kann eine Einheit nicht in ein Wasserfeld mit Tiefe 0 versetzt werden.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärischem Druck (Vakuum) verwendet werden, und nicht bei Extremen Temperaturen von -30 Grad Celsius und darunter.

Wasserfluss

Nach den normalen **BattleTech**-Regeln hat der Fluss des Wassers in einem Wasserfeld keine Auswirkungen auf Spiel. Allerdings kann der Wasserfluss, besonders bei Verwendung von Geländemodifikationen wie Strom-

schnellen und Sturzbächen, ein unterhaltsames taktisches Element mit sich bringen.

Ehe das Spiel beginnt, müssen alle Wasserfelder auf dem Spielfeld entweder als „Flussfelder“ oder „Seefelder“ deklariert werden. Grundsätzlich ist ein Fluss auf der Karte eine schmale Reihe Wasserfelder in Folge, die einen Teil der Karte kreuzt. Nach diesen Regeln fließt ein Fluss in eine Richtung, während ein See in mehrere Richtungen fließen kann. Wenn sich die Spieler darauf geeinigt haben, welche Wasserfelder auf dem Spielplan Flussfelder und welche Seefelder sind, verwende die folgenden Regeln.

- **Fluss:** Ein Fluss fließt in eine Richtung oder in die andere. Die Spieler müssen bestimmen, in welche zwei Richtungen der Fluss überhaupt fließen kann. Ehe das Spiel beginnt, würfle 1W6. Bei 1-3 fließt er in die eine Richtung, bei einer 4-6 in die entgegengesetzte. Die Richtung des Flusses bleibt für das Szenario bestehen.
- **See:** Wenn es nötig ist – wenn sich etwas in dem Hexfeld befindet, das vom Wasserfluss bewegt werden kann – musst du die Richtung des Seefelds bestimmen. Bestimme eine Richtung des Wasserfelds als Richtung 1 (es hilft, die nummerierte Hexfeldseite als Richtung 1 zu bestimmen), und dann die weiteren Hexfeldseiten als Richtungen 2 bis 6, im Uhrzeigersinn. Jetzt würfle 1W6. Das Wasser bewegt sich aktuell in die Richtung, die dem Würfelergebnis entspricht. Dieser Wurf muss nur einmal pro Runde ausgeführt werden; egal wann er in der Runde gemacht wird, die Flussrichtung gilt für alle Einheiten, Bedingungen und so weiter. In den folgenden Runden wird, wenn nötig, ein neuer Wurf gemacht, um die Richtung des Wasserflusses zu bestimmen.

Wenn eine Einheit in einem Wasserfeld einen Mechpilotenwurf nicht schafft, dann stürzt sie nicht nur, sie wird 1 Hexfeld in die Richtung des Wasserflusses versetzt. Eine Einheit kann allerdings nicht in ein Wasserfeld mit Tiefe 0 versetzt werden, und ebenso wenig kann sie in ein Feld ohne Wasser versetzt werden; würde sie in ein Wasserfeld mit Tiefe 0 oder ein Feld ohne Wasser getrieben werden, wähle entweder ein anderes passendes Feld, oder, abhängig vom Wasserfluss, bleibt die Einheit vielleicht auch in dem Wasserfeld, das an das Hexfeld angrenzt, in das sie nicht getrieben werden kann.

Außerdem müssen alle Marineeinheiten auf der Wasseroberfläche, um nicht vom Wasserfluss abgetrieben zu werden, am Ende ihrer Bewegung 1 BP ausgeben, um in dem Hexfeld, indem sie ihre Bewegung beendet haben, die Position zu halten. Wird der BP nicht ausgegeben, wird die Marineeinheit 1 Hexfeld in Richtung des Wasserflusses versetzt. Wie bei einem gescheiterten Mechpilotenwurf oben kann eine Einheit nicht in ein Hexfeld mit Wassertiefe 0 getrieben werden.

Eine Einheit, die vom Wasserfluss versetzt wird, wechselt ihre Blickrichtung, um so gut es geht dem Wasserfluss zu entsprechen. Bei einem Fahrzeug ist dies entweder Bug oder Heck; bei einem gefallenen Mech Kopf oder Füße.

Wenn mehrere Einheiten in einem Hexfeld vom Wasserfluss bewegt werden müssen, ermittle zufällig, welche Einheiten zuerst bewegt werden, dann wickle die Bewegung jeder Einheit vollständig ab (und die Folgen dieser Bewegung), ehe du mit der nächsten Einheit weitermachst. Zum Beispiel kann so eine Bewegung ein Versetzen oder einen Dominoeffekt auslösen (siehe Seite 151, TW). In allen Fällen findet vom Wasserfluss ausgelöste Bewegung am Ende der Bewegungsphase (Boden) statt. Jegliche Wasserbewegung findet gleichzeitig statt und wird auf dem Spielplan abgewickelt, nachdem alle anderen Bewegungen abgewickelt wurden, die in der Bewegungsphase (Boden) stattfinden.

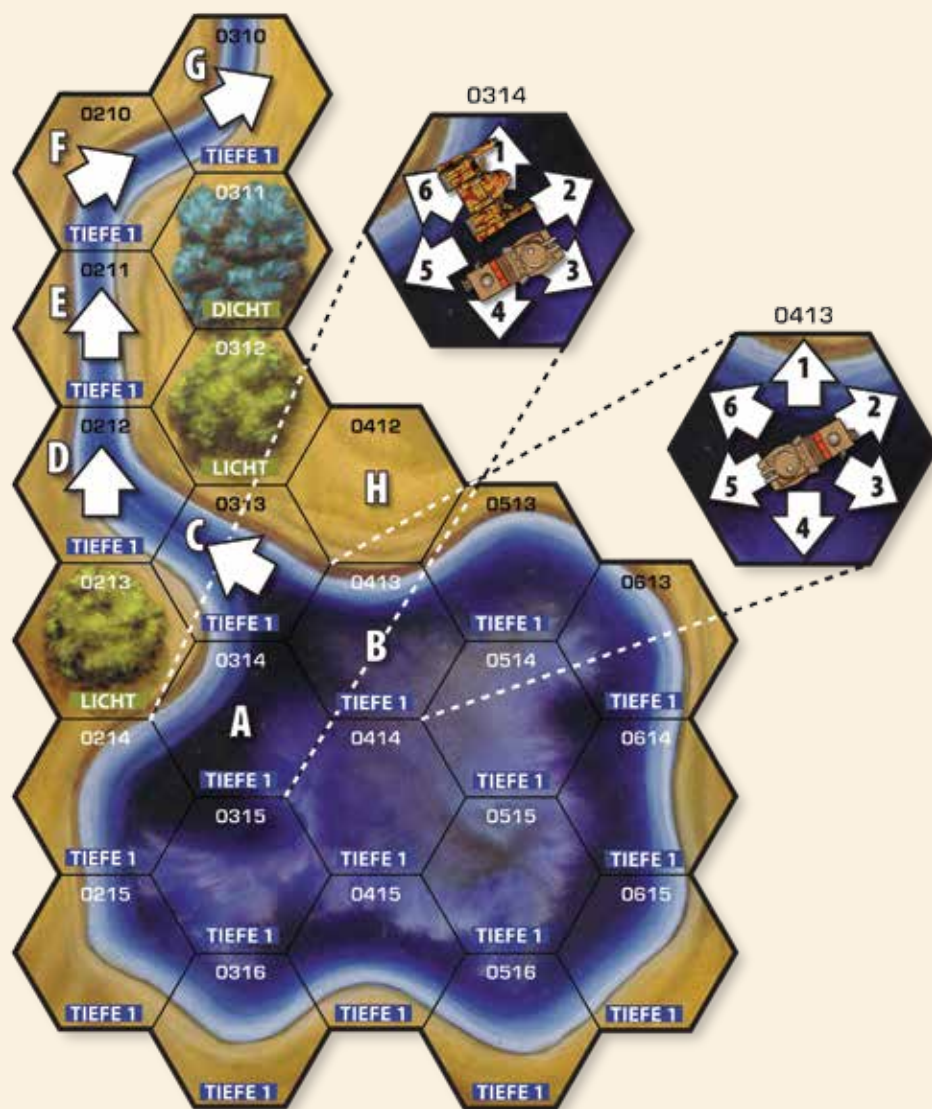
Im Wasserflussdiagramm auf Seite 53 bewegen sich ein Mech und zwei identische Marinefahrzeuge auf dem BattleForce-Spielplan durch Wasser. Vor Spielbeginn haben die Spieler ermittelt, dass die Hexfelder A und B (sowie die anderen Hexfelder rechts und unter den Hexfeldern A und B) Seefelder sind, während die Hexfelder C, D, E, F und G Flussfelder sind. Außerdem haben sie die Richtung des Wasserflusses für die Flussfelder bestimmt, da diese für das ganze Szenario bestehen bleiben. Außerdem gilt für die Flussfelder die Geländemodifikation Sturzbach. Während der Bewegungsphase von Runde 1 betritt der Mech in Hexfeld A das Wasser mit Tiefe 1 und hat seinen Mechpilotenwurf nicht geschafft, was bedeutet, dass er stürzt. Er hat nicht genügend BP, um wieder aufzustehen. Der kontrollierende Spieler würfelt 1W6, um die



Richtung des Sturzes zu bestimmen, und erhält ein Ergebnis von 3: zwei Hexfeldseiten zu seiner rechten. Außerdem hat der kontrollierende Spieler vergessen, 1 BP für seine Marinefahrzeuge in Reserve zu halten, also sind sie der Gnade des Wassers ausgeliefert.

Weil die Seefelder A und B jetzt von Einheiten besetzt sind, die vom Wasserfluss betroffen sind, wird die Richtung des Wasserflusses ermittelt. Da es sich um ein Seefeld handelt, können sie sich beide in unterschiedliche Richtungen bewegen. Bei den Hexfeldern A und B zeigt der 1W6 ein Ergebnis von 1. Da eine Einheit vom Wasserfluss nicht in ein Feld ohne Wasser versetzt werden kann, wird das Schiff in Hexfeld B das Hexfeld H nicht betreten und bleibt in seinem aktuellen Hexfeld (die Blickrichtung ändert sich nicht, weil es kein neues Feld betreten hat). Allerdings werden sowohl die Marineeinheit als auch der Mech in Hexfeld A ins Hexfeld C bewegt. Die Blickrichtung der Marineeinheit wird verändert, so dass ihr Bug jetzt Richtung Hexfeldseite 1 zeigt, während der Mech so gedreht wird, dass er in Richtung Hexfeldseite 4 zeigt. Weil alles Wasser gleichzeitig fließt gilt die Bewegung der Flussfelder nicht für die Einheiten, die vom Wasserfluss in Hexfeld C bewegt worden sind. Während der Bewegungsphase von Runde 2 schafft es der Spieler, seinen Mech wieder auf die Beine zu bringen, aber er bekommt ihn nicht aus dem Wasser. Außerdem denkt der Spieler daran, 3 BP für die Marineeinheit in Feld C zu reservieren (da sich die Einheiten jetzt in einem Sturzbachfeld befinden), damit sie auf der Stelle bleiben kann. Unglücklicherweise hat ein Kampf in der Vorrunde das Schiff in Hexfeld B unbeweglich gemacht, also kann es den 1 BP, der notwendig ist, um auf der Stelle zu bleiben, nicht ausgeben. Die Einheit treibt mit dem Wasser. Der kontrollierende Spieler würfelt, um die Richtung des Seefelds zu bestimmen, und erzielt eine 6. Verdammtes Pech! Da die Marineeinheit in Hexfeld B jetzt in Hexfeld C versetzt wird (die Blickrichtung wird gewechselt, so dass die Einheit in Richtung Hexfeldseite 3 blickt), werden die Stapelregeln verletzt, also ermittelt der Spieler zufällig, welche Einheit versetzt wird. Ein weiterer Würfelwurf zeigt, dass der Mech versetzt wird. Der Mech wird in Hexfeld D bewegt. Da das Versetzen aufgrund eines Verletzens der Stapel-Begrenzung stattgefunden hat und nicht durch den Wasserfluss wird die Blickrichtung nicht verändert. Der Wasserfluss in Hexfeld D hat keinen Effekt auf den Mech, da der Wasserfluss bereits vor dem Versetzen der Einheit stattgefunden hat.

Sollte der Mech während der Bewegungsphase von Runde 3 stürzen und dann nicht wieder aufstehen können, würde der Sturzbach-Fluss endlich ins Spiel kommen und den Mech von Hexfeld D durch die Felder E und F und letztlich ins Hexfeld G bewegen, wobei seine Blickrichtung entsprechend verändert wird.



• WASSERFLUSSDIAGRAMM •



Jeremiah Youngblood springt mit seinem Phoenix Hawk in einen turbulenten See.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

GELÄNDEBEDINGUNGEN

Geländebedingungen repräsentieren globale Gelände- und/oder Umweltbedingungen, wie Vakuum, hohe und niedrige Schwerkraft, toxische Atmosphäre und so weiter. Modifikatoren und Einheitenbeschränkungen, die von Geländebedingungen verursacht werden, werden zusätzlich zu den Modifikatoren und Einheitenbeschränkungen verwendet, die von der Basisgeländeart und Geländemodifikationen verursacht werden.

Die folgenden Einträge beschreiben die Regeln für Geländebedingungen.

Atmosphärischer Druck (Dichte)

Die Innere Sphäre besteht aus einer Unzahl von Welten und Planetoiden, und viele von ihnen verfügen über atmosphärischen Druck, der von Vakuum (effektiv keine Atmosphäre) bis sehr hoch reicht (dichte Atmosphäre) und überall dazwischen liegen kann. Die folgenden Regeln simulieren diese unterschiedlichen Bedingungen.

Vakuum: Wenn ein Szenario unter diesen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

- Alle BattleMechs und Gefechtsrüstungen können im Vakuum operieren.
- **Einheitenbeschränkung:** Fahrzeuge, konventionelle Infanterie und konventionelle Jagdflugzeuge können nicht im Vakuum eingesetzt werden. Die einzigen Ausnahmen sind wie folgt: alle Einheiten außer Infanterie, die sowohl einen Fusionsreaktor (oder, wenn es für die Einheit erlaubt ist, jede Art von elektrischem Reaktor – inklusive externe Reaktoren, Batterien, Brennstoffzellen und Solarreaktoren – oder einen Kernspaltungsreaktor) als auch die Rumpfmodifikation Umweltversiegelung besitzt, können im Vakuum eingesetzt werden; konventionelle Infanterie kann im Vakuum eingesetzt werden, wenn es sich um XZT-Truppen (siehe Seite 351) handelt.
- **Nicht-Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten:** Nicht-Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten, die die Kriterien für Einsatz im Vakuum erfüllen, bewegen sich auf dem Spielplan, als seien sie Kugelförmige Einheiten; konventionelle Jäger und Hilfsflächenflugzeuge müssen über Ultradstart-Ausrüstung verfügen.
- **Hüllenintegrität:** Wenn eine Einheit außer Luft-/Raumeinheiten und Infanterie im Vakuum Schaden erleidet, würfelt der kontrollierende Spieler 2W6. Bei einem Ergebnis von 10 oder mehr wurde die Hülle der Einheit durchbrochen. Die Trefferzone verliert ihre Integrität und alle Komponenten in der Zone werden dem Vakuum ausgesetzt. Wenn die gesamte Panzerung einer Zone zerstört wird, wird die Hülle der Zone automatisch durchbrochen.

Behandle alle Komponenten eines Mechs in der gebrochenen Zone als nicht funktional. Weder Aktivatoren noch Waffen oder andere Ausrüstung funktionieren. Sollte die durchbrochene Zone Reaktorzeilen besitzen, funktioniert der Reaktor jetzt so, als hätte er so viele kritische Treffer erlitten, wie sich Reaktorzeilen in der Zone befinden.

Beachte dass diese Treffer nicht kritische Treffer im eigentlichen Sinne sind, und beispielsweise keine Munitionsexplosionen auslösen können. Ausrüstung und Komponenten in der durchbrochenen Zone können nach wie vor nach den Standardregeln kritische Treffer erleiden, auch wenn die Komponenten für den Moment nicht funktionieren. Durchbrochene Zonen nehmen weiterhin Schaden wie üblich. Übertrage den Kampfschaden, der einer durchbrochenen Zone zugefügt wird, erst dann, wenn die Interne Struktur der Zone zerstört worden ist.

- o **Mechs:** Wird der Kopf eines Mechs durchbrochen, wird der Pilot automatisch getötet. Außerdem eliminiert ein kritischer Treffer der Lebenserhaltungssysteme die interne Luftversorgung des Mechs. Während der Endphase jeder Runde, die der Mech im Vakuum verbleibt, erleidet der Pilot 1 Punkt Schaden. Jeder Punkt Lebenserhaltungsschadens erfordert, dass der Pilot einen sofortigen Bewusstlosigkeits-Wurf ablegt. Ein Fehlschlag fügt dem Piloten einen Schadenspunkt zu. Bis die Einheit aus dem Spiel entfernt wird (sie wird zerstört, der Pilot wird ausgeworfen, und so weiter) muss am Ende jeder Runde ein Bewusstlosigkeits-Wurf gemacht werden, solange der Pilot aktiv und die Lebenserhaltungssysteme beschädigt sind. Jeder Fehlschlag fügt dem Piloten einen weiteren Schadenspunkt zu.

- o **ProtoMechs:** Wird die Torso-Mitte eines ProtoMechs durchbrochen, wird der Pilot automatisch getötet.
- o **Fahrzeuge:** Wird im Vakuum irgendein Teil des Fahrzeugs durchbrochen, wird das Fahrzeug sofort zerstört.
- o **Infanterie:** Wie oben angegeben können konventionelle Infanterieeinheiten, die XZT-Truppen sind (siehe Seite 351) normal im Vakuum operieren. Verdopple allerdings den Schaden, den eine Infanterieeinheit im Vakuum erleidet, was die Personalausfälle durch Anzugbrüche repräsentiert, durch Schaden, der normalerweise nicht zu Todesfällen führen würde.

Spurenatmosphäre: Wenn ein Szenario unter solchen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt. Spurenatmosphäre folgt allen Regeln für Vakuum-Atmosphäre, außer in den folgenden Punkten:

- **Nicht-Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten:** Nicht-Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten, die die Kriterien erfüllen, um in einer Spurenatmosphäre eingesetzt zu werden, bewegen sich in der Troposphäre wie in Reihe 4 der Atmosphärenkarte (siehe Seite 79, TW); jegliche Bewegung in der Atmosphärenkarte wird abgewickelt, als befände sich die Einheit in Reihe 4.
- **Hüllenintegrität:** Hüllenbrüche kommen nur bei einem Ergebnis von 12 vor.
- **Windbedingungen:** Werden bei Spurenatmosphäre Windbedingungen verwendet, dann verringert die Spurenatmosphäre die Windgeschwindigkeit um zwei Kategorien, so dass eine Starke Brise eine Leichte Brise wird und eine Mittelstarke Brise bedeutet, dass gar kein Wind zum Tragen kommt.

Dünne Atmosphäre: Wenn ein Szenario unter solchen Bedingungen stattfindet, modifiziere die Bewegung wie folgt.

- **Bodeneffektfahrzeuge, Senkrechtstarter und Luftkissenfahrzeuge:** Diese Einheiten verringern ihre Reisegeschwindigkeits-BP um 2 (multipliziere die neuen Reisegeschwindigkeits-BP mit 1,5 und runde ab, um die neue Höchstgeschwindigkeit zu erhalten); Bodeneffektfahrzeuge müssen 7 BP ausgeben, um abzuheben.
- **Nicht-Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten (außer Luftschiffen):** Multipliziere die notwendige Anzahl der Aufsetz-/Abhebehexfelder für diese Einheitentypen mit 1,5 (aufgerundet).
- **Windbedingungen:** Wenn Windbedingungen in Dünner Atmosphäre verwendet werden, verringere die Windgeschwindigkeit um eine Kategorie, so dass eine Starke Brise zu einer Mittelstarken Brise wird.

Standardatmosphäre: Dies entspricht dem Terranischen Standard, so dass keine zusätzlichen Effekte für Bewegung und Kampf anfallen.

Dichte Atmosphäre: Wenn ein Szenario unter solchen Bedingungen stattfindet, modifiziere die Bewegung wie folgt.

- **Bodeneffektfahrzeuge, Senkrechtstarter und Luftkissenfahrzeuge:** Diese Einheiten erhalten +1 Reisegeschwindigkeits-BP (multipliziere die neuen Reisegeschwindigkeits-BP mit 1,5 und runde ab, um die neue Höchstgeschwindigkeit zu erhalten); Bodeneffektfahrzeuge müssen nur 4 BP aufwenden, um abzuheben.
- **Luftschiffe:** Jedes 0,1 Bar Atmosphäre über 1,2 erhöht die Tragkapazität eines Luftschiffs um 10 Prozent (abgerundet).
- **Nicht-Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten (außer Luftschiffen):** Multipliziere die notwendige Anzahl der Aufsetz-/Abhebehexfelder für diese Einheitentypen mit 0,75 (aufgerundet).
- **Windbedingungen:** Wenn Windbedingungen in Dichter Atmosphäre verwendet werden, erhöhe die Windgeschwindigkeit um eine Kategorie, so dass eine Starke Brise zu Sturm wird; das kann die Windgeschwindigkeit nicht über Tornado F4+ erhöhen.

Sehr Dichte Atmosphäre: Wenn ein Szenario unter solchen Bedingungen stattfindet, modifiziere die Bewegung wie folgt.

- **Luft-/Raumeinheiten:** Anstelle von 4 Reihen zwischen den Bodenfeldern und Weltraum / Atmosphäre auf der Atmosphärenkarte (siehe

Seite 79, TW) gibt es 7 Reihen.

- **Windbedingungen:** Wenn Windbedingungen in Sehr Dichter Atmosphäre verwendet werden, erhöhe die Windgeschwindigkeit um zwei Kategorie, so dass eine Starke Brise zu einem Tornado F1-F3 wird; das kann die Windgeschwindigkeit nicht über Tornado F4+ erhöhen.

Erdbeben

Wenn ein Szenario unter solchen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Wenn du die Erdbeben-Regeln verwendest, weise dem Beben eine Stärke zu, von +1 (leicht) bis +5 (stark). Dieser Wert ist ein Trefferwurfmodifikator auf alle Waffen- und Nahkampfangriffe, die in derselben Runde wie das Beben stattfinden. Außerdem müssen Spieler einen Mechpilotenwurf für jeden stehenden Mech ablegen, den sie kontrollieren, und zwar zu Beginn jeder Bewegungsphase während des Bebens. Der Wurf erleidet einen Mechpilotenwurfmodifikator gleich der Stärke des Bebens. Wenn der Mechpilotenwurf fehlschlägt, dann stürzt der Mech und erleidet Schaden nach den Standardregeln. Wenn das Ergebnis des Mechpilotenwurfs eine 2 ist, kann sich eine Erdspalte unter dem Mech auftun. Mach einen zweiten Wurf und schlage in der Kellertabelle (siehe Seite 179, TW) nach, um zu ermitteln, ob sich eine Erdspalte auftut und wie viele Höhenlevel die Spalte tief ist. Der Mech fällt in die Erdspalte genau so wie er in einen Keller fallen würde. Behandle die Erdspalte als dauerhaftes Kartenmerkmal mit 1 oder 2 Tiefenleveln, und zwar für den Rest des Szenarios.

Vierbeinige Mechs: Bei Vierbeinigen Mechs entspricht der Modifikator auf den Mechpilotenwurf der halben Stärke des Bebens, abgerundet (ihre zusätzlichen Beine verbessern ihre Stabilität). Der normale Mechpilotenwurfmodifikator von -2 für vierbeinige Mechs gilt außerdem.

Elektromagnetische Interferenz (EMI)

Viele Welten und Settings im **BattleTech**-Universum sind nach wie vor so reich an Schwermetallen oder von so intensiver Hintergrundstrahlung erfüllt (was viele Ursachen haben kann, von einem unregelmäßigem planetaren Magnetfeld bis zu lokaler Sonnenaktivität), dass selbst die gut abgeschirmten Sensoren und Kommunikationsausrüstung, die von BattleMechs, Bodenfahrzeugen und Gefechtsrüstungen verwendet werden, von den resultierenden Interferenzen lahm gelegt werden können.

Wenn ein Szenario unter solchen Bedingungen stattfindet, modifiziere den Kampf wie folgt.

Rechne einen Trefferwurfmodifikator von +2 bei allen Fernkampfwaffen ein, sowie einen Abzug von -2 auf der Streutreffer-Tabelle (unabhängig vom verwendeten Waffensystem), und zwar für alle Einheiten, die im betroffenen Gebiet operieren. Dieses Gebiet kann das gesamte Spielfeld bedecken, oder – wenn Spieler und / oder Spielleiter so entscheiden – auf einzelne Bereiche in Spielplan-Größe beschränkt sein, um ein lokales Phänomen zu repräsentieren.

Außerdem sind alle Aktiven Sonden in einem EMI-Gebiet nutzlos, während Störsender ihre effektive Reichweite verdoppeln.

Hohe / Niedrige Schwerkraft

Kämpfe auf Welten, deren Schwerkraft deutlich höher oder niedriger ist als die der Erde (1-G) hat Einfluss auf die Bewegung einer Einheit.

Bewegungseffekte ermitteln: Wie es in den folgenden Regeln beschrieben ist, erlaubt niedrige Schwerkraft es einer Einheit zwar sich insgesamt schneller zu bewegen, doch hat dies keinen Einfluss auf ihre Masse und ihren Impuls. Dadurch entsteht eine Chance, dass die Einheit durch normale Bewegung Schaden erleidet. Ein Mech beispielsweise, der sich mit 200 Kilometern pro Stunde auf einer Welt mit 0,5-G bewegt, wird sich dabei leichter die Beine brechen. Schwer-

kraft beeinflusst die Bewegung aller Einheiten auf dieselbe Weise. Um die Bewegungsgeschwindigkeit einer Einheit unter dem Einfluss von Schwerkraft zu bestimmen, teile ihre Gehen-BP (oder Reisegeschwindigkeits-BP) und Springen-BP durch den G-Wert der Welt und runde auf die nächste ganze Zahl (runde bei 0,5 ab).

Berechne die neuen Rennen-BP (oder Höchstgeschwindigkeits-BP) basierend auf den neu ermittelten Gehen-BP (oder Reisegeschwindigkeits-BP). Somit hätte eine Einheit mit normalerweise 4 Gehen-BP auf einer Welt mit 0,75-G stattdessen 5 Gehen-BP ($4 \div 0,75 = 5,3$, abgerundet auf 5). Auf einer Welt mit 1,25-G hätte dieselbe Einheit nur 3 Gehen-BP ($4 \div 1,25 = 3,2$, gerundet auf 3). Einheiten, deren BP durch die Auswirkungen von Schwerkraft auf 0 reduziert werden, können sich gar nicht mehr bewegen.

Potentieller Schaden durch Rennen-/Höchstgeschwindigkeits-Bewegung: Mech-Beine und Fahrzeug-Aufhängungen sind so ausgelegt, dass sie auf Welten mit Schwerkraft von um 1-G mit der größten Effizienz funktionieren. Wenn die Schwerkraft einer Welt einer Einheit erlaubt, sich schneller als normal zu bewegen, dann kann die Belastung der Systeme ihre interne Struktur beschädigen.

Gibt eine Einheit in einer Runde mehr BP aus, als ihre normalen Rennen-BP (oder Höchstgeschwindigkeits-BP) betragen (wie beim Beispiel oben, wenn sich die Einheit auf einer Welt mit 0,75-G bewegt), dann muss der Spieler am Ende der Phase, in der er die Rennen-BP ausgegeben hat, einen Mechpilotenwurf ablegen, entsprechend modifiziert für relevante Bedingungen, um herauszufinden, ob die Einheit durch die Bewegung mit dieser ungewöhnlichen Geschwindigkeit beschädigt wird. Wenn der Mechpilotenwurf fehlschlägt, dann erleidet die Einheit den folgenden Schaden: ein Mech erleidet 1 Punkt Schaden an der Internen Struktur beider Beine für jeden Bewegungspunkt, den die Bewegung der Einheit über ihren normalen Rennen-BP lag (der Mech stürzt nicht, wenn der Wurf fehlschlägt). Somit würde ein Mech mit normalerweise Rennen-BP 8, der während einer Runde 10 BP ausgibt und dann den Mechpilotenwurf nicht schafft, 2 Punkte Schaden an der internen Struktur beider Beine erleiden. Ein Fahrzeug erleidet 1 Punkt Schaden an der Internen Front-Struktur für jeden ausgegebenen Bewegungspunkt über der normalen Höchstgeschwindigkeit und legt einen einzelnen Wurf auf der Antriebsschäden-Tabelle ab (unabhängig davon, wie viel Schaden verursacht wird, wird nur ein derartiger Wurf gemacht). Würfe auf der Kritische-Treffer-Tabelle, um herauszufinden, ob der Schaden an der Internen Struktur in einem Kritischen Treffer resultiert. Die kritischen Treffer werden abgewickelt, ehe die Waffeneinsatzphase der Runde beginnt.

Potentieller Schaden durch Sprünge: Mach einen normalen Mechpilotenwurf mit einem Modifikator für jeweils 0,5-G über oder unter 1. Schwerkraft von 0,2 würde somit zu einem Modifikator von +1 führen, eine Schwerkraft von 2,6 zu einem Modifikator von +3. Wenn der Wurf aufgrund niedriger Schwerkraft fehlschlägt, dann erleidet der Mech 1 Punkt Schaden an der internen Struktur beider Beine für jeden Bewegungspunkt, den er über seiner normalen Springen-BP ausgegeben hat. Scheitert der Wurf aufgrund hoher Schwerkraft, dann erleidet der Mech 1 Punkt Strukturschaden an beiden Beinen für jeden Gehen-BP, den er durch die Schwerkraft von seinen normalen Gehen-BP verlieren würde.

Stürze: Berechne den Schaden für Stürze in ungewöhnlicher Schwerkraft normal, dann multipliziere das Ergebnis mit dem G-Wert der Welt und wende dann den Gesamtschaden auf die Einheit an.

ProtoMechs: Die BP eines ProtoMechs werden für niedrige Schwerkraft nicht erhöht, werden allerdings aufgrund von hoher Schwerkraft verringert. Ein ProtoMech muss keinen Wurf ablegen, wenn er in niedriger Schwerkraft springt.

Waffenangriffe: Alle Direktfeuer-Ballistikwaffen und Raketenwaffen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1 für jedes volle 0,2-G über oder unter dem terranischen Standard von 1-G.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Meteorschauer

Meteorschauer, die tatsächlich einen Bodenkampf beeinflussen, sind extrem selten, doch kann es dazu kommen. Auf Welten, die keine oder wenig Atmosphäre besitzen, die eingehenden Schutt aus dem All verbrennen könnte oder im Fall, dass Felsen groß genug sind, dass sie den Eintritt überstehen, kann das passieren.

Um einen Meteorschauer zu simulieren, wechseln sich die Spieler damit ab, während der Endphase jeder Runde mit 1W6 zu würfeln. Das Ergebnis ist die Anzahl der Einschläge, zu der es am Ende der Bewegungsphase der folgenden Runde kommt. Die Einschläge passieren an zufälligen Stellen der Karte und fügen Einheiten im Einschlagsfeld 3W6 Punkte Schaden zu (verteilt in Gruppen zu 5 Schadenspunkten auf der Front-Seite der betroffenen Einheit). Verdopple den Schaden, wenn die Einheit aus Infanterie oder Gefechtsrüstungen besteht oder wenn es sich um ein Hilfsfahrzeug mit SPW von weniger als 10 handelt. Befindet sich eine fliegende Nicht-Luft-/Raumeinheit im Zielfeld, kann es sein, dass sie von fallendem Schutt getroffen wird (anstelle eines Bodentreffers), und zwar bei einem Ergebnis von 10+ bei 2W6. Kommt es dazu, dann zerstört ein Rotortreffer bei Senkrechtstartern automatisch den Rotormechanismus der Einheit und führt zu einem Absturz.

Geländefaktor / Konstruktionsfaktor: Wenn du die Geländefaktoren regeln verwendest (siehe Seite 64), dann erleiden Planetenbedingungen Schaden als handle es sich bei ihnen um eine Gefechtseinheit; jedes Hexfeld mit einer Planetenbedingung, das keinen Geländefaktor besitzt, wird in ein unwegsames Hexfeld verwandelt, mit Ausnahme von Wasser.

Verunreinigte und Toxische Atmosphären

Viele Welten im **BattleTech**-Universum, auf denen Krieger kämpfen müssen, haben in ihrer Atmosphäre nicht dieselben Konzentrationen von Elementen wie Terra. Verunreinigungen und Gifte, wie erhöhter Kohlenstoffdioxidgehalt, unsichere Sauerstoffsättigung, Reste von Atomstaub und Rückstände von biochemischen Waffen haben viele Atmosphären so verändert, dass sie für einen andauernden Kontakt ungeeignet sind. Um diese Gefahren einzuschätzen sind Welten in die Kategorien Atembare Atmosphäre, Verunreinigte Atmosphäre und Toxische Atmosphäre eingeteilt. Atembare Atmosphären mögen zwar ein bisschen anders riechen als der terranische Standard oder beinhalten eine andere Zusammensetzung der verschiedenen Chemikalien, doch sind sie auch bei längerem Kontakt sicher genug und haben keine zusätzlichen Auswirkungen im Spiel. Verunreinigte Atmosphären erfordern spezielle Vorsichtsmaßnahmen und haben vielleicht unvorhersehbare Nebeneffekte, wenn Waffen abgefeuert werden. Toxische Atmosphären, in denen die Verunreinigungen so exzessiv sind, dass nur eine vollständige Umweltversiegelung ihre Effekte auf die Truppen aufheben kann, können die Verfügbarkeit einiger militärischer Einheiten einschränken (vor allem von Infanterie), was Kommandeure zwingt, ihre Taktiken entsprechend anzupassen.

Das genaue Naturell verschiedener Verunreinigungen und Gifte ist vielseitig und variantenreich, aber der Einfachheit halber fallen die meisten üblichen Atmosphärenverunreinigungen in drei breite Kategorien: Ätzend (korrosiv oder organisches Gewebe verbrennend), Radiologisch/Giftig (Atmosphären, die das menschliche Atmungssystem nicht verarbei-

VERUNREINIGTE UND TOXISCHE ATMOSPHÄREN

Atmosphärentyp	Auswirkungen
Atembar	Keine Auswirkungen
Ätzend	Verunreinigt: Alle konventionellen Infanterieeinheiten müssen XZT-Truppen sein (siehe Seite 351), und alle Waffenangriffe gegen Infanterie verursachen zusätzliche 1W6 Schadenspunkte (der Schaden wird verursacht, als sei er von einer anderen Infanterieeinheit angerichtet worden). Fahrzeuge, deren Panzerung durchbrochen wird, erleiden ein automatisches Ergebnis von Besatzung betäubt. Mech- oder Luft-/Raumjäger-Piloten erleiden einen zusätzlichen Pilotentreffer wenn die Zone Cockpit / Besatzung im Kampf beschädigt wird. Toxisch: Konventionelle Infanterie und Fahrzeuge ohne die Rumpf- und Steuermodifikation Umweltversiegelung dürfen nicht eingesetzt werden. Fahrzeug-Hüllenbrüche oder Cockpit-Panzerungsbrüche bei Mechs töten Besatzung und Mechkrieger augenblicklich. Gefechtsrüstungs-Truppen, deren Anzug beschädigt wird, werden bei einem Wurf von 9+ mit 2W6 automatisch zerstört (10+ bei Anzügen mit HarJel), selbst wenn noch Panzerung übrig ist.
Radiologisch / Giftig	Verunreinigt: Alle konventionellen Infanterieeinheiten müssen XZT-Truppen sein (siehe Seite 351). Sie erleiden doppelten Schaden im Kampf und können nicht länger als 30 Runden außerhalb eines Festungs- oder Briankastellfelds oder außerhalb eines Fahrzeugs mit der Rumpf- und Steuermodifikation Umweltversiegelung bleiben. Danach erleiden sie 1W6 Schaden pro Runde (der Schaden wird verursacht, als würde er von einer anderen Infanterieeinheit angerichtet). Fahrzeuge ohne die Rumpf- und Steuermodifikation Umweltversiegelung können nicht länger als 90 Runden im Einsatz bleiben, danach erleiden sie sofort ein Ergebnis von Besatzung getötet. Toxisch: Konventionelle Infanterie und Fahrzeuge ohne die Rumpf- und Steuermodifikation Umweltversiegelung können nicht eingesetzt werden. Brüche von Fahrzeugpanzerung oder Cockpit tötet Fahrzeugbesatzungen und Mechkrieger sofort. Gefechtsrüstungs-Soldaten werden bei einem Wurf Ergebnis von 9+ mit 2W6 (10+ bei Anzügen mit HarJel) nach jedem Treffen im Kampf getötet.
Brennbar	Verunreinigt: Erhöhe Würfe, die die Wahrscheinlichkeit eines ausbrechenden Feuers ermitteln, um 2. Spieler müssen würfeln, ob sie unbeabsichtige Feuer entzünden, wenn sie einen Waffenangriff gegen Felder ohne Wasser ausführen. Einheiten, die Wärme verwalten und die bei Wärme 15 oder mehr sind, können bei einem Ergebnis von 10+ mit 2W6 in der Endphase der augenblicklichen Runde das Feld, in dem sie sich befinden, spontan entzünden. Luft-/Raumjäger, Landungsschiffe, Raumboote und andere mit Schubdüsen angetriebene Fahrzeuge können alle Felder in ihrem Heck-Schussfeld bis zu einer Entfernung von 2 Feldern entzünden, wenn sie aufsetzen oder abheben; der Wurf mit 2W6 wird zu Beginn des Aufsetzens oder Abhebens ausgeführt und ein Feuer bricht bei einem Ergebnis von 6+ aus. Sprungdüsen können die Absprung- und Aufsetzfelder bei einem Ergebnis von 7+ entzünden (Infanterie, die Sprung-BP ausgibt, entzündet das Hexfeld bei 9+). Waffenangriffe gegen konventionelle Infanterie gelten als zwei Typen besser (bis zu einem Maximum von Flächeneffekt Waffen); beispielsweise ein Streuung (Rakete) würde was die Schadenszuweisung angeht als Flächeneffekt Waffe gelten (siehe Infanterieschaden durch Nicht-Infanteriewaffen, Seite 216, TW). Toxisch: Erhöhe Würfe, die die Wahrscheinlichkeit eines ausbrechenden Feuers ermitteln, um 4 und Spieler müssen würfeln, ob sie unbeabsichtige Feuer entzünden, wenn sie einen Waffenangriff gegen Felder ohne Wasser ausführen. Feuer, die von Infernogeschossen und explosiver Munition (wie AK-Munition und Raketen) ausgelöst werden, verbreiten sich augenblicklich auf alle angrenzenden Hexfelder. Luft-/Raumeinheiten und andere Einheiten mit Schubdüsen dürfen nicht in der Stratosphäre eingesetzt werden. Sprungdüsen erzeugen automatisch ein Feuerfeld im Absprung- und Landefeld. Mit Ausnahme von Flächeneffekt Waffen werden Nicht-Infanteriewaffenangriffe gegen konventionelle Infanterie behandelt, als sei der Schaden von einer anderen Infanterieeinheit verursacht worden (siehe Schaden von anderen Infanterieeinheiten, Seite 215, TW).



ten kann, oder die sich aufgrund von natürlichen oder durch Menschen geschaffenen Giften oder nuklearem Fallout so entwickelt haben) und Brennbar (Atmosphären, die entweder natürlich oder künstlich das Ausbrechen oder die Verbreitung von Feuern fördern). Die Tabelle für Verunreinigte und Toxische Atmosphären auf der vorherigen Seite beschreibt die Auswirkungen dieser Kategorien im **BattleTech**-Kampf.

WETTERBEDINGUNGEN

Wetterbedingungen repräsentieren – wie Geländebedingungen – globale Situationen, die sich auf ein ganzes Spielfeld beziehen. Wetterbedingungen beschreiben solche Situationen wie Kämpfe bei Nacht, oder auf einer Welt in der die Beleuchtung extrem hell ist.

Wie zuvor beschrieben werden Modifikatoren und Einheitenbeschränkungen aufgrund von Wetterbedingungen zu den Modifikatoren und Einheitenbeschränkungen addiert, die aufgrund der Basisgeländeart, den Geländemodifikationen und Geländebedingungen verwendet werden müssen.

Die folgenden Einträge beschreiben Regeln für Wetterbedingungen.

Sie sind nach der generellen Kategorie organisiert, mit unterschiedlichen Gradstufen für jeden Typ: Hagel, Licht, Nebel, Regen, Schnee, Wind und zu guter Letzt Verschiedenes.

Feuer: Auch wenn Feuer für sich auf Seite 43 beschrieben ist, so kann es auch einen Effekt auf die lichtbasierenden Wetterbedingungen haben (siehe Seite 58). Jedes brennende Feld wird beleuchtet, zusammen mit allen umgebenden Hexfeldern. Diese Beleuchtung verringert alle Waffenangriffsmodifikatoren, die auf Licht basieren, gegen Ziele in diesen Hexfeldern um bis zu 2 Punkte, und negiert Nahkampfmodifikatoren wegen Licht vollständig.

Suchscheinwerfer: Da verschiedene Wetterbedingungen beschreiben, wie man in verschiedenen Arten von Dunkelheit kämpft, macht es Sinn, hier über Suchscheinwerfer zu sprechen. Siehe *Tech-Manual*, Seite 237, bezüglich Details zu Suchscheinwerfern.

Einheiten, die mit Suchscheinwerfern ausgerüstet sind, können ihre Scheinwerfer während der Bewegungsphase einschalten (oder abschalten). Ein Suchscheinwerfer beleuchtet alle Einheiten in einem Zielhex, zu dem die Einheit mit dem Suchscheinwerfer eine Sichtlinie ziehen könnte – in der Richtung, in die der Suchscheinwerfer montiert ist – und zwar während jeder Waffeneinsatz- oder Nahkampfphase. Ein Suchscheinwerfer beleuchtet außerdem alle dazwischen liegenden Hexfelder (und somit alle Einheiten in diesen Hexfeldern) zwischen dem beleuchteten Zielfeld und dem mit Suchscheinwerfer ausgerüsteten Angreifer. Tragbare Suchscheinwerfer haben eine Reichweite von nur 10 Hexfeldern, während fest montierte Suchscheinwerfer 30 Hexfelder weit reichen. Egal ob der Suchscheinwerfer tragbar oder montiert ist, die angreifende Einheit beleuchtet sich selbst ebenfalls. Der Einfachheit wegen wird davon ausgegangen, dass alle Suchscheinwerfer aus einer Höhe von zwei Höhenleveln strahlen. Es wird davon ausgegangen, dass eine Einheit mit Suchscheinwerfer auf den Boden zielt, aber der Spieler kann jedes Höhenlevel bis zu einer Höhe der Suchscheinwerferreichweite -1 anvisieren. Beispielsweise kann eine Einheit mit einem fest montierten Suchscheinwerfer (30 Hexfelder Reichweite) ansagen, dass sie auf eine Höhe von 29 Leveln zielt. Wenn dem so ist, werden die Höhen 29 und 30 beleuchtet.

Einheiten, die beleuchtete Einheiten angreifen, verändern die Modifikatoren für Angriffe in Nachtbedingungen, basierend auf den spezifischen Wetterbedingungen, die verwendet werden: Vollmondnacht (siehe Seite 58), Mondlose Nacht (siehe Seite 58) und Vollständige Finsternis (siehe Seite 58).

Wenn alle Spieler zustimmen – oder das Szenario es entsprechend angibt – können Mechs und Gefechtsfahrzeuge, die nicht über Suchscheinwerfer verfügen, für die Dauer eines Szenarios mit einem fest montierten Suchscheinwerfer ausgestattet werden (tragbare Suchscheinwerfer können so nicht zugewiesen werden).

Immer wenn ein derartig mit Scheinwerfer ausgestatteter Mech einen Torso-Treffer kassiert (Front oder Rücken) oder wenn ein mit

Scheinwerfer ausgestattetes Gefechtsfahrzeug einen Treffer an Front oder Seite einsteckt, muss der Spieler mit 2W6 würfeln um zu bestimmen, ob der Suchscheinwerfer zerstört wird. Bei einem Ergebnis von 7+ wird der Scheinwerfer zerstört, zusätzlich zu den normalen Auswirkungen des Angriffs.

Zu guter Letzt kann der kontrollierende Spieler den Scheinwerfer auch während der Endphase einer Runde an- oder abschalten. Ist er an, kann er ihn ausschalten, ist er aus, kann er ihn anschalten.

Wind: Verwende die folgenden Regeln, wenn du jegliche Art von Wind in deinem Spiel einsetzen willst

- **Windrichtung:** In einem Spiel, in dem jegliche Art von Windbedingung verwendet wird (Leichte Brise, Mittelstarke Brise, Starke Brise, Sturm, Tornado F1-F3, Tornado F4+) müssen die Spieler die Windrichtung festlegen. Lege zu Beginn eines Szenarios eine Seite eines Hexfelds als Richtung 1 fest, und nummeriere dann die anderen Seiten im Uhrzeigersinn mit 2 bis 6. Würfle dann 1W6. Für das ganze Spiel weht der Wind in die Richtung, die der Würfel zeigt.
- **Wechselnde Winde:** Wenn die Spieler das wollen, können sie ihre Verwendung der Windbedingung in einem Szenario noch vielseitiger gestalten, indem sie die Windstärke und Windrichtung von Runde zu Runde wechseln lassen. Prüfe in der Endphase jeder Runde, ob sich Windstärke und Windrichtung geändert haben. Wirf zunächst 1W6 für die Windstärke. Bei einem Ergebnis von 1 wird der Wind eine Kategorie schwächer (beispielsweise würde eine Starke Brise zu einer Mittelstarken Brise werden). Bei einem Ergebnis von 6 wird der Wind eine Kategorie stärker (ein Sturm würde beispielsweise zu einem Tornado F1-F3 werden). Wirf dann 1W6 für die Richtung. Bei einem Ergebnis von 1 dreht sich der Wind um eine Hexfeldseite (60 Grad) im Uhrzeigersinn. Bei einem Ergebnis von 6 ist der Richtungswechsel 1 Hexfeldseite gegen den Uhrzeigersinn. Ein Ergebnis von 2 – 5 bei beiden Würfeln hat keine Auswirkungen.

Taktische Regeln: Beachte, dass diese Wetterregeln „taktischer“ Natur sind, das heißt, sie sollen den verschiedenen Bedingungen zusätzliche Spieleffekte zuweisen, die für den Zeitrahmen eines typischen **BattleTech**-Szenarios gelten. Wenn die Spieler Szenarios miteinander verknüpfen, um ein Kampagnenspiel zu erschaffen – und somit mit viel längeren Zeitrahmen arbeiten – müssen sie selbst entscheiden, welche Effekte diese Bedingungen genau auf ein Spielfeld haben, wenn sie Stunden oder Tage anhalten.

NEBEL

LEICHTER NEBEL

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Effekt: Das Betreten jedes Hexfelds mit leichtem Nebel kostet die meisten Einheiten +1 BP. Siehe hierzu Vorsichtige Bewegung, Seite 63.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

DICHTER NEBEL

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Effekt: Alle Angriffe mit Direktfeuer- und Impulsenergiewaffen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1. Das Betreten jedes Hexfelds mit dichtem Nebel kostet die meisten Einheiten +2 BP. Siehe Vorsichtige Bewegung, Seite 63.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



HAGEL

LEICHTER HAGEL

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Konventionelle Infanterie und Luftschiffe: Während der Endphase jeder Runde würfelt jeder Spieler, der konventionelle Infanterie oder Luftschiffe kontrolliert, 1W6. Das Ergebnis ist die Zahl von konventionellen Infanterieeinheiten und/oder Luftschiffen, die vom Leichten Hagel beschädigt werden. Liegt das Ergebnis über der Zahl solcher Einheiten, die der Charakter kontrolliert, ignoriere den Überschuss. Bestimme zufällig, welche Einheiten betroffen sind, und würfle einzeln für jede Einheit 1W6/2 und füge das Ergebnis der Einheit als einzelne Schadensgruppe in einer zufälligen Zone zu. Bei konventionellen Infanterieeinheiten wird der Schaden gewertet, als sei er von einer anderen Infanterieeinheit verursacht worden.

Mittelstarke Brise: Leichter Hagel integriert automatisch alle Modifikatoren und Effekte einer Mittelstarken Brise (siehe Seite 61). Verwenden die Spieler die Regel für Wechselnde Winde (siehe Seite 57) und die Windstärke sinkt auf eine Leichte Brise, dann hat der Hagel keine Auswirkungen mehr, bis der Wind wieder zu einer Mittelstarken Brise wird. Selbst wenn der Wind stärker wird als eine Mittelstarke Brise bleiben die Effekte von Leichtem Hagel gleich.

Extreme Temperaturen: Leichter Hagel beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Effekte von -40 Grad Celsius (siehe Seite 62).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum), oder bei Extremen Temperaturen von 30 Grad Celsius und darüber verwendet werden.

STARKER HAGEL

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Während der Endphase würfelt jeder Spieler 1W6. Das Ergebnis ist die Anzahl der Einheiten des Spielers, die durch den Starken Hagel beschädigt werden. Liegt das Ergebnis über der Zahl der Einheiten, die der Spieler kontrolliert, ignoriere den Überschuss. Ermittle zufällig, welche Einheiten betroffen sind, und würfle dann einzeln 1W6 für jede Einheit und wende das Ergebnis als eine Schadenswert-Gruppe mit zufälliger Angriffsrichtung und Trefferzone an. Bei Gefechtsrüstungen erleidet ein einzelner Soldat den Schaden und Überschuss geht verloren. Ver-

dopple den Schaden bei Luftschiffen und konventionellen Infanterieeinheiten (der Schaden wird der konventionellen Infanterieeinheit zugefügt, als handle es sich um den Angriff einer anderen Infanterieeinheit).

Starke Brise: Starker Hagel beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen einer Starken Brise (siehe Seite 61). Wenn die Spieler die Regel für Wechselnde Winde verwende (siehe Seite 57) und der Wind zu einer Mittelstarken oder Leichten Brise wird, wird der Starke Hagel automatisch Leichter Hagel, bis der Wind wieder zu einer Starken Brise wird. Selbst wenn der Wind stärker wird als eine Starke Brise, verändern sich die Auswirkungen des Starken Hagels nicht.

Extreme Temperaturen: Starker Hagel beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Effekte von -40 Grad Celsius (siehe Seite 62).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum), oder bei Extremen Temperaturen von 30 Grad Celsius und darüber verwendet werden.

LICHT

ABEND-/MORGENDÄMMERUNG

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Waffenangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Wärme: Für jeweils 25 Wärmepunkte bei einem Ziel, das Wärme verwaltet, erhalten alle Waffenangriffe einen Trefferwurfmodifikator von -1; konventionelle Infanterie ignoriert diesen Modifikator.

Suchscheinwerfer: Einheiten mit Suchscheinwerfer können diese Abzüge nicht aufheben.

VOLLMONDNACHT / BLENDEDES LICHT

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Waffenangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +2.

Wärme: Für jeweils 20 Wärmepunkte bei einem Ziel, das Wärme verwaltet, erhalten alle Waffenangriffe einen Trefferwurfmodifikator von -1. Konventionelle Infanterie ignoriert diesen Modifikator.

Suchscheinwerfer (gilt nur für Vollmondnacht): Einheiten, die mit einem Suchscheinwerfer angestrahlt werden, ignorieren den Modifikator von +2; Angriffe gegen Einheiten mit aktiviertem Suchscheinwerfer erleiden diesen Abzug ebenfalls nicht.

MONDLOSE NACHT / SONNENERUPTION

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Waffenangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +3, und alle Nahkampfangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Wärme: Für jeweils 15 Wärmepunkte bei einem Ziel, das Wärme verwaltet, erhalten alle Waffenangriffe einen Trefferwurfmodifikator von -1. Konventionelle Infanterie ignoriert diesen Modifikator.

Suchscheinwerfer (gilt nur für Mondlose Nächte): Beim anvisieren einer von einem Suchscheinwerfer angestrahlt Einheiten wird der Modifikator von +3 ignoriert (Nahkampfangriffe im Bereich des Suchscheinwerfer erleiden ebenfalls keinen Modifikator von +1); Waffen- oder Nahkampfangriffe gegen Einheiten mit aktiviertem Suchscheinwerfer erleiden diesen Abzug ebenfalls nicht.

VOLLSTÄNDIGE FINSTERNIS

Diese Wetterbedingung beschreibt Regionen der Inneren Sphäre oder Tiefen Peripherie, die von Sternensystemen nur spärlich besiedelt sind, oder andere astronomische und atmosphärische Bedingungen (wie ein dichtes Asteroidenfeld), die jegliches Licht eliminieren, inklusive Sternenlicht.

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Waffenangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +4 und alle Nahkampfangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +2.



Ein Cerberus der Roughriders stolpert in die Scheinwerfer eines wartenden Wachtrupps.



EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Wärme: Für jeweils 10 Wärmepunkte bei einem Ziel, das Wärme verwaltet, erhalten alle Waffenangriffe einen Trefferwurfmodifikator von -1. Konventionelle Infanterie ignoriert diesen Modifikator.

Suchscheinwerfer: Einheiten mit Suchscheinwerfer können den Trefferwurfmodifikator von +4 auf +1 verringern (Nahkampfangriffe gegen von Suchscheinwerfer beleuchtete Einheiten erleiden ebenfalls keinen Modifikator von +2); Waffenangriffe gegen Einheiten mit aktiviertem Suchscheinwerfer erleiden ebenfalls nur einen Modifikator von +1, Nahkampfangriffe gegen solche Einheiten erleiden keinen Modifikator.

REGEN

LEICHTER REGEN

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Konventionelle Infanterie: Alle Angriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

MITTELSTARKER REGEN

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Waffenangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Schlamm: Mittelstarker Regen beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Effekte von Schlamm (siehe Seite 50), und zwar in jedem freien Feld, Wasserfeld mit Tiefe 0 und Staubstraßenfeld im Spielbereich.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

GEWITTERSTURM

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Würfle während der Endphase jeder Runde mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 – 4 passiert nichts. Bei einem Ergebnis von 5 – 6 würfle noch einmal mit 1W6, und teile das Ergebnis durch 2 (abrunden, Minimum 1). Dieses neue Ergebnis beschreibt die Anzahl der Blitzschläge, die den Boden getroffen haben. Zu guter Letzt sollten die Spieler auf der Blitzschlag-Tabelle würfeln, um die Stärke jedes einzelnen Blitzschlags zu bestimmen.

Wenn die Art des Blitzschlags bestimmt worden ist, ermittelt zufällig, mit jeglicher Methode, auf die ihr euch einigen könnt, die Hexfelder, in denen der Blitz einschlägt. Alle Einheiten in diesem Hexfeld erleiden Schaden. Dieser Schaden wird als eine Schadenswert-Gruppe von einem einzelnen Angriff einer zufälligen Trefferzone zugefügt (bei Einheiten, die Trefferzonen verwenden).

BLITZSCHLAGTABELLE

1W6-Wurf	Schadenswert	Zahl der betroffenen Hexfelder
1–3	5	1
4–5	10	1
6	15	7*

*Alle Einheiten im Zentralfeld erleiden 15 Schadenspunkte, während alle Einheiten in angrenzenden Feldern 5 Schadenspunkte erleiden.

Bei konventioneller Infanterie wird der Angriff abgehandelt, als würde es sich um den Angriff einer anderen Infanterieeinheit handeln.

Geländefaktor: Wenn die Spieler die Geländefaktor-Regeln verwenden (siehe Seite 64), dann wird der Schaden des Angriffs passend bei allen Geländebedingungen verursacht. Vergiss nicht, den Schaden bei Gebäudefeldern wenn nötig zu skalieren (siehe *Skalierter Schaden*, Seite 126).

Mittelstarker Regen: Ein Gewittersturm beinhaltet automatisch die Modifikatoren und Auswirkungen von Mittelstarkem Regen (zur linken).

Mittelstarke Brise: Ein Gewittersturm beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen einer Mittelstarken Brise (siehe Seite 61).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

STARKER REGEN

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Waffenangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1. Alle Mechpiloten-, Fahrer- und Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +1.

Schlamm: Starker Regen beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Effekte von Schlamm (siehe Seite 50). Schlamm tritt in allen Feldern auf dem Spielfeld auf (außer in Wasserfeldern mit Tiefe 1+, normalen Straßen und Gebäudefeldern).

Stromschnellen: Starker Regen beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von Stromschnellen (siehe Seite 50), und zwar in allen Wasserfeldern mit Tiefe 1 und mehr auf dem Spielfeld. Einheiten die sich während eines starken Regens in einer Stromschnelle befinden, verwenden nur die Pilotenwurfmodifikatoren für Stromschnellen.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

STÜRMISCHER REGEN

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Starker Regen: Stürmischer Regen beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von Starkem Regen (siehe oben).

Starke Brise: Stürmischer Regen beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen einer Starken Brise (siehe Seite 61).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

PLATZREGEN

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Waffenangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +2. Alle Mechpiloten-, Fahrer- und Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +2.

Schlamm: Platzregen beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Effekte von Schlamm (siehe Seite 50). Schlamm tritt in allen Feldern auf dem Spielfeld auf (außer in Wasserfeldern mit Tiefe 1+, normalen Straßen und Gebäudefeldern). Außerdem werden alle Wasserfelder mit Tiefe 0 zu Sumpffeldern (siehe Seite 51).

Sturzbach: Platzregen beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen eines Sturzbachs (siehe Seite 52), und zwar in allen Wasserfeldern mit Tiefe 1 und mehr auf dem Spielfeld. Einheiten, die sich während eines Platzregens in Sturzbächen befinden, verwenden nur die Pilotenwurfmodifikatoren für Sturzbäche.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

SCHNEEFALL

LEICHTER SCHNEEFALL

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Konventionelle Infanterie: Alle Angriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Extreme Temperaturen: Leichter Schneefall beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von – 40 Grad Celsius (siehe Seite 62).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden, außerdem nicht bei Extremen Temperaturen von 30 Grad Celsius und darüber.

MITTELSTARKER SCHNEEFALL

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Waffenangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Extreme Temperaturen: Mittelstarker Schneefall beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von – 50 Grad Celsius (siehe Seite 62).

Leichter Schnee / Tiefschnee: Zu Beginn von Runde 10 eines Szenarios (wenn es so lange dauert) beinhaltet Mittelstarker Schneefall alle Modifikatoren und Auswirkungen von Leichtem Schnee (siehe Seite 52). Zu Beginn von Runde 20 eines Szenarios (wenn es lange genug dauert) beinhaltet Mittelstarker Schneefall alle Auswirkungen von Tiefschnee (siehe Seite 41). In beiden Fällen kommt es in allen Hexfeldern auf dem Spielfeld zu Leichtem Schnee beziehungsweise Tiefschnee (das gilt auch für die Dächer von Gebäuden, aber nicht für Wasserfelder, es sei denn, sie sind gefroren). Schnee kann sich nicht in einem Flüssigmagma- oder Magmaeruptionsfeld sammeln.

Eis: Zu Beginn von Runde 20 eines Szenarios (wenn das Szenario überhaupt so lange dauert) beinhaltet Mittelstarker Schneefall automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von Eis (siehe Seite 50); Eis tritt in allen Wasserfeldern auf dem Spielfeld auf.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden, außerdem nicht bei Extremen Temperaturen von 30 Grad Celsius und darüber.

SCHNEEREGEN

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Waffenangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Mittelstarke Brise: Schneeregen beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen einer Mittelstarken Brise (siehe Seite 61). Wenn die Spieler die Regel für Wechselnde Winde verwenden (siehe Seite 57), und der Wind zu einer Leichten Brise wird, enden auch die Auswirkungen von Schneeregen, bis der Wind wieder die Stärke einer Mittelstarken Brise annimmt. Wenn der Wind stärker wird als eine Mittelstarke Brise, verändern sich die Auswirkungen von Schneeregen nicht.

Eis: Zu Beginn von Runde 15 eines Szenarios (wenn das Szenario überhaupt so lange dauert) beinhaltet Schneeregen automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von Eis (siehe Seite 50); Eis tritt in allen Wasserfeldern auf dem Spielfeld auf.

Extreme Temperaturen: Schneeregen beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von – 40 Grad Celsius (siehe Seite 62).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden, außerdem nicht bei Extremen Temperaturen von 30 Grad Celsius und darüber.

SCHNEEGESTÖBER

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Mittelstarker Schneefall: Ein Schneegestöber beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von Mittelstarkem Schneefall (zur linken).

Mittelstarke Brise: Ein Schneegestöber beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen einer Mittelstarken Brise (siehe Seite 61).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden, außerdem nicht bei Extremen Temperaturen von 30 Grad Celsius und darüber.

STARKER SCHNEEFALL

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Waffenangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1 und alle Mechpiloten-, Fahrer- und Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +1.

Leichter Schnee / Tiefschnee: Zu Beginn von Runde 5 eines Szenarios (wenn es so lange dauert) beinhaltet Starker Schneefall alle Modifikatoren und Auswirkungen von Leichtem Schnee (siehe Seite 52). Zu Beginn von Runde 15 eines Szenarios (wenn es lange genug dauert) beinhaltet Starker Schneefall alle Auswirkungen von Tiefschnee (siehe Seite 41). In beiden Fällen kommt es in allen Hexfeldern auf dem Spielfeld zu Leichtem Schnee beziehungsweise Tiefschnee (das gilt auch für die Dächer von Gebäuden, aber nicht für Wasserfelder, es sei denn, sie sind gefroren). Schnee kann sich nicht in einem Flüssigmagma- oder Magmaeruptionsfeld sammeln.

Eis: Zu Beginn von Runde 20 eines Szenarios (wenn das Szenario überhaupt so lange dauert) beinhaltet Starker Schneefall automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von Eis (siehe Seite 50). Eis tritt in allen Wasserfeldern auf dem Spielfeld auf.

Extreme Temperaturen: Starker Schneefall beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von – 50 Grad Celsius (siehe Seite 62).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden, außerdem nicht bei Extremen Temperaturen von 30 Grad Celsius und darüber.

EISSTURM

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Glatteis: Ein Eissturm beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von Glatteis (siehe Seite 40).

Extreme Temperaturen: Ein Eissturm beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von – 60 Grad Celsius (siehe Seite 62).

Eis: Zu Beginn von Runde 10 eines Szenarios (wenn das Szenario überhaupt so lange dauert) beinhaltet ein Eissturm automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von Eis (siehe Seite 50); Eis tritt in allen Wasserfeldern auf dem Spielfeld auf.

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden, außerdem nicht bei Extremen Temperaturen von 30 Grad Celsius und darüber.

SCHNEESTURM

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Starker Schneefall: Ein Schneesturm beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von Starkem Schneefall (siehe Starker Schneefall, oben).

Starke Brise: Ein Schneesturm beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen einer Starken Brise (siehe Seite 61).



Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Dünner Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden, außerdem nicht bei Extremen Temperaturen von 30 Grad Celsius und darüber.

WIND

LEICHTE BRISE

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Luftschiffe: Alle Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +1.

Konventionelle Infanterie: Alle Fußsoldaten erleiden -1 Boden-BP, bis zu einem Minimum von 0; Einheiten, die auf 0 BP reduziert werden, können sich in einer Runde entweder bewegen oder einen Waffenangriff ausführen, aber nicht beides (siehe Seite 213, TW).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Spurenatmosphäre oder Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

MITTELSTARKE BRISE

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Angriffe mit Raketenwaffen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Luftschiffe: Alle Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +2.

Bodeneffektfahrzeuge, Senkrechtstarter: Alle Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +1.

Konventionelle Infanterie: Alle konventionellen Infanterieeinheiten erleiden -1 Boden-BP und Springen-BP, bis zu einem Minimum von 0; Einheiten, die auf 0 BP reduziert werden, können sich in einer Runde entweder bewegen oder einen Waffenangriff ausführen, aber nicht beides (siehe Seite 213, TW).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

STARKE BRISE

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Angriffe mit Raketenwaffen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +2 und alle Angriffe mit Direktfeuer-Ballistikwaffen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Mechs: Alle Mechpilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +1.

Luftschiffe: Senke den Normalschub um -1. Alle Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +3.

Luftkissenfahrzeuge, Bodeneffektfahrzeuge, Senkrechtstarter: Alle Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +2.

Luft-/Raumeinheiten (außer Luftschiffen): Alle Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +1.

Gefechtsrüstungen: Senke die Boden-BP um -1, Minimum 0. Alle derartigen Einheiten können sich in einer Runde entweder bewegen oder einen Waffenangriff ausführen, nicht beides (siehe Seite 213, TW).

Konventionelle Infanterie: Alle konventionellen Infanterieeinheiten erleiden -2 Boden-BP, bis zu einem Minimum von 0. Alle derartigen Einheiten können sich in einer Runde entweder bewegen oder einen Waffenangriff ausführen, aber nicht beides (siehe Seite 213, TW). Sprünge sind nicht erlaubt.

Wasserfelder: Alle Wasserfelder erhalten die Geländemodifikation Stromschnellen (siehe Seite 51).

Geländefaktor / Konstruktionsfaktor: Wenn du die Geländefaktor-Regeln verwendest (siehe Seite 64), dann erleidet während der Endphase jeder Runde jede Basisgeländeart, die in der Erweiterten Bewegungskosten- und Planetenbedingungstabelle einen GF (oder im Fall von Gebäuden KF) von über 0 aufführt, 10 Punkte Schaden (siehe Seite 32). Im Fall von Gebäudefeldern wird der Schaden skaliert, abhängig von der Gebäudeklassifikation (siehe *Skalierter Schaden*, Seite 126).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

STURM

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Angriffe mit Raketenwaffen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +3, und alle Angriffe mit Direktfeuer-Ballistikwaffen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +2.

Mechs: Alle Mechpilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +3.

Luftkissenfahrzeuge, Bodeneffektfahrzeuge, Senkrechtstarter: Alle Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +3.

Luft-/Raumeinheiten (außer Luftschiffen): Alle Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +2.

Gefechtsrüstungen: Senke die Boden-BP um -1, Minimum 0. Alle derartigen Einheiten können sich in einer Runde entweder bewegen oder einen Waffenangriff ausführen, aber nicht beides (siehe Seite 213, TW). Sprünge sind nicht erlaubt.

Luftschiffe und konventionelle Infanterie: Diese Einheiten können unter Sturmbedingungen nicht eingesetzt werden.

Wasserfelder: Alle Wasserfelder erhalten die Geländemodifikation Stromschnellen (siehe Seite 51).

Geländefaktor / Konstruktionsfaktor: Wenn du die Geländefaktor-Regeln verwendest (siehe Seite 64), dann erleidet während der Endphase jeder Runde jede Basisgeländeart, die in der Erweiterten Bewegungskosten- und Planetenbedingungstabelle einen GF (oder im Fall von Gebäuden KF) von über 0 aufführt, 20 Punkte Schaden (siehe Seite 32). Im Fall von Gebäudefeldern wird der Schaden skaliert, abhängig von der Gebäudeklassifikation (siehe *Skalierter Schaden*, Seite 126).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

TORNADO F1-F3

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Angriffe mit Direktfeuer-Ballistikwaffen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +3, und alle Angriffe mit Direktfeuer- und Impuls-Energiewaffen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +2. Angriffe mit Raketenwaffen sind nicht möglich. Senke die Gehen-BP / Reisgeschwindigkeits-BP um -2, und wende einen Modifikator von +3 auf alle Mechpiloten/Fahrerwürfe an.



Nebel, der von einem aufziehenden Sturm aufgewirbelt wird, umhüllt diese Mechs der Pleiades Hussars.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Luft-/Raumeinheiten (außer Luftschiffen): Senke den Normalschub um -1. Alle Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +3.

Luftkissenfahrzeuge, Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge
Luftschiffe und Infanterie: Diese Einheiten können bei einem Tornado F1-F3 nicht eingesetzt werden.

Geländefaktor / Konstruktionsfaktor: Wenn du die Geländefaktor-Regeln verwendest (siehe Seite 64), dann erleidet während der Endphase jeder Runde jede Basisgeländeart, die in der Erweiterten Bewegungskosten- und Planetenbedingungstabelle einen GF (oder im Fall von Gebäuden KF) von über 0 aufführt, 40 Punkte Schaden (siehe Seite 32). Im Fall von Gebäudefeldern wird der Schaden skaliert, abhängig von der Gebäudeklassifikation (siehe *Skalierter Schaden*, Seite 126).

Wasserfelder: Alle Wasserfelder erhalten die Geländemodifikation Sturzbach (siehe Seite 52).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

TORNADO F4+

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Mechs: Mechs können nicht rennen und erleiden einen Modifikator von +5 auf alle Mechpilotenwürfe. Wenn sie kriechen (siehe Seite 20), beträgt der Modifikator nur +2. Es können nur Direktfeuer- und Impuls-Energiewaffen verwendet werden, diese erleiden aber einen Trefferwurfmodifikator von +3.

Nicht-Mech-Einheiten: Diese Einheiten können in einem Tornado F4+ nicht verwendet werden.

Wasserfelder: Alle Wasserfelder erhalten die Geländemodifikation Sturzbach (siehe Seite 52).

Geländefaktor / Konstruktionsfaktor: Wenn du die Geländefaktor-Regeln verwendest (siehe Seite 64), dann erleidet während der Endphase jeder Runde jede Basisgeländeart, die in der Erweiterten Bewegungskosten- und Planetenbedingungstabelle einen GF (oder im Fall von Gebäuden KF) von über 0 aufführt, 80 Punkte Schaden (siehe Seite 32). Im Fall von Gebäudefeldern wird der Schaden skaliert, abhängig von der Gebäudeklassifikation (siehe *Skalierter Schaden*, Seite 126).

Verbotene Bedingungen: Kann nicht zusammen mit Atmosphärendruck (Vakuum) verwendet werden.

VERSCHIEDENES

VERWEHTER SAND

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Alle Einheiten: Alle Direktfeuer- und Impuls-Energiewaffen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1 (diese Modifikatoren gelten anstelle der Trefferwurfmodifikator der Mittelstarken Brise; siehe unten).

Bodeneffektfahrzeuge / Senkrechtstarter: Während der Endphase würfelt jeder Spieler, der Bodeneffektfahrzeuge oder Senkrechtstarter kontrolliert, die sich in dieser Runde in der Luft befunden haben, einen W6. Das Ergebnis ist die Anzahl von Einheiten, die vom Verwehten Sand beschädigt worden sind. Liegt das Ergebnis über der Zahl relevanter Einheiten, die der Spieler kontrolliert, ignoriere den Überschuss. Ermittle zufällig, welche Bodeneffektfahrzeuge und Senkrechtstarter betroffen sind; würfle dann für jede Einheit einzeln 1W6 und teile das Ergebnis durch 2 (Minimum 1), und füge den Schaden der Einheit in Schadenswert-Gruppen von jeweils 1 Schadenspunkt zu, wobei Angriffsrichtung und Trefferzone für jeden Schadenspunkt einzeln bestimmt werden.

Mittelstarke Brise: Verwehter Sand beinhaltet automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen einer Mittelstarken Brise (siehe Seite 61). Wenn die Spieler die Regel für Wechselnde Winde verwenden (siehe Seite 57) und der Wind sinkt auf eine Leichte Brise, dann hat der Verwehte Sand keinen Effekt mehr, es sei denn, der Wind wird wieder zu einer Mittelstarken Brise. Für jede Windstärke über der Mittelstarken Brise steigt der Schaden an Bodeneffektfahrzeugen und Senkrechtstartern um 1 Punkt.

EXTREME TEMPERATUREN

Wenn ein Szenario unter derartigen Bedingungen stattfindet, modifiziere Bewegung und Kampf wie folgt.

Für Kampf in Temperaturen zwischen -30 und 50 Grad Celsius haben die Umweltbedingungen keinen Effekt auf die **BattleTech**-Regeln.

Werden Kämpfe allerdings in deutlich höheren oder niedrigeren Temperaturen ausgetragen, haben sie Auswirkungen darauf, wie Einheiten ihre Wärme ableiten können und können die Kampfeffektivität anderer Einheiten beeinflussen.

Bei Einheiten, die ihre Wärme verwalten, musst du für jeweils 10 Grad Celsius über 50 (oder einen Bruchteil davon) die allgemeine Wärmeproduktion der Einheit in jeder Runde um 1 Wärmepunkt erhöhen. Für jeweils 10 Grad Celsius (oder einen Bruchteil davon) unter -30 Grad Celsius kannst du die Gesamtwärme der Einheit in jeder Runde um 1 Wärmepunkt verringern.

Fahrzeuge: Bei Fahrzeugen musst du für jeweils 10 Grad Celsius über 50 (oder einen Bruchteil davon) ihre Reisegeschwindigkeit um 1 Bewegungspunkt verringern. Für jeweils 10 Grad Celsius (oder einen Bruchteil davon) weniger als -30 Grad musst du ihre Reisegeschwindigkeit ebenfalls um 1 Bewegungspunkt verringern. Berechne die neue Höchstgeschwindigkeit basierend auf der modifizierten Höchstgeschwindigkeit.

Infanterie: Extreme Temperaturen beeinflussen Infanterie wie Fahrzeuge und verlangsamen ihre Bewegung. Allerdings können konventionelle Infanterieeinheiten bei Temperaturen von über 50 Grad Celsius oder unter -30 Grad Celsius nicht außerhalb eines Fahrzeugs oder Gebäudes eingesetzt werden, es sei denn, es handelt sich um XZT-Truppen (siehe Seite 351), die solche Bewegungsbeschränkungen ignorieren.

ProtoMechs: ProtoMechs werden von extremen Temperaturen wie Fahrzeuge betroffen.

STECKENBLEIBEN-REGEL

Einige Planetenbedingungen können eine Einheit immobilisieren, was in der Beschreibung dieser Bedingungen angegeben ist.

Immer wenn eine Einheit ein Hexfeld betritt, dass sie zum Steckenbleiben bringen kann, muss der kontrollierende Spieler einen Mechpiloten-/Fahrerwurf ablegen. Wenn der Wurf fehlschlägt, bleibt die Einheit stecken und kann sich für den Rest der Runde nicht mehr bewegen. Ein Mech, der diesen Wurf nicht schafft, stürzt nicht. Die Einheit kann ihren Torso oder ihre Geschütztürme normal drehen, doch kann sie ihre Blickrichtung nicht ändern. Waffenangriffe oder Nahkampfangriffe gegen eine in einem Hexfeld steckengebliebene Einheit erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -2.

Zu Beginn der Bewegungsphase der nächsten Runde macht der kontrollierende Spieler der steckengebliebenen Einheit einen Mechpiloten-/Fahrerwurf. Bei einem erfolgreichen Wurf, kann sich die Einheit aus der Planetenbedingung in dem Hexfeld befreien und kann sich normal bewegen. Wenn der Wurf fehlschlägt, steckt die Einheit weiterhin fest (aber stürzt nicht, im Falle eines Mechs) und macht einen weiteren Mechpiloten-/Fahrerwurf zu Beginn der nächsten Bewegungsphase.

Sprungfähige Einheiten, die mit ihrer Gehen- oder Rennen-Bewegung Sand, Tundra, Flüssigmagma, Tiefschnee oder Schlamm betreten, können stecken bleiben, doch können sich solche Einheiten in der folgenden Bewegungsphase automatisch befreien, indem sie einfach aus dem Gelände springen.

Zusätzliche Modifikatoren: Bei Tundra-, Tiefschnee- und Schlammfeldern erhält der Mechpilotenwurf, der abgelegt wird, um das Steckenbleiben der Einheit zu bestimmen, einen Modifikator von -1. Denselbe Modifikator erhält auch der Mechpilotenwurf, um die Einheit zu befreien.

Stürze: Wenn ein Mech in ein solches Hexfeld stürzt (zum Beispiel weil er einen Mechpilotenwurf ablegen muss, weil er versetzt worden ist), bleibt er automatisch stecken und seine Bewegung endet. Der Mech muss drei erfolgreiche Mechpilotenwürfe ablegen, um sich aus dem Hexfeld zu befreien: den ersten, um sich aus der liegenden, Position zu befreien, den zweiten, um aufzustehen, und den dritten, um sich endgültig aus dem Hexfeld zu lösen.

Springen: Ein springender Mech, der in einem solchen Hexfeld landet, bleibt automatisch stecken; Sprunginfanterie bleibt allerdings nicht automatisch stecken.



EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Infanterie: Bei Infanterie, die ein solches Hexfeld betritt, würfle 2W6. Bei einem Ergebnis von 4 oder weniger bleibt die Einheit stecken. Um sich zu befreien, muss die Einheit mit 2W6 ein Ergebnis von nur 4+ erzielen.

ProtoMechs: Betritt ein ProtoMech ein solches Hexfeld, verwende den Schützenwert, wenn du den Mechpilotenwurf ablegen musst.

Rutschen: Eine Einheit, die ein solches Hexfeld betritt, während sie rutscht, bleibt automatisch stecken.

Versetzen

Einheiten, die in einem Hexfeld feststecken, werden auf die übliche Art nach den Regeln zum Versetzen von Einheiten versetzt (siehe Seite 151, TW); sie stürzen aber automatisch in das Feld, in das sie versetzt wurden. Wird eine Einheit in ein Feld versetzt, indem sie stecken bleiben kann, wird sofort ein Wurf gemacht um zu ermitteln, ob die Einheit im neuen Hexfeld stecken bleibt.

Wird eine Einheit um mehr als ein Hexfeld in einer einzelnen Aktion versetzt, und das erste Hexfeld, in das sie versetzt wird, verfügt über eine Planetenbedingung, die einen Steckenbleiben-Wurf erforderlich macht, dann wird die Einheit nicht weiter versetzt wenn sie stecken bleibt. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist, wenn eine Einheit um mehrere Hexfelder versetzt wird, weil alle vorherigen Felder von anderen Einheiten besetzt sind (das heißt, wenn die Einheit die Stapel-Regel verletzen würde, wenn sie nicht versetzt werden würde). In diesem Fall wird kein Steckenbleiben-Wurf gemacht, und die Einheit wird entsprechend versetzt (doch wenn notwendig wird im letzten Hexfeld, in das die Einheit versetzt wird, ein Steckenbleiben-Wurf abgelegt).

Auf dem Einheiten-Versetzungsdiagramm (siehe Seite 153, TW) sind alle Hexfelder Schlamm, und der Mech in Hexfeld B steckt fest. Wenn der Mech in Hexfeld A in das Hexfeld B stürzt, bleibt er automatisch im Schlamm stecken, was bedeutet, dass der Spieler, wenn er die Einheit bewegen will, in der Bewegungsphase der nächsten Runde drei erfolgreiche Mechpilotenwürfe ablegen muss. Der Mech in Hexfeld B wird, auch wenn er feststeckt, automatisch ins Hexfeld C versetzt. Da er aber feststeckte, als er versetzt wurde, stürzt er automatisch ins Hexfeld C und bleibt in liegender Position stecken. Wenn der Mech in Hexfeld C noch 2 BP übrig hat, kann er sich ins Hexfeld F bewegen. Oder ins Hexfeld E, wenn er nur noch einen Bewegungspunkt zur Verfügung hat. Beides erfordert einen Mechpilotenwurf, um sich in das Hexfeld zu bewegen und dabei den Domino-Effekt zu vermeiden, und dann einen weiteren Mechpilotenwurf, um nicht im Schlammfeld stecken zu bleiben. Wenn der Mech in Hexfeld C keine BP mehr übrig hat, wird er automatisch ins Hexfeld D versetzt. Er muss dann einen weiteren Mechpilotenwurf ablegen, um nicht zu stürzen, und, wenn er Erfolg hat, einen weiteren Mechpilotenwurf, um nicht stecken zu bleiben. Wenn er den ersten Wurf nicht schafft und dadurch stürzt, bleibt er automatisch stecken.

VORSICHTIGE BEWEGUNG

Die erhöhten BP-Kosten zum Betreten von Hexfeldern, die von leichtem oder dichtem Nebel verhüllt sind, mit Eis bedeckt sind, oder wenn die Lichtbedingungen Mondlose Nacht / Sonneneruption oder Vollständige Finsternis gelten, stehen für die zusätzliche Vorsicht, die notwendig ist, um unter solchen Bedingungen nicht zu stolpern, fallen oder abzustürzen. Indem sie die erhöhten Bewegungskosten begleichen können Einheiten solch gefährliches Gelände ohne Unfall passieren.

Alternativ haben Spieler, die diese Kosten nicht bezahlen möchten, die Möglichkeit anzusagen, dass sie mit voller Geschwindigkeit durch das Gelände ziehen möchten, ehe sie ihre Einheiten bewegen. Nachdem sich die Einheit 1 Hexfeld weit bewegt hat, muss der Spieler einen Mechpiloten-/Fahrerwurf ablegen. Ist die Einheit ein Mech und der Wurf scheitert, stürzt der Mech automatisch und muss nach den Standardregeln aufstehen, ehe er seine Bewegung fortsetzen kann (findet der Sturz auf Pflaster statt, rutscht die Einheit und die Bewegung ist vorbei). Wenn der Wurf erfolgreich ist, dann bleibt der Mech stehen

und die Einheit darf sich nach den Standardregeln bewegen. Allerdings muss der Spieler einen zusätzlichen Mechpiloten-/Fahrerwurf für jedes nicht freie Hexfeld ablegen (es sei denn, es befindet sich Eis in dem freien Feld) sowie für jeden Höhenlevel-Wechsel, den er passiert.

Ist die Einheit ein Fahrzeug und der Wurf scheitert, hängen die Auswirkungen vom Gelände und geltenden Bedingungen ab. Auf eisigem Boden rutscht das Fahrzeug (siehe *Rutschen*, Seite 62, TW). Wenn der Wurf im Nebel fehlschlägt, baut das Fahrzeug einen Unfall, es sei denn, es befindet sich in Freiem Gelände. In Freiem Gelände trifft das Fahrzeug ein Schlagloch oder ein anderes unbedeutendes Hindernis und verliert 1 zusätzlichen Bewegungspunkt. In anderen Geländearten beendet der Unfall die Bewegung des Fahrzeugs und das Fahrzeug erleidet Schaden an der Front wie durch einen Rammangriff gegen eine Einheit, die identisch zu ihr selbst ist.

Die Bewegungskosten pro Hexfeld auf Eis sind mit anderen derartigen Modifikatoren kumulativ. Sofern Nebel und Lichteffekte gleichermaßen zutreffen, wird jedoch ein maximaler Bewegungsmodifikator von +3 aufgeschlagen, da es die Sicht nur so weit beeinträchtigen kann.

ERWEITERTE WÄRMEPUNKT-TABELLE

Aktivität	Wärmepunkte
Gehen	+1 pro Runde
Rennen	+2 pro Runde
Springen	+1 pro Hexfeld (Minimum 3 pro Runde)
Sprinten	+3 pro Runde
Aufstehversuch	+1 pro Versuch
Waffenfeuer	Nach Waffen- und Ausrüstungstabellen, Seite 303, TW und Seite 404
Wärme-Verursachende Waffen	Nach Waffen- und Ausrüstungstabellen, Seite 303, TW und Seite 404
Wärmetauscher	-1 pro funktionierendem Wärmetauscher -2 pro funktionierendem Doppel-Wärmetauscher -1 zusätzlich pro funktionierendem Einzel-Wärmetauscher unter Wasser (maximal 6 Punkte) -2 zusätzlich pro funktionierendem Doppel-Wärmetauscher unter Wasser (maximal 6 Punkte)
Erster Reaktortreffer	+5 pro Runde
Zweiter Reaktortreffer	+10 (gesamt) pro Runde
Niedrige Temperatur	-1 pro Runde pro 10 Grad Celsius unter -30 Grad Celsius
Hohe Temperatur	+1 pro Runde pro 10 Grad Celsius über 50 Grad Celsius
Wetterbedingungen	siehe Wetterbedingungstabelle, Seite 36
Tiefschnee	-1 pro Runde; bei Mechs gilt dies nur, wenn ein Wärmetauscher in den Beinen montiert ist.
Feuer / Magmakruste	+5 bei Aufenthalt in einem entsprechenden Feld während der Wärmephase +2 pro verlassemem entsprechenden Hexfeld während der Wärmephase +10 bei Aufenthalt in einem entsprechenden Feld während der Wärmephase
Flüssigmagma	+5 pro verlassemem entsprechenden Hexfeld während der Wärmephase

Luft-/Raumfahrzeuge und Infanterie: Die Regeln für vorsichtige Bewegung gelten nicht für diese Einheiten.

Luftkissenfahrzeuge und Bodeneffektfahrzeuge: Luftkissenfahrzeuge und Bodeneffektfahrzeuge ignorieren die Auswirkungen von Eis und müssen keine Vorsichtige Bewegung verwenden, wenn sie sich durch solche Bedingungen bewegen.

Springen und Senkrechtstartbewegung: Einheiten, die springen oder Senkrechtstartbewegung verwenden, ignorieren die Bedürfnisse für vorsichtige Bewegung. Mechs, die allerdings in ein Eis bedecktes Hexfeld springen, folgen den Regeln für diese Bedingungen auf Seite 50.

ProtoMechs: ProtoMechs verwenden ihren Schützenwert, wenn sie sich mit voller Geschwindigkeit durch ein Hexfeld bewegen. Scheitert ein ProtoMech dabei, wird dies wie bei einem Fahrzeug behandelt.

Geländefaktor: Manche Einheiten können zusätzlich +1 BP für Vor-

sichtige Bewegung ausgeben, wenn sie ein Hexfeld betreten, um den Planetenbedingungen im Hexfeld keinen Bewegungsschaden zuzufügen. Siehe Vorsichtige Bewegung in den Geländefaktor-Regeln, Seite 65.

WÄRMESKALE-MODIFIKATOREN

Unterschiedliche Planetenbedingungen können auch beeinflussen, wie schnell eine Einheit, die ihre Wärme verwaltet, interne Wärme erzeugt. Zwar geben die Regeln aller Planetenbedingungen an, ob sie einen Effekt auf die Wärme haben oder nicht, doch verwende zum leichteren Nachschlagen die Erweiterte Wärmepunkt-Tabelle (auf der vorherigen Seite). Hier werden die Wärmepunkte aufgeführt, die von allen Bedingungen erzeugt werden, sowie die Wärmepunkte, wie sie durch verschiedene Aktivitäten und Schaden verursacht werden. (Eine volle Beschreibung der Wärmeregeln findest du auf Seite 158 – 161, TW.)

GELÄNDEFAKTOR- UND UMWANDLUNGSTABELLE

Tabellenschlüssel: NGF: Nicht-Große Fahrzeuge; KHF: Kleine Hilfsfahrzeuge; LGF: Leichte Gefechtsfahrzeuge; PM: ProtoMechs

Geländefaktor	Vormaliges Gelände	Neues Gelände	Einheiten- beschränkung Bewegungsschaden	Einheiten- beschränkung Kampfschaden	Vorsichtige Bewegung
Extrem dichte Wälder: 120	Extrem dichte Wälder	Dichte Wälder	Infanterie	Infanterie*	-
Dichte Wälder: 90	Dichte Wälder	Lichte Wälder	Infanterie	Infanterie*	-
Lichte Wälder: 50	Lichte Wälder§§	Unwegsam	Infanterie, KHF, PM	Infanterie*	NGF
Extrem dichter Dschungel: 130	Extrem dichter Dschungel	Dichter Dschungel	Infanterie	Infanterie*	-
Dichter Dschungel: 100	Dichter Dschungel	Lichter Dschungel	Infanterie	Infanterie*	-
Lichter Dschungel: 60	Lichter Dschungel§§	Unwegsam	Infanterie, KHF, PM	Infanterie*	NGF
Geröllhaufen: 100	Geröllhaufen	Unwegsam	Infanterie	-	-
Magmakruste: 30	Magmakruste	Flüssigmagma	‡	-	-
Bepflanzte Äcker: 30	Bepflanzte Äcker	Frei	-	-	Infanterie, LGF, KHF
Sand: 100	Sand	Sand-Tiefenlevel 1 §	-	-	Infanterie*
Steile Klippe: 50	Steile Klippe	**	Infanterie	-	KHF, PM
Tundra: 70	Tundra	Unwegsam	Infanterie	-	LGF, KHF, PM
Schiene: 20	Schiene	Frei	Infanterie	-	LGF, KHF, PM
Staubstraße: 20	Staubstraße	‡‡	-	-	Infanterie
Schotterstraße: 50	Schotterstraße	‡‡	Infanterie	-	Infanterie, LGF, KHF, PM
Gepflasterte Straße: 150	Gepflasterte Straße	‡‡	Infanterie, KHF, PM	Infanterie*	Infanterie, Fahrzeuge
Pflaster: 200	Pflaster	Unwegsam	Infanterie, NGF, PM	Infanterie	Große Fahrzeuge, Mechs
Tiefschnee: 30	Tiefschnee	Leichter Schnee	-	-	Infanterie
Leichter Schnee: 15	Leichter Schnee	Schlamm	-	-	Infanterie
Eis: 40	Eis	††	-	-	Infanterie, PM, Fahrzeuge
Frei/Unwegsam: 200	Frei/Unwegsam	Unwegsam Tiefenlevel 1†	Infanterie, KHF	Infanterie*	Alle

* Außer Infanterie mit der Spezialisierung Pionier (siehe Seite 341).

† Dies gilt auch für jedes Freie Gelände mit Höhenleveln, so dass ein Freies Gelände mit Höhenlevel 5 zu Unwegsamem Gelände mit Höhenlevel 4 wird.

‡ Siehe Magma, Seite 37.

§ Wenn dem Feld mehr als 50 Schadenspunkte durch Direktfeuer-Energie- oder Impulsaffen zugefügt werden, wird es zu einem Unwegsamem Tiefenlevel 1.

§§ Wenn das Hexfeld als extrem dichte Wälder / Dschungel begonnen hat, wird es zu extrem unwegsamem Gelände.

** Steile Klippen werden einfach von der Hexfeldseite entfernt, ohne zusätzliche Auswirkungen, und ohne andere Bedingungen zurück zu lassen.

†† Ist das darunter liegende Gelände Wasser, dann wird das Feld zu Wasser; ansonsten wird die Bedingung einfach entfernt.

‡‡ Jede Straße wird, wenn sie reduziert wird, zu einer unwegsamem Straße. Das bedeutet, dass alle Einheiten zusätzlich 1 BP bezahlen, um das Hexfeld zu betreten, doch ist es nach wie vor eine Straße, und somit kann die Einheit ein Hexfeld mit einem darunter liegenden Gelände betreten, das sie eigentlich nicht betreten darf; alle anderen Vorteile der Straße gehen verloren und es kommt nicht mehr zu einem Rutschen.



GELÄNDEFAKTOR-REGELN

Nach den Standardregeln von **BattleTech** gelten alle Gelände – mit der Ausnahme von Gebäuden – als unzerstörbar, wenn es um Bewegung geht. Für den Kampf ist nur das Roden von Waldfeldern überhaupt beschrieben (siehe *Wälder roden*, Seite 112, *TW*). Diese Regeln sind zwar simpel und einfach zu verwenden, doch sind sie sicherlich nicht realistisch. Besonders, wenn man die Einführung einiger Basisgeländearten und Geländemodifikationen bedenkt, die leicht beschädigt und zerstört werden können, wenn sich schwere Maschinen durch sie bewegen – geschweige denn, wenn sie mit mächtigen Waffen beschossen werden – sorgt es für ein realistischeres Spiel, wenn man diesen Faktor mit einbezieht. Außerdem entstehen ganz neue taktische Möglichkeiten.

Die Geländefaktor-Regeln basieren auf dem Geländefaktor-Konzept, das ursprünglich unter *Wälder roden* (siehe Seite 112, *TW*) beschrieben wurde, doch weiten sie dessen Verwendung deutlich aus.

Der Geländefaktor (GF) bestimmt, wie viele Schadenspunkte eine bestimmte Planetenbedingung in einem Hexfeld erleiden kann, ehe sie reduziert oder zerstört wird. Dieser Schaden, egal wann er verursacht wird, wird über das ganze Spiel hinaus verwaltet, bis der GF auf 0 sinkt. Der Schaden kann aus Bewegung oder Kampf herrühren (siehe Bewegungsschaden und Kampfschaden, rechts).

Wenn auch der GF aller Planetenbedingungen in der Erweiterten Bewegungskosten- und Planetenbedingungstabelle aufgeführt wird (jeder angegebene GF ist der Wert pro Hexfeld), so haben wir sie trotzdem noch einmal in der Geländefaktor- und Umwandlungstabelle auf der vorherigen Seite angegeben, damit sie leichter verglichen und verwendet werden können. Die Tabelle beschreibt auch, ob eine Planetenbedingung in eine andere Art von Planetenbedingung umgewandelt wird, wenn ihr GF verringert wird, und was letztendlich aus ihr wird, wenn der GF auf 0 sinkt. Beachte, dass nur solche Planetenbedingungen in der Geländefaktor- und Umwandlungstabelle aufgeführt sind, die einen GF von mehr als 0 haben.

Die Einführung zu den Planetenbedingungen erwähnt die höhere Komplexität der Nutzung dieser Regeln in einem Szenario – und das sollte für die Geländefaktor-Regeln noch einmal mit Nachdruck wiederholt werden. Diese Regeln bieten eine wundervolle Vielseitigkeit, da sie ein realistisches Element darstellen und neue, unterhaltsame Taktiken wie „Geländezerstörung“ erlauben. Das Verwalten von Schaden über alle Planetenbedingungen eines ganzen Spielfelds kann die Komplexität eines Spiels drastisch erhöhen und das gilt auch für die Dauer, die das Spiel erfordern wird. Um dies zu lindern können die Spieler selektiv sein, wenn sie möchten. Vielleicht können so in einem bestimmten Szenario nur Geländemodifikationen mit diesen Regeln verringert werden, und alle Planetenbedingungen sind immun. Egal ob eine Spielgruppe selektiv ist oder plant, die Geländefaktor-Regeln auf dem ganzen Spielfeld zu verwenden, so sollten doch alle Spieler sehr vertraut mit diesen Regeln sein und sich darauf einigen, sie im Spiel zu verwenden, ehe das Spiel beginnt.

Aktueller GF: Wie beim Konstruktionsfaktor (siehe Seite 155, *TW*) wird der aktuelle GF einer Planetenbedingung in einem bestimmten Hexfeld als der GF definiert, der in dem Augenblick gilt, wenn eine Aktion durchgeführt wird. Wenn beispielsweise zwei Mechs dasselbe Hexfeld mit einer Planetenbedingung mit einem GF über 0 zu unterschiedlichen Zeiten derselben Bewegungsphase betreten, kann der aktuelle GF für beide Einheiten unterschiedlich sein, wenn die erste Einheit den GF der Planetenbedingung beschädigt hat.

Für die Planetenbedingungen, die über mehrere verschiedene Bedingungen reduziert werden können – so wie Extrem dichte Wälder zu Dichten Wäldern, zu Lichten Wäldern, bis hin zu unwegsamem Hexfeldern – verändert sich der Typ nicht, bis der GF unter den Wert des reduzierten Felds fällt, wie es in der Geländefaktor-Spalte der Geländefaktor- und Umwandlungstabelle gezeigt wird.

Anmerkung: Ein Hexfeld muss zu einem unwegsamem / freien Hexfeld reduziert werden, ohne übrige Geländemodifikation, bevor das Hexfeld selbst beschädigt werden kann. Beispielsweise müsste

ein Extrem dichtes Dschungelfeld 130 Punkte Schaden erleiden, um zu einem unwegsamem Hexfeld zu werden, und dann erst könnte der Geländefaktor von 200 des Hexfelds selbst Schaden erleiden.

Bewegungsschaden

Immer wenn eine Einheit ein Hexfeld betritt – abhängig vom Einheitentyp und den geltenden Planetenbedingungen – kann sie unter Umständen die Planetenbedingung(en) in diesem Hexfeld beschädigen. Wenn die Geländefaktor- und Umwandlungstabelle anzeigt, dass eine bestimmte Einheit, die ein Hexfeld betritt, eine bestimmte Planetenbedingung in diesem Hexfeld beschädigen kann, dann teilt der Spieler das Gewicht der Einheit durch 10 (aufgerundet) und fügt der Planetenbedingung das Ergebnis als Schaden zu, was den GF reduziert. Befindet sich in einem Hexfeld mehr als eine Planetenbedingung, und die das Hexfeld betretende Einheit könnte den GF von mehreren Planetenbedingungen beschädigen, dann wird der Schaden allen entsprechenden Bedingungen zugefügt.

Gebäude: Auch wenn diese Regeln sehr ähnlich zu denen sind, wie Gebäudefelder den Schaden durch Einheitenbewegung abwickeln, so sollten Spieler doch die dafür vorgesehenen Regeln beachten, wenn es um Gebäude geht (siehe Seite 166, *TW*, und Seite 114).

Sturzscha-den: Schaden, der durch einen Sturz verursacht wird, wird auch allen Planetenbedingungen und dem Hexfeld selbst zugefügt. Ermittle den Schaden, den die gestürzte Einheit erleidet, und füge denselben Schaden dem Hexfeld und den Planetenbedingungen zu.

Große Fahrzeuge: Verdopple den Schaden, der einer Planetenbedingung von einem Großen Fahrzeug zugefügt wird.

Infanterie: Im Fall von Infanterie verwende die Spalte „Benötigter Frachtraum“ der Tabellen „Generische Konventionelle Infanterie“ beziehungsweise „Gefechtsrüstungsorganisation und -gewicht“ (siehe Seite 213 und 214, *TW*), um den Schaden am GF von Planetenbedingungen in einem Hexfeld zu ermitteln. Werden die erweiterten Gefechtsrüstungs-Gewichtsregeln verwendet (siehe Seite 186), verwende stattdessen diese Gewichte.

Luft-/Raumeinheiten außer Landungsschiffen: Nicht-Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten, die aufsetzen und abheben, ermitteln nicht den Schaden für jedes Hexfeld, das sie passieren. Stattdessen beschädigen sie nur das letzte Hexfeld oder die Hexfelder, in denen sie sich am Ende der Landung befinden, oder das Hexfeld beziehungsweise die Hexfelder, in denen sie das Abheben begonnen haben.

Landungsschiffe: Landungsschiffe, die abheben oder aufsetzen, beschädigen nicht jedes Hexfeld, das sie passieren. Stattdessen verwenden sie den Umgebungsschaden durch ihre Triebwerksflammen, wobei nicht nur Einheiten, sondern auch entsprechende Planetenbedingungen beschädigt werden. Ziehe den verursachten Schaden vom Geländefaktor ab (siehe *Umgebungsschaden*, Seite 88, *TW*). Alle Planetenbedingungen in einem Hexfeld – inklusive Straßen, Schienen und so weiter – in dem ein kugelförmiges Landungsschiff aufsetzt oder abhebt, werden automatisch auf GF 0 reduziert.

Mobile Bauten: Mobile Bauten fügen allem Gelände und jeglichen Geländemodifikationen in einem Hexfeld, das sie betreten, automatisch 150 Punkte Schaden zu (siehe Seite 165).

Vorsichtige Bewegung: Einige Einheiten können Vorsichtige Bewegung verwenden (siehe *Vorsichtige Bewegung*, Seite 63) um zu vermeiden, den GF von Planetenbedingungen zu beschädigen. Die Geländefaktor- und Umwandlungstabelle (siehe Seite 64) gibt an, welche Einheiten zusätzlich 1 BP ausgeben können, um keinen Schaden zu verursachen.

Kampfschaden

Einheiten können Waffenangriffe verwenden, um verschiedene Planetenbedingungen zu reduzieren und sie so von einer Art in eine andere zu verwandeln. Da alle derartigen Ziele immobil sind, erhalten alle solchen Angriffe einen Trefferwurfmodifikator von -4.

Eine Planetenbedingung anzugreifen, um ihren GF zu verringern, erfordert eine bewusste Aktion. Wenn ein Angriff gegen eine Einheit

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



sich durch oder in solche Hexfelder bewegt, dann verringert der Angriff den GF der Planetenbedingung nicht (es sei denn, die Regeln für Walddeckung und Fehlschüsse werden verwendet; siehe Seite 84 und 81).

Einheitenbeschränkungen: Nicht alle Einheiten können Angriffe verwenden, um den GF einer Planetenbedingung zu reduzieren. Die Geländefaktor- und Umwandlungstabelle gibt an, welche Einheiten welche Planetenbedingungen nicht beschädigen können.

Flächeneffektswaffen: Weil Flächeneffektswaffen ein Hexfeld anvisieren, beschädigen sie immer Planetenbedingungen in dem Feld, egal ob der Spieler absichtlich das Hexfeld angreifen wollte oder nicht (eine Bombe beispielsweise, die streut, beschädigt dennoch den GF von allen Planetenbedingungen in dem Hexfeld); verdopple den Schadenswert dieser Waffen gegen alle Planetenbedingungen (außer gegen freie und unwegsame Felder).

Gebäude: Diese Regeln gelten nicht für Gebäude, die ihre eigenen Regeln zur Abwicklung von Angriffen gegen Gebäudefelder haben (siehe Seite 166, TW, sowie Seite 114).

Streuwaffen: Bei Waffen, die die Streutreffer-Tabelle verwenden, benutze den Gesamtschadenswert der Waffe.

Sichtlinie: Wenn du versuchst, eine Planetenbedingung in einem Hexfeld zu beschädigen, behandle die Bedingung wie einen stehenden Mech. Wenn der „Mech“ Teilweise Deckung gegen einen Angriff hätte (siehe Seite 102, TW), dann kann der Angreifer nicht versuchen, die Planetenbedingung zu beschädigen. Diese Regel gilt nicht für Gebäude, die ihre eigenen Regeln bezüglich der Sichtlinie haben (siehe Seite 166, TW, sowie Seite 114).

Geländeversetzung

In den meisten Fällen passiert, wenn der GF einer Basisgeländeart oder Geländemodifikation auf 0 reduziert wird, nichts weiter als die Veränderung im Hexfeld, die in der Geländefaktor- und Umwandlungstabelle angegeben ist (siehe Seite 64). Es gibt allerdings einige Situationen, in denen die Reduzierung des GF eines Hexfelds zur Folge hat, dass das Gelände selbst versetzt wird.

Frei / Unwegsam: Es gibt zwei Fälle, in denen freie / unwegsame Hexfelder versetzt werden können:

- Wenn ein freies / unwegsames Hexfeld auf GF 0 reduziert wird.
- Wenn die Gesamttonnage von Einheiten im Hexfeld (Landungsschiffe zählen nicht) höher ist als der GF des freien / unwegsamen Hexfelds x 2.

In beiden Fällen wird das Gelände, wenn ein anliegendes Hexfeld ein Höhenlevel niedriger liegt (oder mehr), wie unten beschrieben, in dieses Hexfeld versetzt. Gibt es mehr als ein angrenzendes Hexfeld mit niedrigerem Höhenlevel, dann bestimme zufällig, in Richtung welcher Hexfeldseite das Gelände versetzt wird (das Gelände wird nur an einer Hexfeldseite versetzt).

Das Gelände wird nicht zusammenstürzen, bis das Ende der Endphase der Runde, in der der GF auf 0 gebracht wurde (oder in der die Tonnage der Einheiten im Hexfeld größer ist als der augenblickliche GF des Hexfelds x2), erreicht ist, also nachdem jegliche andere Schadensabwicklung abgeschlossen ist.

Teile den GF des freien / unwegsamen Hexfelds zu Beginn der aktuellen Runde durch 5 (aufgerundet; liegt die Zahl bei 0 oder weniger, dann wird kein Schaden verursacht) und füge diesen Wert allen Einheiten – und Geländefaktoren – in dem Hexfeld, in den das Gelände versetzt wird, als Schaden zu. Füge den Schaden in 5-Punkt-Schadensgruppen zu, und zwar zufällig ermittelten Trefferzonen der Front-/Rücken-Spalte der entsprechenden Trefferzonentabelle. Konventionelle Infanterie erleidet den Schaden, als sei er von einer anderen Infanterieeinheit verursacht worden.

Mechs und ProtoMechs: Mechs und ProtoMechs müssen einen sofortigen Mechpilotenwurf ablegen (ProtoMechs verwenden ihren Schützenwert) und zwar mit einem Modifikator von +3. Wenn der Wurf scheitert, stürzt der Mech in das Hexfeld, in welches das Gelände versetzt wird. Dabei erleidet er normalen Sturzschaden. Als nächstes wird der Schaden durch das versetzte Gelände verursacht, unter Verwendung der Mech-Fronttrefferzonentabelle. Wenn der Wurf erfolgreich ist, erleidet der

Mech den Schaden durch das versetzte Gelände nur an den Füßen, aber er stürzt nicht und bleibt in seinem Feld.

Nicht fliegende Einheiten und Infanterie: Einheiten, die sich nicht in der Luft befinden sowie Infanterie (mit der Ausnahme von Landungsschiffen) stürzen automatisch in das Hexfeld, in dem das Versetzen stattfindet und erleiden dabei Schaden wie unter Mechs und ProtoMechs beschrieben.

Fortlaufendes Versetzen: Wenn das Zielfeld, in das das Gelände versetzt wurde, ein anliegendes Feld besitzt, das ein Höhenlevel (oder mehr) niedriger ist, dann wird das zerstörte Gelände automatisch auch in dieses Feld versetzt. Teile den GF des freien / unwegsamen Geländes zu Beginn der aktuellen Runde durch 10 (aufgerundet, liegt die Zahl bei 0 oder weniger, wird kein Schaden verursacht) und füge das Ergebnis allen Einheiten – und Geländefaktoren – in diesem zusätzlichen Hexfeld, in das das Gelände versetzt wird, als Schaden zu, genau wie oben beschrieben.

Das Gelände wird weiter in neue Hexfelder versetzt, solange es zum letzten Feld, in das versetzt wurde, ein angrenzendes Feld gibt, das ein tieferes Höhenlevel hat, wobei der Schaden, der jeder Einheit – und jedem Geländefaktor – in einem neuen Hexfeld zugefügt wird, dem obigen Format folgt. Ein drittes Hexfeld würde den GF durch 15 teilen, das vierte Hexfeld durch 20, und so weiter. Wenn zu irgendeiner Zeit das versetzte Gelände den Einheiten in einem Hexfeld keinen Schaden mehr zufügen kann, selbst wenn noch ein tiefer liegendes Hexfeld existiert, dann stoppt das Gelände und wird nicht in das neue Hexfeld versetzt.

- **Einheiten und Fortlaufendes Versetzen:** Wenn die Geländeversetzung aus einem Hexfeld weitergeht, in dem sich eine Einheit befindet, werden alle Einheiten automatisch in das neue Hexfeld versetzt. Es gibt zwei Ausnahmen zu Mechs und Landungsschiffen. Wenn Mechs ihren Mechpilotenwurf, um stehen zu bleiben, geschafft haben, werden sie nicht versetzt; Landungsschiffe werden niemals versetzt.
- **Schadens-/Ereignisreihenfolge:** Das Stürzen und Versetzen von Einheiten – und der daraus resultierende Schaden – werden in jedem Hexfeld zuerst abgewickelt. Führt dies zum weiteren Versetzen von Einheiten, wird dies zuerst abgewickelt. Danach wird der Schaden durch das versetzte Gelände zugefügt. Zu guter Letzt, wenn alles Genannte abgewickelt worden ist, bestimmen die Spieler, ob es zu weiterer Geländeversetzung kommt, wie oben beschrieben.
- **Bedingungen im neuen Hexfeld:** Jedes Hexfeld, in das Gelände versetzt wird, gilt von da an als Geröllhaufen (siehe Seite 30), zusammen mit allen Planetenbedingungen, die bereits in dem Hexfeld existieren.

Auch wenn oben stehende Regeln vorrangig für einen „Felsrutsch“ ausgelegt sind, können sie auch verwendet werden, um andere Arten von Geländerutschen zu simulieren. Benutzt ihr beispielsweise auf dem ganzen Spielfeld Tiefschnee, dann können dieselben Regeln für eine Lawine verwendet werden.



Ein kleiner von Beschädigungen ausgelöster Einsturz beendet fast ein Duell auf Solaris VII.



EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Im Terrainschaden- und Versetzungsdiagramm entfaltet sich ein Szenario auf der Karte Deep Canyon #1. Die Planetenbedingung Leichter Schnee gilt in allen Hexfeldern. Da das Gefecht relativ klein ist, haben die Spieler beschlossen, Bewegungs- und Kampfschäden für alle Planetenbedingungen zu verwalten, auch für das zugrunde liegende Gelände aller Hexfelder (Diese Wahl scheint besonders geeignet, da das Steuern von gewaltigen Kriegsmaschinen am Rande eines Canyons aus unsicher balanciertem Gestein, sehr gefährlich sein kann).

Während der Bewegungsphase einer Runde betritt eine Hauberk-Gefechtsrüstungseinheit Hexfeld A. Wie in der Geländefaktor- und Umwandlungstabelle angegeben ist, kann die Einheit die lichten Wälder nicht beschädigen, also entsteht durch die Bewegung kein Schaden. Allerdings kann die Einheit den leichten Schnee in dem Hexfeld beschädigen, und somit erleidet der leichte Schnee 1 Punkt Schaden [8 Tonnen (2 Tonnen pro Soldat, wie es der Erweiterten Gefechtsrüstungs-Gewichtstabelle zu entnehmen ist, siehe Seite 187) / 10 = 0,8, aufgerundet auf 1].

Als der Goblin-Infanteriepanzer Hexfeld A betritt, beschädigt er automatisch die Wälder und den leichten Schnee. Das Kettenfahrzeug mit 45 Tonnen verursacht 5 Punkte Schaden [45 (Gewicht des Panzers) / 10 = 4,5, aufgerundet auf 5], der lichten Wald und leichtem Schnee zugefügt wird.

Ein 85 Tonnen schwerer BattleMaster betritt Hexfeld B, und verursacht automatisch 9 Punkte Schaden [85 (Gewicht des Mechs) / 10 = 8,5, aufgerundet auf 9], und zwar sowohl beim Schnee und Hexfeld B.

Danach fährt auch ein DI-Morgan-Fahrzeug in Hexfeld B, und füt dem leichten Schnee und dem Hexfeld automatisch 10 Schadenspunkte zu [100 (Gewicht des Fahrzeugs) / 10 = 10]; da der leichte Schnee nur GF 15 hat, wird er augenblicklich auf Schlamm reduziert. Unglücklicherweise landet während der Indirekten Artillerieeinsatzphase derselben Runde ein Marschflugkörper/90 genau in Hexfeld B. Als Ergebnis erleiden der BattleMaster und der DI Morgan und das Hexfeld B jeweils 90 Punkte Schaden. Beide Einheiten überleben. Danach werden allen Feldern in direktem Kontakt 65 Punkte Schaden zugefügt. Die Spieler notieren den Schaden an allen Freien Geländefeldern (der ganze leichte Schnee wird in Schlamm verwandelt). Dann schauen sie sich Hexfeld A an: der Schaden reduziert den leichten Schnee hier zu Schlamm, und die lichten Wälder werden zu unwegsamem Gelände (besonders da die Flächeneffektwaffe gegen solche Planetenbedingungen doppelten Schaden verursacht). Dann erleiden auch alle Einheiten in Hexfeld A 65 Punkte Schaden. Der Goblin überlebt gerade so. Weil der Marschflugkörper eine Flächeneffektwaffe ist und der Schaden jedem einzelnen Soldaten zugefügt wird, wird die Hauberk-Einheit ausgeschaltet.

Dann erleiden alle daran angrenzenden Hexfelder 40 Punkte Schaden. Wieder notieren die Spieler den Schaden an den freien Hexfeldern (der gesamte leichte Schnee wird zu Schlamm) und wieder wird der lichte Wald in Hexfeld E zu unwegsamem Gelände, da die Flächeneffektwaffe ihren Schaden gegen den Wald verdoppelt.

Zu guter Letzt notieren die Spieler die letzten 15 Punkte Schaden in allen weiter angrenzenden freien Hexfeldern. Der leichte Schnee wird in allen Hexfeldern zu Schlamm.

Jetzt müssen sich die Spieler während der Endphase der Runde um etwas anderes kümmern. Der momentane GF von Hexfeld B ist 91 [200 (GF zu Beginn der Runde) – 9 (Schaden, der durch die Bewegung des Battlemasters verursacht wird) – 10 (Schaden der durch die DI-Morgan-Bewegung verursacht wird) – 90 (Schaden der durch den Marschflugkörper/90 verursacht wird) = 91]. Wenn das kombinierte Gewicht aller Einheiten [85 (Mech-Tonnage) + 100 (DI-Morgan-Tonnage) = 185] in einem freien / unwegsamem Feld mehr als der doppelte aktuelle GF ist [91 (momentaner GF) x



• TERRAINSCADEN- UND VERSETZUNGSDIAGRAMM •

2 = 182], dann stürzt das Feld in sich zusammen. Der GF des Hexfelds wird automatisch auf 0 reduziert. Weil es angrenzende Felder mit niedrigerem Höhenlevel gibt, kommt es automatisch zu einer Geländeversetzung.

Zuerst bestimmen die Spieler, in welche Richtung die Versetzung eintritt: Möglich sind die Hexfelder A, C und D. Die Spieler würfeln und stellen fest, dass die Versetzung in Hexfeld A fallen wird (es fällt nur in ein Hexfeld, selbst wenn mehrere Hexfelder zur Verfügung stehen). Der kontrollierende Spieler des BattleMaster muss sofort einen Mechpilotenwurf ablegen, um nicht zu fallen und mit der Versetzung weggefedt zu werden. Ein Würfergebnis von 10 ist, trotz des Modifikators von +3, ein Erfolg und der Mech bleibt auf den Füßen. Allerdings muss der Schaden durch das versetzte Gelände zugefügt werden, und somit erleiden die Beine des Mechs 40 Punkte Schaden [200 (GF des Hexfelds zu Beginn der Runde) / 5 = 40]. Der BattleMaster steht, jetzt in einem unwegsamem Feld mit Höhenlevel 1, mit aktuellem GF von 200.

Unglücklicherweise für den DI Morgan wird er automatisch in Hexfeld A versetzt. Er erleidet 10 Punkte Schaden für den Sturz von einem Höhenlevel [100 (DI-Morgan-Tonnage) / 10 x 1 (gestürzte Höhenlevel) = 10] – die auch das Zielfeld erleiden wird – und dann noch 40 Punkte Schaden für das versetzte Gelände. Das versetzte Gelände fügt auch dem Goblin-Infanteriepanzer 40 Punkte Schaden zu (was ihn, wie die Spieler ermitteln, zerstört), und auch Hexfeld A selbst erleidet den Schaden, so dass sein momentaner GF auf 80 sinkt [200 (GF zu Beginn der Runde) – 5 (Bewegung des Goblings) – 10 (Sturzschaden des DI Morgan) – 65 (Marschflugkörper/90) – 40 (Versetztes Gelände) = 80].

Ein angrenzendes Hexfeld hat einen niedrigeren Höhenlevel, und somit geht die Versetzung weiter. Die Versetzung könnte in die Felder E, F oder C weitergehen. Die Spieler bestimmen zufällig, dass die Versetzung in Richtung Hexfeld E geschieht. Erneut wird der DI Morgan automatisch versetzt und erleidet erneut 10 Schadenspunkte durch den Sturz. Diesen Schaden würden sowohl Wälder als auch Zielfeld erleiden, aber da die Wälder schon weg sind, erleidet nur das Feld

den Schaden. Der Schaden durch die Versetzung wird danach ermittelt und beträgt 20 Punkte $[200 \text{ (GF des Hexfelds zu Beginn der Runde)} / 10 = 20]$. Sowohl der DI Morgan als auch Hexfeld E erleiden diesen Schaden. Es kommt zu einer weiteren Versetzung, da Hexfeld F angrenzend an Hexfeld E liegt und einen niedrigeren Höhenlevel hat. Vorausgesetzt, der DI Morgan hat bisher überlebt, wird er erneut versetzt. Dieses Mal in Hexfeld F, und er erleidet 10 Punkte Schaden durch den Sturz (Schaden, den auch hier das Hexfeld selbst erleidet), dazu 14 Schadenspunkte durch das versetzte Gelände $[200 \text{ (GF des Hexfelds zu Beginn der Runde)} / 15 = 13,3, \text{ aufgerundet auf } 14]$. Auch diesen Schaden erleidet das Hexfeld selbst. Es gibt zwar noch genug Gelände, das versetzt werden könnte, doch gibt es kein angrenzendes Hexfeld mit niedrigerem Höhenlevel mehr, also endet hier die Geländeversetzung. Am Ende notieren sich die Spieler, dass die Hexfelder, in denen es zu einer Geländeversetzung kam (B, A, E und F) jetzt als Geröllhaufen gelten. Hätten die Stürze und die Versetzungen weitere Hexfelder auf GF 0 heruntergebracht, dann wären diese Felder nach der endgültigen Abwicklung der Versetzung von Hexfeld B auch abgewickelt worden, entsprechend der richtigen Reihenfolge.

PLANETENBEDINGUNGSTABELLEN

Wie es in den Erweiterten Bewegungskosten- und Planetenbedingungsregeln (siehe Seite 28) angegeben ist, können Spieler Planetenbedingungen einem Szenario einfach zuweisen. Wetter ist allerdings immer unsicher und nur zu oft fehlen Informationen über das Schlachtfeld, so dass die Kämpfer oft spontan entscheiden müssen, wie sie mit schlechtem Wetter und überraschendem Gelände klar kommen und einen Sieg erzielen wollen. Die Planetenbedingungstabellen helfen, diesen Faktor X des Kampfs zu simulieren, indem zufällig Planetenbedingungen zugeteilt werden, die sich vielleicht keiner der Spieler ausgesucht hätte.

Um sie leichter benutzen zu können, wurde die Tabelle in sechs Tabellen eingeteilt, die Wetterbedingungen bestimmen, und sechs Tabellen, die die Basisgeländeart, Geländemodifikationen und Geländebedingungen bestimmen. Jeder Satz von sechs Tabellen hat eine entsprechende siebte „allgemeine“ Tabelle, mit der du bestimmen kannst, auf welcher der Tabellen du würfeln sollst. Außerdem gibt es eine siebte Untertabelle für den Atmosphärendruck.

Die Spieler können entweder eine der Wettertabellen auswählen, und dann 1W6 werfen, um die genauen Wetterregeln für das Spiel zu ermitteln oder in einer wirklich zufälligen Situation erst einmal 1W6 auf der Allgemeinen Wettertabelle werfen, um festzustellen, welche Wettertabelle sie für das Szenario verwenden, und dann nochmal 1W6, um die genauen Wetterregeln zu ermitteln.

Genauso können Spieler entweder eine bestimmte Geländetabelle auswählen und dann 1W6 würfeln, um die Geländeregeln zu bestimmen, die sie für ihr Spiel verwenden werden, oder, wenn sie wirklich für Chaos sorgen wollen, würfeln sie einfach 1W6 auf der Allgemeinen Geländetabelle, um die Geländetabelle zu bestimmen, die sie verwenden sollen, und dann nochmal 1W6, um die genauen im Spiel verwendeten Regeln zu ermitteln.

Widersprüchliche Planetenbedingungen: Wenn du zufällig Planetenbedingungen bestimmst, vergiss nicht, vor dem Spiel widersprüchliche Bedingungen aufzulösen (siehe Seite 29).

Planetenbedingungen und Karten

Zwar können alle Gelände- und Wetterbedingungen in diesem Abschnitt mit allen Karten verwendet werden, so bietet doch die Planetenbedingungs-Kartentabelle eine schnelle und einfache Möglichkeit, die am besten passenden Karten mit den Gelände- und Wetterbedingungen zu verbinden, die in einem Szenario verwendet werden.

PLANETENBEDINGUNGS-KARTENTABELLE

Planetenbedingung	Karten
Wettertabelle 1: Licht	Badlands, Wooded, Mountains
Wettertabelle 2: Wind	Flatlands, Coastal, Mountains
Wettertabelle 3: Regen	Wetlands, Hills, Mountains
Wettertabelle 4: Schnee	Mountains
Wettertabelle 5: Extreme Temperaturen	Badlands, Flatlands, Coastal, Mountains
Wettertabelle 6: Kombiniertes Wetter	Flatlands, Coastal, Hills, Mountains
Geländetabelle 1: Flora/Fauna	Hills, Wetlands, Wooded
Geländetabelle 2: Extreme Temperaturen	Badlands, Flatlands, Coastal, Mountains
Geländetabelle 3: Wasser	Wetlands, Coastal
Geländetabelle 4: Feindlich	Wetlands, Badlands, Mountains
Geländetabelle 5: Hohe/Niedrige Schwerkraft	Alle
Geländetabelle 6: Boden	Hills, Badlands, Wooded, Mountains



PLANETENBEDINGUNGSTABELLE

1W6 Allgemeine Wettertabelle

- 1 Licht
- 2 Wind
- 3 Regen
- 4 Schnee
- 5 Extreme Temperaturen
- 6 Kombiniertes Wetter

1W6 Wettertabelle 1: Licht

- 1 Vollständige Dunkelheit (Seite 58)
- 2 Mondlose Nacht (Seite 58)
- 3 Vollmondnacht (Seite 58)
- 4 Dämmerung (Seite 58)
- 5 Blendendes Licht (Seite 58)
- 6 Sonneneruptionen (Seite 58)

1W6 Wettertabelle 2: Wind

- 1 Leichte Brise (Seite 61)
- 2 Mittelstarke Brise (Seite 61)
- 3 Starke Brise (Seite 61)
- 4 Sturm (Seite 61)
- 5 Tornado F1–F3 (Seite 61)
- 6 Tornado F4+ (Seite 62)

1W6 Wettertabelle 3: Regen

- 1 Leichter Nebel (Seite 57)
- 2 Dichter Nebel (Seite 57)
- 3 Leichter Regen (Seite 59)
- 4 Mittelstarker Regen (Seite 59)
- 5 Starker Regen (Seite 59)
- 6 Platzregen (Seite 59)

1W6 Wettertabelle 4: Schnee

- 1 Schneeregen (Seite 60)
- 2 Leichter Hagel (Seite 58)
- 3 Starker Hagel (Seite 58)
- 4 Leichter Schneefall (Seite 60)
- 5 Mittelstarker Schneefall (Seite 60)
- 6 Starker Schneefall (Seite 60)

1W6 Wettertabelle 5: Extreme Temperaturen*

- 1 –70° C bis –60° C (Seite 62)
- 2 –59° C bis –40° C (Seite 62)
- 3 –39° C bis –30° C (Seite 62)
- 4 50° C bis 60° C (Seite 62)
- 5 61° C bis 70° C (Seite 62)
- 6 71° C bis 80° C (Seite 62)

1W6 Wettertabelle 6: Kombiniertes Wetter

- 1 Stürmischer Regen (Seite 59)
- 2 Schneegestöber (Seite 60)
- 3 Schneesturm (Seite 60)
- 4 Verwehter Sand (Seite 62)
- 5 Eissturm (Seite 62)
- 6 Gewittersturm (Seite 59)

1W6 Allgemeine Geländetabelle

- 1 Flora/Fauna
- 2 Extreme Temperaturen
- 3 Wasser
- 4 Feindlich
- 5 Hohe / Niedrige Schwerkraft
- 6 Boden

1W6 Geländetabelle 1: Flora/Fauna

- 1 Bepflanzte Äcker (Seite 38)
- 2 Wälder (Seite 40)
- 3 Dschungel (Seite 31)
- 4 Frei
- 5 Wälder mit Höhenlevel 1 (Seite 36)
- 6 Insektensturm (Seite 40)

Geländetabelle 2: 1W6 Extreme Temperaturen

- 1 Glatteis (Seite 41)
- 2 Eis (Seite 50)
- 3 Leichter Schnee (Seite 52)
- 4 Tiefschnee (Seite 41)
- 5 Tundra (Seite 62)
- 6 Geysire (Seite 48)

1W6 Geländetabelle 3: Wasser

- 1 Stromschnellen (Seite 51)
- 2 Sturzbach (Seite 52)
- 3 Gefährliches Flüssigkeitsreservoir (Seite 49)
- 4 Schlamm (Seite 50)
- 5 Sumpf (Seite 51)
- 6 Extreme Tiefen (Seite 42)

1W6 Geländetabelle 4: Feindlich

- 1 Meteorschauer (Seite 56)
- 2 Erdbeben (Seite 55)
- 3 Atmosphärischer Druck (Seite 54)**
- 4 Verunreinigte / Toxische Atmosphäre (Seite 56)
- 5 Magma (Seite 37)
- 6 Elektromagnetische Interferenz (Seite 55)

1W6 Geländetabelle 5: Hohe / Niedrige Schwerkraft*

- 1 0,1 bis 0,3 (Seite 55)
- 2 0,4 bis 0,6 (Seite 55)
- 3 0,5 bis 0,9 (Seite 55)
- 4 1,1 bis 1,3 (Seite 55)
- 5 1,4 bis 1,5 (Seite 55)
- 6 1,6 bis 1,9 (Seite 55)

1W6 Geländetabelle 6: Boden

- 1 Sand (Seite 39)
- 2 Staubstraßen/Schotterstraßen/
Gepflasterte Straßen (Seite 51)***
- 3 Geröllhaufen (Seite 30)
- 4 Schwerindustrie (Seite 31)
- 5 Steile Klippe (Seite 39)
- 6 Halbe Höhenlevel (Seite 31)

1W6 Atmosphärendruck-Tabelle

- 1 Vakuum (Seite 54)
- 2 Spuren (Seite 54)
- 3 Dünn (Seite 54)
- 4 Standard (Seite 54)
- 5 Dicht (Seite 54)
- 6 Sehr Dicht (Seite 54)

* Extreme Temperaturen und Hohe / Niedrige Schwerkraft können höher und niedriger gehen als die angegebene Spanne in der Tabelle. Wenn die Spieler auf diesen Tabellen eine 1 oder 6 würfeln, dann kann die Spielgruppe, wenn sich alle einig sind, einfach eine Temperatur oder Schwerkraft auswählen, die höher oder niedriger ist als die in der Tabelle angegebenen Werte.

** Würfle sofort auf der Atmosphärendruck-Tabelle unten rechts auf dieser Seite.

*** Die Spieler dürfen auswählen, um welche Art von Straße es sich handelt oder die Art zufällig bestimmen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN





STREIF- TREFFER

Jason M. Hardy

ORESTES FREIE REPUBLIK RASALHAAG 16. FEBRUAR 3052

Es war ein Solokampf gewesen. Das war das Problem – es hatte nur zwei Piloten, zwei Maschinen gegeben. Unter anderen Umständen, wenn es anders gewesen wäre, hätte es vielleicht mehr Zeugen gegeben, vielleicht sogar die Cockpit-Aufzeichnungen von Anderen, die in der Nähe gestanden und gar nicht anders gekonnt hätten als im Chaos der Schlacht einen Moment zu verharren und zuzusehen. Aber es war ein Solokampf gewesen. Alle anderen waren fern geblieben.

Haakon Magnusson wusste bereits jetzt, dass diese Mühen der Rekonstruktion ihn verzehren würden. Vielleicht würde er es irgendwann überstehen, in einem Jahr oder in fünf oder zehn, vielleicht hätte er dann ein ausreichend klares Bild der Geschehnisse dass er zu sich selbst sagen konnte: 'Genug, nicht mehr weiter, jetzt weiß ich es'. Oder er würde sich erschöpfen und würde dann aufhören müssen, ohne Energie noch weiterzumachen, oder sein Wunsch, herauszufinden, was passiert war, würde schwinden und er würde nicht mehr das Bedürfnis verspüren, jeden zu verhören, der an diesem Tag irgendwo in der Nähe von Satalice gewesen war. Er konnte sich zwar nicht vorstellen, dass das geschehen könnte, doch hatte das Universum sich als mehr als fähig erwiesen, Ereignisse hervorzubringen, die jenseits seiner Vorstellungskraft lagen.

Müde schloss er die Augen und öffnete sie wieder. Er wolle nicht schlafen. Gerade jetzt wollte er nicht die Gesellschaft seiner Träume. Sie brachten nur immer wieder seinen Sohn in verschiedensten Gestalten hervor. Seinen neugeborenen Sohn, seinen Sohn als jungen Mann, und, was am grausamsten war, seinen Sohn als ruhmreichen Krieger, der mit Schweiß auf der Stirn und grimmigem Lächeln im Gesicht von der Schlacht nach Hause kam. Er war gerne bereit, für immer ohne Schlaf auszukommen, wenn ihn nur dieses Bild nicht mehr heimsuchen würde.

Die Augen offen zu halten war allerdings auch nicht besser. Was hatte er schon, das er anschauen konnte? Einen leeren Raum, weiß und karg wie ein unberührter Gletscher. Er verabscheute die weißen Möbel und ihre glatten, abgerundeten Oberflächen. Er verabscheute die in verschiedenen

Abständen in die Wände eingelassenen Bildschirme und besonders verabscheute er die Informationen, die sie ihm unaufhaltsam ins Gesicht schleuderten. Und mehr als alles andere hasste er den Umstand, dass die gesamte Einrichtung seine Idee gewesen war.

✱

„Das wird das Leichteste überhaupt sein“, hatte Haakon gesagt, auf einem weit entfernten Planeten, als er das erste Mal einen Raum wie diesen eingerichtet hatte. Er deutete auf den Platz zwischen den Balken, wo irgendwann eine Wand stehen würde. „Groß, aber nicht zu groß. Er muss von überall im Raum sichtbar sein, aber ich will nicht, dass er die anderen Anzeigen verdrängt.“

„Woran soll er angeschlossen werden?“, fragte Vanessa, während sie pflichtbewusst Anmerkungen in ihrem Noteputer tippte, während dieser Haakons Worte aufzeichnete und sie in Text umwandelte.

„Am gleichen Hauptrechner wie die anderen, aber so kompliziert muss es nicht sein. Dieser soll nur ein einziges Bild anzeigen.“

„Und dieses Bild ist ...“

„Die Freie Republik Rasalhaag natürlich, in all ihrer Pracht, von Orestes bis Damian.“ Es würde perfekt sein, eine Erinnerung an seine größte Freude, jedes Mal wenn er den Raum betrat. Es würde ein Trost in den schwersten Zeiten sein. Er würde die Karte anblicken können, lächeln, und wissen, dass das Freie Rasalhaag existierte. Das würde jedem Schmerz den Stachel nehmen.

✱

Als Haakon aus Rasalhaag geflohen war, hatte er dafür gesorgt, dass die Karte mit ihm kam. Er war entschlossen, seine Republik bei sich zu haben, egal was sie ihm sonst nehmen würden. Aber die Karte war kein Trost mehr. Jeder Blick, den er ihr zuwarf, brachte Leid. Die Republik, die sie zeigte, war ein bloßer Schatten ihrer selbst, mit geschwärzten Planeten, die anzeigten, dass sie an die Clans gefallen waren. Mehr als fünfzig Welten waren gefallen!

Rasalhaag, das Herz seiner Nation, wo er diesen Kommandoraum entworfen hatte, wo er sorgfältig die Karte platziert hatte, die ihm so viel Stolz gebracht hatte, schien von seiner augenblicklichen Grenze unglaublich weit entfernt. Seine Nation hatte vollständig und intakt für 16 Jahre bestanden. Das Überleben, ja der Triumph der Republik im Roninkrieg hatte Haakon überzeugt, dass er mehr war als nur ein geschickter Politiker – er war ein Werkzeug des Schicksals. Das Freie Rasalhaag sollte existieren, und er war auserkoren, es zu erschaffen und anzuführen.

Aber dann waren die Eindringlinge gekommen. Die Clans waren von der randwärtigen Grenze seiner Nation ausgeschwärmt und hatten in weniger als einem Jahr fünfzig Welten der Republik eingenommen. Fünfzig Kreise, die nun schwarz waren.

Er sollte die Karte abnehmen. Wie konnte er Planeten wie New Oslo, Skandia und Rasalhaag, besonders Rasalhaag anschauen, wenn sie dunkel waren? Und weitere Welten fielen. Satalice war nun auch dunkel. Satalice, wo sein Sohn gewesen war. Wohin Haakon den großen Teil der KungsArmée geschickt hatte, die Hoffnung einer angeschlagenen Republik. Wo diese Hoffnungen zu Nichts zerfallen waren.

✱

Sein Sohn Ragnar hatte einen *Ostsol* gelenkt, 25 Tonnen schwerer als der *Wolfhound*, den der ehemalige Söldner und jetzt Wolfsbarbar Phelan gesteuert hatte. Haakon hatte bereits von Dutzenden Soldaten gehört, in Wort oder Brief, und jeder einzelne dieser Berichte widersprach den anderen. Die eine Sache, bei der sich alle einig waren, war, dass Ragnars letztes Gefecht am Ende der Schlacht von Satalice gekommen war, nach mehreren Stunden brutaler Kämpfe. „Der Claner hat ihn herausgelockt“, hatte ein Infanterie-Löjtnant berichtet. „Er muss es geplant haben, aber er brauchte eine Weile, um ihn dahin zu bekommen, wo er ihn haben wollte. Wenn man aber aufpasste – und ich musste aufpassen, wir mussten immer genau wissen, wo dieser verdammte *Wolfhound* war – konnte man sehen, dass der Claner Ragnar trieb. Er lenkte ihn, führte ihn geradezu vom Mittelpunkt der Schlacht weg, so dass er ihm im Zweikampf entgegentreten konnte. Er platzierte eine Energiesalve vor dem Prinzen, um ihn nach hinten zu stoßen, oder verpasste ihm einen Streiftreffer an einer Seite, um ihn zu einer Seitwärtsbewegung zu zwingen. Diese Präzision – ich habe noch nie eine solche Treffsicherheit gesehen. Er hätte lauter Volltreffer erzielen können, da bin ich mir sicher, aber das ist nicht, was dieser Claner wollte. Er wollte sich Mann gegen Mann mit ihm messen, also nutzte er diese Schüsse, diese Pfeile, die er warf, um den Prinzen zu sich zu locken. Dann waren es auf dem offenen Schlachtfeld nur noch die beiden, und der Claner warf sich auf den Prinzen wie ein Wolf auf ein Kaninchen. Er bekam, was er wollte.“

Das war eine Geschichte. Hier war eine andere.

„Der Prinz hatte die ganze Zeit die Kontrolle“, berichtete der Fahrer eines Transporters. „Sie hätten sehen sollen, wie er sich auf dem Schlachtfeld bewegt hat, Sie wären so stolz



gewesen. Der verdammte Claner konnte ihn nicht richtig anvisieren, er feuerte unkontrolliert, gab Schüsse ab, die den Prinzen nicht ansatzweise erwischten. Ich konnte sehen, dass Ragnar sich mit dem Kerl anlegen wollte – ich weiß nicht wie, aber man kann es manchmal einfach sehen, wissen Sie? Man spürt es einfach. Aber es waren immer Leute vor ihm, um die er sich kümmern musste, näher bei ihm als dieser Kerl Phelan. Es war keine Hilfe, dass der Claner schneller war, und er nutzte seine Geschwindigkeit voll aus. Schießen und rennen, schießen und ausweichen, schießen und rennen. Aber der Prinz wurde nicht langsamer. Der Prinz war an ihm dran. Er war echt clever. Er wusste, was der Sieg über den *Wolfhound* bedeuten würde. Er würde für uns den ganzen Tag gewinnen. Also blieb er an ihm dran und das Schlachtfeld war für ihn wie ein Schachbrett. Jeder Schuss löste etwas aus, das noch zwei oder drei Züge entfernt war. Der *Wolfhound* versuchte weg zu bleiben, aber er war... er war einfach kein vollendeter Taktiker, wie der Prinz."

Und es wurde schlimmer. Keiner der Berichte schien sich in irgendetwas einig zu sein – außer dass der Claner gewonnen hatte und Ragnar jetzt weg war.

✱

Es hätte eine prachtvolle Bestattung geben sollen. Ein hölzernes Boot, in Brand gesteckt, Funken, die in den Himmel flogen, Menschen, die theatralisch trauerten und sich vielleicht auf das brennende Schiff warfen, ehe es tiefere Gewässer erreichte. Vielleicht wäre Haakon einer von ihnen gewesen.

Nur dass Ragnar nicht wirklich tot war. Es gab keinen Leichnam, der in die See geschickt werden konnte. Haakon konnte sich nicht vorstellen, dass er genug Rasalhaager Krieger für eine richtige Bestattung aufreiben könnte. Aber er konnte es sich vorstellen. Wenn er die Augen schloss, konnte er die Flammen spüren, die über seine Arme leckten, seine Haut Blasen werfen ließen, ihn zu Asche verbrannten.

Diese Völker des alten Terra wussten, was sie taten. Wenn ein Krieger dieses Leben verließ, sollte dies mit Glanz und Gloria geschehen und nicht nur langsame Verwesung im Boden bedeuten. Ein Krieger sollte den einen Moment noch hier sein und im nächsten einfach verschwinden. Denn ein Krieger, der zu lange da ist, steckt Treffer um Treffer ein, und selbst wenn es leichte Treffer sind, selbst wenn sie einen kaum aufhielten, irgendwann forderten sie ihren Tribut, und du... irgendwann bist du einfach kein Krieger mehr. Genau wie eine Planetennation. Die Innere Sphäre basierte scheinbar auf der Idee, dass ihre Nationen ein oder zwei Welten an der Grenze verlieren konnten, ohne dass dies ein großes Problem war. Einige Planeten wurden hin- und hergetauscht, so wie Footballteams einen alternenden Quarterback tauschten. Dieses Ausmaß von Verlust war zu ertragen.

Aber ein Verlust nach dem anderen – das war ein langwieriger, ausgedehnter Schmerz. Es wäre besser wenn das ganze Reich, die ganze Republik, in einem Treffer ausgelöscht worden wäre. Eine Explosion oder ein alles verschlingendes schwarzes Loch, und das Freie Rasalhaag wäre nicht mehr. Ein angemessener, würdevoller Tod.

Er blickte in den Nachthimmel und konzentrierte sich auf die Leere zwischen den Sternen.

✱

Am nächsten Tag gab es Geschäfte zu erledigen. Es schien natürlich nicht viel zu sein, aber es gab immer noch eine Handvoll Planeten und Milliarden von Menschen und ein Herrscher hatte seine Pflichten. Und es gab das langsame, rückwärts gewandte Tröpfeln des Krieges.

"Die Versorgungswege werden geändert", sagte Haakons Stabschef.

"Sie müssen die Details vermutlich nicht kennen, aber falls es Sie interessiert wurde eine Datei, welche die neuen Routen beschreibt, auf Ihren Noteputer geschickt."

"Und erreicht der Nachschub jemals unsere Truppen?"

Der Stabschef blickte auf einen in der Hand gehaltenen Bildschirm. "Manchmal", sagte er. "Aber darüber würde ich mir keine Sorgen machen. Von all den Gründen aus denen wir den Krieg verlieren, ist mangelnder Nachschub ganz unten auf der Liste."

Haakons Antwort war nur ein Nicken.

"Der Flüchtlingsstrom scheint ein wenig geschwunden zu sein", fuhr der Stabschef fort. "Für den Moment haben wir ausreichend Vorräte auf den meisten Planeten, um dem Bedarf gerecht zu werden. Es ist aber wahrscheinlich nur eine kurzfristige Erholung. Ich bin mir sicher, dass

wieder mehr Flüchtlinge kommen werden und wir müssen für eine erneute Flut bereit sein."

"Nein", sagte Haakon.

"Verzeihung, Herr?"

"Nein. Es wird keine Flut geben."

"Mit allem gebührenden Respekt, Herr, die Geschwindigkeit der Angriffe lässt nicht nach, und ... und, nun ja, wir haben keine weiteren Siege erzielt. Es wird mehr Flüchtlinge geben."

"Es wird mehr besiegte Rasalhaager geben", sagte Haakon. "Aber es werden weniger Flüchtlinge sein. Sie werden nicht mehr fliehen."

"Wie meinen ..."

"Sie können nirgendwohin fliehen", sagte Haakon. Die Worte waren flach, ausdruckslos. "Flüchtlinge fliehen, weil sie einen sichereren Ort suchen. Aber in der Republik gibt es weniger und weniger solche Orte. Bald wird es gar keine mehr geben." Er blickte auf die immer weiter schrumpfende Karte an der Wand. "Sie haben begriffen, dass sie der Herrschaft der Clans nicht entkommen können."

Die Besprechung endete kurz danach. Der Stabschef wusste es besser als Haakons Ansichten zu widersprechen. Die düstere Stimmung hatte ihn schon seit einer Weile ergriffen und der Stabschef konnte nichts tun, um sie zu lindern.

✱

Der Stabschef hatte einmal versucht, Haakons Gemüt aufzuhellen, kurz nachdem Ragnar verloren gegangen war.

"Er ist nicht tot", sagte der Stabschef. "Das ist eine Sache, in der alle Berichte übereinstimmen. Euer Sohn ist gefangen, aber nicht tot."

Hätte Haakon noch irgendetwas mit Humor sehen können, hätte er gelacht. Sollte das etwa besser sein? Sollte er froh sein, dass sein Sohn in den Händen der Leute war, die sein Reich in Stücke rissen? Wusste irgendjemand, was sie ihren Gefangenen antaten? Oder vielleicht war er wirklich tot ...

Immer wieder hatte Haakon eine Vision. Eine Vision der letzten Rasalhaager Truppen, die ihr letztes Gefecht auf irgendeinem kernwärtigen Planeten austragen – wahrscheinlich hier auf Orestes. Die angeschlagenen, zersprengten Überreste der KungsArmée fallen unter den unaufhaltsamen Angriffen der Clans, bis es nichts mehr zwischen Haakon und dem Feind gibt als eine kleine Einheit loyaler Truppen. Sie kämpfen tapfer in dieser letzten Schlacht, doch es gibt nichts, was sie gegen den Ansturm tun könnten. Dann, am Ende, gibt es nichts außer Haakon, seinen toten Soldaten und den vorrückenden Clanern. Und dann hält einer der Clan-Mechs an, und eine Luke öffnet sich, und ein Gesicht erscheint. Ragnars Gesicht, und doch nicht. Die Züge sind dieselben, doch der Ausdruck ist verdreht, böseartig. Fremd. Er grinst für einen Moment voller Hohn, und verschwindet dann wieder in seinem Mech.

Dann sprengt er seinen Vater in Stücke.

Das könnte es sein, was sie meinem Sohn antun, dachte Haakon. Sie werden ihn mir vollständig rauben, ehe sie fertig sind. Welchen Trost soll mir das bringen?

Der Stabschef redete noch eine Weile und sah, wie Haakons Augen tiefer in seinen Kopf sanken. Nach dieser Bemühung versuchte der Stabschef nicht noch einmal ihn aufzuheitern.

✱

Hier, in der Gegenwart kommen und gehen die Tage, und Haakon ist jeden Morgen erstaunt, dass er aufwacht und noch am Leben ist. Dass er aus seinem Schlafzimmer tritt und noch funktioniert, zumindest im gewissen Maße. Er hatte so viele Pläne für Ragnars Aufstieg auf den Thron gehabt, sich so sorgfältig um seine Erziehung gekümmert, dass, als dies aufhörte – hätte hier nicht alles andere auch aufhören müssen? Aber Leute machten weiter, die Ereignisse gingen weiter, nicht viel anders als vor der Zeit, als sein Sohn verloren ging.

Er wusste, dass er nicht der einzige war, der um seinen Sohn trauerte. Der Ausbruch der Trauer war in der ganzen Nation zu spüren und das Volk war ins Wanken geraten. Aber selbst inmitten all dieser Ereignisse, selbst während die Republik auseinander fiel, lebten die Leute ihre Leben. Sie arbeiteten, manchmal spielten sie, sie fanden die Zeit, bei denen zu sein, bei denen sie sein wollten. Sie hielten durch. Die ganze Republik könnte zerbrechen und die Leute würden weitermachen. Viele von ihnen hatten gelebt, ehe die Republik existierte, hatten in einem Rasalhaag des Geistes gelebt, auch wenn es keine politische Realität

gewesen war. Sie hatten zuvor ohne es überlebt. Sie würden es auch ohne ertragen.

Eines Tages, als er aus einem Fenster blickte und zusah, wie das Leben um ihn herum weiterging, hatte Haakon einen plötzlichen Gedanken. Er rief einen seiner Assistenten, und zeigte auf die Karte.

„Schalte sie an“, sagte er. „Schalte sie alle an.“

Der Assistent gehorchte ohne Zögern. Schnell war es wieder da, wiederhergestellt mit nur ein paar Tastenanschlägen. Die Freie Republik Rasalhaag, mächtig und stark. Die Planeten waren noch da. Sie waren gefallen, aber sie waren nicht verschwunden. Sie blieben so real wie ihre Geschichte, und diese Geschichte war geschrieben in Rasalhaager Tinte. Sie hatten eine lange Zeit auf ihre Unabhängigkeit gewartet. Wenn es nötig war, würden sie wieder warten können.

Haakon konnte nicht. Der Kampf von zwanzig Jahren konnte nicht wiederholt werden, nicht von ihm. Aber vielleicht gab es jemanden dort draußen, jemand, der das Gemetzel überlebt hatte, der die Republik wieder führen könnte. Vielleicht.

Dies was das erste Mal, seit sein Sohn gefallen war, dass Haakon in der Zukunft irgendetwas anderes sah als Schwärze.

✱

Sein Stabschef kam wieder und wieder und wieder, jeden Tag mit neuen Angelegenheiten, mit neuen Einzelheiten. Die Komplexitäten des Rückzugs waren beachtlich und Rückzug war alles, was die KungsArmée im Angesicht dieses unaufhaltsamen Feindes tun konnte.

Ab und zu brachte ihm der Stabschef einen neuen Bericht über den Kampf zwischen Phelan Kell und seinem Sohn. Haakon las sie alle, aber mit einem Gefühl der Abgeklärtheit, als würde er trockene Geschichte lesen, nicht eine Familientragödie.

Ein Bericht insbesondere interessierte ihn, die Geschichte, die ein Besatzungsmitglied eines Scout-Fahrzeugs wiedergegeben hatte. Der Mann hatte die Augen eines Adlers und ein scharfes Gedächtnis und sein Bericht fühlte sich wahr an – auch wenn er einigen anderen Berichten direkt widersprach. Wenn es nicht die vollständige Wahrheit der Geschehnisse war, so war es doch eine Wahrheit, die Haakon akzeptieren konnte.

„Das kritische Element, um den Kampf zwischen Phelan und dem Prinzen zu verstehen“, schrieb das Besatzungsmitglied, „ist zu wissen, dass der Claner den kleineren, schnelleren Mech steuerte. Was heißt, dass er weniger Feuerkraft hatte.“

Jeder, der einen hohen Rang erreicht und immer noch einen leichten Mech bevorzugt, weiß offensichtlich, wie er in einem solchen kämpft – er weiß, dass er niemals aufhören darf, sich zu bewegen. Man darf niemals

dem Irrglauben anheim fallen, dass es auch nur einen Augenblick gibt, in dem du stehen bleiben und deinen Gegner angreifen kannst. Dies war ein Konzept, dass der Claner nur zu gut verstand.

Ich habe nicht gesehen, dass der Claner den Prinzen mit einer nennenswerten Zahl sauberer Treffer erwischte hätte, und ich habe ihn nie im Stehen feuern sehen. Er schoss umher, drehte sich, wand sich, kreiste – alles was nötig war. Das machte seinen Beschuss wild, aber er wusste, wie er es kompensieren konnte. Er erzielte nur wenige Volltreffer, aber er hat auch nur sehr selten verfehlt. Ein Strahl schnitt in die Beine des Prinzen, ein anderer traf einen Arm, seinen Torso, und nach und nach schoss er die Randbereiche weg. Nicht genug, um den Prinzen auszuschalten, aber genug, um ihn ins Straucheln zu bringen. Streiftreffer nach Streiftreffer nach Streiftreffer.

Ich könnte nicht sagen, welcher Schuss den Kampf letztlich entschieden hat. Es gab nicht den einen Todesschuss. Es war die endgültige Ansammlung all dieser kleineren Treffer, alle miteinander, die den Prinzen am Ende ausgeschaltet haben.

Ich kann hier nur spekulieren, aber vielleicht war diese Strategie des Claners beabsichtigt. Seine Treffsicherheit war unheimlich, er erzielte Treffer, wenn andere Krieger nicht einmal gefeuert hätten. Ich gelangte schließlich zu der Annahme, dass die Art der Treffer Absicht war – der Claner wollte gewinnen, er wollte aber auch, dass der Prinz überlebt. Und deshalb kämpfte er so, wie er es tat.“

Haakon konnte nicht wissen, ob das der Wahrheit entsprach. Wer konnte schon wissen, was im Kopf eines Claners vor sich ging? Aber wenn er es schon nicht wissen konnte, konnte er es doch zumindest glauben. In dieser Nacht schlief er. Nicht gut, aber er schlief. Als er auf seinem Kissen lag, konnte er seinen Herzschlag in den Ohren widerhallen hören. Er stellte sich vor, es sei der Herzschlag Rasalhaags, und seines Sohnes. Irgendwie schlug es noch. Katastrophen und Gefangenschaften würden vorkommen, aber das Herz würde weiterschlagen. Rasalhaag würde niemals wirklich fallen.

After-action Reports - Ragnar

EYES
ONLY



Paula "Lady Death" Trevaline wirft sich direkt ins Gefecht während eines Überfalls auf eine Peripherie-Welt.

Der Kampf ist das Herzstück von *BattleTech*. Wenn Mechs und andere Einheiten sich mit Salven aus Laser- und Autokanonenbeschuss attackieren, dann fängt der Spaß an. Dieser Abschnitt erweitert die Optionen, die Spielern im *BattleTech*-Kampf zur Verfügung stehen, auf beachtliche Weise.

Wie bei allen Optionalregeln müssen alle Spieler zustimmen, eine bestimmte Regel auch zu benutzen. Da diese Regeln einen besonderen Effekt darauf haben, wie sich ein Spiel entwickelt, empfehlen wir den Spielern, die Regeln in diesem Abschnitt genau anzuschauen, ehe sie diejenigen auswählen, die sie in ihrem Spiel wirklich verwenden wollen.

ALLGEMEINE REGELN

Die folgenden Regeln gelten, je nach Wunsch, für Waffenangriffe und Nahkampfangriffe.

ERWEITERTE KRITISCHE TREFFER UND SCHADEN

In den Standardregeln von *BattleTech*, sind die Möglichkeiten für Waffen, kritische Treffer zu erzielen und wie diese kritischen Treffer einen Mech beeinflussen, einfach gehalten, um ein Spielgleichgewicht zu gewährleisten und das Spiel zu vereinfachen. Die erweiterten Regeln in diesem Abschnitt unterscheiden nicht zwischen dem kritischen Schaden der sprichwörtlichen „Glückstreffer“ einer LB-X-Autokanone und der grasslichen Verwüstung, die eine AK/20 anrichten kann. Außerdem schaltet ein kritischer Treffer Ausrüstung nicht mehr unbedingt automatisch aus. Stattdessen wird eine ganze Spanne von Effekten eingeführt, die den Leistungsabbau durch Schaden besser widerspiegelt. Diese Regeln gelten nur für Mechs, doch nicht für Reaktor, Gyroskope, Sensoren oder Doppel-Wärmetauscher des Mechs. Vergiss nicht, dass die Spieler auswählen, welche Optionalregeln sie verwenden wollen und dass diese nicht in sich verknüpft sind. Die Spieler können beide oder nur eine dieser Regeln in ihren Spielen verwenden.

Erweiterte Ermittlung Kritischer Treffer

Verwende anstelle der Standardregeln zur Ermittlung kritischer Treffer (siehe *Kritischer Schaden*, Seite 123, TW) die folgenden Regeln.

Immer wenn die interne Struktur eines Mechs Schaden durch einen Waffenangriff erleidet (nicht durch Stürze, Munitionsexplosionen oder andere Ursachen), würfle 2W6 und addiere einen Modifikator basie-

ERWEITERTE KRITISCHE TREFFER

Schadenswert-Gruppe	Modifikator
1–5	+0
6–10	+1
11–15	+2
16–20	+3
21+	+4

2W6-Wurf

Effekt

2–8	Kein Kritischer Treffer
9–10	Ermittle 1 Kritische Trefferzone
11–12	Ermittle 2 Kritische Trefferzonen
13–14	Ermittle 3 Kritische Trefferzonen
15+	Kopf/Gliedmaße abgerissen; Ermittle 3 Kritische Trefferzonen*

*Ermittle nur 3 Kritische Trefferzonen, wenn der Torso getroffen wird.



rend auf der Schadenswert-Gruppe des Treffers hinzu, wie du ihn der Tabelle „Erweiterter Kritischer Treffer“ entnehmen kannst. Vergleiche dann das Ergebnis entsprechend derselben Tabelle. Bei einem Ergebnis von 9 oder mehr erleidet die Einheit kritischen Schaden.

Der Schadenswert-Modifikator beachtet nicht den allgemeinen Schadenswert (oder Angriffswert) der Waffe, sondern nur die Schadenswert-Gruppe, die sie dem Mech zufügt. Es ist außerdem nicht wichtig, wie viel interne Struktur beschädigt wurde, sondern nur, dass sie beschädigt worden ist. Beispielsweise hat ein RGG 40 einen Schadenswert von 40 Punkten, da er aber in Gruppen von 5 Punkten (oder weniger) eingeteilt wird, würde jeder potentielle kritische Schaden durch ein RGG niemals einen Modifikator auf den Würfelwurf einrechnen. Eine AK/20 hingegen hat eine Schadenswert-Gruppe von 20 und würde somit einen Modifikator von +3 verwenden, wenn sie einen kritischen Treffer erzielt (auch hier ist egal, wie viel interne Struktur tatsächlich von dem Angriff beschädigt wurde).

Verwende alle anderen Standardregeln (siehe *Kritischer Schaden*, Seite 123, TW), um die Trefferzonen des kritischen Treffers zu ermitteln.

Luft-/Raumeinheiten gegen Bodeneinheiten: Aufgrund der attraktiven Natur mancher in Luft-/Raumjägern installierter Waffen ist ihre Fähigkeit, Bodeneinheiten vernichtenden Schaden zuzufügen, drastisch erhöht. Wenn Spieler diese erhöhte Tödlichkeit für ihre Jäger beibehalten wollen, können sie das natürlich tun. Ist diese erhöhte Tödlichkeit aber nicht gewünscht, dann sollten beim Kampf von Luft-/Raumeinheiten gegen Bodeneinheiten die normalen Regeln zur Ermittlung kritischer Treffer verwendet werden.

Erweiterter Kritischer Schaden

Erweiterter Kritischer Schaden gilt nicht für den Reaktor, das Gyroskop, die Sensoren, Doppel-Wärmetauscher oder Nahkampfwaffen.

Die Regel für erweiterten Kritischen Schaden funktioniert wie folgt: jedes Mal, wenn ein Ausrüstungsteil einen kritischen Treffer erleidet, wird es entweder nur beschädigt oder zerstört. Wenn mehr als die Hälfte der Zeilen eines Gegenstands beschädigt worden sind, wird die Ausrüstung zerstört. Ansonsten funktioniert sie vielleicht noch (was bedeutet, dass Gegenstände mit einer Zeile automatisch zerstört werden).

Wenn du diese Regeln für erweiterten Kritischen Schaden verwendest, kann eine einzelne Zeile mehrere Male beschädigt werden, bis sie „zerstört“ ist.

Am Ende einer Phase, in der ein Gegenstand beschädigt wird, würfle 2W6 auf der entsprechenden Tabelle für Kritischen Schaden, um den Zustand des Gegenstands zu ermitteln. Addiere die Gesamtzahl der beschädigten Zeilen des Gegenstands, egal wann der Schaden verursacht worden ist, auf das Würfelergebnis. Würfle nur einmal pro Phase für jeden Gegenstand, der in dieser Phase beschädigt wurde, egal wie oft er getroffen worden ist. Der Schaden wird am Ende der Phase zugefügt.

Die Auswirkungen mehrerer kritischer Treffer sind kumulativ. Zwei Ergebnisse von „Fokus Verstellt“ gegen eine Direktfeuer-Energie-/Impuls-Waffe beispielsweise sorgen dafür, dass die Waffe 2 Punkte weniger Schaden verursacht, und dass spätere Angriffe auf mittlere und lange Reichweite einen Trefferwurf-Modifikator von +2 erleiden. Kritische Effekte, die einen Wurf mit einem bestimmten Ergebnis erfordern (wie ein Trefferwurf-Ergebnis von 2, oder ein Ergebnis von 7+, damit der Gegenstand funktioniert), erhöhen die Zielzahl um +1 für jeden zusätzlichen Treffer. Erleidet beispielsweise eine Autokanone (Direktfeuer-Ballistikwaffe) drei Munitionseinspeisungs-Schaden, dann kommt es bei einem Ergebnis von 4 oder weniger zu einer Munitionsexplosion (nicht nur bei einer 2, wie es bei einem einzelnen Munitionszufuhr-Schaden der Fall ist).

Eine Ballistik- oder Artilleriewaffe mit Ladehemmung kann nicht feuern. Die Ladehemmung kann nach denselben Regeln wie bei der Ladehemmung einer Ultra-Autokanone behoben werden (siehe Seite 140, TW).

Kritische Cockpit-Treffer: Nach diesen Regeln zerstört ein kritischer Cockpit-Treffer nicht automatisch das Cockpit und tötet dabei den Mech-

Krieger. Stattdessen würfelt der Spieler auf der Tabelle für Kritische Cockpit-Schaden und wendet die Ergebnisse an. Wenn der Spieler nicht eine 12+ würfelt, werden die Cockpit-Zeilen nicht als zerstört abgestrichen, es sei denn, in der Trefferzone bleibt keine interne Struktur übrig.

Elektronische Ausrüstung: Bei Elektronischer Ausrüstung, die über eine ganze Runde einen anhaltenden Effekt hat, sollte der kontrollierende Spieler zu Beginn der Folgerunde würfeln, um zu sehen, ob sie funktioniert (siehe Kritische Ausrüstungs-Schaden, Seite 76). Beispielsweise erleidet ein Wächter-Störsender aus der Inneren Sphäre in einer Runde 1 kritischen Treffer und der Spieler erzielt auf der Tabelle für Kritische Ausrüstungs-Schaden eine 10. Ab der folgenden Runde, für den Rest des Szenarios, muss der Spieler für den Wächter-Störsender zu Beginn der Runde eine 10+ erzielen, damit der Störsender in dieser Runde funktioniert.

Schaden geheim halten

In einem Turnier mit Schiedsrichter oder Spielleiter, wie einem Doppelblind-Spiel (siehe Seite 220), macht es mehr Spaß, die oben beschriebenen Effekte vor den Spielern geheim zu halten. Wenn beispielsweise die AK/10 eines Spielers ein Problem mit der Munitionszufuhr hat, sollte der Spielleiter dem Spieler nur sagen, dass die Waffe beim Feuern ein „komisches Geräusch“ macht. Wenn der Spieler eine 2 bei seinem Trefferwurf erzielt, dann ist die Explosion seiner Waffe eine echte Überraschung.

PATZER

Das Spiel nach den Standardregeln geht davon aus, dass alle Waffen perfekt funktionieren, bis sie beschädigt werden und dass alle Mech-Krieger, wenn sie auch verfehlen mögen, dies nie auf katastrophale Art tun. Ein echter Kampf ist allerdings viel chaotischer und egal wie gut Wartung und Ausbildung auch sein mögen, können sowohl die Maschine als auch der Krieger einen Patzer hinlegen.

Wenn ein Spieler einen Trefferwurf mit einem Ergebnis von 2 macht, dann ist das ein Patzer und der Angriff verfehlt automatisch. Beachte dass der Spieler nach diesen Regeln, selbst wenn der modifizierte Trefferwert bei einer 2 oder weniger liegt, immer einen Würfel-

KRITISCHE SCHADENSTABELLE DIREKTFEUER-ENERGIE/IMPULSWAFFEN

2W6*- Wurf	Effekt
2-3	Leichter Schaden, Kein Effekt
4-5	Mittelschwerer Schaden; Angriffe mit der Waffe erleiden Trefferwurfmodifikator von +1
6-7	Fokus verstellt; Waffe verursacht -1 Schaden, zusätzlich +1 Trefferwurfmodifikator auf Mittlere und Weite Entfernung (sowie Extremreichweite und Sichtlinien-Reichweite, wenn diese Regel verwendet werden; siehe Seite 84).
8-9	Emitter beschädigt; Waffe erzeugt +1 Wärmepunkt. Trefferwürfe mit einem Ergebnis von 2 verursachen eine Überladung, deren Effekt einer Munitionsexplosion entspricht, wobei Schaden gleich dem Waffenschaden verursacht wird; bei Waffen mit Variablem Schaden verwende den Schadenswert für kurze Entfernung.
10-11	Waffe schwer beschädigt (markiere eine weitere kritische Zeile der Waffe, die oberste verfügbare Zeile); kann nicht mehr feuern.
12+	Waffe zerstört (alle kritischen Zeilen werden abgestrichen)

*Addiere die Zahl der beschädigten kritischen Zeilen auf das Ergebnis.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



KRITISCHE SCHADENSTABELLE DIREKTFEUER-BALLISTISCH UND ARTILLERIE

2W6*- Wurf	Effekt
2-3	Leichter Schaden, Kein Effekt
4-5	Mittelschwerer Schaden; Angriffe mit der Waffe erleiden Trefferwurfmodifikator von +1
6-7	Lauf beschädigt; Trefferwürfe mit einem Ergebnis von 2 führen zu Ladehemmung. Munitionseinspeisung beschädigt; eine Waffe, die mehrere Munitionarten verschießen kann, kann nicht mehr wechseln und muss die letzte verwendete Munition weiterverwenden. Trefferwurfergebnisse von 2 mit der Waffe führen zu einer Munitionsexplosion im Munitionslager, aus dem der Schuss kommt (der kontrollierende Spieler entscheidet, welche Munitionszeile explodiert; gibt es ein Munitionslager, in dem noch Salven übrig sind, muss der Spieler diese Zeile auswählen, was heißt, dass er keine leere Munitionszeile auswählen kann, wenn noch eine Zeile mit derselben Munitionsart nicht geleert ist).
8-9	
10-11	Waffe schwer beschädigt (markiere eine weitere kritische Zeile der Waffe, die oberste verfügbare Zeile); kann nicht mehr feuern.
12+	Waffe zerstört (alle kritischen Zeilen werden abgestrichen)

*Addiere die Zahl der beschädigten kritischen Zeilen auf das Ergebnis.

KRITISCHE SCHADENSTABELLE RAKETENWAFFEN

2W6*- Wurf	Effekt
2-3	Leichter Schaden, Kein Effekt
4-5	Mittelschwerer Schaden; Angriffe mit der Waffe erleiden Trefferwurfmodifikator von +1
6-7	Entfernungsmesser beschädigt; Schüsse auf mittlere und weite Entfernung erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1 (sowie auf Extremreichweite und Blicklinien-Reichweite, wenn diese Regel verwendet werden, siehe Seite 84). Munitionseinspeisung beschädigt; eine Waffe, die mehrere Munitionarten verschießen kann, kann nicht mehr wechseln und muss die letzte verwendete Munition weiterverwenden. Trefferwurfergebnisse von 2 mit der Waffe führen zu einer Munitionsexplosion im Munitionslager, aus dem der Schuss kommt (der kontrollierende Spieler entscheidet, welche Munitionszeile explodiert; gibt es ein Munitionslager, in dem noch Salven übrig sind, muss der Spieler diese Zeile auswählen, was heißt, dass er keine leere Munitionszeile auswählen kann, wenn noch eine Zeile mit der gleichen Munitionsart nicht geleert ist).
8-9	
10-11	Waffe schwer beschädigt (markiere eine weitere kritische Zeile der Waffe, die oberste verfügbare Zeile); kann nicht mehr feuern.
12+	Waffe zerstört (alle kritischen Zeilen werden abgestrichen)

*Addiere die Zahl der beschädigten kritischen Zeilen auf das Ergebnis.

KRITISCHER SCHADEN AUSRÜSTUNG

2W6*- Wurf	Effekt
2-7	Leichter Schaden, Kein Effekt
8-9	Mittelschwerer Schaden; Spieler muss 7+ vor jeder Verwendung werfen, damit das Ausrüstungsteil funktioniert.
10-11	Schwerer Schaden; Spieler muss 10+ vor jeder Verwendung werfen, damit das Ausrüstungsteil funktioniert.
12+	Gegenstand zerstört

*Addiere die Zahl der beschädigten kritischen Zeilen auf das Ergebnis.

KRITISCHER COCKPITSCHADEN

2W6*- Wurf	Effekt
2-5	Leichte Wunde; ein Treffer gegen den MechKrieger
6-7	Mittelschwere Wunde; zwei Treffer gegen dem MechKrieger
8-9	Schwere Wunde; drei Treffer gegen den MechKrieger
10-11	Kritische Wunde; vier Treffer gegen den MechKrieger
12+	MechKrieger getötet / Cockpit zerstört (alle Zeilen abgestrichen)

ERWEITERTE MECH-TREFFERZONENTABELLE

2W6- Wurf	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
2*	Linker Torso [Kritisch]	Torso-Mitte [Kritisch]	Rechter Torso [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	Rechter Torso	Rechtes Bein
7	Linker Torso	Torso-Mitte	Rechter Torso
8	Torso-Mitte (R)	Linker Torso	Torso-Mitte (R)
9	Rechter Torso (R)	Linkes Bein	Linker Torso (R)
10	Rechter Arm	Linker Arm	Linker Arm
11	Rechtes Bein	Linker Arm	Linkes Bein
12	Kopf	Kopf	Kopf

*Ein Ergebnis von 2 kann einen kritischen Treffer verursachen. Der Schaden wird auf die normale Weise gegen die Panzerung angerechnet, der angreifende Spieler würfelt aber auch einmal auf der Tabelle Kritische Treffer, Seite 124, TW.



ERWEITERTE TREFFERZONENTABELLE FÜR VIERBEINIGE UND LIEGENDE MECHS

2W6-Wurf	Linke Seite	Front	Rücken	Rechte Seite
2*	Linker Torso [Kritisch]	Torso-Mitte [Kritisch]	Torso-Mitte (R) [Kritisch]	Rechter Torso [Kritisch]
3	Rechtes Vorderbein	Linkes Hinterbein	Linkes Vorderbein	Linkes Vorderbein
4	Linkes Vorderbein	Linkes Vorderbein	Linkes Hinterbein	Rechtes Vorderbein
5	Linkes Vorderbein	Linkes Vorderbein	Linkes Hinterbein	Rechtes Vorderbein
6	Rechter Torso	Linker Torso	Linker Torso (R)	Torso-Mitte
7	Linker Torso	Torso-Mitte	Torso-Mitte (R)	Rechter Torso
8	Torso-Mitte	Rechter Torso	Rechter Torso (R)	Linker Torso
9	Linkes Hinterbein	Rechtes Vorderbein	Rechtes Hinterbein	Rechtes Hinterbein
10	Linkes Hinterbein	Rechtes Vorderbein	Rechtes Hinterbein	Rechtes Hinterbein
11	Rechtes Hinterbein	Rechtes Hinterbein	Rechtes Vorderbein	Linkes Hinterbein
12	Kopf	Kopf	Kopf	Kopf

*Ein Ergebnis von 2 kann einen kritischen Treffer verursachen. Der Schaden wird auf die normale Weise gegen die Panzerung angerechnet, der angreifende Spieler würfelt aber auch einmal auf der Tabelle Kritische Treffer, Seite 124, TW.

wurf macht, weil er ja bei einem Ergebnis von 2 automatisch verfehlt.

Außerdem sollte der kontrollierende Spieler sofort noch einmal mit 2W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 12 erleidet die Waffe, die verfehlt hat, sofort einen kritischen Treffer (der kritische Treffer wird in der obersten nicht abgestrichenen kritischen Zeile der Waffe eingetragen). Werden die Erweiterten Regeln für Kritische Schäden verwendet (siehe Seite 75), dann sollte der Spieler sofort auf der entsprechenden Tabelle würfeln.

GLEITENDE KRITISCHE TREFFER

Nach den Standardregeln werden, wenn die Möglichkeit eines kritischen Treffers eintritt (indem eine 2 auf der Mech-Trefferzonentabelle geworfen wird), alle kritischen Treffer der Zone zugefügt, die ursprünglich ausgewürfelt wurden (Torso-Mitte, rechter oder linker Torso, abhängig von der Angriffsrichtung). Diese Chance für einen kritischen Treffer steht für die Möglichkeit, dass ein Glückstreffer eine Lücke in der Panzerung des Mechs durchschlägt und eine essentielle, interne Komponente trifft. Die Annahme liegt nahe, dass solche Glückstreffer andere Bereiche des Mechs außer dem Torso treffen können und somit erlaubt es diese Regel, dass solche kritischen Treffer jede Zone des Mechs betreffen. Die Regel gilt nur für Mech-Trefferzonen.

Würfelt ein Spieler eine 2 auf der Trefferzonen-Tabelle, dann ignoriere die Torso-Trefferzone. Stattdessen würfle noch einmal, um zu bestimmen, wo der Schuss tatsächlich einschlägt. Wird noch eine 2 gewürfelt, dann bedeutet das, dass die entsprechende Torso-Zone getroffen wurde. Es bedeutet nicht, dass noch ein kritischer Treffer erzielt wird. Ist das Ergebnis keine 2, dann trifft der Schuss die entsprechende Trefferzone. Streiche Panzerung von der Zone ab und würfle einmal auf der Tabelle für Kritische Treffer, um zu sehen, ob die Zone kritische Treffer erleidet.

Teildeckung: Wenn das Ziel des Angriffs „Teildeckung“ hat und nach der ersten 2 wird ein Ergebnis gewürfelt, das ansagt, dass die Beine getroffen werden, dann würfle erneut, bis es zu einer anderen Trefferzone außer den Beinen kommt.

ERWEITERTE TREFFERZONEN

Die folgenden Regeln bieten erweiterte (und genauere) Trefferzonen für Mechs.

Trefferzonentabelle für Vierbeinige und Liegende Mechs

Spieler können die Erweiterte Trefferzonentabelle für „Vierbeinige und Liegende Mechs“ verwenden, um die Trefferzonen von stehen-

den vierbeinigen (Quads) und liegenden Mechs besser darzustellen. Nach den erweiterten Regeln bestimmen vierbeinige Mechs die Angriffsrichtung genau wie Fahrzeuge es tun (siehe Seite 192, TW). Die Spalten Linke Seite und Rechte Seite in der „Erweiterten Trefferzonentabelle für Vierbeinige und Liegende Mechs“ entsprechen der Standard-Trefferzonentabelle, sind hier aber aus Gründen der Übersicht mit aufgeführt.

Erweiterte Mech-Trefferzonentabelle

Spieler können die erweiterte Mech-Trefferzonentabelle verwenden, um die seitlichen Trefferzonen eines zweibeinigen Mechs besser darzustellen. Um genau zu sein besteht auch die Chance, dass ein Seitentreffer die Rücken-Zone trifft. Spieler sollten im Gedächtnis behalten, dass der schwächste Teil der Panzerung eines Mechs der Rücken ist und dass die Verwendung der erweiterten Trefferzonentabelle die Anzahl der Rückentreffer deutlich erhöhen kann.

Die Front-/Rücken-Spalte der „Erweiterten Mech-Trefferzonentabelle“ entspricht der normalen Trefferzonentabelle, ist hier aber aus Gründen der Übersicht mit aufgeführt.

Vierbeinige Mechs: Wenn du einen vierbeinigen Mech verwendest, können Spieler die Front-/Rücken-Spalte der Erweiterten Trefferzonentabelle für Vierbeinige und Liegende Mechs verwenden, und die Seitenspalte der Erweiterten Mech-Trefferzonentabelle, um die Trefferzonen auf die exakteste Art darzustellen.

REAKTORTREFFER

Die wissenschaftliche Realität von Fusionsreaktoren verhindert eine Explosion. Dennoch ist der dramatische Effekt, eine so teure Maschine in einem gewaltigen Feuerball explodieren zu sehen, für einen Großteil der Battle-Tech-Spieler so faszinierend, dass eine Regel erschaffen wurde, die diesem Wunsch Rechnung trägt.

Die Fusionsreaktoren, die Mechs und bestimmte Fahrzeuge antreiben, sind gut vor Schaden abgeschirmt. Sie sind dafür ausgelegt, unter schwerem Beschuss zu operieren und können direkte Treffer von feindlichen Waffen überstehen. Sicherungssysteme und die grundlegende Physik der magnetischen Plasma-Abschirmung in allen Fusionsreaktoren verhindern, dass sie explodieren, wenn sie beschädigt werden. Stattdessen fährt der Reaktor augenblicklich herunter, wenn es zu katastrophalen Schäden kommt (wie es im Detail auf den Seiten 36 – 37 des *TechManual* beschrieben ist). Sekundäreffekte können manchmal allerdings zu gewaltigen Explosionen führen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Der Fusionsreaktor eines Mechs kann immer dann explodieren, wenn in derselben Phase einer Runde vier oder mehr seiner Zeilen zerstört werden, normalerweise wenn die Torso-Mitte zerstört wird (was auch die darin enthaltene Ausrüstung zerstört).

Wenn der Fusionsreaktor eines Mechs vier oder mehr kritische Treffer in derselben Phase erleidet, würfle 2W6. Bei einem Ergebnis von 10 oder mehr explodiert der Reaktor. Im Fall von fusionsbetriebenen Gefechts- und Hilfsfahrzeugen sowie Luft-/Raumjägern explodiert der Reaktor nach einem kritischen Reaktortreffer bei einem Ergebnis von 12 auf 2W6.

Die Explosion zerstört die Einheit sowie alle anderen Einheiten im gleichen Hexfeld und entzündet ein Feuer in dem Hexfeld, unabhängig vom Gelände (siehe Seite 43). Alle Einheiten in angrenzenden Feldern erleiden Schaden gleich dem Reaktorwert geteilt durch 10 (gerundet auf die nächste ganze Zahl. Abrunden bei 0,5). Einheiten, die 2 Hexfelder weg sind, erleiden Schaden gleich dem Reaktorwert geteilt durch 20. Einheiten, die 3 Hexfelder entfernt sind, erleiden Schaden gleich dem Reaktorwert geteilt durch 40. Teile den Schaden in Schadenswert-Gruppen von 5 Punkten, und ermittle die Zonen zufällig. Bestimme die Angriffsrichtung entsprechend der Richtung des Hexfelds, in dem der Reaktor explodiert ist.

Flächeneffektwaffe: Eine Reaktorexpllosion wird als Flächeneffektwaffe behandelt, und somit gelten alle Regeln, die für solche Waffen gelten, auch für eine Reaktorexpllosion.

Gebäude, Höhenlevel (Hügel) und Mobile Bauten: Verwende die Regeln für Gebäude, Höhenlevel (Hügel) und Mobile Bauten und ihre Interaktion mit Artillerie, wenn du die Auswirkungen einer Reaktorexpllosion auf solche Geländemerkmale bestimmen willst (siehe Seite 184).

Wasser: Benutze die Regeln für *Flächeneffektwaffen gegen Gebäude* (siehe Seite 172, TW), wenn du den Schaden durch eine Reaktorexpllosion gegen Ziele in einem Wasserfeld bestimmen willst. Befindet sich das explodierende Ziel nicht in einem Wasserfeld und ein angrenzendes Feld ist ein Wasserfeld, dann erleiden komplett untergetauchte Ziele in diesem angrenzenden Feld keinen Schaden.

Wälder: Waldfelder bieten keinen Schutz gegen Schäden durch Reaktorexpllosionen, selbst wenn die Walddeckungs-Regeln (siehe Seite 83) verwendet werden.

Munition

Nach den Standardregeln hat die Zerstörung einer Einheit durch eine Munitionsexpllosion keinen Effekt auf andere Einheiten in der Umgebung. Einige Munitionsexpllosionen können allerdings wahrlich gewaltig sein. Für Spieler, die wollen, dass ihre Munitionsexpllosionen spektakulärere Auswirkungen haben, verwende die oben stehenden Regeln für Reaktorexpllosionen, mit den folgenden Anpassungen.

Wenn eine Einheit, die in den entsprechenden Zonen kein CASE besitzt, um die Zerstörung der Einheit durch eine Munitionsexpllosion zu vermeiden, durch eine Munitionsexpllosion vernichtet wird, ermittle den Gesamtschaden, den die Detonation verursacht (normalerweise entsprechend der Anzahl der verbleibenden Schuss multipliziert mit dem Höchstschaden jedes Schusses). Teile diesen Schaden durch 10 (abgerundet) und wende diesen Schaden als Flächeneffekt im Feld der zerstörten Einheit an, wobei alle Einheiten in angrenzenden Feldern die Hälfte des Schadens erleiden (abgerundet).

Selbstzerstörungssequenz

Ein verzweifelter Pilot entscheidet vielleicht, seinen eigenen BattleMech lieber zu zerstören als ihn in feindliche Hände fallen zu lassen. Andere Piloten verwenden diese Taktik als letzten verzweifelten Versuch, einen feindlichen Mech mit in den Untergang zu reißen. Warum auch immer, der große Radius einer BattleMech-Explosion bedeutet, dass sie den Piloten fast sicher töten wird, selbst wenn er seinen Schleudersitz verwendet.

Um eine Selbstzerstörungssequenz zu initiieren, muss der Spieler seinem Feind sagen, dass sich eine seiner Einheiten selbst zerstört, aber nicht, welche es ist. Der Spieler schreibt sich im Geheimen auf, welche seiner Einheiten die Selbstzerstörung auslöst, was in der Endphase einer

Runde passiert. Wenn der Pilot das Rettungssystem auslösen möchte, wird er dies während der Bewegungsphase der folgenden Runde tun anstatt sich zu bewegen.

In der Runde folgend nach der Runde, in der die Ansage getroffen wurde, wird die selbstzerstörende Einheit in der Waffeneinsatzphase allen Spielern enthüllt. Die Einheit explodiert aber nicht automatisch. Um die Sicherheitssysteme des Mechs korrekt zu überbrücken und die Selbstzerstörung auszulösen, muss der kontrollierende Spieler einen unmodifizierten Mechpilotenwurf ablegen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, dann explodiert die Einheit. Wenn der Wurf fehlschlägt, dann explodiert die Einheit nicht, und sie kann sich nicht mehr bewegen, nicht mehr feuern und keine Nahkampfangriffe mehr ausführen. Der kontrollierende Spieler darf in den folgenden Waffeneinsatzphasen weitere Mechpilotenwürfe ausführen, bis er erfolgreich ist, solange der Pilot in der Einheit bleibt. Wenn der Pilot den Schleudersitz verwendet hat und der Spieler den ursprünglichen Mechpilotenwurf, um den Mech zu zerstören, nicht schafft, dann wird die Einheit nicht explodieren und der Gegner hat gerade ein nettes Stück Bergungsgut gewonnen.

Wenn irgendwann während der Selbstzerstörungssequenz der Reaktor die drei kritischen Treffer erleidet, die notwendig sind, um den Reaktor zu zerstören, dann wird die Selbstzerstörungssequenz abgebrochen, da das System, das die Sequenz kontrolliert, zerstört wurde. Erleidet ein Reaktor in dieser Situation allerdings in derselben Phase vier kritische Treffer, kann das eine Reaktorexpllosion auslösen wie oben beschrieben.

ANGESAGTER ANGRIFF

Ein „Angesagter Angriff“ ähnelt einem „Gezielten Schuss“, doch zielt er weniger eng. Ein „Gezielter Schuss“ ist ein Angriff gegen eine bestimmte Zone und kann nur gegen ein immobiles Ziel ausgeführt werden. Ein Angriff, der allgemeiner „gezielt“ wird, was bedeutet, dass der Pilot seinen Schuss auf einen bestimmten allgemeinen Bereich richtet, wird als „Angesagter Angriff“ bezeichnet. „Angesagte Angriffe“ können gegen aktive, bewegliche Ziele ausgeführt werden.

Jeder Angriff kann ein „Angesagter Angriff“ sein. Der Spieler muss die Art des „Angesagten Angriffs“ ansagen – hoch, niedrig, links oder rechts – wenn der Angriff festgelegt wird. Alle „Angesagten Angriffe“ erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +3. Wenn der Angriff trifft, dann wird er mit einer anderen Tabelle abgewickelt als dies normalerweise der Fall wäre. Wenn der Angriff fehlschlägt, geht er komplett ins Leere. Bei einem erfolgreichen „Angesagten Angriff“, der hoch gezielt wird, verwende den Abschnitt „Von Oben“ auf der Spezialtrefferzonen-tabelle (siehe Seite 175, TW). Für einen tief gezielten Angriff verwende den Abschnitt „Von Unten“. Eine Einheit kann keinen tiefen Angesagten Angriff gegen eine Einheit ausführen, die Teildeckung besitzt, und auch nicht gegen Fahrzeuge. Fahrzeuge unterliegen auch nicht den Regeln für hohe „Angesagte Angriffe“.

Bei einem erfolgreich angesagten linken oder rechten Angriff trifft der erfolgreiche Angriff das Ziel, als wäre der Angriff eine Hexfeldseite weiter links oder rechts abgefeuert worden, als aus dem Hexfeld, durch den der Angriff normalerweise gekommen wäre, basierend auf der Sichtlinie. Links zu zielen trifft die nächste Hexfeldseite im Uhrzeigersinn, rechts zu zielen hingegen trifft eine Hexfeldseite gegen den Uhrzeigersinn. Würde ein Angriff normalerweise von der rechten Seite kommen, dann würde ein angesagter rechter Angriff die Front treffen (eine zusätzliche Hexfeldseite nach rechts), während ein angesagter linker Angriff den Rücken treffen würde (eine zusätzliche Hexfeldseite nach links). Das bedeutet, dass ein „Angesagter Angriff“ nach links oder rechts keinen Unterschied macht, wenn der Angriff den Mech direkt von vorne trifft, da alle drei Front-Hexfeldseiten als „Front“ gelten.

Im Gegensatz zu „Gezielten Schüssen“ (siehe Seite 110, TW) gibt es keine Waffenbeschränkung (oder Beschränkung in Sachen Feuerleit-computer) bei „Angesagten Angriffen“. Da es leichter ist, einen allgemeinen Bereich anzuvisieren als eine bestimmte Zone zu treffen, können sogar Streuwaffen verwendet werden, um einen „Angesagten Angriff“ auszuführen.





Erweiterte Mech-Trefferzonentabelle: Spieler wollen vielleicht nicht zulassen, dass die „Erweiterte Mech-Trefferzonentabelle“ zusammen mit „Angesagten rechten“ oder „Angesagten linken“ Angriffen kombiniert wird, da dies die Wahrscheinlichkeit von Torso-Rückentreffern drastisch erhöht.

WAFFENANGRIFFE

Wenn es nicht explizit anders angegeben ist, dann gelten die folgenden Optionalregeln nur für Angriffe mit Waffen.

Extrem schwere Gefechtsfahrzeuge: Extrem schwere Gefechtsfahrzeuge (inklusive Senkrechtstartern) gelten für die Einheitshöhentabelle (siehe Seite 99, TW) als große Hilfsfahrzeuge.

SICHTLINIEN UND TOTE WINKEL

Die normalen Sichtlinien-Regeln funktionieren unter allen Umständen gut, außer in einer Situation: wenn zwei sich gegenüberstehende Einheiten nicht durch Gelände getrennt sind, das gleich hoch oder höher als eine von ihnen ist, oder angrenzend an Gelände, das gleich hoch oder höher ist als eine von ihnen, und es logisch gesehen trotzdem keine Sichtlinie zwischen ihnen geben sollte. Das Beispiel unten beschreibt eine solche Situation.

Im Sichtlinien-Toter-Winkel-Diagramm 1 befindet sich der Battle-Mech in Hexfeld A der Karte Deep Canyon #2 auf Höhenlevel 3. Er will auf den Mech in Hexfeld B feuern, der sich auf Level 0 befindet. Wie das Schnittdiagramm zeigt sollte zwischen den beiden Einheiten keine Sichtlinie existieren, wegen des Hügels mit Level 3 in Hexfeld X. Die normalen Sichtlinien-Regeln würden erfordern, dass der Mech in Hexfeld B direkt an Hexfeld X angrenzt, um im Toten Winkel des Hügels zu sein. So wie er steht hat der Mech in Hexfeld A Sichtlinie zum Mech in Hexfeld B und kann auf ihn feuern.

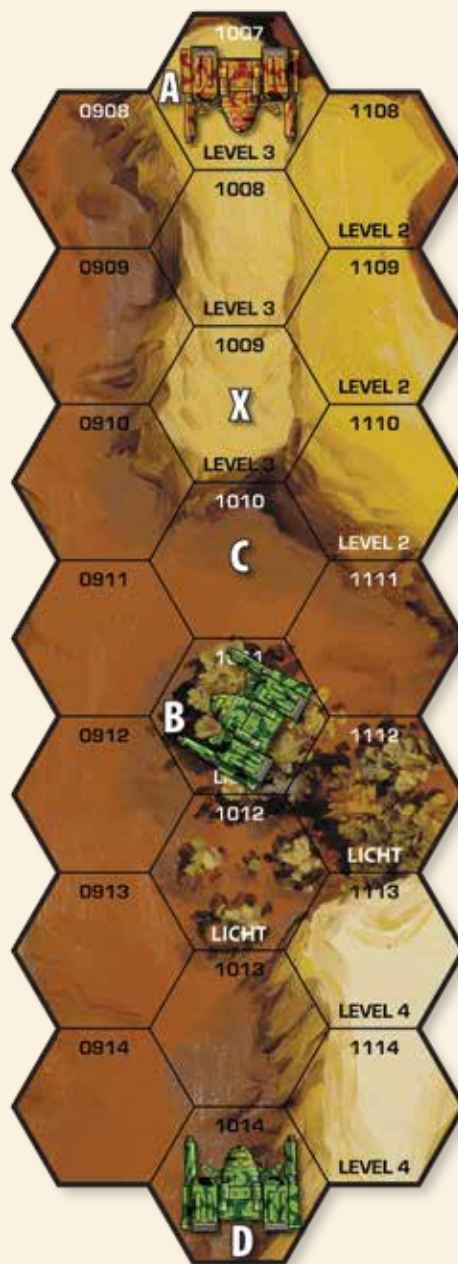
Die Toter-Winkel-Regel macht die Berechnung der Sichtlinien zwischen Einheiten komplexer, behandelt aber Tote Winkel realistischer. Diese Regel ist besonders wichtig in gebirgigem Gelände, in trichterförmigen Senken und Canyons, wenn es oft einen großen Unterschied zwischen den Höhenleveln verschiedener Einheiten gibt.

Die Regel für „Tote Winkel“ ersetzt die folgende Standard-Sichtlinienregel (siehe Seite 100, TW), die folgendes besagt: „Gelände in der Sichtlinie zwischen zwei Einheiten behindert die Sichtlinie, wenn das Level des Geländes oder Geländemerkmals, das sich direkt neben dem Angreifer befindet, gleich hoch oder höher ist als dieser; oder das Gelände oder Geländemerkmal, das sich direkt neben dem Ziel befindet, gleich hoch oder höher ist als dieses.“ Alle anderen normalen Standardregeln zur Sichtlinie gelten wie sonst auch. Da die normalen Sichtlinienregeln in den meisten Situationen gut funktionieren, sollten die erweiterten Sichtlinienregeln nur verwendet werden, wenn ein Spieler denkt, dass es eine legitime Frage bezüglich der Sichtlinie gibt. Die Spieler sollten diese Regel nur dann verwenden, wenn es absolut notwendig ist, da sie das Spiel verlangsamen wird.

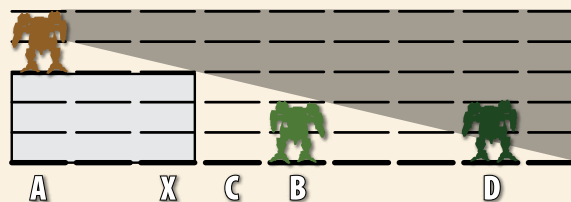
Toter-Winkel-Regel

Spieler müssen prüfen, ob es einen Toten Winkel gibt, wenn es kein Gelände zwischen Angreifer und Ziel gibt, das gleich oder höher als beide ist, es aber trotzdem fraglich ist, ob eine Sichtlinie besteht.

Notiere dir, welche der beiden Einheiten das höhere Level hat und welche niedriger ist. Dann ermittle das Hexfeld mit dem höchsten Level zwischen den beiden Einheiten. Wenn es mehr als ein Level mit derselben größten Höhe ist, dann verwende das Hexfeld, das näher an der niedrigeren der beiden Einheiten ist, und erkläre es zu „Hexfeld X“. Das Level von Hexfeld X kann einen Toten Winkel erzeugen oder auch nicht. Um dies herauszufinden, folge den folgenden Schritten.



• SICHTLINIEN-TOTER-WINKEL-DIAGRAMM 1 •



• SICHTLINIEN-TOTER-WINKEL-DIAGRAMM 2 •

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

1. Ziehe das Level der niedrigeren Einheit von dem Level von Hexfeld X ab. Diese Zahl ist „A“.

2. Ziehe das Level von Hexfeld X von dem Level der höheren Einheit ab. Diese Zahl ist „B“.

3. Ziehe B von A ab und multipliziere das Ergebnis mit 2. Diese Zahl ist „C“.

4. Ermittle die Entfernung zu Hexfeld X von beiden Einheiten. Ziehe die Entfernung der niedrigeren Einheit von der Entfernung der höheren Einheit ab. Die Zahl wird negativ sein, wenn die höhere Einheit näher an Hexfeld X ist als die niedrigere Einheit. Addiere diese Zahl zu C.

Wenn das Endergebnis größer ist als 0, dann ist die niedrigere Einheit im Toten Winkel, und die Sichtlinie ist blockiert. Ist das Ergebnis 0 oder weniger, dann existiert eine Sichtlinie zwischen den beiden Einheiten.

Mit dem vorherigen Beispiel funktioniert die „Toter-Winkel-Regel“ wie folgt. Für diese Regel gelten BattleMechs als nur 1 Level höher als das Gelände, auf dem sie stehen (nicht 2 Level).

Somit steht der Mech in Hexfeld B auf Level 1. Hexfeld X befindet sich in Level 3, $3 - 1 = 2$, also ist „A“ 2. Der Mech in Hexfeld A befindet sich in Level 4, $4 - 3 = 1$, also ist „B“ 1.

$2 - 1 = 1$, und $1 \times 2 = 2$, also ist „C“ 2.

Die Entfernung beider Einheiten von Hexfeld X ist 2 Hexfelder, daher ist $2 - 2 = 0$. Das Endergebnis ist 2 ($2 + 0 = 2$). Weil 2 höher liegt als 0 gibt es keine Sichtlinie zwischen den beiden Einheiten.

Die „Toter-Winkel-Regel“ hat keinen Einfluss darauf, wie Teildeckung ermittelt wird.

Werfen wir einen Blick auf den Mech in Hexfeld D im Sichtlinien-Toter-Winkel-Diagramm auf Seite 79. Um herauszufinden, ob er Sichtlinie zum Mech in Hexfeld A hat, zieh seinen Level (Level 1) von 3 ab ($3 - 1 = 2$; $A = 2$). Als nächstes subtrahiere die Level von Hexfeld X (Level 3) von den Leveln der höheren Einheit ab ($4 - 3 = 1$; $B = 1$). Ziehe B von A ab ($2 - 1 = 1$), und multipliziere das Ergebnis mit 2 ($1 \times 2 = 2$; $C = 2$). Die Entfernung von Hexfeld X zur niedrigeren Einheit ist 5; die Entfernung zur höheren Einheit ist 2 ($2 - 5 = -3$). Addiere dies zu C ($2 + -3 = -1$). Das Endergebnis liegt bei -1, was weniger ist als 0, also besteht zwischen den beiden Mechs eine Sichtlinie.

Die Sichtlinie schematisieren

Einige Spieler finden es vielleicht leichter, die Sichtlinie zwischen zwei Einheiten zu schematisieren, anstatt die Formel der „Toter-Winkel-Regel“ zu verwenden. Um das Sichtlinien-Diagramm zu verwenden, das du hinten



Eine Kompanie Schwarzer Witwen und Bounty Hunter begeben sich in überlegene Position.

in diesem Buch findest, ermittle erst einmal das Level der angreifenden Einheiten. Das Level eines angreifenden Mechs ist das Level des Hexfelds, in dem er sich befindet, plus 2, um die Größe des Mechs einzurechnen. Dann trage die feuernde Einheit an der Level-Achse an der linken Seite des Diagramms ein. Als nächstes ermittelst du die Entfernung der Zieleinheit vom Angreifer sowie ihr Level und trägst sie im Diagramm ein.

Dann trage Geländemerkmale ein, die zwischen den beiden Einheiten liegen. Zuletzt benutzt du ein Lineal und ziehst eine Linie vom angreifenden Mech zum Ziel, um zu ermitteln, ob eine Sichtlinie besteht oder nicht. (Im Beispieldiagramm unterbricht das Gelände die Linie, und somit gibt es keine Sichtlinie.)

Siehe das Fehlschuss-Sichtliniendiagramm, Seite 83, für ein Beispiel. Die angreifende Einheit wird mit einem „F“ markiert, das Ziel ist mit einem „T“ markiert.

Sichtlinien-Diagramm: Das Sichtlinien-Diagramm am Ende dieses Buchs ist dafür gedacht, dass Spieler es kopieren, auseinander schneiden und zusammenkleben können, um wirklich lange Entfernungen darzustellen, wenn nötig.

STREIFTREFFER / VOLLTREFFER

Waffenbeschuss nach den Standardregeln ist eigentlich fast immer nur die Frage, ob du triffst oder eben nicht. Es sind aber nicht alle Schüsse gleich. Einige Schüsse treffen das Ziel kaum, während andere es perfekt auf der Mittellinie erwischen. Die folgenden erweiterten Regeln spiegeln die Unterschiede wider, die selbst zwischen erfolgreichen Treffern bestehen können.

Streiftreffer

Immer wenn ein Würfelwurf für einen Waffenangriff oder Nahkampfangriff genau den Trefferwert erreicht, der zum Treffen des Ziels nötig ist, ist der Treffer ein Streiftreffer. Wenn du beispielsweise eine 9 oder besser würfeln musst, um das Ziel zu treffen, dann wäre die 9 ein Streiftreffer. Ein Ergebnis von 10 oder mehr ist ein normaler Treffer.

Ein Streiftreffer fügt dem Ziel den halben normalen Schaden zu (abgerundet). Im Falle von Waffen, die auf der Streutreffertabelle würfeln, erhält der Wurf auf der Streutreffertabelle einen Modifikator von -4. Dieser Modifikator kann das Ergebnis niemals unter eine 2 senken.

Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Streiftreffer einen kritischen Treffer verursacht, ist viel geringer. Um dies darzustellen, verwende einen Modifikator von -2 auf das Wurfresultat, wenn du bei einem Streiftreffer auf der Tabelle für Kritische Treffer würfelst, der die Möglichkeit hat, einen kritischen Treffer zu erzielen. Wenn du die erweiterte Regel für Kritische Treffer verwendest (siehe Seite 85), dann ist der Modifikator -4.

Die Streiftreffer-Regel gilt nicht für Schaden, der keinen Trefferwurf erfordert, wie beispielsweise Sturzschaden. Sie gilt auch nicht für Angriffe, die keinen Schaden verursachen, wie bei einem ZES. Alles-oder-Nichts-Angriffe, wie bei einem Blitz-Raketenwerfer, können keine Streiftreffer erzielen. Wenn du die Regel für Verknüpfte Waffen verwendest (siehe Seite 85), dann gilt die gesamte verknüpfte Gruppe als Streiftreffer.

Panzerungsreduktion: Jegliche Schadensreduktion durch Panzerung wird nach der Schadensreduktion durch den Streiftreffer eingerechnet. Eine Clan-ER-PPK erzielt beispielsweise einen Streiftreffer gegen eine Einheit, die über Ferrolamellar-Panzerung verfügt. Die 15 Punkte potentiellen Schadens werden aufgrund des Streiftreffers auf 7 verringert, und dann erst wird der Effekt der Panzerung eingerechnet, was den Schaden um weitere 2 Punkte senkt, so dass 5 Schadenspunkte übrig bleiben, die dem Ziel zugefügt werden.

Konventionelle Infanterie: Ermittle zuerst den Schaden wie für Angriffe auf konventionelle Infanterie, Seite 215, *Total Warfare*. Wenn du den Schaden ermittelt hast, wird er halbiert, aufgerundet auf die nächste ganze Zahl. Dieses Ergebnis kann identisch zum unmodifizierten Schaden sein, was zeigt, dass selbst ein Streiftreffer von einer Waffe im Mech-Maßstab ein gewaltiges Zerstörungspotential hat, das für vergleichsweise ungeschützte Menschen extrem tödlich ist.



Volltreffer

Immer wenn ein erfolgreicher Waffenangriff oder Nahkampfangriff ausgeführt wird, sollte der Spieler die Erfolgsspanne (ES) ermitteln (siehe Seite 42, TW). Für jeweils 3 Punkte ES kannst du den Schadenswert der Waffe um 1 erhöhen. Bei Waffen, die auf der Streutreffertabelle würfeln, kannst du für jeweils 3 Punkte ES einen Modifikator von +2 auf den Wurf auf der Streutreffertabelle einrechnen. Der maximale Schadenswert, der durch einen Volltreffer erzielt werden kann, entspricht dem doppelten Standard-Schadenswert der Waffe. So würde beispielsweise ein leichtes Maschinengewehr bei einem Volltreffer den normalen Schadenswert von 1 um +1 erhöhen, für einen Gesamt-Schadenswert von 2. Der Schaden würde allerdings auch bei einer ES von 6 oder mehr bei 2 bleiben, da dies der Maximalschaden ist, der verursacht werden kann. Eine ES von 6 würde allerdings bei einem schweren Maschinengewehr den Schadenswert von 3 auf 5 erhöhen.

Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Volltreffer einen kritischen Treffer erzielt, ist deutlich höher. Für jeweils 3 Punkte ES kannst du einen Modifikator von +1 einrechnen, wenn du würfelst, ob es zu einem kritischen Treffer kommt; dies gilt egal ob Du die Standardregeln verwendest oder die erweiterten Regeln für Kritische Treffer (siehe Seite 74).

Automatische Treffer: Wenn der modifizierte Trefferwert für einen Angriff bei 2 oder weniger liegt, dann gilt die Zielzahl für diese Regel als 2. In diesem Fall sollte der Spieler die Würfel werfen, selbst wenn der Treffer automatisch ist, und die ES mit dem Trefferwert von 2 vergleichen, um zu ermitteln, ob es zu einem Volltreffer gekommen ist.

Konventionelle Infanterie: Bei einem Waffenangriffs-Volltreffer durch eine Nicht-Infanterieeinheit gegen konventionelle Infanterie kannst du für jeweils 3 Punkte ES eine Zeile in der Tabelle Infanterieschäden durch Nicht-Infanteriewaffen nach unten rutschen und so den Schaden ermitteln (siehe Seite 216, TW). Im Falle von Feuerstoßwaffen addiere zusätzlich 1W6. Für jede Zeile „über“ Streu (Raketen), würfle 1W6 und addiere das Ergebnis auf die Zahl der ausgeschalteten Soldaten. Beispielsweise würde ein Volltreffer mit einer LSR-20 mit einer ES von 6 zuerst den Standardschaden ermitteln ($20 / 5 = 4$), und dann 2W6 würfeln (1W6 für jeweils 3 ES „über“ Streu (Rakete)) und das Ergebnis der Würfel auf 4 addieren, um die Gesamtzahl der ausgeschalteten Soldaten zu addieren.

Dreifachmyomere: Bei einer Einheit mit aktivierten Dreifachmyomeren wird der Effekt der Myomere zuerst und dann erst der Effekt des Volltreffers eingerechnet.

FEHLSCHÜSSE

Nach den Standard-BattleTech-Regeln verschwindet ein verfehelter Schuss einfach im Nichts (mit Ausnahme einiger Flächeneffekt Waffen wie Bomben). Die Realität ist allerdings brutaler. Waffen verursachen, auch wenn es zu einem Fehlschuss kommt, immer Schaden, oft gegen verbündete Ziele, wenn diese zu nahe stehen.

Spieler haben zwei Arten, mit Fehlschüssen umzugehen. Eine Reihe etwas vereinfachter Regeln, und Regeln, die auf diesen Grundregeln aufbauen und eine realistischere Möglichkeit bieten, Fehlschüsse abzuwickeln.

Beachte, dass bei wirklich großen Spielen mehrere Einheiten die Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel unterbrechen können. Somit könnte die Verwendung dieser Regeln das Spiel stark verlangsamen. Vielleicht wollen Spieler diese Regeln deshalb nur in kleineren Spielen verwenden (natürlich kann jede Spielgruppe selbstständig entscheiden, wann sie diese Regeln benutzen wollen und wann nicht).

Schwarm und V-Schwarm: Schwarm- und V-Schwarm-Angriffe (siehe Seite 373) haben ihre eigene Art, mit Fehlschüssen umzugehen.

Ermitteln wo ein Fehlschuss trifft

Immer wenn ein Waffenangriff sein Ziel verfehlt, merk dir das Würfelergebnis, und verwende die folgenden Regeln, um herauszufinden, was getroffen wird. Allgemein fängt der Spieler in dem Hexfeld

an, dass sich am nächsten zum Ziel befindet und bewegt sich dann rückwärts in Richtung des Angreifers. Dabei benutzt er die Regeln in diesem Abschnitt, um herauszufinden, ob eine Einheit und / oder Gelände in einem Hexfeld getroffen wird.

Befindet sich eine Einheit (verbündet oder feindlich) in der Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel und die Einheit ist außerdem ein gültiges Ziel, dann sollte der Spieler den Modifizierten Trefferwert berechnen, als sei der Angriff gegen die Einheit gerichtet, und diese Zahl mit dem ursprünglichen Würfelergebnis vergleichen. Diese vereinfachten Regeln achten nicht auf die Unterschiede in der Größe der Einheit oder Unterschiede im Höhenlevel. Ermittle einfach die nächste entsprechende Einheit, die ein Ziel hätte sein können und vergleiche den neuen Modifizierten Trefferwert mit dem Würfelwurf, um zu bestimmen, ob der Angriff die im Weg stehende Einheit getroffen hat, als sei sie das eigentliche Ziel gewesen.

Wenn sich mehr als eine solche Einheit in der Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel befindet, dann sollte der Spieler mit der Einheit beginnen, die sich am nächsten zum ursprünglichen Ziel befindet. Wenn sich mehr als eine erlaubte Einheit in einem Hexfeld befindet (egal ob die fraglichen Einheiten verbündet oder feindlich sind), dann ermittle zufällig, welche Einheit zuerst ihren Modifizierten Trefferwert mit dem ursprünglichen Würfelwurf vergleicht. Wenn der neue Angriff fehlschlägt, dann macht der kontrollierende Spieler mit neuem Modifizierten Trefferwert bei der nächsten Einheit weiter, und so fort.

Befinden sich Wald-/Dschungelfelder zwischen Angreifer und neuem Ziel und die Walddeckungs-Regel (siehe Seite 83) ist in Verwendung, dann gilt die Walddeckungs-Regel automatisch für diese Felder, wenn der Schuss das neue Ziel trifft. Das heißt, behandle jedes dazwischen liegende Wald-/Dschungelfeld so, als ob sich das eigentliche Ziel in diesem Feld befunden hätte, wenn es um die Schadensabsorption geht. Liegen mehrere Wald-/Dschungelfelder dazwischen, dann absorbiert jedes Feld den Schaden, wie in der Regel angegeben. Das bedeutet, dass wenn der Schadenswert eines Angriffs auf 0 sinkt, der kontrollierende Spieler nicht mehr länger ein neues Ziel für den Fehlschuss ermitteln muss. Wenn eine Einheit sich in einem Wald-/Dschungelfeld aufhält, erleidet zuerst das Hexfeld den Schaden und dann kannst du bestimmen, ob der Angriff das Ziel / die Ziele in dem Hexfeld trifft. Beachte, dass Wald-/Dschungelfelder nur dann Schaden absorbieren, wenn das Ziel getroffen wird.

Wenn ein Level oder Gebäudefeld zwischen Angreifer und Ziel einem Mech Teildeckung verschafft hat (oder einem Fahrzeug Kauerhaltung, oder einem Mech Kauerhaltung, so der Mech die Kauerhaltung eingenommen hat), dann sollte der kontrollierende Spieler mit 2W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 8 oder mehr trifft der Angriff das Gelände. Im Fall von Waffen, die auf der Streutreffertabelle würfeln, wird der volle Schadenswert der Waffe verursacht (wenn du Schaden an Gelände verwaltest; siehe *Geländefaktor-Regeln*, Seite 64).

Beachte dass es eine Mischung verschiedener Geländearten und / oder Einheiten auf der Sichtlinie geben kann, so dass die Spieler vielleicht durch die oben beschriebenen Regeln wechseln müssen um den Effekt eines Fehlschusses zu bestimmen.

Wenn sich keine Einheiten und / oder Gelände zwischen dem Angreifer und dem Ziel befinden oder wenn die Angriffe gegen diese Einheiten und / oder Gelände nicht getroffen haben und wenn noch Schaden nach den Treffern gegen Wald-/Dschungelfelder übrig ist, dann muss der kontrollierende Spieler hinter dem Ziel fortfahren, um zu bestimmen, was der Fehlschuss trifft.

Ziehe eine Linie zwischen dem Hexfeld des Angreifers und dem Hexfeld des Ziels, bis zum Rand des Spielfelds. Mit den oben beschriebenen Regeln sollte der kontrollierende Spieler nun ermitteln, ob Angriffe, die das Ziel nicht getroffen haben, entlang dieser Sichtlinie auch jenseits des Felds des Ziels etwas treffen. Befindet sich hinter dem Ziel Gelände, das gleich hoch oder höher als das Ziel ist (wie ein Hügel oder ein Gebäude), dann trifft der Schuss automatisch das

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

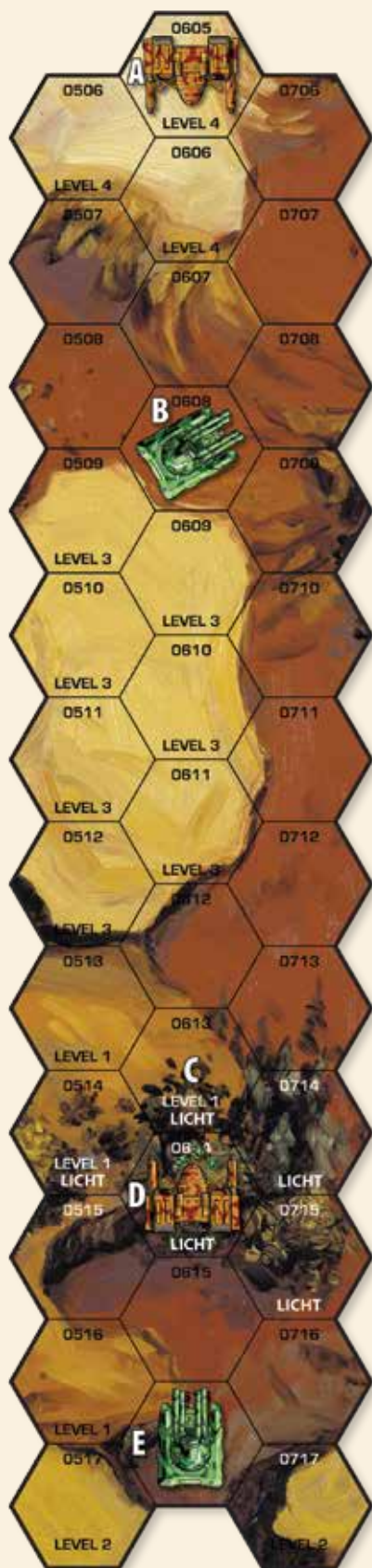
KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN





● FEHLSCHUSS-DIAGRAMM ●

Geländemerkmale und verursacht seinen vollen Schaden (oder was davon übrig ist).

Die Fehlschuss-Regel verwendet automatisch die Regeln für Extremreichweite und Sichtlinien-Reichweite (siehe Seite 85). Wenn eine Waffe kein Ziel trifft und den Rand des Spielfelds erreicht, dann wird übriger Schaden ignoriert. Kann eine Waffe nicht Sichtlinien-Reichweite verwenden, und die Waffe trifft kein Ziel (Einheit oder Gelände) bis sie ihr letztes Extremreichweiten-Feld erreicht, dann wird ebenfalls übriger Schaden ignoriert.

Streuwaffen: Beachte, dass alle oben stehenden Regeln auch für jeden Schaden gelten, der bei Waffen, die auf der Streutreffertabelle würfeln, nicht das Ziel trifft. Wenn das Ziel beispielsweise einen erfolgreichen Trefferwurf mit einer LSR-20 auf der Streutreffertabelle macht, aber nur eine 5 würfelt, dann treffen 9 Raketen das Ziel. Somit bleiben 11 Raketen, die das Ziel nicht getroffen haben, also würde der Spieler die oben beschriebenen Regeln verwenden, wobei er auf der 11er-Spalte der Streutreffertabelle würfelt, wenn es zu einem neuen erfolgreichen Angriff kommt.

Luft-/Raumeinheiten: Fehlschüsse von fliegenden Luft-/Raumeinheiten gegen fliegende Luft-/Raumeinheiten werden einfach ignoriert. Fehlschüsse von fliegenden Luft-/Raumeinheiten gegen Bodenziele treffen immer das Zielfeld, wenn du den Schaden gegen Gelände im Auge behältst (siehe *Geländefaktor-Regeln*, Seite 64), ansonsten werden sie ignoriert; das gilt nicht für Artillerie und Bomben, die ihre eigenen Regeln verwenden um zu ermitteln, wo ein Fehlschuss landet.

Im Fehlschuss-Diagramm zur linken feuert der Mech auf der Karte Deep Canyon #1 eine PPK und eine LSR-20 auf das Fahrzeug in Hexfeld E. Die PPK geht völlig ins Leere, die LSR-20 trifft das Ziel zwar, aber nur mit 9 Raketen. Der kontrollierende Spieler muss daher herausfinden, was die PPK trifft, sowie wo die 11 verbleibenden Raketen der LSR-20 hingegangen sind, die das Fahrzeug nicht getroffen haben.

Er beginnt beim Ziel und bewegt sich auf den Mech zu, und entlang der Sichtlinie befindet sich das erste potentielle Ziel in Hexfeld D. Ein feindlicher Mech und eine verbündete Infanterieeinheit befinden sich in Hexfeld D. Da es dem Fehlschuss egal ist, was im Weg steht, muss der kontrollierende Spieler zufällig bestimmen, welche Einheit zuerst getroffen werden könnte. Die Infanterie ist zuerst dran. Der kontrollierende Spieler muss nun den Trefferwert komplett neu berechnen, als sei der Schuss ursprünglich auf die Infanterieeinheit gerichtet gewesen und diese Zahl mit dem ursprünglichen Würfelergebnis vergleichen. Wenn dieser Schuss verfehlt, muss der kontrollierende Spieler den modifizierten Trefferwert wieder neu berechnen, als sei der Mech in Hexfeld D das Ziel gewesen. Wenn einer der beiden Schüsse trifft, dann zieht der Spieler automatisch 2 Schadenspunkte von der PPK und der LSR-20 ab (die verbleibenden 11 Raketen), und zwar aufgrund des leichten Waldfelds in Hexfeld C und weitere 2 Schadenspunkte für das leichte Waldfeld in Hexfeld D. Somit hat die PPK noch einen Schadenswert von 6, der dem Ziel zugefügt wird, während von der LSR-20 noch 7 Raketen das Ziel erreichen würden. Der kontrollierende Spieler würfelt in Spalte 7 der Streutreffertabelle, um zu ermitteln, wie viele Raketen das Ziel treffen. Wenn keines der Ziele in Hexfeld D getroffen wird (oder wenn einige der 7 Raketen der „LSR-20“ wegen der Streutreffertabelle das Ziel nicht getroffen haben), dann müsste sich der kontrollierende Spieler bis nach Hexfeld B bewegen und den modifizierte Trefferwert mit dem ursprünglichen Würfelwurf vergleichen. Wird dieses Ziel ebenfalls nicht getroffen, dann müsste der Spieler überprüfen, ob sich hinter Hexfeld E noch relevante Ziele entlang der Sichtlinie befinden und zwar bis zum Rand des Spielfelds. Wenn es keine zusätzlichen Ziele und / oder Gelände gibt, bis der Rand des Spielfelds erreicht ist (oder alle Ziele verfehlt werden), dann verursachen die Waffen keinen Schaden.

Level-Unterschiede

In den vereinfachten Regeln oben werden Unterschiede in der Höhe der Einheit und den Höhenleveln ignoriert. Allerdings bedeutet die „echte“ Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel, dass Einheiten in der Sichtlinie diese oft nicht unterbrechen würden, so dass keine Chance besteht, dass der Fehlschuss diese Ziele auch trifft.



EINLEITUNG

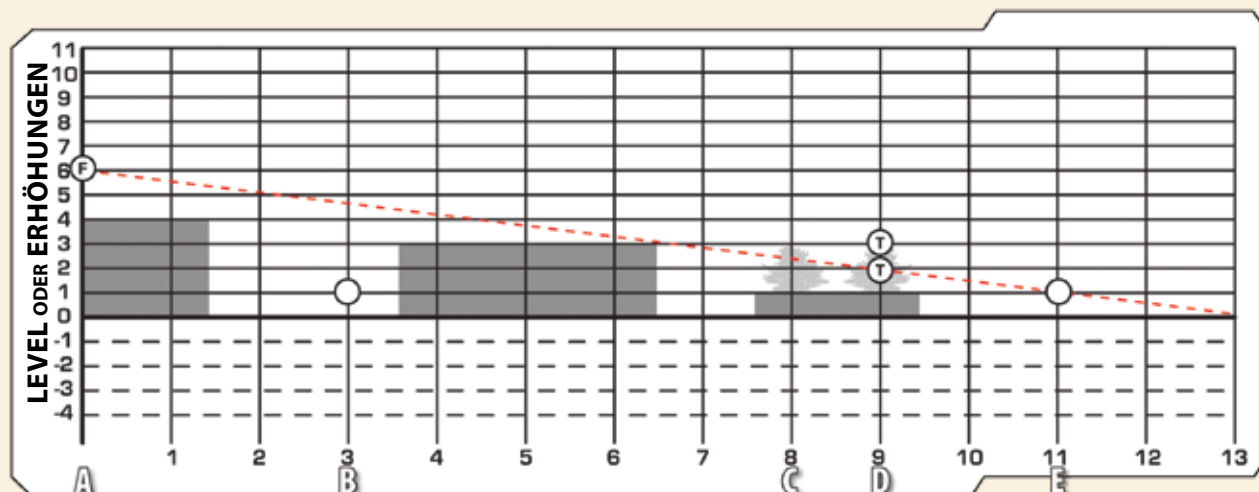
ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



• FEHLSCHUSS-SICHTLINIENDIAGRAMM •

Diese Regeln sind zwar komplizierter, doch stellen sie die genaueste Methode dar, um zu bestimmen, was ein Fehlschuss erwischen kann. Auch wenn diese Regeln „realistisch und genau“ sind, so verlängern sie das Spiel doch drastisch, so dass Spieler sie vielleicht nur in Situationen verwenden wollen, in denen es drastische Unterschiede in Gelände und Einheitenhöhe gibt, die es erschweren, die Ereignisse auf dem Schlachtfeld mit bloßem Auge abzuschätzen. Ein Kampf in der Stadt läuft wie ein Kampf im Gelände ab. Wird aber auf einer wirklich großen Stadtkarte mit Fehlschüssen gespielt, so sind diese Regeln, insbesondere bei Schüssen aus unterschiedlich hoher Position, die effektivste Methode um herauszufinden, was getroffen wird. Das trifft um so mehr zu, wenn die Spieler die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln (siehe Seite 121) verwenden, bei denen der Schaden in einem Gebäudelevel pro Level verwaltet wird.

Nach den Regeln *Die Sichtlinie schematisieren* (siehe Seite 80) sollte der kontrollierende Spieler das Sichtlinien-Diagramm verwenden (zu finden am Ende dieses Regelwerks) um die verschiedenen Gelände-merkmale und Einheiten zwischen Angreifer und ursprünglichem Ziel auf der Sichtlinie einzutragen, und dann die „echte“ Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel mit einem Lineal zu ziehen (siehe das Fehlschuss-Sichtliniendiagramm und das zugehörige Beispiel). Wenn das Diagramm fertig ist, können die Spieler die Regeln aus *Ermitteln wo ein Fehlschuss trifft* normal verwenden, aber dabei werden nur die Einheiten und Gelände-merkmale in Betracht gezogen, die sich in der Sichtlinie befinden, die im Diagramm eingetragen wurde.

Wenn noch Schaden von dem Schuss übrig bleibt und er entweder in die Luft oder aus dem Spielfeld verschwindet (wenn zum Beispiel im Fehlschuss-Diagramm das Fahrzeug in Hexfeld E auf den Mech in Hexfeld A feuert und weder Einheiten noch Gelände trifft), oder wenn das darunter liegende Gelände eines Hexfelds getroffen wird (im Sichtlinien-Diagramm wird Hexfeld 13 getroffen), dann wird der Schaden ignoriert. Benutzen Spieler die Geländefaktor-Regeln (siehe Seite 64), dann würde allerdings der Schaden, den Hexfeld 13 erleidet, festgehalten werden.

*Wenn wir das Fehlschuss-Diagramm (siehe Seite 82) als Beispiel verwenden, dann würde das Kartographieren der Situation dem Fehlschuss-Sichtliniendiagramm oben entsprechen. Dieses Diagramm zeigt deutlich, dass sowohl der feindliche Mech als auch die verbündete Infanterie in Hexfeld D in der Sichtlinie sind, und somit müsste der Spieler, wie im Beispiel zum Fehlschuss-Diagramm beschrieben, ermitteln, ob der Schuss eines der beiden Ziele trifft. Im Gegensatz zu den Regeln in *Wo ein Fehlschuss trifft*, bei*

denen die Wald-/Dschungelfelder den Schaden nur absorbieren, wenn ein „neues Ziel“ getroffen wird, absorbieren hier alle Wald-/Dschungelfelder, die sich in der Sichtlinie befinden, wie es dem Diagramm zu entnehmen ist, Schaden. In diesem Fall absorbieren die Wälder in Hexfeld C und D den Schaden des Fehlschusses, egal ob ein Ziel in Hexfeld D getroffen wird oder nicht.

Wenn die Fehlschüsse keines der Felder in Hexfeld D treffen, würde der Spieler nicht mit dem Fahrzeug in Hexfeld B fortfahren, da es sich offensichtlich nicht in der „echten“ Sichtlinie befindet, die im Diagramm gezeigt ist. Stattdessen trifft der Schuss, wenn er beide Ziele verfehlt, im Diagramm den Boden in Hexfeld 13 (nicht mehr auf dem Diagramm), und der Schaden wird ignoriert. Wenn die Spieler Geländeschaden nach Geländefaktor-Regeln (siehe Seite 64) verwalten, dann würde Hexfeld 13 13 Punkte Schaden [21 (PPK + 11 Raketen) – 4 (2 Punkte für jede Waffe für den lichten Wald in Hexfeld C) – 4 (2 Punkte für jede Waffe für den lichten Wald in Hexfeld D) = 13] erleiden.

SCHADEN

Die folgenden Regeln erweitern die Schadensmöglichkeiten von Waffen. Sie sind komplizierter, bieten dafür aber größere Varianz.

Geänderter Energiewaffenschaden

Aufgrund der Beschränkungen der Fokussierung verlieren Energiewaffen auf Entfernung an Effektivität.

Die Regel für „Geänderten Energiewaffenschaden“ verringert oder erhöht den Schaden von Direktfeuer- und Impuls-Energiewaffen abhängig von der Entfernung zwischen Angreifer und Ziel. Schaden auf weite Entfernung sinkt um 1 Punkt. Bei Angriffen gegen sehr nahe Ziele (die ein bisschen effektiver sind), erhöhe den Schaden um 1 Punkt bei Zielen im selben Hexfeld oder im Hexfeld direkt neben dem Angreifer.

Walddeckung

Wälder können Schutz vor einem Angriff darstellen, ähnlich wie ein Gebäude, da Schüsse manchmal Bäume und Überwucherungen treffen anstelle des eigentlichen Ziels.

Wenn du die Walddeckungs-Regel verwendest bieten Wälder im Feld der Zieleinheit nicht den üblichen Trefferwurfmodifikator für Gelände. Stattdessen absorbiert das Waldfeld Schaden jeder Art von Waffenangriffen. Ein lichter Wald-/Dschungelfeld absorbiert 2 Schadenspunkte, ein dichtes Wald-/Dschungelfeld 4 Schadenspunkte und ein extrem dichtes Wald-/Dschungelfeld 6 Schadenspunkte. Die Wälder absorbie-

ren Schaden von jedem Angriff in das Hexfeld, ähnlich wie Gebäude Schaden absorbieren (siehe *Angriffe auf Einheiten in Gebäuden*, Seite 171, TW).

Denk daran, den Schaden, den das Hexfeld erleidet, im Auge zu behalten, um Effekte der Rodung zu ermitteln (siehe *Wälder roden*, Seite 112, TW). Walddeckung gilt nur für Waldfelder, in denen sich das Ziel befindet. Wälder, die sich zwischen Angreifer und Ziel befinden, verursachen einfach den üblichen Trefferwurfmodifikator anstatt Schaden zu absorbieren.

Streutreffer-Abzüge

Diese Optionalregel spiegelt die Tatsache wider, dass sich bei einigen Waffen, die auf der Streutreffer-Tabelle würfeln (Raketen, LB-X und so weiter) die Schadensverteilung auf eine bestimmte Entfernung erhöht, was die Anzahl der Treffer verringert, die das Ziel auf größere Entfernungen treffen. Die Regel gilt nicht für Blitz- oder LSR-Raketenwerfer, oder für Standard-/Extremreichweiten-Raketen für das TakRak-System.

Bei allen Angriffen auf lange Distanz mit RGG, LB-X, KSR, MSR oder HE-TakRak musst du beim Wurf auf der Streutreffer-Tabelle einen Modifikator von -1 einrechnen. Angriffe gegen Ziele im gleichen oder angrenzenden Hexfeld erhalten einen Modifikator von +1. Das gilt in allen Fällen zusätzlich zu allen Modifikatoren, die den Wurf ohnehin schon betreffen könnten. Der Modifikator kann den Wurf auf der Tabelle niemals unter 2 oder über 12 bringen.

ERWEITERTER BESCHUSS

Die folgenden Regeln erklären spezielle Feuerhaltungen und -modi.

Angriffe gegen Große Infanterieformationen

Wenn mehr als eine einzelne Infanterieeinheit sich in einem Feld befindet, dann erhöht das die Wahrscheinlichkeit, dass ein Angriff auch eine Einheit trifft ... nur nicht unbedingt die Einheit, die der Angreifer auch treffen wollte. Immer wenn sich mehr als eine konventionelle Infanterieeinheit in einem Feld aufhält, verwende die folgenden Regeln.

Für jeden konventionellen Infanteriezug nach dem ersten, der sich in einem Feld befindet, wende einen Trefferwurfmodifikator von -1 an. Dann ermittle zufällig, welche Einheit tatsächlich getroffen wird. Nehmen wir beispielsweise an, in einem Feld befinden sich zwei verbündete und zwei feindliche Infanteriezüge. Waffenangriffe gegen eine dieser Einheiten würden einen Trefferwurfmodifikator von -3 erhalten. Wenn der Trefferwurf allerdings erfolgreich ist, dann ermittelt der angreifende Spieler zufällig, welche Infanterieeinheit er nun tatsächlich trifft.

Beachte, dass dieser Modifikator nur dann gilt, wenn ein Zug mindestens 21 aktive Soldaten besitzt. Hat der Zug weniger als 21 aktive Soldaten, dann wird der Modifikator nicht eingerechnet. Der Zug kann aber dennoch Ziel von unbeabsichtigten Angriffen werden.

Befinden sich beispielsweise eine Gefechtsrüstungseinheit, ein Zug mit 18 aktiven Soldaten, ein Zug mit 21 aktiven Soldaten und ein Zug mit 28 aktiven Soldaten im gleichen Hexfeld, dann gilt, egal auf welche Einheit gefeuert wird, ein Trefferwurfmodifikator von nur -1. Es gibt nur zwei Züge mit mindestens 21 aktiven Soldaten, die diese Regel aktivieren, der Zug mit nur 18 Soldaten und der Gefechtsrüstungs-Trupp bieten keinen zusätzlichen Modifikator. Weil diese Regel allerdings gültig ist, würde der aktive Spieler bei einem erfolgreichen Treffer zufällig ermitteln, welche der vier Infanterieeinheiten tatsächlich getroffen wird.

Abstützen

Ein Mech kann seine Waffe mit erhöhter Treffsicherheit abfeuern, indem er sich gegen einen Hügel oder ein Gebäude abstützt, wie ein 12 Meter großer Scharfschütze. Ein Mech kann außerdem Abstützen mit Genauem Zielen (weiter unten) oder mit Gelegenheitsbeschuss (siehe Seite 86) kombinieren, um tödlich treffsichere Schüsse abzugeben.

Der Mech darf nur einen Arm gegen das Hexfeld direkt vor sich abstützen, das 1 Level höher sein muss als das Level des Bodengeländes des Hexfelds, in dem sich der Mech befindet. Die Abstützen-Aktion wird während der Bewegungsphase der Runde ausgeführt und verbraucht 1 BP. Ein Mech, der Springen-BP ausgibt, kann sich in dieser Runde nicht abstützen (das heißt, der Mech müsste bis zur folgenden Runde warten und dürfte

nur Gehen- oder Rennen-BP ausgeben, ehe er sich abstützt).

Während er sich aufstützt gilt der Mech als immobiles Ziel. Er kann sich weder bewegen noch Nahkampfangriffe ausführen. Ein aufgestützter Mech darf keine Waffen abfeuern, die in den Beinen oder der Torso-Vorderseite installiert sind und ebenso wenig Waffen im nicht abgestützten Arm. Der Mech darf seinen Torso nicht drehen und Waffen im aufgestützten Arm dürfen nur auf Ziele im Front-Schussfeld abgefeuert werden. Der Mech darf nur Waffen abfeuern, die sich im abgestützten Arm befinden.

Alle Angriffe mit Waffen im aufgestützten Arm erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -2.

Ein abgestützter Mech wird behandelt, als würde er hinter dem Hexfeld, auf dem er sich abstützt, in Deckung gehen (siehe *In Deckung gehen*, Seite 88). Ein vierbeiniger Mech kann sich nicht abstützen, weil er keine Arme hat. Ein abgestützter Mech darf in jeder folgenden Bewegungsphase aufhören sich abzustützen, indem er sich einfach bewegt. Das Beenden des Abstützens kostet keine BP.

Aktivatorschaden: Modifikatoren durch Aktivatorschaden in einem abgestützten Arm werden ignoriert.

ProtoMechs: ProtoMechs dürfen ihr Hauptgeschütz abstützen, brauchen dazu aber kein Gelände. Stattdessen sagt der Spieler einfach nur am Ende der Bewegungsphase des ProtoMechs an, dass er sich abstützt. Ein ProtoMech, der sich abstützt, gilt in dieser Runde als immobiles Ziel. Alle Angriffe mit dem Hauptgeschütz erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -2. Der ProtoMech kann in einer Runde, in der er sich abstützt, nur mit dem Hauptgeschütz angreifen.

Genaues Zielen

Anstatt seine Waffen abzufeuern kann eine Einheit ihre Waffeneinsatzphase dafür verwenden, ein einzelnes Ziel in ihrer Sichtlinie genau anzuvisieren. Wenn eine Einheit genau zielt, kann sie weder Waffenangriffe noch Nahkampfangriffe ausführen noch BP ausgeben.

Für jede Waffeneinsatzphase in Folge, die eine Einheit mit genauem Zielen verbringt, erhalten alle Waffenangriffe gegen das gewählte Ziel einen Trefferwurfmodifikator von -1 (Maximum -3). Wenn die Einheit angreift, wird dieser Bonus verbraucht. Wenn sich die zielende Einheit bewegt, das Ziel wechselt oder einen Mechpilotenwurf nicht schafft, oder wenn sich das Ziel aus der Sichtlinie bewegt, ehe Waffenangriffe ausgeführt werden konnten, dann wird das „Genaues Zielen“ unterbrochen und der angesammelte Bonus verschwindet.

Impuls/Schnellfeuer-/LB-X/RGG: Impuls Waffen, Schnellfeuer Waffen (wenn sie mehr als einen Schuss abgeben), LB-X (wenn sie Streumunition abfeuert) und Rotationsgaussgeschütze können nicht genau zielen.

Feuerleitcomputer: Feuerleitcomputer wenden ihren normalen Modifikator an, wenn sie zusammen mit „Genauem Zielen“ eingesetzt werden.

Extremreichweite

Fernkampfwaffen können auf Ziele feuern, die weiter entfernt sind als weite Entfernung, aber solche Schüsse sind schwierig.

Verwende die folgenden Regeln für Extremreichweite.

- Extremreichweite beginnt 1 Hexfeld hinter der weiten Entfernung und erstreckt sich auf eine Entfernung gleich der doppelten mittleren Entfernung der Waffe. Die Extremreichweite für einen mittelschweren Laser würde also von 10 bis 12 Felder reichen; die weite Entfernung eines mittelschweren Lasers ist $9 (9 + 1 = 10)$, und die maximale mittlere Entfernung beträgt $6 (6 \times 2 = 12)$. Bei Waffen mit uneinheitlichen Entfernungsbereichen (wie MSR, Kurzlauf-PPK und so weiter), multipliziere die weite Entfernung mit 1,5 (abgerundet). Wenn eine Waffe nicht über weite Entfernung eingesetzt werden kann, hat sie auch keine Extremreichweite.
- Angriffe gegen Ziele in Extremreichweite erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +6.
- Alle Waffen, die auf der Streutreffertabelle würfeln, erleiden einen Modifikator von -2 auf das Ergebnis (das ist zusätzlich zu allen Modifikatoren, die ohnehin schon gelten). Diese Modifikatoren senken den Wurf auf der Tabelle niemals unter 2.
- Teile den Schadenswert aller Impuls Waffen durch 2, abgerundet.



- Ziehe 1 Schadenspunkt von allen Direktfeuer-Energiewaffen ab, und von allen Waffen, die „Gauss“ im Namen haben (außer RGG).
- Multipliziere den Schadenswert von Direktfeuer-Ballistikwaffen (nicht von Gausswaffen) mit 0,75 (abgerundet).
- Bei Waffen mit Variablem Schaden verwende den Schadenswert für die Weite Entfernung, wenn du auf Extremreichweite feuerst.
- Im Falle von Spezialregeln, die Entfernung als entscheidenden Faktor verwenden, die aber Extremreichweite nicht explizit erwähnen, behandle Angriffe auf Extremreichweite genauso wie Angriffe auf weite Entfernung. Alle Modifikatoren für weite Entfernung gelten also auch für Extremreichweite.

Das Null-Signatursystem beispielsweise (siehe Seite 325) erhöht den Modifikator für Angriffe auf weite Entfernung um +2, zu einem Gesamtaufschlag von +6. Also würde auch bei Extremreichweite ein Modifikator von +2 auf den normalen Modifikator von +6 addiert werden, was ein Gesamtergebnis von +8 ergibt.

Zu guter Letzt lässt sich sagen, dass es unmöglich ist, in dem gegebenen Platz alle Umstände abzudecken, also wird es gelegentlich zu Situationen kommen, in denen die Spieler nach gesundem Menschenverstand entscheiden müssen.

Alle Waffenangriffe auf Extremreichweite, die ein K3-System verwenden, addieren 1 Entfernungsbereich zu dem Entfernungsbereich der am nächsten stehenden verbündeten Einheit im K3-System. Wenn beispielsweise eine Waffe auf Extremreichweite feuert und die am nächsten stehende verbündete Einheit ist in kurzer Entfernung zum Ziel, dann würde die feuernde Einheit den endgültigen Trefferwurfmodifikator berechnen, als ob sich die nächst stehende verbündete Einheit in mittlerer Entfernung befände.

Sichtlinien-Reichweite

Spieler, die wirklich große Spiele über Dutzende von Karten spielen wollen, können die Regeln zur Sichtlinien-Reichweite verwenden. Für zusätzlichen Realismus können sie dabei die Regel zur Sichtlinien-Reichweite in Verbindung mit der Sichtweitentabelle verwenden, die du in den Doppelblind-Regeln findest (siehe Seite 221), um eine feste Zahl von Hexfeldern zu haben, die eine Einheit visuell wahrnehmen kann, wenn verschiedene Planetenbedingungen herrschen. Wenn du es sehen kannst, kannst du auch versuchen, es anzugreifen.

Verwende die folgenden Regeln für Sichtlinien-Reichweite.

- Sichtlinien-Reichweite beginnt 1 Feld hinter der Extremreichweite und reicht bis zum Rand des Spielfelds, egal wie groß es ist.
- Alle Waffenangriffe auf Sichtlinien-Reichweite erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +8.
- Direktfeuer-Ballistikwaffen und Raketenwaffen, deren Weite Entfernung weniger als 13 Hexfelder beträgt, können nicht mit Sichtlinien-Reichweite angreifen.
- Direktfeuer-Energiewaffen und Impulswaffen, deren Weite Entfernung weniger als 7 Hexfelder beträgt, können nicht mit Sichtlinien-Reichweite angreifen.
- Alle Waffen, die einen Wurf auf der Streutreffertabelle erfordern, erleiden einen Modifikator von -3 bei Würfen auf der Streutreffertabelle (das ist zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren, die den Wurf bereits beeinflussen könnten). Diese Modifikatoren können das Ergebnis niemals unter 2 sinken lassen.
- Teile den Schadenswert aller Impulswaffen durch 3, abgerundet.
- Teile den Schadenswert aller Direktfeuer-Ballistikwaffen (nicht Gausswaffen) durch 2, abgerundet.
- Multipliziere den Schadenswert von Direktfeuer-Energiewaffen und Waffen, die das Wort „Gauss“ in der Bezeichnung haben (außer RGG) mit 0,75 (abgerundet).
- Bei Waffen mit Variablem Schaden verwende den Schadenswert für die weite Entfernung, wenn du den Schaden für den Sichtlinien-Schaden ermittelst.
- Wie bei der Extremreichweite behandle Angriffe auf Sichtlinien-Reichweite als Angriffe auf Weite Entfernung in Situationen, in

denen die Entfernung ein entscheidender Faktor ist. Alle Modifikatoren, die für die Weite Entfernung anfallen, werden dann auch bei der Sichtlinien-Reichweite eingerechnet. Beim Beispiel des Null-Signatursystems oben würde ein zusätzlicher Modifikator von +2 anfallen, was den Modifikator für die Sichtlinien-Reichweite auf +10 anhebt.

- Beachte, dass K3-Systeme mit Sichtlinien-Reichweite nicht kompatibel sind. Wenn eine Waffe auf Sichtlinien-Reichweite feuert, kann sie dabei kein K3-Netzwerk verwenden.

Feuern im Liegen

Nach den Standardregeln darf ein Mech, der auf dem Boden liegt, nur feuern, wenn keiner seiner Arme zerstört wurde. Die erweiterten Regeln erlauben es einem auf dem Boden liegenden Mech, sich auf seinem intakten Arm aufzustützen und alle nicht in Gliedmaßen installierten Waffen abzufeuern. Alle Schüsse, die so abgefeuert werden erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1 (zusätzlich zum normalen Modifikator für den liegenden Mech), was die verringerte Stabilität des Mechs widerspiegelt. Alle Modifikatoren für Aktivatorschaden werden ebenfalls eingerechnet.

Waffen verknüpfen

Ehe das Spiel beginnt und auch während der Endphase jeder Runde, kann der Spieler ansagen, dass bestimmte Waffen in seiner Einheit verknüpft sind (dabei kann es sich um jede Einheit außer Infanterie handeln). Alle Waffen in einer Einheit können verknüpft werden, aber sie müssen in dasselbe Schussfeld feuern. Beispielsweise könnte ein ALB-3U *Albatross* den schweren Impulsaser und die beiden mittelschweren Laser im rechten Arm als „Verknüpfung 1“ verbinden, die KSR-6, die LSR-15 und den schweren ER-Laser im Torso als „Verknüpfung 2“, und zuletzt die LB-10-X-Autokanone, die einzige Waffe im linken Arm, als ihre eigene „Verknüpfung 3“. Außerdem kann eine Waffe, vorausgesetzt die oben stehenden Regeln werden eingehalten, Teil von mehreren Verknüpfungen sein. Verknüpfte Waffen müssen auf dem Datenbogen der Einheit klar gekennzeichnet werden.

Verknüpfte Waffen müssen immer auf dasselbe Ziel abgefeuert werden, doch müssen nicht alle verknüpften Waffen in einer Gruppe jedes Mal auch feuern (ist zum Beispiel ein Ziel außerhalb der Reichweite einiger Waffen in einer Verknüpfung, dann müssen diese Waffen mit zu kurzer Reichweite nicht auf das Ziel abgefeuert werden, können aber auch nicht auf andere Ziele gerichtet werden). Der kontrollierende Spieler macht für die ganze Gruppe verknüpfter Waffen nur einen einzigen Trefferwurf. Der Trefferwert für die Gruppe wird ermittelt, indem die schlechtesten Entfernungsmodifikatoren und anderen Modifikatoren in der Gruppe verwendet werden. Sind zum Beispiel ein schwerer Impulsaser und ein mittelschwerer Laser in derselben Gruppe verknüpft, und das Ziel befindet sich in Reichweite des mittelschweren Lasers, dann wird der Trefferwurfmodifikator basierend auf dem mittelschweren Laser berechnet (die kürzere Reichweite, kein Impuls-Modifikator, und so weiter). Wenn der Wurf nicht trifft, dann verfehlen alle verknüpften Waffen. Wenn er erfolgreich ist, dann treffen alle verknüpften Waffen. Die Trefferzonen werden individuell für jede Waffe in der verknüpften Gruppe ermittelt.

Gelegenheitsbeschuss

Anstatt in der Waffeneinsatzphase einer Runde anzugreifen, kann eine Einheit sich entscheiden, darauf zu warten, dass feindliche Einheiten näher oder in die Sichtlinie kommen, um dann sofort einen Angriff auszuführen. Das nennt man „Gelegenheitsbeschuss“. Gelegenheitsbeschuss lässt sich mit den Regeln für versteckte Einheiten (Total Warfare, Seite 259) kombinieren. Spieler sollten im Kopf behalten, dass Gelegenheitsbeschuss das Spiel viel komplizierter macht, weil es erlaubt, Angriffe außerhalb der normalen Spielsequenz auszuführen. Spieler sollten sorgfältig über die Auswirkungen nachdenken, ehe sie diese Regel in ihr Spiel integrieren.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



Während jeder Waffeneinsatzphase kann der kontrollierende Spieler anstelle eines Waffenangriffs ansagen, dass sich die Einheit in „Beobachterstellung“ befindet. Sofern es sich bei der beobachtenden Einheit auch noch um eine versteckte Einheit handelt, muss auf dem Notizzettel für diese Einheit ihr Hexfeld, die exakte Ausrichtung und der Hinweis „Beobachterstellung“ vermerkt werden. Von da an wartet der Spieler der Einheit auf eine Gelegenheit zuzuschlagen und die Einheit darf sich weder bewegen noch Angriffe ausführen, bis der kontrollierende Spieler ansagt, dass sie nun Gelegenheitsbeschuss durchführt. Zu jedem Zeitpunkt während der Bewegungsphase der folgenden Runde kann ein Spieler, der eine Einheit kontrolliert, die sich zuvor in Beobachterstellung befunden hat, Gelegenheitsbeschuss ansagen. Ein Spieler kann Gelegenheitsbeschuss sogar inmitten der Bewegung eines Gegners ansagen, so dass er eine Einheit angreifen kann, die von einer Deckung zur nächsten spurtet. Gelegenheitsbeschuss kann nur gegen Ziele im Front-Schussfeld verwendet werden und die angreifende Einheit kann keine Torsodrehungen ausführen und nicht den Geschützturm drehen.

Gelegenheitsbeschuss wird sofort in derselben Bewegungsphase abgewickelt. Wenn zwei oder mehr Einheiten gleichzeitig Gelegenheitsbeschuss benutzen wollen, dann wickle die Angriffe in der Reihenfolge ab, in der sie angesagt worden sind. Wenn Spieler sich nicht einigen können, welcher Angriff zuerst angesagt wurde, wirf einen Würfel um zu ermitteln, wer anfängt. Bei einem Ergebnis von 1 – 3 fängt Spieler A an, bei einem Ergebnis von 4 – 6 Spieler B.

Gelegenheitsbeschuss funktioniert genau wie andere Arten von Angriffen, außer dass alle derartigen Angriffe einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2 erleiden, der die Geschwindigkeit widerspiegelt, mit der geschossen werden muss. Der Ziel-Bewegungsmodifikator basiert auf der Bewegung des Ziels bis zu dem Punkt, an dem es angegriffen wird. Versteckte Einheiten, die Gelegenheitsbeschuss verwenden, erhalten nicht den Bonus für Kernschüsse versteckter Einheiten (Total Warfare, Seite 260). Sobald eine Einheit Gelegenheitsbeschuss ansagt, darf sie mit all ihren erlaubten Waffen angreifen, muss aber alle Angriffe sofort ausführen. Jeglicher Schaden und alle Mechpilotenwürfe, die durch den Schaden notwendig werden, werden sofort abgewickelt. Die feuernde Einheit darf sich für den Rest der Szene weder bewegen noch Waffenangriffe ausführen, Nahkampfangriffe sind aber möglich. Eine Einheit in Beobachterstellung, die zu Gelegenheitsbeschuss überwechselt, kann erst wieder die Beobachterstellung einnehmen, sobald die Waffeneinsatzphase der folgenden Runde erreicht ist.

Eine Einheit darf auch Nahkampfangriffe als Gelegenheitsbeschuss ausführen. Der kontrollierende Spieler muss eine Art von Angriff wählen, und in beiden Fällen verlässt die Einheit die Beobachterstellung, sobald der Angriff ausgeführt worden ist.

Schaden durch Gelegenheitsbeschuss tritt sofort in Kraft. Wenn der Angriff den Spieler des Ziels zwingt, einen Mechpilotenwurf abzulegen, dann muss er das sofort nach dem Angriff tun. Wenn der Angriff vorbei ist, dann beendet das Ziel seine Bewegung (wenn möglich), und die Bewegungsphase geht normal weiter. Stürzt der Mech aufgrund des vom Schaden ausgelösten Mechpilotenwurfs kann er versuchen aufzustehen (vorausgesetzt, er hat noch BP übrig) und sich weiter bewegen.

Anstatt Gelegenheitsbeschuss anzusagen darf eine beobachtende Einheit sich in der Bewegungsphase auch bewegen (es sei denn, der kontrollierende Spieler sagt an, dass sie nach wie vor beobachtet). Ein Mech, der sich bewegt, befindet sich für den Gelegenheitsbeschuss nicht mehr in Beobachterstellung.

Springende Mechs: Ein Mech, der springt, wenn er Ziel von Gelegenheitsbeschuss wird, und den Mechpilotenwurf aufgrund dieses Schadens nicht schafft, stürzt in das Hexfeld, in dem er sich befunden hat, als der Angriff verursacht wurde. Ermittle Sturzschaden, Versetzung und alles weitere, was von einem solchen unbeabsichtigten Sturz verursacht werden könnte. Die Bewegung des springenden Mechs ist vorbei.

Gelegenheitsbeschuss: Feuern in Bewegung

Nach den Standardregeln bewegen sich alle Einheiten und dann feuern alle Einheiten. Die Fähigkeit, einen schnellen Schuss abzugeben, während sich eine Einheit von Ziel zu Ziel bewegt, kann allerdings eine praktikable

und wichtige Taktik sein. Wie bei den Regeln zum Gelegenheitsbeschuss (oben) kann die Fähigkeit, die Bewegung mit Waffenangriffen zu unterbrechen, nicht nur die Komplexität, sondern auch die Länge eines Spiels drastisch erhöhen, also sollten alle Spieler genau prüfen, ob sie diese Regel ins Spiel integrieren.

Während der Bewegungsphase kann ein kontrollierender Spieler zu jeder Zeit ansagen (entweder ehe BP ausgegeben werden, während der Ausgabe von BP oder nachdem alle BP ausgegeben wurden), dass die sich bewegende Einheit einen Waffenangriff ausführt. Mit dieser Regeln kann nur 1 Waffe abgefeuert werden. Die Waffe kann nur in ihr normales Schussfeld feuern. Es ist keine Torsodrehung möglich, und der Geschützturm kann auch nicht gedreht werden, also kann eine Waffe im Front-Torso nur ins Front-Schussfeld feuern, während eine Waffe im rechten Arm ins Front-Schussfeld und ins Rechte Schussfeld feuern könnte.

Rechne einen Modifikator von +3 ein (zusätzlich zu allen anderen Standard-Modifikatoren), um die Geschwindigkeit der abgefeuerten Schüsse darzustellen. Hat sich das Ziel in der aktuellen Bewegungsphase bereits bewegt, dann wird der normale Ziel-Bewegungsmodifikator eingerechnet. Hat sich das Ziel noch nicht bewegt, dann fällt kein Ziel-Bewegungsmodifikator an.

Das bedeutet, dass eine Einheit, die Springen-BP ausgibt (Infanterie, ein springender Mech und so weiter) einen Angriff im Springen ausführen kann. In diesem Fall würden beide Modifikatoren gelten: +3 fürs Springen und +3 für Feuern in Bewegung, sowie alle anderen relevanten Modifikatoren.

Jeglicher Schaden, den das Ziel erleidet, wird sofort abgewickelt, und alle notwendigen Mechpilotenwürfe werden auch sofort gemacht.

Infanterie: Bei Infanterie fällt ein Trefferwurfmodifikator von +1 an, es sei denn, sie springt. Dann beträgt der Modifikator +3. Das ist zusätzlich zum Modifikator von +3 für in Bewegung.

Senkrechtstarter: Wenn ein Senkrechtstarter zu keinem Zeitpunkt während der Bewegungsphase ein neues Hexfeld betritt, dann wird der normale Angreifer-Bewegungsmodifikator nicht eingerechnet, wenn das Fahrzeug versucht, einen Angriff in Bewegung in dieser Bewegungsphase auszuführen. Mit anderen Worten, die Einheit bewegt sich in dem Hexfeld nur vertikal (alle Waffenangriffe gegen eine solche Einheit würden nur den Modifikator von +1 für fliegende Einheiten erleiden, keine zusätzlichen Ziel-Bewegungsmodifikatoren).

Verknüpfte Waffen: Wenn du die Regel für „Verknüpfte Waffen“ verwendest (siehe Seite 85), dann kann eine Reihe von verknüpften Waffen auf diese Weise abgefeuert werden. Allerdings müssen sich alle verknüpften Waffen in derselben Zone befinden (beachte, dass diese Einschränkung noch strenger ist als die normale Verknüpfungs-Beschränkung „im gleichen Schussfeld“).

Nahkampfangriffe: Auch wenn diese Art von Angriff in derselben Runde ausgeführt werden kann, in der die angreifende Einheit einen Rammangriff oder einen Todessprung ausführt, erhält der fragliche Nahkampfangriff dennoch einen Trefferwurfmodifikator von +2, um darzustellen, wie schwierig es ist, im Laufen zu feuern, während man einen so komplizierten Nahkampfangriff macht.

Hochspringen: Jede Nicht-Mech-Einheit, die Springen-BP ausgibt, kann in ihrem Hexfeld bleiben und sich einfach vertikal nach oben und unten bewegen, um diese Regel verwenden zu können. Ein Mech muss für jeden Springen-BP, den er ausgibt, ein neues Hexfeld betreten, kann also nicht einfach im selben Hexfeld mit Springen-BP hochspringen.

Erweiterter Armüberschlag

Nach den Standardregeln kann ein Mech nicht gleichzeitig eine Torsodrehung und einen Armüberschlag ausführen. Dies kann nach den erweiterten Regeln allerdings geschehen. Der Spieler muss ansagen, ob der Mech zuerst die Torsodrehung oder den Armüberschlag ausführt. Dann macht der kontrollierende Spieler einen normalen Mechpilotenwurf, mit allen entsprechenden Modifikatoren. Wenn er erfolgreich ist, kann das zweite Manöver ausgeführt werden. Wenn der Wurf nicht gelingt, stürzt der Mech nicht. Stattdessen kann das zweite Manöver (egal ob es die Torsodrehung oder der Armüberschlag war) einfach nicht ausgeführt werden.



Unterdrückungsfeuer

Anstelle eines Standardangriffs kann eine Einheit Unterdrückungsfeuer verwenden, um eine Infanterieeinheit festzunageln. Die Verwendung dieser Regel erfordert, dass auch die Moralregeln verwendet werden (siehe Seite 211).

Bevor der Angriff ausgeführt wird, kann der kontrollierende Spieler ansagen, dass er anstelle eines Waffenangriffs Unterdrückungsfeuer ausführen möchte. Der Angriff wird gegen das Hexfeld ausgeführt, in dem sich die Infanterie befindet (egal ob sich dieses in einem Wald, einem Gebäude und so weiter befindet). Eine Einheit kann dabei nicht das Hexfeld anvisieren, in dem sie steht. Wenn der Wurf erfolgreich ist (werden die Patzer-Regeln verwendet, dann ist ein Ergebnis von 2 ein Fehlschlag, und das Unterdrückungsfeuer erzwingt keinen Wurf; siehe Seite 75), dann wird den Infanterieeinheiten, die sich in dem Hexfeld befinden, kein Schaden zugefügt. (Wenn allerdings der Schaden gegen Hexfelder - Wälder oder Gebäude (siehe Geländefaktor-Regeln, Seite 64) - verwaltet wird, dann richtet der Angriff den halben Schaden (abgerundet und dann durch Geländeeinflüsse weiter reduziert, sofern anwendbar) dessen an, was er normalerweise gegen dieses Feld anrichten würde, was bedeutet, dass die Infanterie im Hex auf diese Weise doch noch indirekt getroffen werden kann. Stattdessen müssen alle Infanterieeinheiten (verbündet oder feindlich) in dem Hexfeld am Ende der Waffeneinsatzphase einen Moralwurf ablegen, und dabei die Modifikatoren aus der Unterdrückungsfeuer-Regel verwenden, sowie alle entsprechenden Modifikatoren aus der Moraltabelle (siehe Seite 212). Wenn eine Einheit den Moralwurf nicht schafft, dann kommt es nicht zum Moralverlust. Keiner der normalen Effekte eines misslungenen Moralwurfs tritt ein. Stattdessen kann die Infanterieeinheit in der Bewegungsphase der folgenden Runde keine BP ausgeben. Alle Waffenangriffe in der Waffeneinsatzphase der Runde, die von Gefechtsrüstungen ausgeführt werden, erleiden einen Trefferrwurfmodifikator von +1, bei konventioneller Infanterie +2.

Egal wie viele Unterdrückungsfeuer-Angriffe in einer Runde gegen ein Hexfeld gerichtet werden, keine Infanterieeinheit muss mehr als einen Moralwurf gegen Unterdrückungsfeuer in einer Runde ausführen. Es wird der höchste Modifikator aus der Unterdrückungsfeuer-Tabelle verwendet und jede zusätzliche Waffe, die einen Modifikator von über 0 verwenden würde, erhöht den Modifikator um +1. Werden beispielsweise ein Flammer, ein schweres Maschinengewehr, eine KSR-6, eine PPK und ein mittelschwerer Impuls laser zum Unterdrückungsfeuer gegen ein Feld verwendet, würde mit dem Flammer die Waffe mit höchsten Modifikator von +3 verwendet werden. Weder die PPK (Direktfeuer-Energie) noch der mittelschwere Impuls laser (Impuls) haben einen Modifikator von über 0. Somit würden zwar beide für sich einen Moralwurf für Unterdrückungsfeuer erfordern, erhöhen aber in dieser Situation den Modifikator nicht. Die KSR-6 (Streu-Rakete) und das schwere Maschinengewehr (zusätzliche Waffe nach ersten) bieten allerdings einen zusätzlichen Modifikator von jeweils +1, so dass sich ein Gesamtwert von +5, zusätzlich zu allen anfallenden Modifikatoren auf der Moraltabelle ergibt.

UNTERDRÜCKUNGSFEUER-TABELLE

Waffentyp	Modifikator
Direktfeuer (Ballistisch oder Energie), Streu (Ballistisch), Impuls	+0
Streu (Rakete)	+1
Feuerstoß: 1W6 oder 2W6	+2
Feuerstoß: 3W6 oder 4W6+	+3
Flächeneffekt	+4
Zusätzliche Waffe nach der ersten	+1

Fliegende Infanterie: Unterdrückungsfeuer gegen fliegende Infanterie (beispielsweise Infanterie, die Senkrechtstart-BP ausgibt) kann nicht ausgeführt werden.

TEILDECKUNG

Die folgenden Regeln erweitern die „Teildeckung“. Wie die anderen erweiterten Regeln steigern sie den Realismus, opfern dafür aber Einfachheit.

Erweiterte Teildeckung

„Erweiterte Teildeckung“ erlaubt es einer Einheit, zusätzlich zur horizontalen Deckung, die nach den Standardregeln möglich ist, Vierteldeckung, Dreivierteldeckung und vertikale Deckung zu haben.

Wenn die Sichtlinie eines Angriffs sich direkt durch die Linie zwischen zwei Hexfeldern bewegt, dann wählt das Ziel normalerweise die Angriffsrichtung. Nach den Regeln für „Erweiterte Teildeckung“ bewegt sich der Angriff durch die Ecke in das Hexfeld. Level in beiden Feldern können dem Ziel Teildeckung bieten.

Wenn beide Hexfelder, die an die Sichtlinie und das Ziel angrenzen, ein Level höher sind als das Level des Bodengeländes, auf dem sich das Ziel befindet, dann bietet das Gelände die übliche Teildeckung.

Wenn das Level eines Hexfelds dem Bodenlevel des Ziels entspricht, und ein Hexfeld ist ein Level höher als das Bodenlevel des Felds, in dem sich das Ziel befindet, dann hat das Ziel Vierteldeckung. Ein Angriff gegen ein solches Ziel erleidet nicht den Modifikator für Teildeckung. Wenn die Trefferzone ein Bein auf der abgeschirmten Seite ist, dann trifft der Angriff die Deckung und nicht den Mech.

Ist das Level eines Hexfelds gleich dem Bodenlevel des Hexfelds, in dem sich das Ziel befindet, und ein Hexfeld entspricht dem Level des Ziels, dann hat das Ziel Vertikale Deckung. Der Modifikator für Teildeckung ist wie üblich +1, und jeder Treffer gegen die abgeschirmte Seite (Arm, Bein oder Torso, aber nicht Torso-Mitte oder Kopf) trifft die Deckung.

Ist ein Hexfeld ein Level höher als das Bodenlevel des Felds, in dem sich das Ziel befindet und ein Feld hat dasselbe Level wie das Ziel, dann hat das Ziel Dreivierteldeckung. Der Modifikator für Teildeckung beträgt wie üblich +1 und alle Beintreffer und Treffer an der geschützten Seite treffen die Deckung. Hat der Angreifer ein höheres Level als das Ziel, dann gelten Vierteldeckung und horizontale Deckung nicht, es sei denn, das Ziel geht in Deckung (siehe *In Deckung gehen*, Seite 88). Das Ziel kann vertikale Deckung nutzen, vorausgesetzt, der Angreifer ist nicht höher als das Gelände, das die Deckung bietet. Dreivierteldeckung gilt als vertikale Deckung, wenn der Angreifer höher als das Ziel ist. Ist der Angreifer höher als das Hexfeld, das die Dreivierteldeckung bietet, dann gilt keine Deckung.

Im Erweiterten Teilweise-Deckung-Diagramm auf der nächsten Seite ist der Mech in Hexfeld A der Karte City (Skyscraper) Ziel von Angriffen dreier anderer Mechs.

Der Mech in Hexfeld B greift gegen Vierteldeckung an, da das Gebäudefeld in Hexfeld C Level 1 und Hexfeld D Level 0 hat. Alle Schüsse des Mechs in Hexfeld B, die das rechte Bein treffen, verfehlen das Ziel und treffen stattdessen das Gebäude.

Der Mech in Hexfeld E greift gegen Dreivierteldeckung an, weil das Gebäude in Hexfeld F der Höhe des Mechs in Hexfeld A entspricht und das Gebäude in Hexfeld C dem Ziel-Mech Teildeckung bietet. Treffer am rechten Bein, Arm oder Torso treffen das Gebäude in Hexfeld F, Treffer am linken Bein das Gebäude in Hexfeld C.

Der Mech in Hexfeld G befindet sich auf einem Gebäude mit Level 3, so dass er effektiv Level 5 besitzt. Er ist zwar höher als das Gebäudefeld in Hexfeld F, doch ist das Ziel genau so groß wie Gebäude F und direkt angrenzend, also hat die rechte Seite des Mechs nach wie vor vertikale Deckung. Die Deckung beschützt das Ziel auf der linken unteren Seite nicht, da der Mech in Hexfeld G hoch genug ist, um über das Gebäude mit Level 1 in Hexfeld C zu schießen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN





● ERWEITERTES TEILWEISE-DECKUNG-DIAGRAMM ●

In Deckung gehen

Ein Mech kann sich an den Rand des Hexfelds begeben, in dem er sich befindet, um aktiv „in Deckung zu gehen“. Er erhält Teildeckung gegen Angriffe durch eine einzelne gewählte Hexfeldseite, egal welches Level der Angreifer hat. Natürlich muss das Hexfeld, hinter dem das Ziel in Deckung geht, halb so hoch sein wie der Mech – das heißt, ein Level über dem Bodenlevel des Feldes, in dem sich der Mech befindet. Die Hexfeldseite muss zu Beginn der Waffeneinsatzphase gewählt werden und eine Einheit, die in Deckung geht, darf keine Torsodrehung ausführen.

Armüberschlag: Ein Mech, der in Deckung geht, kann einen Armüberschlag ausführen.

NAHKAMPF

Die folgenden Regeln betreffen den Nahkampf.

GEWICHTSKLASSE-NAHKAMPFMODIFIKATOREN

Nach den Standardregeln werden alle Einheiten gleich behandelt, wenn es um Nahkampfangriffe geht. Dennoch ist es trotz des größeren Gyroskops vieler schwerer Einheiten leichter, einen leichteren Mech zu kontrollieren als einen schweren, wenn es um die zusätzliche Geschicklichkeit geht, die für Nahkampfangriffe notwendig ist.

Immer wenn eine Einheit einen Nahkampfangriff ausführt, wirf einen Blick in die Gewichtsklassen-Nahkampfmodifikatortabelle (unten) und rechne den entsprechenden Modifikator ein, der auf dem Gewicht der Einheit basiert. Das gilt zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren. Beachte, dass diese Modifikatoren nur für den Nahkampfangriff selbst gelten. Alle Mechpilotenwürfe, die wegen Erfolg oder Fehlschlag eines Nahkampfangriffs notwendig sind, erhalten diese Modifikatoren nicht (siehe Seite 23).

NEUE NAHKAMPFWAFFENANGRIFFE

Der Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung* beschreibt viele experimentelle Waffen, die im Nahkampf verwendet werden können. Die vollständigen Regeln für ihren Einsatz findest du unter *BattleMech-Nahkampfwaffen*, Seite 286. Die Nahkampfwaffen-Ergänzungstabelle (siehe Seite 89) stellt einen Spickzettel für diese Waffen dar, präsentiert im selben Format wie die Nahkampfwaffenangriffe der Standardregeln (siehe Nahkampfwaffenangriffs-Tabelle, Seite 146, TW).

GEWICHTSKLASSEN-NAHKAMPF-ANGRIFFSMODIFIKATOR-TABELLE

Gewichtsklasse	Modifikator
Leicht (Superleicht)	-2
Mittelschwer	-1
Schwer / Überschwer	+0

NEUE ANGRIFFSARTEN

Die folgenden Regeln beschreiben einige Arten neuer Nahkampfangriffe. Ist es nicht anders angegeben, gelten die Standardregeln für Nahkampfangriffe (siehe Seite 144, TW).

Nahkampfangriffe blocken

Diese Regeln ist nicht wirklich ein neuer Nahkampfangriff, vielmehr erlaubt sie es dem Spieler, möglicherweise den Schaden eines Nahkampfangriffs zu verringern, sowie zu entscheiden, wo der Angriff treffen wird.

Die folgenden Regeln gelten nur für Schlag-, Keulen-, Nahkampfwaffen- und Tritt-Angriffe. Ein Spieler kann diese Regel nicht verwenden, um andere Arten von Nahkampfangriffen zu blocken.

Immer wenn ein Schlag, ein Keulen- oder Nahkampfwaffenangriff gegen einen Ziel-Mech angesagt wird, kann der kontrollierende Spieler des Mechs versuchen, mit dem rechten oder linken Arm zu blocken, vorausgesetzt, dieser wurde noch nicht für einen Angriff deklariert. Es ist nicht möglich, einen Angriff mit beiden Armen zu blocken. Ein Spieler kann allerdings zwei unterschiedliche Angriffe blocken, einen mit jedem Arm, vorausgesetzt, alle Bedingungen dieser Regeln werden erfüllt. Der Spieler kann auch mit einem Arm blocken und mit dem anderen einen Standardangriff ausführen. In beiden Situationen muss der Spieler einen Arm als Hauptarm ansagen, wobei der „Zweitarm“ einen zusätzlichen Modifikator von +1 erleidet, egal was er tut. Der Spieler kann beispielsweise den linken Arm, mit dem er blockt, als Hauptarm ansagen und dann mit dem rechten, dem Zweitarm, einen Schlag austeilen, der dann aber einen Modifikator von +1 erleidet. Eine Einheit kann keinen Schlag, Keulenangriff oder Nahkampfwaffenangriff blocken und dann noch eine andere Art von Nahkampfangriff verwenden außer einem Schlag, wie oben angegeben.

Wurden mit dem Arm in der Runde Waffenangriffe ausgeführt, kann er nicht zum Blocken verwendet werden. Der Arm kann auch nicht verwendet werden, um einen Nahkampfangriff auszuführen, wenn in der Runde mit ihm geblockt wird. Außerdem muss der Nahkampfangriff aus dem Schussfeld des Arms kommen, der zum Blocken verwendet wird. Ein Angriff auf die linke Seite könnte nicht mit dem rechten Arm geblockt werden.

Sobald ein erfolgreicher Schlag, Keulenangriff oder Nahkampfwaffenangriff ausgeführt worden ist, macht der kontrollierende Spieler der blockenden Einheit einen Mechpilotenwurf. Alle normalen Modifikatoren



NAHKAMPFWAFFEN-ERGÄNZUNGSTABELLE

Waffenart	Trefferwurf-modifikator	Schadenswert	Trefferzonen-tabelle	Schussfeld**	Betroffen von Dreifach-Myomeren	Trefferwurf/Schadenswert von Aktivator-Schaden betroffen
Flegel	0	9	Standard	Arm	Nein	Ja/Nein
Kettenpeitsche	-2	3	Standard	Arm	Nein	Ja/Nein
Klauen	+1	1/7 Tonnen††	Schlag	Arm	Ja	Ja/Ja
Lanze	+1	1/5 Tonnen††	Standard	Arm	Ja	Ja/Ja
Schild	†	†	Standard	Arm	Nein	Ja/Nein
Streitkolben	+1	1/4 Tonnen***	Standard*	Arm	Ja	Ja/Ja
Vibroklinge						
Deaktiviert	-2	1/10 Tonnen+1‡	Standard*	Arm	Ja	Ja/Ja
Aktiviert	-2	§	Standard*	Arm	Nein	Ja/Nein

*Würfle normal auf der Mech-Trefferzonentabelle. Alternativ kann der kontrollierende Spieler, wenn er den Nahkampfwaffenangriff ansagt, auch erklären, dass er die Schlag- oder Tritt-Trefferzonentabelle verwendet, um den Schaden abzuwickeln, wenn der Angriff trifft. In diesem Fall muss ein zusätzlicher Modifikator von +4 verwendet werden, inklusive der normalen Trefferwurfmodifikatoren für die Waffe (dieser Modifikator gilt nicht, wenn du die Schlag-/Tritt-Trefferzonentabelle verwendest, weil du aus einem anderen Level angreifst, siehe Seite 150, TW).

**Das Ziel des Nahkampfwaffenangriffs kann im Front-Schussfeld oder im Seiten-Schussfeld des Mechs liegen, entsprechend dem Arm, in dem die Ausrüstung montiert wurde.

***Ein erfolgreicher Angriff verursacht 1 Schadenspunkt für je 4 Tonnen Gewicht des angreifenden Mechs (aufgerundet).

†Siehe Schilde, Seite 288

††Ein erfolgreicher Angriff verursacht 1 Schadenspunkt für je 5 Tonnen Gewicht des angreifenden Mechs und kann die interne Struktur des Ziels beschädigen.

‡Ein erfolgreicher Angriff verursacht 1 Schadenspunkt für je 10 Tonnen Gewicht des angreifenden Mechs (aufgerundet), +1.

§Ein erfolgreicher Angriff verursacht 1 Schadenspunkt für je 7 Tonnen Gewicht des angreifenden Mechs (aufgerundet).

§Siehe Vibroklinge, Seite 289

gelten (inklusive Aktivatorschaden im blockenden Arm, anderer Schaden und so weiter). Außerdem vergleiche den Mechpilotenwert der angreifenden und blockenden Einheiten und verwende die Differenz zwischen den beiden Fertigkeitswerten als Modifikator für den Trefferwert. Ist der Fertigkeitswert des Angreifers niedriger, addiere den Modifikator auf den Trefferwert. Ist der Mechpilotenwert des Blockers niedriger, ziehe den Modifikator vom Trefferwert ab.

Ein nicht geschaffter Mechpilotenwurf bedeutet, dass der Angriff normal abläuft. Der Block ist misslungen, und die Einheit kann in dieser Runde mit dem Arm nicht mehr angreifen. Ein erfolgreicher Mechpilotenwurf bedeutet, dass der Angriff erfolgreich geblockt wurde. Halbiere den Schaden (abgerundet), den der Schlag, Keulenangriff oder Nahkampfwaffenangriff normalerweise verursacht hätte und wende das Ergebnis gegen den Arm an, der den Angriff geblockt hat. Zu guter Letzt ziehe für jeweils 2 Punkte ES 1 Schadenspunkt von dem Angriff ab. Der Schaden kann niemals unter 1 sinken. Ist der Trefferwert des Mechpilotenwurfs also 7, und die Würfel zeigen eine 11, dann ist die ES 4, also werden zwei zusätzliche Schadenspunkte von dem Nahkampfangriff abgezogen, und zwar nachdem er halbiert wurde.

Dieselben Regeln gelten, wenn du einen Tritt mit einem Bein blocken willst, außer das nur Tritte aus dem vorderen Schussfeld geblockt werden können. Wenn ein Mech einen Tritt blocken will und den Mechpilotenwurf nicht schafft, muss er noch einen Mechpilotenwurf schaffen. Dieser ist zusätzlich zu dem Mechpilotenwurf für den eingesteckten Tritt und eventuell anfallenden Würfeln aufgrund des erlittenen

Schadens (wie üblich gelten alle Modifikatoren für den Mechpilotenwurf, auch für den, der wegen des verfehlten Blocks eines Tritts notwendig war). Wenn eine Einheit einen Tritt blockt, kann sie nicht in derselben Runde einen Schlag, Keulenangriff oder Nahkampfangriff blocken. Ein Mech, der erfolgreich einen Tritt blockt, muss einen Mechpilotenwurf schaffen, um nicht zu stürzen.

Nahkampfwaffen: Wenn ein Mech eine Nahkampfwaffe besitzt (also eine Waffe, die im Nahkampf verwendet werden kann, um Schaden zu verursachen), kann er die Waffe verwenden, um einen Nahkampfangriff zu parieren und nicht nur zu blocken. Zusätzlich zu den normalen Modifikatoren, die oben beschrieben sind, gelten hier auch die entsprechenden Trefferwurfmodifikatoren aus der Nahkampfwaffenangriffs-Tabelle (siehe Seite 146, TW) oder der Nahkampfwaffen-Ergänzungstabelle (oben). Wenn die Parade erfolgreich ist, wird kein Schaden verursacht.

Schilde: Wenn eine Einheit einen Schild besitzt (siehe Seite 288) und erfolgreich blockt, dann erleidet der Schild den Schaden. Schilde können nicht verwendet werden, um wie oben unter *Nahkampfwaffen* beschrieben einen Angriff zu parieren.

Gewichtsklasse-Mechpilotenwurfmodifikatoren: Die Gewichtsklassen-Nahkampfangriffs-Modifikator-Tabelle (siehe Seite 88) gilt, wenn versucht wird, einen Angriff zu blocken.

Höhenunterschiede: Ein Schlag / Nahkampfwaffenangriff oder Tritt kann entweder mit Beinen oder Armen geblockt werden, abhängig vom Höhenunterschied (siehe Höhenunterschieds-Tabelle, Seite 149, TW).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Greifen

Nur Mechs mit mindestens einem unbeschädigten Hand-Aktivator (oder einer Klaue) dürfen versuchen, einen Greif-Angriff auszuführen. Dieser Angriff soll keinen Schaden verursachen, sondern vielmehr einen Gegenstand ergreifen, den das Ziel hält, wie eine in der Hand getragene Waffe (siehe Seite 307), ungeschützte Fracht oder bestimmte Gegenstände, die in „Erbeute-die-Flagge“-Szenarien gehalten werden müssen. Diese Art von Angriff kann nicht bei Gegenständen verwendet werden, die nur den Eindruck erwecken, in der Hand gehalten zu werden, so wie Beile und bestimmte im Arm montierte Waffen, die tatsächlich aber Teil des Mechs sind. Wenn ein Gegenstand kritische Zeilen besitzt, kann er nicht gegriffen werden.

Der Angreifer muss während der Waffenangriffs-Ansage bestimmen, was er greifen möchte und darf mit dem greifenden Arm in der Waffeneinsatzphase keine Angriffe ausführen. Das Greifen wird als Schlag-Angriff (siehe Seite 145, TW) mit einem zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1 behandelt. Wenn der Angriff erfolgreich ist, dann greift der Mech den gewünschten Gegenstand, vorausgesetzt, er ist stark genug, um ihn zu tragen (siehe *Mech-Tragekapazität*, Seite 261, TW). Ist der angreifende Mech nicht stark genug, um den Gegenstand zu tragen, dann schlägt der Angriff es aus den Händen des Ziels, so dass es in dem Feld, in dem sich der Angreifer befindet, zu Boden fällt.

Geschütztürme greifen: Wenn ein Mech sich in der Nahkampfphase im gleichen Hexfeld wie ein Fahrzeug mit Geschützturm befindet, dann kann er den Geschützturm greifen und ihn festhalten. Jedoch braucht ein Mech, der einen solchen Greifen-Angriff ausführen möchte, zwei funktionierende Hand-Aktivatoren. Nur ein einziger Angriff zum Greifen des Geschützturms kann in einer Runde gegen ein Fahrzeug ausgeführt werden. Wenn der Angriff erfolgreich ist, dann hat der Mech den Geschützturm gegriffen. Der Spieler muss dann sofort einen Mechpilotenwurf mit einem zusätzlichen Modifikator von +3 ablegen, sowie die folgenden zusätzlichen Gewichtsklassen-Modifikatoren berücksichtigen: leicht +1, mittelschwer +0, schwer -1, überschwer -2. Aktivierte Dreifachmyomere bringen ebenfalls einen Modifikator von -2. Ein Fehlschlag hat keine Auswirkungen. Ein erfolgreicher Mechpilotenwurf zwingt den kontrollierenden Spieler des Fahrzeugs dazu, einmal auf der Geschützturm-Spalte der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge (siehe Seite 194, TW) zu würfeln. Außerdem muss der Spieler für jeweils 3 Punkte ES einen zusätzlichen Wurf auf der Tabelle ausführen.

Unabhängig von Erfolg oder Fehlschlag ist der Greifen-Angriff am Ende der Nahkampfphase beendet. Wenn der angreifende Spieler den Geschützturm noch einmal greifen will, ist dazu ein neuer Angriff in der Folgerunde notwendig.

Befindet sich ein Mech in einem Hexfeld mit einer anderen Einheit, die einen Geschützturm besitzt, oder in einem Gebäudefeld, in dem ein Geschützturm installiert ist, dann gelten alle oben beschriebenen Regeln. Ein erfolgreicher Wurf zwingt den Geschützturm, einen Wurf zur Ermittlung eines Kritischen Treffers abzulegen (beispielsweise wird bei einem Ort, an dem ein Geschützturm angebracht ist, der Kritische Treffer für den Ort abgelegt). Wie oben ist für jeweils 3 ES ein zusätzlicher Kritischer Trefferwurf notwendig.

Haltegriff

Diese gefährliche Art von Angriff ist ein Versuch, einen Gegner mit roher Gewalt festzuhalten. Nur Mechs oder ProtoMechs dürfen einen Haltegriff versuchen, und nur gegen andere Mechs oder ProtoMechs. Die Einheit, die den Haltegriff versucht, darf in derselben Runde keine Waffenangriffe ausführen. Der Basis-Trefferwert eines Haltegriffs-Angriffs entspricht dem Mechpilotenwert der angreifenden Einheit (bei ProtoMechs verwende stattdessen den Schützen-Wert), mit einem zusätzlichen Modifikator basierend auf den relativen Gewichtsklassen von Angreifer und Ziel. Für jede Gewichtsklasse, die der Angreifer schwerer ist als das Ziel, fällt ein Modifikator von -1 an. Für jede Gewichtsklasse, die der Angreifer leichter ist als das Ziel, muss ein Modifikator von +1 eingerechnet werden. Möchte beispielsweise ein überschwerer Mech einen mittel-

schweren Mech packen, dann beträgt der Modifikator -2, weil der Angreifer zwei Gewichtsklassen schwerer ist als das Ziel. ProtoMechs gelten als eine Gewichtsklasse unter leicht, also hat ein überschwerer Mech, der einen ProtoMech greifen will, einen Modifikator von -4. Außerdem kann der Trefferwert durch fehlende oder beschädigte Aktivatoren angepasst werden (siehe Seite 145, TW). Es gelten die Modifikatoren für beide Arme, wenn Aktivatoren beschädigt sind oder fehlen, weil ein Haltegriff zwei Arme erfordert, gleiches gilt für Bein-Aktivatoren- und Gyroskop-Schäden. Alle Modifikatoren sind kumulativ.

Wenn der Angriff erfolgreich ist, dann ist das Ziel im Haltegriff. Bewege die angreifende Einheit in das Hexfeld des Ziels, egal ob das nach den normalen Stapel-Regeln möglich wäre. In folgenden Nahkampfphasen kann das Ziel versuchen, sich aus dem Haltegriff zu befreien, indem es einen Angriffswurf macht, mit den oben genannten Modifikatoren. Möchte beispielsweise ein mittelschwerer Mech sich aus dem Haltegriff eines überschweren Mechs befreien, dann würde er einen Modifikator von +2 erleiden, weil der mittelschwere Mech (jetzt der Angreifer) zwei Gewichtsklassen leichter ist als das Ziel (der überschwere Mech).

Solange sie sich im Haltegriff befinden, dürfen beide Einheiten keine Nahkampfangriffe ausführen. Die Mechs im Haltegriff dürfen nur in Kopf oder Front-Torso montierte Waffen abfeuern, und zwar nur auf den Gegner im Haltegriff. Solche Waffenangriffe erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -4 für das immobile Ziel, doch darf keine der Einheiten im Haltegriff angesagte oder gezielte Schüsse ausführen.

Wenn andere Einheiten versuchen, die Einheiten im Haltegriff anzugreifen, laufen sie Gefahr, die verbündete Einheit zu treffen. Mach zunächst den Angriffswurf gegen die feindliche Einheit, mit einem Modifikator von +1. Wenn der Angriff fehlschlägt, mach einen zweiten Angriffswurf gegen die verbündete Einheit, dieses Mal ohne den Modifikator von +1. Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, dann hat der Spieler, der den Angriff gemacht hat, aus Versehen die verbündete Einheit getroffen.

Wenn eine gepackte Einheit einen Haltegriff beendet, dann bewege die Einheit, die den Haltegriff begonnen hat, in ein angrenzendes Hexfeld nach Wahl des Spielers, der die Einheit kontrolliert, die den Haltegriff beendet hat. Platziere die angreifende Einheit so, dass sie der Einheit zugewandt ist, die den Haltegriff beendet hat. Diese Bewegung kann dafür sorgen, dass der Angreifer von einem höheren Level oder ins Wasser geworfen wird, oder kann in Einheitenversetzung resultieren. Wird eine der beiden Einheiten zerstört, dann wird der Haltegriff beendet und die überlebende Einheit bleibt in dem Hexfeld.

Die angreifende Einheit kann in folgenden Nahkampfphasen entscheiden, den Haltegriff zu beenden. Ein solcher Versuch zählt als Nahkampfangriff für die Phase. Wenn der Angreifer den Haltegriff beendet, kann das Ziel sofort einen Angriffswurf ausführen, um den Griff weiter zu führen. Es gelten alle Regeln zum Haltegriff. Wenn der Wurf erfolgreich ist, dann geht der Haltegriff weiter, nur dass das ehemalige Ziel zum Angreifer wird. Wenn der Gegenangriff misslingt oder das ursprüngliche Ziel ihn nicht ausführen möchte, dann kann der ursprüngliche Angreifer sich in ein beliebiges Feld angrenzend zum Ziel bewegen, mit Blickrichtung zum Ziel.

Sprungdüsen-Angriff

Als verzweifelter Mittel kann ein Mech die Abgase seiner Sprungdüsen als Waffe mit extrem kurzer Reichweite verwenden. Diese Art von Angriff, die allgemein als das „Ich-bin-Jadefalke“-Manöver bekannt ist, kann nur gegen Ziele verwendet werden, die direkt an das Ziel angrenzen und folgt somit allen Standardregeln für Nahkampfangriffe.

Nur Mechs mit unbeschädigten Sprungdüsen (aber nicht mit mechanischen Sprungverstärkern, siehe Seite 284) in den Beinen können einen Sprungdüsen-Angriff ausführen, aber nur, wenn sie liegen oder 1 Level höher sind als das Ziel. Außerdem darf der angreifende Mech in dieser Runde nicht gesprungen sein.

Wenn der angreifende Mech steht, darf er nur ein Ziel angreifen, das sich direkt vor ihm und 1 Level niedriger befindet. Er darf nur mit den Sprungdüsen angreifen, die in einem Bein installiert sind, und darf in dieser Runde nicht mit Waffen angreifen, die in dem Bein montiert sind.



Auf dem Boden liegende Mechs dürfen einen Sprungdüsen-Angriff nur gegen ein Ziel ausführen, das sich im Hexfeld direkt hinter ihnen befindet. Der Angreifer darf die Sprungdüsen in einem oder in beiden Beinen verwenden, vorausgesetzt, dass die verwendeten Beine in der Runde keine Waffen abgefeuert haben.

Der Basis-Trefferwert für diese Art von Angriff entspricht dem Mechpilotenwert des Angreifers. Es gelten alle entsprechenden Modifikatoren, inklusive des Modifikators fürs Feuern im Liegen, wenn der Angreifer auf dem Boden liegt. Wenn der Angriff trifft, dann verursacht er Schaden gleich der Anzahl der in den angreifenden Beinen installierten Sprungdüsen mal 3. Wenn beide Beine verwendet werden, ermittle die Trefferzone für jedes Bein einzeln. Der Schaden der Sprungdüsen eines jeden Beins trifft eine einzelne Zone, ermittelt auf der entsprechenden Spalte der Mech- oder Fahrzeug-Trefferzonentabelle.

Der Angriff verursacht die normale Wärme für die Anzahl der aktivierten Sprungdüsen. Diese Wärme wird auch dem Ziel zugefügt, wenn es sich um eine Art von Einheit handelt, die Wärme verwaltet.

Zu Fall bringen

Dieser Angriff repräsentiert eine Attacke, die das Bein einhakt, oder einen „Fußfeger“, der das Ziel von den Beinen werfen soll. Nur zwei-beinige Mechs dürfen einen Angriff zum Zu Fall bringen ausführen, und nur gegen andere zweibeinige Mechs.

Der Basis-Trefferwert für diese Art von Angriff entspricht dem Mechpilotenwert der angreifenden Einheit, mit einem Modifikator von -1, zusätzlich zu allen normalen Modifikatoren. Wenn der Angriff erfolgreich ist, dann muss die Zieleinheit am Ende der Nahkampfphase einen erfolgreichen Mechpilotenwurf ablegen, um nicht zu stürzen. Im Gegensatz zu einem Tritt muss der Angreifer bei einem misslungenen Angriffswurf keinen Mechpilotenwurf ablegen.

RAMMANGRIFFE

Bei normalen Rammangriffen erleidet der Angreifer im Vergleich zum Ziel relativ wenig Schaden. Die Standardregeln sind so konstruiert, damit solch waghalsige Manöver möglich sind wie ein *Hermes*, der einen *Atlas* rammt, was sonst ja Selbstmord wäre und um die Ermittlung des Schadens relativ einfach zu halten.

Die folgenden Optionalregeln stellen eine realistischere Methode dar, den Schaden für Angreifer und Ziel zu bestimmen, doch verkomplizieren sie die Rechnerei ein wenig.

Folge den Standardregeln für Rammangriffe (siehe Seite 147, TW), aber berechne den Schaden, den Angreifer und Ziel erleiden, mit den untenstehenden Formeln. Runde nach der Multiplikation auf. Wenn der Basis-Trefferwert für den Angreifer unter 2 liegt, verwende 2 um die Erfolgsspanne zu berechnen.

TODESSPRUNG

Die beste Art, einen Todessprung zu verhindern ist es, den Mech zu zerstören, während er auf sein Ziel zuspringt. Diese Optionalregel erlaubt es, dass das Wrack des zerstörten Angreifers weiter auf das Ziel zuschießt und sogar noch Schaden verursachen kann.

Wenn der angreifende Mech zerstört wird, dann sollte der Spieler einen Mechpilotenwurf mit einem zusätzlichen Modifikator von +1 ausführen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, wickle den Angriff ab, als sei der Mech nicht zerstört worden. Die einzige Veränderung an der ganzen

Prozedur ist, dass der Angriff einen zusätzlichen Modifikator von +1 erleidet und dass der Schaden anders berechnet wird.

Wurde der Angreifer zerstört, weil die ganze interne Struktur seiner Torso-Mitte vernichtet wurde, dann trifft er das Ziel in Stücken. Halbiere den Schaden (abgerundet), und teile ihn in 5-Punkt-Schadensgruppen ein, die du anhand der entsprechenden Spalte der Trefferzonentabelle zuweist (nicht der Schlag-Trefferzonentabelle). Wurde der Angreifer anders zerstört, dann trifft er das Ziel als ein Stück. Halbiere den Schaden, den der Angriff sonst verursacht hätte (aufgerundet), aber füge ihn einer Zone anhand der Standard-Trefferzonentabelle zu. Wie nach den Standardregeln muss das Ziel einen Mechpilotenwurf schaffen, um nicht zu stürzen.

Der angreifende Mech erleidet Schaden, als ob der Angriff misslungen wäre, was nur dafür relevant ist, wie viel von ihm nach der Schlacht zur Bergung übrig bleibt.

ABSICHTLICHE STÜRZE VON OBEN

Die Standardregeln verbieten es einem Ziel, sich absichtlich von einem Hügel zu werfen, um einen „unbeabsichtigten“ Sturz-Angriff gegen ein Ziel in einem niedrigeren Hexfeld auszuführen. Nach den erweiterten Regeln ist eine solche Aktion möglich (wenn auch dumm).

Nach den erweiterten Regeln darf eine Einheit absichtlich während der Bewegungsphase von einem Level springen oder stürzen, indem sie 1 BP ausgibt – falls der Pilot den Mut dazu aufbringt. Um das herauszufinden macht der kontrollierende Spieler einen Wurf mit 2W6 und rechnet einen Modifikator von -1 auf den Trefferwert bei einem Pilotenveteran und von -2 für einen Elitepiloten ein. Ist das Ergebnis höher als eine 9, dann ist der Pilot entschlossen genug, um den Absprung zu wagen. Ansonsten endet die Bewegung der Einheit sofort.

Wenn es die Einheit schafft, von dem Hügel abzuspringen, bewege sie in ihr neues Feld und wickle den Sturz sofort ab. Die Bewegung der Einheit endet dann sofort. Wenn sich eine andere Einheit in dem Hexfeld befindet, in das die springende Einheit stürzt, verwende die Regeln für *Unbeabsichtigte Stürze* (siehe Seite 152, TW). Um die unbeabsichtigte Art des Angriffs darzustellen, rechne einen zusätzlichen Modifikator von -1 auf den Basis-Trefferwert ein.



CD

Unter Condition Feral kann es keine Gnade von einem Krieger der Wolf's Dragoons geben.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



OBJEKTE AUFHEBEN UND WERFEN

Mechs mit funktionierenden Hand-Aktivatoren können eine beachtliche Geschicklichkeit an den Tag legen. Kombiniert mit der Stärke und Größe eines Mechs erlaubt es dieser Umstand, dass sie eine Vielzahl von Objekten aufheben, diese Objekte tragen und sie auch eine beträchtliche Entfernung weit werfen können.

Die folgenden Regeln basieren auf den Regeln zur Mech-Tragekapazität (siehe Seite 261, *TW*). Die Hebekapazität eines Mechs beträgt weiterhin 10 Prozent seiner Tonnage, erhöht auf 20 Prozent der Tonnage bei Dreifachmyomeren (siehe Seite 143, *TW*). Dazu sind aber zwei funktionierende (und nicht verwendete) Hand-Aktivatoren notwendig. Ein Mech kann 5 Prozent seiner Tonnage (10 Prozent bei funktionierenden Dreifachmyomeren) mit einem Arm (einer Hand) aufheben. Trägt eine Einheit mit aktivierten Dreifachmyomeren ein Objekt, das mehr wiegt als 20 Prozent ihrer Tonnage (10 Prozent im Fall eines einzelnen Arms), und ihre Wärme sinkt während einer Wärmephase unter das Minimum, das zur Aktivierung der Dreifachmyomere notwendig ist, dann wird das Objekt in der Endphase der Runde fallen gelassen, und zwar in das Hexfeld, in dem sich die Einheit befindet.

ProtoMechs: Diese Gewichtsbeschränkung gilt auch für ProtoMechs, so dass ein einhändiger ProtoMech mit 2 Tonnen 100 Kilogramm (200 Kilogramm mit zwei Händen) heben kann, während ein einhändiger ProtoMech mit 9 Tonnen 450 Kilogramm hochheben kann (900 Kilogramm mit zwei Händen). Beachte, dass bei den Konstruktionsregeln für ProtoMechs automatisch davon ausgegangen wird, dass sie mit zwei Händen gebaut werden. Die Unterscheidung liegt hier darin, ob der Spieler beschreibt, dass der ProtoMech eine oder beide Hände verwendet (zum Beispiel könnte eine Hand bereits verwendet werden, um ein anderes Objekt zu tragen), um die in diesem Abschnitt beschriebenen Aktionen auszuführen.

Außerdem wird immer wenn nach diesen Regeln ein Mechpilotenwurf notwendig ist, für den ProtoMech der Schützenwert verwendet.

Gefechtsrüstungen: Immer wenn die Regeln erfordern, dass eine Gefechtsrüstung einen Mechpilotenwurf ablegt, verwendet sie stattdessen den Wert für den Mechabwehrkampf.

Vierbeinige Mechs: Vierbeinige Mechs haben keine Hand-Aktivatoren (logisch) und können diese Regeln somit nicht verwenden.

Wurfkapazität

Egal was für ein Objekt geworfen werden soll (ob lebloses Objekt oder eine andere Einheit), ein Mech mit einem funktionierenden (freien) Hand-Aktivator kann Objekte werfen, die 2,5 Prozent seiner Masse haben, während Mechs mit zwei funktionierenden (freien) Hand-Aktivatoren Objekte werfen können, die bis zu 10 Prozent ihrer Masse haben. Wie üblich verdoppeln aktivierte Dreifachmyomere das zulässige Gewicht.

WURFDISTANZ-TABELLE

Prozentsatz des Gewichts des werfenden Mechs*	Gesamtdistanz
10%	1 Hexfeld
7.5%	2 Hexfelder
5%	3 Hexfelder
2,5%	6 Hexfelder
1% (oder weniger)	9 Hexfelder

*Wenn Dreifach-Myomere aktiviert sind, teile das Gewicht des geworfenen Objekts / der geworfenen Einheit durch 2 (abgerundet) ehe du diese Tabelle konsultierst.

Außerdem wird die Entfernung, die ein Objekt oder eine Einheit geworfen werden kann, vom Gewicht des Objekts / der Einheit im Vergleich zum Gewicht der werfenden Einheit bestimmt, wie es in der Wurfdistanz-Tabelle angegeben ist (abgerundet). Wenn die werfende Einheit aktive Dreifachmyomere besitzt, teile das Gewicht des Objekts / der Einheit durch 2 (abgerundet), ehe du die Wurfdistanz-Tabelle konsultierst.

Beispielsweise könnte ein 100-Tonnen-Mech mit einem freien Hand-Aktivator einen ProtoMech mit 5 Tonnen hochheben (da er 5 Prozent des Gewichts des Mechs hat), ihn aber nicht werfen (da er mit einer Hand nur 2,5 Prozent seines Gewichts werfen kann). Wenn der Mech aktive Dreifachmyomere hätte, die die Wurfkapazität verdoppeln, könnte er den ProtoMech nicht nur heben, sondern ihn auch, wenn die Aktion erfolgreich wäre, bis zu einer Maximaldistanz von 6 Hexfeldern werfen. Hat der Mech keine aktiven Dreifachmyomere, verwendet aber zwei Hand-Aktivatoren (Arme), dann könnte er den ProtoMech bis zu 3 Hexfelder weit werfen. Verwendet der Mech nun beide Hände (Arme) und hat aktive Dreifachmyomere, dann kann der ProtoMech bis zu 6 Felder weit geworfen werden.

LEBLOSE OBJEKTE AUFHEBEN

Jedes leblose Objekt kann aufgehoben werden, vorausgesetzt, es liegt in der Gewichtsbegrenzung des Mechs. Da ein lebloses Objekt wirklich alles sein kann (ein Flaggenmast von einem Gebäude, das Dach eines Hauses, eine Statue, ein führerloses Auto und so weiter), müssen sich die Spieler auf das Gewicht von Objekten einigen, ehe es hochgehoben werden kann. Unabhängig davon muss sich die Einheit mit dem Objekt in dem Hexfeld befinden und zwar während der Nahkampfphase. Wenn das Objekt nur 1 Höhenlevel hat, muss sich der Mech in Kauerhaltung befinden (siehe *Zweibeinige Mechs* unter *Kauerhaltung*, Seite 21), um es aufzuheben.

Wie beim Finden einer Keule kann die Einheit, wenn sie versucht, ein lebloses Objekt aufzuheben, während dieser Runde keine Waffen abfeuern und keine Nahkampfangriffe ausführen.

Wenn das Objekt nicht an einem Ort fixiert ist, muss der Spieler einen normalen Mechpilotenwurf ablegen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Objekt nicht aufgehoben wurde; das Objekt erleidet dadurch keinen Schaden. Bei einem Erfolg wurde das Objekt aufgehoben.

Wenn das Objekt an einem Ort fixiert ist (einem Gebäude, dem Boden und so weiter), teile die Hebekapazität des Mechs durch 4, um die Kraft abzubilden, die notwendig ist, um das Objekt zu lösen. Außerdem muss der Mech einen normalen Schlag-Angriffswurf ausführen, um das Objekt los zu bekommen. Wenn das Gewicht des Objekts zwei Hände zum Heben benötigt, dann sind zwei erfolgreiche Schlag-Angriffe notwendig, um es hoch zu heben. Der normale Modifikator von -4 für ein immobiles Ziel fällt beim Hochheben eines Objekts nicht an. Das bedeutet, dass der kontrollierende Spieler während der Bewegungsphase ansagt, dass der Mech versuchen wird, das Objekt hoch zu heben, doch wird der Nahkampfangriff, um das Objekt „abzureißen“, erst in der Nahkampfphase ausgeführt. Ein Erfolg (im Fall von zwei Armen zwei Erfolge) bedeutet, dass das Objekt aufgehoben wurde, ein Fehlschlag (im Fall von zwei Armen ist nur ein Fehlschlag nötig) bedeutet, dass das Objekt nicht aufgehoben wurde.

Egal ob das Objekt erfolgreich gelöst wurde oder nicht, es wird Schaden erleiden. Nach jedem erfolgreichem (oder erfolglosem) Versuch, ein Objekt von seiner Position zu entfernen, würfle mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 – 4 kommt es nur zu leichten Schäden. Der Flaggenmast wird verbogen, die Statue wiegt statt 1000 Kilogramm nur noch 900, und so weiter. Bei einem Ergebnis von 5 kommt es zu schweren Schäden. Der halbe Flaggenmast bricht ab, die Statue wiegt nur noch 500 Kilogramm, und so weiter. Bei einem Ergebnis von 6 wird das Objekt zerstört. Der Flaggenmast zerspringt in eine Handvoll von Bruchstücken, die Statue zerbricht, und so weiter. Abhängig vom Objekt müssen sich die Spieler auf den spezifischen Schaden einigen, der verursacht wird, mit den hier beschriebenen Regeln als Richtlinie.

Nahkampfwaffen: Wie beim *Fallenlassen* oder *Absetzen von Leblosen Objekten* (siehe Seite 98) beschrieben ist, kann ein Beil, ein Streitkolben, ein Schwert oder Vibroschwert fallen gelassen werden. Verwende die Regeln



zum Aufheben dieser Gegenstände genau wie bei leblosen Objekten. Beispielsweise kann der Mech, der die Waffe fallen gelassen hat oder auch ein anderer sie aufheben, wenn er das Gewicht hochheben kann. Sie kann aber nicht in einem normalen Nahkampfangriff verwendet werden. Die Waffe kann nur als lebloses Objekt geworfen werden (siehe *Nahkampfwaffen* unter *Leblose Objekte werfen*, Seite 95).

Nur ein Mech, der für Waffen dieses Gewichts und kritischen Raums (oder weniger) ausgelegt ist, und der im Moment keine Nahkampfwaffe in der Hand hält, kann sie aufheben und dann als Waffe verwenden. Beispielsweise könnte ein *Hatchetman*, der gerade kein Beil in der Hand hält, eine beliebige Nahkampfwaffe aufheben, vorausgesetzt, sie wiegt 3 Tonnen oder weniger und nimmt 4 kritische Zeilen oder weniger ein. So könnte der *Hatchetman* natürlich das Beil eines anderen *Hatchetman* aufheben, aber nicht das Beil eines *Axman* (es wiegt 5 Tonnen und benötigt fünf kritische Zeilen). Er könnte aber sehr wohl das Schwert eines *Gurkhas* aufheben (es wiegt 3 Tonnen und nimmt 3 kritische Zeilen ein) oder er könnte das Schwert einfach als lebloses Objekt werfen.

Mech-Glieder: Das Abreißen eines fixierten Objekts kann auch ein Arm oder ein Bein von einem außer Gefecht gesetzten oder verlassenen Mech (verbündet oder feindlich) umfassen – das heißt, wenn das Cockpit zerstört, der MechKrieger tot und / oder ausgestiegen ist und so weiter. Das gilt auch für abgeschaltete Mechs oder solche, deren Pilot bewusstlos ist, was den Mech ja immobil macht. Egal welche Umstände es genau sind, der Mech muss am Boden liegen und der Mech, der ein Glied abreißen will, muss seine Runde im Zielfeld beenden, mit ausreichend BP, um das Feld wieder zu verlassen. Um die Stapelregeln nicht zu verletzen, gibt der Mech diese zurückgehaltenen BP am Ende der Nahkampfphase aus, nachdem er den Angriff auf das Glied gemacht hat (egal ob er erfolgreich ist oder nicht), um das angrenzende Feld zu betreten, für das er sich entschieden hat.

Beachte, dass wie bei Rammangriffen und Todessprüngen die Einheit ihre Bewegung erst nach der Bewegungsphase beendet und somit nicht Ziel eines Rammangriffs oder Todessprungs werden kann. Die Einheit befindet sich aber in dem Hexfeld. Somit können andere Arten von Nahkampfangriffen während der Nahkampfphase gegen die Einheit ausgeführt werden und zwar bevor oder nachdem sie die ihre letzten BP ausgibt. Sie kann von einer rutschenden Einheit erwischt werden, sie kann versetzt werden und so weiter. Wenn ein Mechpilotenwurf notwendig ist, um nicht zu stürzen, und der Mech stürzt, dann wird er automatisch in ein zufälliges erlaubtes angrenzendes Feld versetzt. Wird die Einheit aus irgendeinem Grund aus dem Zielfeld versetzt, wie durch einen Sturz, ehe sie das Glied abreißen konnte, dann schlägt die Handlung automatisch fehl und die übrigen BP gehen verloren, das heißt, die Bewegung der Einheit ist beendet.

Das Gewicht der Gliedmaße muss beim Aufheben in Betracht gezogen werden. Die Gliedmaße eines Mechs wiegt 10 Prozent des Gewichts der internen Struktur des Mechs (egal ob sie Schaden erlitten hat oder nicht), plus dem Gewicht der Panzerung (soweit vorhanden), aufgerundet auf die nächste halbe Tonne. Im Fall von verbesserten Rüstungsformen, die zusätzliche Punkte liefern, muss der Multiplikator aus den Panzerungspunkten herausgerechnet werden, um das tatsächliche Gewicht der Panzerung des Gliedes zu ermitteln. Außerdem muss Ausrüstung, wie Wärmetauscher, Waffen und so weiter, die sich im Arm befindet, eingerechnet werden. Ist eine Waffe auf eine Gliedmaße und den Torso aufgeteilt, dann wird das volle Gewicht der Waffe herangezogen, um zu ermitteln, ob die angreifende Einheit das Gliedmaß hochheben kann.

Es gelten alle oben beschriebenen Regeln, nur wird ein zusätzlicher Modifikator von +3 auf den Trefferwert angerechnet (gilt für beide Schlag-Angriffe, wenn zwei Hände notwendig sind), um die zusätzliche Anstrengung abzubilden, die notwendig ist, um eine befestigte Gliedmaße von einem verlassenen / immobilen Mech abzureißen. Der Modifikator für ein liegendes oder angrenzendes Ziel wird auf diesen Schlag-Angriff niemals eingerechnet.

Wenn der Angreifer erfolgreich ist, dann wird der Schulter-/ Hüft-Aktivator automatisch zerstört. Ist eine Waffe auf Gliedmaß und Torso aufgeteilt, dann werden alle kritischen Zeilen im Torso automatisch markiert (im Fall von explodierenden Waffen erleidet der immobile Mech den normalen Schaden für kritische Treffer an solchen Waffen; die Waffe explodiert nicht im Arm). Würfle, um kritische Treffer zu ermitteln und füge dem Arm den entsprechenden Schaden zu. Ist das Ergebnis „Gliedmaße abgerissen“, dann wird die Gliedmaße zerstört und ist komplett wertlos. Wird der Arm nicht zerstört, würfle 1W6 und füge dem Arm diesen Schaden zu. Wenn dies in Schaden an der internen Struktur mündet, ermittle auf die normale Weise verursachte kritische Treffer.

Führen kritische Treffer zu einer Munitionsexplosion im Arm, ziehe verursachten Schaden von der internen Struktur und Panzerung ab (der Arm wird in diesem Fall völlig zerstört) und füge den verbleibenden Schaden in 5-Punkt-Schadenswertgruppen zufälligen Zonen des Mechs zu, der die Gliedmaße hält. Verwende dabei die Front-Spalte der Trefferzonentabelle.

Ist der Angriff nicht erfolgreich, würfle 1W6 und füge den Schaden dem Arm zu. Erleidet die interne Struktur Schaden, würfle normal, um kritische Treffer zu ermitteln. Selbst wenn die interne Struktur nicht beschädigt wird, würfle zur Bestimmung von kritischen Treffern, aber mit einem Modifikator von -3 auf das Ergebnis.

Loren will, dass sein Caesar (mit einem Mechpilotenwert von 4) einem BattleMaster, dessen Cockpit in der Runde davor zerstört wurde, den Arm abreißt. Während der Bewegungsphase rennt er, um das Zielfeld zu betreten, in dem der Mech am Boden liegt, aber er passt auf, dass er die 2 BP zurück behält, um das Freie Hexfeld mit Level 0 zu betreten, dass an das Hexfeld mit Level 1 angrenzt, in dem der Mech am Boden liegt. Er kann schließlich die Stapel-Regeln am Ende der Runde nicht verletzen.

Erst muss er das Gewicht der Gliedmaße ermitteln, um sicher zu sein, dass er sie auch entfernen kann. Das Gewicht eines unbeschädigten Arms eines BLR-4S BattleMaster wiegt 2,5 Tonnen $[8,5 \text{ Tonnen (gesamte Interne Struktur)} \times 0,1 = 0,85 + 1,43 \text{ (26 (Arm-Panzerung)} / 0,9 \text{ (um den Ferrofibril-Multiplikator von 1,12 herauszurechnen)} = 23 / 16 \text{ (Standardpanzerung pro Tonne)} = 1,43) = 2,28, \text{ aufgerundet auf } 2,5]$. Allerdings muss auch das Gewicht der Ausrüstung in dem Arm eingerechnet werden. Im rechten Arm befindet sich ein Gaussgeschütz mit 15 Tonnen, so dass der Arm gesamt 17,5 Tonnen wiegt, im linken Arm hingegen befinden sich nur 2 leichte Impuls-Laser, so dass sein Gesamtgewicht 4,5 Tonnen beträgt. Der Caesar ist ein Mech mit 70 Tonnen, also kann er 7 Tonnen mit zwei Händen aufheben, oder 3,5 Tonnen mit einer Hand. Der Caesar kann also den rechten Arm nicht aufheben, den linken aber schon. Glücklicherweise hat Loren keine Waffen in beiden Armen abgefeuert (und verfügt noch über beide Hand-Aktivatoren), da er beide brauchen wird, um den linken Arm zu heben.

Loren ermittelt, dass der modifizierte Trefferwert für die zwei Schlag-Angriffe bei 9 liegt $[4 \text{ (Mechpilotenwert)} + 0 \text{ (Schlag-Modifikator)} + 2 \text{ (Angreifer-Bewegungsmodifikator)} + 3 \text{ (Modifikator für das Abreißen einer Gliedmaße)} = 9]$. Loren würfelt zweimal, und erzielt Ergebnisse von 10 und 11! Er hat das Glied abgerissen. Der kontrollierende Spieler streicht den Arm vom BattleMaster ab.

Weil die Angriffe erfolgreich waren, notiert sich Loren, dass der Schulter-Aktivator automatisch zerstört wurde. Er würfelt auch einmal auf der Tabelle für Kritische Treffer, mit einem Ergebnis von 8. Unglücklicherweise muss er noch einen kritischen Treffer zuweisen. Er würfelt, um die Zone zu bestimmen, und erwischt einen Hand-Aktivator. Loren würfelt 1W6 mit einem Ergebnis von 5, und streicht entsprechend Panzerung ab.

Zuletzt gibt er am Ende der Nahkampfphase die letzten 2 BP aus, um sich in das angrenzende Feld zu bewegen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Tragen von leblosen Objekten / Einheiten

Ein Mech / ProtoMech kann ein Objekt tragen (oder eine Einheit; siehe die folgenden Regeln zum Aufheben von Einheiten), das er aufgehoben hat. Wie zuvor gelten alle Regeln zur Mech-Tragekapazität (siehe Seite 261, TW). Wenn ein Mech allerdings ein Objekt mit einer Hand aufheben kann und dies auch tut, dann kann er mit dem Arm, der nicht verwendet wird, Waffen- und Schlag-Angriffe ausführen. Alle anderen Beschränkungen gelten wie gehabt, zum Beispiel können keine nach vorne feuernenden Waffen im Torso abgefeuert werden.

Wenn der tragende Mech aus irgendeinem Grund stürzt, lässt er das Objekt fallen. Würfle mit 1W6 und verwende die Regeln zum Aufheben von fixierten Objekten, um den Schaden zu ermitteln. Abhängig von der Art des Objekts haben die Spieler vielleicht Interesse daran, diese Regeln anzupassen. Ein großer Panzerschrank wird wahrscheinlich von einem Sturz nicht beschädigt werden, also könnte ein Ergebnis von 1 – 5 leichte Schäden bedeuten, ein Ergebnis von 6 schwere Schäden, und eine Zerstörung des Objekts wäre nicht möglich. Eine Kiste antiker Töpferwaren würde hingegen schon bei einem Ergebnis von 1 – 2 schwere Schäden erleiden, und bei einer 3 – 6 zerstört werden.

Tragen von feindlichen Einheiten: Eine getragene feindliche Einheit (auch hier der Verweis auf die folgenden Regeln zum Aufheben feindlicher Einheiten) hat eine Blickrichtung gleich der Blickrichtung, die sie hatte, als sie aufgehoben wurde (außer Mechs, die sich immer dem tragenden Mech zuwenden).

Wenn die tragende oder die getragene Einheit über Torso-Waffen verfügt (oder, im Falle eines Fahrzeugs, Waffen die in der Zone installiert sind, die in Richtung der tragenden Einheit zeigt, oder einen Geschützturm), können sie nach den Haltegriff-Regeln aufeinander feuern (siehe Seite 90). Keine der Einheiten darf während eine Einheit getragen wird andere Einheiten angreifen. Eine getragene feindliche Gefechtsrüstung darf niemals Ziel eines Waffenangriffs werden.

Während jeder Waffeneinsatzphase, in der die tragende Einheit Schaden durch die getragene Einheit erleidet, muss der kontrollierende Spieler der tragenden Einheit einen sofortigen Mechpilotenwurf mit einem Modifikator von +1 ablegen. Bei einem Fehlschlag lässt er die Einheit fallen (für den tragenden Mech führt der misslungene Mechpilotenwurf nicht zu einem Sturz). Einheiten, die so fallen gelassen werden, behandeln diesen Sturz wie einen vergleichenden Mechpilotenwurf mit ES 1-3 zu Gunsten der getragenen Einheit, wie unten beschrieben, würfeln aber keine kritischen Treffer gegen die tragende Einheit.

Außerdem muss ein vergleichender Mechpilotenwurf zu Beginn jeder Nahkampf-/Fahren-Angriffsphase abgelegt werden (Fahrzeuge erleiden einen Modifikator von -2, um ihre geringe Geschicklichkeit abzubilden, die das Ausbrechen aus einem Griff erschwert). Hat die tragende Einheit eine größere ES, kann sie die getragene Einheit weiter festhalten. Hat die getragene Einheit eine höhere ES, dann kann sie sich befreien.

Bei einer ES von 1 – 3 zu Gunsten der getragenen Einheit erleidet diese einen sofortigen Sturz von 2 Leveln (1 Hexfeld, wenn sie von einem ProtoMech getragen wird). Bei Mechs wird die Blickrichtung nach dem Sturz normal ermittelt. Bei Fahrzeugen werden die Regeln für einen zerstörten Rotor verwendet (siehe Seite 197, TW). Bei Gefechtsrüstungen kannst du die Regeln für Infanterie-Sturzscha den verwenden (siehe Seite 151, TW). Mechs werden wie ProtoMechs behandelt (siehe *Besondere Umstände*, Seite 185, TW). Eine fallen gelassene Einheit wird mit zufällig bestimmter Blickrichtung entweder im gleichen Hexfeld platziert wie die tragende Einheit oder in einem zufälligen angrenzenden Hexfeld, wenn eine Platzierung im gleichen Hexfeld die Stapel-Regeln verletzen würde. Das kann zu einem Sturz von mehr als 2 Leveln, einem Domino-Effekt und weiterer Versetzung führen und all das sollte sofort abgewickelt werden. Kann eine Einheit nicht entsprechend platziert werden (wenn zum Beispiel alle angrenzenden Felder mehr als zwei Level höher sind als das Feld der tragenden Einheit), dann wird die fallen gelassene Einheit zerstört.

Zusätzlich macht der kontrollierende Spieler der tragenden Einheit einen Wurf zur Ermittlung kritischer Treffer, um zu sehen, ob der Arm

der tragenden Einheit kritische Treffer erleidet. Wenn zwei Arme verwendet wurden, ermittle zufällig welcher Arm die kritischen Treffer erleidet. Beachte, dass in diesem Fall ein Würfelergebnis von 12 die Gliedmaße nicht abreißt, sondern stattdessen bedeutet, dass 3 kritische Treffer verteilt werden (wie üblich werden „überzählige“ kritische Treffer, die nicht zugewiesen werden können, ignoriert).

Bei ProtoMechs musst du, wenn es zu kritischen Treffern kommt – egal wie vielen – nur einen kritischen Treffer zuweisen (zufällig, wenn zwei Arme verwendet wurden) und zwar dem ganz links stehenden offenen kritischen Kästchen des betroffenen Arms.

Eine ES von 4 oder mehr zu Gunsten der getragenen Einheit bedeutet, dass sie erfolgreich zu Boden fällt ohne beschädigt zu werden, während die tragende Einheit wie oben bestimmt, ob sie kritische Treffer erleidet.

Wenn beide Einheiten den Mechpilotenwurf nicht schaffen, dann passiert nichts. Wenn allerdings beide Einheiten den Mechpilotenwurf nicht schaffen, und die tragende Einheit würfelt eine 2, dann erleidet die tragende Einheit einen automatischen kritischen Treffer am Schulter-Aktuator (ermittle zufällig einen Arm, wenn beide verwendet wurden, bei ProtoMechs streichst du einfach das ganz rechte kritische Kästchen ab) und der kontrollierende Spieler würfelt zudem wie oben, um zu bestimmen, ob er weitere kritische Treffer erleidet. Die getragene Einheit erhält Sturzscha den wie oben beschrieben, erleidet aber den doppelten Schaden.

Wie bei Objekten beschrieben wird die getragene Einheit fallen gelassen, wenn der tragende Mech aus irgendeinem Grund stürzt. Behandle dies wie einen vergleichenden Mechpilotenwurf mit einer ES von 1 – 3 zu Gunsten der getragenen Einheit, wie oben beschrieben, aber würfle nicht, um zu sehen, ob die tragende Einheit kritische Treffer erleidet.

Leblose Objekte werfen

Ein Objekt, das aufgehoben wurde, kann auf ein Zielfeld oder eine andere Einheit geworfen werden. Ein Mech muss stehen, um ein Objekt werfen zu können.

Auf ein Hexfeld werfen: Um ein Objekt auf ein Hexfeld zu werfen, muss der kontrollierende Spieler einen normalen Schlag-Angriff ausführen. Rechne einen Modifikator von +1 für jedes Hexfeld nach dem angrenzenden Feld, das zwischen Werfer und Zielfeld liegt. Möchte der Mech ein Objekt beispielsweise 6 Felder weit werfen, rechne einen Modifikator von +5 ein. Der normale Trefferwurfmodifikator von -4 für ein immobiles Ziel gilt weiterhin.

Wenn der Angriff erfolgreich ist, dann wird dem Zielfeld durch 2 geteilter Rammschaden (siehe Seite 148, TW) zugefügt (egal ob es sich um ein Gebäude oder das Gelände handelt, wenn die Geländefaktorregeln auf Seite 64 verwendet werden, oder auch anderes). Mit anderen Worten, das Gewicht des Objekts wird durch 10 geteilt, mit der Zahl der geworfenen Hexfelder multipliziert, durch 2 geteilt und aufgerundet, mit einem Minimum von 1.

Wenn ein Objekt 1 bis 9 Tonnen wiegt, gehe von einem Basisschaden von 2 Punkten bei 1 bis 3 Tonnen, 3 Punkten bei 4 bis 6 Tonnen und 4 Punkten bei 7 bis 9 Tonnen aus. Wie beim normalen Rammschaden wird dieser mit der geworfenen Distanz multipliziert und dann durch 2 geteilt.

Wiegt ein Objekt weniger als 1 Tonne, teile die Kilogramm durch 1000, multipliziere das Ergebnis dann mit den geworfenen Hexfeldern und teile dies wiederum durch 2, aufgerundet. Liegt die Zahl unter 1, erleidet das Ziel keinen Schaden. Wird beispielsweise eine Statue mit 650 Kilogramm 5 Hexfelder weit geworfen, würde das 2 Punkte Schaden verursachen $[650 \text{ Kilogramm (Gewicht der Statue)} / 1000 = 0,65 \times 5 = 3,25 / 2 = 1,625, \text{ aufgerundet auf } 2]$.

Wenn das Level der Einheit, die das Objekt wirft, höher ist als das Ziellevel, dann muss das auch in Betracht gezogen werden. Ermittle außerdem den potentiellen Schaden durch „Sturzdistanz“ zusätzlich zur „Wurfdistanz“. Mit anderen Worten, das Gewicht des Objekts wird durch 10 geteilt, multipliziert mit der Zahl der gefallenen Level (+2 für einen Mech, oder +1 für einen ProtoMech), aufgerundet, mit einem Minimum von 1 Schadenspunkt (achte darauf dass dieser Wert im Gegensatz zur Wurfdistanz nicht geteilt wird). Wenn ein Spieler sowohl den Schaden für die Wurfdistanz



als auch den Schaden für die Sturzdistanz ermittelt hat, wird nur der höhere Wert dem Ziel und dem geworfenen Objekt zugefügt.

Wenn der Angriff ein Fehlschlag ist, verwende das Streudiagramm Sturzkampfbombardement (siehe Seite 245, TW), um herauszufinden, wo das Objekt gelandet ist. Würfle 1W6 um die Richtung zu ermitteln und dann noch einmal 1W6 für die Entfernung (bis zu einer maximalen Hexfeldentfernung entsprechend der Wurfdistanz-Tabelle, Seite 92). Außerdem erleidet die werfende Einheit bei einem Ergebnis von 2 einen automatischen kritischen Treffer am Schulter-Aktuator (ermittle den Arm zufällig, wenn beide Arme verwendet wurden; bei ProtoMechs streiche automatisch das ganz rechte kritische Kästchen ab).

Egal ob der Angriff erfolgreich war, der Schaden am leblosen Objekt wird bestimmt, indem du mit 1W6 würfelst und die Regeln zum Aufheben eines fixierten Objekts verwendest, aber mit einem Modifikator von +3 auf das Ergebnis.

Auf eine andere Einheit werfen: Verwende alle oben beschriebenen Regeln zum Werfen auf ein Hexfeld, inklusive der Modifikatoren für die Zahl der geworfenen Felder, nur handelt es sich hier nicht um einen Schlag-Angriff, sondern um einen Rammangriff (nach den Standardregeln werden hier die Mechpilotenwürfe der angreifenden und der Zieleinheit in Betracht gezogen).

Ist der Angriff erfolgreich, wird der Schaden wie oben ermittelt, wobei die Angriffsrichtung verwendet wird, um die passende Trefferzone zu finden. Bei Gefechtsrüstungen wird der Schaden nur einem einzelnen Soldaten zugefügt; bei konventioneller Infanterie wird der Angriff behandelt, als sei er von einer anderen Infanterieeinheit ausgeführt worden.

Wenn der Angriff ein Fehlschlag ist, ermittle wie oben beschrieben, wo er landet; egal ob sich eine Einheit im neuen Hexfeld befindet oder nicht, sie wird nicht getroffen (er trifft automatisch andere Objekte außer Einheiten, wie Gelände oder Gebäude).

Nahkampfwaffen: Die folgenden Nahkampfwaffen können als leblose Objekte geworfen werden (entweder von der Einheit, auf der sie montiert sind, oder von einer anderen Einheit, wenn sie die Waffe aufgehoben hat (siehe *Nahkampfwaffen unter Leblose Objekte aufnehmen*, Seite 92): Beil, Streitkolben, Schwert und Vibroschwert.

Verwende alle oben beschriebenen Regeln, mit einer Ausnahme. Ist die Einheit so gebaut, dass sie die Nahkampfwaffe verwenden

kann (das heißt, in einem Nahkampfwaffenangriff), dann erleidet der Schlag-Angriff einen Modifikator von -1. Wenn du den Schaden an einer Nahkampfwaffe ermitteln willst, würfle 1W6: bei einer 1 – 4 passiert nichts, bei einer 5 – 6 erleidet die Waffe einen kritischen Treffer im obersten kritischen Kästchen. Wenn die Waffe beschädigt ist, kann sie nach wie vor als lebloses Objekt geworfen werden, bis alle kritischen Zeilen zerstört sind, doch sobald sie eine kritische Zeile verloren hat, kann sie nicht mehr als Nahkampfwaffe benutzt werden.

MECHS UND PROTOMECHS WERFEN

Um einen anderen Mech oder ProtoMech zu werfen, gelten alle Regeln zum Tragen und Werfen von leblosen Objekten, mit folgenden Ausnahmen.

Der Mech muss das Ziel erfolgreich in einen Haltegriff bekommen haben (siehe *Haltegriffe*, Seite 90). Während der Nahkampfphase der folgenden Runde, vorausgesetzt der Haltegriff wurde nicht beendet, kann der Mech versuchen, die Einheit im Haltegriff zu werfen.

Beide Spieler legen einen Mechpilotenwurf ab, mit den entsprechenden Modifikatoren aus der Mechwurf-Tabelle auf die Würfelergebnisse. Vergleiche die Erfolgsspanne. Hat der werfende Mech eine größere ES, dann ist der Wurf erfolgreich. Verwende den Unterschied in der ES, um die Gesamtdistanz des Wurfs zu bestimmen (bis zu einem Maximum an Hexfeldern gleich der Wurfdistanz-Tabelle, Seite 92).

Wenn der kontrollierende Spieler des werfenden Mechs versucht, ein bestimmtes Ziel zu treffen (das Ziel muss vor dem vergleichenden Mechpilotenwurf angesagt werden), dann muss sofort ein weiterer Angriff ausgeführt werden, unter Verwendung der Regeln zum Werfen auf ein Hexfeld oder ein Ziel, wie es bei leblosen Objekten beschrieben ist.

Ist der zweite Angriff erfolgreich, dann trifft die geworfene Einheit das Ziel. War das Ziel eine andere Einheit, erleiden Ziel und geworfene Einheit Schaden, wie es beim Werfen von leblosen Objekten beschrieben ist. Wickle alle Versetzungen (und möglicherweise resultierende Domino-Effekte) ab, wenn die Stapelregeln verletzt werden.

Ein erfolgreicher zweiter Angriff gegen das Ziel kann, selbst nach einem erfolgreichen vergleichendem Mechpilotenwurf für die werfende Einheit, das Ziel verfehlen, wenn die ES nicht ausreichend war, um genug Hexfelder zu überbrücken. In diesem Fall platziere die geworfene Einheit in der maximalen Entfernung entsprechend der ES, auf der Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel.

Wenn der zweite Angriff kein Erfolg war, oder wenn der Spieler kein bestimmtes Ziel festgelegt hat, verwende das Streudiagramm Sturzangriffsbombardement (siehe Seite 245, TW) um zu bestimm-



Ein Pirat möchte seine Gegner mit einem improvisierten Flegel einschüchtern, den er aus dem Kopf eines Mechs gefertigt hat.

MECHWURF-TABELLEN

Aufhebende Einheit ist ein:	Modifikator
ProtoMech	+0
Leichter Mech	+0
Mittelschwerer Mech	+1
Schwerer Mech	+2
Überschwerer Mech	+3

Aufgehobene Einheit ist ein:	Modifikator
ProtoMech	+2
Mech	+0

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



men, wo das Objekt landet. Würfle 1W6, um die Richtung und dann noch einmal 1W6, um die Distanz zu ermitteln (bis zu maximalen Reichweite in Hexfeldern entsprechend der ES und der Wurfdistanz-Tabelle, Seite 92).

Beachte, dass im Gegensatz zu einem geworfenen Objekt eine geworfene Einheit potentiell eine andere Einheit in einem Hexfeld treffen kann, in dem sie landet. Werden die Stapelregeln für ein Hexfeld nicht verletzt, wenn die Einheit darin landet, dann besteht keine Chance, dass die Einheit die andere Einheit trifft. Wenn die Stapelregeln allerdings verletzt werden, würfle mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr wird eine zufällig bestimmte Einheit im Zielfeld getroffen. Wende den Schaden an, wie oben beschrieben. Bei einem Ergebnis von 1 – 3 wird das Ziel erwischt. Auf jeden Fall werden notwendige Versetzungen (und eventuell Domino-Effekte) abgewickelt.

Der Schaden an der geworfenen Einheit und dem Ziel wird genau wie bei einem geworfenen leblosen Objekt bestimmt, nur dass der Spieler zufällig die Angriffsrichtung bestimmt und den Schaden in 5-Punkt-Schadenswert-Gruppen einteilt, die zufälligen Zonen der getroffenen Einheit zugefügt werden. Außerdem erleidet die Einheit, sobald dieser Schaden abgewickelt wurde, sofort und automatisch Schaden wie durch einen Sturz (es sei denn, „Sturzschaden“ wurde anstelle von „Wurfschaden“ verwendet; in diesem Fall wird dieser zusätzliche Schaden ignoriert). Die Einheit erleidet Schaden wie bei einem vergleichenden Mechpilotenwurf mit einer ES von 1 – 3 für die getragene Einheit, wie unter *Feindliche Einheiten tragen* (siehe Seite 94) beschrieben ist. Dieser Schaden wird vor allem anderen Schaden verursacht, wenn er durch zusätzliche Verschiebung und dergleichen verursacht wird. Landet eine geworfene Einheit in einem Hexfeld mit niedrigerem Level, dann sollten diese zusätzlichen Level in Betracht gezogen werden, wenn der Schaden durch den Sturz ermittelt wird.

Hat der Mech oder ProtoMech im Haltegriff die höhere ES, dann ist der Wurf nicht erfolgreich.

Bei einer ES von 1 oder 2 bleibt der Haltegriff bestehen. Eine ES von mehr als 2 zu Gunsten der getragenen Einheit bedeutet, dass der Haltegriff beendet wird und die feindliche Einheit nach den Haltegriffregeln in einem angrenzenden Hexfeld fallengelassen wird (siehe Seite 90). Schaffen beide Einheiten ihren Mechpilotenwurf nicht, passiert gar nichts, die getragene Einheit bleibt im Haltegriff.

Schaffen beide Einheiten ihre Mechpilotenwürfe nicht und die Einheit, die den Haltegriff begonnen hat, würfelt eine 2, dann wird die Einheit im Haltegriff fallen gelassen. Die Einheit erleidet Schaden wie bei einem vergleichenden Mechpilotenwurf mit einer ES von 1 – 3 zu Gunsten der getragenen Einheit (wie unter *Feindliche Einheiten tragen* beschrieben; siehe Seite 94) und die Einheit wird nach den Haltegriff-Regeln in einem angrenzenden Hexfeld platziert. Außerdem erleidet die tragende Einheit automatisch einen kritischen Treffer am Schulter-Aktivator (bestimme zufällig an welchem Arm; bei ProtoMechs wird automatisch das kritische Kästchen ganz rechts abgestrichen).

Angriff gegen Einheiten, die Mechs / ProtoMechs tragen

Verwende die Regeln für Angriffe gegen Angriffe im Haltegriff (siehe Seite 90), um das Ergebnis von Angriffen gegen eine Einheit abzuwickeln, die eine andere Einheit trägt.

Peters AS8-D Atlas, mit einem Mechpilotenwert von 4 und aktivierten Dreifachmyomeren, hat es geschafft, einen Stinger mit Mechpilotenwert 2 zu packen. Zu Beginn der Nahkampfphase der folgenden Runde wird ein vergleichender Mechpilotenwurf gemacht, um zu bestimmen, ob sich der Stinger befreien kann. Peter würfelt eine 9, sein Gegner eine 6. Selbst mit dem Modifikator von +2 für die Differenz im Mechpilotenwert ist Peters Ergebnis höher, also schafft es der Stinger nicht, sich zu befreien.

Als Peter an der Reihe ist, dem Atlas einen Nahkampfangriff zuzuweisen, beschließt er, den Stinger zu werfen. Mit seinen aktivierten Dreifachmyomeren ist der Mech in der Lage, die 20 Tonnen zu werfen. Ihm ist tatsächlich egal, wo er ihn hinwirft, da alle drei Hexfeldseiten aus der

Sicht des Atlas (unter Beachtung des Streudiagramms Sturzkampfbombardement auf Seite 245 in TW) einen Sturz von einer Klippe bedeuten. Beide Spieler legen einen Mechpilotenwurf ab, mit den Modifikatoren aus der Mechwurf-Tabelle (was bedeutet, dass Peter für seinen überschweren Mech +3 addiert), sowie für die Differenz in ihren Mechpilotenwerten. Er würfelt 2W6 mit einem Ergebnis von 5 (was 8 entspricht, durch den Modifikator von +3), sein Gegner würfelt nur eine 4 (was durch die Differenz im Mechpilotenwert zu einer 6 wird). Er erzielt somit eine ES von 2 und kann den Stinger werfen!

Peter würfelt sofort mit 1W6 und erzielt eine 5. Er konsultiert das Streudiagramm Sturzkampfbombardement um die Richtung des Wurfs zu bestimmen. Zwar bedeutet die ES von 2, dass der Stinger eigentlich 2 Felder weit geworfen werden könnte, doch zeigt ein Blick in die Wurfdistanz-Tabelle, dass nur 1 Feld möglich ist. Was prima ist, da das Level 6 des Ausgangsfeldes und das Level 0 des Zielfeldes bedeuten, dass der Schaden für ein Sturz aus Level 8 ermittelt wird (6 Level Unterschied, plus 2, weil das Ziel von einem Mech geworfen wird). Da dieser Schaden viel höher ist als der für einen „Wurf-Rammangriff“ mit 1 Feld, erleidet der Stinger diesen Sturzschaden. (Wenn Peter und sein Gegner die Geländefaktor-Regeln verwenden, dann erleidet das Zielfeld diesen Schaden ebenfalls.)

FAHRZEUGE AUFHEBEN UND WERFEN

Beim Aufheben von Fahrzeugen gelten alle Standardregeln zum Aufheben und Tragen von leblosen Objekten, abgesehen von den unten aufgeführten Unterschieden. Egal ob ein Fahrzeug geworfen oder fallen gelassen wird, der Einfachheit halber gehen wir immer davon aus, dass es mit der richtigen Seite nach oben landet.

Senkrechtstarter: Wenn ein Senkrechtstarter erfolgreich aufgehoben wird, wird der Rotor automatisch zerstört.

Fliegende Fahrzeuge: Fliegende Fahrzeuge können nicht aufgehoben werden. Das Fahrzeug muss gelandet sein.

Jäger: Jäger müssen zum Aufheben gelandet sein, werden aber genau wie Fahrzeuge behandelt.

Ein verbündetes Fahrzeug aufheben

Um ein verbündetes Fahrzeug aufzuheben, muss sich der Mech in Kauerhaltung befinden (siehe *Zweibeinige Mechs* unter *Kauerhaltung*, Seite 21), und in der Nahkampfphase im gleichen Hexfeld wie das Fahrzeug sein. Er darf in der Runde mit beiden Armen weder Waffen- noch Nahkampfangriffe ausgeführt haben.

Der Spieler macht einen normalen Mechpilotenwurf. Bei einem Erfolg wird das Fahrzeug aufgehoben, bei einem Fehlschlag nicht. Ansonsten kommt es weder zu Schaden noch zu anderen Auswirkungen. Der Mechpilotenwurf zum Aufstehen erleidet einen Modifikator von +1, wenn der Mech ein Fahrzeug trägt.

Feindliche Fahrzeuge aufheben

Um ein feindliches Fahrzeug aufzuheben, muss sich der Mech in Kauerhaltung befinden (siehe *Zweibeinige Mechs* unter *Kauerhaltung*, Seite 21), und in der Nahkampfphase im gleichen Hexfeld wie das Fahrzeug sein. Er darf in der Runde mit beiden Armen weder Waffen- noch Nahkampfangriffe ausgeführt haben.

Der Spieler macht einen normalen Schlag-Angriff (zwei Schlag-Angriffe, wenn beide Hände zum Hochheben des Fahrzeugs notwendig sind). Sind die Angriffe erfolgreich, dann müssen beide Einheiten einen vergleichenden Mechpilotenwurf nach den Regeln für *Mechs* und *ProtoMechs* werfen (siehe Seite 95) ablegen. Eine ES zu Gunsten der tragenden Einheit erlaubt es, das Fahrzeug hoch zu heben (anstatt es mit dem Schlagangriff zu beschädigen), während eine ES zu Gunsten des Fahrzeugs ihm erlaubt, dem Griff zu entkommen, wobei es den halben normalen Schlagschaden erleidet.

Misslingt beiden Einheiten der Mechpilotenwurf und eine der Einheiten würfelt eine 2, dann erleidet der Mech einen automatischen kritischen Treffer am Hand-Aktivator (bestimme den Arm zufällig, wenn beide verwendet wurden), und der Schaden des Schlags wird verdoppelt.



Wenn die Bodeneinheit vom Mech festgehalten wurde, muss er aufstehen (mit einem Modifikator von +1 auf den Mechpilotenwurf), wenn er etwas anderes tun will als das Fahrzeug wie in einem Haltegriff festzunageln (siehe Seite 90).

Fahrzeuge werfen

Verwende die Regeln fürs Werfen eines leblosen Objekts, um ein Fahrzeug zu werfen (siehe Seite 94).

Schaden für die geworfene Einheit und das Ziel wird genau wie beim Werfen von leblosen Objekten ermittelt, nur dass die Angriffsrichtung zufällig bestimmt und der Schaden in 5-Punkt-Schadenswert-Gruppen eingeteilt wird, die zufälligen Trefferzonen zugewiesen werden. Außerdem erleidet die Einheit danach automatisch Schaden wie durch einen Sturz. Dieser Schaden wird bestimmt, als wäre bei einem vergleichenden Mechpilotenwurf eine ES von 1 – 3 zu Gunsten der getragenen Einheit erzielt worden (wie unter *Feindliche Einheiten tragen* auf Seite 94 beschrieben). Dieser Schaden wird vor allem anderen Schaden verursacht, der beispielsweise durch eine Versetzung entstehen könnte. Wird eine Einheit geworfen und landet in einem Hexfeld mit niedrigerem Level, dann sollten diese zusätzlichen Level bei der Ermittlung des Schadens erwogen werden.

Angriff gegen Einheiten, die Fahrzeuge tragen

Verwende die Regeln für Angriffe gegen Einheiten im Haltegriff (siehe Seite 90), um das Ergebnis von Angriffen gegen eine Einheit abzuwickeln, die ein Fahrzeug trägt.

GEFECHTSRÜSTUNGEN AUFHEBEN UND WERFEN

Beim Aufheben von Gefechtsrüstungen gelten alle Standardregeln zum Aufheben und Tragen von leblosen Objekten, abgesehen von den unten aufgeführten Unterschieden.

Aufheben von verbündeten Gefechtsrüstungen

Ein Mech darf einen verbündeten Gefechtsrüstungs-Trupp aufheben, wenn der Mech über zwei funktionierende (und freie) Hand-Aktivatoren verfügt. Die Gesamtzahl der Gefechtsrüstungen, die so aufgehoben und getragen werden können, hängt von der Größe des Mechs ab, wie du der Tabelle „Maximale Zusätzliche Gefechtsrüstungen“ entnehmen kannst. Außerdem muss das Gewicht der Gefechtsrüstungen, die aufgehoben werden sollen, in Betracht gezogen werden, entsprechend der „Erweiterten Gefechtsrüstung-Gewichtstabelle“ (siehe Seite 187). Wie üblich kann ein Mech nur 10 Prozent seines Gewichts heben. Beachte, dass das Aufheben von verbündeten Gefechtsrüstungen zusätzlich zu mobilen Gefechtsrüstungen gilt, die der Mech leicht transportiert.

Unabhängig vom Gesamtgewicht des Gefechtsrüstungs-Trupps kann ein Mech niemals mehr als 6 Soldaten aufheben. Außerdem darf ein Mech nur einen kompletten Gefechtsrüstungs-Trupp hochheben. Sind mehr Soldaten im Trupp als der Mech tragen kann, kann er den Trupp auch nicht aufheben. Ein Beispiel: Ein *Hunchback* mit 50 Tonnen will einen Trupp *Grenadiere* aufheben. Es gibt allerdings noch vier aktive Soldaten, also kann er den Trupp nicht heben. Sein Gefährte, ein *Archer* mit 70 Tonnen, könnte den Trupp allerdings heben.

MAXIMALE ZUSÄTZLICHE GEFECHTSRÜSTUNGEN

Mech-Gewichtsklasse	Maximalzahl der Gefechtsrüstungen
Leicht	2
Mittelschwer	3
Schwer	4
Überschwer	6

Um einen verbündeten Gefechtsrüstungs-Trupp aufzuheben, muss sich der Mech in Kauerhaltung befinden (siehe *Zweibeinige Mechs* unter *Kauerhaltung*, Seite 21), und in der Nahkampfphase im gleichen Hexfeld wie die Gefechtsrüstungseinheit sein. Er darf in der Runde mit beiden Armen weder Waffen- noch Nahkampfangriffe ausgeführt haben. Der Spieler legt einen normalen Mechpilotenwurf ab. Ein Erfolg bedeutet, dass die Gefechtsrüstungen aufgehoben werden, bei einem Fehlschlag wird sie nicht aufgehoben. Es wird kein Schaden verursacht und es entstehen auch keine anderen Folgen aus dem misslungenen Mechpilotenwurf. Wenn der Mech die maximale Zahl an Gefechtsrüstungen für seine Gewichtsklasse trägt, erleidet der Mechpilotenwurf zum Aufstehen einen Modifikator von +1.

Ein Titan II versucht sich zwischen zwei Feldern zu entscheiden, um in Kauerhaltung zu gehen – eines, in der sich eine verbündete Gefechtsrüstungseinheit mit 6 Nephilim befindet, oder ein anderes, in dem sich ein verbündeter Trupp aus 6 Tengu aufhält. Da er ein überschwerer Mech ist, kann der Titan II mit seinen 100 Tonnen alle 6 Soldaten aufheben. Ein Blick auf die Erweiterte Gefechtsrüstungs-Gewichtstabelle zeigt aber, dass die überschweren Nephilim 12 Tonnen wiegen, was es unmöglich macht, sie aufzuheben (der Titan II kann nur 10 Prozent seines Gewichts mit beiden Händen hochheben; hätte er aktivierte Dreifachmyomere installiert, könnte er den Trupp aufheben). Die schweren Tengu kommen allerdings auf insgesamt 9 Tonnen, also bewegt der kontrollierende Spieler des Titan II den Mech in das Hexfeld der Tengu, damit er sich in Kauerhaltung begeben und einen Mechpilotenwurf ausführen kann, um so den Trupp von 6 Tengu aufzuheben.

Aufheben von feindlichen Gefechtsrüstungen

Feindliche Gefechtsrüstungen verwenden dieselben Regeln fürs Aufheben verbündeter Gefechtsrüstungen, nur dass auch die Regeln zum Aufheben eines Fahrzeugs gelten. Allerdings darf der Mech nur zwei Soldaten aufheben, einen pro Hand.

Mit anderen Worten, der Spieler macht einen Schlag-Angriff gegen die Infanterie-Einheit. Bei Erfolg legen beide Spieler einen Mechpilotenwurf ab. Eine ES zu Gunsten der angreifenden Einheit bedeutet, dass der Soldat in der Hand des Mechs „gefangen“ ist (anstatt vom Schlag beschädigt zu werden), während eine ES zu Gunsten des Soldaten bedeutet, dass er nicht gegriffen wurde. Stattdessen erleidet er den halben Schlagschaden. Wenn in diesem Moment zwei Schlag-Angriffe ausgeführt werden, legt der feindliche Spieler nur einen Mechpilotenwurf für die Gefechtsrüstungen ab, der Spieler des Mechs allerdings macht zwei einzelne Mechpilotenwürfe, um sie mit der ES zu vergleichen (einen für jeden Arm).

Wird ein Soldat auf diese Weise gegriffen, wird er automatisch ein Trupp von 1 und der kontrollierende Spieler muss ihn verwalten, als sei er eine einzelne Einheit. Der Soldat wird aus der Einheit gezogen, zu der er gehörte. Wenn zwei Schlag-Angriffe erfolgreich sind und beide Mechpilotenwürfe eine höhere ES aufweisen, dann ist jeder Soldat eine eigene Einheit und der kontrollierende Spieler muss sie beide aus dem ursprünglichen Trupp entfernen.

Befinden sich diese Trupps aus einem Soldat irgendwann später während der Endphase einer Runde im Szenario im gleichen Hexfeld wie ihr Ursprungstrupp, können sie sich ihrer Einheit automatisch wieder anschließen.

Gefechtsrüstungen werfen

Die Regeln zum Werfen von leblosen Objekten gelten auch für Gefechtsrüstungen, außer dass ein Mech nur ein Maximum von zwei Soldaten werfen kann, selbst wenn der Mech versucht, beide Soldaten auf Einheiten zu werfen und somit zwei „Ramm-Angriffe“ ausführen kann (einen für jeden Arm). Trägt der Mech mehr als einen Soldaten in Gefechtsrüstung in einer Hand, dann darf er sie nicht werfen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Chris' Seraph Dominus, mit einem Mechpilotenwert von 3 und aktivierten Dreifachmyomeren, ist gegangen und dann in einem leichten Waldfeld in Kauerhaltung gegangen, in dem sich eine feindliche Elite-Gefechtsrüstungseinheit befindet, die drei Hexfelder weit gesprungen ist und die aus vier Phalanx mit einem Mechabwehrkampfwert von 2 besteht. Chris hat mit dem linken Arm des Seraph keine Angriffe ausgeführt, also kann er einen Schlag-Angriff gegen die Phalanx ausführen, um einen Soldaten zu greifen.

Für den Angriff beträgt der modifizierte Trefferwert $8 [3 \text{ (Mechpilotenwert)} + 0 \text{ (Schlag-Angriff)} + 1 \text{ (Angreifer-Bewegungsmodifikator)} + 2 \text{ (Ziel-Bewegungsmodifikator)} + 1 \text{ (lichter Wald)} + 1 \text{ (Gefechtsrüstungs-Modifikator)}] = 8$. Chris würfelt mit 2W6 und erzielt ein Ergebnis von 8, ein erfolgreicher Schlag. Chris möchte aber keinen Schaden austreten, er will den Soldaten greifen. Er und sein Gegner legen einen vergleichenden Mechpilotenwurf ab (ein Mechabwehrkampfwurf für die Gefechtsrüstungen). Weil der Mechabwehrkampf der Gefechtsrüstungen 1 niedriger ist als der Mechpilotenwert, erhält der Gegner ein +1 auf den Würfelwurf. Chris würfelt mit 2W6 und erzielt eine 9, der Gegner hingegen schafft eine 7. Selbst mit dem Modifikator von +1 bleibt immer noch eine ES von 1 für Chris ... er hat sich die Gefechtsrüstung geschnappt! Der Gegner markiert sich sofort auf dem Datenbogen des Trupps, dass er jetzt zwei Phalanx-Trupps besitzt, einen mit 3 und einen mit 1 Soldaten.

Chris stellt trocken fest dass er, wenn die ES nicht zu seinen Gunsten ausgefallen wäre, er 9 Schadenspunkte verursacht hätte $[85 \text{ (Tonnage des Seraph)} / 10 = 8,5, \text{ aufgerundet auf } 9, \times 2 \text{ (aktivierte Dreifachmyomere)} / 2 \text{ (misslungener Versuch den Soldaten zu greifen)} = 9]$. Da der Phalanx nur Panzerung 8 besitzt, inklusive dem Soldaten, wäre es das gewesen. Während der Bewegungsphase der folgenden Runde steht Chris mit seinem Seraph erfolgreich aus der Kauerhaltung auf. Zu Beginn der Nahkampfphase derselben Runde wird sofort ein vergleichender Mechpilotenwurf gemacht, um zu sehen, ob sich die Gefechtsrüstung befreit. Chris würfelt eine 10, während sein Gegner nur eine 5 erzielt (was durch den Modifikator von +1 wegen der unterschiedlichen Fertigkeitswerte auf 6 ansteigt). Der Soldat hat kein Glück, er steckt immer noch fest.

Als Chris an der Reihe ist, den Nahkampfangriff des Seraph anzusetzen, ermittelt Chris das Gewicht des Phalanx im Vergleich zu seinem Mech. Die 1,5 Tonnen des Phalanx sind 1,76 Prozent der 85 Tonnen des Seraph $[1,5/85 = 0,176, \text{ oder } 1,76 \text{ Prozent}]$. Er wirft einen Blick in die Wurfdistanz-Tabelle und stellt fest, dass das Gewicht höher ist als 1 Prozent des Gewichts des Seraphs und dass er somit auch mit aktivierten Dreifachmyomeren (die die Distanz eines geworfenen Objekts nicht verändern, nur das Gewicht, dass er aufheben kann) die Gefechtsrüstung nur 6 Felder weit werfen kann. Er sieht einen feindlichen Mech in 6 Hexfeldern Entfernung, der sich 4 Hexfelder weit bewegt hat und über einen Mechpilotenwert von 4 verfügt. Es sind zwei Waldfelder zwischen ihnen. Das führt zu einem endgültigen Trefferwert von 11 für den „Rammangriff“ $[3 \text{ (Mechpilotenwert)} + 1 \text{ (Angreifer-Bewegungsmodifikator)} + 1 \text{ (Ziel-Bewegungsmodifikator)} + 2 \text{ (zwei lichte Waldfelder)} + 5 \text{ (Distanz ohne das direkt angrenzende Feld)} - 1 \text{ (Differenz im Mechpilotenwert)} = 11]$. Chris macht den Wurf, und erzielt eine 12! Ein Treffer!

Als nächstes muss Chris den Schaden bestimmen, den geworfene Einheit und Ziel erhalten und kommt auf 6 Punkte $[2 \text{ (Basisschaden für Objekte mit } 1 - 3 \text{ Tonnen)} \times 6 \text{ (Zahl der Hexfelder)} = 12 / 2 = 6]$. Er ermittelt zufällig zwei Trefferzonen unter Verwendung der entsprechenden Angriffsrichtung, und fügt dem Mech Schadenswert-Gruppen zu 5 und 1 Schadenspunkt zu. Dann erleidet der Phalanx ebenfalls 6 Schadenspunkte für den „Rammangriff“. Als nächstes wird der Schaden für einen Sturz aus Level 2 ermittelt, was nach der Infanteriesturz-Tabelle 1 weiterer Schadenspunkt ist. Letztlich wird der Phalanx (ohne übrige Panzerung, aber noch am Leben) in dem Hexfeld platziert, in dem er landet ist.

Schafft es der gegnerische Spieler, den einsamen Soldaten in einer zukünftigen Runde in das Feld seines Trupps zu bewegen, dann kann er sich dem Trupp in der Endphase wieder anschließen.

Angriffe gegen Einheiten, die Gefechtsrüstungen tragen

Angriffe gegen eine Einheit, die eine Gefechtsrüstung in den Händen trägt, können auch die Gefechtsrüstung treffen. Erleidet ein Mech einen Treffer an einem Arm, in dem er eine Gefechtsrüstung trägt, wirft 1W6. Bei 1 – 4 erleidet die Gefechtsrüstung keinen Schaden und der Gesamtwert des Schadens wird direkt der entsprechenden Zone der tragenden Einheit zugefügt. Ein Ergebnis von 5 – 6 bedeutet, dass die Gefechtsrüstung getroffen wurde. Bei Gefechtsrüstungen erleidet ein zufällig bestimmter Soldat den maximalen Schaden und erst dann erleidet die tragende Einheit Schäden. Schaden, der übrig ist, nachdem der Soldat zerstört wurde, wird der Trefferzone zugefügt.

LEBLOSE OBJEKTE FALLEN LASSEN UND ABSETZEN

Eine Einheit darf ein getragenes Objekt / eine getragene Einheit jederzeit fallen lassen. Wird ein Objekt einfach fallen gelassen, würfle 1W6 und verwende die Regeln zum Aufheben fixierter Objekte, um den Schaden zu bestimmen. Bei einer fallen gelassenen Einheit ermittle den Schaden wie bei vergleichenden Mechpilotenwurf mit ES 1 -3 zu Gunsten der getragenen Einheit, wie es unter *Feindliche Einheiten tragen* beschrieben ist (siehe Seite 94).

Um ein Objekt abzusetzen, muss der Mech in Kauerhaltung gehen (siehe *Zweibeinige Mechs* unter *Kauerhaltung*, Seite 94), was 1 BP kostet. Das Objekt wird im Feld der Einheit platziert oder in einem angrenzenden Feld im Arm-Schussfeld (wenn beide Arme zum tragen verwendet werden, muss es das Front-Schussfeld sein), was der kontrollierende Spieler möchte. Ein Mech kann ein Objekt auf ein angrenzendes Feld mit Level 1 oder 2 absetzen ohne in Kauerhaltung zu gehen, muss aber dennoch 1 BP ausgeben. Ein ProtoMech kann das Objekt in einem Hexfeld mit demselben Level wie sein Bodenlevel oder Level 1 absetzen, was ihn nur 1 BP kostet.

Nahkampfwaffen: Während der Endphase einer Runde kann der Spieler eines Mechs, der über ein montiertes Beil, einen Streitkolben, ein Schwert oder Vibroschwert verfügt, ansagen, dass er die Waffe fallen lässt, egal ob die Waffe zerstört ist oder nicht. Der Hand-Aktivator in dem Arm wird von der Waffe „besetzt“ und kann nicht verwendet werden, wenn die Waffe nicht fallen gelassen wird. Der Spieler sollte sich notieren, dass sich die fragliche Waffe nicht mehr beim Mech befindet, und nun im Feld der Einheit liegt (und jetzt als lebloses Objekt gilt). Er sollte alle Spieler außerdem wissen lassen, ob die Waffe durch einen kritischen Treffer zerstört wurde oder ob alle kritischen Zeilen unbeschädigt sind. Dieselbe Einheit oder eine andere Einheit kann dann versuchen, die Waffe aufzuheben, genau wie ein lebloses Objekt (siehe *Nahkampfwaffen*, Seite 92).

EINEN MECH ABSCHLEPPEN

Anstelle einen Mech aufzuheben, können zwei verbündete Mechs versuchen, einen ausgeschalteten und / oder verlassenen Mech (verbündet oder feindlich) aus dem Spielfeld zu schleppen. Ein verbündeter immobilisierter Mech kann auf diese Weise geschleppt werden, ein feindlicher immobilisierter Mech aber nicht (er muss ausgeschaltet und / oder verlassen sein).

Jeder Mech braucht zwei funktionierende Hand-Aktivatoren (frei), und der abgeschleppte Mech muss in beiden Armen oder beiden Beinen noch mindestens über 1 Punkt interner Struktur verfügen. Beide Mechs müssen sich in Kauerhaltung befinden (siehe *Zweibeinige Mechs* unter *Kauerhaltung*, Seite 21) und in einem angrenzenden Feld sein, mit Blickrichtung auf den ausgeschalteten Mech. Wenn sie wieder aufstehen, erleiden beide einen Modifikator von +1 auf ihren Mechpilotenwurf. Scheitert einer der Würfe, passiert nichts, sie schaffen es nur nicht, den Mech festzuhalten. Beide Mechs müssen noch einmal in Kauerhaltung gehen und wieder aufstehen, um den ausgeschalteten Mech noch einmal zu greifen.

Das Gewicht des abgeschleppten Mechs muss gleich oder niedriger als das Gesamtgewicht der beiden Mechs sein, die ihn abschleppen wollen. Verwende außerdem den *Bremseffekt* unter *Frachttransport* (siehe Seite 261, TW), um die Bewegungsmodifikatoren durch das Abschleppen zu bestimmen. Halbiere das Gewicht der geschleppten

ten Einheit (abgerundet) und verwende es für jeden schleppenden Mech. Beispielsweise versuchen ein 5/8 *Quickdraw* und ein 4/6 *Hunchback* einen *Dart* mit 25 Tonnen zu schleppen. Ein Viertel von 50 Tonnen ist 12,5. Das halbe Gewicht des *Dart* liegt auch bei 12,5 Tonnen (das Gewicht wird sowohl für den *Quickdraw* als auch für den *Hunchback* verwendet). Daher müssen sie ihre Gehen-BP um drei verringern oder halbieren, was niedriger ist. In diesem Fall bleiben dem *Hunchback* 1 Gehen-BP, dem *Quickdraw* 2. Keine Einheit kann sich schneller bewegen als die Rennen-BP von 2 des *Hunchbacks*, solange sie den Mech abschleppen.

Während die beiden Mechs den anderen Mech abschleppen, befinden sie sich im gleichen Feld wie der liegende Mech, beide mit derselben Blickrichtung, während der liegende Mech an Armen oder Beinen gezogen wird (und somit in die gleiche oder gegenüberliegende Richtung blickt), mit dem Gesicht nach unten. Keine anderen Einheiten, Infanterie oder sonstiges, können sich in dem Feld befinden. Keiner der Mechs kann Nahkampfangriffe ausführen. Jeder Angriff gegen einen der drei Mechs, der das Ziel verfehlt, hat eine automatische Chance, eine der beiden abschleppenden Einheiten zu treffen (siehe *Fehlschüsse*, Seite 81).

Stürzt einer der abschleppenden Mechs (aufgrund von Schaden, Gelände und so weiter), dann wird der gestürzte Mech in ein zufällig bestimmtes angrenzendes Feld versetzt (es wird versetzt, ehe der Sturzschaden ermittelt wird) und der andere Mech verliert seinen Griff. Er stürzt zwar nicht, wird aber ebenfalls in ein zufälliges angrenzendes Feld versetzt. In beiden Fällen sollten die Spieler zusätzliche Versetzungen vermeiden, wenn es möglich ist. Sind sie unvermeidbar, wickle alle zusätzlichen Versetzungen und / oder Domino-Effekte ab, wie es nötig ist. Ein erfolgreicher Ramm- oder Todessprung-Angriff gegen einen der abschleppenden Mechs versetzt automatisch alle drei Mechs. Ermittle zufällig, welcher Mech zuerst versetzt wird, versetze dann den zweiten und dann den dritten Mech, wobei du jeglichen Schaden und zusätzliche Versetzungen in Reihenfolge abwickelst, die daraus resultieren könnten.

Am Ende jeder Bewegungsphase nachdem sich die abschleppenden Mechs in ein neues Hexfeld bewegt haben (egal wie viele Hexfelder sie zurückgelegt haben) muss jeder von ihnen einen Mechpilotenwurf ablegen. Wenn einer der Würfe scheitert, stürzen sie nicht und verlieren auch nicht den Halt. Vielmehr waren sie besonders grob beim Schlappen des liegenden Mechs. Wenn einer oder beide schleppende Mechs den Mechpilotenwurf nicht schaffen, erleidet der liegende Mech an einer zufällig bestimmten Trefferzone 1W6 Schadenspunkte als eine einzelne Schadenswert-Gruppe, unter Verwendung der Front-Spalte der Trefferzonentabelle. Würfle außerdem, ob es zu einem kritischen Treffer kommt, und wenn ja, weise sie zufälligen Zonen der Front-Spalte der Trefferzonentabelle zu. Wird mehr als ein kritischer Treffer ausgewürfelt, erhält jeder eine eigene Zone (ignoriere ein Ergebnis von „Glied abgerissen“ und weise stattdessen 3 kritische Treffer zu).

ANDERE GEFECHTSWAFFEN UND -AUSRÜSTUNG

Der folgende Abschnitt beschreibt zusätzliche Optionalregeln, welche die Fähigkeiten bestimmter Waffen und Ausrüstungsteile verbessern.

AKTIVE SONDEN

Aktive Sonden werden vor allem verwendet, um verborgene Einheiten auf dem Schlachtfeld aufzuspüren – Gefechtsrüstungen sowie Mechs und Fahrzeuge. Aktive Sonden können keine verborgene ungepanzerter Infanterie aufspüren.

Verborgene Einheiten (erweitert)

Nach den Standardregeln ermittelt der Spieler, ob eine feindliche Einheit im Aufspürradius einer aktiven Sonde liegt, nachdem die Einheit ihre Bewegung beendet hat (siehe Seite 129, TW). Als Optionalregel kann der effektive Radius während der gesamten Bewegung der Einheit aktiv sein. Das erlaubt es einer mit einer Sonde ausgerüsteten Einheit verborgene Einheiten auf dem Weg ihrer Bewegung aufzuspüren, während es nach den Standardregeln möglich ist, dass eine Sonde eine verborgene Einheit passiert, ohne sie zu bemerken.

Zielerfassung

Eine weitere Optionalregel erlaubt es aktiven Sonden, deren Nutzer bei der Zielerfassung von Gegnern in der Reichweite der Sonde zu unterstützen. Wenn sich das Ziel in der Reichweite der Sonde befindet und eine Sichtlinie existiert, verringere den Gesamt-Trefferwurfmodifikator fürs Feuern durch Wälder / Dschungel um 1 (das heißt, verringere den Modifikator für Wälder/Dschungel um 1, egal wie viele Wald-/Dschungelfelder dazwischen liegen).

Informationen verbergen

Eine Einheit mit aktiver Sonde kann auch Informationen über den Status eines Gegners erhalten, wenn Spieler mit verborgenen Datenbögen spielen (siehe *Informationen verbergen*, Seite 219).

Minenfelder

Eine Einheit mit aktiver Sonde kann möglicherweise Minenfelder entdecken (siehe *Waffenübertragene Minenfelder*, Seite 210).

Störsender

Eine Einheit mit aktiver Sonde hat weniger Probleme damit, die Geisterziel-Fähigkeit eines Störsenders zu überwinden (siehe *Geisterziele*, Seite 101).

RAKETENABWEHRSYSTEME

Um die Effektivität von Raketenabwehrsystemen zu steigern, sind die folgenden beiden Optionalregeln verfügbar.

Verbesserte Raketenabwehr

Nach den normalen Regeln aus *Total Warfare* zieht ein Raketenabwehrsystem 4 vom Ergebnis ab, das die Raketenwaffe auf der Streutreffertabelle erzielt, aber nicht unter ein Ergebnis von 2. Durch diese Optionalregel werden Raketenabwehrsysteme effektiver. Liegt das modifizierte Würfelergebnis unter 2, dann hat das Raketenabwehrsystem alle Raketen zerstört und die Waffe verursacht keinen Schaden.

Einsatz als Waffe

Auch wenn es als Defensivmaßnahme entworfen ist, ist das normale Raketenabwehrsystem eine Art spezialisiertes Maschinengewehr und kann in einem Notfall als Offensivwaffe abgefeuert werden. Ein Raketenabwehrsystem, das als Waffe verwendet wird, funktioniert genau wie ein Maschinengewehr, hat aber nur eine Reichweite von 1. Es kann keine Ziele auf mittlere oder weite Entfernung (oder mehr) treffen. Ein Laser-Raketenabwehrsystem, das als Waffe verwendet wird, funktioniert wie ein Mikro-Impulslaser mit einer Maximalreichweite von 1.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN

AUTOKANONEN

Verglichen mit Laserwaffen haben Autokanonen wenige Vorteile, abgesehen von Wärmeeffizienz und Munitionsarten. Die folgenden Regeln bieten mehrere Optionen, die Autokanonen zu mächtigeren Waffen auf dem Schlachtfeld machen.

Beachte, dass diese Optionen nur für Autokanonen gelten, nicht für andere Arten von Direktfeuer-Ballistikwaffen wie Gaussgeschütze und Artilleriekanonen.

Optionale Feuermodi

Autokanonen feuern Salven großkalibriger Geschosse auf ein Ziel ab, um es zu beschädigen, ganz wie ein riesiges Maschinengewehr. Sie können, wie unten beschrieben, im Schnellfeuermodus abgefeuert oder auf mehrere Ziele gerichtet werden.

Schnellfeuermodus: Jede Standard-Autokanone oder leichte Autokanone (nicht LB-X-, Ultra- oder Multi-AK) kann jede für die Waffe verfügbare Munition mit der doppelten Feuergeschwindigkeit abfeuern, als würde es sich um eine Ultra-AK handeln. Das ist ausgesprochen riskant. Folge den Standard-Regeln für Schnellfeuerwaffen (siehe Seite 114, *TW*), mit den folgenden Ausnahmen.

Die Waffe hat bei einem Wurf von 4 oder weniger eine Ladehemmung (nicht erst bei 2 oder weniger). Bei einem Ergebnis von 2 explodiert das Geschoss in der Kammer im Lauf der Waffe. Der Effekt ähnelt einer Munitionsexplosion, verursacht aber nur den Schaden, den die Autokanone mit einem Schuss verursachen würde, und lässt keine weitere Munition explodieren. Die Autokanone wird vollständig zerstört (der Spieler muss all ihre kritischen Zeilen abstreichen). CASE verhindert, dass sich der Schaden auf andere Zonen ausbreitet, der MechKrieger erleidet aber dennoch zwei Pilotentreffer.

Beide abgefeuerten Salven müssen den selben Munitionstyp verwenden. Verdopple die Wärme des spezifischen verwendeten Waffentyps, wenn du im Schnellfeuermodus schießt (siehe Seite 114, *TW*).

Mehrere Ziele: Anstatt auf ein einzelnes Ziel zu feuern, kann jede Art von Autokanone über zwei Ziele „gezogen“ werden, die nahe beieinander stehen. Eine LB-X-Autokanone, die einen Bündelschuss abfeuert, und Ultra- und Multi-Autokanonen, die auf mehrere Ziele feuern, sind besondere Fälle.

Egal welche Art von Autokanone verwendet wird, beide Ziele müssen sich in aneinander angrenzenden Feldern befinden und in Reichweite der Waffe sein. Ermittle den Trefferwert für beide Ziele und mach für jedes Ziel einen eigenen Trefferwurf, unter Verwendung des höheren (schwierigeren) Trefferwerts und einem zusätzlichen Modifikator von +1 für das Feuern auf mehr als ein Ziel. Beachte, dass das nicht der Modifikator für ein sekundäres Ziel ist. Dieser Modifikator gilt nicht für diese Art von Angriff, es sei denn, es werden noch zusätzlich mehrere Ziele in der Phase angegriffen. Wenn der Trefferwurf erfolgreich ist, dann wird das Ziel von einem Treffer erwischt, der den halben normalen Schaden der Waffe verursacht (abgerundet).

Bei einer LB-X-Autokanone, die einen Bündelschuss abfeuert, mache einen einzelnen Trefferwurf gegen die höchste Trefferzahl plus 1. Wird der ganze Schaden nach dem Wurf auf der Streutreffertabelle bereits dem ersten Ziel zugefügt, dann erleidet das zweite Ziel keinen Schaden. Wenn jedoch ein Teil des Schadens das Ziel verfehlt hat, dann verwende diesen „verfehlten“ Schadenswert als neue Zahl, um auf der Streutreffertabelle zu würfeln. So bestimmst du den Schaden, den das zweite Ziel erleidet. Beispielsweise erzielt ein kontrollierender Spieler eine 7 auf der Streutreffertabelle mit einer LB-10-X, was zu 6 Schadenswert-Gruppen mit jeweils 1 Schadenspunkt führt. Somit bleiben 4 Schadenspunkte übrig und der kontrollierende Spieler kann auf der 4er-Spalte der Streutreffertabelle würfeln, um zu sehen, welchen Schaden das zweite Ziel erleidet.

Bei Ultra- und Multi-Autokanonen machst du einen einzelnen Trefferwurf gegen die höchste Zielzahl plus 1. Dann ermittle, ob die angegebene Zahl von Schüssen das Ziel getroffen hat. Trifft nur ein Schuss das

Ziel, dann trifft der Angriff eines der Ziele – zufällig bestimmt – mit einem Schuss, der vollen Schaden verursacht. Wenn zwei, vier oder sechs Schuss treffen, dann treffen ein, zwei oder drei Schüsse jedes Ziel und verursachen vollen Schaden. Wenn drei oder fünf Schuss treffen, dann treffen ein oder zwei Schuss jedes Ziel. Ermittle zufällig, wo die anderen Schüsse landen.

Wird diese Art von Angriff von einer Nicht-Infanterieeinheit gegen konventionelle Infanterie verwendet, behandle die Waffe als die Zeile höher auf der Tabelle Infanterieschaden durch Nicht-Infanteriewaffen (siehe Seite 216, *TW*), also wird Streu (Ballistisch) zu Direktfeuer (Ballistisch).

Ein Spieler kann im Schnellfeuermodus auf mehrere Ziele feuern (siehe oben). Behandle den Schaden, als wäre die Autokanone eine Schnellfeuerwaffe, die zwei Schuss abgibt.

STÖRSENDER

Die folgenden Regeln erweitern die Einsatzmöglichkeiten von Störsendern.

ECCM

Ein Störsender (inklusive Infanterie-Störsender) kann auch so eingestellt werden, dass er als Gegenmaßnahme gegen elektronische Gegenmaßnahmen dient („Electronic Counter-Countermeasures“, oder kurz ECCM), um die Störsender eines Gegners zu unterbinden. Der Störsender verliert seine normalen Funktionen, wenn er so verwendet wird. Der Spieler muss in der Endphase einer Runde ansagen, dass er auf ECCM umschalten möchte oder den Störsender zu Beginn des Szenarios auf ECCM umstellen. Auf jeden Fall notiere die Veränderung auf dem Datenbogen der fraglichen Einheit.

Solange der ECCM-Sender aktiv ist, werden die elektronischen Gegenmaßnahmen feindlicher Einheiten im Radius des ECCM-Senders nicht funktionieren. Wird ein Feld, in dem ein Störsender aktiviert wird, vom ECCM-Bereich abgedeckt, dann wird das ganze Störfeld aufgehoben. Außerdem werden Sichtlinien, die durch ein Hexfeld gezogen werden, das sowohl von Störsender als auch von ECCM-Sender betroffen ist, durch den Störsender nicht behindert, selbst wenn die Einheit, die den Störsender trägt, sich außerhalb des ECCM-Bereichs bewegt.

Wenn sich mehrere Ziele, die mit Störsendern und ECCM-Sendern ausgerüstet sind, auf der Karte befinden, dann wird die Interaktion der beiden Senderarten kompliziert, weil mehrere Störsender, die im gleichen Bereich operieren, den ECCM-Sender eines Gegners überlagern können (siehe ECCM-Diagramm, Seite 101). Ein ECCM-Sender kann einen Störsender kontern.

Ist die Zahl verbündeter ECCM-Sender in einem Hexfeld größer oder gleich der Zahl der feindlichen Störsender in dem Feld, dann funktionieren die Störsender in dem Feld nicht. Für diesen Zweck kann ein Engel-Störsender nur von einem Engel-ECCM gestört werden. Standard (Wächter) ECCM kann den Engel-Störsender nicht beeinflussen. Im Gegenzug können Engel-ECCM jede beliebige Zahl an konventionellen ECM stören. Alternativ kann der Spieler sich entscheiden, seinen Engel-Störsender wie zwei konventionelle Störsender zu betreiben. Er verliert dabei zwar die besonderen Eigenschaften des Engelsystems, kann aber ECM und ECCM gleichzeitig betreiben. Wie beim normalen Wächter Störsender zwischen ECM und ECCM in der Endphase einer Runde umgeschaltet werden muss, so muss auch beim Engel Störsender in der Endphase einer Runde entschieden werden, ob er als zwei konventionelle Störsender betrieben werden soll.

Störboje: Die vNarc-Störboje (siehe Seite 141, *TW*) kann auch verwendet werden, um ein ECCM-Feld zu erzeugen. Jedes Mal wenn der Spieler eine Störboje abfeuert, muss er ansagen, ob es sich um eine Störboje oder um eine ECCM-Boje handelt.

Kommunikationsausrüstung: Kommunikationsausrüstung (siehe Seite 212, *TechManual*) kann verwendet werden, um ein ECCM-Feld mit demselben Wirkungsgebiet zu erzeugen wie ein Wächter-Störsender aus der Inneren Sphäre. Eine Einheit, die über zwischen 3 und 6 Tonnen Kommunikationsausrüstung verfügt, zählt bei der Erzeugung eines ECCM-Fel-



des als halber Störsender. Verfügt die Einheit über 7 oder mehr Tonnen Kommunikationsausrüstung, dann entspricht sie einem Störsender beim Erzeugen eines ECCM-Feldes. Immer wenn Kommunikationsausrüstung verwendet wird, um ein ECCM-Feld zu erzeugen, gelten alle anderen Bonus-Modifikatoren nicht.

Tarnkappen-Panzerung: Obwohl eine Tarnkappen-Panzerung einen funktionierenden ECM-Störsender für seine Funktion benötigt, kann dieser Störsender nicht dazu verwendet werden ein ECM oder ECCM Feld zu erzeugen, wenn diese Panzerung aktiviert ist. Verfügt die Einheit über einen Engel-Störsender, kann dieser verwendet werden, um die Tarnkappen-Panzerung zu aktivieren und ein ECCM-Feld zu erzeugen. Dies führt aber dazu, dass nur das ECCM-Feld aktiv ist und alle Auswirkungen der Tarnkappen-Panzerung verloren gehen, außer der erzeugten Wärme von 10.

Geisterziele

Ein Störsender kann so eingestellt werden, dass er „Geisterziele“ erzeugt, welche die Fähigkeit feindlicher Einheiten, verbündete Einheiten anzuvisieren, beeinflussen kann. Der Störsender verliert seine normalen Funktionen, wenn er so verwendet wird. Der Spieler muss in der Endphase einer Runde ansagen, dass er auf Geisterziele umschalten möchte, oder zu Beginn des Szenarios den Sender auf Geisterziele umstellen. In beiden Fällen notiere die Umstellung auf dem Datenbogen der fraglichen Einheit.

Zu Beginn jeder Waffenangriffsphase visiert eine mit einem zur Erzeugung von Geisterzielen umgeschalteten Störsender ausgestattete Einheit eine Einheit, egal ob freundlich oder feindlich, innerhalb der Reichweite des Störsenders an (die Einheit darf sich auch

selbst als Ziel auswählen). Der den Störsender kontrollierende Spieler macht einen Mechpiloten-/Fahrerwurf mit einem zusätzlichen Modifikator von +3; es werden keine anderen Modifikatoren auf diesen Wurf angerechnet. Wenn der Wurf fehlschlägt, gibt es keinen Effekt. Wenn er erfolgreich ist, wird ein Modifikator von +1 auf alle Waffenangriffe gegen die Zieleinheit eingerechnet, wenn es sich um eine Einheit der eigenen Seite handelt. Wenn eine feindliche Einheit das Ziel eines erfolgreichen Geisterzielangriffs war, dann erleidet sie einen +1 Aufschlag auf alle Distanzwaffenangriffe. Diese Modifikatoren halten bis zum Ende dieser Waffeneinsatzphase. Um erneut Geisterziele zu generieren, muss in der nächsten Runde ein neuer Fertigkeitswurf abgelegt werden.

Mehrere Geisterziel erzeugende Störsender können die gleiche Einheit als Ziel haben. Jeder erfolgreiche Angriff ergibt einen zusätzlichen +1 Modifikator bis zu einem Limit von +3.

Engel-Störsender: Ein Engel-Störsender kann auch noch ein Störfeld oder ein ECCM-Feld erzeugen, während er Geisterziele erzeugt.

Kommunikationsausrüstung: Kommunikationsausrüstung (siehe Seite 212, *TechManual*) kann verwendet werden, um Geisterziele in bis zu 6 Hexfeldern Distanz zu erzeugen. Dazu muss die Einheit allerdings 7 oder mehr Tonnen Kommunikationsausrüstung installiert haben. Kommunikationsausrüstung kann keine Geisterziele und ein ECCM-Feld zur gleichen Zeit erzeugen.

Tarnkappen-Panzerung: Eine Einheit mit aktiver Tarnkappen-Panzerung und einem Engel-Störsender kann Geisterziele erzeugen. Allerdings erleidet eine solche Geisterziel erzeugende Einheit ebenfalls einen +1 Modifikator auf all ihre eigenen Distanzwaffenangriffe.



ECCM-DIAGRAMM

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



ECCM: Genau wie ein normaler Störsender in einem ECCM-Feld nicht funktioniert, kann der Sender auch keine Geisterziele erzeugen, wenn die Zahl der verbündeten ECCM-Felder in einem Hexfeld geringer ist als die der feindlichen Störfelder.

Aktive Sonde: Eine Einheit mit einer Aktivsonde gleich welchen Typs ignoriert alle Trefferwurfmodifikatoren durch Geisterziele, unabhängig von der effektiven Reichweite der Sonde, vorausgesetzt, diese Einheit wird nicht von einem Störsender gestört oder hat eine Tarnkappen-Panzerung aktiviert.

Cockpit-Kommandokonsole: Verfügt eine Einheit über eine Cockpit-Kommandokonsole und hat einen zweiten Piloten, der es erlaubt, dass alle anderen Fähigkeiten funktionieren (siehe Cockpit-Kommandokonsole, Seite 293), dann kann sie verwendet werden, um Geisterziele in einer Distanz von bis zu 6 Hexfeldern zu erzeugen.

Mehrere Felder von einer Einheit: Eine Einheit, die eine Kombination aus Störsender, Kommunikationsausrüstung und Cockpit-Kommandokonsole verwendet, kann potentiell so viele Felder erzeugen, wie ihre Ausrüstung erlaubt (bis zum Maximum in Bezug auf ein einzelnes Ziel wie oben beschrieben). Jedes Ziel muss dabei einzeln anvisiert und ausgewürfelt werden.

ENERGIEWAFFEN

Jede Energiewaffe (Direktfeuer oder Impuls) kann ihren Schadenswert herunterfahren, was auch die erzeugte Wärme verringert. Ehe ein kontrollierender Spieler einen Trefferwurf für einen Angriff mit einer Energiewaffe macht, kann er ansagen, dass er den Schadenswert „herunterdreht“. Für jeden Schadenspunkt, der weniger verursacht wird, erzeugt die Waffe eine um 1 geringere Wärme, mit einer Minimalwärme von 1. Egal ob der Schadenswert auf 0 verringert wird, die Waffe erzeugt immer mindestens 1 Punkt Wärme. Ein mittelschwerer Laser könnte seinen Schadenswert von 5 auf 3 reduzieren, um nur 1 Punkt Wärme zu erzeugen. Aber selbst wenn der Schadenswert des Lasers auf 2 verringert würde, auf 1 oder sogar auf 0, die Waffe würde immer noch 1 Punkt Wärme erzeugen. Ein schwerer ER-Laser der Inneren Sphäre, dessen Schadenswert auf 0 verringert wird, erzeugt nach wie vor 4 Punkte Wärme.

Diese Regel hat keine zusätzlichen Auswirkungen. Sie hat keinen Einfluss auf die Reichweite der Waffe, auf die Trefferwurfmodifikatoren und so weiter.

Munition: Eine Energiewaffe, die munitionsabhängig ist (wie ein Fahrzeugflammer, eine Plasmawaffe oder ein chemischer Laser) kann diese Regel nicht verwenden.

Bombast-Laser: Verwende diese Regel beim Bombast-Laser nur dann, wenn du es mit einem Schadenswert von 7 oder weniger zu tun hast. Bei einem Schadenswert von mehr als 7 verwende die Spezialregeln dieser Waffe (siehe Seite 313).

GAUSSWAFFEN

Das Gaussgeschütz ist zwar eine extrem effektive Waffe, doch hat es einen Nachteil. Wird es von Feindbeschuss getroffen, explodiert es. Mit den folgenden Optionalregeln allerdings kann ein Gaussgeschütz abgeschaltet werden, um eine Explosion zu verhindern.

Während der Endphase einer Runde kann der kontrollierende Spieler ansagen, dass er seine Waffe abschaltet (oder eine zuvor abgeschaltete Waffe wieder anschaltet). Der Wechsel muss auf dem Datenbogen der fraglichen Einheit markiert werden. Ein abgeschaltetes Gaussgeschütz darf nicht feuern, wird aber auch nicht explodieren, wenn es einen kritischen Treffer erleidet. Die abgeschaltete Waffe wird aber dennoch zerstört, wenn sie einen kritischen Treffer einsteckt.

MASCHINENGEGEWEHRE

Das oft vernachlässigte Maschinengewehr, die schwächste Waffe auf dem Schlachtfeld, kann nach den erweiterten Regeln auf neue optionale Arten abgefeuert werden. Wie Autokanonen (siehe Seite 100) können Maschinengewehre gegen mehrere Ziele oder im Schnellfeuermodus abgefeuert werden.

Gegen mehrere Ziele verwenden Maschinengewehre dieselben Regeln wie Autokanonen. Ist eines der Ziele eine konventionelle Infanterieeinheit musst du, nachdem du die Zahl der ausgeschalteten Soldaten ermittelt hast (siehe Infanterieschaden durch Feuerstoßwaffen, Seite 217, TW) den Wert halbieren (abgerundet), mit einem Minimum von 1.

Beim Schnellfeuermodus verwende die folgende Optionalregel

SCHNELLFEUERMODUS

Ein Maschinengewehr kann modifiziert werden, um mit viel höherer Feuergeschwindigkeit als sonst zu schießen, was enorme Mengen an Munition verbraucht, das Schadenspotential der Waffe aber drastisch erhöht. Der kontrollierende Spieler muss zu Beginn des Spiels auf den Datenbögen markieren, welche Maschinengewehre im Schnellfeuermodus verwendet werden sollen. Die Entscheidung gilt für das ganze Spiel.

Immer wenn eine Waffe im Schnellfeuermodus abgefeuert wird, würfle 1W6 um die erzeugte Wärme zu ermitteln. Der Wert ist auch der Schaden der Waffe, wenn sie trifft (es ist möglich, dass ein Feuerstoß nur 1 Schadenspunkt verursacht). Jede Schnellfeuersalve verbraucht Munition gleich dem verursachten Schaden x 3.

Schnellfeuer-Maschinengewehre verursachen keinen höheren Schaden gegen konventionelle Infanterie. Konventionelle Infanterie darf den Schnellfeuermodus nicht verwenden. Gefechtsrüstungen dürfen diese Regel verwenden und würfeln für jeden aktiven Soldaten, der ein MG abfeuert, einzeln.

Leichte und Schwere Maschinengewehre: Bei leichten Maschinengewehren liegen Wärme und Schaden bei 1W6-1 (Minimum 1), bei schweren Maschinengewehren bei 1W6+1.

Maschinengewehrbatterie: Maschinengewehre können nicht im Schnellfeuermodus abgefeuert werden, wenn sie Teil einer Maschinengewehrbatterie sind (siehe Seite 135, TW). Damit ein Maschinengewehr in einer Batterie den Schnellfeuermodus verwenden kann, muss die Maschinengewehrbatterie vor Spielbeginn abgeschaltet worden sein und für den gesamten Spielverlauf bleiben.

RAKETEN

Die Minimalreichweite von Raketen in den Standardregeln steht für die Zeit, die das interne Lenksystem benötigt, um ein Ziel anzuvisieren, und die der Gefechtskopf braucht, um entschert zu werden. Der Spieler kann seine Raketengefechtsköpfe heiß laden, ehe er die Rakete abfeuert.

Weil die Munitionslager eines Mechs während des Gefechts versiegt sind, müssen solche Raketen vor dem Szenario heiß geladen werden. Der Spieler muss auf dem Datenbogen angeben, welche Munitionszeilen heiß geladen sind, ehe das Spiel beginnt. Weil Fahrzeuge Besatzungen haben, die Raketen während des Gefechts heiß laden können, kann der Spieler eines kontrollierenden Fahrzeuges dies während der Endphase einer Runde ansagen. Nach der Endphase der folgenden Runde kann eine beliebige Zahl von Raketenwerfern des Fahrzeuges heiß geladene Raketen abfeuern. Der Spieler kann derselben Prozedur folgen, um in den normalen Feuermodus umzuschalten.

Für heiß geladene Raketen gilt keine Minimalreichweite. Allerdings sind heiß geladene Raketen nicht so zielsicher wie normale Raketen. Wenn du den Schaden eines heiß geladenen Raketenwerfers ermittelst, würfle mit 3W6. Addiere die niedrigeren beiden Ergebnisse, um Treffer auf der Streutreffertabelle zu ermitteln.

Weil heiß geladene Raketen im Raketenwerfer voll entschärft sind, löst jeder kritische Treffer am Raketenwerfer eine Raketenexplosion aus, die alle kritischen Zeilen des Werfers zerstört. Außerdem erleidet die Trefferzone des Raketenwerfers den maximalen potentiellen Schaden der Raketenexplosion. Eine explodierende heiß geladene LSR-10 würde somit der internen Struktur der Zone, in der sie montiert ist, 10 Schadenspunkte zufügen. Immer wenn ein heiß beladener Raketenwerfer explodiert muss der kontrollierende Spieler mit 2W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 2 bis 5 löst die Zerstörung des Raketenwerfers die Explosion einer Munitionszeile in



der Zone aus (zufällig ermittelt), soweit Zeilen vorhanden sind. Fahrzeuge bewahren ihre Munition im „Rumpf“ auf, nicht bei den Raketenwerfern selbst, und somit wird dieser Wurf bei einem Fahrzeug niemals abgelegt.

Ausrüstung: Alle raketenbezogenen Ausrüstungsteile bieten nach wie vor ihre normalen Modifikatoren, wenn diese Regel verwendet wird. Das gilt beispielsweise für Artemis-IV, Artemis-V, NARC und ZES-Munition und so weiter. Rauch- und Beleuchtungsraketen werden von dieser Regel nicht betroffen.

Minenräumen: Angriffe zum Minenräumen sind von dieser Regel nicht betroffen.

Fahrzeugbesatzung: Hat ein Fahrzeug eine Besatzung von 1, kann es keine heiß geladenen LSR verwenden, es sei denn, sie sind vor Spielbeginn so gekennzeichnet worden.

PARTIKELPROJEKTORKANONE (PPK)

Der folgende Abschnitt enthält Optionalregeln zur Verwendung der PPK.

Feldhemmer lösen

Die erweiterten Regel der Partikelprojektorkanone erlauben es Spielern, den Feldhemmer der Waffe zu lösen, wenn sie es möchten. Die Feldhemmer hemmen die Rückkopplung der gefährlich aufgeladenen Partikel, die beim Abfeuern einer PPK entstehen, verhindern aber auch, dass die Waffe auf Ziele unterhalb der Mindestreichweite zielsicher abgefeuert werden kann. Den Feldhemmer einer PPK zu lösen negiert den Modifikator für die Mindestreichweite, setzt die Einheit aber dem Risiko einer Partikelrückkopplung aus.

Um den Hemmer der PPK einer Einheit zu lösen, muss der Spieler das in der Endphase einer Runde ansagen. Der Hemmer bleibt gelöst, bis der Spieler in einer späteren Endphase ansagt, dass er ihn wieder aktiviert. Der normale Modifikator für die Mindestreichweite gilt nicht, ansonsten macht der Spieler den Trefferwurf nach den normalen Regeln. Der Spieler muss dann 2W6 würfeln und das Ergebnis mit der PPK-Rückkopplungstabelle vergleichen, um zu bestimmen, ob es zu einer Partikelrückkopplung kommt.

Liegt das Ergebnis unter der sicheren Stufe, die unten angegeben ist, dann wird die erste nicht markierte kritische Zeile der PPK zerstört, und der Mech erleidet zusätzlichen Schaden gleich dem Schadenswert der PPK (sowie des Kondensators, wenn die PPK mit einem verbunden ist und dieser aufgeladen ist) und zwar an der internen Struktur der Rumpfzone, in der die Waffe installiert wird, selbst wenn die Erweiterten Regeln zum Kritischen Schaden (siehe Seite 75) gelten. CASE verhindert den Schadenstransfer, der MechKrieger erleidet aber auf jeden Fall zwei Pilotentreffer.

Luft-/Raumjäger: Der Schaden wird der Panzerungs-Zone zugefügt. Zerstört der Schaden die Panzerung, dann wird verbleibender Schaden halbiert (abgerundet) und der SI zugefügt, nach den normalen Regeln zum Schadenstransfer.

PPK-RÜCKKOPPLUNGSTABELLE

Distanz zum Ziel	Rückkopplung vermieden bei
1 Hexfeld	10+
2 Hexfelder	6+
3 oder mehr Hexfelder	3+

Großraumschiffe: Großraumschiffe können einen PPK-Hemmer nicht lösen.

Überladen

Eine Einheit kann absichtlich die Sicherheitsvorkehrungen einer Partikelprojektorkanone überbrücken und die PPK überladen. Diese gefährliche Aktion kann aber zu unvorhersehbaren Konsequenzen führen und beschädigt die PPK selbst automatisch.

Immer bevor er die Waffe abfeuert kann der Spieler ansagen, dass er sie überladen möchte. Wenn der kontrollierende Spieler einen Waffenangriff mit einer überladenen PPK macht, würfelt er eine Zahl von Würfeln entsprechend der abgefeuerten PPK, basierend auf der Überladungstabelle (unten). Der Spieler wirft diese Würfel und addiert die Ergebnisse. Der Wert wird auf den Schadenswert und die Wärme, welche die Waffe in dieser Runde erzeugt, addiert.

Die Waffe erleidet automatisch einen kritischen Treffer (in der obersten kritischen Zeile), wenn sie überladen wird. Außerdem sollte der Spieler das Würfelresultat mit der Rückkopplungstabelle vergleichen.

Hat der Spieler nur einen Würfel geworfen, gilt die Zeile „3 oder mehr Hexfelder“. Hat er zwei Würfel geworfen, dann gilt die „2-Hexfelder“-Zeile, hat er sogar drei Würfel geworfen, dann die „1-Hexfeld“-Zeile.

Ist das Ergebnis der Würfel weniger oder gleich der relevanten Zahl, dann explodiert die PPK auf katastrophale Weise. Verwende die Regeln zum Lösen des Feldhemmers um den Schaden zu bestimmen, den eine solche Explosion verursacht (der Schaden, den die Einheit erleidet, entspricht dem Gesamtschadenswert der überladenen PPK. Der einzige Unterschied ist, dass anstatt einer einzelnen kritischen Zeile alle kritischen Zeile der Waffe abgestrichen werden).

PPK-Kondensator: Überladen kann zusammen mit einem PPK-Kondensator verwendet werden, aber ob es nun zu einer Explosion kommt oder nicht, zusätzlich zu der einzelnen kritischen Zeile, welche die PPK verliert wird die Kondensator-Zeile auf jeden Fall zerstört.

Einziehbare Klinge

In den Erweiterten Regeln verfügen einziehbare Klingen über einen tödlichen, wenn auch riskanten Angriff. Immer wenn ein Mech mit einer einziehbaren Klinge, die gerade eingezogen ist, einen Gegner erfolgreich schlägt, kann der kontrollierende Spieler sofort ansagen, dass er die Klinge ausfährt. Das verursacht automatisch einen potentiellen kritischen Treffer in der Zone, die erfolgreich von dem Schlag getroffen wurde (dieser zusätzliche kritische Treffer wird verursacht, egal ob Interne Struktur beschädigt wurde oder nicht). Der Spieler würfelt auf der Tabelle für Kritische Treffer, wenn das Ziel ein Mech ist, oder auf Kritische Fahrzeugtreffer, wenn er ein Fahrzeug geschlagen hat. Im Fall eines erfolgreichen Schlags gegen eine Gefechtsrüstung bedeutet ein kritischer Treffer, dass der Soldat in der Rüstung automatisch ausgeschaltet wurde. Der kontrollierende Spieler muss aber sofort mit 2W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 10+ wird die Klinge zerstört (ihre oberste kritische Zeile wird markiert).

PPK-ÜBERLADUNGSTABELLE

Waffenart	Geworfene Würfel
Leichte PPK	1W6
PPK, ER-PPK, Kurzlauf-PPK	2W6
Schwere PPK	3W6

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



WÄRME

Nach den Standardregeln kann das Wärmeniveau eines Mechs zwar über 30 steigen, doch hat das nach der Reaktorabschaltung bei 30 Wärmepunkten keine zusätzlichen Auswirkungen. Die exzessive Wärme sorgt nur dafür, dass es länger dauert, den Mech wieder zu starten. Die folgenden Regeln ergänzen zusätzliche Auswirkungen für die Wärmeskala jenseits der 30 Wärmepunkte. Das ist wichtig, weil viele moderne und besonders fortschrittliche Mech-Designs weitaus mehr als 30 Wärmepunkte ansammeln können. Mit dieser Optionalregel können solche extremen Wärmelevel schlimme Konsequenzen nach sich ziehen.

Um diese Regel leichter verwenden zu können, ist eine Erweiterte Wärmeskala im Erweiterten Mechdatenbogen hinten in diesem Buch integriert.

STILLEGUNG VERMEIDEN

Die Erweiterte Wärmeskala weist einige Zielzahlen zur Stilllegungsvermeidung von über 12 auf. Die folgende Optionalregel empfiehlt sich bei gleichzeitiger Verwendung der neuen Wärmeskala, kann aber in jedem Spiel verwendet werden.

Der kontrollierende Spieler kann einen Mechpilotenwurf ablegen, um die Stilllegung zu verhindern, weil ein erfahrener Pilot weiß, wie er die Abschaltung überbrücken kann. Um die Basis-Zielzahl zu ermitteln, nimmst du die entsprechende Stoppzahl bei den Wärmedaten und rechnest eine -5 an. Dann rechne einen abschließenden Modifikator ein, basierend auf der Fertigkeit des Piloten, abhängig von der Stilllegungsstopp-Mechpilotenwertmodifikator-Tabelle. Bei einer Wärme von 34 betrüge die endgültige modifizierte Zielzahl für einen Pilotenveteran 8 [14 (Stoppzahl bei Wärmelevel 34) – 5 (Standard-Modifikator) – 1 (Pilotenveteran) = 8].

WÄRMETAUSCHER-KÜHLMITTEL UMLEITEN (NUR BEI MECHS)

Das Wärmetauscher-Netzwerk ist so ausgelegt, dass es den gesamten Mech herunterkühlt, was maximale Flexibilität zu Lasten der Effizienz erlaubt. Es ist möglich, die Kühlmittel mit Hilfe der Cockpitsteuerung umzulenken, so dass mehr Kühlmittel zu einem bestimmten Ausrüstungsteil fließt, was aber den übrigen Systemen des Mechs Kühlung verwehrt. Dies wird als Verknüpfen des Wärmetauschers bezeichnet.

Wenn eine ausreichend große Zahl von Wärmetauschern mit einem Ausrüstungsteil verknüpft ist, dann erzeugt die Ausrüstung etwas weniger Wärme als sonst, was sie effizienter macht. Um diese Verbesserung zu nutzen, berechne zunächst die verringerte Wärmezeugung des Gegenstands. Diese Verringerung wird folgendermaßen berechnet:

Ein Gegenstand, der 10 oder mehr Wärmepunkte erzeugt, wenn er aktiviert wird (beispielsweise eine PPK, ein Fusionsreaktor mit 2 kritischen Treffern, und so weiter) senkt seine Wärme um 2.

Ein Gegenstand, der zwischen 3 und 9 Wärmepunkten erzeugt (zum Beispiel ein mittelschwerer Laser, ein Fusionsreaktor mit 1 kritischem Treffer, ein schwerer Laser aus der Inneren Sphäre und so weiter), verringert seine Wärme um 1.

Gegenstände, die zwischen 0 und 2 Wärmepunkten erzeugen (Maschinengewehre, unbeschädigte Fusionsreaktoren und so weiter) verringern ihre Wärme nicht.

Diese verringerte Wärme gilt erst, wenn ausreichend Wärmetauscher verknüpft worden sind, um die verringerte Wärme komplett zu bewältigen. Möchte ein MechKrieger beispielsweise Doppel-Wärmetauscher mit einer ER-PPK verknüpfen, dann tritt die Wärmereduzierung erst in Kraft, wenn 7 Doppel-Wärmetauscher mit der Waffe verknüpft worden sind.

Wärmetauscher, die mit einem Gegenstand verknüpft wurden, können nicht verwendet werden, um die Wärme aus anderen Quellen zu reduzieren. Ein Wärmetauscher, der mit dem Reaktor verknüpft wurde, kann die Wärme von Nicht-Sprungbewegung ableiten, sowie die Wärme aus kriti-

ERWEITERTE WÄRMESKALA

Wärme-punkte	Effekt
50	Stilllegung
49	–9 Bewegungspunkte
48	+7 Modifikator auf Waffenfeuer
47	*Pilotenschaden, vermieden bei einer 12
46	Stilllegung, vermieden bei einer 20+
45	Munitionsexplosion
44	**Systemversagen, vermieden bei einer 10+
43	–8 Bewegungspunkte
42	Stilllegung, vermieden bei einer 18+
41	+6 Modifikator auf Waffenfeuer
40	Munitionsexplosion, vermieden bei einer 12
39	*Pilotenschaden, vermieden bei einer 10+
38	Stilllegung, vermieden bei einer 16+
37	–7 Bewegungspunkte
36	**Systemversagen, vermieden bei einer 8+
35	Munitionsexplosion, vermieden bei einer 10+
34	Stilllegung, vermieden bei einer 14+
33	+5 Modifikator auf Waffenfeuer
32	*Pilotenschaden, vermieden bei einer 8+
31	–6 Bewegungspunkte
30	Stilllegung, vermieden bei einer 12+

*Wenn der Wurf nicht gelingt, erleidet der Pilot 1 Schadenspunkt. Wenn der Mech einen Kritischen Treffer an den Lebenserhaltungssystemen erlitten hat, kann dieser Schaden nicht vermieden werden und wird auf den normal erlittenen Schaden addiert (siehe Seite 127, TW).

**Extreme Wärmelevel können dem Mech kritischen Schaden zufügen. Wenn der Wurf fehlschlägt, ermittle eine Trefferzone auf der Front-Spalte der Mech-Bauteiltabelle, und weise der Zone einen kritischen Treffer zu. Ermittle die getroffene Zeile auf die normale Weise.

STILLEGUNGSSTOP-MECHPILOTENWERTMODIFIKATOR

Mechpilotenwert	Modifikator
6–7	+1
4–5	+0
2–3	–1
0–1	–2



EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

105

schen Reaktortreffern. Bei Sprungdüsen müssen die Wärmetauscher einzeln mit jeder Sprungdüse verknüpft werden.

Während der Endphase kann ein Spieler ansagen, dass er einen Wärmetauscher verknüpfen möchte. Der Spieler macht einen Standard-Mechpilotenwurf mit allen normalen Modifikatoren. Pro Endphase kann nur ein Wärmetauscher so verknüpft werden. Außerdem muss der Wärmetauscher auf der Bauteiltabelle erscheinen (Wärmetauscher, die nicht auf der Bauteiltabelle aufgeführt sind, sind ein integraler Teil des Reaktors und können somit nicht auf bestimmte Systeme umgeleitet werden). Ein erfolgreicher Mechpilotenwurf lenkt das Kühlmittel des Wärmetauschers auf eine Komponente um. Auf den Reaktor, eine Sprungdüse, eine Waffe oder eine andere Komponente, die Wärme erzeugt. Markiere die Verknüpfung auf der Bauteiltabelle mit einem Bleistift.

Ein gescheiterter Wurf hat keine Auswirkungen. Wenn du die Patzer-Regel verwendest (siehe Seite 75), dann zerfetzt ein Patzer die Kühlmittelleitung, was als kritischer Treffer gegen den Wärmetauscher gewertet wird, den der kontrollierende Spieler verknüpfen wollte.

Das Beenden einer Verknüpfung wird auch mit einem Wärmetauscher pro Endphase vorgenommen, aber der Erfolg ist automatisch, es ist kein Mechpilotenwurf notwendig.

Kühlkapseln: Kühlkapseln (siehe Seite 311) haben keinen Effekt auf verknüpfte Wärmetauscher, da sie außerhalb des normalen Kühlmittelnetzwerks liegen.

PPK-Kondensatoren: PPK-Kondensatoren (siehe Seite 329) gelten für diese Regel nicht als Teil der PPK und müssen einzeln verknüpft werden.

WÄRMETAUSCHER-KÜHLMITTELVERSAGEN (NUR BEI MECHS)

Trotz der Wunder der Technologie und solider Wartung kann es passieren, dass die Wärme eines Mechs zu sehr in die Höhe getrieben wird. Dabei wird zur Reduzierung des Überdrucks im System verdampftes Kühlmittel über ein Sicherheitsventil an die Umgebung abgelassen - was aber zu einem gefährlichen Absinken des Kühlmittelvorrats führen kann. In einigen Fällen kann die Wärmebelastung die Effizienz der Wärmetauscher so sehr verringern, dass ein brutaler Teufelskreis aus Überhitzung und Effizienzminderung entsteht, bis der Mech sich kaum mehr selbst kühlen kann. Als Ergebnis brauchen Mechs in ausgedehnten Schlachten externe Unterstützung bei der Kühlung, sowie Kühlmittelnachschub aus Kühlmittellastern, damit sie ihre Wärme wieder unter Kontrolle bekommen.

Während der Endphase jeder Runde, in der eine Einheit eine Wärme von 5 oder höher hat (was bedeutet, dass Wärme auf der Wärmeskala eingetragen wurde, die zu einem Modifikator führt) würfelt der Spieler 2W6 und verwendet den Modifikator aus der Wärmetauscher-Kühlmittelversagenstabelle, der auf dem Wärmelevel basiert.

Ist das modifizierte Ergebnis bei 10 oder höher, dann kommt es zu einem Zusammenbruch der Kühlmittelleffizienz des Mechs. Die Gesamt-Wärmeableitung des Mechs sinkt um 1, beginnend mit der Wärmephase der folgenden Runde.

Das ist kein kritischer Treffer an einem bestimmten Wärmetauscher und muss somit für sich verwaltet werden. Eine Einheit kann sowohl Wärmetauscher aufgrund von Schaden verlieren als auch gleichzei-

tig mehrere Einbußen in der Wärmeableitung durch diese Würfelwürfe erleiden. Wenn die Wärmeableitungs-Kapazität auf diese Weise drastisch verringert wird, kann die Einheit, abhängig von anderen Umständen (wie Reaktortreffern, Infernos und so weiter), völlig außer Stande sein, ohne die Unterstützung des Kühlsystems eines Kühlmittellasters (siehe unten) überhaupt noch Wärme abzuleiten.

Kühlsysteme

Kühlmittellaster sind nicht nur praktisch, um überhitzte Mechs abzukühlen, sie können auch untauglich gemachtes Kühlmittel während der Schlacht ersetzen (wie es zum Beispiel durch die Regel *Wärmetauscher-Kühlmittelversagen* geschehen kann).

Jede Einheit mit mindestens 5 Tonnen Flüssigfrachtraum (beispielsweise der Kühlmittellaster aus *Technical Readout: 3039*) kann mit dieser Regel verwendet werden. Der Spieler muss nur zu Beginn des Spiels ansagen, dass die Einheit die entsprechende Art von Kühlmittel geladen hat. Für diese Regel gilt jede entsprechende Einheit als „Kühlmittellaster“, egal welche Art von Einheit es ist, welche die entsprechende Art von Frachtraum besitzt.

Der kontrollierende Spieler eines jeden Mechs, der am Ende der Bewegungsphase an einen verbündeten Kühlmittellaster angrenzt, kann ansagen, dass sich der Mech anschließt. Das Anschließen nimmt den Rest der Runde in Anspruch, somit darf der Mech keine Angriffe ausführen. Während der Wärmephase dieser Runde sowie jeder Wärmephase danach, solange der Mech angeschlossen bleibt, kann ein Mech, der an einen Kühllaster angeschlossen ist, 15 zusätzliche Wärmepunkte ableiten. Außerdem reduziert ein angeschlossener Mech zwei Punkte Kühlmittelversagen pro Runde.

Der Spieler darf während der Endphase einer Runde ansagen, dass er den Mech wieder abtrennen möchte. Das Abtrennen nimmt die vollständige nächste Runde in Anspruch, danach kann sich der Mech normal bewegen und normal handeln.

Ein Mech, der an einen Kühlmittellaster angeschlossen ist, ist immobil (gleiches gilt für den Kühlmittellaster), also gilt der normale Modifikator von -4 für immobile Ziele, wenn sie angegriffen werden sollen. Er kann außerdem Ziel von gezielten Schüssen werden. Der Mech bleibt für den ganzen Kühlungsprozess unbeweglich (das heißt, er kann keine BP ausgeben und gilt als immobil), vom Anschließen bis zum Abtrennen, doch funktioniert seine elektronische Ausrüstung ganz normal, er kann alle Arten von Waffenangriff und / oder passende Nahkampfangriffe ausführen und so weiter.

Wenn der Mech stürzt oder versetzt wird, dann wird der Anschluss automatisch gelöst. Der Mech muss sich unter Zuhilfenahme der oben stehenden Regeln erneut anschließen. Würfel außerdem mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr wird der Anschluss beschä-

WÄRMETAUSCHER-KÜHLMITTELVERSAGENS-MODIFIKATOR

Wärme	Modifikator
5–10	+0
11–15	+1
16–20	+2
21–25	+3
26–30	+4
31–35	+5
36–40	+6
41–45	+7
46–50	+8



In unwirtlichen, weiten Wüsten kann die Hitze schlimmer sein als jeder Feind.

dig und kann für den Rest des Szenarios nicht mehr verwendet werden.

Jeder Kühlmittellaster hat fünf Anschlusspunkte. Leichte und mittelschwere Mechs (bis 55 Tonnen) verwenden zum Kühlen einen Anschlusspunkt. Schwere und überschwere Mechs (60 Tonnen und mehr) benötigen zwei Anschlusspunkte.

Die aktuell akzeptierten Regeln der Kriegsführung gewähren einem angeschlossenen Mech eine gewisse Immunität gegen das Kampfgeschehen. Wenn er nicht angreift, wird auch niemand auf ihn schießen. Wenn der Mech feindselige Aktionen ausführt, dann dürfen seine Gegner ihn ohne Einschränkung als Ziel behandeln. Hierbei handelt es sich um eine Frage der Etikette, nicht um konkrete Spielregeln.

Kühlmittellaster, die mit Flammern oder Wasserwerfern ausgerüstet sind, dürfen Kühlmittel versprühen. Ein Spieler muss seine Absicht, Kühlmittel zu versprühen, ansagen ehe er den Flammer / Wasserwerfer verwendet. Kühlmittel zu versprühen verbraucht einen „Schuss“ Flammer-Munition. Außerdem verringert das Versprühen von Kühlmittel durch einen Flammer / Wasserwerfer die Anzahl der Anschlusspunkte für andere Verwendungen (der Tank kann nur eine bestimmte Menge Kühlflüssigkeit pumpen). Jeder Fahrzeugflammer / Wasserwerfer verringert die Zahl der Anschlusspunkte um 1. Jeder schwere Flammer verringert die Zahl der Anschlusspunkte um 2. Ein einzelnes mit Kühlmitteln befülltes Fahrzeug kann Kühlmittel durch ein Maximum von fünf normalen Fahrzeugflammern / Wasserwerfern oder zwei schweren Flammern und einem normalen Flammer / Wasserwerfer versprühen. In diesem Fall fließt kein Kühlmittel zu den Anschlusspunkten.

Ein Kühlmittellaster kann Kühlmittel auf ein Ziel sprühen, das Wärme verwaltet (wie einen Mech), um sein Wärmeniveau zu verringern, doch ist das nicht annähernd so effizient wie ein Anschluss. Wickle den Schuss normal für einen Flammer / Wasserwerfer ab. Wenn der Angriff trifft, verringert der Kühlmittel-Schuss das Wärmelevel des Ziels um 3 (um 4, wenn es sich um einen schweren Flammer handelt) anstatt Schaden zu verursachen. Eine Einheit kann auf diese Weise maximal um 9 Punkte pro Runde gekühlt werden. Kühlmittel, das auf konventionelle Infanterie geschossen wird, wird als Direktfeuer-Ballistikwaffe mit 1 Punkt behandelt, um den Schaden gegen die Einheit zu ermitteln (siehe Seite 216, TW).

Kühlmittel kann auch auf ein brennendes Hexfeld oder eine brennende Einheit abgefeuert werden, um ein Feuer zu löschen. Würfle gegen den Trefferwert wie bei einem normalen Angriff, inklusive des Modifikators für ein Immobiles Ziel, wenn auf ein Hexfeld gesprüht wird. Wird Kühlmittel-Munition auf ein Feld, ein Gebäude oder eine Einheit abgefeuert, die Feuer gefangen hat, dann löscht sie alle Feuer, die nicht von Inferno-Munition entzündet wurden (wie Inferno-Brennstoff, Inferno-Raketen, Inferno-Minen und Inferno-Artillerieschossen), und zwar bei einem Ergebnis von 4+ mit 2W6. Bei Feuern, die von Inferno-Munition entzündet wurden, ist zum Löschen ein Ergebnis von 12 nötig.



• NEUES SCHUSSFELD-DIAGRAMM FÜR FAHRZEUGE •



• NEUES GESCHÜTZTURM-SCHUSSFELDDIAGRAMM FÜR FAHRZEUG-GESCHÜTZTÜRME •



• NEUES SEITENSTUMMEL-SCHUSSFELDDIAGRAMM FÜR FAHRZEUGE •



Demolisher II, 1. Donegal Jaegers (Haus Steiner)

FAHRZEUGE

Die folgenden Zusatzregeln gelten speziell für Fahrzeuge im Gefecht.

SCHUSSFELDER

Nach den erweiterten Regeln haben Fahrzeuge einzigartige Schussfelder, wie du es dem neuen Fahrzeug-Schussfelddiagramm entnehmen kannst. Das Diagramm zeigt auch die verschiedenen Schussfelder, die ein Fahrzeug potentiell besitzen kann, basierend auf der Ausrüstung, die es besitzt (siehe *Seitenstummel-Geschütztürme*, Seite 348, und Regeln um Einbau von zwei Geschütztürmen, Seite 347).

FAHRZEUG-EFFEKTIVITÄT

Zwar steigern die Fahrzeugregeln, die in *Total Warfare* vorgestellt worden sind, die Effektivität von Fahrzeugen im Vergleich zu vorherigen Editionen, doch wurden sie auf einem Level gehalten, das Mechs immer noch Könige des Schlachtfelds sein lässt. Für die Spieler, die die Effektivität von Fahrzeugen steigern wollen, können die folgenden Veränderungen der Gefechtsbodenfahrzeugs-Trefferzonentabelle und der Antriebsschäden-Tabelle (siehe Seite 193, *TW*) Wunder wirken. Individuelle Spielgruppen können entscheiden, welche der Veränderungen sie integrieren wollen.

Senkrechtstarter und Große Fahrzeuge: Wenn gewünscht können diese Veränderungen auch für die Trefferzonentabellen von Senkrechtstartern und Großen Fahrzeugen gelten.

Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle

- Entferne das kritische Ergebnis des 8er-Würfelwurfs in der Seiten-Spalte.
- Entferne den potentiellen Antriebsschaden des 9er-Würfelwurfs in der Front-, Heck- und Seiten-Spalte.

Antriebsschaden-Tabelle

- Streiche den Angriffsrichtungs-Modifikator ersatzlos.
- Verringere alle Fahrzeugtyp-Modifikatoren um 1 (Minimum 0).

SENKRECHTSTARTER-SPEZIALANGRIFFE

In den erweiterten Regeln dürfen Senkrechtstarter (ausgenommen Gefechtsrüstungen mit Senkrechtstartbewegung) Tiefflugangriffe und Bombenangriffe ausführen, ähnlich wie Luft-/Raumjäger. Die Standardregeln gelten (siehe Seite 243 – 246, *TW*), mit den folgenden Ausnahmen.

Tiefflugangriffe

Senkrechtstarter können Tiefflugangriffe ganz ähnlich wie Luft-/Raumjäger ausführen. Verwende die Regeln zum Tiefflugangriff (siehe Seite 243, *TW*) mit den folgenden Ausnahmen.

Der kontrollierende Spieler sagt den Angriff während der Bewegungsphase der Runde an, doch wird der Effekt erst am Ende der Waffeneinsatzphase abgewickelt, nach allen anderen Angriffen. Wenn es mehrere Senkrechtstarter-Tiefflugangriffe/-Bombenangriffe gibt, ermittle zufällig die Reihenfolge, in der sie abgewickelt werden.

Das bedeutet, dass eine Einheit, die sich im Weg des Angriffs befindet und die sich noch nicht bewegt hat, einfach das Gebiet verlassen und somit dem Tiefflugangriff ausweichen kann.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Ein Senkrechtstarter, der einen Tiefflugangriff macht, darf in derselben Runde keine weiteren Waffenangriffe ausführen (allerdings darf sein Raketenabwehrsystem verwendet werden, um sich vor Raketenangriffen zu schützen). Der Senkrechtstarter darf einen Tiefflugangriff ausführen, während er sich über Hexfelder bewegt, muss aber über jedes Hexfeld fliegen, das Ziel des Tiefflugangriffs sein soll. Während des Tiefflugangriffs muss der Senkrechtstarter eine konstante Höhe halten und keine Richtungswechsel ausführen. Vor und nach dem Tiefflugangriff darf sich der Senkrechtstarter normal bewegen.

Senkrechtstarter dürfen mit einer, einigen oder allen in Geschütztürmen und dem Bug montierten Energiewaffen beim Tiefflugangriff angreifen.

Bombenangriff

Wie Luft-/Raumjäger können Senkrechtstarter Bomben an externen Aufhängungen tragen, unter Verwendung der entsprechenden Regeln (siehe Seite 245, TW). Die Normalschub-Verringerungen werden bei Senkrechtstartern als Verringerung der Reisegeschwindigkeits-BP angerechnet.

Ein Senkrechtstarter darf nur einen Bombenangriff pro Runde ausführen und darf in derselben Runde keine Waffen- oder Tiefflugangriffe ausführen. Wie beim Tiefflugangriff sagt der Spieler den Bombenangriff in der Bewegungsphase an. Der Spieler sagt das Zielfeld an, das eines sein muss, über das der Senkrechtstarter in dieser Runde geflogen ist. Zwar darf der Senkrechtstarter nur ein Zielfeld anvisieren, doch darf er in einer Runde so viele Bomben in das Hexfeld fallen lassen, wie er möchte. Der Angriff wird am Ende der Waffeneinsatzphase abgewickelt, nachdem alle anderen Angriffe beendet sind (wenn es mehrere Tiefflugangriffe / Bombenangriffe durch Senkrechtstarter gibt, ermittle zufällig, in welcher Reihenfolge sie abgewickelt sein), genau wie ein Sturzkampfbombardement eines Luft-/Raumjägers (siehe Seite 245, TW). Beachte, dass im Gegensatz zu einem Luft-/Raumjäger, der bei einem Sturzkampfbombardement die Flughöhe verändert, ein Senkrechtstarter die Höhe beibehält.

INFANTERIE

Die folgenden Zusatzregeln gelten speziell für Infanterie im Gefecht.

EINGRABEN

Eine Infanterieeinheit darf sich vor Angriffen schützen, indem sie sich eingräbt. Sie verbirgt sich hinter Blattwerk und anderer Bodendeckung, legt sich auf den Boden oder nimmt andere Defensivmaßnahmen vor. Eingraben ist in jeder Art von Gelände außer Straßen, Pflaster, Gebäuden und Wasser möglich. Der Prozess dauert eine ganze Runde, in der sich die Infanterie weder bewegen noch angreifen darf. Wird sie während der Runde angegriffen, gilt sie nicht als eingegraben und erhält keine Vorteile daraus.

Alle Angriffe gegen eine eingegrabene Einheit (unabhängig vom Munitionstyp) erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +2, abgesehen von Flammern und Flächeneffektwaffen. Außerdem wird der Schaden gegen eine eingegrabene Einheit in freiem Gelände nicht verdoppelt.

Die Einheit bleibt eingegraben, bis sie sich bewegt; nach einer Bewegung muss sie eine weitere Runde damit verbringen, sich einzugraben.

Beachte, dass dieses „Eingraben“ nur für die fragliche Infanterieeinheit gilt. Spezialisierte Infanterie (siehe *Schützengräben-/Schanzenpioniere*, Seite 341) kann ein befestigtes Hexfeld erschaffen, bei dem jede Infanterieeinheit, inklusive Panzergrenadiern, automatisch den Vorteil fürs Eingraben erhält, wenn sie es betritt.

Panzergrenadiere: Außer im Falle von befestigten Hexfeldern, die von entsprechender spezialisierter Infanterie gebaut werden, können Panzergrenadiere die Regel zum Eingraben nicht verwenden.

Auf den Boden!

Diese Regel stellt eine Variante zum Eingraben dar. Hier bringt eine Infanterieeinheit ihre Nasen in direkten Kontakt mit dem Gelände, in dem sie sich befindet.

Wenn eine Infanterieeinheit während der Bewegungsphase keine BP ausgibt, dann kann der kontrollierende Spieler ansagen, dass sie sich „Auf den Boden!“ wirft. Diese Aktion darf nur in der Bewegungsphase ausgeführt werden.

Alle Angriffe gegen eine Infanterieeinheit, die sich auf den Boden geworfen hat (unabhängig vom Munitionstyp) erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1 (inklusive Angriffen in der Runde, in der die Einheit sich auf den Boden geworfen hat), mit Ausnahme von Flammern und Flächeneffektwaffen. Allerdings wird der Schaden gegen eine Einheit, die sich in einem freien Hexfeld „Auf den Boden!“ wirft nach wie vor verdoppelt. Im Gegensatz zu einer Einheit, die sich eingräbt, kann eine Einheit, die sich auf den Boden wirft, in derselben Runde einen Waffenangriff ausführen.

Die Einheit bleibt auf dem Boden, bis sie sich bewegt. Wenn eine Einheit, die sich auf dem Boden befindet, sich für zwei Runden weder bewegt noch feuert, kann sie ihren Status in „Eingegraben“ ändern.

Mechabwehrwürfe: Alle Mechabwehrwürfe von Einheiten, die sich auf den Boden geworfen haben, erhalten einen Modifikator von +1.

0 BP: Jede Infanterieeinheit, die nur schießen oder sich bewegen kann, muss eine Hexfeldseite angeben, wenn sie sich auf den Boden wirft, in welche die Soldaten ihre Waffen abfeuern dürfen. Verwende das normale Front-Schussfeld, um zu bestimmen, welche Ziele die Einheit angreifen kann. In der folgenden Runde kann der Spieler während der Bewegungsphase, wenn sich die Einheit noch auf dem Boden befindet, eine neue Hexfeldseite bestimmen (dies gilt nicht als Ausgabe von BP, also ist die Einheit nach wie vor auf dem Boden).

AUFSTELLEN IN TRUPPS VON KONVENTIONELLEN INFANTERIEEINHEITEN

Alle Angriffe gegen in Trupps aufgestellte Infanterie (siehe *Aufstellen in Trupps*, Seite 27) erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Diese Regel gilt nicht für Infanteriezüge, die durch Schaden auf sieben oder weniger Soldaten verringert wurden – nur für Infanterie, die grundsätzlich in Trupps aufgestellt wurde.

NICHT-INFANTERIEEINHEIT ALS DECKUNG VERWENDEN

Wenn eine Infanterieeinheit sich im Feld einer Nicht-Infanterieeinheit befindet, die sich auf dem Boden befindet (inklusive feindlicher Einheiten), dann kann sie diese Einheit als Deckung benutzen. Am Ende der Bewegungsphase, nachdem sich alle Einheiten bewegt haben, können alle kontrollierenden Spieler mit Infanterieeinheiten, die sich im Hexfeld einer Nicht-Infanterieeinheit befinden, eine Hexfeldseite ansagen. Alle Angriffe gegen die Infanterie, bei denen die Angriffsrichtung diese Hexfeldseite kreuzt, erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +3. Alle Angriffe der Infanterieeinheit, die die Hexfeldseite kreuzen, erleiden einen Modifikator von +1. Alle Angriffe (egal ob von oder gegen die Infanterieeinheit), die andere Hexfeldseiten kreuzen, erleiden keinen Modifikator. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Abschirmen-Bewegungsmodus (siehe Seite 19).

INFANTERIEMÖRSER

Gefechtsrüstungen, die mit Leichten oder Schweren Mörsern ausgestattet sind und konventionelle Infanterie, für die Leichte und Schwere Mörser ihren endgültigen Reichweitenwert bestimmen, können indirektes Feuer verwenden wie Mech-Mörser (siehe Seite 321).

GEFECHTSRÜSTUNGS-INFANTERIE

Gefechtsrüstungs-Infanteriesoldaten sollen hart sein, aber manche Spieler finden vielleicht, dass sie zu hart sind. Die folgende Optionalregel macht Gefechtsrüstungen anfällig für Glückstreffer.

Mach den normalen Würfelwurf, um zu sehen, welcher Soldat von einem Angriff getroffen wird. Nachdem du den Schaden ermittelt hast, mach einen zweiten Würfelwurf. Wenn dieser Wurf auf denselben Soldaten weist, der gerade schon Schaden erlitten hat, dann wird der Soldat zerstört, egal wie viel Schaden er erlitten hat und wie viel Panzerung übrig



bleibt. Ist das zweite Ergebnis ein anderer Soldat (egal ob aktiv oder nicht), dann ist die Chance für einen kritischen Treffer vorbei und der kontrollierende Spieler sollte mit dem nächsten Angriff fortfahren, soweit vorhanden.

Konventionelle Infanterie: Angriffe von konventioneller Infanterie dürfen diese Regel nicht verwenden (es sei denn, sie verwenden Feldgeschütze – siehe Seite 298).

GEFECHTSRÜSTUNGEN GEGEN GEFECHTSRÜSTUNGEN

Einige Waffen der Gefechtsrüstungsklasse sind besonders effektiv gegen andere gepanzerte Soldaten. Um dies abzubilden verwende die Tabelle Gefechtsrüstungen gegen Gefechtsrüstungen anstelle von normalem Schaden.

GEFECHTSRÜSTUNGEN GEGEN GEFECHTSRÜSTUNGEN

Gefechtsrüstungs-Waffe	Schaden gegen Gefechtsrüstungen (gegen einen einzelnen Soldaten)
Superschwere Bearhunter-AK	3W6
Leichtes Gaussgeschütz King David	1W6
Plasmageschütz	2+1W6*

*Verwende den Standardschaden gegen Feuerfeste Gefechtsrüstungen.

GEFECHTSRÜSTUNGEN UNTER WASSER

Zwar sind Gefechtsrüstungen nicht für den Einsatz unter Wasser ausgelegt und verfangen sich hoffnungslos im Meeresgrund, wenn sie Wasser betreten, doch haben sie eine sehr effektive Umweltversiegelung. Verwendest du diese Optionalregel, dann werden Gefechtsrüstungen, die unter Wasser gezwungen werden und die keine UME besitzen, nicht automatisch zerstört, wenn es um das Szenario geht, es sei denn, es handelt sich um ein Exoskelett ohne Erweiterte Lebenserhaltungssysteme oder die Panzerung wurde komplett abgetragen. Die Gefechtsrüstung kann sich nicht bewegen oder die Regel für Mobile Gefechtsrüstungen verwenden und auch für den Rest des Spiels keine Mechabwehrwürfe mehr ausführen. Sie gilt nicht als immobil, wenn sie angegriffen wird und kann passende Waffen abfeuern. Jede Gefechtsrüstung, die nicht über eine Clan-Technologiebasis mit HarJel verfügt, erleidet einen Hüllenbruch und wird zerstört, wenn sie einen Treffer kassiert. Wenn eine Einheit, die von einem Schwarmangriff betroffen ist oder Gefechtsrüstungen transportiert (ohne UME) Wasser betritt, dann sinkt die Gefechtsrüstung automatisch in das erste Hexfeld, in dem sie unter Wasser ist.

WAFFENVERWALTUNGSWÜRFEL (TIPPS UND IDEEN)

Wie Bewegungswürfel können Waffenverwaltungswürfel dabei helfen, das Spiel zu beschleunigen und zu vereinfachen, besonders wenn sehr viele Einheiten auf dem Spielfeld sind. Vergiss aber nicht,

dass diese Würfel keine formelle Spielregel sind – sie sind nur eine Option, um das Spiel geschmeidiger zu machen. Daher sollten sich alle Spieler auf ihre Nutzung einigen, ehe das Spiel beginnt.

Spieler können Waffenverwaltungswürfel auf zwei Arten verwenden. Die erste ist, wenn sie Trefferwürfel für mehrere Waffenangriffe gleichzeitig ausführen. Beispielsweise feuert der kontrollierende Spieler eines PTR-4D *Penetrators* alle sechs mittelschweren Impuls laser auf dasselbe Ziel. Anstatt die 2W6 sechs mal zu werfen, würde er die Waffenverwaltungswürfel verwenden und sechs unterschiedliche Paar Würfel für die sechs mittelschweren Impuls laser gleichzeitig verwenden (jedes Paar in einer eigenen Farbe, damit man leicht sehen kann, welche der sechs mittelschweren Impuls laser das Ziel getroffen haben und welche nicht).

Eine wichtige Anmerkung: die Verwendung von Waffenverwaltungswürfeln sollte nur dann gelten, wenn mehrere Waffen denselben modifizierten Trefferwert angreifen. Außerdem empfiehlt es sich, diese Würfel nur zu benutzen, wenn mehrere Exemplare derselben Waffe abgefeuert werden. In beiden Fällen ist es einfach zu leicht, die Würfel durcheinander zu bringen. Wirft der kontrollierende Spieler des PTR-4D *Penetrators* acht Paar Würfel, um einen Angriff mit sechs mittelschweren Impuls lasern und den beiden schweren Extremreichweiten-Lasern abzuwickeln, dann ist es wahrscheinlich, dass die schweren Laser einen anderen Trefferwert haben als die mittelschweren Laser. Ist das der Fall müsste der kontrollierende Spieler vorher ansagen und dann auch nicht vergessen, welche beiden Würfelpaare der acht für die beiden schweren ER-Laser stehen und dann beim Würfeln die beiden modifizierten Trefferwerte in Erinnerung behalten. Einen für die schweren Laser und einen anderen für die sechs mittelschweren Impuls laser. Das kann nicht nur Verwirrung für den kontrollierenden Spieler bedeuten, sondern es kann auch unnötige Diskussionen ins Spiel bringen, wenn der Gegner glaubt, der Spieler hätte sich etwas nicht richtig gemerkt.

Die zweite Art, Waffenverwaltungswürfel zu verwenden ist, wenn du für mehrere Streuwaffen auf der Streutreffertabelle würfelst. Hat der kontrollierende Spieler eines KSR-Trägers bereits die Trefferwürfel der Waffenangriffe des Gefechtsfahrzeugs abgewickelt und ist nun bereit, auf der Streutreffertabelle zu würfeln, um herauszufinden, wie viele Kurzstreckenraketen von seinen verschiedenen KSR-Waffen das Ziel treffen, kann er darauf verzichten, mehrere Male 2W6 auf der Streutreffertabelle zu würfeln. Stattdessen kann er einen Wurf mit mehreren Würfelpaaren ablegen, um schneller zu bestimmen, wie viel Schaden jede Streuwaffe tatsächlich verursacht. (Natürlich könnte der kontrollierende Spieler auch beim Angriffswurf statt neun Würfel für die neun KSR-6 auch einen Wurf mit neun unterschiedlichen Paaren von 2W6 ausführen.) Wie bei der Abwicklung mehrerer Waffenangriffe empfiehlt es sich nur, mehrere Streuwaffen-Treffer auf diese Weise abzuwickeln, wenn sie dem gleichen Typ angehören, um Verwirrung zu vermeiden.

Weil die Schadensabwicklung so funktioniert wie sie funktioniert, empfiehlt es sich nicht, Waffenverwaltungswürfel für Trefferzonen und Schaden zu verwenden.

Anmerkung: Die Art, auf die Spieler die Trefferzonen und den Schaden für angesagte Angriffe ermitteln, kann im Spiel eine wichtige Taktik sein. Trifft zum Beispiel der kontrollierende Spieler eines AS7-D *Atlas* ein Ziel mit der AK/20 und der KSR-6 des *Atlas*, wird es normalerweise besser sein, die Zone für die AK/20 zuerst zu bestimmen und den Schaden zu verursachen, um die Zone von ihrer Panzerung zu befreien. Dann würde der kontrollierende Spieler mit der Streutreffertabelle bestimmen, wie viele KSR das Ziel getroffen haben und dann die Zone für jede KSR ermitteln, die getroffen hat. Das bedeutet, wenn die AK/20 die Zone bereits von der Panzerung befreit hat, dass mehrere Würfel folgen, um die Trefferzone für die Raketen zu bestimmen. Also eine höhere Chance, die jetzt schutzlose interne Struktur der Zone zu treffen (vielleicht mehrmals), so dass es mehrere Chancen für kritische Treffer gibt.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



BOOM

Jason Schmetzer

**JUBILEER-RAUMHAFEN
MARANTHA
MAGISTRAT CANOPUS
14. MÄRZ 3071**

Die Wache starb fast ohne Laut.

Vincent schlich von hinten an ihn heran, leise wie eine Katze auf den weichen Sohlen seiner Stiefel und ließ sein Sturmgewehr an der Schlinge hinter sich gleiten. Die Blakisten-Wache blickte in die andere Richtung, beobachtete eines der Landungsschiffe, das auf der Rollbahn ruhte, während der BattleMech seinen Wachdienst auf dem Feld vollführte. Vincent erlaubte sich ein Grinsen, als er aus der Kauerhaltung nach oben schoss, mit greifenden Armen, die Hände geöffnet und angespannt.

In einer geschmeidigen Bewegung glitt er vorwärts, eine Hand um den Kopf des Blakisten, um sein Kinn zu umfassen, die andere an der Rückseite seines Helms. „Blakes Frieden“, flüsterte er und drehte mit einem Ruck. Es gab einen Moment des Widerstands – vierzig Kilogramm Druck, wie sein Verstand ihn informierte – und dann ein leichtes Knacken, wie das Brechen eines dünnen Asts, und dann hielt er das gesamte Gewicht der Wache mit seinen Händen. Der Leichnam seufzte, als ihm der letzte Atem des Fanatikers entwich, doch Vincent legt ihn zu Boden, ehe sich die Gedärme des Mannes entleeren konnten. „Frei“, flüsterte er.

Drei schwarze Schatten lösten sich von der Basis der begrenzenden Wand hinter ihm und sprinteten vor, wobei sie die 20 Meter in Sekunden überquerten. Sie waren genauso gekleidet wie er, jeder in einem schwarzen Tarnanzug mit Netzgeschirren, an denen lautlose Beutel eingehängt waren. Jeder von ihnen hielt ein Sturmgewehr in Richtung des Hafens.

„Ein Messer hätte funktioniert“, sagte die Gestalt ganz links. Sheila war, wie Vincent wusste, schon immer eine Killerin auf Distanz gewesen.

Er lächelte – es war ein alter Streit – und griff nach unten, um gegen die Körperpanzerung des Toten zu klopfen.

Sheila zuckte mit den Schultern, fast unsichtbar in der Dunkelheit. „Ich hätte ihn im Genick erwischt“, sagte sie.

„Fahrzeug“, flüsterte Franks und drehte sich leicht, um sein Ebony-Sturmgewehr auszurichten.

Vincent kauerte sich über der Wache zusammen und brachte sein eigenes Ebony wieder nach vorne. Er schaute nicht in Richtung seiner Hände, stattdessen schätzte er die Entfernung zwischen seinem Team und dem sich nähernden Lastwagen. Vierhundert Meter, dachte er. Ein Schnippen seines Daumens stellte den Energieschalter auf dem Verschluss des Ebony auf die Einstellung „hoch“ um.

„Wir brauchen ein Transportmittel“, sagte er. „Dalton.“ Er zeigte auf den Leichnam und hingte sich das Gewehr wieder um, um die Füße des Toten greifen zu können. Der dritte Geheimagent des Magistrats nahm die Unterarme des Blakisten und zusammen trugen sie den Mann die zehn Meter zur Straße. Sie holten zweimal Schwung und warfen den Leichnam mitten auf die Straße.

„Er hält an, wir holen ihn uns“, sagte er und griff sein Gewehr.

„Es ist ein Pit Bull“, flüsterte Sheila.

„Passt auf, dass im Frachtraum keine Soldaten sind“, befahl er. Die Lichter des Lasers begannen, einen Schatten hinter der Leiche zu werfen. Sie würden ihn jetzt jede



Minute entdecken. Er blickte zu Sheila. „Wäre eher schwer gewesen, die Messerwunde in seinem Nacken zu verstecken, was meinst du?“

Vincent beobachtete den Laster, der langsamer wurde, als der Fahrer die Leiche sah und versuchte sich auf die Mission zu konzentrieren. Der Laster selbst war ein Zeichen der Probleme, das wusste er. Pit Bulls waren billige, geländegängige Frachtlaster, die vor allem im Taurus-Konkordat gebaut wurden. Er war bei seiner kurzen Zeit in den Magistrats-Streitkräften in einigen identischen Fahrzeugen mitgefahren, hatte sich damit aber nie wohl gefühlt. Sie kamen schließlich aus dem Konkordat.

Können wir nicht einmal einen Laster bauen, der gut genug ist, dass wir keinen von anderen kaufen müssen?

Dass er auf dieses Exemplar schießen und dabei die Blakischweine töten konnte, die ihn fuhren, war ein willkommener Bonus. Er hatte zehn Jahre bei den MIM verbracht und das letzte Jahr hatte er diese Zelle des Ebenholzmagistrats angeführt. Die Blakisten waren ins Magistrat gekommen, um ihren Heiligen Krieg in Vincents Heimat zu bringen. Er musste nicht auf Befehle von der Missionsleitung warten, er wusste, was die Magestrix sagen würde. Töte sie. Töte sie alle, und lass sie wissen, dass das Magistrat nicht ihr Spielplatz ist.

Der Pit Bull hielt an und ächzte auf seinen übergroßen Achsen. Zwei Mann sprangen heraus, einer aus jeder Seite der Fahrerkabine. Die Ladefläche war hoch mit Containern beladen, aber das Licht war so schwach, dass Vincent die Zeichen an ihren Seiten nicht lesen konnte. Die Männer ließen den Motor laufen, während sie auf die Leiche der Wache zu rannten. Vincent würde aus seiner Position an der rechten Flanke des Teams den am nächsten stehenden Blakisten übernehmen, Sheila und Frank den auf der linken Seite, und sie würden es tun, ohne einen Befehl zu brauchen. Die Ebons trainierten lange genug auf solche Situationen hin, dass man ihnen nicht sagen musste, was zu tun war.

„Blakes Blut“, konnte Vincent hören, als einer der Neuankömmlinge neben der Leiche in die Knie ging. „Alles in Ordnung, Kumpel?“ Der andere Mann blieb stehen. Seine Hand senkte sich zu seinem Gürtel. Vincent feuerte. Die anderen feuerten. Das Ebony-Lasersturmgewehr war eine lautlose Waffe, war es doch für Ebon-Operationen konzipiert worden. Zusammen mit dem stoßfesten Polymerrahmen und der variablen Energiefunktion hatte sie außerdem noch einen fast unsichtbaren Impuls. Die vier Laser feuerten innerhalb einer Sekunde, und das einzige Geräusch war das gedämpfte Klicken des Abzugsmechanismus. Es gab keine dramatischen Neonlichter und kein die Erde zum Erzittern bringendes Kreischen der Energie. Die beiden Männer neben der Leiche hatten beide Köpfe. Vier Gewehre feuerten auf zwei Ziele und die Köpfe waren weg.

Vincent war auf den Beinen, ehe sein Ziel auf den Boden gefallen war. Er gab sich keine Mühe damit, die Leichen zu überprüfen. Ohne Kopf waren sie für niemanden eine Bedrohung und er wusste schon, dass die Wache tot war. Stattdessen bewegte er sich zum Pit Bull und stieg auf die Ladefläche. Aus der Nähe las er die Symbole auf den Containern und ein angespanntes, wildes Lächeln zeigte sich auf seinem Gesicht.

„Bumm“, flüsterte er.

Sheila stieg zu ihm auf die Ladefläche, während Dalton und Franks in die Fahrerkabine kletterten. Der Pit Bull ruckelte an, weiter auf dem Weg, den er eingeschlagen hatte, als er zum Anhalten gezwungen worden war. Sie mussten sich an



der anderen Seite des Hafens zeigen, aber die Straße zu verlassen und übers Feld zu fahren würde nur Aufmerksamkeit erwecken.

„Primärziel“, sagte Vincent, und verließ sich darauf, dass das Flüstermikrophon an seiner Kehle die Worte zu dem fahrenden Ebon übermitteln würde. Franks nickte einmal und bog an der nächsten Kreuzung ab, lenkte den Pit Bull in Richtung der gedrunghenen Gestalt des Landungsschiffs der *Mule*-Klasse, das in der Entfernung stand. Vincent hingte sich sein Gewehr um, schob es auf den Rücken und ließ die Reibungsschlinge es eng an seinen unteren Rücken ziehen. Er griff in die linke Tasche seines Tarnanzugs. Sheila blickte ihn an. „Das Landungsschiff?“

Vincent grinste und schlug mit der Hand gegen den Container neben ihm. „Bumm.“

✱

„Mech.“

Vincent blickte von dem dritten Container auf, an dem er arbeitete. Ein weiß lackierter Blakisten-BattleMech kam auf sie zu. Es war ein leichter Mech, ein *Commando*, aber dennoch viel mächtiger als alles, was den Ebons zur Verfügung stand. „Gewehre aus“, sagte er, und griff hinter sich, um das Energiepack vom Schaft des Ebony abziehen. Ohne Energie war das fortschrittliche Lasersturmgewehr nur eine lautlose Masse aus Gips und Polymeren.

„Wir sind noch einen Klick entfernt“, sagte Sheila.

„Und dann müssen wir an Bord kommen“, sagte Vincent, die Augen weiterhin auf den *Commando* gerichtet. „Sorgen wir uns also um das, was direkt vor uns liegt, einverstanden?“

Der *Commando* bewegte sich nicht mit größerer Zielstrebigkeit, als sein bereits etabliertes Patrouillenmuster erforderte. Vincent konnte sich gut vorstellen, wie langweilig es war, einen Mech immer und immer wieder über das gleiche Gelände zu steuern und zu warten, dass etwas passierte. Entweder wäre der MechKrieger extrem empfindlich und würde jeden Sensorkontakt aus purer Langeweile überprüfen oder er wäre einfach so gelangweilt, dass er einfach herumlaufen und auf das Ende seiner Schicht warten würde. Vincent wusste, welche Art von Pilot er sein würde, er hoffte aber auf die andere Art.

„Wenn er schießt?“ fragte Sheila.

„Dann sterben wir“, antwortete Vincent.

Der *Commando* kam auf ihre Höhe und ging weiter, ohne die geringste Unterbrechung.

„Halber Klick“, berichtete Frank. „Zwei Minuten.“

Vincent blickte nach vorn, auf die Masse des Landungsschiffs, das immer mehr alles andere in der Umgebung überdeckte. So nah konnte er sehen, dass die Landungsrampen noch geschlossen waren, als sei das Schiff zum Abheben bereit. Einen Moment lang fürchtete er, dass sie zu spät waren, aber die Landschaft um das gewaltige Schiff war immer noch voll mit Fahrzeugen und Personal. Er lächelte einen Augenblick später. Der große Bodenschlepper würde eine ganze Weile brauchen, um die Anhänger wieder anzuschließen und sich aus dem Strahl des Antriebs des *Mules* zu entfernen.

„Lagerhaus“, befahl er.

Der *Commando* blieb auf seiner Patrouillenroute und der Pilot ignorierte die Gefahren, die ihn umgaben, während er einfach stur auf das Ende seiner Schicht zusteuerte. Der Pit Bull bog ab, weg von dem Landungsschiff und auf die Reihe der Lagerhäuser in der Entfernung zu.

„Wir fahren nicht zum Landungsschiff?“ fragte Sheila, als sie den Energiepack in den Schaft des Ebony zurücksteckte.

„Noch nicht“, sagte Vincent und wandte sich wieder der Verkabelung zu. „Und nicht in diesem Laster.“

✱

Vincent schlug auf die Fahrerkabine des Lasters und zeigte. „Das da, da vorne.“ Das Lagerhaus, auf das er deutete, war so gut wie verlassen, er konnte aber davor auf der Rollbahn die verräterischen Schrammen sehen, die ihm zeigten, dass das, was er suchte, sich im Inneren befinden musste. Franks nickte kurz und lenkte den Pit Bull in Richtung des Lagerhauses. Er ließ die Vorderseite des Fahrzeugs herum schwingen und wechselte in den Rückwärtsgang. Er fuhr so in die Tür, dass die Ladefläche als erstes im Inneren war, als würden sie damit rechnen, mehr Fracht aufzuladen.

„Hey!“ rief ein Arbeiter. Vincent blickte über die Container hinweg mit

zusammengekniffenen Augen zu ihm. Wenn er ein Canopischer Bürger war, würde er ihn nur außer Gefecht setzen. Es gab keinen Grund, jene zu verletzen, die nur versuchten, ehrlich ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Kriege kamen und gingen, aber irgendjemand musste sich immer um die Fracht kümmern. „Du kannst den Mist nicht hierher bringen, Freund. Das ist ein Lagerhaus mit Zugangsbeschränkung.“

„Befehle“, rief Sheila zurück, als Franks den Motor noch einmal aufheulen ließ, ehe er den großen Diesel zum Stillstand brachte. Ein verstohlenes Wischen mit den Händen löste ihr Gewehr von ihrem Geschirr; Vincent bemerkte es, als sie um ihn herum trat. „Der Adept draußen hat uns befohlen, den Kram herzubringen.“ Vincent lächelte. Er war beeindruckt von ihrer Taktik.

„Adept Kline?“ fragte der Mann.

„Genau der“, antwortete Sheila. Ihre Hand bewegte sich so schnell, dass er es nicht sehen konnte, und es gab einen leisen Knall. Der Arbeiter brach zusammen und Sheila wandte sich von ihm ab, so dass man die Pistole mit Schalldämpfer sehen konnte, die sie aus dem Holster an der Unterseite ihres Oberschenkels gezogen hatte. Franks und Dalton verließen die Fahrerkabine und kamen nach hinten. Sie blickten Vincent an.

„Exos.“ Er deutete auf ein Gestell an der Seite einer Wand, wo ein Paar klobige *Gorilla*-Exoskelette warteten. „Ladet die Fässer ab.“ Er drehte sich um und winkte Franks zu, um ihn aufzuhalten. „Geh wieder raus und hol uns einen dieser Gepäckwägen“, sagte er. „Mindestens drei Anhänger und möglichst leer, wenn du ihn schnell finden kannst.“

Der schlanke Mann nickte und verließ schlendernd das Lagerhaus. Vincent folgte Sheila und Dalton zu den aufgehängten Exoskeletten. Es waren einfache Muskelverstärkungsanzüge, die von Arbeitern in der ganzen Menschlichen Sphäre verwendet wurden, um große Gegenstände leichter zu transportieren. Sie waren natürlich nicht annähernd so weit entwickelt wie die Gefechtsrüstungen, auf die das MIM Zugriff hatte, doch waren die Gorillas einfache, verlässliche Technologie. Und sie würden die Bomben bewegen können, als würden sie überhaupt nichts wiegen.

Jedes Fass war ein 50-Kilogramm-Container voll mit konzentriertem Dünger, geplant für das Wiederbewaldungsprojekt auf Indian Island. Auf der Ladefläche des Pit Bull waren sechs davon und Vincent hatte die Fahrt durch den Raumhafen damit verbracht, sie alle mit Dieseltreibstoff zu tränken und sie dann mit den Zündladungen zu verkabeln, die er in seiner Oberschenkeltasche trug. Der Trick würde nun sein, sie nahe genug an das Landungsschiff heranzubringen, dass sie auch Schaden verursachen könnten. Da würde der Gepäckwagen ins Spiel kommen, falls sie es schaffen sollten, unbemerkt über die Rollbahn zu kommen.

„Bumm“, flüsterte Vincent.

Franks tauchte wieder in der Tür auf, gerade als sie den Körper des Arbeiters in den jetzt leeren Pit Bull luden. Er sprang in die Fahrerkabine des Lasters und schmiss den Dieselmotor an, ehe er den Laster nach draußen steuerte. Das Lagerhaus war von dem kränklich beißenden Gestank der Diesellabgase erfüllt, als der Laster weg war, aber Vincent bemerkte es kaum. Er ließ sein Exo zu der Tür stapfen und schaute nach draußen, geduldig darauf wartend, dass sich seine Augen an die Lichtverhältnisse anpassten.

Den *Commando*, der immer noch über die Rollbahn pirschte, sah er sofort. Vincent musste lächeln. Er dachte darüber nach, was sein Kommandant zu einer so durchschaubaren Patrouillenroutine gesagt hätte, als er noch bei den MSK war. Er fühlte sich gleich besser, was seine Mission anging, in dem Wissen, dass auch das große und mächtige Wort Blakes Idioten auf seiner Lohnliste hatte.

In der Umgebung des *Mules* gab es immer noch Verkehr und immer mehr Frachttransporter und Gepäckwägen bewegten sich auf das Landungsschiff zu. Seine Augen glitten über die Mischung aus Luftkissenfahrzeug, Kettenraupen und Radfrachtfahrzeugen, bis er das Fahrzeug sah, das er suchte. Er blickte hinter sich und sah die anderen, die mit den Bomben bereit standen. Er nahm sein Ebony nach vorne, stellte es von Hochleistung auf Extremreichweite um und legte an.

„Vincent“, sagte Sheila. Er feuerte.

Der Treibstofflaster, den er anvisiert hatte, fast einen Kilometer weit weg, explodierte, als der dünne Laserimpuls die dünne Metallhülle durchstieß. Die Explosion warf ihr Licht einen Quadratkilometer weit. Vincent beobachtete die rollenden Schatten, als Franks seinen Gepäckwagen vor dem Lagerhaus parkte. „Bist du sicher, dass das schlau war?“ fragte er.

Vincent lächelte. „Überhaupt nicht... aber es sollte ihre Aufmerksamkeit da drüben halten.“

Die anderen luden ihre Container auf die drei Anhänger des Gepäckwagens, während Vincent aus seinem Gorilla-Anzug stieg. Er rief die anderen zurück ins Lagerhaus, und deutete auf eine Zugangstreppe. „Ich will euch da oben haben. Gebt mir Deckung“, sagte er.

„Du machst Witze“, sagte Dalton.

„Man braucht nicht vier Leute, um das Ding zu fahren“, antwortete Vincent, während er sein Ebony neu umhängte, jetzt wo er aus dem Anzug heraus war. „Ich bring den Kram raus zum Landungsschiff und lass ihn stehen. Dann kann einer von euch die Container von hier aus zünden, und wir können in dem Chaos entkommen.“

„Und falls etwas schief geht?“ fragte Sheila.

Nicht falls, wenn, dachte Vincent. Gutes Mädchen. „Dann bringst du es um“, sagte er und ging nach draußen.

Die Steuerung des Gepäckwagens war so einfach, als ob sie für Idioten gemacht wäre. Zwei Fußpedale, einer mit „Gas“ einer mit „Bremse“ markiert, und eine Lenkstange. Er stieg in die Fahrerkabine und betätigte das Gaspedal, wobei er die Lenkstange in Richtung des *Mules* bewegte. Auf der Straße waren keine Hindernisse, also ergriff Vincent die Gelegenheit, sich umzusehen. Es ist immer gut zu sehen, wie die Bösen auf schlechte Nachrichten reagieren, dachte er.

Rettungsfahrzeuge kamen bereits aus den gepanzerten Unterständen, in denen sie parkten, wenn sie nicht gebraucht wurden. Er blickte zur Kaserne am westlichen Rand des Hafens, sah aber keine Reaktion. Offenkundig war das Wort der Meinung, dass sich das Magistrat um Magistrats-Probleme kümmern sollte. Das war eine gute Nachricht für ihn.

Der große *Mule* mit dem auflackierten Breitschwert sah offen und einladend aus. Vincent grinste und schaute in die andere Richtung.

Der *Commando* lief in Richtung der Explosion. Vincent schüttelte den Kopf und begann abzdrehen, ließ seinen Kopf aber zurück rucken, als der 25 Tonnen schwere BattleMech an dem brennenden Wrack vorbei spurtete und weiter rannte, direkt auf den *Mule* zu. „Scheiße“, keuchte er, und hämmerte seinen Fuß auf das Gaspedal. Der Wagen schlingerte und legte noch um 5 km/h zu, aber das war es auch.

„Vincent“, flüsterte sein Ohrhörer.

„Ich kann es sehen“, knurrte er.

„Das Ding können wir nicht töten“, sagte Franks.

„Ich weiß“, antwortete Vincent.

Der *Commando* warf sich herum und preschte auf das Lagerhaus zu. Vincent schaute ihn verwirrt an. Die Energiesignatur des Funkgeräts hätte so schwach sein müssen, dass es unaufspürbar war, besonders in Angesicht der mit Sicherheit überladenen Ruf-Frequenzen des Hafens. Dann blitzte eine weiß leuchtende Blume aus Licht auf dem Schutzdach der Gesichtplatte des Mechs aus, und Vincent begriff.

„Sheila“, flüsterte er.

„Fahr zu dem Schiff“, sagte er. Das Lagerhaus war einen Kilometer weit entfernt. Die Sturmgewehre der Ebons schafften das. Zwei weitere Flecken aus Licht erstrahlten auf dem Kopf des *Commando*, ehe der Mech vorbei zog. Franks und Daltons.

„Position wechseln!“ rief er und drehte sich in seinem Sitz, um den Mech im Auge zu behalten.

„Das Ziel, Vincent! Die Mission!“

Verräterische Entladungen aus funkelndem Licht waren zu sehen, wo die Ebons die harte Panzerung des *Commando* trafen, aber der Schaden, den ihre Gewehre selbst dem leichtesten Mech zufügen konnten, war zu vernachlässigen. Der *Commando* spurtete weiter, in meterlangen Schritten, und hob bereits seine armmontierte Waffe, um auf das Lagerhaus zu zielen.

Er feuerte.

Das Gebäude explodierte.

Vincent wandte sich wieder nach vorne. Das Landungsschiff füllte die Windschutzscheibe des Gepäckwagens, als er sich näherte. Es waren jetzt Soldaten anwesend, grau gekleidete Infanteristen des Worts Blakes mit Gewehren, die die Fahrzeuge weg von dem Landungsschiff lenkten. Vincent hielt den Wagen auf Kurs, und ignorierte das Wedeln von Soldaten und Weisern gleichermaßen. Das flache Heck des *Mules* erhob sich wie eine Kuppel über der Rollbahn, mit gerade ausreichend Platz, dass die gewaltige Ableitung der Fusionsflamme dazu in der Lage war, das Schiff aus der Atmosphäre des Planeten zu bringen. Die enormen Beine, die das Schiff stützten, waren gespreizt unter dem Druck des Gewichts der 11200 Tonnen Landungsschiff.

Vincent steuerte auf den kleinen Raum zwischen dem nächsten Bein und der Außenhülle des Landungsschiffs zu.

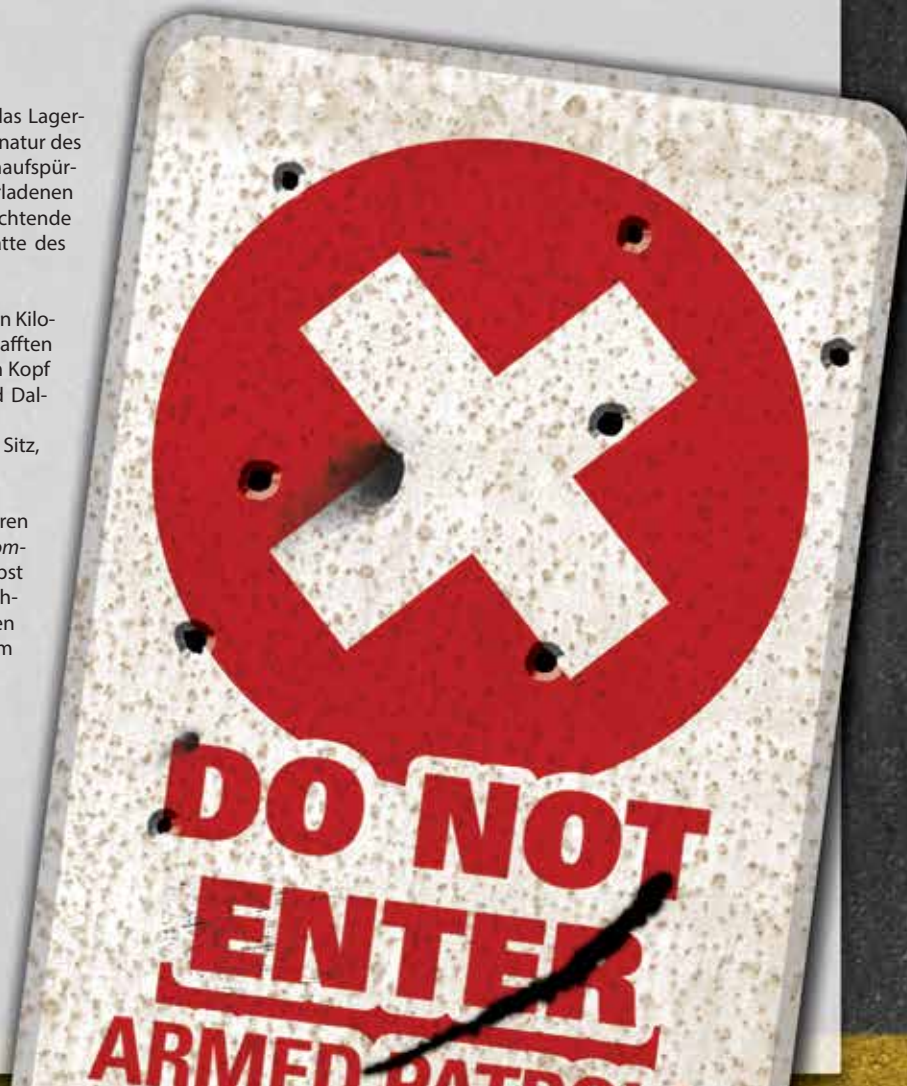
Eine Kugel prallte von der Rollbahn vor ihm ab. Er blickte zur Seite, und sah den Infanteristen, der erneut auf die Fahrerkabine anlegte. Vincent fauchte den Mann an, riss sein Ebony herum und feuerte einen Laserimpuls auf ihn ab. Der Soldat sprang zur Seite in Sicherheit.

Für den Augenblick.

Vincent ließ das Gewehr in die Schlinge fallen und griff die Lenkstange mit beiden Händen. Er steuerte den Wagen seitlich um die Kurve des Hecks des *Mules*. Er lehnte sich aus der Kabine, zog das Gewehr frei und blickte zurück, wobei er die Anhänger sah, die sich hinter ihm aufreiheten. Er sah, wie die Segeltuchklappen aufschwangen, sah die verkabelten Fässer. Er schaute in die andere Richtung.

Der *Commando* rannte auf ihn zu, die Arme erhoben. Vincent sah, wie die Fokulinse im mittelschweren Laser des rechten Mechunterarms zu leuchten begann, als der MechKrieger den Laser vorheizte. Er schaute weg, zurück auf die Anhänger und hob das Ebony.

„Für die Magestrix“, murmelte er. Und feuerte.





DK

Ein UrbanMech aus St. Ives überblickt den Preis des städtischen Krieges.

Zwar mögen die Gebäuderegeln in Standard-BattleTech erst einmal ein bisschen kompliziert erscheinen, doch sind sie für einfachste Verwendbarkeit ausgelegt. Die erweiterten Gebäuderegeln in diesem Abschnitt bieten zusätzliche Gebäudeklassen und Spieloptionen und stellen zusätzliche „realistischere“ Auswahlmöglichkeiten für Gebäudeschäden, Gebäudeeinstürze und so weiter dar.

Dieser Abschnitt erlaubt die „Konstruktion“ von Gebäuden, die Aufzüge, Geschütztürme, Panzerung, Waffen und mehr beinhalten, als einen Prozess, der viele Verweise auf die Regeln für Mobile Strukturen in der *Erweiterten Hilfsfahrzeugs-Konstruktion* (siehe Seite 236) enthalten wird. Dies ist aber nur als Referenz für Spieler gedacht, die an erweiterten und komplizierteren Designs für statische Bauten interessiert sind und nicht an Mobilien Bauten selbst, deren Auswirkungen im Spiel unter *Erweiterte Bodenbewegung* beschrieben sind (siehe Seite 18).

Anmerkung: Diese Regeln liefern keine Details dazu, wie die verschiedenen Gebäudearten in einer Kampagne verwendet werden können, sie konzentrieren sich vielmehr darauf, wie sie in einem einzelnen BattleTech-Spiel mit Einheiten interagieren. Kampagnenregeln dazu, wie die verschiedenen Gebäudearten einen weitaus größeren Krieg beeinflussen können, wirst du in *Interstellar Operations* finden.

BAUTENDATENBOGEN

Spieler, die Interesse an diesen Regeln haben, werden es hilfreich finden, den Zustand und die Fähigkeiten eines erweiterten Gebäudes mit dem Bautendatenbogen zu verwalten, den du am Ende dieses Buchs finden kannst. Jeder Bogen kann verwendet werden, um eine oder mehrere Bauten zu verwalten, wobei du das Hexfeldraster verwendest, um ihre Größe und Form zu bestimmen. Um erweiterte Gebäude von Mobilien Bauten zu unterscheiden, trage einfach die Antriebsart „Statisch“ auf dem Bautendatenbogen ein. Wenn ein Spieler möchte, kann er mehrere Datenbögen verwenden, um größere und ausgedehntere Stadtlandschaften darzustellen.

ERWEITERTE GEBÄUDEKLASSEN

Nach den normalen Regeln aus *Total Warfare* wird eine generische „Gebäude“-Struktur verwendet, mit vier breit gefassten Kategorien, die alle Arten von verfügbaren Gebäuden abdecken. Dieser allgemeine Begriff beschreibt aber nicht wirklich die Vielzahl statischer Bauten, die im BattleTech-Universum existieren.

Der folgende Abschnitt bietet eine Auswahl an Gebäuden an, und zwar durch ein erweitertes Klassensystem, wobei die Nomenklatur der Gebäudetypen (Leicht, Mittelstark, Hart, Hochdicht), die in *Total Warfare* verwendet wurde, um Gebäude verschiedener Stärke und Robustheit darzustellen, erhalten bleibt.

Die Gebäudeklassen- und Typentabelle auf der folgenden Seite führt alle hier beschriebenen Gebäude auf, ihren Basis-KF, die maximale Panzerung pro Hexfeld, ihre maximale Größe (in Hexfeldern und Levels), die BP-Kosten der Bewegung in solche Gebäudefelder und die Mechpiloten-/Fahrerwurf-Modifikatoren, die bei einer solchen Bewegung anfallen.

Wenn ein „N/A“ sowohl bei den BP-Kosten als auch bei den Mechpiloten-/Fahrerwurf-Modifikatoren angegeben ist, dann kann das Hexfeld nicht von einer Einheit betreten werden, es sei denn, es ist in Schutt verwandelt worden (eine Ausnahme findest du auf Seite 138 unter *Große Türen*). Nach der Tabelle beschreibt der Abschnitt *Gebäudeklassen* zusätzliche Regeln und Details zu allen Gebäuden, die in der Tabelle beschrieben sind.

Anmerkung: Ist es nicht anders angegeben, gelten alle Gebäuderegeln auf den Seiten 166 – 179 in *Total Warfare* nach wie vor.

Gebäudegrößen: Die Gebäudegrößen, die in diesen Regeln vorgestellt werden, stellen eine Abstraktion für Spiel- und Konstruktionszwe-



GEBÄUDEKLASSEN- UND TYPENTABELLE

Klasse / Typ	Konstruktionsfaktor (KF)*	Maximale Panzerung (pro Hexfeld)	Maximale Größe (Hexfelder/Level)	BP-Kosten pro Hexfeld†	Mechpiloten-/Fahnenwurf-Modifikator	Schadensskalierung: Schaden an Gebäuden / Schaden an Einheiten‡
Zelt	1-2	—	1/1	+0	—	x1/x0
Hangar		—				
Leicht	1-8		10/7	+0	+0†	x1/x0,5
Mittelschwer	9-16		14/10	+1	+0†	x1/x0,5
Hart	17-45		18/13	+2	+1†	x1/x0,5
Hochdicht	46-75		20/14	+3	+3†	x1/x0,5
Standard§		—				
Leicht	1-15		6/5	+1	+0	x1/x1
Mittelschwer	16-40		8/8	+2	+1	x1/x1
Hart	41-90		10/10	+3	+2	x1/x1
Zaun	1	—	—/3	+1††	—	x1/x0
Mauer		KF x 1				
Leicht	1-15		—/4	+1	+0	x1/x0,5
Mittelschwer	16-40		—/6	+2	+0	x1/x0,5
Hart	41-90		—/8	+3	+1	x1/x0,5
Hochdicht	91-150		—/10	+4	+3	x1/x0,5
Brücke		—				
Leicht	1-15		—	N/A**	N/A**	x1/x1
Mittelschwer	16-40		—	N/A**	N/A**	x1/x1
Hart	41-90		—	N/A**	N/A**	x1/x1
Hochdicht	91-150		—	N/A**	N/A**	x1/x1
Schienen	151-650		—	N/A**	N/A**	x1/x1
Geschützstellung		KF x 1				
Leicht	1-15		1/1	N/A	N/A	x0,5/x2
Mittelschwer	16-40		1/1	N/A	N/A	x0,5/x2
Hart	41-90		1/1	N/A	N/A	x0,5/x2
Hochdicht	91-150		1/1	N/A	N/A	x0,5/x2
Festung		KF x 1				
Mittelschwer	16-40		12/15	+3§§	+2	x0,5/x2
Hart	41-90		15/20	+4§§	+3	x0,5/x2
Hochdicht	91-150		20/30	+5§§	+4	x0,5/x2
Briankastelle		KF x 2**				
Hart	35-90		20/10	+4§§	+4	Schiffsklasse/Schiffsklasse**
Hochdicht	91-150		30/15	+5§§	+5	Schiffsklasse/Schiffsklasse**

*Siehe Seite 166-167, TW. Die angegebenen KF zeigen die Spanne, die für jeden Gebäudetyp verfügbar ist. Wenn ein Szenario den KF eines Gebäudes nicht angibt, gehe davon aus, dass es sich um die maximal verfügbaren KF für den Gebäudetyp und die Gebäudeklasse handelt.

† Infanterie (außer Panzergrenadiern) zahlen nur 1 BP um Gebäudefelder zu betreten, unabhängig vom Typ; ProtoMechs und Panzergrenadiere bezahlen nur 2 BP um Gebäudefelder zu betreten, mit Ausnahme von Zelten und Zäunen (die sie nur 1 BP kosten). Hangars rechnen BP- und Mechpilotenwurf-Modifikatoren nur ein, wenn das Gebäude von außen betreten wird, es sei denn, andere Faktoren kommen zum Tragen (siehe *Hangars*, Seite 116).

‡ Jeglicher Schaden wird abgerundet; wird der Schaden auf oder unter 0 verringert, dann wird kein Schaden verursacht.

§ Wie im TW beschrieben, nur dass es den Gebäudetyp Hochdicht nicht gibt.

†† Die Modifikatoren für Zäune gelten nur für konventionelle Infanterie außer Fußsoldaten. Fußsoldaten dürfen Zäune nur durch Klettern überwinden (siehe Seite 27).

‡‡ Einheiten bewegen sich über Brücken (niemals durch sie hindurch) wie über eine Straße.

§§ Infanterie jedweder Art darf sich nicht durch feindliche Festungs- und Briankastellfelder bewegen, es sei denn, sie verwenden Senkrechstarter- oder Sprung-BP, um das Gebäude zu überqueren.

** Briankastelle verwenden Schiffsklasse-Schaden, wie es unter *Maßstab* (siehe Seite 238, TW) angegeben ist. Flächeneffekt Waffen verdoppeln ihren Schaden gegen Briankastell-Felder nicht.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



cke dar, wobei die horizontale „Fläche“ von Hexfeldern mit 30 Metern Durchmesser und die vertikale Höhe von 6 Metern hohen „Leveln“ dargestellt werden. In Realität können Gebäude mit viel mehr Varianz gebaut werden, sowohl was Fläche als auch Höhe angeht, aber für diese Regeln haben diese Details kaum Einfluss auf die Spieleffekte der Gebäude.

Schadensskalierung: Zusätzlich zum KF eines Gebäudetyps verändern die Gebäudeklassen die Art, auf die Schaden verursacht wird, wie es in der Schadensskalierungs-Spalte der Tabelle angegeben ist (siehe *Skalierung Schaden*, Seite 126).

GEBÄUDEKLASSEN

Die folgenden Einträge beschreiben alle Gebäudeklassen und führen alle besonderen Regeln auf, die du nicht in der Tabelle findest.

Gebäudekonstruktion: All diese Gebäudeklassen können verbessert werden (einige mehr als andere), indem mehrere Arten von Konstruktionsoptionen verwendet werden, wie es in der *Gebäudekonstruktion*, Seite 128, beschrieben ist.

Zelte

Der Begriff „Zelt“ beschreibt alle nicht permanenten oder halbpermanenten Gebäude, die leichter als andere fixierte Gebäudearten sind. Zelte sind normalerweise improvisierte oder zusammenfaltbare Bauten, die Schutz vor den Elementen bieten, aber nicht vor Schaden.

Zelte haben keine Auswirkungen auf die Bewegungen von Gefechts-einheiten in oder durch die Hexfelder und werden automatisch zerstört wenn eine Einheit mit 5 oder mehr Tonnen sie betritt. Einheiten, die ein Zeltfeld passieren, müssen keinen Mechpilotenwurf ablegen. Einheiten in einem Zelt erleiden den vollen Schaden durch Angriffe, die gegen sie gerichtet werden.

Hangars

Hangars verfügen über weit offene Innenräume, um Mechs, Flugzeuge und andere große Fahrzeuge oder Ausrüstung aufzunehmen. Die meisten Lagerhäuser und einige große kommerzielle Gebäude fallen auch in die Hangar-Kategorie.

Wenn nicht Gebäudekonstruktions-Merkmale und Ausrüstung für Hindernisse sorgen, müssen Einheiten, die sich in einem „leeren“ Hangar von Hexfeld zu Hexfeld bewegen, nur 1 BP ausgeben. Sie erleiden keinen Schaden und fügen dem KF des Hangars keinen Schaden zu – solange die Hangardecke hoch genug ist, um der Einheit Platz zu bieten. Ein Hangar mit Level 1 kann Fahrzeuge, Infanterie und ProtoMechs aufnehmen, Hangars mit Level 2 oder mehr können auch Mechs Platz bieten (siehe die Einheitshöhentabelle, Seite 99 TW).

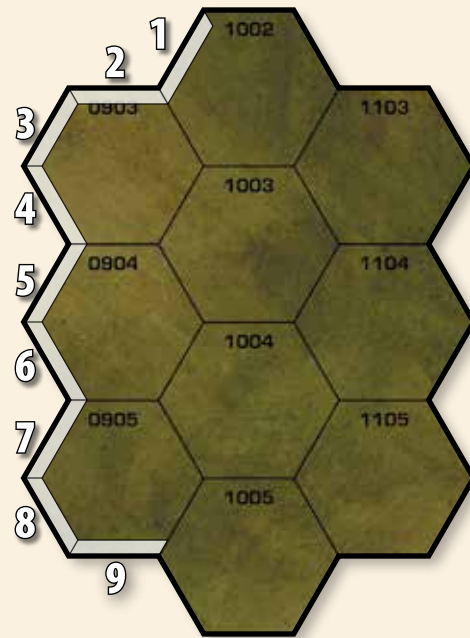
Ist ein Hangar nicht hoch genug, um der Einheit Platz zu bieten, oder wenn sich die Einheit durch die Wände des Hangars bewegt, dann erleidet er normalen Schaden durch die Bewegung der Einheit und alle Bewegungs- und Mechpilotenwurf-Modifikatoren basierend auf der Konstruktion des Hangars gelten wie bei der Bewegung durch ein Standardgebäude.

Wenn die Regel zur erweiterten Gebäudebewegung verwendet wird und der Hangar über jedwede Form von Ausrüstung verfügt (inklusive unspezifizierter Ausrüstung), dann gelten zudem zusätzliche Bewegungskosten- und Mechpilotenwurf-Modifikatoren, selbst wenn der Hangar groß genug ist und sich die Einheit bereits im Inneren der Wände befindet. Die offene Konstruktion des Gebäudes reduziert diese Effekte allerdings und das Gebäude erleidet nur dann Schaden, wenn der Pilot einen Mechpilotenwurf nicht schafft.

Hangars haben grundsätzlich keine geeigneten Zwischenböden über dem Bodenlevel, also muss jede Einheit in einem Hangarfeld sich auf dem Boden oder dem Dach des Gebäudes befinden.

Standardgebäude

Standardgebäude (Gebäude, wie sie in *Total Warfare* vorgestellt werden) stellen Wohngebäude, Bürokomplexe und andere, vor allem zivile Bauten dar, die über Innenraum für Räume und Flure verfügen.



• MAUERNDIAGRAM •

Mauern

Mauern sind nicht Gebäude im eigentlichen Sinn. Sie sind einfache Bauten ohne Innenraum, die normalerweise als grundlegende statische Schutzmaßnahme gegen Bodeneinheiten oder als Festlegung von Gebietsgrenzen verwendet werden. Nach diesen Regeln sind Mauern nicht Teil eines Gebäudes, sondern eigenständige Bauten.

Mauern werden immer an Hexfeldseiten platziert, wobei jede Hexfeldseite für die Schadensverwaltung und Bewegungseffekte als eigenes Gebäude behandelt wird. Einheiten können sich in Feldern mit Mauern aufhalten, doch in vielen solchen Fällen wird der kontrollierende Spieler ansagen müssen, ob die Einheit auf dem Bodenlevel neben der Mauer oder auf der Mauer selbst steht (und, wenn sie auf der Mauer steht, auf welchem Mauersegment sie sich befindet). Platziere eine Spielmarke oder einen Würfel bei der Einheit, wenn sie auf der Mauer steht. Für Entfernungszwecke behandeln Einheiten die Mauer so, als befände sie sich im näheren der beiden Hexfelder, an das sie angrenzt.

Zäune: Zäune, die leichteste Form von Mauer – so leicht, dass sie ihren eigenen Eintrag in der Gebäudeklassen- und Typentabelle haben – sind nur für konventionelle Infanterie, die auf Boden-BP beschränkt ist (wie Fußsoldaten, Motorisierte Infanterie und die meisten Panzergrenadiere) überhaupt ein Hindernis. Alle anderen Einheiten erleiden keine Bewegungsabzüge, wenn sie durch eine Zaun-Hexfeldseite gehen und müssen dabei auch keinen Mechpilotenwurf ablegen.

Wie Mauern werden Zäune immer entlang einer Hexfeldseite platziert, können aber nicht das Gewicht von Einheiten tragen, die sie erklimmen wollen.

Brücken

Nach den Standardregeln zählen Brücken sowohl als Bauten als auch als Straßen (oder Schienen, je nachdem). Die erweiterten Regeln behandeln Brücken als spezielle Mauern, auf denen sich Straßen (oder Schienen) befinden. Es gelten alle Regeln für Mauern, mit folgenden Ergänzungen.

Im Gegensatz zu Mauern gehen Brücken durch die Mitte eines Hexfelds. Jedes Brückenfeld hat seinen eigenen KF, der ihr Gewicht und ihren Schadenswiderstand darstellt. Wenn die Tonnage einer Einheit den KF



eines Brückenfelds übersteigt oder wenn das Brückenfeld auf KF 0 verringert wird, dann stürzt die Brücke in sich zusammen. Außerdem werden Brückenfelder, wenn sie auf beiden Seiten von beiden Enden der Brücke abgeschnitten sind (weil zum Beispiel auf beiden Seiten Brückenfelder eingestürzt sind), ebenfalls einstürzen. (Brückenfelder, die noch durch ein anhaltendes Stück Brücke mit einem Ende der Gesamtstruktur verbunden sind, bleiben stehen).

Jede Brücke beginnt und endet in einem Straßenfeld, dass dieselbe Höhe besitzt wie das darunter liegende Gelände. Der Höhenunterschied zwischen den beiden gegenüberliegenden Brückenenden darf nicht höher sein als 1 Level pro Hexfeld Brückenlänge (eine Brücke, die vom Anfang bis zum Ende 5 Felder lang ist, darf somit nicht konstruiert werden, wenn Startpunkt und Endpunkt mehr als 5 Level auseinander liegen). Was Bewegung und Sichtlinien angeht müssen Einheiten auf der Brücke erst die Höhe der Brücke im aktuellen Feld berechnen (siehe *Mehrlevel-Brücken*, rechts). Um es nicht unnötig zu verkomplizieren, dürfen sich nicht mehrere Brücken gleichzeitig im gleichen Hexfeld und Höhenlevel befinden.

In den meisten Fällen (was explizit die Start- und Endfelder ausschließt) wird das Gelände unter einer Brücke als niedrigeres Level behandelt, auf dem sich Gefechtsseinheiten aufhalten dürfen. Brücken gehören zu den seltenen Fällen, in denen ein Feld, das kein Gebäude ist, zwei unterschiedliche Level aufweisen kann). Für Einheiten auf der Brücke wird das Bodengelände entweder als Straße oder Schiene behandelt (je nachdem was passend ist).

Somit kann eine Einheit in einem Brückenfeld entweder auf der Brücke oder darunter stehen (siehe das Diagramm, oben). Der kontrollierende Spieler entscheidet und sollte klar die Position der Einheit mit einem Spielstein oder Würfel markieren. Beachte, dass eine Einheit nur dann ein Brückenfeld betreten und als unter der Brücke gelten kann, wenn das Level des darunter liegenden Geländes plus

der Höhe der Einheit gleich oder niedriger sind als das Level der Brücke. Kann sich eine Einheit nicht unter eine Brücke begeben, dann muss sie sich auf die Brücke bewegen, als ob die Bewegung ein Levelwechsel wäre.

Mehrlevelbrücken: Brücken, die das Höhenlevel zwischen Start- und Endpunkt wechseln, wie oben beschrieben, müssen bei jedem Hexfeld ihre Höhe angeben. Der Einfachheit halber muss der Höhenwechsel konstant, linear sein und sich über die ganze Länge der Brücke verteilen, mit nicht mehr als einem Höhenlevel Wechsel pro Brückenfeld. Um die genaue Rate zu ermitteln, mit der sich die Höhe einer Brücke verändert, teile die Höhendifferenz (in Leveln) zwischen Start- und Endfeld durch die Länge der Brücke (in Hexfeldern) und behalte das Ergebnis, ohne es zu runden. Für jedes Feld auf der Brücke, beginnend mit dem tiefsten Punkt, addiere den Wert zur Höhe der Brücke, echt gerundet (0,5 wird aufgerundet).

Ist eine Brücke beispielsweise 8 Hexfelder lang und verändert sich auf dieser Länge um 2 Level (beginnend mit der Geländehöhe von 5 Level bis zu einer Geländehöhe von 7 Leveln), dann würde jedes Hexfeld der Brücke 0,25 Level auf die Anfangshöhe addieren. Somit wäre die Brücke in Hexfeld 0 (dem ersten Feld der Brücke) auf Level 5. Gleiches gilt für Hexfeld 1 ($5 + 0,25 = 5,25$, abgerundet auf 5). In Hexfeld 2 ist die Brücke 6 Level hoch ($5,25 + 0,25 = 5,5$, aufgerundet auf 6), ebenso in Hexfeld 3 ($5,5 + 0,25 = 5,75$, aufgerundet auf 6) und bis in Hexfeld 5 ($5,75 + 0,25 = 6$) in Hexfeld 4; $[6 + 0,25 = 6,25$, abgerundet auf 6] in Hexfeld 5). In Hexfeld 6 und weiter liegt die Brücke auf Level 7 ($[6,25 + 0,25 = 6,5$, aufgerundet auf 7] in Hexfeld 6, $[6,5 + 0,25 = 6,75$, aufgerundet auf 7] in Hexfeld 7 und $[6,75 + 0,25 = 7]$ in Hexfeld 8).

Geschützstellung

Geschützstellungen sind Gebäude in der Größe eines einzelnen Hexfelds, die einzig und allein als Waffenplattform und Schutz für die Besatzung, die die Waffe bedient, konzipiert sind. Eine Vielzahl von Waffen und anderen Spezial-Gebäudeausstattungen kann in einer Geschützstellung installiert werden (siehe *Gebäudekonstruktion*, Seite 128). Außerdem haben Geschützstellungen im Gegensatz zu anderen Gebäuden nur minimalen Innenraum und können als Gebäude somit nur von Infanterieeinheiten betreten werden. Sie werden tatsächlich für die Stapelregeln und das Ausführen und Einstecken von Angriffen als stationäre Fahrzeugeinheit behandelt, zur Schadensverwaltung aber als Gebäude.

Festungen

Festungen stehen für alle Arten schwerer militärischer Gebäude, wie Bunker, Wachtürme und Militäranlagen. Wie Geschützstellungen können Festungen eine Menge Spezialausrüstung und Waffen erhalten (siehe *Gebäudekonstruktion*, Seite 128).

Briankastelle

Briankastelle stellen den Höhepunkt der Entwicklung militärischer Befestigungen dar. Sie wurden von der Terranischen Hegemonie während ihrer Glanzzeit entwickelt und stellen die härtesten Bauten dar, die der Mensch je entwickelt hat. Oft werden sie noch weiter verstärkt, indem der Großteil ihrer Komplexe in örtliches Gelände eingebaut wird (wie in einen Berg). Diese Bauten sind fast unzerstörbar und können ohne eine Atombombe oder schweres orbitales Bombardement oft gar nicht nennenswert beschädigt werden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Wie Festungen und Geschützstellungen können Briankastelle eine Vielzahl spezieller Ausrüstung und Waffen aufnehmen. Im Gegensatz zu diesen Bauten können sie viel mehr Gewicht aufnehmen, weil sie Konstruktionsfaktoren im Schiffsklasse-Maßstab verwenden, die nicht nur beeinflussen wie sie Schaden erleiden und externe Lasten tragen können, sondern auch wie viel interne Gewichtskapazität sie besitzen (siehe *Gebäudekonstruktion*, Seite 128). Außerdem sind diese Gebäude ideal für den Einsatz unter der Oberfläche geeignet und können als Untergrund- oder Unterwassergebäude konstruiert werden, wobei sie deutlich geringere Beschränkungen auf ihre Konstruktion erleiden. Briankastelle sind außerdem immun gegen den schadensverdoppelnden Effekt von Flächeneffekt Waffen und verfügen grundsätzlich immer über Umweltversiegelung.

Briankastelle werden fast niemals klein oder als Einzelbauten konstruiert, sondern stellen fast immer die Basis von gewaltigen halbunterirdischen Komplexen dar. Grobe Richtlinien zur Konstruktion von Briankastellen findest du unter *Briankastell-Komplexe*, Seite 141.

STANDARDREGELN- ERWEITERUNGEN

Die folgenden Abschnitte erweitern einige der Standardregeln für Gebäude in *Total Warfare*, wie sie auf die erweiterten Gebäuderegeln anwendbar sind.

ERWEITERTE BEWEGUNG DURCH GEBÄUDE

Die normalen *BattleTech*-Regeln (siehe Seite 166-179, *TW*) beschreiben die Auswirkung, wenn sich Einheiten in und durch die recht abstrakten Gebäude bewegen so, dass es im Spiel schnell abgewickelt werden kann. Erweiterte Gebäude allerdings besitzen oft zusätzliche Merkmale, welche die Bewegung in und durch solche Bauten zusätzlich verkomplizieren.

Die folgenden erweiterten Regeln stellen zusätzliche Merkmale dar, die die Auswirkungen von Bewegung in Gefechten in und um solche Gebäude besser darstellen sollen.

Erklettern von Gebäuden

Nach den Standardregeln muss eine Nicht-Infanterieeinheit, um auf das Dach eines Gebäudes zu kommen, über Senkrechstart-Fähigkeiten oder ausreichend Springen-BP verfügen, um das Dach zu erreichen und darauf zu landen, während andere Einheiten das Dach aus dem Inneren des Gebäudes erreichen können. Mit diesen erweiterten Regeln können Mechs und ProtoMechs mit Hand-Aktivatoren sowie alle Infanterieeinheiten (abgesehen von Infanterieeinheiten mit der Antriebsart Motorisiert oder Panzergrenadier) auch an der Fassade des Gebäudes emporklettern, um das Dach zu erreichen.

Bei Mechs und ProtoMechs verwendet diese Aktion die gleichen Regeln fürs Klettern, die auf Seite 22 beschrieben sind, doch fügt dies dem KF des Hexfelds Schaden zu, als hätte die Einheit das Feld auf die normale Weise betreten (was die Belastung darstellt, die das Erklimmen einer vertikalen Fläche verursacht). Für Infanterieeinheiten ist diese Aktion nicht anders als das Ersteigen eines Gebäudes im Inneren, mit Kosten von 1 BP pro Level, doch erhalten die Einheiten keine Defensivvorteile durch das Gebäude, wenn sie dabei angegriffen werden und sie beschädigen das Gebäude auch nicht. Mechs und ProtoMechs, die ein Gebäude auf diese Weise erklettern, dürfen nur im Rücken montierte Waffen verwenden und dürfen keine Nahkampfangriffe ausführen. Infanterieeinheiten, die ein Gebäude auf diese Weise erklettern, dürfen auch angreifen, doch halbieren sie dabei ihren Schadenswert (um die Schwierigkeit darzustellen, die entsteht, wenn man eine Waffe abfeuert, während man mit einer Hand an einem Gebäude hängt).

Klettern und KF: Eine kletternde Einheit, deren Tonnage höher ist als der KF des Gebäudefelds, das sie zu erklettern versucht (nachdem das Gebäude durch das Klettern Schaden erlitten hat, siehe oben) verursacht einen Einsturz und einen daraus resultierenden automatischen Sturz. Wenn die normalen Gebäuderegeln verwendet werden, dann stürzt das ganze Hexfeld ein und die Einheit stürzt aus ihrem aktuellen Level (ehe sie den Aufstieg begonnen hat). Werden die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet (siehe Seite 121), dann bricht stattdessen das erste Level des Gebäudefelds zusammen, das erklettert wird und dessen KF (nach dem Schaden) unter die Tonnage der Einheit fällt. Die Sturzdistanz der Einheit entspricht der Höhe, die sie erfolgreich erklommen hatte, ehe der KF aufgegeben hat. (Ein Mech mit 35 Tonnen beispielsweise, der ein Standardgebäude mit Level 7 und KF 40 erklettert, fügt dem Gebäude in jedem Level, das er aufsteigt, 4 Punkte Schaden zu. Das verringert den KF in jedem Level des Gebäudefelds auf 36 Punkte – genug um das Gewicht des Mechs zu tragen. Hätte allerdings das Gebäude in Level 6 2 Punkte KF-Schaden erlitten – vielleicht von einer fehlgeleiteten KSR oder einem Maschinengewehr-Feuerstoß – dann würde die kletternde Einheit das sechste Level zum Einsturz bringen, wenn sie es erreicht, weil der KF – bereits auf 38 verringert – auf 34 Punkte fallen würde. Dies liegt unter der Tonnage des Mechs, so dass das Level den Mech nicht mehr tragen könnte. Beim Einsturz würde der Mech somit zusätzlich einen Sturz aus Level 6 erleiden.)

Kleine Gebäude

Kleine Gebäude sind alle Bauten, die 2 Level oder weniger über dem Bodengelände aufragen. Die Standard-Bewegungsregeln erlauben es anderen Einheiten, das Dach dieser Gebäude als Folge eines normalen Level-Wechsels zu erreichen. In diesen erweiterten Regeln dürfen Fahrzeugen und Mechs aber nicht einfach auf ein solches Gebäude fahren oder gehen. Stattdessen muss eine passende Einheit die Klettern-Regeln verwenden, die oben beschrieben sind.

Dies gilt nicht, wenn eine spezielle Brücke oder Straße (also eine Rampe) die höheren Level des Gebäudes mit dem aktuellen Level der Einheit verbindet. In einem solchen Fall würde der Aufstieg den normalen Regeln zum Levelwechsel auf einer Straße folgen.



Crimson Hawk, *Tau Provisional Galaxy* (Clan Blutgeist)



Erweiterte Gebäudemerkmale

Durch die erweiterte Gebäudekonstruktion können Einheiten, die sich durch ein Gebäudefeld bewegen, eine Vielzahl unterschiedlicher Hindernisse antreffen, die nach den normalen Regeln nicht abgebildet werden, wie niedrige Decken, interne Ausrüstung, eine Suprastruktur aus Metall und so weiter. Diese erweiterten Gebäudemerkmale können die Mobilität einer Nicht-Infanterieeinheit verbessern (oder behindern) und gleiches gilt für ihre Anfälligkeit gegenüber Schaden beim Betreten der einzelnen Gebäudefelder.

Um die Auswirkungen von allen relevanten erweiterten Gebäudemerkmalen zu ermitteln, wirf einen Blick in die „Erweiterte Gebäudebewegungstabelle“ unten. Alle geltenden Mechpilotenwurf-Modifikatoren werden für alle Mechpilotenwürfe von Nicht-Infanterieeinheiten angerechnet, wenn Schaden durch das Gebäude vermieden werden soll, zusätzlich zu denen, die durch die auf der Gebäudeklassen- und Typentabelle angegeben sind (siehe Seite 115). Alle relevanten BP-Kosten pro Hexfeld werden auch auf die BP für die entsprechende Gebäudeklasse und Gebäudetyp addiert. Die Anmerkungen für jedes Gebäudemerkmal beschreiben dann weitere Effekte auf Bewegung oder Kampf in den Gebäuden, die solche Merkmale besitzen. Wenn mehrere Merkmale für dasselbe Gebäudefeld gelten, dann sind alle hier gezeigten Modifikatoren kumulativ, zusammen mit denen für Gebäudeklasse und Typ.

Während sie sich durch eine Stadt prügeln müssen Jason und Rich feststellen, dass ihre beiden BattleMechs – ein War Dog und ein Warhammer – in einem zugebauten Bereich auf einer selbst gebauten Karte isoliert worden sind. Um ihren Verfolgern zu entkommen entschließen die beiden MechKrieger, sich aufzuteilen und einfach durch die nahen Gebäude zu preschen.

Jasons War Dog steht vor einem 3 Felder langen mittelstarken Standardgebäude mit einem KF von 40, niedrigen Decken und Schwermetall-Suprastruktur. Es ist ein allgemeines Nutzgebäude und wurde vom Spielleiter als Lager für unspezifizierte Ausrüstung entworfen. Jason wirft einen Blick in die „Erweiterte Gebäudeklassen- und Typentabelle“ und sieht, dass jedes Hexfeld des Gebäudes seinen Mech 5 BP kosten wird (1 [Basis-BP pro Hexfeld] + 2 [Mittelstarkes Standardgebäude] + 1 [Niedrige Decke] + 0 [Unspezifizierte Ausrüstung] + 1 [Schwermetall-Suprastruktur] = 5). Er sieht auch, dass der Mechpilotenwurf-Modifikator, um Schaden beim Stürmen durch die Gebäudefelder zu vermeiden, einen Modifikator von +4 erleidet (+1 [Mittelstarkes Gebäude] + 1 [Niedrige Decke] + 0 [Unspezifizierte Ausrüstung] + 2 [Schwermetall-Suprastruktur] = +4). Da er einen Mechpilotenwert von 5 hat bedeutet das, dass Jason eine 9 oder höher für jedes Gebäudefeld werfen muss, um keinen Schaden durch die Gebäude zu erleiden (und weil sein Mech 4 Gehen-BP und 6 Rennen-BP besitzt, wird Jason bei der Bewegung durch jedes einzelne Feld rennen müssen).

Während Jason durch sein Gebäude prescht, wirft er einen Blick in die „Erweiterte Gebäudetabelle“ und findet heraus, dass jedes Gebäudefeld, in das er pflügt, 15 Schadenspunkte durch seinen 75 Tonnen schweren War Dog erleiden wird und zwar wegen der Niedrigen Decke (75 Tonnen ÷ 10 [Standardschaden] x 2 [Niedrige Decke] = 15). Er findet weiterhin heraus, dass sein Mech bei einem misslungenen Mechpilotenwurf insgesamt 16 Schadenspunkte erleidet, dank der niedrigen Decke und den Schwermetall-Suprastruktur (KF 40 ÷ 10 [Standardschaden] x 2 [Niedrige Decke] x 2 [Schwermetall-Suprastruktur]).

Jason stürmt trotzdem weiter und schafft seinen Mechpilotenwurf mit einer 9 eben so. Das Gebäudefeld, das er betritt, erleidet 15 Punkte Schaden, der War Dog aber bleibt unbeschädigt.

Rich sieht indessen, dass sein Warhammer durch die Mauern eines harten Hangars mit 2 Hexfeldern Länge und 2 Level Höhe brechen muss – der Hangar ist groß genug, um seinem Mech Platz zu bieten. Der Hangar ist als Standardkonstruktion gebaut, hat im zweiten Hexfeld eine Generatoreinheit und im ersten Hexfeld unspezifizierte Ausrüstung. Ein Blick in die Tabelle zeigt Rich, dass die Bewegung durch das Hexfeld mit unspezifizierter Ausrüstung 2 BP kostet (1 [Basiskosten pro Hexfeld] + 2 [Betreten des harten Hangars] – 1 [Hangarfeld mit Ausrüstung] + 0 [Unspezifizierte Ausrüstung] = 2), mit einem Mechpilotenwurf-Modifikator von -2, um Schaden zu vermeiden (+1 [Betreten eines harten Hangars] -3 [Hangarfeld mit Ausrüstung] + 0 [Unspezifizierte Ausrüstung] = -2). Das Hexfeld mit dem Generator kostet 2 BP (1 [Basiskosten pro Hexfeld] -1 [Hangarfeld mit Ausrüstung] + 2 [Generator-Ausrüstung] = 2), mit einem Mechpilotenwurf-Modifikator von -1 um Schaden zu vermeiden (-3 [Hangarfeld] + 2 [Generator-Ausrüstung] = -1). Die BP-Kosten und Mechpilotenwurf-Modifikatoren für einen harten Hangar gelten nicht, weil Rich zu diesem Zeitpunkt schon im Gebäude ist und das Gebäude groß genug ist, um seine Größe aufzunehmen. Richs Mech kann beide Gebäudefelder gehend durchqueren, doch muss er für jedes Feld einen Mechpilotenwurf ablegen, um Schaden zu vermeiden (wäre das zweite Feld ein leeres Hangarfeld gewesen, wäre gar kein Wurf nötig).

Er vertraut auf den Mechpilotenwert von 4 seines MechKriegers. Im ersten Hexfeld stellt Rich fest, dass sein 70 Tonnen schwerer Warhammer dem KF von 45 des Gebäudes automatisch 7 Schadenspunkte zufügt (weil er das Gebäude durch eine Wand betritt). Mit einem Mechpilotenwurf von 6 (was die Zielzahl von 2 fürs erste Feld locker übertrifft [4 – 2 (Mechpilotenwurf-Modifikator des ersten Hangarfelds = 2)]) erleidet Richs Mech keinen Schaden. Er bewegt sich dann vorwärts und betritt das Generatorfeld. Hier macht er einen Mechpilotenwurf von 2, was seine Zielzahl von 3 nicht erreicht (4 -1 [Generatorfeld - Mechpilotenwurf-Modifikator] = 3). Aufgrund des misslungenen Wurfs fügt Rich dem Gebäudefeld 7 Schadenspunkte zu und der Mech selbst erleidet 5 Schadenspunkte (KF 45 ÷ 10 = 4,5, aufgerundet auf 5), die zufällig der Front-Trefferzonentabelle zugefügt werden.

Sehr zu Jasons Überraschung befindet sich ein feindlicher Infanteriezug im Gebäude, 2 Hexfelder vor ihm. Zusätzlich zum Modifikator von +2 auf Angriffe gegen den Zug (oder für Angriffe des Zugs gegen Jasons Mech) aufgrund der Standardregeln für Gefechte in Gebäuden (siehe Seite 175, TW) bemerkt Jason, dass die Präsenz von unspezifizierter Ausrüstung in jedem Hexfeld den Modifikator auf +4 anhebt. Weil sein Schützenwert 4 beträgt und er gerannt ist, um das Hexfeld zu betreten, braucht Jasons War Dog eine 11 oder mehr um mit seinem Gaussgeschütz zu treffen (4 [Schützenwert] + 4 [2 Gebäudefelder, plus 2 Felder mit Unspezifizierter Ausrüstung] + 2 [Rennen des War Dog] + 1 [Minimalreichweiten-Modifikator des Gaussgeschützes] = 11), während seine Blitz-KSR eine 10 braucht, und sein schwerer und mittelschwerer Impuls laser (die einen Impulsmodifikator von -2 erhalten) jeweils eine 8. Der Ballistikgewehr-Infanteriezug mit seinem normalen Schützenwert von 4 würde im Vergleich eine 10 erzielen müssen, um zurückzuschießen (4 [Schützenwert] + 2 [Mittlere Entfernung] + 4 [2 Gebäudefelder, plus 2 Felder Unspezifizierte Ausrüstung]).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



ERWEITERTE GEBÄUDE-BEWEGUNGSTABELLE

Gebäudemerkmale	BP-Kosten/ Hexfeld*	Mechpilotenwurf- Modifikator**	Kommentar
Leerer Hangar / Tunnel / Offene Konstruktion	1	N/A	Behandle wie Gepflastertes Gelände [†]
Hangar / Tunnel / Leerer Frachtraum	-1	-3	Minimal-BP-Kosten von 1 ^{††}
Frachtraum (ohne Flüssigfrachtraum)	+0	-2	
Flüssigfrachtraum	+1	+2	Siehe Flüssigbrennstoff-/Chemie-Speichertanks (Seite 134)
Hohe Decke	+0	-1	Halber Schaden durch Bewegung (abgerundet) [†]
Niedrige Decke	+1	+1	Doppelter Schaden durch Bewegung (aufgerundet) [†]
Unspezifizierte Ausrüstung ^{††}	+0	+0	+1 Trefferwurfmodifikator für Waffenangriffe (pro Hexfeld)
Spezifizierte Ausrüstung ^{††}	+1	+1	+2 Trefferwurfmodifikator für Waffenangriffe (pro Hexfeld)
Generator / Waffe ^{††}	+2	+2	+2 Trefferwurfmodifikator für Waffenangriffe (pro Hexfeld)
Schwermetall-Suprastruktur	+1	+2	Doppelter Schaden für die Einheit durch gescheiterten Mechpiloten-Wurf

* Zusätzlich zu allen anderen geltenden BP-Kosten für den Gebäudetyp (siehe Gebäudeklassen- und Typentabelle, Seite 115).

** Zusätzlich zu allen anderen geltenden Modifikatoren für den Gebäudetyp (siehe Gebäudeklassen- und Typentabelle, Seite 115).

[†] Siehe Offene Konstruktion, Seite 138. Hangars und Tunnel verwenden diese Regeln nur, wenn sie so hoch oder höher sind wie die sich bewegende Einheit, keine Ausrüstung besitzen und sich die Einheit nicht durch die Außenwände bewegen (ansonsten gelten die normalen Hangar-BP- und Mechpilotenwurf-Modifikatoren).

^{††} Hangars und Tunnel verwenden diese Kosten und Modifikatoren nur, wenn sie so hoch oder höher sind wie die sich bewegende Einheit und über Innenausrüstung verfügen. (Die normalen Hangar-BP und Mechpilotenwurf-Modifikatoren fallen nicht an, wenn sich die Einheit bereits im Inneren befindet).

[†] Gilt für Schaden am Gebäude und an der sich hindurch bewegenden Einheit.

^{††} Ausrüstungen in Geschütztürmen oder auf dem Dach zählt hierbei nicht.

ERWEITERTER KRITISCHER SCHADEN GEGEN GEBÄUDE

Die Standardregeln für Angriffe gegen Gebäude in *Total Warfare* behandeln Gebäude mehr als „zerstörbares Gelände“ und weniger als komplexe Systeme für sich selbst. Wenn du es mit weniger generischen Gebäuden zu tun hast (wie die, die mit den Regeln in diesem Abschnitt erschaffen werden können), dann erlauben es diese zusätzlichen Regeln den Spielern, den Effekt von kritischem Schaden gegen solche Bauten abzubilden.

Schadensschwelle: Um die Regeln zum „Erweiterten Kritischen Schaden“ gegen Gebäude zu verwenden, müssen Spieler zu Beginn jeder Runde, in der das Gebäude Schaden erleidet, die Schadensschwelle des Gebäudes ermitteln. Dieser Wert entspricht dem aktuellen Konstruktionsfaktor des Gebäudes (zu Beginn der Runde), geteilt durch 10 (aufgerundet). Wenn der Schaden, den ein einzelner Waffenangriff oder eine Schadenswert-Gruppe verursacht, die Schadensschwelle eines Hexfelds übersteigt, dann muss der Angreifer wie folgt beschrieben würfeln, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt.

Panzerung: Mit den Regeln für gepanzerte Gebäude (siehe Seite 121) dürfen Kritische Treffer gegen gepanzerte Gebäude erst dann verursacht werden, wenn dem KF Schaden zugefügt wird.

Gezielte Schüsse: Gegen erweiterte Gebäude mit levelspezifischer Ausrüstung (wie Geschütztürme) darf eine angreifende Einheit einen gezielten Schuss auf ein gewünschtes Level und Hexfeld des Gebäudes ansagen, in dem sich eine Zielkomponente befindet. Der Angriff funktioniert wie ein normaler gezielter Schuss gegen ein immobiles Ziel (siehe Seite 110, TV). Das gewünschte Hexfeld und Level wird bei einem erfolgreichen Angriff und einem darauf folgenden Wurf von 6, 7 oder 8 auf 2W6 getroffen. (Werden die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet [siehe Seite 121], dann wird beim Scheitern dieses zweiten Wurfs der Schaden gegen ein zufälliges Level desselben Hexfelds verursacht. Ansonsten wird der Schaden normal gegen das Hexfeld verursacht). Ein erfolgreich gezielter Schuss addiert +2 auf den Wurf zur Ermittlung eines kritischen Gebäudetreffers, natürlich nur, wenn alle anderen Bedingungen für einen Kritischen Treffer erfüllt sind (das heißt, dass die KF-Schwelle des Gebäudes überschritten werden muss).

Nur Einheiten, die sich außerhalb eines Gebäudes befinden und die eine gültige Sichtlinie zum gewünschten Gebäudefeld und Gebäudelevel haben, können einen gezielten Schuss gegen ein Gebäude versuchen.

Auswirkungen Kritischer Treffer

Die folgenden Regeln beschreiben die Auswirkungen von kritischen Treffern gegen erweiterte Gebäude. Wenn das Zielfeld (und Level, wenn die Erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet werden) keinen passenden Gegenstand für diese kritischen Effekte aufweist, dann kommt es nicht zu einem Kritischen Treffer.

Munition: Dieses Ergebnis bedeutet, dass die Munition des Hexfelds explodiert. Im Gegensatz zu einem Mech, bei dem nur eine einzige Munitionskammer explodiert, verliert das Hexfeld seine gesamte Munition. Zähl den Gesamtschaden für jegliche gelagerte Munition zusammen und füge den Schaden direkt dem Konstruktionsfaktor des Hexfelds zu. Wurde CASE in einem Hexfeld mit einem kritischen Munitionstreffer installiert, teile den Gesamtschaden durch 10 (abgerundet) und füge das Ergebnis dem Konstruktionsfaktor des Felds als Schaden zu. Wie üblich wird Munition, die nicht explodieren kann (wie Gaussmunition und Plasma) dennoch zerstört und kann für den Rest des Szenarios nicht verwendet werden.

Schützen getötet: Ein kritischer Treffer tötet die Schützen des Felds oder verwundet sie schwer. Aus dem Feld können für den Rest des Szenarios keine Waffen abgefeuert werden.

Schützen betäubt: Der Schaden des Kritischen Treffers desorientiert die Schützen. Während der folgenden Runde darf das Hexfeld keine Aktionen ausführen (Waffen abfeuern und dergleichen). Danach darf das Hexfeld normal agieren.

Mehrere Ergebnisse von Schützen betäubt in derselben Runde dehnen die Anzahl von Runden aus, in denen der Effekt anhält.

Geschützturm verklemmt: Der Geschützturm-Rotationsmechanismus bleibt kurzfristig stecken, so dass der Turm in seiner aktuellen Blickrichtung feststeckt bis die Schützen eine Waffeneinsatzphase aufwenden, um die Sperre zu beheben. Das Hexfeld darf keine Waffen des Geschützturms abfeuern (andere Waffen in dem Feld dürfen normal feuern) bis die Sperre behoben ist. Behandle ein zweites oder folgendes Ergebnis von Geschützturm verklemmt – egal ob die Schützen die erste Verklemmung behoben haben oder nicht – wie ein Ergebnis von Geschützturm blockiert.

Geschützturm blockiert: Der Rotationsmechanismus des Geschützturms wird schwer beschädigt, so dass der Turm für den Rest des Spiels in seiner aktuellen Blickrichtung feststeckt. Zusätzliche Kritische Treffer dieses Typs – oder Ergebnisse von Geschützturm verklemmt – haben keinen weiteren Effekt.

ERWEITERTE KRITISCHE GEBÄUDETREFFER

2W6-Wurf	Auswirkungen
2-5	Kein Kritischer Treffer
6	Waffenfehlfunktion
7	Schützen betäubt
8	Waffe zerstört
9	Schütze getötet
10	Geschützturm verklemmt/ Geschützturm blockiert*
11	Munition
12	Sonstiges

* Wenn dieser Kritische Treffer erzielt wurde, würfle mit 1W6. Bei einer 1-3 tritt der Effekt links vom Schrägstrich ein, bei einer 4-6 der Effekt rechts vom Schrägstrich.

Waffe zerstört: Eine Waffe, die in dem beschädigten Hexfeld montiert ist, erleidet schweren Schaden und hört auf zu funktionieren. Der angreifende Spieler würfelt dann mit einem W6. Bei einer 1 – 3 wählt der Spieler der Zieleinheit, welche Waffe nicht mehr funktioniert. Bei einer 4 – 6 wählt der angreifende Spieler, welche Waffe zerstört wird. Befinden sich in einem Hexfeld Waffen außerhalb eines Geschützturms, dann bestimme zufällig, aus welcher Zone der Spieler ausgewählt. Das Hexfeld kann die Waffe für den Rest des Spiels nicht mehr abfeuern. Wird eine Waffe zerstört, die explodieren kann (wie ein Gaussgeschütz), dann explodiert die Waffe mit den normalen Auswirkungen einer Munitionsexplosion mit entsprechendem Schaden für die Zone in der die Waffe montiert ist (siehe *Munition*, Seite 125, TW).

Waffenfehlfunktion: Dieser kritische Treffer sorgt dafür, dass eine Waffe, die in dem Hexfeld montiert ist, eine Fehlfunktion erleidet. Hat ein Hexfeld mehrere Waffen in der Zone, dann ermittle zufällig, welche den Treffer erleidet und zwar nach den Regeln die unter Waffe zerstört angegeben sind. Das Hexfeld kann die Waffe nicht abfeuern, bis die Fehlfunktion behoben ist. Die Schützen müssen eine Waffeneinsatzphase damit zubringen, die Fehlfunktion zu beheben. In dieser Zeit darf das Hexfeld keine weiteren Waffenangriffe ausführen. Die Schützen dürfen nur eine Waffenfehlfunktion pro Waffeneinsatzphase beheben.

Anderes: Eine Vielzahl von Ausrüstung kann in einem erweiterten Gebäudefeld montiert werden. Bei diesem kritischen Treffer wird ein zufälliges ermittelter Gegenstand in dem Hexfeld (und Level, wenn die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet werden) beschädigt und inaktiv. Befindet sich in der Zone kein derartiger Gegenstand, dann hat der kritische Treffer keine Auswirkungen.

GEPANZERTE GEBÄUDE

Einige Gebäudeklassen – wie Festungen, Briankastelle und Mauern – können mit zusätzlicher Panzerung über ihren Konstruktionsfaktor hinaus konstruiert werden. Wenn ein Gebäudefeld gepanzert ist, dann dürfen Nicht-Infanterieeinheiten das Hexfeld nur durch eine offene (und ausreichend große) große Tür betreten (siehe *Große Türen*, Seite 138).

Angriffe gegen ein gepanzertes Gebäude von außerhalb des Gebäudes verursachen keine Hüllenbrüche, Kritischen Treffer und keinen KF-Schaden, bis die Panzerung in dem Zielfeld abgetragen ist. Angriffe aus dem Inneren eines gepanzerten Gebäudes können den KF allerdings direkt beschädigen.

GEBÄUDE AUS DEM INNEREN ANGREIFEN

Zwar ist der Sinn meistens fragwürdig, doch können Einheiten im Inneren eines Gebäudefeldes Angriffe gegen das Gebäude selbst ausführen und nicht nur gegen andere Einheiten im Inneren. Diese Art von Angriff trifft automatisch, wenn die Einheit eine gültige Sichtlinie zum Zielfeld hat und es in ihrer Reichweite liegt (wird der optionale Sichtlinien-Reichweitenbereich verwendet – siehe Seite 85 – dann behandle dies wie ein immobiles Ziel auf solche Entfernung). Ein erfolgreicher Angriff fügt dem anvisierten Gebäudefeld vollen Waffenschaden zu (dem jeweiligen Level, wenn die Erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet werden). Streuwaffen und Waffen, die im Schnellfeuermodus abgefeuert werden, verursachen ihr maximales Schadensergebnis. Wird der Angriff mit den normalen Gebäude-Regeln abgewickelt, dann betrifft der KF-Schaden, den solche Angriffe verursachen, das Zielfeld auf die normale Weise, egal ob der Angreifer auf eine Wand, den Boden oder die Decke gezielt hat. Werden die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln (unten) verwendet, dann betrifft ein Angriff gegen Fußboden oder Wand das Level des Angreifers selbst, ein Angriff auf die Decke hingegen das Level über dem Angreifer.

Erleidet das angegriffene Hexfeld Schaden, der relevant genug ist, um für einen Einsturz zu sorgen und die angreifende Einheit befindet sich im gleichen Hexfeld, dann erleidet sie die Auswirkungen des Einsturzes nach den normalen Regeln (siehe Seite 176 – 177, TW) oder – wenn sie verwendet werden – nach den erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln (unten).

Gebäudeausrüstung angreifen: Wenn ein Erweitertes Gebäude spezielle Ausrüstung jedweder Art verwendet (siehe *Gebäudekonstruktion*, Seite 128), und wenn eine Einheit im Gebäude eine gültige Sichtlinie innerhalb der Waffenreichweite auf diese Ausrüstung hat, dann kann die Einheit entscheiden, direkt die Ausrüstung „anzugreifen“. Wickle den Angriff ab, als würdest du ein immobiles Ziel angreifen. Ein erfolgreicher Angriff gegen solche Ausrüstung fügt ihr den Schaden der Waffe zu und beschädigt nicht den KF des Gebäudes. Um zu bestimmen, ob die fragliche Ausrüstung zerstört wird, würfle auf der Tabelle für „Erweiterte Kritische Gebäudetreffer“, links, wenn du einen erfolgreichen Angriff ausgeführt hast, wobei du 10 Prozent des vollen Schadenswerts des Angriffes (aufgerundet) auf das Ergebnis addierst (ein Standard-Gaussgeschütz erhöht das Würfelergebnis um 2 [$15 \div 10 = 1,5$, aufgerundet auf 2]). Wenn keine anderen kritischen Effekte für die Ausrüstung gelten, dann wird die Ausrüstung bei einem Ergebnis von 10 unbrauchbar (Gegenstände mit nur einer Zeile werden zerstört).

Fehlschüsse: Es ist nahezu unmöglich, ein Gebäude zu verfehlen, wenn man im Inneren steht, besonders wenn man absichtlich auf das Gebäude oder seine Komponenten zielt. Wenn aus irgendeinem Grund ein Angriff gegen ein Gebäude oder Gebäudeausrüstung das Zielfeld nicht trifft, dann erleidet ein zufällig bestimmtes angrenzendes Gebäudefeld den halben Schaden der angreifenden Waffe (aufgerundet). Liegt kein anderes potentiell Zielfeld in der Reichweite der Waffe oder im Blickfeld, dann erleidet das ursprüngliche Zielfeld diesen Schaden.

Gepanzerte Gebäude und Schadensskalierung: Wird ein Gebäude von Innen angegriffen, dann wird Panzerung, die dem Gebäudefeld zugewiesen wurde, ignoriert und der Schaden wird direkt dem KF zugefügt. Werden allerdings die Regeln zur Schadensskalierung verwendet, dann gelten diese Regeln auf die normale Weise (siehe *Skalierter Schaden*, Seite 126).

KONSTRUKTIONSFAKTOR (ERWEITERT)

Nach den Standard-BattleTech-Regeln, die wir in *Total Warfare* vorgestellt haben, wird der Konstruktionsfaktor eines Gebäudes hexfeldweise verwaltet. Dies wird so geregelt, um die Schadensabwicklung zu vereinfachen, besonders wenn es um mehrere Gebäude geht, die aus mehreren Hexfeldern bestehen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

In den folgenden Erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln wird der Schaden jedes Levels eines Gebäudefeldes einzeln verwaltet, wobei jedes Level einen eigenen Konstruktionsfaktor gleich dem gesamten Gebäude besitzt. Somit hat ein Gebäude mit 4 Leveln und KF 40 den Konstruktionsfaktor von 40 in jedem Level und nicht in der Gesamtstruktur.

Gepanzerte Gebäude: Wie beim KF gilt auch die Panzerung bei Gebäuden mit Erweitertem Konstruktionsfaktor gleichermaßen für jedes Level (was die Art abstrahiert, auf die Gebäudepanzerung effektiv mit der Struktur selbst verschmolzen ist), so dass ein Gebäude, das nach Standardregeln einen KF von 50 und 20 Punkte Panzerung aufweist, nach diesen Regeln in jedem Level KF 50 und Panzerung 20 haben würde. Ist in einem anvisierten Level noch Panzerung übrig, dann erleidet der KF des Levels erst mal noch keinen Schaden und das Feld kann nicht von außen betreten werden (außer durch eine offene Tür).

Flächeneffekt Waffen: Unter Verwendung dieser Regeln wird der Schaden des Angriffs einer Flächeneffekt Waffe (siehe Seite 173, TW) für jedes Gebäudelevel ermittelt. Wird der Schaden, einer Einheit zugewiesen, wird er auch den verschiedenen Gebäudeleveln zugewiesen.

Einsturz von Oben: Wenn die Erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet werden, dann stürzt nicht automatisch das ganze Gebäudefeld ein, wenn ein Level im Hexfeld einstürzt. Stattdessen stürzt jedes Gebäudelevel über dem zerstörten Level in das Gebäude und verursacht zusätzlichen Schaden, sowohl bei sich selbst als auch bei dem ganzen Gebäude.

Dieser „Einsturz von Oben“ fügt dem Level über dem zerstörten Level und dem nächsten Level darunter Schaden zu und zwar entsprechend einem Drittel des Gesamt-Konstruktionsfaktors aller Level über dem ursprünglich zerstörten Level (abgerundet). Übersteigt der Schaden den KF eines der Level, dann wird es dabei ebenfalls zerstört und überschüssiger Schaden wird auf das nächste darüber (bei dem Level über dem zerstörten Level) oder darunter (bei Leveln unter dem ursprünglich zerstörten) übertragen. Ein „Einsturz von Oben“ hört nur auf, wenn die stürzen den oberen Level vollständig zerstört werden, oder wenn sie nicht ausreichend Schaden verursachen, um die Level unter sich weiter zu zerstören. Bleiben aber noch Stockwerke übrig, die einstürzen können, dann müssen die Spieler ihren Schadenswert nach der Zerstörung jedes Levels neu berechnen.

Ein „Einsturz von Oben“ kann auch eintreten, wenn der KF eines Levels des Gebäudefelds unter das Gewicht der Einheiten reduziert wird, die sich in Levels über dem beschädigten Level aufhalten.

Wird das unterste Level eines Gebäudefelds nach diesen Regeln zerstört, dann bricht das gesamte Gebäude in dem Hexfeld nach den Standardregeln aus *Total Warfare* zusammen.

Totaleinsturz (Multi-Hexfeldgebäude): Nach diesen Regeln stürzt ein Multi-Hexfeldgebäude ein, wenn mehr als die Hälfte seiner Hexfelder Einstürze erleiden, die sie auf ihre halbe Höhe oder darunter reduzieren. (Ein Gebäude mit 6 Hexfeldern, das das Spiel mit 4 Level Höhe beginnt, erleidet somit einen Totaleinsturz, wenn 3 oder mehr Hexfelder des Gebäudes auf eine Höhe von 2 oder darunter reduziert wurden.)

Schaden und Versetzung: Alle Standardregeln (beginnend auf Seite 177, TW) gelten. Wenn ein Level einstürzt werden Sturzschaden und Versetzung auf die übliche Art abgewickelt.

Wenn du den Schaden pro Level verwaltest und eine Einheit sich in einem Level aufhält, das einstürzt, dann wird diese stürzen und dem Level darunter, in dem sie landet, Schaden zufügen, und zwar gleich dem Gewicht der Einheit geteilt durch 10 (aufgerundet, Minimum 1), multipliziert mit der Anzahl der gestürzten Level. Eine Einheit stürzt nur dann durch ein Level, welches sie passiert, wenn der Schaden, den der KF des Levels erleidet, diesen unter das Gewicht der Einheiten bringt, die sich darin aufhalten. In diesem Fall stürzt das Level sofort ein, wobei die resultierenden Stürze und die Versetzung – und der Schaden, den das Gebäude erleidet – dieser Einheiten sofort abgewickelt werden.

Der Schaden an Einheiten im Inneren eines einstürzenden Gebäudes wird nach den normalen Regeln in *Total Warfare* abgewickelt (siehe Seite 176 – 178). Um den Schaden zu ermitteln, addiere einfach den KF aller Level über der Einheit (nicht inklusive dem Level, in dem sich die Einheit

gerade aufhält) und teile die Summe durch 10 (aufgerundet). Dieser Schaden gilt zusätzlich zum normalen Sturzschaden, der auf dem Levelunterschied basiert, den die Einheit gestürzt ist. Wenn eine Einheit in einem höheren Level in ein tieferes Level stürzt, in dem sich eine andere Einheit befindet, behandle das wie einen unbeabsichtigten Sturz aus dieser Höhe, der abgewickelt wird, nachdem der Schaden aller einstürzenden Level ermittelt worden ist. Die Ausgangslevel beider Einheiten werden verwendet, um die Sturzhöhe zu berechnen.

Randall und Herb spielen ein Stadtgefecht, in dem die Erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet werden. Ein 7 Level hohes erweitertes Gebäude hat einen KF von 50 und nimmt 7 Hexfelder auf der Karte ein (Hexfelder A bis G). Im Inneren hat Randall einen Infanteriezug platziert, der mehrere Runden damit zugebracht hat, als Aufklärer nach Herbs Streitkräften zu spähen (der Zug in Hexfeld C). Das Gebäude verwendet die Erweiterten KF-Regeln und begann somit das Spiel mit einem KF von 50 für alle 7 Level in jedem Hexfeld, aber nach mehreren Kampfrunden gerät Hexfeld C unter Feuer, als Herb bemerkt, dass Randalls Infanteriezug sich irgendwo im Inneren aufhält. Einer von Herbs Angriffen hat dem dritten Level 10 Schadenspunkte zugefügt (was den KF auf 40 verringert), ein anderer hat dem vierten Level 24 Schadenspunkte zugefügt (was den KF auf 26 herunterbringt).

Herb ist frustriert, nachdem ein weiterer Artillerieangriff seine Truppen mit tödlicher Treffsicherheit getroffen hat, und er führt einen weiteren Angriff gegen das vierte Level des Gebäudes aus – mit der Sniper-Artilleriekanone, die in seinem modifizierten Zeus eingebaut ist (der sich in Hexfeld H befindet).

Da die Sniper-Kanone eine 10-Punkt-Flächeneffekt Waffe mit einem Schadensradius ist, der in die angrenzenden Felder reicht, fügt sie dem vierten Level von Hexfeld C ihren dreifachen normalen Schaden – also 30 Punkte – zu, sowie dem dritten und fünften Level jeweils 20 Schadenspunkte und dem zweiten und sechsten Level jeweils 10 Schadenspunkte. Hexfeld B des Drei-Hexfeld-Gebäudes erleidet im vierten Level ebenfalls 20 Schadenspunkte, sowie 10 Schadenspunkte im fünften und dritten Level. Nachdem er den Schaden ermittelt hat, stellt Randall fest, dass Hexfeld C jetzt 10 Schadenspunkte im sechsten und zweiten Level erlitten hat, 30 Schadenspunkte im dritten Level (10 von dem vorherigen Angriff, 20 durch den Sniper-Angriff), und 54 Schadenspunkte im vierten Level (24 von dem vorherigen Angriff, 30 durch den Sniper-Angriff). Da der Schaden im vierten Level den KF von 50 des Gebäudes übersteigt, stürzt dieses Level von Hexfeld C ein.

Weil die Level über und unter dem eingestürzten Level noch existieren, findet ein Einsturz von Oben statt. Um den Schaden der einstürzenden oberen Level zu ermitteln (Level 5 bis 7) werden die verbleibenden KF der oberen Level addiert und durch 3 geteilt (abgerundet). Das Ergebnis ist 40 Schadenspunkte ($[(50 \text{ Punkte für Level 7}] + [(50 - 10 = 40) \text{ Punkte für Level 6}] + [(50 - 20 = 30) \text{ Punkte für Level 5}] = 120 \div 3 = 40$). Als der Einsturz von Oben beginnt, fügt Randall – als der kontrollierende Spieler des Gebäudes – dem fünften und dritten Level 40 Schadenspunkte zu. Dieser Schaden zerstört beide Level, da das fünfte Level 60 Schadenspunkte erlitten hat (20 Punkte vorheriger Schaden und 40 durch ein Einsturz) und das dritte 70 Schadenspunkte (30 Punkte vorheriger Schaden und 40 durch den Einsturz).

Der überzählige Schaden nach der Zerstörung des fünften Levels (10 Punkte) überträgt sich auf das sechste Level, was den Gesamt-KF des Levels auf 20 verringert, während sich die 20 Punkte überzähligen Schadens des dritten Levels auf das zweite Level übertragen, so dass der KF dieses Levels auf 30 sinkt.

Weil es noch obere Level gibt, geht der Einsturz weiter – nur jetzt beträgt der addierte KF des sechsten und siebten Levels 80 (50 für Level 7, plus 30 für Level 6), so dass der Einsturzschaden bei 26 Punkten liegt ($80 \div 3 = 26,667$, abgerundet auf 26). Nachdem er den Levels über und unter den zerstörten Levels – jetzt dem sechsten und zweiten Level – den Schaden zugefügt hat, findet Randall heraus, dass das zweite Level mit mittlerweile 56 Punkten Gesamtschaden zerstört worden ist (30 Punkte vorheriger Schaden und 26 durch den Einsturz).



GEBÄUDEEINSTURZ (ERWEITERT)

Nach den Standard-BattleTech-Regeln aus *Total Warfare* hat ein einstürzendes Gebäude keine Auswirkungen auf andere Hexfelder. Besonders große Gebäude oder Multi-Hexfeld-Gebäude können allerdings dem Rest des Gebäudes großen Schaden zufügen oder eine Menge Schutt umher schleudern, wenn sie einstürzen. Um das darzustellen bieten die folgenden Regeln komplexere Alternativen zu den normalen Gebäudeeinsturz-Regeln.

Multi-Hexfeld-Gebäudeeinstürze

Wenn ein Gebäudefeld einstürzt, das Teil eines Multi-Hexfeld-Gebäudes ist, dann beschädigt es automatisch alle angrenzenden Gebäudfelder im gleichen Multi-Hexfeld-Gebäude. Um das darzustellen, halbiere, wenn ein Hexfeld eines Multi-Hexfeld-Gebäudes einstürzt, den KF aller Hexfelder, die Teil des gleichen Gebäudes sind und an das eingestürzte Gebäudfeld angrenzen (abgerundet). Wenn mehrere Hexfelder, die an ein betroffenes Hexfeld angrenzen in derselben Phase einzustürzen, dann wird nur einmal halbiert.

Skalierter Schaden: Dieser Schaden wird nach den Regeln für Skalierten Schaden (siehe Seite 126) modifiziert.

Konstruktionsfaktor (erweitert): Wenn die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet werden (siehe Seite 121) und ein Level eines Hexfelds einstürzt, teile den Schaden für jedes Level, das an das Hexfeld mit dem einstürzenden Gebäude angrenzt und

Teil desselben Gebäudes ist, durch 2 (abgerundet). Stürzt das ganze Hexfeld zusammen, halbiere den Konstruktionsfaktor aller Level in den angrenzenden Hexfeldern (abgerundet).

Schadensreihenfolge: Der gesamte Schaden, der angrenzenden und verbundenen Gebäudefeldern und / oder Levels zugefügt wird, wird erst dann eingerechnet, wenn alle Einstürze, Stürze und Versetzungen durchgeführt wurden, die aus dem Einsturz des Ursprungsfelds hervorgegangen sind (oder des Levels, wenn die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet werden). Siehe Einsturz, Seite 176, TW. Dort findest du die Regeln zu diesen Zusatzeffekten.

Gebäudeeinsturz-Umgebungsschaden

Ein Gebäudefeld, das einstürzt, wird auch mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit seinen Schutt in andere Hexfelder ausbreiten (selbst wenn es nicht Teil eines Multi-Hexfeld-Gebäudes ist). Dieser „Umgebungsschaden“ hängt vor allem von der Höhe des einstürzenden Gebäudefelds ab.

Flächeneffekt: Der Schutt eines einstürzenden Gebäudes betrifft einen Radius gleich 1 Hexfeld für je 12 volle Level Höhe, die das Gebäude zum Zeitpunkt des Einsturzes hatte, abgerundet. Das bedeutet, dass ein Gebäude mit 11 Leveln keinen Effekt auf die umliegenden Felder hat, während ein Wolkenkratzer mit 50 Leveln einen Radius von 4 Hexfeldern betrifft, wenn er zusammenbricht ($50 \div 12 = 4,1667$, abgerundet auf 4). Alle Einheiten, Gebäude und jegliches Gelände in dem betroffenen Gebiet – außer andere Hexfelder des einstürzenden Gebäudes – erleiden Flächeneffektschaden durch das einstürzende Gebäude (wie unten beschrieben), es sei denn, ein Gebäudefeld oder Hügel mit mindestens der halben Höhe des einstürzenden Gebäudes (abgerundet) liegt zwischen dem betroffenen Hexfeld und dem einstürzenden Gebäudefeld. (Wenn ihr euch nicht sicher seid – wenn beispielsweise die Sichtlinie einer Hexfeldseite folgt, bei

riger Schaden, plus 26 Schadenspunkte durch den Einsturzschaden = 56), das sechste Level aber noch KF übrig hat (20 Punkte vorheriger Schaden, plus 26 = 46).

Die 6 übrigen Schadenspunkte aus dem Einsturz des zweiten Levels übertragen sich auf das erste Level, und der Einsturz geht weiter. Da insgesamt noch 54 Punkte KF übrig sind (50 für Level 7, und 4 für Level 6) stellt Randall fest, dass die einstürzenden Level jetzt nur noch 18 Schadenspunkte verursachen, während sich der Einsturz auf Level 1 und 6 ausweitet. Das zerstört die 4 verbleibenden Punkte KF aus Level 6, und überträgt 14 Schadenspunkte auf den KF von Level 7. Level 1 verliert weitere 16 Punkte KF zusätzlich zu den 6 Punkten durch den letzten Einsturz, so dass Level 1 noch steht, mit einem KF von 28 ($50 - [18 + 4] = 28$). Weil der Schaden nicht ausreicht, um das Stockwerk zum Einsturz zu bringen endet der Einsturz von Oben hier, so dass zwei zerschundene, aber technisch gesehen noch intakte Level in Hexfeld C übrig bleiben – nur dass das siebte Level jetzt ins zweite Level gefallen ist, ein Absturz von 5 Level.

Randalls Fußsoldaten – die sich zu dem Zeitpunkt in Level 6 befunden haben – erleiden nur 25 Prozent des Schadens durch den Einsturz ihres Stockwerks (ein Standardgebäude mit KF 50, als hartes Gebäude, gibt nur 25 Prozent des Schadens an Infanterieeinheiten im Inneren weiter – wie auf Seite 173, TW, beschrieben), was 13 Schadenspunkte ausmacht ($50 \times 0,25 = 12,5$, aufgerundet auf 13). Außerdem erleiden sie 9W6 Schaden, weil sie 5 Level gestürzt sind (3W6 für je 2 angefangene 2 Level führt zu 9W6 Schaden, beschrieben auf Seite 151, TW), plus 4 Punkte für den Einsturz von Level 7 über ihnen ($36 \text{ KF} \div 10 = 3,6$, aufgerundet auf 4 Punkte). Die Wahrscheinlichkeit, dass nach dieser Katastrophe Soldaten am Leben bleiben, ist nur gering.

der eine Hälfte den Schutt abhalten würde und die andere nicht – dann geh davon aus, dass die „bessere“ Deckung gilt).

Schaden: Jeglicher Umgebungsschaden – der als Flächeneffektangriff gegen alle Einheiten oder Gebäude im fraglichen Feld abgewickelt wird – wird wie folgt berechnet:

- Für alle Einheiten in den angrenzenden Feldern teile den Konstruktionsfaktor des einstürzenden Gebäudes im Hexfeld (zu Beginn der Runde) durch 20, und multipliziere den Wert mit der Anzahl der Level, die das Gebäude hatte. Runde das Ergebnis auf die nächste ganze Zahl auf.

- Für jedes Hexfeld über das angrenzende Hexfeld hinaus erhöhe den KF-Divisor um 10, ehe du die Multiplikation für die einstürzenden Level vornimmst. In 2 Feldern Entfernung von einem einstürzenden Gebäude zum Beispiel (wenn das Gebäude groß genug ist, um diese Felder zu betreffen) wird der KF des einstürzenden Hexfelds durch 30 geteilt ($20 + 10$) und dann mit der Gebäudehöhe multipliziert. In 3 Hexfeldern Entfernung wird der KF durch 40 geteilt ($20 + [10 \times 2]$), dann wird mit der Höhe multipliziert. In 4 Feldern Entfernung wird der KF vor der Multiplikation durch 50 geteilt ($20 + [10 \times 3]$), und so weiter.

- Weil die zufällige und unkontrollierte Verteilung von fallendem Schutt aus großer Höhe abgebildet werden soll, schützt Teilweise Deckung nicht vor diesem Umgebungsschaden.

- Einheiten in einem einstürzenden Gebäudefeld erleiden den normalen Schaden durch den Gebäudeeinsturz und keinen zusätzlichen Umgebungsschaden.

- Der Umgebungsschadenseffekt von einstürzenden Gebäuden fügt nicht nur allen Einheiten und Bauten in den umgebenden Feldern Schaden zu, er füllt diese Hexfelder außerdem mit Schutt und zählt als unbeabsichtigtes *Wälder roden* (siehe Seite 112 – 113, TW), wenn sich in dem betroffenen Gebiet Wald- oder Dschungelfelder befinden.

Skalierter Schaden

Dieser Schaden wird nach den Regeln für Schadensskalierung modifiziert (siehe Seite 126).

Schadensreihenfolge

Der Einsturz, Stürze und Einheiten-Versetzungen des ursprünglich einstürzenden Hexfelds – wie unter *Einsturz in TW* beschrieben ist (siehe Seite 176) – werden zuerst abgewickelt. Als nächstes wird, wenn das Hexfeld Teil eines Multi-Hexfeld-Gebäudes ist, der Schaden an angrenzenden Gebäudefeldern verursacht, wie es unter *Multi-Hexfeld-Gebäudeeinstürze* (siehe Seite 123) beschrieben ist. Als letztes wird der Umgebungsschaden durch das einstürzende Gebäudefeld verursacht.

Alle betroffenen Hexfelder sollten in dieser Reihenfolge abgewickelt werden, ehe weitere Einstürze behandelt werden. Mit anderen Worten, wenn ein Level-13-Multi-Hexfeld-Gebäude einstürzt, und der Schaden des Einsturzes den KF eines angrenzenden Gebäudes auf 0 verringert, dann wird dieser Gebäudeeinsturz erst dann vorgenommen, wenn der Umgebungsschaden des ursprünglich einstürzenden Gebäudefelds abgewickelt worden ist.

Dominoeffekt

Wenn der Umgebungsschaden eines einstürzenden Gebäudes den Einsturz eines weiteren Gebäudefelds verursacht, wickle diese Auswirkungen erst dann ab, wenn die Auswirkungen des ersten Einsturzes vollständig abgeschlossen sind. Wenn mehrere Gebäude auf diese Weise einstürzen, wähle das aus, das die meisten angrenzenden Gebäude und Einheiten im Wirkungseffekt beschädigen kann (zum Beispiel würde ein Gebäude mit einem Umgebungsradius von 2 Hexfeldern, in dem sich zwei weitere Gebäude und ein Fahrzeug befinden, seinen Schaden vor einem anderen Gebäude abwickeln, das nur zwei Infanterieeinheiten beschädigen kann).

Im Gebäudeeinsturz-Umgebungsschadensdiagramm rechts tragen die Spieler ein Spiel aus, in dem die Erweiterten Gebäudeeinsturz-Regeln (aber nicht die Erweiterten KF-Regeln oder Schadensskalierung) im Einsatz sind. Das 5 Hexfelder große, 24 Level hohe Gebäude der Fest-

tungsklasse, das zwischen den anderen Gebäuden liegt ist ein gewaltiger Wolkenkratzerkomplex (dargestellt in den Hexfeldern A bis E) und begann das Spiel mit einem Start-KF von 95, während die umliegenden Gebäude, die durch die Hexfelder F bis I und J bis M dargestellt sind, das Spiel mit einem KF von 75 beziehungsweise 120 begonnen haben. Das Gebäude mit Level 6 in den Hexfeldern Q bis S, und das 2-Level-Gebäude in den Hexfeldern T bis X haben einen Start-KF von 60.

In der dritten Runde des Spiels hat das Hochhaus – das als Primärziel markiert wurde – in Hexfeld B 44 Schadenspunkte erlitten (so dass der KF nur noch 51 beträgt). In der folgenden Runde entfesselt der Demolisher II in Hexfeld N seine gesamte Wut – eine doppelt gefeuerte Ultra-AK/20 und eine LB-20-X, die Massivgeschosse verwendet – gegen Hexfeld A, während ein zweiter Demolisher II (in Hexfeld O) denselben Beschuss los lässt. Der erste Demolisher erzielt einen Volltreffer und somit 60 Schadenspunkte, während sein Partner nur mit der LB und der halben Salve der Ultra-AK trifft und somit 40 Schadenspunkte verursacht. Dieser Schaden reicht aber völlig aus um das Gebäudefeld vollständig zum Einsturz zu bringen. Weil Hexfeld A Teil eines Multi-Hexfeld-Gebäudes ist – mit einer Hexfeldseite mit dem Rest des Gebäudes verbunden – gelten die Multi-Hexfeld-Gebäudeeinsturz-Regeln zuerst, und das angrenzende Hexfeld (Hexfeld B) wird auf seinen halben KF reduziert. Da es bereits zuvor beschädigt war, wird der KF von Hexfeld B auf 25 verringert ($51 \div 2 = 25,5$, abgerundet auf 25). Das dritte bis vierte Hexfeld des Gebäudes – Hexfelder C bis E – werden nicht betroffen, weil sie nicht an das einstürzende Hexfeld angrenzen und stehen immer noch robust mit KF 95. Auch wenn die Gebäudefelder G, I und J alle an Hexfeld A angrenzen, werden sie doch als eigenständige Gebäude behandelt, weil sie eine eigene Höhe und einen eigenen KF haben, daher erleiden sie durch die Multi-Hexfeld-Einsturzregeln keinen direkten Schaden.

Nachdem der unmittelbare Schaden durch den Einsturz von Hexfeld A ermittelt wurde, ist als nächstes der Umgebungsschaden dran. Da Hexfeld A 24 Level hoch war, wird sein Schutt einen Radius von 2 Hexfeldern um das einstürzende Hexfeld treffen ($24 \div 2 = 12$). In Hexfeld A selbst entspricht der Schaden gegen alle Einheiten dem normalen Schaden für Einheiten in oder auf einstürzenden Gebäuden (es befanden sich aber keine Einheiten in dem Hexfeld, die den Schaden hätten erleiden können). In den angrenzenden Hexfeldern (ohne Hexfeld B – das Teil desselben Gebäudes ist und somit schon Schadensauswirkungen erlitten hat) entspricht der „Umgebungsschaden“ 114 Schadenspunkten ($95 \text{ KF} \div 20 \times 24 \text{ Level} = 114$). In diesem Radius liegen die Gebäudefelder G, I und J, sowie lichte Wälder in Hexfeld P. 114 Punkte übersteigt den Konstruktionsfaktor der Hexfelder G und I (nicht aber von Hexfeld J), und somit stürzen diese „zerstörten“ Gebäudefelder ein, während der lichte Wald (Hexfeld P) zu einem unwegsamen Hexfeld wird, da der Geländefaktor von 90 ebenfalls von dem Umgebungsschaden von Hexfeld A übertroffen wird. Hexfeld J, das bislang unbeschädigt blieb, wird von KF 120 auf KF 6 verringert ($120 - 114 = 6$).

In 2 Hexfeldern Entfernung beträgt der Umgebungsschaden vom Einsturz von Hexfeld A nur noch 76 Punkte ($95 \text{ KF} \div 30 \times 24 \text{ Level} = 76$). Dieser wird gegen die Front des Demolisher II in Hexfeld N verursacht, hat aber keinen Effekt auf die Gebäudefelder F, H, K, L oder T, weil sich Gebäude mit mindestens der halben Höhe von Hexfeld As 24 Leveln in der Sichtlinie befinden (auch wenn Hexfelder G und I gerade selbst dabei sind, einzustürzen). Der Spider, der auf dem Level-6-Gebäude in Hexfeld Q steht, bleibt ebenfalls vom Umgebungsschaden des Hexfelds A unbetroffen, weil die Hexfelder B und I verhindern, dass Schutt in diesen Bereich fällt. Somit erleidet nur der Demolisher II in Hexfeld N in 2 Feldern Entfernung zu Hexfeld A den Schaden. Zu guter Letzt wird der ganze Bereich im Radius von 2 Hexfeldern um Feld A (soweit er nicht von anderen Bauten mit Level 12+ blockiert wird) mit Schutt gefüllt.

Nachdem jetzt der Einsturz von Hexfeld A komplett abgewickelt wurde, bemerken die Spieler, dass Hexfelder G und I dabei ebenfalls eingestürzt sind. Da sie beide Teile desselben 4-Hexfeld-Gebäudes darstellen – das das Spiel mit KF 75 begonnen hat und 12 Level hoch war – gelten die



• GEBÄUDEEINSTURZ-UMGEBUNGSSCHADENS-DIAGRAMM •

Multi-Hexfeld-Einsturzregeln, so dass die verbleibenden beiden Hexfelder des Gebäudes (Hexfelder F und H) ihren aktuellen KF halbieren. Da keines der Felder bereits Schaden erlitten hat, sinkt ihr KF somit auf 37 ($75 \div 2 = 37,5$, abgerundet auf 37). Auch wenn Hexfeld H an zwei Felder desselben Gebäudes angrenzt, die beide einstürzen, wird nur einmal halbiert.

Auch wenn sie an Hexfeld I angrenzen stellen Hexfelder B, Q und T andere Gebäude dar, und somit haben die Multi-Hexfeld-Einsturzregeln keinen Effekt.

Der Umgebungsschaden für Hexfelder G und I wird als nächstes ermittelt. Da beide 12 Level hoch waren, beträgt der Radius für den Umgebungsschaden 1 Hexfeld ($12 \text{ Level} \div 12 = 1$). Das bedeutet für Hexfeld G, dass der Demolisher in Hexfeld N noch einmal von fallendem Schutt erwischt wird, allerdings keine anderen Einheiten oder Gebäudefelder, die nicht schon zerstört wurden (wie Hexfeld A) oder die nicht Teil desselben Multi-Hexfeld-Gebäudes sind (wie Hexfelder F und H) zusätzlichen Schaden erleiden. Für Hexfeld I betrifft der Schaden die Gebäudefelder B, Q und T, sowie den Spider auf dem Dach von Hexfeld Q (er steht zwar auf einem Gebäude,

dass den Schutt blockieren könnte, das Gebäude liegt aber nicht zwischen dem Spider und dem einstürzenden Hexfeld I).

Der Umgebungsschaden für die einstürzenden Hexfelder G und I beträgt 45 Schadenspunkte. Der Demolisher II – der den Umgebungsschaden von Hexfeld G erleidet – erleidet somit weitere 45 Schadenspunkte gegen seine rechte Seite. Die Hexfelder B, Q und T – die vom Einsturz von Hexfeld I betroffen sind – erleiden jeweils 45 Schadenspunkte, ebenso der Spider auf Hexfeld Q. Das senkt den KF von Hexfeld B (der durch das einstürzende Hexfeld A bereits auf 25 verringert wurde) unter einen Wert von 0 (was einen weiteren Einsturz herbeiführt), während die Hexfelder Q und T überleben und noch jeweils 15 KF übrig haben ($60 - 45 = 15$). Wenn der Spider nach den 45 Schadenspunkten an seiner linken Seite noch nicht zerstört ist (da der Schaden von Hexfeld I von links kam), dann bringt seine Masse von 35 Tonnen Hexfeld Q ebenfalls zum Einsturz. Weil der Schaden des Einsturzes von Hexfeld I seinen Beitrag geleistet hat, fällt Hexfeld B ebenso zusammen wie Hexfeld A, was den KF von Hexfeld C halbiert (auf 47 Punkte; $95 \div 2 = 47,5$, abgerundet auf 47). Das alles nur aufgrund der Multi-Hexfeld-Einsturzregeln, die

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

allen Einheiten und Gebäuden im Radius von 1 Hexfeld 114 Schadenspunkte und allen Einheiten in 2 Feldern Entfernung 76 Schadenspunkte zufügt haben – wie zuvor berechnet wurde, als Hexfeld A eingestürzt ist. Hexfeld J – das bereits auf KF 6 reduziert wurde, als Hexfeld A fiel, stürzt als Ergebnis ein, während Hexfeld L auf KF 6 reduziert wird ($120 \text{ KF} - 114 = 6 \text{ KF}$). Hexfeld C wird nicht betroffen, weil es Teil vom Gebäude von Hexfeld B ist. Aber Hexfeld Q und der Spider (wenn sie nicht schon durch vorherigen Schaden und das Gewicht des Mechs eingestürzt sind) werden ebenfalls mit 114 Schadenspunkten erwischt – genug um das Gebäudesegment in Hexfeld Q auszulöschen, und vielleicht auch den bereits beschädigten Spider. (Wenn der Spider durch irgendein Wunder all das überlebt, muss er immer noch einen Sturz von 6 Leveln überstehen, dank seiner Position, als die Katastrophe begann).

In 2 Hexfeldern Entfernung von Hexfeld B regnen 76 Schadenspunkte herab. Hexfelder K und M bleiben aufgrund der Präsenz der Hexfelder J und L verschont, und Hexfeld R wird nicht betroffen, weil die Sichtlinie zwischen B und R an Hexfeld C entlang geht, was den Schutt abwehrt. Die Hexfelder H, T und U werden aber erwischt. Da Hexfeld H durch den Einsturz von Hexfeld I bereits auf KF 37 verringert wurde, Hexfeld T durch den Umgebungsschaden von Hexfeld I auf KF 15 gesunken ist und Hexfeld U ohnehin nur einen KF von 60 hat, stürzen alle drei Hexfelder aufgrund des Umgebungsschadens von Hexfeld B ein.

In dieser vierten Runde der Gebäudeeinstürze stellen die Spieler fest, dass Hexfeld F – bereits auf KF 37 reduziert, als Hexfeld G eingestürzt ist – eine weitere Reduzierung durch den Einsturz von Hexfeld H erleidet. Der Umgebungsschaden von Hexfeld H – effektiv wie oben bei den Hexfeldern G und I als 45 Punkte berechnet – wird dieses Elend nicht noch verschlimmern und hat obendrein keine Ziele, die er noch betreffen könnte, also werden einfach alle angrenzenden Felder mit Schutt gefüllt. Zwar würde Hexfeld F theoretisch noch mit wackeligen KF 18 stehen ($37 \div 2 = 18,5$, abgerundet auf 18), doch stürzt es dennoch ein, weil jetzt mehr als die Hälfte des Multi-Hexfeld-Gebäudes eingestürzt ist.

Hexfelder Q und U hingegen reduzieren die Hexfelder R und V auf jeweils KF 30, weil die Multi-Hexfeld-Einsturzregeln verwendet werden, verursachen aber keinen Umgebungsschaden, weil sie zu niedrig sind. Hexfeld J halbiert den aktuellen KF der Hexfelder K und L (auf jeweils 50 und 3), da die Multi-Hexfeld-Einsturzregeln verwendet werden, doch erwischt der Umgebungsschaden trotz des Radius von 2 Hexfeldern ($30 \text{ Level} \div 12 = 2,5$, abgerundet auf 2) keine weiteren Gebäude, weil die Hexfelder K und L den Schutt abwehren. Da das Gebäude aber 30 Level hoch war und einen anfänglichen KF von 120 hatte, wäre der Umgebungsschaden mit 180 Schadenspunkten in allen angrenzenden Feldern und 120 Schadenspunkten auf 2 Felder Entfernung extrem zerstörerisch gewesen. Da aber keine Einheiten oder Gebäude da sind, die getroffen werden könnten, füllt der Schutt einfach alle betroffenen Felder, was für die nächste Runde das Gelände Schutt erzeugt.

Und somit ist das letzte Gebäudefeld, das durch die zwei schicksalhaften Salven der Demolisher II zum Einsturz gebracht wird, kein anderes als Hexfeld F, was allen angrenzenden Feldern noch einmal 45 Schadenspunkte zufügt. Der Panzer in Hexfeld N, der durch Einsturz von Hexfeld A bereits 76 Schadenspunkte an der Front erlitten hat und weitere 45 Schadenspunkte an der rechten Seite durch den Einsturz von Hexfeld G, wird nur mit Glück die zusätzlichen 45 Schadenspunkte überstehen, wenn Hexfeld F einstürzt. Da sein Angriff allerdings 10 Gebäudefelder und einen Spider in einer spektakulären Schuttwolke vernichtet hat, sieht der kontrollierende Spieler dies vielleicht als einen fairen Tausch.

SKALIERTER SCHADEN

Nach den Standardregeln aus *Total Warfare* betrifft Schaden alle Gebäudearten gleichermaßen. In der Realität sind allerdings nicht alle Gebäude gleich beschaffen. Über den Konstruktionsfaktor hinaus können die Art des Gebäudes und seine Architektur die Art beeinflussen, wie es mit Scha-

den umgeht und Einheiten in seinem Inneren beschützt. Hangars beispielsweise sind viel weniger effektive Schilde als Standardgebäude, während Befestigungen genau darauf ausgelegt sind, die Auswirkungen von Waffen zu verringern.

Die Spalte Schadensskalierung in der Gebäudeklassen- und Typentabelle (siehe Seite 115) beschreibt die Skalierung des Schadens abhängig von der Klasse des Gebäudes. Die Angabe links neben dem Schrägstrich beschreibt, wie der Schaden modifiziert wird, wenn er dem Gebäudefeld zugefügt wird (oder einer Einheit im Gebäudefeld), nachdem die Spieler ermittelt haben, wie viel Schaden das Gebäudefeld absorbiert (siehe *Angriffe auf Einheiten in Gebäuden*, Seite 171, TW). Die Angabe rechts neben dem Schrägstrich gibt an, wie Schaden modifiziert wird, wenn er einer Einheit zugefügt wird, die ein Gebäudefeld auf andere Art als durch eine Tür betritt (wie nach einem misslungenen Wurf, um beim Betreten eines Gebäudefelds Schaden zu vermeiden, beim Rutschen in ein Gebäude und so weiter).

In beiden Fällen wird die Angabe entweder als Multiplikator gemacht ($\times 0,5$, $\times 1$ oder $\times 2$), oder – im Falle von Briankastellen – mit dem Wort *Schiffsklasse* angeführt. Diese Werte funktionieren wie folgend beschrieben.

Multiplikatoren auf der linken Seite des Schrägstrichs modifizieren den Schaden, den das Gebäude (und Einheiten im Gebäude) erleidet, wenn es von einem erfolgreichen Angriff getroffen wird (Brüche werden abgerundet). Ist hier beispielsweise ein Wert von $\times 0,5$ angegeben (wie im Fall einer Geschützstellung oder Festung), dann wird der Schaden, den Gebäude oder Einheiten im Inneren erleiden, mit 0,5 multipliziert, was also die Effektivität des Angriffs halbiert.

Multiplikatoren auf der rechten Seite des Schrägstrichs geben den Schaden an, den das Gebäude Einheiten zufügt, wenn sie zum Beispiel durch eine Wand brechen, nach einem Rutschen kollidieren oder Schaden aufgrund eines Gebäudeeinsturzes erleiden. Ist der Wert hier beispielsweise $\times 2$, dann wird der Schaden, den eine Einheit erleidet, die durch die Wände des Gebäudes bricht, mit 2 multipliziert.

Ein Wert von „Schiffsklasse“ auf beiden Seiten bedeutet, dass das Gebäude Schiffsklasse-Schaden verwendet, wie in *Total Warfare* unter *Maßstab* (siehe Seite 238, TW) beschrieben ist. Wenn einem Gebäude mit Schiffsklassen-Skalierung Schaden zugefügt wird, addiere den Gesamtschaden der Angriffe einer Einheit (einzeln für Waffenangriffe und Nahkampfangriffe) – oder den Schaden, der dem Gebäude zugefügt wird, wenn durch die Wände gebrochen wird – und teile ihn durch 10 (echt gerundet; 0,5 wird aufgerundet). Das Ergebnis wird dann mit 0,5 multipliziert um den endgültigen Schaden an der Struktur des Gebäudes zu ermitteln. Dieser neue Schadenswert wird vom KF des Gebäudefelds abgezogen. Außerdem ermittle, wenn versucht wird, Schaden durch einen Angriff gegen Einheiten im Inneren eines Gebäudes mit Schiffsklassen-Skalierung anzuwenden, die aktuelle Schadensschwelle des Hexfelds, indem du den aktuellen KF durch 10 teilst (aufgerundet, bei Gebäuden mit Schiffsklassenpanzerung hat auch diese Schadensschwelle eine Schiffsklassen-Skalierung). Übersteigt ein Treffer die aktuelle Schadensschwelle (egal wie viel Schaden verursacht wird), dann fügt er allen Einheiten im Inneren einen Treffer mit 10 Schadenspunkten im Standard-Maßstab zu (eingeteilt in Schadenswertgruppen zu jeweils 5 Schadenspunkten; gegen Infanterie wird dieser Schaden als Flächeneffektwaffe behandelt).

Erleidet eine Einheit (oder andere Gebäude) durch ein Gebäude mit Schiffsklassen-Skalierung Schaden (wie durch Bewegung, Gebäudeeinsturz und so weiter), dann muss der Schadenswert mit 10 multipliziert werden, ehe er angerechnet werden kann.

Beachte, dass Schadensskalierung allgemein verwendet wird, egal ob das Gebäude Schaden durch Bewegung, Kampf oder Planetenbedingungen erleidet. Der Schaden eines einstürzenden Gebäudes wird ebenfalls skaliert, wenn er anderen Einheiten und / oder Gebäudefeldern zugefügt wird (siehe *Multi-Hexfeld-Gebäudeeinstürze* und *Gebäudeeinsturz-Umgebungsschaden*, Seite 123). In allen Fällen wird nach der Skalierung abgerundet.



EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

127

Peter versucht herauszufinden, auf welches von zwei Zielen sein TI-2P Titan II feuern soll. Feindliche BattleMechs befinden sich in zwei verschiedenen Gebäudefeldern, in einer Festung mit KF 38 und einem Briankastell mit KF 38. Der Titan hat Sichtlinie zu beiden Gebäudefeldern und den Leveln in diesen, in denen sich die feindlichen Einheiten aufhalten. Da beide Gebäude weniger als 3 Hexfelder weg sind, befindet sich Peters Mechs in kurzer Entfernung zu beiden Feldern. Da es sich um immobile Bauten handelt, weiß er, dass seine Waffen automatisch treffen, also ignoriert er Bedenken wegen der Wärme und feuert mit allem, was er hat. Eine Schwere PPK, vier Mittelschwere ER-Laser, eine Blitz-KSR-6, und zwei MRW-9 (auch wenn er sich in der Minimalreichweite der LSR befindet, weiß Peter dass er keine Chance hat, die Einheiten im Inneren des Gebäudes zu treffen, wenn er die MRW mit KSR lädt, also feuert er LSR – der Modifikator von -4 für immobile Ziele negiert den Modifikator für die minimale Reichweite, so dass auch diese Schüsse sichere Treffer sind).

Peter beschließt, schnell durchzurechnen, welcher Angriff gegen die Ziele am effektivsten sein wird (er geht davon aus, dass er durchschnittlich 7 auf der Streutreffer-Tabelle für MRW-9 würfeln wird, so dass bei beiden 5 Raketen ins Ziel gehen – was in 5-Punkt-Schadenswertgruppen eingeteilt werden würde).

Er schaut sich den Abschnitt Angriffe gegen Einheiten in Gebäuden an (siehe Seite 171, TW) und stellt fest, dass beide Gebäude 4 Schadenspunkte von jedem Angriff absorbieren ($38 \div 10 = 3,8$, aufgerundet auf 4), der gegen die Einheiten im Inneren gerichtet ist. Somit bleiben die folgenden Schadenswerte, die Mech-Ziele in einem Gebäude erwischen: 11 Punkte für die Schwere PPK ($15 - 4 = 11$); 1 Punkt für jeden Mittelschweren ER-Laser und jede 5-Punkte-Gruppe von den MRW-9 ($5 - 4 = 1$); kein Schaden für die KSR (da die 2-Punkte-Schadenswertgruppen unter 1 gesenkt werden würden).

Er wirft einen Blick in die Gebäudeklassen- und Typentabelle, um zu bestimmen, wie der Schaden gegen jedes Gebäude skaliert wird.

Bei der Festung sieht Peter einen Schadensskalierungs-Multiplikator von 0,5 links neben dem Schrägstrich, somit wird der Schaden

bei Angriffen gegen das Gebäude und Einheiten im Inneren halbiert (abgerundet). Gegen den Mech in der Festung wird die Schwere PPK des Titan mit ihren 11 Schadenspunkten weiter auf 5 reduziert ($11 \div 2 = 5,5$, abgerundet auf 5), während der 1 Schadenspunkt der Mittelschweren ER-Laser und KSR auf 0 reduziert wird ($1 \div 2 = 0,5$, abgerundet auf 0). Gegen das Festungsfeld selbst allerdings gelten folgende Schadenswerte: 7 Punkte durch die Schwere PPK ($15 \div 2 = 7,5$, abgerundet auf 7), 2 Punkte für jeden der vier Mittelschweren ER-Laser und die 5-Punkte-Raketengruppen durch die beiden MRW ($5 \div 2 = 2,5$, abgerundet auf 2), und 1 Schadenspunkt für jede KSR-Rakete ($2 \div 2 = 1$).

Ein solcher Angriff würde den KF der Festung von 38 auf 13 verringern ($38 - [7 \text{ PPK} + (4 \times 2) \text{ Mittelschwere ER-Laser} + (2 \times 2) \text{ MRW-9} + (6 \times 1) \text{ Blitz-KSR-6}] = 13$). Wäre es ein Gebäude mit einer Schadensskalierung von x 1, wäre der Angriff doppelt so hart, und die Festung würde zu Schutt.

Für das Briankastell stellt Peter fest, dass der Schaden jetzt Schiffsklassen-Regeln verwendet. Peter addiert erst den Gesamtschaden aller Waffen seines Titan II, was auf 57 Punkte kommt [$15 \text{ (Schwere PPK)} + 20 (4 \times \text{ER-ML}) + 10 (2 \times \text{MRW}) + 12 \text{ (Blitz-KSR)} = 57$]. Er teilt den Wert durch 10, so dass er 6 Punkte Schiffsklasse-Schaden verursacht ($57 \div 10 = 5,7$, aufgerundet auf 6), die vom KF des Briankastells abgezogen werden würde und den KF von 38 auf 32 senkt. Als nächstes ermittelt Peter, ob Schaden auf den Mech im Innere übertragen werden würde. Er bestimmt zunächst die aktuelle Schadensschwelle des Briankastells, die bei 4 Punkten liegt ($38 \div 10 = 3,8$, aufgerundet auf 4), und vergleicht dies mit dem Schaden jedes einzelnen Waffentreffers, um zu sehen, ob eine der Waffen Schiffsklasse-Schaden über 4 Punkten verursacht. Peter stellt schnell fest, dass nichts, was der Titan mit sich führt, dem auch nur nahe kommt (die Schwere PPK verursacht nur 1,5 Punkte Schiffsklasse-Schaden). Das bedeutet das der Mech im Briankastell keinen Schaden erleidet.

Peter entscheidet sich ganz klar dafür, auf das Festungsfeld zu feuern, da er hofft, dass Artillerie oder Bombardierungen das Briankastell schneller zerstören können, als es ihm mit seinem Titan II möglich ist.



FL

Andauernde Piratenüberfälle haben eine einst florierende Stadt in der Peripherie in Ruinen verwandelt.

GEBÄUDEKONSTRUKTION

Selbst unter Verwendung der erweiterten Regeln, die wir oben besprochen haben, stellen die verschiedenen Gebäudeklassen und Gebäudetypen „generische“ Bauten dar. In Wahrheit können Gebäude mit einer Vielzahl zusätzlicher Komponenten ausgestattet werden (mit Aufzügen, Panzerung, Waffen und so weiter), die auch direkte Auswirkungen auf das Spiel haben können. Die Basisregeln unten beschreiben diese Details und erlauben es Spielern, eigene Gebäude fürs Spiel zu entwerfen.

Vorgefertigte Karten

Alle Gebäude auf vordruckten Karten, die von Catalyst Game Labs (oder FanPro/FASA) herausgegeben werden, stellen generische Bauten dar, die die Regeln aus *Total Warfare* oder die obigen erweiterten Regeln verwenden können. Was die Konstruktionsregeln hier angeht, hören diese Gebäude am Ende von Schritt 1 auf (siehe *Schritt 1: Ermitteln der Suprastruktur*, rechts). Dies ist ein absolut akzeptabler Punkt, um den Konstruktionsprozess abzuschließen und erlaubt ein Spiel ohne viel zusätzliche Komplexität.

Spieler können diese vorgefertigten Gebäude leicht vielseitiger gestalten, indem sie den Prozess fortsetzen, wo die Karten ihn abbrechen und der Gebäudekonstruktion zusätzliche Merkmale wie Panzerung und Ausrüstung hinzufügen oder indem sie sie modifizieren, was auf der Karte gezeigt wird, indem sie es in fortschrittlichere „Doppelgänger“ verwandeln – vielleicht klassifizieren sie ein oder zwei hochdichte Gebäude in Briankastelle um. Die Größe und Form der Gebäude würde sich auf der Karte nicht verändern, der Konstruktionsfaktor aber könnte angepasst werden, sowie die Art, auf die Schaden verursacht wird.

Statische Gebäude gegen Mobile Bauten

Die in diesem Abschnitt beschriebenen Gebäude haben viele Gemeinsamkeiten mit Mobilien Bauten, was allgemeine Konstruktion und Funktion angeht, mit dem einzigen wirklichen Unterschied, dass statische Gebäude nicht mobil sind, und somit keine interne Kapazität für Reaktor und Antriebssysteme aufwenden müssen. Außerdem erlaubt das dauerhaftere Naturell von statischen Gebäuden eine größere Auswahl von Konstruktionsoptionen und Größen, unter anderem unterirdische Gebäude und Briankastelle (die nicht als Mobile Bauten konstruiert werden können).

Um Redundanz zu vermeiden, beziehen sich diese Regeln auf die Konstruktionsregeln von Mobilien Bauten, wo diese direkt verwendet werden können (wie beim Einbau von Panzerung, Wärmetauschern und Waffen).

GEBÄUDEGRUNDLAGEN

Die Gebäudekonstruktion basiert auf drei Hauptfaktoren: Technologiebasis, Gebäudeklasse und Konstruktionsfaktor.

Technologiebasis

Nach den Standardregeln können, wie bei Einheiten, Clan-Gebäude nur Clan-Ausrüstung einbauen, während Gebäude aus der Inneren Sphäre auf Ausrüstung aus der Inneren Sphäre begrenzt sind. Werden die Regeln für *Vermischte Technologie* verwendet (siehe Seite 377), dann kann ein erweitertes Gebäude über beides verfügen.

Technologieniveau: Alle Waffen und Ausrüstungsteile (egal ob hier oder im *TechManual* aufgeführt) erhalten ein Technologieniveau zusätzlich zur Technologiebasis. Dieser Wert (ausgedrückt durch eine Reihe von Buchstaben, welche die Fortschrittlichkeit der Technologie und ihre Verfügbarkeit in den wichtigsten Zeitaltern der Geschichte von *Battle-Tech* angibt) hilft dabei festzustellen, wie fortschrittlich ein Gegenstand ist und kann für zeitalterbasierte Kampagnen verwendet werden. Davon abgesehen hat das Technologieniveau keinen direkten Einfluss auf die Gebäudekonstruktion.

Gebäudeklassen

Die Fähigkeit eines erweiterten Gebäudes, zusätzliche Komponenten aufzunehmen, hängt von der Gebäudeklasse ab. Diese Regeln werden unter *Komponenten einbauen* (siehe Seite 131) beschrieben.

Konstruktionsfaktor (KF)

Wenn ein Spieler ermittelt hat, dass eine Gebäudeklasse eine Komponente aufnehmen kann, muss der Konstruktionsfaktor (KF) in Betracht gezogen werden um zu bestimmen, ob der Gebäudetyp diese Komponente auch aufnehmen kann – oder, wenn es möglich ist, wie viele Tonnen eingebaut werden können.

Komplexe

Komplexe sind Gruppen von Gebäuden, die zusammen eine kombinierte Funktion erfüllen. Die meisten – aber nicht alle – sind Gebäude ähnlicher oder sogar identischer Typen, wie Lagerhaus-Komplexe, eine Militärbasis oder ein Industriepark. Konstrukteure, die solche Komplexe erschaffen wollen, müssen einfach nur mehrere Gebäude konstruieren.

DER KONSTRUKTIONSPROZESS

Die folgenden Basisregeln beschreiben die Konstruktion von erweiterten Gebäuden. Auch wenn eine Vielzahl von Typen, Größen und Fähigkeiten möglich sind, folgen diese Gebäude vier einfachen Konstruktionsschritten, die später im Detail beschrieben werden. Zusammengefasst sind dies die Schritte:

Schritt 1: Ermitteln der Suprastruktur — Bestimme die Technologiebasis, Klasse, Gebäudetyp und Konstruktionsfaktor (KF) des Gebäudes.

Schritt 2: Panzerung einbauen — Ermittle Typ, Menge und Gewicht der Panzerung (wenn vorhanden) und füge Panzerungspunkte hinzu.

Schritt 3: Waffen, Wärmetauscher, Ausrüstung und Steuersysteme einbauen — Füge Waffen, notwendige Wärmetauscher und andere Ausrüstung hinzu, sowie Unterbringung für Besatzung soweit nötig.

Schritt 4: Ausfüllen des Datenbogens.

Die obigen Schritte sind das Raster zur Konstruktion erweiterter Gebäude. Der tatsächliche Prozess kann ein bisschen flexibler sein, wenn Ausrüstung und Panzerung (soweit vorhanden) ausbalanciert werden, um Tonnage und Raum am Besten auszunutzen. Einige Konstrukteure bauen gern Panzerung vor Waffen und Wärmetauschern ein, weil ihnen Schutz wichtiger ist als Feuerkraft. Andere wollen vielleicht zunächst die Ausrüstung bestimmen, so dass übrige Tonnage für Panzerung und andere Modifikationen übrig bleibt.

Um dies zu vereinfachen tut sich der Konstrukteur vielleicht leichter, wenn er mehrere Kopien des Bauten-Datenbogens (hinten in diesem Buch) zur Verfügung hat, um das Arrangement und die Platzierung von Waffen und Ausrüstung visuell darzustellen, während er das Gewicht auf einem Schmierblatt notiert.

Terminologie: Gebäude, wie Mobile Bauten (siehe *Konstruktion Mobilier Bauten*, Seite 259) werden zwar nicht nach einem Gewichtsstandard konstruiert, doch verwenden sie Gewicht als regulierenden Faktor, wenn es um Ausrüstungskapazitäten geht. Die Klassen und Konstruktionsfaktoren werden verwendet, um die allgemeineren Fähigkeit des Gebäudetyps festzulegen.

SCHRITT 1: BESTIMMEN DER SUPRASTRUKTUR

Der erste Schritt bei der Erschaffung eines erweiterten Gebäudes ist die Auswahl der primären Funktion, der Größe, Höhe und des Rahmens. Dieser Schritt legt einige der grundlegenden Aspekte des Gebäudes fest, darunter seine Klasse, die Technologiebasis, die Größe und den KF. Diese Entscheidungen beschränken auch auf welche Ausrüstung der Konstrukteur Zugriff hat und kann auch die Fähigkeiten des Gebäudes im Spiel beeinflussen.

Technologiebasis auswählen

Gebäude können mit Clan- oder Sphären-Technologiebasis konstruiert werden.

Gebäudeklasse auswählen

Wenn du eine Klasse auswählst, musst du erst einmal bestimmen, welche Art von Gebäude du konstruieren willst; Haus, Wolkenkratzer, Lagerhaus, Bürogebäude, Militärkasernen und so weiter. Oft hat ein Spieler hier schon ein Bild vor Augen, vielleicht von einem Gebäude aus der „echten Welt“.

Mit diesem Bild vor Augen muss der Konstrukteur einen Blick in den Abschnitt *Erweiterte Gebäudeklassen* (siehe Seite 114) werfen, um festzustellen, welche Klasse der gewählten Funktion des Gebäudes am ehesten entspricht.

Gebäudetyp auswählen

Der Gebäudetyp – Leicht, Mittelstark, Hart oder Hochdicht – erlaubt es, die Spanne an möglichen Konstruktionsfaktoren (KF) zu bestimmen, die der Gebäudekonstruktion zur Auswahl stehen. Der Typ bestimmt auch weitere Faktoren, wie die BP-Kosten und Mechpilotenwurf-Modifikatoren, die für Einheiten anfallen, die jedes Gebäudefeld betreten. Wie in der Gebäudeklassen- und Typentabelle (siehe Seite 115) angegeben ist, sind nicht alle Gebäudetypen für alle Gebäudeklassen verfügbar.

Konstruktionsfaktor auswählen

Der Konstruktionsfaktor (KF) eines Gebäudes wird während des Konstruktionsprozesses und im Spiel auf verschiedene Arten verwendet. Dieser Wert spiegelt nicht nur den maximalen Schaden wieder, den jedes Hexfeld des Gebäudes aushalten kann, ehe es einstürzt, sondern auch das Maximalgewicht aller Einheiten, die sich in dem Feld aufhalten dürfen. Bei der Konstruktion wird der KF auch verwendet, um die Gewichtskapazität aller Ausrüstung zu ermitteln, die in dem Gebäude installiert werden kann (pro Level). Wenn die Gebäudeklasse eines Gebäudes es dem Konstrukteur erlaubt, eine gewünschte Komponente einzubauen, dann zeigt der Konstruktionsfaktor, ob die Komponente in der Konstruktion auch Platz hat.

Die Spanne an möglichen KF, die für eine bestimmte Gebäudeklasse und den zugehörigen Gebäudetyp verfügbar ist, ist in der Gebäudeklassen- und Typentabelle (siehe Seite 115) angegeben.

Interne Gewichtskapazität: Für jedes Hexfeld Fläche, das ein erweitertes Gebäude einnimmt – mit Ausnahme von Zelten, Hangars, Zäunen und Brücken – kann es intern eine Gesamttonnage an Ausrüstung (dazu zählen Waffen, Wärmetauscher und Panzerung) aufnehmen, die dem Konstruktionsfaktor multipliziert mit der Anzahl der Level entspricht. Aufgrund ihrer offenen Bauweise können Gebäude des Hangartyps diese Kapazität verdreifachen, doch führt dieselbe offene Bauweise auch dazu, dass sie maximal 600 Tonnen Ausrüstung pro Hexfeld für jeweils 4 angefangene Level struktureller Höhe tragen können, selbst wenn die strukturelle Tonnage-Kapazität mehr aushalten würde. Zelte, Zäune und Brücken haben keine interne Gewichtskapazität für Ausrüstung, doch können Brücken externes Gewicht tragen (auf der Brücke), genau wie ein Gebäude mit entsprechendem KF.

Briankastelle: Gebäude der Briankastell-Klasse verwenden einen speziellen Schiffsklasse-KF und nicht den normalen. Wie bei Panzerung steht jeder Punkt Schiffsklasse-KF für 10 Punkte Standard-KF, sowie für 10 Tonnen struktureller Kapazität für Einheiten in Briankastell-Gebäuden. Jeder Punkt Briankastell-KF entspricht außerdem 10 Tonnen interner Gewichtskapazität pro Hexfeld (und pro Level).

Größe und Form auswählen

Der letzte Teil dieses Schritts legt die Größe und Form des Gebäudes fest – wie viele Hexfelder es abdeckt, wie viele Level jedes Hexfeld beinhaltet und wie es auf die Karte passt. Die Gebäudeklassen- und Typentabelle (siehe Seite 115) führt die maximale Gesamtzahl von Hexfeldern für jede Gebäudeklasse und jeden Gebäudetypen auf. In diesem Bereich kann der Konstrukteur die Hexfelder in jeder gewünschten Form anordnen, doch um die Konstruktion zu vereinfachen, muss jedes Hexfeld eines Gebäudes dasselbe Höhenlevel erhalten.

Mauern / Zäune: Diese speziellen Gebäude haben keine Maximallänge, aber eine effektive Maximalhöhe, abhängig von ihrer Klasse und ihrem Typ. Außerdem nehmen Mauern und Zäune effektiv nur die Seiten eines Hexfelds ein, nicht das gesamte Hexfeld. Für diese Regeln muss jedes anhaltende Stück Mauer oder Zaun als ein Gebäude behandelt werden und erhält somit nur je eine Technologiebasis, einen Typ, KF und Höhe.

Brücken: Wie Mauern und Zäune haben diese speziellen Gebäudetypen keine maximale Länge und keine effektive Höhe (da der Haupteffektiv als besondere Form von Straße behandelt wird).

Komplexe

Komplexe, die als eine Gruppe aus mehreren Gebäuden bestehen, die nahe beieinander stehen oder direkt verbunden sind, werden als mehrere Einzelgebäude konstruiert. Jedes Gebäude in einem Komplex kann somit mit eigener Klasse, eigenem Typ, KF, Größe und Form konstruiert werden. Da sie Teil desselben Bauprojekts sind, dürfen sich Komplexe aber nicht in der Technologiebasis unterscheiden.

Briankastelle: Briankastelle, eine einzigartige Form von Gebäudekomplex, sind fast immer viel weiter entwickelt als eine bloße Anordnung mehrerer Gebäude. Mehr Informationen zu diesen Komplexen findest du unter *Briankastell-Komplexe*, Seite 141.

Ryana will einen sehr großen Einkaufszentrumskomplex entwerfen, komplett mit einem Innenatrium. Sie beschließt, dass dieser Komplex ein großes Zentralgebäude für das Atrium bekommen soll, also ein Hauptgebäude und sechs kleinere Bauten, die die umliegenden Geschäfte darstellen sollen. Da sie in einem zivilen Einkaufskomplex kombiniert sind, wie man sie zuhauf in den Einkaufszonen der meisten Reiche der Inneren Sphäre findet, entscheidet sie sich für die Technologiebasis Innere Sphäre und wählt die Gebäudeklasse Standardgebäude.

Ein Standardgebäude darf die Typen Leicht, Mittelstark und Hart erhalten. Auch wenn Ryana ihr Einkaufszentrum robust haben will, so hält sie ein hartes Gebäude für nicht angemessen, selbst beim großen Zentralgebäude. Sie konstruiert also das Zentralgebäude als mittelstark, während die umliegenden kleineren Gebäude dem leichten Gebäudetyp angehören.

Das mittelstarke Standardgebäude dient als Hauptgebäude ihres Einkaufszentrums, und darf einen KF von 16 bis 40 erhalten. Außerdem darf es maximal 8 Hexfelder groß und 8 Level hoch sein. Die leichten Standardgebäude, welche die umliegenden Geschäfte darstellen, haben einen KF von 1 bis 15, sowie eine maximale Größe von 6 Hexfeldern und 5 Leveln. Ryana entscheidet, dem Zentralgebäude einen KF von 40 zu verleihen und konstruiert ein ringförmiges Gebäude, das insgesamt sechs Hexfelder groß (so dass ein zentrales offenes Hexfeld bleibt, das als Atrium dienen kann) und 3 Level hoch ist. (Das verleiht dem Gebäude eine Interne Gewichtskapazität von 120 Tonnen pro Hexfeld [KF 40 x 3 Level = 120].) Die sechs kleineren, identischen Bauten erhalten den maximal möglichen KF von 15 und umgeben das Zentralgebäude, wobei jedes Geschäftsgebäude nur ein Hexfeld groß und 2 Level hoch ist. (Somit hat jeder Laden eine interne Gewichtskapazität von 30 Tonnen [KF 15 x 2 Level = 30].)

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Kenyon will eine statische Verteidigungsanlage konstruieren, um eine der neu eroberten Bergbauklaven von Clan Höllenross in der Inneren Sphäre zu verteidigen. Da die Clans das Gebäude verwenden, erhält es die Clan-Technologiebasis. Er wählt dann die Gebäudeklasse Geschützstellung, da er eine einfachere statische Waffe einer komplexen Struktur vorzieht, die auch betreten werden kann.

Da ihm die ganze Auswahl von Gebäudetypen – von leicht bis hochdicht – zur Verfügung steht, entscheidet sich Kenyon für ein hartes Gebäude, was einen möglichen KF von 41 bis 90 Punkten bedeutet. Kenyon will, dass die Geschützstellung gut befestigt und bewaffnet ist und entscheidet sich für einen KF von 80.

Geschützstellungen haben eine feste Größe von 1 Hexfeld und eine feste Höhe von 1 Level, somit steht Form und Größe für Kenyons Gebäudekonstruktion schon fest und die interne Gewichtskapazität liegt bei 80 Tonnen (KF 80 x 1 Level = 80).

Tara will sich nicht die Mühe machen, ein Haufen Gebäude aus dem Boden zu stampfen. Stattdessen möchte sie ein paar Gebäude auf einer bestehenden Karte modifizieren, so dass sie als das Zentralgebäude für eine große Militärbasis dienen können. Was ihr ins Auge fällt, ist das hochdichte Gebäude ganz rechts auf dem Spielplan City (Residential) (aus dem Map Set # 6). Da es sich um ein Multi-Level-Gebäude handelt stellt es nach den Regeln der erweiterten Gebäudekonstruktion tatsächlich drei Gebäude in einem verbundenen Komplex dar.

Das Zentralgebäude ist hochdicht, 5 Level hoch und nimmt insgesamt sechs Hexfelder in einem Dreiecksmuster ein. An beiden Seiten dieses zentralen Gebäudes liegen zwei etwas kleinere Gebäude, die beide hochdicht sowie 4 Level hoch sind und sechs Felder in einem einfachen Trapez in zwei auf drei Hexfelder Größe einnehmen. Dies legt Typ, Größe und Form dieser Gebäude fest, doch muss Tara nach wie vor Gebäudeklasse und KF-Werte bestimmen.

Tara beschließt, alle drei Gebäude zu Festungen zu verbessern, und weist ihnen allen den maximal erlaubten KF-Wert zu: 150 Punkte. Das bedeutet dass das Zentralgebäude mit 5 Level Höhe eine gesamte interne Gewichtskapazität – pro Hexfeld – von 750 Tonnen besitzt (KF 150 x 5 Level = 750) und die anderen Gebäude auf 600 Tonnen pro Hexfeld kommen (KF 150 x 4 Level = 600).

SCHRITT 2: PANZERUNG EINBAUEN

Alle Gebäude verfügen über einen eigenen Schutz – was die Verarbeitung und Robustheit der in der Konstruktion verwendeten Materialien darstellt – der für Spielzwecke durch den Konstruktionsfaktor abgebildet wird. Manche Gebäude aber – besonders solche, die im speziellen für militärische Verwendung konzipiert sind – können auch über Panzerung verfügen, was einen zusätzlichen Schutz über die bloße Architektur hinaus darstellt.

Im Spiel muss die Panzerung eines Gebäudes zerstört werden, ehe das Gebäude selbst nach den normalen Regeln zum „Angreifen von Gebäuden“ beschädigt werden kann. Diese Panzerung wird in Tonnen gekäuft, wie bei anderen Gefechteinheiten, wird aber dem ganzen Gebäude einheitlich als Panzerungsfaktor hinzugefügt. Dieser Panzerungsfaktor abstrahiert den Schutz, den die Panzerung bietet, unabhängig von der Angriffsrichtung (somit kann ein Gebäude mit 1 Hexfeld Größe mit einem KF von 40 und 30 Panzerungspunkten 30 Schadenspunkte erleiden – egal aus welcher Richtung – bevor der Schaden direkt vom KF des Gebäudes abgezogen wird).

Nur Mauern, Geschützstellungen, Festungen und Briankastelle dürfen Panzerung installieren. Hangars, Standardgebäude, Zäune und Brücken dürfen keine Panzerung erhalten. Panzerung wird bei Gebäuden nur in vollen Tonnen installiert und in jedem Hexfeld eines Gebäudes muss dieselbe Menge an Panzerung montiert werden. Die Panzerung, die einem Hexfeld eingebaut wird, zählt gegen die interne Gewichtskapazität des gepanzerten Hexfelds (somit verbraucht ein Gebäude mit 3 Hexfeldern, das eine Tonne Panzerung pro Hexfeld einbaut, nur 1 Tonne der internen Gewichtskapazität des Gebäudes, nicht die insgesamt 3 Tonnen installierter Panzerung).

Panzerung hat keinen Einfluss auf die externe Gewichtskapazität der Einheit oder auf ihre Fähigkeit, andere Einheiten im Gebäude zu tragen.

Die maximale Anzahl an Panzerungspunkten, die ein entsprechendes Gebäude erhalten darf, ist in der Gebäudeklassen- und Typentabelle (siehe Seite 115) angegeben.

Technologiebasis und Gebäudepanzerung: Bei Gebäuden aus der Inneren Sphäre bietet jede Tonne Panzerung 16 Punkte Schutz für ein Gebäudefeld. Clangebäude (die etwas überlegene architektonische, metallurgische und technische Konstruktionsmöglichkeiten nutzen können) erhalten 20 Panzerungspunkte pro Hexfeld für jede Tonne installierter Panzerung. Erweiterte Gebäude können keine anderen Spezialpanzerungen installieren. Die Panzerung wird in Standardskalierung erworben. Um sie in die Schiffsklasse-Skalierung zu übertragen (für Briankastelle), teile den Panzerungswert einfach durch 10 und runde ab, nachdem alle Panzerung montiert wurde.

Ryanas Einkaufskomplex, der aus Standardgebäuden besteht, darf keine Panzerung einbauen.

Kenyons Geschützstellung kann gepanzert werden und darf durch den KF von 80 bis zu 80 Panzerungspunkte pro Hexfeld erhalten. Da die Geschützstellung mit Clan-Technologie gebaut wurde, erhält er 20 Panzerungspunkte (pro Hexfeld) für jede Tonne Panzerung. Da das Gebäude nur ein Hexfeld einnimmt beschließt Kenyon, die maximale Panzerung einzubauen – 80 Punkte – so dass er 4 Tonnen der internen Gewichtskapazität der Geschützstellung dafür aufwendet (20 Punkte pro Tonne x 4 Tonnen = 80 Punkte). Die Geschützstellung hat jetzt noch genug Platz für 76 Tonnen Waffen und Ausrüstung.

Taras Festungsgebäude dürfen, wenn gewünscht, Panzerung erhalten. Auch wenn alle Gebäude zusammen einen Komplex ergeben, beschließt sie nur das Zentralgebäude zu panzern, so dass die anderen ohne Panzerung bleiben. Das Zentralgebäude hat einen KF von 150 Punkten pro Hexfeld (und kann somit bis zu 150 Panzerungspunkte pro Hexfeld erhalten), und eine interne Gewichtskapazität von 750 Tonnen pro Hexfeld. Weil Panzerung in ganzen Tonnen montiert werden muss, stellt Tara schnell fest, dass 150 Punkte Panzerung bei einem Gebäude aus der Inneren Sphäre 10 Tonnen pro Hexfeld kosten würden (150 Maximum ÷ 16 Punkte pro Tonne = 9,375 Tonnen Panzerung, aufgerundet auf 10). Sie möchte aber keine Tonnage vergeuden und verwendet daher 9 Tonnen für Panzerung pro Hexfeld, so dass das Hauptgebäude 144 Punkte Panzerung erhält (9 Tonnen x 16 Punkte pro Tonne = 144 Punkte). Jedes Hexfeld hat jetzt noch eine interne Gewichtskapazität von 741 Tonnen übrig (750 – 9 = 741).



SCHRITT 3: KOMPONENTEN EINBAUEN

Erweiterte Gebäude dürfen Waffen, Wärmetauscher und andere Ausrüstung installieren, im Einklang mit den Regeln für die Installation von Waffen und Ausrüstung in Mobilien Bauten (siehe Seite 266), aber mit ein paar unten beschriebenen Modifikationen.

Unspezifizierte Ausrüstung

Gebäude haben viele verschiedene Funktionen – sie reichen von einfachen Wohngebäuden und Einkaufskomplexen bis hin zu Krankenhäusern, Fabriken und Verwaltungszentren.

In vielen Fällen kann Ausrüstung, die bereits für die Verwendung durch Mobile Bauten, Hilfsfahrzeuge und so weiter existiert verwendet werden, um die Spielfunktionen und Merkmale darzustellen, die Funktionen eines Gebäudes näher definieren. Viele Spieler finden es aber mühselig, diese Optionen für Gebäude zu erkunden (die oft einfach nur als komplexe Geländemerkmale oder Missionsziele gesehen werden).

Deshalb kann der Konstrukteur, wenn er möchte, einen Teil der (oder die gesamte) Konstruktion des Gebäudes als „unspezifizierte Ausrüstung“ zur Seite stellen. Diese Ausrüstung hat keine Auswirkungen im Spiel, sie wird vielmehr als „Füllmaterial“ verwendet, ohne das ganze Gebäude als leeren Frachtraum oder generische Quartiere zu definieren.

Leichte und mittelschwere Waffen

Nur Hangars, Standardgebäude und Mauern dürfen leichte und mittelschwere Waffen einbauen (Waffen, die in der Konventionellen Infanteriewaffentabelle im *TechManual* aufgeführt sind; siehe Seite 349 – 353, *TM*). Diese Gebäudeklassen dürfen maximal sechs dieser Waffen pro Hexfeld und Level des Gebäudes anbringen.

Schwere Waffen und Schiffsklasse-Waffen

Nur Geschützstellungen, Festungen und Briankastelle dürfen schwere Waffen verwenden. Nur Festungen und Briankastelle dürfen Schiffsklasse-Waffen einbauen. Was diese Regeln angeht sind alle Waffen, die 0,25 Tonnen oder mehr wiegen und für Mech- und Fahrzeug-Einheiten verfügbar sind, schwere Waffen, während Schiffsklasse-Waffen alle Waffen beschreibt, die Schiffsklasse-Schaden und Reichweitenwerte verwenden.

Die Regeln und Beschränkungen zum Einbau von schweren Waffen und Schiffsklasse-Waffen in Gebäuden entsprechen den Regeln zum Einbau dieser Waffen in Mobilien Bauten (siehe Seite 266 – 267). Die Ausnahme sind Geschützstellungen, die Waffen gleich ihrem KF / 3 einbauen dürfen (abgerundet), und Briankastelle, die ihren KF nicht teilen, wenn sie Waffentonnage berechnen.



RH

Mad Cat und Savage Coyote, Delta Galaxy (Clan Coyote)

Energiesysteme und Leistungsverstärker

Die hier abgebildeten Regeln gehen grundsätzlich davon aus, dass ein erweitertes Gebäude Energie indirekt bezieht (entweder aus dem örtlichen Energienetz oder durch ein Energiesammelsystem wie Solarkraft). Gebäude, die unabhängig vom lokalen Netz operieren sollen – wie Geschützstellungen, Festungen und Briankastelle – ziehen vielleicht eine interne Energieversorgung vor. Siehe *Energiegeneratoren* (Seite 133) für mehr Informationen, wie ein Energiesystem in eine erweiterte Gebäudekonstruktion integriert werden kann.

Leistungsverstärker: Jedes Gebäude, dass seine Energie indirekt oder durch einen Nicht-Kernspaltungs- oder Nicht-Fusionsreaktor bezieht, muss für schwere Energiewaffen oder Schiffsklasse-Energiewaffen, die im Gebäude installiert werden, Leistungsverstärker einbauen. Das Gewicht dieser Leistungsverstärker beträgt 10 Prozent des Gewichts all solcher Waffen in dem Hexfeld (aufgerundet auf die nächste 0,1 Tonne). Leistungsverstärker zählen nicht zum Gewicht der Waffen, die an einen Feuerleitcomputer angeschlossen sind und sie zählen auch nicht zum Gewicht von Geschütztürmen oder Drehbolzen-Aufhängungen, die im Gebäude montiert werden. Ihr Gewicht muss allerdings der Hexfeld-Zone zugewiesen werden, in denen die entsprechenden Waffen eingebaut sind.

Besatzungssysteme und Quartiere

Grundsätzlich brauchen Gebäude keine Besatzung, um betrieben zu werden. Ausrüstung allerdings, die in erweiterten Gebäuden untergebracht ist (wie Waffen, Kommunikationssysteme und medizinische Ausrüstungen) benötigt unter Umständen Besatzung, um zu funktionieren. Um zu bestimmen, wie viele Besatzungsmitglieder nötig sind, um die Ausrüstung eines erweiterten Gebäudes zu bedienen, konsultiere die Mindestbesatzungstabelle für Erweiterte Gebäude unten.

Besatzungsquartiere: Im Gegensatz zu Mobilien Bauten und anderen Gefechtseinheiten benötigen Gebäude keine Quartiere für die Besatzung, es sei denn, sie sind speziell dafür ausgelegt, fernab von örtlichen Bevölkerungszentren oder eigenen Kasernen zu operieren. Geschützstellungen beispielsweise können Besatzungsquartiere für Langzeitaufenthalte und unmittelbare Operationen erfordern und gleiches gilt für Festungen mit Kommunikations- und Medizineinrichtungen. Zivile Gebäude kommen allerdings mit einer „Besatzung“ zurecht, die morgens mit dem Pendlerverkehr kommt.

Passagierquartiere: Passagierquartiere sind auch kein erforderlicher Teil der erweiterten Gebäudekonstruktion, doch können sie sehr wohl verwendet werden, um beispielsweise Hotelzimmer oder Wohnquartiere darzustellen oder sogar Geschäfte, Büros und Cafeterias in einem großen Gebäude. Für technische und unterstützende Nutzung können entsprechender Frachtraum, Transporthangars oder Boxen (siehe Seite 239, *TM*) verwendet werden, um Ausrüstung mit spezialisierter Funktion darzustellen (wie Mech-Boxen für einen Mech-Reperaturhangar), um die geplante Kapazität des Gebäudes anzugeben, wenn es um Personal und Maschinen geht.

Quartierraum: Wenn ein Konstrukteur Quartiere einbauen möchte, dürfen sie so gleichmäßig wie möglich auf alle Gebäudefelder und Level verteilt werden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



MINDESTBESATZUNGSTABELLE FÜR ERWEITERTE GEBÄUDE

Formel für Mindestbesatzung:

Mindestbesatzung = Mindest-Besatzung ohne Schützen +
Mindestanzahl Schützen + Mindestanzahl Offiziere (wenn notwendig)

Nicht-Schützen	Mindestbesatzung
Kommunikationsausrüstung (pro Tonne, siehe Seite 212, TM)	1
Feldküche (pro Stück, siehe Seite 217, TM)	3
Flugdeck (pro Stück, siehe Seite 300)	20
Landedeck (pro Stück, siehe Seite 312)	3
Hubschrauberlandeplatz (pro Stück, siehe Seite 300)	5
MASH (pro Operationssaal, siehe Seite 228, TM)	5
Mobile Feldbasis (pro Stück, siehe Seite 324)	5
Modulare Bautenverbindung (pro Stück, siehe Seite 265)	4

Schützen	Mindestanzahl Schützen*
Pro Leichter Waffe (siehe Seite 131)	1
Pro Mittelschwerer Waffe (siehe Seite 131)	1
Pro schwerer Waffe (siehe Seite 131)	Tonnage der Waffe ÷ 5 (aufgerundet)
Pro Schiffsklasse-Waffe (siehe Seite 131)	7

* Schützen sind nur für Gegenstände nötig, deren Einsatz im Kampf einen Schützenwurf verlangt.

Offiziere	Mindestanzahl Offiziere*
9 Nicht-Offiziere oder weniger	1
10 oder mehr Nicht-Offiziere	Gesamtzahl der Nicht-Offiziere ÷ 10 (aufgerundet)

* Erweiterte Gebäude, die nicht militärisch sind, benötigen keine Offiziere.

Weil sie ihr Gebäude als Teil eines Einkaufskomplexes sieht, der Energie aus dem örtlichen Stromnetz zieht, braucht Ryana kaum fortschrittliche Ausrüstung oder Generatoren. Anstatt aber verschiedene Geschäfte als undefinierte Ausrüstung zu bestimmen – wie bei jedem zufälligen Gebäude auf dem Spielplan – beschließt sie, Quartiere zu verwenden, um die Hauptgeschäfte abzubilden, und sogar ein paar Feldküchen, die einen Food-Court darstellen.

Für die leichten umliegenden Gebäude weist Ryana zwei Quartiere zweiter Klasse zu, die jeweils 7 Tonnen wiegen, plus zwei weitere Quartiere der Zwischendeck-Klasse (zu jeweils 5 Tonnen), um zwei mittelgroße und zwei kleinere Geschäfte in jedem Gebäude abzubilden. Jetzt wo 24 Tonnen ausgegeben sind, wendet Ryana die letzten 6 Tonnen für Standard-Frachtraum auf, was sie als Lagerräume für diese Verkaufsstellen definiert.

Im mittelstarken Zentralgebäude installiert Ryana 3 Quartiere 1. Klasse (jeweils 10 Tonnen), 3 Quartiere 2. Klasse (jeweils 7 Tonnen) und 6 Zwischendeck-Quartiere (jeweils 5 Tonnen) pro Hexfeld, so dass sie auf insgesamt 81 Tonnen kommt. Sie bestimmt dann, dass drei der sechs Zentral-Hexfelder (jeweils 1 Hexfeld auseinander) Feldküchen erhalten (jeweils 3 Tonnen, um den Food-Court darzustellen (sie stellt sich vor, dass das zentrale Atrium als Freiluft-Essbereich dient, der alles verbindet). Somit hat das zentrale Gebäude in 3 Hexfeldern noch 39 Tonnen übrig und noch 36 Tonnen in den anderen drei Hexfeldern. Ryana beschließt, dass das Einkaufszentrum jetzt ausreichend befüllt ist und sie lässt den verbleibenden Raum für Lagerräume zurück. Ihr Einkaufskomplex ist komplett.

Es ist keine Besatzung notwendig, um Ryanas Einkaufszentrum zu betreiben, doch weiß sie aus der Mindestbesatzungstabelle für Erweiterte Gebäude, dass der Food-Court mindestens 9 Angestellte benötigt. Sie denkt außerdem, dass jeder der Läden (die „Quartiere“) tagsüber mindestens jeweils 3 Angestellte erhalten sollte – eine eher willkürliche Zahl, doch passt sie zum Geist des Gebäudes. Somit braucht jedes leichte Gebäudefeld 12 Angestellte, während jedes mittelstarke Gebäudefeld 36 Angestellte braucht. Diese Angestellten können zur Arbeit pendeln, also sind hier keine zusätzlichen Quartiere notwendig. Also werden sich an jedem Werktag 297 Angestellte in dem Einkaufszentrum befinden ($[6 \times 12 \text{ äußere Gebäudefelder}] + 9 [\text{Food-Court}] + [6 \times 36 \text{ innere Gebäudefelder}] = 297$). Da der Einkaufskomplex keine Militäranlage ist, sind keine Offiziere notwendig.

Kenyons Geschützstellung kann bis zu 76 Tonnen an Waffen, Munition, Wärmetauschern und – wenn nötig – Energiesystemen und Besatzungsquartieren aufnehmen. Um das Potential der Stellung zu maximieren beschließt er, dass das Gebäude Energie direkt aus externen Generatoren bezieht und dass die Besatzung von einer nahen Basis anreisen kann und nicht in der Waffenplattform wohnt. Somit bleibt die gesamte interne Kapazität für Waffen übrig.

Kenyon beschließt, dass die Hauptwaffen für seine Geschützstellung zwei schwere Clan-ER-Laser sein sollen (die jeweils 4 Tonnen wiegen). Weil es sich um Energiewaffen handelt, die jeweils 12 Wärmepunkte erzeugen, muss Kenyon 24 Tonnen für Wärmetauscher aufwenden. Außerdem muss er, weil das Gebäude seine Energie indirekt bezieht, 0,8 Tonnen Leistungsverstärker einbauen (8 Tonnen schwerer Energiewaffen $\times 0,1 = 0,8$ Tonnen). Jetzt wo er 32,8 Tonnen für diese Waffen verwendet hat, beschließt Kenyon die Laser mit einem Paar mit Artemis-IV verbesserten LSR-20 zu unterstützen (jeweils 6 Tonnen, insgesamt 12 Tonnen), und fügt pro Raketenwerfer 5 Tonnen Munition hinzu (insgesamt 10 Tonnen). Weil es sich um Raketenwaffen handelt, sind weder Wärmetauscher noch Leistungsverstärker notwendig. Somit beträgt das Gesamtgewicht aller Waffen, Munition, Wärmetauscher und Leistungsverstärker 54,8 Tonnen.

Kenyon beschließt, dass alle vier Waffen in einem Geschützturm platziert werden sollen, um die Flexibilität der Geschützstellung im Kampf zu maximieren. Da die Laser jeweils 4 Tonnen und die LSR jeweils 6 Tonnen wiegen und alle Wärmetauscher, Leistungsverstärker und Munition nicht gezählt werden, beträgt das Gewicht des Geschützturms 2 Tonnen ($[(2 \times 4 \text{ Tonnen für Laser}) + (2 \times 6 \text{ Tonnen für Raketenwerfer}) = 20 \text{ Tonnen}] \div 10 = 2$).

Jetzt sind 56,8 Tonnen ausgegeben und Kenyon stellt fest, dass seine Geschützstellung noch 19,2 Tonnen frei hat. Nach einigen Überlegungen beschließt er, 5 dieser Tonnen für einen Gefechtsrüstungs-Transporthangar aufzuwenden, um Platz für einen Strahl Unterstützungstruppen zu bieten. Die verbleibenden 14,2 Tonnen definiert er als generischen Frachtraum für Vorräte.



Tara ist nicht so sehr daran interessiert, jedes Merkmal ihrer Festungsgebäude auszuformulieren wie es die anderen getan haben. Es gibt nur ein paar Gegenstände, die sie gerne in den Bauten platzieren würde: einen Hubschrauberlandeplatz, Kommunikationsausrüstung und einen Energiegenerator, der dem Gebäude erlauben wird, unabhängig vom örtlichen Netz zu operieren. Sie beschließt, dass der Rest unspezifizierte Ausrüstung sein soll, die der Hauptaufgabe des Gebäudes als militärisches Verwaltungszentrum entspricht.

Um die Sache noch weiter zu vereinfachen beschließt Tara, dass alle Ausrüstung, die sie interessiert, im Zentralgebäude untergebracht werden kann. Sie schaut sich die Energiegenerator-Regeln an und stellt fest, dass ihre drei Gebäude 78 Hexfelder Energie benötigen $([6 \text{ Hexfelder} \times 5 \text{ Level} = 30 \text{ Hexfelder für das Zentralgebäude}] + [2 \times [6 \text{ Hexfelder} \times 4 \text{ Level für die sekundären Gebäude}] = 48) = 78)$. Tara entscheidet sich für einen Fusionsreaktor und multipliziert den Wert mit 1 (dem Fusionsgenerator-Gewichtsmultiplikator) und stellt fest, dass der Generator 78 Tonnen Gesamtgewicht benötigt. Tara beschließt, das Gewicht so gleichmäßig wie möglich auf die sechs Hexfelder des Gebäudes zu verteilen, was ihre Kapazität von 741 Tonnen um 13 Tonnen verringert (auf 728 Tonnen pro Hexfeld). Der Hubschrauberlandeplatz wiegt 500 Tonnen, und Tara platziert ihn oben auf dem zentralen Hexfeld (so dass in diesem 228 Tonnen verbleiben). 9 Tonnen Kommunikationsausrüstung platziert sie in einem anderen Hexfeld (auf dem dritten Level, nur für den Fall, dass die erweiterten Gebäuderegeln verwendet werden). Den verbleibenden internen Raum wendet Tara in allen Hexfeldern für „unspezifizierte Ausrüstung“ auf, was ihr erlaubt, den Konstruktionsprozess abzuschließen.

SCHRITT 4: DEN DATENBOGEN AUSFÜLLEN

Sobald Größe, Form, KF, Panzerung, Waffen und Ausrüstung festgelegt worden sind, kann ein Blanko-Bautendatenbogen verwendet werden, um diese Spielwerte festzuhalten. (Derselbe Datenbogen wird auch für Mobile Bauten verwendet.) Alle Daten zu dem erweiterten Gebäude müssen im Bautendaten-Abschnitt eingetragen werden (dazu gehören Name, Gebäudetyp und KF – alle erweiterten Gebäude, die nach diesen Regeln konstruiert werden, erhalten einen Wert von N/A für BP). Alle Ausrüstungszeilen müssen im Waffen- und Ausrüstungsinventar eingetragen werden (inklusive Munition und Anzahl der Schuss pro Munitionslager), und es muss notiert werden, in welchen Hexfeldern die Gegenstände platziert wurden und welche Blickrichtung sie haben (Waffen in einem Geschützturm sollten hier mit einem „(G)“ markiert werden, Waffen mit Drehbolzen-Aufhängung mit „(D)“).

Zuletzt müssen alle überzähligen Hexfelder auf dem Kartendiagramm des Gebäudes geschwärzt werden.

Wenn all das abgeschlossen ist, ist das erweiterte Gebäude spielbereit.

Mehrere Gebäude / Komplexe: Im Fall von mehreren kleineren Gebäuden und Komplexen können, wenn der Hexfeld-Platz auf dem Bautendatenbogen es zulässt, mehrere Gebäude im Kartendiagramm des Datenbogens verzeichnet werden, um ihre Position auf dem Spielplan anzuzeigen. Mit den Hexfeldzahlen des Datenbogens können die Spieler Ausrüstung über mehrere Gebäude ebenso leicht verwalten wie in einem großen Gebäude.

ERWEITERTE GEBÄUDEAUSRÜSTUNG

Erweiterte Gebäude dürfen jede Ausrüstung einbauen, die im *Tech-Manual* in den Ausrüstungstabellen explizit als für Landungsschiffe gestattet aufgeführt ist (siehe Seite 341 – 345, *TM*). Gebäude dürfen auch alle Gegenstände verwenden, die in den Erweiterten Waffen- und Ausrüstungsregeln (beginnend auf Seite 274 dieses Buches) aufgeführt sind und die für Mobile Bauten zugelassen sind. Außerdem sind die folgenden Gegenstände und Konstruktionsoptionen für die entsprechenden Gebäudeklassen und Gebäudetypen zugelassen. Sie stellen zusätzliche Merkmale dar, die man normalerweise weder in Landungsschiffen noch in Mobilen Bauten findet.

AUTOMATISIERTE WAFFEN

Automatisierte Waffensysteme sind für alle erweiterten Gebäude verfügbar, die Waffen erhalten dürfen. Sie werden von wenig mehr als einem grundlegenden vorprogrammierten Kontrollsystem gesteuert, das mit einem Standard-Sensorsystem verbunden ist. Automatisierte Waffen feuern auf das nächste nicht verbündete Ziel in Reichweite (oder auf ein zufällig ermitteltes nicht verbündetes Ziel, wenn sich mehr als ein Ziel in derselben Entfernung befindet). Der Angriff wird mit einem festen Schützenwert von 5 abgewickelt und findet als erstes in der Waffeneinsatzphase statt (unabhängig von der Initiativereihenfolge). Der Angriff der automatisierten Waffe erleidet einen zusätzlichen Modifikator von +1, wenn die Sichtlinie durch ein Hexfeld führt, in dem sich ein feindliches Störfeld befindet (oder wenn das automatisierte Waffensystem selbst Ziel eines feindlichen Störfelds ist).

Konstruktionsregeln: Nur schwere Nicht-Artilleriewaffen dürfen mit einem automatisierten Kontrollsystem verwendet werden. Automatisierte Kontrollsysteme dürfen auch keine Waffen verwenden, die keinen Schützenwurf zum Abfeuern benötigen (wie Raketenabwehrsysteme, Splitterkapseln, Sprengkapseln und Elektronik). Das Kontrollsystem ersetzt das normale Feuerleitsystem (mit identischem Gewicht, Größe und Kosten), erfordert aber keine Besatzung.

ENERGIEGENERATOREN

Bei den meisten Bauten und Einrichtungen wird grundsätzlich davon ausgegangen, dass die benötigte Energie vom örtlichen Energienetz abgedeckt ist. Wenn ein Spieler möchte, kann er aber auch einen unabhängigen Energiegenerator in seinem erweiterten Gebäude einbauen. Energiegeneratoren für statische Gebäude unterscheiden sich deutlich von den Energiesystemen, die in Mobilen Bauten verwendet werden, zum Teil deshalb, weil sie nicht genug Energie für ein gewaltiges, verteiltes Antriebssystem aufbringen müssen. Gebäude-Energiesysteme können auch verwendet werden, um mehrere Gebäude in einem „Energienetzwerk“ zu betreiben, oft mit einem System hängender Kabel, Untergrundleitungen und so weiter.

Erweiterte Gebäude dürfen ihre Energie von allen Generatortypen beziehen, die in der Energiegeneratoren-Tabelle unten aufgelistet sind. Die aufgeführten Generatortypen verfügen über einen Generatorgewichts-Multiplikator (der verwendet wird, um das Gesamtgewicht des Generators zu bestimmen), tägliches Brennstoffgewicht (in Tonnen, für je fünf Hexfelder des Gebäudes, die Energie benötigen), und spezielle Anmerkungen über die Generatorkonstruktion und dergleichen (so wie minimale Gebäudegröße, Explosionsgefahr und so weiter).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



Generatoren dürfen ein oder mehrere Gebäude mit Energie versorgen, und können sogar mit anderen Generatoren unterstützt werden. Es gibt keine Obergrenze dazu, wie viele Generatoren ein Gebäude oder eine Gebäudegruppe mit Energie versorgen können. Die meisten industriellen und kommerziellen Komplexe verwenden normalerweise zwei oder drei Generatoren, während Wohngebäude normalerweise eher auf externe Energieversorgung durch einen entfernten, aber fest zugewiesenen Generatorkomplex setzen. Militärkomplexe haben mehr Varianz, wobei meistens ein oder zwei Generatoren den Haupteinrichtungen Energieversorgung bieten, während statische Verteidigungsmaßnahmen ihre eigenen internen Energiegeneratoren für unabhängige Operationen erhalten. Unabhängig vom Arrangement und der Natur der installierten Energiegeneratoren hört ein Generator auf, den Gebäuden im Netzwerk Energie zu bieten, wenn ein Gebäudefeld in dem sich der Generator befindet zerstört wird (oder die Treibstoffversorgung des Generators zerstört oder aufgebraucht wird). Gebäude, die sich so ohne Energie wiederfinden, dürfen keine schweren Waffen, Kommunikationssysteme oder andere Elektronik verwenden. Ein Gebäude, das Energie von mehreren Generatoren bezieht, erhält keine zusätzlichen Vorteile, hört aber erst dann auf zu funktionieren, wenn alle Energiequellen zerstört oder abgeschaltet sind.

Konstruktionsregeln: Um das Basis-Generatorgewicht für ein erweitertes Gebäude zu bestimmen (oder für einen Gebäudekomplex) addiere die Gesamtzahl der Hexfelder aller erweiterten Gebäude, die Energie erhalten sollen, mit Ausnahme von Zelten, Zäunen, Mauern und Brücken. Im Fall von Gebäuden mit mehreren Leveln multipliziere die Hexfeldzahl des Gebäudes mit der Zahl der Level – inklusive aller Untergeschoss-Level – ehe du sie zur Summe addierst (somit ist ein Gebäude mit 3 Hexfeldern, das 4 Level hoch ist, 12 Hexfelder wert). Addiere zu dieser Summe 10 Prozent der Gesamttonnage aller Schweren Energiewaffen, die von dem Gebäude verwendet werden sollen. Das ist das Basis-Generatorgewicht.

Als nächstes multipliziere das Basis-Generatorgewicht mit dem entsprechenden Generator-Gewichtsmultiplikator, und runde auf die nächste ganze Zahl auf. Das ist das Gewicht eines einzelnen Energiegenerators.

Der Generator kann in einem einzelnen Gebäude untergebracht werden und sein Gewicht wird so gleichmäßig wie möglich auf alle Felder des Generatorgebäudes verteilt, wie es notwendig ist. (Ein 960-Tonnen-Generator übersteigt vielleicht die Gewichtskapazität für ein einzelnes Hexfeld einer harten Festung mit 2 Leveln und KF 90, die nur eine Gewichtskapazität von 180 Tonnen hat, wenn das Gebäude aber 6 Hex-

felder einnimmt, würde die Gesamt-Gewichtskapazität von 1080 Tonnen $[180 \times 6 = 1080]$ es erlauben, den Generator mit 160 Tonnen pro Hexfeld unterzubringen $[960 \div 6 = 160]$.) Mehrere Generatoren können in einem Gebäude untergebracht werden, wenn es gewünscht ist, doch sollte der Konstrukteur darauf achten, welche Generatoren sich in welchen Hexfeldern befinden, da die Zerstörung auch nur eines Felds eines Generators ihn inaktiv werden lässt.

Generatortreibstoff: Dampf-, Verbrennungs- und Brennstoffzellen-Generatoren benötigen Brennstoff, um sich selbst und andere Bauten mit Energie zu versorgen. Dieser Brennstoff kann in eigenen Speichertanks in anderen Gebäuden untergebracht werden. Siehe *Flüssigbrennstoff-/Chemie-Speichertanks* um herauszufinden, wie viel Brennstoff diese Generatoren brauchen und wie Speichertanks für den Brennstoff konstruiert werden können.

FLÜSSIGBRENNSTOFF-/CHEMIE-SPEICHERTANKS

Generatoren, die mit Dampf, Verbrennung oder Brennstoffzellen angetrieben werden, brauchen Brennstoff, ebenso wie Fahrzeuge und andere Einheiten, die mit brennstoffbasierten Systemen angetrieben werden, während verschiedene andere chemische Anwendungsmöglichkeiten ebenso Lager- und Verteilungseinrichtungen erfordern können, um ihre Flüssigkeitsvorräte zu verwalten. Flüssigkeitstanks brauchen keine Energie, solange sie nicht über andere Ausrüstung über die Flüssigkeitstanks hinaus verfügen.

Infanterieeinheiten dürfen sich nicht durch einen Flüssigbrennstoff- oder Chemietank bewegen, dürfen das Gebäude aber an der Außenseite erklimmen, wie es in den Regeln für *Bewegung durch Erweiterte Gebäude* (siehe Seite 118) beschrieben ist. Panzergrenadiere und motorisierte Infanterie darf die Außenseite eines Gebäudes nicht erklimmen. Andere Einheiten dürfen sich nach den normalen Regeln in oder durch einen Flüssigkeitstank bewegen, müssen aber +1 BP ausgeben und erleiden einen Mechpilotenwurf-Modifikator von +2. Solche Aktionen führen auch zu Lecks, wie es weiter unten beschrieben ist.

Flüssigbrennstoff-/Chemietank-Explosionen: Wenn ein Gebäudefeld mit Flüssigbrennstoff-/Chemie-Speichertanks einstürzt, oder durch Waffenbeschuss oder die Auswirkungen von Feuer (siehe *Feuer*, Seite 43) auf KF 0 gebracht wird, dann kann der Inhalt des ganzen Gebäudes bei einer 6+ mit 2W6 explodieren. Ein explodierender Flüssigbrennstoff-/Chemietank betrifft alle Einheiten, Gebäude und alles Gelände in einem

ENERGIEGENERATOR-TABELLE

Generatortyp	Gewichtsmultiplikator	Tägliches Brennstoffgewicht	Kommentar
Dampf	3	1,5	Flüssig-Brennstoffversorgung nötig
Solar	3	N/A	Darf keine andere Ausrüstung auf dem Dach montieren*
Kernspaltung	1,5	N/A	
Fusion	1	N/A	
Verbrennung			
Benzin, Naturgas	1,5	1	Flüssig-Brennstoffversorgung nötig
Kohle, Holz	2	2	Feste Brennstoffversorgung nötig
Brennstoffzellen	1	1,2	Flüssig-Brennstoffversorgung nötig
Extern (EKMT)**†	0,5	N/A	Mindestgebäudegröße (unabhängig von der Höhe) = 5 Hexfelder pro Tonne, die EKMT abstrahlt (aufgerundet); darf keine Ausrüstung auf dem Dach installieren*
Extern (andere)†	0,5	N/A	

* Zu Konstruktionszwecken ist Ausrüstung auf dem Dach jegliche Ausrüstung, die Geschütztürme verwendet oder Geschützturm-Raum einnimmt.

** Stellt Empfänger, Energiespeicherung und Verteilung für Energie dar, die von ESMT-Ausrüstung übertragen wird (siehe Seite 336).

† Extern eingespeiste Energiegeneratoren speichern ausreichend Energie, um für jeweils 5 Tonnen Ausrüstung (aufgerundet) 1 Stunde Energie zu liefern.



Radius um den explodierenden Tank gleich der aktuellen Gesamtbrennstoffkapazität des Tanks (in Tonnen) geteilt durch 1000 (aufgerundet). Befinden sich beispielsweise 2400 Tonnen Brennstoff in einem Tank, wenn er explodiert, dann werden alle Einheiten in 3 Hexfeldern Umkreis betroffen ($2400 \div 1000 = 2,4$, aufgerundet auf 3). Ein Speichertank, der aktuell nur 700 Tonnen Brennstoff oder Flüssigkeiten beinhaltet explodiert nur mit einem Radius von 1 Hexfeld um das Gebäude ($700 \div 1000 = 0,7$, aufgerundet auf 1).

Alle Einheiten im Wirkungsbereich eines explodierenden Brennstoff-/Chemietank-Gebäudes erleiden Basisschaden gleich dem Explosionsschadenswert, der für die Flüssigkeit oder den Brennstoff in der Leck- und Explosionstabelle für Brennstofftanks auf der nächsten Seite angegeben ist. Das ganze wird als Flächeneffektschaden behandelt. (Einheiten erleiden diesen Schaden abhängig von ihrer Ausrichtung im Verhältnis zum explodierenden Speichertank, wobei Einheiten, die sich im Inneren oder auf dem Dach des Gebäudes, das Schaden erleidet, an der entsprechenden Front-Trefferzone getroffen werden.)

Multipliziere diesen Wert mit dem maximalen Effektradius für den Speichertank, wie er oben berechnet wurde, für alle Einheiten, die an den Speichertank angrenzen, und teile diesen modifizierten Wert durch die Entfernung der Einheit vom Speichertank bei Einheiten, die sich im Wirkungsgebiet befinden, aber nicht an den Tank angrenzen. (Explodiert ein Flüssigspeichertank beispielsweise mit einem Basis-Schadenswert von 20 Punkten, hat aber aufgrund seiner Kapazität eine Reichweite von 3 Hexfeldern, dann erleiden Einheiten, die direkt neben dem Tank stehen, wenn er explodiert, 60 Punkte Flächenschaden [$20 \text{ Punkte} \times 3 \text{ Hexfelder} = 60$], während Einheiten, die 3 Hexfelder von dem explodierenden Speichertank entfernt stehen, nur 20 Schadenspunkte erleiden [$20 \text{ Punkte} \times 3 \text{ Hexfelder Wirkungs-bereich} \div 3 \text{ Hexfelder Entfernung} = 20$]). Einheiten, die sich auf oder in einem Gebäudefeld mit dem explodierenden Speichertank befinden, erleiden den doppelten Schaden, den eine angrenzende Einheit sonst erleiden würde.

Ist die Speicherkapazität eines Flüssigbrennstoff-/Chemie-Speichertanks unbekannt, dann geh davon aus, dass ein Speichertank-Hexfeld bis zu 546 Tonnen Brennstoff für je angefangene 4 Höhenlevel aufnehmen kann - was der Kapazität eines normalen 600-Tonnen-Flüssigspeichertanks entspricht; Die größten Speichertanks sind in Hangar-Gebäuden möglich. Somit kann ein 4 Hexfeld großer Speichertank, der 3 Level hoch ist, bis zu 2184 Tonnen Brennstoff aufnehmen ($[546 \text{ Tonnen} \times 4 \text{ Hexfelder}] \times [3 \text{ Level} \div 4 = 0,75, \text{ aufgerundet auf } 1] = 2184$).

Flüssigbrennstoff-/Chemietank-Lecks: Wenn ein Flüssigbrennstoff-/Chemietank-Gebäude von einem Nicht-Waffenangriff oder Feuer zum Einsturz gebracht oder von einer Einheit außer Infanterie durchbrochen wird, die durch die Wand brechen will, dann explodiert der Tank nicht, sondern verliert seine Gesamtkapazität an Brennstoff (oder Chemikalien) mit einer Menge von 1 Tonne für jeden Punkt KF, den das Gebäude verloren hat. Diese Menge wird von der Gesamt-Flüssigkeitsspeicherkapazität des beschädigten Gebäudes abgezogen, hat aber keinen Einfluss auf verbundene Speichertanks. Der Brennstoff sammelt sich in allen Hexfeldern, die an das Speichertank-Gebäude angrenzen (außer in diesen befindet sich ein anderes Gebäude), und wird als das Gebäudemerkmal Wasser mit einer Tiefe von 0 behandelt.

Das Leck bleibt bestehen, solange der Flüssigspeichertank noch steht, nicht explodiert und noch nicht leergelaufen ist. Für jeweils 3000 Tonnen Flüssigkeit, die so vergossen werden, steigt der betroffene Radius um den Tank nach außen um 1 Hexfeld. Alle zusätzlichen Auswirkungen aufgrund der ausgelaufenen Flüssigkeit (wie die erhöhte Feuergefahr durch vergossenen Brennstoff) sind in der Leck-/Explosionstabelle für Brennstofftanks aufgeführt.

Generatortreibstoff

Generatorgebäude (siehe Energiegeneratoren, Seite 133), die mit Dampf, Verbrennung oder Brennstoffzellen laufen, benötigen auch Brennstoffspeicher, um im Einsatz zu bleiben. Um die Treibstoffanforderung solcher Einrichtungen zu abstrahieren gehe davon aus, dass ein typischer Generator der genannten Typen 1 Tonne Brennstoff pro Tag und 5 Hexfeldern des Gebäudes verbraucht (aufgerundet, unabhängig von der Höhe), die er mit Energie versorgt (inklusive des Generatorgebäudes selbst, nicht aber der Brennstoffspeichertanks). Eine zusätzliche Tonne Brennstoff ist außerdem pro Stunde nötig für jede gebäudemontierte schwere Waffe die das Gebäude im Kampf verwenden soll (selbst wenn die Einsatzzeit nur ein paar Kampfrunden sind), während Schiffsklasse-Waffen pro Stunde Nutzung 10 Tonnen verbrauchen. Wenn die täglichen Brennstoffanforderungen eines Generators ermittelt werden sollen, der solchen gepanzerten Gebäuden Energie liefert, kann der Konstrukteur irgendwo zwischen 0 und 24 Stunden Brennstoff für die Waffenenergie einkalkulieren, muss aber alle entsprechenden schweren Waffen oder Schiffsklasse-Waffen einrechnen, wenn er das tut.

Sobald der tägliche Brennstoffbedarf eines Dampf-, Verbrennungs- oder Brennstoffzellen-Reaktors ermittelt ist, muss diese Zahl mit dem täglichen Brennstoffgewichtswert für den verwendeten Generatortyp multipliziert werden (siehe Energiegeneratorentabelle, Seite 134).

Da der Brennstoff normalerweise monatlich verbrannt und wieder aufgefüllt wird, sollte der minimale Brennstoffvorrat eines Energiegenerators ausreichen, um allen essentiellen Gebäuden, die er versorgt, einen Monat anhaltend Energie zu bieten. Um dies zu erleichtern können die Spieler die Monatsmenge an Brennstoff ermitteln, indem sie den Tagesverbrauch mit 30 multiplizieren.

Kohle- und Holzgeneratoren: In seltenen Fällen können Generatoren mit Verbrennungsmotor mit Kohle oder Holz betrieben werden. Da dies keine flüssigen Brennstoffe sind, die allgemein nicht leicht entzündlich sind, gibt es kein Risiko, dass es bei der Zerstörung eines Lagergebäudes zu einer Explosion kommt. Stattdessen entzünden sich solche Brennstofflager unter den Bedingungen, unter denen ein Flüssigtreibstofftank explodieren würde (siehe Seite 134), wobei alle Speichertank-Felder in Flammen aufgehen (siehe Feuer, Seite 43). Lecks in einem Kohle- oder Holzlager verstreuen den Brennstoff einfach für 1 Runde in die angrenzenden Hexfelder. Dies erzeugt unwegsames Gelände in allen Hexfeldern außerhalb des Speichertanks, die angrenzend an das Leck liegen.



Eine Lanze von Todeskommandos bewachen eine kritische Generatorstation.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Konstruktionsregeln

Jede Gebäudeklasse kann als Flüssigbrennstoff-/Chemie-Speichertank konstruiert werden, doch Hangars sind aufgrund ihrer offenen Konstruktion normalerweise am besten geeignet. Um einen Flüssigbrennstoff-/Chemietank zu erschaffen, muss der Konstrukteur einfach einen Teil oder die gesamte interne Speicherkapazität des Gebäudes für den Flüssigkeitstank aufwenden. Dieser Tank gilt als ein einzelner Flüssigkeitsfrachtraum (siehe Seite 239, TM), was bedeutet, dass jede Tonne der Kapazität die für den Flüssigspeicher aufgewendet wird, 0,91 Tonnen Brennstoff oder flüssiger Chemikalien aufnehmen kann. Wenn die Maximalgröße eines Flüssigbrennstoff-/Chemietank-Gebäudes nicht den ganzen notwendigen Brennstoff / die notwendigen Chemikalien aufnehmen kann, dann kann es mit anderen Speichergebäuden verbunden werden, um die Kapazität zu vergrößern, doch müssen solche verbundenen Flüssigspeichertank-Gebäude in angrenzenden Hexfeldern platziert werden.

Nicht flüssiger Brennstoff: Die nicht flüssigen Brennstoffe (Kohle und Holz) die in diesen Regeln beschrieben sind, verwenden keine Flüssigspeicher, sondern normale „trockene“ Frachtaufbewahrung. Also entspricht die Tonnage von festem Brennstoff, der Generatoren zur Verfügung steht, dem Gewicht des Frachtraums selbst (siehe Seite 239, TW).

Paul hat eine Militärbasis gebaut, die aus insgesamt 80 Hexfeldern besteht, von denen sechs Geschütztürme besitzen, die mit jeweils 4 schweren Waffen ausgestattet sind. Er hat beschlossen, das Gebäude mit einem Verbrennungsgenerator zu betreiben und er berechnet, wie viel Energie nötig ist, um das Gebäude einen Tag zu betreiben und dabei die Schweren Waffen mit 2 Stunden Energie pro Tag zu versorgen. Er kommt auf 64 Tonnen pro Tag $[(80 \text{ Gebäudefelder} \div 5 = 16) + [2 \text{ Stunden} / \text{Tag} \times (6 \text{ Gebäude} \times 4 \text{ schwere Waffen} = 48)] = 64$. Da er weder Dampf noch Brennstoffzellen verwendet, wird dieser Wert für den verwendeten Generatortyp nicht verändert (64 Tonnen / Tag $\times 1,0$ Täglicher Brennstoffgewichtswert für Verbrennungsmotor-Generatoren = 64). Um ausreichend Brennstoff für einen Monat zu haben, braucht Pauls Generator also einen Brennstoffspeicher für 1920 Tonnen Brennstoff (64 $\times 30 = 1920$).

Weil die Speicherkapazität eines Flüssigfrachtraums 0,91 Tonnen für jede Tonne Ausrüstungsraum entspricht, sind insgesamt 2110 Tonnen notwendig, um den oben berechneten Brennstoff aufzunehmen (1920 Tonnen $\div 0,91$ mögliche Tonnen pro Tonne = 2109,89 Tonnen, aufgerundet auf 2110). Da sich Paul für ein Hangargebäude entschieden hat, stellt er fest, dass die maximale interne Kapazität für Hangargebäude (mit ausreichend KF) bei 600 Tonnen pro Hexfeld für je angefangen 4 Höhenlevel liegt. Ein Speichertank mit nur einem Hexfeld müsste also 16 Level hoch sein $(600 \times [16 \div 4 = 4]) = 2400$ Tonnen interne Gewichtskapazität). Alternativ könnte ein Hangargebäude mit gleichem KF auch nur 1 Level hoch sein, aber 4 angrenzende Hexfelder einnehmen, um dieselbe Kapazität zu erreichen.

UMWELTVERSIEGELUNG

Umweltversiegelte Gebäude sind für den Einsatz in extremen Umgebungen wie Vakuum, unter Wasser oder in toxischer Atmosphäre konzipiert. Wenn bewohnte Gebäude in solchen Umgebungen existieren, gehen wir davon aus, dass sie Umweltversiegelung besitzen.

Wenn ein versiegeltes Gebäude KF-Schaden über 10 Punkten (pro Trefen) erleidet, dann muss mit 2W6 gewürfelt werden, modifiziert nach der Durchbruchtabelle für Versiegelte Gebäude (s. rechts). Ist das endgültige, modifizierte Ergebnis 10 oder mehr, dann wird das Gebäude durchgeschlagen. Ein durchbrochenes Gebäude stürzt nicht notwendigerweise ein, doch wird jedes ungeschützte Personal und Ausrüstung im Gebäude zerstört. (Brianastelle erleiden den Durchbruch nur in dem Gebäude, in dem der Schaden verursacht wurde). Angrenzende Gebäude – wie Tunnel – können auch unter den Auswirkungen leiden, wenn ein Gebäude mit dem sie verbunden sind durchgeschlagen wird, aber nur wenn die Zwischentüren zu diesem Zeitpunkt geöffnet sind. Einheiten, die versuchen sich durch die Wände oder eine geschlossene Tür eines versiegelten Gebäudes zu bewegen, müssen erst einen Durchbruchswurf ablegen, um hindurch zu gelangen. Denk daran dass ein gepanzertes Gebäude erst dann KF-Schaden erleidet, wenn die Panzerung zerstört ist.

Konstruktion: Hangars, Standardgebäude, Festungen und Geschützstellungen, die im Vakuum, toxischer Atmosphäre oder unter Wasser

LECK- UND EXPLOSIONSTABELLE FÜR BRENNSTOFFTANKS

Brennstoff-/Chemikalienart	Explosion verwendet für	Schaden*	Leck-Auswirkungen
Wasser	Dampfenergie	0**	-2 zum Entzünden für Gelände/Gebäude/Einheiten in angrenzenden Feldern
Benzin	Verbrennung	15†	+2 zum Entzünden für Gelände/Gebäude/Einheiten in angrenzenden Feldern
Naturgas	Verbrennung	10†	+1 zum Entzünden für Gelände/Gebäude/Einheiten in angrenzenden Feldern
Flüchtige Chemikalien	Brennstoffzellen/Chemikalien	10	+1W6 Schaden gegen konventionelle Infanterie in angrenzenden Feldern
Luft-/Raum-Brennstoff	Luft-/Raumreaktoren	20†	+1 zum Entzünden für Gelände/Gebäude/Einheiten in angrenzenden Feldern
Kohle/Holz	Verbrennung	N/A††	Ignoriere die normalen Auswirkungen eines Lecks; Leck hält 1 Runde an; Felder die ans Leck angrenzen werden unwegsames Gelände
Unter Druck stehende Chemikalien†	Chemische Verwendung	2W6**	+1W6 Schaden gegen konventionelle Infanterie in angrenzenden Feldern
Andere Chemikalien†	Chemische Verwendung	0**	-1 zum Entzünden für Gelände/Gebäude/Einheiten in angrenzenden Feldern

* Explosionsschaden beeinflusst Einheiten, die an das explodierende Brennstoffspeichergebäude angrenzen; verdopple den Schaden gegen Einheiten, die auf (oder in) einem explodierenden Brennstoffspeichergebäude stehen.

** Konventionelle Infanterie erleidet stattdessen 4W6 Punkte Feuerstoß-Schaden; alle anderen Einheiten machen einen Mechpiloten-/Fahren-/Mechabwehrkampf-Wurf, um nicht 1 Hexfeld von dem Gebäude weg versetzt zu werden.

† In explodierenden Brennstofftanks bricht automatisch Feuer aus.

†† Kohle und Holz für Verbrennungsreaktoren werden nicht als Flüssigbrennstoff aufbewahrt, sondern in Pulver- oder Pellet-Form, die in den meisten Situationen inert sind; wenn die Anforderungen für eine Explosion erfüllt werden, geraten die entsprechenden Gebäudefelder in Brand anstatt zu explodieren.

† Außer den Brennstoffen und Chemikalien, die oben erwähnt wurden.

DURCHBRUCHSTABELLE FÜR VERSIEGELTE GEBÄUDE

Zielwert für den Durchbruch (2W6): 10+

Gebäudetyp	Wurfmodifikator
Leicht	+2
Mittelschwer	+0
Hart	-2
Hochdicht	-4
Unterwasser/Untergrund	+(Tiefe ÷ 2)*

* Aufrunden

eingesetzt werden sollen, müssen versiegelt werden. (Briankastelle erhalten diesen Vorteil automatisch und alle anderen Gebäudetypen – wie Zelte – dürfen entweder nicht in derartiger Umgebung verwendet werden oder können nicht versiegelt werden, weil es keinen inneren Raum gibt, in dem sich Menschen aufhalten können und der somit versiegelt werden müsste – wie Mauern, Brücken und Zäune).

Die Konstruktion eines umweltversiegelten Gebäudes erfordert nicht die Zuweisung interner Gewichtskapazität, erhöht aber die Kosten für das Gebäude, weil spezialisierte Technik notwendig ist.

SCHWERMETALL-SUPRASTRUKTUR

Die meisten erweiterten Gebäude (mit der Hauptausnahme von Zelt- und Zaungebäuden) können unter Zuhilfenahme von schwereren, eisenhaltigeren Metallen als üblich konstruiert werden. Ein Gebäude mit einer derartigen Schwermetall-Superstruktur stört den Betrieb der meisten Sensoren und Feuerleitsysteme (außer denen, die im Gebäude selbst installiert sind).

Geht eine Sichtlinie in oder durch ein Hexfeld, das Teil eines Gebäudes mit Schwermetall-Suprastruktur ist (oder an ein solches angrenzt), dann erleiden alle Waffenangriffe, Elektronik oder Kommunikation, die diese Sichtlinie verwendet, die Auswirkungen einer elektromagnetischen Interferenz (EMI) (siehe Elektromagnetische Interferenz, Seite 55).

Außerdem kann, wenn die Spieler zustimmen, eine große Konzentration von Gebäuden mit dieser Konstruktionsoption – beispielsweise 15 oder mehr Hexfelder solcher Gebäude pro Spielplan – auch eine Schwerindustriезone (siehe Schwerindustriезone, Seite 31) darstellen.

Bewegt sich außerdem eine Nicht-Infanterieeinheit in ein Gebäudefeld, das mit Schwermetall-Suprastruktur konstruiert ist, dann erleidet das Gebäudefeld durch den Durchgang der Einheit den normalen Schaden, ein gescheiterter Mechpilotenwurf fügt der Einheit aber den doppelten normalen Schaden zu (den aktuellen KF des Gebäudes geteilt durch 5, aufgerundet).

Konstruktion: Abgesehen von Zelten und Zäunen können alle erweiterten Gebäude mit dem Gebäudetyp Hart oder Hochdicht mit einer Schwermetall-Suprastruktur konstruiert werden. Diese Suprastruktur senkt allerdings die verfügbare interne Gewichtskapazität des Gebäudes um 25 Prozent (multipliziere die interne Gewichtskapazität des Gebäudes mit 0,75 und runde auf die nächste ganze Zahl ab, ehe du beginnst Ausrüstung einzubauen).

HOHE / NIEDRIGE DECKEN

Die meisten Gebäude können aus verschiedenen Gründen mit einer Decke konstruiert werden, die höher oder niedriger ist als normal. Gebäude mit hoher Decke sollen vielleicht als Amphitheater oder Kolosseum dienen, während Gebäude mit niedriger Decke die meisten Wohngebäude darstellen können. Die folgenden Regeln beschreiben die Auswirkungen derartiger Konstruktionsoptionen auf ein erweitertes Gebäude im Spiel.

Hohe Decken: Hohe Decken sind normalerweise bis zu 6 Metern hoch – hoch genug, um die meisten Fahrzeuge ohne Schwierigkeiten aufzunehmen, auch wenn sie oft nicht dazu geeignet sind, als Hangar eingesetzt zu werden. Nicht-Infanterieeinheiten, die durch ein Gebäudefeld mit hoher Decke gehen, werden von der Konstruktion weniger beeinträchtigt, somit fügen sie dem KF des Gebäudes nur halb so viel Schaden zu (abgerundet), während sie auch nur halb so viel Schaden erleiden, wenn ihnen ein Mechpilotenwurf misslingt (siehe Seite 167 – 168, TW). Siehe *Bewegung durch Erweiterte Gebäude* (Seite 118), wenn du mehr Informationen zu Modifikatoren und BP-Kosten jedes Gebäudefelds mit hoher Decke brauchst.

Niedrige Decke: Niedrige Decken sind normalerweise zwischen 2 und 3 Metern hoch – gerade genug, um die meisten Leute ohne Schwierigkeiten aufzunehmen, doch sind sie nicht beengt genug, um Personen zu behindern. Nicht-Infanterieeinheiten, die ein Gebäudefeld mit niedriger Decke passieren, werden von dem Gebäude stärker behindert, also fügen sie dem KF beim Betreten jedes Gebäudefelds mit niedriger Decke den doppelten Schaden (aufgerundet) zu, und erleiden auch den doppelten Schaden (aufgerundet), wenn sie einen Mechpilotenwurf nicht schaffen (siehe Seite 167 – 168, TW). Siehe *Bewegung durch Erweiterte Gebäude* (Seite 118), wenn du mehr Informationen zu Modifikatoren und BP-Kosten jedes Gebäudefelds mit niedriger Decke brauchst.

Konstruktion: Nur Standardgebäude, Festungen und Briankastelle können mit hohen und niedrigen Decken konstruiert werden. Die Verwendung von hohen oder niedrigen Decken hat keinen Einfluss auf die interne Gewichtskapazität des Gebäudes. Um es einfach zu halten darf ein Gebäude nicht hohe und niedrige Decken kombinieren oder eines von beiden mit normalen Decken verbinden (die zwischen 3,5 und 4 Metern hoch sind).

INDUSTRIEAUFZÜGE

Aufzüge sind in fast allen Gebäuden entsprechender Höhe ein verbreiteter Anblick. Gewöhnliche Aufzüge sind aber für die Verwendung durch Menschen skaliert und ihre begrenzten Kapazitäten erlauben es normalerweise nicht mehr als vielleicht 10 oder 20 Menschen auf einmal zu bewegen. Industriaufzüge auf der anderen Seite stellen Aufzüge dar, die für weitaus größere Einheiten ausgelegt sind, wie Fahrzeuge, Großfracht oder sogar Mechs.

Industriaufzüge haben eine festgelegte Frachtkapazität, die die maximale Tonnage an Einheiten oder Fracht darstellt, die sie auf einmal bewegen können. Wird die maximale Kapazität eines Aufzugs überschritten, dann bewegt er sich nicht (in keine Richtung) bis die Last auf oder unter die Maximalkapazität reduziert wird. Außerdem muss ein Industriaufzug über eine „Aufzugsschacht“-Länge verfügen (den Bereich, in Höhenleveln, die der Aufzug erreicht), sowie Zugangshexfeldseiten für alle Level im Gebäude (um alle Einschränkungen beim Betreten und Verlassen im Auge zu haben). Der Einfachheit halber gehen wir davon aus, dass die Plattform eines Industriaufzugs sein ganzes zugewiesenes Hexfeld einnimmt.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTE
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Um einen Industriefzug zu verwenden, muss eine Einheit das Aufzugfeld betreten, wenn die Aufzugplattform sich in der Höhe des Gebäudes befindet, in dem auch die Einheit steht. Es ist also nötig, sowohl die Position des Aufzugs nach Gebäudefeldern als auch sein Level im Gebäude festzuhalten. Industriefzüge bewegen sich ein Level pro Runde (egal welche Last sie bewegen) und jedes bewegte Level zählt als 1 Gehen-/Reisegeschwindigkeits-BP für Einheiten im Aufzug, um die Zeit auf dem Weg darzustellen. (Beginnt beispielsweise ein *Griffin IIC* mit 6 Gehen-BP eine Runde angrenzend an – und blickend auf – ein Aufzugfeld und die Aufzugplattform ist anwesend, dann kann der Mech 1 BP ausgeben, um den Aufzug zu betreten, 1 BP um ins nächste Level zu fahren, 3 BP um sich umzudrehen – und sich so dem Ausgang zuzuwenden – und noch 1 BP, um wieder hinaus zu gehen, jetzt 1 Level niedriger.) Einheiten dürfen nur Gehen-/Reisegeschwindigkeits-BP verwenden, wenn sie einen Industriefzug betreten, verwenden oder verlassen.

Industriefzüge bewegen sich nur im Inneren eines Gebäudes auf und ab, niemals in angrenzende Felder. Wird ein Level eines Industriefzugfelds durchbrochen, überflutet oder stürzt ein, dann funktioniert der Aufzug nicht mehr. Um einen Industriefzug zu rufen (wenn die Plattform nicht bereits auf demselben Level wie die Einheit ist, die ihn verwenden will), muss sich die rufende Einheit in einem Hexfeld angrenzend an die Plattform des Aufzugs befinden und der kontrollierende Spieler muss in der Endphase ansagen, dass der Aufzug gerufen werden soll. Wenn mehrere Rufe in dieser Art ausgeführt werden, dann erscheint die Aufzugplattform in der Reihenfolge, in der die Anforderungen eingetroffen sind und bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Level pro Runde zu allen Levels, in denen sie gerufen wurde. (Es ist also wichtig, wann und wo eine Aufzugplattform hinggerufen wurde.) Wenn mehrere Anforderungen in derselben Endphase gemacht werden, dann bewegt sich der Aufzug zuerst zu der rufenden Einheit, die ihr am nächsten ist, dann zur nächsten, und so weiter. (Wenn mehrere Anforderungen in derselben Phase von Einheiten in derselben Entfernung zur Plattform ausgeführt werden, dann müssen die kontrollierenden Spieler gegeneinander einen Initiativwurf ablegen, um herauszufinden, zu wem die Plattform zuerst kommt.)

Im Feld eines Industriefzugs gelten die normalen Stapel-Regeln.

Wenn eine Einheit ein Aufzugfeld betritt und die Plattform nicht anwesend ist, dann stürzt die Einheit nach unten, bis sie entweder auf die Aufzugplattform oder den Boden des Aufzugschachts trifft, je nachdem was höher ist.

Konstruktion: Industriefzüge wiegen 1 Tonne für jeweils 20 Tonnen gewünschte Tragkapazität (aufgerundet auf die nächste ganze Tonne), multipliziert mit der Zahl der Level, die der Aufzug erreichen soll (ohne das Bodenlevel). Ein Industriefzug darf keine höhere Tragkapazität haben als der KF des Gebäudes beträgt, und er kann keine Level erreichen, die höher oder niedriger als das Gebäude sind. Ein Industriefzug kann das Dach eines Gebäudes erreichen, doch verhindern das, dass im selben Hexfeld wie der Aufzug Dach-Gegenstände installiert werden (oder Gegenstände, die „Geschützturm-Raum“ einnehmen).

Es darf keine zusätzliche Ausrüstung in allen Levels der Hexfelder platziert werden, die der Industriefzug erreichen soll, aber wenn der Aufzug bestimmte Level in dem Hexfeld nicht erreicht, dann können zusätzliche Gegenstände montiert werden. (Wenn beispielsweise der Industriefzug eines 12-Level-Gebäudes nur vom ersten bis zum sechsten Level fährt, dann darf Ausrüstung im Aufzugfeld installiert werden, solange sie in Level 7 oder darüber eingebaut wird.)

Während Eingangs- und Ausgangs-Hexfeldseiten eines Industriefzugs sich von Level zu Level im Gebäude unterscheiden können, so darf es sich doch nicht um die äußeren Hexfeldseiten des Gebäudes handeln.

Die Positionierung der Industriefzüge eines Gebäudes, seine Kapazität, die Spanne der Level, die er erreichen kann, die Eingangs- und Ausgangs-Hexfeldseiten (pro Level) und die aktuelle Höhe müssen auf dem Bautendatenbogen verwaltet werden.

GROSSE TÜREN

Wie Aufzüge sind Außentüren eine häufige (und grundsätzlich notwendige) Komponente in allen Gebäudekonstruktionen. Wie Aufzüge sind Türen nicht auf den menschlichen Maßstab beschränkt, sondern kommen auch in „Industriegrößen“ vor, die Fahrzeuge oder sogar BattleMechs hindurchlassen sollen. Die folgenden Regeln beschreiben die großen Türen und welchen Einfluss sie auf das Betreten und Verlassen von Gebäuden haben.

Türen können nur während der Endphase einer Runde geöffnet und geschlossen werden und dieselbe Tür kann nicht während derselben Runde geöffnet und geschlossen werden. Nur die Seite, die ein Gebäude kontrolliert, darf die Türen öffnen oder schließen, es sei denn, sie haben mindestens einen Infanteriezug ins Gebäude gebracht (nach den Standardregeln) um die Kontrolle über die Türsteuerung zu übernehmen. (Um das zu schaffen muss die angreifende Infanterieeinheit alle feindlichen Einheiten aus dem Hexfeld räumen, in dem sich die Tür befindet und eine volle Runde in diesem Hexfeld verweilen; die Tür öffnet oder schließt sich in der Endphase der Runde wie gewünscht.)

Fahrzeuge und ProtoMechs können offene große Türen passieren, ohne Schaden zu erleiden. MechS können nur durch offene Türen gehen, die 2 oder mehr Level hoch sind. Eine offene Tür in einem Gebäude der Mauer-Klasse erlaubt es Einheiten, diese Hexfeldseite der Mauer zu passieren, als sei sie nicht da. Offene große Türen in anderen Gebäudearten erlauben es Einheiten entsprechender Größe, das Gebäude zu betreten ohne Schaden zu erleiden oder dem Gebäude Schaden zuzufügen. Sich in einer Festung oder einem Gebäude von Hexfeld zu Hexfeld zu bewegen kann dem Gebäude und der Einheit nach wie vor Schaden zufügen. (siehe *Bewegung durch Erweiterte Gebäude*, Seite 118).

Jede Einheit, die versucht sich durch eine geschlossene große Tür zu bewegen, erleidet und verursacht Schaden auf die normale Art, als würde sich die Einheit durch die Wände des Gebäudes bewegen.

Konstruktionsregeln: Wie Schleusen in der Fahrzeug- oder Raumschiffkonstruktion nehmen große Türen keine Tonnage in der Gebäudekonstruktion ein. Große Türen können in Hangars, Festungen, Briankastellen und Standardgebäuden installiert werden, sowie in Mauern und Zäunen. (Geschützstellungen, Zelte und Brücken dürfen keine Großen Türen einbauen.)

Türen dürfen nur an den äußeren Hexfeldseiten eines Gebäudes platziert werden (Mauern- und Zauntüren nehmen eine ganze Hexfeldseite in der Länge der Mauer oder des Zaunes ein). Die Türhöhe darf von 1 Level bis zum Level des Gebäudes selbst reichen, aber jede Hexfeldseite darf nur maximal eine große Tür besitzen. Die Höhe jeder Tür sowie die Hexfeldseite muss während der Konstruktion festgelegt werden.

OFFENE KONSTRUKTION

Offene Konstruktion, auf viele Arten ähnlich zur Hangarkonstruktion, ist ein weitaus weiter entwickeltes und großflächigeres Konstruktionsmerkmal, das verwendet wird, um effektiv gewaltige umschlossene Räume wie luftversiegelte Kuppeln und ausgefeilte künstliche Höhlen zu konstruieren. Zwar ist die Konstruktionsoption nur für Gebäude der Briankastell-Klasse verfügbar (um für die minimale KF-Stärke zu sorgen, die für diese Bauweise nötig ist), doch ist sie nicht wirklich auf Briankastell-Komplexe beschränkt, sondern steht auch für Briankastell-Vorgänger zur Verfügung, wie frühe menschliche Kolonien in schädlichen Atmosphären, die an Land, unter der Erde oder unter Wasser gebaut wurden.

Ein Gebäude mit offener Konstruktion hat keine Wände außer an den Außenrändern des Gebäudes, und die wenigen Säulen, die von der Decke bis zum Boden gehen, haben keine Auswirkungen auf die Bewegung in diesen Bereichen. Was Bewegung angeht gilt jedes Hexfeld eines Gebäudes, das mit offener Konstruktion erstellt wurde, für alle Einheiten als gepflastertes oder Straßenfeld (es gelten die normalen Rutschen-Regeln und dergleichen in solchen Hexfeldern).



Was den Kampf angeht negiert offene Konstruktion auch alle Geländemodifikatoren für Sichtlinien oder Waffenbeschuss in Gebäuden mit diesem Merkmal, aber nur solange das Ziel solcher Angriffe eine Nicht-Infanterieeinheit ist. Alle Infanterieeinheiten, die sich in einem offen konstruierten Gebäudefeld befinden, können Vorteil aus verschiedenen die Umgebung versperrenden Merkmalen ziehen und erhalten somit die Geländevorteile eines lichten Waldfelds (anstelle eines gepflasterten Hexfelds), wenn sie angegriffen werden.

Angriffe gegen die Wände oder Decke eines Gebäudes mit offener Konstruktion können einen furchterlichen Einsturz auslösen, wenn der KF des Hexfelds erfolgreich auf KF 0 oder weniger verringert wird. Wenn es zu einem solchen Einsturz kommt, dann erleidet das Gebäude verschiedene Auswirkungen abhängig davon, ob sich das Gebäude unter Wasser, an der Oberfläche oder unter der Erde befindet:

- **Unterwassereinstürze:** Unterwasser-Gebäudefelder mit offener Konstruktion beginnen das ganze Gebäude zu überfluten, wenn sie einstürzen. In der Endphase der ersten Runde, in der es zu einem solchen Einsturz kommt, füllt sich das ganze Gebäude mit Wasser der Tiefe 0 (relativ zum Boden des Gebäudes). Das Wasserlevel steigt zum Dach des Gebäudes, mit einer Geschwindigkeit gleich der Wasserlevel über dem höchsten Level des Gebäudes geteilt durch 5 (aufgerundet) pro Runde. Liegt ein Gebäude mit offener Konstruktion also 16 Level unter der Meeresoberfläche und erleidet den Zusammensturz eines Hexfelds, dann fließt das Wasser mit einer Geschwindigkeit von 4 Level pro Runde ein ($16 \div 5 = 3,2$, aufgerundet auf 4).

- **Oberflächeneinstürze:** Wenn ein Gebäudefeld mit offener Konstruktion an der Oberfläche einstürzt, füllt es sich schlagartig mit der Außenatmosphäre (oder verliert seine Atmosphäre, wenn die Außenwelt keine besitzt). Die resultierenden Atmosphärebendungen treten nach der Endphase der Folgerunde ein und dafür müssen alle ungeschützten Personen, die mit Umwelt-Überlebensausrüstung ausgerüstet sind (sie aber nicht verwenden) einen Wurf auf 8+ schaffen, um die tödlichen Auswirkungen zu vermeiden.

- **Untergrundeinstürze:** Wenn ein Gebäudefeld mit offener Konstruktion unter der Erde einstürzt, kommt es zu einem Niederbruch. In diesem stürzt nicht nur die Decke des Hexfelds, das Schaden erlitten hat, in das Gebäude, auch umgebende Hexfelder stürzen in das Gebäude. Ein Untergrundeinsturz hat Auswirkungen auf eine Entfernung von 1W6 Hexfeldern nach außen vom Hexfeld des ursprünglichen Durchbruchs (mit Ausnahme von Hexfeldern, die Wände des einstürzenden Gebäudes oder eines anderen Gebäudes darstellen).

Der Basisschaden, der von fallendem Schutt verursacht wird, entspricht einem Zehntel des ursprünglichen KF des Gebäudes, multipliziert mit der Summe aus der Höhe des Gebäudes und der Anzahl der Level zwischen dem obersten Level des Gebäudes und der Oberfläche (geteilt durch 5, aufgerundet). (Denk daran, dass Briankastell-Gebäude Konstruktionsfaktoren im Schiffsklasse-Maßstab verwenden, wobei sich jeder Punkt KF in 10 Punkte Standardschaden umwandelt.) Stürzt also die Decke eines 7 Level hohen Briankastell-Gebäudes mit 100 Schiffsklasse-KF ein, das sich 7 Level unter der Oberfläche befindet, dann erleiden alle Einheiten unter dem Durchbruch (oder in 1W6 Hexfeldern Entfernung davon) 900 Punkte Schaden ($[100 \text{ Schiffsklasse-KF} = 1000 \text{ KF} \div 10 = 100] \times [7 \text{ Level groß} + (7 \text{ Level unter der Erde} \div 5 = 1,4, \text{ aufgerundet auf } 2)] = [100] \times [9] = 900$).

- **Untergrund und Unterwasser:** Wenn ein Untergrundgebäude, das einen Einsturz erleidet, sich unter Boden befindet, der auch noch unter Wasser liegt (wie unter einem Flussbett) dann führt der Einsturz bei 10+ auf 2W6 zu einem Unterwasserüberflutungseffekt. Addiere +2 auf den Zielwert, wenn das Dach des Gebäudes tiefer als 6 Level unter der niedrigsten Tiefe des eingestürzten Hexfelds liegt (wenn also 6 Level Boden das Dach des eingestürzten Hexfelds und die Wasserlevel darüber trennen). Ziehe 2 von dem Zielwert ab, wenn die Zahl der Bodenlevel zwischen Dach und Wassertiefe bei 3 oder 4 liegt. Ziehe 4 von der Zielzahl ab, wenn weniger als 3 Level zwischen dem Dach und dem Wasserlevel liegen.

- **Konstruktionsfaktor (Erweitert):** Die Erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln, die erlauben, dass Schaden (und Durchbrüche) sich nur auf ein einzelnes Level beziehen, gelten für Gebäude mit Offener Konstruktion nicht.

Konstruktionsregeln: Offene Konstruktion ist nur für Gebäude der Briankastell-Klasse verfügbar. Weil ihre Hauptaufgabe ist, einen riesigen „Schirm“ über einem großen Gebiet darzustellen, haben Gebäude mit diesem Merkmal eine maximale interne Gewichtskapazität von 600 Tonnen, egal wie hoch der KF ist, und alle Ausrüstung muss sich auf dem Bodenlevel befinden. Gebäude mit offener Konstruktion können keine Dach-Ausrüstung installieren, das gilt auch für Geschütztürme. Weil ihr Rahmen so groß ist, können Gebäude mit offener Konstruktion andere Gebäude in ihrem Inneren aufnehmen. Solche Gebäude können jede gewünschte Größe und Höhe haben (selbst höher als das offene Gebäude, für Gebäude, die nach oben und durch das Dach ragen, wie die Schächte von Industrieaufzügen), doch muss ihr Hexfeldbereich komplett im Inneren des äußeren Hexfeldbereichs liegen. Gebäude, die von außen mit einem Gebäude offener Konstruktion verbunden sind, stellen Tunnel und andere externe Bauten dar.



WER-LF-005 Werewolf, Unabhängiger MechKrieger von Solaris VII Itsura "Hellhound" Mikasai

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



UNTERGRUND-/UNTERWASSERGEBÄUDE

Als komplexere Konstruktionsoption können die meisten Gebäudeklassen und Gebäudetypen unter der Erde (oder unter Wasser) konstruiert werden und nicht nur an der Oberfläche. Zwar gibt es für solche Gebäude gewisse Risiken, die Oberflächengebäude nicht haben (wie die Gefahr eines Niederbruchs oder einer Überflutung), doch kann ihr praktischer und strategischer Vorteil nicht geleugnet werden.

Konstruktion: Untergrundgebäude verwenden alle bestehenden Konstruktionsregeln, mit folgenden Ausnahmen:

- Damit ein Gebäude als Untergrund- oder Unterwassergebäude zählt, muss sein höchstes Level mindestens 1 Level unter der Oberfläche des Bodens (oder des Gewässers) liegen. Unterwassergebäude – auch die, die unter dem „Bett“ des Gewässers als Untergrundgebäude konstruiert werden – benötigen auch Umweltversiegelung und dürfen in keiner Tiefe tiefer als ihr KF gebaut werden (somit darf ein leichter Untergrund-Hangar mit einem KF von 8 nicht in einer Tiefe von 9 oder tiefer konstruiert werden). Für Untergrundgebäude ist keine derartige Versiegelung notwendig (es sei denn, die örtliche Atmosphäre ist nicht atembar).
- Nur Gebäude, Hangars, Festungen, Tunnel und Briankastelle können als Untergrund- oder Unterwassergebäude gebaut werden.
- Außer bei Briankastellen wird die maximale Gebäudegröße (sowohl was Höhe als auch was Hexfeldanzahl angeht) für alle Untergrundgebäude auf die Hälfte der Oberflächenversion reduziert, aufgerundet (eine hochdichte Untergrundfestung kann maximal 15 Level „hoch“ gebaut werden und nicht mehr 10 Hexfelder einnehmen: $30 \div 2 = 15$ und $20 \div 2 = 10$).
- Untergrundgebäude dürfen keine Dachrüstung oder Geschütztürme verwenden. (Diese Regeln gehen davon aus, dass die Untergrundgebäude buchstäblich aus den umgebenden Felsen und Erdschichten geschnitten und nicht in einer größeren Höhle konstruiert werden; ist letzteres der Fall, ignoriere diese Einschränkung solange das oberste Level des Untergrundgebäudes mindestens 1 Level unter der Höhlendecke liegt.)

Im Spiel: Untergrund- und Unterwassergebäude unterliegen im Spiel denselben Regeln wie ihre Oberflächenentsprechungen, mit folgenden Ausnahmen:

- Einheiten, die sich durch die Wände eines Untergrundgebäudes bewegen wollen, dürfen dies auf keinen Fall tun, wenn der Bereich jenseits der Wände aus Felsen oder Erde besteht, doch können sie den Wänden Schaden zufügen, um einen Einsturz auszulösen. Einheiten in Unterwassergebäuden können versuchen, die Wände zu durchbrechen, nach den gleichen Regeln wie für Gebäude mit Umweltversiegelung an der Oberfläche.
- Mit der Ausnahme von Tunnelöffnungen können Untergrundgebäude normalerweise nur von Einheiten beschädigt werden, die sich im Inneren befinden (siehe *Gebäude aus dem Inneren angreifen*, Seite 121). Dies gilt auch für Unterwassergebäude, die unter dem Boden des Gewässers gebaut worden sind. Tunnelöffnungen zur Oberfläche sind anfällig für externen und internen Schaden wie ein normales Gebäude.
- Unterwassergebäude und Tunnelöffnungen dahin können nach den normalen Regeln von außen angegriffen werden.
- Außer Briankastellen müssen alle Untergrund- und Unterwassergebäude, die in einer Phase 10 oder mehr Schadenspunkte erleiden, prüfen ob es zum Durchbruch kommt, als würde es sich um umweltversiegelte Bauten handeln, egal ob sie Umweltversiegelung besitzen oder nicht. Dieser Durchbruchswurf verwendet die Durchbruchstabelle für Versiegelte Gebäude (siehe *Umweltversiegelung*, Seite 136).
- Wenn ein Untergrundgebäude Schaden erleidet, der zu einem Durchbruch führt, dann stürzt das Hexfeld ein. Werden die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet (siehe Seite 121), dann ist der Ein-

sturz auf das Level beschränkt, das durchbrochen wurde, was aber auch zu einem Einsturz von Oben führen kann, wenn diese Regeln verwendet werden.

- Wenn ein Unterwassergebäude Schaden erleidet, der zu einem Durchbruch führt, dann wird das ganze Gebäude überflutet. Wenn die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet werden, dann wird nur das durchbrochene Level überflutet, solange das Gebäude nicht der Hangar- oder Tunnel-Klasse angehört, doch in jeder Runde danach wird die Flut ein weiteres Level darunter füllen (bis zum Boden des Gebäudes). Wird der Tunnel überflutet, wenn die Türen geöffnet sind, dann werden angrenzende Gebäude ebenfalls überflutet, beginnend mit dem untersten Level und sich langsam nach oben füllend, wenn die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet werden.
- Jegliche Ausrüstung und ungeschützten Personen in einem überfluteten oder unter einem Niederbruch leidenden Gebäude sind gefangen und werden ihm Fall eines Einsturzes zerstört. Fahrzeuge, Mechs, ProtoMechs und passend geschützte Infanterie (dazu gehören auch Gefechtsrüstungen) in einem eingestürzten Untergrund- oder Unterwasserfeld erleiden Schaden, als hätten sie sich in einem einstürzenden Gebäude mit gleicher Höhe wie das Gebäude befunden, zuzüglich der Höhe aller Boden- oder Wasserlevel darüber.

Halb-Untergrund-/Unterwassergebäude: Halb-Untergrundgebäude und Halb-Unterwassergebäude sind alle Gebäudetypen, die Level sowohl über als auch unter der Oberfläche der Karte haben (wie Untergeschosse, doch gehören hierzu auch Bauten, die normalerweise für Bergbaugebäude oder Briankastelle verwendet werden). Um die Verwaltung zu vereinfachen kannst du diese Gebäude behandeln, als seien es zwei unterschiedliche Gebäude, die aufeinander stehen, wobei die Konstruktion und Verwendung des überirdischen Teils den normalen Gebäuderegeln folgt und die Konstruktion und Verwendung des Teils unter Wasser oder unter der Erde den Regeln für Unterwasser- oder Untergrundgebäude folgt. Es gelten zudem folgende Zusatzregeln:

- Der Bereich, der von dem Oberflächengebäude eingenommen wird, muss gleich oder kleiner sein wie die Unterwasser- oder Untergrundgebäude darunter, und muss dieselben Hexfelder auf der Karte einnehmen.
- Wenn das versenkte Gebäude ein Untergrundgebäude ist, das mit dem Gebäude darüber verbunden ist und mit demselben Gebäudetyp oder leichter konstruiert ist (leicht, mittelschwer, hart und so weiter), dann gilt die Untergrundhälfte des Gebäudes als Untergeschoss und darf nicht mit mehr Tiefenlinien konstruiert werden wie die halben Oberflächenlevel des Gebäudes betragen (abgerundet). Ein mittelschweres Standard-Untergrundgebäude unter einem mittelschweren Standard-Oberflächengebäude, das 5 Höhenlevel hat, darf maximal eine Tiefe von 2 Leveln haben.
- Untergrundgebäude mit einem höheren Gebäudetyp als das Oberflächengebäude dürfen mit jeder gewünschten Tiefe konstruiert werden, egal wie hoch das Oberflächengebäude ist.
- Ist das versenkte Gebäude ein Unterwassergebäude, muss es mit gleichem oder schwererem Gebäudetyp und höherem KF als das Gebäude darüber konstruiert werden. Außerdem muss das Oberflächengebäude über Umweltversiegelung verfügen und darf nicht mit größerer Höhe als der halben Tiefe des Unterwassergebäudes konstruiert werden (abgerundet). Ein leichtes Standard-Oberflächengebäude auf einen mittleren Standard-Unterwassergebäude, das eine Tiefe von 9 Leveln hat, darf also an der Oberfläche nicht mehr als 4 Level hoch sein ($9 \div 2 = 4,5$, abgerundet auf 4).
- Wenn ein Untergrund- oder Unterwassergebäude einen höheren KF und Gebäudetyp hat als das Oberflächengebäude, unter dem es liegt, dann gelten die normalen Untergeschossregeln für Einheiten im unteren Gebäude nicht. Stattdessen stürzt die Einheit in das Unterwasser-/Untergrundgebäude, wenn die Tonnage höher ist als der KF des versenkten Gebäudes.

- Wenn die erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln (siehe Seite 121) verwendet werden und ein Oberflächengebäude einen „Einsturz von Oben“ bis zum Halb-Untergrund- oder Halb-Unterwassergebäude erleidet, dann wird der Einsturzscha den halbiert (abgerundet) wenn das einstürzende Level das Oberflächenlevel des lokalen Geländes erreicht. Das gilt für Schaden gegen das Gebäude selbst, sowie für Schaden gegen die Einheiten im Inneren.

TUNNEL

Tunnel, die normalerweise für Untergrund- oder Unterwassergebäude verwendet werden, aber auch über der Erde versiegelte Bauten verbinden können, sind letztlich eine spezialisierte Form eines leeren Hangars und verwenden dieselben Bewegungsregeln wie diese Gebäude (siehe Hangars, Seite 116). Sie bestehen aus zwei gegenüber stehenden Wänden und enden an jeder Seite in einer Tür. Tunnel werden vor allem verwendet, um Gebäude unter Wasser oder unter der Erde zu verbinden, doch können Oberflächengebäude dieselben Gebäude als geschlossene Verbindung nutzen. Alle normalen Regeln für Hangars gelten auch für Tunnel.

Konstruktionsregeln: Tunnel sind keine Ausrüstung für erweiterte Gebäude, sondern eine alternative Form von Gebäuden der Hangarklasse. Die Tunnelkonstruktion folgt denselben Basisregeln wie die Konstruktion von Hangars, mit folgenden Ausnahmen:

- Tunnel dürfen keine Ausrüstung installieren, weder intern noch extern.
- Tunnel müssen mit mindestens zwei Gebäuden verbunden sein (oder ein Gebäude mit der Oberfläche verbinden) und müssen jeder Seite eine große Tür zuweisen. Wenn Tunnel gewünscht sind, die länger sind als die Hangar-Klasse zulässt, dann darf die Tür zu einem weiteren Tunnel führen, die Tür ist aber dennoch notwendig.

BRIANKASTELL-KOMPLEXE

Die meisten Gebäudekomplexe stellen eine recht einfache Anordnung von Gebäuden dar, die durch ihre Funktion verbunden sind, wenn auch vielleicht nicht durch ihre Klasse und ihren Typ. Typische Beispiele sind Wohnblocks, ein Einkaufsgebiet, eine Industriezone oder sogar ein Lagerhausdistrikt. Militärbasen verbinden ebenfalls häufig Gebäude ähnlicher Bauart, doch können viele Gebäude in solchen Anlagen missionsspezifisch sein, wie Hauptquartiere, Kasernen, Lazarett und Hangars.

Von allen Komplexen, die man im *BattleTech*-Universum antrifft sind Briankastell-Komplexe (die nicht mit einzelnen Gebäuden der Briankastell-Klasse verwechselt werden sollten) wahrscheinlich die fortschrittlichsten. Diese ausgefeilten Super-Befestigungen werden fast niemals ganz an der Oberfläche gebaut und die meisten verfügen über ausgedehnte Tunnel, extrem verstärkte Gebäude und Bauweisen, die sie tief ins örtliche Gelände einbettet, um für maximale Geheimhaltung und Verteidigungsfähigkeit zu sorgen. Auch wenn oft gut die Hälfte der Bauten in einem Briankastell-Komplex für den beiläufigen Betrachter unsichtbar sind, so können diese ausgedehnten Komplexe doch Hunderte – wenn nicht Tausende – von Quadratkilometern einnehmen, was an die Größe der meisten Städte in der Inneren Sphäre herankommt.

Spieler, die daran interessiert sind, einen typischen Briankastell-Komplex abzubilden, sollten sich aller Konstruktionsregeln und Optionen bewusst sein, wie Untergrund-/Unterwassergebäude, Tunnel, Umweltversiegelung (was in allen Gebäuden der Briankastell-Klasse automatisch integriert ist), Industrieaufzüge und Ener-

giegeneratoren. Briankastell-Komplexe verwenden auch eine Menge Gebäudepanzerung, große Türen, Waffen (mit Mannschafft und automatisiert) und Konstruktionsoptionen wie Schwermetall-Suprastruktur und hohe oder niedrige Decken. Kurz gesagt, Briankastell-Komplexe verwenden alle erweiterten Gebäudekomplexe, die wir in diesem Kapitel vorgestellt haben.

Typische Komponenten eines Briankastell-Komplexes: Die typischen Briankastell-Komplexe, die ausschließlich während der Tage des Sternbunds gebaut wurden, verfügen normalerweise über mindestens 20 gepanzerte Geschütztürme für Schwere Waffen, normalerweise mit konventionellen schweren Waffen ausgerüstet (nicht mit Schiffsklasse-Waffen). Unterstützt wurden sie von weiteren 50 kleineren Geschütztürmen (die weniger Waffen trugen und oft automatisiert waren), außerdem 100 kleineren Personenabwehrbunkern (typischerweise mit Leichten und Mittelschweren Waffen ausgestattet), sowie einer unüberschaubaren Zahl von Minenfeldern. Diese Geschütztürme – sowie mindestens fünf Tunnelausgänge in Fahrzeuggröße (meistens im örtlichen Gelände verborgen) – machten oft die gesamte Oberflächenstruktur des Komplexes aus (auch wenn einige weiter entwickelte Briankastell-Komplexe noch an der Oberfläche eine komplette Militärbasis ergänzten, mit Landebahnen und Kontrolltürmen für Luft-/Raumverkehr, um zusätzliche Verteidigung und Unterstützung zu bieten).

Unter der Erde (normalerweise tief in den örtlichen Bergen) verfügte ein typischer Briankastell-Komplex normalerweise über etwa 10 Stockwerke in Mechgröße (20 Standard-Level im Spiel), sowie über Kasernen, Tunnel, Verwaltungsgebäude und (natürlich) gewaltige Hangars und Garagen, die ein volles Panzer- oder Mech-Regiment aufnehmen konnten. Da sie darauf ausgelegt waren, Angriffe bis inklusive Atomschlägen zu überstehen, erhöhten die Briankastell-Komplexe die Überlebenswahrscheinlichkeit, indem sie bewohnbare Level mit zusätzlichen Leveln aus Bodengestein abwechselten, um eventuelle Einstürze auf die obersten Level zu beschränken, während der Großteil der Quartiere und Versorgungsgüter der Basis sicher tiefer unter der Erde aufbewahrt waren.

Das Beispieldiagramm auf den folgenden zwei Seiten zeigt, wie ein „typischer“ Briankastell-Komplex im Spiel aussehen könnte (eine Karte zu zeigen würde zu viel Platz einnehmen). Jeder offene Raum unter dem Gelände des Berges stellt ein Gebäude im Briankastell-Komplex dar, verbunden von Tunneln und großen Türen wo es passend ist, während ein Industrieaufzug es erlaubt, schwere Einheiten zwischen den Leveln zu bewegen. Spieler, die interessiert daran sind, eigene Briankastell-Komplexe zu entwerfen, sollten dieses Diagramm und das zugehörige Baudatenbogen-Kartenraster nur als Beispiel dafür sehen, wie ein Briankastell-Komplex aufgebaut sein kann und selbst entscheiden, wie sie solche Komplexe für ihr Spiel vorbereiten wollen.

Die Karte auf der folgenden Seite und der entsprechende Auszug aus einem Baudatenbogen stellt einen Teil eines Briankastell-Komplexes dar (die „obere östliche Hälfte“). Der Komplex wurde sowohl mit ausgedehnter Oberflächenentwicklung als auch mit einem verfeinerten und tief vergrabenen Untergrundsystem konzipiert. Der Einfachheit halber wurden die Oberflächen- und Untergrund-Anteile hier einzeln abgebildet. Die Oberflächen-Gebäude sind auf dem Standard-Spielplan abgebildet, während der Baudatenbogen sich auf die oberen Level der Untergrund-Struktur konzentriert. Um es noch weiter zu vereinfachen wurden die hier beschriebenen Gebäude nicht im Detail beschrieben, sondern nur skizziert um das allgemeine Arrangement darzustellen, während es ein nutzbares Muster darstellt, auf dem die Spieler aufbauen können.

In diesem Fall wurde das Briankastell auf – und in – einem Berg konstruiert (dargestellt vom Spielplan Large Mountain #2).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

BAUDATENBÖGEN

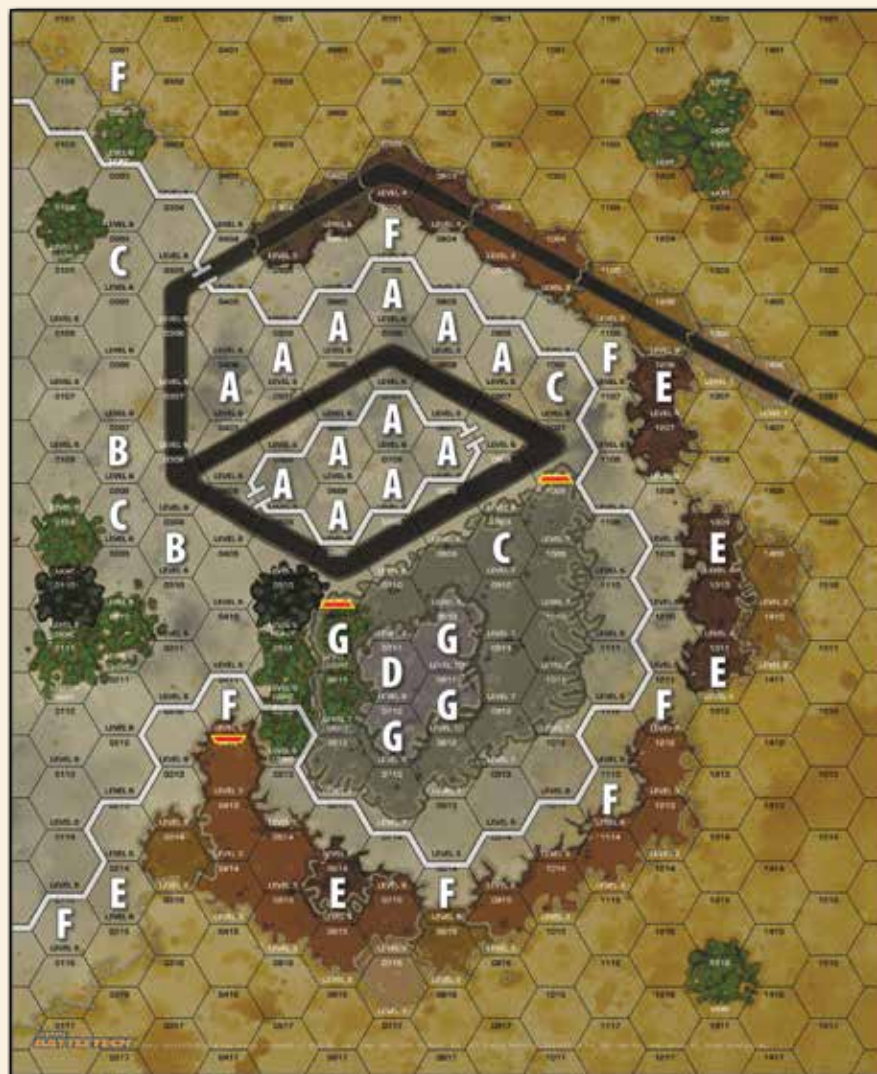
Da der oberste Teil die erste Verteidigungslinie darstellt, wurde er mit Geschütztürmen ausgestattet, von einer Mauer umringt und mit Hangars und Bunkern bestückt, die einen Großteil der aktiven Verteidiger des Komplexes aufnehmen können, sowie einen oberflächenbasierten Kommando- und Kommunikationsturm versehen. Für diesen Teil der Konstruktion wurden fünf Hauptgebäudetypen auserkoren:

- Die Standardgebäude (mit einem „A“ markiert) nehmen je 1 Hexfeld ein und sind 2 Level hoch. Sie sind als Standardgebäude konstruiert und haben einen KF von 80, verfügen über keine Panzerung und können beispielsweise als Verwaltungsgebäude oder Kasernen dienen.
- Die Fahrzeughangars (mit einem „B“ markiert) nehmen je 1 Hexfeld ein und sind 1 Level hoch. Sie sind als hochdichte Hangarbauten konstruiert und haben einen KF von 70, keine Panzerung und können bis zu eine Lanze leichter Fahrzeuge aufnehmen (oder zwei schwere Fahrzeuge).
- Die Infanteriebunker („C“) nehmen jeweils 1 Hexfeld ein und sind 1 Level hoch. Sie sind als mittelschwere Festungen gebaut und haben einen KF von 40, 40 Panzerungspunkte (gerundet auf 3 Tonnen Panzerung unter Verwendung der Technologie der Inneren Sphäre) und genug Hangarraum für mindestens zwei volle Züge motorisierter Infanterie. Es wurden außerdem sechs Tonnen für fest montierte Maschinengewehre in jeder Hexfeldseite reserviert – jeweils mit einer halben Tonne Munition.
- Der Kommandoturm (als „D“ markiert) ist das höchste Gebäude auf der Karte. Er stellt das Oberflächen-Kontrollzentrum für den Komplex dar, und wurde somit als hartes Briankastell-Gebäude konstruiert, auch wenn es nur 1 Hexfeld einnimmt und 4 Level hoch ist. Das Gebäude hat einen Schiffsklasse-KF von 50 und hat weitere 50 Schiffsklasse-Panzerungspunkte (was 500 Punkten Standardpanzerung oder 32 Tonnen Gebäudepanzerung entspricht). Die interne Ausrüstung besteht aus verschiedenen Sensoren und Kommunikationsgeräten, sowie aus Platz für Infanterie, um einen zusätzlichen Schutz gegen eine Übernahme zu bieten.
- Es wurden auch drei Arten von Geschützstellungen etabliert, in den Hexfeldern, die mit „E“, „F“ und „G“ markiert sind. Alle drei Gebäudetypen sind als Geschützstellungen konstruiert, verfügen über Panzerung und platzieren ihre Waffen in Geschütztürmen, um ihren Feuerbereich zu maximieren, doch haben sie alle einen eigenen KF, Panzerungswert und Waffenkapazität. Die „E“-Stellungen sind leichte Gebäude mit KF 15, der gleichen Menge an Panzerung und fünf Tonnen Waffen, die mit einer automatisierten Feuerkontrolle verbunden sind (siehe Automatisierte Waffen, Seite 133). Die „F“-Stellungen sind hingegen harte Gebäude, mit einem KF von 65, 64 Panzerungspunkten und 21 Tonnen von Besatzung bedienten Waffen, sowie einem eigenständigen Fusionsgenerator. Die „G“-Geschützstellungen verwenden den hochdichten Gebäudetyp, mit KF 130, 120 Panzerungspunkten und 100 Tonnen von Besatzung bedienten Waffen und Muni-

tion. Wie die „F“-Stellungen verwenden diese Batterien auch unabhängige Energiegeneratoren, damit sie beim Ausfall des örtlichen Stromnetzes nicht ausgeschaltet werden.

- Zur zusätzlichen Verteidigung wurde eine Reihe von Zäunen um die Gebäude in der Hauptanlage aufgestellt, mit zwei Eingängen an den Ost- und Westenden. Da der 3 Level hohe Zaun aber nur KF 1 und keine Panzerung hat, ist er kaum ein Hindernis für feindliche Truppen. Effektiver ist die hochdichte Mauer am Außenrand der Hauptanlage. Sie ist 2 Level hoch, mit einem KF von 140 und 136 Panzerungspunkten pro Hexfeldseite, und stellt eine Barriere dar, die feindliche Truppen erst einmal überwinden müssen, ehe sie die Anlage betreten können. Eine große Tür an der Hauptstraße ist die einzige Lücke in der Mauer von außen.
- Abschließend ist das Gelände außerhalb der Mauer des Kastells mit verschiedenen Minenfeldern versehen, die meisten entweder Standardminenfelder oder befehlsdetoniert.

Unter all dem liegt der Großteil des Briankastells selbst. Er ist auf dem Bautendatenbogen dargestellt, wobei Details aus dem Spielplan auf dem höchsten Level des Datenbogens eingetragen wurden, um eine Vergleichsmöglichkeit zu bieten (Hexfeld 0403 beispielsweise stellt in allen Leveln der Baugendatenbogen-Karte die



● BRIANKASTELL-KOMPLEX BEISPIELKARTE ●



Entsprechung zu 0308 auf dem Spielplan Large Mountain #2 dar. Um die Tiefe, die die unterirdische Hälfte des Briankastells erreicht, besser darzustellen, stellt jedes Level auf dem Bautendatenbogen zwei Tiefenlevel dar, nicht nur eins (beispielsweise stellt das oberste Level des Bautendatenbogens die Level 8 und 9 auf dem Oberflächen-Spielplan dar). Die meisten hier aufgeführten unterirdischen Bauten nehmen beide Level ein, die ihnen auf dem Datenbogen zugewiesen wurden, es sei denn, es ist explizit anders angegeben.

Auf dem Bautendatenbogen wurden Farben verwendet, um spezifische unterirdische Gebäude darzustellen, wobei die Muster auf dem Spielplan auf dem obersten Level kopiert wurden, um das Oberflächen Gelände anzuzeigen. Wie oben wurden viele dieser Bauten allgemein angelegt.

- Der große weiße Bereich unter dem Spielplan-Level steht für ein großes Briankastell-Gebäude mit offener Konstruktion, effektiv eine künstliche Höhle. Dieses hochdichte Gebäude ist 2 Level hoch und verwendet das Maximum von 150 Schiffsklasse-KF. Da die „Außenseite“ dieses Gebäudes die Höhlenwände darstellt, haben sie keine Panzerung und dienen nur dazu, das Gebiet zu öffnen und der Untergrundbasis strukturelle Integrität zu verleihen.
- Die goldfarbenen Gebäude stellen die Schächte von Industrie aufzügen dar. Diese sind letztlich ein Briankastell mit nur einem Hexfeld, das sich mehrere Level des Untergrundkomplexes hoch und runter erstreckt. Pfeile an den Hexfeldseiten mancher Level stellen Eintritts- und Austrittspunkte für die Aufzugplattform im „Stockwerk“ des jeweiligen Levels dar. Der Aufzug beispielsweise, der sich in Hexfeld 0706 befindet, geht bis ins Level -2 (und möglicherweise tiefer, wenn es gewünscht ist, in weitere Untergeschosse, in denen sich die Energiegeneratoren des Briankastells befinden), und hoch bis Level 6. Er hat Nord- und Süd-Eintrittspunkte in den Leveln -2 und 2, sowie einen nördlichen Eintrittspunkt im Level 6 (ins Hexfeld 0609 auf der Oberflächen-Karte). Der Aufzugschacht in Hexfeld 0507 geht so tief wie der 0706-Schacht, aber nur bis zu einer Höhe von Level 3. Die nördlichen und südlichen Eintrittspunkte existieren ebenfalls in den Leveln 2 und -2, aber der Ausgang in Level 3 geht nur Richtung Süden (was einen Ausgang ins Hexfeld 0412 auf der Oberflächenkarte darstellt). Die Aufzuggebäude haben einen effektiven Schiffsklasse-KF von 150 Punkten, aber keine Panzerung und keine nennenswerte Ausrüstung über das Aufzugsystem hinaus.
- Die braunen Hexfelder auf jeder Ebene unter der Oberflächenkarte sind solider Fels. Beachte dass in manchen Fällen ganze hexfeldgroße Säulen dieser Felsen sich durch offene Briankastell-Felder erstrecken. Das ist keine Voraussetzung der Konstruktion des Untergrundgebäudes, sondern eine bewusste Entscheidungen, um der Untergrundumgebung Charakter (und Sichtlinien-Hindernisse) zu verleihen.
- Die roten Hexfelder auf Level -2 bis -1 und Level 2 bis 3 sind die Positionen von Multi-Hexfeld-Hangars, die verwendet werden, um Mechs oder Fahrzeuge aufzunehmen. Diese 2-Level-Gebäude sind als hochdichte Hangars gebaut, mit einem KF von 75 und ohne Panzerung, was ihnen ausreichend interne Kapazität gibt, um jeweils bis zu 3 Mech-Boxen aufzunehmen (oder 9 leichte Fahrzeugboxen).
- Die blauen Hexfelder auf den Leveln -2 und 2 sind Geschützstellungen, die genauso gebaut sind wie die mittelschweren „Hexfeld-F“-Geschützstellungen auf der Oberfläche gebaut sind. Da sie nur 1 Level hoch sind, existieren diese Geschütztürme effektiv nicht auf den Leveln -1 und 3, im Gegensatz zu den Hangars.

The image shows a detailed 'BATTLETECH' building data sheet. It includes sections for 'DATENBOGEN' (Data Sheet) with fields for name, level, and other attributes; 'K.F. & PANZERUNG' (KF & Armor) with a table for armor values; and 'BESATZUNGS-DATEN' (Occupancy Data) with a table for crew and equipment. The sheet also features a 'BAUTENKARTE' (Building Map) showing the layout of the building on a hexagonal grid.

• BRIANKASTELL-DATENBOGEN •

Alles was oben beschrieben ist, ist der Aufbau eines Beispiel-Briankastells – zumindest ein Teil davon. Tiefere, vielseitigere Untergrundkonstruktionen könnten sekundäre Kommunikations- und Kommandozentren darstellen, mehr Kasernen und Infanterieräume unter der Erde oder sogar Schiffsklasse-Waffen auf der Oberfläche. Einige Varianten könnten sogar über halbunterirdische Konstruktionen verfügen, wie eine Fortführung des Oberflächen-Kontrollturms in den Berg selbst, oder Tunnel anstelle von offener Konstruktion nutzen, um die unterirdischen Gebäude zu verbinden. Schließlich beeinflussen die Erfordernisse und Merkmale des örtlichen Geländes oft, wie eine Basis darauf oder darunter beschaffen ist. Die mögliche Varianz ist hier nur durch die Phantasie des Konstrukteurs beschränkt.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜCHER





BLUTIGE DIVIDENDEN

RANDALL N. BILLS

**StarCorp-Einrichtung, Ivanograd
Emris IV, das Protektorat
Liga Freier Welten
5. März 3068**

Das Band aus Rauch stieg behäbig auf, ehe es von der Gewalt des langsamen Deckenventilators zerfetzt wurde. Leo Terajima nahm einen weiteren tiefen Zug von der importierten Vanra-Zigarre. Der einzigartige Geschmack dieser Welt war ein freudiger Funke im Vergleich zur Trostlosigkeit seines Büros, trotz des Rosenholzschreibtisches und der gepolsterten Möbel. Als Manager der StarCorp-Einrichtung auf Emris IV hatte Leo ein Anrecht auf solchen Luxus, besonders wenn man den Erfolg seiner Abteilung während seiner Dienstzeit bedachte. Es war aber nicht genug. Es war niemals genug, und das ließ die Möbel trübe erscheinen, als würden sie von seinem Ehrgeiz zur Bedeutungslosigkeit gefiltert. Nein, seine Vanra-Zigarren und der Wein (besonders der delikate Pflaumenwein, der einmal im Jahr von Mandrinn Trenton Volgers geliefert wurde) waren der einzige Luxus, den er wirklich genießen konnte.

„Ist das korrekt? Haben wir das geprüft?“ stieß Leon zwischen Zähnen hervor, die eng um die Zigarre geschlossen waren, während seine Augen über den Datenkubus auf seinem Schreibtisch glitten.

Der Chef der Informationsabteilung blieb stocksteif, sein Blick scheinbar auf etwas Interessantes hinter Leo fixiert. „Ja.“

„Wie zur Hölle haben sie es geschafft, fast ein Jahr Vorsprung vor uns zu haben?“

„Unbekannt.“

Leo seufzte, während seine linke Hand einen schnellen Trommelwirbel auf dem glatten Holz des Schreibtisches schlug. „Es scheint also, als ob unsere aufblühende Beziehung mit Hachiman Taro Enterprises sich bereits auszahlen würde. Wer hätte gedacht, dass dieser fette Buddha Chandy so schnell solche interessanten Dividenden abwerfen würde? Wenn nur unsere Informationen auch so gut wären.“

„Ja.“ Nicht die leiseste Reaktion auf die subtile Rüge.

Leo stand kurz davor, eine weitere rhetorische Frage zu stellen. Er seufzte schwer, da er wusste, dass er dem Mann keine befriedigende Antwort entlocken würde. Er hatte schon mehrmals darüber nachgedacht, ihn als Strafe für derartige Verslossenheit zu ersetzen, doch kannte er niemanden, der derart qualifiziert war. Nach diesem Rückschlag allerdings...

Er nahm einen weiteren Zug, bis sich sein Anzug über der ausgedehnten Brust spannte und hielt ihn in den Lungen, während er nachdachte. Der verwobene Strang aus immensen, interstellaren Konzernen, ihren Tochtergesellschaften und den Loyalitäten von Männern und Frauen wie ihm, die sie banden, im ganzen Marik-Raum und darüber hinaus, wand sich geschmeidig vor seinem inneren Auge. Was noch wichtiger war, die Risse in der Rüstung solcher Loyalitäten erschienen wie Pinzetten, die an dem Netz zupften und zerrten und dabei Schwachpunkte offenbarten. Das waren Bereiche, in denen ein scharfsinniger Mann einen Vorteil erlangen konnte. Er war ein sehr scharfsinniger Mann.

Schließlich blies er einen langen Strom aus Rauch aus. „Sie werden ihre mobile Luftbasis also vor uns in Betrieb nehmen“, sagte er, mehr um seine Gedanken auszusprechen – was ihm

bei der Lösung von Problemen half – als aus Erwartung einer Antwort. „Und da sie der 800-Kilo-Gorilla sind, wird irgendein Gouverneur oder Viscount es schlucken, auch mit ihrem unanständigen Preisschild. Was heißt, dass sie uns mindestens ein Jahr auf dem Markt stehlen werden. Und als ob das nicht schlimm genug wäre, werden sie Rabatte und Aufrüstungen anbieten können, um Defizite ihres Prototyps zu eliminieren, während wir gerade auf den Markt kommen. Und wenn während dieser Livetest-Phase nichts allzu schief läuft, könnte das eventuell das Interesse des Oberkommandos der Liga erwecken. Und wenn sie einen Militärkontrakt für ihre mobile Basis landen ...“

„Ja. Dann sind wir draußen.“

„Bedenken wir nun die Zeit und die Investition, wäre dies eine Katastrophe. Joss und Amanda würden nichts lieber tun, als mich ein bisschen zurecht zu stutzen. Und nachdem ich das Projekt durchgedrückt habe, obwohl Volgers mir gesagt hat, dass ich auf mich allein gestellt sein würde, wenn das Projekt scheitert, wird das Wasser frei sein für das Blutvergießen.“

„Ihre Entsprechungen in der Allianz und in den Sonnen wären... gründlich, wenn es darum geht, Sie für einen solchen Fehlschlag bluten zu lassen.“

„Entsprechungen. Ha! Sie sind es nicht wert, meine Stiefel zu lecken. Nur weil sie mit meinem Erfolg nicht umgehen können...“ Er wedelte erneut mit seiner Zigarre. „Egal. Wir müssen IrTech aufhalten, und das heißt, dass wir etwas tun müssen. Etwas Drastisches.“

Zum ersten Mal, seit er den Raum betreten hatte, veränderten sich die Züge des anderen Mannes. Sie verzerrten sich leicht vor Unglauben, während seine braunen Augen Leos blaue suchten. „Sie denken nicht ernsthaft an eine direkte Vorgehensweise? Das wäre Selbstmord.“

Verachtung zeigte sich auf Leos Gesicht, während er mit der Zigarre wedelte, um solche Lächerlichkeiten abzuweisen. „Natürlich wäre das Selbstmord. Ein direkter Zug in ihrem Hinterhof? Da kann ich ja gleich anfangen, Metall abzuschmecken, um herauszufinden, welcher großkalibrige Lauf im Mund am besten ist. Nein, ich habe etwas viel besseres. Etwas viel... Passenderes.“

„Und sauber?“ fragte der andere Mann, fast flehend.

Ein Schmunzeln verzog Leos Lippen. „Unsere Hände werden so sauber sein wie der erste Schnee im Winter.“ Als er einen weiteren Zug nahm, um den Geschmack auszukosten, korrigierte er seinen vorherigen Gedanken. Was noch besser war als seine Zigarre und sein Wein, woran er wirklich Freude hatte, war, einen Feind zu Boden zu bringen und sauber davon zu kommen.

IMB-Systems-Anlage Carbonis, Herzogtum Orloff Liga Freier Welten 27. August 3068

Trevor Jacks ging so ruhig wie möglich durch die Anlage von IMB Systems, nickte und tauschte Belanglosigkeiten aus, als wäre er ein Automat. Nervös rückte er seine Brille zurecht und zuckte mit der Hand zurück, als sei das Metall heiß. Zu viele von ihnen kannten dieses untrügliche Zeichen. Er strich eine unsichtbare Fluse von seinem weißen Laborkittel und ging weiter. Ich weiß genau, wo ich hingeh. Ich muss diesen Weg gehen und niemand wird sich fragen, warum ich hier bin. Schau in die andere Richtung. Schau einfach in die andere Richtung.

Im Gegensatz zu seiner Frau hatte er nie an solchen Nonsens wie extrasensorische Wahrnehmung, Hellseherei und andere derartige Fantasiegespinste für Leute mit schwachem Geist geglaubt. Und doch drückte nun jede Unze seines Willens gegen seine Gedanken, als wollten sie sie körperlich werden lassen; eine Macht, die seine Reise sichern sollte. Sein Verstand begann ihn aber zu verraten, als er den Pfad einschlug, der in den letzten beiden Wochen so oft beschritten worden war, dass er mittlerweile zu Ferrozement komprimiert sein musste.



Es hatte so unschuldig angefangen. Nur ein Drink in der Bar und eine Freundin, mit der man reden konnte. Jemand, der nicht Weihrauch verbrannte, bis es einem die Kehle zuschnürte und Nasenscheidewände sich entzündeten, jemand, der nicht jeden Donnerstag seinen Lieblingsstuhl im Wohnzimmer umherschob, um den Chi-Fluss zu maximieren. Einfach jemand, mit dem man lachen und in dessen Gegenwart man den obersten Hemdknopf öffnen konnte. Er hatte nie damit gerechnet, dass es so weit gehen würde. Hatte nie gedacht, dass jemand wie sie an jemandem wie ihm interessiert sein könnte. Hatte niemals geglaubt, dass sie wirklich so jung sein konnte, nicht mit einem solchen Körper.

Oder dass das Hologid, das vor zwei Wochen an seinem Schreibtisch eintraf, so furchterregend anzuschauen sein könnte.

Er stolperte fast, als er ins Blickfeld des Sicherheits-Checkpoints kam, und eine Schweißperle bahnte sich ihren Weg sein Gesicht hinab. Er tupfte sie immer wieder weg, während er weiterging, lächelte dem Wachmann schwach zu, zeigte seinen Sicherheitsausweis, bewegte sich durch die Detektoren und Retinascans und kam schließlich in den sichersten Teil von IrTechs IMB-Systems-Einrichtung, wo die empfindlichsten elektronischen Systeme und auf Patente wartende Prozesse aufbewahrt wurden. Er wusste, dass er vorsichtig sein musste. Er wusste, dass dieser Gebäudeabschnitt streng kontrolliert wurde; so streng, dass sogar die Hauptrechner isoliert wurden.

Aber er musste schließlich das Experiment prüfen, das er überwachte, oder? Er machte das zwei Mal in der Woche. Dass er erst gestern da gewesen war, war nicht so verwunderlich, oder?

Abwesend tätschelte er den Datenkubus in seiner Tasche. Dass er einen Code enthielt, der sich durch das Netzwerk in diesem Sektor winden würde, um das experimentelle Gerät zum Auslösen elektromagnetischer Impulse in einem angrenzenden Labor zu aktivieren, würde niemals entdeckt werden. Nachdem der EMP gezündet wurde, würden alle elektronischen Geräte in der ganzen Einrichtung durchbrennen, inklusive aller im Lagerhaus. Millionen von M-Noten allein an Irtech-Inventar wären verloren, geschweige denn von der Zerstörung der Komponenten der Einrichtung.

Aber das würde das Monster befriedigen, das ihm das Hologid geschickt hatte. Und er würde sicher sein, da der Impuls jede Möglichkeit unterbinden würde, herauszufinden, dass der Code aus seinem Computerterminal stammte.

Sein Gesicht verzerrte sich zu etwas, das einem echten Lächeln ähnlich war, als er sich seinem Ziel näherte und Hoffnung in ihm keimte. Niemand würde es jemals herausfinden.

Nicht dies und nicht die andere Sache.

Niemand.

Exeter-Organization-Lagerhaus Keystone, Marik-Commonwealth Liga Freier Welten 1. Dezember 3068

„Sie haben die Rechnung?“ fragte Julia Withers mit einem Gähnen. Die dritte Nachtschicht in Folge und sie war einfach nicht mehr so jung wie früher.

Sie würde es nicht zulassen, dass Karly sie an ihrem freien Tag zu einer weiteren Party überredete, das war mal sicher. Sie brauchte einen ganzen Tag Schlaf.

Der Abteilungsleiter des Lagerhauses (Tristan?) stapfte auf, mit blitzenden Augen, die sie von oben bis unten musterten, als wollte er ihr den Arsch aufreißen. Er spuckte zur Seite. „Natürlich hab ich die.“

Sie zog wegen dieser abstoßenden Angewohnheit eine Grimasse. Trotz der Kakophonie – darunter das Brummen des gewaltigen Reaktors des Schleppers hinter ihr und die stampfenden Vibrationen des hoch aufragenden Powerman-LadeMechs, der gerade mal fünfzig Meter entfernt vorbeistampfte –, die mehr Lippenlesen als Hören notwendig machte, konnte sie den Beiklang von Abscheu hören, der zum Speichel passte. Sie atmete tief durch, um es abzuschütteln.

„Kommt mir nur komisch vor“, fuhr sie fort, im Versuch eines höflichen Gesprächs. „Eine so große Lieferung. Kommunikationsausrüstung? Ausgerechnet an IrTech? Sind die nicht Ihre Konkurrenten?“

„Sehe ich aus als würde mich das interessieren?“

„Ähm, nein“, sagte sie, wobei sie versuchte, ein weiteres Gähnen hinter ihrem Noteputer zu verbergen und dabei nicht erfolgreich war. Der andere Mann zog eine weitere Grimasse und murmelte etwas, das sie nicht ganz verstehen konnte, doch aufgrund der bisherigen Begegnungen war sie sicher, dass sie es gar nicht wissen wollte.

„Es ist ganz leicht, Schlepper. Ihr nehmt diesen Schlepper da und zieht alle Containerladungen, die wir schon vorbereitet haben, in den Hafen 12. Da findest du ein schönes großes Landungsschiff, auf das ihr sie aufladen werdet. Und dann verschwindet ihr, wie üblich. Oder bist du dafür zu müde?“

Sie biss sich auf die Lippe, weil sie wusste, dass sie mit ihrem Boss bereits genug Ärger hatte. Noch eine Abmahnung, weil sie einen so wertvollen Kunden wie Exeter blöd anmachte, und sie würde schneller gefeuert werden als sie heute Nacht einschlafen konnte. Sie zuckte mit den Schultern, biss die Zähne zusammen, um ihre rebellische Zunge im Zaum zu halten, und hackte auf ihre Maschine ein, um eine Verbindung mit dem Noteputer des Mannes zu erzeugen. Das zänkische Piepen des Dings, das zeigt, dass alles in Ordnung war, gab ihrer Entschlossenheit fast den Gnadenstoß, aber sie klammerte sich mit den Fingernägeln fest.

„Sieht aus, als sei alles in Ordnung“ sagte sie und ging zu dem Schlepper zurück. Wertloser Scheißer. Sie gähnte noch einmal, so sehr, dass ihre Ohren ploppten und ihr Kiefer knackte. Nur noch ein paar Stunden.



Tristan schaute zu, wie die Schlampe verschwand. Nutte. Er kannte ihren Typ genau und spuckte noch einmal, um seiner Abneigung Nachdruck zu verleihen.

Er drehte sich um und ging zurück ins Innere des Lagerhauses. Ein Hohnlächeln der Genugtuung erblühte in seinem Gesicht, während er sich den Nacken kratzte und den Schutzhelm zurechtrückte. Er hatte ein Jahr an diesem Plan gearbeitet. Der Defekt würde niemals gefunden werden. Die Defekte würden niemals gefunden werden. Der Einkauf von Fremdelektronik bedeutete, dass sie das System dreimal prüfen würden. Aber sie würden nichts finden. Sie würden es niemals nach Exeter zurückverfolgen. Die Defekte würden irgendwann Schwierigkeiten machen, daran bestand kein Zweifel. Er blickte sich um, sah Gesichter, die er seit zwanzig Jahren kannte, und trotz seiner Bitterkeit war er stolz, dass sie nicht verletzt werden würden.

Aber seit er zugesehen hatte, wie das Exeter, das er gekannt und geliebt hatte, verschwunden war, konnte er es einfach nicht mehr ertragen. Und doch hatte er all die Zeit gedacht, dass es Earthwerks sein würden, die seinen Zorn abbekommen. Earthwerks, die schuld daran waren, dass Exeter zu einer Marionette geworden war, die von hinter der Bühne aus gesteuert wurde, dass Geld sonstwohin abgezweigt wurde und Ange stellte im Stich gelassen wurden. Die Informationen, die der Mann ihm nach Hause geliefert hatte, waren schockierend gewesen, ein Augenöffner. IrTech. IrTech war an allem schuld. Und jetzt, aus heiterem Himmel, hatte er die Chance, ihnen auf seine Art alles heimzuzahlen.

Er spuckte erneut, diesmal voller Befriedigung. Selbst wenn sie es irgendwie zurückverfolgen könnten, würde die nette Summe, die der Mann ihm gegeben hatte, dafür sorgen, dass er dann schon längst weg war.

Soapstone Mountain Irian, Liga Freier Welten 7. Februar 3070

Der Behemoth hing in der Luft wie ein Nilpferd, das zu fliegen versuchte.

Charles Hände und Füße tanzten in Balance zwischen dem Steuerknüppel, dem Höhenmesser und den Pedalen, während er den Skye-Eye-Nachrichtenhelikopter bewegungslos in der frühen Morgenluft hielt. Dabei fummelte James mit den verschiedenen Kameras herum, die fest auf das fliegende Monstrum gerichtet waren. Beiläufig prüfte er den Radarbildschirm, um sicherzugehen, dass er weit genug von dem riesigen Ding weg war, sowie von dem Schwarm anderer Helikopter, die um das fliegende Ungetüm schwirren wie Fliegen um einen gleichgültigen Elch.

Ihm entwich ein Kichern.

„Du auch?“ fragte James, dessen Stimme in Charles Headset tönte.

„Lieber Himmel, willst du mich verarschen? Und ich packe es immer noch nicht. Wie kann etwas fliegen, das so verdammt groß ist?“

„Ich weiß, ich weiß. Und dabei kenne ich Trägerluftschiffe der Klassen Dawn Treader und Cloud Nine. Die waren gewaltig. Aber das Ding... das mäht durch die Luft wie eine schwangere Sau durch Sumpfpfgras während der Monsunzeit.“

„Du sagst es. Ich kann mir nicht vorstellen, dass das Ding nützlich sein soll.“



Charlie konnte das Schulterzucken fast hören. „Das sagen sie zumindest.“ sagte er. „Aber hey, ich werde dafür bezahlt, es für die Nachwelt zu filmen. Ob es wirklich das Geld wert sein wird, das jemand zahlen muss... wer weiß?“

„Zahlen! Ich würde keine zehn Cent dafür zahlen, geschweige denn einen Adler. Lieber Himmel, Mann. Was für Wissenschaftler haben sich das Ding ausgedacht? Wenn ich jemals einen Fall von 'verrückter Wissenschaftler' gesehen habe, dann das hier. Jemand mit zu viel Fantasie, nicht genug gesundem Menschenverstand und zu vielen Kontakten, die verhindert haben, dass ihm mal jemand kräftig eins draufgehauen hätte.“

Sie teilten ein hartes Lachen, das tatsächlich ein Zucken durch das geschmeidige Gleiten des Senkrechtstarters schickte. Charlie presste mehrmals die Augen zu, um die Tränen des Gelächters loszuwerden. Plötzlich runzelte sich seine Stirn vor Verwirrung. Was zum Teufel? Das stand nicht im Flugplan, den man ihnen gegeben hatte. Mit einem kurzen Augenzucken in Richtung des Zoom-Zeichens auf seinem Heads-Up-Display ließ er das Bild, das in seinen Helm projiziert wurde, nach vorne springen, während das monolithische Luftschiff weiter nach links abdriftete und dabei an Höhe verlor.

„Was zum Teufel?“ fragte James, der dasselbe sehen konnte.

„Ich weiß es nicht!“ Er zapfte schnell die Kommandofrequenz an und sein Kopf zuckte unter dem Ansturm des Geplappers von dutzenden Stimmen zurück. Er wollte zwar hinein, doch wusste er, dass er sich in dem Lärm verlieren würde. Stattdessen versuchte er die Frequenz, die für eine direkte Verbindung zwischen ihm und Luftbasis 1 reserviert war. Alles was er hörte war statisches Rauschen.

Auch wenn er sich über das Monstrum lustig gemacht hatte, hatte es doch dutzende Besatzungsmitglieder und viele von ihnen kannte er auch. Das Entsetzen ließ jede Aktivität aus seinem Gehirn weichen, mit Ausnahme des unterbewussten Flusses von Neuronen und Muskeln, der den Senkrechtstarter in der Luft hielt; er wusste, auch wenn er sich für den Gedanken hasste, dass dies eine tolle „Geschichte aus dem Leben“ abgeben würde... vorausgesetzt, er würde sie jemals erzählen dürfen.

Jetzt verließ das Ungeheuer jede auch nur annähernd gerade Achse und drehte mit weiter steigender Geschwindigkeit auf die rauen Berggipfel zu. Er schrie auf, als Luftbasis 1 in die Flanke des Berges schmeterte und sich wie eine riesige Metallbüchse verbog. Ihre Oberflächenstruktur wurde pulverisiert und regnete über den Berggipfel, während gewaltige Risse durch hundert Meter lange Abschnitte des Schiffs pflügten. Gase explodierten im verdichteten Druck nach außen. Gasbeutel platzten und schleuderten ganze Metallabschnitte der Außenhaut in die Luft und so hart in den Berg, dass es Wochen dauern würde, sie zu bergen. Mehrere Interne Beutel blieben in der Luft und wurden von der Suprastruktur gerissen, doch verloren sie schnell Gas, während sie wie verrückt durch die Luft wirbelten. Sie verschwanden in der gewaltigen Staubwolke, die im sich verdunkelnden Himmel erblühte und tauchten immer wieder daraus auf.

Er sah nicht eine Rettungskapsel.

Ort unbekannt 27. Mai 3071

Peter Abdulsattah fand seinen Meister in dessen normalem Schlupfwinkel. Vorsichtig betrat er die Kojе und passte auf, dass keine der schwebenden Datenkuben oder freifliegenden Noteputer aus der Luke entkamen, während er sie schloss. Er schwamm weiter in die Kabine, ehe er seine mit Klett bewehrten Füße lautlos an der Wand befestigte und sich zusammenkauerte, während er darauf wartete, bemerkt zu werden.

Er wusste, dass eine solche Unordnung bei einem Landungsschiff, das an einem Sprungpunkt wartete, unnötig, sogar unvorsichtig erschien. Doch fand sein Meister Muster in allen Dingen, und dies war sein Weg; er wusste, dass vor der Sprunginitialisierung ein Bediensteter eintreffen würde, um die gewaltigen Datenarchive zu sichern, die er ein Leben lang angesammelt hatte.

Sein übergroßer Meister setzte den Noteputer in seinen Händen ab und befestigte ihn mit Geckotape am Schreibtisch. Er blickte auf. Seine Hängebacken wabbelten in der Mikroschwerkraft.

„Geehrter, ich bringe Neuigkeiten“, sagte Peter.

„Sprich.“ Chandrasekhar Kurita sprach leise; seine Stimme wollte nicht zu dem großen kahlen Kopf und gewaltigen Körper passen. Es gab einen Grund, warum er den Spitznamen Onkel Chandy trug, doch würde Peter eher sterben als diese Worte auszusprechen.

„Es scheint, als hätten sich Eure Bemühungen als erfolgreich erwiesen.“

„Hughes hat seine Position verloren?“

„Hai. Das Fiasko der Zerstörung von Luftbasis 1 erlaubte es Chris Blocher, ein Misstrauensvotum gegen den Geschäftsführer zu erzwingen.“

„Seine Nichteisen waren in den letzten Jahren besonders profitabel.“

„Hai. Er hat seinen Einfluss ausgebaut und als sich die Gelegenheit ergab, hat er dem alten Mann ganz leicht die Klinge zwischen die Rippen gerammt, als es am wenigsten erwartet wurde.“

„Nein“, sagte Chandy und hob die Hand. „Es wurde die ganze Zeit erwartet. Blocher war schon eine Weile ein Stachel in Hughes Fleisch. Hätte er nicht einen Nachfolger herangezogen, hätte er dem Mann niemals erlaubt, an der Macht zu bleiben.“

Peter nickte anhand der Eindeutigkeit des Arguments. „Es gab Opfer auf dem Weg.“

„Ja?“

„Es scheint, dass es IrTech trotz aller Vorsichtsmaßnahmen geschafft hat, das Ereignis zu Geschäftsführer Terajima auf Emris IV zurückzuverfolgen. Er ist vor kurzer Zeit verschwunden. Ich bezweifle stark, dass man ihn jemals wiedersehen wird.“

„Das ist sehr effizient von ihnen.“

Peter hob eine Augenbraue. „Ich bezweifle stark, dass es IrTech, trotz ihrer Gaben, geschafft hätte, ohne unsere unsichtbare Hilfe eine derartige Verbindung herzustellen.“

„Wahr. Nur zu wahr.“

„Aber warum, Geehrter, warum? Ist StarCorp nicht ein Verbündeter?“

Chandrasekhar drückte einmal mehr die Fingerspitzen aneinander. Sein großes Gesicht, das Lächeln mit den vollen Lippen und das träge Auge, ganz zu schweigen von der prunkvollen Kleidung, ließen Leute oft zu falschen Schlussfolgerungen kommen. Eine bewusste Täuschung, die das Genie von Peters Meister perfekt zusammenfasste.

„Natürlich sind sie ein Verbündeter. Aber ein Verbündeter muss geleitet werden. Kontrolliert. Und doch darf er niemals den Stahl unter der Seide sehen... bis es zu spät ist. Terajima war zu sehr darauf aus, die Satelliten-Divisionen von StarCorp vollständig zu kontrollieren. Eine derartige Vereinigung der Autorität hätte... Schwierigkeiten verursacht, wenn wir die Leiter der verschiedenen Divisionen gegeneinander ausgespielt hätten, um unsere Ziele zu erreichen.“

Peter nickte, und folgte schnell dem Weg, den sein Meister ihm aufgezeigt hatte. „Ganz zu schweigen davon, dass die Auswirkungen eines Führungswechsels bei IrTech und ein Angriff durch einen Feind auf die obersten Ebenen von IrTech zahlreiche Risse in der Fassade hinterlassen haben.“

Chandrasekhar nickte weise. „Exakt. Eine feindliche Übernahme von IrTechs Führung würde sicherlich ausreichend Verwirrung erzeugen, die wir ausnutzen könnten. Aber IrTech hat seine eigenen Meister, und wir müssen darauf achten, alle Augen abzulenken. Ihnen StarCorp zum Fraß vorzuwerfen ist eine solche Ablenkung. Unsere Position, um IrTech zu infiltrieren, ist jetzt besser denn je.“

„Und somit auch ihre Meister im Wort Blakes.“





IndustrieMechs beeilen sich damit, Kriegsvorräte abzuladen, die per Zug angeliefert werden.

Die folgenden Regeln beschreiben die Bewegung und den Kampf für erweiterte Hilfsfahrzeuge, sowie für Mobile Bauten. Wenn es nicht anders angegeben ist, folgen diese Einheiten allen normalen Standardregeln/erweiterten Regeln für Bewegung und Kampf, die wir in *Total Warfare* (und in diesem Buch) beschrieben haben. Die Regeln zur Konstruktion dieser Einheiten findest du in den Erweiterten Hilfsfahrzeugs-Konstruktionsregeln (siehe Seite 236).

SATELLITEN

Satelliten sind die kleineren (und oft unbemannten) Verwandten von Raumstationen. Im Gegensatz zu Raumstationen, die sich überall in einem System befinden können, werden Satelliten ausschließlich in der Umlaufbahn anderer Himmelskörper platziert (normalerweise Planeten oder Monde, manchmal aber auch große Asteroiden oder Sterne). Sie sind extrem abhängig von genau berechneten Umlaufbahnen und ihrer Computersteuerung.

Die folgenden Regeln beschreiben Satelliten.

BEWEGUNG (AUSSERHALB DES SPIELS)

Die folgenden Bewegungsregeln verlassen üblicherweise die Größenordnung eines normalen Szenarios.

Ein Satellit kann in oberflächennaher Umlaufbahn oder geosynchrone Umlaufbahn platziert werden (exotischere Umlaufbahnen, wie Molniya-Umlaufbahnen, werden von diesen Regeln nicht abgedeckt und können Spielern zur Übung der Umlaufbahn-Bestimmung dienen). Ein oberflächennaher Umlauf (polar oder normal) benötigt 1,5 bis 2,5 Stunden, abhängig vom Himmelskörper. Während dieser Zeit bewegt sich entweder ein Satellit in ein paar hundert Kilometern Höhe von der Planetenoberfläche über denselben Geländestreifen, oder, im Falle einer polaren oberflächennahen Umlaufbahn, umfasst den ganzen Planeten, passiert aber nur selten dieselben Punkte auf dem Boden. Eine geosynchrone Umlaufbahn hält den Satelliten konstant über derselben Äquatorzone, doch in viel größerer Höhe – die genaue Entfernung hängt von der Welt ab, auf Terra liegt sie aber knapp unter 36000 Kilometern.

Satelliten brauchen keine Kontrollwürfe, um ihre Umlaufbahn zu halten. Wenn der Satellit aber das erste Mal in der Umlaufbahn platziert wird oder die Umlaufbahn verändert wird, muss der Spieler, der den Satelliten kontrolliert, 2W6 gegen die Zielzahl 8 würfeln. Eine FS von 1 oder

2 verdoppelt die Zeit, die zum Wechseln der Umlaufbahn nötig ist. Bei einer FS von 3 bis 5 beginnt innerhalb von 2W10 Wochen der Abbau der Umlaufbahn. Bei einer FS von 6 oder mehr beginnt der Satellit sofort auf den Himmelskörper abzustürzen, den er umkreist. Beachte, dass kernspaltungs- und solarbetriebene Satelliten ihre Umlaufbahn nicht so weit verändern können, um zwischen den verschiedenen Umlaufbahnen zu wechseln (oberflächennah (normal) oder oberflächennah (Standard), geosynchron, Molniya usw.), da dies weitaus mehr Brennstoff erfordern würde, als der Satellit mit sich tragen kann.

Eine abbauende Umlaufbahn zerstört den Satelliten, entweder durch Kollision mit der Oberfläche oder weil er beim Wiedereintritt in die Atmosphäre verbrennt. Wird der Fehler rechtzeitig bemerkt, kann die Situation durch einen Kontrollwurf von einem Fernlenker behoben werden (auch wenn die Korrektur der Umlaufbahn einen Tag in Anspruch nimmt), doch hängt die Schwierigkeit davon ab, um wie viel der vorherige Wurf mit 2W6 misslungen ist; die vorherige FS wird als Malus eingerechnet. Bis der Satellit aus der Umlaufbahn stürzt, können beliebig viele Versuche unternommen werden.

BEWEGUNG (IM SPIEL)

Die folgenden Bewegungsregeln ermöglichen beschränkte Bewegung eines Satelliten innerhalb eines Standardszenarios.

Satelliten sind im Luft-/Raumkampf effektiv statisch. Ihr Lagekontrollantrieb hat nicht die Energie, um selbst rudimentäre Geschwindigkeitsveränderungen auszulösen, die im Spiel bemerkbar wären; jede Reposititionierung eines Satelliten dauert Stunden, wenn nicht Tage, da der Antrieb nur 1/40 G erzeugt (1/20 eines Schubpunkts).

Zwar verfügen Satelliten über Steuerrüden, doch sind diese sehr schwach. Die Steuerrüden eines Satelliten bieten 0,2 Schubpunkte. Ein Satellit kann Schub über mehrere Runden ansammeln, um seine Blickrichtung zu verändern. Wenn ein Satellit mit seinen Steuerrüden 1 Schubpunkt angesammelt hat, muss er die Blickrichtung wechseln.

Militärische Satelliten verfügen über stärkere Steuerrüden und können sich um 1 Hexfeldseite pro Runde drehen.

Steuerrüden: Kritische Treffer an den Steuerrüden (siehe Seite 240, *TW*) eines Satelliten werden als normaler Kritischer Treffer behandelt; sprich: die Kosten für einen Richtungswechsel steigen um 1. Somit bräuchte ein ziviler Satellit, der einen kritischen Treffer an den linken Steuerrüden erlitten hat, zehn Runden, um ausreichend Schub für eine Linksdrehung aufzubauen ($0,2 \times 10 = 2$).

SCHIENENFAHRZEUGE

Die folgenden Regeln betreffen Hilfsschienenfahrzeuge. Es gelten alle Regeln für Große Hilfsfahrzeuge, wie es im Kampf-Kapitel von *Total Warfare* beschrieben ist (beginnend auf Seite 98, TW), sowie für Zugmaschinen und Anhänger im Kapitel Hilfsfahrzeuge (siehe Seite 205, TW).

BEWEGUNG

Damit sich Schienenhilfsfahrzeuge auf einem Spielplan bewegen können, müssen sie sich auf einer anhaltenden, nicht unterbrochenen Linie von Schienenfeldern bewegen (siehe *Schienen*, Seite 51). Ehe das Spiel beginnt, sollten die Spieler bestimmen, welche Felder auf dem Spielfeld über Schienen verfügen. Zugmaschinen dürfen einen oder mehrere Anhänger ziehen, deren Gesamtgewicht nicht höher als das fünffache Gewicht der Zugmaschine ist: es gibt keine Reduzierung der Geschwindigkeit, wenn das Gesamtgewicht das halbe Gewicht der Zugmaschine nicht erreicht, -3 BP oder -1/3 Reisegeschwindigkeit (abgerundet), je nachdem, welcher Modifikator niedriger ist, beim mehr als halben bis doppelten Gewicht der Zugmaschine; -1/2 Reisegeschwindigkeit (abgerundet) beim mehr als doppelten bis vierfachen Gewicht und -2/3 Reisegeschwindigkeit (abgerundet) beim mehr als vierfachen bis fünffachen Gewicht, bis zu einem Minimum von 2 BP. Mehrere Zugmaschinen können in einem „Zug“ kombiniert werden, um noch größere Gewichte zu schleppen. Wenn mehrere Zugmaschinen aneinander angeschlossen sind, erhält jede Schienenzugmaschine einen Anteil des Gewichts im Verhältnis zu ihrem relativen Gewicht – wobei die endgültige Geschwindigkeit des ganzen „Zugs“ von der langsamsten Zugmaschine bestimmt wird. So eingesetzte Schienenzugmaschinen dürfen überall im „Zug“ eingesetzt werden.

Im Gegensatz zu den meisten Fahrzeugen brauchen Schienenhilfsfahrzeuge Zeit, um Geschwindigkeiten zu erreichen oder sich zu verlangsamen. In jeder Runde kann ein Zug seine Geschwindigkeit verlangsamen oder erhöhen (bis zum Maximum der aktuellen BP der Einheit). Kleine und mittelgroße Schienenhilfsfahrzeuge können ihre Geschwindigkeit um 2 BP pro Runde verändern, während große Schienenhilfsfahrzeuge sie nur um 1 BP pro Runde ändern können. Wenn ein Schienenhilfsfahrzeug durch Schaden immobil wird, kommt es nicht zu einem plötzlichen Stillstand (auch wenn automatische Bremsen aktiviert werden), sondern verlangsamt sich um 2 BP pro Runde (klein und mittelgroß) oder 1 BP pro Runde (groß), bis die Geschwindigkeit auf 0 sinkt.

Wenn ein Schienenhilfsfahrzeug aus einer Mischung verschiedener Größenklassen besteht, dann wird die Geschwindigkeitsveränderung für die größte Zugmaschine oder den größten Anhänger verwendet (zieht beispielsweise eine mittelgroße Zugmaschine einen Großen Anhänger, dann kann die Geschwindigkeit nur um 1 BP pro Runde verändert werden).

Zugmaschinen und Anhänger lösen

Wenn die Anhänger, die ein Spieler lösen möchte, Teil eines Schienenzugs sind und der abgehängte Teil nicht über eine eigene Zugmaschine verfügt, dann bremsen die Anhänger ab wie oben beschrieben.

Immobilie Ziele: Sobald die Zugmaschinen/Anhänger zum vollständigen Stillstand gekommen sind, gelten sie als immobile Ziele.

Kollisionen

Eine Einheit, die sich in der aktuellen Bewegungsphase noch nicht bewegt hat, kann versuchen, einem Zug auszuweichen, der sich durch das Hexfeld bewegt, in dem sich die Einheit befindet. Um aus dem Weg zu gelangen, muss der Spieler, der die Zieleinheit kontrolliert, einen erfolgreichen Mechpiloten-/Fahrerwurf ablegen (oder Schützenwurf, wenn die Einheit keinen Mechpilotenwert besitzt), und zwar direkt bevor der Zug das Hexfeld des Ziels befährt. Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass die Einheit sofort ihre gesamte Bewegung

ausführt, ehe der Zug seine Bewegung fortsetzt. Bei einem Fehlschlag bleibt das Ziel in dem Hexfeld (stürzt aber nicht). Einheiten, die sich auf diese Weise bewegen, verbrauchen dadurch ihre Bewegung (durch Gehen / Reisegeschwindigkeit) und dürfen sich später in der Bewegungsphase nicht mehr bewegen. Bei einem gescheiterten Wurf wird die Einheit vom Zug gerammt.

Ein Schienenhilfsfahrzeug, das das Hexfeld eines Großen Bodenfahrzeugs, einer immobilen Einheit oder eines auf dem Boden stehenden Senkrechtstarters / Bodeneffektfahrzeugs betritt, rammt diese Einheiten automatisch.

Im Gegensatz zu anderen Bodenfahrzeugen können Schienenhilfsfahrzeuge keinen absichtlichen Rammangriff ausführen. Wird eine Einheit von einem Schienenhilfsfahrzeug gerammt, wird allerdings der Schaden eines erfolgreichen Rammangriffs verursacht (siehe Seite 148, TW), mit folgenden Modifikationen: der Schaden entspricht der aktuellen Panzerung der Zone, die das Ziel getroffen hat, plus der aktuellen Internen Struktur der Zone, geteilt durch 10, multipliziert mit der Zahl noch nicht ausgegebener BP in der Runde, abgerundet (die BP, um das Hexfeld zu betreten, in dem das Rammen eingetreten ist, gelten für diese Berechnung als ausgegeben). Zugmaschine/Anhänger erleiden normalen Schaden nach den normalen Ramm-Regeln; wird ein ungewöhnliches Ziel getroffen (siehe *Ungewöhnliche Ziele*, Seite 148, TW), dann basiert der Schaden an Zugmaschine/Anhänger nur auf dem Gewicht des Fahrzeugs, nicht dem des gesamten Zugs.

Wenn es zum Rammen kommt und das Gewicht der geramten Einheit ist so hoch wie oder größer als das Gewicht der Zugmaschine, dann macht der kontrollierende Spieler des Zugs einen sofortigen Pilotenwurf; ein Fehlschlag bedeutet, dass der Zug entgleist ist, so als seien die Schienen in dem Hexfeld zerstört worden (siehe *Entgleiste Fahrzeuge*, unten).

Ist das Gewicht der ersten drei Zugmaschinen/Anhänger größer als das Gewicht der Zieleinheit, dann wird das Ziel zufällig entweder nach links oder rechts versetzt (im Gegensatz zum normalen Versetzen kann es nicht in Richtung der Rambewegung versetzt werden). Ist es unmöglich, dass die Einheit nach links oder rechts versetzt wird, wird sie zerstört.

Ist das Gewicht der Zieleinheit größer als das Gewicht der ersten drei Zugmaschinen/Anhänger, dann wird die Zieleinheit nicht versetzt. Stattdessen entgleist der Zug im letzten Hexfeld, das er betreten hat, ehe er das Hexfeld betreten hätte, in dem sich die Einheit befindet, die nicht versetzt wurde; die Ausnahme zu dieser Regel sind Große Zugmaschinen/Anhänger (siehe *Entgleiste Fahrzeuge aufgrund von Bewegung*, unten).

Großraumschiff: Großraumschiffe werden niemals versetzt, egal wie schwer der Zug ist.

Infanterie: Infanterie kann niemals von einem Zug gerammt werden, auch wenn sie sich in einem Hexfeld befindet, in das ein sich bewegendes Zug fährt; kommt es zu einer Verletzung der Stapelregeln, dann bewege die Infanterie einfach in das passendste angrenzende Hexfeld. Muss eine Infanterieeinheit in ein angrenzendes Hexfeld bewegt werden und es ist keines verfügbar, dann wird die Einheit zerstört.

Entgleiste Fahrzeuge aufgrund von Bewegung

Ein Schienenhilfsfahrzeug, das ein Hexfeld mit zerstörten Schienen betritt, entgleist und rutscht; wenn nicht anders angegeben, verwende die Standardregeln für einen rutschenden Mech (Züge werden beim Rutschen nicht als Fahrzeuge behandelt; siehe Seite 62, TW).

Ein Zug rutscht eine Anzahl von Hexfeldern gleich den nicht ausgegebenen BP zu Beginn des Rutschens geteilt durch 2 (aufgerundet). Beginnt eine Zugmaschine beispielsweise die Runde mit 6 BP, und der kontrollierende Spieler beschleunigt und bremst nicht, muss sie in ihrer Bewegungsphase 6 BP ausgeben. Betritt die Einheit nun drei Hexfelder (und hat somit 3 BP ausgegeben) und entgleist im dritten Hexfeld, dann rutscht sie 2 Hexfelder [3 Hexfelder (übrige BP) / 2 = 1,5, aufgerundet auf 2].

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Wenn eine Zugmaschine/ein Anhänger entgleist, dann beginnen alle Zugmaschinen/Anhänger hinter dem entgleisten automatisch zu bremsen, wobei sie sich mit 2 BP pro Hexfeld verlangsamen (zusätzlich zu dem 1 BP, der notwendig ist, um das Hexfeld zu betreten), bis die Geschwindigkeit auf 0 fällt und/oder die nächste Zugmaschine/der nächste Anhänger das Hexfeld betritt, das die Einheit zum Entgleisen bringt. Alle Zugmaschinen/Anhänger, die nicht schnell genug abbremsten können und somit das Hexfeld betreten, in denen die Schienen zerstört sind, entgleisen und rutschen automatisch wie oben beschrieben.

Eine rutschende Zugmaschine/ein rutschender Anhänger kann unbeabsichtigt mit Einheiten und Hindernissen in Hexfeldern kollidieren, in die sie rutscht, dies geschieht nach den normalen Rutschen-Regeln (siehe *Kollisionen*, Seite 62, TW). Während das Rutschen jeder Zugmaschine / jedes Anhängers einzeln abgewickelt wird, wird der Schaden wie unter *Kollisionen* beschrieben ermittelt, wenn eine Einheit oder ein Hindernis getroffen wird.

Zusätzlich gilt für Große Zugmaschinen/Anhänger, die entgleisen und rutschen, dass sie aufgrund ihrer gewaltigen Masse und ihres Schwungs nicht automatisch stoppen, wenn sie erfolgreich eine Zieleinheit treffen, die nicht zerstört wird, oder wenn das Gewicht der Einheit höher ist als das Gewicht des ganzen Zugs (siehe oben), oder wenn sie ein Hindernis treffen. Kleine und mittelgroße Zugmaschinen/Anhänger tun dies aber sehr wohl, da sie den normalen Rutschen-Regeln folgen und ihre Bewegung in solchen Situationen beendet wäre. Wenn Große Zugmaschinen/Anhänger rutschen und auf eine der oben beschriebenen Situationen treffen, wenn sie ein Hexfeld betreten, dann sollte der Spieler prüfen, ob die Zugmaschine/der Anhänger legal in das Hexfeld zur linken oder zu rechten rutschen kann. Ist beides möglich, ermittle zufällig, in welches Hexfeld die Einheit rutscht; ist nur eines möglich, dann rutscht die Zugmaschine/der Anhänger automatisch in das verfügbare Feld. In beiden Fällen rutscht die Zugmaschine/der Anhänger weiter in Richtung des ursprünglichen Rutschens; das bedeutet, dass die Zugmaschine/der Anhänger möglicherweise mehrere Einheiten und/oder dasselbe Ziel mehrmals rammen kann (im Fall von Einheiten, die mehrere Hexfelder groß sind). Wenn beide Hexfelder links und rechts zu dem Feld, das die Einheit nicht betreten kann, nicht betreten werden können, dann bleibt die Große Zugmaschine/der Anhänger in dem aktuellen Feld, und das Rutschen ist beendet.

Ein entgleister Zug zerstört automatisch die Schienen in jedem Schienefeld, das er betritt, und das Hexfeld wird automatisch zu einem unwegsamen Hexfeld (außer es bleiben noch entgleiste Zugmaschinen/Anhänger übrig, nachdem das Entgleisen abgewickelt wurde, in diesem Fall gelten die Felder als extrem unwegsam, siehe unten). Außerdem werden, wenn ein entgleister und rutschender Zug in seinem aktuellen Hexfeld bleiben muss, alle Schienen in diesem Feld ebenfalls zerstört.

Zu guter Letzt gelten, um das Spiel zu erleichtern, Stapelregeln für entgleiste Züge nicht. Stattdessen darf eine beliebige Zahl von Zugmaschinen/Anhängern ihre Bewegung in den Feldern beenden, in die sie rutschen. Jedes Hexfeld, in dem sich ein/e entgleiste Zugmaschine/Anhänger befindet, gilt als als extrem unwegsames Hexfeld, wobei alle Wälder und Dschungel automatisch gerodet werden (siehe Seite 31); selbst wenn alle Zugmaschinen/Anhänger beim Entgleisen zerstört werden, gilt das Hexfeld nach wie vor als extrem unwegsam. Sobald das Rutschen abgewickelt ist, kann das Hexfeld beschädigt und abgetragen werden wie jedes andere extrem unwegsame Hexfeld (der Schaden wird nicht mehr dem Zug zugefügt, sondern dem extrem unwegsamen Hexfeld als ganzes).

EINHEITEN TRANSPORTIEREN

Wenn eine Schienen-Zugmaschine mit Anhänger mit Boxen gebaut ist, die den Transport anderer Einheiten erlauben (wie Luft-/Raumjäger, Raumboote, Mechs, Fahrzeuge usw.), dann werden bei einem stehenden Zug dieselben Regeln zum Ein- und Aussteigen verwendet wie bei einem gelandeten Landungsschiff (siehe *Einheitentransport*, Seite 89, TW).

Wenn ein Schienenhilfsfahrzeug BP in einer Runde ausgibt, in der Einheiten aussteigen sollen, dürfen nur Einheiten mit Springen-/Senkrechtstarter-BP auch tatsächlich aussteigen; wenn eine Einheit über

ein Flugdeck verfügt, können Jäger normal abheben (oder mit Senkrechtstart-Bewegung), egal ob die tragende Einheit BP ausgibt oder nicht. Außerdem müssen alle derartigen Einheiten (außer Jägern, die von einem Flugdeck abheben), die Springen-BP zum Aussteigen verwenden, sofort einen Mechpiloten-/ Fahrerwurf ablegen (im Fall von Infanterie einen Mechabwehrwurf), um nicht in das Zielfeld zu stürzen.

Wenn eine Infanterieeinheit diesen Wurf nicht schafft, dann erleiden Soldaten in Gefechtsrüstungen jeweils einen Schadenspunkt, während konventionelle Infanterie eine 5-Punkt-Schadenswertgruppe erleidet, die abgewickelt wird, als hätte eine andere Infanterieeinheit einen erfolgreichen Angriff ausgeführt.

Ein Senkrechtstarter, der den Fahrerwurf nicht schafft, stürzt automatisch in das Hexfeld, aus dem er abheben wollte (siehe *Senkrechtstarter- und BEF-Abstürze*, Seite 68, TW); um den Schaden zu ermitteln, gehe davon aus, dass sich der Senkrechtstarter 1 Hexfeld bewegt hat und bestimme die Schadenszone zufällig. Infanterie, die Senkrechtstarter-BP ausgibt, stürzt ebenfalls in das Hexfeld ab, aus dem sie abheben wollte. Der Schaden wird allerdings wie oben bei Infanterie mit Springen-BP bestimmt.

In beiden Fällen (egal ob eine springende Einheit den Pilotenwurf nicht schafft und in das Zielfeld stürzt oder eine Einheit Senkrechtstarter-BP ausgibt und dann den Pilotenwurf nicht schafft, und in dem Hexfeld abstürzt, aus dem sie abheben wollte) ist die Bewegung der Einheit auf jeden Fall beendet.

Extern transportierte Einheiten: Einheiten, die von Zugmaschinen/Anhängern transportiert werden, befinden sich in Transporthangars; selbst auf einer Ladefläche gilt die Einheit als komplett vom Hangar umschlossen. Infanterieeinheiten sind hier eine Ausnahme.

Wenn eine Infanterieeinheit in einen Zug einsteigt, kann der kontrollierende Spieler entscheiden, dass die Einheit entweder die Zugmaschine/den Anhänger betritt (das heißt, dass sie zu Fracht wird) oder sich auf die Zugmaschine/den Anhänger bewegt (das heißt, sie befindet sich auf dem Dach); ist die Zugmaschine ein Tiefladewagen, dann ist die Infanterie „im Freien“, weil sie oben auf dem Schienenfahrzeug mitfährt. Außerdem kann der kontrollierende Spieler zu jeder folgenden Bewegungsphase die Infanterieeinheit vom Dach einer Zugmaschine/eines Anhängers zum Dach der nächsten bewegen (egal wie groß die beteiligten Zugmaschinen/Anhänger sind, die Infanterieeinheit kann sich nur eine Einheit weit bewegen), oder in den Transporthangar der Einheit steigen (um zu Fracht zu werden), auf der sie sich gerade befinden, oder sich aus dem Transporthangar auf das Dach der Zugmaschine/des Anhängers bewegen. Egal wie viele BP verfügbar sind, die Infanterieeinheit verbraucht all ihre BP, wenn sie einen solchen Wechsel vornimmt. Wird eine Infanterieeinheit von einer Zugmaschine/einem Anhänger bewegt, verwende obenstehende Regeln, direkt unter *Einheitentransport*.

Die Dach-Stapelbegrenzung für jede Seite sehen wie folgt aus: 1 Infanterieeinheit auf kleinen Anhängern/Zugmaschinen, 2 Infanterieeinheiten bei mittelgroßen und 3 Infanterieeinheiten bei Großen Anhängern/Zugmaschinen.

Außerdem gelten alle extern getragenen Infanterieeinheiten als individuelle Einheiten, wenn es um die Initiative geht (im Gegensatz zu den Standardregeln für transportierte Einheiten, die nicht gezählt werden bis zur Runde nach ihrem Ausstieg). Sie gelten aber nicht zur Bestimmung der Stapelregeln in einem Hexfeld.

Die einzige Ausnahme zu diesen Infanterieregeln gelten für motorisierte Infanterie und konventionelle Panzergrenadiere, die sich nicht auf dem Dach einer Zugmaschine/eines Anhängers befinden können, sich aber auf einem Tiefladewagen sehr wohl außerhalb eines Transporthangars aufhalten können (siehe Seite 247). Motorisierte Infanterie oder Panzergrenadiere „im Freien“ auf einem Tiefladewagen können nicht wie andere Infanterie auf andere Zugmaschinen/Anhänger bewegt werden; sie müssen aus dem Zug aus- und dann wieder einsteigen, um sich auf andere Zugmaschinen/Anhänger zu bewegen. Die Stapelregeln für alle Arten von Infanterie entsprechen den Dach-Stapelregeln, die oben angegeben sind.

Entgleisen: Entgleist eine Zugmaschine/ein Anhänger und wird dabei nicht zerstört, füge zufällig bestimmten Trefferzonen zwei 5-Punkt-Scha-



densgruppen zu (bei konventioneller Infanterie wird der Schaden verursacht, als hätte eine andere Infanterieeinheit einen erfolgreichen Angriff ausgeführt). Die Einheiten können aussteigen (wenn dies erlaubt ist) und zwar am Ende der Bewegungsphase der Runde, die auf das Entgleisen folgt.

Zerstörung: Wenn Zugmaschinen/Anhänger zerstört werden, verwende die Regeln für die Zerstörung eines Landungsschiffs, das Einheiten transportiert (siehe *Zerstörung*, Seite 90, TW), um zu bestimmen, ob Einheiten überleben.

Jegliche Fracht in zerstörten Zugmaschinen/Anhängern wird automatisch vernichtet.

Wird eine Schienen-Zugmaschine und/oder ein Anhänger in ein Hexfeld versetzt, das zwei oder mehr Level niedriger ist als das angrenzende Hexfeld (was zu einem unbeabsichtigten Sturz führt) werden alle transportierten Einheiten automatisch zerstört.

Im Entgleisungs-Diagramm unten bewegt sich ein Adelante-Passagier- und Frachtzug, der aus einer Zugmaschine und vier Anhängern besteht (2 mit Konfiguration B, einer mit C und einer mit D; für dieses Beispiel nennen wir sie einfach Anhänger A, B, C und D), mit einer aktuellen Geschwindigkeit von 9 auf dem Spielplan Open Terrain #1. Die Spieler haben vor Spielbeginn festgelegt, welche der Hexfelder über Schienen verfügen.

Die Standardbewegung einer Adelante-Zugmaschine liegt bei 12/18, doch haben die geschleppten Anhänger die aktuelle Bewegung auf 6/9 verringert. Zu Beginn der Runde befindet sich die Adelante-Zugmaschine in Hexfeld TA, während sich die Anhänger A und B, beides mittelgroße Anhänger, in Hexfeld TB befinden. Anhänger C und D (ebenfalls mittelgroß) befinden sich in Hexfeld TC.

Während der Bewegungsphase (Luft/Raum) der vorherigen Runde

hat der Feind erfolgreich ein Landungsschiff der Manatee-Klasse in Hexfeld DA gelandet (der kontrollierende Spieler des Landungsschiffs bestimmt, dass die rechte Seite des Landungsschiffs sich in Richtung des ankommenden Zugs befindet; siehe Seite 250, TW). Zu Beginn der Bewegungsphase (Boden) der nächsten Runde wird der Adelante nicht schnell genug bremsen können und automatisch mit dem Landungsschiff kollidieren. Werden die Geländefaktor-Regeln verwendet (siehe Seite 64), dann hätte das aufsetzende Landungsschiff ohnehin die Schienen zerstört, also selbst wenn es ihm gelingen wäre zu landen und dann gleich wieder abzuheben, ehe der Zug ankommt, würde der Adelante durch die zerstörten Gleise entgleisen.

Auch wenn der Adelante mit dem Schiff kollidieren wird, tut der Spieler, der den Zug kontrolliert, was er kann. Weil die Adelante-Zugmaschine ein Großes Fahrzeug ist, kann er nur um 1 BP pro Runde abbremsen (siehe Seite 149), was er zu Beginn der Runde auch tut. Danach bewegt er ihn ein Hexfeld nach vorne. Der Zug gibt dann einen weiteren BP aus, um das Landungsschiff-Hexfeld zu betreten, was bedeutet, dass der Zug das Landungsschiff mit 6 nicht ausgegebenen BP rammt.

Egal wie hoch das kombinierte Gewicht von Zugmaschine und den ersten beiden Anhängern ist, der Zug kann das Landungsschiff nicht versetzen, weil es sich um ein Großraumschiff handelt. Das Rammen wird für die Zugmaschine und die beiden Anhänger einzeln abgewickelt, also fängt der kontrollierende Spieler mit der Zugmaschine an.

Der Spieler ermittelt den Schaden, den die Zugmaschine beim Rammen des Landungsschiffs verursacht, und kommt auf 60 Schadenspunkte [60 (aktuelle Interne Struktur der Front) + 40 (aktuelle Panzerung der Front) = 100 / 10 = 10 x 6 (nicht ausgegebene BP in der Runde) = 60]. Normalerweise würde der Schaden in 5-Punk-



• ENTGLEISEN-DIAGRAMM •

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



te-Schadenswertgruppen eingeteilt werden, aber gegen das Landungsschiff wird er einfach als einzelne Schadensgruppe der rechten Seite zugefügt, was 10 Punkte Panzerung übrig lässt. Da der Schadenswert des Angriffs den Schadensgrenzwert der Panzerung in dieser Zone übersteigt, muss der kontrollierende Spieler des Landungsschiffs ermitteln, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt.

Weil das Ziel ein Landungsschiff ist, wird der Schaden an der Zugmaschine basierend auf ihrem Gewicht berechnet und kommt auf 60 Schadenspunkte $[600 \text{ (Tonnage der Zugmaschine)} / 10 = 60]$. Der Spieler würfelt 2W6 und vergleicht mit der Frontspalte der Trefferzonentabelle Große Hilfsfahrzeuge (siehe Seite 206, TW) und erzielt eine 6; der ganze Schaden wird der Front zugefügt, was alle Panzerung zerstört und der Internen Struktur 20 Schadenspunkte zufügt. Die Interne Struktur in der Front der Zugmaschine hat noch 40 Punkte übrig. Zusätzlich zum normalen Wurf für den Kritischen Treffer, der abgelegt werden muss, weil die Interne Struktur beschädigt wurde, muss auch ein durchschlagender Kritischer Treffer erwürfelt werden, weil der Schadenswert der Kollision den SPW der Zugmaschine von 7 übersteigt.

Als nächstes entgleist die Zugmaschine und rutscht. Beim Versuch Hexfeld DA zu betreten, in dem sich das Landungsschiff befindet, hatte die Zugmaschine noch 6 BP frei, was heißt, dass sie 3 Hexfelder weit rutschen wird $[6 \text{ (verbleibende BP)} / 2]$. Da das Manatee-Landungsschiff nicht versetzt wird, entgleist der Zug tatsächlich schon in Hexfeld A, so dass in diesem Feld die Gleise zerstört werden. Normalerweise würde eine rutschende Einheit, wenn sie ein Hindernis rammt, ihre Bewegung in Hexfeld A beenden. Die Adelante-Zugmaschine ist aber eine Große Einheit, also schaut sich der kontrollierende Spieler die Hexfelder B1 und B2 an und stellt fest, dass sie beide betreten werden können. Er legt zufällig fest, dass ein Wurf von 1-3 ein Rutschen in Hexfeld B1 bedeutet, während ein Wurf von 4-6 ein Rutschen in Hexfeld B2 zur Folge hat; der W6 zeigt eine 5, also wird das erste Hexfeld des 3-Feld-Rutschens B2 sein. Da dieses Feld allerdings ein lichtetes Waldfeld ist, wird 1 Hexfeld von der Zahl der gerutschten Felder abgezogen (siehe Gelände, Seite 63, TW). Der Schaden, den die rutschende Zugmaschine erleidet, wird wie bei einem rutschenden Mech ermittelt: das Gewicht der Einheit wird durch 10 geteilt und dann halbiert, was zu 30 Schadenspunkten führt $[600 \text{ (Gewicht der Adelante-Zugmaschine)} / 10 = 60 / 2 = 30]$. Der würfelnde Spieler würfelt noch einmal für die Trefferzone; ein Ergebnis von 3 bedeutet, dass die rechte Seite 30 Schadenspunkte erleidet. Es bleibt zwar Panzerung übrig, doch ist der Schadenswert wieder höher als der SPW, und somit muss ein weiterer durchschlagender Kritischer Treffer ermittelt werden.

Weil noch ein Feld gerutscht werden muss, setzt der kontrollierende Spieler das Rutschen in die Ursprungsrichtung fort, was heißt, dass die Zugmaschine noch einmal das Landungsschiff rammt, wenn es versucht, Hexfeld DB zu betreten. Der Gesamtschaden liegt bei 24 $[40 \text{ (aktuelle Interne Struktur der Front)} + 0 \text{ (aktuelle Panzerung der Front)} = 40 / 10 = 4 \times 6 \text{ (nicht ausgegebene BP der Runde)} = 24]$. Das zerstört die letzten 10 Panzerungspunkte, so dass 14 Schadenspunkte übrig bleiben. Diese werden nach den Standardregeln halbiert und der Strukturellen Integrität zugefügt, so dass 3 Punkte SI übrig bleiben. Weil der Treffer den Schadensgrenzwert des Schiffs übersteigt und SI-Schaden verursacht wurde, muss der kontrollierende Spieler zweimal für Kritische Treffer würfeln. Des weiteren erleidet die Zugmaschine weitere 60 Schadenspunkte $[600 \text{ (Tonnage der Zugmaschine)} / 10 = 60]$; das Ergebnis von 8 auf der Trefferzonentabelle bedeutet, dass der Schaden der Front zugefügt wird. Da nur noch 40 Punkte Interne Struktur übrig sind, wird die Interne Struktur dieser Zone komplett vernichtet, was die Zugmaschine ebenfalls zerstört. Das bedeutet, dass der Spieler die Zugmaschine nicht mehr in Hexfeld DB rutschen lassen muss. Auch wenn die Zugmaschine zerstört wurde, gilt B2 jetzt als extrem unwegsames Hexfeld; der lichte Wald ist zerstört.

Als nächstes kümmert sich der Spieler um die Bewegung von Anhänger A. Die 6 BP des Anhängers werden auf 3 reduziert, wenn der Anhänger Hexfeld A betritt $[1 \text{ BP (Betreten des Hexfelds)} + 2 \text{ BP (automatisches Bremsen)} = 3 \text{ übrige BP}]$. Weil die Schienen in Hexfeld A zerstört

wurden, als die Zugmaschine entgleiste (weil sie Hexfeld DA nicht betreten konnte), entgleist Anhänger automatisch und rutscht 2 Hexfelder weit $[3 \text{ (verbleibende BP)} / 2 = 1,5, \text{ aufgerundet auf } 2]$. Zuerst muss der Spieler bestimmen, wieviel Schaden das Landungsschiff durch das Rammen von Anhänger A erleidet, wenn dieser versucht, Hexfeld DA zu betreten. Er stellt fest, dass der Rammangriff 9 Schadenspunkte verursacht $[12 \text{ (aktuelle Interne Struktur der Front)} + 20 \text{ (aktuelle Panzerung der Front)} = 32 / 10 = 3,2 \times 3 \text{ (nicht ausgegebene BP in der Runde)} = 9,6, \text{ gerundet auf } 9]$. Da nur Strukturelle Integrität verbleibt, wird der Schaden halbiert und abgerundet, so dass nur 4 Schadenspunkte verursacht werden. Da aber nur noch 3 Punkte Strukturelle Integrität übrig bleiben, wird das Landungsschiff zerstört! Auch ein Landungsschiff sollte nicht Schisschase mit einem Zug spielen... und wenn der Spieler dieses Spiel spielen möchte, sollte er ein Landungsschiff landen, das deutlich mehr Panzerung besitzt!

Der Spieler muss den Schaden ermitteln, den Anhänger A erleidet, was auf 12 Punkte kommt $[120 \text{ (Gewicht des Anhängers)} / 10 = 12]$. Der Spieler würfelt eine 7 auf der Trefferzonentabelle, und fügt die 12 Schadenspunkte der Front zu, so dass 8 Punkte Panzerung übrig bleiben; der SPW von 9 des Anhängers bedeutet, dass ein durchschlagender Kritischer Treffer ausgewürfelt werden muss. Da das Landungsschiff zerstört wurde, muss der Spieler jetzt den Anhänger weiterrutschen lassen. Anhänger A rutscht in Hexfeld DA, wobei er 6 Schadenspunkte erleidet $[120 \text{ (Gewicht des Anhängers)} / 10 = 12 / 2 = 6]$; aufgrund eines Trefferzonen-Ergebnisses von 7 erleidet die Front diesen Schaden, was die Panzerung auf 2 verringert (es ist aber nicht nötig, einen Kritischen Durchschlagstreffer zu bestimmen). Die Spieler verwenden die Schlachtfeldwrack-Regeln (siehe Seite 187) und die Landungsschiff-Felder gelten jetzt als extrem unwegsame Felder, so dass das Gelände die Zahl der Felder, die Anhänger A noch rutschen muss, auf 0 verringert.

Jetzt wendet sich der Spieler Anhänger B zu. Da er genauso groß ist wie Anhänger A und sich im gleichen Hexfeld befindet, rutscht er wie oben beschrieben. Zusätzlich zu den 6 Punkten Rutschschaden, die Anhänger B fürs Rutschen in Hexfeld DA erleidet, rammt Anhänger B automatisch Anhänger A, was Anhänger A 36 Schadenspunkte zufügt $[120 \text{ Tonnen (jeder Anhänger)} \times 3 \text{ (Anzahl der Anhänger)} = 360 \text{ Tonnen} / 10 = 36]$. Der kontrollierende Spieler würfelt 2W6 für die Trefferzone, erzielt eine 7 und fügt den Schaden dem Heck zu. Die Trefferzone hat nur 19 Panzerungspunkte und 12 Punkte Interne Struktur, und kann somit nur 31 Schadenspunkte erleiden; 36 Schadenspunkte bedeuten, dass Anhänger A zerstört wird. Zu guter Letzt erleidet Anhänger B noch 12 Schadenspunkte (durch den Rammangriff), was einen Wurf für einen durchschlagenden Kritischen Treffer erfordert.

Glücklicherweise hat der kontrollierende Spieler des Zugs weniger Pech mit den Anhängern C und D. Für die Bewegung von Hexfeld TC ins Hexfeld TB geben sie 3 BP aus $[1 \text{ BP (Betreten des Hexfelds)} + 2 \text{ BP (automatisches Abbremsen)} = 3 \text{ verbleibende BP}]$. Bei der Bewegung von Hexfeld TB ins Hexfeld TA geben sie die letzten 3 BP aus, so dass die Anhänger C und D als immobile Ziele in Hexfeld TA stehen bleiben.

Zuletzt muss der Spieler ermitteln, was den Einheiten zugestoßen ist, die der Zug transportiert hat. Anhänger A wurde zerstört (ein Anhänger der Konfiguration B) und somit muss der kontrollierende Spieler jeweils 1W6 für das leichte Fahrzeug und die drei Gefechtsrüstungs-Einheiten auf dem Anhänger würfeln, um zu sehen, ob sie überlebt haben (wenn sie die durchschlagenden Kritischen Treffer überstanden haben). Jede Einheit überlebt bei einer 1-2; bei einem Wurf von 3-6 wird sie zerstört. Wenn Einheiten überleben, muss der Spieler ermitteln, ob Stapelregeln verletzt werden (siehe Zerstörung, Seite 90, TW). Für Anhänger B muss der Spieler nicht ermitteln, ob Einheiten zerstört werden, er muss aber dem leichten Fahrzeug und den drei Gefechtsrüstungs-Einheiten zwei 5-Punkt-Schadenswertgruppen zufügen (wenn sie durchschlagende Kritische Treffer erlitten haben). Am Ende der Bewegungsphase der folgenden Runde kann der Spieler die Einheiten, die der entgleiste Anhänger B transportiert hat, aussteigen lassen (vorausgesetzt es gibt ein Hexfeld in der Nähe, in das sie auch aussteigen dürfen).

KAMPF

Die folgenden Zusatzregeln gelten für den Kampf mit Schienenfahrzeugen.

Angriffe von extern transportierter Infanterie

Infanterieeinheiten, die extern transportiert werden, können (im Gegensatz zu anderen von Zügen transportierten Einheiten) jegliche Art von Standardwaffenangriff ausführen. Dies umfasst auch die Verwendung von Feldgeschützen und Feldartillerie (siehe Seite 298) für motorisierte Infanterie und Panzergrenadiere. Es gelten alle Standardregeln für die unterschiedlichen Arten von Waffenangriffen, mit folgenden Ausnahmen:

Die Angriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Eine Infanterieeinheit auf einem Tiefladewagen kann keine Angriffe ausführen, wenn die Sichtlinie durch die Hexfeldseite führt, über die eine Zugmaschine/ein Anhänger mit einer/m anderen Zugmaschine/Anhängern verbunden ist.

Angriffe gegen extern transportierte Infanterie

Genau wie bei transportierten Gefechtsrüstungen (siehe Seite 227, TW) sind keine Angriffe gegen extern von einem Zug transportierte Infanteristen möglich. Wenn stattdessen ein Angriff gegen eine Zugmaschine/einen Anhänger ausgeführt wird, der extern Infanterie transportiert, wirf einen einzelnen W6. Bei einem Ergebnis von 1-4 erleidet die Infanterie keinen Schaden; stattdessen wird der gesamte Schaden des Angriffs bei der Zugmaschine/dem Anhänger verursacht. Bei einem Ergebnis von 5-6 trifft der Angriff stattdessen die Infanterieeinheit; ermittle bei Gefechtsrüstungen zufällig, welcher Soldat getroffen wird. Jeglicher verbleibende Schaden (das heißt, wenn konventionelle Infanterie zerstört wird oder der Soldat in Gefechtsrüstung getötet wird) wird der Zugmaschine/dem Anhänger zugefügt.



MM

Ein Piraten-Scarabus greift einen Zug an, in der Hoffnung, einen Preis zu gewinnen: eine mobile Long-Tom-Artillerie.

Entgleiste Fahrzeuge aufgrund von Schaden

Wenn eine Zugmaschine/ein Anhänger komplett zerstört wird (nach den Standardregeln für Fahrzeuge), wird die Einheit vollständig vernichtet. Der Zug hinter der zerstörten Einheit wird automatisch vom Zug vor der zerstörten Einheit gelöst; wenn ein Teil des gespaltenen Zugs keine Zugmaschine beinhaltet, wird er bis zum Stillstand abbremsen (siehe *Bewegung*, Seite 149).

Es besteht jedoch eine Chance, dass die zerstörte Einheit dafür sorgt, dass der Zug dahinter entgleist. Der kontrollierende Spieler würfelt automatisch 2W6. Bei einem Ergebnis von 8 oder mehr entgleist die Zugmaschine/der Anhänger direkt nach der zerstörten Einheit, entweder in dem Hexfeld, in dem sie sich derzeit befindet oder beim Betreten des neuen Hexfelds, abhängig von der Größe der beteiligten Zugmaschinen/Anhänger (siehe *Entgleiste Fahrzeuge aufgrund von Bewegung*, Seite 149).

Flächeneffektswaffen

Schaden durch Waffen mit Flächeneffekt, wie Artillerie, kann mehrere Zugmaschinen/Anhänger in einem Zug treffen, abhängig von der Fläche, die von der Artillerie betroffen wird und davon, ob sich kleine, mittelgroße oder große Zugmaschinen/Anhänger in einem Hexfeld befinden. Nehmen wir an, eine große Zugmaschine in Hexfeld A hat zwei kleine Anhänger, die direkt in Hexfeld B folgen. Eine Long-Tom-Artillerie-Clustergranate landet in Hexfeld B. Beide kleinen Anhänger in Hexfeld B erleiden 20 Schadenspunkte, während die große Zugmaschine in Hexfeld A 10 Schadenspunkte erleidet.

Extern transportierte Infanterie: Flächeneffektswaffen fügen allen betroffenen Zugmaschinen/Anhängern den vollen Schaden zu, gleiches gilt für Infanterieeinheiten, die extern transportiert werden (siehe Seite 150).

Schwarmangriffe

Feindliche Infanterieeinheiten können nach den normalen Regeln für Schwarmangriffe gegen Fahrzeuge Schwarmangriffe gegen Zugmaschinen/Anhänger durchführen. Rechne einen Modifikator von +1 für je 2 Hexfelder mit ein, die der Zug in der Bewegungsphase der aktuellen Runde befahren hat; Infanterieeinheiten mit Senkrechtstart- oder Springen-BP müssen diesen Modifikator nicht beachten.

Ein gescheiterter Schwarmangriff fügt automatisch eine einzelne 5-Punkte-Schadenswertgruppe zu; gegen konventionelle Infanterie wird dies wie ein Angriff durch eine andere Infanterieeinheit abgewickelt.

Nur extern transportierte Infanterie (siehe Seite 150), die sich auf einer Zugmaschine/einem Anhänger befindet, der gerade Ziel eines Schwarmangriffs wird, kann verwendet werden, um sich gegen den Schwarmangriff zur Wehr zu setzen. Wenn eine Infanterieeinheit, die mit der Zugmaschine/dem Anhänger verbündet ist, sich auf einer anderen Zugmaschine/einem anderen Anhänger befindet oder sich in der Zugmaschine/dem Anhänger befindet, der Ziel eines erfolgreichen Schwarm-Angriffs wird, dann muss der kontrollierende Spieler der verbündeten Einheit einen normalen Schwarmangriff durchführen, damit sich die verbündete Infanterieeinheit auf die angegriffene Zugmaschine/Anhänger bewegt und die feindliche Infanterie angreift (siehe *Transportierte Gefechtsrüstungen*, Seite 222, TW).

Beachte, dass eine Zugmaschine/ein Anhänger keinen Fahrerwurf ablegen kann, um die schwärmende Infanterie abzuschütteln (siehe *Fahrzeuge*, Seite 222, TW). Die Stapelbeschränkungen für das „Dach“ der Zugmaschine/des Anhängers gelten für feindliche Infanterie genauso wie für verbündete: 1 Infanterieeinheit bei kleinen Zugmaschinen/Anhängern, 2 Infanterieeinheiten bei mittelgroßen und 3 Infanterieeinheiten bei großen Zugmaschinen/Anhängern. Das bedeutet, dass insgesamt 2 Infanterieeinheiten (eine verbündete, eine feindliche) sich auf dem Dach einer kleinen Zugmaschine/eines kleinen Anhängers aufhalten können; 4 insgesamt (zwei verbündete, zwei feindliche) bei mittelgroßen und 6 insgesamt (3 verbündete, 3 feindliche) bei Großen Zugmaschinen/Anhängern.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

RAMMANGRIFFE GEGEN SCHIENENFAHRZEUGE

Rammangriffe gegen Schienenfahrzeuge werden normal abgewickelt, mit den folgenden Modifikationen und Ergänzungen:

Wenn eine Einheit eine Zugmaschine/einen Anhänger von der Seite rammt (das heißt, die rammende Einheit betritt das Hexfeld durch eine der vier Hexfeldseiten, die nicht zu den zwei Hexfeldseiten gehören, durch die sich der Zug durch das Hexfeld bewegt), entsteht ein Trefferwurfmodifikator von -2. Außerdem müssen die Spieler nach der Schadensermittlung bestimmen, ob die Schieneneinheit entgleist. Wenn das Gewicht der rammenden Einheit größer ist als das kombinierte Gewicht der getroffenen Zugmaschine/des getroffenen Anhängers und des Gewicht der Zugmaschinen/Anhänger direkt vor und hinter dem Ziel (soweit vorhanden), dann wird die Einheit von dem Punkt gelöst, an dem sie mit der Schieneneinheit vor sich verbunden ist, und entgleist sofort (siehe *Entgleiste Fahrzeuge aufgrund von Bewegung*, Seite 149). Ist das Gewicht der kombinierten Zugmaschinen/Anhänger gleich groß wie oder größer als das Gewicht der rammenden Einheit, dann entgleist der Zug nicht. In allen Fällen betritt die rammende Einheit nicht das Zielfeld, wenn es die Stapelregeln verletzen würde (siehe Seite 205, TW).

Rammt eine Einheit das Heck einer Zugmaschine oder eines Anhängers, der sich in dieser Runde bewegt hat, dann gelten die normalen Ramm-Regeln, nur dass beide Einheiten den halben Schaden (abgerundet) erleiden. Es wird kein Wurf gemacht, ob die Zugmaschine/der Anhänger entgleist und die rammende Einheit betritt nicht das Zielfeld, wenn das gegen die Stapelregeln verstoßen würde (siehe oben).

Rammt eine Einheit die Front einer Zugmaschine oder eines Anhängers, der sich diese Runde bewegt hat, dann gelten die normalen Ramm-Regeln, nur dass beide Einheiten den doppelten Standardschaden erleiden. Es werden die Standardregeln verwendet um zu ermitteln, ob die Zugmaschine/der Anhänger entgleist (*Kollisionen*, Seite 149), doch betritt die rammende Einheit das Zielfeld nicht, wenn dies gegen die Stapelregeln verstoßen würde (siehe oben); wenn der Zug entgleist, besteht allerdings die Chance, dass die rammende Einheit selbst gerammt wird. In der nächsten Bewegungsphase besteht, wenn der Zug nicht entgleist ist und sich zuerst bewegt, die Chance, dass der Zug die Einheit rammt (siehe *Kollisionen*, Seite 149).

Immer wenn eine Einheit einen Rammangriff nicht schafft und nicht in das Hexfeld links oder rechts zum Ziel versetzt werden kann, dann betritt die rammende Einheit gar keine entsprechenden Hexfelder; die Bewegung endet im letzten Hexfeld vor dem Zielfeld.

Mobile Bauten: Wenn ein Mobiles Bauwerk sein Hexfeld betritt, entgleist ein Zug immer und wird versetzt; siehe Seite 167.

UNBEABSICHTIGTE STÜRZE

Wenn ein Rutschen zu einer Situation führt, in der mehr als ein einziges Schienenfahrzeug (Zugmaschinen und/oder Anhänger) ein Hexfeld betritt, das 2 oder mehr Level niedriger ist als das vorherige Hexfeld, verwende die Regeln für Einheitenversetzung und unbeabsichtigte Stürze (siehe Seite 151 und Seite 152, TW). Ermittle immer alle Auswirkungen (das mögliche Treffen einer anderen Einheit im Zielfeld, Schaden, Versetzung usw.) für jedes Schienenhilfsfahrzeug (jede Zugmaschine und/oder jeden Anhänger), ehe du mit dem nächsten Fahrzeug weitermachst.

Wenn die Situation geklärt ist, behandle das Hexfeld, in dem sich der jetzt entgleiste Zug aufhält, wie ein extrem unwegsames Hexfeld (siehe Seite 39), wie wir unter *Entgleiste Fahrzeuge aufgrund von Bewegung* beschrieben haben (siehe Seite 149).

GROSSE HILFSSCHIFFE

Die folgenden Regeln gelten für große Hilfsschiffe.

BEWEGUNG

Große Hilfsschiffe können sehr groß sein – länger als ein 30-Meter-Hexfeld auf einem BT-Spielplan. Das heißt, dass die Spieler erst einmal die Größe der Schablone bestimmen müssen, die sie für das Schiff verwenden, basierend auf seiner Tonnage (die Größe der Schablone wird normalerweise auf dem Datenbogen oder in der Beschreibung im *Technical Readout* erwähnt). Wenn die Schablone unbekannt ist, vergleiche die Tonnage des Schiffs mit der entsprechenden Spalte der Luftschiffs- und Schiffs-Größentabelle (siehe Seite 241).

Wenn die Größe der Schablone bekannt ist, können die Spieler die entsprechende Schablone aus den Schablonen für große Schiffe auswählen (siehe die Datenbögen am Ende dieses Buchs) und im Spiel verwenden.

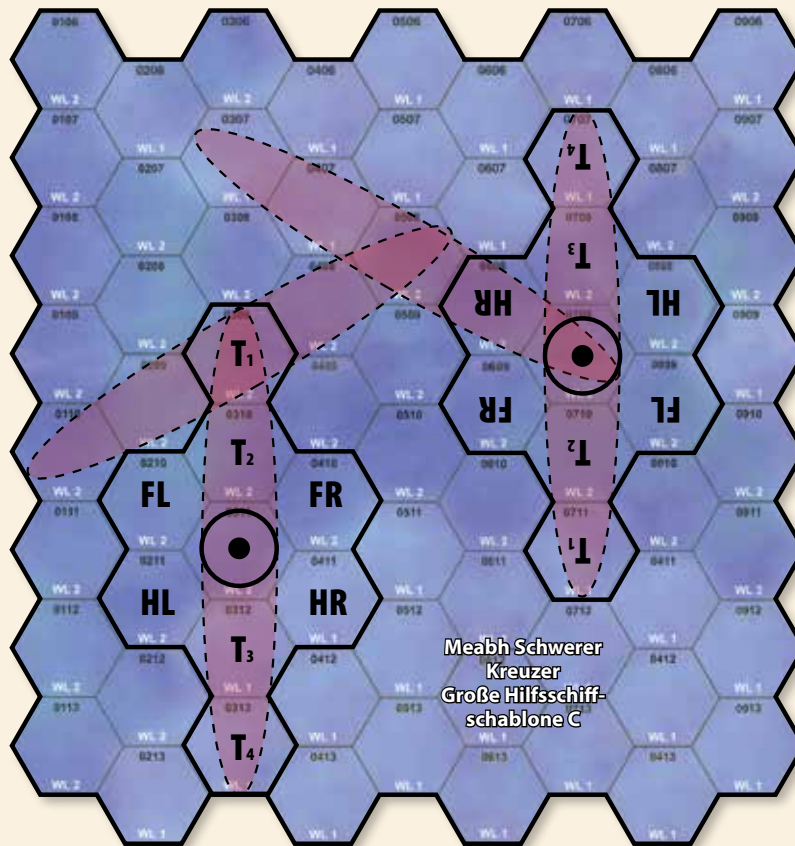
Große Schiffe können die Blickrichtung nur um eine Hexfeldseite pro Hexfeld wechseln, und auch nur wenn sich das Schiff nach vorne bewegt hat, bis das Zentralfeld der Einheit das Hexfeld betritt, in dem sich das vor-derste Feld nach dem letzten Richtungswechsel befunden hat. Bewegt sich die Einheit langsam, kann das mehr als eine Runde dauern. Beachte, dass ein Großes Schiff mit Schablone A nur 1 Hexfeld groß ist. Es kann sich also nach wie vor nur 1 Hexfeldseite pro Hexfeld drehen, es muss aber kein „Drehpunkt“-Hexfeld beachtet werden, wenn du bestimmst, wie weit es sich bewegen muss, ehe es wieder einen Richtungswechsel vollführen kann.

Die Einheit dreht sich um den Zentralpunkt, der auf der Schiffsschablone als „Drehpunkt“ markiert ist. Die Kosten für einen Richtungswechsel betragen den üblichen 1 BP.

Im Gegensatz zu den meisten Einheiten brauchen große Schiffe Zeit um zu beschleunigen und zu bremsen. In jeder Runde kann ein Großes Schiff seine Geschwindigkeit (bis zum Höchstgeschwindigkeitsmaximum der Einheit) um 1 BP erhöhen oder auch senken. Wird ein großes Schiff durch Schaden immobil, kommt es nicht zu einem plötzlichen Stillstand, stattdessen brems es mit 1 BP (während der Bewegungsphase, in der der Spieler die Einheit für Bewegung bestimmt) jede zweite Runde ab, bis die Geschwindigkeit auf 0 sinkt.

Im rechts stehenden Diagramm bewegt sich ein Großes Schiff mit Schablone C mit einer Geschwindigkeit von 4 BP. Es bewegt sich 2 Hexfelder weit (so dass sich der zentrale Drehpunkt in dem Hexfeld befindet, in dem der Bug begonnen hat) und gibt 1 BP aus, um sich eine Hexfeldseite zu drehen. Danach gibt es den letzten BP aus (so dass insgesamt 4 BP ausgegeben worden sind). In der nächsten Runde erhöht die Einheit ihre Geschwindigkeit auf 5 BP, hat aber nicht die erforderliche Distanz zurückgelegt, um den Drehpunkt an die Position zu bringen, in der der Bug nach dem letzten Richtungswechsel war; es muss noch 1 BP ausgeben, um sich noch einmal weiter nach rechts drehen zu können. Die nächsten 2 BP bewegen die Einheit weit genug nach vorne, um den Drehpunkt wieder in die Position zu bringen, die der Bug nach dem letzten Richtungswechsel hatte, und somit kann die Einheit einen letzten Richtungswechsel für 1 BP ausführen.

Unterseeboote: Im Gegensatz zu normalen Unterseebooten sind große Unterseeboote eingeschränkt, wenn es um die Tiefenlevelwechsel pro Runde geht. Die maximale Anzahl von Tiefenleveln, die ein Großes Unterseeboot nach oben oder unten wechseln kann, hängt von der Schablonengröße ab, wie es auf der Sinktabelle für große Schiffe (siehe Seite 159) angegeben ist, mit zusätzlich +1. Ein Schiff mit Schablone A könnte 6 Tiefenlevel pro Runde wechseln, während eines mit Schablone E nur 2 Level pro Runde wechseln kann.



• GROSSES HILFSSCHIFF-BEWEGUNGSDIAGRAMM •

Auf Grund laufen: Große Schiffe dürfen nur in Wasserfeldern eingesetzt werden und riskieren, auf Grund zu laufen, wenn die Wassertiefe nicht ausreicht. Schlage in der Höhentabelle für große Schiffe (siehe Seite 157) nach, um die sichere Wassertiefe zu ermitteln, in der sich die Einheit bewegen kann. Eine Einheit, die ein Wasserfeld betritt, das zu seicht ist, läuft sofort auf Grund und erleidet Schaden. Bewegt sich die Einheit mit 1 bis 3 BP, dann entspricht der Schaden der Tonnage geteilt durch 100 (aufgerundet); bewegt sich das Schiff mit 4 bis 9 BP, verdopple den Schaden; bei einer Geschwindigkeit von 10 BP und darüber multipliziere ihn mit 3. In allen Fällen wird der Schaden als eine Gruppe gegen die Zone zugefügt, die auf Grund gelaufen ist (in den meisten Fällen die Front). Die Einheit, die jetzt auf Grund liegt, wird für den Rest des Szenarios zu einem immobilen Ziel, wenn nicht ein anderes Schiff mit der Modifikation Zugmaschine anwesend ist und das gestrandete Schiff abschleppen kann (siehe *Schiffs-Zugmaschinen*, Seite 156).

Auftauchende Große Hilfsschiffe: Wenn ein Großes Hilfsschiff mit der Rumpf- und Steuermodifikation Unterseeboot in eine Tiefe aufsteigt, in der sich eine andere Einheit befindet, verwerde die Tauch-/Auftauch-Regeln für Mobile Bauten, um die Situation abzuwickeln; befindet sich eine solche Einheit beispielsweise unter einem Gefechtsschiff, würde das Gefechtsschiff im entsprechenden Feld „stranden“ (siehe Seite 173).

Kollisionen

Ein Großes Schiff, das ein Hexfeld betritt, in dem sich eine andere Einheit befindet, rammt diese Einheit automatisch. Wenn eine Einheit von einem Großen Hilfsschiff gerammt wird, wird der Schaden wie

bei einem erfolgreichen Rammangriff ermittelt (siehe Seite 148, *TW*), mit den folgenden Modifikationen: der Schaden entspricht der aktuellen Panzerung der Zone, die das Ziel getroffen hat, plus der aktuellen Internen Struktur der Zone, geteilt durch 10, multipliziert mit der Anzahl der Hexfelder, die das Schiff in der Runde zurückgelegt hat, abgerundet. Der Schaden, den das Große Schiff erleidet, wird normal berechnet, nach den Standardregeln für Rammangriffe; wird ein Ungewöhnliches Ziel getroffen (siehe *Ungewöhnliche Ziele*, Seite 148, *TW*) oder ein anderes Großes Schiff, dann entspricht der Schaden, den das Schiff erleidet, dem Schaden, den das Ziel eingesteckt hat.

Kommt es auf dem „Deck“ oder an der „Unterseite“ des Schiffes zu einer Kollision (weil eine Einheit das Höhenlevel wechselt), verwende die Zone mit der höchsten aktuellen Internen Struktur und Panzerung, wenn du den Schaden am Ziel bestimmst (erleidet das Ziel ebenfalls Schaden an „Deck“ oder „Unterseite“, ermittle zufällig eine Zone, der der ganze Schaden zugefügt wird); die Zone des Großen Schiffes, die zur Ermittlung des Schadens verwendet wird, ist auch die Zone, in der das Schiff durch das Ziel Schaden erleidet. Ist das Gewicht der Zieleinheit höher als das Gewicht des rammanden Großen Schiffes, dann wird die Zieleinheit nicht versetzt; das Große Schiff betritt das Hexfeld nicht. Kann die Zieleinheit nicht entsprechend versetzt werden (weil sie beispielsweise auf Grund gelaufen ist), dann wird sie nicht versetzt.

STAPELN

Für Große Schiffe gelten die Standard-Stapelregeln. Es darf sich keine Einheit in einem Hexfeld befinden, in dem sich aktuell ein Großes Schiff befindet, es sei denn, die andere Einheit befindet sich über oder unter dem Schiff oder steht auf dem Schiff.

EINLEITUNG

ERWEITERTE BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER KAMPF

ERWEITERTE GEBÄUDE

ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION ERWEITERTER HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN

EINHEITENTRANSPORT

Wird ein Großes Hilfsschiff mit Transporthangars konstruiert (siehe Seite 239, *TW*), so dass sie andere Einheiten transportieren kann (wie Luft-/Raumjäger, Raumboote, Mechs, Fahrzeuge usw.), dann folgt das Ein- und Ausladen solcher Einheiten von einem stationären Großen Schiff denselben Regeln wie bei einem gelandeten Landungsschiff (siehe *Einheiten-transport*, Seite 89, *TW*).

Gibt ein Großes Schiff in derselben Runde, in der Einheiten absteigen, BP aus, dann können nur Einheiten mit Springen-/Senkrechtstarter-BP (auch Jäger, die Senkrechtstart-Bewegung zum Abheben verwenden) auch tatsächlich absteigen; verfügt die Einheit über ein Flugdeck, dann können Jäger normal abheben (ohne Senkrechtstart-Bewegung). Außerdem müssen alle derartigen Einheiten (außer Jägern, die von einem Flugdeck starten), die Springen-BP zum Absteigen verwenden, sofort einen Mechpiloten-/Fahrerwurf ablegen (Mechabwehrwürfe im Fall von Infanterie), um nicht in das Zielfeld zu stürzen.

Wenn eine Infanterieeinheit diesen Wurf nicht schafft, dann erleiden alle Soldaten in Gefechtsrüstungen einen Schadenspunkt, während konventionelle Infanterie eine einzelne 5-Punkt-Schadenswertgruppe erleidet, als hätte eine andere Infanterieeinheit einen erfolgreichen Angriff gemacht.

Ein Senkrechtstarter, der den Fahrerwurf nicht schafft, stürzt automatisch in das Hexfeld, aus dem er abheben wollte (siehe *Senkrechtstarter- und BEF-Abstürze*, Seite 68, *TW*); zur Ermittlung des Schadens wird davon ausgegangen, dass sich der Senkrechtstarter 1 Hexfeld weit bewegt hat. Die Trefferzone wird zufällig bestimmt. Infanterie, die Senkrechtstarter-BP ausgibt, stürzt ebenfalls in das Hexfeld, aus dem sie abheben wollte und erleidet Schaden wie oben für Infanterie beschrieben.

In beiden Fällen ist (egal ob eine springende Einheit den Mechpilotenwurf nicht schafft und in das Zielfeld stürzt oder eine Einheit, die Senkrechtstarter-BP ausgibt, den Pilotenwurf nicht schafft und somit in das Abhebefeld stürzt) die Bewegung der Einheit auf jeden Fall beendet.

Ist das Zielfeld für die absteigende Einheit nicht erlaubt (zum Beispiel für Infanterie ohne UME-BP), dann wird die Einheit automatisch zerstört. Spieler sollten die Regeln für das Absetzen und Aufnehmen von Infanterie von Marinetransportern als Richtlinien verwenden (siehe *Absetzen durch Marinetransporter*, Seite 225, *TW*, und *Marinetransporter*, Seite 224, *TW*) um herauszufinden, wie alle Einheiten von einem Großen Hilfsschiff abgesetzt werden können, wenn es nicht an ein Landfeld angrenzt, wenn es untergetaucht wird usw.

FLUGDECKS

Abhängig von der Größe des Flugdecks können verbündete Jäger, Gefechts- und Hilfssenkrechtstarter und Hilfsflächenflugzeuge auf einem Großen Hilfsschiff mit Flugdeck landen. Siehe *Flugdecks*, Seite 300, im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, um herauszufinden, wie ein Flugdeck genau verwendet wird. Feindliche Einheiten, die auf einem Flugdeck landen wollen, müssen auf den Lande-Zielwert zusätzlich +2 einrechnen (dies ist zusätzlich zu den +1 für Landungen auf einem feindlichen Flugfeld, siehe Seite 87, *TW*).

SCHIFFS-ZUGMASCHINEN

Wenn ein Schiff die Rumpf- und Steuermodifikation Zugmaschine besitzt, darf es ein Schiff mit einem Gewicht bis zum fünffachen seines Eigengewichts schieben oder ziehen. Mehrere Zugmaschinen dürfen ihre Zugkapazität addieren, so können beispielsweise zwei identische Schiffs-Zugmaschinen gemeinsam ein Schiff mit dem zehnfachen ihres eigenen Gewichts ziehen.

Die Einheit muss ihre Bewegungsphase beenden, wenn entweder ihre Front oder ihr Heck auf Front oder Heck der Einheit zeigt, die auf Grund gelaufen ist.

Dies hängt davon ab, was passender ist, um sie direkt von den Hexfeldern zu entfernen, die sie auf Grund haben laufen lassen. Die ganze nächste Runde wird damit zugebracht, die beiden Einheiten miteinander zu verbinden (die Zugmaschine kann keine BP ausgeben, außer um

mit der gleichen Orientierung im gleichen Hexfeld zu bleiben). Während der Bewegungsphase der folgenden Runde darf die Schiffs-Zugmaschine normal BP ausgeben, um die auf Grund gelaufene Einheit zu befreien. Allerdings müssen die Standardregeln für das Gewicht der Zieleinheit (bezogen auf Zugmaschinen) beachtet werden, um herauszufinden, wie viele BP die Schiffs-Zugmaschine verfügbar hat (siehe *Zugmaschinen*, Seite 205, *TW*).

KAMPE

Große Hilfsschiffe folgen den Standardregeln für Gefechtschiffe (siehe Seite 198, *TW*), mit folgenden Ausnahmen.

Sichtlinien

Große Schiffe blockieren Sichtlinien durch ihre Hexfelder wie Gelände (Hügel) derselben Höhe. Außerdem erstrecken sie sich, abhängig von der verwendeten Schablone, über eine Anzahl von Leveln über und unter der Wasseroberfläche, wie es auf der Höhentabelle für Große Schiffe angegeben ist.

HÖHENTABELLE GROSSE SCHIFFE

Schablone	Höhe (Level) über / unter der Oberfläche*
A	0/1
B	1/1
C	1/2
D	2/2
E	3/3

* Große Untersee-Schiffe dürfen nicht in Wasser tauchen, das die Gesamtsumme der Höhenlevel über und unter der Wasseroberfläche nicht erreicht. Versuchen sie es dennoch, laufen sie auf Grund (siehe Seite 154).

Spezialangriffe

Die folgenden Spezialangriffe können gegen Große Hilfsschiffe verwendet werden:

Aufsitzende Mechs (an Deck): Ein Mech mit Springen-, UME- oder Senkrechtstarter-BP kann versuchen, auf einem Schiff aufzusitzen. Der Angreifer wählt ein bestimmtes Hexfeld als Ziel für seine Landung, wobei er die Große Schiffschablone verwendet (siehe die Datenbögen am Ende dieses Buchs). Alle Regeln zu Infanterie, die auf ein Großes Hilfsschiff aufsteigt, gelten hier ebenfalls. Außerdem muss der Mech einen Standard-Mechpilotenwurf ablegen, mit einem zusätzlichen Modifikator von +1 (zusätzlich +4, wenn die Zieleinheit untergetaucht ist). Bei einem Fehlschlag stürzt der Mech in das Zielfeld (er befindet sich aber dennoch auf dem Zielfeld). Alle entsprechenden Modifikatoren gelten; ebenso Wettermodifikatoren, wenn Planetenbedingungen verwendet werden (siehe Seite 57) usw.

In allen Fällen befindet sich der Mech „an Deck“ des Schiffs auf dem Zielfeld. Wenn er gestürzt ist, kann er während der Bewegungsphase der folgenden Runde versuchen, aufzustehen. Für jedes Hexfeld des Decks des Großen Hilfsschiffs gelten die normalen Stapelregeln.

Im Gegensatz zur Infanterie muss ein Mech, der auf einer untergetauchten Einheit „aufgesessen“ ist, während der Endphase jeder Runde, in der das Ziel BP ausgegeben hat, einen Mechpilotenwurf ablegen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Mech gestürzt ist; ermittle zufällig ein angrenzendes Feld, in das der Mech fallen kann. Er sinkt sofort zum Grund des Hexfelds (siehe *Extreme Tiefen*, Seite 42) und



erleidet dabei den normalen Schaden (siehe *Sturzscha-*den, Seite 68, TW). Wenn der Mech UME-BP hat, erleidet er keinen Schaden, sondern wird einfach in dem angrenzenden Hexfeld auf einer Höhe mit dem Deck platziert, von dem er gestürzt ist. Wenn der Mech stürzt, es aber kein Hexfeld gibt, in das er stürzen kann, dann wird er zerstört.

Waffenangriffe von Geenterten Einheiten (an Deck): Wenn ein Mech oder eine Infanterieeinheit auf einem feindlichen Großen Hilfsschiff gelandet ist (im Gegensatz zur Infanterie, die für eine Interaktion verwendet wird, bleibt diese an Deck), dann darf die angreifende Einheit nicht von den Waffen der Zieleinheit angegriffen werden. Wenn es um das Zielen und den Schaden geht, dann gilt die gelandete Einheit, als würde sie sich in dem Zielfeld befinden, in dem sie gelandet ist. Während der Bewegungsphase (Boden) darf sich die gelandete Einheit in ein angrenzendes Hexfeld bewegen und darf in dieser Runde auch weiterhin Angriffe ausführen.

Waffenangriffe sind automatisch erfolgreich (keine Trefferwürfe sind nötig; alle Streuwaffen verursachen automatisch ihren vollen Schadenswert). Trefferwürfe sollten dennoch abgelegt werden, um Ladehemmungen, mögliche kritische Treffer gegen das Ziel und dergleichen zu bestimmen. Nahkampfangriffe sind auch möglich, mit folgenden Bedingungen: es sind nur Schlag-, Tritt und Nahkampfwaffenangriffe möglich und sie müssen ihren Standardregeln folgen (beispielsweise kann ein Arm, der eine Nahkampfwaffe trägt, keinen Schaden verursachen, wenn in derselben Runde eine Waffe in dem Arm abgefeuert wird).

Waffenangriffe

Ein Großes Hilfsschiff ist viel leichter zu treffen als etwas, das so „klein“ ist wie ein 12 Meter großer BattleMech. Alle Angriffe gegen Große Schiffe erhalten einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator abhängig von der Schablonentabelle für Luftschiffe und Große Schiffe (siehe Seite 241). Große Hilfsschiffe funktionieren genau wie andere Hilfsschiffe, mit folgenden Ausnahmen:

- Große Hilfsschiffe verwenden die Trefferzonentabelle für Große Hilfsschiffe, um herauszufinden, wo der Schaden verursacht wird. Angreifer visieren spezifische Hexfelder des Schiffes an, wobei sie sich auf die Große Hilfsschiffsschablone beziehen (siehe Seite 401), um herauszufinden, welche Panzerungsseite getroffen wird. Wird eine Geschützturm-Zone in einem Hexfeld erwürfelt, in dem sich kein Geschützturm befindet, füge den Schaden dem Geschützturm in einem angrenzenden Hexfeld zu (wenn mehrere Geschütztürme verfügbar sind, dann entscheidet derjenige mit der höheren Initiative). Gibt es im betroffenen Hexfeld und in den angrenzenden Hexfeldern keine Geschütztürme, dann füge den Schaden stattdessen der entsprechenden Seite zu.
- Wenn der Angreifer ein Innenhexfeld mit keiner offensichtlichen Panzerungsseite angreift (um beispielsweise einen Geschützturm zu beschädigen) und eine Zone erwürfelt, die kein Geschützturm ist, ziehe eine Sichtlinie vom Angreifer zum anvisierten Hexfeld, und füge den Schaden stattdessen dem ersten Außenhexfeld zu, das in der Sichtlinie liegt. Kreuzt die Sichtlinie genau zwischen zwei Hexfeldern, dann entscheidet der Spieler, der in dieser Runde die höhere Initiative hat, welches Hexfeld getroffen wird. Ein Wurf von 5 oder 9 bedeutet, dass der Angriff ein anderes Hexfeld trifft als das anvisierte. Füge den Schaden der Panzerungsseite eines angrenzenden Außenhexfelds zu, der Richtung folgend, die von der Trefferzonentabelle Große Hilfsschiffe bestimmt wird. Schaden, der das Schiff von unterhalb der Wasseroberfläche trifft, kann keinen Geschützturm treffen (außer das Schiff ist vollständig unter Wasser). Füge den Schaden stattdessen der entsprechenden Panzerungsseite zu, selbst wenn ein Innenfeld anvisiert worden ist.

Kritischer Treffer (Mannschaft betäubt): Behandle das Ergebnis *Mannschaft betäubt* bei Großen Hilfsschiffen genau wie *Besatzung getötet*, nur dass der Effekt in der Endphase der Folgerunde endet.

Wasser: Behandle eine überflutete Zone wie bei einem Mech (siehe Seite 121, TW); Ausrüstung in der Zone funktioniert nicht mehr, sie kann aber weiterhin kritische Treffer erleiden und dergleichen.

Angriffe gegen eine geenterte Einheit: Angriffe gegen ein geentertes Großes Hilfsschiff können auch den Mech oder die Infanterieeinheit an Deck treffen. Wenn eine geenterte Einheit einen Treffer in einem Hexfeld erleidet, dessen Deck von einer feindlichen (oder verbündeten Einheit) besetzt wird, dann würfle 1W6. Bei Mechs erleidet der Mech bei einem Ergebnis von 1-4 keinen Schaden und der Gesamtschaden der Waffe wird direkt dem Schiff zugefügt; bei einem Ergebnis von 5-6 wird der Mech getroffen. Bei Infanterie bedeutet ein Ergebnis von 1-5, dass die Infanterie keinen Schaden erleidet; bei einer 6 wird die enternde Infanterieeinheit getroffen. Befinden sich Infanterie und ein Mech im selben Hexfeld, bestimme zufällig die Reihenfolge, in der du die Würfe mit dem 1W6 machst und würfle dann für jede Einheit, bis der Schaden entweder einer enternden Einheit oder dem Schiff zugefügt wird.

Bei Gefechtsrüstungen erleidet ein zufällig bestimmter Soldat den Maximalschaden. Den Schaden, der nach Zerstörung des Soldaten übrig bleibt, erleidet das Schiff. Bei konventioneller Infanterie streiche den Schaden ab, als sei der Angriff von einer anderen Infanterieeinheit zugefügt worden (siehe *Schaden durch Infanterieeinheiten*, Seite 216, TW). In allen Fällen gilt: Wird die Einheit zerstört, wird übriggebliebener Schaden dem Schiff zugefügt.

Angriffe gegen enternde Einheiten: Angriffe gegen Einheiten, die ein Großes Hilfsschiff geentert haben (entweder von anderen Einheiten auf dem Deck des Schiffs oder von Einheiten, die sich nicht auf dem Großen Schiff befinden) können das Große Schiff treffen, wenn sie verfehlen. Ist ein Angriff gegen ein solches Ziel nicht erfolgreich, würfle 1W6. Bei einem Ergebnis von 1-5 passiert nichts; bei einem Ergebnis von 6 trifft die Einheit das Große Schiff in dem Hexfeld, in dem sich die enternde Einheit befindet.

Auf dem Spielplan Archipelago #2 greift ein einzelner Pegasus-Scout-Schwebepanzer (Schützenwert 4), der seine Höchstgeschwindigkeit verwendet (8 Hexfelder betreten) in Hexfeld A, einen schweren Kreuzer der Meabh-Klasse an, der in dieser Runde auf dem oben stehenden Kampfdiagramm für Große Hilfsschiffe 5 Hexfelder betreten hat. Die Spieler haben vor Spielbeginn entschieden, dass alle Wasserfelder, die nicht an freie (Land-)Felder angrenzen, eine Tiefe von 6 haben.

Die Minimalentfernung zum Meabh liegt bei 6 Hexfeldern, aber der Pegasus möchte einige der Geschützturm-Waffen der Einheit ausschalten und greift somit das Hexfeld an, in dem sich der erste Geschützturm befindet (T2), was eine Entfernung von 7 Hexfeldern bedeutet. Der mittelschwere Laser in der Front kann nicht abgefeuert werden, aber der Pegasus kann beide KSR-6-Lafetten seines Geschützturms abfeuern. Glücklicherweise ist der Meabh ein Großes Ziel (Schablone C), somit erhält der Pegasus einen Trefferwurfmodifikator von -2. Dadurch liegt der endgültige Trefferwert bei 10 [4 (Schützenwert) + 2 (Angreifer-Bewegungsmodifikator) + 4 (weite Entfernung) + 2 (Ziel-Bewegungsmodifikator) - 2 (Großes Schiff mit Schablone C)] = 10]. Der kontrollierende Spieler des Pegasus würfelt eine 7 und eine 10, so dass ein Raketenwerfer trifft. Ein Ergebnis von 8 auf der Streutreffertabelle bedeutet, dass 4 Raketen das Ziel treffen; dem Geschützturm in der Zone T2 werden 8 Schadenspunkte zugefügt.

Der Meabh (Schützenwert 3), der in der Runde Reisegeschwindigkeits-BP ausgegeben hat, erwidert das Feuer.

Für die Waffen in der Zone Rechtes Heck zählt die Entfernung zum Ziel vom entsprechenden Hexfeld aus (HR), was für den Pegasus eine Entfernung von 7 Hexfeldern bedeutet. Der Pegasus befindet

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAF-
FEN UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN





Flächeneffektswaffen

Schaden durch Waffen mit einem Flächeneffekt, wie Artillerie, wird nur einem Hexfeld einer Multi-Hexfeld-Einheit zugefügt. Das betroffene Hexfeld erleidet den höchsten Schaden, oder – wenn mehrere denselben Schaden erleiden würden – der Angreifer bestimmt das Hexfeld, das den Schaden erleidet.

Ein Schiff der Meabh-Klasse wird von zwei Sniper-Artillerieeinheiten angegriffen, die normale HE-Geschosse abfeuern. Der erste Angriff trifft direkt eines der Hexfelder, in dem sich das Schiff befindet und verursacht seine vollen 20 Schadenspunkte, die normal in vier 5-Punkte-Schadenswertgruppen eingeteilt werden. Die angrenzenden Hexfelder des Schiffes ignorieren die 10 Schadenspunkte, die normalerweise allen Einheiten in angrenzenden Hexfeldern zugefügt werden würden, aber alle anderen Einheiten in diesen Hexfeldern werden normal beschädigt.

Der zweite Sniper verfehlt das Zielfeld und streut. Das neue Einschlagfeld trifft aber zwei der Felder des Großen Schiffes im äußeren Sprengbereich mit 10 Schadenspunkten. Nur eines der beiden getroffenen Felder (vom angreifenden Spieler ausgewählt) wird bei der Schadensbestimmung des Schiffes gewertet (zwei 5-Punkt-Schadenswertgruppen, die nur einem der beiden Hexfelder zugefügt werden).

Geschützturm-Zerstörung

Im Gegensatz zu Kleinen und Mittelgroßen Schiffen können Große Hilfsschiffe die Zerstörung eines Geschützturms überstehen. Zusätzlicher Schaden an einem zerstörten Geschützturm überträgt sich auf die Seitenpanzerung, die in Richtung des Angreifers zeigt.

Schiffe, die mit der Rumpf- und Steuermodifikation Unterseeboot konstruiert sind (siehe Seite 243) können nicht mehr tauchen, wenn ein Geschützturm zerstört wurde. Der Versuch (oder die Zerstörung eines Geschützturms, wenn die Einheit untergetaucht ist) führt zur Zerstörung der Einheit.

KRITISCHER SCHADEN

Die folgenden Modifikationen werden bei den Auswirkungen von kritischen Treffern bei Bodengefechtsfahrzeugen angewendet (siehe Seite 193, TW) wenn sie für Große Hilfsschiffe gelten sollen:

Munition: Ein Großes Hilfsschiff verwendet dieselben Regeln für Munitionsexplosionen wie andere Fahrzeuge (siehe Seite 194, TW), mit den folgenden Ausnahmen:

Nur die Munition in dem Hexfeld, in dem der Schaden verursacht wurde, explodiert. Gibt es in der getroffenen Zone keine Munition, dann wird der kritische Treffer ignoriert.

Verfügt die Einheit über CASE, dann beschädigt die Munitionsexplosion nach den Standardregeln nicht die Interne Struktur der Zone, die der Zone des getroffenen Hexfelds entspricht. Stattdessen wird der Schaden der Panzerung der Zone des beschädigten Hexfelds zugefügt.

Es gilt wie üblich: wenn eine Einheit untergetaucht ist und eine Zone aufgrund einer Munitionsexplosion zerstört wird, wird dieser Abschnitt überflutet und die gesamte Ausrüstung ist nicht mehr funktionsfähig (siehe *Unterwassereinheiten*, Seite 121, TW).

Jeder kritische Munitionstreffer verringert die Reisegeschwindigkeit der Einheit um 1 BP.

Fracht: Verwende die Regeln für Fracht auf Landungsschiffen (siehe Seite 239, TW) wenn du die Auswirkungen von kritischen Treffern gegen Fracht auf Großen Schiffen ermitteln willst.

Mannschaft getötet: Die Mannschaft eines Großen Hilfsschiffs wird wie eine Landungsschiffsmannschaft behandelt (siehe Seite 240, TW). Für jeden erlittenen kritischen Treffer wird ein Mannschaftskästchen abgestrichen und alle Schützen-/Pilotenwürfe erleiden einen kumulativen Modifikator von +1 (für jeden derartigen Treffer). Wenn alle sechs Mannschaftskästchen abgehakt sind, ist die ganze Mannschaft tot.

Reaktortreffer: Aufgrund der Größe und der vielen Redundanzen eines Reaktors auf einem Großen Hilfsschiff kann ein kritischer Reaktortreffer oft ignoriert werden und ein kritischer Reaktortreffer, der tatsächlich Schaden verursacht, schaltet das Große Hilfsschiff nicht sofort aus.

Wenn ein kritischer Reaktortreffer verzeichnet wird, dann würfelt der kontrollierende Spieler des getroffenen Schiffs sofort mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 8 oder mehr wird der Reaktortreffer ignoriert. Liegt das Ergebnis bei 7 oder weniger, wird der kritische Reaktortreffer eingerechnet. Der Treffer schaltet das Fahrzeug allerdings nicht aus. Stattdessen verringert jeder kritische Reaktortreffer die Reisegeschwindigkeit der Einheit um 1 BP. In beiden Fällen sollte die Höchstgeschwindigkeit neu berechnet werden (multipliziere die Reisegeschwindigkeits-BP mit 1,5, aufgerundet).

ELEKTRONISCHE AUSRÜSTUNG

Jedes große Multi-Hexfeld-Hilfsschiff, das über elektronische Ausrüstung mit einem Flächeneffekt verfügt (wie Störsender) wird behandelt, als befände sich die Quelle im Drehpunkt-Hexfeld auf der entsprechenden Großen Schiffsschablone.

EINHEITENZERSTÖRUNG

Im Gegensatz zu anderen Einheiten, die bei ihrer Zerstörung automatisch aus dem Spiel entfernt werden, bedeutet die Größe eines Großen Schiffs, – und die Tatsache, dass andere Einheiten sich auf diesen Einheiten befinden können – dass spezielle Regeln verwendet werden, um ihre Zerstörung abzuwickeln (damit es nicht zu magisch verschwindenden Schiffen kommt, die Mechs mehrere Level über dem Wasserfeld schwebend und mit den Beinen strampelnd zurückklappen).

Anmerkung: Diese Regeln beachten nicht, dass ein Schiff, das in der Realität sinkt, fast immer kentert und auseinander bricht, wäh-

SINKGESCHWINDIGKEIT GROSSE SCHIFFE

Schablonengröße	Anzahl der Tiefenlevel pro Runde
Größe A	5
Größe B	4
Größe C	3
Größe D	2
Größe E	1

rend es zum Meeresboden kreist, auch nicht die Tatsache, dass bei einem Großen Schiff normalerweise große Abschnitte intakt bleiben. Um diese Regeln zu vereinfachen, wird derartiger Realismus ignoriert. In *BattleTech* sinkt eine Einheit flach; sobald ein Hexfeld den Grund berührt, wird die Einheit sofort aus dem Spiel entfernt oder zu ihrem neuen Gelände umgewandelt (abhängig davon, welche Regeln verwendet werden).

Auch wenn sie nach wie vor anfällig für Hüllenbrüche sind wie normale Schiffe, sinken Große Schiffe erst dann, wenn sie Hüllenbrüche in der Hälfte oder mehr der Hexfelder ihrer Länge erleiden (aufgerundet). Erleidet eine Zone einen Hüllenbruch, werden alle Gegenstände in dieser Zone für den Rest des Szenarios zerstört und müssen nach den normalen Regeln für Hüllenbrüche repariert werden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Abwicklung des Versinkens

Ein Großes Schiff sinkt eine Zahl von Tiefenleveln pro Runde entsprechend der Schablonengröße. Das kann einen Einfluss auf die Möglichkeit von Einheiten an Deck haben, sich zu retten, ehe das Schiff sinkt, und auf die Fähigkeit der Mannschaft, das Schiff zu verlassen (siehe *Notausstieg/Aufgeben von Einheiten*, Seite 196). Es bestimmt außerdem, wie lange das „Schlachtfeld-Wrack“ braucht, um zum Grund zu sinken (siehe *Schlachtfeld-Wracks*, Seite 187).

Ein Großes Schiff sinkt eine Anzahl von Tiefenleveln entsprechend der Schablonengröße, wie du es der Sinkgeschwindigkeitstabelle für Große Schiffe entnehmen kannst; beachte, dass die Tiefe von der Unterseite der Einheit gemessen wird. Beispielsweise ist eine Schablone E 6 Level hoch, von denen sich 3 unter der Wasserlinie befinden, 3 über der Wasserlinie. Wenn es 1 Tiefenlevel pro Runde sinkt, braucht es 4 Runden, bis es komplett untergetaucht ist. Diese Sinkbewegung wird automatisch durchgeführt (und gleichzeitig, im Fall von mehreren sinkenden Schiffen), am Ende der Bewegungsphase (Boden), nachdem alle übrige Bewegung durchgeführt worden ist.

Sobald ein Hexfeld eines sinkenden Großen Hilfsschiffs den Grund eines Wasserfeldes berührt, wird dieses Hexfeld des Schiffes automatisch aus dem Spiel entfernt, oder es wird in die entsprechende Geländeart umgewandelt, wenn die Regeln zu Schlachtfeld-Wracks (siehe Seite 187) in Verwendung sind. Das kann dazu führen, dass mehrere Hexfelder des Schiffes „abbrechen“ und aus dem Spiel entfernt oder in Gelände umgewandelt werden, und zwar über mehrere Runden, während ein Großes Schiff durch Gelände verschiedener Level/Tiefen sinkt.

Während die Einheit sinkt, nimmt sie immer die gleiche Anzahl von Tiefenleveln entsprechend ihrer Schablonengröße ein (abzüglich der Hexfelder, die vielleicht bereits schon abgebrochen sind, indem sie den Boden ihrer jeweiligen Hexfelder berührt haben). Wenn die sinkende Einheit die Hexfelder einer anderen Einheit betritt (oder eine andere Einheit das Hexfeld einer sinkenden Einheit betritt, die noch nicht auf dem Boden angekommen ist), verwende die Untertauch-/Auftauch-Regeln für Mobile Bauten, um die Situation zu klären (siehe Seite 173).

Beachte, dass wenn ein Großes Schiff untergetaucht ist und es keinen Unterwasserkampf gibt und keine Einheiten an Bord sind (entweder an Deck oder im Frachtraum), um die man sich kümmern müsste, das Schiff dann, wenn alle Spieler zustimmen, einfach aus dem Spielfeld entfernt werden kann. (Wenn die Regeln zu Schlachtfeldwracks verwendet werden, können die Spieler einfach allen relevanten Hexfeldern das entsprechende Gelände zuweisen.)

Mit anderen Worten: weil es so langwierig und komplex ist, ein Großes Schiff sinken zu lassen, sollten die Spieler alle Schritte nur dann durchgehen, wenn sie es wirklich wollen.

Auf Grund gelaufen: Wenn eine Einheit direkt auf Grund gelaufen ist, wenn sie zerstört wird, werden alle Hexfelder, die bereits den Grund des Hexfeldes berühren, sofort aus dem Spiel entfernt oder in die entsprechende Geländeart umgewandelt, wie oben besprochen.

Wasserfluss: Wenn die Wasserfluss-Regeln (siehe Seite 52) verwendet werden, kann der Wasserfluss ein sinkendes Schiff bewegen; die Spieler sollten erst das Schiff sinken lassen, dann die Bewegung durch den Wasserfluss durchführen. Wenn das dazu führt, dass ein Hexfeld der sinkenden Einheit das Bodengelände eines neuen Hexfelds berührt (das heißt, die Unterseite des Schiffes betritt das Hexfeld auf dem Level des darunter liegenden Geländes), dann wird das Schiff zuerst bewegt und dann die Hexfelder, die den Boden berührt haben, aus dem Spiel entfernt oder in die entsprechende Geländeart umgewandelt, wie oben beschrieben. Bewegt der Wasserfluss ein sinkendes Schiff in ein Hexfeld, das es nicht betreten kann (wie die Seite eines unterseeischen Hügels), dann bleibt die Einheit in den Hexfeldern vor der Wasserfluss-Bewegung; es kommt zu keiner Versetzung.

Einheiten auf einem Sinkenden Schiff (an Deck)

Verwende für Einheiten, die sich an Deck eines sinkenden Großen Schiffes befinden, folgende Regeln.

Mechs: Ein stehender Mech muss am Ende einer Runde, in der ein Schiff aufgrund des Sinkens bewegt wurde, einen Mechpilotenwurf ausführen. Die Folgen eines gescheiterten Wurfs hängen davon ab, ob das Deck des Großen Schiffes, auf dem der Mech steht, bereits untergetaucht ist oder nicht.

Ist das Hexfeld nicht unter Wasser, dann stürzt der Mech in das Hexfeld und erleidet normalen Sturzschaden, bleibt aber in dem Hexfeld.

Wenn das Hexfeld untergetaucht ist, dann ist der Mech heruntergefallen; ermittle zufällig ein angrenzendes Hexfeld, in das der Mech wahrscheinlich stürzen würde. Er sinkt augenblicklich zum Boden des Hexfelds (siehe *Extreme Tiefen*, Seite 42). Ermittle den normalen Schaden (siehe *Sturzschaden*, Seite 68, TW). Verfügt der Mech über UME-BP, dann erleidet er keinen Sturzschaden, sondern wird einfach in ein angrenzendes Hexfeld der Tiefe platziert, in die er heruntergefallen ist.

Im Fall von Mechs mit UME-BP gilt dies nur, wenn der kontrollierende Spieler den Mech auf dem sinkenden Schiff halten möchte. Sobald das Deck des Hexfelds, auf dem sich die Einheit befindet, Tiefe 2 erreicht, kann der kontrollierende Spieler das Schiff automatisch verlassen und UME-BP verwenden, ohne dass weitere Voraussetzungen erfüllt werden müssen.

Fällt der Mech herunter, aber es gibt kein Hexfeld, das er betreten darf, dann wird er zerstört.

Infanterie mit UME-BP: Sobald das Deck des Hexfelds, in dem sich eine Infanterieeinheit mit UME-BP befindet, Tiefe 1 erreicht hat, kann der kontrollierende Spieler das Schiff automatisch verlassen und UME-BP verwenden, ohne dass weitere Voraussetzungen erfüllt werden müssen.

Alle Einheiten: Nur Einheiten mit Springen-/Senkrechtstarter-BP (auch Jäger, die Senkrechtstart-Bewegung zum Abheben verwenden) dürfen ein sinkendes Schiff verlassen; wenn die Einheit über ein Flugdeck verfügt, dann können Jäger normal abheben (ohne Senkrechtstart-Bewegung). Außerdem müssen alle derartigen Einheiten die Springen-BP verwenden (außer ein Jäger, der von einem Flugdeck abhebt), sofort einen Mechpiloten-/Fahrerwurf ablegen (Mechabwehrkampfwurf im Falle von Infanterie) um nicht in das Zielfeld zu stürzen. Wenn eine Infanterieeinheit diesen Wurf nicht schafft, dann erleiden alle Soldaten in Gefechtsrüstungen einen Schadenspunkt, während konventionelle Infanterie eine einzelne 5-Punkt-Schadenswertgruppe erleidet, als hätte eine andere Infanterieeinheit einen erfolgreichen Angriff ausgeführt.

Ein Senkrechtstarter, der den Fahrerwurf nicht schafft, stürzt automatisch in das Hexfeld, aus dem er abheben wollte (siehe *Senkrechtstarter- und BEF-Abstürze*, Seite 68, TW); gehe bei der Schadensermittlung davon aus, dass sich der Senkrechtstarter 1 Hexfeld bewegt hat und ermittle die Trefferzone zufällig. Infanterie, die Senkrechtstart-BP ausgibt, landet auch in dem Hexfeld, aus dem sie abheben wollte und erleidet Schaden, wie bei Infanterie mit Springen-BP angegeben ist.

In beiden Fällen, egal ob eine springende Einheit den Mechpilotenwurf nicht schafft und in das Zielfeld stürzt oder eine Einheit, die Senkrechtstarter-BP ausgibt und den Pilotenwurf nicht schafft und somit in das Abhebefeld stürzt, ist die Bewegung der Einheit auf jeden Fall beendet.

Ist das Zielfeld für die absteigende Einheit nicht erlaubt (zum Beispiel für Infanterie ohne UME-BP, die ein Wasserfeld betritt), dann wird die Einheit automatisch zerstört. Spieler sollten die Regeln für das Absetzen und Aufnehmen von Infanterie von Marinetransportern als Richtlinien verwenden (siehe *Absetzen durch Marinetransporter*, Seite 225, TW, und *Marinetransporter*, Seite 224, TW) um herauszufinden, wie alle Einheiten von einem Großen Hilfsschiff abgesetzt werden können, wenn es nicht an ein Landfeld angrenzt, wenn es untergetaucht wird usw.



Einheiten auf einem sinkenden Schiff (in Transporthangars)

Befinden sich Einheiten im Frachtraum eines sinkenden Großen Schiffes, verwende die folgenden Regeln.

Alle Standardregeln für verbündete Einheiten, die ein Landungsschiff verlassen (siehe Seite 89, TW) gelten, mit folgenden Ergänzungen:

Alle verbündeten Einheiten dürfen in erlaubte Felder ohne Wasser aussteigen, wenn es solche angrenzenden Felder gibt. Grenzen Felder ohne Wasser an, dann dürfen aktive verbündete Einheiten (siehe *Transporthangars* (Erweitert), Seite 217) versuchen, das Große Schiff zu verlassen, und zwar nach den Regeln zum Absetzen und Aufnehmen von Infanterie durch Marinetransporter (siehe *Absetzen durch Marinetransporter*, Seite 225, TW, und *Marinetransporter*, Seite 224, TW als Richtlinie um zu bestimmen, wie das sinkende Große Hilfsschiff verlassen werden kann).

In Situationen, in denen keine Felder ohne Wasser angrenzen, dürfen Mechs und ProtoMechs oder Infanterieeinheiten mit UME-BP sowie Schwefahrzeuge (ehe das Große Schiff unter Wasser ist) sich in ein angrenzendes Wasserfeld bewegen. Nachdem das Große Schiff untergetaucht ist, dürfen nur Mechs oder ProtoMechs oder Infanterie mit UME-BP aussteigen. Wenn eine Einheit mit UME-BP auf diese Weise absteigt, wird sie im passendsten angrenzenden Hexfeld platziert, auf einer Höhe gleich dem „Deck“ des Großen Schiffes. Einheiten ohne UME-BP, die auf diese Weise absteigen, stürzen automatisch, als befänden sie sich auf dem Deck des Großen Schiffes und hätten einen Mechpilotenwurf nicht geschafft (siehe *Einheiten auf einem sinkenden Schiff (an Deck)*, Seite 160).

Es gilt immer: Wenn die Schleusen beschädigt wurden (durch Einheiten, die sich durch die Schleusen bewegt haben oder aufgrund von kritischem Schaden), kann keine Einheit im entsprechenden Transporthangar aussteigen.

Inaktive Einheiten: Alle inaktiven Einheiten (siehe *Transporthangars* (Erweitert), Seite 217) müssen aktiviert werden, ehe sie die Regeln zum Aussteigen verwenden können.

Feindliche Einheiten: Feindliche Einheiten, die durch eine Schleuse eingedrungen sind (siehe *Eindringen durch Schleusen (in einen Transporthangar)*, Seite 88) verwenden dieselben Regeln zum Aussteigen wie oben beschrieben, aber mit einem Modifikator von -3 auf den Mechpilotenwurf.

Wenn ein Hexfeld einer sinkenden Einheit zerstört wird

Wenn ein Hexfeld eines Großen Hilfsschiffes den Grund berührt und aus dem Spiel entfernt oder zu einem Schlachtfeld-Wrack wird (siehe die Regeln unter *Einheitenzerstörung*, Seite 159) und sich Einheiten in diesem Hexfeld befinden, dann stürzen diese Einheiten automatisch in das Hexfeld, in dem sie sich befinden. Verwende die folgenden Regeln zur Abwicklung der Situation:

Mechs: Liegt das Deck des Hexfelds des Großen Schiffes, in dem sich die Einheit befindet, über Wasser, dann erleidet der Mech Sturzschaden durch die Wasseroberfläche, dann Sturzschaden durch den Meeresboden. Beides wird sofort abgewickelt (siehe *Sturzschaden*, Seite 68, TW). Befindet sich das Hexfeld des Großen Schiffes, in dem sich die Einheit befindet, unter Wasser, dann erleidet der Mech den normalen Unterwasser-Sturzschaden (siehe *Sturzschaden*, Seite 68, TW). In beiden Fällen sinkt die Einheit automatisch zum Grund des Wasserfelds, um den Sturzschaden zu erleiden.

Wenn der Mech UME-BP besitzt und von oberhalb der Wasseroberfläche stürzt, dann erleidet er den normalen Sturzschaden wie oben und bleibt dann in Tiefe 1 des Wasserfelds. Hat der Mech UME-BP und stürzt unter Wasser, wird er ohne weitere Auswirkungen in der aktuellen Tiefe platziert.

Ist das Hexfeld kein Wasserfeld (das Große Hilfsschiff ist auf Grund gelaufen; siehe *Auf Grund laufen*, Seite 154), dann erleidet der Mech

normalen Sturzschaden (siehe *Sturzschaden für den Mech*, Seite 68, TW).

Infanterie: Wenn eine Infanterieeinheit keine UME-BP besitzt und in ein Wasserfeld stürzt, dann wird sie automatisch zerstört.

Wenn eine Infanterieeinheit UME-BP besitzt und sich das Deck des Hexfelds des Großen Schiffes, in dem die Einheit ist, über Wasser befindet, dann erleidet die Einheit Infanteriesturzschaden (siehe Infanteriesturzschaden-Tabelle, Seite 151, TW), geteilt durch 2 (abgerundet). Nachdem der Schaden abgewickelt wurde, wird die Infanterieeinheit in Tiefe 1 des Hexfelds platziert.

Besitzt die Infanterieeinheit UME-BP und stürzt unter Wasser, wird sie ohne weitere Auswirkungen in der aktuellen Tiefe platziert.

Ist das Hexfeld kein Wasserfeld (das Große Hilfsschiff ist auf Grund gelaufen; siehe *Auf Grund laufen*, Seite 154), dann erleidet die Infanterieeinheit normalen Sturzschaden (siehe Infanteriesturzschaden-Tabelle, Seite 151, TW).

Schiffe: Befindet sich ein Schiff (aus welchem Grund auch immer) auf einem Großen Schiff, und das Deck der Hexfelder liegt über Wasser, dann erleidet die Einheit normalen Sturzschaden, wenn sie auf der Wasseroberfläche auftrifft (siehe *Sturzschaden*, Seite 68, TW); wird die Einheit nicht zerstört, platziere sie auf der Wasseroberfläche des Hexfelds. Wenn das Hexfeld kein Wasserfeld ist (das Große Hilfsschiff ist auf Grund gelaufen; siehe *Auf Grund laufen*, Seite 154), dann wird die Einheit automatisch zerstört.

Andere Einheiten: Alle anderen Einheiten, die in ein Wasserfeld fallen, werden automatisch zerstört. Wenn das Hexfeld kein Wasserfeld ist (das Große Hilfsschiff ist auf Grund gelaufen; siehe *Auf Grund laufen*, Seite 154), dann erleidet die Einheit normalen Sturzschaden (siehe *Versetzung von Einheiten und Unbeabsichtigte Stürze*, Seite 151, TW).

Es gilt immer: Wenn sich mehrere Einheiten in einem Hexfeld aufhalten, wird zufällig bestimmt, in welcher Reihenfolge sie stürzen. Kümmerge dich, wenn nötig, um die Stapel-Beschränkungen und verwende dabei die normalen Stapelregeln.

Zerstörung eines sinkenden Schiffes und transportierter Einheiten (in Transporthangars)

Verwende die Regeln zur Landungsschiff-Zerstörung (siehe Seite 90, TW) um zu bestimmen, ob Einheiten die Zerstörung eines Großen Schiffes überleben. Kümmerge dich vollständig um das Versinken und die daraus resultierende Zerstörung aller Hexfelder eines Großen Schiffes, ehe du bestimmst, ob Einheiten im Inneren des Schiffes überleben.



Ein uralter Kreuzer der Sovereign-Klasse auf Patrouille.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN





• DIAGRAMM SINKENDES SCHIFF •

Im Sinkendes-Schiff-Diagramm links trägt eine Gruppe von Spielern ein Marinegefecht mit Großen Schiffen, Unterseebooten, Mechs, Gefechtsrüstungen, Jägern usw. aus. Um eine coolere und taktischere Umgebung für die Oberflächen- und Unterwassergefechte zu bieten, verwenden die Spieler Standard-Spielpläne, die vollständig von Wasser bedeckt sind. Es ist Runde 6 des Spiels und die Spieler verwenden die Regeln für Schlachtfeld-Wracks (siehe Seite 187). Ein Luftenberg-Superträger befindet sich auf dem Spielplan Box Canyon (jetzt ein Ozean). Die Wasseroberfläche liegt 12 Tiefenlevel über dem Freien Gelände mit Level 0, das der Spielplan abbildet. Da die Luftenburg ein Großes Hilfsschiff mit Schablone E ist, hat sie 6 Level Höhe, 3 Level über der Wasseroberfläche und 3 darunter. Somit liegt die Unterseite der Luftenburg in Tiefenlevel 9 – nur ein Tiefenlevel über dem Grund der Hexfelder A, D, E, F, G, I, M, O, Q, R, V, W und Y.

Alle drei Flugdecks der Luftenburg werden von Jägern besetzt; die Jäger befinden sich in den Hexfeldern F, M und S (die Jäger in den Hexfeldern F und S sind in Runde 1 gelandet, der Jäger in Hexfeld M erst vor 2 Runden). Außerdem tobt aufgrund von ein paar Gefechtsabwürfen ein Kampf auf Deck: ein Mad Cat in Hexfeld A, eine Undine-Gefechtsrüstung in Hexfeld C, ein Spider in Hexfeld D, eine Sylph-Gefechtsrüstung in Hexfeld V und ein weiterer Mad Cat in Hexfeld X.

Während der Waffeneinsatzphase von Runde 6 wird die Interne Struktur einer Zone zerstört, was die Luftenburg vernichtet. Sie wird während der Folgerunde zu sinken beginnen, 1 Tiefenlevel pro Runde nach der Sinkgeschwindigkeitstabelle Große Schiffe.

Während der Bewegungsphase von Runde 7 haben die Mechs in den Hexfeldern A und X keine Springen- oder Senkrechtstarter-BP und können nichts tun um sich zu retten. Der kontrollierende Spieler lässt sie, wo sie sind. Die Undine wird keine Probleme haben, also lässt der kontrollierende Spieler sie ebenfalls unangetastet.

Für die Sylph-Gefechtsrüstung gibt der kontrollierende Spieler 3 Senkrechtstarter-BP aus, um ihr Level 3 in Bewegungshöhe 6 zu verwandeln, und lässt sie dann in dem Hexfeld schweben, um den Spaß zu beobachten.

Der Spider hat Sprungdüsen, doch unglücklicherweise gibt es kein Feld ohne Wasser in seiner Springen-Reichweite von 8 BP. Der Pilot weiß aber, dass der Maschine viel Schaden bevorsteht, wenn das Schiff zerbricht und die verschiedenen Hexfelder des Großen Schiffes zerstört werden, also entscheidet der kontrollierende Spieler, ins Hexfeld Z zu springen. Er muss zwar einen Mechpilotenwurf mit +1 ablegen, um erfolgreich in Hexfeld Z in Tiefe 12 zu landen, doch ist das viel besser, als diese Entfernung zu fallen. Weil er nicht tiefer als Tiefenlevel 15 ist, muss er sich noch nicht mit Bersttiefen herumschlagen, also kann der Spider einfach nach draußen gehen – das wird eine Weile dauern, doch sollte der Mech es relativ intakt überstehen.

Die Jäger in den Hexfeldern F und S waren seit der Landung lang genug an Deck, also macht der kontrollierende Spieler sofort einen Steuerwurf für beide Jäger; sie heben beide erfolgreich ab. Unglücklicherweise ist der Jäger in Hexfeld M noch nicht lange genug gelandet und kann sich somit nicht bewegen.

Zu guter Letzt beginnt der kontrollierende Spieler der Luftenburg, Rettungsboote abzusetzen. Er nutzt die Regeln zum Notausstieg /Aufgeben von Einheiten in den Allgemeinen Regeln (siehe Seite 196) und findet die Regeln für Schiffe. Der Pilotenwert der Besatzung liegt bei 5, also macht der kontrollierende Spieler einen Pilotenwurf und erzielt eine 10 – eine ES von 5. Das heißt, dass 6 Rettungsboote erfolgreich abgeworfen und in angrenzenden Hexfeldern platziert werden (wie der kontrollierende Spieler es wünscht).

Am Ende der Bewegungsphase von Runde 7 sinkt die Luftenburg 1 Tiefenlevel. Die Hexfelder A, D, E, F, G, I, M, O, Q, R, V, W und Y werden sofort in extremen Schutt umgewandelt; jedes dieser Hexfelder ist jetzt ein extremes Schuttfeld mit Tiefe 4.

Der Jäger in Hexfeld M fällt ins Wasser und wird sofort zerstört. Der



EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNGERWEITERTER
KAMPFERWEITERTE
GEBÄUDEERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGEERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Mech in Hexfeld A fällt 2 Level zur Wasseroberfläche (er befand sich auf Level 3 an Deck des Schiffes, doch ist das Schiff 1 Tiefenlevel gesunken, ehe es zerstört wurde) und erleidet 12 Punkte Sturzschaden $[75 \text{ (Tonnage des Mad Cat)} \div 10 = 7,5 \text{ (aufgerundet auf 8)} \times (2 \text{ (gefallene Level)} + 1) = 24 \div 2 = 12]$; beachte, dass keine Würfe für Hüllenbrüche durch diesen Schaden anfallen, weil die Einheit noch nicht unter Wasser ist (siehe Unterwassereinheiten, Seite 121, TW). Der Mad Cat sinkt dann 4 weitere Tiefenlevel und erleidet 20 Punkte Sturzschaden $[75 \text{ (Tonnage des Mad Cat)} \div 10 = 7,5 \text{ (aufgerundet auf 8)} \times (4 \text{ (gefallene Tiefenlevel)} + 1) = 40 \div 2 = 20]$; diesmal muss, im Gegensatz zum Sturz auf die Wasseroberfläche, auch ein Wurf zur Vermeidung eines Hüllenbruchs gemacht werden und zwar für jede Schadenswertgruppe, die der jetzt untergetauchte Mech erleidet. Nach den Standardregeln käme der Mad Cat jetzt nicht weiter, da alle Hexfelder um das „Podest“ mit Level 4, auf dem er sich befindet, einen Wechsel von mehr als 3 Leveln bedeuten würden. Da die Spieler aber die erweiterte Regel zum Herabspringen verwenden (siehe Seite 22), kann der kontrollierende Spieler in einer zukünftigen Runde die Bewegung ausführen und hoffen, dass der Mad Cat noch aus dem Wasser gehen kann.

Die Infanterie in Hexfeld C muss noch gar nichts machen, doch muss der Mech in Hexfeld X einen Mechpilotenwurf schaffen, um nicht herunterzufallen; der Spieler ist erfolgreich und der Mech ist weiterhin an Deck.

Am Ende setzt der kontrollierende Spieler erneut Rettungsboote ab. Ein Pilotenwurf von 8 bringt nur eine ES von 3. Das heißt, dass in dieser Runde nur 4 Boote abgesetzt werden können.

Am Ende der Bewegungsphase von Runde 8 sinkt die Luftenburg 1 Tiefenlevel. Hexfeld N des Schiffes wird sofort in ein extrem unwegsames Feld umgewandelt. Erneut muss der Mad Cat in Hexfeld X einen Mechpilotenwurf schaffen, der erfolgreich ist.

Das Ergebnis des Pilotenwurfs diese Runde, um Rettungsboote abzusetzen, ist eine 5; keine ES, also geht nur 1 Rettungsboot erfolgreich ins Wasser.

Am Ende der Bewegungsphase von Runde 9 sinkt die Luftenburg 1 Tiefenlevel, und der Mad Cat muss einen weiteren Mechpilotenwurf schaffen; wieder würfelt der kontrollierende Spieler mit Erfolg. Der kontrollierende Spieler der Luftenburg macht einen letzten verzweifelten Versuch, in der Bewegungsphase von Runde 10 Rettungsboote abzusetzen. Am Ende der Bewegungsphase wird das Deck untergetaucht sein, was es unmöglich macht, weitere Rettungsboote ins Wasser zu bringen. Der Wurf ist eine 12! Das bringt eine ES von 7, also werden 8 Rettungsboote erfolgreich abgesetzt. Unglücklicherweise sind bislang nur 19 Rettungsboote im Wasser, was 190 Besatzungsmitgliedern entspricht. Da die Luftenburg eine Besatzung von 987 Mann hat (abzüglich der Piloten, die mit ihren Einheiten das Schiff verlassen haben – die Fahrzeuge, die abgesetzt wurden, oder die Jäger, die abgehoben sind), bleiben dem kontrollierenden Spieler zwei Möglichkeiten: Er kann einen Pilotenwurf mit +2 für jedes Rettungsboot ausführen, das in dieser Runde ins Wasser gebracht wurde, wobei jedes Boot für jeden Punkt FS einen Schadenspunkt erleidet, oder er kann alle Besatzungsmitglieder das Schiff verlassen lassen, so dass sie mit Schwimmwesten im Wasser treiben. Zwar ist die Luftenburg im Eimer, doch hat er immer noch einige andere Wasser- und Lufteinheiten in der Gegend, weswegen er fest mit einer Rettungsmission rechnet. Er entscheidet sich für die zweite Option (anstatt zu riskieren, einen großen Teil der Besatzung durch fragwürdige Rettungsboot-Manöver zu töten).

Am Ende der Bewegungsphase von Runde 10 sinkt die Luftenburg ein Tiefenlevel. Die Unterseiten der Luftenburg-Felder, die noch nicht zu Schlachtfeld-Wracks wurden, sind jetzt in Tiefenlevel 7. Da die Luftenburg 6 Hexfelder hat, bedeutet das, dass alle Einheiten, die noch an Deck sind, zum ersten Mal auf das Wasser tref-

fen. Die Undine in Hexfeld C hat UME-BP und wird somit automatisch in Tiefe 1 in Hexfeld C platziert. Der Mad Cat in Hexfeld X hat jetzt Teildeckung und muss wieder einen Mechpilotenwurf ablegen, um nicht zu stürzen. Diesmal schafft es der kontrollierende Spieler nicht. In dieser Situation bedeutet ein Fehlschlag nicht, dass der Mech in Hexfeld X stürzt, da Hexfeld X der Luftenburg jetzt unter Wasser ist. Das passendste an die Luftenburg angrenzende Hexfeld wird bestimmt. Hier sind die Hexfelder XA und XB gleichermaßen logisch, also bestimmt der kontrollierende Spieler zufällig, dass der Mech in Hexfeld XA landet. Der Mech erleidet 48 Punkte Sturzschaden $[75 \text{ (Tonnage des Mechs)} \div 10 = 7,5 \text{ (aufgerundet auf 8)} \times (11 \text{ (gefallene Tiefenlevel)} + 1) = 96 \div 2 = 48]$; beachte, dass er 11 Tiefenlevel gefallen ist, da die Oberfläche von Hexfeld X sich in Tiefe 1 befunden hat, als der Mad Cat fiel. Wie beim anderen Mad Cat müssen Würfe zum Vermeiden eines Hüllenbruchs ausgeführt werden und zwar für jede Schadenswertgruppe, die dem Mech zugefügt wird (siehe Unterwassereinheiten, Seite 121, TW).

Am Ende der Bewegungsphase von Runde 11 sinkt die Luftenburg 1 Tiefenlevel.

Am Ende der Bewegungsphase von Runde 12 sinkt die Luftenburg 1 Tiefenlevel.

Während der Bewegungsphase von Runde 13 versucht ein Verne-Frachtunterseeboot unter dem sinkenden Schiff durchzutau-chen, schafft es aber nicht ganz, und befindet sich in Tiefenlevel 10 in Hexfeld P. Am Ende der Bewegungsphase von Runde 13 sinkt die Luftenburg 1 Tiefenlevel. Da das Verne-Frachtunterseeboot dieselbe Tiefe in einem Hexfeld einnimmt, in das jetzt die Luftenburg eindringt, kommt es zu einem Standard-Rammangriff, der dem Verne 46 Schadenspunkte zufügt $[80 \text{ (aktuelle Interne Struktur der Front)} + 850 \text{ (aktuelle Panzerung der Front)} = 930 \div 10 = 93 \times 1 \text{ (bewegte Hexfelder)} = 93 \div 2 \text{ (in einem Wasserfeld)} = 46,5 \text{, abgerundet auf 46}]$.

Nach einer zufälligen Ermittlung der Trefferzone wird der Schaden der Front-Panzerung zugefügt, so dass noch 54 Panzerungspunkte verbleiben. Da der Schadenswert des Rammens den SPW des Verne übertrifft, muss der kontrollierende Spieler des Verne einmal auf der Tabelle Kritische Treffer Bodenfahrzeuge würfeln. Wenn es relevant wäre, würde der Verne der Frontpanzerung der Luftenburg 46 Schadenspunkte zufügen. Zu guter Letzt wird der Verne in Tiefenlevel 11 versetzt. Außerdem wird Hexfeld B sofort zu einem extrem unwegsamen Hexfeld in Tiefe 10 umgewandelt.

Während der Bewegungsphase von Runde 14 bewegt der kontrollierende Spieler des Verne (der Glück genug hatte, keinen kritischen Treffer zu erleiden, der die Bewegung verringert) den Verne schnell aus dem Weg des sinkenden Schiffs.

Am Ende der Bewegungsphase von Runde 15 sinkt die Luftenburg 1 Tiefenlevel.

Die Hexfelder B, H, J, Q, R, S, T und Y werden sofort zu extrem unwegsamen Feldern in Tiefe 12.

Am Ende der Bewegungsphase von Runde 16 sinkt die Luftenburg 1 Tiefenlevel, und Hexfeld L wird sofort zu einem extrem unwegsamen Feld in Tiefe 13.

Zuletzt, am Ende der Bewegungsphase von Runde 17, sinkt die Luftenburg 1 Tiefenlevel, und das letzte Hexfeld K wird sofort in ein extrem unwegsames Feld in Tiefe 14 umgewandelt.

Jetzt, da die abschließende Zerstörung aller Hexfelder abgewickelt wurde, verwendet der kontrollierende Spieler der Luftenburg die Landungsschiff-Zerstörungsregeln (siehe Seite 90, TW), um zu bestimmen, ob Einheiten, die sich auf dem Großen Schiff befanden, überlebt haben; wenn eine der Einheiten nicht dazu in der Lage ist, ein Wasserfeld zu betreten, wird sie automatisch zerstört.



GROSSE HILFSLUFTSCHIFFE

Große Hilfsluftschiffe verwenden in der Luft dieselben Regeln für Bewegung und Kampf wie Kleine und Mittelgroße Luftschiffe (siehe Seite 204, *TW*).

BEWEGUNG

Die folgenden Zusatzregeln gelten für die Bewegung von Großen Luftschiffen.

Aufsetzen und Abheben

Wie im Detail auf Seite 204 in *Total Warfare* beschrieben ist, verwenden Luftschiffe die Regeln für kugelförmige Raumboote, wenn sie aufsetzen und abheben. Für Große Luftschiffe gelten allerdings einige zusätzliche Regeln.

Ein Großes Luftschiff, das landen möchte, hat einen „Fußabdruck“ gleich der entsprechenden Schablone aus den Großen Schiffsschablonen, wie oben beschrieben. Jedes Hexfeld in diesem Fußabdruck, zusammen mit dem Gelände in dem Fußabdruck, muss ein Level höher (oder weniger) sein als die Höhe des gelandeten Luftschiffs auf der Landebahn, wie es vom Drehpunkt-Hexfeld bestimmt wird. Mit anderen Worten, während der Drehpunkt (die Gondel) den Boden berührt, gilt der gesamte Rest des Fußabdrucks (die gasbefüllten Aufbauten darüber) als ein Hexfeld höher. Wenn ein Hexfeld in dem Fußabdruck Gelände oder Level beinhaltet, die zwei Level oder mehr höher sind als das Hexfeld des Drehpunkts, konsultiere die Landemodifikatoren-Tabelle (siehe Seite 86, *TW*) und wende normal alle Modifikatoren und/oder Absturzergebnisse an.

Wasser: Luftschiffe mit der Rumpf- und Steuermodifikation Amphibisch dürfen in Wasserfeldern landen, doch gelten dieselben Beschränkungen wie oben.

STAPELN

Die normalen Stapelregeln gelten nicht für Große Luftschiffe. Keine andere Einheit darf sich im Drehpunktfeld eines gelandeten Großen Luftschiffs befinden. Alle Einheiten mit Level 1 oder weniger können jedes andere Hexfeld des Fußabdrucks des gelandeten Großen Luftschiffs nach den Regeln der Standardbewegung betreten. Allerdings kann die Höhe des darunterliegenden Geländes plus die Höhe der Einheit nicht höher sein als das Level des Fußabdrucks in dem Hexfeld. Infanterie kann immer Felder passieren, die vom Fußabdruck eines Großen Luftschiffes besetzt sind, aber sie können das Drehpunktfeld nicht betreten.

Beispielsweise könnte ein Großes Luftschiff mit einem Drehpunkt in einem Hexfeld mit Level 0 überall in seinem Fußabdruck Felder mit Level 1 haben. Allerdings könnten Einheiten mit Level 1 (ProtoMechs, Fahrzeuge usw.) solche Hexfelder nicht betreten, da die Gesamthöhe dann 2 Level betragen würde [1 (Level des Hexfelds) + 1 (Höhe der Einheit) = 2], was höher ist als das Level des Fußabdrucks des Luftschiffs in diesem Hexfeld.

EINHEITENTRANSPORT

Wird ein Großes Luftschiff mit Boxen gebaut, die es erlauben, andere Einheiten zu transportieren (wie Luft-/Raumjäger, Raumboote, Mechs, Fahrzeuge usw.), dann verwende für das Ein- und Aussteigen solcher Einheiten dieselben Regeln wie bei einem gelandeten Landungsschiff (siehe *Einhei-*

tentransport, Seiten 89, *TW*). Die Einheiten werden in Hexfeldern, angrenzend an den Drehpunkt, platziert. Die Ausnahme ist: wenn eine ein- oder aussteigende Einheit höher ist als ihr Level plus den Level in dem angrenzenden Hexfeld zum Drehpunkt (zum Beispiel ein Mech mit Level 2). In einem solchen Fall verwende die folgenden Regeln: eine aus- oder einsteigende Einheit wird im am besten passenden Hexfeld platziert, das an die Luftschiff-Schablone angrenzt, so nah wie möglich am Drehpunkt.

Bei einem fliegenden Luftschiff gelten eine Vielzahl unterschiedlicher Regeln für verschiedene Einheitentypen: Zum Ein- und Ausschleusen von Jägern verwende die Regeln zum *Ein- und Ausschleusen von Jägern und Raumbooten* (siehe Seite 86, *TW*). Für das Aufnehmen von Infanterie mit Springen-/Senkrechtstarter-BP, verwende die Regeln für *Luft-/Raumtransporter* (siehe Seite 224, *TW*); für das Absetzen von Infanterie mit Springen-/Senkrechtstarter-BP, verwende die Regeln für *Absetzen durch Luft-/Raumtransporter* (siehe Seite 225, *TW*).

FLUGDECKS

Abhängig von der Größe des Flugdecks können verbündete Jäger, Gefechts- und Hilfsfahrzeuge sowie Flächenflugzeuge auf einem Hilfsluftschiff mit Flugdeck landen. Siehe Flugdecks, Seite 300 im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, um detailliert zu erfahren, wie ein Flugdeck funktioniert.

Feindliche Einheiten, die versuchen, auf einem Flugdeck zu landen, müssen den Zielwert um zusätzlich +2 erhöhen (dies ist zusätzlich zum Modifikator von +1 für eine feindliche Landebahn; siehe Seite 87, *TW*).

KAMPF

Große Luftschiffe verwenden im Kampf alle Standardregeln für Hilfsluftschiffe (siehe Seite 206, *TW*), mit folgenden Ausnahmen:

Sichtlinie

Große Luftschiffe auf dem Boden blockieren die Sichtlinie. Allerdings müssen Spieler daran denken, dass jedes Hexfeld im Fußabdruck außer dem Drehpunkt ein Hexfeld höher als das Gelände des Drehpunktfelds ist. Außerdem ist die Gesamtgröße des Fußabdrucks, der die Sichtlinie blockt, abhängig von der Schablone, die das Luftschiff verwendet, wie es in der Höhentabelle für Große Schiffe (siehe Seite 157) angegeben ist.

Zu guter Letzt kann ein gelandetes Großes Luftschiff leichter zu treffen sein. Alle Angriffe gegen gelandete Große Luftschiffe erhalten einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator, abhängig von der Luftschiff- und Schiffs-Schablonentabelle (siehe Seite 241).

ELEKTRONISCHE AUSTRÜSTUNG

Jedes Hilfsluftschiff mit mehreren Hexfeldern, das elektronische Ausrüstung mit Flächeneffekt besitzt (wie Störsender), behandelt die Quelle, als befände sie sich im Drehpunkt der entsprechenden Schablone.

STÜRZE VON OBEN

Stürzt eine Einheit unbeabsichtigt in ein Fußabdruck-Hexfeld, dann ermittle den normalen Schaden (siehe Seite 152, *TW*). Allerdings kann sich keine Einheit auf der starren, luftgefüllten Struktur des Fußabdrucks halten, und somit wird sie automatisch in das nächste passende und erlaubte Feld versetzt; trifft das auf mehr als ein Hexfeld zu, bestimme das Feld zufällig.



MOBILE BAUTEN

Die folgenden Regeln gelten für Mobile Bauten:

Spielerentscheid: Wie in der *Einleitung* erwähnt, (siehe Seite 9) werden trotz all unserer Versuche Spielerentscheide notwendig sein, wenn Spieler mehr und mehr der erweiterten Regeln aus *Tactical Operations* in ihr Spiel integrieren. Mobile Bauten erhöhen diese Wahrscheinlichkeiten durch ihre Natur deutlich. Wir haben zwar versucht, so ausführlich wie möglich zu sein, doch sollten die Spieler sich vor Spielbeginn bewusst machen, dass sie eigene Entscheidungen treffen müssen, wenn sich Mobile Bauten durch komplexes Gelände bewegen.

Schablone für Mobile Bauten

Wie in den Konstruktionsregeln für Mobile Bauten beschrieben, können diese Einheiten eine Vielzahl von Formen und Größen annehmen. Der Bautendatenbogen erlaubt es zwar, Ausrüstung, Schaden usw. für Mobile Bauten zu verwalten, doch kann er nicht wirklich verwendet werden, um sie auf dem Spielplan abzubilden.

Die Schablone für Mobile Bauten (siehe die Datenbögen am Ende dieses Buchs) ist ein Blatt mit leeren Hexfeldern – genau so groß wie die Hexfelder auf den *BattleTech*-Spielplänen –, das die Spieler kopieren können, um den gewünschten „Fußabdruck“ ihrer Mobilen Bauten einzutragen, wobei sie das Zentralfeld markieren müssen. Besonders bei Mobilen Bodenbauten kann der Spieler dann die Schablone direkt auf der Karte platzieren, um ihre Position anzugeben, oder sie einfach als Richtlinie verwenden, wenn es darum geht, wohin sich Mobile Bauten bewegen können und wohin nicht.

BEWEGUNG

Mobile Bauten haben keine Reisegeschwindigkeits-/Höchstgeschwindigkeits-Bewegungspunkte, sondern einen Höchst-BP-Wert. Die Bewegungspunkt-Kosten für Mobile Bauten, um ein Hexfeld zu betreten, sind in der Bewegungskostentabelle Mobile Bauten (siehe Seite 166) angegeben. Mobile Bauten zahlen diese Bewegungskosten nicht für jedes Hexfeld in der neuen Reihe, die sie betreten. Stattdessen bestimmt der Spieler die Bewegung, die er bewerkstelligen möchte und ermittelt dann das eine Hexfeld in der neuen Reihe, das die höchsten Bewegungskosten mit sich bringt. Erfüllt das Mobile Gebäude diese BP-Erfordernisse, dann kann es die neue Hexfeldreihe betreten (siehe *Tiefenlevel*, rechts, für die Ausnahme).

Immer wenn ein Mobiles Gebäude BP ausgibt, wird vom Höchstgeschwindigkeits-Modus ausgegangen.

BP-Verringerung: Egal wie viel Schaden Mobile Bauten erleiden (durch Bewegung oder Kampf), die Höchst-BP und Viertel-BP, die sie ausgeben können, werden niemals verringert (das Antriebssystem ist auf alle Hexfelder der Einheit aufgeteilt).

Mobile Luftbauten: Abgesehen von den Unterschieden bei der Verwaltung und Ausgabe von BP, wie es für Mobile Bauten beschrieben ist, folgen Mobile Luftbauten denselben Beschränkungen wie Große Luftschiffe (siehe Seite 164). Sie verwenden auch die Regeln von Großen Luftschiffen zum Abheben und Aufsetzen, nur dass der „Fußabdruck“ des Mobilen Luftgebäudes (von der Größe der fraglichen Einheit bestimmt) an der Unterseite überall dasselbe Level hat (im Gegensatz zu einem Level über dem Drehpunktfeld bei Luftschiffen).

Mobile Wasserbauten: Mobile Wasserbauten dürfen nur in Wasserfeldern eingesetzt werden und können bei niedriger Wassertiefe auf Grund laufen. Schlage in der Typentabelle Mobile Bauten (siehe Seite 260) nach, um die sichere Wassertiefe zu bestimmen, in der die Einheit eingesetzt werden kann. Eine Einheit, die ein Wasserfeld betritt, das nicht tief genug ist, läuft auf Grund und erleidet in allen betroffenen Hexfeldern 50 Schadenspunkte. Die Einheit, die jetzt gestrandet ist, wird für den Rest des Szenarios ein immobiles Ziel, es sei denn, ein Schiff/ein Mobiles Wassergebäude mit der Modifikation Zugmaschine und einer Anzahl von Hexfeldern gleich oder höher der des gestrandeten Mobilen Gebäudes ist anwesend und kann die Einheit befreien (siehe *Schiffs-Zugmaschinen*, Seite 156).

Außerdem brauchen Mobile Wasserbauten wie Große Schiffe Zeit zum Beschleunigen und Bremsen. Jede Runde kann die Einheit ihre Geschwindigkeit um 1 BP erhöhen (bis zum Maximum) oder senken. Wird ein Mobiles Wassergebäude immobil, dann hält es nicht sofort an, sondern bremst um 1 BP (während der Bewegungsphase, in der der Spieler diese Einheit für die Bewegung bestimmt) und zwar in jeder zweiten Runde, bis sie zum Stillstand kommt.

Außerdem darf ein Mobiles Unterwasser-Gebäude nur ein Tiefenlevel pro Runde wechseln, nach oben oder unten, egal wie groß es ist.

Planetenbedingungen: Mobile Bauten gehen mit allen Planetenbedingungen (siehe Seite 28), die nicht bereits in der Bewegungskostentabelle Mobile Bauten beschrieben sind, folgendermaßen um: alle Geländemodifikationen werden ignoriert; alle Wetterbedingungen außer Licht (Dämmerung usw.) werden um zwei Stufen verringert, wenn es um Mobile Bauten geht (Starker Regen beispielsweise würde ein Mobiles Gebäude wie Leichter Regen behindern, Leichter Hagel hätte gar keinen Effekt). Es gelten die vollen Auswirkungen von Geländebedingungen für Mobile Bauten.

Level-Wechsel (Boden)

Ein Mobiles Bodengebäude kann das Level nur wechseln, wenn mindestens die Hälfte der Hexfelder auf der Seite, die die neue Hexfeldreihe betritt, denselben Levelwechsel vornehmen. Beispielsweise befindet sich ein Mobiles Gebäude komplett in Level 0. Die 5-Hexfeld-Seite, die nun eine neue Hexfeldreihe betreten will, trifft dabei auf eine Reihe von Hexfeldern mit Level 1. Damit sich das Mobile Gebäude vorwärts bewegen kann, müssen mindestens 3 der 5 Felder Level 1 haben.

Tiefenlevel: Ein Mobiles Gebäude kann sich über Hexfelder bewegen, die als Tiefenlevel zur eigenen Basishöhe gelten (wie einen Canyon oder einen Erdsplatt), vorausgesetzt, dass die überbrückte Distanz 1/3 der Hexfelder der Einheit oder weniger beträgt. Beispielsweise könnte ein Mobiles Gebäude mit 3 oder 4 Hexfeldern Breite nur einen 1 Hexfeld breiten Tiefenlevel-„Canyon“ überbrücken.

Sichtlinien-Höhe: Ein Großes Mobiles Bodengebäude kann mehrere Runden brauchen, um sich über große Hügel mit mehreren Leveln zu bewegen. Somit kann das „Dach“ einer Mobilen Bodenstruktur verschiedene Sichtlinien-Höhen in verschiedenen Hexfeldern der Einheit haben, abhängig vom Level des Geländes eines bestimmten Hexfelds. Bedenke dies in der Waffeneinsatzphase.

Geländereduzierung (Luft, Boden)

Wenn ein Mobiles Gebäude ein Hexfeld betritt, auch ein freies Hexfeld, reduziert es automatisch das Hexfeld in ein unwegsames Hexfeld – oder wandelt es um (siehe *Gebäude*, Seite 186, für die Ausnahme).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



BEWEGUNGSKOSTENTABELLE MOBILE BAUTEN

Bewegungskosten / Geländeart	BP-Kosten pro Hexfeld/Geländekosten	Verbotenes Gelände
Kosten zum Betreten jedes Hexfelds	1	
Geländekosten zum Betreten eines neuen Hexfelds		
Frei	+0	Wasser
Gepflastert / Brücke	+0	Wasser
Straße/Unwegsam/Geröllhaufen/Sand/Steppe/Bepflanzte Äcker	+0	Wasser
Extrem unwegsam	+1	Luft, Wasser
Lichte/Dichte Wälder/Dschungel	+0	Luft, Wasser
Extrem dichte Wälder/Dschungel	+1	Luft, Wasser
Wasser		
Tiefe 0	+0	Luft
Tiefe 1 / Tiefe 2	+1 (BP-Kosten für Level-Wechsel nicht enthalten)	Luft
Tiefe 3-15	+2 [†] (BP-Kosten für Level-Wechsel nicht enthalten)	Luft, Boden*
Tiefe 16+	— [‡]	Luft, Boden
Levelwechsel (hoch oder runter)		
Level 1 / Steile Klippe	+0	Wasser
Level 2	+1	Wasser
Level 3+	—	Boden, Luft, Wasser
Schutt	+0	Wasser
Extremer Schutt	+2	Luft, Wasser
Gebäude**		
Standard		
Leicht/Mittelstark/Hart	+0	Wasser
Hangar		
Leicht/Mittelstark/Hart/Hochdicht	+0	Wasser
Zaun	+0	Wasser
Mauer		
Leicht/Mittelstark/Hart	+0	Wasser
Hochdicht	+1	Wasser
Geschützstellung		
Leicht/Mittelstark/Hart	+0	Wasser
Hochdicht	+1	Wasser
Festung		
Mittelstark	+1	Wasser
Hart	+2	Wasser
Hochdicht	—	Luft, Boden, Wasser
Briankastelle		
Hart	—	Luft, Boden, Wasser
Hochdicht	—	Luft, Boden, Wasser
Schwerindustrizone	+1	Wasser

* Um ein Wasserfeld der Tiefe 3 oder tiefer zu betreten, muss ein Mobiles Bodengebäude die Rumpf- und Steuermodifikation Umweltversiegelung besitzen.

** Ein Mobiles Gebäude, das ein Gebäudefeld betritt, bewegt sich niemals in dem Gebäude (siehe Gebäude, Seite 168).

[†] Gilt nur für Mobile Bodengebäude; Mobile Wasserbodengebäude zahlen den normalen 1 BP zum Betreten eines Wasserfelds.

[‡] Mobile Wasserbodengebäude dürfen solche Tiefen betreten, wobei sie den normalen 1 BP zum Betreten eines Wasserfelds zahlen.



Geländefaktor: Wenn du die Geländefaktor-Regeln verwendest (siehe Seite 64), dann fügen Mobile Bauten allen Geländearten und Geländemodifikationen in Hexfeldern, die sie betreten, automatisch 150 Schadenspunkte zu (siehe *Gebäude*, Seite 186, für die Ausnahme). Da dies geschieht, nachdem das Mobile Gebäude das Hexfeld betreten hat, kann es die Einheit nicht daran hindern, das Hexfeld zu betreten, wie es in *Levelwechsel (Boden)*, Seite 165, beschrieben ist.

Bewegung außerhalb der Karte

Im Gegensatz zu anderen Einheitentypen können Mobile Bauten teilweise außerhalb des Spielfelds sein. Alle Hexfelder außerhalb des Spielfelds gelten, was Bewegung angeht, als freie Hexfelder auf dem Level der Hexfelder des Spielplans. Wenn beispielsweise das letzte Hexfeld vor dem Verlassen der Karte auf Level 4 liegt, dann wären die Hexfelder außerhalb der Karte an der Seite dieses Hexfelds freie Hexfelder mit Level 4.

Kampf: Alle Hexfelder eines Mobilen Gebäudes, die sich nicht direkt auf dem Spielplan befinden, können nicht im Kampf eingesetzt werden; sie können keine Angriffe durchführen und nicht Ziel eines Angriffs werden. Ob ein Mobiles Gebäude zerstört wird (siehe *Zerstörung Mobiler Bauten*, Seite 172), hängt von den Feldern des Mobilen Gebäudes ab, die sich auf dem Spielfeld befinden. Gelten diese Felder als zerstört, dann wird das gesamte Gebäude zerstört (auch die Hexfelder außerhalb der Karte); sie können nicht später im Szenario den Spielplan betreten.

AUSRICHTUNG

Mobile Bauten haben keine Ausrichtung und können sich in jede Richtung bewegen, wenn sie nicht von unpassierbarem Gelände blockiert werden, wie es der Bewegungskostentabelle Mobile Bauten zu entnehmen ist. Am Ende der Bewegung jedoch müssen sich alle Hexfelder des Mobilen Gebäudes entsprechend dem Hexfeldraster des Spielfelds ausrichten.

Anstatt sich vorwärts in eine neue Hexfeldreihe zu bewegen, kann ein Mobiles Gebäude seine ganze Bewegung darauf verwenden, die Ausrichtung zu wechseln. Die Einheit dreht sich um den Mittelpunkt ihrer Schablone. Der Spieler ermittelt einfach das mittlere Hexfeld der Einheit (wenn mehr als ein Hexfeld als das „mittlere“ in Frage kommt, kann der Spieler bei jedem Ausrichtungswechsel entscheiden, welches er verwenden will), hält dieses Hexfeld zentriert, und rotiert das Mobile Gebäude in der gewünschten Richtung, bis die Hexfeldseiten der Einheit wieder auf die Hexfeldseiten des Spielplans ausgerichtet sind.

Alle Bewegungsbeschränkungen gelten für diesen Ausrichtungswechsel; wenn eine Einheit den Ausrichtungswechsel nicht ausführen darf, kann er nicht vorgenommen werden. Dies wird verwaltet, während die Drehung abgeführt wird, wenn also ein Teil eines Hexfelds eines Mobilen Gebäudes ein neues Hexfelds betritt, während der Spieler die Schablone des Gebäudes auf dem Spielfeld dreht, dann muss das Gelände in dem Hexfeld in Betracht gezogen werden, selbst wenn das Hexfeld des Mobilen Gebäudes sich nicht in dem Hexfeld aufhalten wird, wenn die Drehung abgeschlossen ist. Wenn außerdem Einheiten in solchen Hexfeldern von dem drehenden Mobilen Gebäude „gestreift“ werden, dann kann es zu Kollisionen kommen, die in der Reihenfolge abgewickelt werden müssen, in der sie passieren (siehe unten). Wenn mehrere Kollisionen gleichzeitig passieren, ermittle zufällig ihre Reihenfolge.

KOLLISIONEN

Die folgenden Regeln gelten für Kollisionen und Mobile Bauten:

Mobile Bodenstrukturen

Wenn ein Mobiles Gebäude versucht, ein Hexfeld zu betreten, in dem sich eine andere Einheit befindet, deren Gesamthöhe (inklusive darunterliegendem Gelände) mindestens 3 Level beträgt, dann kommt es zu einer Kollision (diese wird als Rammangriff abgehandelt; siehe

Seite 148, *TW*). Einige Beispiele sind ein Mech in einem Hexfeld mit Level 1, ein Landungsschiff am Boden, ein Fahrzeug oder Infanterie mit Senkrechtstarter-BP, die mit einer Bewegungshöhe gleich dem Mobilen Gebäude in der Luft schweben, andere Mobile Bauten usw.

In allen Fällen berücksichtigt die Zahl der aktuellen Hexfelder einer Einheit niemals die Anzahl der Level, die die Einheit einnimmt.

Siehe *Einheitenversetzung*, Seite 173, um zu bestimmen, wie Versetzungen aufgrund von Rammangriffen abgewickelt werden.

Mobile Luftbauten

Kollisionen gegen Mobile Luftbauten können nur eintreten, wenn eine andere Einheit versucht, das Hexfeld eines gelandeten Mobilen Luftgebäudes zu betreten. In diesem Fall wird die Bewegung als Rammangriff gegen ein Gebäude abgewickelt (siehe Seite 148, *TW*).

Mobile Wasserbauten

Wenn ein Mobiles Wassergebäude versucht, ein Hexfeld zu betreten, in dem sich eine andere Einheit befindet, kommt es automatisch zu einem Rammangriff.

Vermeidung einer Kollision (Mobile Boden- und Wasserbauten)

Eine Einheit, die sich in der aktuellen Bewegungsphase noch nicht bewegt hat, kann versuchen, sich aus dem Weg eines Mobilen Gebäudes zu bewegen, das sich in das Hexfeld bewegt, in dem sich die Einheit befindet. Um auszuweichen, muss der kontrollierende Spieler der Einheit einen erfolgreichen Mechpiloten-/Fahrerwurf würfeln (oder Schützen-Wurf, wenn es keinen Mechpilotenwert gibt; verwende bei Infanterie die Mechabwehrkampffertigkeit) und zwar direkt bevor das Mobile Gebäude das Zielfeld betritt. Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass die Zieleinheit sofort ihre gesamte Bewegung ausführen kann, ehe das Mobile Gebäude seine Bewegung fortsetzt.

Bei einem Fehlschlag bleibt das Ziel in dem Hexfeld (ein gescheiterter Wurf führt aber nicht zu einem Sturz). Einheiten, die auf diese Weise bewegt werden, haben ihre Bewegung durch Gehen/Reisegeschwindigkeit ausgegeben und dürfen sich später in der Bewegungsphase nicht wieder bewegen. Ein gescheiterter Wurf führt dazu, dass die Einheit vom Mobilen Gebäude gerammt wird.

Schaden gegen Ziele (Mobile Boden- und Wassergebäude)

Das Mobile Gebäude fügt automatisch 100 Schadenspunkte zu, zugeteilt in 10-Punkt-Schadenswert-Gruppen und zwar gegen die entsprechende Spalte der entsprechenden Trefferzonentabelle; der Schaden wird auf 50 Schadenspunkte verringert, wenn die rammende Einheit ein Mobiles Wassergebäude ist. Bei konventioneller Infanterie wird der Schaden zugefügt, als sei er von einer anderen Infanterieeinheit verursacht worden (siehe Seite 216, *TW*); bei Gefechtsrüstungen wird der Schaden zugewiesen wie von einer Flächeneffektwaffe (siehe Seite 219, *TW*).

Landungsschiffe: Wenn mehr als ein Hexfeld eines Landungsschiffs an einem Rammangriff beteiligt ist, werden die 100 Schadenspunkte jedem Hexfeld zugefügt.

Mobile Bauten: Der Schaden, der einem anderen Mobilen Gebäude zugefügt wird, hängt von der Größe der beiden Bauten ab. Ein Mobiles Gebäude, das aus einer größeren Anzahl aktueller Hexfelder besteht und ein kleineres Mobiles Gebäude rammt, fügt jedem getroffenen Hexfeld die normalen 100 Schadenspunkte zu. Wenn beide Bauten dieselbe Anzahl von Hexfeldern haben, würfeln beide Spieler 2W6 und vergleichen das Ergebnis, wobei bei einem Gleichstand erneut gewürfelt wird. Der Gewinner gilt als rammende Einheit und erleidet in jedem beteiligten Hexfeld 50 Schadenspunkte, der Verlierer hingegen gilt als Ziel und erleidet die normalen 100 Schadenspunkte in jedem beteiligten Hexfeld.

Wenn das rammende Gebäude weniger Hexfelder hat als das Ziel, dann erleidet das Ziel in jedem getroffenen Hexfeld 50 Schadenspunkte.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



In allen Fällen wird der Schaden für die Art des Mobilien Gebäudes skaliert wie bei Gebäuden (siehe *Skalierter Schaden*, Seite 126); dies gilt nur für Mobile Bauten der Festungsklasse. Außerdem wird der Schaden halbiert und abgerundet (nach der Skalierung), wenn das fragliche Mobile Gebäude ein Mobiles Wassergebäude ist.

Schaden gegen das Mobile Gebäude (Mobile Boden- und Wasserbauten)

Der Schaden, der einem rammenden Mobilien Gebäude zugefügt wird, basiert auf der Art der beteiligten Einheit, siehe *Schaden unter Rammen* (siehe Seite 148, TW) und wird als ein Treffer zugefügt.

Landungsschiffe: Schaden durch ein Landungsschiff hängt von der Größe des Landungsschiffs ab (siehe *Komponenten*, Seite 24, TW). Ein Kleines Landungsschiff verursacht 25 Schadenspunkte, ein Mittelgroßes Landungsschiff verursacht 50 Schadenspunkte und ein Großes Landungsschiff verursacht 75 Schadenspunkte. Ist mehr als ein Hexfeld eines Landungsschiffs beteiligt, dann wird der Schaden allen betreffenden Hexfeldern zugefügt.

Mobile Bauten: Wenn das rammende Mobile Gebäude mehr Hexfelder besitzt als das Ziel-Gebäude, dann werden jedem betroffenen Hexfeld des Mobilien Gebäudes 50 Schadenspunkte zugefügt. Wenn die rammende Einheit genauso viele Hexfelder wie das Ziel hat, bestimme, wer Angreifer ist, wie oben beschrieben.

Hat die rammende Einheit weniger Hexfelder als das Mobile Zielgebäude, dann erleidet jedes betroffene Hexfeld 100 Schadenspunkte.

In allen Fällen wird der Schaden für die Art des Mobilien Gebäudes skaliert wie bei Gebäuden (siehe *Skalierter Schaden*, Seite 126); dies gilt nur für Mobile Bauten der Festungsklasse. Außerdem wird der Schaden halbiert und abgerundet (nach der Skalierung) wenn das fragliche Mobile Gebäude ein Mobiles Wassergebäude ist.

GEBÄUDE

Mobile Bauten, die ein Gebäudefeld betreten (auf dem Boden für Mobile Bodenbauten oder bei der Landung für Mobile Luftbauten), betreten niemals das Gebäude selbst. Stattdessen stellen die BP-Kosten (soweit vorhanden) die Schwierigkeit dar, das Gebäude in dem Hexfeld zu demolieren; die schiere Größe und die unerbittliche Bewegungsenergie selbst der kleinsten Mobilien Bauten verwandelt alle Gebäudefelder, die sie betreten, in Schutt. Die Höhe des Gebäudes hat keinen Einfluss darauf, ob es eine Chance hat zu überleben und nicht zerstört zu werden.

Einsturz: Wenn Einheiten sich in einem Gebäudefeld bewegen, das auf diese Weise vernichtet wird, wickle Stürze, Schaden und Einheitenversetzungen nach den Standardregeln ab (siehe *Einstürze*, Seite 176, TW). Ein Mobiles Gebäude nimmt ein Hexfeld immer vollständig ein, wenn es um die Stapelregeln geht, mit Ausnahme der Details, die unter *Stapeln* (rechts) beschrieben sind. Wenn es beispielsweise das Bodengelände des Hexfelds (das jetzt Schutt ist) erlaubt, dann könnte ein Mech in das eingestürzte Gebäude fallen, sich aber immer noch in dem Hexfeld aufhalten, nachdem das Mobile Gebäude das Feld betreten hat.

Schaden gegen Mobile Bauten: Der Schaden, der einem Hexfeld eines Mobilien Gebäudes zugefügt wird, das ein Gebäudefeld betritt, entspricht dem KF des Hexfelds zu Beginn der aktuellen Phase, geteilt durch 10, multipliziert mit der Anzahl der Level des Hexfelds. Wenn der Schaden durch die Gebäudeart ermittelt worden ist, rechne erst den skalierten Schaden für die Art des Mobilien Gebäudes an (siehe *Skalierter Schaden*, Seite 126); das gilt nur für Mobile Bauten der Festungsklasse. Wenn der Schaden durch ein zerstörtes Gebäudefeld das Hexfeld des Mobilien Gebäudes zerstört, dann wird der Schaden übertragen (siehe *Hexfeld-Zerstörung*, Seite 172).

Verbotene Bewegung: Wenn ein Mobiles Gebäude ein Gebäudefeld aufgrund der Gebäudeart- und Klasse, die sich in dem Hexfeld befindet nicht betreten darf, dann kann das Mobile Gebäude dennoch die BP aus-

geben, um die Bewegung zu versuchen; in diesem Fall wird dem Gebäudefeld, das betreten werden sollte, automatisch ein Schaden von 150 Punkten zugefügt (selbst wenn die Erweiterten Konstruktionsfaktor-Regeln verwendet werden, erleiden alle Level der Struktur die 150 Schadenspunkte). Egal, ob der Schaden das Gebäude zerstört oder nicht und ob er das Hexfeld in ein Schutt- oder extremes Schuttfeld verwandelt, das Mobile Gebäude betritt das Hexfeld nicht wirklich. Wenn das fragliche Gebäudefeld in ein Schutt- oder extremes Schuttfeld umgewandelt worden ist, kann sich das Mobile Gebäude, wenn es wieder ausreichend BP gesammelt hat, in das Hexfeld bewegen.

Briankastell-Komplex: Die einzige Ausnahme zu den oben geschilderten Bewegungseinschränkungen betrifft Briankastell-Komplexe (siehe Seite 141). Wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind, kann ein Mobiles Gebäude Briankastell-Hexfelder betreten, ohne den oben beschriebenen Schaden zu verursachen:

- Ein Mobiles Großportal-Gebäude (siehe Seite 260) muss Teil des Briankastell-Komplexes sein.
- Die Höhe und Breite des Großportals muss mindestens der des Mobilien Gebäudes entsprechen.
- Das Großportal muss geöffnet sein (das heißt, in einer vorherigen Runde in eine voll geöffnete Position bewegt worden sein).
- Jedes Hexfeld des Briankastell-Komplexes, das mit dem Großportal verbunden ist und das das Mobile Gebäude betreten könnte, muss mit Offener Konstruktion entworfen werden (siehe Seite 138).
- Die Höhe und Breite in Hexfeldern des Briankastell-Komplexes muss so groß wie oder größer als die des Mobilien Gebäudes sein.
- Wenn das Mobile Gebäude eine Tiefe von mehr als 1 Hexfeld hat, dann muss die Tiefe des Briankastell-Komplexes der Tiefe des Mobilien Gebäudes mindestens entsprechen; bewegt sich das Mobile Gebäude tiefer in den Briankastell-Komplex, müssen alle oben beschriebenen Bedingungen erfüllt werden, um keinen Schaden zu verursachen.

STAPELN (MOBILE BODENSTRUKTUREN)

Wenn auch viele Koppelungen des Antriebssystems und die „Füße“ mit Panzerketten die gesamte Basis eines Mobilien Bodengebäudes bedecken, so beginnt die solide „Unterseite“ der Einheit nicht vor Level 3 über dem Level, der mit dem Basisgelände interagiert, das es überquert.

Die Hexfelder unter einem Mobilien Bodengebäude werden als Lichte Wälder behandelt, wenn es um Bewegungsbeschränkungen und Sichtlinien geht (siehe Bewegungskosten-Tabelle, Seite 52, und Angriffsmodifikatoren-Tabelle, Seite 117, beides TW). Jede Einheit mit einer Höhe von 2 oder darunter, die Lichte Wälder betreten kann, kann auch ein Hexfeld unter einem Mobilien Gebäude betreten. Über diese Beschränkung hinaus gelten alle Stapelregeln für die Hexfelder darunter sowie für die Hexfelder auf Mobilien Bauten.

Verbotene Einheiten: Wenn eine Einheit Lichte Wälder nicht betreten darf und ein Mobiles Bodengebäude sich in ein Hexfeld bewegt, in dem sich eine solche Einheit befindet, füge jeder Trefferzone eine 5-Punkt-Schadenswertgruppe zu (der Rotor eines gelandeten Senkrechtstarters erleidet nur 1 Schadenspunkt) und würfle einmal auf der entsprechenden Antriebsschäden-Tabelle, als käme der Schaden aus dem Front-Schussfeld.

Dieser Schaden wird jedes Mal verursacht, wenn ein Hexfeld eines Mobilien Bodengebäudes ein Hexfeld betritt, in dem sich eine solche Einheit befindet, selbst bei Mobilien Bodenbauten mit mehreren Hexfeldern; während sich ein Großes Mobiles Bodengebäude langsam über eine solche Einheit bewegt, wird der Schaden von jedem Hexfeld des Mobilien Gebäudes verursacht.

Im Falle eines Ausrichtungswechsels (siehe Seite 167) verdopple den oben beschriebenen Schaden, wenn mehr als ein Hexfeld einer solchen Einheit ein Hexfeld passiert, in dem sich eine solche Einheit aufhält.



● BEWEGUNGSDIAGRAMM MOBILE BODENBAUTEN 1 ●

Solche „gefangenen“ Einheiten können die Mindestbewegungs-Regel verwenden (siehe Seite 49, TW), um sich aus der Unterseite des Hexfelds eines Mobilen Gebäudefelds zu befreien. Wenn sie die Regel nicht verwenden können, um sich unter dem Mobilen Gebäude wegzubewegen oder um sich auf ein Hexfeld zuzubewegen, das nach draußen führt, dann ist die Einheit gefangen, bis das Mobile Bodengebäude sie passiert hat.

Im Bewegungsdiagramm Mobile Bodenbauten 1 (siehe oben) kontrolliert Dawson ein Mobiles Bodengebäude mit Maximal-BP von 3 auf der BattleForce-Karte. Es hat vier Hexfelder Tiefe, 5 Hexfelder Breite und ist sechs Level hoch (so dass es insgesamt 8 Level hoch ist, weil die „Unterseite“ des Mobilen Gebäudes erst in Level 3 beginnt); der kontrollierende Spieler hat den Schablonenbogen für Mobile Bauten hinten in diesem Regelbuch kopiert und dann die entsprechende Größe ausgeschnitten, um die Bewegung auf dem Spielplan zu verwalten.

Anstatt das Mobile Gebäude auf den Spielplan zu bewegen haben die Spieler einfach beschlossen, es zu platzieren. Auch wenn ein Pfad von 4 Hexfeldern Fluss mit Tiefe 1 unter dem Mobilen Gebäude liegt, so ist dies weniger als ein Drittel der Breite des Mobilen Gebäudes und somit ist diese Aktion erlaubt.

Vor der Bewegung notiert sich Dawson, dass der andere Spieler einen Kampfhelikopter Yellow Jacket in Höhe 8 in Hexfeld A hat (dieser hat sich bewegt), einen Regulator-Schwebepanzer in Hexfeld B (hat sich ebenfalls bewegt), und einen Thunder-BattleMech in Hexfeld C, der sich noch nicht bewegt hat. Dawson kann sich entweder bewegen, indem er eine neue Hexfeldreihe betritt, oder er kann seine ganze Bewegung ausgeben, um seine Ausrichtung um eine Hexfeldseite zu wechseln. Er beschließt, dass er seine Ausrichtung wechseln will, um sich für eine Bewegung in der Folge-runde aufzustellen. Er stellt fest, dass beide Hexfelder MA und MB des Mobilen Bodengebäudes gleichermaßen „in der Mitte“ liegen. Er kann also beide für die Drehung verwenden und wenn er will, kann er sich von Runde zu Runde neu entscheiden. Er testet es einen Moment und beschließt, dass eine Drehung um Hexfeld MB es so

ausrichten wird, wie er es möchte. Jetzt, wo alles festgelegt wurde, platziert er eine Fingerspitze in der Mitte von Hexfeld MB und greift dann den Rand der Schablone mit der anderen Hand, um sie im Uhrzeigersinn zu drehen – dies ist die Richtung, die er für seinen Ausrichtungswechsel ausgewählt hat. Sofort bewegt sich Hexfeld MC in Hexfeld A sowie Hexfeld MD und Hexfeld ME in Hexfeld B. Da in beiden Hexfeldern Einheiten sind, muss der Spieler diese Situation sofort klären; er bestimmt zufällig, mit welcher er anfangen will und es ist der Senkrechtstarter. Da die Bewegungshöhe des Yellow Jacket der Höhe des Mobilen Gebäudes entspricht (dem obersten Level) kommt es sofort zu einem Rammangriff. 100 Schadenspunkte, in 10-Punkt-Schadenswertgruppen, werden verursacht. Trotz der relativ robusten Panzerung des Yellow Jacket weiß der kontrollierende Spieler des Senkrechtstarters, dass 100 Schadenspunkte bequem die gesamte Panzerung und Interne Struktur der Einheit zerstören können; ihm fällt auf, dass er ein Höhenlevel höher hätte sein müssen, um dieses grässliche Schicksal zu vermeiden. Der Yellow Jacket hingegen fügt dem Konstruktionsfaktor von Hexfeld MC nur 3 Schadenspunkte zu.

Als nächstes ist der Regulator-Schwebepanzer in Hexfeld B dran. Das Fahrzeug ist nur 1 Level hoch, und da die „Unterseite“ des Mobilen Gebäudes in Level 3 beginnt, wird nicht gerammt. Allerdings gilt jedes Hexfeld unter einem Mobilen Bodengebäude als Lichte Wälder. Da ein Luftkissenfahrzeug Lichte Wälder nicht betreten darf, erleidet es sofort 5 Schadenspunkte in jeder Zone. Die Spieler stellen allerdings fest, dass die Hexfelder MD und ME (sowie MF, wenn Dawson die Schablone weiter dreht) alle Hexfeld B betreten werden. Somit liegt der Schaden, egal wie viele Hexfelder des Mobilen Gebäudes Hexfeld B betreten, einfach bei 15 Schadenspunkten in jeder Zone.

Der Mech in Hexfeld C hat keine Probleme, da selbst während des Ausrichtungswechsels kein Hexfeld des Mobilen Bodengebäudes auch nur den Rand von Hexfeld C streift. Die Spieler stellen fest, dass das Mobile Bodengebäude die Hexfelder F und G betritt, also werden dort die Wälder zu unwegsamen Hexfeldern (nach der Bewegungskostentabelle Mobile Bauten kosten die Wälder keine

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN





für die Sichtlinie unterschiedliche Höhen haben.

Mobile Luftbauten: Solche Einheiten werden für die Sichtlinie als Luft-/Raumeinheiten behandelt (siehe Seite 99, TW).

Mobile Wasserbauten: Mobile Wasserbauten erheben sich ihre halbe Höhe (abgerundet) über die Wasseroberfläche der Felder, in denen sie sich befinden (siehe Typentabelle Mobile Bauten, Seite 260).

Spezialisierte Angriffe

Verwende alle Regeln für spezialisierte Angriffe, wie es für Große Hilfsschiffe beschrieben ist, mit folgenden Modifikationen:

- Bei Fixierungen gegen Mobile Bodenbauten können alle Bodenfahrzeuge, die alle anderen beschriebenen Regeln erfüllen, versuchen, die Einheit zu fixieren.
- Anstatt die Interaktion (Nicht-Infanterie) zu verwenden, benutzt Kampf in Mobilen Bauten die Regeln für Kampf in Gebäuden (siehe Seite 175, TW); jeglicher Schaden sollte entsprechend skaliert werden, abhängig von der Art des Mobilen Gebäudes (siehe Skalierter Schaden, Seite 126). Spieler können sich entscheiden, ob sie Regeln für Kampf in Gebäuden oder Infanterie gegen Infanterieaktionen (siehe Seite 199) verwenden wollen, wenn sie den Kampf zwischen Infanterie in einem Mobilen Gebäude austragen wollen.

Angriffe durch Mobile Bauten

Nach den Konstruktionsregeln für Mobile Bauten (siehe *Schritt 4: Waffen, Wärmetauscher und Ausrüstung einbauen*, Seite 266) können verschiedene Waffen in einem Hexfeld in verschiedenen Leveln montiert werden. Um die Höhe eines Waffensystems zu ermitteln und somit ihre Sichtlinien-Höhe, bestimme zuerst die Gesamthöhe des Hexfelds und ziehe die Zahl der Level von Oben ab. Beispielsweise ist eine Waffe in Level 7 eines Mobilen Gebäudes mit 10 Leveln installiert. Da das fragliche Hexfeld 1 Level besitzt, hätte die Waffe eine Gesamthöhe von 10 Leveln [10 (Höhe des Mobilen Gebäudes) + 2 (Fahrwerk) + 1 (Höhe des darunter liegenden Geländes in dem Hexfeld) – 3 (Level der Waffe unter dem Dach) = 10].

Ist eine Waffe nicht in einem Geschützturm montiert, dann hat sie ein Schussfeld entsprechend der zugewiesenen Hexfeldseiten (wie es während der Konstruktion festgelegt und auf dem Datenbogen festgehalten wurde); im Hexfeldseiten-Schussfelddiagramm für Mobile Bauten findest du ein Beispiel für die Schussfelder einer ohne Geschützturm installierten Waffe in einem Mobilen Gebäude.

Geschütztürme: Waffen im Geschützturm eines Mobilen Gebäudes haben ein Schussfeld von 360 Grad und gelten immer als im obersten Level des Mobilen Gebäudes befindlich.

Unter einem Mobilen Gebäude: Ein Mobiles Gebäude kann Einheiten unter sich nicht angreifen.

Angriffe gegen Mobile Bauten

Angriff und Schaden gegen Mobile Bauten werden genauso behandelt wie Angriffe gegen Gebäude (siehe *Angriffe auf Gebäude*, Seite 171, TW), mit den folgenden Modifikationen; siehe *Gezielte Schüsse*, Seite 120, für Angriffe gegen die Geschütztürme eines Mobilen Gebäudes. Einheiten

außerhalb eines Mobilen Gebäudes können Einheiten im Inneren des Mobilen Gebäudes nicht angreifen und andersherum.

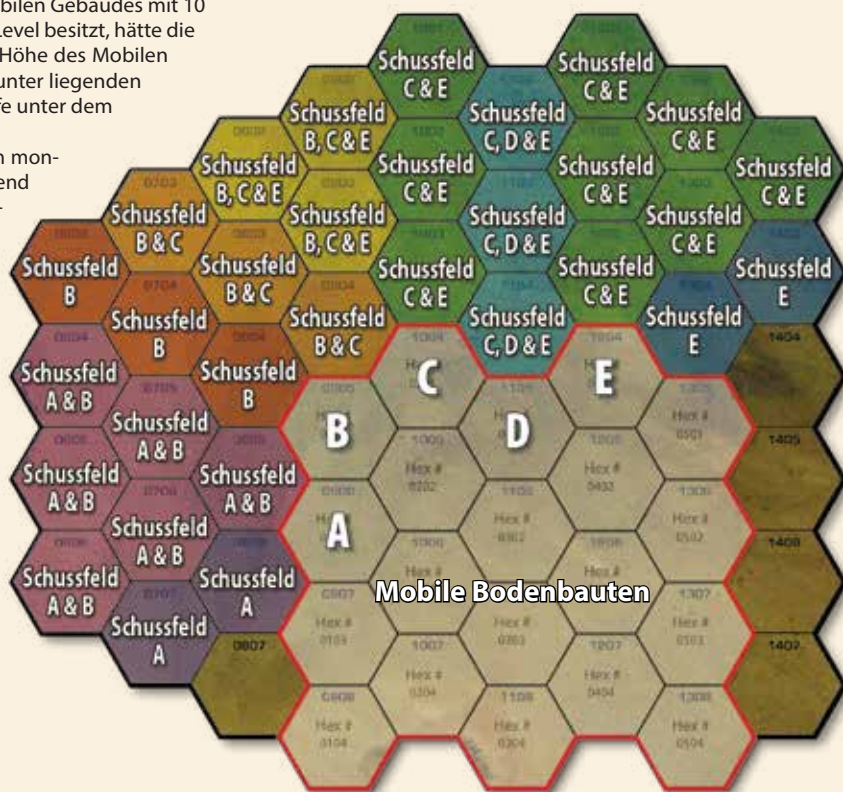
Wenn ein Hexfeld Schaden gleich seinem aktuellen KF erleidet, dann wird das Hexfeld zerstört, das gilt auch für alle Waffen und Ausrüstungsteile in diesem Hexfeld.

Schadensgrenzwert: Jedes Hexfeld eines Mobilen Gebäudes hat einen Schadensgrenzwert gleich dem aktuellen KF des Hexfelds (zu Beginn der Runde) geteilt durch 10 (aufgerundet). Wenn der Schadenswert einer einzelnen Schadenswertgruppe den Schadensgrenzwert des Hexfelds übersteigt, dann kommt es zu einem potentiellen Kritischen Treffer (siehe *Kritische Treffer*, Seite 172).

Panzerung: Wenn ein Hexfeld eines Mobilen Gebäudes gepanzert ist, dann wird der gesamte Schaden erst der Panzerung zugefügt, ehe der Konstruktionsfaktor des Hexfelds beschädigt wird (Kritische Treffer gegen Mobile Bauten können erst eintreten, wenn die gesamte Panzerung abgetragen ist). Beachte, dass Schadensgrenzwerte für Panzerung nicht gelten und erst ins Spiel kommen, wenn die Panzerung abgetragen worden ist.

Hexfeldzerstörung: Wenn ein Hexfeld eines Mobilen Gebäudes zerstört wird, dann stürzt es ein und beschädigt automatisch alle angrenzenden Hexfelder des Mobilen Gebäudes. Halbiere den aktuellen KF aller Hexfelder des Mobilen Gebäudes, die an das zerstörte Hexfeld angrenzen, (abgerundet); halbiere die aktuelle Panzerung dieser Hexfelder ebenfalls (abgerundet). Das Ergebnis wird der neue, aktuelle KF dieser Felder. Der Schaden wird nach den Regeln für *Skalierten Schaden* modifiziert; dies gilt nur für Gebäude der Festungskategorie, wobei der Schaden halbiert wird (siehe Seite 126).

Würfle außerdem jedes Mal, wenn ein Hexfeld eines Mobilen Gebäudes zerstört wird, mit 2W6 und addiere 1 für jedes Hexfeld der Einheit, das in dem Szenario zerstört wurde. Bei einem Ergebnis von 10 oder mehr kommt es zu einem Besatzungstreffer. Die Besatzung



● SCHUSSFELDDIAGRAMM MOBILE BODENBAUTEN ●

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



eines Mobilen Gebäudes (im Gegensatz zu den Schützen individueller Hexfelder, die unter *Kritische Treffer*, unten, beschrieben sind) wird wie die Besatzung eines Landungsschiffs behandelt (siehe Seite 240, TW).

Für jeden auf diese Art erlittenen Kritischen Treffer wird ein Besatzungskästchen abgehakt und ein kumulativer Modifikator von +1 (für jeden derartigen Treffer) auf alle entsprechenden Schützenwürfe angerechnet, die von allen Hexfeldern des Mobilen Gebäudes gemacht werden, welche Waffen abfeuern. Wenn alle sechs Besatzungskästchen abgehakt worden sind, dann ist die Besatzung tot; das Mobile Gebäude kann sich nicht mehr bewegen, aber alle Waffen, die noch über Schützen verfügen, können feuern (doch mit den geltenden Modifikatoren für tote Besatzung, wie oben beschrieben).

Optionale Schadensverwaltung: Wenn Spieler die Tödlichkeit von Mobilen Bauten erhöhen wollen, können sie den Schaden mit den Konstruktionsfaktor-Regeln (Erweitert) verwalten (siehe Seite 121), in denen jedes Level jedes Hexfelds einen KF gleich dem gesamten Hexfeld hat und der Schaden pro Level verwaltet wird. Dies erhöht drastisch die Zeit, die benötigt wird, um ein Mobiles Gebäude zu zerstören, deshalb müssen alle Spieler dieser Alternativregel vor Spielbeginn zustimmen.

KRITISCHE TREFFER

Wenn es zu einem kritischen Treffer kommt, würfle auf der Kritischen Treffertabelle Mobile Bauten, um die genauen Auswirkungen zu bestimmen, wie unten beschrieben.

Verfügt ein Hexfeld nicht über eine bestimmte Ausrüstung (selbst wenn diese in derselben Phase zerstört wurde), dann würfle noch einmal. Verfügt ein Hexfeld über keinerlei Ausrüstung, die in der Kritischen Treffertabelle aufgeführt ist, dann hat der Kritische Treffer keine Auswirkung.

Munition: Dieses Ergebnis hat zur Folge, dass die Munition des Hexfelds explodiert. Im Gegensatz zu einem Mech, bei dem eine Zeile explodiert, verliert das Hexfeld seine gesamte Munition. Zähle den Gesamtschaden für alle getragene Munition und füge diesen direkt dem Konstruktionsfaktor des Hexfelds zu. Ist in einem Feld, in dem es zu einem Kritischen Munitionstreffer kommt, CASE installiert, teile den Schaden durch 10 (abgerundet) und füge das Ergebnis dem Konstruktionsfaktor des Hexfelds zu. Wie üblich explodiert Munition, die nicht explodieren kann (wie Gaussmunition und Plasma) zwar nicht, wird aber zerstört und kann für den Rest des Szenarios nicht verwendet werden.

Schützen getötet: Ein Kritischer Treffer tötet oder verwundet die Schützen in dem Hexfeld schwer. Für den Rest des Szenarios kann das Hexfeld keine Waffen mehr abfeuern.

Schützen betäubt: Der Schaden des Kritischen Treffers desorientiert die Schützen. Während der folgenden Runde darf das Hexfeld keine Aktionen vornehmen (Waffen abfeuern und dergleichen). Danach darf das Hexfeld normal handeln.

Mehrere Ergebnisse von Schützen betäubt in derselben Runde dehnen die Anzahl von Runden aus, in denen der Effekt anhält.

Geschützturm verklemmt: Der Geschützturm-Rotationsmechanismus blockiert kurzfristig, so dass der Turm in seiner aktuellen Blickrichtung feststeckt, bis die Schützen eine Waffeneinsatzphase aufwenden, um die Sperre zu beheben. Das Hexfeld darf keine Waffen des Geschützturms abfeuern (andere Waffen in dem Feld dürfen normal feuern), bis die Sperre behoben ist. Behandle ein zweites oder folgendes Ergebnis von Geschützturm verklemmt – egal ob die Schützen die erste Verklemmung behoben haben oder nicht – wie ein Ergebnis von Geschützturm blockiert.

Geschützturm blockiert: Der Rotationsmechanismus des Geschützturms wird schwer beschädigt, so dass der Turm für den Rest des Spiels in seiner aktuellen Blickrichtung feststeckt. Zusätzliche kritische Treffer dieses Typs – oder Ergebnisse von Geschützturm verklemmt – haben keinen weiteren Effekt.

Waffe zerstört: Eine Waffe, die in dem beschädigten Hexfeld montiert ist, erleidet schweren Schaden und hört auf zu funktionieren. Der angreifende Spieler würfelt dann einen W6. Bei einer 1 – 3 wählt der Spieler der

KRITISCHE TREFFER MOBILE BAUTEN

2W6-Wurf	Auswirkungen
2–5	Kein Kritischer Treffer
6	Waffenfehlfunktion/Geschützturm verklemmt*
7	Schützen Betäubt
8	Waffe zerstört/Geschützturm blockiert*
9	Schützen Getötet
10	Geschützturm verklemmt/Geschützturm blockiert*
11	Munition
12	Sonstiges**

* Würfle bei diesen Kritischen Treffern 1W6. Bei einem Ergebnis von 1-3 tritt der Effekt links vom Schrägstrich ein; bei einem Ergebnis von 4-6 tritt der Effekt rechts vom Schrägstrich ein.

** Verschiedene andere Ausrüstung kann in einem Mobilen Gebäudedefeld installiert sein. Bei einem Ergebnis von 12 sollte der Spieler zufällig ermitteln, welche andere Ausrüstung verfügbar ist und einen Gegenstand zerstören (vorausgesetzt es gibt in dem Hexfeld andere Ausrüstung, die zerstört werden kann).

Zieleinheit, welche Waffe nicht mehr funktioniert. Bei einer 4 – 6 wählt der angreifende Spieler, welche Waffe kaputt geht. Befinden sich in einem Hexfeld Waffen außerhalb eines Geschützturms, dann bestimme zufällig, aus welcher Zone der Spieler auswählt. Das Hexfeld kann die Waffe für den Rest des Spiels nicht mehr abfeuern. Wird eine Waffe zerstört, die explodieren kann (wie ein Gaussgeschütz), dann explodiert die Waffe mit den normalen Auswirkungen einer Munitionsexplosion mit entsprechendem Schaden für die Zone, in der die Waffe montiert ist (siehe *Munition*, Seite 125, TW).

Waffenfehlfunktion: Dieser kritische Treffer sorgt dafür, dass eine Waffe, die in dem Hexfeld montiert ist, eine Fehlfunktion erleidet. Hat ein Hexfeld mehrere Waffen in der Zone, dann ermittle zufällig, welche den Treffer erleidet und zwar nach den Regeln, die unter Waffe zerstört angegeben sind. Das Hexfeld kann die Waffe nicht abfeuern, bis die Fehlfunktion behoben ist. Die Schützen müssen eine Waffeneinsatzphase damit zubringen, die Fehlfunktion zu beheben und in dieser Zeit darf das Hexfeld keine weiteren Waffenangriffe ausführen. Die Schützen dürfen nur eine Waffenfehlfunktion pro Waffeneinsatzphase beheben.

ZERSTÖRUNG EINES MOBILS GEBÄUDES

Wenn alle Hexfelder einer „Innenreihe“ eines Mobilen Gebäudes zerstört werden (was das Mobile Gebäude letztlich in zwei Teile bricht) dann ist das Mobile Gebäude zerstört. Die variable Natur der Größen von Mobilen Bauten kann es erforderlich machen, dass sich die Spieler einigen, wann eine Einheit zerstört ist.

Abwicklung der Einheitenzerstörung

Wie Große Hilfsschiffe sind Mobile Bauten zu groß, um einfach sofort aus dem Spiel zu verschwinden, abhängig davon, ob sie sich in Wasserfeldern befinden und/oder Einheiten auf dem Dach sind. Verwende die Regeln zur Einheitenzerstörung von Großen Hilfsschiffen (siehe Seite 159), wenn du die Zerstörung eines Mobilen Gebäudes in solchen Situationen abwickelst.

EINHEITENVERSETZUNG

Mobile Bauten modifizieren die Standardregeln zur Einheitenversetzung auf folgende Weise: die Anzahl der aktuellen Hexfelder einer Einheit rechnet niemals die Level mit ein, die die Einheit einnimmt.



Versetzung

Ein Mobiles Gebäude wird niemals versetzt, es sei denn, die Einheit, die das Hexfeld des Mobilen Gebäudes betritt, ist ein weiteres Mobiles Gebäude; das kann die Folge einer Ramm-Bewegung sein, einer anderen Versetzung usw.

In Situationen, in denen Mobile Bauten nur Wasserfelder einnehmen und wenn ein Großes Hilfsschiff ein Hexfeld eines Mobilen Gebäudes betritt, dann wird das Mobile Gebäude nach dem Rammen normal versetzt.

Einheitenzerstörung: Wenn eine Einheit außer einem Mobilen Gebäude oder einem Großen Schiff in ein Hexfeld versetzt wird, in dem sich ein Mobiles Gebäude befindet (nicht das „Dach“-Hexfeld oder unter dem Gebäude) und dieses Feld ist das einzige, das betreten werden kann, dann wird die Einheit zerstört.

Untertauchende/Auftauchende Einheiten

Folgende Regeln beschreiben die Interaktion von Mobilen Bauten und verschiedenen Situationen des Tauchens und Auftauchens:

Auftauchende Mobile Bauten: Wenn Hexfelder eines Mobilen Gebäudes eine Wassertiefe betreten, in der sich eine andere Einheit an der Oberfläche aufhält, dann hängen die Folgen von den beteiligten Einheiten ab.

Normale Gefechtsschiffe, Kleine und Mittelgroße Hilfsschiffe und alle Großen Hilfsschiffe mit Schablonengröße A stranden auf dem Dach des Hexfelds des Mobilen Gebäudes, nachdem der Ramm-Schaden abgewickelt wurde (behandle das vertikale Rammen als normalen Rammangriff; siehe Seite 148, *TW*; siehe *Kollisionen*, Seite 167, für Modifikationen des Ramm-Schadens bei Großen Schiffen); befindet sich in dem Hexfeld des Mobilen Gebäudes ein Geschützturm, dann wird dieser automatisch zerstört. Die gestrandete Einheit kann noch Waffen abfeuern, doch nicht auf das Mobile Gebäude (sehr wohl aber auf Einheiten auf dem Mobilen Gebäude, was heißt, dass das Gebäude möglicherweise unbeabsichtigt getroffen werden könnte). Transportiert die gestrandete Einheit andere Einheiten, können sie nach den entsprechenden Regeln aussteigen. Die Einheit bleibt gestrandet, bis das Dach des Mobilen Gebäudes auf Tiefenlevel 1 sinkt und bis zum Ende der Bewegungsphase in dieser Tiefe bleibt, oder bis das Hexfeld, in dem sich das Mobile Gebäude befindet, zerstört wird (die gestrandete Einheit erleidet keinen zusätzlichen Schaden; sie ist einfach wieder im Wasser und kann sich in der nächsten Runde normal bewegen). Bewegt sich das Hexfeld des Mobilen Gebäudes, in dem die gestrandete Einheit liegt, in ein Feld ohne Wasser, dann wird die gestrandete Einheit automatisch zerstört.

Große Hilfsschiffe mit Schablonengröße B bis E müssen nach dem Rammangriff einen Pilotenwurf mit einem Modifikator von +4 schaffen (zusammen mit allen anderen Standard-Modifikatoren). Bei einem erfolgreichen Wurf kommt es zu keinem zusätzlichen Schaden. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Einheit zum Teil kentert; dies verursacht einen Besatzungstreffer und zwei Würfe auf der Antriebsschäden-Tabelle (siehe Seite 193, *TW*) sowie drei Würfe auf der Kritischen Treffertabelle Bodengefechtsschiffe (siehe Seite 194, *TW*). Hat die betroffene Einheit die Rumpf- und Steuermodifikation Unterseeboot, dann würfelt der kontrollierende Spieler nur einmal auf der Antriebsschäden-Tabelle und einmal auf der Kritischen Treffertabelle Bodengefechtsschiffe, der Besatzungstreffer wird aber normal verursacht. Nachdem der Schaden abgewickelt wurde, platziere die Einheit so gut es geht (die versetzte Einheit kann sich nicht in einem Hexfeld aufhalten, in dem sich das Mobile Gebäude befindet; die Spieler werden nach gesundem Menschenverstand entscheiden müssen und können Würfel werfen, um die Position zu bestimmen, wenn es Probleme gibt).

Ein versetztes Großes Schiff kann ein Nicht-Wasserfeld betreten (in diesem Fall ist es auf Grund gelaufen; siehe Seite 154), aber nicht mehr als 1 Nicht-Wasserfeld vom Wasser entfernt; in diesem Fall wird das Mobile Gebäude so gut es geht versetzt (es läuft vielleicht auch auf Grund und erleidet entsprechenden Schaden; siehe *Mobile Wasserbauten*, Seite 165). Selbst wenn eine versetzte Einheit ein Mobiles Bodengebäude ist, sollte der Schaden für das auf-Grund-Laufen verursacht werden, doch ist das Gebäude weder gefangen noch immobil.

Taucht ein Mobiles Gebäude unter einem anderen Mobilen Gebäude auf, verursache den normalen Ramm-Schaden (siehe Seite 167). Die versetzte Einheit ist das Mobile Gebäude, das weniger aktuelle Hexfelder besitzt. Haben beide Einheiten dieselbe Zahl aktueller Hexfelder, dann würfeln beide kontrollierenden Spieler 2W6 (bei einem Gleichstand wird noch einmal gewürfelt). Der Verlierer wird versetzt. Wenn ein Gebäude wegen der Versetzung auf Grund läuft, verwende oben beschriebene Regeln. In allen Fällen, wenn es zu einer Versetzung kommt, können sich beide Einheiten danach nicht auf dem gleichen Hexfeld befinden.

Auftauchende Große Hilfsschiffe: Erreichen Hexfelder eines Großen Hilfsschiffs mit Schablonengröße B bis E eine Tiefe, in der sich Mobile Bauten auf der Oberfläche befinden, hängt das Ergebnis von der Größe der betroffenen Einheiten ab. Nach der Ermittlung des Schadens wickle die Versetzung ab wie oben beschrieben, wobei du das Große Schiff wie ein Mobiles Gebäude behandelst, wenn es darum geht, welche Einheit mehr Hexfelder besitzt.

Auftauchende Einheiten außer Mobilen Bauten und Großen Schiffen: Wenn eine Einheit, die kein Mobiles Gebäude und kein Großes Schiff ist (wie eine Einheit mit UME-BP, ein Gefechtsschiff, ein Unterseeboot und dergleichen), in ein Hexfeld auftaucht, in dem sich ein Mobiles Gebäude befindet, wickle den Ramm-Schaden normal ab, die Einheit bleibt allerdings in derselben Tiefe, die sie vor dem Betreten der Tiefe des Mobilen Gebäudes hatte; keine der Einheiten bewegt sich.

Vollständig unter Wasser: Wenn es zu einer der oben beschriebenen Situationen kommt, aber beide Einheiten sind vollständig unter Wasser, halbiere den Ramm-Schaden (abgerundet); alle Versetzungsregeln gelten normal.

Luftkissen- und Bodeneffektfahrzeuge: Befindet sich einer der Fahrzeugtypen über einem Wasserfeld, in dem sich ein Mobiles Gebäude befindet (oder ein Großes Hilfsschiff), dann kann die schwebende Einheit sich normal bewegen und normal feuern. Wenn sie sich aber über die Kante des Mobilen Gebäudes oder Großen Schiffs bewegen, müssen sie für die BP-Kosten den Höhenunterschied beachten. Wenn ein Schwebefahrzeug mehr als 2 Level wechselt, wenn es sich aus einem Hexfeld mit Mobilem Gebäude oder Großem Schiff in ein Wasserfeld (oder Landfeld) bewegt, dann stürzt das Fahrzeug (siehe *Rotor zerstört*, Seite 197, *TW*). Wenn es ein Wasserfeld trifft, wird ein stürzendes Luftkissenfahrzeug automatisch zerstört.

UNBEABSICHTIGTE STÜRZE

Stürzt eine Einheit unbeabsichtigt auf ein Mobiles Gebäudefeld (oder mehrere Felder), dann weise den normalen Schaden zu (siehe Seite 152, *TW*).

Im Falle eines Mobilen Gebäudes, das auf ein anderes Mobiles Gebäude fällt, verwende den Größenunterschied wie in den Regeln für Untertauchende/Auftauchende Einheiten beschrieben, um zu bestimmen, welche Einheit nach der Schadensermittlung versetzt wird; ein Mobiles Gebäude kann niemals auf einem anderen Mobilen Gebäude gestrandet sein, egal wie der Größenunterschied aussieht.

Ein Mobiles Gebäude erleidet Schaden in Höhe von 10 multipliziert mit der Anzahl der gestürzten Hexfelder.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



INS FEUER

Jason Schmetzer



**Eindringen in die Umlaufbahn
Bromhead
Mark Capella, Vereinigte Sonnen
21. November 3071**

Der Rumpf des Shuttles vibrierte nicht im Einklang mit der wuchtigen Gefechtsrüstung, die Subalternoffizierin Gloria Riordan trug. Sie ließ ihren Panzerhandschuh am Rumpf ruhen und bemerkte die misstönenden Klänge. Dies musste etwas mit der relativen Dichte der Metalle zu tun haben, dachte sie. Das dünne Panzerungsgewebe ihres *Asterion*-Gefechtsanzugs war viel dichter als die dünne, kaum gepanzerte Hülle des Shuttles. Sie blickte auf ihren Anzug, als der Ton gegen die Hülle sich veränderte. Die Atmosphäre verdichtete sich, was bedeutete, dass die relative Dichte der Shuttle-Hülle in der Liste ihrer Prioritäten rasant an Bedeutung verlor.

„Zuhören“, sagte sie. Sie verwendete dabei die Manipel-Frequenz, unabhängig davon, dass der Helm ihres *Asterion*-Anzugs noch geöffnet war. Der Lärm im Shuttle-Hangar war so groß, dass sie nicht über ihn hinweg brüllen wollte, egal was ihr Sergeant ihr damals in der A-Schule auf Cyrton über das „Befehlsbrüllen“ beigebracht hatte.

„Zwei Minuten bis zum Abwurf“, sagte sie. „Wir schließen uns ihn zehn Minuten auf dem Boden mit einem Zug der 3. Taurischen Panzer zusammen.“

Sie gestikuliert mit beiden Händen in Richtung ihrer Soldaten, erst zwei Finger erhoben, dann zehn. Das Kommunikationssystem in ihrer Gefechtsrüstung würde ihre Worte deutlich an die anderen Soldaten ihres Trupps mit irregulärer Größe übertragen, aber die Angewohnheiten der Infanterieausbildung waren schwer abzuschütteln. Und wenn du versuchst, deine Signatur zu verstecken, dachte sie, was dann? Sie musste aber zugeben, dass sich Heimlichkeit ohnehin nicht so anbot, wenn man mit fast einer Tonne servobetriebenen Metall herumließ.

Das Shuttle schlingerte, sackte ab und nahm jedes Gefühl der Sicherheit mit sich, das Glorias Magen seit dem Start aus dem Landungsschiff entwickelt hatte. Sie klappte ihr Visier herunter und aktivierte mit dem Kinn den Cockpitkanal. „Was zur Hölle, Cornet?“, bellte sie den Piloten an. „Jäger“, keuchte der Pilot. „Mund halten.“

Gloria schnitt den Kanal ab und gab dem Manipel das Signal zur Versiegelung. Die anderen vier Soldaten schlossen ihre Visiere und prüften die Schulterfixierungen, mit denen sie in den Abwurfkapseln befestigt waren. Sie hatten vor diesem Einsatz Niederschwerkraft-Abwürfe auf Cyrton trainiert; aber nicht oft genug und niemals unter Beschuss.

„Jäger“, teilte sie ihnen mit, nachdem sie überprüft hatte, dass jeder seine Rüstung korrekt versiegelt hatte. „Wir schütteln sie ab und kommen sicher runter, dass werdet ihr schon sehen.“ Drei der Soldaten streckten einen Daumen hoch, aber der vierte, Madison, saß stumm da. Sie zog ein Gesicht.

Die Beschleunigung drückte sie in den Sitz ihres Anzugs, das Shuttle erbebte und schlingerte zur Seite. Rote Warnleuchten begannen im Hangar zu blinken und die Anzeige für den Cockpitkanal begann in Glorias Helm aufzuleuchten. Sie drückte mit dem Kinn den Annehmen-Knopf.

„Raus, um Himmels Willen, raus mit euch!“

Das Shuttle rammte sie wieder gegen ihre Fixierung, was ihrer Schulter einen schmerzhaften Stoß versetzte und es ertönte ein Schrei über den Kanal ehe die Trägerwelle abgeschnitten wurde und Gloria mit Stille in ihrem Helm zurückließ. Sie hörte sich einmal atmen, zweimal und drehte sich dann genug, um die Cockpitluke zu sehen. Ein einzelnes rotes Licht leuchtete in ihrer Mitte. Vakuum.

Ein kalter Knoten formte sich in Glorias Magen. „Die Heiligen mögen uns bewahren“, flüsterte sie, ehe sie ihren Verstand wieder konzentrierte.

„Wir sind raus hier, Soldaten!“, rief sie, während sie ihr Kinn in das Kanalwechsel-Polster drückte. „Abwurf JETZT-JETZT-JETZT!“ Sie ließ den Griff neben ihrem Sitz los und hob die gepanzerte Faust hoch in die Luft, zeigte sie ihren Soldaten und ließ sie herabfallen. Das Glas über dem Abwurfschalter zerbarst unter der Panzerung ihres Handschuhs.

Und dann brach das Shuttle auseinander.

Kolben trieben ihren Abwurfsitz aus der Unterseite des Shuttles, schoben ihn in den bereits deformierten Luftstrom als das zerborstene Schiff in die sich verdichtende Atmosphäre fiel. Ihr Sitz trudelte, wirbelte, drehte sich. Gloria wusste nicht wie hoch sie waren; sie wusste nicht ob sie sicher in der dichteren Luft waren und langsam genug, um nicht zu verbrennen; sie wusste nicht ob sie zu hoch waren und abprallen würden, um in der Umlaufbahn zu kreisen, bis Bromhead sie wieder aufsammeln würde.

Sie wusste nicht wo die Jäger waren.

Sie wusste nicht wo sie war.

Sie fiel.

×

„Ich kann den Boden sehen“, rief schließlich Madison.

Gloria drehte sich im Fallen, bis ihr Head-Up-Display Madisons Anzug mit einem grünen Icon versah. Er war ungefähr einen halben Kilometer von ihr entfernt und etwas tiefer als sie. Er würde zuerst landen.

„Irgendwelche Anzeichen von Feindkontakt?“, fragte sie.

„Könnte man so sagen“, antwortete Madison und schickte ihr einen komprimierten Video-Feed. Ein kleines Fenster öffnete sich an der Innenseite ihres Helms und Glorias bereits verkrampfter Magen zog sich noch weiter zusammen. Sie kamen nicht in der Nähe der Landezone herunter. Diese war in sicherer Entfernung vom Schlachtfeld gewählt worden, um ihnen Zeit zu geben, sich der Panzereinheit anzuschließen, Diese war angewiesen worden sie zu ihrem Ziel zu bringen, einem Davion-Depot. Die Landezone war kalt, sicher. Fast so einfach wie das Training hatte sie es während des Briefings genannt.

Sie kamen mitten auf dem Schlachtfeld herunter.

BattleMechs bewegten sich durch die kaum überblickbaren Canyons unter ihnen. Die letzte Wolkenschicht löste sich auf und der kleine Computer ihres Asterion-Anzugs begann Einheiten zu identifizieren. Zwei Kompanien der 3. Taurischen BattleMechs spielten ein Katz-und-Maus-Spiel mit einer kleinen Kompanie der Davion-Verteidiger, aber sie hatten keine Chance. Die Davy-Jungs kannten ihr Revier.

Dies bewiesen die noch warmen Wracks von drei taurischen Mechs.

Gloria fluchte und aktivierte ihren Transponder. „Wir gehen runter und sammeln uns“, sagte sie. „Versucht alle enger zusammen zu kommen, ehe wir landen.“ Sie schloss den Kanal ohne auf Antwort zu warten und konzentrierte sich auf ihren Sturz.

Die taurischen Verteidigungstruppen hatten wenig Erfahrung im Einsatz von Gefechtsrüstungen und noch weniger damit, sie aus der Luft einzusetzen. Glorias Trupp war gerade mitten im Flugtraining gewesen, als die Befehle zum Einsatz in den Vereinten Sonnen gekommen waren, aber sie hatten einiges aufgeschnappt. Soldaten fielen schon seit mehr als tausend Jahren aus dem Himmel, um ihre Feinde anzugreifen und diese Erfahrung war selbst in der Peripherie nicht der Vergangenheit zum Opfer gefallen.

Natürlich trugen die Fallschirmjäger der alten Zeit keine volle Tonne Panzerung um sich, dachte Gloria.

Der Abwurfsitz des Shuttles bildete einen halben Gleitschirm, der es den schnell fallenden Asterions erlaubte, ihren Sturz zu steuern und ein kleiner Treibstoffbehälter in der Mitte des Sitzes versorgte die tief öffnenden Fallschirme und integralen Sprungdüsen des Abwurfsitzes, um sie kurz vor der Landung abzubremesen. Einer von Glorias Ausbildern in der Abwurfschule hatte die Erfahrung einer fliegenden Gefechtsrüstung verglichen mit „dem längsten Seilrutschen-Einsatz der Geschichte.“



Falle hundert Kilometer weit und bremsen auf dem letzten. So oder so.“ Auf Cyrtan hatten sie alle über den Galgenhumor gelacht.

Jetzt lachte Gloria nicht mehr.

Der Höhenmesser warf jede Sekunde einen prüfenden Laserstrahl in Richtung Erdboden und ließ ihn reflektieren, was ihr die genaue Entfernung zum festen Grund mitteilte. In einem Kilometer Entfernung zum Grund löste sich ihr Fallschirm und befreite dabei den Fallschirm, der sie aufrichtete und ihre Stiefel – und damit die Düsen in den gepanzerten Hufen – zum Boden ausrichtete. In 750 Metern Entfernung begannen die Düsen zu feuern und zu feuern.

Und zu feuern.

Und dann feuerte der Boden zurück. Hutchins hatte Zeit für einen schnellen Fluch, ehe die schimmernden Leuchtspuren eines Davion *JagerMechs* seine Rüstung aus dem Himmel schoss. Madison fluchte und schnitt seinen Fallschirm ab, in der Hoffnung, dass die Sprungdüsen ihn sicher zum Boden bringen würden. Gloria öffnete den Mund, um ihn aufzuhalten, aber er war bereits weg ehe sie nur ein Wort herausgebracht hatte.

„Verdammter Idiot“, flüsterte sie, während sie ihn in ihrem HUD beobachtete. Ohne die Stabilisierung durch den Fallschirm würde der *Asterion* taumeln und es war nun am Soldaten selbst, die Sprungdüsen nach unten gerichtet zu halten. Sie traute sich das selbst nicht zu. Noch nicht einmal, wenn ein *BattleMech* sie jagte. Auf dem Boden konnte sie ihn selbst jagen aber sie war keine Wolkentänzerin.

Es gab ein Gurren über den Manipel-Kanal, als Madison auf dem Boden aufschlug, aber das war auch schon alles. Gloria lenkte ihren Blick nach unten und sah das Icon seines Anzugs in 90-Meter-Sprints über das Gelände hüpfen, als er versuchte, näher an die Stelle zu kommen, wo sie landen würde. Juresh und Falcone waren näher bei ihr, baumelten aber noch von ihren Fallschirmen. Der *JagerMech* wandte sich ab, zufrieden mit seinem Abschuss und konzentrierte sich auf die sich ihm nähernden taurischen Mechs.

Fünzig Meter. Das Knacken des Waffenbeschusses begann die Isolierung ihres Anzugs zu durchdringen und der Schuss einer PPK blitzte so nah an ihr vorbei, dass es ihr die Haare auf den Unterarmen aufstellte.

Und dann war sie unten. Madison wartete, den wie ein Stier gehörten Helm seines Anzugs zum Boden gebeugt. Ein hufförmiger Stiefel scharfte über den Boden und zerriss das blaugrüne Gras. Gloria schlug auf den Lösemechanismus, der ihren Anzug von dem Abwurfapparat befreite und richtete sich auf. Ein Kippschalter in ihrem rechten Handschuh klappte den großen Lauf des mittelgroßen rückstoßfreien Geschützes über die Schulter ihrer Panzerung. Die Kontrollleuchte der Waffe war grün.

Sie stampfte mit ihrem eigenen Fuß auf und wünschte sich mal wieder, dass die Konstrukteure des Anzugs ein Ventil am Minotaurenhelm integriert hätten, um Dampf abzulassen. Momente später tauchten Juresh und Falcone auf, beide mit bereitgemachten Waffen.

Gloria blickte ihr Manipel an, vorbei an dem Loch, an dem Hutchins hätte stehen sollen. Sie griff nach oben und streichelte den dicken Lauf des Geschützes. Madison knurrte, ein tiefes Geräusch, das sich durch die Kommunikatoren des *Asterion* schlängelte wie ein zorniges Phantom.

„Neuer Plan, Jungs“, sagte sie. „Gehen wir und töten etwas.“

xx

Der örtliche TVT-Kommandant brauchte ein, zwei Minuten, um die Kommunikationscodes zu sortieren, aber sobald es ihm gelungen war, war er nicht gerade froh, die Unterstützung eines Manipels Gefechtsrüstungen zu haben, die einfach nicht in seinen sauberen, kleinen Schlachtplan passen wollten. „Wo zur Hölle sind meine Panzer, Subalternoffizierin?“ Gloria führte gerade ihr Manipel durch das Schussfeld zwischen einem hingekauerten Davion-*Nightstar* und zwei taurischen *Cataphracts*. Sie und Madison waren bereits vorgestürmt, aber Juresh wurde vom Rückstoß einer Autokanonensalve des nächsten *Cataphract* erwischt und stolperte. Sein Anzug rollte, wobei er Erde und Felsen gleichermaßen zermalmte, ehe er wieder auf die Beine kam und auf den Rest des Manipels zu spurtete. Falcone kam ohne Zwischenfall durch, doch Gloria zuckte zusammen als sie sah, wie das Backbord-Gauggeschütz des *Nightstar* ihn für einige Schritte aufs Korn nahm.

„Wir haben die Landezone verfehlt, Brigadier“, sagte sie. „Wir sind jetzt hier und die Panzer sind es nicht. Wo sollen wir hin?“

„Die Panzer sollten die verdammten Davions heraustreiben!“ schrie der Offizier. Gloria zog ein Gesicht und aktivierte eine taktische Karte. Der *Marshal* des Brigadiers war einen halben Klick hinter der Kampfzone, umgeben von einer Lanze schwerer Mechs. „Ich brauche sie, um in die Straßen einzudringen und die Bastarde raus zu treiben.“

„Sir“, begann sie, duckte sich dann aber, als eine Explosion das Gebiet erschütterte. Als sie aufsah, war nur noch ein *Cataphract* übrig und der *Nightstar* preschte nach vorne, beide Arme erhoben, um dem zweiten taurischen Mech ebenfalls den Gnadenstoß zu versetzen.

Sie knurrte im Inneren ihres Helms und deutete mit der Hand auf den Davion-Mech. „Einen kleinen Moment, Sir“, sagte sie. „Wir sind gerade ein wenig beschäftigt.“

Sie schloss die Leitung mit einem Kinndruck und machte ihre Soldaten auf sich aufmerksam.

„Der große Bastard da drüben“, sagte sie und deutete auf den *Nightstar*. „Er ist allein und der *Cataphract* könnte Hilfe gebrauchen.“

Jureshs Anzug schaffte es, mit seiner Körpersprache ein Schmolzen auszudrücken. „Das ist der Idiot, der auf mich geschossen hat, Subalternoffizierin“, sagte er. „Außerdem ist das ein überschwerer Mech. Nicht gerade unsere Mission, oder? Ich dachte wir wären für einen Versorgungspunkt hier.“

Gloria breitete die Hände aus. „Siehst du irgendwelche Luftkissenfahrzeuge, Juresh? Siehst du eine Möglichkeit für uns, unsere tonnen schweren Ärsche 40 Kilometer weit zu bringen, wenn wir sie nicht selbst tragen?“ Sie wartete einen Herzschlag lang und klatschte die Handschuhe gegeneinander. Das Metall vibrierte einen Moment. „Wir sind hier“, sagte sie. „Wir haben den Abwurf verweigert, haben die Landezone verpasst. Wir stecken jetzt in der Scheiße und es ist an der Zeit, dass wir zurückschlagen.“ Sie rieb die Hände aneinander und sie wusste, dass ihre externen Mikrophone das raue Kratzen von Metall aufnehmen würden, das über Komposit kratzte. „Wer will etwas umbringen gehen?“

„Oh, umbringen ist prima“, sagte Madison. „Ich habe auf einen netten, tödlichen *Locust* oder so gehofft, vielleicht einen von diesen fiesen *Wasps*. Aber wenn wir nichts haben außer einem weichlichen kleinen *Nightstar*, na ja... dann muss der eben reichen.“

Gloria lachte. „In Ordnung.“ Sie lehnte sich an dem Felsen vorbei, hinter dem sie Deckung gesucht hatten, schaute sich dann den Boden an und dachte einen Moment nach. Ihre Augen schätzten den Vormarschwinkel des *Nightstar* ab, blickten dann nach vorne um zu sehen, wohin sich der *Cataphract* bewegte. Sie wartete kurz, während ihr Verstand alle Möglichkeiten durchdachte. Sie ließ ihren Entfernungsmesser-Laser von der gewölbten Brust des *Nightstar* abprallen und rechnete. Das könnte funktionieren, dachte sie.

„Das ist der Plan“, sagte sie und skizzierte ihn kurz. Der Manipel kapierte ihn schnell, da sie jeder für sich auch das Gelände und die Winkel im Auge behalten hatten. Madison kicherte, als der *Nightstar* mit einem Fuß in einem Krater stolperte, die anderen beiden blieben still. Sie fragte, ob es noch Fragen gab, es kamen keine und sie atmete tief durch. Zwei Jahre Ausbildung, zweihundert Lichtjahre von zu Hause entfernt. Hutchins bereits tot. Der *Cataphract* schon zerstört.

„Bewegung“, sagte sie.

Mit zwei Schritten waren sie alle um den Felsen herum und sprinteten auf den *Nightstar* zu. Die Doktrin war ihnen fast seit dem ersten Tag, an dem ihnen die Gefechtsanzüge ausgehändigt worden waren, eingebläut worden: vier Schritte nach vorne, einer zur Seite, drei nach vorne, zwei zur Seite, vier nach vorne, wieder und wieder und wieder, mit Variationen, falls der Gegner das Muster durchschaute. Durch seine myomerverstärkten Beine und Hochleistungs-Servomotoren konnte der *Asterion* in seiner Zickzackbewegung mehr Boden gutmachen als ein normaler Infanterist und das Manipel nutzte das gut aus, um die 200 Meter zum *Nightstar* in unter 20 Sekunden zurückzulegen. Gloria visierte den Davion-Mech weiter an und hielt den Abzug gedrückt. Das rückstoßfreie Geschütz rülpste Feuer als der Selbstlader jedes Geschoss in den Lauf rammte, aber sie wartete nicht um zu sehen, wie viele trafen. Sie wollte das verdammte Ding nicht tot schießen, nur ablenken.

„Er ist auf den Mech fixiert“, rief Falcone. Gloria riskierte einen Blick um sich herum, sah Juresh und Madison direkt hinter ihr, Falcone seitlich. Falcone lachte, frei wie ein Kind. „Ich kann nicht glauben, dass er uns ignoriert.“

Gloria blickte noch einmal zu ihm und wollte ihm gerade mitteilen, die Leitung frei zu machen. Es gab ein fauchendes statisches Rauschen im Funk, ein Kreischen, einen silbernen Blitz. Sie blinzelte.

Falcone war weg.

„Gaussgeschütz“, knurrte Juresh.

Gloria schrie in die Einsamkeit ihres Helms und wankte nach vorne. Ihre Sicht war verschwommen und am Rand rot gefärbt während sie den Feuermechanismus ihres Gewehrs gedrückt hielt und auf den Tod wartete. Er hatte sie schon seit dem Konkordat verfolgt, auf das Sprungschiff, auf das Landungsschiff, sogar auf das Shuttle und diesen verdammten Drecksball von Davion-Welt.

Ihr *Asterion* krachte gegen das dicke Knöchelgelenk des *Nightstar* und prallte ab. Gloria schüttelte sich. Ihre Sicht wurde ebenso klar wie ihr Verstand und sie begriff, dass sie unter 95 Tonnen angepisstem Davion-Mech mit dem Arsch auf dem Boden saß. Sie kam behäbig auf die Beine und stampfte mit dem Huf auf. Madison und Juresh waren bereits am anderen Bein und kletterten. Sie verwendeten die scharfen Kanten der Stiefel des *Asterion* und die mächtigen Klauen in ihren Handschuhen, um den Körper des Mechs zu erklimmen. Der Mech, als würde er seine Feinde spüren, geriet in Bewegung. Gloria sprang, packte zu, klammerte sich fest.

Sie war an Bord.

„Knie, Hüften und Kopf“, flüsterte sie. Das Gebet des Mechabwehrkommandos. Sie hatte es an ihrem dritten Tag der Grundausbildung gelernt, damals auf Jamestown. Sie hatte die Worte gekannt und dann die Techniken gelernt. Jetzt hatte sie auch die Werkzeuge. Jetzt blieb nur noch sie; alles was blieb, war ihr Wille.

Sie kletterte.

Gloria passierte die ungelenken, rückwärtigen Knie des *Nightstar* und kletterte weiter. Juresh hatte angehalten und zog eine Hohlladung aus der eingebauten Tasche am Oberschenkel des *Asterion*, aber das bemerkte sie nur am Rande. Sie hatte ihr Ziel. Ihr HUD hielt ein Bild von ihm in der Ecke, so dass sie sah, wie er seinen Arm in das enge Gelenk rammte, als sich das Knie des *Nightstar* zusammenzog, sah, wie das Gelenk sich um seinen Arm schloss, hörte ihn schreien als das Glied amputiert wurde, sauber wie von einem Skalpell, einfach von der unbarmherzigen Masse der Panzerung des Mechs. Er fiel.

Sie kletterte weiter über das ausladende Hüftgelenk, timte sich selbst, um ein Gefühl für den Schritt des Mechs zu bekommen. Sie kletterte, kauerte, balancierte einen Moment und sprang, wobei sie den Aufwärtsschub des *Nightstar* selbst verwendete, um sich auf den rechteckigen Torso des Mechs zu wuchten. Ihr Klauen kratzten hilflos, bis sie etwas zum Greifen fanden und ihre Stiefel fanden Halt.

„Die Lunte brennt!“, rief Madison von der anderen Hüfte des *Nightstar*.

Gloria ließ mit der linken Faust los, zog sie zurück und rammte sie in ein bereits aufgerissenes Stück Panzerung. Die mächtige Faust brach genau so tief durch wie es nötig war, dass sie sich festhalten konnte als die Ladung explodierte, was den ganzen *Nightstar* zum Erbeben brachte und fast Glorias Schulter aus dem Gelenksockel riss.

Sie hörte Madisons Ruf, als er sich fallen ließ und in Deckung bewegte, wo er mit seinem Geschütz feuern konnte. Gloria kletterte weiter.

„Schussfeld räumen!“, rief eine seltsame Stimme. Sie zuckte mit dem Kopf zur Seite, sah den *Cataphract*, der gerade 90 Meter weit weg stand, die Waffen bereit. Der *Nightstar* taumelte, als der MechKrieger versuchte, mit der zerschmetterten Hüfte zu gehen. Gloria knurre, riss ihre Hand frei und kletterte.

Er gehörte ihr.

Ihr.

„Gloria!“ rief Madison. „Aus dem Weg!“

Die Kuppel des *Nightstar* war dickes Transpex, schwer genug um Waffen im BattleMech-Maßstab abzuhalten, doch gegen ihren Zorn hatte sie keine Chance. Sie stand breitbeinig auf der patronenförmigen Nase des Mechs, beugte sich zurück, schrie im Inneren ihres Helms und rammte den gehörnten Kopf in die Kuppel. Das dicke Komposit splitterte – und splitterte – und splitterte als sie es wieder und wieder schlug, bis sie die Hand durch das Loch zwängen konnte, tiefer, genau tief genug, bis ihre zugreifende Klaue etwas Weiches ertastete, das sich schwach wehrte. Sie zerrte.

Sie schrie und tobte noch, als der tote BattleMech zu Boden ging.

XXX

DANGER



Ein Artilleriebeobachter, Scott Stansbury, verwendet die Elektronikausrüstung seines Swift Wind, um einen Artillerieschlag anzufordern.

Die folgenden Regeln beschreiben eine Vielzahl erweiterter Optionen für das Spiel.

ERWEITERTE ABWEICHUNG

Die normalen Regeln für die Ermittlung der Abweichung (wie für Bomben in *TW*, Artillerie in diesem Abschnitt und so weiter) sind so präsentiert, dass sie im Spiel leicht eingesetzt werden können. Diese Einfachheit bedeutet aber, dass ein gerissener Gegner sich sehr nahe an einem Zielfeld für einen derartigen Angriff platzieren kann, weil er weiß, dass er nach den normalen Abweichungsregeln auf keinen Fall Schaden erleiden wird. Die folgenden erweiterten Abweichungsregeln stellen sicher, dass jedes Hexfeld getroffen werden kann, weil ein abweichender Schuss überall landen kann; dies eliminiert das Schlupfloch und macht das Spiel ein bisschen realistischer. Diese Regeln können für jede Aktion verwendet werden, die normalerweise die Verwendung des Abweichungsdiagramms erfordert.

Wie bei den normalen Abweichungsregeln ermittle die FS für die Aktion.

Als nächstes, um die genaue Hexfeld-Lokation der gescheiterten Aktion zu bestimmen, wirf einen Würfel und vergleiche ihn mit dem normalen Abweichungsdiagramm (siehe Seite 182), um die Richtung der Abweichung zu bestimmen. Wenn die FS bei 1 oder 2 liegt, wirft einen zusätzlichen Würfel, der die Entfernung vom Zielfeld bestimmt (in Hexfeldern). War die FS 3 oder 4, würfle 2W6 um das genaue Hexfeld zu bestimmen, das getroffen wird. War die FS bei 5 oder 6, würfle 3W6 und ermittle so das genaue Hexfeld. Und so weiter.

Als nächstes zählst du zwei Hexfeldseiten nach rechts, beginnend mit der Hexfeldseite entgegengesetzt zum ursprünglichen Zielhexfeld. Würfle noch einmal eine Anzahl von Würfeln, die wie oben von der FS abhängt, um die Entfernung von diesem Hexfeld zu bestimmen (in Hexfeldern), in Richtung der neuen Hexfeldseite. Dort landet der Angriff tatsächlich.

ERWEITERTE HÖHENBOMBARDEMENT- ABWEICHUNG

Wenn du das Höhenbombardement-Abweichungsdiagramm verwendest (siehe Seite 245, *TW*) gelten folgende Regeln, wenn die Spieler die erweiterte Abweichung verwenden wollen.

Ermittle nach den normalen Abweichungsregeln die FS der Aktion.

Als nächstes, um das genaue Hexfeld der gescheiterten Aktion zu bestimmen, würfle 1W6: bei einem Ergebnis von 1-3 beginne in der linken Hexfeldseite (markiert mit „1-2“ auf dem Höhenbombardement-Abweichungsdiagramm); bei einer 4-6 beginne auf der rechten Hexfeldseite (markiert mit „5-6“ auf dem Höhenbombardement-Abweichungsdiagramm). Würfle als nächstes, wenn die FS bei 1 oder 2 lag, einen zweiten Würfel, der die Entfernung von diesem Hexfeld bestimmt (in Hexfeldern). Lag die FS bei 3 oder 4, würfle mit 2W6, um das genaue getroffene Hexfeld zu ermitteln. War die FS bei 5 oder 6, würfle 3W6 für das genaue Hexfeld. Und so weiter.

Als nächstes, wenn du die Entfernung zum Zielfeld zurückgelegt hast, die von dem oben stehenden Würfelwurf bestimmt wurde, dreh dich zwei Hexfelder nach rechts, wenn du an der linken Hexfeldseite des Höhenbombardement-Abweichungsdiagramms begonnen hast; hast du auf der rechten Hexfeldseite angefangen, dreh dich zwei Hexfelder nach links. Als nächstes würfle noch einmal einige Würfel, die wie oben von der FS abhängen, um zu bestimmen, wie weit (in Hexfeldern) in die Richtung dieser neuen Hexfeldseite der Angriffs tatsächlich landet. Ziehe einen Wert von dem Würfelergebnis ab, der der Anzahl der geworfenen Würfel entspricht. Eine FS von 5 würde beispielsweise einen Wurf mit 3W6 erforderlich machen. In diesem Fall würdest du, für die endgültige Entfernung nach Ermittlung der neuen Richtung, mit 3W6-3 würfeln, um das endgültige Zielfeld zu bestimmen.

Ein Spieler visiert Hexfeld 0808 auf dem Spielplan mit einem Artillerieangriff an und hat mit einer FS von 5 verfehlt. Zuerst würfelt der Spieler 1W6 und erzielt ein Ergebnis von 3, so dass die Richtung für die erste Abweichung 2 Hexfeldseiten nach rechts von der nummerierten Hex-



feldseite von Hexfeld 0808 sein wird. Als nächstes würfelt der Spieler mit 3W6 (notwendig aufgrund der ES von 5) und erzielt eine 7; der Spieler zählt 7 Hexfelder bis zum Hexfeld 1512. Der Spieler dreht dann zwei Hexfelder nach rechts von der Hexfeldseite gegenüberliegend der Bewegungsrichtung vom ursprünglichen Zielfeld aus, was in diesem Fall 2 Hexfeldseiten rechts von der nummerierten Hexfeldseite ist; eine Drehung von 2 Hexfeldseiten führt zu der Hexfeldseite, die 2 Hexfeldseiten links von der nummerierten liegt. Am Ende würfelt der Spieler noch einmal 3W6 und erzielt diesmal eine 5. Das bedeutet, dass das endgültige Hexfeld 1014 sein wird; der Schaden wird in diesem Zielfeld verursacht (und in angrenzenden Hexfeldern, wenn es nötig ist).

ARTILLERIE

Artillerie kann einer Streitmacht nützliche Langstrecken-Feuerunterstützung bieten. Im Gegensatz zur echten Welt, in der Artillerie oft der entscheidende Faktor im Kampf ist, ist die *BattleTech*-Artillerie nur eine Ergänzung zu den konventionellen Streitkräften, auch wenn sie sehr effektiv sein kann, wenn sie richtig eingesetzt wird. Battle-Mechs sind die Könige des Schlachtfelds und selbst die besten Artilleriegeschläge werden selten effektiver sein als eine gute Mechlanze.

Wie LSR kann Artillerie direkt oder indirekt abgefeuert werden. Am effektivsten ist sie jedoch, wenn sie indirekt abgefeuert wird. Diese Regeln beschreiben Artillerie also mit der Ansicht, dass diese Waffen meistens indirekt eingesetzt werden; Regeln für das direkte Abfeuern von Artillerie findest du unter *Direktfeuer-Artillerie* (siehe Seite 185).

Definition von Indirekt: Jede Einheit, die mehr als siebzehn Hexfelder vom Ziel entfernt ist, gilt für den Artilleriebeschuss als indirekt, selbst wenn die Artillerieeinheit auf derselben Geländekarte ist wie das Ziel und eine klare Sichtlinie zum Zielhexfeld hat. Eine Artillerieeinheit kann indirekt auf ein Ziel feuern, dass weniger als siebzehn Hexfelder entfernt ist, wenn es keine Sichtlinie gibt (siehe *Indirektes Feuer auf Ziele in 17 oder weniger Hexfeldern Entfernung*, Seite 185).

Wenn der Angreifer 17 Hexfelder oder näher am Ziel ist und eine Sichtlinie zum Ziel existiert, verwende die Regeln für *Direktfeuer-Artillerie* (siehe Seite 185).

Flächeneffekt Waffen: Artillerieangriffe sind Flächeneffekt Waffen, also gelten alle Regeln für solche Waffen auch für Artillerieangriffe. Das umfasst auch, dass der Standardschaden sowohl der Infanterie als auch der Transporteinheit zugefügt wird, wenn es um Mobile Gefechtsrüstungen geht.

SPIELABLAUF

Wenn Artillerie verwendet wird, modifiziere den normalen Spielablauf wie folgt:

1. Initiativephase
2. Zielerfassungsphase
3. Bewegungsphase (Boden)
4. Bewegungsphase (Luft-/Raum)
5. Angriffsphase Indirekte Artillerie
6. Waffeneinsatzphase
7. Nahkampfphase
8. Wärmephase
9. Endphase

ARTILLERIE NICHT DIREKT AUF DEM SPIELFELD

Ehe sie ihre Einheiten auf dem Spielfeld platzieren, können die Spieler entscheiden, ob sie während der Vorbereitungsphase auf einer oder beiden Seiten Artillerieeinheiten zuweisen, die sich nicht direkt auf dem Spielfeld befinden und zwar auf einer oder beiden Seiten, während das Spiel vorbereitet wird. Diese Auswahl kann vom gespielten Szenario vorgegeben werden oder die Spieler können sich einfach darauf einigen, ihrem Spiel dieses Element hinzuzufügen. Spie-

ler sollten die relative Position der Artillerie festlegen, die sich nicht auf dem Spielfeld befindet. Jede Einheit mit einer Artilleriewaffe, die der Spieler nicht direkt auf dem Spielfeld aufstellt, wird direkt hinter dem Spielfeldrand der Heimatkarte des Spielers platziert (siehe *Aufbau*, Seite 256, TW). Wenn beispielsweise freundliche Truppen auf der Nordseite des Spielfelds aufgestellt werden, wird Artillerie, die sich nicht auf der Geländekarte befindet, nördlich der Karte positioniert. Eine bestimmte Position für die Artillerie festzulegen ist wichtig, weil die Trefferzonen vieler Einheiten (wie Mechs, Fahrzeuge, geladene Luft-/Raumeinheiten und so weiter) durch die Richtung ermittelt werden, aus der die Artillerie eintrifft.

Die Spieler müssen auch die Entfernung der Artillerieeinheit vom Spielfeld bestimmen, ausgedrückt in Schritten von je 500 Metern (die Länge einer Boden-Geländekarte). Spieler dürfen Artillerieeinheiten in jeder Entfernung vom Spielfeld bis zu ihrer Höchstreichweite platzieren (siehe *Artilleriereichweiten-Tabelle*, Seite 181; die Informationen findest du auch in der Waffen- und Ausrüstungstabelle zum schnellen Nachschlagen hinten in diesem Buch).

Die Spieler können, wenn sie das wünschen, die Einheiten auch noch weiter entfernt als das aufstellen, aber die Artillerie wird ohne Bewegung nicht imstande sein, das Spielfeld zu beeinflussen. Je weiter entfernt vom Spielfeld eine Artillerieeinheit platziert wird, umso länger dauert es, bis die Granaten / Raketen das Ziel erreichen. Beachte auch, dass sich die Reichweite auf eine Geländekarte bezieht, nicht auf den ganzen Spielbereich. Nehmen wir beispielsweise ein Spiel, in dem das Spielfeld aus 9 Geländekarten, die in einem Quadrat ausgelegt sind (3 x 3) besteht und der kontrollierende Spieler eine Long-Tom-Artillerieeinheit in der Maximalreichweite hinter seiner Seite aufstellt: 30 Geländekarten (15000 Meter oder 15 Kilometer). Das bedeutet, dass die Artillerie nur die mittlere Geländekarte der ersten Dreierreihe an seiner Kante treffen könnte (30 Geländekarten Reichweite) wenn sie sich nicht bewegt. Die Artillerie könnte die Geländekarten in der ersten Reihe links oder rechts nicht treffen (31 Geländekarten) und auch nicht die 6 anderen Geländekarten des Spielfelds, da die beiden hinteren Reihen 31 beziehungsweise 32 Geländekarten entfernt sind. Je näher die Einheit allerdings am Spielfeld positioniert ist, umso höher ist die Chance, wenn sich die Schlacht zum Nachteil des Spielers entwickelt (siehe *Artillerie und Fortlaufende Karten*, unten), dass ihre Position überrannt und die Waffe zerstört oder übernommen wird. Spieler sollten daher ein Gleichgewicht finden, wenn sie solche Einheiten platzieren wollen. Wenn sich der Spieler nicht entscheiden kann, wird die Artillerieeinheit in der Hälfte ihrer Maximalreichweite hinter dem Spielfeld positioniert.

Artillerie und Fortlaufende Karten

Fortlaufende Karten verwandeln einen fixierten Kampf in eine mobile Angelegenheit, bei der Gegner, wenn sie die Richtung eines Artillerieangriffs bestimmt haben, Einheiten losschicken können um die Positionen aufzusuchen und direkt anzugreifen (anstatt einfach nur ihre eigene Artillerie als Gegenmaßnahme zu verwenden; siehe Seite 186). Verwendet ihr die Regel für Fortlaufende Karten (siehe Seite 214), dann modifiziere die Aufstellung von Artillerie, die sich nicht direkt auf dem Spielfeld befindet, wie folgt.

Teile das Spielfeld in der Mitte, mit der Heimatkante jedes Spielers auf gegenüberliegenden Seiten. Schau dir zum Beispiel das Kartenplatzierungsdiagramm 2 an (siehe *Auslegen der Geländekarten*, Seite 264, TW). Wenn die Ober- und Unterseite des Diagramms die Heimatkanten zweier Spieler darstellen, dann würde in der mittleren Karte eine Linie durch die Mitte gezogen werden, was das Spielfeld in zwei gleiche Hälften teilt. Die Linie erstreckt sich in beide Richtungen. Wenn Artillerie nicht direkt auf dem Spielfeld platziert wird, kann ein Spieler diese Einheiten in jeder Richtung (nach hinten, links oder rechts) vom Spielfeld platzieren, vorausgesetzt, es ist auf seiner Seite der Linie. Führt der Spieler mehrere Artillerieeinheiten ins Feld, müssen sie nicht alle in derselben Richtung stehen, sondern können

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



in jeder Richtung aufgestellt werden, vorausgesetzt, es ist auf „seiner Seite“ der Linie.

Bei jeder Artillerieeinheit, die platziert wird, muss der Spieler im Vorfeld festlegen, in welcher Art von Geländekarte sich die Artillerieeinheit befindet, sowie die genauen Hexfelder auf der Karte, die sie einnimmt (dies ist zusätzlich zur Entfernung und Richtung vom Spielfeld notwendig). Alle derartigen Einheiten beginnen das Szenario als versteckte Einheiten auf ihren jeweiligen Geländekarten (siehe *Versteckte Einheiten*, Seite 259, TW).

Während des Spiels, wenn das Zielfeld eines Artillerieangriffs in der Sichtlinie einer feindlichen Einheit lag und zwar in der Runde, in der die Granate / Rakete eintrifft (das tatsächlich Zielfeld, nicht das Hexfeld, in das der Schuss vielleicht abweicht), dann kann der Spieler die grundsätzliche Richtung des Artillerieangriffs erfahren. Der kontrollierende Spieler aller Einheiten, die in diese Kategorie fallen, macht einen sofortigen Schützenwurf, wobei der Basis-Schützenwert der Einheit verwendet wird, mit einem Modifikator von +5. Konsultiere außerdem die Artilleriemodifikatoren-Tabelle (rechts), um eventuelle zusätzliche Modifikatoren zu bestimmen. Ein Mech mit Schützenwert 2 würde beispielsweise einen Schützenwurf gegen einen Modifizierten Zielwert von 6 machen (2 (Schützenwert) + 5 (Standard-Modifikator) - 1 (Modifikator aus der Artilleriemodifikatoren-Tabelle) = 6). Zwar können mehrere gültige Einheiten (die also Sichtlinie zum Zielfeld haben) einen solchen Wurf machen, jedoch pro Runde nur einen einzigen, unabhängig davon, wie viele Granaten / Raketen in dieser Runde eintreffen und unabhängig davon, wie viele Zielfelder sich in ihrer Sichtlinie befinden.

Ist ein Schützenwurf erfolgreich, dann muss der kontrollierende Spieler des Artillerieangriffs die Richtung ansagen, basierend auf der Hexfeldseite des Zielfelds, in dem die Artilleriegranate gelandet ist. Ziehe eine Linie von der Mitte dieses Zielfelds bis zur Mitte von Hexfeld 0909 der „Geländekarte“, in der sich die Artillerieeinheit befindet und sage die Hexfeldseite an. Dies muss vielleicht auf einem Blatt Papier skizziert werden, doch sollte es so geschehen, dass die genaue „Geländekarte“ geheim bleibt.

Der Gegner, der den Angriff beobachtet hat, kann dann bestimmen, ob er Einheiten unter Verwendung der Regel für Fortlaufende Karten in die grundsätzliche Richtung entsenden möchte, um die Artillerieeinheit zu finden und sie direkt anzugreifen. Wenn der Spieler die Regel für Fortlaufende Karten verwenden möchte, um die Artillerie ausfindig zu machen, dann kann der kontrollierende Spieler der Seite, immer wenn auf seiner Seite eine Geländekarte platziert wird (wie oben ermittelt, indem der Spielplan halbiert wird), eine Geländekarte seiner Wahl platzieren. Dies geschieht damit der kontrollierende Spieler, wenn die Karte platziert wird, auf der sich seine Artillerie befindet (die ja im Vorfeld festgelegt wurde) nicht plötzlich von der zufälligen Platzierung von Geländekarten zur Auswahl einer bestimmten Geländekarte wechselt und somit verrät, dass sich die Artillerieeinheit auf dieser speziellen Geländekarte befindet.

Alternativ können die Spieler die Anzahl von Geländekarten, die notwendig ist, um das Spielfeld bis zu dem Feld zu erweitern, in dem sich Artillerie befindet, im Vorfeld festlegen und dann die Anzahl von Geländekarten auswählen (entweder mit Geländekarten-Tabellen, wie unten beschrieben, oder auf eine andere Weise, auf die sich die Spieler einigen) und sie in einem Stapel neben dem Spielfeld platzieren. Wenn neue Geländekarten nötig sind, um das Spielfeld zu erweitern, dann wählt der Spieler Geländekarten von dem Stapel aus. Er weiß dabei immer, dass Geländekarte X die tatsächliche Position einer bestimmten Artillerieeinheit darstellt und dass er somit Geländekarte X auswählen wird, wenn er diese Geländekarte auf dem Spielfeld platziert.

Wenn du Geländekarten auf diese Weise auslegst, dann sollten die Spieler vor Spielbeginn entscheiden, wie leicht oder schwer sie es mit der Auswahl der Geländekarten machen wollen. Es wäre für einen Spieler nur zu einfach, das schwerst mögliche Gelände auszulegen, damit der Gegner seine Artillerie nicht finden kann; wenn eine Spielgruppe sich auf diesen Spielstil einigt, ist das absolut in Ordnung. Die Spieler könnten stattdessen aber auch die Kartentabellen verwenden (siehe Seite 263, TW), bei

denen der Spieler neue Geländekarten auswählt, die den Geländekarten ähneln, die bereits im Spiel sind.

Festgelegte Felder

Wenn alle Spieler zustimmen kann jede Seite, die Artillerieeinheiten verwendet, die nicht direkt auf dem Spielfeld positioniert sind, vor Spielbeginn im Geheimen 5 Hexfelder als markierte Zielfelder festlegen. Artilleriebeschuss auf markierte Hexfelder trifft automatisch, nachdem die Flugzeiten für Granaten / Raketen verstrichen sind.

Beachte dass diese Zahl für Spielfelder gilt, die aus vier Geländekarten bestehen. Wenn die Spieler ein wirklich großes Spielfeld verwenden, möchten sie die Zahl vielleicht anpassen; 5 Hexfelder pro Seite, die Artillerieeinheiten einsetzt, für jeweils 4 Geländekarten (ein Spielfeld aus 12 Geländekarten würde beispielsweise 15 markierte Hexfelder pro Seite erlauben). Allerdings kann kein Spieler, egal wie groß das Spielfeld ist, mehr als 5 markierte Felder pro Geländekarte festlegen (also pro Gelände mit siebzehn auf fünfzehn Hexfelder). Diese Beschränkungen gelten, egal wie viel Artillerie auf jeder Seite verwendet wird.

ARTILLERIEMODIFIKATOREN-TABELLE

Zustand	Modifikator
Für jeweils 2 Punkte Schützen-Fertigkeit unter 4 der beobachtenden Einheit*	-1
Für jeweils 2 Punkte Schützen-Fertigkeit über 4 der beobachtenden Einheit*	+1
Anpassungs-Beschuss: für jeden zuvor von der Artillerieeinheit auf das Zielfeld abgefeuerten Schuss*	-1

*Siehe *Artilleriebeobachter*; Brüche werden abgerundet.

ZIELERFASSUNG

Während der Zielerfassungs-Phase einer Runde kann ein Spieler, der einen indirekten Artillerieangriff ausführen möchte, die Hexfeldnummern, auf die seine Artillerie in der Runde feuern soll, festlegen und notieren. Indirekter Artilleriebeschuss kann nur auf Hexfelder gerichtet werden, nicht auf individuelle Ziele.

Spieler dürfen Artilleriebeschuss auf Hexfelder richten, die nicht direkt von einer verbündeten Einheit beobachtet werden; der Beschuss darf aber nicht angepasst werden (siehe *Artilleriebeobachter*, Seite 181). Jede Artillerieeinheit, die ein Spieler kontrolliert, darf auf ein anderes Hexfeld oder auf dasselbe Hexfeld feuern. Wenn eine Artillerieeinheit mehrere Artilleriewaffen besitzt, kann jede Waffe je nach Wunsch des kontrollierenden Spielers auf dasselbe oder auf andere Hexfelder abgefeuert werden.

Notiere die Runde, in der jede Artilleriewaffe abgefeuert wurde, jedes Zielfeld und die Runde, in der der Beschuss eintreffen wird. Die Runde, in der eine Granate landet, entspricht der aktuellen Runde plus der Flugzeit der Granate, wie es in der Flugzeitentabelle Indirekte Artillerie (siehe Seite 181) angegeben ist.

Fliegende Zielerfassung

Eine Luft-/Raumeinheit mit einem Arrow IV (keine andere Artilleriewaffe kann verwendet werden, um fliegende Angriffe auszuführen) darf einen Artillerieangriff gegen Bodenhexfelder machen, solange sie in der Luft ist; fliegende Direktfeuer-Artillerieangriffe sind nicht möglich. Wenn derartige Angriffe ausgeführt werden, gelten alle Standardregeln für eine Einheit auf dem Boden, die einen Artillerieangriff ausführt, mit folgenden Ergänzungen.



Wenn Troposphärenbewegungen verwendet werden, nutze die folgenden Modifikatoren: wird der Angriff auf Höhe 4-6 ausgeführt, beträgt der Modifikator +1; ist die Höhe 5-9, dann beträgt der Modifikator +2; Angriffe aus Höhe 10 und darüber können nicht ausgeführt werden. Wird ein Artillerieangriff aus Höhe 1-8 ausgeführt, dann landet der Angriff in der Runde, nachdem er abgefeuert wurde; wird er aus Höhe 9 ausgeführt, landet er zwei Runden nachdem er abgefeuert wurde.

Bewegt sich eine fliegende Einheit auf der Stratosphärenkarte, dann kann sie nur Artillerieangriffe gegen Bodenfelder ausführen, wenn sie sich in der Troposphären-Reihe, Reihe 1, Reihe 2, Reihe 3 oder Reihe 4 befindet; es sind keine Angriffe gegen Bodenziele möglich, wenn sich die angreifende Einheit in der Ionosphäre oder dem Weltraum befindet. Unabhängig davon, in welcher Hexfeldreihe sich eine angreifende Einheit befindet, addiere einen Modifikator von +3. Rechne außerdem die Trefferwurfmodifikatoren durch Atmosphärenfelder (siehe *Atmosphärenauswirkungen*, Seite 236, TW) auf die Flugzeit ein, wobei jedes Hexfeld eine Geländekarte darstellt; dies gehört zu den wenigen Fällen, dass eine Waffe weiter feuern kann als ihre Maximalreichweite beträgt und dennoch Schaden verursacht. Nehmen wir das Beispiel einer Einheit, die einen Arrow IV aus Hexfeldreihe 3 abfeuert. Jedes Atmosphärenfeld steht für 6 Hexfelder, was für Artillerie in Geländekarten umgewandelt wird. Das bedeutet, dass die Entfernung zwischen Angreifer und Boden 18 Geländekarten beträgt; außerhalb der Reichweite des Arrow IV, doch kann die Waffe dennoch abgefeuert werden (sie wird außerdem eine Flugzeit von 3 Runden haben). Wenn du eine Artilleriewaffe über ihrer maximalen Geländekarten-Reichweite abfeuerst, rechne einen Modifikator von +1 für jede Geländekarte über der Reichweite ein. Für den Arrow IV (Innere Sphäre) bedeutet das, dass ein zusätzlicher Trefferwurfmodifikator von +10 anfällt; er wird automatisch verfehlen. Der endgültige Modifikator wird jedoch dabei helfen, die Fehlschlagsspanne zu bestimmen und somit die Abweichung, ehe der Schaden den Zielfeldern zugefügt wird (siehe *Treffer ermitteln*, Seite 182).

In beiden Fällen der Bewegung auf der Stratosphären- und Troposphärenkarte muss sich das Zielfeld auf der Geländekarte befinden, die dem Hexfeld der angreifenden Einheit entspricht. Wenn die Regel für *Luft-/Raumeinheiten auf Geländekarten* verwendet wird, dann kann das Zielfeld überall auf dem Spielfeld im Schussfeld der Waffe liegen, außer dem Hexfeld direkt unter der fliegenden Einheit.

Zielsuchraketen: Arrow-IV-Zielsuchraketen (siehe Seite 354) können nicht über ihre maximale Hexfeldreichweite hinaus abgefeuert werden, weil sie automatisch ohne Auswirkungen verfehlen.

Artilleriebeobachter

Artilleriebeobachter können die Treffsicherheit von Artilleriebeschuss auf die folgenden zwei Arten verbessern (beachte, dass diese Situationen gleichzeitig eintreffen können, was beide Vorteile bringt):

Befindet sich das Zielfeld in der Sichtlinie einer verbündeten Einheit (der Beobachter) und zwar am Ende der Bewegungsphase der Runde, in der der Artillerieangriff abgefeuert wurde und dieselbe verbündete Einheit hat das Zielfeld in der Runde in der Sichtlinie, in der die Granate / Rakete eintrifft, dann kann ein Modifikator, der der Artilleriemodifikatoren-Tabelle entnommen werden kann, bei jedem neuen Angriff eingerechnet werden. Sobald die verbündete Einheit am Ende der Bewegungsphase, in der die Artilleriegranate / Rakete entweder abgefeuert wurde oder landet, keine Sichtlinie zum Zielfeld mehr hat, dann verlieren weitere Artillerieangriffe diesen Bonus.

Der Spieler, der eine Artillerieeinheit bemannt, kann versuchen, Folgebeschuss anzupassen, um das Zielfeld genauer anzuvisieren, indem er festhält, wie weit vom Zielfeld und in welcher Richtung der Schuss eingeschlagen ist. Wenn es einen Beobachter mit Sichtlinie zum Zielfeld gibt, wie oben beschrieben, dann kann der Angreifer Folgebeschuss auf das Hexfeld anpassen. Jeder Angriff, der auf diesen

Angriff angepasst wird, modifiziert den Trefferwert für die Artillerieeinheit um -1, wie es in der Artilleriemodifikatoren-Tabelle angegeben ist. Vergiss nicht, den Angriff und wann er auf der Ziel-Geländekarte eintreffen wird, in Betracht zu ziehen, wenn du den Modifikator einrechnest.

In beiden Fällen erleiden alle Angriffe des Artilleriebeobachters, wenn er in derselben Runde angreift, in der er auch als Beobachter dient, einen Modifikator von +1 und gleiches gilt für den Artillerieangriff in dieser Runde; wie oben beachte die Runde, in der der Schuss auf der Geländekarte eintrifft, in der sich das Zielfeld befindet. Das ist der Schuss, bei dem der Modifikator für einen solchen Angriff gilt. Wenn die beobachtende Einheit keine Angriffe ausführt gelten diese zusätzlichen Modifikatoren nicht.

Eine Long-Tom-Artillerieeinheit feuert 7 Schuss in 7 Runden gegen ein einzelnes Hexfeld ab, unter Verwendung des selben Artilleriebeobachters. Die Long Tom ist 16 Geländekarten von der Geländekarte entfernt, die das Zielfeld enthält. Ein Blick auf die Flugzeitentabelle Indirekte Artillerie zeigt, dass die Granate drei Runden brauchen wird, bis sie Hexfeld A trifft. Eine mit der Long Tom verbündete Einheit (der Beobachter) mit einem Schützenwert 0, der einen Modifikator von -2 liefert, hat am Ende der Bewegungsphase von Runde

ARTILLERIE-REICHWEITENTABELLE

Typ	Maximalreichweite (in Geländekarten)
Arrow-IV-Rakete (Innere Sphäre)	8
Arrow-IV-Rakete (Clan)	9
Thumper	21
Sniper	18
Long Tom	30
Gefechtsrüstung-Röhre	2
Marschflugkörper/50	50
Marschflugkörper/70	90
Marschflugkörper/90	120
Marschflugkörper/120	150

FLUGZEITENTABELLE INDIREKTE ARTILLERIE

Entfernung vom Schlachtfeld (in Geländekarten)	Artillerie [†] -Flugzeit (in Runden)
Weniger als 1*	0
1-8	1
9-15	2
16-21	3
22-26	4
27-30	5
Marschflugkörper [‡] -Flugzeit (in Runden)	
1 + (Anzahl der Geländekarten ÷ 5, abgerundet)	

* Siehe Direktfeuer-Artillerie, Seite 185

[†] Arrow-IV, Thumper, Sniper und Long Tom

[‡] Marschflugkörper/50, Marschflugkörper/70, Marschflugkörper/90 und Marschflugkörper/120

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



1 das Zielfeld in der Sichtlinie. Der kontrollierende Spieler beginnt jede Runde während der Angriffsphase Indirekte Artillerie einen Artillerieangriff, beginnend mit Runde 1. In der Zwischenzeit hält die beobachtende Einheit das Hexfeld während der Runden 1, 2, 3 und 4 in der Sichtlinie. Während der Angriffsphase Indirekte Artillerie von Runde 4 schlägt die erste Granate auf der Geländekarte ein. Der kontrollierende Spieler kann jetzt auf den nächsten Angriff einen Modifikator von -1 einrechnen. Dieser wird in der Angriffsphase Indirekte Artillerie von Runde 4 ausgeführt. Die Angriffe aus den Runden 2 und 3, die in Runden 5 und 6 einschlagen werden, werden diesen Vorteil allerdings nicht erhalten. Die erste Granate, die den Vorteil erhält, schlägt in Runde 7 ein.



• HÖHENBOMBARDEMENT-ABWEICHUNGSDIAGRAMM •

Treffer ermitteln

Während der Angriffsphase Indirekte Artillerie sagen Spieler Angriffe an, die in dieser Runde landen sollen und wickeln die Auswirkungen des Beschusses ab. Artilleriebeschuss kann im Zielfeld landen oder auch nicht. Außer bei Beschuss gegen markierte Artilleriezielfelder ermittle ob ein Artillerieangriff das Zielfeld trifft oder nicht. Verwende den Schützenwert der angreifenden Einheit als Basis-Trefferwert und rechne einen Standard-Modifikator von +7 ein, plus der entsprechenden Modifikatoren aus der Artilleriemodifikatoren-Tabelle.

Würfle mit 2W6. Erreicht oder übersteigt das Ergebnis den modifizierten Trefferwert, dann trifft der Angriff das Zielfeld; ansonsten weicht der Angriff ab. Um zu bestimmen, wo ein abweichender Angriff einschlägt, ermittle zunächst die Fehlschlagspanne (FS). Für jeden Punkt FS weicht das Artilleriegeschoss ein Hexfeld weit ab.

Um die genaue Position zu bestimmen, würfle einen Würfel und vergleiche das Ergebnis mit dem Abweichungsdiagramm, um die Richtung der Abweichung zu bestimmen. Die abweichende Artillerie weicht eine Anzahl von Hexfeldern gleich der FS in diese Richtung ab.

Wenn eine Artillerieeinheit ihr Zielfeld trifft (nicht ein Feld, in das der Angriff abweicht), dann wird sie dieses Hexfeld automatisch jedes mal treffen, wenn sie es anvisiert und zwar für den Rest des Szenarios; es gelten dieselben Regeln für Artilleriebeobachter (siehe *Artilleriebeobachter*, Seite 182), so dass nur die Schüsse, die abgefeuert wurden, nachdem der Schuss eingeschlagen ist, das Hexfeld automatisch treffen.

Die Ausnahme zu dieser Regel ist, wenn die fragliche Artillerieeinheit BP ausgibt, nachdem das Hexfeld getroffen wurde. In diesem Fall wird das Hexfeld nicht mehr automatisch getroffen (das bedeutet dass fliegende Einheiten, die Arrow-IV-Raketen abfeuern, niemals ein Hexfeld automatisch treffen, nachdem sie es einmal getroffen haben). In allen Fällen

müssen die Spieler im Auge behalten, welche Hexfelder von welchen Einheiten automatisch getroffen werden können, da Artillerieeinheiten nicht die „automatischen Trefferfelder“ anderer Einheiten mitverwenden können.

SCHADEN

Der Schaden, den eine Einheit durch einen Artillerieangriff erleidet, hängt von zwei Faktoren ab: dem Basis-Schadenswert der Granate/Rakete und der Entfernung zwischen der Einheit und dem Detonationsfeld, in dem die Granate / Rakete explodiert ist.

Der Basis-Schadenswert einer Granate / Rakete ist der Schaden, den die Granate / Rakete allen Einheiten zufügt, die sich in dem Hexfeld befinden, das von der Granate /Rakete direkt getroffen worden ist. Verringere den Schaden um 10 Punkte für jedes Hexfeld Entfernung zwischen dem Zielfeld und der betroffenen Einheit. Verringere also den Schaden beispielsweise um 10 für eine Einheit in einem angrenzenden Hexfeld, um 20 für Einheiten in zwei Hexfeldern Entfernung und so weiter.

Marschflugkörper verringern den Schaden um 25 Punkte für jedes Hexfeld Entfernung zwischen dem Zielfeld und der betroffenen Einheit.

Alle Einheiten und Gebäude in einem Hexfeld, das von einem Artillerieangriff getroffen wird, erleiden vollen Schaden durch den Angriff. Gruppieren den Schaden durch Artillerie in 5-Punkt-Schadenswertgruppen und füge sie dem Ziel zu.

Um die Angriffsrichtung für die Trefferzonenermittlung bei Artillerie außerhalb des Spielfelds zu bestimmen, rechne so, als würde sich die Artilleriewaffe im zentralen Hexfeld des Kartenrands befinden, hinter dem sie liegt. Liegt eine Artillerieeinheit also nördlich der Geländekarte, in der der Kampf stattfindet, ermittle die Trefferzonen also käme der Angriff aus der Mitte des Nordrands der Geländekarte; die Angriffsrichtung gegen Ziele in angrenzenden Hexfeldern wird ermittelt, als käme der Angriff aus dem Zielfeld. Wird der Angriff aus dem Spielfeld ausgeführt, egal wie groß es ist, ermittle die Angriffsrichtung, indem du eine Linie zwischen dem Angriffsfeld und dem Zielfeld ziehst.

Siehe die Artilleriemunitions-Tabelle für die Schadenswerte der Artilleriearten gegen Zielfeld und angrenzende Felder; viele Arten von Artillerie haben zusätzliche Auswirkungen und somit sollten sich Spieler mit den Geschützen, die sie einsetzen wollen, vertraut machen indem sie Einträge im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung* lesen, beginnend auf Seite 274.

Zusätzlich wird nur im Zielfeld (niemals in den angrenzenden Feldern) der Schaden auch vertikal in den Bewegungshöhen über dem Feld verursacht (was heißt, dass fliegende Senkrechtstarter in einem Zielfeld, die tief genug sind, auch Schaden erleiden können). Im Zielfeld verringere den Schaden um 10 Punkte (25 Punkte bei Marschflugkörpern) für jede Bewegungshöhe über dem Level des Bodengeländes; dies wird so lange fortgeführt, bis kein Schaden übrig ist, der höheren Bewegungshöhen zugefügt werden kann. Diese Art von vertikalem Schaden gilt nicht für Gebäude oder Mobile Bauten, die ihre eigenen Regeln verwenden (siehe unten).

Außerdem wird der vertikale Schaden nicht mehrfach gegen Einheiten verursacht, die mehr als ein Level einnehmen (wie ein stehender Mech).

Jeder Spieler, der eine Artilleriewaffe einsetzt, muss die Geschützart während der Zielerfassungsphase der Runde auswählen, in der die Granate / Rakete abgefeuert wird. Zwar können die Spieler jede Methode verwenden, die für sie funktioniert, doch empfiehlt es sich, dass ein Spieler, der Artillerie verwendet, seine Geschützauswahl notiert – zusammen mit dem Zielfeld – ohne es seinem Gegner zu zeigen; diese Information wird in der Runde enthüllt, wenn der Angriff einschlägt.

Gebäude, Mobile Bauten und Gelandete Landungsschiffe: Ein Gebäude oder Mobiles Gebäude in einem Hexfeld, das von Artilleriewaffen getroffen wird, verwendet die Regeln für Flächeneffekt Waffen, um den Schaden abzuwickeln (siehe *Flächeneffekt Waffen*, Seite 172, TW).

Wenn sich eine Einheit in einem Gebäudefeld aufhält, das weder Festung noch Briankastell noch ein hochdichtes Hexfeld einer anderen Gebäudeklasse ist (siehe *Erweiterte Gebäudeklassen*, Seite 114) und dieses Hexfeld von einem Artillerieangriff getroffen wird, dann erleidet die Einheit ebenso wie das Gebäudefeld den vollen Schaden.



• RADIUSDIAGRAMM •

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



ARTILLERIEMUNITIONS-TABELLE

Munitionstyp	Schadenstyp	Waffentyp-Schadenswert (Radius)					
		Long Tom	Sniper	Thumper	GR-Röhre	Arrow-IV	Marschflugkörper
Flugabwehr-Arrow (FAA)* F	—	—	—	—	20	—	—
Arrow-IV-Zielsuchrakete*	FE	—	—	—	—	20	—
Arrow-IV-Nicht-Zielsuchrakete*	FE, F	—	—	—	—	20/10 (R1)	—
Bündel*	FE, F	20/10 (R1)	15/5 (R1)	10/1 (R1)	—	20/10 (R1)	—
Copperhead*	FE	15 (R0)	10 (R0)	5 (R0)	—	—	—
Flechette*	FE, IA	*	*	*	—	—	—
Hochexplosiv (Standard)	FE, F	25/15/5 (R2)	20/10 (R1)	15/5 (R1)	3/1 (R1)	—	—
Minenfeld-Munition							
Donner Aktiv-IV*	FE	—	—	—	—	20 (R0)	—
Donner-FASCAM (Innere Sphäre)*	AE	25 (R0)	20 (R0)	—	—	20 (R0)	—
Donner-FASCAM (Clan)*	FE	25 (R0)	20 (R0)	15 (R0)	—	30 (R0)	—
Donner-Vibrabombe-IV*	FE	—	—	—	—	20 (R0)	—
Nichtexplosiv-Geschosse**							
Beleuchtung*	—	(Radius 3)	(Radius 2)	(Radius 1)	—	(Radius 4)	—
Inferno IV-Raketen*	FE, WE, IA	—	—	—	—	(Radius 1)	—
Laserhemmer-Arrow-Rakete*	—	—	—	—	—	(Radius 1)	—
Rauch*	—	(Radius 1)	(Radius 1)	(Radius 1)	(Radius 1)	(Radius 1)	—
Marschflugkörper							
Marschflugkörper/50	AE	—	—	—	—	—	50/25 (R1)
Marschflugkörper/70	AE	—	—	—	—	—	70/45/20 (R2)
Marschflugkörper/90	AE	—	—	—	—	—	90/65/40/15 (R3)
Marschflugkörper/120	FE	—	—	—	—	—	120/95/70/45/20 (R4)

* Siehe zusätzliche Regeln für die verschiedenen Munitionsarten in *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*.

** Der Effektradius beschreibt den Bereich, den ein nicht explodierendes Geschoss beeinflusst. Ein Beleuchtungsgeschoss, das von einem Long Tom abgefeuert wird, hat einen Effektradius von 3, also beeinflusst es das Zielfeld sowie jede Einheit in 3 Hexfeldern Entfernung zum Zielfeld. Munition mit einem Effektradius von 0 beeinflusst nur das Zielfeld.

Wenn ein Hexfeld eines Gebäudes, Mobilen Gebäudes oder gelandeten Landungsschiffs höher ist als sowohl das Bodengelände des Zielfelds als auch eine Einheit / ein Gebäude, das sich in einem Hexfeld befindet, das von einem Artillerieangriff beschädigt werden würde und das Hexfeld des Gebäudes, Mobilen Gebäudes oder Landungsschiffs liegt in der Sichtlinie zwischen dem Zielfeld und dem Hexfeld, in dem sich die Einheit befindet und das Hexfeld des Gebäudes, des Mobilen Gebäudes oder Landungsschiffs absorbiert den Schaden des Artillerieangriffs vollständig, ohne zerstört zu werden, dann erleidet die Einheit / das Gebäude keinen Schaden. Wenn der Angriff das Gebäude, das Mobile Gebäude oder das gelandete Landungsschiff zerstört, teile den Schaden, der nicht dem Gebäude, dem Mobilen Gebäude oder dem gelandeten Landungsschiff zugefügt wird, durch den Schadenswert, den das Hexfeld erleidet, dann multipliziere den Prozentsatz mit dem Schadenswert, den das Hexfeld erleiden würde, in dem sich die Zieleinheit / das Zielgebäude befindet, um den tatsächlichen Schaden zu bestimmen (abgerundet).

Ein Beispiel: Der Angriff eines Marschflugkörpers mit 40 Schadenspunkten (der dritte „Schadensring“ eines Marschflugkörpers/90) wird einem Standard-Gebäudefeld zugefügt, das einen aktuellen KF von 19 hat, was das Gebäude zerstört. Die Zieleinheit in dem angrenzenden Hexfeld hinter dem Gebäude würde 7 Schadenspunkte erleiden [21 (Schaden, der nicht vom Gebäude absorbiert wird) / 40 (Schadenswert, den das

Gebäude erleidet) = $0,525 \times 15$ (Schadenswert, den das Zielfeld der Einheit erleidet) = 7,875 (abgerundet auf 7)].

Level (Hügel): Wenn ein Hügel höher ist als das Bodenlevel des Zielfelds und eine Einheit / ein Gebäude sich in einem Hexfeld aufhält, das von einem Artillerieangriff beschädigt werden würde und der Hügel liegt in der Sichtlinie zwischen dem Zielfeld und dem Hexfeld, in dem sich die Einheit aufhält, dann erleidet die Einheit / das Gebäude keinen Schaden. Wenn du die Geländefaktor-Regeln verwendest (siehe Seite 64) und der Schaden des Artillerieangriffs reduziert das Level des Hexfelds, so dass es nicht mehr höher ist als die Einheit in dem Hexfeld, das den Schaden vermieden hat, dann verwende die Formel, die links unter *Gebäude* beschrieben ist, um den tatsächlichen Schaden zu ermitteln, der der Einheit / dem Gebäude zugefügt wird.

Große Hilfsschiffe: Große Hilfsschiffe haben ihre eigenen Regeln für Flächeneffekt Waffen (siehe Seite 159).

Wasser: Verwende die Regeln für Flächeneffekt Waffen gegen Gebäude (siehe Seite 172, TW), wenn du den Schaden von Artillerieangriffen ermitteln willst, das Zielfeld ein Wasserfeld ist und wenn Einheiten und / oder Gebäude sich in solchen Wasserfeldern befinden. Wenn das Zielfeld kein Wasserfeld ist, aber ein angrenzendes Hexfeld ist ein Wasserfeld, dann erleiden vollständig untergetauchte Einheiten in dem angrenzenden Hexfeld keinen Schaden; im Falle eines Mechs, der in Wasser mit Tiefe 1 steht, wird der Schaden gemäß der Schlag-Trefferzontentabelle zugefügt.



DIREKTFEUER-ARTILLERIE

Die meisten Spieler werden Artillerie für indirekte Angriffe verwenden, doch hat eine mit Artillerie ausgerüstete Einheit mehrere Angriffsoptionen, um feindliche Einheiten direkt anzugreifen.

Beginne immer mit dem Schützenwert des Angreifers als Basis-Trefferwert, mit einem Modifikator von +4; rechne alle unten aufgeführten geltenden Modifikatoren ein.

Alle Direktfeuer-Artillerieangriffe werden während der Waffeneinsatzphase durchgeführt.

Marschflugkörper: Marschflugkörper können nicht verwendet werden, um die folgenden Angriffe durchzuführen.

Flugzeiten: Wie in der Flugzeitentabelle Indirekte Artillerie (siehe Seite 181) angegeben, schlagen alle Direktfeuer-Artillerieangriffe in derselben Runde ein, in der sie abgefeuert wurden.

Direktfeuer

Um einen Direktfeuer-Artillerieangriff durchzuführen muss die Artillerieeinheit Sichtlinie zum Zielfeld haben und das Zielfeld darf nicht weiter als 17 Hexfelder entfernt sein. Modifiziere den Trefferwert nicht aufgrund der Entfernung, der Zielbewegung, dem Gelände des Zielfelds oder immobilisierten Zielen. Der Basis-Trefferwert wird normal für alle anderen Trefferwurfmodifikatoren wie die Angreiferbewegung das Feuern durch (nicht in) Wälder und andere Geländemerkmale modifiziert.

Ein Direktfeuer-Artillerieangriff wird während der Waffeneinsatzphase ausgeführt und hat keine Flugzeit.

Wenn der Angriff das Zielfeld trifft, verursacht die Granate / Rakete normalen Artillerieschaden, inklusive Schaden für angrenzende Hexfelder, sowie andere Auswirkungen, wenn relevant. Wenn das Geschoss das Ziel verfehlt, weicht es ab, wie unter *Zielerfassung* (siehe Seite 180) beschrieben, aber es wird nur 1W6 gewürfelt, um die Entfernung zu bestimmen; die FS hat keinen Effekt.

Minimalreichweite: Wenn du Direktfeuer-Artillerieangriffe machst und das Ziel sich innerhalb von sechs Feldern zur angreifenden Einheit befindet, dann kann der Angriff nicht ausgeführt werden (diese Minimalreichweite wird bei Kernschuss-Angriffen, rechts, ignoriert).

Indirektes Feuer auf Ziele in 17 oder weniger Hexfeldern Entfernung

Artillerieeinheiten können indirekte Angriffe gegen Einheiten ausführen, die weniger als 17 Hexfelder entfernt sind, wenn es keine Sichtlinie zum Zielfeld gibt.

Modifiziere den Trefferwert für Angreiferbewegung in der Runde, in der gefeuert wird.

Anmerkung: Wenn du auf Zielefeuerst, die weiter als 17 Hexfelder entfernt sind, verwende die normalen Regeln für indirekten Artilleriebeschuss.

Laufjustierung

Laufjustierung ist eine spezialisierte Version des Direktfeuer-Angriffs. Sie erlaubt es einer Artilleriewaffe, Genaues Zielen zu verwenden (siehe *Genaues Zielen*, Seite 84). Es gelten alle Regeln für Genaues Zielen und die Einheit kann die Laufjustierung beginnen, wenn das Ziel weiter als 17 Hexfelder entfernt ist. Wenn die Artillerie feuert, ehe das Ziel auf unter 17 Hexfelder herangekommen ist, wickle es als normalen indirekten Artillerieangriff ab und der angesammelte Modifikator für Genaues Zielen verfällt.

Um Laufjustierungs-Angriffe mit einer Artillerieeinheit oder mehr auszuführen, muss der kontrollierende Spieler im Geheimen aufschreiben, welche Einheiten Laufjustierung verwenden und für jede Einheit das Ziel festlegen. Wenn der Angreifer seine Artilleriewaffen verwendet, dreht er das Blatt Papier um und zeigt dem verteidigenden Spieler, welche Einheiten angreifen, wie lange sie Laufjustierung verwendet haben und welche verteidigenden Einheiten angegriffen werden.

Kernschuss-Angriffe

Nur auf dem Spielfeld versteckte Artillerieeinheiten, die in einem Szenario noch nicht gefeuert und sich auch noch nicht bewegt haben, dürfen Kernschuss-Artillerieangriffe ausführen. Die Artillerieeinheit macht einen Kernschuss-Angriff aus dem Versteck, wie es auf Seite 260 im Total Warfare beschrieben ist, mit folgenden Zusatzregeln.

Nur Hochexplosiv-Munition kann in Kernschuss-Angriffen verwendet werden und der Angriff muss auf das Hexfeld gerichtet sein, in dem sich die Zieleinheit aufhält; er kann nicht hinter die Zieleinheit oder auf andere Hexfelder in der Sichtlinie des Angreifers gerichtet werden.

Wenn der Angriff trifft, wird er wie ein Treffer einer Direktfeuer-Balistikwaffe behandelt, der gegen die Seite der Einheit gerichtet ist, die auf die angreifende Einheit zeigt. Zusätzliche 5 Punkte Artillerieschaden werden allen anderen Einheiten im Zielfeld zugefügt (behandle dies als Flächeneffektwaffe, wenn diese anderen Einheiten Infanterie umfassen).

Wenn der Trefferwurf verfehlt, weicht das Geschoss ab. Würfle die Abweichung neu, wenn das Ergebnis anzeigt, dass der Angriff auf die angreifende Einheit oder in den zwei angrenzenden Feldern neben der angreifenden Einheit landet.

Flak

Spieler können eine Artillerieeinheit auf dem Spielfeld verwenden (jedes Geschütz, das auf der Artilleriemunitions-Tabelle einen Schadenstyp von „F“ besitzt) um direkt auf fliegende Bodeneinheiten (Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge und Einheiten – wie Infanterie – die Senkrechtstarter-BP ausgeben) sowie fliegende Luft-/Raumeinheiten zu feuern. Der Spieler muss ansagen, dass er auf die Einheit feuern möchte und muss eine gültige Sichtlinie zur Zieleinheit haben. Wickle den Angriff wie einen normalen Direktfeuer-Artillerieangriff nach den Regeln der Direktfeuer-Artillerie ab; siehe linke Spalte (wenn das Ziel eine fliegende Luft-/Raumeinheit ist, dann gilt die Minimalzahl von Hexfeldern nicht).

Rechne einen Trefferwurfmodifikator von +3 ein. Ignoriere die normalen Modifikatoren für die Verwendung von „F“-Waffen oder Direktfeuer-Angriffe; die einzigen anderen gültigen Modifikatoren basieren auf der Bewegung der feuernden Einheit und ihrem aktuellen Schaden, sowie Wälder / Dschungel, wenn solche dazwischen liegen. Zuerst du außerdem auf eine fliegende Luft-/Raumeinheit auf der Troposphären-Karte, rechne einen Modifikator von +1 für je 3 Bewegungshöhe-Level über dem ersten ein; bei Bewegungshöhe 1 -3 fällt kein zusätzlicher Modifikator an, 4-6 bringt einen Modifikator von +1, Bewegungshöhe 7-9 einen Modifikator von +2 und Bewegungshöhe 10 einen Modifikator von +3. Flakschüsse von Artillerie können auf der Stratosphärenkarte nur gegen die Troposphären-Zeile gerichtet werden.

Troposphären- und Stratosphärenkarte: Schaden gegen Einheiten auf der Troposphären- und Stratosphärenkarte wird normal ermittelt, doch ohne Schaden gegen angrenzende Hexfelder und / oder Bewegungshöhen.

Wenn du die Abweichung auf der Troposphären- oder Stratosphärenkarte ermitteln musst, teile die Distanz der Abweichung durch 6 (abgerundet), um die Entfernung in Hexfeldern zu bestimmen, die der Schuss abweicht. Weicht der Schuss nicht in ein neues Hexfeld ab, dann verursacht er keinen Schaden. Wenn er ein neues Hexfeld abweicht, dann erleiden Einheiten in dem neuen Hexfeld normal ermittelten Schaden.

Luft-/Raumeinheiten auf Geländekarten: Ermittle den Schaden gegen fliegende Einheiten (dazu gehören auch Nicht-Luft-/Raumeinheiten, wie Senkrechtstarter, oder Einheiten, die Senkrechtstarter-BP ausgeben) mit den Regeln für *Luft-/Raumeinheiten auf Geländekarten* (siehe Seite 91, TW) normal für das Zielfeld und angrenzende Felder.

Außerdem wird nur im Zielfeld (niemals in angrenzenden Hexfeldern) der Schaden auch vertikal in den Bewegungshöhen über

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



und unter dem Zielfeld verursacht (was heißt, dass ein fliegender Senkrechtstarter im Zielfeld in der richtigen Bewegungshöhe über oder unter der Ziel-Bewegungshöhe auch Schaden erleiden kann). Im Zielfeld verringerst du den Schaden für jedes Höhenlevel über und unter der Bewegungshöhe des Ziels um 10 Punkte; dies machst du so lange, bis kein Schaden mehr zugefügt werden kann. Diese Art von vertikalem Schaden kann möglicherweise auch nicht fliegende Ziele beschädigen (Gebäude, Bäume, andere Einheiten), wenn das Level des Schadens dem Level des Ziels entspricht. Der vertikale Schaden wird allerdings nicht zweimal gegen Einheiten verursacht, die mehr als ein Level und / oder Bewegungshöhe einnehmen (wie ein stehender Mech, Große Flächenflugzeuge und so weiter).

Schüsse, die verfehlen, weichen normal ab, doch explodieren sie in der Bewegungshöhe der Zieleinheit (sie fallen nicht zum Boden und explodieren).

ARTILLERIEABWEHRFEUER

Es ist möglich, einen Angriff gegen die Artillerie des Gegners auszuführen. Solche Angriffe werden Artillerieabwehrfeuer genannt und können nur von der Artillerie eines Spielers kommen, sei sie auf dem Spielfeld oder nicht.

Artillerieabwehrfeuer kann erst dann begonnen werden, wenn ein feindlicher Artillerieangriff die Karte in einem Hexfeld trifft, die sich im Blickfeld von mindestens einer Einheit des Verteidigers befindet. Von da an können Artillerieabwehrangriffe gegen die entsprechende feindliche Artillerieeinheit vom Verteidiger ausgeführt werden.

Artillerieabwehrfeuer wird genau wie normale indirekte Artillerieangriffe ausgeführt. Befindet sich das Ziel eines Angriffs nicht auf dem Spielfeld, müssen die Spieler aber eine leichte Variation dieser Regeln verwenden, um erfolgreiche Treffer zu bestimmen. Die Entfernung zum Ziel (in Geländekarten) wird ermittelt, indem die Entfernung vom Spielfeld zur angreifenden und verteidigenden Einheit addiert wird, inklusive der Geländekarten, die das Spielfeld ausmachen.

Artillerieabwehrfeuer wird immer direkt auf das „Hexfeld“ gezielt, in dem sich die feindliche Artillerie befindet. Wenn der Angriffswurf erfolgreich ist, dann trifft der Angriff das Zielfeld. Wenn der Angriffswurf nicht trifft, dann weicht der Schuss nach den Standardregeln ab.

Marschflugkörper: Marschflugkörper können für Artillerieabwehrangriffe verwendet werden. Es sind aber keine Artillerieabwehrangriffe gegen eine Einheit möglich, die einen Marschflugkörper-Angriff macht.

Ein Long-Tom-Hochexplosivgeschoss wird auf einen feindlichen Artilleriestand abgefeuert. Das angreifende Artilleriegeschütz ist 5 Geländekarten vom Spielfeld entfernt, während das Zielgeschütz 7 Geländekarten entfernt ist. Der Kampf selbst findet auf einem Gelände von 16 Geländekarten statt (4 x 4), also beträgt die Gesamtentfernung 16 Geländekarten. Also wird das Geschoss das Zielfeld nach 3 Runden in der Luft treffen.



Ein Grenadier und ein Rottweiler stellen sich einem Trupp Todeskommando-Ying-Longs.

dekarten vom Spielfeld entfernt, während das Zielgeschütz 7 Geländekarten entfernt ist. Der Kampf selbst findet auf einem Gelände von 16 Geländekarten statt (4 x 4), also beträgt die Gesamtentfernung 16 Geländekarten. Also wird das Geschoss das Zielfeld nach 3 Runden in der Luft treffen.

PLANETENBEDINGUNGEN

Folgende Regeln gelten, wenn du diese spezifischen Planetenbedingungen mit Artillerie verwendest.

Wetterbedingungen

Wenn du Wetterbedingungen mit Artilleriebeobachtern (siehe Seite 181) verwendest, verwende die Sichtweitentabelle (siehe Seite 221), um die Entfernung zu modifizieren, auf die ein Beobachter das Zielfeld sehen kann.

Außerdem gelten alle Trefferwurfmodifikatoren für Raketen auf alle Artillerieangriffe, abhängig von den verwendeten Wetterbedingungen (siehe die Wetterbedingungen-Tabelle, Seite 36).

Atmosphärischer Druck (Dichte)

Wenn du die Planetenbedingungen zu Atmosphärischem Druck (Dichte) verwendest (siehe Seite 54), verwende die folgenden Regeln. Rechne Reichweiten-Verringerungen aufgrund der Atmosphäre nach denen für Schwerkraft ein.

- **Vakuum:** Erhöhe die Reichweite (in Geländekarten) um 20%, abgerundet.
- **Spuren/Dünne Atmosphäre:** Erhöhe die Reichweite um 10%, abgerundet.
- **Dichte Atmosphäre:** Verringere die Reichweite um 10%, abgerundet.
- **Sehr Dichte Atmosphäre:** Verringere die Reichweite um 20%, abgerundet.

Hohe / Niedrige Schwerkraft

Wenn du die Planetenbedingungen zu Hoher / Niedriger Schwerkraft verwendest (siehe Seite 55), verwende folgende Regeln: teile die Entfernungen in jeder Reihe der Artilleriereichweiten-Tabelle durch die Schwerkraft (als Bruchteil des Terra-Standards von 1 angegeben) und runde ab. Flugzeiten verwenden weiterhin die Flugzeitentabelle Indirekte Artillerie, aber die neue Entfernung.

Ein Spiel wird auf einer Welt ausgetragen, auf der es eine Spurenatmosphäre und eine Hohe Schwerkraft von 2,2 gibt. Spieler A hat eine Long Tom, die er abfeuern möchte, aber er muss die Reichweite anpassen. Spieler A teilt zuerst die Reichweite durch die Schwerkraft, 30 Geländekarten / 2,2 = 13,63, abgerundet auf 13 Geländekarten. Die Spurenatmosphäre vergrößert die Reichweite dann um 10%, 13 Geländekarten x 1,1 = 14,3, abgerundet auf 14 Geländekarten. Da sich die Flugzeiten nicht verändern, kann die Long Tom ihre neue Maximalreichweite in 3 Runden erreichen.

GEFECHTSRÜSTUNGS-GEWICHTE

Zwar erlaubt die Einfachheit von 1 Tonne pro Soldaten bei Gefechtsrüstung schnelleres, einfacheres Spiel, wenn es um Infanterietransporter (siehe Seite 224, TW) geht, aber es spiegelt nicht genau die gewaltigen Unterschiede zwischen den ultraleichten L-SR/Exoskeletten bis hin zu den gewaltigen überschweren Gefechtsrüstungen wieder.

Um diese Unterschiede besser darzustellen, siehe die Erweiterte Gefechtsrüstungs-Gewichtstabelle. Dies ist zwar weitaus realistischer, macht es jedoch auch weitaus schwerer, die schwereren Gewichtsklassen mit den Standardfahrzeugen zu transportieren, die du in den verschiedenen *Technical Readouts* findest, da die meisten Infanterietransporter von 1 Tonne pro Soldaten ausgehen.



ERWEITERTE GEFECHTSRÜSTUNGS-GEWICHTSTABELLE

Gewichtsklasse	Frachtraum-Tonnen	Gefechtsrüstungs-Einheiten (eingenommener Frachtraum)		
		4 Soldaten	5 Soldaten	6 Soldaten
L-SR/Exoskelett	0,25 Tonnen	1 Tonne	1,25 Tonnen	1,5 Tonnen
Leicht	0,5 Tonnen	2 Tonnen	2,5 Tonnen	3 Tonnen
Mittelschwer	1 Tonne	4 Tonnen	5 Tonnen	6 Tonnen
Schwer	1,5 Tonnen	6 Tonnen	7,5 Tonnen	9 Tonnen
Überschwer	2 Tonnen	8 Tonnen	10 Tonnen	12 Tonnen

SCHLACHTFELD-WRACKS

Der Einfachheit halber gehen die Standardregeln davon aus, dass eine Einheit, die zerstört wird, vom Spielfeld entfernt wird und keine weiteren Auswirkungen auf das Schlachtfeld hat. Das ist aber nicht sehr realistisch, da viele Einheiten groß genug sind, dass sie tatsächlich selbst nach ihrer Zerstörung Auswirkungen auf das Schlachtfeld haben sollten. Die Schlachtfeld-Wrack-Tabelle bietet eine Reihe von Umwandlungsregeln, die zeigen, in was sich ein Hexfeld (oder mehrere, im Falle von Multi-Hexfeld-Einheiten) verwandelt, nachdem ein bestimmter Einheitentyp zerstört worden ist. Wenn es einen Schrägstrich in der Spalte Geländeart gibt, dann wird die Einheit in keine andere Geländeart verwandelt und wird ignoriert, nachdem sie zerstört wurde (wie in den Standardregeln).

Diese Geländemodifikatoren sind kumulativ zu anderen Geländemodifikatoren und somit erschafft die Zerstörung eines Mechs, was ein unwegsames Hexfeld erzeugt, in einem Hexfeld, das ursprünglich ein lichter Wald, ein unwegsames lichtetes Waldfeld. Wenn allerdings die Hexfeldart, die von der Zerstörung der Einheit erschaffen wurde, im Hexfeld der Einheit bereits existierte, dann verändert sich das Gelände nicht; die Zerstörung eines Mechs in einem unwegsamen Hexfeld würde nur zu einem unwegsamen Hexfeld führen.

Abstürze: Abstürzende fliegende Einheiten, die bei dem Absturz zerstört werden, erschaffen die entsprechende Geländeart ebenfalls in den betroffenen Hexfeldern; fliegende Einheiten, die in der Luft zerstört werden, zerbrechen so sehr, dass sie keine Auswirkungen auf die Geländekarten haben.

Wasser: Einheiten, die sich in Wasserfeldern aufhalten, wenn sie zerstört werden, verwandeln den Boden des Wasserfelds in die neue Geländeart, die in der Tabelle angegeben ist; solche zerstörten Einheiten modifizieren nicht das Tiefenlevel des Wasserfelds.

SCHLACHTFELD-WRACKTABELLE

Tonnage: In allen Fällen muss eine Einheit 40 Tonnen oder mehr wiegen, um das Gelände bei ihrer Zerstörung zu modifizieren.

Einheitentyp	Geländeart
Mech	Unwegsam
ProtoMech/Infanterie	—
Gefechtsfahrzeug	Unwegsam
Mittelgroßes Hilfsfahrzeug	Unwegsam
Große Hilfsfahrzeuge/ Extrem große Fahrzeuge	Extrem Unwegsam
Schienenfahrzeug	Extrem Unwegsam
Jäger/Raumboot	Unwegsam
Landungsschiffe/Mobile Bauten	Extremer Schutt



Ein zerstörter Stingray fügt seinen Metallkadaver dem Schlachtfeld hinzu.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



INTERAKTIONEN (NICHT-INFANTERIE)

Die Regeln für Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen (siehe Seite 199) bieten zwar ein vereinfachtes System, wenn Infanterie um die Kontrolle einer Einheit kämpft, doch erlauben es die folgenden Regeln, „normale“ Bewegung und Kampf zu verwenden, mit minimalen Anpassungen, um Interaktionen und Kämpfe in größeren Einheiten abzubilden.

Erlaubte Ziele: Nur Große Hilfsschiffe und gelandete Landungsschiffe können das Ziel dieser Nicht-Infanterie-Interaktion werden; Mobile Bauten verwenden die Regeln für *Kämpfe in Gebäuden* (siehe Seite 175, TW) für derartige Situationen.

ENTERN DURCH EINE SCHLEUSE (IN EINEN FRACHTRAUM)

Eine feindliche Einheit kann versuchen, ein Landungsschiff oder Großes Schiff durch eine Schleuse zu entern (siehe Seite 209, TM); beachte dass diese Art des Eindringens die Einheit in einem Transporthangar oder Frachtraum platziert (die für diese Regeln beide als Frachträume behandelt werden).

Alle Standardregeln für verbündete Einheiten, die an Bord eines Landungsschiffs gehen, gelten (siehe Seite 89, TW), mit folgenden Ergänzungen.

- Alle Versuche, durch eine Schleuse einzudringen, können nur in Trefferzonen durchgeführt werden, die zumindest teilweise unter Wasser liegen; wenn eine Trefferzone komplett unter Wasser ist, dann kann diese Regel nicht verwendet werden, um durch Schleusen in dieser Zone einzudringen.
- Im Gegensatz zu verbündeten Einheiten, die sich an Bord eines Landungsschiffs begeben, können alle Schleusen (auch Frachtschleusen) verwendet werden.
- Eine an Bord gehende feindliche Infanterieeinheit muss einen Mechabwehrwurf machen, mit einem Modifikator von +2. Wenn der Wurf erfolgreich ist, dann ist die Infanterieeinheit ins Innere der Zieleinheit eingedrungen. Die Infanterie kann entweder verwendet werden, um Angriffe im Frachtraum durchzuführen (wie *Waffenangriffe im Frachtraum*, rechts), oder die Infanterie wird aus dem Spiel entfernt und eine Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion beginnt (siehe Seite 199). Wenn der Wurf fehlschlägt, dann bleibt die Infanterie im letzten Hexfeld, in dem sie sich aufgehalten hat.
- Ein an Bord gehender feindlicher Mech muss einen normalen Mechpilotenwurf machen, mit einem Modifikator von +4. Wenn der Wurf erfolgreich ist, dann ist der Mech ins Innere der Zieleinheit eingedrungen und kann in der Waffeneinsatzphase Angriffe ausführen (siehe *Waffenangriffe gegen Frachträume*, unten); wenn der Wurf nicht gelingt, dann bleibt der Mech in dem letzten Hexfeld, in dem er sich aufgehalten hat. Wie bei verbündeten Einheiten, die versuchen, an Bord eines Landungsschiffs zu gehen, wird die Schleuse, wenn der kontrollierende Spieler bei seinem Mechpilotenwurf eine 2 erzielt, beschädigt und kann für den Rest des Szenarios nicht verwendet werden; in diesem Fall dringt der Mech aber nicht erfolgreich in die andere Einheit ein.
- Ein ProtoMech kann versuchen, ein Landungsschiff oder Großes Schiff zu entern und zwar mit denselben Regeln wie ein Mech, aber anstelle eines Mechpilotenwurfs macht der ProtoMech einen spezialisierten Waffenangriff (mit dem Schützenwert als Basis-Zielzahl) mit einem Modifikator von +3 (im Gegensatz zu Mechs gelten keine Modifikatoren für Schaden).
- Ein Bodenfahrzeug darf versuchen, in ein Landungsschiff oder Großes Schiff einzudringen, mit denselben Regeln wie ein Mech, muss aber den Fahrerwurf mit einem Modifikator von +5 ablegen.
- Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Raumboote, Jäger und Schiffe können mit dieser Regel nicht in feindliche Einheiten eindringen.

- Wenn die Trefferzone, die die Schleuse enthält, keine Panzerung mehr übrig hat, erhält der Wurf durch für das Eindringen durch die Schleuse einen Modifikator von -2.
- Nur ein Versuch pro Einheit und Runde kann unternommen werden, egal wie viele BP übrig sind.
- Eine feindliche Einheit, die durch eine Schleuse eingedrungen ist, darf dieselben Regeln wie oben beschrieben zum Aussteigen verwenden, aber mit einem Modifikator von -2. Wenn alle Schleusen seit dem Eindringen beschädigt worden sind (was heißt, dass die Einheiten die Schleusen nicht verwenden können), dann können sie auch nicht aussteigen.
- Wenn die Regeln zu Planetenbedingungen verwendet werden (siehe Seite 28), dann gilt jede Bedingung, die einen Pilotenwurf-Modifikator mit sich bringt, selbst wenn die Einheit kein Hexfeld betritt. Tiefer Schnee würde beispielsweise nicht gelten, da das Hexfeld, in das die Einheit eindringen will (ein Großes Schiff) nicht mit Schnee gefüllt wäre. Starker Schneefall hingegen würde gelten. Spieler sollten nach gesundem Menschenverstand entscheiden, welche Planetenbedingungen den Pilotenwurf beeinflussen sollten; wirf einen Würfel, wenn ihr euch nicht einigen könnt.

WAFFENANGRIFFE IN FRACHTRÄUMEN

Alle Waffenangriffe (egal ob von feindlichen oder verbündeten Einheiten) im Frachtraum eines Landungsschiffs oder Großen Schiffs verwenden die folgenden Regeln.

Ein Spieler kann jede Runde eines von vier möglichen Zielen von Angriffen in Frachträumen festlegen: die Einheit selbst, die Fracht im Frachtraum, Transporthangars (inaktive Einheiten; siehe *Transporthangars (Erweitert)*, Seite 217) und aktive Einheiten (die sich in Transporthangars befinden; das heißt, diese werden von dem Landungsschiff oder Großem Schiff abgesetzt oder aufgenommen und / oder greifen die feindliche Einheit im Frachtraum an). Die Details sind unten beschrieben.

Im Gegensatz zum normalen Kampf kann eine Einheit keine unterschiedlichen Ziele angreifen. Stattdessen muss der kontrollierende Spieler während der Waffeneinsatzphase, wenn er ansagt, dass er mit einer Einheit in einem feindlichen Frachtraum einen Angriff machen will, eines der vier oben genannten Ziele für den Angriff auswählen. Alle Waffenangriffe werden nur gegen dieses Ziel ausgeführt. In der Nahkampfphase derselben Runde allerdings kann der Spieler ein anderes Ziel ansagen; alle Nahkampfangriffe werden nur gegen das Ziel ausgeführt. Die folgenden Regeln gelten für Nahkampfangriffe: es sind nur Schläge, Tritte und Nahkampfwaffenangriffe möglich und sie folgen ihren normalen Regeln (beispielsweise kann ein Arm, der eine Nahkampfwaffe trägt, sie nicht zum Austeilen von Schaden verwenden, wenn dieser Arm in derselben Runde eine Waffe abgefeuert hat). Alle zusätzlichen Nahkampfwaffen-Auswirkungen gelten nicht (eine Lanze verursacht beispielsweise keinen Kritischen Treffer).

Egal was das Ziel des Angriffs ist, alle Waffenangriffe sind automatisch erfolgreich; alle Streuwaffen verursachen automatisch ihren vollen Schadenswert. Allerdings sollten Trefferwürfe abgelegt werden, um Ladehemmungen zu bestimmen, mögliche Kritische Treffer gegen aktive feindliche Einheiten und so weiter. Ob sie das beabsichtigte Ziel treffen, hängt vom Ziel ab, wie unten beschrieben.

Wenn sich eine verbündete Einheit bereits an Bord des Großen Schiffes befindet und in einem Transporthangar ist (das heißt, sie ist nicht „aktiv“ weil sie BP ausgegeben hat in einer Runde nach der Runde in der sie eingestiegen ist oder hat keine BP seit Beginn des Szenarios ausgegeben) muss der kontrollierende Spieler sie nach den Regeln für *Transporthangars (Erweitert)* (siehe Seite 217) „aktivieren“, um sie verwenden zu können.

Angriffe gegen das Innenleben eines Landungsschiffs oder Großen Schiffes

- Zähle für jede angreifende Einheit den Schaden zusammen, der von Waffenangriffen verursacht wird (inklusive nach hinten feuender Waffen), die der kontrollierende Spieler ausführen möchte und dann zähle den Schaden für alle Nahkampfangriffe zusammen, die der kontrollierende Spieler macht. Ermittle zufällig eine Trefferzone für das Landungsschiff oder Große Schiff für



den Gesamtschaden der Waffen und eine weitere für den Gesamtschaden der Nahkampfangriffe.

- Füge zehn Prozent (abgerundet) jedes Schadenswerts der Strukturellen Integrität (Landungsschiff) oder der Internen Struktur (Große Schiffe) der zufällig ermittelten Trefferzonen zu (was in einem automatischen Wurf auf mögliche Kritische Treffer für das Landungsschiff resultiert, sowie in einem automatischen Wurf auf der Kritischen Treffertabelle Bodengefahrfahrzeuge – Seite 194, TW – für das Große Schiff). Der Rest des Schadens wird der Panzerung der entsprechenden Zonen zugefügt. Wenn der Schaden die Panzerung in der Zone übersteigt, füge den übrigen Schaden der Internen Struktur in der Zone zu (oder den halben Schaden, abgerundet, der Strukturellen Integrität des Landungsschiffs).
- Bei Großen Schiffen vergleiche den Schaden sowohl des Gesamt-Waffenschadenswerts als auch des Gesamt-Nahkampfschadenswerts mit dem SPW des Schiffes. Für jede Schadensgruppe des Gesamtschadens, die den SPW übersteigt, würfle einmal auf der Kritischen Treffertabelle Bodengefahrfahrzeuge (siehe Seite 194, TW), unter der Verwendung der Spalte, die zu der Zone gehört, der der Schaden zugefügt wurde; diese Würfe sind zusätzlich zu den Würfeln für den Schaden, der der Internen Struktur zugefügt wird.
- Wenn eine Flächeneffektwaffe (wie Artillerie) im Frachtraum eines Landungsschiffs oder Großen Schiffes verwendet wird, füge den Schaden gleichermaßen aller Fracht, allen Transporthangars und allen aktiven Einheiten zu. Füge den Schadenswert des Zielfelds der gesamten Fracht zu (1 Schadenspunkt zerstört 1 Tonne Fracht), allen Transporthangars (inaktive Einheiten; verwende die Front-Spalte der entsprechenden Trefferzonentabelle) und aktiven Einheiten (ermittle zufällig die Angriffsrichtung und Trefferzone für jede 5-Punkt-Schadenswertgruppe), nach den normalen Flächeneffektregeln für Artillerieschaden (siehe Seite 182). Addiere außerdem den Gesamtschaden eines solchen Angriffs sowohl des Zielfelds als auch aller angrenzenden Hexfelder (nicht aber den vertikalen Schaden) und teile dies gleichermaßen auf alle Trefferzonen der Einheit auf (aufgerundet). Füge den Schaden wie oben beschrieben zu. Eine Einheit, die sich selbst zerstört oder eine *Reaktorexpllosion* aufgrund von Schaden erleidet (siehe Reaktorexpllosionen, Seite 77), oder eine explodierende Sprengfalle (siehe Seite 343) gelten für diese Regeln als Flächeneffektwaffe.
- Jeder kritische Munitionstreffer in dem Landungsschiff oder Großen Schiff, der in einer Explosion resultiert, wirkt auch als Flächeneffektwaffe gegen alle aktiven Einheiten.

Angriffe gegen Fracht

- Alle Waffenangriffe und Nahkampfangriffe gegen Fracht treffen automatisch, wie oben beschrieben. Der kontrollierende Spieler muss aber für jede Schadenswertgruppe durch Waffenangriffe mit 2W6 würfeln. Bei einer 10 oder höher trifft der Angriff nicht die Fracht, sondern trifft stattdessen das Landungsschiff oder Große Schiff selbst; Nahkampfangriffe treffen immer die Fracht und können niemals auf diese Weise verfehlen.
- Ermittle zuerst alle Angriffe, die das Ziel getroffen haben. Für jeden Schadenspunkt wird 1 Tonne Fracht zerstört; diese Angriffsart gegen Fracht gilt niemals für Transporthangars (im Gegensatz zu einem Kritischen Treffer gegen Fracht, der auch Transporthangars beschädigen kann; siehe Seite 239, TW). Die Spieler müssen sich auf Regeln einigen, wie dies bestimmt werden soll. Egal was zerstört wird, Munition (oder Waffen, die explodieren können) explodieren in diesem Fall niemals. Sie wird einfach zerstört zusammen mit allem anderen, was der Angriff zerstört.
- Als nächstes zähle den Gesamtschaden zusammen, der das Ziel verfehlt hat und füge ihn dem Landungsschiff oder

Großen Schiff zu, genau wie unter *Angriffe gegen das Innenleben eines Landungsschiffs oder Großen Schiffs* beschrieben (siehe Seite 188).

Angriffe gegen Transporthangars

- Wenn ein Spieler einen Transporthangar für seinen Angriff nominiert, hat er zwei Möglichkeiten: einen schnellen Angriff oder eine Suche. Bei einem schnellen Angriff bestimmt der Spieler einfach „Transporthangar“, der Gegner würfelt zufällig, welcher Transporthangar getroffen wird. Wenn der kontrollierende Spieler in einer Runde keinen Waffen- oder Nahkampfangriff ausführt, kann er die Runde mit Suchen verbringen. In der folgenden Runde muss der Gegner genau sagen, welche Einheiten sich in welchen Transporthangars befinden und der kontrollierende Spieler kann ein bestimmtes Ziel für seinen Angriff ansagen. Wenn der kontrollierende Spieler gesucht und ein Ziel gefunden hat, kann er immer dieses spezifische Ziel angreifen. Um ein anderes Ziel zu suchen, muss der kontrollierende Spieler wieder eine Runde suchen; das heißt, er kann wieder keine Waffen- oder Nahkampfangriffe machen.
- Alle Waffen- und Nahkampfangriffe gegen Transporthangars treffen automatisch, wie unter *Angriffe gegen das Innenleben eines Landungsschiffs oder Großen Schiffs* beschrieben (siehe Seite 188). Der kontrollierende Spieler muss aber für jede Schadenswertgruppe durch Waffenangriffe mit 2W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 8 oder mehr trifft der Angriff nicht den Transporthangar (also die Einheit im Hangar) sondern stattdessen das Landungsschiff oder Große Schiff selbst; Nahkampfangriffe treffen immer das Ziel und verfehlen niemals auf diese Weise.
- Ermittle zuerst den Schaden aller Angriffe, die das Ziel getroffen haben, mit der Frontspalte der entsprechenden Trefferzonentabelle. Ermittle eine andere Zone für jeden Waffenangriff oder für jede Schadenswertgruppe im Falle von Waffen mit mehreren Gruppen.
- Als nächstes addiere den Gesamtschaden aller Waffen, die das Ziel verfehlt haben und füge sie dem Landungsschiff oder Großen Schiff zu, genau wie unter *Angriffe gegen das Innenleben eines Landungsschiffs oder Großen Schiffs* beschrieben (siehe Seite 188).

Waffenangriffe gegen Aktive Einheiten in Frachträumen

- Wenn eine feindliche Einheit aktiv ist (siehe *Transporthangars (Erweitert)*, Seite 217), dann kann sie Ziel eines Angriffs werden.
- Alle Waffen- und Nahkampfangriffe gegen aktive Einheiten treffen automatisch, wie unter *Angriffe gegen das Innenleben eines Landungsschiffs oder Großen Schiffs* beschrieben (siehe Seite 188). Der kontrollierende Spieler muss aber für jede Schadenswertgruppe durch Waffenangriffe mit 2W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 8 oder mehr trifft der Angriff nicht den Transporthangar, sondern das Landungsschiff oder Große Schiff selbst; Nahkampfangriffe treffen immer ihr Ziel und verfehlen niemals auf diese Weise.
- Ermittle zuerst alle Angriffe, die das Ziel getroffen haben; ermittle für jede Schadenswertgruppe zufällige Angriffsrichtungen und Trefferzonen.
- Als nächstes addiere alle Schadenswertgruppen, die das Ziel verfehlt haben und füge sie dem Landungsschiff oder Großen Schiff zu, genau wie unter *Angriffe gegen das Innenleben eines Landungsschiffs oder Großen Schiffs* beschrieben (siehe Seite 188).
- Infanterieeinheiten können Schwarmangriffe gegen feindliche Einheiten in einem Frachtraum ausführen, mit allen Standardregeln für Schwarmangriffe (siehe *Schwarmangriffe*, Seite 220, TW). Alle Schwarmangriffe erhalten einen Modifikator von -2.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



FEUER AUFGRUND VON WAFFENANGRIFFEN IN FRACHTRÄUMEN

Feuer in Frachträumen von Landungsschiffen oder Großen Schiffen werden anders behandelt als Feuer an der Außenseite (siehe Seite 44), oder anders als bei Landungsschiffen, bei denen externe Feuer keine Auswirkungen haben. Jeder Waffenangriff, der das Innere einer Einheit trifft, die Fracht oder einen Transporthangar, macht einen Wurf nach den Standardregeln auf der Feuertabelle (siehe Seite 44), mit dem Standard-Modifikator für Befestigte Gebäude. Wenn ein Feuer ausbricht, hat es einen Feuerwert von 1. Bei Großen Schiffen verursacht das Feuer zufällig 1 Schadenspunkt bei einer zufällig ermittelten Trefferzone der Internen Struktur und zwar jede Runde während der Endphase (nach den Standardregeln wird ein Wurf auf der Kritischen Treffertabelle Bodenfahrzeuge gemacht, in der entsprechenden Spalte); bei Landungsschiffen wird der Schaden halbiert (abgerundet) und der Strukturellen Integrität zugefügt; ein Feuer mit Wert 1 hat somit keinen Effekt (nach den Standardregeln wird allerdings dennoch für einen möglichen Kritischen Treffer gewürfelt).

Wenn mehrere Feuer durch mehrere Waffenangriffe ausbrechen, erhöht jedes zusätzliche Feuer den Feuerwert um 1, wobei jeder Punkt einer zufällig ermittelten Trefferzone der Internen Struktur 1 Schadenspunkt zufügt. Ein Feuerwert von 5 beispielsweise würde 5 Schadenspunkte verursachen und zwar bei 5 zufällig ermittelten Trefferzonen. Bei einem Landungsschiff würde ein Feuerwert von 5 2 Schadenspunkte bei der Strukturellen Integrität verursachen [$5/2 = 2,5$, abgerundet auf 2].

Der kontrollierende Spieler darf einen aktiven Infanteriezug (oder Trupp Gefechtsrüstungen) abstellen, um das Feuer zu bekämpfen; eine gleiche Zahl von Besatzung kann diese Aufgabe ebenfalls übernehmen. Solche Infanterie kann aber nicht in Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen (siehe Seite 199) verwendet werden; auch Besatzung kann nicht an derlei Aktionen teilnehmen. Besatzung, die Feuer bekämpft, muss auch in Betracht gezogen werden, wenn du die effektiven „Besatzungstreffer“ einer Einheit bestimmst (siehe Besatzungsverluste-Tabelle, Seite 206). Der kontrollierende Spieler würfelt mit 2W6; bei einem Ergebnis von 8+ wird der Feuerwert um 1 verringert. Für jeden zusätzlichen aktiven Zug / Trupp, der das Feuer bekämpft, kann der kontrollierende Spieler entweder einen eigenen Wurf für jeden erfolgreichen Angriff machen, oder einen Modifikator von -1 für jeden zusätzlichen Zug / Trupp auf einen Wurf einrechnen.

Wenn eine verbündete Einheit über einen Wasserwerfer verfügt (siehe Seite 249, TM) kann der kontrollierende Spieler ansagen, dass sie das Feuer bekämpfen soll. Der kontrollierende Spieler würfelt 2W6; bei einem Ergebnis von 8+ geht das Feuer aus, egal wie hoch der Feuerwert ist. Für jeden Wasserwerfer, der das Ziel in derselben Waffeneinsatzphase trifft, führt der kontrollierende Spieler einen eigenen Wurf für jeden erfolgreichen Angriff aus oder rechnet einen zusätzlichen Modifikator von -1 für jeden Wasserwerfer auf einen Wurf an.



Ein Feuergefecht in einem Landungsschiff kann vernichtend sein.

Zu Beginn der Bewegungsphase von Runde 5 eines Spiels steht der kontrollierende Spieler eines BNC-55 Banshee (Mechpilotenwert 4) in einem Hexfeld, das an ein Wasserfeld angrenzt, in dem sich die rechte Heck-Zone eines Luftenburg-Superträgers befindet (der kontrollierende Spieler der Luftenburg hat sich neben den Landefeldern bewegt, um seine Besatzung von 40 Fahrzeugen abzuladen).

Das Level des Geländes, auf dem sich der Mech befindet, ist 2, was innerhalb von 2 Leveln zum Wasseroberflächen-Feld liegt, in dem sich der Superträger befindet. Also kann der Banshee versuchen, die feindliche Einheit durch eine Schleuse in dieser Zone zu betreten.

Nach den Regeln zum An Bord gehen bei Landungsschiffen (siehe Seite 89, TW) gibt der kontrollierende Spieler des Banshee seine halben Gehen-BP aus und macht einen Mechpilotenwurf mit einem Modifikator von +4 (der Banshee hat keinen Schaden erlitten, also fallen hier keine Modifikatoren an). Mit einem Ergebnis von 9 dringt der Spieler erfolgreich durch die Schleuse ein und befindet sich nun im Frachtraum der Luftenburg!

Weil die aktiven Fahrzeuge (die BP ausgegeben haben) alle vom kontrollierenden Spieler der Luftenburg in Runde 5 von Bord gebracht worden sind, befinden sich außer dem Banshee aktuell keine aktiven Einheiten im Frachtraum der Luftenburg. Während der Waffeneinsatzphase von Runde 5 feuert der Banshee all seine Waffen ab. Alle Waffen treffen automatisch mit ihrem vollen Schadenswert, was zu einem Gesamtschaden von 73 Punkten führt [15 (Gaussgeschütz) + 20 (2 ER-PPK) + 12 (KSR-6) + 20 (4 mittelschwere Laser, Front und Rücken) + 6 (2 leichte Laser)]. Der kontrollierende Spieler des Banshee ermittelt dann zufällig, wo der Schaden zugefügt wird. Da die Luftenburg keine Geschütztürme hat, stehen nur 6 Trefferzonen zur Wahl. Die Spieler einigen sich schnell darauf, ihnen einen numerischen Wert von 1 bis 6 zuzuweisen, von der Front zum Heck; ein Ergebnis von 3 bedeutet, dass der Schaden (wie von den Spielern vereinbart) der Rechten Front zugefügt wird. Als erstes ermittelt der Spieler des Banshee 10 Prozent von 73 und kommt auf 7 Punkte [$73 \times 0,1 = 7,3$, abgerundet], was der Internen Struktur zugefügt wird. Der kontrollierende Spieler der Luftenburg würfelt sofort auf der Kritischen Treffertabelle Bodenfahrzeuge. Die verbleibenden 66 Schadenspunkte werden der Panzerung der Rechten Front zugefügt. Zu guter Letzt berechnen die Spieler, wie viele zusätzliche Würfe auf der Kritischen Treffertabelle Bodenfahrzeuge nötig sein werden. Da der SPW der Luftenburg bei 10 liegt, teilen die Spieler den verbleibenden Schadenswert durch 11, mit einem Ergebnis von 6 [$66 / 11 = 6,6$, abgerundet].

Während der Nahkampfphase von Runde 5 macht der kontrollierende Spieler des Banshee einen Trittangriff (er kann mit keinem seiner Arme schlagen, da er mit ihnen Waffenangriffe ausgeführt hat), was 19 Schadenspunkte verursacht. Erneut bestimmt der kontrollierende Spieler des Banshee zufällig die Trefferzone und trifft das Heck. Die Heck-Zone erleidet nur 1 Schadenspunkt an der Internen Struktur (was einen automatischen Wurf auf der Kritischen Treffertabelle Bodenfahrzeuge nach sich zieht), während 18 Schadenspunkte der Panzerung in der Heck-Zone zugefügt werden. Da die 18 Punkte den SPW von 10 nur einmal übersteigen, ist nur ein weiterer zusätzlicher Wurf auf der Kritischen Treffertabelle Bodenfahrzeuge notwendig.

Zu Beginn von Runde 6 sagt der kontrollierende Spieler der Luftenburg an, dass er 4 Panzer aktivieren wird: 3 Regulators und einen Long Tom. Während der Bewegungsphase fühlt sich der kontrollierende Spieler des Banshee ganz wohl und beschließt zu bleiben; der kontrollierende Spieler der Luftenburg setzt die aktiven Einheiten nicht ab, so dass sie bleiben können, um gegen den Banshee zu kämpfen.

Während der Waffeneinsatzphase von Runde 6 feuert der Banshee erneut all seine Waffen gegen die Luftenburg ab, mit denselben Ergebnissen wie oben beschrieben.

Der kontrollierende Spieler der drei Regulators feuert ihre Gaussgeschütze auf den Banshee ab. Die Waffen treffen automatisch, doch muss der kontrollierende Spieler würfeln um zu sehen, ob sie den Banshee oder die Luftenburg treffen. Der Spieler würfelt eine 5, eine



7 und eine 9 – nur ein Gaussgeschütz hat das Ziel getroffen! Eine zufällig bestimmte Angriffsrichtung und Trefferzone schließen diese 15 Schadenspunkte gegen den Banshee ab. Dann muss jeder 15-Punkt-Schadenswertgruppe der beiden verbleibenden Gaussgeschütze eine zufällige Trefferzone zugewiesen werden; jede verursacht 1 Schadenspunkt an der Inneren Struktur dieser Zone und 4 Punkte gegen die Panzerung. Somit sind jeweils zwei Würfe (insgesamt 4) auf der Kritischen Treffertabelle Bodenfahrzeuge notwendig.

Am Ende wird der kontrollierende Spieler der Luftenburg ein bisschen verzweifelt, weil die ganzen kritischen Treffer in seinem Großen Schiff einschlagen und feuert ein Hochexplosivgeschoss mit dem Long Tom ab. Der Long Tom, die drei Regulators und der Banshee erleiden jeweils 25 Schadenspunkte (mit zufällig bestimmter Angriffsrichtung und Trefferzone für jede 5-Punkt-Schadenswertgruppe). Außerdem fügt der Angriff der Luftenburg 175 Schadenspunkte zu $[25 \text{ (Zielfeld)} + 90 \text{ (15 Punkte der ersten angrenzenden Hexfeldreihe} \times 6) + 60 \text{ (5 Punkte der zweiten angrenzenden Hexfeldreihe} \times 12) = 175]$. Es gibt 6 Trefferzonen (keine Geschütztürme), also werden jeder Trefferzone 30 Schadenspunkte zugefügt $[175 / 6 = 29,1, \text{ aufgerundet auf } 30]$. Wie immer werden 3 dieser Punkte direkt der Inneren Struktur zugefügt (was zu sechs unterschiedlichen Würfeln auf der Kritischen Treffertabelle Bodenfahrzeuge führt, einen für jede entsprechende Spalte), während 27 Punkte der Panzerung jeder Zone zugefügt werden. Da der SPW der Luftenburg 10 beträgt, muss der kontrollierende Spieler für jede Zone zwei weitere Würfe auf der Kritischen Treffertabelle Bodenfahrzeuge machen $[30 / 11 = 2,7, \text{ abgerundet}]$, so dass insgesamt 12 weitere Würfe notwendig sind.

Der kontrollierende Spieler der Luftenburg versteht zu spät, dass das Abfeuern einer gewaltigen Flächeneffektwaffe im Inneren seines eigenen Schiffs wahrscheinlich keine gute Idee war.

KOMMANDOLEVEL-KOMMUNIKATION (TAKTISCH)

BattleTech nach den Standardregeln konzentriert sich auf Ausrüstung und Fertigkeiten, die normalerweise auf individueller Basis aktiv sind. Manche Ausrüstung übersteigt dieses individuelle Niveau bei weitem und bringt stattdessen einer ganzen Streitmacht auf einem Schlachtfeld einen Vorteil. Außerdem braucht ein Kommandeur andere Fähigkeiten neben denen eines Piloten und Kämpfers; er benötigt auch Führungsqualitäten, die es seiner Truppe erlauben, auf Arten zu handeln, die ohne seine Führung nicht möglich wären.

Die folgenden Regeln versuchen einige der größeren Aspekte von Kommunikation und Kommando während eines Szenarios ins taktische Level des Spiels zu bringen.

Anmerkung: Alle Modifikatoren, außer wenn es speziell angemerkt ist, sind kumulativ zu allen Standard-Modifikatoren. Initiativmodifikatoren können insbesondere sehr einseitig werden, wenn nicht beide Seiten gleichermaßen Kommandeure und andere die Initiative verbessernde Ausrüstung verwenden.

Außerdem sollten vielleicht beide Seiten, abhängig von der Größe der Streitmächte, die Kommandeurszuweisung einschränken. Wenn beispielsweise beide Seiten ein Bataillon ins Feld führen, sollten die Spieler vielleicht die Benennung von Kommandeuren auf die Kompanie- und Bataillonsebene beschränken, so dass 2 Unterkommandeure und 1 Streitmachtskommandeur bleiben (im Gegensatz zu 8 Unterkommandeuren und 1 Streitmachtskommandeur, wenn sie auf der Lanzebene zugewiesen werden).

KOMMANDEURE

Zu Beginn des Spiels, ehe wirkliche Spielaktionen ausgeführt werden, können Spieler Unterkommandeure (Lanzen, Kompanien, Bataillone; Sterne, Trinäre, Sternhaufen, Level II, Level III, Level IV usw.), sowie den Streitmachtskommandeur der Streitmächte jedes Spielers (siehe *Kommandeure*, Seite 271, TW) benennen. Ein Streitmachtskommandeur kann kein Unterkommandeur sein; eine Kompanie aus drei Lanzen hätte 3 Unterkommandeure (Lanzenkommandeure) und 1 Streitmachtskommandeur (Kompaniekommandeur).

Nur Einheiten, die von einem einzelnen Krieger gelenkt werden, können als Unterkommandeur oder Streitmachtskommandeur benannt werden. Die Ausnahmen sind die Cockpit-Kommandokonsole für einen BattleMech (siehe Seite 293), Infanterie (der kontrollierende Spieler benennt, welcher Soldat im Trupp / Zug der Kommandeur ist) und jedes Fahrzeug, das die Kritische Treffertabelle Bodengefechtsfahrzeuge verwendet. Wenn das Fahrzeug ein Ergebnis von Besatzung Betäubt erleidet, dann hat sich der Kommandeur für diese Regeln zurückgezogen, so lange die Besatzung betäubt ist; wenn das Fahrzeug einen Kritischen Kommandeurstreffer erleidet, dann ist der Kommandeur tot (siehe unten).

Die Spieler können verbergen, welche Kommandeure welche Einheiten bedienen (oder in welcher Infanterieeinheit sie sich befinden), doch empfiehlt es sich, diese Information aufzuschreiben – jeden Kommandeur auf einem eigenen Zettel – und sie verdeckt auf dem Tisch zu platzieren, so dass es im Spiel leicht überprüft werden kann, wenn sich Einheiten zurückziehen oder zerstört werden.

Jeder Unterkommandeur bringt seiner Seite einen kumulativen Initiativmodifikator von +1. Der Streitmachtskommandeur darf jede Runde zweimal für die Initiative würfeln und das höhere Ergebnis verwenden; die beiden Würfe werden automatisch ausgeführt, ohne einen Blick auf die Initiativeergebnisse anderer Spieler zu werfen, wobei der kontrollierende Spieler den höheren der beiden Würfe verwendet (alle Initiativmodifikatoren werden eingerechnet, nachdem die beiden Würfe gemacht und der bessere ausgewählt wurde).

Außerdem darf jedem Unterkommandeur und dem Streitmachtskommandeur – nach Wahl des kontrollierenden Spielers – eine der folgenden einzigartigen Fähigkeiten zugewiesen werden; jede Fähigkeit gilt nur für die Einheiten unter dem Befehl des Kommandeurs. Beispielsweise hat Spieler A eine Streitmacht in Kompaniegröße. Unterkommandeur 1 hat die Fähigkeit Überrennen im Kampf, Unterkommandeur 2 hat die Fähigkeit Kommunikation stören, Unterkommandeur 3 hat die Fähigkeit Kontrollzone und zu guter Letzt der allgemeine Streitmachtskommandeur hat die Fähigkeit Bewegung abseits der Karte. Nur die 4 Mechs der Lanze von Unterkommandeur 1 können die Fähigkeit Überrennen im Kampf verwenden, nur die 4 Mechs der Lanze von Unterkommandeur 2 können die Fähigkeit Kommunikation stören nutzen und nur die 4 Mechs der Lanze von Unterkommandeur 3 können die Fähigkeit Kontrollzone verwenden. Alle 12 Mechs können allerdings die Fähigkeit Bewegung abseits der Karte verwenden, die dem Streitmachtskommandeur gehört.

Wenn ein Kommandeur sich vom Spielfeld zurückzieht, dann ist sein Initiativmodifikator verloren und ebenso seine Fähigkeit; wenn der kontrollierende Spieler gerade dabei ist, die Fähigkeit zu verwenden, kann er das noch abschließen (wenn er zum Beispiel mitten in einer Bewegung abseits der Karte ist). Wenn ein Unterkommandeur getötet wird, sind nicht nur seine Fähigkeit und Initiativmodifikator verloren, es wird sogar ein zusätzlicher Initiativmodifikator von -1 eingerechnet (-2 wird eingerechnet, wenn der Streitmachtskommandeur getötet wird).

Mehrere Fähigkeiten in einer Lanze: Wenn ein Spieler möchte kann er einer einzelnen Lanze mehrere Unterkommandeure zuweisen, was der Lanze auch mehrere Fähigkeiten verleiht. Der Spieler muss aber vor Spielbeginn festlegen, welcher Unterkommandeur der Anführer der Lanze ist; die Fähigkeit dieses Kommandeurs ist die einzige, die im Spiel verwendet wird. Nur wenn der Unterkommandeur

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



getötet wird oder sich aus dem Spielfeld zurückzieht, kann der Spieler einen neuen Kommandeur für die Lanze ernennen, so dass die Fähigkeit dieses neuen Kommandeurs verwendet wird. Die neue Fähigkeit kann zu Beginn der Runde nach der Runde verwendet werden, in der der vorherige Unterkommandeur getötet und / oder aus dem Spiel entfernt wurde.

Um den Führungsaspekt dieses Spielstils zu erhalten, sollten die Spieler nicht einfach jeden MechKrieger zu einem Unterkommandeur machen. Stattdessen sollten Spieler mehrere Unterkommandeure nur auf der Kompanie- und Bataillonsebene (und höher) verwenden, um Exekutivoffiziere darzustellen, deren Aufgabe es ist, das Kommando zu übernehmen, wenn der Kommandeur im Spiel fällt.

Fähigkeiten: Die folgenden Fähigkeiten sind nur eine kleine Auswahl der Vielzahl von Möglichkeiten, die einem Spiel zusätzliches Flair und coole taktische Möglichkeiten verleihen können. Spieler sollten zusätzliche Fähigkeiten aus anderen *BattleTech*-Regelbüchern und Quellenbüchern heranziehen und auch ihre eigenen erfinden; ein Szenario, das noch einmal gespielt wird, aber mit Kommandeuren mit anderen Fähigkeiten, bietet neuen Spaß. Die Spieler sollten aber dabei darauf achten, dass die Fähigkeiten nicht zu effektiv sind; eine Fähigkeit sollte immer ein Gleichgewicht zwischen Vor- und Nachteilen darstellen. Letztlich entscheiden natürlich die Spieler, welche Fähigkeiten sie im Spiel verwenden wollen und sie können alle Fähigkeiten entwerfen, die sie wollen, so lange alle Spieler einverstanden sind.

Initiative aufsparen (nur Streitmachtskommandeur)

Vor dem Initiativewurf (beide Würfe) kann der kontrollierende Spieler entscheiden, seinem Gegner die Initiative zu überlassen. Für jeweils zwei Runden, die der Spieler auf diese Weise auf die Initiative verzichtet, kann er – in einer späteren Runde und ehe er seinen Initiativewurf macht – einmal entscheiden, die Initiative zu übernehmen. Der kontrollierende Spieler darf nur zwei Initiativewürfe „aufsparen“ (indem er vier Würfe im Vorfeld aufgibt). Für die Belange anderer Spezialfähigkeiten gehe davon aus, dass der Gegner die Initiative gewonnen oder verloren hat (je nachdem), mit einer Spanne von 1.



ES/RH

*Aus dem Befehlscockpit eines BattleMasters organisiert
ein Kommandeur eine verzweigte Verteidigung.*

Initiative erzwingen (nur Streitmachtskommandeur)

Der kontrollierende Spieler kann die „Initiative erzwingen“ und Boni auf seinen Initiativewurf erhalten; er sagt zu Beginn jeder Runde, ehe die Würfel geworfen werden, ob er diese Fähigkeit verwenden will oder nicht. Der Bonus entspricht der Anzahl der feindlichen Einheiten, die seine Seite in der vorherigen Runde zerstört hat, verringert um die Zahl der eigenen zerstörten Einheiten.

Beispielsweise erhält eine Seite mit dieser Fähigkeit einen Bonus von +2 Initiative, wenn sie in der Runde davor vier feindliche Einheiten zerstört und selbst zwei verloren hat.

Bewegung abseits der Karte

Ein Spieler darf diese Fähigkeit nur verwenden, wenn die Szenarioart es erlaubt. Der Angreifer darf diese Fähigkeit nicht in einem Durchbruch-Szenario verwenden; in einem Verteidigungs-Szenario kann der Verteidiger keine Bewegung abseits der Karte verwenden.

Um die Fähigkeit zu verwenden, schreibt der kontrollierende Spieler das Austrittsfeld und die Geländekarte jeder Einheit auf, die sich vom Hexfeld bewegt. Der Spieler schreibt dann das Hexfeld auf, die Geländekarte und die Runde, in der die Einheit wieder die Geländekarte betritt. Ehe sie die Karte wieder betritt, muss die Einheit sich die Zeit außerhalb des Spielfelds befinden, die notwendig wäre, um vom Austrittshexfeld zum Wiedereintrittshexfeld zu gelangen. Um diese Reisezeit zu bestimmen, zähle die Anzahl von halben Blanko-Hexfeldern entlang dem Kartenrand zwischen Austritts- und Eintrittsfeld. Dann teile diese Zahl durch die Rennen-/Höchstgeschwindigkeits-BP der Einheit (Brüche werden aufgerundet). Das Ergebnis ist die Mindestzahl an Runden, die sich die Einheit außerhalb der Karte aufhalten muss. Der kontrollierende Spieler kann den Wiedereintritt der Einheit weiter verzögern, doch muss er die Runde auswählen, in der die Einheit wieder auf das Spielfeld kommt. Jede wiederkehrende Einheit betritt das Feld in der Endphase der Runde, die sie in den „schriftlichen Anordnungen“ festgehalten hat. Zu diesem Zeitpunkt kann der Gegner überprüfen, ob die Bewegung legal war. War sie es nicht, dann wird die Einheit zerstört und aus dem Spiel entfernt. (Eine Bewegung ist dann nicht legal, wenn die Einheit nicht die notwendige Reisezeit außerhalb der Karte verbracht hat und nicht an der Stelle und Runde wieder auf die Karte eintritt, die aufgeschrieben wurde.) In einem Kampagnensetting können diese „zerstörten“ Einheiten später ins Spiel zurückgebracht werden, da sie sich verirrt haben und nicht wirklich zerstört sind.

Wenn eine zurückkehrende Einheit das Spielfeld in einem Hexfeld wieder betreten soll, in dem sich eine feindliche Einheit aufhält, oder eine verbündete Einheit, die die Stapelregeln für das Hexfeld verletzen würde, dann wird die wiederkehrende Einheit in einem Hexfeld nach Wahl des Gegners platziert, das an das Zielfeld angrenzt. Sobald die Einheit die Karte wieder betreten hat, dürfen feindliche Einheiten, die an sie angrenzen, die Regeln für Kernschüsse von Versteckten Einheiten (siehe Seite 260, TW) verwenden. Dieser Angriff hat keinen Einfluss auf die Fähigkeit der angreifenden Einheit, in der Folgerunde Angriffe auszuführen.

Einheiten abseits der Karte können nicht kämpfen. Wenn die gegnerische Seite alle Einheiten auf der Karte zerstört, ehe die Einheit auf die Karte zurückkehrt, dann ist die Schlacht verloren.

Initiative: Einheiten abseits der Karte zählen nicht zur Initiative.



Überrennen im Kampf

Wenn du die Initiative für zum Überrennen fähige Einheiten bestimmst, notiere die Erfolgsspanne (ES) des Würfelwurfs. Teile die ES durch 2 und runde sie ab. Das Ergebnis ist die Zahl der einzelnen Einheiten, die sich bewegen, ihre Ziele bestimmen und feuern dürfen, ehe sich andere Einheiten bewegen und feuern. „Zusätzliche“ Erfolge (wenn die Einheit mehr Erfolge erzielt als Einheiten verfügbar sind, die sich bewegen können) werden nicht in spätere Runden übernommen. Beispielsweise erzielt eine Einheit, die überrennen kann, ein Initiativeergebnis von 11, sein Gegner nur eine 6. Das bringt der Einheit eine ES von 5, so dass sich zwei Einheiten bewegen und feuern können, ehe sich irgendwelche Einheiten des Gegners bewegen können (5 geteilt durch 2 ist 2,5, abgerundet auf 2).

Einheiten, die die Fähigkeit zum Überrennen verwenden, nehmen nicht am normalen Ablauf von Bewegung / Beschuss teil und zählen nicht, wenn es darum geht, wie viele Einheiten jede Seite in den alternierenden Runden der Bewegungs- und Angriffsphase bewegen muss. Überrennende Einheiten machen Nahkampfangriffe normal während der Nahkampfphase.

Kommunikation stören

Weise einer Anzahl von Lanzen des Gegners, die der Anzahl von Lanzen entspricht, die der Kommandeur kontrolliert, Zahlenwerte zu. Ein Lanzenkommandeur könnte nur einer gegnerischen Lanze einen Zahlenwert zuweisen, ein Kompaniekommandeur hingegen könnte 3 gegnerischen Lanzen einen Wert zuweisen und ein Bataillonskommandeur sogar 9 verschiedenen gegnerischen Lanzen und so weiter. Die spezifischen Lanzen werden komplett vom kontrollierenden Spieler ausgewählt.

Zu Beginn jeder Runde würfelt der kontrollierende Spieler 1W6. Bei einem Ergebnis von 6 bestimmt der Spieler zufällig einen Zahlenwert, der einer der gegnerischen Lanzen entspricht; dies kann mit einem Würfelwurf geschehen, indem er eine Zahl aus einem Hut zieht, oder wie auch immer (die Spieler sollten die Methode vor Spielbeginn festlegen). Diese Einheit kann nur Gehen/Reisegeschwindigkeit/Normal Schub während der Bewegungsphase dieser Runde verwenden (das hat keinen Einfluss auf Einheiten, die Springen-, Senkrechtstarter- oder UME-BP verwenden).

Kontrollzone (nur Unterkommandeure)

Um eine „Kontrollzone“ zu erschaffen, muss eine Einheit ein Feld betreten, das an eine gegnerische Einheit angrenzt, die sich diese Runde noch nicht bewegt hat, noch mindestens 1 BP am Ende der Bewegungsphase frei haben und auf die feindliche Einheit ausgerichtet sein. Wenn diese Bedingungen erfüllt werden, dann kann die feindliche Einheit die beiden Hexfelder, die an sie angrenzen, nicht betreten und gleiches gilt für das eine Hexfeld, in dem sich die feindliche Einheit befindet, die die Kontrollzone aufbaut; dies gilt nur für die aktuelle Bewegungsphase. Dies gilt nur für „Bodenbewegungen“. Einheiten, die Springen- oder Senkrechtstarter-BP ausgeben, können diese Hexfelder betreten, doch können sie die Bewegungsphase nicht in diesen Feldern beenden.

Infanterie: Infanterie kann Kontrollzonen nur gegen andere Infanterieeinheiten aufbauen.

Scharfschützen (nur Unterkommandeure)

Verwende die folgenden Entfernungsmodifikatoren anstelle der normalen Entfernungsmodifikatoren: Kurz +1, Mittel +2, Weit +3, Extrem +4.

Raufbolde (nur Unterkommandeure)

Verwende die folgenden Entfernungsmodifikatoren anstelle der normalen Entfernungsmodifikatoren: Kurz -1, Mittel +2, Weit +5, Extrem +10.

Luftabwehrspezialisten (nur Unterkommandeure)

Alle Waffenangriffe gegen fliegende Einheiten erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -2. Gegen alle Bodenziele (auch gegen geladete Luft-/Raumeinheiten) erleiden sie einen Trefferwurfmodifikator von +1. Diese Fähigkeit kann nur von Nicht-Luft-/Raumeinheiten verwendet werden; Luft-/Raumeinheiten in einer Streitmacht mit dieser Fähigkeit erhalten ihre Vorteile nicht.

Bodenangriffsspezialisten (nur Unterkommandeure)

Alle Waffenangriffe gegen nicht fliegende Einheiten erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -2. Gegen alle fliegenden Einheiten (auch fliegende Bodeneinheiten, wie Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge) erleiden sie einen Trefferwurfmodifikator von +1. Diese Fähigkeit kann nur von Luft-/Raumeinheiten ausgewählt werden; Bodeneinheiten in einer Streitmacht mit dieser Fähigkeit erhalten ihre Vorzüge nicht.

SATELLITEN

Wie unter *Satelliten* (siehe Seite 148) beschrieben, können diese Einheiten in einer oberflächennahen oder geosynchronen Umlaufbahn platziert werden. Wie nützlich solche Satelliten für Bodengefechte sind, hängt von der Fähigkeit ab, mit ihnen zu kommunizieren und davon, ob sie sich tatsächlich über dem Schlachtfeld befinden; eine Schlacht kann weiter gehen als die Reichweite einer stationären geosynchronen Umlaufbahn oder es kann überlappende oberflächennahe Satelliten geben, die einen konstanten Vorteil bieten, während der eine die Reichweite verlässt und der nächste sie betritt.

Die folgenden Regeln erlauben die eingeschränkte Integration dieser sehr wichtigen (doch oft seltenen) Ressourcen in einem Szenario. Die Regeln gehen davon aus, dass die fraglichen Spieler nicht aktiv Satelliten in einem Szenario einsetzen, doch stattdessen allgemeine Regeln dazu benötigen, welche Satelliten sich in der Umlaufbahn eines Planeten befinden könnten. Wenn die Spieler Satelliten als Einheiten verwenden wollen, können sie diese Regeln mit den entsprechenden Einheiten kombinieren, so dass Luft-/Raumeinheiten versuchen können, Satelliten anzugreifen und zu zerstören, um dem Gegner ihren Vorteil zu rauben.

Anmerkung: Kommunikationstechnologie im 31. Jahrhundert hat sich seit dem 20. Jahrhundert drastisch verbessert, doch hat sich die militärische Kommunikationsstörungs- und Signalkorruptionstechnologie wahrscheinlich noch weiter entwickelt. Zusammen mit der großen Energie, die einer fusionsbetriebenen Einheit zur Verfügung steht, macht das die Signalstörungskapazitäten schon einer normalen Kommunikationsausrüstung beträchtlich. Das macht unverstärkte Langstreckenkommunikation schwierig und erfordert manchmal gewaltige Kommunikationsanlagen, die beachtliche Energien verbrauchen, um eine Leistung zu erzielen, die vor 1000 Jahren erbärmlich gewesen wäre.

Beachte auch, dass es diese Regeln mit dem Realismus nicht so genau nehmen, um für Spaß und nützliche Spieleffekte zu sorgen, die im Kontext eines Szenarios relativ gut ausbalanciert sind. In Wahrheit würden die entsprechenden Vorteile wahrscheinlich Tage, wenn nicht Wochen, der Beobachtung durch den Satelliten erfordern, um einen Bonus zu erzeugen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Verbindung aufbauen

Wenn ein Kommandeur nicht genau weiß, welche Arten von Satelliten im Umlauf um den Zielplaneten sind und auch nicht seine eigenen mitbringt (siehe *Satelliten-Imager*, unten), muss er die Kommunikationsausrüstung verwenden, die ihm zur Verfügung steht, um zu bestimmen, welche Satelliten (soweit welche vorhanden sind) über dem Schlachtfeld verfügbar sind und ob er Zugriff auf sie hat oder nicht.

Während der Endphase jeder Runde kann der kontrollierende Spieler einer Einheit mit mindestens 4 Tonnen bemannter Kommunikationsausrüstung (siehe Seite 212, *TM*) 2W6 würfeln, um herauszufinden, ob ein Satellit verfügbar ist. Bei einem Ergebnis von 8+ gibt es einen oberflächennahen Satelliten, der im Kampf einen Vorteil bringen kann. Bei einem Ergebnis von 12 gibt es einen geosynchronen Satelliten, der für den Rest des Szenarios einen Vorteil bringen kann. Nur ein derartiger Wurf ist pro Runde möglich und nur ein Satellit kann pro Wurf gefunden werden.

Ein Spieler kann jede Runde weiter würfeln (selbst wenn er eine 12 erzielt), um herauszufinden, ob weitere Satelliten verfügbar sind, doch wird immer nur ein Satellit jeder Art gleichzeitig verfügbar sein. Somit kann ein Spieler Zugriff auf zwei verschiedene militärische oberflächennahe Satelliten erhalten (nachdem der erste außer Sicht geraten ist), doch kann er nicht zwei militärische Satelliten auf einmal auswürfeln und die Vorzüge verdoppeln. Wenn der Spieler einen Typ erwürfelt, den er bereits erwürfelt hat, würfelt er erneut. Wenn der Spieler so viel Glück hat, Zugriff auf alle Satellitenarten gleichzeitig zu erhalten, dann kann er nicht für einen neuen Satellitentypen würfeln, bis einer der Satelliten nicht mehr in Sicht ist (was heißt, dass die Anzahl der Runden, die die Fähigkeiten des Satelliten verfügbar sind, vorbei ist).

Nur eine Seite kann gleichzeitig denselben Satelliten kontrollieren. Anstatt eine Verbindung aufzubauen kann der Spieler aber auch versuchen, den Satelliten zu hacken und ihn dem anderen Spieler abzunehmen (mit einem Zielwert von 11, wie unten beschrieben). Zwar kann pro Seite nur ein Wurf pro Runde gemacht werden, um zu sehen, ob ein Satellit verfügbar ist, doch können Spieler so viele Versuche unternehmen, um einen verfügbaren Satelliten zu hacken, wie sie Einheiten besitzen, die wie oben genannt über ausreichend Kommunikationsausrüstung verfügen. Wenn die Kommunikation mit einem Satelliten von einem anderen Spieler übernommen wird, ändert sich die Anzahl der Runden, die der Satellit verfügbar ist, nicht.

Weil alle Satellitenfähigkeiten direkte Bewegungs- und Kampffähigkeiten sind, die sofortige Auswirkungen haben, wird der Gegner auch sofort wissen, welche Art von Satelliten ausgewürfelt worden ist.

Wenn die Welt von der Fraktion kontrolliert wird, mit der die Streitmacht assoziiert ist (oder für die eine Söldnerstreitmacht arbeitet), dann erhält der Spieler automatisch die Vorzüge des Satelliten; es muss der normale Wurf gemacht werden, um zu sehen, ob der Satellit verfügbar ist, aber Kommunikation findet automatisch statt.

Wird die Welt von einer Fraktion kontrolliert, die nicht mit der Streitmacht assoziiert ist (sondern von einer Fraktion, die der Fraktion des Spielers neutral oder feindlich gesonnen ist), dann muss der Spieler den Satelliten hacken. Dafür braucht der Spieler eine Einheit mit mindestens 5 Tonnen bemannter Kommunikationsausrüstung. Wenn der Spieler eine solche Einheit besitzt, dann würfelt er mit 2W6; bei einem Ergebnis von 9 oder mehr (11 oder mehr, wenn der Satellit von einer feindlichen Partei kontrolliert wird) wurde der Satellit gehackt und eine Verbindung ist erstellt. Wie oben beim Hacken eines vom gegnerischen Spieler kontrollierten Satelliten beschrieben ist zwar nur ein Wurf pro Runde und Seite möglich um zu sehen, ob Satelliten verfügbar sind, doch kann der Spieler so oft versuchen, einen Satelliten zu hacken, wie er Einheiten besitzt, die über ausreichend Kommunikationsausrüstung verfügen.

Sobald die Kommunikation mit einem Satelliten aufgenommen wurde, würfelt der Spieler 1W6 um die Art des Satelliten und seine Vorteile auf der Satellitenarten-Tabelle auszuwürfeln (siehe Seite 195); der Wurf

wird nicht abgelegt, wenn der Spieler die Kontrolle über den Satelliten von einem anderen Spieler übernimmt (da die Art des Satelliten bereits bestimmt worden ist). Als nächstes würfelt der Spieler einen weiteren W6; das Ergebnis ist die Anzahl von Runden, die der Spieler den Vorteil genießen wird (ehe der Satellit außer Sicht verschwindet). Die Vorteile beginnen in der folgenden Runde.

Diese Regeln gehen davon aus, dass die Spieler die spezifischen erweiterten Regeln verwenden, die auf der Satellitenarten-Tabelle genannt sind. Wenn die Spieler eine bestimmte Regel nicht verwenden, können sie entweder noch einmal würfeln, um einen anderen Satelliten zu erhalten (der im Szenario auch Vorteile bringt), davon ausgehen, dass der Satellit nicht verfügbar ist und nicht noch einmal würfeln, oder ihre eigenen Regeln für das Szenario konzipieren.

Fraktionen: Verwende die verschiedenen Fraktionen-Quellenbücher, die für *BattleTech* herausgegeben werden und es sollte klar sein, welche Fraktionen sich feindlich oder neutral gesonnen sind. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, gehe von einer neutralen Haltung aus.

BattleMech-Satellitenverbindung: BattleMechs sind mit leistungstärkerer Kommunikationsausrüstung als andere Einheiten ausgerüstet. Ein MechKrieger kann Energie in seinem BattleMech umleiten, um die Kommunikation zu verbessern, doch wird der Mech dadurch zu einem leichten Ziel.

Während der Endphase jeder Runde kann der Spieler ansagen, dass der Mech versucht, eine Satellitenverbindung aufzubauen. Der BattleMech kann in der Folgerunde keine Kampf- oder Bewegungsaktionen ausführen (doch kann er Mechpilotenwürfe ablegen, die aufgrund äußerer Umstände notwendig sind). Für jede folgende Runde, in der der Mech keine Aktion ausführt, kann er verwendet werden um zu überprüfen, ob ein Satellit verfügbar ist und / oder um Kommunikation mit einem verbündeten Satelliten aufzubauen; das Hacken eines feindlichen oder neutralen Satelliten ist nicht möglich.

Cockpit-Kommandokonsole: Ein BattleMech, der über eine Cockpit-Kommandokonsole verfügt (siehe Seite 293) kann ermitteln, ob ein Satellit verfügbar ist oder versuchen, die Kommunikation mit einem verbündeten oder neutralen Satelliten aufzubauen und kann sich dabei noch normal bewegen und feuern, vorausgesetzt, der zweite Krieger muss dafür keine Aktionen ausführen. In der Runde nachdem der Spieler angesagt hat, dass der Mech nach einem Satelliten suchen wird, oder eine Verbindung mit einem freundlichen oder neutralen Satelliten aufbauen möchte, gilt der Initiativemodifikator von +2 für die Cockpit-Kommandokonsole nicht. Eine Cockpit-Kommandokonsole kann nicht verwendet werden, um einen feindlichen Satelliten zu hacken.

Satelliten im Vorfeld festlegen: Anstatt die Satelliten zufällig zu erwürfeln, können die Spieler im Vorfeld die Zahl und Art der Satelliten festlegen, die auf einem Planeten zur Verfügung stehen, so dass beide Spieler nur noch ihre Verfügbarkeit prüfen und die Verbindung aufbauen müssen.

Kommunikationsausrüstung (Mobile Hauptquartiere)

Einheiten mit gewaltigen Kommunikationsmöglichkeiten können einem Kommandeur im Kampf einen großen Vorteil bringen. Solche Einheiten werden normalerweise als Mobile Hauptquartiere bezeichnet.

Jede Einheit, die zwischen 3 und 6 Tonnen Kommunikationsausrüstung besitzt (siehe Seite 212, *TM*) bringt ihrer Seite einen Initiativemodifikator von +1. Wenn die Einheit 7 oder mehr Tonnen Kommunikationsausrüstung besitzt, beträgt der Initiativebonus sogar +2.

Zusätzlich zu den Initiativemodifikatoren kann ein Mobiles Hauptquartier überprüfen, ob ein generischer Satellit verfügbar ist, oder versuchen die Kommunikation mit einem generischen Satelliten aufzunehmen (siehe *Verbindung aufbauen*, links), oder auch mit einem Satelliten-Imager (siehe unten); wenn die Kommunikation aufgebaut wurde, ersetzen dessen Vorteile die Initiativemodifikatoren, die die Kommunikationsaus-



SATELLITENARTEN-TABELLE

1W6-Wurf	Satellitenart	Vorteil
1	Kommunikation	1 Einheit für je vier Einheiten im Szenario (bei weniger als 4 Einheiten hat dieser Satellit keinen Effekt) kann die maximale weite Reichweite aller Waffen um 1 Hexfeld erhöhen; der kurze und mittlere Entfernungsbereich wird nicht beeinflusst (oder die weite Reichweite, wenn Extremreichweite verwendet wird) – dies steht für eine umfassende Koordination überlappender Feuerbereiche).
2	Ressourcen	Bei jedem Gelände oder jeder Geländemodifikation-Planetenbedingung (siehe Seite 40), bei der das Ergebnis des Betretens eines Hexfelds unsicher ist (Magmakruste, Geysir, Durchbrechen von Eis, Sumpf und so weiter; der Mechpilotenwurf zum Betreten eines Wasserfelds zählt nicht) weiß der Spieler, was in dem Hexfeld passierend wird, ehe er es betritt (was für langfristige bodendurchdringende Bildvergleiche steht). Wenn der Wurf notwendig ist, nachdem ein Hexfeld mit Planetenbedingung betreten wird (um einen Geysir auszulösen, durch Eis zu brechen, nicht in einem Sumpf stecken zu bleiben und so weiter), dann würfelt der kontrollierende Spieler vor Betreten des Hexfelds und kann dann basierend auf dem Würfelwurf entscheiden, das Hexfeld zu betreten oder die Bewegung zu verändern, um das Hexfeld zu vermeiden.
3	Navigation	1 Einheit für jeweils 4 Einheiten im Szenario (bei weniger als 4 Einheiten hat dieser Satellit keinen Effekt) kann 1 zusätzlichen Rennen-/Höchstgeschwindigkeits-/Maximalschub-BP über dem Maximum der Einheit ausgeben (was für die Fähigkeit der Einheit steht, den optimalen Weg durch das Gelände aufgrund detaillierter Bilder zu ermitteln). Einheiten, die nur Springen-, Senkrechtstarter- oder UME-BP ausgeben – das heißt, sie wählen keine Reisegeschwindigkeit-/Höchstgeschwindigkeit – erhalten diesen Vorteil nicht.
4	Militär	Wenn die gegnerische Seite verborgene Minenfelder besitzt, dann wird die Hälfte der Minenfelder (zufällig ermittelt, abgerundet) aufgedeckt. Dies geschieht während der Endphase jeder Runde, in der die Kommunikation mit einem neuen Militärsatelliten aufgebaut wird. Außerdem darf der Spieler für jedes vom Feind kontrollierte befehlsdetonierte Minenfeld (inklusive solcher, die von Raketen / Artillerie / Bomben gelegt wurden) während der Endphase 1W6 würfeln; bei einem Ergebnis von 6 explodiert das Minenfeld und verursacht den normalen Schaden.
5	Forschung	Die Sensoren, die die verschiedenen Energiearten überwachen, die der Planet abstrahlt, können in einen großen ECCM-Sender (siehe ECCM, Seite 100) oder Geisterziele-Sender (siehe Geisterziele, Seite 101) für die Seite des kontrollierenden Spielers umgewandelt werden. Der kontrollierende Spieler muss ansagen, welchen Effekt er nutzen möchte und er wird für die Nutzungsdauer des Satelliten verwendet (du kannst also nicht zwischen den Fähigkeiten wechseln). Bei ECCM entspricht der Forschungssatellit einem ECCM-Sender, deckt aber das ganze Spielfeld ab. Für die Erzeugung von Geisterzielen muss der kontrollierende Spieler zu Beginn jeder Runde den normalen Mechpilotenwurf machen, doch mit einem Modifikator von +4 anstatt von +2; wie der ECCM-Sender deckt auch dieser Effekt das ganze Spielfeld ab.
6	Wetter	Wenn Wetter-Planetenbedingungen (siehe Seite 57) verwendet werden, behandle alles Wetter wie eine Kategorie geringer, bis zum Minimum der leichtesten Wetterbedingung (was ein kristallklares Bild des Wechsels der Wettermuster darstellt und wie eine Streitmacht dies zu ihrem Vorteil nutzen kann). Starker Schneefall würde beispielsweise zu Mittelstarkem Schneefall werden, Mittelstarker Regen zu Leichtem Regen, aber Leichter Regen würde weiterhin als Leichter Regen gewertet werden.

rüstung bietet, solange die Vorteile des Satelliten gelten.

Wenn ein Fahrzeug, das als Mobiles Hauptquartier dient, einen Kritischen Stabilisatorstreffer erleidet (oder ein Mech einen Kritischen Treffer an Hüfte oder Gyroskop erleidet), dann gilt zusätzlich zu allen normalen Auswirkungen der Initiativebonus (sowie die Boni durch Satelliten / Satelliten-Imager) nur dann, wenn die Einheit in der Vorrunde keine BP ausgegeben hat. Erleidet die Einheit einen Kritischen Kommandeurstreffer, dann bringt das Mobile Hauptquartier keinen Vorteil mehr (und verliert die Verbindung zum Satelliten / Satelliten-Imager, wenn eine bestanden hat).

Eine Seite darf nur ein Mobiles Hauptquartier zu einer Zeit verwenden; dies umfasst auch Mechs mit Cockpit-Kommandokonsole (siehe Seite 293).

Großraumschiffe: Für diese Regeln wird davon ausgegangen, dass Großraumschiffe über 7 oder mehr Tonnen Kommunikationsausrüstung verfügen.

Satelliten-Imager

Satelliten-Imager sind spezielle Ausrüstungsteile, die verschiedene Fähigkeiten bieten können, wie sie im Abschnitt *Erweiterter Waffen und Ausrüstung* (siehe Seite 337) beschrieben sind. Wie diese Regeln beschreiben muss eine Einheit mindestens 4 Tonnen Kommunikationsausrüstung besitzen (siehe Seite 212, *TM*) um sich mit einem Imager zu verbinden. Dann bietet dieser seine Vorteile automatisch der Seite der Einheit.

Elektronische Gegenmaßnahmen

Ein Schlachtfeld kann mit elektronischen Gegenmaßnahmen gefüllt sein, die versuchen, Kommunikation zu blocken.

Jede Einheit, die Ausrüstung verwendet (im Gegensatz zum Krieger) um zu kommunizieren, um zusätzliche Vorteile zu erhalten (wie Initiativemodifikatoren) und die sich im Effektbereich eines gegnerischen Störfelds befindet, verliert den Bonus; dies gilt auch für Mobile Hauptquartiere, die Cockpit-Kommandokonsole, Einheiten, die mit

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Satelliten kommunizieren und dergleichen. Verlässt die Einheit den Effekt des feindlichen Störsenders (entweder durch ihre Bewegung oder durch die Bewegung der Einheit, die den Störsender trägt) wird der Vorteil wieder hergestellt – inklusive Kommunikation mit dem Satelliten, wenn dieser nicht das Sichtfeld verlassen hat (das heißt, wenn die Anzahl der Runden, die seine Vorzüge gelten, noch nicht verstrichen sind) – und zwar am Beginn der Runde nachdem die Einheit das Störfeld verlassen hat.

Wenn die ECCM-Regeln verwendet werden (siehe Seite 100), dann wird die Einheit geblockt, wenn die Menge der verbündeten ECCM in einem Hexfeld geringer ist als die feindlichen Störsender in dem Hexfeld.

Kommunikationsausrüstung: Wie bei den ECCM-Regeln beschrieben (siehe Seite 100) kann Kommunikationsausrüstung verwendet werden, um einen ECCM-Effekt zu erzeugen, doch dadurch verliert die Ausrüstung ihre anderen Fähigkeiten (der Initiativmodifikator, die Ermittlung ob ein Satellit verfügbar ist, das Erstellen einer Satellitenverbindung und so weiter) und zwar so lange, wie sie den ECCM-Effekt aufrechterhält.

Während einer Schlacht führt Christian eine Streitmacht ins Feld, die zwei Mechs mit einer Cockpit-Kommandokonsole, ein gelandetes Landungsschiff und zwei Mobile Hauptquartiere umfasst. Seine Davion-Streitmacht überfällt eine Kurita-Welt und somit gelten alle potentiellen Satelliten als feindlich.

Während der Endphase einer Runde befindet sich eine von Christians Cockpit-Kommandokonsole im Störfeld eines Gegners und kann somit nicht verwendet werden, um die Verfügbarkeit von Satelliten zu prüfen. Der andere Mech mit Cockpit-Kommandokonsole ist nicht im Störfeld. Da eine Cockpit-Kommandokonsole allerdings keinen feindlichen Satelliten hacken kann, beschließt er, den Mech nicht zu verwenden, um die Verfügbarkeit eines Satelliten zu überprüfen (was heißt, dass er in der nächsten Runde den Initiativmodifikator von +2 durch die Kommandokonsole erhalten wird).

Stattdessen verwendet Christian das Landungsschiff, um zu überprüfen, ob ein Satellit verfügbar ist und würfelt mit 2W6 (weil er das Landungsschiff verwendet, kann der Initiativmodifikator von +2, den es bieten würde, in der nächsten Runde nicht verwendet werden). Das Ergebnis ist eine 9, was heißt dass ein Satellit verfügbar ist.

Unglücklicherweise ist es ein feindlicher Satellit (Haus Kurita ist mit seinem Haus Davion verfeindet), also muss er ihn hacken. Er würfelt sofort mit 2W6, doch das Ergebnis von 7 bedeutet, dass das Hacken nicht gelingt. Er kann allerdings mit den beiden Mobilen Hauptquartieren noch zweimal hacken und beschließt, dass eines der beiden Mobilen Hauptquartiere den Satelliten hacken soll (auch hier kann der Initia-

tivmodifikator von +2 für das Mobile Hauptquartier in der Folgerunde nicht verwendet werden). Er würfelt mit 2W6 und erzielt eine 11!

Er hat den Satelliten gehackt. Er würfelt dann mit 1W6, erzielt eine 4 und schlägt in der Satellitenarten-Tabelle nach. Die Spieler verwenden allerdings keine Minenfelder, also legen sie fest, dass er noch einmal würfeln darf (diese Entscheidung wurde vor Spielbeginn getroffen). Diesmal wirft er eine 5, also hat er eine Verbindung mit einem Forschungssatelliten aufgebaut; er ist sehr zufrieden, da das ECCM-Feld ihm helfen wird, das Störfeld seines Gegners zu überwinden (und dabei helfen wird, die Satellitenkommunikation zu behindern, die sein Gegner bereits aufgebaut hat). Um die Satellitenverbindung abzuschließen, würfelt er mit 1W6 und erhält eine 3, so dass der ECCM-Effekt 3 Runden anhalten wird (außer die Kommunikation wird unterbrochen oder der Gegner hackt die Kommunikation mit dem Satelliten), beginnend in der Folgerunde.

Christian kann zwar nicht ermitteln, ob noch ein Satellit verfügbar ist, doch bleibt ihm noch ein Mobiles Hauptquartier. Da sie Wetter-Planetenbedingungen verwenden und der gegnerische Spieler in der letzten Runde das Glück hatte, die Kommunikation mit einem Wettersatelliten aufzubauen – er hat eine 6 gewürfelt, so dass Christians Gegner die Vorteile noch 5 weitere Runden genießen wird – beschließt Christian, weil es ihm nicht gelungen ist, ein Störfeld aufzubauen und die Verbindung zu unterbrechen, dass er den Satelliten hacken möchte (er hat genug Initiativmodifikatoren von aktiven Kommandeuren – sowie die Cockpit-Kommandokonsole, die sich nicht im Störfeld befindet – dass er es riskieren kann, auf den Initiativmodifikator von +2 durch das Mobile Hauptquartier zu verzichten). Er würfelt 2W6 und erzielt eine 12! Er hat die Verbindung des Gegners mit dem Wettersatelliten übernommen; er wird ab der nächsten Runde seine Vorteile erhalten und zwar für 5 weitere Runden (vorausgesetzt die Kommunikation wird nicht unterbrochen und vorausgesetzt der Gegner hackt den Satelliten nicht selbst).

NOTAUSSTIEG / AUFGABE VON EINHEITEN

Die folgenden Regeln erlauben den Notausstieg aus und die Aufgabe von Einheiten während des Spiels.

Elektronik: Jede Elektronik in einer Einheit, die der Pilot / die Besatzung mittels Notausstieg oder anderweitig verlassen hat, funktioniert weiter, bis die Einheit zerstört ist (oder erbeutet; siehe *Kontrolle über Einheiten übernehmen*, Seite 216).

ProtoMechs: ProtoMechs haben kein Rettungssystem und können im Kampf nicht verlassen werden.

MECHS

In bestimmten unglücklichen Situationen ist ein MechKrieger vielleicht gezwungen, seinen BattleMech eilig zu verlassen, indem er das Rettungssystem verwendet. Wenn der Pilot das System anwirft, erlauben es explosive Bolzen dem Cockpit, sich von der Einheit zu lösen und der Pilot wird vom jetzt ausgeschalteten BattleMech fortgeschleudert. Der ausgeworfene MechKrieger landet in dem Hexfeld direkt hinter dem verlassenen BattleMech. Alle BattleMechs sind mit Sensoren ausgerüstet, die bevorstehende Munitionsexplosionen erkennen und den Piloten automatisch auswerfen, ehe die Munition explodiert. Weil die Entwicklung von CASE die Chance erhöht, dass ein BattleMech eine Munitionsexplosion übersteht, schalten viele MechKrieger den Autoauswurf ab. Die Spieler müssen vor jeder Schlacht entscheiden, ob der Autoauswurf des Mechs aktiviert ist und es auf dem Datenbogen markieren.

Während der Bewegungsphase kann der Spieler statt der Bewegung entscheiden, dass der MechKrieger ausgeworfen wird. Wenn die Rettungsautomatik aktiviert ist, wird der Pilot automatisch am Ende einer Phase, in der es zu einer Munitionsexplosion kommt, ausgeworfen, ehe es zu Stürzen kommt (der Pilot erleidet dennoch automatische 2 Schadenspunkte durch die Munitionsexplosion; siehe *Munition*, Seite 125, TW).



Ein Daboku-Pilot wird nach einem kritischen Treffer durch einen Cyclops ausgeworfen.



Der Auswurf aus einem Mech kann gefährlich sein und der Pilot erleidet bei der Landung vielleicht Schaden. Der Pilot muss einen erfolgreichen Mechpilotenwurf ablegen, um keinen Schaden zu erleiden, nach der Situation entsprechend der Auswurfmodifikator-Tabelle modifiziert. Ein Pilot, der diesen Mechpilotenwurf nicht schafft, erleidet Schaden gleich der FS geteilt durch 2 (abgerundet) und muss einen Bewusstlosigkeitswurf nach den Standardregeln machen (siehe *Bewusstlosigkeit*, Seite 41, TW). Ein Pilot, der bei Bewusstsein ist und erfolgreich ausgeworfen wurde, kann sich mit 1 BP pro Runde bewegen, genau wie eine Standard-Infanterieeinheit. Er kann genau wie Infanterie Ziel von Angriffen werden, doch mit einem zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2. Wenn der Pilot eine Bewegungsphase im selben Hexfeld beendet wie eine Einheit (verbündet oder feindlich), dann wurde er in der Endphase aufgegriffen; er kann die Einheit auswählen, wenn sich mehr als eine in dem Hexfeld befindet. Piloten, die von freundlichen Einheiten aufgenommen wurden, die den

Kampf überleben, haben überlebt und können in späteren Spielen wieder verwendet werden. Die Spieler können Piloten, die vom Feind gefangen genommen worden sind, freikaufen.

Zerstörung der Trefferzone Kopf: Wenn die Spieler einen für MechKrieger etwas weniger tödlichen Spielstil bevorzugen – besonders wenn sie eine Kampagne spielen – können sie die folgenden Regeln verwenden. Immer wenn die Interne Struktur einer Cockpit-Trefferzone zerstört wird und wenn die Einheit ein Auswurfssystem besitzt (nicht das BattleMech-Ganzkopf-Auswurfssystem, Seite 336), springt der Autoauswurf automatisch an. Der MechKrieger erleidet aber, unabhängig von den äußeren Umständen, so viel Schaden, dass er bei 5 Treffern liegt (ein Pilot ohne erlittene Treffer und ein Pilot mit 3 erlittenen Treffern würden beide ihre Monitore auf 5 Treffer auffüllen, um zu zeigen, dass sie gerade so überleben). Der Pilot kann beim Auswurf selbst Schaden erleiden und diese Regeln gelten nicht bei einem Kritischen Treffer auf die Cockpit-Zeile (die den Piloten nach wie vor tötet).

BattleMech-Ganzkopf-Auswurfssystem: Diese Art des Auswurfs entfernt den gesamten Kopf des Mechs und verwendet eigene Regeln (siehe Seite 336). Wenn der Kopf selbst zerstört wird (wie oben beschrieben), dann rettet diese Form des Auswurfssystems den Mech-Krieger nicht.

Wasser: Ein MechKrieger kann nicht ausgeworfen werden, wenn das Cockpit unter Wasser ist (es sei denn, es handelt sich um ein Ganzkopf-Auswurfssystem, siehe oben).

FAHRZEUGE

Fahrzeuge haben kein automatisches Auswurfssystem wie BattleMechs (siehe *Gefechtsfahrzeugs-Rettungskapseln*, Seite 336, für die Ausnahme). Während der Endphase jeder Runde kann ein Spieler allerdings ansagen, dass die Besatzung eines Fahrzeugs dieses verlässt. Die Einheit darf während der Folgerunde keine Aktion ausführen.

Während der Endphase der Runde wird die Besatzung (egal wie groß; siehe *Fahrzeugbesatzung*, Seite 218) als Fußsoldaten-Infanteriezug mit Größe gleich der Besatzung behandelt. Die Besatzung (jetzt der Zug) wird im gleichen Hexfeld platziert (wenn dies die Stapelregeln erlauben) oder in einem angrenzenden erlaubten Hexfeld; kann die Besatzung kein erlaubtes Hexfeld betreten, können sie das Fahrzeug nicht verlassen. In der Runde nachdem sie ihr Fahrzeug verlassen hat, kann die Besatzung sich bewegen und Angriffe ausführen, genau wie Fußsoldaten und zwar für den Rest des Szenarios.

Infanterie kann ein fliegendes Fahrzeug auf dieselbe Weise verlassen, doch in diesem Fall stürzt das Fahrzeug sofort in dem Hexfeld ab, in dem es sich befindet. Die Infanterie muss die Regeln für *Abwurfsoldaten* verwenden (die in *Strategic Operations* beschrieben werden) um festzustellen, wo sie landet; danach werden sie wie oben behandelt.

SCHIFFE

In der Bewegungsphase kann die ganze oder Teile der Besatzung eines Schiffs den Befehl erhalten, das Schiff zu verlassen. Wenn sie das Schiff verlassen, mache einen Pilotenwurf für die Einheit. Bei einem Erfolg können 1 + ES Rettungsboote sicher zu Wasser gelassen werden (1 bei einer ES von 0, 3 bei einer ES von 2 und so weiter). Zusätzliche Rettungsboote können in derselben Runde zu Wasser gelassen werden, doch jedes muss einen Pilotenwurf mit +2 ablegen und erleidet einen Schadenspunkt pro Punkt FS.

Wenn Besatzung ein Schiff verlässt, werden Rettungsboote in angrenzenden Wasserfeldern platziert. Diese zählen für die Stapelregeln als konventionelle Infanterie und ebenso für Angriffe gegen sie. Jedes Rettungsboot hat eine Schadenskapazität von 1 Punkt (für das Boot) plus 1 „Soldaten“ pro Besatzungsmitglied an Bord (Maximum 10 Soldaten pro Boot). Rettungsboote haben nur auf Wasserfeldern 1 BP.

Wenn die Besatzung ein untergetauchtes Schiff verlässt, dann wird das Rettungsboot wie oben platziert, doch im Tiefenlevel des Schiffs;

NOTAUSSTIEGSMODIFIKATOREN-TABELLE

Gelände der Landung	Modifikator
Frei	-2
Wasser	-1
Schnee	-1
Tiefschnee	-2
Unwegsam	0
Schutt	0
Lichter Dschungel/Wald/Extrem Unwegsam	+2
Dichter Dschungel/Wald/Extremer Schutt	+3
Extrem dichter Dschungel/Wald	+4
Pro Gebäudelevel	+1

Planetenbedingung	Modifikator
Schwerelosigkeit	+3
Niedrige Schwerkraft (mehr als 0,2 Unterschied zum Terranischen Standard)	+2
Hohe Schwerkraft (mehr als 0,2 Unterschied zum Terranischen Standard)	+3
Vakuum oder Verunreinigte Atmosphäre*	+3
Spuren-Atmosphäre oder Sehr Dichte Atmosphäre	+2
Starker Schneefall/Eissturm/Gewitter/Starke Brise/Platzregen	+2
Schneesturm/Sturm/Tornado	+3

Situation	Modifikator
BattleMech am Boden	+5
Pilot bewusstlos	+3
Pro Punkt Schaden an der Internen Struktur des Kopfes	+1
Automatischer Auswurf	+1

*Geht davon aus, dass der Pilot einen Anzug trägt, um sich vor dem Vakuum oder der Verunreinigten Atmosphäre zu schützen; der Pilot wird ohne Schutz im Vakuum sofort getötet (siehe Seite 56 für die Regeln zu Verunreinigter Atmosphäre ohne Schutz).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



das Rettungsboot steigt dann 1 Tiefenlevel am Ende der Bewegungsphase, jede Runde bis es die Oberfläche erreicht. Erst dann kann es sich wie oben beschrieben bewegen.

Individuelle Besatzungsmitglieder können auch das Schiff verlassen (mit Schwimmwesten und / oder Atemausrüstung, wenn nötig), dürfen dies aber nur von einem Schiff an der Oberfläche oder untergetauchten Schiffen mit Tiefe 15 oder weniger tun. Besatzungsmitglieder, die das Schiff so verlassen, erhalten 0 BP und treiben einfach an der Wasseroberfläche, wobei sie den Wasserfluss-Regeln unterliegen, wenn diese verwendet werden (siehe Seite 52).

Ein anderes Schiff (oder Luftkissenfahrzeug, oder Nicht-Wasserfahrzeug mit der Rumpf- und Steuermodifikation Amphibisch; oder ein Bodeneffektfahrzeug, das auf der Wasseroberfläche landet) darf Besatzung aus den Rettungsbooten retten, wenn es seine Runde im Hexfeld des Rettungsboots beendet (oder angrenzend daran, wenn die rettende Einheit ein Großes Schiff ist). Dabei darf es für die Runde keine anderen Aktionen ausführen. Während der Endphase der Folgerunde wird die Besatzung aus dem Rettungsboot gerettet und ist jetzt an Bord des rettenden Fahrzeugs. Wenn die rettende Einheit sich vor der Endphase aus dem Hexfeld bewegt (aus welchem Grund auch immer), dann scheitert die Rettungsmission, kann aber beliebig oft erneut versucht werden, solange die Bedingungen erfüllt sind.

Senkrechtstarter und Luftschiffe dürfen ebenfalls versuchen, ein Rettungsboot oder einzelne Besatzungsmitglieder zu retten und zwar ohne auf der Wasseroberfläche zu landen. Diese Einheiten müssen ihre Runde in dem Hexfeld beenden, in dem sich das Rettungsboot oder einzelne Besatzungsmitglieder befinden, und in Höhenlevel 1 oder Bewegungshöhe 1 (Bodennähe) im Falle von Luftschiffen; bei Großen Luftschiffen muss der Drehpunkt in dem Hexfeld liegen, in dem sich das Rettungsboot befindet. Im Lauf der nächsten beiden Runden kann die rettende Einheit keine anderen Aktionen ausführen (außer BP ausgeben, um im Hexfeld zu bleiben). Am Ende dieser Zeit wird die Besatzung aus dem Rettungsboot gerettet. Wie bei der Wasserrettung scheitert die Operation, wenn die rettende Einheit sich aus welchem Grund auch immer aus dem Hexfeld (oder in ein höheres Höhenlevel) bewegt, ehe die Rettung abgeschlossen ist, sie kann aber in einer folgenden Runde erneut versucht werden.

Nur ein Rettungsboot (oder 10 einzelne Besatzungsmitglieder) können in beiden Fällen pro Runde gerettet werden (wenn die rettende Einheit eine Multi-Hexfeld-Einheit ist, wie ein Großes Schiff, dann kann sie ein Rettungsboot – oder 10 Besatzungsmitglieder – pro Hexfeld retten, das Wasser berührt und an ein Rettungsboot angrenzt, nach den oben beschriebenen Bedingungen). Eine rettende Einheit muss auch ausreichend Frachtraum besitzen, um eine entsprechende Zahl konventioneller Fußsoldaten aufzunehmen, berechnet mit 0,1 Tonnen pro Besatzungsmitglied. Wenn ein Schiff zehn volle Rettungsboote aufnimmt, muss es ausreichend Frachtraum besitzen, um einen konventionellen Infanteriezug mit 100 Mann aufzunehmen [10 Rettungsboote x 10 Besatzungsmitglieder pro Boot = 100], also 10 Tonnen Frachtraum [100 x 0,1 = 10].

ERSCHÖPFUNG

Eine normale *BattleTech*-Runde dauert nur 10 Sekunden, somit ist auch eine Schlacht von 20 oder 30 Runden nur fünf Minuten lang. Entsprechend ignoriert das Spiel nach den Standardregeln Erschöpfung. Kampf ist aber außerordentlich anstrengend, emotional und körperlich; Sekunden können wie Minuten erscheinen und fünf Minuten können sich wie Stunden anfühlen. Verwende die folgenden Regeln, wenn du das Konzept der Erschöpfung direkt ins *BattleTech*-Spiel einführen willst.

Die Fähigkeit einer Einheit, Erschöpfung zu ignorieren, hängt von ihrem Wert ab (basierend auf dem Mechpilotenwert), wie es auf der Erschöpfungstabelle gezeigt ist. Wenn eine Einheit den Beginn ihrer Zielrunde erreicht, wende für den Rest des Szenarios einen Mechpilotenwurf-Modifikator von +1 an. Wenn die Einheit dann den Startpunkt der nächsten Stufe erreicht, erleiden außerdem alle Angriffe einen Trefferwurfmodifikator von +1. Beispielsweise würden zu Beginn von Runde 10 alle Unerfahrenen Einheiten einen Mechpilotenwurf-Modifikator von +1 erleiden. Dann zu Beginn von Runde 14 würden auch alle Normalen Einheiten diesen Modifikator erleiden und die Unerfahrenen Einheiten würden zudem einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Angriffe erleiden. Das heißt, dass Elite-Piloten niemals einen Trefferwurfmodifikator erleiden.

Konventionelle Infanterie: Zusätzlich zu den oben beschriebenen Beschränkungen können konventionelle Fußsoldaten, sobald sie erschöpft sind, sich in jeder Runde entweder bewegen oder einen Waffenangriff ausführen, oder sie können einen Mechabwehrangriff ausführen; das heißt, eine erschöpfte konventionelle Infanterieeinheit darf in jeder Runde nur eine dieser drei möglichen Aktionen ausführen. Wenn konventionelle Fußsoldaten eine Runde lang keine Aktion ausführen (keine BP ausgeben und keine Art von Angriff tätigen), dann dürfen sie sich in der Folgerunde normal bewegen und angreifen; dies ist nicht kumulativ. Das heißt, wenn eine Einheit zwei Runden lang keine Aktion ausführt, kann sie dennoch nur eine Runde lang normal agieren, danach kann sie wieder nur eine Aktion pro Runde machen.

ERSCHÖPFUNGSTABELLE

Pilotenwert	Runde in der der Modifikator beginnt
6–7	Beginnend in Runde 10
4–5	Beginnend in Runde 14
2–3	Beginnend in Runde 17
0–1	Beginnend in Runde 20

VERBESSERTE POSITIONEN

Mit ausreichend Zeit kann eine verteidigende Einheit den natürlichen Schutz des umgebenden Geländes verbessern. Wenn beide Seiten zustimmen, die Regel zu Verbesserten Positionen zu verwenden, dürfen Einheiten zu Beginn des Spiels in verbesserten Positionen auf der Geländekarte starten. Behandle diese Befestigungen wie Leichte Standardgebäude mit einem KF von 15 (der Schaden wird genau wie bei Gebäudefeldern verursacht, inklusive Einstürzen und dergleichen). Die Positionen haben keine Auswirkungen auf Sichtlinien und Bewegung und eine Einheit kann nicht auf eine verbesserte Position klettern, um ihr Level zu erhöhen. Alle Einheiten in einer verbesserten Position verwenden die normalen Geländemodifikatoren. Einheiten, die das Spiel in einer verbesserten Position beginnen, dürfen auch die Regel für Versteckte Einheiten verwenden (siehe Seite 259, TW).



Verbesserte Positionen können von jedem Spieler verwendet werden; wenn der kontrollierende Spieler die Einheit aus einer verbesserten Position bewegt, kann sich ein Gegner in dieselbe verbesserte Position bewegen und ihre Vorteile erhalten. Verbesserte Positionen können allerdings nicht verwendet werden, um Einheiten in einem Szenario zu verstecken.

INFANTERIE-GEGEN-INFANTERIE-AKTIONEN

Die Regel für Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen erlaubt die großflächige Abwicklung von Gefechten, die nur von Infanterie ausgetragen werden. Das System kann in fast jeder Situation verwendet werden, die die Spieler wollen, doch da es ein ganz eigener Kampf ist – die Infanterie wird regelrecht aus dem normalen *BattleTech*-Kampf entfernt, solange diese Regeln gelten –, ist sie am besten für Situationen, in denen normalerweise nur Infanterie gegen Infanterie kämpft: in Gebäuden, oder während Interaktionen auf Großen Schiffen, Raumbooten oder Großraumschiffen.

Unabhängig von der Trefferzone bleiben die Grundlagen von Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen immer gleich. Die folgenden Regeln beschreiben diese Grundlagen und führen auch die einzigartigen Regeln für Kämpfe in Gebäuden, Großen Schiffen und Luft-Raumeinheiten auf.

ENTERAKTIONEN (INFANTERIE)

Das Eindringen in feindliche Einheiten (sei es eine große Marineeinheit oder eine Luft-/Raumeinheit) ist eine Taktik so alt wie der Krieg zur See. Diese Regeln beschreiben, wie Infanterie verwendet werden kann, um sich an Bord einer feindlichen Einheit zu bewegen, sich ins Innere der Einheit zu bewegen, die Verteidiger auszuschalten und somit die Kontrolle über das Schiff zu erlangen; andere Einheiten, die eine feindliche Einheit für Angriffe im Inneren ertern, werden unter *Interaktionen (Nicht-Infanterie)* beschrieben (siehe Seite 188). Die Grundlagen solcher Aktionen sind immer die gleichen, egal welcher Einheitentyp geentert wird. Die Details der einzelnen Einheitentypen werden, wenn nötig, ebenfalls geschildert.

Legale Ziele: Nur Große Hilfsschiffe, Raumboote und Großraumschiffe können mit diesen Regeln geentert werden. Die Spieler können entweder diese Regeln verwenden, oder die Regeln für *Kämpfe in Gebäuden* (siehe Seite 175, *TW*), wenn sie Infanterieaktionen in Mobilen Bauten abwickeln wollen.

Andocken an und Fixieren gegen Luft-/Raumeinheiten

Ehe eine Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion an Bord einer Luft-Raumeinheit ausgeführt werden kann, muss ein Gegner entweder an die Zieleinheit andocken oder sie mit Enterhaken fixieren.

Ein Großraumschiff kann nur für Interaktionen an ein Ziel andocken, wenn die Zieleinheit keine Schubpunkte in der Runde ausgeben kann, in der das Andocken versucht wird (es also Schaden erlitten hat, der die Ausgabe von Schub verbietet). Das Großraumschiff muss die Bewegungsphase im gleichen Hexfeld wie das Ziel beenden und Geschwindigkeit und Flugrichtung mit der verteidigenden Einheit teilen. Am Ende der Bewegungsphase (Luft-/Raum) kann ein Großraumschiff, das dieselbe Geschwindigkeit und Flugrichtung hat wie die verteidigende Einheit, an das Ziel andocken, das keinen Schub aufwenden kann. Würfle 2W6, um den Erfolg eines Andockens zu bestimmen, mit einer Zielzahl von 8. Rechne jede Runde, in der der Angreifer dieselbe Geschwindigkeit und Flugrichtung hat wie das Ziel, einen kumulativen Modifikator von -2 ein; wenn während folgender Runden der Verteidiger Schub aufwendet, kann der Angreifer nicht nur nicht mehr andocken, er verliert auch den angesammelten Modifikator.

Jedes Raumboot darf als Überfallschiff verwendet werden, um sich an das Ziel anzudocken, egal ob das Ziel Schubpunkte ausgeben kann oder nicht. Jede Tonne Frachtraum auf einem Raumboot kann 5 Soldaten in Raumanzügen oder einen Soldaten (oder Elementar) in Gefechtsrüstung aufnehmen. Um ein Ziel für eine Interaktion zu greifen, muss das Raumboot seine Bewegungsphase im gleichen Hexfeld wie das Ziel beenden und Geschwindigkeit und Flugrichtung auf die verteidigende Einheit abstimmen. Am Ende der Bewegungsphase (Luft-/Raum) kann ein Raumboot, das dieselbe Geschwindigkeit und Flugrichtung wie die verteidigende Einheit hat versuchen, das Ziel mit Enterhaken zu fixieren. Ein Wurf mit 2W6 ist notwendig, gegen einen Zielwert von 8. Ein erfolgreicher Wurf befestigt einen Enterhaken am Zielschiff und erlaubt es dem Raumboot, Soldaten zum Entern zu entsenden.

Rechne einen Modifikator von +2 auf Zielwerte gegen Angriffe ein, die das Raumboot treffen sollen, das in der Runde versucht hat, den Gegner zu fixieren. Dies spiegelt die unvorhersehbaren Manöver wider, die solche Einheiten während der Annäherung ausführen, um Feindbeschuss zu vermeiden.

In beiden Fällen sollten sowohl die angreifende als auch die verteidigende Einheit, wenn das Andocken oder Fixieren erfolgreich ist, 1W6 würfeln, um zufällig die Trefferzonen beider Luft-/Raumeinheiten zu bestimmen, in denen das Andocken/Fixieren stattgefunden hat: 1 Bug; 2 Links-Vorne/Linke Tragfläche; 3 Rechts-Vorne/Rechte Tragfläche; 4 Links-Hinten/Linke Hintere Tragfläche; 5 Rechts-Hinten/Rechte Hintere Tragfläche; und 6 Heck. Dieser Wurf ist unabhängig vom verteidigenden Einheitentyp notwendig; das Andocken findet niemals an der „Breitseite“ eines Kriegsschiffs statt, da Kapitäne niemals so selbstmörderisch sind, dass sie sich vor so viele Geschütze manövrieren würden.

Der Spieler einer angreifenden Luft-/Raumeinheit kann während einer Interaktion in der Endphase jeder Weltraumrunde ansagen, dass sich seine Einheit vom Dock/Enterhaken löst, was aber die Interaktion nicht beendet. Es ist kein Wurf notwendig und die angreifende Einheit wird zu Beginn der Folgerunde als wieder in der Initiative gezählt (siehe *Initiative*, unten) und kann normal manövrieren.

Angriffe durch Angreifende und Verteidigende Luft-/Raumeinheiten: Weder die verteidigende noch die angreifende Luft-/Raumeinheit kann Angriffe mit Waffen in dem Schussfeld ausführen, in dem das Andocken/das Fixieren durchgeführt worden ist (wie oben beschrieben durch zufällige Würfelwürfe ermittelt). Die einzige Ausnahme besteht, wenn verschiedene Einheitenklassen involviert sind; beispielsweise Raumboote und Landungsschiffe. Wenn eine Einheit einer kleineren Klasse an eine Einheit mit größerer Klasse gedockt/fixiert wurde, dann kann sie keine Waffen in dem Schussfeld verwenden, in dem angedockt/fixiert wurde, die größere Einheit kann dies aber sehr wohl. Dies ist unabhängig davon, ob die kleine oder große Einheit Angreifer oder Verteidiger ist.

Beispielsweise ein Raumboot, das am Heck an ein Landungsschiff fixiert ist, könnte keine Heckwaffen einsetzen, die verteidigende Einheit könnte aber sehr wohl ihre Waffen im Schussfeld Vorne-Rechts abfeuern.

Angriffe auf Angedockte/Fixierte Einheiten: Die Fähigkeit, eine verteidigende oder angreifende Luft-/Raumeinheit während einer Interaktion anzugreifen, hängt von der Einheitenklasse ab, wie oben unter *Angriffe durch Angreifende und Verteidigende Luft-/Raumeinheiten* beschrieben.

Angriffe gegen eine Luft-/Raumeinheit in einer kleineren Einheitenklasse als eine andere angedockte/fixierte Luft-/Raumeinheit, bei denen die Angriffsrichtung der Zone entspricht, an der die größere Luft-/Raumeinheit fixiert wurde, können nicht durchgeführt werden. Beispielsweise versucht eine Luft-/Raumeinheit einen Angriff gegen ein Raumboot, an das ein Landungsschiff fixiert wurde. Das Landungsschiff ist an die Heckzone des Raumboots fixiert und die Sichtlinie vom Angreifer zum Raumboot fällt in die Heck-Zone. Der Angriff

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



ist nicht möglich, weil die Sichtlinie vom Landungsschiff blockiert wird. Im Falle einer Unten-/Oben-Situation (siehe Seite 238, TW) kann ein Angriff ausgeführt werden, doch wenn es zu einem erfolgreichen Waffenangriff kommt, dann muss der angreifende Spieler 1W6 würfeln. Bei einer 1 – 3 trifft der Angriff das gewünschte Ziel; bei einer 4 – 6 trifft der Angriff die andere Luft-/Raumeinheit. In Situationen, in denen mehrere Luft-/Raumeinheiten an ein Ziel angedockt sind, ermittle zufällig, welche andere Luft-/Raumeinheit getroffen wurde.

Angriffe gegen eine Ziel-Luft-/Raumeinheit in einer größeren Einheitenklasse als eine andere angedockte/fixierte Luft-/Raumeinheit können durchgeführt werden.

Wenn die Zone des erfolgreichen Angriffs der Zone entspricht, in der eine andere Luft-/Raumeinheit angedockt/fixiert wurde, dann hat der Angriff eine Chance, die andere Luft-/Raumeinheit zu treffen. Der angreifende Spieler würfelt 1W6. Wenn die fragliche Luft-/Raumeinheit eine einzelne Klasse kleiner ist (wenn ein Raumboot an ein Landungsschiff fixiert wurde), dann trifft der Angriff bei einer 5-6 die andere Luft-/Raumeinheit; bei einem Ergebnis von 1-4 wird das eigentliche Ziel getroffen.

Achte in allen derartigen Fällen auf die Orientierung der anderen Luft-/Raumeinheit, die getroffen wird, um am besten zu ermitteln, wo sie getroffen wird. Vielleicht ist ein zufälliger Wurf nötig, um die Trefferzone zu bestimmen, wenn es nicht eindeutig ist.

Schub aufwenden: Eine angreifende Luft-/Raumeinheit, die angedockt/fixiert ist, kann keinen Schub aufwenden, da dies das Andocken/die Fixierung automatisch beendet. Die angreifende Luft-/Raumeinheit müsste ihre Geschwindigkeit und Flugrichtung während der Bewegungsphase (Luft/Raum) einer folgenden Runde angleichen, um ein neues Andocken/Fixieren zu versuchen. Wenn die verteidigende Luft-/Raumeinheit die Geschwindigkeit ändert, muss der angreifende Spieler am Ende der Bewegungsphase (Luft/Raum), in der die Veränderung stattgefunden hat, einen normalen Wurf zum Andocken/Fixieren machen; rechne einen Modifikator von +1 für je zwei Punkte Geschwindigkeitsveränderung ein.

Initiative: Luft-/Raumeinheiten, die für eine Interaktion angedockt oder fixiert sind, zählen nicht zur Initiative. Wenn sich die Luft-/Raumeinheit irgendwie aus dem Andocken/der Fixierung löst, zählt sie in der Folgerunde wieder zur Initiative.

Mehrfaches Andocken / Fixieren: Ein Raumboot kann nur von einer Einheit auf einmal angedockt /fixiert werden; das bedeutet, dass wenn zwei Raumboote aneinander angedockt/fixiert sind, keine andere Luft-/Raumeinheit beide Einheiten andocken/fixieren kann. Ein Landungsschiff kann nur von zwei Einheiten gleichzeitig angedockt/fixiert werden, aber nicht im gleichen Schussfeld; wiederhole den Wurf für das zufällige Schussfeld für die verteidigende Einheit, wenn diese Zone bereits von einer anderen Einheit besetzt ist. In allen Fällen gilt, dass wenn eine angreifende Einheit das Fixieren/Andocken löst, eine neue Einheit in der Folgerunde versuchen kann, die Einheit zu fixieren/anzudocken.

Fixieren von Großen Schiffen

Ähnlich wie Luft-/Raumeinheiten, die versuchen, ein Ziel in den Tiefen des Weltalls mit Enterhaken zu fixieren können Kleine oder Mittelgroße Gefechts-/Hilfsschiffe, alle Arten von Schwebefahrzeugen, Senkrechtstarter und alle Arten von Luftschiffen versuchen, ein Großes Hilfsschiff zu fixieren.

Um eine Zieleinheit für eine Interaktion zu fixieren, muss das fragliche Fahrzeug die Bewegungsphase in einem Hexfeld beenden, das an ein Hexfeld angrenzt, in dem sich das Ziel aufhält (dies kann weder Front noch Heck sein) und zwar mit derselben Orientierung; im Falle von Luftschiffen kann dies entweder ein angrenzendes Hexfeld sein oder ein Hexfeld, in dem sich das Zielschiff aufhält, doch muss sich das Luftschiff in Höhenlevel 1 (Bodennähe) befinden; Senkrechtstarter müssen, wenn sie sich im gleichen Hexfeld wie die Einheit befinden, mindestens 1 Höhenlevel über dem obersten Level (Deck) der Zieleinheit schweben. Am Ende der Bewegungsphase (Boden) kann ein Fahrzeug in einem Hexfeld, das an das Ziel angrenzt, versuchen es zu fixieren. Würfle 2W6 um den Erfolg

des Fixierens zu bestimmen, gegen einen Zielwert von 6 (wenn die Einheit komplett unter Wasser ist, dann ist der Zielwert 8). Ein erfolgreicher Wurf befestigt einen Enterhaken an dem Zielschiff und erlaubt es dem fixierenden Fahrzeug, Truppen für eine Interaktion zu entsenden; alle Infanterieeinheiten (sowie die Besatzung des Schiffs und anderes Personal), die aktuell von der angreifenden Einheit transportiert werden, können in der Interaktion verwendet werden (mit Ausnahme von Panzergrenadiern). Alle Aktionen passieren während des Zeitrahmens der Bodenrunde, nicht in der Weltraumrunde. Wenn die Fixierung fehlschlägt, dann kann das Fahrzeug am Ende der Bewegungsphase der Folgerunde erneut versuchen, die Fixierung aufzubauen, vorausgesetzt, es grenzt immer noch an das Zielschiff an.

Wenn du ein Zielschiff fixierst, verwende die Große Schiffsschablone (siehe die Datenbögen am Ende dieses Buchs) um zu ermitteln, wo an der Einheit die Fixierung aufgebaut wurde (im Falle von Luftschiffen über dem Zielschiff blockiert keine der Einheiten irgendwelche Schussfelder); in allen Fällen hat das angreifende Fahrzeug dieselbe Orientierung wie das Zielschiff. Weder die verteidigende noch die angreifende Einheit kann Angriffe mit Waffen in dem Schussfeld tätigen, in dem die Fixierung aufgebaut wurde (dies gilt auch für Luftschiffe).

Infanterieunterstützung: Im Gegensatz zu einem Fahrzeug, das Infanterie transportiert und versucht, ein Großes Schiff zu fixieren, um die Soldaten zu entsenden (siehe oben), können Infanterieeinheiten allein versuchen, ein feindliches Großes Hilfsschiff zu entern und die Kontrolle darüber zu übernehmen. Panzergrenadiere (außer Senkrechtstarter-Panzergrenadiern) können an derartigen Aktionen nicht teilnehmen.

Infanterieeinheiten, die keine Springen-, Senkrechtstarter- oder UME-BP haben, können ein Großes Hilfsschiff nicht entern, außer es befindet sich zu Beginn der Bodenbewegungsphase der Infanterie in einem Hexfeld, das an ein Hexfeld angrenzt, in dem sich Infanterie aufhält (dies kann ein Landfeld sein, in dem sich eine Infanterieeinheit aufhält, oder ein anderes Großes Hilfsschiff, bei dem die Infanterie an Bord ist (und nicht mit den Infanterietransporter-Regeln transportiert wird, siehe Seite 223, TW).

Infanterieeinheiten mit Springen- oder Senkrechtstart-BP können ein Großes Schiff entern, vorausgesetzt, sie können die notwendige Anzahl von Hexfeldern zum Ziel zurücklegen und zwar mit den BP, die ihnen zu Verfügung stehen (es gelten alle Standardregeln zu Springen- und Senkrechtstart-BP, siehe Seite 53-54, TW).

Infanterieeinheiten mit UME-BP können ein Schiff entern, vorausgesetzt sie sind in derselben Tiefe (jede Tiefe, die einer der Tiefen entspricht, in der sich die Einheit aufhält, wenn sie mehr als ein Tiefenlevel einnimmt) und im gleichen Hexfeld wie das Schiff (entweder untergetaucht oder an der Oberfläche) und zwar zu Beginn ihrer Bodenbewegungsphase.

In allen Fällen in denen Infanterie versucht ein Schiff zu entern, muss die Einheit einen Mechabwehrwurf schaffen (mit einem Modifikator von +2, wenn die Einheit untergetaucht ist). Ein erfolgreicher Wurf erlaubt es der Infanterie, das Schiff zu entern; ein Fehlschlag bedeutet, dass der Versuch nicht erfolgreich war und die Infanterieeinheit in dem Hexfeld und in dem Level/der Tiefe/der Bewegungshöhe bleibt, von dem/der aus der Versuch unternommen wurde. Im Falle von Infanterie, die UME-BP verwendet, um ein Schiff zu entern, erleiden Soldaten in Gefechtsrüstungen bei einem gescheiterten Wurf einen einzelnen Schadenspunkt (konventionelle Soldaten erleiden eine 5-Punkt-Schadenswertgruppe, als hätte eine andere Infanterieeinheit einen erfolgreichen Angriff ausgeführt).

Wenn eine Infanterieeinheit erfolgreich ein Schiff geentert hat, dann kann sie, nach Entscheidung des kontrollierenden Spielers, entweder „an Deck“ bleiben und sich bewegen und kämpfen, wobei sie die Standardregeln verwendet (siehe *Spezialisierte Angriffe*, Seite 157), oder sie kann sich in das Innere des Schiffes bewegen, um die Kontrolle zu übernehmen. Im letzteren Fall wird die Infanterie aus dem Spielfeld entfernt und es kommt zu einer Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion.



Fixieren von Mobilen Bauten

Verwende die folgenden Regeln, um Mobile Bauten zu fixieren; wenn eine Fixierung aufgebaut ist, dann wird die Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion wie ein Kampf in einem Gebäude abgehandelt. Alle Aktionen geschehen während des Zeitrahmens der Bodenrunde, nicht in der Weltraumrunde.

Wasser: Für Mobile Wasserbauten verwende alle Regeln für Große Schiffe.

Boden: Alle Fahrzeuge in Hexfeldern, die an Mobile Bodengebäude angrenzen, können versuchen sie zu fixieren. Um die Zieleinheit für Enteraktionen zu fixieren, muss das fragliche Fahrzeug seine Bewegungsphase in einem Hexfeld beenden, das an ein Hexfeld angrenzt, in dem sich das Ziel aufhält (die Orientierung ist nicht wichtig); im Falle von Luftschiffen kann dies entweder ein angrenzendes Hexfeld sein oder ein Hexfeld, in dem sich das Zielgebäude befindet, doch muss sich das Luftschiff in Bewegungshöhe 1 (Bodennähe) aufhalten. Am Ende der Bewegungsphase (Boden) kann ein Fahrzeug in einem Hexfeld, das an das Ziel angrenzt, eine Fixierung versuchen. Würfle 2W6, um den Erfolg des Fixierens zu ermitteln, gegen einen Zielwert von 4. Ein erfolgreicher Wurf fixiert einen Enterhaken an dem Zielgebäude und erlaubt es der fixierenden Einheit, Truppen zu entsenden, um es zu entern; alle Infanterieeinheiten (sowie alle übrige Besatzung des Fahrzeugs und Personal), die gerade von dem angreifenden Fahrzeug transportiert werden, können in der Enteraktion verwendet werden (mit Ausnahme von Panzergrenadiern). Wenn der Fixierungswurf fehlschlägt, dann kann das Fahrzeug am Ende der Bewegungsphase der folgenden Runde erneut versuchen, eine Fixierung aufzubauen, vorausgesetzt, es grenzt immer noch an das Zielgebäude an.

Luft: Alle Mobilen Luftbauten und Luftschiffe können versuchen, ein Mobiles Luftgebäude zu fixieren; befindet sich das Mobile Luftgebäude in Bewegungshöhe 1 (Bodennähe), dann kann ein fliegender Senkrechtstarter (egal welcher Bewegungshöhe) ebenfalls versuchen, es zu fixieren. Um eine Zieleinheit für eine Enteraktion zu fixieren, muss die fragliche Einheit die Bewegungsphase im gleichen Hexfeld und in derselben Bewegungshöhe beenden wie die Zieleinheit. Am Ende der Bewegungsphase (Boden) kann ein Fahrzeug in einem Hexfeld, das an das Ziel angrenzt, die Fixierung versuchen. Würfle mit 2W6, um den Erfolg des Fixierens zu bestimmen, gegen einen Zielwert von 8. Ein erfolgreicher Wurf fixiert einen Enterhaken an dem Zielgebäude und erlaubt es dem fixierenden Fahrzeug, Truppen für eine Enteraktion zu entsenden; alle Infanterieeinheiten (sowie die Besatzung des Fahrzeugs und anderes Personal), die gerade von dem angreifenden Fahrzeug transportiert werden, können in der Enteraktion verwendet werden (mit Ausnahme von Panzergrenadiern). Wenn der Fixierungswurf fehlschlägt, dann kann das Fahrzeug am Ende der Bewegungsphase der folgenden Runde einen weiteren Wurf machen, wenn es noch an die Zieleinheit angrenzt.

Infanteriefixierung: Alle Regeln für Infanteriefixierung eines Großen Schiffes gelten, sofern anwendbar, auch für Mobile Bauten.

INFANTERIE-GEGEN-INFANTERIE-AKTIONEN IN GEBÄUDEN

Im Gegensatz zu Großen Schiffen und Luft-/Raumeinheiten, bei denen der Gegner die Einheit erst einmal entern muss – was schwer sein kann –, ehe eine Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion ausgeführt werden kann, kann Kampf im Inneren aller Gebäudearten stattfinden, sobald die Infanterieeinheit ein Gebäudefeld betritt (siehe *Briankastelle*, Seite 141, für die Ausnahme).

Beachte, dass solche Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion nur stattfindet, wenn diese Infanterie (und anderes Personal, wie bei *Abwicklung von Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen* beschrieben) sich in denselben Multi-Hexfeld-Gebäuden aufhalten. Selbst wenn sich Infanterie auf gegnerischen Seiten in angrenzenden Gebäudefeldern aufhält und diese Gebäudefelder nicht Teil desselben Multi-Hexfeld-

gebäudes sind, können sie erst dann verwendet werden, wenn sie in dasselbe Multi-Hexfeldgebäude bewegt und zum Soldaten-Punktwert der nächsten Runde addiert werden.

ABWICKLUNG VON INFANTERIE-GEGEN-INFANTERIE-AKTIONEN

Verwende die folgenden Regeln, um Kämpfe von Infanterie gegen Infanterie abzuwickeln.

Soldat: Diese Regeln verwenden den Begriff „Soldat“ als generisches Wort, um einen einzelnen Soldaten zu beschreiben, die Basis an der alles andere Personal gemessen wird (ob es ein konventioneller Infanterist ist, der für Bodenaktionen eingesetzt wird, oder ein Infanterist, der für die Schwerelosigkeit ausgebildet ist, für Aktionen an Bord von Raumbooten oder Großraumschiffen im Weltraum).

Soldaten-Punktwert

Um das Ergebnis einer Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion zu bestimmen, ermittle zuerst die Gesamtzahl der Kämpfer, die jede Seite ins Feld führt; wie viele Soldaten (oder andere Kämpfer) zu jeder Seite hinzugefügt werden, hängt vom kontrollierenden Spieler ab (beispielsweise könnte ein kontrollierender Spieler auch einige Soldaten in Reserve halten). Indem man die Soldatenpunkte für die relevanten Soldatentypen addiert, wie es auf der Marinesoldatentabelle unten aufgeführt ist, erhält man den endgültigen Soldaten-Punktwert für jede Einheit.

Im Falle von Gefechtsrüstungen ermittelt der Spieler zuerst, ob der Soldat ein Clan-Elementar oder ein in der Inneren Sphäre ausgebildeter Krieger ist und addiert dann den entsprechenden Modifikator basierend auf der Art der Gefechtsrüstung, sowie zusätzliche Ausrüstungsmodifikatoren.

Die meisten Einheitsdatenbögen (oder Portraits im *Technical Readout*) geben die Zahl der Soldaten, Nicht-Soldaten (Armeeangehörige, die nicht speziell für den Kampf in Mikroschwerkraft ausgebildet sind), Zivilisten und so weiter an. Wenn es nicht eindeutig ist, müssen sich die Spieler auf die genaue Personalzusammensetzung einigen, ehe eine Enteraktion beginnen kann.

Besatzung: Wenn eine Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion auftritt, bei der Besatzung involviert werden könnte (zum Beispiel auf einer Einheit, in einem Mobilen Gebäude oder in einem Gebäude, das über Waffen verfügt und somit eine „Besatzung“ benötigt), dann müssen die Besatzungsmitglieder für den Soldaten-Punktwert in Betracht gezogen werden.

Die Besatzung wird weder vom Angreifer noch vom Verteidiger (wenn beide Seiten Besatzung verfügbar haben) automatisch in den Soldaten-Punktwert eingerechnet. Stattdessen muss jeder Spieler entscheiden, wie viele der Besatzungsmitglieder (inklusive Gebäudebesatzung, soweit vorhanden) in jeder Runde, in der ein Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf gemacht wird, für den Angriff abgestellt werden sollen. Je mehr Besatzung für den Angriff abgestellt wird, umso stärker leidet die Leistung der Einheit. Verwende die Besatzungsverluste-Tabelle (siehe Seite 206), um die genauen Auswirkungen zu bestimmen; jeder Besatzungstreffer bringt einen Trefferwurfmodifikator von +1 für Angriffe der Einheit, sowie einen Modifikator von +1 auf Pilotenwürfe/Steuerwürfe und zwar für die Zeit, die diese Besatzung für eine Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion abgestellt wurde.

Wie in den Regeln für *Besatzungsverluste und Besatzungstreffer* (siehe Seite 206) beschrieben, können diese Werte für den Rest des Spiels gelten, wenn die Besatzung einer Einheit schweren Schaden erlitten hat, egal ob die Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion erfolgreich war. Das mag zwar besser sein als die Einheit/das Gebäude zu verlieren, doch sollten derlei Faktoren bedacht werden, wenn der Spieler entscheidet, wie viel Besatzung er in den Kampf werfen möchte.

Während des Infanterie-gegen-Infanterie-Wurfs jeder Runde (siehe Seite 204) können beide Spieler, wenn sie wollen, mehr Besatzung hinzufügen; dies macht es aber erforderlich, den Soldaten-Punktwert

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



SOLDATENPUNKT-TABELLE

Art des Kämpfers	Soldatenpunkt- wert (jeweils)
Gewichtsklassen Clan-Gefechtsrüstung	
Elementar ohne Rüstung	2
L-SR	+0
Leicht/Mittelschwer	+1
Schwer	+2
Überschwer	+3
Gewichtsklassen Sphären-Gefechtsrüstung	
Gefechtsrüstungs-Soldat ohne Rüstung	1
L-SR	+0
Leicht/Mittelschwer	+1
Schwer	+2
Überschwer	+3
Soldat	1
Soldat mit Panzerung mit Schadensdivisor* 2 oder mehr	2
Nichtkämpfende Besatzung / Jägerpilot	0,25
Armeeangehörige, die keine Soldaten sind (MechKrieger/Fahrzeug/Infanterie)	0,5
Andere (Zivilisten)	0,1

* Siehe *Infanterierüstung*, Seite 308. Selbst wenn ein Clan-Elementar solche Rüstung trägt beträgt der Soldatenpunkt-Wert niemals mehr als 2 pro Soldat.

Gefechtsrüstungs-Modifikation (kumulativ)	Soldatenpunkt- wert (pro Soldat)
Quad*	-1
Eine oder mehr Feuerstoßwaffen**	+1
Weltraumoperations-Anpassung*	+1
Magnetklammern*	+1
Ein Paar Magnet- oder Vibro-Klauen	+2
Ein Paar anderer Klauen	+1
Eine schwere Greifklaue jeder Art	+0,25
Ein oder mehr Schneidbrenner	+0,25
Ein oder mehr Industriebohrer	+0,25

* Nur in Mikroschwerkraft gültig

** Jede Waffe, die in der Tabelle Infanterieschaden durch Feuerstoßwaffen aufgeführt ist (siehe Seite 217, TW)

neu zu berechnen. Keiner der Spieler muss ansagen, wie viele zusätzliche Besatzungsmitglieder (oder Hangarpersonal oder Zivilisten, wie unten beschrieben) zum Soldaten-Punktwert addiert werden, bis der Wurf gemacht wird.

Beide Spieler sollten die Zahl der verwendeten Besatzungsmitglieder und die entsprechende Zahl an Soldatenpunkten aufschreiben und sie dann gleichzeitig aufdecken; dies hilft dabei, die Gefahren und die Konfusion von Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen besser darzustellen.

Wenn eine Einheit bereits einen Kritischen Treffer erlitten hat, repräsentiert dieser Treffer ausgeschaltete Besatzung und muss in Betracht gezogen werden. Verwende die Besatzungsverluste-Tabelle (siehe Seite 206) um herauszufinden, welcher Prozentsatz der Besatzung ausgeschaltet

HANGARPERSONAL-TABELLE

Hangartyp	Transportierte Einheiten	Einheiten- personal	Techniker
Mech	1 Mech	1	1
ProtoMech-Strahl	5 ProtoMechs	5	1
Leichtes Fahrzeug*	1 Leichtes Fahrzeug	4	1
Schweres Fahrzeug†	1 Schweres Fahrzeug	7	1
Extrem schweres Fahrzeug‡	1 Extrem schweres Fahrzeug	10	1
Jäger	1 Jäger	1	1
Raumboot	1 Raumboot	4	1
Gefechtsrüstungs-Trupp (IS)	4 Soldaten	4	2
Gefechtsrüstungs-Strahl (Clan)	5 Soldaten	5	1
Gefechtsrüstungs-Trupp (CS/Blakes Wort)	6 Soldaten	6	2
Panzergranadiers-Trupp§	5 Soldaten	5	1
Infanteriezug (Fußsoldaten)	28 Soldaten	28	0
Infanteriezug (Sprungtruppen)	21 Soldaten	21	0
Infanteriezug (Motorisiert)	28 Soldaten	28	0

* Leichte Fahrzeuge sind alle Fahrzeuge mit bis zu 50 Tonnen Gewicht.

† Schwere Fahrzeuge sind alle Fahrzeuge von 50 bis 100 Tonnen Gewicht.

‡ Extrem schwere Fahrzeuge sind alle Fahrzeuge mit Gewicht über 100 Tonnen bis 200 Tonnen.

§ Dies steht für alle Arten von Panzergranadiern, wie ein Gewehr-Kettenpanzergranadierzug mit 28 Soldaten, der 6 Hangars benötigen würde und somit 28 Mann Hangarpersonal und 6 Techniker.

worden ist und welcher Prozentsatz für Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen zur Verfügung steht.

Hangarpersonal: Der Begriff „Hangarpersonal“ (wie er auf Datenbögen und in den Darstellungen verschiedener Einheiten im *Technical Readout* aufgeführt ist) umfasst Luft-/Raumpiloten, MechKrieger und so weiter, zusammen mit ihren Technikern. Wenn ein Gebäude über einen Transporthangar verfügt, wird es auch Hangarpersonal haben. Die genaue Zusammensetzung von Hangarpersonal muss weder für die Standardregeln noch für andere Regeln in *Tactical Operations* ermittelt werden, also decken die Konstruktionsregeln diesen Aspekt nicht ab. Weil diese speziellen Informationen aber für Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen relevant sind (sowie für die Rückberechnung von Soldaten-Punktwerten in Individuen, sobald die Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion vorbei ist; siehe Seite 205) erlaubt es die die Hangarpersonal-Tabelle (oben) einem Spieler, das Hangarpersonal einer Einheit/eines Gebäudes genau zu bestimmen (wenn das nicht bereits feststeht). Wenn beispielsweise Luft-/Raumjäger ausgeschleust worden sind oder Mechs und Fahrzeuge ausgestiegen sind und dergleichen, dann können diese Krieger nicht in den Soldaten-Punktwert eingerechnet werden. Jede solche Einheit hat aber auch einen einzelnen Techniker, wie auf der Tabelle angegeben ist, der zurückbleibt und in Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen verwendet werden kann.

Zivilisten: Zivilisten schließen sich niemals freiwillig einem Kampf an; die meisten lassen sich eher gefangen nehmen als den Tod zu riskieren, indem sie ohne Ausbildung kämpfen. In jeder Runde, in der der Verteidiger Zivilisten in den Soldaten-Punktwert aufnehmen möchte, muss der kontrollierende Spieler gegen einen Zielwert von 10 würfeln.



In jeder Runde, in der der Angreifer Zivilisten bei der Ermittlung des Soldaten-Punktwerts miteinbeziehen möchte, muss der kontrollierende Spieler gegen einen Zielwert von 12 würfeln. Wenn der Wurf misslingt, dann können Zivilisten nicht in den Soldaten-Punktwert eingerechnet werden.

Die meisten *Technical Readouts* geben an, wie viele Zivilisten eine Einheit an Bord haben kann; die Spieler müssen festlegen, ob diese Zivilisten tatsächlich an Bord sind. Ob sich Zivilisten in einem Gebäude befinden und wie viele, liegt absolut im Ermessen der Spielgruppe und hängt von der Tageszeit und der Art des Gebäudes ab (Fabrik, Einkaufszentrum und so weiter).

Großflächige Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen: Einige Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen sind so groß, dass die Ermittlung der genauen Zusammensetzung der angreifenden und verteidigenden Streitkräfte extrem viel Zeit erfordern würde. Die Spieler können derartige Aktionen alternativ viel schneller auflösen, wenn sie nicht so viel Zeit damit zubringen wollen, die Details der beteiligten Streitkräfte zu bestimmen.

In solchen Fällen können die Spieler einfach anstelle der detaillierten Soldaten-Punktwerte für Gefechtsrüstungen aus der Soldatenpunkt-Tabelle pauschal folgende Werte verwenden: 4 Punkte für jede Gefechtsrüstungs-Einheit aus der Inneren Sphäre; 5 Punkte für jede Clans-Gefechtsrüstungs-Einheit (Gefechtsrüstungs-Modifikatoren aus der Soldatenpunkt-Tabelle werden bei dieser vereinfachten Regel nicht verwendet). Bei aller übrigen Infanterie verwende einfach den Standardwert von 1 Punkt pro Soldat und einem halben Punkt für alle Nicht-Soldaten.

Nach dem Durchbrechen der Schleusen eines Briankastells (sehr zum Schock des Spielers) hat eine Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion begonnen. Der verteidigende Spieler dachte nicht, dass ein Durchbruch möglich wäre, also hat er seine ganzen Soldaten (seine Standard-Infanterie) auf das Spielfeld geschickt, wo eine Schlacht tobt. Aufgrund der verschiedenen Waffen im Briankastell und seiner Transporthangars weiß der Spieler, dass er 309 Mann militärisches/nicht bewertetes Personal zur Verfügung hat. Er hat für diese Personen aber keine weiteren Details notiert und die Spieler entscheiden, dass sie keine Soldaten sind. In einem Versuch, den potentiellen Fall des Briankastells zu vermeiden, ohne den Kampf außen komplett zu vernachlässigen, wirft er 80 Besatzungsmitglieder in die Schlacht. Der Spieler ermittelt zuerst, welchen Einfluss das auf das Briankastell haben wird und findet heraus, dass alle Waffenangriffe einen Modifikator von +2 erleiden, solange die Besatzung in die Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion verstrickt ist [80 (Besatzung im Kampf) / 309 (Gesamtbesatzung des Briankastells) = 25 Prozent (ein Blick in die Besatzungsverluste-Tabelle zeigt, dass das 2 Besatzungstreffern und somit einem Modifikator von +2 entspricht)].



Eine große Gruppe konventioneller Infanterie schließen sich der Verteidigung gegen Piraten an.

Der Verteidiger ermittelt dann seinen Soldaten-Punktwert, der bei 20 liegt [80 (Besatzung im Kampf) x 0,25 (Nichtkämpfende Besatzung / Jägerpiloten) = 20].

Das Briankastell wird von einem vermischten Stern mit einem Soldaten-Punktwert von 100 angegriffen [15 ((fünf Clan-Standard-Salamanderrüstungen; mittelschwere Gewichtsklasse = jeweils 3) + 5 (jede Einheit verfügt über eine Feuerstoßwaffe) + 5 (jede Rüstung verfügt über ein Paar Klauen)) + 10 ((fünf Clan-Aerie-Gefechtsrüstungen; Gewichtsklasse L-SR = jeweils 2) + 5 (jede verfügt über Weltraumoperations-Anpassung)) + 15 ((fünf Standard-Clan-Elementarrüstungen mit Maschinengewehren; mittlere Gewichtsklasse = jeweils 3) + 5 (jede verfügt über eine Feuerstoßwaffe)) + 25 ((fünf Clan-Felsengolems; überschwere Gewichtsklasse = jeweils 5) + 5 (jede verfügt über eine Feuerstoßwaffe)) + 10 (fünf Clan-Elementare ohne Gefechtsrüstungen) = 100].

Gebäudemodifikatoren

Gebäude können eine Vielzahl von Größen abdecken, von einstöckigen Gebäuden mit einem Hexfeld Größe bis zur größten Größe, die die Spieler haben wollen. Die verschiedenen Gebäudearten sind auch ein Faktor, weil militärische Bauten mit Verteidigung im Sinn konzipiert sind. In der Realität könnte es Tage dauern, gewaltige mehrstöckige Festungen – in denen die Verteidiger jede Hintertür und jeden Kriechgang kennen – zu säubern, wenn nicht sogar Wochen. Um darzustellen, dass der Verteidiger solche großen Gebäude kennt, es aber gleichzeitig in einem Zeitrahmen zu halten, der das Ausspielen zusammen mit anderen Aktionen auf dem Tisch erlaubt, setzen diese Regeln die „Zeit“ als Bonus für den Verteidiger um, um das Spiel zu vereinfachen.

Nachdem wie oben beschrieben die Soldaten-Punktwerte des Verteidigers bestimmt worden sind, multipliziere diesen Wert nach der Gebäudemodifikator-Tabelle. Diese Modifikatoren gelten nur, wenn alle Level mindestens aus 60 Hexfeldern bestehen. Wenn einige der Level des Gebäudes weniger als 60 Hexfelder haben, dann gelten die Modifikatoren nicht.

Beispielsweise ein Standardgebäude mit 30 Leveln, von denen nur 23 aus mindestens 60 Hexfeldern bestehen (das Gebäude läuft nach oben spitz zu) würde nur einen Soldatenpunkt-Modifikator von 0,3 bringen; wenn 24 der Level mindestens aus 60 Hexfeldern bestünden, wäre der Modifikator 0,4. Brüche werden aufgerundet.

Das Briankastell im obigen Beispiel hat 10 Level, jedes mit mehr als 60 Hexfeldern pro Level. Dies bietet einen Modifikator von 1,9 (ein Modifikator von 0,1 pro Briankastell-Level über dem ersten). Das führt zu einem abschließenden Soldatenpunkt-Wert von 38 [20 (ursprünglicher Soldatenpunkt-Wert) x 1,0 (Modifikator der Gebäudegröße) = 38].

GEBÄUEMODIFIKATOR-TABELLE

Gebäudetyp	Modifikator*
Hangar	Kein Modifikator
Standard	0,1 pro 6 Level
Geschützstellung/Festung	0,1 pro 3 Level
Briankastell	0,1 pro Level

* über dem ersten Level

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Verhältnis von Angreifern zu Verteidigern

Nachdem die Soldatenpunkt-Werte beider Seiten ermittelt worden sind, ermittle das Verhältnis von Angreifern zu Verteidigern. Es ist unwahrscheinlich, dass das Ergebnis genau einem entspricht, das auf der Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionstabelle angegeben ist; in solchen Fällen runde zum Vorteil des Verteidigers. Ein Verhältnis von 2,1 : 1 zu Gunsten des Angreifers würde zu 2 : 1 werden, während 1,4 : 1 zu 1 : 1 werden würde.

Im obigen Beispiel des Briankastells ist das Verhältnis von Angreifern zu Verteidigern 2 : 1 (100 (Soldatenpunkt-Wert Angreifer) / 38 (Soldatenpunkt-Wert Verteidiger) = 2,6 : 1 (gerundet zum Vorteil des Verteidigers zu 2 : 1)).

Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf

Nachdem sie das Verhältnis von Angreifer und Verteidiger ermittelt haben, können die Spieler mit der Abwicklung der Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion beginnen. Der erste Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf wird während der Endphase der Runde ausgeführt, in der es zu einem erfolgreichen Andocken oder Fixieren kam (im Fall einer Einheit), oder nachdem eine Infanterieeinheit ein Gebäudefeld betreten hat; bei fliegenden Luft-/Raumeinheiten im Weltraum geschieht dies am Ende der Weltraumrunde. Jeder folgende Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf wird während der Endphase jeder Runde nach dem ersten Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf abgelegt, bis die Interaktion abgeschlossen ist: der Verteidiger ist besiegt, der Angreifer ist besiegt oder der Angreifer zieht sich zurück (bei Luft-/Raumeinheiten im Weltraum geschieht dies in der Endphase jeder Weltraumrunde). Wenn mehrere Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen unternommen werden, ermittle zufällig, in welcher Reihenfolge die Infanterie-gegen-Infanterie-Würfe gemacht werden.

Wurf für jeden Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf mit 2W6 und schlage das Ergebnis in der entsprechenden Spalte der Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionstabelle nach (siehe Seite 205). Die Zahl links neben den Schrägstrich ist der Prozentsatz der Gesamtstärke des Verteidigers, die als Verluste von der Stärke des Angreifers abgezogen werden, die Zahl rechts neben dem Schrägstrich ist der Prozentsatz der Stärke des Angreifers, der von der Stärke des Verteidigers abgezogen wird. Der Verteidiger in einer Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion hat aber einen entscheidenden Vorteil und erleidet nur halben Schaden, solange seine Soldaten die volle Kontrolle über das Gebäude haben (bis der Angriff in einem Ergebnis von P oder E resultiert; siehe *Buchstaben auf der Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionstabelle*, Seite 205). Runde alle Brüche auf.

Für jeden weiteren Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf muss ein neues Verhältnis von Angreifer zu Verteidiger ermittelt werden, wobei die Verluste miteinbezogen werden müssen, oder auch das Hinzufügen von Besatzungsmitgliedern beider Einheiten, die aktuell an Bord sind, oder zusätzliche Infanterie (Personal), die ein Gebäudefeld eines Multi-Hexfeldgebäudes betritt, bislang aber noch nicht verwendet wurde. Ein eigener Soldatenpunkt-Wert sollte für neu hinzugefügte Besatzung für den neuen Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf berechnet werden, wobei der Wert zum bisherigen Soldatenpunkt-Wert addiert wird, nachdem die Verluste der vorherigen Runde abgezogen worden sind.

Wenn der Soldatenpunkt-Wert des Verteidigers 0 erreicht (oder der Verteidiger kapituliert), nimmt der Angreifer die Zieleinheit oder das Gebäude ein. Kommt es zu einem Ergebnis von Z (siehe *Buchstaben auf der Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionstabelle*, Seite 205), oder fällt der Soldatenpunkt-Wert des Angreifers auf 0, dann ist die Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion gescheitert.

Selbst wenn der Verteidiger (oder Angreifer) noch Personal (Soldaten, Besatzung und so weiter) übrig hat, das in einer Folgerunde zum Soldatenpunkt-Wert addiert werden könnte, ist die Einheit oder das Gebäude dennoch eingenommen (oder der Angriff zurückgeschlagen), wenn der Soldatenpunkt-Wert auf 0 sinkt; verbleibendes Personal (sowie der Rest der Besatzung, übrige Zivilisten an Bord, Soldaten, die nicht in den Angriff geschickt worden sind und so weiter) haben sich ergeben (oder ziehen sich im Fall eines gescheiterten Angriffs zurück). Siehe *Verwendung erbeuteter Einheiten/Gebäude* (siehe Seite 207) für mehr Informationen.

Verstärkung von Außen: Sowohl Angreifer als auch Ziel dürfen Verstärkungen in der Form zusätzlicher Kämpfer (Soldaten, Besatzung und so weiter) durch andere Einheiten hinzufügen (oder, im Falle eines Kampfes in einem Gebäude, durch zusätzliche Kämpfer, die ein Hexfeld des umkämpften Multi-Hexfeldgebäudes betreten). Luft-/Raumeinheiten können, egal ob Angreifer oder Verteidiger verstärken wollen, die Regeln zum Einschleusen verbündeter Einheiten verwenden (siehe Seite 86, TW) oder die Regeln zum Andocken/Fixieren (siehe Seite 199). Große Schiffe und Mobile Bauten verwenden die entsprechenden Fixieren-Regeln (siehe Seiten 200 und 201); der kontrollierende Spieler legt fest, wie er die Verstärkung versuchen möchte. Während der Endphase einer Runde (oder Weltraumrunde für Luft-/Raumeinheiten im Weltraum), in der eine Einheit mit Verstärkungskämpfern (Soldaten, Besatzung und dergleichen) erfolgreich angedockt oder fixiert hat (oder eingeschleust wurde), können die Kämpfer im neuen Verhältnis mitberechnet werden, ehe in dieser Runde der Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf gemacht wird.

Rückzug: Während der Endphase einer Runde (einer Weltraumrunde bei Luft-/Raumeinheiten im Weltraum), in der eine Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion stattfindet, kann ein Angreifer ansagen, dass er sich zurückziehen möchte. Diese Ansage muss vor dem Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf gemacht werden. Ein Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf wird in der Runde dennoch ausgeführt, doch erleidet der Angreifer nur halben Schaden; jedes Ergebnis von E wird ein Ergebnis von P und der Angreifer muss sich dennoch zurückziehen. Während der Endphase der Folgerunde (der nächsten Weltraumrunde im Fall von Luft-/Raumeinheiten im Weltraum), nachdem der Rückzugs-Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf abgelegt wurde, darf sich die an die verteidigende Einheit fixierte oder angedockte Einheit normal bewegen; im Falle eines Gebäudes werden alle Kämpfer (sprich Infanterie) in entsprechende angrenzende Hexfelder bewegt und können sich normal bewegen und normal kämpfen.

Schaden an Struktureller Integrität/Interner Struktur/Konstruktionsfaktor: Feuergefechte in Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen können für die geenterte Einheit ebenso gefährlich sein wie für die beteiligten Kämpfer. Zwar sind viele Einheiten für den Kampf entworfen, doch ist es allzu einfach möglich, dass der Kampf in kritische Bereiche abgelenkt. Nach jedem Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf sollte ein weiterer Wurf mit 2W6 abgelegt werden. Bei einem Ergebnis von 12 erleidet die Einheit/das Gebäude Schaden.

Raumboote und Landungsschiffe erleiden einen einzelnen Schadenspunkt an der SI.

Große Schiffe erleiden einen Schadenspunkt an der Internen Struktur einer zufällig ermittelten Trefferzone.

Gebäude erleiden einen einzelnen Schadenspunkt in jedem Hexfeld in jedem Level (das ist nicht skaliert, sondern wird der entsprechenden Gebäudeart als 1 Punkt Schaden am Konstruktionsfaktor zugefügt).



Buchstaben auf der Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionstabelle

Ein Ergebnis von **E** (Eliminiert) ersetzt einige der Prozentzahlen auf der Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionstabelle. Befindet sich das **E** links neben dem Schrägstrich, wird die angreifende Streitmacht eliminiert. Ist das **E** rechts neben dem Schrägstrich, dann wird die verteidigende Streitmacht eliminiert. Die nicht ausgeschaltete Streitmacht erleidet den normalen Schaden.

Manche Ergebnisse haben nach beiden Prozentzahlen einen zusätzlichen Buchstaben. Die Buchstaben „Z“ und „P“ haben folgende Bedeutung:

- **Z** = Angreifer zurückgeschlagen. Die angreifende Streitmacht erleidet in dieser Runde die doppelten Verluste und zieht sich in ihre eigene Einheit (oder aus dem Gebäude) zurück; die Verteidiger erlangen volle Kontrolle über die Einheit/das Gebäude (wenn der Angreifer zuvor ein Ergebnis von **P** erzielt hat). Wenn der Verteidiger es möchte, kann er sofort seinen eigenen Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf machen, um in die Offensive zu gehen und eine Gegenenteraktion gegen die angedockte/fixierte Einheit zu starten (in diesem Fall müssen neue Verhältnisse ermittelt werden).
- **P** = Partielle Kontrolle. Die angreifende Streitmacht hat über einen großen Teil der Einheit/des Gebäudes die Kontrolle übernommen und die Verteidiger erleiden ab sofort den vollen Schaden, wenn es nicht zu einem **Z**-Ergebnis kommt oder die Angreifer eliminiert werden.

Jetzt wo das endgültige Verhältnis von Angreifer und Verteidiger bekannt ist, kann während der Endphase der Runde, in der das Fixieren erfolgreich war, der Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf abgelegt werden.

Der angreifende Spieler würfelt 2W6 und erzielt eine 4. Er schaut in die Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionstabelle und stellt fest, dass dieses Ergebnis bedeutet, dass es zu Verlusten von 55 beziehungsweise 35 Prozent kommt. Die angreifenden Soldaten verlieren 21 Soldatenpunkte [38 (aktueller Soldatenpunkt-Wert der Verteidiger) x 0,55 (prozentualer Verlust) = 20,9 (aufgerundet auf 21)]. Die verteidigenden Soldaten verlieren

18 Soldatenpunkte [100 (aktueller Soldatenpunkt-Wert der Angreifer) x 0,35 (prozentuale Verluste) = 35 / 2 (kein Ergebnis von **P**, also erleidet der Verteidiger halben Schaden) = 17,5 (aufgerundet auf 18)].

Während der Endphase der Folgerunde beschließt der Verteidiger, dass er trotz des zusätzlichen Schadens, den das Briankastell anderen feindlichen Einheiten zufügt, nicht das Risiko eingehen kann, die Festung zu verlieren, ehe Verstärkung eintrifft (sie sind noch zu weit weg, um einen Unterschied zu machen). Er wirft zusätzliche 80 Besatzungsmitglieder in den Kampf: dies bringt einen Trefferwurfmodifikator von +4 auf alle Waffenangriffe [160 (Gesamtbesatzung im Kampf) / 309 (ursprüngliche Gesamtbesatzung des Briankastells) = 51 Prozent (nach der Besatzungsverluste-Tabelle entspricht dies 4 Besatzungstreffern oder einem Modifikator von +4)], was zu einem neuen Soldatenpunkt-Wert von 58 führt [80 (zusätzliche Besatzung im Kampf) x 0,25 (Modifikator für nichtkämpfende Besatzung/Jägerpiloten) = 20 x 1,9 (Gebäudegrößen-Modifikator) = 38 + 20 (aktueller Soldatenpunkt-Wert der ursprünglichen Besatzung im ersten Enteraktionswurf, abzüglich der Verluste) = 58]. Der aktuelle Soldatenpunkt-Wert des Angreifers liegt bei 79, so dass das neue Verhältnis bei 3,2 : 2 liegt, gerundet zum Vorteil des Verteidigers zu 3 : 2.

Ein neuer Infanterie-gegen-Infanterie-Wurf wird gemacht, mit einem Ergebnis von 11. Die Spieler blicken in die Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionstabelle und stellen fest, dass die Verluste 30 und 70 Prozent betragen. Die angreifenden Soldaten verlieren 24 Soldatenpunkte [58 (aktueller Soldatenpunkt-Wert der Verteidiger) x 0,3 (prozentuale Verluste) = 23,2 (aufgerundet auf 24)]. Das Ergebnis von „E“ bedeutet jedoch, dass der Soldatenpunkt-Wert des Verteidigers auf 0 verringert wird und das Briankastell eingenommen ist! Zwar hat der Verteidiger noch Besatzung übrig, doch waren sie nicht am Kampf beteiligt und haben sich ergeben.

UMWANDLUNG DES SOLDATENPUNKT-WERTS

Wenn eine Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion endet, müssen die Spieler wahrscheinlich die Soldatenpunkt-Werte zurück in einzelne Kämpfer umwandeln: Gefechtsrüstungen, Soldaten, Besatzung, inklusive Hangarpersonal (wie auf der Hangarpersonal-Tabelle, Seite 202, aufgeführt) und so weiter. Wenn eine Streitmacht nur aus einer Art von Personal besteht (alles Soldaten oder nur identische Gefechtsrüs-

INFANTERIE-GENE-INTANTERIE-AKTIONSTABELLE

Verhältnis Angreifer zu Verteidiger									
2W6-Wurf	1 zu 3 <	1 zu 3	1 zu 2	2 zu 3	1 zu 1	3 zu 2	2 zu 1	3 zu 1	> 3 zu 1
2	E/1% (Z)	E/1% (Z)	E/5% (Z)	E/10% (Z)	75%/25% (Z)	70%/25% (Z)	65%/25% (Z)	60%/25% (Z)	55%/25% (Z)
3	E/3% (Z)	E/3% (Z)	E/7% (Z)	E/15% (Z)	70%/30% (Z)	65%/30%	60%/30%	55%/30%	50%/30%
4	E/5% (Z)	E/5% (Z)	E/10% (Z)	65%/20%	65%/35%	60%/35%	55%/35%	50%/35%	45%/35%
5	E/7% (Z)	E/7%	E/15%	60%/25%	60%/40%	55%/40%	50%/40%	45%/40%	40%/40%
6	E/10%	E/10%	E/20%	55%/30%	55%/45%	50%/45%	45%/45%	40%/45%	35%/45%
7	E/15%	E/15%	E/25%	50%/35%	50%/50%	45%/50%	40%/50%	35%/50%	30%/50%
8	E/20%	E/20%	45%/30%	45%/40%	45%/55%	40%/55%	35%/55%	30%/55%	25%/55%
9	E/25%	E/25%	40%/35%	40%/45%	40%/60%	35%/60%	30%/60%	25%/E (P)	20%/E (P)
10	E/30%	E/30%	35%/40%	35%/50%	35%/65%	30%/65% (P)	25%/E (P)	20%/E (P)	15%/E (P)
11	E/35%	30%/35%	30%/45% (P)	30%/55% (P)	30%/70% (P)	25%/E (P)	20%/E (P)	15%/E (P)	10%/E (P)
12	30%/40% (P)	25%/40% (P)	25%/50% (P)	25%/60% (P)	25%/75% (P)	20%/E (P)	15%/E (P)	10%/E (P)	5%/E (P)

Ergebnisse gegeben als: Prozentsatz der Stärke des Verteidigers, die von der Stärke des Angreifers als Verluste abgezogen wird / Prozentsatz der Stärke des Angreifers, die von der Stärke des Verteidigers als Verluste abgezogen wird. Bis es zu einem **P**-Ergebnis kommt erleidet der Verteidiger nur die halben Verluste.

Einleitung

Erweiterte
Bodenbewegung

Erweiterter
Kampf

Erweiterte
Gebäude

Erweiterte
Hilfsfahrzeuge

Allgemeine Regeln

Konstruktion
Erweiterter
Hilfsfahrzeuge

Erweiterte Waffen
und Ausrüstung

Index

Datensätze



tungen), dann ist das Ermitteln der Verluste einfach. Enteraktionen sind aber selten so aufgeräumt und bestehen wahrscheinlich aus vielen verschiedenen Arten von Armeeangehörigen.

Die Spieler haben zwei Optionen zur Umwandlung, wobei eine einfacher ist und sich für große Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen empfiehlt (besonders wenn die Details der Zusammensetzung einer Streitmacht – beispielsweise Gefechtsrüstungen – nicht bekannt sind). Die komplexere Version ist eine etwas realistischere Art, die Verluste zu ermitteln.

In beiden Umwandlungsmethoden bestimmt der Spieler zuerst den Prozentsatz der Verluste, den die ursprüngliche Streitmacht erlitten hat. Hatte ein Spieler beispielsweise einen Soldatenpunkt-Wert von 23 und verlor 13 Punkte, dann ist der Prozentsatz der Verluste bei 56 [13 (Verlustwert der Soldatenpunkte) / 23 (ursprünglicher Soldatenpunkt-Wert) = 0,56, oder 56 Prozent]. Im Falle des Verteidigers sollten die Spieler den Soldatenpunkt-Wert verwenden, ohne dass der Gebäudemodifikator eingerechnet wurde (siehe Seite 203).

In der einfacheren Umwandlungsmethode gilt der Prozentsatz an Verlusten gleichermaßen für alle Arten von Personal (alle Brüche werden abgerundet). Wenn ein Spieler beispielsweise 22 Besatzungsmitglieder, 7 Soldaten und 4 Gefechtsrüstungen in einer Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion verwendet und dabei 43 Prozent Verluste erlitten hat, würde er diesen Prozentsatz auf jede dieser Gruppen anrechnen, um zu bestimmen, wie viele als Verluste entfernt werden: 9 Besatzungsmitglieder [22 (ursprüngliche Besatzung) x 0,43 (Prozentsatz der Verluste) = 9,46 (abgerundet auf 9)], 3 Soldaten (7 (ursprüngliche Soldaten) x 0,43 (Prozentsatz der Verluste) = 3,01 (abgerundet auf 3)) und 1 Gefechtsrüstung [4 (ursprüngliche Gefechtsrüstungen) x 0,43 (Prozentsatz der Verluste) = 1,72 (abgerundet auf 1)].

Die komplexere Version zieht auch in Betracht, dass verschiedene Gefechtsrüstungen ins Feld geführt werden können, wobei schwerere Gefechtsrüstungen den Härten des Kampfes länger widerstehen können als leichte (und natürlich können alle Gefechtsrüstungen mehr Schaden aushalten als ungerüstete Soldaten). Diese Umwandlung geht davon aus, dass die ganze Zusammensetzung einer Streitmacht, die an einer Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion beteiligt ist (besonders die individuellen Gefechtsrüstungen), bekannt ist.

Zuerst wende den Verlust-Prozentsatz auf alle nicht mit Gefechtsrüstungen ausgestatteten Soldaten an, wie oben beschrieben, außer im Falle von Elementaren und Soldaten, die Rüstung mit einem Schadensdivisor von 2 oder mehr tragen (siehe Soldatenpunkt-Tabelle, Seite 202). In diesem Fall teile die endgültigen Verluste durch 2 (abgerundet), um zu bestimmen, wie viele Soldaten ausgeschaltet worden sind.

Als nächstes, nachdem die Zahl der ausgeschalteten Soldaten ermittelt wurde, multipliziere diesen Wert bei Gefechtsrüstungen mit 10, um den normalen Standard-Schaden zu bestimmen. Dann verursache diesen Schaden, 1 Schadenspunkt nach dem anderen und zwar an jeder Gefechtsrüstung, die an der Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion beteiligt war. Füge den Schaden immer zuerst den Gefechtsrüstungen der leichtesten Gewichtsklassen zu und mach dann mit den nächstschwereren weiter. Wenn weniger Punkte da sind als verbleibende Gefechtsrüstungen derselben Gewichtsklasse, dann ermittle zufällig, welcher Soldat den Schaden erleidet.

Wenn Verstärkungen hinzugefügt wurden, besonders aus zwei unterschiedlichen Quellen, werden die Spieler eigene Entscheidungen fällen müssen, wenn zum Beispiel eine Einheit mit einem Soldatenpunkt-Wert von 20 an einer Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion beteiligt war, die fünf Runden angehalten hat und in Runde 3 weitere 20 Soldatenpunkt-Werte hinzugefügt bekam. Wenn am Ende der Enteraktion mehr als 20 Punkte Verluste zugefügt wurden, wäre es logisch, dass die Soldaten in den ersten 20 Soldatenpunkten komplett ausgeschaltet wurden, weil sie viel länger an dem Konflikt teilgenommen haben. Verwende den gesunden Menschenverstand und einen Würfelwurf, wenn ihr nicht zu einer Einigung kommt.

BESATZUNGSVERLUSTE UND BESATZUNGSTREFFER

Der Verlust von Besatzungsmitgliedern während einer Infanterie-gegen-Infanterie-Aktion kann die Leistung einer Einheit im Kampf negativ beeinflussen (gleiches gilt für Gebäude, die Waffen besitzen); je mehr Besatzung sie verloren hat, umso weniger effektiv ist die Einheit. Die Besatzungsverluste-Tabelle ermöglicht eine Entsprechung zwischen

BESATZUNGSVERLUSTE-TABELLE

Prozentsatz der Besatzungsverluste	Besatzungstreffer	Prozentsatz der Besatzungsverluste	Besatzungstreffer
5–20	1	51–65	4
21–35	2	66–80	5
36–50	3	81–100	6



Eine Einheit konventioneller Infanterie versucht einen Elitetrupp Kage abzuwehren, indem sie sich in einer Auftankstation verschanzen.

Besatzungsverlust und der Anzahl von Besatzungs-/Pilotentreffern, die die Einheit erlitten hat. Jeder Besatzungstreffer verursacht einen kumulativen Modifikator von +1 auf Pilotenwürfe. Diese Modifikatoren gelten für den Rest des Szenarios.

VERWENDUNG ERBEUTETER EINHEITEN/GEBÄUDE

Sobald eine Einheit eingenommen wurde, hat der neue kontrollierende Spieler vielleicht eine Chance, sie auf seiner Seite im Kampf zu verwenden. Verwende die folgenden Regeln für eine derartige Situation.

Es kommt zu einer gewissen Verzögerung, während die neue Besatzung die Kontrolle übernimmt. Abhängig von der Art der erbeuteten Einheit/des erbeuteten Gebäudes vergeht eine Anzahl von Runden (Weltraumrunden im Falle von Luft-/Raumeinheiten im Weltraum), in der die Einheit weder BP ausgeben noch Waffen abfeuern kann. Luft-/Raumeinheiten bewegen sich weiter mit ihrer aktuellen Geschwindigkeit und Flugrichtung.

Bei Luft-/Raumeinheiten hat ein Raumboot eine Verzögerung von 1 Runde, bei einem Landungsschiff beträgt die Zeit 2 Runden.

Große Schiffe der Schablonengröße A, B und C haben 1 Runde Verzögerung, während die Schablonengrößen D und E zwei Runden benötigen. Bei Gebäuden entsprechen 3 Level 1 Runde Verzögerung. Im Falle von Briankastellen beträgt die Verzögerung 4 Runden.

Während dieser Zeit zählt die Einheit weiter zur Initiative, aber jetzt für den neuen kontrollierenden Spieler. Während der Bewegungsphase (Luft/Raum oder Boden, je nachdem) der Runde nach der notwendigen Verzögerung, wie oben beschrieben von Art und Größe abhängig, kann sich die Einheit normal bewegen und normal feuern, mit den zusätzlichen Einschränkungen, die unten beschrieben sind. Wird ein Landungsschiff beispielsweise in Weltraumrunde 5 erbeutet, dann vergehen Weltraumrunden 6 und 7, in denen das Landungsschiff mit der letzten Geschwindigkeit und Flugrichtung weiterfliegt. Während der Bewegungsphase (Luft-/Raum) von Runde 8 kann sich das erbeutete Landungsschiff normal bewegen.

Als nächstes müssen gefangene Besatzung und Besatzungsverluste in Betracht gezogen werden. Abhängig von den erlittenen Besatzungsverlusten gelten noch zusätzliche Piloten-/Steuerwurf-Modifikatoren (wie unter *Besatzungsverluste* und *Besatzungstreffer*, Seite 206, beschrieben). Außerdem wird ein zusätzlicher Modifikator von +2 eingerechnet, was für Besatzung steht, die unter Kontrolle gehalten werden muss (wahrscheinlich viele der Offiziere), sowie das Äquivalent eines zusätzlichen Besatzungstreffers aufgrund der grundsätzlichen Unkooperativität der gefangenen Besatzung.

Der neue kontrollierende Spieler kann diese Nachteile aufheben, indem er Besatzung auf die erbeutete Einheit schickt. Wenn der Spieler die Besatzung verfügbar hat (zum Beispiel bei einem Landungsschiff, das ein Raumboot einnimmt, oder im Falle von einer Menge Infanterie, die ein Gebäude erobert), dann kann er die ursprüngliche Besatzung komplett ersetzen und alle zusätzlichen Angriffs- und Pilotenwurf-/Steuerwurf-Modifikatoren aufheben; in diesem Fall müssen mindestens 4 Gefechtsrüstungen oder 7 Soldaten oder 28 Mann Besatzung/Hangarpersonal die Aufgabe erhalten, die gefangene Besatzung in einer Brigg oder einem Gefängnis zu halten. In allen Fällen muss die Einheit, die die überstellte Besatzung verliert, die Besatzungsverluste-Tabelle beachten und entsprechende Modifikatoren verwenden für die Menge der Besatzung, die auf die erbeutete Einheit geschickt wurde.

Sabotage: Selbst mit allen Vorsichtsmaßnahmen besteht immer noch die Chance, dass eine streitlustige gefangene Besatzung versucht, die Einheit zu sabotieren. Während der Endphase jeder Runde, in der gefangene Besatzung verwendet wird, um die Einheit zu bedienen (sie also nicht in der Brigg sind), würfle mit 2W6. Bei einer 12 kommt es zu einer Sabotage. Füge der Strukturellen Integrität (bei Raumbooten und Großraumschiffen) oder der Internen Struktur 1

Schadenspunkt zu, bei der Internen Struktur mit zufällig ermittelter Trefferzone; auf jeden Fall muss ein potentieller Kritischer Treffer erwürfelt werden. Bei Gebäuden ermittle zufällig einen Kritischen Treffer gegen ein Waffensystem.

Weise außerdem einen zusätzlichen zufälligen Kritischen Treffer zu; ermittle zuerst die Zonenspalte auf der entsprechenden Trefferzonen-tabelle, dann erwürfle einen entsprechenden Kritischen Treffer.

Zu guter Letzt darf sich die Einheit in der Runde nach der Sabotage weder bewegen noch feuern (ein Gebäude kann keine Angriffe ausführen), da die neuen Gebieter versuchen, die Folgen zu überblicken. Luft-/Raumeinheiten bewegen sich mit derselben Geschwindigkeit und Ausrichtung weiter.

MINENFELDER

Die BattleTech-Regeln erlauben die Verwendung von vier Arten Minenfeldern: konventionelle Felder, befehlsdetonierte Felder, Vibrabomben-Felder und aktive Felder. Es gibt zwar EMP-Minenfelder, doch werden sie für die Art der Auslösung genau wie befehlsdetonierte oder Vibrabomben-Felder verwendet, nur dass sie nach der Explosion komplett eliminiert werden (siehe *EMP-Minen*, Seite 365).

Die Spieler können während des Spielaufbaus Hexfeldern Minenfelder zuweisen und dabei im Geheimen die Art und Position jedes Felds notieren. Die Anzahl der Minenfelder, die jedem Spieler zur Verfügung steht, kann vom Szenario bestimmt oder von den Spielern gemeinsam beschlossen werden. Einige Szenarien legen vielleicht die Positionen für Minenfelder fest, doch sollten nur der Spielleiter oder der kontrollierende Spieler diese Zonen kennen.

Wenn sich die Spieler nicht einigen können, aber Minen verwenden wollen, sollte jeder bis zu 5 Hexfelder auf dem Spielfeld auswählen, um Minen zu platzieren. Diese Zahl gilt für Spielfelder, die aus vier Geländekarten bestehen. Wenn die Spieler ein wirklich großes Spielfeld verwenden, wollen sie die Zahl vielleicht anpassen: insgesamt 5 Hexfelder pro Seite für je 4 verwendete Geländekarten (ein Spielfeld mit 12 Geländekarten würde also 15 Minenfelder pro Seite erlauben). Egal wie groß das Spielfeld ist, kein Spieler darf mehr als 5 verminte Hexfelder pro Geländekarte platzieren.

Flächeneffektswaffen: Minenfeld-Angriffe sind Flächeneffektswaffen, also gelten alle Regeln, die für solche Waffen gelten, auch für Minenfeld-Angriffe.

Gebäude: Verwende die Regeln für Flächeneffektswaffen (siehe Seite 172, *TW*), wie es passend ist, für die Interaktion von Minenfeldern und Gebäuden; denk daran, den Schaden zu skalieren, wenn du die Gebäuderegeln aus diesem Buch verwendest (siehe *Skalierter Schaden*, Seite 126). Wenn ein Minenfeld von einem Waffensystem in ein Gebäudefeld gelegt wird (eine Bombe, Artillerie, LSR und so weiter), dann liegt es automatisch auf dem Dach des Gebäudes; Würfe zur Detonation des Minenfelds werden nur ausgeführt, wenn eine Einheit das Hexfeld auf dem Gebäudedach betritt.

Wird ein Minenfeld auf einem Brückenfeld gelegt, ermittle zufällig, ob es auf der Brücke oder dem Bodengelände gelandet ist.

Verschiedene Arten von Minenfeldern: Dieser Abschnitt beschreibt zwar die Grundlagen von Minenfeldern, die für alle Situationen gelten, doch bieten verschiedene Arten von Minenfeldern subtile Variationen, die die Spieler mit unterschiedlichen Auswirkungen verwenden können (siehe *Minen* in *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, Seite 363).

Infanterie: Alle Infanterieeinheiten, die ein Minenfeld betreten, bringen einen Modifikator von -1 auf den Wurf, um die Explosion des Minenfelds zu bestimmen.

Fahrzeuge: Wenn ein Bodenfahrzeug Schaden durch ein Minenfeld erleidet, muss es automatisch einmal auf der Antriebsschäden-Tabelle würfeln, als sei der Schaden von der Seite gekommen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Waffenübertragene Minenfelder: Verschiedene Waffensysteme (wie LSR, Artillerie und Bomben) können verwendet werden, um die meisten Minenfelder inmitten eines Szenarios zu legen. Diese verschiedenen Waffensysteme findest du alle in *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274. Verwende die Regeln für das fragliche Waffensystem, bis das Minensystem erfolgreich in einem Hexfeld gelegt worden ist, danach gelten die Regeln für das entsprechende Minenfeld.

Einige Minen sind für die Verwendung in einem Wasserfeld entworfen (Seeminen) oder in einem Weltraumfeld (Raumminen). Diese speziellen Minenarten und Regeln zu ihrer Verwendung, findest du auch unter *Minen* in *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*.

Wenn ein waffenübertragenes Minenfeld nicht genau der Minenfeld-Dichtetabelle entspricht, verwende den nächsthöheren Wert. Beispielsweise würde ein MRW-3 ein 3-Punkte-Minenfeld legen. Da ein 5-Punkte-Minenfeld der nächsthöhere Wert ist, würden die Spieler auf diese Reihe würfeln (sprich 9+); ein MRW-12 würde ein 12-Punkte-Minenfeld legen und da ein 15-Punkte-Minenfeld der nächsthöhere Wert ist, würfelt der Spieler auf der Spalte (8+) und so weiter.

MINENFELD-DICHTETABELLE

Minenfelddichte*	Zielwert
5- oder 10-Punkte	9+
15- oder 20-Punkte	8+
25- oder 30-Punkte	7+

Alle Minenfelder verursachen ihren Schaden in 5-Punkt-Schadenswertgruppen.

*Die EMP-Mine (siehe Seite 364) kann nicht mit Waffen gelegt werden.



WBIRP

Gefechtsrüstungen von Blakes Wort suchen vor einer nachrückenden Streitmacht nach Minenfeldern.

KONVENTIONELLE MINENFELDER

Wenn die Spieler vor Spielbeginn die Anzahl der Hexfelder bestimmt haben, die vermint sein werden, müssen sie die Minenfelddichte ermitteln, wie es auf der Minenfeld-Dichtetabelle angegeben ist. Dies kann von einem Szenario vorgegeben werden, zufällig ermittelt oder die Spieler können sich vor Spielbeginn auf eine bestimmte Dichte für alle Minenfelder einigen. Dies legt nicht nur fest, wie viel Schaden die Minenfelder verursachen, sondern auch den Würfelwurf, der bestimmt, ob ein Ziel, das das Hexfeld betritt, den Schaden erleidet.

Wenn eine Bodeneinheit (ein Mech, ein Bodenfahrzeug oder Infanterie, Freund oder Feind) eines oder mehrere der Minenfelder betritt (sei es durch absichtliche oder unabsichtliche Bewegung, wie Einheitenversetzung und unbeabsichtigte Stürze), dann greift das Minenfeld die Einheit automatisch an. Der Spieler, der die Minen kontrolliert, würfelt 2W6 und vergleicht das Ergebnis mit der Minenfeld-Dichtetabelle. Wenn das Ergebnis die Zahl in der Spalte Zielwert (2W6) erreicht oder übertrifft, dann ist das Minenfeld explodiert und hat das Ziel beschädigt.

Wickle den Angriff und den Schaden ab, ehe die Einheit sich weiter bewegt. Der Spieler, der das Minenfeld kontrolliert, darf den Wurf heimlich machen, so dass das Minenfeld weiter verborgen bleibt, wenn es nicht explodiert. Der Schaden wird der Front der betretenden Einheit zugefügt. Um den Schaden zu ermitteln, den ein Mech beim Betreten des Minenfelds erleidet, verwende die Tritt-Trefferzonentabelle für BattleMechs.

Immer wenn ein konventionelles Minenfeld explodiert, wird vielleicht seine Dichte verringert. Der kontrollierende Spieler des Minenfelds würfelt 2W6 gegen die Spalte Würfelwurf (2W6) der Minenfeld-Dichtetabelle. Ist das Ergebnis gleich oder größer als die Zahl in der Spalte, dann wird der Wert um 1 verringert. Also würde beispielsweise ein 30-Punkt-Minenfeld zu einem 25-Punkt-Minenfeld werden, oder ein 10-Punkt-Minenfeld zu einem 5-Punkt-Minenfeld. Konventionelle Minenfelder werden in einem Szenario auf diese Weise niemals unter ein 5-Punkt-Minenfeld verringert, wenn sie nicht geräumt werden (Siehe *Minenfelder räumen*, Seite 210).

Außerdem können Spieler die Dichte von Minenfeldern erhöhen, indem sie mit Bomben, LSR und so weiter Minen legen (siehe *Waffenübertragene Minenfelder*, Seite 210). Ein 15-Punkt-Minenfeld, das in ein 10-Punkt-Minenfeld gelegt wird, würde zu einem Minenfeld mit einer Dichte von 25 Punkten werden. Kein Minenfeld kann in einem Hexfeld eine Dichte von über 30 Punkten haben.

Befehlsdetonierte, Vibrabomben- und Aktive Minenfelder: Spieler können sich für zwei Optionen entscheiden, wenn sie ermitteln wollen, wie oft ein befehlsdetoniertes (siehe Seite 209), Vibrabomben- (siehe Seite 209) oder Aktives Minenfeld (siehe Seite 209) verwendet werden kann. Da diese Minenfelder effektiver als konventionelle Minenfelder sein können, ist es eine Option, sie in einem Szenario nur einmal explodieren zu lassen; wenn es explodiert, wird es entfernt. Die zweite Option folgt den normalen Regeln für verringerte Dichte bei konventionellen Minenfeldern, außer dass jede Art von Minenfeld automatisch reduziert wird; beispielsweise würde ein 20-Punkt-Vibrabomben-Minenfeld, das explodiert, zu einem 15-Punkte-Minenfeld werden. Außerdem würde ein befehlsdetoniertes, Vibrabomben- oder Aktives Minenfeld, im Gegensatz zu konventionellen Minenfeldern, bei der Explosion automatisch entfernt werden. Die Spieler sollten sich vor Spielbeginn darauf einigen, wie diese zusätzlichen Minenfelder entfernt werden.

EMP-Minenfelder: Wie bereits erwähnt dürfen EMP-Minenfelder nur einmal in einem Szenario detonieren. Der Puls der explodierenden EMP-Minen schaltet alle anderen EMP-Minen im gleichen Hexfeld aus (siehe *EMP-Minen*, Seite 365).

Abstürzende Luft-/Raumeinheiten: Eine abstürzende fliegende Nicht-Luft-/Raumeinheit, die ein Minenfeld betritt, löst bei einer 7+ eine Explosion aus, hat aber auch die Chance, das Minenfeld zu räumen (siehe *Minenfelder räumen*, Seite 210); eine abstürzende Luft-/Raumeinheit lässt das Hexfeld automatisch explodieren, so dass der Schaden automatisch verursacht wird, räumt das Minenfeld dabei aber auch automatisch.



Stürze: Ein Mech, der in ein vermintes Hexfeld stürzt (egal ob er die Phase in dem Hexfeld begonnen hat oder das Hexfeld während der Bewegung betreten hat und dabei gestürzt ist), sprengt das Hexfeld nur bei einem Wurf von 12 (und nicht bei einer 7+, 8+ oder 9+); ein Mech, der ein Hexfeld betritt und dann in derselben Bewegungsphase in dasselbe Hexfeld stürzt, muss für das Betreten des Hexfelds und den Sturz würfeln.

Aufsetzende/Abhebende Luft-/Raumeinheiten: Wenn ein landender oder abhebender Jäger, ein stromlinienförmiges Landungsschiff oder ein Hilfsflächenflugzeug ein Minenfeld betritt, wird der Wurf zur Ermittlung der Explosion des Minenfelds sofort gemacht und aller Schaden bestimmt, ehe das Abheben/Aufsetzen fortgeführt wird. Im Falle von Jägern und Flächenflugzeugen muss bei einem explodierenden Minenfeld die fragliche Einheit sofort einen Kontrollwurf ablegen, damit das Manöver auch ein Erfolg ist; bei einem Fehlschlag ist das Aufsetzen/Abheben gescheitert (verwende die Regeln auf Seite 87-88, TW, für diese Situation).

Ein landendes oder abhebendes Hilfsluftschiff wird ein konventionelles Minenfeld niemals zur Explosion bringen (doch müssen abgesetzte Einheiten normal würfeln wie oben beschrieben).

Minenräumpioniere: Diese spezialisierten Infanteristen müssen niemals automatisch würfeln, ob ein konventionelles Minenfeld explodiert, wenn sie das verminte Hexfeld betreten; das Minenfeld kann nur explodieren, wenn sie versuchen, das Hexfeld zu räumen (siehe *Spezialisierte Infanterie*, Seite 340).

Mobile Bauten: Mobile Bauten lösen konventionelle Minenfelder automatisch aus – verdopple den Standardschaden und füge ihn normal zu – doch räumen sie dabei das Minenfeld auch (siehe *Minenfelder räumen*, Seite 210).

Fahrzeuge: Senkrechtstarter (und Bodeneffektfahrzeuge, die sich auf dem Boden bewegen anstatt in Bewegungshöhe 1 über dem Gelände), die ein Hexfeld mit konventionellem Minenfeld betreten, bringen es nur bei einem Wurf von 12 zur Explosion (nicht bei 7+, 8+ oder 9+ wie andere Bodeneinheiten).

Fliegende Bodeneffekt- und Luftkissenfahrzeuge, die ein Minenfeld betreten, bringen es niemals zur Explosion, außer wenn sie landen; in diesem Fall würfle normal gegen 7+, 8+ oder 9+, um zu prüfen, ob es zur Explosion kommt.

BEFEHLSDETONIERTE MINENFELDER

Wie bei konventionellen Minenfeldern sollten die Spieler die Dichte aller befehlsdetonierten Minenfelder, die sie legen wollen, klären ehe das Spiel beginnt.

Zu jedem Zeitpunkt während des Rundenablaufs (in jeder Phase, von Bewegungsphase bis Endphase), in dem eine verteidigende Einheit Sichtlinie zu einer Einheit hat, die sich in einem verminten Hexfeld aufhält (die verteidigende Einheit muss keine Sichtlinie zum Bodengelände des Hexfelds haben, da die Position der Minen bekannt ist), kann der Verteidiger die Minen zur Explosion bringen. Das kann jede Aktion mit Ausnahme von Waffenbeschuss unterbrechen, auch Bewegung; jeglicher Schaden und andere Auswirkungen durch das Minenfeld werden sofort abgewickelt, ehe zur Abwicklung anderer Aktionen zurückgekehrt wird.

Die Sprengung von befehlsdetonierten Minenfeldern verursacht Schaden gleich der Minenfelddichte, die vor Spielbeginn von den Spielern festgelegt wurde und zwar bei jeder Einheit, die sich in dem Zielfeld aufhält, sowie Schaden gleich der halben Minenfelddichte (aufgerundet) gegen Einheiten in angrenzenden Hexfeldern.

Füge den Schaden der befehlsdetonierten Minen der Frontseite der Einheit zu. Um den Schaden zu ermitteln, den ein Mech beim Betreten des Minenfelds erleidet, verwende die Tritt-Trefferzonentabelle für BattleMechs.

Wickle Angriffsschaden ab, sobald es zur Explosion kommt.

Minenräumpioniere: Der kontrollierende Spieler kann ein befehlsdetoniertes Minenfeld sprengen, nachdem Minenräumpioniere das Hexfeld betreten haben, aber ehe der kontrollierende Spieler der Pioniere versucht, das Hexfeld zu räumen, insofern alle anderen Bedingungen erfüllt sind (siehe *Spezialisierte Infanterie*, Seite 340).

VIBRABOMBEN-MINENFELDER

Wie bei konventionellen Minenfeldern sollten Spieler die Minenfelddichte von Vibrabomben-Minenfeldern ermitteln, wenn sie sie vor dem Spiel platzieren.

Behandle eine Vibrabombe wie eine konventionelle Mine, mit folgenden Ausnahmen:

Vibrabomben können nur von den einzigartigen Vibrationen ausgelöst werden, die von einem sich annähernden Mech erzeugt werden. Keine andere Einheit kann Vibrabomben auslösen. Jeder Mech kann eine Vibrabombe auslösen und sie werden automatisch ausgelöst.

Vibrabomben haben eine variable Sensibilität und wenn sie platziert werden, müssen sie auf eine bestimmte Masse eingestellt werden. Mechs, die 10 oder mehr Tonnen leichter als die Vibrabomben-Einstellung sind, lösen sie nicht aus. Ein Mech, der 10 Tonnen schwerer als die Einstellung ist, löst die Vibrabombe auf eine Entfernung von 1 Hexfeld pro volle 10 Tonnen über der Einstellung aus. Wenn beispielsweise ein Vibrabomben-Minenfeld auf 40 Tonnen eingestellt ist und sich ein 75 Tonnen schwerer Mech auf 3 Hexfelder annähert, dann explodiert es. Ein 30 Tonnen schwerer *Javelin*, der direkt durch das Hexfeld stampft, in dem sich das Vibrabomben-Minenfeld befindet, würde es nicht auslösen.

Eine Einheit, die sich im selben Hexfeld wie eine explodierende Vibrabombe aufhält, erleidet Schaden gleich der Minenfelddichte, die die Spieler vor Spielbeginn ermittelt haben, wie in der Minenfeld-Dichtetabelle angegeben. Der Schaden wird der Front zugefügt. Explodierende Vibrabomben haben keinen Effekt auf angrenzende Hexfelder. Verwende die Tritt-Trefferzonentabelle für Mechs, um die Trefferzone bei einem Mech zu ermitteln.

Springende Einheiten: Einheiten, die Springen-BP verwenden, müssen bestimmen, ob sie bei der Landung im Minenfeld oder angrenzenden Hexfeldern ein Vibrabomben-Minenfeld auslösen und zwar wie oben beschrieben abhängig von ihrem Gewicht – genau so als hätten sie sich auf dem Boden bewegt.

AKTIVE MINENFELDER

Wie bei konventionellen Minenfeldern sollten die Spieler die Dichte eines aktiven Minenfelds festlegen, damit sie es vor Spielbeginn platzieren können.

Behandle Aktive Minenfelder wie konventionelle Minenfelder, mit folgenden Ausnahmen:

Immer wenn eine Bodeneinheit (Mech, Infanterie, Fahrzeug und so weiter, Freund oder Feind) Springen-BP ausgibt, um sich über ein Hexfeld mit aktivem Minenfeld zu bewegen, muss sie einen Wurf machen, ob sie eine Explosion auslöst, genauso als hätte sie das Hexfeld auf dem Boden betreten (das Betreten des Hexfelds mit Bodenbewegung löst das aktive Minenfeld nicht aus). Bei einem Wurf von 9+ mit 2W6 explodiert das Minenfeld und verursacht den normalen Schaden. Alle Mechpilotenwürfe, die aufgrund dieses Schadens abgelegt werden müssen, werden abgewickelt, wenn die Einheit das Zielfeld des Sprungs erreicht.

Fliegende Einheiten (wie Luft-/Raumeinheiten, Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Infanterie die Senkrechtstarter-BP ausgibt und so weiter), die das Hexfeld betreten, unabhängig von der Bewegungshöhe, werden von dem Minenfeld nicht betroffen und genauso wenig andere Einheiten, die ein aktives Minenfeld mit anderen Formen von Bewegung betreten.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



KOMBINIERTE MINENFELDER

Zwar kann kein Minenfeld größer als ein 30-Punkte-Minenfeld sein, doch können mehrere Minenfelder im gleichen Hexfeld platziert werden, entweder mit derselben oder mit unterschiedlichen Dichten. Beispielsweise könnte ein einzelnes Hexfeld ein konventionelles 30-Punkte-Minenfeld, ein befehlsdetoniertes 15-Punkte-Minenfeld, ein 15-Punkte-Vibrabomben-Minenfeld und ein aktives 5-Punkte-Minenfeld beinhalten.

Wenn ein Minenfeld explodiert, muss der Spieler nicht nur würfeln, ob die Dichte des Minenfelds verringert wird (siehe *Konventionelle Minenfelder*, Seite 208), sondern es müssen auch die kontrollierenden Spieler zusätzlicher Minenfeld-Typen würfeln, ob diese zusätzlichen Minenfelder ebenfalls verringert werden.

Das könnte bedeuten, dass man auf ein Minenfeld vielleicht mehr als einmal pro Runde würfeln muss, ob es verringert wird. Beispielsweise explodiert ein befehlsdetoniertes Minenfeld, wenn ein Mech das Hexfeld betritt (die Spieler verwenden die Regeln, dass diese Minenfelder eine Dichte haben und nicht nach der ersten Aktivierung eliminiert werden) und ein konventionelles Minenfeld in demselben Hexfeld explodiert ebenfalls. Der Spieler, der die Minenfelder kontrolliert, muss zwei Würfe machen (einen für die erfolgreiche Detonation des konventionellen Minenfelds und einen für die erfolgreiche Detonation des befehlsdetonierten Minenfelds). Während das befehlsdetonierte Minenfeld für seine eigene Explosion verringert wird, muss dann noch einmal gewürfelt werden um zu prüfen, ob es durch die Explosion des konventionellen Minenfelds ebenfalls verringert wird.

Wende einen Modifikator von -1 an, wenn das Minenfeld eine geringere Dichte hatte; rechne einen Modifikator von +1 ein, wenn das Minenfeld eine höhere Dichte hatte. Beispielsweise explodiert ein konventionelles 15-Punkte-Minenfeld in einem Hexfeld, in dem sich auch ein Aktives 5-Punkte-Minenfeld befindet und ein 20-Punkte-Vibrabomben-Minenfeld. Ein Modifikator von +1 wird auf den Würfelwurf eingerechnet, wenn gewürfelt wird, ob das Vibrabomben-Minenfeld verringert wird und beim Aktiven Minenfeld beträgt der Modifikator -1.

Wenn ein Minenfeld durch die Explosion eines anderen Minenfelds verringert wird, verursacht es keinen Schaden.

WAFFENÜBERTRAGENE MINENFELDER

Im Gegensatz zu Minenfeldern, die vor Spielbeginn festgelegt werden - die immer verborgen werden bis sie explodieren (es sei denn, ihr verwendet die Regeln für *Aktive Sonden*, siehe Seite 99) - können waffenübertragene Minenfelder von einem Gegner aufgespürt werden.

Wie bei befehlsdetonierten, Aktiven und Vibrabomben-Minenfeldern können die Spieler bestimmen, auf welche von zwei Arten solche waffenübertragenen Minenfelder aufgespürt werden können. Wie üblich sollten die Spieler vor Spielbeginn bestimmen, welche Regeln sie verwenden.

Die erste ist einfach und geradlinig: jedes waffenübertragene Minenfeld ist automatisch für alle Spieler sichtbar, egal welcher Spieler sie platziert.

Die erste Option ist zwar einfach zu verwenden, doch ist sie nicht nur nicht besonders realistisch, sie schränkt auch die Taktiken ein, die die Spieler beim Legen von Minenfeldern verwenden können. Die zweite Option ist zwar komplexer, doch erlaubt sie fortschrittlichere Taktiken. In den meisten Fällen muss der Spieler, der das Minenfeld legt, bestimmen, ob der Gegner es sehen kann und es entweder sichtbar machen oder nicht (für diese Art des Legens von Minenfeldern kann ein neutraler Spielleiter sehr nützlich sein).

- Wenn eine verbündete Einheit Sichtlinie zum Zielfeld hat, wenn ein waffenübertragenes Minenfeld gelegt wird, dann ist das Minenfeld automatisch sichtbar.
- Wenn keine verbündete Einheit Sichtlinie zum Zielfeld hat, in dem ein waffenübertragenes Minenfeld gelegt wird und auch keine verbündete Einheit Sichtlinie zum Angreifer hat, der das

Minenfeld legt, wird das Minenfeld verborgen, als sei es vor Spielbeginn gelegt worden.

- Wenn eine verbündete Einheit keine Sichtlinie zum Zielfeld hat, in dem ein waffenübertragenes Minenfeld gelegt wird, aber eine verbündete Einheit eine Sichtlinie zum Angreifer hat, der das Minenfeld legt, dann wird ein Würfelwurf gemacht, um zu bestimmen, ob die Einheit erkennen kann, wo das Minenfeld gelegt wurde. Der Basis-Zielwert liegt bei 4, modifiziert für das Gelände zwischen verbündeter Einheit und Angreifer, sowie den Zielbewegungs- und Angreiferbewegungs-Modifikator. Nur ein einziger Wurf wird für jede Seite für jedes gelegte Minenfeld ausgeführt, wobei der kontrollierende Spieler die Einheit mit dem niedrigsten modifizierten Zielwert verwendet. Ist das Ergebnis gleich oder höher als der modifizierte Zielwert, dann ist das Minenfeld sichtbar. Wenn der Wurf fehlschlägt, dann ist das Minenfeld verborgen, als sei es vor Spielbeginn platziert worden.
- Immer wenn eine Einheit mit Aktiver Sonde ihre Bewegung beendet und der effektive Radius der Sonde ein Hexfeld mit feindlichem Minenfeld bedeckt (oder der Radius es während der Bewegung bedeckt, wenn die *erweiterten Regeln für Aktive Sonden* verwendet werden, siehe Seite 99), dann muss der kontrollierende Spieler des Minenfelds einen Wurf machen. Bei einem Ergebnis von 7+ werden alle waffenübertragenen Minenfelder aufgedeckt, bei einem Ergebnis von 10+ werden alle vor dem Szenario gelegten Minenfelder enthüllt (siehe *Aktive Sonden in Erweiterter Kampf*, Seite 99).

MINENFELDER RÄUMEN

Das Räumen von Minenfeldern ist eine gefährliche Aufgabe, die großes Können und Finesse erfordert, also wird sie normalerweise Infanterie zugewiesen. Wenn eine feindliche Infanterieeinheit ihre Runde auf dem Boden in einem verminten Hexfeld beendet, dann muss der feindliche Spieler informiert werden, dass die Einheit ein vermintes Hexfeld betreten hat, selbst wenn das Feld nicht gesprengt wurde.

Infanterie, die eine Bewegungsphase in einem verminten Hexfeld bringt, ohne sich zu bewegen, kann während der Waffeneinsatzphase und Nahkampfphase statt eines Angriffs versuchen, das Feld zu räumen. Wenn die Infanterieeinheit in der Waffeneinsatzphase mit 2W6 eine 10 oder höher erzielt, dann hat sie das Feld erfolgreich geräumt. Bei einem Ergebnis von 5 oder weniger explodiert das Minenfeld; die Infanterie erleidet normalen Schaden.

Konventionelle Felder bleiben nach einer unbeabsichtigten Detonation aktiv, aber ihre Dichte wird verringert (doch niemals unter 5 Punkte, wenn diese Regel verwendet wird). Die unbeabsichtigte Detonation räumt außerdem Vibrabomben, befehlsdetoniert und aktive Minenfelder. Wenn mehrere Infanterieeinheiten versuchen, dasselbe Hexfeld zu räumen, dann müssen alle Einheiten einen erfolgreichen Wurf machen, um das Minenfeld zu räumen. Wenn eine Einheit eine 5 oder weniger würfelt, dann erleiden alle Einheiten, die in dem Hexfeld versuchen, die Minen zu räumen, den Schaden.

Beachte, dass ein Wurf zum Räumen eines Minenfelds nur für eine Art von Minenfeld pro Hexfeld gilt. Wenn ein Hexfeld verschiedene Arten von Minenfeldern enthält (siehe *Kombinierte Minenfelder*, Seite 210), muss jede Art von Minenfeld einzeln geräumt werden. Während mehrere Infanterieeinheiten in einem Hexfeld mehrere Arten von Minenfeldern in derselben Runde räumen können, so kann eine einzelne Infanterieeinheit nur versuchen, eine Art von Minenfeld pro Runde zu räumen. Ein Minenfeld, das unbeabsichtigt ausgelöst wird, kann die anderen Minenfelder in dem Hexfeld auf die normale Art reduzieren (siehe *Kombinierte Minenfelder*, Seite 210).



Außer in Fällen, in denen Minenfelder automatisch geräumt werden – wie bei landenden kugelförmigen Luft-/Raumeinheiten oder Mobilien Gebäuden, bei denen alle Minenfelder in einem Hexfeld automatisch geräumt werden –, müssen alle Würfe, die nach den folgenden Regeln zum Räumen eines Minenfelds abgelegt werden, für jede Art von Minenfeld in einem Hexfeld gemacht werden. Beispielsweise wird eine LSR-20 in ein Hexfeld abgefeuert, in dem sich ein konventionelles, ein Vibrabomben- und ein befehlsdetoniertes Minenfeld befinden. Es sind drei Würfelwürfe von 5 oder mehr notwendig, um zu prüfen, ob alle drei Minenfelder geräumt werden.

Minenfelder, die auf diese Weise geräumt werden, explodieren nicht und somit muss auch nicht für andere Minenfelder gewürfelt werden, ob sie reduziert werden (siehe *Konventionelle Minenfelder*, Seite 208).

Artillerie: Ein Spieler kann Artillerie verwenden, um ein Minenfeld zu räumen. Der Spieler muss die Feuermission zuweisen, das Minenfeld zu räumen. Wird das Hexfeld getroffen, würfelt der Spieler mit 2W6.

Bei einem Ergebnis von 5 oder mehr trifft der Artillerieschlag das Minenfeld. Minen, die so geräumt werden, verursachen keinen Schaden und räumender Artilleriebeschuss hat keinen Effekt auf angrenzende Hexfelder (egal welche Geschütze verwendet werden). Dennoch fügt der Artilleriebeschuss den Einheiten, die sich in dem verminten Hexfeld aufhalten, den normalen Schaden zu.

Weil Artillerie eine Flächeneffektwaffe ist, sollte der Spieler jedes Mal, wenn das Zielfeld eines Artillerieangriffs (nicht die angrenzenden Felder) ein Minenfeld enthält, mit 2W6 würfeln, selbst wenn der Angriff das Minenfeld nicht räumen sollte. Bei einem Ergebnis von 10+ wird das Minenfeld geräumt; die Minen verursachen keinen Schaden.

Abstürzende fliegende Einheiten: Eine abstürzende Luft-/Raumeinheit räumt automatisch das Minenfeld, doch explodiert das Hexfeld dabei automatisch; der normale Schaden wird verursacht. Wenn eine abstürzende Nicht-Luft-/Raumeinheit ein Minenfeld detoniert, würfle mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 5+ wird das Minenfeld geräumt.

Landende Luft-/Raumeinheiten: Ein landendes kugelförmiges Raumboot oder Landungsschiff räumt automatisch das Minenfeld; die landende Einheit erleidet keinen Schaden.

Raketen: Wenn er keine spezielle Minenräum-Munition verwendet (siehe Seite 372), kann der Spieler eine LSR-20, einen RakWerfer-20, MSR-20, -30 oder -40, TakRak-12 (HE oder Standard) oder TakRak9 (HE) verwenden, um ein Minenfeld zu räumen (nicht aber andere Raketenangriffe). Der Spieler muss ansagen, dass der Angriff das Minenfeld räumen soll. Wenn der Angriff trifft, würfelt der Spieler 2W6. Bei einer 5+ räumt der Angriff das Minenfeld. Minen, die so geräumt werden, verursachen keinen Schaden. Raketensalven, die zum Räumen eines Minenfelds abgefeuert werden, haben keine Auswirkungen auf angrenzende Hexfelder.

Minenräumer: Verwende die Regeln für Minenräumer in *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, um ein Minenfeld zu räumen (siehe *Minenräumer*, Seite 323).

Minenräumpioniere: Diese spezialisierte Infanterie hat eigene Regeln zum Räumen eines Minenfelds (siehe *Spezialisierte Infanterie*, Seite 342).

Gefechtsrüstungen mit Minenräumausrüstung: Gefechtsrüstungen mit Minenräumausrüstung (siehe Seite 260, *TM*) sind besser im Räumen von Minenfeldern. Sie verwenden die Standardregeln für Infanterie beim Räumen von Minenfeldern, räumen das Feld allerdings bei einer 6+ mit 2W6. Nur bei einem Ergebnis von 2 mit 2W6 explodiert das Minenfeld.

Mobile Bauten: Ein Mobiles Gebäude räumt ein Minenfeld automatisch (doch detoniert dabei das Minenfeld; der Schaden wird verdoppelt).

MORAL

Es ist ein Klischee, dass es einfacher ist, die Moral eines Soldaten zu brechen als seinen Körper. In den Standardregeln ist Moral kein Problem. Die Standardregeln gehen davon aus, dass jeder Soldat bis zum Tode kämpft, wenn der Spieler das will. Die folgenden Optionalregeln fügen dem *BattleTech*-Spiel die Dimension der Moral hinzu, was die Möglichkeit bringt, dass die Truppen des Spielers fliehen könnten, selbst wenn sie den Befehl haben, die Stellung zu halten.

Mobile Bauten: Mobile Bauten sind niemals von Moral betroffen.

Taktisch gegen Strategisch: Die folgenden Regeln beschreiben nur „taktische Moral“, wie sie direkt in einem Szenario relevant ist. Moral kann auf dem Schlachtfeld aber weitaus heimtückischer sein. Derartige „Strategische Moral“ wird in *Strategic Operations* beschrieben.

MORALWÜRFE

Ob eine Einheit einen Moralwurf machen muss, hängt von der Einheitentart und dem erlittenen Schaden ab.

Infernos: Aufgrund der fürchterlichen Natur von Infernowaffen (und der Tatsache dass selbst MechKrieger eine tiefsitzende Angst davor haben, lebendig zu verbrennen), macht ein erfolgreicher Inferno-Angriff automatisch einen Moralwurf bei allen betroffenen Einheiten notwendig (siehe Seite 141, *TW*). Hierbei wird der entsprechende Modifikator aus der Moral-Tabelle verwendet. Ein Inferno-Angriff ist ein besonderer Fall, weil hier selbst Einheiten, bei denen auf der Moral-Tabelle angegeben ist, dass sie niemals Moral-Würfe ablegen müssen, dennoch einen machen müssen (mit entsprechenden Modifikatoren). In diesem Fall liegt der Zielwert bei 1.

Marschflugkörper: Ein Angriff mit einem Marschflugkörper (siehe Artilleriemunitions-Tabelle, Seite 184) macht automatisch einen Moralwurf bei allen Einheiten notwendig, die von dem Angriff getroffen wurden. Wie ein Inferno-Angriff ist auch ein Marschflugkörper ein besonderer Fall, bei dem auch Einheiten, die laut Moral-Tabelle niemals Moralwürfe machen müssen, dennoch einen ablegen (mit entsprechenden Modifikatoren); in diesem Fall liegt der Zielwert bei 1.

Nicht-Infanterieeinheiten

Wenn eine Nicht-Infanterieeinheit Verheerenden Schaden erleidet (siehe *Verheerender Schaden*, Seite 258, *TW*), muss sie am Ende der Phase, in der der Schaden verursacht wurde, einen Moralwurf machen.

Konventionelle Infanterie

Eine konventionelle Infanterieeinheit muss am Ende jeder Phase einen Moralwurf machen, in der sie ein Viertel oder mehr (abgerundet) der Soldaten, die sie am Anfang der Phase hatte, verloren hat. Ein konventioneller Infanteriezug beispielsweise mit 25 Soldaten, der eine Phase mit voller Stärke begonnen hat, muss einen Moralwurf machen, wenn er 6 [25 Soldaten (Stärke zu Beginn der Phase) x 0,25 = 6,25, abgerundet] oder mehr Soldaten in der Phase verliert.

Gefechtsrüstungen

Eine Gefechtsrüstungs-Einheit muss am Ende jeder Phase einen Moralwurf ablegen, in der sie die Hälfte oder mehr der Soldaten verloren hat, die sie zu Beginn der Phase hatte. Ein Gefechtsrüstungs-Strahl der Clans mit voller Stärke, der in einer Phase 2 Soldaten verliert, muss keinen Moralwurf machen, bei 3 Verlusten ist ein Moralwurf notwendig.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Auf Moral würfeln

Um einen Moralwurf zu machen, würfle für die fragliche Einheit 2W6 und konsultiere die Moral-Tabelle. Das Ergebnis muss die Zielzahl erreichen oder übertreffen, damit die Einheit keinen Moralverlust erleidet (wenn ein Gedankenstrich in der Tabelle steht, ist niemals ein Moralwurf nötig; siehe *Moralwürfe*, Seite 211, für die Ausnahmen).

Nur bei Infanterie werden die Modifikatoren aus der Tabelle für Artillerie, Feuer und Angriffe von Mechs in Sichtlinie eingerechnet – all diese Angriffe sind besonders schlecht für die Moral. Es wird nur der höchste geltende Modifikator eingerechnet und auch nur einmal. Erleidet die Infanterieeinheit beispielsweise Schaden durch Angriffe durch 3 Mechs, bleibt der Modifikator bei +1. Ein Angriff von einem Mech, der einen Flammer verwendet, hätte einen Modifikator von +3, was den Flammer-Angriff repräsentiert. Negative Modifikatoren gelten, wenn die Einheit mit Gefechtsrüstungen ausgestattet ist oder sich in einem Gebäude aufhält. Negative Modifikatoren sind kumulativ.

MORALVERLUST

Wenn der Moralwurf fehlschlägt, erleidet die Einheit einen Moralverlust. Ab der Folgerunde gelten für diese Einheit die Regeln für *Erzwungene Rückzug* (siehe Seite 258, TW).

Außerdem muss sich Infanterie während jeder Runde, in der sie unter Moralverlust leidet und sie sich auf die Heimatkante zu bewegt, sich außerdem auf Deckung zu bewegen, soweit Deckung vorhanden ist, um die Sichtlinie zwischen sich und feindlichen Einheiten zu blockieren. Wenn keine verbergenden Hügel oder Wälder (oder anderes Gelände) nah genug sind, dass die Einheit sie in einer Runde erreichen könnte, dann gräbt sich die Einheit automatisch ein (siehe *Eingraben*, Seite 108). Wenn die Einheit noch einmal beschädigt wird, verlässt sie das Hexfeld und bewegt sich wieder auf die Heimatkante zu. Auch dieses Mal wird

die Einheit, wenn keine verbergenden Hügel oder Wälder (oder anderes Gelände) verfügbar sind, damit beginnen sich einzugraben.

Eine Infanterieeinheit mit Moralverlust kann nicht als Beobachter für indirekte Angriffe, Artillerieangriffe und dergleichen agieren (sie können nicht beobachten und kein ZES – soweit vorhanden – zum Beobachten verwenden und so weiter). Elektronik in der Einheit funktioniert weiterhin normal.

Verliert eine Infanterieeinheit mit Moralverlust ein Viertel oder mehr der Soldaten, die sie zu Beginn der Phase hatte, muss sie noch einen Moralwurf machen, mit einem zusätzlichen Modifikator von +1. Wenn eine Einheit mit Moralverlust einen Moralwurf nicht schafft, dann ist sie aufgelöst. Eine aufgelöste Einheit ist vor Panik völlig demoralisiert und muss sich in gerader Linie so schnell sie kann von feindlichen Einheiten weg bewegen, wobei sie versuchen muss, sich auf ihre Heimatkante zu zubewegen. Eine aufgelöste Einheit kann keine Angriffe machen und keine Aktionen ausführen außer sich mit maximalen BP von feindlichen Einheiten weg auf die Heimatkarte des Spielfelds zuzubewegen.

Erzwungener Rückzug: Wenn die Spieler die Regeln für Erzwungene Rückzüge bereits in ihrem Szenario verwenden und die Auswirkungen von Moral auch aufnehmen wollen, dann erleiden Nicht-Infanterieeinheiten einen Modifikator von +3 auf alle Waffen- und Nahkampfangriffe sowie auf Mechpilotenwürfe, um darzustellen, welchen Effekt der Verheerende Schaden und der erzwungene Rückzug auf die Einheit haben.

SAMMELN

In der Endphase der ersten Runde nach der Runde, in der eine Einheit einen Moralverlust erlitten hat, kann sie versuchen sich zu sammeln. Somit wird die Einheit mindestens eine Runde mit Moralverlust verbringen, ehe sie sich erholen kann.

MORALTABELLEN

Erfahrungsstufe*	BattleMech-Moralzielwert†	Gefechtsfahrzeug-Moralzielwert‡	Infanterie-Moralzielwert§	Hilfsfahrzeug-Moralzielwert§§
Unerfahren	4	6	9	10
Regular	2	4	6	7
Veteran	—§§	2	4	5
Elite	—§§	—§§	2	2

* Inklusive ProtoMechs und Luft-/Raumjägern.

† Inklusive militärische konventionelle Jäger, Raumboote, Landungsschiffe und Kriegsschiffe.

‡ Inklusive militärischer Hilfsfahrzeuge, Sprungschiffe und Raumstationen.

§ Inklusive IndustrieMechs (es sei denn, sie sind von einem MechKrieger gesteuert, dann werden sie wie ein Gefechtsfahrzeug behandelt) und alle zivilen Luft-/Raumeinheiten.

§§ Siehe Infernos und Marschflugkörper (siehe Seite 211).

Modifikator für speziellen Auslöser (alle)	Zielwert-Modifikator
Inferno	+1/+3*
Marschflugkörper	+2

* Der Modifikator links vom Schrägstrich gilt für alle Nicht-Infanterieeinheiten, der Modifikator rechts neben dem Schrägstrich ist für Infanterie.

Modifikator für Quelle des Angriffs (nur Infanterie)	Zielwert-Modifikator
BattleMech in Sichtlinie	+1
Artillerie	+2
Flammer oder Feuer	+3
Elite	—§§

Andere Modifikatoren (Nur Infanterie)	Zielwert-Modifikator
Moralverlust	+1
Kumulative Modifikatoren	
Leichte oder Mittelschwere Gefechtsrüstungs-Einheit	–1
Schwere oder Überschwere Gefechtsrüstungs-Einheit	–2
Mechabwehrfertigkeit von 5 oder weniger	–1
Konventionelle Infanterie mit Rüstung (siehe Seite 308)	–1
Einheit in Gebäude	–2
Eingegrabene Einheit	–2

SAMMELN-TABELLE

ANMERKUNG: Diese Modifikatoren gelten nur, wenn eine verbündete Einheit / Kommandeur sich innerhalb von 17 Hexfeldern zur Einheit befindet, die sich sammeln möchte.

Kommandeur*	Zielwert-Modifikator
Unterkommandeur in Sichtlinie	-1
Streitmachtskommandeur in Sichtlinie	-2

Nur Infanterie	Zielwert-Modifikator
Verbündete Nicht-Mech- und Nicht-Infanterieeinheit in Sichtlinie	-1
Verbündeter Mech in Sichtlinie	-2
Andere Aufgelöste Infanterieeinheit in Sichtlinie	+1
Andere Aufgelöste Nicht-Infanterieeinheit in Sichtlinie	+2
Aufgelöste Einheit	+3

*Gilt nur, wenn Kommandeure (siehe Seite 191) verwendet werden.

Um sich zu sammeln muss eine Einheit mit Moralverlust einen Moralwurf gegen den Basismoral-Zielwert machen, wobei die Modifikatoren aus der Sammeln-Tabelle angewendet werden (alle kumulativ). Wenn die Würfe erfolgreich sind, dann sammelt sich die Einheit und ist wieder normal einsatzbereit. Wenn der Wurf scheitert, hat die Einheit immer noch einen Moralverlust.

Erzwungener Rückzug: Diese Regel geht davon aus, dass die Spieler nicht die Regel zu Erzwungenem Rückzug zusammen mit den Moralregeln verwenden. Wenn die Regeln zu Erzwungenem Rückzug verwendet werden, fällt der Modifikator von +3 für Einheiten, die sich sammeln, weg, doch muss sie weiterhin den normalen Regeln zu Erzwungenem Rückzug folgen.



Ein Lyranischer Konvoy nähert sich der Front einer Schlacht, in der dringend Vorräte notwendig sind.

AUFMUNITIONIEREN UNTER FEUER

In der Schlacht stellen manche Kommandeure fest, dass das extreme Risiko der Aufmunitionierung von Truppen eingegangen werden sollte, wenn dadurch nach einer langen, hart umkämpften Kampagne, in der die Munition erschöpft wurde, der Sieg möglich wird. Wenn ein Spieler während eines Szenarios Munition aufnehmen will, verwende folgende Regeln (siehe *Aufmunitionierung von Luft-/Raumeinheiten*, Seite 214, für Regeln zur Aufmunitionierung fliegender Luft-/Raumeinheiten). Verwende die Regeln zum *Aufnehmen und Absetzen unter Frachttransport* (siehe Seite 261, TW), mit folgenden Ausnahmen:

- Die korrekte Munitionsart muss zur Wiederbewaffnung verwendet werden (in Standardschritten zu 1 oder ½ Tonne, abhängig von der Waffe) und sie muss sich in einer Einheit im gleichen oder angrenzenden Hexfeld befinden wie die zu beladende Einheit. Wenn du beispielsweise eine Einheit mit LB-10-X-AK beladen willst, können nur Munitionslager zu 1 Tonne für die LB-10-X verwendet werden.
- Für jeweils 3 Runden wird 1 Tonne Munition aufgenommen. Einschüssige Waffen brauchen nur eine Runde zum Beladen des Wurfers. Es bedarf 6 Runden um auf einem Bodenfahrzeug einen einzelnen Marschflugkörper nachzuladen.
- Für je 1 Tonne erfolgreich aufgenommener Munition würfelt der kontrollierende Spieler 2W6. Bei einer 11 oder 12 explodiert die Munition, als sei sie von einem Angriff getroffen worden (siehe unten). Dies stellt die extreme Eile dar, mit der die Munition aufgenommen wird.
- Versucht ein Spieler einen Mech zu laden und kein anderer Mech ist verfügbar, um das Laden zu übernehmen (oder keine Einheit mit Kranarm; siehe Seite 136, TW) dann dauert es 5 Runden 1 Tonne Munition aufzunehmen. Damit ein Mech für die Wiederbewaffnung verwendet werden kann, muss er eine der folgenden Voraussetzungen erfüllen: einen funktionierenden Hand-Aktivator an einem Arm, an dem alle Aktivatoren aktiv sind (was heißt dass kein Aktivator in dem Arm einen kritischen Treffer erlitten hat), einen funktionierenden Kranarm oder einen funktionierenden Bergungsarm.
- Wenn du eine Einheit belädst und die Ladeeinheit nicht im gleichen Hexfeld sein kann, dann muss sie sich im Rücken-Schussfeld der Einheit befinden, die sie belädst.
- Die Einheit, die beladen wird, sowie andere Einheiten, die beim Laden helfen, sind während des ganzen Aufmunitionierungsvorgangs immobile Ziele; alle Angriffe gegen die Einheiten erhalten einen Modifikator von -4.
- Jeder Treffer gegen die zu beladende Einheit in einer Rücken-Zone (inklusive Heck für Jäger) während der Waffen- und Nahkampfphase verursacht normalen Schaden, doch bringt er auch die ganze Munition in der Zieleinheit zur Explosion. Füge den Schaden der beladenen Einheit wie bei einer normalen Munitionsexplosion zu. Außerdem teile den Schadenswert der Explosion durch 10 (abgerundet) und füge ihn als Flächeneffektwaffe im Zielfeld zu. Angrenzende Felder erleiden keinen Schaden, selbst wenn es dort beladende andere Einheiten gibt.
- Nur gelandete Jäger können so aufmunitioniert werden. Keine anderen Luft-/Raumeinheiten dürfen während eines Szenarios mit diesen Regeln beladen werden (siehe *Aufmunitionierung von Luft-/Raumeinheiten*, Seite 214, für Regeln zum Wiederbewaffnen dieser Einheiten).
- Mobile Bauten und Große Schiffe verwenden die Regeln zum *Aufmunitionieren von Luft-/Raumeinheiten* (siehe Seite 214).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

- Das Aufmunitionieren einer in einem Wasserfeld untergetauchten Einheit (oder im Vakuum) ist mit diesen Regeln nicht möglich.
- Wenn eine der folgenden Planetenbedingungen gilt, addiere zwei zusätzliche Runden (nicht kumulativ): Schwerelosigkeit, Niedrige Schwerkraft (mehr als 0,2 Unterschied zum Terranischen Standard), Spurenatmosphäre oder Atmosphäre mit Hoher Dichte, Starker Schneefall, Eissturm, Gewitter, Starke Brise, Platzregen, Schneesturm, Sturm, Tornado, Mondlose Nacht, Sonneneruptionen oder Vollständige Finsternis.
- Jede Art von Gefechtsrüstungs- oder Protomechwaffe, die ihre Munition im Spiel verwaltet, kann nach diesen Regeln nachgeladen werden. Nach den notwendigen drei Runden ist ein kompletter Gefechtsrüstungs- oder Protomechtrupp vollständig wiederbewaffnet (egal wie viele verschiedene munitionsabhängige Waffen der Trupp verwendet).

Aufmunitionieren von Luft-/Raumeinheiten

Die meisten Großraumschiffe tragen zusätzliche Munitionslager für ihre Waffen und Raumboote, die sie transportieren. Das Aufnehmen von Munition im Kampf ist schwierig und gefährlich, doch sind Besatzungen und Piloten oft davon abhängig, um zu überleben. Großraumschiffe dürfen sich aus Munitionslagern in Frachträumen bewaffnen. Jäger dürfen sich bewaffnen, indem sie auf einem verbündeten Träger landen (Großraumschiffe mit Hangars für Jäger und Raumboote (siehe *Ein- und / Ausschleusen von Jägern und Raumbooten*, Seite 86, TW), oder auf einer Einheit mit Flugdeck (siehe *Flugdecks*, Seite 300) oder auf einer Landebahn (siehe *Aufsetzen und Abheben*, Seite 87, TW), die über geeignete Munitionslager verfügt.

Das Wiederbewaffnen von Einheiten verwendet dieselben Regeln, unabhängig vom Einheitentyp. Beliebig viele Tonnen Munition können in einem Versuch aufgenommen werden. Je mehr Arten von Munition allerdings bewegt werden und je mehr Tonnen pro Art, umso größer ist die Chance, dass es zu einer Verzögerung oder einem Unglück kommt.

Jeder Ladeversuch dauert 10 Weltraumrunden (10 Minuten; siehe *Maßstab*, Seite 75, TW). Zu Beginn der Bewegungsphase (Luft-/Raum), ehe es zur Bewegung kommt, sagt ein kontrollierender Spieler, der sich aufmunitionieren möchte, seine Absicht an und würfelt 2W6, um Erfolg oder Misserfolg der Operation, wie unten beschrieben, zu ermitteln. Unabhängig vom Würfelergebnis müssen 10 Weltraumrunden verstreichen ehe die Munition verfügbar ist. Ist der Wurf erfolgreich, dann ist die Munition erst in der Waffeneinsatzphase von Weltraumrunde 11 verfügbar. Wenn der Wurf ein Fehlschlag ist, dann braucht die Besatzung 10 Weltraumrunden, um das Unglück zu beheben. Danach kann die Einheit erneut versuchen sich zu bewaffnen.

Würfle für jede Munitionsart, die bewegt wird, 2W6 (KSR, LSR, AK, Multi-AK, SAK und so weiter) und addiere für jede Tonne Munition nach der ersten +1. Bei einem Ergebnis von 2 bis 7 ist das Laden erfolgreich und die Munition wird der Waffe verfügbar gemacht (wenn genug Platz im Magazin der Waffe vorhanden ist – beispielsweise könnte ein Jäger, der für die Aufnahme von 2 Tonnen LSR-Munition ausgelegt ist, nicht mit mehr als 2 Tonnen beladen werden). Bei einem Ergebnis von 8 bis 11 ist das Laden nicht erfolgreich, die Munition bleibt aber für weitere Versuche verfügbar.

Bei einem modifizierten Ergebnis von 12 oder mehr kommt es zu einem Unfall (außer im Falle von Gauss- und Plasmawaffen), die Munition, die bewegt wird, explodiert und beschädigt die Einheit. Der verursachte Schaden hängt von der Art und Menge der bewegten Munition ab. Um den Basisschaden zu ermitteln, multipliziere die Munitionstonnen mit der Anzahl von Schuss pro Tonne und dem Schadenswert (nicht dem Angriffswert) pro Schuss. Eine Tonne LSR-Munition verursacht 120 Schadenspunkte im Standard-Maßstab (die Anzahl von Raketen), während fünf Tonnen AK/5-Munition insgesamt 500 Punkte Standardschaden verursachen (5 Tonnen mal 5 Punkte pro Schuss bei 20 Schuss pro Tonne). Wenn es zu einem Unfall kommt, können für mindestens 10 Minuten auf dem Großraumschiff keine Nachlade-Versuche unternommen werden.

Bei Jägern, Raumbooten und Landungsschiffen zähle den Schaden zusammen und teile das Ergebnis durch 100 (abgerundet). Verringere die SI der Einheit um das Ergebnis. Wo der Unfall sich auf das Raumboot oder den Jäger bezieht, das oder der beladen wird, erleidet die Trägereinheit auch Schaden, der gleich einem Fünftel (aufgerundet) des zugefügten Schadens ist und der Transporthangar ist nicht mehr verwendbar, bis er repariert wird.

Wiederbewaffnung außerhalb des Kampfes ist automatisch erfolgreich und wird auch keine Unfälle verursachen. In solchen Fällen dauert es aber 10 Weltraumrunden (10 Minuten; siehe *Maßstab*, Seite 75, TW) eine Tonne Munition zu laden.

Gauss- und Plasmawaffen: Gauss- und Plasmamunition ist stabil und kann somit nicht explodieren. Die Spieler sollten dennoch würfeln, wenn sie solche Munition einladen, da ein „Unfall“ weiteres Nachladen für 10 Weltraumrunden unmöglich macht.

FORTLAUFENDE KARTEN

BattleTech nach Standardregeln geht von der Bedingung eines festen Spielfelds aus, einer Anzahl von Karten, die entweder von einem Szenario oder den Spielern vor Spielbeginn ausgewählt wird. Eine magische Linie umgibt dieses Spielfeld und wenn eine Einheit diesen Bereich verlässt, wird sie sofort aus dem Spiel entfernt. Dies wird aus Gründen der Einfachheit gemacht, aber auch um Dinge wie Bewegung abseits der Karte als Kommandeurefähigkeit (siehe Seite 192), Rückzüge (siehe *Erzwungener Rückzug*, Seite 258, TW) und so weiter zu erlauben.

Solche Situationen sind aber beileibe nicht realistisch, da Gefechte sich schnell in bewegliche Zusammenstöße über größere Entfernungen verwandeln können. Was noch wichtiger ist, manche Situationen, wie die Verwendung von Artillerie, die sich nicht direkt auf dem Spielfeld befindet, führen dazu, dass Artillerieeinheiten immun gegen direkte Konterangriffe sind. Die Verwendung fortlaufender Karten bedeutet, dass wenn Artillerie zu feuern beginnt, der gegnerische Spieler versuchen kann, Einheiten direkt zu besagter Artillerieeinheit zu schicken (siehe *Artillerie und Fortlaufende Karten*, Seite 179).

Spieler, die ihr Gefecht realistischer gestalten wollen, können die Regel für fortlaufende Karten verwenden. Das Wesen dieser Regeln erfordert dass die Spieler einen großen Spielbereich zur Verfügung haben, damit sie viele Karten platzieren können und was genauso wichtig ist, dass die Spieler Zugriff auf eine große Auswahl von Geländekarten haben, um ein so großes und sich ständig erweiterndes Spielfeld zu erzeugen.

Immer wenn eine Einheit ein halbes Hexfeld auf dem Spielfeld betritt (sei es durch absichtliche Bewegung, Versetzung und so weiter) wird eine neue Geländekarte platziert. Die Geländekarte muss den Standardregeln für die Geländekarten-Platzierung folgen (siehe *Auslegen der Geländekarten*, Seite 264, TW), so dass das kurze oder lange Ende der neuen Geländekarten passend an die aktuelle Geländekarte angelegt wird. Wie die Spieler die Geländekarte auswählen, liegt komplett an der individuellen Spielgruppe. Sie können zufällig ausgewählt werden, oder wenn die Spieler die Regel zur *Kartenauswahl* verwenden (siehe Seite 262, TW) können sie dieselbe Tabelle verwenden, um die neue Geländekarte zu ermitteln. Wenn zum Beispiel eine Einheit auf der Geländekarte Open Terrain #1 das halbe Hexfeld betritt, dann würde der kontrollierende Spieler auf Tabelle 1: Flachland würfeln (siehe Seite 263, TW), um die neue Geländekarte zu bestimmen.

Um Platz zu sparen (da sich das Spielfeld sehr schnell vergrößern kann) können die Spieler, nachdem die Karte platziert wurde, wenn es Randkarten gibt, auf denen sich momentan keine Einheiten aufhalten, eine Geländekarte entfernen. Merkt euch, welche Karte entfernt wird, denn dieselbe Karte sollte wieder gelegt werden, wenn sich eine Einheit wieder in diesen Bereich begibt.

Wenn fortlaufende Karten verwendet werden, dann müssen die Spieler bestimmen, wie sie mit Regeln umgehen, die sich auf einen bestimmten Spielfeldrand beziehen. Zum Beispiel ist die Nutzung der Kommandeurefähigkeit Bewegung abseits der Karte (siehe Seite 179) nicht mög-



BEWEGUNGSVERZEICHNIS

Einheitenkennung	Runde # _____		Seite: _____				
	Start-Hexfeld	Start-Ausrichtung	Bewegung	End-Hexfeld	End-Ausrichtung	Torso-Ausrichtung	Bewegung # Hexfelder
Ralphs Locust	1406	4	Rennen / RD / V4 / LD / V3	1011	4	5	7

● BEISPIEL-BEWEGUNGSDATENBOGEN ●

lich. Wenn du die Regel zu *Erzwungenem Rückzug* verwendest (siehe Seite 258, TW), dann muss eine Einheit mindestens 17 Hexfelder (eine Geländekarte) von feindlichen Einheiten entfernt sein, wenn sie das halbe Hexfeld an der „Heimatkarte“ erreicht. Dann wird keine neue Karte angelegt, sondern der Einheit erlaubt, sich aus dem Spielbereich zurückzuziehen. Solche Entscheidungen sollten vor Spielbeginn getroffen werden.

Luft-/Raumeinheiten: Wenn fliegende Luft-/Raumeinheiten verwendet werden, dann sollten die Spieler, immer wenn eine solche Einheit sich über einer Geländekarte befindet, die nicht auf dem Spielfeld liegt (sei es mit der Troposphärenkarte oder mit der Regel *Luft-/Raumeinheiten auf Geländekarten*) bestimmen, welche Geländekarte die Luft-/Raumeinheit sehen kann. Wenn dann eine Nicht-Luft-/Raumeinheit den Bereich betritt – oder eine Luft-/Raumeinheit in dem Bereich landet – dann sollten diese Geländekarten ausgelegt werden.

GLEICHZEITIGE BEWEGUNG

Anstelle von Standardbewegung können die Spieler dieses alternative Bewegungssystem verwenden. Es spiegelt die Realität des gleichzeitigen Kampfes besser, doch erfordert es mehr Buchhaltung, sowie einen Spielleiter um die Aktion im Auge zu behalten und verschiedene Aktionen, wie unten beschrieben zu klären.

BEWEGUNG PLANEN

Anstelle einer abwechselnden Bewegung zwischen den Spielern, bei der Einheiten einzeln auf dem Spielfeld bewegt werden, planen alle Spieler die Bewegung ihrer Einheiten zuerst auf einer Kopie der Doppelblind-Bewegungstabelle, die man am Ende dieses Regelwerks findet, nach den folgenden Regeln.

Notiere den möglichen Bewegungsmodus der Einheit (Gehen / Reisegeschwindigkeit / Normalschub, Rennen / Höchstgeschwindigkeit / Maximalschub, Springen, Senkrechtstarter, UME und so weiter). Dann notiere die Bewegung der Einheit für die anstehende Runde, mit den folgenden Kürzeln (diese beinhalten nicht alle erweiterten Bewegungsoptionen, die den Spielern zur Verfügung stehen, doch können sie als Basis verwendet werden, wenn die Spieler ihre eigenen Codes für die Optionalregeln in diesem Regelwerk entwickeln wollen).

- V x = Vorwärtsbewegung von x Hexfeldern
- RD x = Rechts drehen (x Hexfeldseiten, keine Zahl bedeutet 1 Hexfeldseite)
- LD x = Links drehen (x Hexfeldseiten, keine Zahl bedeutet 1 Hexfeldseite)
- S = Springen
- AU = Aufstehen
- SL = Seitschritt links (nur vierbeinige und springende Mechs)
- SR = Seitschritt rechts (nur vierbeinige und springende Mechs)

- R x = Rückwärtsbewegung von x Hexfeldern
- DL = Links drehen (freie Bewegung eines springenden Mechs)
- DR = Rechts drehen (freie Bewegung eines springenden Mechs)
- LA x = Landen x Hexfelder (fliegende Luft-/Raumeinheiten)
- AH x = Abheben x Hexfelder (gelandete Luft-/Raumeinheiten)
- AS x = Aufsteigen um x Level / Bewegungshöhen / Tiefenleveln
- SE x = Senken um x Level / Bewegungshöhen / Tiefenleveln
- G = Gelegenheitsbeschuss (siehe Seite 86)

Notiere die Anfangs- und Endfelder für jede Einheit, die Zahl der Hexfelder Bewegung und die Richtung, die sich der Torso oder Geschützturm der Einheit dreht, mit dem Abweichungsdiagramm (siehe Seite 182).

Zeitbeschränkung: Der Spielleiter möchte vielleicht eine Zeitbeschränkung für die Notierung der Bewegung festlegen. Wenn ein Spieler die geplante Bewegung für eine Einheit nicht rechtzeitig abgibt, dann hat sich diese Einheit nicht bewegt.

Ralphs Locust befindet sich in Hexfeld 1406, mit Blickrichtung 4. Während der Bewegungsphase lässt Ralph den Mech rennen. Er dreht den Mech 1 Hexfeldseite nach rechts, bewegt ihn 4 Hexfelder nach vorne, dreht ihn 1 Hexfeldseite nach links und bewegt ihn 3 Hexfelder nach vorne. Dann dreht er den Torso, so dass er in Richtung 5 zeigt. Der Mech hat sich insgesamt 7 Hexfelder bewegt. Die Aufzeichnung der Bewegung würde wie auf dem Auszug des Bewegungsdatenbogens oben auf dieser Seite aussehen.

BEWEGUNG

Wenn alle Spieler ihre Bewegung geplant haben, bewegt jeder seine Einheiten und markiert ihre Position mit Einheitsmarkern auf den Geländekarten, wobei die gesamte Bewegung gleichzeitig abläuft. Für den Fall, dass zwei oder mehr feindliche Einheiten die Hexfeld-Stapelregeln verletzen würden, hält sich die Seite, welche die Initiative gewonnen hat, in dem umkämpften Hexfeld auf (siehe *Stapeln*, unten).

Wenn die Spieler all ihre Einheiten bewegt haben, gibt jeder seine Bewegungstabelle dem Spielleiter. Der Spielleiter bewegt dann die Einheiten auf den Geländekarten, wobei er zuerst alle Einheiten der Seite bewegt, welche die Initiative gewonnen hat.

Der Spielleiter macht alle Mechpilotenwürfe für Rutschen und Abdriften. Die Spieler machen alle übrigen bewegungsbezogenen und nicht bewegungsbezogenen Mechpilotenwürfe.

Stapeln

Weil Bewegung gleichzeitig stattfindet, können sich mehrere Einheiten am Ende der Bewegungsphase in einem Hexfeld aufhalten. Wenn die Zahl solcher Einheiten die Stapelbeschränkungen für das Hexfeld übersteigt (siehe Seite 57, TW), dann steht der Sieger der Initiative im Feld. Die übrigen Einheiten beenden ihre Bewegung in dem Hexfeld, in dem sie vor Betreten des umstrittenen Hexfelds waren. Betroffene, feindliche Einheiten (wenn es ihnen nicht explizit verboten ist) haben die Chance, den Gegner während der Nahkampffase der Runde zu rammen (siehe unten).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN

Nahkampfangriffe: Alle Nahkampfangriffe, die erfordern, dass sich eine Einheit bereits bewegt hat, damit sie angesagt werden können, können mit den Regeln für Gleichzeitige Bewegung nicht verwendet werden, außer zwei Einheiten würden die Stapelregeln verletzen, siehe oben. Der Spieler, der die Initiative gewinnt, kann entweder das Hexfeld betreten oder den Gegner zwingen, es zu betreten und kann dann sofort einen derartigen Nahkampfangriff ansagen (Rammen, Todessprung und so weiter), vorausgesetzt die Einheit kann solche Angriffe ausführen. Alle Aktionen dieser Art können nach den Standardregeln ausgeführt werden.

KONTROLLE ÜBER EINHEITEN ÜBERNEHMEN

Während einer Schlacht kann es zu zwei Situationen kommen, in der man die Kontrolle über eine Einheit erlangen kann. Zum einen wenn eine Einheit aufgegeben wird und zum anderen während eines Schwarmangriffs.

Elektronische Ausrüstung: Wie unter *Notausstieg und Aufgeben von Einheiten* beschrieben (siehe Seite 196) funktioniert die Elektronik in Einheiten, aus denen Pilot / Besatzung ausgeworfen wurden oder sie verlassen haben, weiterhin, bis die Einheit zerstört wird. Um das Spiel zu vereinfachen funktioniert elektronische Ausrüstung, sobald eine Einheit übernommen wurde, nur für die Seite, welche die Einheit kontrolliert. Das umfasst auch Ausrüstung wie K3-Computer, die für den Gegner nicht mehr funktionieren und, wenn der übernehmende Spieler ein K3-Netzwerk hat, in das er die Einheit einbringen kann, ohne die Regeln für K3-Netzwerke zu verletzen (siehe *K3-Computer*, Seite 131, *TW*), wäre es sofort für ihn nutzbar (dies ist eine Ausnahme zur Regel dass ein K3-Netzwerk vor Spielbeginn festgelegt werden muss).

Großraumschiffe und Große Hilfsschiffe: Großraumschiffe und große Hilfsschiffe haben eigene Regeln zur Übernahme der Kontrolle über Einheiten, die nicht verlassen wurden. In diesem Fall kommt es zu einer Interaktion (siehe Seite 199 und 200).

VERLASSENE EINHEITEN

Wenn nach den Standardregeln eine Einheit verlassen wird – weil beispielsweise die Besatzung getötet wird – dann gilt die Einheit normalerweise als zerstört. Nach diesen Regeln gilt die Einheit in einem solchen Fall nicht als zerstört. Sie wird vielmehr eine „neutrale“ Einheit. Somit können sich alle Spieler in das und aus dem Hexfeld bewegen, in dem sich die Einheit befindet, bis eine Seite die Kontrolle wieder übernimmt. Es gelten die Stapelregeln, was bedeutet, dass solche Einheiten als „dritter neutraler Spieler“ gelten. Beispielsweise könnte ein verlassener Mech immer noch der einzige Mech in dem Hexfeld sein.

Wenn eine Einheit verlassen, aber nicht zerstört wird – der Pilot / die Besatzung wird getötet, die Besatzung verlässt das Fahrzeug freiwillig und so weiter, wie oben beschrieben – dann hat ein kontrollierender Spieler (egal auf welcher Seite) die Chance, die Kontrolle über die Einheit zu übernehmen. Die Ausnahmen sind Mechs / Jäger, bei denen der Pilot ausgeworfen wurde, da sich die Steuereinheit nicht mehr im Cockpit befindet. In solchen Fällen kann der Mech / Jäger nicht mehr gesteuert werden, bis die Einheit repariert ist.

Zunächst muss ein passender Pilot / Besatzung für die fragliche Einheit verfügbar sein. Ein MechKrieger muss verwendet werden, um einen Mech zu steuern, eine Fahrzeugbesatzung für ein Fahrzeug und so weiter (wenn der Pilot / die Besatzung bereits Schaden erlitten hat, dann gilt der Schaden immer noch und die entsprechenden Modifikatoren gelten auch für die neue Einheit). Während der Endphase jeder Runde, in der ein passender Pilot / eine passende Besatzung sich im Hexfeld der verlassenen Einheit befindet, sagt der kontrollierende Spieler an, dass er die Kontrolle über die Einheit ergreifen möchte. Der Pilot / die Besatzung darf in der nächsten Runde keine andere Aktion ausführen. Während der Endphase der Folgerunde (vorausgesetzt der Pilot / die Besatzung ist noch am Leben und in dem Hexfeld) übernimmt der Pilot / die Besatzung auto-

matisch die Kontrolle über die Einheit, egal ob die Einheit Freund oder Feind ist.

Die einzige Ausnahme sind feindliche Mechs und Luft-/Raumjäger, die gegen solche Übernahmen ihres Systems geschützt sind. Während der Endphase nachdem ein Pilot sich eine Runde in dem Hexfeld aufgehalten hat, würfelt der kontrollierende Spieler des Piloten mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 2-11 konnte der Pilot das System nicht hacken; wenn er noch eine Runde in dem Hexfeld bleibt, kann er noch einmal versuchen es zu hacken (es gibt keine Obergrenze für die Anzahl möglicher Versuche eines Piloten, einen Mech oder Jäger zu hacken). Bei einem Ergebnis von 12 hat der Pilot das System gehackt. Der Mech oder Luft-/Raumjäger ist nun unter der Kontrolle des neuen Spielers und kann sich in der Folgerunde normal bewegen und normal angreifen. Bei Mechs fällt aber ein Mechpiloten- und Trefferwurfmodifikator von +2 an, was die Schwierigkeit abbildet, eine Maschine zu steuern, deren Neurohelm nicht auf die Gehirnmuster des Piloten eingestimmt wurde. Sobald der MechKrieger das Hexfeld eines verlassenen Mechs betritt, befindet er sich für jeden Waffenschaden, welcher der verlassenen Einheit zugefügt wird, im Cockpit (wenn der Mech in einer solchen Situation aus welchem Grund auch immer stürzt, erleidet der Pilot automatisch 1 Schadenspunkt).

Die obigen Regeln stellen einen Piloten dar, der extrem vorsichtig ist, wenn er versucht die Kontrolle über einen Mech oder Luft-/Raumjäger zu übernehmen, um einen hässlichen Feedbackschock zu vermeiden, den die Sicherheitssysteme versuchen, welche die Einheit schützen. Ein Spieler kann, wenn er möchte, den Zielwert von 12 auf eine Zahl zwischen 9 und 12 bringen, wenn er die Einheit hackt, doch muss er dies vor dem Wurf machen. Jeder Punkt unter 12 ist ein kumulativer Schadenspunkt gegen den Piloten im Falle eines gescheiterten Wurfs. Ein gescheiterter Wurf gegen einen Zielwert von 9 würde dem hackenden Piloten 3 Schadenspunkte zufügen.

Infanterie: Für jede Einheit außer Mechs und Luft-/Raumjägern kann konventionelle Infanterie in Piloten / Besatzung umgewandelt werden, allerdings mit einem Modifikator von +2 auf alle Fahren-Würfe und einem Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Waffenangriffe. Wenn die fragliche Infanterie einen Mechabwehrwert von 5 oder weniger hat, beträgt der Fahren-Modifikator nur +1.

Motorisierte Infanterie und Panzergrenadiere, sowie Gefechtsrüstungen (außer Exoskeletten und L-SR, die verwendet werden können) können nicht auf diese Weise eingesetzt werden.

Wenn die Zahl der fraglichen Infanteristen geringer ist als die benötigte Fahrzeugbesatzung (siehe Seite 218), die für ein Fahrzeug der Tonnage erforderlich ist, dann fällt für jeden Soldaten unter den Mindestbedingungen ein Fahren-Modifikator von +1 an. Beispielsweise übernimmt ein Infanteriezug mit einer Mechabwehrfertigkeit von 6 oder höher und nur 5 Soldaten die Kontrolle über ein Fahrzeug mit 100 Tonnen, das normalerweise eine Besatzung von 7 erfordern würde, dann fällt zusätzlich zu dem Fahren-Modifikator von +2 und dem Trefferwurfmodifikator von +1 für Infanterie, die ein Fahrzeug übernimmt, ein zusätzlicher Fahren-Modifikator von +2 an (und die Anzahl von möglichen Angriffen gegen mehrere Ziele ist beschränkt). Hätte die Infanterie einen Mechabwehrwert von 5 oder weniger, dann würde der Gesamtmodifikator auf Fahren-Würfe +3 betragen.

Bei Großen Hilfsschiffen und Großraumschiffen kann Infanterie nur die Kontrolle übernehmen, wenn sie eine ausreichende Anzahl an Personen hat, um die großen Besatzerfordernisse zu erfüllen, die von solchen Einheiten benötigt werden (das kann mehrere Infanteriezüge erfordern). Zuerst ermittelt die Mindestbesatzung für die fragliche Einheit (mit den Beschreibungen im *Technical Readout*, dem Datenbogen oder entsprechenden Konstruktionsregeln). Sobald die Mindestbesatzung ermittelt wurde, teile die Zahl der Infanteristen, welche die Kontrolle über die Einheit übernehmen wollen, durch diesen Wert. Sobald der Prozentsatz bekannt ist, vergleiche ihn mit der Besatzungsverluste-Tabelle (siehe Seite 206), um die Modifikatoren zu bestimmen, mit der die Infanterie operiert. Ist der Prozentsatz bei weniger als 5, dann kann die Infanterie die Einheit nicht übernehmen (die Infanterie kann aber sehr wohl in dem Hexfeld



bleiben und auf zusätzliche Infanterie warten, die den Besatzungsprozentsatz ausreichend erhöht). Zusätzlich fällt ein Modifikator von +1 an, der zeigt, dass die Infanterie nicht besonders vertraut mit dem Schiff ist. Wenn die Infanterie einen Mechabwehrwert von 5 oder weniger hat, dann fällt dieser zusätzliche Modifikator von +1 weg.

Bei derart großen Einheiten wird Hangarpersonal nicht gezählt, wenn du die Mindestbesatzung bestimmst. Infanterie kann allerdings solche verlassenen Einheiten entern und versuchen, die Kontrolle sowohl über die transportierende Einheit als auch über die transportierten Einheiten zu erlangen, oder nur über die transportierten Einheiten, wie oben beschrieben. Solche transportierten Einheiten könnten dann in der Folgerunde nach den Standardregeln aus der Trägereinheit aussteigen.

In allen Fällen, wenn Soldaten übrig sind (beispielsweise ein voller Zug von 28 Mann, der ein Fahrzeug übernimmt, das nur 2 Besatzungsmitglieder benötigt) kann der kontrollierende Spieler diese Soldaten einfach von der momentanen Zugstärke abziehen.

Elite-Mechabwehrinfanterie: Wenn ein Spieler Infanterie ins Feld führt, die in die oben beschriebenen Kategorien für Infanterieeinheiten fällt, die einen Mechabwehrwert von 1 besitzt und die über eine andere Einheit die Kontrolle übernimmt, dann kann sie verwendet werden, um Mechs und Luft-/Raumjäger zu lenken. In diesem Fall fällt ein zusätzlicher Mechpilotenwurf-Modifikator von +1 an, zusätzlich zu den normalen +2.

SCHWARMANGRIFFE

Wenn eine Einheit einen erfolgreichen Schwarmangriff gegen eine feindliche Einheit gemacht hat, dann kann sie versuchen, die Besatzung zu töten und dabei der Einheit möglichst wenig Schaden zuzufügen, so dass sie von der angreifenden Infanterie weiter verwendet werden kann (dies ist eine extrem schwierige und seltene Infanterie-Heldentat).

Ehe der kontrollierende Spieler einer schwärmenden Einheit auf Schwarmangriff-Trefferzonentabelle würfelt (siehe Seite 222, TW) kann der Spieler ansagen, dass er den Piloten / die Besatzung ausschalten und dabei den Schaden minimieren möchte. In diesem Fall verzichtet die Infanterie auf ihren vollen Schaden und würfelt auf der Schwarmangriff-Trefferzonentabelle (oder auf der entsprechenden Trefferzonentabelle, wenn das Ziel keine Mech-Einheit ist). Der erwürfelten Trefferzone wird nur 1 Schadenspunkt zugefügt. Wenn

die erwürfelte Trefferzone der Kopf ist (das Heck für Fahrzeuge) dann würfelt der kontrollierende Spieler mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 10+ hat die schwärmende Einheit erfolgreich das Cockpit durchbrochen und den Piloten getötet, ohne den Mech oder das Fahrzeug weiter zu beschädigen. Die Einheit wird abgeschaltet (ein Mech wird dabei nicht automatisch stürzen, doch wird er stürzen, wenn ein Mechpilotenwurf nötig wird, ehe ein anderer Pilot die Kontrolle übernimmt) und gilt als verlassen. Ein anderer MechKrieger oder eine andere Fahrzeugbesatzung kann dann, wie oben beschrieben, die Kontrolle übernehmen.

TRANSPORTHANGARS (ERWEITERT)

Nach den Standardregeln können Einheiten in Transporthangars (siehe Seite 239, TM) – wie auf Landungsschiffen und Großen Schiffen – zu jeder Zeit aussteigen (siehe *Einheitentransport*, Seite 89, TW), wobei sie dem Szenario beitreten, wenn die transportierende Einheit in einer Position ist, die ein Absetzen erlaubt. Diese Einfachheit ignoriert aber die Realität, dass solche Einheiten in unterschiedlichen Stufen der Bereitschaft sein können, von einsatzbereit bis komplett abgeschaltet, besonders während langer Reisen oder wenn keine Konflikte erwartet werden. Diese Bereitschaft bestimmt, wie schnell solche Einheiten aktiviert, abgesetzt und ins Feld geführt werden können.

Zu Beginn des Szenarios sollte der kontrollierende Spieler jedes besetzten Transporthangars den Status der Einheiten im Hangar aufschreiben, wie es in der Status-Spalte der Transporthangar-Statustabelle angegeben ist (beachte dass solche Transporthangars auf einer anderen Einheit sein können – wie in Großen Schiffen, Großraum Schiffen oder Mobilen Bauten – oder in einem Gebäude). Die Spieler sollten sich auf eine Formel einigen, mit der die verschiedenen Statusstufen bestimmt werden.

Wenn der Konflikt unmittelbar bevorsteht und es die Aufgabe der transportierenden Einheit ist, die transportierten Einheiten auf das Schlachtfeld zu bringen, dann kann es passend sein, wenn alle Einheiten einsatzbereit sind. Wenn allerdings keine Konflikte erwartet



ES/RH

Ausschwärmende Gefechtsrüstungen versuchen, dem Piloten eines Zeus der 40. Shadow Division die Kontrolle über seinen Mech zu entringen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜCHER



TRANSPORTHANGAR-STATUSTABELLE

Wurf mit 1W6	Status	Runden bis zur Aktivierung**
1-2	Stilllegung	4
3-4	Standby/Leer	3
5	Standby/Besetzt	2
6	Betriebsbereit*	1

*Konventionelle Infanterie gilt immer als "Betriebsbereit".

**Dies ist in Bodenrunden; wenn du Weltraumrunden verwendest, dann werden alle Einheiten nach einer "Weltraumrunde" aktiviert, egal wie der Status der Einheit ist und ob Techniker verfügbar sind (ist kein Techniker vorhanden, entsteht dennoch ein Mechpilotenwurf-Modifikator von +2, um eine stillgelegte Einheit korrekt hochzufahren [siehe *Hangarpersonal*, Seite 202]).

werden und ein Angriff die transportierende Einheit überrascht, dann hätte ein Großteil der Einheiten entweder den Status Stilllegung oder zumindest Standby/Leer. Wenn die Spieler wollen, können sie einfach die 1W6-Spalte der Tabelle verwenden, um schnell und zufällig den Status der verschiedenen Einheiten in den Hangars zu bestimmen, ehe das Spiel beginnt (diese Zufälligkeit kann dabei helfen, die Realität verschiedener Statuschecks, Routinewartungen und so weiter darzustellen, die zu unterschiedlichen Zeiten für verschiedene Einheiten in verschiedenen Hangars stattfinden würden, besonders bei großen Schiffen mit vielen solcher Boxen).

Zu Beginn jeder Runde kann der kontrollierende Spieler jede Zahl von Einheiten aktivieren. Die Anzahl der Runden, die eine aktivierte Einheit keine Aktionen ausführen kann, bis sie voll aktiv ist, ist in der Spalte Runden bis zur Aktivierung in der Transporthangar-Statustabelle angegeben. Beispielsweise nominiert zu Beginn von Runde 2 ein Spieler einen einsatzbereiten Mech, eine Gefechtsrüstungs-Einheit mit dem Status Standby/Besetzt und ein Fahrzeug mit Status Standby/Leer. Für keine der Einheiten passiert etwas in Runde 2. Zu Beginn von Runde 3 wird der Mech aktiv und kann während der Bewegungsphase aussteigen (wenn es ein legales Hexfeld gibt), oder während der Waffeneinsatz- und Nahkampfphase gegen enternde Nicht-Infanterieeinheiten eingesetzt werden (siehe *Enteraktionen (Nicht-Infanterie)*, Seite 188). Zu Beginn von Runde 4 ist die Gefechtsrüstungs-Einheit aktiv und kann entweder während der Nahkampfphase aussteigen oder während der Waffeneinsatz- und Nahkampfphase gegen enternde Nicht-Infanterieeinheiten eingesetzt werden, oder verwendet werden, um die Transporteinheit oder das Gebäude gegen eine Infanterieaktion zu verteidigen (siehe *Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen*, Seite 199). Zu Beginn von Runde 5 ist auch das Fahrzeug aktiv und kann wie der Mech agieren, entweder aussteigen (wenn es ein erlaubtes Hexfeld gibt) oder an Bord bleiben, um enternde Einheiten abzuwehren.

Zu Beginn einer Runde, in der eine Nicht-Infanterieeinheit, die ein Szenario stillgelegt begonnen hat, voll aktiv ist, macht der Spieler einen Mechpiloten-/Fahrerwurf, ohne Modifikatoren. Wenn der Wurf erfolgreich ist, passiert nichts. Wenn der Wurf fehlschlägt, dann ist der Computer der Einheit wegen der Geschwindigkeit des Anwerfens nicht voll hochgefahren. Alle Mechpiloten-/Fahrer-Würfe und Waffen- und Nahkampfangriffe erleiden für die nächsten 3 Runden einen Modifikator von +1. Nach den 3 Runden wird der Computer zurückgesetzt und der Modifikator fällt weg.

Hangarpersonal: Wenn kein Techniker für die Einheitenart (Mech-Techniker, Fahrzeugtechniker und so weiter) verfügbar ist (siehe *Hangarpersonal*, Seite 202), sei es durch eine Verletzung, weil die Einheit an der Verteidigung der Transporteinheit oder des Gebäudes beteiligt ist (siehe *Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen*, Seite 199) oder aus anderen Gründen,

dann erfordern alle Einheiten außer denen mit dem Status Einsatzbereit eine zusätzliche Runde, bis sie voll aktiviert sind. Außerdem erleiden die Mechpiloten-/Fahrerwürfe, die ermitteln sollen, ob eine stillgelegte Einheit richtig aktiviert wird, einen Modifikator von +2 (siehe links).

Piloten / Besatzungen: Wenn Piloten / Besatzungen damit beschäftigt sind, die Transporteinheit oder das Gebäude gegen Infanterie zu verteidigen (siehe *Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen*, Seite 199), sollten die Spieler die spezifischen Einheiten aufschreiben, deren Piloten / Besatzungen an solchen Aktionen beteiligt sind. Außerdem kann Infanterie in Transporthangars, die der kontrollierende Spieler der Verteidigung gegen angreifende Infanterie zugewiesen hat, erst aktiviert werden, wenn sie aus diesen Aktionen abgezogen wurden.

Kampfzone: Wie beim Absetzen und Aufnehmen durch ein Landungsschiff beschreibt diese Regel die Aktivierung einer Einheit in der „Kampfzone“ eines Szenarios als schnell und furios, im Waffenfeuer. Außerhalb eines Szenarios (das heißt, außerhalb des Kampfes) wird das sichere Hochfahren einer Einheit eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen, mit den Beschränkungen, die oben erwähnt werden.

FAHRZEUGBESATZUNG

Im Gegensatz zu Mechs und Luft-/Raumjägern, die von einem einzelnen Piloten gelenkt werden, werden alle außer den kleinsten Fahrzeugen von einer Besatzung von zwei oder mehr Personen gesteuert. Viele Faktoren haben Auswirkungen auf die Anzahl von Besatzungsmitgliedern, die ein Fahrzeug braucht, wobei der wichtigste Faktor die Anzahl der Waffensysteme ist. Im Spiel steht die Größe der Besatzung im direkten Verhältnis zur Größe des Fahrzeugs.

Um die Zahl der notwendigen Besatzungsmitglieder zu bestimmen, teile die Tonnage des Fahrzeugs durch 15, aufgerundet. Die Größe der Fahrzeugbesatzung ist in einem einzelnen Spiel selten von Bedeutung, kann dies aber sehr wohl im Kampagnenspiel werden.

BESATZUNGSMITGLIEDER UND FÄHIGKEITEN

Abhängig von der Zahl der Besatzungsmitglieder, die ein Fahrzeug transportiert, kann das Fahrzeug unter bestimmten Einschränkungen leiden, wie unten beschrieben.

Einzelnes Besatzungsmitglied

Kleine Fahrzeuge (15 Tonnen und leichter) haben nur ein Besatzungsmitglied, das als Fahrer, Bordschütze und Kommandeur operieren muss. Ein solches Fahrzeug darf nur ein Ziel pro Runde angreifen. Wenn eine Waffe oder ein Geschützturm des Fahrzeugs eine Ladehemmung erleidet oder sich verklemmt, kann sich das Fahrzeug weder bewegen noch feuern, während die Störung beseitigt wird.

Zwei Besatzungsmitglieder

Fahrzeuge mit zwei Besatzungsmitgliedern (16 bis 30 Tonnen) haben normalerweise einen Fahrer und einen Kommandeur / Bordschützen. Solche Fahrzeuge operieren normal.

Mehrere Besatzungsmitglieder

Große Fahrzeuge (31 Tonnen und schwerer) haben drei oder mehr Besatzungsmitglieder, von denen einige als Lader oder zusätzliche Schützen agieren, damit das Fahrzeug leichter mehrere Ziele angreifen kann. Für jedes Besatzungsmitglied über 2 kann ein Fahrzeug ein zusätzliches Ziel angreifen ohne den Modifikator für sekundäre Ziele zu erleiden.

Diese zusätzlichen Ziele können außerhalb des Front-Schussfelds fallen. Beispielsweise ein 50-Tonnen-*Maxim*-Luftkissenfahrzeug hat eine Besatzung von vier Mann ($50 \div 15 = 3,33$, aufgerundet auf 4). Seine zwei zusätzlichen Besatzungsmitglieder erlauben es, in derselben Waffeneinsatzphase, ohne Abzüge, auf drei Ziele zu feuern. Der normale Modifikator von +1 für das sekundäre Ziel würde für Ziele nach dem dritten gelten.



SEILRUTSCHEN

Konventionelle Infanterie (Fußsoldaten und Sprungtruppen) und Gefechtsrüstungen können mit Seilrutschen aus einem fliegenden Senkrechstarter aussteigen (anstatt Springen-BP zu verwenden). Es gelten alle Standardregeln für Infanterie mit Springen-BP, die aus einem Senkrechstarter aussteigt (siehe Seite 225, TW), außer dass jede Infanterieeinheit, die auf diese Weise aussteigt, einen Mechabwehrwurf machen muss, mit anwendbaren Modifikatoren aus der Notausstiegsmodifikatoren-Tabelle (siehe Seite 197). Ein Fehlschlag führt zu einer einzelnen 5-Punkt-Schadenswertgruppe, die der Einheit zugefügt wird; gegen konventionelle Infanterie wird der Schaden verursacht, als hätte ihn eine andere Infanterieeinheit verursacht.

Luftschiffe: Infanterie kann auch auf diese Weise aus Luftschiffen aussteigen, doch muss das Luftschiff Bewegungshöhe 1 haben (Bodennähe).

INFORMATIONEN VERBERGEN

In großen Gefechten kann es recht schwierig werden, die Zustände und Stärke der gegnerischen Streitmacht genau einzuschätzen. Diese Optionalregeln erlauben es, bestimmte Informationen vor dem gegnerischen Spieler zu verbergen, um die Herausforderung abzubilden, die das Sammeln genauer Schlachtfeldinformationen darstellt.

Das System ist ganz einfach – jeder Spieler verbirgt die meisten Informationen auf seinen Datenbögen vor seinem Gegner, bis es einer gegnerischen Einheit gelingt, die Informationen zu erlangen, indem sie visuell oder elektronisch die Konfiguration und den Zustand der Einheiten des Spielers ermittelt.

Wir raten dazu, diese Regeln nur in Spielen zu verwenden, die von einem neutralen Schiedsrichter überwacht werden. Die Regeln für das Verbergen von Informationen bieten viele Möglichkeiten zum Betrügen und können zu langen, vielleicht erbitterten Diskussionen führen.

Beachte, dass diese Regeln sich von den Entdeckungsregeln im Doppelblind-Spiel unterscheiden (siehe Seite 220).

DATENBÖGEN UND VORBEREITUNG

Jeder Spieler sollte vor und während des Spiels seine Datenbögen vor dem Gegner verbergen. Die Datenbögen auf einem Clipboard zu haben, das man zuklappen kann, macht dies einfach.

Vor dem Spielbeginn sollte jeder Spieler sichergehen, dass die Datenbögen seiner Einheiten die richtigen Anmerkungen für Einheitenmerkmale wie Autoauswurf, spezielle Munitionsbeladung, Mechpiloten-/Bordschützenwerte und so weiter haben.

VERFÜGBARE INFORMATIONEN

Jede Einheit, die nicht als Versteckte Einheit eingesetzt wird, ist für den Gegner sichtbar, sobald das Spiel beginnt.

Somit kann jeder Spieler die Position und generellen Typ der gegnerischen Einheiten erkennen. Der Gegner wird beispielsweise einen CPLT-C1 *Catapult* als *Catapult* erkennen, aber nicht, dass es sich um das CPLT-C1-Modell handelt. Gleichermaßen wird ein Gegner den grundsätzlichen Typ von Infanterieeinheiten erkennen – Fußsoldaten, motorisiert, Sprungtruppen, Panzergrenadiere oder Gefechtsrüstungen – aber nicht die Bewaffnung, die eine Einheit verwendet.

Um weitere Informationen über eine gegnerische Einheit zu erhalten, muss der Spieler eine seiner Einheiten die Feindeinheit untersuchen lassen, indem er sie erfolgreich mit einer Aktiven Sonde oder Standardsensoren scannt oder indem er sie im Spiel visuell inspiert.

SCANNEN

Das Scannen mit aktiven Sonden bietet die genauesten und detailliertesten Informationen über gegnerische Einheiten. Wenn solche Sensoren aber nicht zur Verfügung stehen, dann können auch die normalen Mech- oder Fahrzeug-Sensoren oder eine einfache visuelle Inspektion gewisse Informationen bieten.

Aktive Sensoren

Jede Einheit mit aktiven Sensoren (nicht stillgelegt, mit nicht zerstörten Sensoren und so weiter) kann immer folgende Basisinformationen ermitteln, ohne dass ein Scan nötig wäre.

Panzerungszustand: Wie viel Panzerung in einer Zone übrig ist. Der Sensor gibt einen Farbcode an, basierend auf dem Prozentsatz von Panzerung, der im Verhältnis zum unbeschädigten Zustand übrig ist: 100 – 90 Prozent = grün; 90 – 50 Prozent = gelb; 50 – 10 Prozent = rot; 10 – 0 Prozent = schwarz. Beispielsweise hat es der Spieler mit einem *Centurion* zu tun, der von einem mittelschweren Laser am rechten Arm getroffen wurde. Wenn der Spieler seinen Gegner nach dem Status des *Centurion* fragt, antwortet dieser, dass alle Zonen grün sind, bis aus den rechten Arm – dieser ist gelb [16 (ursprünglicher Panzerungswert) – 5 (Schaden) = 11 / 16 (ursprünglicher Panzerungswert) = 0,68, oder 68 Prozent (gelb)].

Wärmezustand: Das aktuelle Wärmeniveau der Einheit. Auch hier liefern die Sensoren einen Farbcode: 1 – 7 = blau; 11 – 14 = grün; 15 – 21 = gelb; 22+ = rot.

Aktive Sonde

Immer wenn eine Einheit die Reichweite jeder Art aktiver Sonden betritt, die ein Gegner bedient, muss der Spieler diesem Gegner den Datenbogen zeigen. Der Spieler muss den Datenbogen aufgedeckt und für den Gegner verfügbar lassen, solange sich die Einheit im effektiven Radius der Sonde befindet.

Jede Einheit, die einen Störsender besitzt, kann eine Aktive Sonde besiegen, wenn sie mit 2W6 eine 8+ würfelt. Wenn der Wurf nicht gelingt, muss die Einheit ihre Informationen enthüllen.

Standardsensoren

Jeder Mech, jedes Fahrzeug, jede Gefechtsrüstung und Luft-/Raumeinheit kann ihre Standardsensoren verwenden (Radar, Magnetscanner, Infrarot und so weiter) um ein Ziel zu untersuchen (ein Großraumschiff kann bis zu vier Ziele scannen), das sich in der Sichtlinie befindet. Luft-/Raumeinheiten müssen gelandet oder auf dem Spielfeld sein, wenn die Regeln für *Luft-/Raumeinheiten auf Geländekarten* verwendet werden (siehe Seite 80, TW) oder in dem Hexfeld, das der Geländekarte entspricht, wenn sie sich in der Troposphärenkarte befinden (siehe Seite 80, TW), damit ein Sensorscan möglich ist. Jede Einheit kann nur einmal pro Runde, während der Endphase, scannen. Wenn die Sensoren einer Einheit kritisch getroffen wurden, können sie diese Funktion nicht mehr erfüllen.

Um ein Ziel mit Standardsensoren zu scannen, muss der kontrollierende Spieler der Einheit ein Ziel benennen und ansagen, dass er es scannt. Der scannende Spieler darf eine Frage über die Zieleinheit stellen, zum Beispiel wie viel Panzerung in einer Zone übrig ist, die genaue Modellnummer, die Menge an Munition, die für eine bestimmte Waffe verfügbar ist, oder Bewegungsfähigkeiten. Der kontrollierende Spieler der Zieleinheit muss die Frage korrekt beantworten.

Scan-Fragen müssen leicht zu beantworten sein. Jede Frage, die vom Spieler eine langwierige Berechnung erfordert – so wie „Wie viel Panzerung hat der ganze Mech noch verfügbar?“ – ist verboten. Ein scannender Spieler sollte auch keine Fragen stellen, die eine Meinung des anderen Spielers erfordern, so wie „Wie ist der Zustand eines Gauss-Geschützes?“. Der Ziel-Spieler kann solche Fragen beantworten, wie er es für angemessen hält.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



Wenn die Zieleinheit sich in Reichweite eines verbündeten Störsenders befindet, dann kann der Zielspieler den scannenden Spieler auffordern, mit 2W6 zu würfeln um den Störsender zu überwinden, ehe er seine Frage stellt. In diesem Fall muss der Spieler eine 8+ würfeln. Wenn der Wurf misslingt, dann wird keine Information aufgedeckt. Auf diese Weise den Spieler zu zwingen, einen Würfelwurf zu machen, enthüllt aber die Präsenz eines Störsenders in dem Gebiet. Anstatt diese Information zu enthüllen kann der Zielspieler den Gegner auch einfach eine Frage auf Basis seiner Sensoren stellen lassen.

Visuelle Inspektion

Die visuelle Inspektion einer Einheit ist die letzte verzweifelte Möglichkeit, Informationen über den Feind zu erlangen. Jede Art von Einheit, auch Infanterie und Einheiten mit beschädigten Sensoren, können eine visuelle Inspektion vornehmen.

Visuelle Information funktioniert wie ein Scannen mit den Sensoren, mit ein paar Ausnahmen. Zum einen können Einheiten nur Ziele inspizieren, die maximal 3 Hexfelder von ihrer Position entfernt sind. Zweitens kann eine visuelle Inspektion nur Informationen liefern, die von außen sichtbar sind.

Zu guter Letzt hat ein Störsender keinen Einfluss auf visuelle Inspektion.

DOPPELBLIND-REGELN

In einem Doppelblind-Spiel kann kein Spieler die Streitmacht des anderen „sehen“ bis sie die Sensorreichweite oder Sichtweite der gegnerischen Einheiten betritt. So bringen diese Regeln *BattleTech* die Unsicherheiten eines wahren Kampfes und zwingen die Spieler, die Bewegungen ihres Gegners zu antizipieren, genau wie ein echter Kommandeur in einer Schlacht.

Das Doppelblind-Format erfordert mindestens drei Spieler, von denen einer Spielleiter ist. Der Spielleiter überwacht den Status und die Bewegung der beiden Streitmächte, informiert die Spieler über die Ergebnisse ihrer Beobachtung und stellt sicher, dass das Spiel reibungslos verläuft.

Drei identische Geländekarten- und Mech-Sätze sind für ein Doppelblind-Spiel notwendig – einen für jeden Spieler und einen für den Spielleiter. Jeder Spieler verwendet seine Geländekarte, um die Bewegung seiner Einheiten zu verwalten und die von feindlichen Truppen, die seine Einheiten entdeckt haben. Der Spielleiter verwendet seine Geländekarte, um die Bewegung beider Seiten darzustellen. Außerdem verzeichnet jeder Spieler die Bewegung seiner Truppen auf einer Kopie der Doppelblind-Bewegungstabelle (hinten in diesem Regelwerk).

Versteckte Einheiten: Einheiten, die das Doppelblind-Spiel als Versteckte Einheiten (siehe Seite 259, *TW*) beginnen, können nicht aufgespürt werden, außer mit den Methoden, die in den Standardspielregeln angegeben sind. Wenn eine versteckte Einheit feuert, wird sie nur aufgespürt wenn eine gegnerische Einheit sie nach den Regeln zum visuellen Aufspüren hätte sehen können.

Das Spiel leiten: Um den Spaß eines Doppelblind-Spiels zu vergrößern kann der Spielleiter die Einheiten, die von beiden Seiten des Spielfelds gesehen werden können, auf dem Haupttisch platzieren; das erlaubt es den Spielern, miteinander zu interagieren und die Spannung verschiedener Angriffe zu erhöhen. Das setzt aber voraus, dass der Bereich, in dem das Spiel ausgetragen wird, ein bisschen von den beiden anderen Tischen entfernt ist.

Anmerkung: In einem Doppelblind-Spiel widersprechen manche Regeln für Ausrüstung (wie die Reichweiten von Störsendern und Sonden) und manche Situationen (Sichtlinien ermitteln) den Standard- und erweiterten Regeln. Diese Veränderungen stärken den „Nebel des Krieges“ eines Doppelblind-Spiels und steigern den Spaß für alle an dieser realistischeren Art des Spiels. Alle Regeln in diesem Abschnitt gelten nur für Doppelblind-Spiele und sollten niemals in regulären Spielen verwendet werden.

Gleichzeitige Bewegung

Doppelblind-Spiele können zeitaufwendig sein, also wollen manche Spieler vielleicht die gleichzeitige Bewegung (siehe Seite 215) oder andere zeitsparende Techniken verwenden (wie einen Computer für Würfelwürfe und die Verwaltung der Bewegung), um das Spiel zu beschleunigen.

Wenn gleichzeitige Bewegung in einem Doppelblind-Spiel verwendet wird, verwende den folgenden Spielablauf statt dem normalen Doppelblind-Spielablauf.

1. Initiativephase
2. Bewegungsphase
3. Aufspürphase
Torso- und Geschützturmdrehung
4. Waffeneinsatzphase
Standard-Waffenbeschuss
5. Nahkampfphase
6. Wärmephase
7. Endphase

Doppelblind-Spiel auf der Weltraumkarte

Diese Regeln sind speziell für das Spiel auf dem Boden ausgelegt, doch können sie leicht für die Weltraumkarte adaptiert werden, wenn man die besonderen Aspekte dieser Spielart bedenkt.

SPIELABLAUF

Doppelblind-Spiele verwenden folgenden modifizierten *BattleTech*-Spielablauf:

1. Initiativephase
2. Bewegungsphase
Aufspürphase
3. Waffeneinsatzphase
Standard-Waffenbeschuss
4. Nahkampfphase
5. Wärmephase
6. Endphase

Die Initiative-, Wärme- und Endphasen jeder Runde im Doppelblind-Spiel folgen den normalen *BattleTech*-Regeln, außer es ist anders angegeben.

Besondere Doppelblind-Regeln für die Bewegungsphase, Waffeneinsatzphase und Nahkampfphase sind unten genauer beschrieben.

INITIATIVEPHASE

Während der Initiativephase muss jede Einheit, welche Sensorsysteme in dieser Runde verwendet (Radar, Infrarot, Magnetscanner, Seismischer Scanner und so weiter), dem Spielleiter mitgeteilt werden.

Die Spieler können diese Information aufschreiben und sie dem Spielleiter aushändigen oder welches System ihnen am besten zusagt.

BEWEGUNGSPHASE (AUFSPÜRPHASE)

Nachdem sich jede Einheit bewegt, entscheidet der Spielleiter ob die Einheit jetzt für gegnerische Einheiten sichtbar ist.

Als erstes bestimmt der Spielleiter ob die bewegte Einheit von feindlichen Einheiten visuell aufgespürt werden kann.

Als zweites prüft der Spielleiter, ob die Einheit von den Sensoren der Feindeinheit aufgespürt werden kann.

Wenn die Einheit sichtbar ist, wird sie auf der Karte platziert. Sie mag zwar sichtbar sein, doch heißt das nicht, dass sie auch die Einheit sehen kann, die sie aufgespürt hat. In diesem Fall weiß die bewegte Einheit nicht, dass sie aufgespürt wurde.

Visuelles Aufspüren

Eine Einheit kann eine feindliche Einheit visuell aufspüren, wenn zwei Bedingungen erfüllt sind. Erstens muss die aufspürende Einheit eine Sichtlinie zur feindlichen Einheit haben. Zweitens muss die Einheit sich in



SICHTWEITEN-TABELLE

Maximale Sichtweiten (in Hexfelder)				
Licht-/Wetterbedingung	BattleMech/Bodenfahrzeug*	Infanterie	Luft-/Raum†	Großraumschiff
Vollständige Dunkelheit**	3	1	5	4
Mondlose**/Vollmondnacht**/Schneesturm	5	2	10	8
Dichter Nebel/ Starker Hagel/Starker Regen/ Starker Schneefall/Schneeregen/Verwehter Sand/ Stürmischer Regen/Platzregen/Eissturm	10	5	20	15
Dämmerung**/Schneegestöber	15	8	30	20
Mittelstarker Regen/Mittelstarker Schneefall	20	10	50	25
Leichter Nebel/Leichter Hagel/Leichter Regen/ Leichter Schneefall	30	15	60	35
Tageslicht (keine Bedingungen)	60	30	120	70

Zusätzliche Effekte	Modifikator
Leichter Rauch	-1 Hexfeld pro Hexfeld in Sichtlinie
Dichter Rauch	-2 Hexfeld pro Hexfeld in Sichtlinie
Aktive Visuelle Tarnung‡	Halbe Entfernung, abgerundet§
Leere-Signatursystem	Viertel der Entfernung, abgerundet§

* Gilt auch für gelandete Luft-/Raumeinheiten (aber nicht Großraumschiffe)

** Wenn der Spotter einen aktivierten Suchscheinwerfer verwendet, nutze folgende Reichweiten: montiert (30 Hexfelder), tragbar/Infanterie (10). Wird das Ziel von einer anderen Quelle beleuchtet (z.B. Feuer oder der Scheinwerfer einer dritten Einheit), dann nutze eine Reichweite von

45 Hexfeldern.

† Muss in Flughöhe 2 bis 9 sein; in Flughöhe 1 (NOE) gilt die Einheit als gelandet. Ist die Einheit in Flughöhe 10 oder höher, dann kann sie nicht zum visuellen Aufspüren verwendet werden.

‡ Dies beinhaltet folgende Ausrüstung: Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild, Mimetische Panzerung, Tarnsystem/Tarnanzug und Gefechtsrüstungs-Tarnsystem (das Leere-Signatursystem gilt auch als aktive visuelle Tarnung, doch sind die Regeln anders; siehe links).

§ Die normale visuelle Aufspürdistanz einer Einheit in dieser Situation ist halbiert, abgerundet (oder ein Viertel, abgerundet, bei der aktiven Tarnung mit Leere-Signatursystem). Ein BattleMech bei Tageslicht beispielsweise hätte nur eine Sichtweite von 30 Hexfeldern, wenn er versucht, visuell eine Einheit mit optischer Tarnung zu entdecken (oder 15, wenn er versucht, eine Einheit mit Leere-Signatursystem aufzuspüren).

der Sichtweite der aufspürenden Einheit befinden.

Verwende die Sichtreichweiten-Tabelle, um die maximale Sichtweite unter verschiedenen Atmosphärenbedingungen zu bestimmen. Beachte, dass die Kombinationen verschiedener Planetenbedingungen zahlreich sein können, so wie Starker Schneefall mit Dämmerung. In solchen Fällen sollten die Spieler nur die am stärksten einschränkende Bedingung verwenden.

Außer bei Fahrzeugen mit nur einem Besatzungsmitglied – die nur im Front-Schussfeld aufspüren können – haben alle Einheiten ein 360-Grad-Sichtfeld. Mechs haben 360-Grad-Sicht, die im vorderen Sichtbildschirm komprimiert ist. Fahrzeuge mit mehr als einem Besatzungsmitglied können in mehreren Schussfeldern aufspüren (siehe *Fahrzeugbesatzungen*, Seite 218). Jedes Besatzungsmitglied nach dem ersten kann ein zusätzliches Schussfeld abdecken, so dass ein Fahrzeug mit 4 oder mehr Mann Besatzung in einem 360-Grad-Sichtfeld aufspüren kann.

Bei untergetauchten Einheiten fange in der Zeile „Leichter Nebel / Hagel / Regen / Schneefall“ der Sichtweiten-Tabelle (siehe Seite 221) an. Für jede 10 volle Tiefenlevel unter Wasser bewege dich eine Zeile nach oben. Die Unterwassertiefe hat keine Auswirkungen auf die Sensor-Aufspürreichweite.

Aufspüren mit Sensoren

Elektronische Sensoren decken ein breiteres Spektrum ab als die meisten visuellen, doch können sie mit den richtigen Gegenmaßnahmen getäuscht werden. Wie bei visuellen Würfeln operieren Sensoren in einem 360-Grad-Sichtfeld, unabhängig vom Schussfeld der aufspürenden Einheit. Im Gegensatz zum visuellen Aufspüren brauchen Sensoren aber keine Sichtlinie zum Ziel, um es aufzuspüren. Nur weil deine Sensoren ein Ziel aufspüren, heißt das aber noch lange nicht,

dass du es auch sehen kannst. Eine Einheit mit Sensoren (egal welcher Art) zu entdecken enthüllt nur die Position und, außer im Falle von seismischen Sensoren, die Höhe jener Einheit; man erhält nur einen „Kontakt“. Die Einheit muss immer noch wie bisher visuell aufgeklärt werden um komplett enthüllt zu werden. Bedenke, dass Höhe immer in Leveln angegeben wird, selbst wenn die aufgespürte Einheit ihre Höhe normalerweise als Höhe über Grund angibt (z.B. bei Senkrechstartern). Es liegt am kontrollierenden Spieler der Sensoreinheit zu erahnen, was diese Höhenangabe wirklich repräsentiert.

Mit der Ausnahme des Magnetscanners durchdringen Sensoren nicht die Oberfläche eines Wasserfelds, also kann ein Sensor in einer Position über oder unter Wasser keine Einheit aufspüren, die sich entsprechend unter oder über Wasser befindet. Die einzige Ausnahme ist, wenn sich ein Sensor im „Rumpf“ eines Schiffs auf der Oberfläche befindet (alle nicht ausrüstungsspezifischen Sensoren befinden sich automatisch im „Rumpf“). In diesem Fall kann der Sensor Einheiten über und unter der Wasseroberfläche aufspüren.

Die Reichweiten verschiedener elektronischer Sensoren sind in der Sensorreichweiten-Tabelle, Seite 222, aufgeführt. Um einen Sensorwurf zu machen würfelt der Spieler mit 2W6. Ein Ergebnis von 7 oder 8 bedeutet, dass der Sensor jede Einheit im kurzen Reichweitenbereich aufspürt. Bei einer 5 oder 6 entdeckt er Einheiten im mittleren Reichweitenbereich. Ein Ergebnis von 2 bis 4 bedeutet, dass der Sensor Einheiten im weiten Reichweitenbereich entdeckt. Bei einer 9 bis 12 spürt der Sensor keine Einheiten auf. Bedenke, dass eine aufspürende Einheit nur eine Art von Sensor pro Runde verwenden kann, die er dem Spielleiter zu Beginn der Runde nennt (siehe *Initiativephase*, Seite 221).

Fahrzeuge haben Zugriff auf Sensorsysteme, die denen von Mechs ähneln, aber in den meisten Fällen kürzere Reichweiten haben, was in der Sensor-Reichweitentabelle abgebildet ist. Konventionelle Infan-

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTE
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



SENSORREICHWEITEN-TABELLEN

Sensorsystem	Reichweite (in Hexfeldern)		
	Kurz (2W6 = 7-8)	Mittel (2W6 = 5-6)	Weit (2W6 = 2-4)
Aktive Beagle-Sonde*	1-12	13-24	25-36
Aktive Bluthund-Sonde	1-16	17-32	33-48
Aktive Clan-Sonde/EK-Ausrüstung*	1-15	16-30	31-45
Clan-Wachhund/Leichte Aktive Sonde	1-9	10-18	19-27
Mech-IR/Magscan-Sensor†	1-10	11-20	21-30
Mech-Radar/Hilfsfahrzeug-Basisfeuerleit-IR	1-8	9-16	17-24
Gefechtsfahrzeug-/Verbessertes Hilfsfahrzeug-Feuerleit-IR/Magscan†	1-9	10-18	19-27
Wärmesensor‡	1-9	10-18	19-27
Gefechtsfahrzeug-/Verbessertes Hilfsfahrzeug-Feuerleit-Radar / Verbesserte Sensoren§	1-6	7-12	13-18
Basisfeuerleitsystem Hilfsfahrzeuge	1-4	5-8	9-12
Mech-Seismiksensor	1-2	3-4	5-6
Fahrzeug-Seismiksensor	1	2	3

Zusätzliche Effekte (alle Sensoren außer seismischem)	Modifikator
Briankastell	Befindet es sich in der Sichtlinie, werden alle Sensoren außer dem Seismiksensor und der Aktiven Sonden vollständig geblockt.
Hügelfeld	Befindet es sich in der Sichtlinie, werden alle Sensoren außer dem Seismiksensor, Magscan und der Aktiven Sonden vollständig geblockt.
Elektromagnetische Interferenz	-4 auf alle Entfernungsbereiche
Gewitter	-1 auf alle Entfernungsbereiche

Zusätzliche Effekte (nur Radar)	Modifikator
Gebäudefeld	Befindet es sich auf der Sichtlinie, wird der Sensor vollständig geblockt.

Zusätzliche Effekte (nur IR / Wärmesensor / Radar)	Modifikator
Dichtes Wald-/Dschungelfeld	-1 Hexfeld je Entfernungsbereich pro Hexfeld in Sichtlinie
Extrem dichtes Wald-/Dschungelfeld	-2 Hexfelder je Entfernungsbereich pro Hexfeld in Sichtlinie
Alle Gebäudefelder aus hochdichten und Briankastellen	-1 Hexfeld je Entfernungsbereich pro Hexfeld in Sichtlinie
Hochdichtes Gebäudefeld	-2 Hexfelder je Entfernungsbereich pro Hexfeld in Sichtlinie
Briankastell	Befindet es sich in der Sichtlinie, werden alle Sensoren vollständig geblockt

Hilfsfahrzeuge: Hilfsfahrzeuge ohne Basis-Feuerleitsystem oder Verbessertem Feuerleitsystem können diese Regel zu elektronischen Sensoren nicht verwenden (siehe Seite 228, TW).

* Inklusive der Aktiven Sonde, die in Gefechtsrüstungen installiert wird (siehe Seite 228, TW).

† Ein Infrarotsensor spürt eine Einheit, die "heiß" ist, leichter auf als andere Einheiten (siehe Infrarotsensoren, rechts); ein Magscan-Sensor spürt größere Einheiten leichter auf (siehe Magscan-Sensoren, rechts).

‡ In Gefechtsrüstungen montiert (siehe Seite 256, TM); wird genau wie ein Mech-/Fahrzeug-IR-Sensor verwendet (siehe Seite 223).

§ In Gefechtsrüstung montiert (siehe Seite 228, TW)

terieeinheiten haben keinen Zugriff auf elektronische Sensoren (siehe Sensor-Reichweitentabelle, Seite 222).

Wenn es in der Sensor-Reichweitentabelle nicht anders angegeben ist, dann blocken Objekte (Hügel, Gebäude, Bäume und so weiter) den Sensor nicht.

Fliegende Einheiten: Sensorreichweiten für fliegenden Einheiten verändern sich nicht, doch besteht zu allen Einheiten auf dem Spielfeld Sichtlinie. Wenn die Stratosphären-Karte verwendet wird, muss sich die fliegende Einheit in der Troposphären-Zeile befinden, um einen Sensor-Aufspürwurf zu machen. Wird die Troposphären-Karte verwendet, darf sich die fliegende Einheit nicht in Höhenlevel 10 aufhalten. Sie muss in der Bewegungshöhe 1-9 sein, um einen Sensor-Aufspürwurf zu machen. In beiden Fällen wird davon ausgegangen, dass sich die fliegende Einheit in Hexfeld 0909 der Geländekarte befindet, die dem Hexfeld auf der Troposphären-Karte entspricht, in dem sich die Einheit aufhält.

Seismische Sensoren: Eine Einheit muss BP ausgegeben haben (egal welcher Typ) und zwar während der Bewegungsphase der Runde, in der ein Sensorwurf gemacht wird, um von einem seismischen Sensor aufgespürt werden zu können (dies umfasst Einheiten, die in einem Hexfeld landen, nachdem sie Springen-BP ausgegeben haben).

Fliegende Einheiten (inklusive Einheiten, die Senkrechtstart-BP ausgeben) und untergetauchte Einheiten (solange sie sich nicht am Boden des Wasserfelds bewegen) können keine seismischen Sensoren verwenden und können auch nicht von seismischen Sensoren aufgespürt werden. Wenn du Planetenbedingungen verwendest, können seismische Sensoren in einer Runde, in der es zu einem Erdbeben oder Meteoritenschauer kommt, nicht verwendet werden.

Infrarot-Sensoren: Wenn du Infrarot-Sensoren verwendest, kann eine Einheit, die Wärme verwaltet, leichter aufgespürt werden, wenn sie „heiß“ ist. Für jeden wärmebasierten BP-Modifikator des Ziels wird die Reichweite des Sensors für diese Einheit um 1 Hexfeld erhöht. Addiere 1 zusätzliches Hexfeld, wenn die Einheit in der letzten Runde von einem Inferno-Angriff getroffen wurde oder sich in einem Hexfeld befindet, das in Flammen steht. Beispielsweise verwendet ein Spieler einen Mech-IR-Sensor und würfelt eine 5, was dazu führt, dass er jede Einheit im mittleren Entfernungsbereich des Sensors aufspürt (Hexfelder 11 bis 20). Ein Mech mit 15 Wärmepunkten (was einen BP-Modifikator von -3 verursacht) befindet sich in Entfernung 8, drei Hexfelder vom mittleren Entfernungsbereich entfernt. Der Infrarot-Sensor spürt die „heiße“ Einheit auf. Wenn der Mech nur 14 Wärmepunkte hätte, oder sich in Hexfeldentfernung 7 befände (vier Hexfelder vom mittleren Entfernungsbereich entfernt), bliebe er unentdeckt.

Wenn du Planetenbedingungen verwendest, welche die Temperatur von Einheiten beeinflusst, die Wärme verwalten, dann verwende außerdem folgende Regeln: für je -1 Wärmepunkt pro Runde wird die Reichweite des Sensors für diese Einheit um 1 Hexfeld erhöht; für je +1 Wärmepunkt pro Runde wird die Reichweite des IR-Sensors für diese Einheit um 1 Hexfeld verkleinert (wie oben beschrieben). Einheiten, die nicht „heiß“ sind (z.B. solche, die keinen Punkt Wärme auf ihrer Wärmeskala stehen haben), können von IR-Sensoren nicht aufgespürt werden.

Magscan-Sensoren: Wenn Magscan-Sensoren verwendet werden, wird jede Einheit (außer konventionellen Fußsoldaten und Sprungtruppen) in Reichweite unabhängig von der Sichtlinie aufspürt, es sei denn, ein Hügel oder Gebäude blockiert die Sichtlinie. In diesem Fall kann der Sensor die Zieleinheit nicht aufspüren. Er kann Einheiten durch beliebig viele Wald-/Dschungelfelder aufspüren. Wenn du einen Magscan-Sensor verwendest kann eine Einheit leichter entdeckt werden, je größer sie ist. Für jede Einheit zwischen 80 und 100 Tonnen wird die Reichweite des Sensors für diese Einheit um 1 Hexfeld erhöht (wie oben bei Infrarot-Sensoren beschrieben). Für jede Einheit zwischen 101 und 1000 Tonnen wird die Reichweite des Sensors für diese Ein-



STÖRSENDER-/TARNKAPPEN-MODIFIKATORTABELLE

Sonde / Sensor der aufspürenden Einheit	Störsystem der Zieleinheit						Aktive optische Tarnung [‡]
	Leere-Signatur-system	Engel oder Null-Signatur-system	Standard-Clan, Wachhund oder Wächter	Tarnkappen-panzerung* oder EK-System	Infanterie-Tarnanzug, Störsender	Tarn-anzug [†]	
Beagle	+6	+5	+4	+3	+3	+2	N/A
Bluthund	+4	+3	+2	+1	+1	+1	+1
Aktive Clan-Sonde	+5	+5	+4	+3	+2	+1	N/A
Leichte Aktive Sonde	+6	+6	+5	+4	+3	+2	N/A
Wachhund	+6	+5	+4	+3	+2	+1	N/A
EK-System	+7	+6	+4	+4	+3	+2	N/A
Mech-Sensor	+7	+6	+5	+4	+4	+2	+2
Fahrzeugsensor/ Verbesserter Sensor [§]	+7	+7	+6	+5	+3	+1	+3
Kommunikationsausrüstung/ Kommandokonsole	+7	+7	+6	+5	+5	+3	+3
Seismik/IR/Magscan	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

* Inklusive Panzerung mit dem Wort "Tarnkappe" im Namen, egal welche Einheit sie verwendet.

† Inklusive DEST-Infiltrationsanzug; Tarnanzug, Tarnsystem; und Tarnanzug, IR.

‡ Siehe "§"-Fußnote der Sichtweiten-Tabelle (siehe Seite 221). § In Gefechtsrüstung montiert (siehe Seite 228, TW)

heit um 2 Hexfelder erhöht. Für Großraumschiffe oder Große Schiffe wird die Reichweite des Sensors um 3 Hexfelder erhöht. Einheiten, die weniger als 20 Tonnen wiegen, können mit einem Magscan-Sensor nicht aufgespürt werden.

Wenn ihr Planetenbedingungen verwendet, dann spürt ein Mag- nescanner Einheiten in Schwerindustriefeldern nicht auf.

Kommandeure: Wenn ihr Kommandeure verwendet (siehe Seite 191), dann kann ein Unterkommandeur zwei verschiedene Arten von Sensorwurf machen, während ein Streitmachtskommandeur drei verschiedene Arten von Sensorwürfen ablegen kann (das heißt, sie würfeln für ihre eigenen Sensoren und / oder zur Überwachung von Fernsendern).

Kommunikationsausrüstung: Wenn eine Einheit auf einer Seite 3 bis 6 Tonnen Kommunikationsausrüstung besitzt (siehe Seite 212, *TM*) oder eine Cockpit-Kommandokonsole (siehe Seite 293), dann würfelt der Spieler mit einem weiteren 1W6, wenn der Spieler die Würfel zur Verwendung eines Sensors geworfen hat. Bei einem Ergebnis von 1– 3 wird der Zahlenwert unter dem ursprünglichen Würfelergebnis berücksichtigt, bei einem Ergebnis von 4 – 6 wird der Zahlenwert über dem ursprünglichen Würfelergebnis addiert. Beispiel: ein Spieler verwendet eine aktive Beagle-Sonde und würfelt 2W6 zum Aufspüren. Er erzielt eine 6, was heißt, dass er feindliche Einheiten auf mittlere Entfernung wahrnimmt. Weil seine Seite Kommunikationsausrüstung hat, würfelt er sofort mit 1W6 und erzielt eine 3. Das bedeutet, dass neben der 6 zusätzlich eine 5 gewertet wird (5 ist ein Zahlenwert unter 6). In diesem Beispiel ändert das nichts. Hätte der Spieler aber eine 4 gewürfelt, dann wäre die 7 zur 6 hinzugekommen, so dass der Spieler Einheiten auf kurze und mittlere Entfernung aufspüren könnte.

Wenn eine Einheit auf einer Seite 7 oder mehr Tonnen Kommunikationsausrüstung besitzt, dann gelten neben dem Würfelwurf automatisch auch die Ergebnisse 1 darüber und 1 darunter. Bei einem Wurf von 5 gelten somit auch die Ergebnisse 4 und 6.

Diese Vorteile gelten für alle Einheiten auf einer Seite, doch die Einheiten, die diese Ausrüstung verwenden, müssen sich auf dem Spielfeld befinden. Wenn sie das Spielfeld aus welchem Grund auch immer verlassen (weil sie sich zurückziehen, aufgrund von Bewegung abseits der Karte (siehe Seite 192) und so weiter), dann sind die Vorteile verlo-

ren. Wenn außerdem die Kommunikationsausrüstung oder Kommandokonsole aus welchem Grund auch immer den Initiativebonus verliert (siehe *Kommunikationsausrüstung* und *Cockpit-Kommandokonsole*, Seite 212, *TM* und 293), dann gehen auch die Vorteile der Gegenstände für das Doppelblind-Spiel verloren (wenn die Initiative-Boni wiederhergestellt werden, kehren die Vorteile ebenfalls zurück). Nur eine Kommunikationsausrüstung oder Cockpit-Kommandokonsole kann auf diese Weise den Bonus bringen. Beachte dass die Reichweite von 67 Hexfeldern zum Überwachen eines Fernsenders nicht verändert wird, unabhängig von der Kommunikationsausrüstung, die einer Seite zur Verfügung steht (siehe unten).

Fernsensoren: Wie in den Fernsensoren-Regeln beschrieben (siehe Seite 359) kann eine Einheit, wenn sie eines der folgenden Ausrüstungsteile besitzt und sich innerhalb von 67 Hexfeldern zu einem verbündeten Fernsender befindet, diesen verbündeten Fernsensor überwachen: Aktive Sonden, K3-Meistercomputer, Verbesserter K3-Computer, Cockpit-Kommandokonsole oder Kommunikationsausrüstung. Anstelle für ihre Sensoren zu würfeln kann der kontrollierende Spieler der fraglichen Einheit stattdessen für einen Fernsensor würfeln (egal wie viele sie überwachen kann), mit denselben Ergebnissen wie oben aufgeführt.

Satelliten: Wenn eine Einheit auf einer Seite eine Verbindung mit jeder Art von Satellit aufgebaut hat (siehe *Verbindung aufbauen*, Seite 194), addiere 1 Hexfeld zu allen Entfernungsbereichen auf der Sensor-Reichweitentabelle. Nur ein einzelner Satelliten-Reichweitenbonus wird eingerechnet, egal wie viele verschiedene Satellitenverbindungen bestehen.

Beachte, dass die Reichweite von 67 Hexfeldern zum Überwachen eines Fernsenders nicht geändert wird (siehe oben).

STÖRSENDER / TARNKAPPENSYSTEM

Genau wie spezielle Sensoren das Aufspüren von feindlichen Einheiten leichter machen können, so können spezielle Störsender und Tarnkappensysteme es erschweren, Einheiten zu entdecken. Grundsätzlich tarnen Störsender und Tarnkappensysteme die Art und genaue Position der Einheit vor feindlichen Sensoren, doch machen die leistungsstarken Störsignale dem Gegner klar, dass sich etwas dort draußen befindet.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



In einem Doppelblind-Spiel modifizieren alle Störsender und Tarnkappensysteme das Würfelergebnis zum Aufspüren von Einheiten, die mit Störsender ausgestattet sind. Weil verschiedene Störsender / Tarnkappensysteme unterschiedliche Auswirkungen gegen verschiedene Sonden und Sensoren haben, variieren die Modifikatoren abhängig von den Sonden / Sensoren der aufspürenden Einheit und der feindlichen Störsender-Einheit. Diese Modifikatoren findest du in der Störsender-/Tarnkappen-Modifikatorentabelle. Wenn der Sensor-Aufspürwurf ausgeführt wurde (inklusive Bonus-Modifikatoren der Seite des kontrollierenden Spielers) schlägt der Spieler in der Störsender-/Tarnkappen-Modifikatorentabelle nach und addiert den entsprechenden Modifikator auf das Würfelergebnis. Damit sie beeinflusst wird, muss sich die aufspürende Einheit im normalen Wirkungsbereich des Störsenders / Tarnkappensystems befinden (beachte dass Tarnkappensysteme nur die Zieleinheit betreffen und keinen Wirkungsradius haben und somit nur für die Einheit gelten, die sie installiert hat). Sichtlinien haben keinen Effekt auf den Radius. Wenn sich eine aufspürende Einheit in Reichweite mehrerer Störsysteme befindet, kombiniere die Auswirkungen aller Störsysteme.

Auch wenn Störsysteme verhindern können, dass eine Sensorauslotung eine Einheit identifiziert, so erzeugen sie auch eine leistungsstarke, spezielles elektromagnetische Signatur. Wenn sich eine aufspürende Einheit in Reichweite eines aktiven Störsystems befindet und die mit Störsender ausgestattete Einheit nicht aufspürt, informiere den Spieler, dass die Einheit von einem Störsender blockiert wurde. Tarnkappensysteme verfügen nicht über eine solche Signatur, also wird der Spieler nicht informiert, wenn eine mit einem solchen System ausgerüstete Einheit sich vor einer Sondierung verbergen konnte. Wenn die Einheit Ausrüstung mit „Störsender“ in der Bezeichnung verwendet (selbst wenn der Störsender nur ein Hexfeld betrifft), oder wenn die Ausrüstung einen aktiven Störsender benötigt (wie Tarnkappenpanzerung oder ein Leere-Signatursystem), dann wird der Spieler informiert, dass es zu einer Blockierung kam.

ECCM: Wenn du die ECCM-Regeln verwendest (siehe Seite 100), dann können die Spieler das ECCM verwenden, um einen Störsender aufzuheben, so dass es leichter und schwieriger wird, verschiedene Einheiten aufzuspüren.

Um die Interaktion verschiedener Ausrüstung und Sensorwürfe in einem Doppelblind-Spiel zu demonstrieren, beginnen wir zunächst mit dem Sichtliniendiagramm auf Seite 100 von Total Warfare, modifiziert wie unten beschrieben. Außerdem sind die Planetenbedingungen Dämmerung und Verwehter Sand aktiv. Da der verwehte Sand den stärkeren Abzug mit sich bringt, wird nur dieser verwendet.

Zuerst ermittelt der Spielleiter, ob es zu visuellem Aufspüren kommt. Der Spielleiter schlägt in der Sichtreichweiten-Tabelle für verwehten Sand nach und stellt fest, dass der Mech in Hexfeld A nur eine Sichtweite von 10 Hexfeldern hat.

Somit kann er das Landungsschiff in Hexfeld B sehen, das Bodeneffektfahrzeuge in Hexfeld D und die Infanterie in Hexfeld C, da sie in das vordere Schussfeld des Mechs fallen. Der Mech in Hexfeld E ist auch innerhalb von 10 Hexfeldern Entfernung, doch bedeuten der Lichte Wald und der Dichte Wald zwischen den beiden Einheiten, dass es keine Sichtlinie gibt und somit der Mech in Hexfeld E nicht entdeckt wird.

Als nächstes überprüft der Spielleiter die verschiedenen Boni, die dem Mech in Hexfeld A zur Verfügung stehen, in Vorbereitung der Sensor-Auslotung. Der Mech wird von einem Streitmachtskommandeur (siehe Seite 191) gelenkt und kann somit drei Sensor-Aufspürwürfe machen. Außerdem hat die Seite von Mech A ein Mobiles Hauptquartier im Spielfeld und kommuniziert mit einem Satelliten.

Der Spieler will einen Sensorwurf mit der Aktiven Beagle-Sonde machen, über den der Raven verfügt, sowie einen Magscan- und einen seismischen Sensorwurf. Der Spieler macht drei Würfe für die entsprechenden Sensorwürfe, mit folgenden Ergebnissen: 3, 5 und 7.

Jetzt muss der Spielleiter die verschiedenen Boni einrechnen.

Zunächst vergrößert der Satellit alle Bereiche um 1 Hexfeld, so dass die drei im Beispiel verwendeten Sensoren nun folgende Reichweiten haben.

	Kurz (2W6 = 7-8)	Mittel (2W6 = 5-6)	Weit (2W6 = 2-4)
Sensorsystem			
Aktive Beagle-Sonde	1-13	14-26	27-39
Mech-Magscan-Sensor	1-11	12-22	23-33
Mech-Seismik-Sensor	1-3	4-6	7-9

Als nächstes werden wegen des Mobilen Hauptquartiers die Werte über und unter jedem Würfelwurf auch gezählt, so dass folgende Würfe entstehen:

2-3-4, 4-5-6, 6-7-8

Nun ist es Zeit herauszufinden, wie diese Sensorwürfe sich gegen den Rest der Einheiten im Sichtliniendiagramm und ihre Ausrüstung anstellen. Auch wenn dies der letzte Wurf war, sieht der Spielleiter nach einem schnellen Blick auf das Spielfeld sofort, dass selbst mit der durch den Satelliten verbesserten Reichweite nur der Mech in Hexfeld E in den Sensorbereich des seismischen Sensors fällt. Das ursprüngliche Ergebnis von 7 hätte bedeutet, dass nur ein Ziel in der kurzen Reichweite entdeckt hätte werden können: 1-3 Hexfelder. Das Mobile Hauptquartier verbessert den Wurf aber auf 6-7-8, so dass sowohl kurze als auch mittlere Entfernung abgedeckt werden können: 1-6 Hexfelder. Da der Mech in Hexfeld E 5 Hexfelder entfernt ist, kann er entdeckt werden. Dieser Mech hat aber in der Bewegungsphase der aktuellen Runde keine BP ausgegeben, also bleibt er verborgen.

Der nächstleichteste Sensorwurf ist der Magscan, da nur Einheiten in Hexfeldern F und J über 80 Tonnen wiegen. Das Würfelergebnis von 4-5-6 bedeutet, dass die weite und mittlere Reichweite überblickt werden kann. Die Mechs in Hexfeldern F und J sind mit 11 Hexfeldern in kurzer Entfernung. Sie wiegen aber beide 80 oder mehr Tonnen, was heißt, dass sie, wenn sie sich innerhalb von 1 Hexfeld eines Aufspür-Entfernungsbereiches befinden, entdeckt werden. Da sie sich beide in 11 Hexfeldern Entfernung befinden, 1 Hexfeld vom mittleren Entfernungsbereich entfernt, werden beide Einheiten entdeckt.

Als letztes wendet sich der Spielleiter der Aktiven Beagle-Sonde zu. Die Mechs in Hexfeldern E, G und J wurden von den bisherigen Sensoren nicht aufgespürt. Der Mech in Hexfeld J hat aber ein Hüggelfeld in der Sichtlinie, was die Sonde blockiert. Der Mech in Hexfeld H verfügt über ein Leere-Signatursystem, der Senkrechtstarter in Hexfeld I einen Standard-Wächter-Störsender (die Mechs in den Hexfeldern E und G haben außer der bisher beschriebenen keine besondere Ausrüstung). Der Spielleiter überprüft den Würfelwurf und sieht, dass ein Ergebnis von 2-3-4 erwürfelt wurde (der ursprüngliche Wurf war eine 3). Bei den Einheiten mit spezieller Ausrüstung wendet er jetzt die entsprechenden Modifikatoren an, da sie gegen die Beagle funktionieren: einen Modifikator von +6 und einen von +4. Für den Mech in Hexfeld H wird das Ergebnis somit von 2-3-4 in 9-10-11 umgewandelt, so dass er nicht entdeckt wird (der Spielleiter würde dem Spieler aber mitteilen, dass ein Störsender den Scan beeinträchtigt hat). Beim Senkrechtstarter in Hexfeld I verändert sich das Ergebnis zu 6-7-8, was den Sensor in den kurzen Bereich verschiebt (was heißt, dass sich der Senkrechtstarter nicht gut genug versteckt hat), somit wird der Senkrechtstarter in Hexfeld I entdeckt. Die Mechs in den Hexfeldern E und G befinden sich beide in der kurzen Reichweite der Aktiven Beagle-Sonde und bleiben somit verborgen.

WAFFENEINSATZPHASE

Nachdem beide Spieler ihre Einheiten bewegt haben und der Spielleiter das notwendige Aufspüren durchgeführt hat, findet die Waffeneinsatzphase statt. Nur Ziele, die in der Runde von einer verbündeten Einheit aufgespürt wurden, können angegriffen werden. Es gelten alle Standardregeln zum Waffenbeschuss.

Wickle den Beschuss jeder Waffe ab, indem du zuerst zu einem Spieler gehst, mit den Einheiten-Datenbögen und Doppelblind-Bewegungstabellen für alle potentiellen Ziele. Der Spieler wickelt dann den Angriff ab und der Spielleiter notiert die Ergebnisse auf dem entsprechenden Datenbogen. Sobald der gesamte Waffenbeschuss durchgeführt wurde, bringt der Spielleiter die Datenbögen zum entsprechenden Spieler zurück und lässt sie die notwendigen Mechpilotenwürfe machen.

UNTERWASSERKAMPF

Die folgenden Optionalregeln ersetzen Unterwasser-Sichtlinienregel auf Seite 109 von Total Warfare.



Unterwasser-Sichtweite

Die Sichtbarkeit von einem Punkt unter Wasser zum anderen ist bei 50% (abgerundet) der entsprechenden Licht-/Wetterbedingung auf der Doppelblind-Sichtweitentabelle (siehe Seite 221). Bei Bedingungen, die für eine Unterwasserumgebung einzigartig sind, wie schlammiges Wasser, wähle die beste Bedingung aus, um die Situation abzubilden (zum Beispiel in sehr schlammigem Wasser verwende die Regeln für Vollständige Dunkelheit).

Sensorreichweiten

Mit der Ausnahme von IR-/Wärmesensoren funktionieren alle Sensoren mit der Reichweite, die in der Doppelblind-Sensorreichweitentabelle (siehe Seite 222) angegeben ist. IR-/Wärmesensoren verringern ihre Reichweite um 50% (abgerundet).

Wasserlinien-Sichtlinie

Die Wasserlinie ist der Ort, an dem Wasser mit Tiefe 1 auf Gelände mit Level 0 trifft und stellt die Wasseroberfläche dar. Nach den Regeln von *Total Warfare* hat eine Einheit in Level 1 keine Sichtlinie zu einer voll untergetauchten Einheit in Tiefe 2. Mit diesen erweiterten Regeln können Einheiten solche Einheiten aufspüren, die sich über oder unter der Wasserlinie befinden, mit den folgenden Bedingungen.

Wasserlinien-Reichweitenmodifikator: Alle visuellen und Sensor-Aufspürreichweiten sind automatisch halbiert (abgerundet), wenn du versuchst, die Sichtlinie zu einer Einheit auf der anderen Seite der Wasserlinie zu ziehen.

Visuelle Sichtlinie: Eine Bodeneinheit kann untergetauchte Einheiten mit einer maximalen Tiefe von 2 unter der Oberfläche, mit einer maximalen visuellen Reichweite gleich der Hälfte der schlechtesten Sichtbedingung im Spiel (abgerundet) aufspüren. Eine untergetauchte Einheit muss in Tiefe 2 oder weniger sein, um Bodeneinheiten aufzuspüren und kann eine Bodeneinheit, mit einer maximalen Sichtweite gleich der Hälfte der schlechtesten Sichtbedingung im Spiel (abgerundet) aufspüren, die sich maximal zwei Hexfelder vom nächsten Wasserfeld mit Tiefe 1 entfernt aufhält. Fliegende Einheiten (Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Luft-/Raumeinheiten und so weiter) können visuell aufspüren und aufgespürt werden und zwar von Einheiten die maximal 6 Level von der Wasserlinie entfernt sind, mit einer maximalen Sichtweite gleich der Hälfte (abgerundet) der schlechtesten Sichtbedingung im Spiel.

Sensor-Sichtlinie: Mit der Ausnahme von IR-/Wärmesensoren können alle Sensoren Einheiten jenseits der Wasserlinie mit der Hälfte ihrer Maximalreichweite (abgerundet) aufspüren. Wenn die Doppelblind-Aufspürregeln verwendet werden (siehe Seite 221), teile jeden Reichweitenbereich durch 2 (abgerundet) um die Aufspür-Reichweiten für jedes Würfelerggebnis zu erhalten. IR-/Wärmesensoren haben alle eine maximale Aufspürreichweite von 7 Hexfeldern (Reichweitenbereich: 1-3, 4-5, 6-7) und können keine Einheiten entdecken, die mehr als 6 Hexfelder / Level von der Wasserlinie entfernt sind.

Sichtlinie durch die Wasserlinie ziehen: Ziehe die Wasserlinie von dem Level-0-Hexfeld, in dem sich die untergetauchte Einheit befindet.

Ein Marauder an der Wasseroberfläche versucht zwei Unterseeboote mit visuellem Aufspüren zu entdecken. Das erste Unterseeboot ist in Tiefenlevel 4, das zweite in Tiefenlevel 2. Das erste Unterseeboot ist außerhalb der Sichtweite (tiefer als Tiefenlevel 2), somit kann der Marauder die Wasserlinien-Sichtlinienregeln verwenden, um zu bestimmen, ob das Unterseeboot sichtbar ist.

Die Bedingung an der Oberfläche ist Schneegestöber, was eine maximale Oberflächen-Sichtweite von 15 Hexfeldern bietet. Das Wasser ist kristallklar. Entsprechend der Sichtreichweiten-Tabelle ist die passendste Bedingung Tageslicht, so dass die maximale Unterwasser-Sichtweite bei 30 Hexfeldern liegt (60/2). Der Marauder ist 8 Hexfelder von dem Hexfeld entfernt, in dem sich das Unterseeboot befindet. Wenn er dies von der maximalen Oberflächen-Sichtweite von 15 Hexfeldern abzieht, hat er noch 7 Felder Sichtweite. Teile dies durch 2, so dass der Marauder eine Unterwasser-Sichtweite von 3

Hexfeldern erhält ($7/2 = 3,5$, abgerundet auf 3). Das Unterseeboot 1 bleibt außerhalb der Sichtweite aber das Unterseeboot 2 ist in der Sichtweite und der Marauder kann einen Artillerieschlag anfordern. Das Unterseeboot kann den Marauder nicht aufspüren, weil der Marauder sich auf Level 4 und 3 Hexfelder von der Kante des Gewässers des Unterseeboots entfernt aufhält. Somit ist er außerhalb der 2 Hexfelder vom Wasserufer, die das Unterseeboot wahrnehmen kann. Würde der Marauder am Ufer stehen, hätte das Unterseeboot ihn leicht sehen können.

Das Unterseeboot 2 jedoch kann den Marauder mit seinem Magnetanomaliedetektor (Magscan) aufspüren. Ein Fahrzeug-Magscan hat eine Reichweite von 27 Hexfeldern, für das Überqueren der Wasserlinie auf 13 Hexfelder verringert. Zieht man die 2 Tiefenlevel ab, die sich das Unterseeboot unter der Oberfläche befindet (-4 bei Unterseeboot 1), kommt man auf eine maximale Aufspürreichweite über der Wasserlinie von 11(9) Hexfeldern. Der Marauder in 8 Hexfeldern Entfernung liegt eindeutig in dieser Reichweite. Wenn die Doppelblind-Regeln (siehe Seite 220) verwendet werden, müsste der Spieler des Unterseeboots eine 5 oder 6 mit 2W6 würfeln, um den Marauder aufzuspüren, weil er sich in effektiver mittlerer Reichweite für den Magscan befindet (teile die normale Reichweite von 18 Hexfeldern durch 2, für eine mittlere Reichweite von 9).

Schiffe mit Sensoren, die im Rumpf installiert sind und BattleMechs, die in Wasser mit Tiefe 1 stehen, gelten für Sensorverwendung als sowohl über als auch unter der Wasserlinie befindlich. Als Ergebnis halbieren ihre Sensoren nicht die Reichweite, wenn sie die Wasserlinie kreuzen. Unterseeboote, die in Tiefe 1 operieren, dürfen ihren Sensor-/Periskopmast verwenden, um sich einen Überblick zu verschaffen als befänden sie sich in Tiefenlevel 0. Wird der Sensor-/Periskopmast verwendet, erleiden alle Piloten- und Schützenwürfe in derselben Runde einen Modifikator von +1. Luft-/Raumeinheiten in Bewegungshöhe „Bodennähe“ gelten als in Level 6 und messen ihre Reichweite von Hexfeld 0909 der Geländekarte aus.

Angriffe über die Wasserlinie

Alle Nahkampf- und Waffenangriffe – abgesehen von Torpedos (siehe unten), Artillerie (siehe Seite 179) und Schiffsklassewaffen (siehe Seite 103, SO) – die über der Wasserlinie ausgeführt werden und gegen ein Ziel gerichtet sind, das voll untergetaucht ist, schlagen automatisch fehl. Voll untergetauchte Einheiten dürfen Ziele über der Wasserlinie nicht angreifen, es sei denn, sie sind mit Raumraketen (siehe Seite 103, SO), Marschflugkörpern (siehe Seite 179) oder Mehrzweckraketen (siehe 229, TW) bewaffnet.

Torpedos

Torpedos sind spezielle Waffen, die entworfen worden sind, um untergetauchte Ziele aufzuspüren und zu erfassen. Torpedorohre (siehe Seite 138, TW) dürfen untergetauchte und teilweise untergetauchte Ziele von über der Wasserlinie angreifen, aber nur wenn die angreifende Einheit in Kontakt mit oder unter der Wasseroberfläche von Wasser mit Tiefe 1 oder mehr ist und wenn eine gültige Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel existiert, die aus Wasser mit Tiefe 1 oder mehr besteht. (Für diese Regeln muss eine Oberflächeneinheit in Kontakt mit der Wasseroberfläche sein, um zu feuern. Dies gilt für aufgetauchte Unterseeboote, Schiffe mit Verdrängungsrumpf und Tragflügelboote, aber nicht für Luftkissenfahrzeuge oder Bodeneffektfahrzeuge, die einfach nur über der Wasseroberfläche fliegen.)

Fliegende Einheiten dürfen untergetauchte Schiffe nur mit Torpedobomben angreifen (siehe Seite 358).

Schaden durch Torpedos und Torpedobomben: Wenn die Zieleinheit untergetaucht ist, dann kann der Schaden, den sie durch Torpedos und Torpedobomben erleidet, normal abgewickelt werden. Wenn die Einheit teilweise untergetaucht oder eine Oberflächeneinheit ist (wie Schiffe mit Verdrängungsrumpf oder Tragflügelboote), dann müssen Trefferzonen, die nicht in direktem Kontakt mit dem Wasser sind, neu gewürfelt werden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

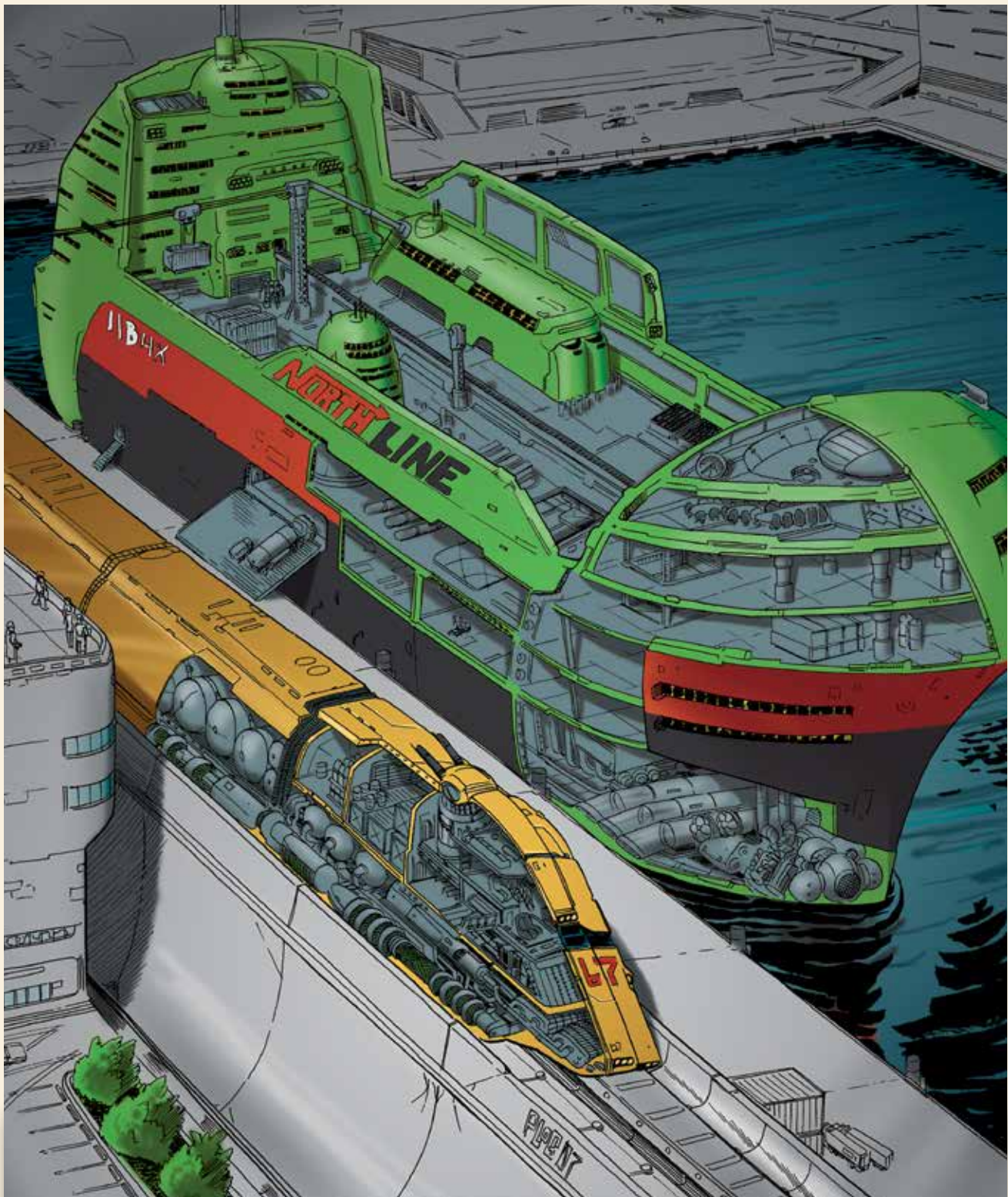
KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN





"Die Menschheit verwendet motorisierte Schienensysteme seit fast 13 Jahrhunderten, und es wird sich wohl nicht so bald ändern. Wo die Schiffe der Menschheit Waren nicht hinliefern können, da übernehmen normalerweise Züge diese Aufgabe."

TECHNOLOGIEN IM SCHATTEN

Hallo, ich bin Professor... Assistenzprofessor Dietrich Mathers und ich bin hier, um Ihnen einen Überblick über die weniger verbreiteten Fahrzeuge im Dienste der Menschheit zu geben. Sie sollten das meiste wissen, aber ich soll ihnen dennoch einen Überblick geben, solange Professor Readly weg ist. Nun ja, vielleicht ist das Zeug über die Schiffe, Züge und Luftschiffe neu für Sie, da sie nicht so oft in den Nachrichten sind wie BattleMechs und Sprungschiffe. Fangen wir mit Landfahrzeugen an.

LANDFAHRZEUGE

Die meisten davon haben Sie wahrscheinlich schon gesehen oder von ihnen gehört, aber sie stehen auf Dr. Readlys Lehrplan, also...

SCHIENENFAHRZEUGE

Die ersten von Einheimischen gebauten Bodentransportsysteme auf den abgelegenen Kolonien der Menschheit sind oft Eisenbahnen. Sie sind kostengünstiger zu bauen als Straßen für konventionelle Radfahrzeuge, können deutlich mehr Fracht transportieren und brauchen weniger Infrastruktur. Man findet auch nicht selten Superkontinente auf wasserarmen Welten, auf denen die Menschheit oft siedelt und somit können Eisenbahnen Waren ohne Unterbrechung zu den meisten Kolonien auf einem Planeten bringen.

Mit nur wenig Variation bestehen Züge aus Ketten von Antriebsfahrzeugen und Frachtwagen, die Zugmaschine und Anhänger genannt werden. Bei größeren Zügen und solchen, die oft mit steilen Anstiegen zu kämpfen haben, findet man oft zusätzliche Motorwagen. Solche Züge können zu den größten Landfahrzeugen gehören, die im Einsatz sind: Gruppen von Zugmaschinen und Frachtwaggons können sich über Kilometer erstrecken und zehntausende Tonnen Fracht schleppen. In der Praxis sind zehntausend Tonnen ein vernünftig zu bewältigendes Maximum.

Züge sind eine alte Technologie, weswegen es zwei Haupt-Antriebsarten gibt: traditionelle Radzüge und Magnetschwebbahnen. Magnetschwebbahnen haben Vorteile, was Geschwindigkeit und Wartung angeht – weniger Abnutzung von Schienen und Zug – doch sind sie im Vergleich zu Stahlschienen so teuer, dass die Ersparnis auch nach Jahren des Betriebs nur schwer hereinzuholen ist. Der Radantrieb ist im Vergleich eine Technologie, die selbst den rückständigsten Welten zur Verfügung steht und fortschrittliche Welten stellen oft fest, dass trotz der Jahrhunderte der Erfahrung und Nutzung fortschrittlicher Technologien Radzüge oft wettbewerbsfähig bleiben. Man sieht daher auf fortschrittlichen Welten wie Atreus, Tharkad und New Avalon oft blitzschnelle Magnetschwebpassagierzüge parallel zu Schienenfrachttrassen.

Verborgen unter der Hülle des Zugfahrzeugs ist eine weitere Demonstration der Ausgereiftheit der Zugtechnologien: die Antriebs-einheit. In den Details kann man zwar viele Variationen finden und es gab sehr exotische Motoren in Zügen auf den Welten der Menschheit, doch sind die Antriebe von Zügen normalerweise sehr ähnlich.

Magnetschwebbahnen beispielsweise funktionieren fast alle so gut wie auf die gleiche Weise: sie verwenden Magnetfelder, um den Zug durch magnetische Abstoßung anzuheben (oder Anziehung, wenn sich „Hubarme“ des Zugs um die Unterseite der Magnetschienen schlingen und nach oben gezogen werden). Der Antrieb ist fast immer gleich: der Zug und die Schienen funktionieren wie zwei Teile eines linearen Motors, ein traditioneller zirkulärer Elektromotor, der aufgerollt und auf die Länge der Schienen gespannt ist. Gebremst wird, indem Energie rückwärts geleitet wird, oder indem das lineare Motorsystem in einen Generator verwandelt wird, in den die erzeugte Energie durch ein Widerstandsgitter abgeleitet wird. Das wird dynamisches Bremsen genannt. Die Energie wird normalerweise induktiv

aus der Magnetschwebeleitung gezogen.

Konventionelle Züge sind auch weitgehend standardisiert. Abgesehen von den seltenen Dampfzügen oder Experimenten mit hydraulischer Übertragung verwenden die meisten Züge Elektromotoren, um die Räder ihrer Motorwagen anzutreiben. Der einzig nennenswerte Unterschied ist die Quelle der Elektrizität. In der Inneren Sphäre sind die beliebtesten Antriebskonzepte Brennstoffzellen und Verbrennungsmotoren, normalerweise Diesel-Kreisprozess-Kolbenmotoren oder Vielturbinen. Batterien für leichte Passagier- oder Rangierzüge sind nicht unbekannt, doch sind sie allgemein weniger beliebt als extern zugeführte Elektrizität ... was elektrifizierte Schienenstränge bedeutet - auf die man niemals pinkeln sollte, egal wie betrunken man ist.

Die letzte wichtige Energiequelle für Züge ist Fusion, doch diese ist normalerweise nur auf fortschrittlichen Welten verfügbar. Die meisten Planeten, die Züge mit Fusionsreaktoren betreiben können, bauen lieber große, stationäre Reaktoren und elektrifizieren die Schienen. Die Vorkosten für elektrische Gleise sind höher, doch Fusionsreaktoren benötigen spezialisierte Techniker und Wartungseinrichtungen. Außerdem kann ein fusionsbetriebener Zug bei einem Unfall radioaktive Abschirmung verteilen.

Wie Magnetschwebbahnen verfügen die elektrischen Motoren von Radzügen normalerweise über dynamische Bremsen, bei denen die Motoren ihre Funktion umkehren, um Generatoren zu werden. Diese elektrische Induktion nimmt dem Zug Schwung, was die Abnutzung von konventionellen Reibungsbremsen verringert.

Der Bereich, in dem sich Züge am meisten unterscheiden, ist die Art der Anhänger, nicht die zugrundeliegende Technologie und selbst hier sind Frachtcontainer in der Inneren Sphäre weitgehend standardisiert. Containeranhänger sind normalerweise entweder Tiefladewagen mit Platz für einen normalen Frachtcontainer mit 12 m x 2,5 m x 2,5 m, oder zwei aufgereimte 6-Meter-Container, oder sie sind Doppelstock-Containertragwagen, die einen 12 Meter großen Container nur Zentimeter über den Schienen zwischen den Rädern des Wagens aufhängen, sodass ein weiterer Container voller Größe darauf abgelegt werden kann, was die Containerkapazität pro Wagen verdoppelt. Dieses Arrangement verringert die Kosten – weniger Wagen für dieselbe Menge an Fracht.

Neben Containerwagen finden Kesselwagen die höchste Verbreitung – große Wagen, die Flüssigkeiten transportieren, von Milch bis hin zu geschmolzenem Schwefel – und dann die Gondeln und Schüttgutwagen für nicht eingepackte trockene Fracht wie Erze, Kohle und Getreide. Passagierwagen gibt es in einer Vielzahl von Formen, abhängig von den Bedürfnissen der Bahnlinie; beispielsweise unterscheiden sich die „Viehswagen“ für den urbanen Massenverkehr deutlich von den mit Kabinen gefüllten Langstrecken-Schlafwagen.

Es gibt auch viele spezialisierte Wagen: Wagen für den Viehtransport, geschlossene Güterwagen für Fracht ohne Container, Autoträger für den Transport von Automobilen, Kühlwagen für den Transport verderblicher Waren (doch diese werden oft durch gekühlte Container ersetzt), Flachbettwagen und viele andere.

Die Menschheit verwendet motorisierte Schienensysteme seit fast 13 Jahrhunderten und es wird sich wohl nicht so bald ändern. Wo die Schiffe der Menschheit Waren nicht hinliefern können, da übernehmen normalerweise Züge diese Aufgabe.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

SCHIFFE

Man sagt natürlich oft, dass die Welten, auf denen die Menschheit siedelt, wasserarm sind und daher Transport an Land naheliegend ist, doch sind die meisten besiedelten Planeten ohne aufwendiges Terraforming bewohnbar und diese Bewohnbarkeit existiert nur, wo es ausreichend Wasser gibt. Mutter Terra hat einen hohen Standard dafür gesetzt, was als großer Ozean gilt, doch selbst auf Planeten auf denen nur zehn Prozent der Oberfläche mit Wasser bedeckt sind, können Gewässer existieren, die so groß sind wie kleine Kontinente. Schiffbare Flüsse sind für junge Kolonien sogar noch nützlicher als Schienen. Und wo häuft sich die Bevölkerung auf wasserarmen Welten? Am lebensspendenden Wasser natürlich.

Auch wenn man viele Welten „wasserarm“ nennt, so ist es doch richtiger, sie trinkwasserarm zu nennen. Viele Welten, die ökonomisch nur durch die Entwicklung der Ryan-Cartel-Eisschiffe oder die technologischen Fortschritte des Sternenbundes kolonisiert werden konnten, sind von gewaltigen, aber verschmutzten Ozeanen bedeckt. Die Bewohner solcher Welten trinken das Wasser vielleicht nicht, aber sie ignorieren auch nicht sein Potential.

Was heißt das alles?

Es heißt, dass Schiffe auf den meisten Welten eine große Sache sind, auch wenn man sie nicht jeden Tag sieht. Es ist nicht leicht, eine billigere Methode zum Warentransport zu finden als zu Wasser und die technologischen Anforderungen sind lächerlich gering. Hölzerne Segelschiffe transportierten schon Kilotonnen von Getreide über das offene Meer, zweitausend Jahre ehe der dampfbetriebene Zug ein Funkeln im Auge eines Technikers war und 2500 Jahre, ehe es Landungsschiffen gelang, dieselbe Last zu tragen. Mit grundlegender Stahlproduktions- und Dampfmaschinentheorie – was fast jedem Planeten in der Inneren Sphäre und hundert weiteren in der Peripherie zur Verfügung steht – ist es möglich, hunderttausende Tonnen (oder mehr) Fracht über den Ozean schicken, mit weniger Infrastruktur als bei einem vergleichbaren kontinentalen Schienensystem und weitaus billiger und technologisch einfacher als mit einer Landungsschifflotte derselben Kapazität. Selbst die fortschrittlichsten Welten der Inneren Sphäre, wie New Avalon und Terra, haben auf ihren Meeren eine höhere Frachtkapazität als bei jeder anderen Transportform. Es ist schwierig, Wasserfahrzeuge in einer Vorlesung zu charakterisieren, selbst wenn man sich auf die Klasse der Großen Schiffe beschränkt, was

Boote unter 300 Tonnen und die Arbeitsriesen von über 100000 Tonnen außen vor lässt. Ich werde es trotzdem versuchen.

Militärschiffe

Die kleinste Klasse der Großen Schiffe sind militärische Schiffe. Militärschiffe, nicht zu verwechseln mit weltraumtauglichen Kriegsschiffen, sind in der Inneren Sphäre selten aufgrund von wiederholten Lektionen des Zeitalters des Krieges, des Amaris-Coups und der frühen Nachfolgekriege. Kurz gesagt, Militärschiffe geben im Krieg prima Ziele ab. Neben Jägern, die Militärschiffe schon seit mehr als 1100 Jahren zerstören, wirken viele moderne Waffen extrem gut gegen militärische Oberflächenschiffe. Seit dem 23. Jahrhundert haben Schiffsklassewaffen auf Raumschiffen die überlebenden Oberflächenschiffe obsolet gemacht. Marine-Militärschiffe konnten keine Waffen tragen, die den Schiffsklassewaffen von Kriegsschiffen entsprechend antworten konnten und sie konnten sich nicht vor den viel flinkeren Weltraumjägern verbergen. Kriegsschiffe sind heute selten, doch können Landungsschiffe mit Schiffsklassewaffen ähnliche Aufgaben übernehmen.

Mit großem Budget und bürokratischer Trägheit schafften es die Wassermarine der Terranischen Allianz und der Hegemonie, Flotten von Unterseebooten zu bauen, die den meisten Schiffsklassewaffen ausweichen konnten. Nicht nur sind Hunderte von Kubikmetern an Wasser großartig als Tarnung, soviel Wasser gibt auch eine effektive Panzerung ab. Natürlich fand die Terranische Hegemonie bald Nachahmer und das Zeitalter des Krieges bot die Möglichkeit, den Wert solcher tauchfähigen Militärschiffe zu testen. Das Ergebnis? Die modernen Multi-Umgebungs-Sensorsysteme, die den Unterwasserkampf für BattleMechs so mühelos machten, machten auch die Tarnung von Unterseebooten zu einer reinen Illusion. Eine Kombination aus Sensorbojen und Raumraketen mit Anti-Unterseeboot-Gefechtsköpfen, oft mit nuklearer und/oder Torpedo-Submunition, oder Luft-/Raumjägern, die mit Torpedos bewaffnet waren, machten mit den Unterseebooten kurzen Prozess. Neuen Generationen von Admiralen wurde diese Lektion während des Amaris-Coups und der frühen Nachfolgekriege eingebläut.

Heute durchlaufen Militärschiffe eine kleine Renaissance aufgrund der Erschöpfung der spezialisierten Schiffsabwehrwaffen in den militärischen Inventaren. Die frühen Nachfolgekriege haben das Große Schiff umgebracht, also haben die Häuser aufgehört, Schiffsabwehrwaffen vorrätig zu halten und

WOFÜR SIND SIE GUT?

Es gibt eine Handvoll nützlicher Nischen für militärische Wasserschiffe. Patrouillen auf dem offenen Ozean für inländische Angelegenheiten, wie Such- und Rettungsmissionen und Piratenunterdrückung, können gut von kleinen Oberflächenschiffen (500 bis vielleicht 5000 Tonnen) übernommen werden, die niemals den Kampf gegen militärische Bedrohung an der Front sehen sollten. Der Patrouillenzerstörer der *Rapier*-Klasse, den die Davions einsetzen, ist tatsächlich ein gutes Schiff für solche Aufgaben, wegen seiner Geschwindigkeit, Ausdauer, medizinischer Einrichtungen, Marinesoldatenbesatzung und Senkrechstart-Fähigkeiten.

Ein anderer Verwendungszweck für militärische Schiffe, vor allem Unterseeboote, ist die mobile Militärbasis, wenn das Schiff als Militärbasis für andere Einheiten dient. Diese Art von Schiff befreit die Land-, Luft- oder Seeinheiten darauf von der Verwundbarkeit einer festen Landbasis. Nicht nur sind solche Schiffe als Verteidigung während Überfällen und Invasionen nützlich, sie sind auch eine hervorragende Möglichkeit, die Besetzung eines Planeten schwierig oder hinfällig zu machen. Das klassische Beispiel ist der untertauchbare Flugzeugträger, doch wie das Schicksal der Regularischen *Argos* zeigt, kann es schwer sein, solche Träger sinnvoll einzusetzen. Neben Flugzeugträgern können Landtruppen und Spezialeinsatzkräfte von einer mobilen Basis auf einem Großen

Militärschiff profitieren.

Ein Problem, dass die Verbreitung von Trägern behindert hat, ist die Knappheit von unterstützenden Einheiten. Jeder würde es lieben, wenn seine Heimatwelt über ein Dutzend von Unterseeträgern verfügte, jeder mit einem Regiment von Luft-/Raumjägern, BattleMechs oder beidem, doch in der Praxis sind Welten, die auch nur ein Regiment konventioneller Jäger für irgend etwas aufstellen können, geschweige denn für Träger, schon selten.

Selbst Kanonenboote haben ihren Platz in den Meeren der Inneren Sphäre. Militärische Schiffe, die für den direkten Kampf gedacht sind, von Raketenunterseebooten bis hin zu Kreuzern, sind auf den Kampf gegen asymmetrische Gegner beschränkt, die (normalerweise) rückständigen Feinde, die nicht die Jäger oder Kriegsschiffe haben, um mit diesen Riesen der Meere umzugehen. Beispielsweise wäre eine Handvoll *Jormungands* wunderbar dafür geeignet, die Inseln und Küstenstädte einer Welt zu beschützen, die von Piraten geplagt wird – ich meine die interstellare Art. Grundsätzlich sind Schiffe für den direkten Kampf nicht die Art Schiff, die Schüsse mit einem großen Militär wechseln sollte; der Überraschungsvorteil, den diese Schiffe bieten, funktioniert gegen solche Feinde meist nur einmal.

deshalb bauen viele Heere sie heute wieder, weil die meisten Gegner nur schlecht dafür ausgerüstet sind, sie zu bekämpfen. Dieser närrische Kreislauf kostet bereits Leben, da Schiffsabwehrwaffen wieder häufiger werden.

Tharkads drei Kreuzer der *Jormungand*-Klasse wurden innerhalb von einer Woche nach Beginn der Blockade von Blakes Wort versenkt und zwar von unserer *Invincible*. Und natürlich wurden ganz nebenbei mindestens ein Dutzend Zerstörer der *Rapier*-Klasse in den Vereinigten Sonnen während der 3068er Überfälle versenkt, vor allem von Landungsschiffen mit Raumraketen. Wir wissen, dass einige Regulanische *Argo*-Unterseeträger in Jägerangriffen verloren gingen; sie schafften es nicht, ihre konventionellen Jäger zur Selbstverteidigung zu starten, weil die Drohung des Orbitalbombardements durch Blakes Wort sie unter Wasser hielt. Ich habe gehört, dass wir einen *Luftenburg*-Superträger auf Tharkad aktiv halten, was ein ordentlicher Trick sein muss.

Große Militärschiffe geraten manchmal in den Mittelpunkt des Interesses, doch sind sie nur ein Bruchteil der Großen Schiffe, die im Dienst sind und man findet sie nur auf wenigen Welten. Die langweiligen kommerziellen Schiffe stellen den Großteil dieser Schiffe dar.

Frachtschiffe

Der Großteil der Schiffe auf den Meeren der Inneren Sphäre sind Frachtschiffe: Massengutfrachter, Flüssigfrachter oder allgemeine Frachter.

Massengutfrachter stellen normalerweise ein Drittel bis zwei Fünftel der Großen Schiffe dar, die in Betrieb sind. Sie transportieren unverpackte Fracht, wie Erz, Kohle, Holzchips, Zementpulver und andere Materialien, die leicht von Förderbändern, Schaufelkränen oder Pumpen befördert werden können.

Flüssigfrachter sind ein weiterer wichtiger Teil des Schiffstransports. Treibstofftanker sind vielleicht die bekanntesten, aufgrund ihres konzentrierten Reichtums und ihrer Bedeutung für die moderne Gesellschaft. Die prallen Linien von Flüssigwasserstofftankern und die kantige Gestalt von Petrochemikalien- und Süßwassertankern sind den meisten Leuten wohl bekannt. Kleine Schiffe unter 50.000 Tonnen finden ihren Nutzen, indem sie Lieferungen an kleinere Kunden tätigen und weniger verbreitete Flüssigkeiten verschiffen, wie Säure, Wein, Ammoniak usw.

Die letzte Kategorie von Frachtschiff ist der allgemeine Frachter, den man in den meisten Fällen auch „Containerschiff“ nennen könnte. Nur wenige Welten verwenden ein weitaus ineffizienteres System von loser Fracht auf Paletten in ihren Frachtern, das „Stückgut-System“. Die kantigen Containerschiffe sind voll mit Stapeln und Blöcken von standardisierten Schiffscontainern, die man normalerweise leicht auf andere Verkehrsmittel wie Züge oder Trucks laden kann. Die Standardcontainer seit der Terranischen Allianz sind 12 Meter lang, 2,5 Meter hoch und 2,5 Meter breit. Variationen sind Bruchteile dieser Ausmaße. Container gibt es in endlosen Varianten – manche sind gekühlt, andere halten Flüssigtanks, einige sind faltbar und es gibt natürlich die allgegenwärtigen Trockenwarecontainer.

Containerschiffe sind seit über einem Jahrtausend eine dominante Macht im Warentransport, weil sie so effizient sind: selbst ohne automatisierte Systeme beträgt die Besatzung, die zum Beladen, Verschiffen und Entladen von zig Kilotonnen an Fracht innerhalb weniger Tage notwendig ist, gerade mal 60 Arbeiter.

Frachter in jeder Form stellen eine unglaublich effiziente Transportmöglichkeit dar, vor allem die Ungetüme mit zig hundert Kilotonnen, die den Umfang dieser Vorlesung übersteigen. Es geht so weit, dass Mühlen billigeres Getreide und Gießereien billigeres Erz in einem Ozean Entfernung finden können als gerade mal 50 Kilometer über Land.

Spezialschiffe

Neben diesen drei allgemeinen Frachterkategorien gibt es auch spezielle: Automobilträger, Passagierschiffe, Kabelleger, Eisbrecher, Fähren, Bergungsschiffe, Förderschiffe, Schwimmbagger und viele andere. Die Details dieser Schiffsarten übersteigen die Möglichkeiten dieser Vorlesung und sind im Vergleich zu Frachtern ohnehin fast sekundär.

Verbreitete Schiffsmerkmale

Die meisten Schiffe, besonders die verschiedenen Frachter und Tanker, haben viele grundlegende Konstruktionsähnlichkeiten. Diese Schiffe sind große, rechteckige Verdrängungsrumpfe, die ihre Motoren, Steuersysteme und Besatzung in einem Bereich konzentrieren, normalerweise im Heck oder Zentrum. Der Rest des Rumpfs besteht aus Frachtraum und normalerweise wird der Verringerung des hydrodynamischen Widerstands ein Lippenbekenntnis gezollt, indem der Rumpf auf eine Art geformt wird, die keinen Einfluss auf den Frachtraum hat. Monolithische Frachträume oder Tanks sind selten, um die Gefahr einer Überflutung zu minimieren. Stattdessen teilen die meisten Schiffe ihr Inneres auf; zum Beispiel hat ein typischer Massengutfrachter mit 100000 Tonnen normalerweise zehn Frachträume. Die meisten spezialisierten Schiffe teilen diese Eigenschaften.

Nur bei den einzigartigsten Spezialschiffen kommt es zu Varianten. Passagierschiffe beispielsweise spannen oft einen großen Überbau über dem Schiff, um so viele Balkonkabinen wie möglich zu erzeugen. Automobilträger ähneln im Konzept – aber nicht im Aussehen – Passagierschiffen und arrangieren ihr Inneres für den sogenannten „RoRo-Verkehr“. Manche Technischiffe wie Schwimmbagger unterscheiden sich fast von Besitzer zu Besitzer.

Der verbreitete Verdrängungsrumpf ist nicht alleine auf den Meeren. Moderne Hydrodynamik, kombiniert mit den modernen Antrieben, erlaubt Schiffen viel höhere Geschwindigkeiten, als mit einfachen Verdrängungsrumpfen möglich ist. Halbgleiter, Gleiter, Tragflügelboote, Luftkissenkatamarane, Katamarane, Trimarane und exotischere Konstruktionen erlauben es Schiffen auf fortschrittlichen Welten, bis zu 100 Kilometer pro Stunde zu erreichen. Der Lyranische *Jormungand*-Kreuzer ist ein solches schnelles Schiff und sein Fusionsreaktor erlaubt es ihm, die Höchstgeschwindigkeit für Monate aufrechtzuerhalten. Im Gegensatz zu kleineren Schiffen, bei denen Merkmale wie Tragflügel bemerkenswert sind, sind für Geschwindigkeit gestaltete Rumpfe bei Großen Schiffen einfach eine Selbstverständlichkeit und gehören zum Gewicht des Antriebssystems.

LUFTSCHIFFE

Luftschiffe, auch Blimps oder Zeppeline genannt, beschreiben eine Reihe von Flugmaschinen, welche Gase, die leichter als Luft sind, zum Auftrieb verwenden. Diese nützlichen Fahrzeuge, die auf Terra entwickelt wurden, haben mehrere Jahrhunderte gebraucht, um sich zu verbreiten. Die ersten Luftschiffe hatten die Angewohnheit abzustürzen oder in Flammen aufzugehen, außerdem litten sie unter der Konkurrenz von Flächenflugzeugen und der Trägheit des Marktes. Die wachsende Beliebtheit von Kreuzfahrtschiffen in der Terranischen Allianz führte aber zur Verbreitung von Luftschiffen und der Entwicklung neuer Aufgaben für diese Fahrzeuge.

Luftschiffe hatten auf Terra wenig Bedeutung, selbst während des „Luftkreuzfahrt“-Wahns, doch Terras Nachkommen hatten keine solchen Bedenken und nutzten das wachsende Knowhow über diese einzigartigen Fahrzeuge weiter aus. Kolonisten brauchten Fahrzeuge, die ohne Straßen funktionieren konnten, ohne große Landebahnen

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

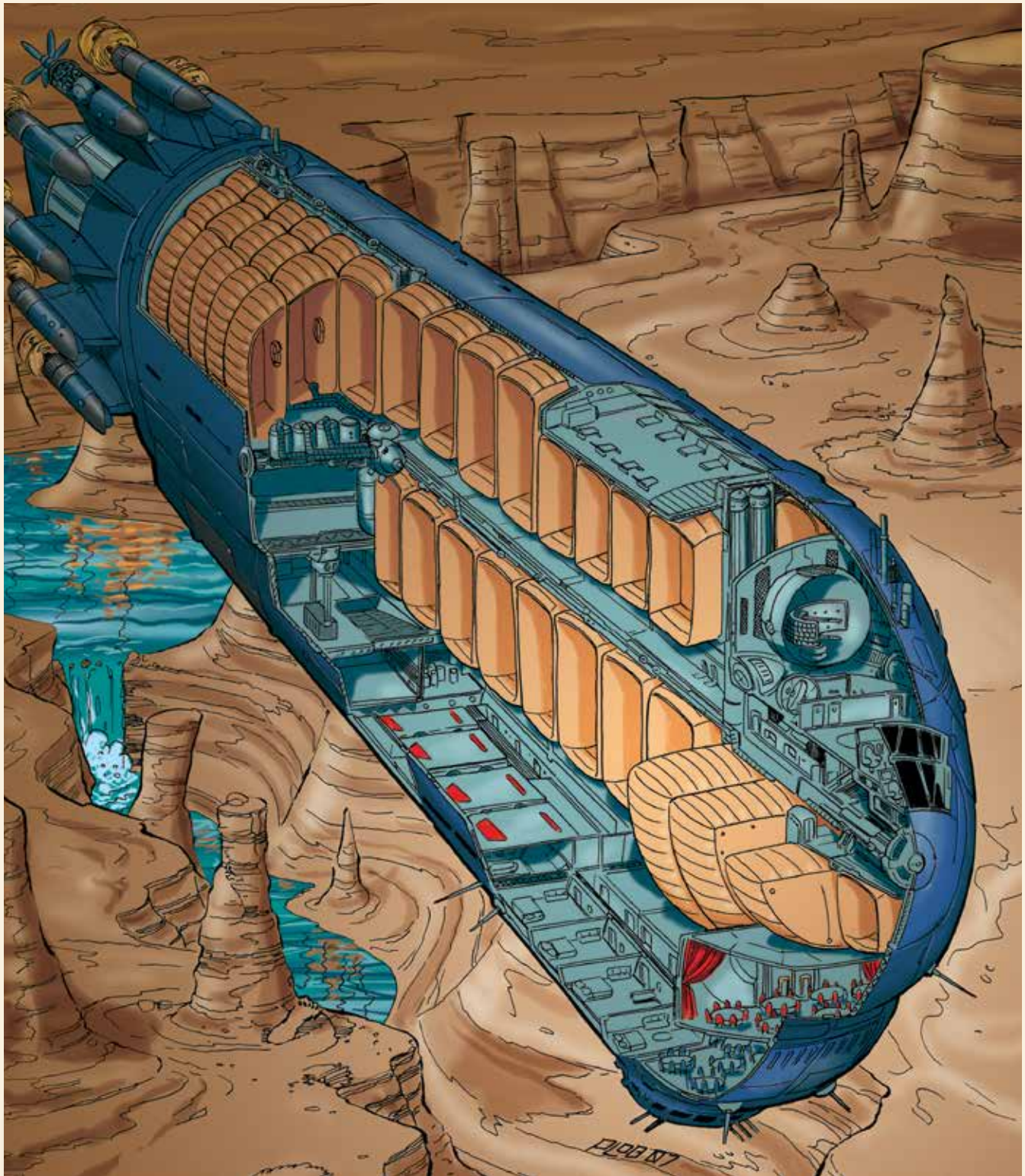
ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



"Im Lauf der Jahrzehnte und Jahrhunderte fanden die Kolonien, die mit Luftschiffen etabliert worden waren, neue Anwendungsbereiche für die Fahrzeuge, die Terra übersehen hatte. Nicht nur stritten kleinere Luftschiffe mit anderen Arten von Flugmaschinen um bestehende Aufgaben (Polizeiluftschiffe und Scout-Zeppeline), sie eröffneten ganz neue Industrien."

und ohne viel Brennstoff. Luftschiffe erfüllten all diese Kriterien und mehr. Luftschiffe konnten Aufgaben erfüllen, die von anderen fliegenden Fahrzeugen nicht leicht erledigt werden konnten. Ihre Fähigkeit als Himmelskran übersteigt zum Beispiel selbst die fusionsbetriebener Senkrechtstarter. Nicht nur konnten Luftschiffe üblicher Größe hunderte Tonnen mehr als die größten Senkrechtstarter heben, sie brauchten zudem weitaus weniger Arbeit und Wartung, um stundenlang, sogar tagelang die Position zu halten. Luftschiffe konnten auch in der straßenlosen Wildnis eingesetzt werden, um Basen zu etablieren, Vorräte zu transportieren und wertvolle Waren (Diamanten, Gold, Bauholz usw.) zu bewegen, wie es nicht einmal Senkrechtstarter konnten.

Viele Grenzstädte und abgelegene Farmen auf neuen Kolonien waren von Luftschiffen abhängig, die hunderte Tonnen Trinkwasser, Tiernahrung, Dünger und zahllose andere Vorräte lieferten. Im Lauf der Jahrzehnte und Jahrhunderte fanden die Kolonien, die mit Luftschiffen etabliert worden waren, neue Anwendungsbereiche für die Fahrzeuge, die Terra übersehen hatte. Nicht nur stritten kleinere Luftschiffe mit anderen Arten von Flugmaschinen um bestehende Aufgaben (Polizeiluftschiffe und Scout-Zeppeline), sie eröffneten ganz neue Industrien.

Auf Skye zum Beispiel weiteten Baumeister die zentralisierte Fabrikkonstruktion von kleinen, anhängerbasierten Häusern auf Wolkenkratzer aus. Fabriken stellten den Großteil des neuen Gebäudes, außer dem Fundament, in Modulen zusammen und Luftschiffe lieferten die Module in entfernte Städte und brachten sie in Position, wobei sie sowohl als Transporter als auch als Kran dienten. Die Idee war nicht ganz neu, doch war es für Luftschiffe viel einfacher, die Bauteile in Position zu bringen, die hunderte von Tonnen wogen, als dies für Bodenkräne der Fall war. Die Möglichkeit, hunderte Tonnen Fracht gleichzeitig über jedes Gelände zu bewegen, hat Luftschiffen auch Aufgaben im Erdbau und Hoch- und Tiefbau beschert.

Die größten Luftschiffe, so groß, dass wir sie hier nicht mehr besprechen können, können sogar noch mehr. Kilometerlange Luftschiffe sind auf manchen Welten nicht unbekannt und sie können über zehntausend Tonnen Fracht bewegen. Sie sind gegenüber Zügen oder Schiffen nicht gerade wettbewerbstauglich, wenn es um die Kosten geht, doch haben sie einzigartige Fähigkeiten, wie zum Beispiel als dauerhaft fliegende „Luftkreuzfahrtschiffe“.

Luftschiffe fallen in drei strukturelle Klassen: Prallluftschiffe (Blimps), halbstarre Luftschiffe und starre Luftschiffe (Zeppeline). Starre Luftschiffe haben einen ummantelnden Käfig und eine eigene Haut, die zusammen als die Umhüllung bezeichnet werden und die eine Vielzahl von einzelnen Gasbeuteln umgeben, die Ballons, die das Hubgas beinhalten. In starren Luftschiffen sind ein Dutzend oder mehr Gasbeutel verbreitet. Die Umhüllung muss auch den Großteil der Besatzung, Fracht und die Antriebssektion aufnehmen, anstatt sie in einer externen Gondel unterzubringen. Die vielen einzeln aufblasbaren Gasbeutel und der starre Rumpf machen diesen Konstruktionsstil bei Frachtluftschiffen sehr beliebt, da diese Fracht umladen müssen und daher gute Positionskontrolle benötigen.

Prallluftschiffe und halbstarre Luftschiffe verbinden die Umhüllung und die Gasbeutel und erhalten einen Großteil ihrer Form durch den internen Gasdruck, nicht durch einen starren Rahmen. Weil das Innere der Umhüllung mit Hubgas gefüllt ist, befinden sich ein großer Teil der Ausrüstung und Fracht in einer externen Gondel. Halbstarre Luftschiffe ergänzen einen steifen Kiel oder einen internen Teilrahmen, normalerweise eine dreieckige Traverse, die durch die Umhüllung läuft, um die Form zu stabilisieren und Einzelasten wie Motoren oder schwere Nutzlasten auf die ganze Umhüllung zu verteilen.

SATELLITEN

Satelliten sind ein übersehenes Arbeitspferd der modernen Zivilisation. Von Kommunikationsrelais über Wetterüberwachung bis hin zu Navigations ... - ich kann meine Handschrift nicht lesen... ah, Sendern! - bis hin zu Navigationssendern berühren Satelliten fast jeden lebenden Menschen auf die eine oder andere Weise.

Die Flexibilität moderner Technologie sorgt dafür, dass eine einfache Zusammenfassung der Statistiken eines Satelliten zwei Satellitenmodelle mit sehr unterschiedlichen Aufgaben sehr gleich aussehen lässt. IrTechs aktueller „Fahrzeuganhang“ war ein Paradebeispiel; die Zusammenstellung ließ es so aussehen, als hätten ein planetenüberwachender Forschungssatellit und ein Überwachungssatellit sehr ähnliche Ausrüstung an Bord. Das stimmt fast. Trotz solcher Ähnlichkeiten verlangen Satellitennutzer ihre Satelliten für spezielle Missionen, die man (grob) in die folgenden Satellitenklassen einteilen kann: Kommunikation, Überwachung, Wetter und Navigation.

SATELLITENARTEN

Moderne Kommunikationssatelliten übernehmen oft mehrere Aufgaben, von der Übertragung von Medienausstrahlungen über Zwei-Wege-Kommunikation und die Überwachung von Notsignalen bis hin zum Einsatz als Navigationssignal. Einige Satelliten sind natürlich spezialisierter, doch die massenproduzierten Comsats der Inneren Sphäre verfügen über Software, die auf die Bedürfnisse des Anwenders zugeschnitten werden kann.

Überwachungssatelliten haben normalerweise eine Mischung leistungsstarker optischer, Infrarot- und Radar-Sensoren, um einen Planeten zu überwachen.

Wettersatelliten überwachen das Wetter eines Planeten mit Sensoren, die oberflächlich sehr an die von Überwachungssatelliten erinnern, doch sollte man nicht erwarten, dass das große Bodensicht radar des Wettersatelliten dieselben Mech-aufspüren-den Fähigkeiten hat wie das Bodenradar eines Spionagesatelliten. Dennoch wurde mir gesagt, dass die Ausrede „es ist ein Wettersatellit“ seit der Entwicklung des Weltraumflugs verwendet wurde, um allerlei fiese Satelliten zu tarnen.

Navigationssatelliten kann man als spezialisierte Form von Kommunikationssatelliten werten (wenn Navigation nicht ohnehin schon eine Aufgabe des Kommunikationssatelliten ist). Diese orbitalen Funksender erlauben es Reisenden auf der Oberfläche der Welt, ihre Position zu bestimmen.

Und dann gibt es noch die speziellen: die ungewöhnlichen (aber modernen) Orbitallager-Satelliten, Sonnenenergiesatelliten, Astronomiesatelliten, private Habitate, kleine Forschungslabore und vieles mehr.

UMLAUFBAHNEN

Satelliten befinden sich oft in denselben Positionen wie Raumstationen sowie in einigen anderen. Ihre Verteilung ist jedoch anders. Satelliten sammeln sich normalerweise in ernalten Umlaufbahnen (die meisten äquatorial, manche polar) und geosynchronen Umlaufbahnen und nur wenige Satelliten sind anders platziert.

Die geosynchrone Umlaufbahn ist normalerweise von Kommunikationssatelliten dominiert, die den meisten Nutzen aus einer stabilen Position im Verhältnis zu ihren planetaren Kunden ziehen. Man findet einige andere Satelliten in dem Bereich, wie Wettersatelliten „Schweber“, die die weitest möglich anhaltende Sicht der Hemisphäre benötigen - aber fragen Sie höflich nach, wenn sie einen Satelliten hier platzieren wollen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



"...Und dann gibt es noch die Spezialisten: die ungewöhnlichen (aber modernen) Orbitallager-Satelliten, Sonnenenergiesatelliten, Astronomiesatelliten, private Habitate, kleine Forschungslabore, und vieles mehr."

Kommunikationsfirmen sind normalerweise darauf aus, ihre profitablen Umlaufbahnbereiche zu beschützen und mindestens zwei dieser Firmen verfügen über Kriegsschiffe und BattleMechs. Die fast einzigartigen und anachronistischen taurischen Sonnenenergie-Satelliten funktionieren auch gut in geosynchronen Umlaufbahnen. (Man will ja nicht, dass sich das Kraftwerk von dem Dorf weg bewegt, das sie mit Energie versorgt, oder?)

Geosynchrone Umlaufbahnen sind nicht für alle Arten von Kommunikation perfekt. Besonders nicht nahe an den Planetenpolen, wo die Satelliten nah am Horizont erscheinen würden und somit durch eine beträchtlich dicke Atmosphäre übertragen müssten. Für solche Höhenkommunikation werden Comsats normalerweise in „Molniya“-Umlaufbahnen positioniert. Meine Notizen sagen, dass das Altrussisch ist und „Blitz“ bedeutet, weil Molniya-Umlaufbahnen für einen Teil ihres Wegs sehr tief und sehr schnell an Planeten vorbeigehen. Solche Umlaufbahnen sind, verglichen mit dem Äquator des Planeten, stark geneigt. Sie sind auch sehr exzentrisch, gedehnt in eine kometenartige Umlaufbahnform. Diese Umlaufbahnen werden normalerweise so ausgewählt, dass sie entweder die Hälfte eines lokalen Tages oder einen vollen Tag lang sind (Technisch gesehen werden Ganztages-Molniya-Umlaufbahnen „Tundra“-Umlaufbahnen genannt). Diese kometenartigen Umlaufbahnen platzieren den Satelliten für einen Großteil der Umlaufzeit über der Zielregion des Planeten, mit kurzen Annäherungen an den Planeten. Das Ergebnis ist, dass der Satellit fast über der sehr weit nördlich oder südlich gelegenen Zielregion zu schweben scheint.

Navigationssatelliten liegen normalerweise in mittleren oder oberflächennahen Umlaufbahnen, aber nicht (vorzugsweise) in geosynchronen Umlaufbahnen. Navigationssatelliten, die ein globales Positionierungssystem bieten, können aus der geosynchronen Umlaufbahn keine globale Abdeckung liefern, aus demselben Grund, aus dem Comsats Schwierigkeiten haben, Polarregionen abzudecken. Polare Umlaufbahnen sind normalerweise die Domäne von planetaren Forschungs-, einigen Wetter- und Überwachungssatelliten.

Polare Umlaufbahnen sind normalerweise auch in Oberflächennähe.

Mit Ausnahme von L-1-Punkten (die oft in der Nähe von geeigneten Piraten-Sprungpunkten liegen) erhalten LaGrange-Punkte selten Satelliten, außer es sind viele Raumstationen präsent. Grundsätzlich findet man vielleicht ein paar Astronomie-Satelliten, die an L4- und L5-Punkten geparkt sind. L1-Punkte erhalten hingegen vielleicht Systemverteidigungs-Frühwarnsatelliten, was nur Überwachungssatelliten mit spektakulärerem Namen sind.

Satelliten werden auch in den solaren Umlaufbahnen verteilt – um den Stern eines Systems, nicht um einen der Planeten. Diese Satelliten sind normalerweise Teil des Frühwarnsystems des Sonnensystems, die nach Sprungsignaturen an ungewöhnlichen Orten im System Ausschau halten. Die kurze Reichweite der typischen Radar- und Optik-Sensoren bedeutet, dass diese Satelliten kaum eine Chance haben, vorbeiziehende Landungsschiffe oder Kriegsschiffe aufzuspüren, es sei denn, sie sind millionenweise eingesetzt, doch kann die Signatur eines ankommenden Sprungschiffs auf viele Astronomische Einheiten (AE) Entfernung aufgespürt werden.

Es ist daher möglich, die Randbereiche eines Sternensystems mit nur wenigen Satelliten zu überwachen.

Man findet nur selten Satelliten an Zenith- und Nadir-Sprungpunkten. Ich werde darauf näher eingehen, wenn ich von Raumstationen und Sprungschiffen spreche. Zwar können fusionsbetriebene Satelliten ihre Position mit durchschnittlicher Treibstoffladung ein Jahrzehnt lang halten, doch sind die Positionshalte-Ionendüsen von Kernspaltungs- und Solarenergiesatelliten nur ein Jahr lang brauchbar, ehe sie ihre Reaktionsmasse aufbrauchen. Und ihre chemischen

Motoren sind viel schneller verbraucht. Um dies zu umgehen, verwenden manche Satelliten echte Sonnensegel, die groß genug sind, um ihr Gewicht am Sprungpunkt zu überwinden, sodass sie ihre Position ewig halten können. Das erfordert normalerweise einen Segelbereich so groß wie das Sonnensegel eines Sprungschiffs. Trotz ähnlicher Größe und manchmal auch Form kann das „Lichtsegel“ leicht vom Sonnensegel eines Sprungschiffs unterschieden werden, indem man auf die Farbe achtet. Ein Lichtsegel ist silbrig, weil es versucht, so viel Licht wie möglich zu reflektieren, während ein Sonnensegel schwarz ist, weil es möglichst viel Licht absorbieren soll.

MOBILE BAUTEN

Ich war nicht einer Meinung mit Dr. Ready, was diesen Abschnitt angeht, da ich denke, dass es sich um eine willkürliche Fahrzeugklasse handelt, die gar nicht wirklich existiert. Aber, wie er mich so schlau erinnert hat, bin ich es, der in einer live ausgestrahlten Vorlesung über unsere geschätzten Adligen und unsere ehrenwerten demokratischen Agitatoren hergezogen hat und deshalb bin ich der Assistenzprofessor und er der volle Professor. Hier sind wir also und sprechen über Mobile Bauten am Ende der Vorlesung, anstatt diese Fahrzeug als Teil der Themen zu diskutieren, die ich vorher besprochen habe.

Nach Dr. Ready ist die Definition eines Mobilen Gebäudes ein „Fahrzeug, das so groß ist, dass es kaum noch ein Fahrzeug im traditionellen Sinn ist.“ Dr. Readlys Klassifikation dieser Fahrzeuge ist so weit, dass es alles von tauchfähigen, halbmobilen Ölplattformen bis hin zu den riesigen „Wolkenstädten“ des Sternenbunds beschreibt.

MOBILE BODENBAUTEN

Okay, ehrlich gesagt, das Beispiel, das ich für ein Mobiles Bodengebäude habe, versinnbildlicht wahrscheinlich den Begriff „Mobiles Gebäude“, weil ich nicht weiß, wie ich es anders nennen sollte.

Wie dem auch sei, ein gutes Beispiel für „ein großes Gebäude mit eingeschränkter Mobilität“ wäre ein Landungsschiffstransporter. Diese „Raupe“, nach Ungetümen benannt, die älter sind als der Weltraumflug, sind Kettenfahrzeuge, die in Raumhäfen mit ein oder zwei Kilometern pro Stunde herumtuckern, mit kugelförmigen Landungsschiffen auf dem Rücken. Stromlinienförmige können sich auf ihrem Fahrwerk selber bewegen, aber kugelförmige Schiffe bleiben da, wo sie landen, es sei, denn etwas trägt – Ja? Sprechen Sie bitte lauter!

Okay, ja, kugelförmige Landungsschiffe können in einem Raumhafen abheben, schweben und an einen neuen Ort fliegen. Die Abgasstrahlen eines kugelförmigen Schiffs sind aber extrem gefährlich für jeden darunter. Es ist einfach absolut übertrieben, ein Landungsschiff in eine sichere Höhe aufsteigen zu lassen, so fünfzig Kilometer, es dann inmitten eines geschäftigen Raumhafens seitwärts zu bewegen und dann vielleicht einen Kilometer vom Startpunkt zu landen. Dafür sind die Raupe da.

Raupe sehen normalerweise aus wie flache, gewaltige Rechtecke aus Metall und ablativer Rüstung, manchmal bis zu 250 Meter an einer Seite, damit sie sogar ein *Mammoth* auf dem Rücken tragen können. Sie haben mehrere Ketten, oft auf einzeln lenkbaren Beinen, die ihre eigene gewaltige Masse und die ihrer Fracht über den Boden verteilen. Trotz ihrer Größe werden sie selten von mehr als ein paar Mann Besatzung gelenkt. Natürlich können Dutzende Mann Besatzung zugewiesen werden, um

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

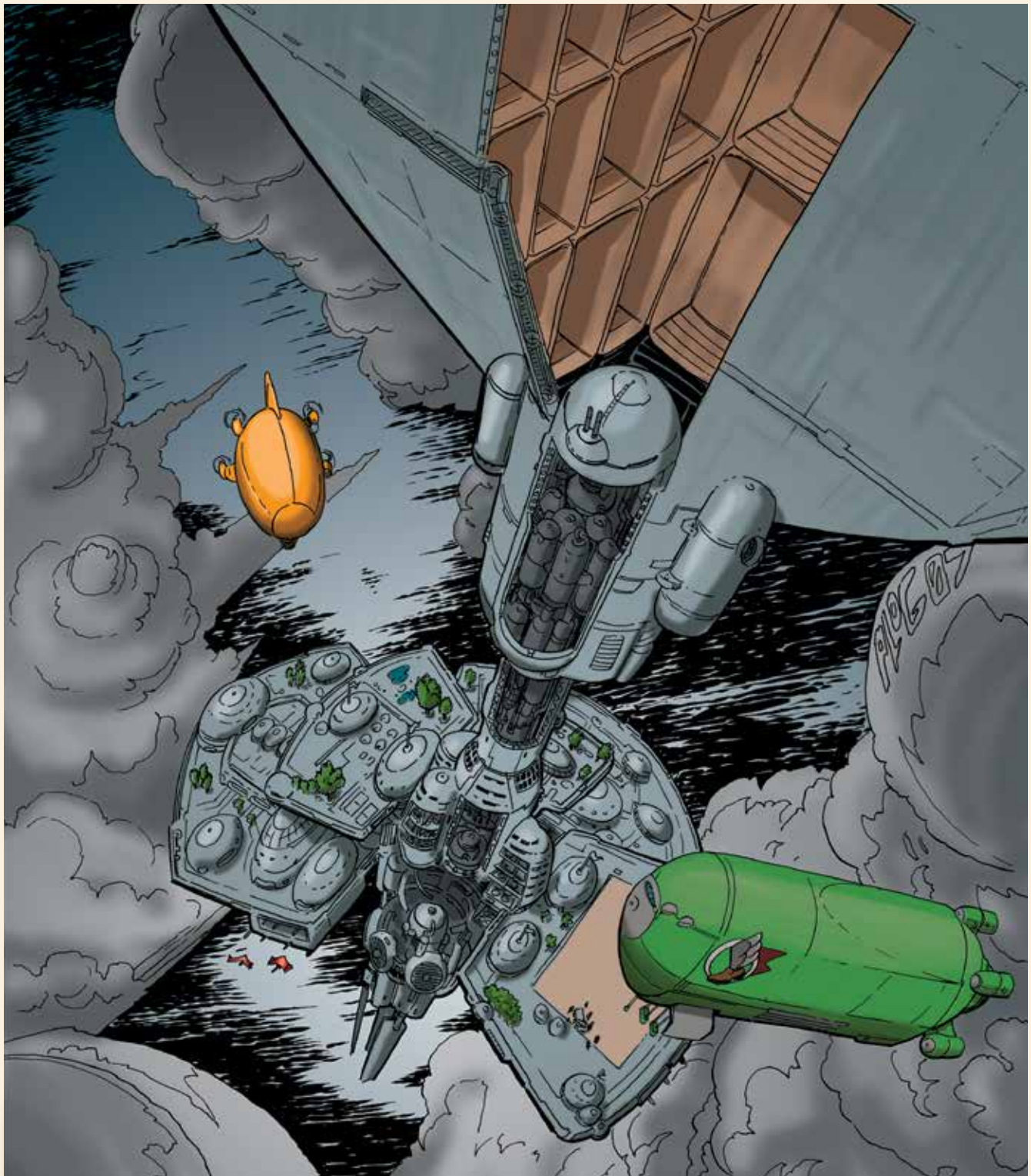
ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜCHER



"Schenken Sie der Nostalgie der Nachfolgekriege keinen Glauben. Der Sternenbund hat keine Antischwerkraft. Die Skycity-3000 waren große Ballons und umfassten 19 einzelne Helium-Gasbeutel in einer einzelnen, abgerundet sechseckigen Umhüllung aus starrem Komposit, wie ein seltsam geformter Zeppelin. Unter diesem Riesenballon befand sich die tatsächlich Skycity-Plattform, die ungefähr 100 Meter Durchmesser hatte."

das „Landungsschiff-Schleusen“ der Raupe zu unterstützen, aber die Raupe zu fahren braucht nur ein paar Leute.

Ein Landungsschiff aufzuheben ist eine interessante Übung. Die übliche Voraussetzung ist, dass sich das Landungsschiff auf einer existierenden Landeplatte niederlässt, die ein Stück über dem Boden liegt. Die Raupe gleitet unter die Platte und hebt Platte und Landungsschiff auf, um sie in den Hangar zu bringen. In anderen Fällen ist die Raupe die Landeplatte. Eine interessante Variante verwendet ein System von flutbaren Landeplatten, die das Landungsschiff zu einer Schleuse heben, aus der das Wasser abgelassen wird, sodass das Landungsschiff sich auf einer mobilen Landeplatte befindet, unter die die Raupe fahren kann, wenn das Wasser fast weg ist. Es gibt ein paar seitwärts ladende Raupen, doch es ist ziemlich schwierig, ein Landungsschiff seitlich auf eine solche zu ziehen. Da es Raupen selten eilig haben und es nicht so schön ist, wenn ein *Mule* mit 11200 Tonnen auf ihrem Rücken zu wackeln beginnt, schleichen sie normalerweise mit ein oder zwei Kilometern pro Stunde dahin. Raupen können erstaunlich untermotorisiert sein, mit nur ein paar hundert oder tausend Kilowatt. Weil sie sich nicht schnell bewegen, können sie relativ leistungsschwache Motoren verwenden, die durch elektrische Antriebssysteme gedrosselt werden, um ein gewaltiges Drehmoment zu erzeugen. Es ist auch nicht selten, dass man Raupen mit einem frachtbebendenden Nivellierungssystem sieht, das die Frachtplattform gerade hält, während sie flache Aufstiege erklimmen.

MOBILE LUFTBAUTEN

Mobile Luftbauten, nicht zu verwechseln mit den größten Luftschiffen, sind kaum stromlinienförmige Riesen, veranschaulicht durch die General Motors Aerospace Skycity-3000, von denen ein paar Dutzend im späten 27. und frühen 28. Jahrhundert konstruiert wurden. Sie waren als exotische Resorts und teurer Landbesitz für die Superreichen des Sternenbunds gedacht. Heute, glaube ich, ist noch einer auf Mizar übrig und einer auf Luthien, doch die Lyranische „Himmelsstadt“ ist kein GM-Modell. Ich bleibe bei der Skycity-3000, weil sie die verbreitetste und bekannteste war. Kann irgendjemand ein Bild einer Sternenbund-Stadt malen, ohne eine Skycity-3000 im Himmel zu platzieren?

Schenken Sie der Nostalgie der Nachfolgekriege keinen Glauben. Der Sternenbund hat keine Antischwerkraft. Die Skycity-3000 waren große Ballons und umfassten 19 einzelne Helium-Gasbeutel in einer einzelnen, abgerundeten sechseckigen Umhüllung aus starrem Komposit, wie ein seltsam geformter Zeppelin. Unter diesem Riesenballon befand sich die tatsächlich Skycity-Plattform, die ungefähr 100 Meter Durchmesser hatte.

Hundert Meter Durchmesser ist viel kleiner als das, wonach diese ausgedehnten Luftwohnsitze in „Wunder des Sternenbundes“ aussehen, oder? Das liegt daran, dass die Skycity-3000 modular waren; hauptsächlich aus konstruktiven Erwägungen; und so geschaffen waren, dass man sie miteinander verbinden konnte, um viel größere

fliegende Wunderländer zu erzeugen. Die Luthien-Plattform hat 20 Module und kommt auf ungefähr 400 Meter Durchmesser.

Auf den mehrstufigen Plattformen war der Spaß zu finden. Selbst ein einzelnes Skycity-3000-Modul hatte die Größe eines großen Hotelressorts. Zusätzlich zu den grundlegenden Arretierkränen und Flugzeughangars für Passagiere und Besatzung hatte die Skycity-3000 geräumige Ess- und Unterhaltungsbereiche, zahlreiche Balkone mit hervorragender Aussicht und offene Sonnendecks oder Sportbereiche auf der Oberseite. Außer großen Sportbereichen, wie Fußballfeldern, gab es nie zu wenig Platz für die Superreichen, die diese fliegenden Städte besuchten oder bewohnten. Die Beschränkung war mehr eine Frage des Gewichts.

Mehrere tausend Tonnen Kapazität mögen nach viel klingen, aber sie geht schnell zur Neige, wenn man hunderte von Luxusräumen in einem fliegenden Hotel einbauen möchte. Eine der größten Enttäuschungen der Superreichen war, dass es kein offenes Wasser auf den Skycity-3000 gab – ein kleiner Pool kann schon 50 Tonnen Wasser beinhalten, ein Ressortpool ordentlicher Größe sogar tausende von Tonnen. Natürlich war GM gerne bereit, den Basisrahmen der Skycity-3000 an die Bedürfnisse der Kunden anzupassen.

Die Skycity-3000 waren nicht gänzlich passive Blimps. Ihr Fusionsherz trieb einige gewaltige, sorgfältig gedämpfte Propeller an, die die Stadt mit rund 30 Kilometern pro Stunde bewegen konnten. Das half dabei, sie aus dem Großteil schlechten Wetters zu bewegen. Gelang dies nicht, hielt ihr sehr niedriger Schwerpunkt sie auch in rauem Wetter extrem stabil. 15000 Tonnen Luftschiff kann man mit ein bisschen Turbulenz nicht erschüttern.

MOBILE WASSERBAUTEN

Ich habe diese schon erwähnt, als wir bei den Schiffen waren.

Das meiste, was ich dort gesagt habe, gilt für diese Giganten. Klar, mobile Wasserbauten beinhalten auch manchmal ungewöhnliche mobile Ölplattformen oder riesige Schiffe, die wie Inseln aussehen und ich hab ein paar hübsche Bilder hier von der Atlantis-Arkologie auf Atreus, die auf den Meeren von Atreus mit ungefähr 10 Kilometern pro Stunde dahinschippert.

Aber im Ernst, das meiste was Professor Ready „mobile Wasserbauten“ nennen will, sind nur große Schiffe. Wenn ein Planet Gewässer und Häfen hat, die tief genug sind um sie zu erlauben, dann liegt das wirkliche Geld bei Schiffen über 100 Kilotonnen. Ihre Konstruktion ist kaum teurer als bei ihren kleineren Brüdern, die Betriebskosten pro Tonne sinken und sie können mehr Waren zur gleichen Zeit transportieren. Gäbe es keine Beschränkungen in Sachen Häfen, Meerengen und künstliche Kanäle, um mit diesen Riesen umzugehen, würden die meisten Welten ihre Meere nur zu gern mit den Megatonnen-Containerschiffen bevölkern, die man auf New Avalon und Luthien finden kann.

UNTERBRECHUNG

Gut, machen wir fünf Minuten Pause und vertreten uns die Beine. Dies war eine Einführung in einige der unbekannten Arbeitstiere des modernen Universums, die sich auf oder in der Nähe von Planeten verstecken. Vielleicht haben Sie nun genug Material, um an den richtigen Orten zu suchen, um eine ordentliche Note zu bekommen, wenn Dr. Ready eine Arbeit über einen obskuren Lichtsegel-Zenithpunkt-Frühwarnsatelliten oder ein Avalonmax-Containerschiff verlangt. Nach der Pause sehen wir uns die viel spektakuläreren Fahrzeuge an, die unsere Nachrichtenscreens füllen: Raumschiffe.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



PE

IndustrieMechs nehmen in einem Bahnbetriebshof Routinewartungen vor.

Die Einheitenkonstruktionsregeln, die im TechManual beschrieben sind, beschreiben die Spanne der am weitesten verbreiteten Schlachtfeld- und Hilfseinheiten, aber die Liste war nicht abschließend. Ausgelassen wurde eine Reihe anderer Hilfsfahrzeuge, weil sie erweiterte oder kompliziertere Regeln und Fähigkeiten ins Spiel bringen. Satelliten, Schieneneinheiten, Große Luftschiffe und Hilfsschiffe; auch sie existieren in beträchtlicher Zahl im *BattleTech*-Universum. Weit weniger verbreitet sind die sogenannten Mobilien Bauten: supergewaltige Einheiten, die als mobile Kommandozentren und Industriehilfseinrichtungen dienen können und die selbst ein Landungsschiff klein erscheinen lassen.

Die folgenden Regeln erlauben es Spielern, diese sogenannten „erweiterten Einheiten“ für *BattleTech*-Spiele zu gestalten, die den *Total-Warfare*-Regeln folgen (modifiziert durch den Einsatz dieses Buchs). Da diese Regeln recht rechenlastig sein können, sollte ein Konstrukteur erst einmal alle Berechnungen auf einem Schmierblatt vornehmen, ehe er die fertigen Spezifikationen des Designs in einen passenden Datenbogen einträgt. Diese Regeln sollten als Standardregeln für die erweiterte Einheitenkonstruktion gesehen werden, ebenso wie die *TechManual*-Regeln die Basisregeln für in Turnieren erlaubte Einheiten darstellen. Diese Regeln gehen nicht auf die experimentellen Optionen ein, die im Ausrüstungsabschnitt dieses Buchs verfügbar sein können (siehe Seite 274).

DIE GRUNDLAGEN DER ERWEITERTEN EINHEITENKONSTRUKTION

Die Konstruktion Erweiterter Einheiten basiert auf drei grundlegenden Faktoren: Einheitentyp, Technologiebasis und Gewicht. Die Anmerkungen hier führen diese Faktoren weiter aus.

In diesen Konstruktionsregeln beschreibt der Begriff „Einheit“ eine einzelne erweiterte Einheit für die Verwendung im Spiel nach *Tactical Operations*. Eine Einheit kann ein einzelner Satellit sein, eine Schieneneinheit (Zugmaschine [Antrieb] oder Anhänger), ein einzelnes Großes Hilfsfahrzeug oder ein Mobiles Gebäude.

EINHEITENTYP

Die erweiterten Einheiten, die hier vorgestellt werden, gibt es in einer Vielzahl von Einheitentypen, die hauptsächlich ihre Kern-Konstruktionsregeln bestimmen, ihr maximales Gewicht, das strukturelle Design und welche Ausrüstung sie einbauen dürfen. Diese Merkmale sind groß unten beschrieben.

Weil so viel vom Einheitentyp abhängt – inklusive der Kern-Konstruktionsregeln und des Datenbogens –, muss dieser Faktor im Konstruktionsprozess zuerst bestimmt werden.

Erweiterte Hilfsfahrzeuge

Erweiterte Hilfsfahrzeuge beinhalten Satelliten, Schienenfahrzeuge und Große Luftschiffe sowie Große Schiffe. Weil ihre Konstruktionsregeln sich von denen von Hilfsfahrzeugen unterscheiden (siehe Seite 116-139, *TM*), sind die Konstruktionsregeln für diese Einheiten in einem eigenen Abschnitt zusammengefasst.



Satelliten: Satelliten können bis zu 300 Tonnen wiegen und dürfen nur im Weltraum eingesetzt werden. Diese Einheiten verwenden die Hilfsfahrzeugs-Konstruktionsregeln, auch wenn sie dieselben Spielregeln wie Raumstationen verwenden und normalerweise unbemannt sind.

Schienenfahrzeuge: Schienenfahrzeuge können bis zu jeweils 600 Tonnen wiegen und existieren in zwei breiten Klassen: konventionelle Schienen und Magnetlevitation (Magnetschwebbahnen). Diese Einheiten verwenden die Hilfsfahrzeugs-Konstruktionsregeln.

Große Luftschiffe: Große Hilfsluftschiffe wiegen zwischen 300,5 und 1000 Tonnen. Sie verwenden die Hilfsfahrzeugs-Konstruktionsregeln und funktionieren wie ihre kleineren Verwandten, mit wenigen Ausnahmen.

Große Schiffe: Große Hilfsschiffe wiegen zwischen 300,5 und 100000 Tonnen und dürfen nur in ausreichend tiefem Wasser eingesetzt werden. Sie verwenden die Hilfsfahrzeugs-Konstruktionsregeln und funktionieren ähnlich wie ihre kleineren Brüder, aber mit beachtlichen Unterschieden aufgrund ihrer Größe.

Mobile Bauten

Mobile Bauten ähneln mehr Gebäuden als anderen Arten von Gefechts-einheiten, aber im Gegensatz zu Gebäuden können sich Mobile Bauten bewegen, entweder zu Land, zu Wasser oder in der Luft. Diese Multihexfeldeinheiten verwenden ein einzigartiges Konstruktionssystem, das mehr von Größe, Form und Beweglichkeit abhängt als von der reinen Tonnage.

TECHNOLOGIEBASIS

In *BattleTech* fallen alle Einheiten in eine von zwei verfügbaren Technologiebasen: Innere Sphäre oder Clan (Vermischte Technologiebasen sind möglich nach den Erweiterten Konstruktionsoptionen ab Seite 376, sind hier aber nicht beschrieben.). Einheiten mit reiner Sphären-Basis dürfen nur Ausrüstung aus der Inneren Sphäre verwenden, während Einheiten mit Clan-Technologiebasis nur Clan-Ausrüstung verwenden dürfen. Viele Standardkomponenten allerdings wie Panzerung, Steuersysteme, Reaktoren und Wärmetauscher sind universell und stehen beiden Technologiebasen zur Verfügung.

Technologieniveau

In den Waffen- und Ausrüstungstabellen, die zur Erschaffung von Einheiten in diesem Buch und im *TechManual* verwendet werden, erhalten alle Gegenstände neben der Technologiebasis auch ein Technologieniveau. Dieser Wert (ausgedrückt als eine Reihe von Buchstaben, die den technologischen Fortschritt und die Verfügbarkeit des Gegenstands in den verschiedenen Epochen der *BattleTech*-Geschichte ausdrücken) hilft dabei, die Fortschrittlichkeit des Gegenstands zu definieren und kann verwendet werden, um das Entwicklungsniveau der Einheit für Kampagnen in bestimmten Epochen darzustellen. Das Technologieniveau eines Gegenstands hat normalerweise keinen Einfluss auf die Einheitenkonstruktion, doch Einheiten, die nach Hilfsfahrzeug-Konstruktionsregeln gebaut werden (Schienenfahrzeuge, Satelliten, Große Luftschiffe und Große Schiffe), müssen das Technologieniveau ihrer Strukturellen Komponenten ermitteln, ehe sie fortfahren (siehe Technologiebasis (Niveau), Seite 275, für eine tiefere Beschreibung).

Omni-Einheiten

Einige – aber nicht alle – der erweiterten Einheiten, die wir in diesen Regeln vorstellen, können als modulare (Omni-)Einheiten gebaut werden. Omni-Einheiten sind fortschrittliche Einheiten, die für die Technologiebasen Clan und Innere Sphäre verfügbar sind und die dafür ausgelegt sind, zwischen Missionen schnell rekonfiguriert zu werden. Wenn nicht anders angegeben, verwenden Omni-Einhei-

ten dieselben Konstruktionsregeln wie die normalen erweiterten Einheiten, doch wenn ein Omni gebaut wird, muss der Konstrukteur zuerst die Basiskonfiguration bestimmen, die aus Rumpf, Reaktor, Steuersystemen, Panzerung und – wenn gewünscht – zusätzlichen Waffensystemen und Wärmetauschern besteht, die fest in die Konstruktion verbaut sind.

Das Gewicht, die Waffenzeilen und das Arrangement für all diese Ausrüstung gelten als fix in allen Konfigurationen der Omni-Einheit. Übriges Gewicht und übriger Raum verbleiben als Module, die zusätzliche Wärmetauscher, Waffen und Ausrüstung aufnehmen können, je nachdem, was die Mission erfordert. Eine Basis-Omni-Konfiguration gilt niemals als fertige Einheit und darf im Spiel normalerweise nicht eingesetzt werden (solche Einheiten sind letztlich offene Rahmen voller leerer Module). Nur die vollständigen Primär- und Alternativkonfigurationen (die immer den Regeln zur Konstruktion von normalen erweiterten Einheiten folgen müssen) gelten als spielbereit.

Mobile Bauten verwenden verschiedene Arten von modularer Konstruktion, bei denen Gebäudesegmente in einem halbpersistenten Arrangement zusammengekettet werden und somit dürfen diese Einheiten nicht als Omnis gebaut werden.

GEWICHT

Die meisten der erweiterten Einheiten, die in diesen Regeln beschrieben sind, verwenden den Tonnage-Standard, das Gewicht von im Spiel erlaubten Einheiten ist oben unter Einheitentypen beschrieben. Kleine Satelliten und Schienenfahrzeuge allerdings verwenden stattdessen den Kilogramm-Standard.

Für die Konstruktion wird zwar der Begriff „Gewicht“ verwendet, doch ist es tatsächlich die Masse von Gegenständen und Komponenten und nicht das auf Schwerkraft basierende Gewicht.

Gewicht und Einheitenklassen

Das vielseitige Wesen dieser erweiterten Einheiten erzeugt eine andere Spanne von Gewichten und Einheitenklassen als bei den meisten anderen Einheitentypen, die im *TechManual* beschrieben sind. Abhängig von Gewicht und Typ der Einheit können viele erweiterte Konstruktionen ähnlich klassifiziert werden, auch wenn ungewöhnliche Spezialisierungen und derlei in den Gewichtsbegrenzungen eines Designs möglich sind.

Satelliten-Hilfsfahrzeuge: Satelliten-Hilfsfahrzeuge fallen in die Kleine, Mittelgroße oder Große Größenklasse, diese sind bei den meisten Hilfsfahrzeugeinheiten verbreitet. Als die einzige Art von Hilfsfahrzeug, die routinemäßig nicht bemannt ist, sind Kleine Satelliten oft zivile Modelle, die für automatisierte Kommunikation und Wetterbeobachtung eingesetzt werden. Mittelgroße Satelliten sind normalerweise militärische oder industrielle Modelle, von denen manche sogar bemannt sind, abhängig von ihrer Funktion – was von Beobachtungsaufgaben über Verteidigung bis zu beschränkter Produktion reichen kann.

Große Satelliten sind selten, doch normalerweise bemannt und können als miniaturisierte Habitate in der Umlaufbahn, als Fabriken oder sogar Raumhäfen für leichtere Schiffe (wie Jäger) dienen.

Schienenhilfsfahrzeuge: Schienenhilfsfahrzeuge laufen auf im Vorneherein gelegten Schienen, die unter Wasser, im Vakuum oder über Land laufen können. Kleine Schieneneinheiten sind typisch für Pendlerzüge oder Massentransport für kleine Basen, während Mittelgroße Schienenfahrzeuge als Frachtzüge, für großflächigen Pendlerverkehr oder sogar militärische Versorgungslinien verwendet werden. Große Schienenfahrzeuge sind gelegentlich bewaffnet oder gepanzert und können als Teil eines örtlichen Verteidigungsnetzwerks verwendet werden (dies ist jedoch relativ selten). Schienenfahrzeuge unterscheiden sich nicht nur anhand von Aufgabe und Größe, sondern auch durch Zugmaschinen (Schieneneinhei-

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



ten, die andere Schieneneinheiten schieben oder ziehen) und Anhänger (oder Waggon, die keinen Reaktor haben und von Zugmaschinen gezogen werden müssen).

Große Luftschiffe und Hilfsschiffe: Die wirklich gewaltigen (verglichen mit den Kleinen und Mittelgroßen Versionen, die im *TechManual* geschildert sind) Großen Luftschiffe und Großen Schiffe sind die Hilfsfahrzeuge, die vor allem als superschwere Transporter für Langstrecken verwendet werden – oft transozeanische oder kontinentale Touren. Große Schiffe sind auch für militärische Aufgaben geeignet, doch sie wurden von den weitaus flexibleren Landungsschiffen und Luft-/Raumtruppen des modernen Zeitalters auf die Ersatzbank geschickt.

Bewaffnete und gepanzerte Schiffe patrouillieren oft wasserreiche Welten, um lokale Piraten abzuschrecken oder um als Küstenverteidigung/Artillerieeinheit zu dienen, doch sind Träger gleichermaßen verbreitet und stellen ein einzigartiges strategisches Problem für Invasionsarmeen dar.

Mobile Bauten: Mobile Bauten können nicht nach Gewicht klassifiziert werden, doch können sie zahlreiche Aufgaben übernehmen. Einige der am weitesten verbreiteten Einsatzgebiete sind Landungsschiff-Schlepper, die verwendet werden, um gewaltige Landungsschiffe von einer Landeplatte zur nächsten zu tragen, oder mobile Ölplattformen, die entlang der Küstenlinie mäandern, um Zugriff auf Reserven zu gewähren.

Landbasierte Mobile Bauten können bewegliche Militärbasen sein, Bergbauplattformen und Fabriken, während fliegende Bauten als fliegende Beobachtungsplattformen, Forschungszentren, militärische Hauptquartiere oder mobile „Wolkenstädte“ dienen (eine Extravaganz der vergessenen Sternenbund-Epoche).

RAUM

Nach diesen Regeln bestimmen die Einheitengröße und der Einheitentyp Ausrüstungskapazität und Waffenbeschränkungen. Diese Beschränkungen basieren vor allem auf den Konstruktionsregeln, die die Einheit verwendet.

KONSTRUKTION ERWEITERTER HILFSFAHRZEUGE

Die folgenden Basisregeln beschreiben die Konstruktion aller erweiterten Hilfsfahrzeugtypen, die hier beschrieben sind. Mobile Bauten sind in ihren eigenen Unterabschnitten beschrieben. Trotz ihrer Vielzahl von Typen folgen all diese erweiterten Einheiten sechs einfachen Konstruktionschritten, die später im Detail beschrieben sind. Zusammengefasst sind diese Schritte:

Schritt 1: Entwirf den Rumpf — bestimme den Typ des Erweiterten Hilfsfahrzeugs, seine Technologiebasis (inklusive Strukturellem Technologieniveau), sein Gewicht und (für ausgewählte Einheiten) Modifikationen an Interner Struktur und am Rumpf.

Schritt 2: Antrieb und Steuersysteme einbauen – bestimme die Antriebsart und den Motortyp, die Geschwindigkeit (oder Beschleunigung), das Antriebsgewicht, die Steuerkomponenten, den Treibstoff (wenn notwendig) und (für manche Einheiten) die Strukturelle Integrität.

Schritt 3: Panzerung einbauen — Bestimme Typ, Menge und Gewicht der Panzerung (wenn vorhanden) und verteile Panzerungspunkte.

Schritt 4: Wärmetauscher einbauen — Bestimme die Anzahl und das Gewicht der Wärmetauscher des Erweiterten Hilfsfahrzeugs.

Schritt 5: Waffen und Ausrüstung einbauen — Baue Waffen und andere Ausrüstung in das Erweiterte Hilfsfahrzeug ein.

Schritt 6: Vervollständige den Datenbogen.

Der links beschriebene Konstruktionsprozess ist ein Gerüst zur Konstruktion Erweiterter Hilfsfahrzeuge. Der eigentliche Prozess – besonders nachdem Rahmen, Reaktor und Steuersystem ermittelt wurden – kann durchaus ein bisschen flexibler ablaufen, da die Wahl von Waffen, Panzerung und Wärmetauschern gut überdacht werden muss, um eine ideale Zuweisung der Tonnage und Waffenzeilen zu gewährleisten. Einige Konstrukteure beispielsweise wählen die Panzerung erst dann aus, wenn Waffen und Wärmetauscher bereits stehen, weil sie mehr Wert auf Feuerkraft als auf Schutz legen. Andere wollen vielleicht Waffen zuweisen, ehe sie mehr Wärmetauscher einbauen, um herauszufinden, ob die, die Teil des Reaktors sind, für die Bedürfnisse der Einheit ausreichen.

Um den Prozess zu vereinfachen, wäre es für den Konstrukteur nützlich, sich Kopien des entsprechenden Blankodatenbogens (weiter hinten in diesem Buch) zu machen, um die Waffen und Ausstattung visuell zu arrangieren, während er den Verbrauch von Tonnage auf einem Schmierzettel verwaltet.

Terminologie: Der Einfachheit halber beschreibt der Begriff Erweiterte Hilfsfahrzeuge in diesen Regeln alle Satelliten, Schienenfahrzeuge, Großen Luftschiffe und Großen Hilfsschiffe. Wenn die Regeln nur für bestimmte Hilfsfahrzeugtypen gelten, dann ist die entsprechende Einheit genannt.

SCHRITT 1: DEN RUMPF ENTWERFEN

Der erste Schritt bei der Konstruktion von Erweiterten Hilfsfahrzeugen ist die Auswahl des Rumpfs der Einheit. Dieser Schritt etabliert einige der grundlegenden Aspekte der Konstruktion, legt die Technologiebasis und das Gewicht fest und um welche Art von Hilfsfahrzeug es sich handelt. Diese Entscheidung legt fest, auf welche Ausrüstung der Konstrukteur Zugriff hat und kann auch das Gewicht der Internen Struktur oder Strukturellen Integrität beeinflussen.

ERWEITERTEN HILFSFAHRZEUGTYP WÄHLEN

Es gibt verschiedene Arten von Erweiterten Hilfsfahrzeugen, die Antriebssystem, Maximalgewicht, Geländebeschränkungen und Reaktoreffizienz bestimmen. Daher ist die Auswahl des Einheitentyps der erste wichtige Teil der Rumpfkonstruktion. Selbst die Auswahl des richtigen Blanko-Datenbogens für die Konstruktion hängt vor allem anderen von der Auswahl des Typs ab.

Die Erweiterte Hilfsfahrzeugtypen-Tabelle unten bietet Kerninformationen, auf die sich die erweiterte Einheitenkonstruktion und das Spiel beziehen. Jeder der Einheitentypen, der von diesen Regeln beschrieben wird, ist in der Spalte Einheitentyp genannt, zusammen mit der Größenklasse-Beschränkung, der Gewichtsspanne in Tonnen (darüber hinaus dürfen Einheiten dieses Typs nicht konstruiert werden), Gewichtsschritte (die Schritte in der Tonnage, mit denen das Gewicht in der Spanne angepasst werden kann) und Geländebeschränkungen (Bereiche, die für Einheiten des Typs nach *Total Warfare* nicht passierbar sind).

Die Erweiterte Hilfsfahrzeugs-Datenbogentabelle (siehe Seite 239) hingegen bestimmt, welcher Blanko-Datenbogen verwendet werden muss, um die Konstruktion einer neuen erweiterten Einheit eines bestimmten Typs zu verzeichnen.

Schieneneinheiten: Auch wenn es für die Konstruktion nicht notwendig ist, bietet es sich an, bei der Konstruktion von Schienenhelfahrzeugen sowohl eine Zugmaschine (die Haupttriebkraft des Zugs) und mindestens einen Waggon (gleicher oder geringerer Größe) zu entwerfen. Auf diese Weise kann das komplette Design den vollen Nutzen aus den Eigenschaften einer vollständigen Schieneneinheit ziehen.



ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGS-TYPENTABELLE

Einheitentyp	GKB*	Gewichtsspanne (Tonnen)	Gewichtsschritte (Tonnen)	Geländebeschränkung
Satellit	Groß	0,100 bis 300	0,001 (Klein); 0,5 (Mittelgroß/Groß)	Alle außer Weltraum
Schienenfahrzeug	Groß	0,100 bis 600	0,001 (Klein); 0,5 (Mittelgroß/Groß)	Alle außer Schiene **
Große Luftschiffe†	Groß	300,5 bis 1000	0,5	Alle Wälder, Hügel oder Gebäude in derselben Höhe†
Große Hilfsschiffe	Groß	300,5 bis 100000	0,5	Alle außer Wasser (Tiefe 1+)+

* GKB = Größenklasse-Beschränkung. Die Luftschiffe und Hilfsschiffe, die von diesen Regeln abgedeckt sind, gehören der Großen Größenklasse an.

** Schieneneinheiten müssen den entsprechenden Schienentyp verwenden (Magnetschwebeschienen für Magnetschwebebahnen, Standardschienen für andere Züge).

† Hilfsluftschiffe verwenden Luft-/Raumjäger-Bewegungs- und Kampfgeln, dürfen aber nicht auf der Stratosphärenkarte eingesetzt werden.

+ Bei schwereren Hilfsschiffen sind tiefere Wasseranforderungen möglich.

ERWEITERTE HILFSFAHRZEUG-DATENBOGENTABELLE

Einheitentyp	Datenbogen	Schussfelder
Satellit (alle Größen)	Satellit	Bug, Links, Rechts, Heck
Schienen (Klein / Mittelgroß)	Bodenfahrzeug	Front, Links/Rechts, Heck*
Schienen (Groß)	Großes Bodenfahrzeug	Front, Front-Links/Rechts, Heck-Links/Rechts, Heck*
Großes Luftschiff	Luftschiff	Front, Front-Links/Rechts, Heck-Links/Rechts, Heck
Großes Schiff	Großes Schiff	Front, Front-Links/Rechts, Heck-Links/Rechts, Heck*

* Plus installierte Geschütztürme.

Eric will eine unbemannte Einheit konstruieren, um die planetare Kommunikation zu unterstützen. Er entscheidet sich für ein Satelliten-Hilfsfahrzeug, das er SEU-193D Starcomm nennt. In Vorbereitung des Konstruktionsprozesses legt er eine Kopie des Satelliten-Datenbogens bereit.



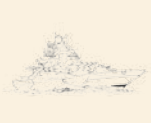
Frank entwirft ein neues Zugsystem für Passagier- und Frachttransport und hat sich für den Typ Schienenhilfsfahrzeug entschieden. Er nennt seine Einheit Adelante und bereitet einen Schienen-Datenbogen für seine Konstruktion vor.



George baut ein Großes Luftschiff, das als fliegendes Kommandozentrum und Flugzeugträger dienen soll. Er nennt das Schiff den Cloud Nine Carrier und macht für seine Arbeit einen Luftschiff-Datenbogen bereit.



Henry will einen Meereskreuzer konstruieren, um die Küste Tharkads – ganz zu Schweigen von der kleinen Trägerflotte – vor Banditen und Eindringlingen zu beschützen (wie unwahrscheinlich dies auch sein mag). Er nennt das Schiff Jormungand und legt sich einen Großen Schiffsdatenbogen auf den Tisch.



TECHNOLOGIEBASIS WÄHLEN

Erweiterte Hilfsfahrzeuge können mit der Technologiebasis Clan oder Innere Sphäre gebaut werden. Einheiten, die mit beiden Technologiebasen gebaut werden, können als Erweiterte Omni-Hilfsfahrzeuge

gebaut werden, doch ist dafür die Rumpfmodifikation OmniFahrzeug notwendig (siehe Der Internen Struktur Gewicht zuweisen, Seite 242).



Eric baut seinen SEU-193D Starcomm für Haus Davion, also wählt er die Technologiebasis Innere Sphäre.



Franks Passagierzugssystem soll kommerziell in der Inneren Sphäre eingesetzt werden, also wählt er auch die Technologiebasis Innere Sphäre, sowohl für die Motoreinheit (die Hauptzugmaschine) als auch für die Anhänger. Um die moderne modulare Konstruktion ausnutzen zu können, beschließt er, dass die Anhänger des Adelante als OmniFahrzeuge gebaut werden sollen – die Zugmaschine aber nicht.



George wählt die Technologiebasis Innere Sphäre für seinen Cloud Nine Carrier.



Henry weiß schon, dass sein Jormungand ein Iyrantisches Design ist, also bekommt er die Technologiebasis Innere Sphäre.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN

GEWICHT WÄHLEN

Abhängig vom Typ des Erweiterten Hilfsfahrzeugs (siehe Seite 239) und seiner Größenklasse (Klein, Mittelmäßig, Groß) kann das Gewicht deutlich variieren (wie es auf der Erweiterten Hilfsfahrzeugs-Typentabelle angegeben ist).

Bei Kleinen Erweiterten Hilfsfahrzeugen kann der Konstrukteur jedes Gewicht unter 5 Tonnen wählen, bis zu einem Maximum von 4999 Kilogramm (in 1-Kilogramm-Schritten). Die Konstruktion solcher Einheiten verwendet den Kilogramm-Standard, wenn du also Gegenstände einbaust, deren Gewicht in Tonnen angegeben ist, musst du das Gewicht in Kilogramm umwandeln. Dazu multipliziere das Gewicht in Tonnen mit 1000.

Bei allen anderen Erweiterten Hilfsfahrzeugen, die in diesen Regeln beschrieben sind, gilt für ihr Gewicht der Tonnage-Standard und sie können so leicht wie das niedrigste angegebene Gewicht in der Erweiterten Hilfsfahrzeugs-Typentabelle konstruiert werden, bis zum angegebenen Maximalgewicht. Dabei wird das Gewicht vom Minimum zum Maximum in den Schritten erhöht, die als Gewichtsschritte der Einheit angegeben sind. Aufgrund des Tonnage-Standards muss der Konstrukteur erst das Gewicht von Gegenständen umwandeln, die in Kilogramm angegeben sind. Dazu teile das Kilogrammgewicht des Gegenstands durch 1000.

Die Erweiterte Hilfsfahrzeugs-Gewichtstabelle unten definiert die Gewichtsspannen aller Erweiterten Einheiten, die nach diesen Regeln konstruiert werden können, nach Einheitentyp und Größenklasse. Unabhängig von der Größe und dem Typ der Erweiterten Einheit darf das Gesamtgewicht von Reaktor, Ausrüstung, Panzerung und anderen Komponenten das gewählte Gewicht nicht übersteigen. Nicht ausgegebenes Gewicht, das nach der Konstruktion übrig bleibt, zählt als Frachtraum, wenn das Fahrzeug noch die Ausrüstungszeilen übrig hat, ansonsten als vergeudetes Gewicht.

Raum

Zusätzlich zur Ermittlung des maximalen Gesamtgewichts aller Ausrüstung und Komponenten, die eine Erweiterte Einheit ausmachen, kann ihr Gewicht auch die maximale Menge an Gegenständen bestimmen, die installiert werden dürfen.

Bei allen Erweiterten Hilfsfahrzeugen mit 300 Tonnen und weniger beträgt der Ausrüstungsraum 5 Basis-Ausrüstungszeilen, plus 1 zusätzliche Zeile für jeweils 10 Tonnen (10000 Kilogramm) Gewicht des Erweiterten Hilfsfahrzeugs (abgerundet). Erweiterte Hilfsfahrzeuge mit über 300 Tonnen erhalten 35 Basiszeilen, plus 1 zusätzliche Zeile pro 100 Tonnen Einheitsgewicht. Ein Hilfssatellit mit 48 Tonnen darf beispielsweise bis zu 9 Zeilen für Ausrüstung einbauen ($5 \text{ Basiszeilen} + [48 \div 10] = 9,8$, abgerundet auf 9 Ausrüstungszeilen), während ein 65000 Tonnen schweres Großes Schiff 685 Zeilen an Ausrüstung aufnehmen darf ($35 \text{ Basis} + [65000 \text{ Tonnen} \div 100] = 685$).

Wie andere Hilfsfahrzeuge nehmen Erweiterte Hilfsfahrzeuge Ausrüstung weniger effizient auf als ihre fürs Gefecht gedachten Brüder. Anstatt eine Zeile pro Gegenstand kann Ausrüstung in einem Hilfsfahrzeug eine variable Zahl von Ausrüstungszeilen in Anspruch nehmen, wie es in der Hilfsfahrzeugs-Zeilenspalte in der Waffen- und Ausrüstungstabelle angegeben ist.

Erweiterte Hilfsfahrzeugs-Basisrumpf-/Reaktorwerte

Neben den Gewichtsspannen und Minimalen Technologieniveaus (siehe *Gewähltes Technologieniveau*, unten) hat jede Art und Größenklasse von Erweiterten Hilfsfahrzeugen auch einen entsprechenden Basisrumpfwert und Basisreaktorwert. Diese Werte – in der Erweiterten Hilfsfahrzeugs-Gewichtstabelle unten aufgeführt – sind notwendig, um das endgültige Rumpf- und Reaktorgewicht für diese Einheiten zu berechnen und sind hier aufgenommen, um unnötige Wiederholungen zu vermeiden. Wenn du ein Gewicht für dein Erweitertes Hilfsfahrzeug auswählst, solltest du als Konstrukteur diese Werte auch notieren.

Multi-Hexfeld-Einheiten

Große Luftschiffe, Große Schiffe und fortlaufende Schienenhelfahrzeuge (die aus einer Zugmaschine und mehr als einem Waggon (Anhänger) bestehen) können im BT-Spiel mehr als ein Hexfeld einnehmen, wenn es um Stapelregeln und Waffenaufhängungen geht.

Bei Großen Luftschiffen und Schiffen bestimmt das Gesamtgewicht solcher Einheiten die Hexfelder, die sie einnehmen und ihre Level (bei Oberflächen-Schiffen ausgedrückt als Level über und unter der Wasseroberfläche; gelandete Luftschiffe und untergetauchte Schiffe addieren beide Werte zusammen, um die Höhe der Einheit vom „tiefsten Punkt“ aus zu bestimmen). Diese Werte sind in der Größenschablonentabelle für Luftschiffe und Große Schiffe angegeben (die auch die Länge in Hexfeldern für solche Einheiten angibt – und somit die Anzahl von nötigen CASE-Systemen). Schieneneinheiten nehmen 1 Hexfeld für je 2 Kleine oder Mittelmäßig große Einheiten im Zug ein, oder 1 Hexfeld für jede Große Einheit im Zug. Züge müssen nicht linear sein, sondern müssen den Konturen der Schienen folgen (siehe *Schienen*, Seite 149).

Basierend auf der verwendeten Schablone wird ein Trefferwurfmodifikator bei Angriffen gegen Große Luftschiffe und Schiffe eingerechnet, was die größere Leichtigkeit abbildet, mit der andere Einheiten solch große Ziele attackieren können, selbst wenn sie in Bewegung sind. Diese Modifikatoren gelten für alle Aspekte des Spiels, für Waffen- und Nahkampfangriffe und Angriffe gegen Luftschiffe am Boden und in der Luft. Große Luftschiffe im Flug nehmen aber für das Manövrieren nur 1 Hexfeld ein.

Es gelten auch zusätzliche Bewegungsregeln für Multi-Hexfeld-Einheiten. Diese sind unter *Erweiterte Hilfsfahrzeuge* (siehe Seite 148) beschrieben.



Artillerieeinheiten werden von einem Militärzug abgeladen.



ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGS-GEWICHTSTABELLE

Fahrzeugtyp (Größe)	Gewichtsspanne (Tonnen)	Minimales Technologie-niveau / Verfügbarkeitswert	Basisrumpfwert	Basisreaktorwert
Satellit (Klein)	0,100 – 4,999	C/C-D-C	0,08	0,10*
Satellit (Mittelgroß)	5 – 100	C/C-D-D	0,12	0,10*
Satellit (Groß)	100,5 – 300	C/D-E-D	0,16	0,10*
Schienenfahrzeug (Klein)	0,100 – 4,999	A/C-C-C	0,15	0,003
Schienenfahrzeug (Mittelgroß)	5 – 300	A/C-C-C	0,20	0,004
Schienenfahrzeug (Groß)	300,5 – 600	A/C-D-D	0,30	0,005
Luftschiff (Groß)	300,5 – 1,000	C/D-E-D	0,30	0,012
Schiff (Groß)	300,5 – 100000	B/C-E-D	0,17	0,009

* Festes Reaktorgewicht; Satelliten-Hilfsfahrzeuge haben im Spiel einen effektiven Schubpunkte-Wert von 0.

Ausrüstungszeilen Erweiterte Hilfsfahrzeuge*

(Klein/Mittelgroß): $5 + (\text{Gesamttonnage des Hilfsfahrzeugs} \div 10)$

(Groß): $35 + (\text{Gesamttonnage des Hilfsfahrzeugs} \div 100)$

* abgerundet auf die nächste ganze Zahl

SCHABLONENTABELLE LUFTSCHIFFE UND GROSSE HILFSSCHIFFE

Hilfsfahrzeug-schablone (Hexfelder)	Luftschiffgewicht (in Tonnen)*	Schiffsgewicht (in Tonnen)	Höhe (Level) über/ unter der Oberfläche	Trefferwurfmodifikator für Angreifer
A (1)	0.1 – 500	0.1 – 500	0 / 1**	0
B (3)	500.5 – 600	500.5 – 6,000	1 / 1**	-1
C (5)	600.5 – 750	6,000.5 – 12,000	1 / 2**	-2
D (7)	750.5 – 900	12,000.5 – 30,000	2 / 2**	-3
E (9)	900.5 – 1,000	30,000.5 – 100,000	3 / 3**	-4

* Luftschiffe verwenden Schablonen nur, wenn sie gelandet sind; die Höhe eines gelandeten Luftschiffs wird als die Summe der Werte über und unter der Oberfläche berechnet.

** Untertauchbare Große Schiffe dürfen nicht nur in Wasser tauchen, das die Gesamtsumme der Werte über und unter der Oberfläche übersteigt. Versuchen sie es in einem anderen Fall, laufen sie auf Grund (siehe Seite 154).



Eric will seinen Starcomm als Mittelgroßen Satelliten bauen. Er entscheidet sich für ein Gewicht von 20 Tonnen. Er berechnet, dass das Hilfsfahrzeug bei diesem Gewicht 7 Ausrüstungszeilen haben wird ($5 \text{ Basiszeilen} + [20 \text{ Tonnen} \div 10] = 7 \text{ Zeilen}$). Eric ent-

nimmt zudem der Erweiterten Hilfsfahrzeugs-Gewichtstabelle, dass der Starcomm einen Basisrumpfwert von 0,12 und einen Basisreaktorwert von 0,10 hat.



Frank will den Adelante zu einem wirklich großen Zug machen – zumindest die Zugmaschine selbst. Er entscheidet sich für ein Gewicht von 600 Tonnen für den Antriebswagen (die Obergrenze der Großen Kategorie) und 120 Tonnen (Mittlere Kategorie) für die Omni-Waggons, die dazugehören. Er berechnet, dass

der Adelante-Antriebswagen 41 Ausrüstungszeilen hat ($35 \text{ Basiszeilen} + [600 \text{ Tonnen} \div 100] = 41 \text{ Zeilen}$), die kleineren Waggons hingegen 17 Ausrüstungszeilen ($5 \text{ Basiszeilen} + [120 \text{ Tonnen} \div 10] = 17 \text{ Zeilen}$) haben. Frank notiert sich außerdem aus der Erweiterten Hilfsfahrzeugs-Ge-

wichtstabelle, dass die Zugmaschine des Adelante einen Basisrumpfwert von 0,30 haben wird und einen Basisreaktorwert von 0,005, während die Waggons auf einen Basisrumpfwert von 0,2 und einen Basisreaktorwert von 0,004 kommen.



George beschließt, dass sein Cloud Nine ein Großes Luftschiff sein wird – das größtmögliche tatsächlich, mit 1000 Tonnen. Er berechnet, dass bei diesem Gewicht die Einheit 45 Ausrüstungszeilen hat ($35 \text{ Basiszeilen} + [1000 \text{ Tonnen} \div 100] = 45 \text{ Zeilen}$).

George findet auch heraus, dass das Große Luftschiff einen Basisrumpfwert von 0,30 und einen Basisreaktorwert von 0,012 hat. Außerdem fällt das Luftschiff mit 1000 Tonnen in die Schablonengröße E, mit einer Länge von 9 Hexfeldern und insgesamt 6 Levels – aber nur, wenn es gelandet ist. Durch seine Größe ist das Luftschiff auch leichter zu treffen, sodass Angriffe gegen es in der Luft und am Boden einen Trefferwurfmodifikator von -4 erhalten.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN





Henry will seinem Jormungand-Schlachtkreuzer ein Gesamtgewicht von 60000 Tonnen geben, irgendwo in der Mitte der Gewichtsspanne der Großen Hilfsschiffs-Kategorie. Bei diesem Gewicht hat das Schiff eindrucksvolle 635 Ausrüstungszeilen (35 Basiszeilen + $[60000 \text{ Tonnen} \div 100] = 635$). Henry notiert sich auch, dass der Basisrumpfwert des Jormungand bei 0,17 liegt, der Basisreaktorwert bei 0,009. Außerdem gehört ein Schiff mit 60000 Tonnen der Schablonengröße E an, mit einer Länge von 9 Hexfeldern und einer Höhe von 3 Level über und unter der Wasserlinie. Durch seine Größe ist das Schiff recht leicht zu treffen, mit einem Trefferwurfmodifikator von -4.

DER INTERNEN STRUKTUR / STRUKTURELLEN INTEGRITÄT GEWICHT ZUWEISEN

Wie normale Hilfsfahrzeuge haben Erweiterte Hilfsfahrzeuge Interne Strukturen, die ihren Rahmen darstellen und die bei der Auswahl ihres Gewichts bestimmt werden. Das Gewicht dieser Struktur hängt vom Gewicht des Erweiterten Hilfsfahrzeugs ab, sowie vom Strukturellen Technologieniveau und allen speziellen Rumpfmifikationen, die verwendet werden. Die Formel zur Berechnung des Rahmens erweiterter Hilfsfahrzeuge ist dieselbe wie die für andere Hilfsfahrzeuge.

Strukturelles Technologieniveau auswählen

Der erste Schritt bei der Berechnung des strukturellen Gewichts eines Hilfsfahrzeugs ist die Bestimmung des Strukturellen Technologieniveaus. Das ist das Technologieniveau (ausgedrückt mit einem Buchstaben von A bis F), das die Ausgereiftheit der Kernstruktur des Designs ausdrückt. Die untenstehende Technologieniveau-Tabelle hilft dabei, diese Stufen näher zu definieren und kann verwendet werden, um eine bestimmte Hilfsfahrzeugs-Konstruktion mit einer bestimmten Epoche zu verknüpfen, in der es erschaffen wurde, sollte aber auch als grundsätzlicher Leitfaden gewertet werden. Beispielsweise sind die Clans in der Lage, Technologien herzustellen, die ein Technologieniveau von E oder niedriger besitzen (und tun es auch) und bestimmte Parteien in der Inneren Sphäre haben Zugriff auf seltene selbst gefertigte Gegenstände, die sogar ein Technologieniveau von F haben.

Wenn auch die Wahl des Strukturellen Technologieniveaus eines Erweiterten Hilfsfahrzeugs dabei hilft, das Design im Universum zu verankern und einen Standard zu erstellen, an dem die anderen Komponenten gemessen werden können, gilt es dennoch nur für die Interne Struktur des Fahrzeugs; Reaktor, Panzerung und andere Ausrüstungsteile, die später installiert werden, dürfen ein weiter entwickeltes oder primitiveres Technologieniveau besitzen.

Für alle Erweiterten Hilfsfahrzeugtypen und Größenklassen, die von diesen Regeln abgedeckt werden, findest du die Minimalen Strukturellen Technologieniveaus in der Erweiterten Hilfsfahrzeug-Gewichtstabelle. Der Konstrukteur darf ein höheres Technologieniveau wählen, um Gewicht einzusparen, doch ist es nicht möglich, ein niedrigeres Technologieniveau zu wählen als in der Tabelle angegeben.

Rumpfmifikationen auswählen

Bei vielen Erweiterten Hilfsfahrzeugen dürfen besondere Modifikationen für den Rumpf ausgewählt werden, die dem Hilfsfahrzeug besondere Fähigkeiten verleihen, die nach der Basiskonstruktion nicht verfügbar wären. Diese Rumpfmifikationen beinhalten nicht nur einen Multiplikator für die Berechnung des Rumpfgewichts, sie können außerdem das Strukturelle Technologieniveau des Fahrzeugs beeinflussen. Sie können nur für bestimmte Antriebsarten verfügbar und inkompatibel mit anderen Rumpfmifikationen sein.

Die Erweiterte Hilfsfahrzeug-Struktur- und Modifikationstabelle unten beschreibt alle Rumpfmifikationen, die für Einheiten verfügbar sind, die nach diesen Regeln konstruiert werden. Sie beinhalten ihren Rumpfwert-Multiplikator, ihr Minimales Technologieniveau, Einschränkungen

TECHNOLOGIENIVEAUTABELLE

Technologieniveau	Technologische Entwicklung	Beispiele für Erweiterte Einheiten
A	Primitiv (19. bis frühes 20. Jahrhundert)	Schienenhilfsfahrzeuge
B	Niedrigtechnologie (spätes 20. Jahrhundert)	Große Hilfsschiffe
C	Verbreitete Technologie (21. bis 22. Jahrhundert)	Große Luftschiffe und Satelliten
D	High-Tech (Zeitalter des Krieges und Nachfolgekriege)	—
E	Fortschrittlich (Sternenbund/Innere Sphäre nach 3050)	—
F	Hyperfortschrittlich (Clan/Innere Sphäre nach 3065)	—

und eine grundlegende Beschreibung. Wenn eine gewünschte Rumpfmifikation ein geringeres Technologieniveau hat als das bestimmte Strukturelle Technologieniveau, dann muss der Konstrukteur entweder auf die Modifikation verzichten oder das Strukturelle Technologieniveau des Hilfsfahrzeugs entsprechend anheben.

Rumpfgewicht berechnen

Die Basisformel zur Berechnung des Gewichts der Internen Struktur eines Erweiterten Hilfsfahrzeugs besteht darin, den Basisrumpfwert des Fahrzeugs (angegeben in der Erweiterten Hilfsfahrzeug-Gewichtstabelle) mit dem Technologieniveau-Multiplikator zu multiplizieren und dann das Ergebnis mit allen Rumpfmifikations-Multiplikatoren zu multiplizieren, die der Konstrukteur einbauen möchte. Das Produkt all dieser Faktoren wird dann mit dem Gesamtgewicht des Hilfsfahrzeugs multipliziert (abhängig vom verwendeten Gewichtsstandard in Tonnen oder Kilogramm). Das Gesamtergebnis ist das Gewicht, das das Fahrzeug für seine Interne Struktur aufwenden muss (oder für seine strukturelle Integrität, wo anwendbar).

Alle Modifikations-Multiplikatoren werden nacheinander eingerechnet; der Konstrukteur sollte sie nicht aufaddieren, selbst wenn mehrere Modifikationen verwendet werden. Denk daran, dass der endgültige Wert aller Berechnungen bei Kleinen Hilfsfahrzeugen auf das nächste Kilogramm, bei Hilfsfahrzeugen ab 5 Tonnen auf die nächste halbe Tonne aufgerundet werden muss. Nehmen wir zum Beispiel ein Mittelgroßes Schienenfahrzeug mit 50 Tonnen (Mittelgroß) mit Technologieniveau B, das die Rumpfmifikationen Externe Energieaufnahme und Zugmaschine besitzt. Es würde sein Rumpfgewicht wie folgt berechnen: $0,20$ (Mittelgroßes Schienenfahrzeug) $\times 1,3$ (Technologieniveau B) $\times 1,1$ (Externe Energie) $\times 1,2$ (Zugmaschine) $\times 50$ Tonnen, was zu einem endgültigen Rumpfgewicht von 17,16 Tonnen (aufgerundet auf 17,5 Tonnen) führt.

Interne Struktur-/ Strukturelle Integritäts-Werte

Der Typ eines Erweiterten Hilfsfahrzeugs und das Gesamtgewicht bestimmen auch, wie viele Punkte Interne Struktur die Einheit pro Trefferzone erhält. Die Strukturwerttabelle Erweiterte Einheiten zeigt, welche Formeln für welchen Einheitentyp und welche Größenklasse gelten. Denk daran, dass Luftschiffe und Satelliten ihre Interne Struktur als einzige „Zone“ erhalten, die Strukturelle Integrität genannt wird, während alle anderen genannten Einheiten Werte in Interne Struktur für jede Trefferzone erhalten, sowie für die Geschütztürme. Wenn du den passenden Blanko-Daten-



ERWEITERTE HILFSFAHRZEUG-STRUKTURTABELLEN

STRUKTURGEWICHTSFORMEL ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGE

Strukturgewicht = Basisrumpfwert x Technologieniveau-Multiplikator x Rumpfmодifikations-Multiplikatoren x Gesamtgewicht des Hilfsfahrzeugs

TECHNOLOGIENIVEAU-MULTIPLIKATOREN

Hilfsfahrzeug-Technologieniveau						
	A	B	C	D	E	F
Technologieniveau-Multiplikator	1,60	1,30	1,15	1,00	0,85	0,66

RUMPFMODIFIKATIONSTABELLE ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGE

Rumpfmодifikation	Minimales Technologieniveau / Verfügbarkeitswert	Multiplikator	Modifikationsbeschränkungen
Amphibisch	C/C-D-C	1,75	Nicht verfügbar für Luftkissenfahrzeuge und Schiffe
Anhänger	A/A-A-A	0,8	Nur Radfahrzeuge, Kettenfahrzeuge und Schienenfahrzeuge
Externe Energieaufnahme	B/C-C-C	1,1	Nur Schienenhilfsfahrzeuge (darf nicht mit Magnetschwebbahnen verwendet werden)
Gepanzert*	A/C-E-D	1,5	Nicht verfügbar für Luftschiffe
Omni	E/X-X-E	1	Keine Beschränkung
Ultraleicht*	D/C-E-D	0,5	Nur Kleine Hilfsfahrzeuge
Umweltversiegelung	C/B-D-C	2	Keine Beschränkung
Unterseeboot	B/C-D-C	1,8	Nur Hilfsschiffe
Zugmaschine (Boden)	A/A-A-A	1,2	Nur Radfahrzeuge, Kettenfahrzeuge und Schienenfahrzeuge
Zugmaschine (Schiff)	A/A-A-A	1,2	Nur Hilfsschiffe

* Gepanzerte und Ultraleichte Modifikationen dürfen nicht kombiniert werden.

BESCHREIBUNGEN DER RUMPFMODIFIKATIONEN

Modifikation	Beschreibung / Merkmale
Amphibisch	Darf sich über Land oder Wasser jeder Tiefe bewegen oder darauf landen (die Einheit bewegt sich an der Wasseroberfläche)
Anhänger	Kein Reaktor notwendig (Einheit darf von einer passenden Zugmaschine gezogen werden); für Schiffe nicht notwendig.
Externe Energieaufnahme	Erlaubt es Zügen (außer Magnetschwebbahnen) Energie durch die Schienen aufzunehmen anstatt durch einen Motor an Bord.
Gepanzert	Darf schwerere Panzerungstypen installieren (in der Hilfsfahrzeugs-Panzerungstabelle mit einem Stern markiert)
Omni	Darf als OmniFahrzeug gebaut werden (darf aber nicht die Regeln für aufgesessene Gefechtsrüstungen verwenden)
Ultraleicht	Darf aufgrund leichter struktureller Konstruktion keine Panzerung mit SPW über 5 montieren.
Umweltversiegelung	Einheiten mit Kernspaltungs- oder Fusionsreaktor, sowie mit allen Arten von Elektromotoren dürfen im Vakuum und unter Wasser normal verwendet werden.
Unterseeboot	Darf als Unterseeboot eingesetzt werden (darf unter Wasser nicht die Modifikation Tragflügelboot verwenden, wenn diese eingebaut ist).
Zugmaschine (Boden)	Darf andere Bodeneinheiten über Gelände außer Wasser ziehen (bis zur Masse der ziehenden Einheit).
Zugmaschine (Schiff)	Darf andere Schiffe über Wasser ziehen (bis zur fünffachen Masse der ziehenden Einheit).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜCHER



bogen verwendet, musst du als Konstrukteur alle überzähligen Punkte Interne Struktur oder Struktureller Integrität für alle Trefferzonen im Panzerungsdiagramm der Einheit abstreichen, um die korrekte Zahl von Strukturpunkten in diesem Bereich anzugeben. Wird dem Fahrzeug kein Geschützturm zugewiesen (siehe *Geschütztürme*, unten), dann müssen alle Punkte Interne Struktur und Panzerung für die Geschützturm-Zone geschwärzt werden.

Wie die Internen Strukturpunkte bei BattleMechs, IndustrieMechs, ProtoMechs und Gefechtsfahrzeugen können die Strukturpunkte, die von erweiterten Einheiten verwendet werden, nicht auf andere Trefferzonen geschoben werden.

Die Strukturwerttabelle Erweiterte Hilfsfahrzeuge unten listet die Trefferzonen auf, die für die verschiedenen Typen und Größenklassen erweiterter Einheiten gelten, die nach diesen Regeln konstruiert werden können.

Geschütztürme: Wie bei Gefechtsfahrzeugen sind Geschütztürme bei Erweiterten Hilfsfahrzeugen eine optionale Komponente. Von den Einheiten, die von diesen Regeln beschrieben werden, sind sie für Schienenhilfsfahrzeuge und Große Schiffe verfügbar; Luftschiffe und Satelliten dürfen keine direkten Geschütztürme einbauen. Große Schiffe dürfen, wenn gewünscht, mehrere Geschütztürme montieren, mit einer Beschränkung auf 1 Geschützturm pro Hexfeld über die gesamte Schiffslänge. Siehe Große Schiffe, unten, für weitere Informationen.

Jeder installierte Geschützturm erhält automatisch dieselbe Anzahl Punkte Interne Struktur wie die anderen Zonen der Einheit, doch haben diese Zusatzpunkte keinen direkten Einfluss auf das Gewicht der Struktur. Geschütztürme addieren Gewicht in einer unabhängigen „Geschützturm-Tonnage“ gleich 10 Prozent der Gesamtmasse aller Waffen und Ausrüstungsteile, die in ihnen installiert werden (auf das nächste Kilogramm gerundet bei Kleinen Hilfsfahrzeugen, auf die nächste halbe Tonne bei Hilfsfahrzeugen ab 5 Tonnen). Da diese Entscheidung erst getroffen werden kann, wenn der Konstrukteur bereit ist, Waffen und andere Ausrüstung in das Hilfsfahrzeug einzubauen, muss das Geschützturm-Gewicht noch nicht festgelegt werden. Der Konstrukteur muss aber festlegen, ob das Fahrzeug Geschütztürme haben soll oder nicht (Siehe die Regeln zu Omni-Fahrzeugen unten für eine Ausnahme).

Große Schiffe: Große Hilfsschiffe dürfen einen Geschützturm pro Hexfeld Schiffslänge einbauen (bis zu einem Maximum von 9 Geschütztürmen pro Schiff). Die Hexfeldlänge eines Großen Schiffes wird abhängig von der Schablonengröße definiert, die in der Schablonentabelle Luftschiffe und Große Schiffe (siehe Seite 241) angegeben ist.

Einige Gegenstände, die in einem Großen Schiff montiert werden – wie Hubschrauberlandeplätze oder Flugdecks – können neben internem Ausrüstungsraum auch „Geschützturmräume“ einnehmen. In einem solchen Fall muss das Schiff die Anzahl der Geschütztürme verringern, die es einbauen kann.

Technologiebasis/Technologieniveau: Die Interne Struktur und Strukturelle Integrität für Erweiterte Hilfsfahrzeuge in diesem Abschnitt sind gleichermaßen für Fahrzeuge mit Technologiebasis Clan oder Innere Sphäre verfügbar. Allerdings ist die Interne Struktur oder Strukturelle Integrität, die diese Erweiterten Einheiten verwenden, nicht kompatibel mit denen anderer Einheitentypen.

Raum: Bei allen Erweiterten Hilfsfahrzeugen, die hier besprochen werden, haben die verschiedenen Arten von Struktur und Rumpfmifikationen keinen Einfluss auf die Ausrüstungszeilen der Einheit.

Erweiterte OmniHilfsfahrzeuge: Da das Arrangement der Internen Strukturkreise bei allen Erweiterten Hilfsfahrzeugtypen fix ist und keine Ausrüstungszeilen von der Struktur eingenommen werden, muss der Konstrukteur eines Omni-Fahrzeugs nur notieren, ob die Basiskonfiguration des Fahrzeugs einen Geschützturm haben soll oder nicht. Wenn ja, dann muss das Geschützturm-gewicht jetzt auch festgelegt werden, basierend auf dem Maximum an Waffengewicht, das der Konstrukteur in der Geschützturm-Zone installieren möchte.

Wie zuvor erwähnt hat Erics Starcomm einen Basisrumpfwert von 0,12 und ein Gesamtgewicht von 20 Tonnen. Er weist ein Strukturelles Technologieniveau von E zu (Multiplikator von 0,85) und denkt nicht, dass er eine Rumpfmifikation benötigt. Er berechnet, dass das Rumpfgewicht des Starcomm bei 2,5 Tonnen liegt ($0,12 \times 0,85$ [Technologieniveau E] $\times$ 20 Tonnen = 2,04, aufgerundet auf 2,5 Tonnen).

Da der Starcomm ein Satelliten-Hilfsfahrzeug ist, hat er eine Strukturelle Integrität von 1.

Frank hat der Hauptzugmaschine des Adelante ein Gewicht von 600 Tonnen zugewiesen und dem Anhänger 120 Tonnen. Die Antriebseinheit hat einen Basisrumpfwert von 0,30, der Anhänger von 0,20. Für die Zugmaschine entscheidet er sich für ein Strukturelles Technologieniveau von D (Multiplikator 1,0) und für ein Niveau von F für die Omni-Anhänger (Multiplikator 0,66).

Weil die Antriebseinheit andere Anhänger ziehen muss, weist ihr Frank natürlich die Rumpfmifikation Zugmaschine zu, andere hält er aber nicht für notwendig. Somit hat die Zugeinheit ein Rumpfgewicht von 216 Tonnen ($0,30 \times 1$ [Technologieniveau D] $\times$ 1,2 [Zugmaschine] $\times$ 600 Tonnen = 216 Tonnen). Nach der Strukturwert-Tabelle Erweiterte Einheiten stellt er fest, dass die 600-Tonnen-Einheit in jeder der 6 Trefferzonen 60 Punkte Interne Struktur erhalten wird (Front, Front-Links, Front-Rechts, Heck-Links, Heck-Rechts, Heck – Frank möchte keinen Geschützturm einbauen; $600 \text{ Tonnen} \div 10 = 60 \text{ Punkte pro Trefferzone}$).



ERWEITERTE HILFSFAHRZEUG-STRUKTURWERTTABELLE

Erweiterter Hilfsfahrzeugstyp (Größe)	Strukturwert	Interne Strukturzonen*
Satellit (alle Größen)	1 (SI)	Strukturelle Integrität
Schienenfahrzeug (Klein/Mittelgroß)	Tonnage $\div$ 10*	Front, Links/Rechts, Heck**
Schienenfahrzeug (Groß)	Tonnage $\div$ 10*	Front, Front-Links/Rechts, Heck-Links/Rechts, Heck**
Großes Luftschiff	†	Strukturelle Integrität
Großes Schiff	30 + (Tonnage $\div$ 2,000)*	Front, Front-Links/Rechts, Heck-Links/Rechts, Heck**

* Aufrunden auf die nächste ganze Zahl

** Plus installierte Geschütztürme

† Strukturelle Integrität (SI) für diese Einheitentypen wird ermittelt, wenn der Reaktor der Einheit installiert wird (siehe Reaktor einbauen, Seite 245).



Für die fortschrittlicheren OmniFahrzeug-Waggons weist Frank die Rumpfmifikationen Anhänger und Zugmaschine zu (sodass sie sowohl gezogen werden als auch zusätzliche Wagen ziehen können), sowie die Rumpfmifikation Omni-Fahrzeug. Er kommt somit auf ein Rumpfge-
 wicht von 15,5 Tonnen für die Anhänger $(0,20 \times 0,66 [\text{Technologieniveau F}] \times 1,2 [\text{Zugmaschine}] \times 0,8 [\text{Anhänger}] \times 1,0 [\text{Omni}] \times 120 \text{ Tonnen} = 15,206 \text{ Tonnen}$, aufgerundet auf 15,5).

Nach der Strukturwerttabelle Erweiterte Einheiten findet er heraus, dass die 120 Tonnen schweren Adelante-Anhänger 12 Punkte Interner Struktur für jede ihrer 4 Trefferzonen erhalten (Front, Links, Rechts, Heck – keine Geschütztürme; $120 \text{ Tonnen} \div 10 = 12 \text{ Punkte pro Trefferzone}$).

Georges 1000 Tonnen schwerer Cloud Nine ist ein Großes Luftschiff mit einem Basisrumpfwert von 0,30 und er entscheidet sich für ein Strukturelles Technologieniveau von E (Multiplikator 0,85). Er wählt keine weiteren Rumpfmifikationen aus und berechnet, dass die Struktur auf 255 Tonnen kommt $(0,30 \times 0,85 [\text{Technologieniveau E}] \times 1000 \text{ Tonnen} = 255 \text{ Tonnen})$. Da es sich um ein Großes Luftschiff handelt, kann er die Strukturelle Integrität der Einheit noch nicht berechnen.



Henrys 60000 Tonnen schwerer Schlachtkreuzer Jormungand hat einen Basisrumpfwert von 0,17. Da er ein älteres Schiff konstruiert, entscheidet er sich für Technologieniveau C (Multiplikator 1,15) sowie für die Rumpfmifikation Gepanzert (Multiplikator 1,5), weil das Schiff im Kampf eingesetzt werden soll. Somit hat das Schiff ein endgültiges Rumpfgewicht von 17595 Tonnen $(0,17 \times 1,15 [\text{Technologieniveau C}] \times 1,5 [\text{Gepanzert}] \times 60000 \text{ Tonnen} = 17595 \text{ Tonnen})$.



Henry notiert sich auch, dass das Gewicht des Jormungand es zu einem Schiff mit Schablonengröße E macht, mit einer Länge von 9 Hexfeldern und einer Höhe von 3 Level über (und unter) der Wasserlinie. Er kann zwar bei dieser Größe 9 Geschütztürme einbauen (das Maximum für ein Großes Schiff), doch entscheidet Henry sich für 5 Türme und findet heraus, dass das Schiff 60 Punkte Interner Struktur in jeder der 11 Trefferzonen erhalten wird (Front, Front-Links, Front-Rechts, Heck-Links, Heck-Rechts und alle Geschütztürme; $30 + [60000 \div 2000] = 60$).



RA

Ein Kreuzer der Sovereign-Klasse, New Avalon Crucis March Militia (Haus Davion).

SCHRITT 2: ANTRIEB UND KONTROLLSYSTEME EINBAUEN

Der zweite Schritt bei der Konstruktion Erweiterter Hilfsfahrzeuge ist die Installation von Antrieb und Steuersystemen. Dieser Schritt legt die Grundmerkmale der Beweglichkeit der Einheit fest und unter anderem die Größe und Leistung des Antriebs und das Gewicht der Steuersysteme, die die Besatzung verwendet.

ANTRIEB INSTALLIEREN

Jedes Erweiterte Hilfsfahrzeug verwendet einen Antrieb, der seine Bewegung, seine Ausrüstung und andere integrale Komponenten antreibt. Da Erweiterte Hilfsfahrzeuge eine größere Spanne von Standards verwenden als Gefechtsfahrzeuge, sind die Formeln zur Ermittlung des Motorgewichts ein wenig komplexer als bei einem Gefechtsfahrzeug. Teil dieser Formel sind der Motortyp des Fahrzeugs, das Technologieniveau, die gewünschte Geschwindigkeit und das Gesamtgewicht des Fahrzeugs. Die Erweiterte Hilfsfahrzeugantriebstabelle unten listet die Formeln und Kompatibilitäten der verschiedenen Motortypen auf, die für Erweiterte Hilfsfahrzeuge verfügbar sind, sortiert nach Technologieniveau und Typ.

Um das Gewicht des Antriebs eines Hilfsfahrzeugs zu bestimmen, musst du einfach das Gesamtgewicht des Fahrzeugs mit den relevanten Faktoren multiplizieren. Diese sind der Basisreaktorwert (ein Basismultiplikator des Gesamtgewichts des Fahrzeugs, abhängig von Größekategorie und Antriebsart), der Bewegungsfaktor (ein Wert, der abhängig von der Reisegeschwindigkeit/dem Normalschub des Fahrzeugs ermittelt wird) und dem Motorgewichts-Multiplikator (ein Wert, der von Typ und Technologieniveau des gewählten Antriebs abhängt). Dieses endgültige Antriebsgewicht (aufgerundet auf das nächste Kilogramm bei Kleinen Hilfsfahrzeugen und auf die nächste halbe Tonne bei Hilfsfahrzeugen mit 5 Tonnen Gewicht und mehr) umfasst den Motor, das Getriebe und jegliche integrierten Kühlsysteme und Abschirmungen, die für den Betrieb eines Reaktors notwendig sind.

Wenn die Kompatibilität (in der entsprechenden Kompatibilitätsspalte der Tabelle) eines Hilfsfahrzeugs-Fahrzeugstyps mit dem Motortyp als „N“ angegeben ist, dann darf der Antrieb in dem Erweiterten Hilfsfahrzeug nicht installiert werden. Wenn ein bestimmter Motorgewichts-Multiplikator für ein Technologieniveau als N/A angegeben ist (in der entsprechenden Multiplikator-Spalte), dann ist der Motortyp für das Technologieniveau nicht verfügbar.

Wenn der Konstrukteur möchte, darf ein Erweitertes Hilfsfahrzeug einen Antrieb mit einem anderen Technologieniveau installieren als dem Technologieniveau seines Rumpfs (höher oder niedriger). Wird allerdings ein höherrangiger Motor verwendet, wird das Allgemeine Technologieniveau der Einheit entsprechend erhöht.

Minimale Reaktorgewichte: Bei der Erweiterten Hilfsfahrzeugkonstruktion haben Fusionsreaktoren mit Technologieniveau C und Kernspaltungsreaktoren aller Technologieniveaus ein minimales Reaktorgewicht, das bei der Konstruktion erfüllt werden muss. Dieses Gewicht beträgt 5 Tonnen (5000 Kilogramm), egal wie groß, schwer und schnell ein Hilfsfahrzeug ist und welche Antriebsart es verwendet. Liegt das berechnete Gewicht des Reaktors unter dem Minimum, dann muss der Konstrukteur entweder die Geschwindigkeit des Fahrzeugs erhöhen, bis er zu einem Reaktorgewicht gelangt, das die Bedingung erfüllt, oder einfach das Gewicht des Reaktors anheben, ohne die Leistung zu steigern. Nehmen wir zum Beispiel einen Satelliten mit 4500 Kilogramm. Er darf keinen Fusionsreaktor mit Technologieniveau C oder einen Kernspaltungsreaktor einbauen, weil der Satellit selbst kleiner ist als das minimale Reaktorgewicht. Ein 15

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGS-REAKTORTABELLEN

Erweiterter Hilfsfahrzeugstyp	Bewegungsfaktor
Nicht-Luftschiff/Nicht-Schienenfahrzeug	4 + (gewünschte Reisegeschwindigkeits-BP x gewünschte Reisegeschwindigkeits-BP)
Schienenhilfsfahrzeug	4 + ([gewünschte Reisegeschwindigkeits-BP - 2] x [gewünschte Reisegeschwindigkeits-BP - 2])**
Luftschiff	4 + (gewünschter Normalschub x gewünschter Normalschub)**
Satellit	1

Höchstgeschwindigkeits-BP (nicht Luftschiffe)	Maximalschub (Luftschiffe)
Reisegeschwindigkeits-BP x 1.5 (aufrunden)	Normalschub x 1.5 (aufrunden)**

* Schienenhilfsfahrzeuge, die als Waggon ohne Antrieb gebaut werden, müssen das Reaktorgewicht nicht berechnen.

** Luftschiffe haben einen maximalen Normalschub von 2 und dürfen Schubpunkte in Vielfachen von 0,25 kaufen, nicht nur als ganze Zahlen (runde alle berechneten Maximalschub-Werte für Luftschiffeinheiten auf das nächste Vielfache von 0,25 auf); Satelliten erhalten keinen Maximalschub (ihre Reaktoren liefern nur Positionshalteschub, mit einem festen Schub von 0,1).

REAKTORGEWICHTSFORMELN ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGE

Reaktorgewicht = Basisreaktorwert x Bewegungsfaktor x Reaktorgewichtsmultiplikator x Gesamtgewicht des Erweiterten Hilfsfahrzeugs*

* Aufrunden aus das nächste Kilogramm bei Einheiten unter 5 Tonnen; Einheiten ab 5 Tonnen runden auf die nächste halbe Tonne auf.

ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGS-REAKTORKOMPATIBILITÄTSTABELLE

Erweiterter Hilfsfahrzeugstyp	Kompatibilität nach Reaktortyp								
	Dampf	Verbrennung	Extern*	Batterie*	Brennstoffzellen*	Solar*	Magnetschwebbahn	Kernspaltung	Fusion
Satelliten	N	N	N	J	J	J	N	J	J
Schienenfahrzeug	J	J	J	J	J	J	J	J	J
Luftschiff	J	J	N	J	J	J	N	J	J
Schiff	J	J	N	J	J	J	N	J	J

* Externe, Batterie-, Brennstoffzellen- und Solarreaktortypen sind als Elektrische Reaktoren klassifiziert. (Externe betriebene Reaktoren brauchen die Rumpfmotifikation Externe Energieaufnahme).

REAKTORGEWICHTSMULTIPLIKATOREN- UND TREIBSTOFFGEWICHT-PROZENTSATZTABELLE ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGE

Reaktorgewichtsmultiplikator (nach Technologieniveau)								
Erweiterte Hilfsfahrzeugs-Reaktortypen	A	B	C	D	E	F	Treibstoff:% des Reaktors pro 100 Kilometer Reichweite*	Technologieniveau-/Verfügbarkeitswert
Dampf	4,0	3,5	3,0	2,8	2,8	2,5	3	Var./A-A-A
Verbrennungsmotor	N/A	3,0	2,0	1,5	1,3	1,0	1**	Var./A-A-A
Elektrisch (Extern)	N/A	1,4	1,0	0,8	0,7	0,6	N/A	Var./C-C-C
Elektrisch (Batterie)	N/A	N/A	1,5	1,2	1,0	0,8	5	Var./A-B-A
Elektrisch (Brennstoffzellen)	N/A	N/A	1,2	1,0	0,9	0,7	1,5	Var./B-C-C
Elektrisch (Solar)†	N/A	N/A	5,0	4,5	4,0	3,5	N/A	Var./C-D-C
Magnetschwebbahn††	N/A	N/A	0,8	0,7	0,6	0,5	N/A	Var./D-F-E
Kernspaltung††	N/A	N/A	1,75	1,5	1,4	1,3	N/A	Var./E-E-D
Fusion††	N/A	N/A	1,5	1,0	0,75	0,5	N/A	Var./C-E-D

* Große Luftschiffe verwenden die Treibstofftabelle Große Luftschiffe unten.

** Verbrennungsmotoren, die mit Alkohol oder Erdgas laufen, verwenden 1,25 Prozent.

† Hilfsluftschiffe mit diesen Reaktortypen brauchen keinen Treibstoff.

†† Magnetschwebbahn-Anhänger müssen auch als Waggon mit Reaktor gebaut werden (Basisbewegungsfaktor 4).

‡ Das Mindestgewicht von Kernspaltungsreaktoren oder Fusionsreaktoren mit Technologieniveau C ist 5 Tonnen; das Mindestgewicht für andere Fusionsreaktoren liegt bei 0,25 Tonnen.

ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGS- REAKTORTABELLEN (FORTGEFÜHRT)

TREIBSTOFFTABELLE GROSSE LUFTSCHIFFE

**Treibstoffgewicht (Kilogramm) pro Schubpunkt
(nach Technologieniveau)***

A	B	C	D	E	F
63	38	27	21	18	15

* Solar-, Kernspaltungs- und Fusionsbetriebene Luftschiffe brauchen keine Masse für Treibstoff.

TREIBSTOFFTABELLE SATELLITEN

Satelliten-Reaktortyp	Treibstoffpunkte (pro Tonne)	Strategischer Treibstoffverbrauch (Tonnen/Tag)
Elektrisch und Kernspaltung	N/A	0,043
Fusion	N/A	0,005

Tonnen schweres Schienenhilfsfahrzeug allerdings, das einen Spaltungsreaktor mit einem berechneten Gewicht von 3,9 Tonnen verwenden will, darf das Gewicht des Reaktors auf 5 Tonnen „aufblasen“, ohne die Leistung zu verändern.

Zugmaschinen/Anhänger: Erweiterte Hilfsfahrzeuge, die als Anhänger gebaut worden sind (mit der Rahmenmodifikation Anhänger, inklusive Bahnwaggons), brauchen weder Motor noch Steuersysteme, es sei denn, sie sollen ohne eine entsprechende Zugmaschine verwendet werden. Die Bewegungsgeschwindigkeit einer Kombination aus Zugmaschine und Anhänger basiert auf der Geschwindigkeit der Zugmaschine und verwendet die Regeln für das Transportieren externer Fracht, die in *Total Warfare* vorgestellt wurden (siehe Seite 261, TW) oder die entsprechenden Regeln für Schienenfahrzeug-Bewegung (siehe Seite 149 dieses Buchs).

Flachwagen: Schienenfahrzeuge ohne Antrieb oder andere Komponenten können entweder als „Güterwagen“ oder „Tiefadewagen“ konstruiert werden. Tiefadewagen dürfen nicht gepanzert sein und keine Umweltversiegelung erhalten und tragen alle Fracht extern (doch dürfen sie das ungenutzte Gewicht des Wagens von der transportierten Fracht oder den transportierten Einheiten abziehen – bis zu einer minimalen transportierten Tonnage von 0). (Diese Regel kann verwendet werden, um „Tiefade“-Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit den Antriebssystemen Radfahrzeug und Kettenfahrzeug zu erschaffen, doch muss dies den oben genannten Beschränkungen folgen.)

Technologiebasis/Technologieniveau: Die Antriebstypen und Technologieniveaus, die in diesem Abschnitt vorgestellt werden, sind gleichermaßen für Erweiterte Hilfsfahrzeuge mit der Technologiebasis Clan oder Innere Sphäre verfügbar. Erweiterte Hilfsfahrzeuge beider Technologiebasen dürfen nicht die Reaktortypen verwenden, die in der Allgemeinen Reaktortabelle in *Total Warfare* aufgelistet sind, wie Kompakte, Leichte und XL-Fusionsreaktoren.

Raum: Die Motortypen, die von Erweiterten Hilfsfahrzeugen verwendet werden, haben keinen Einfluss auf die Ausrüstungszeilen des Hilfsfahrzeugs.

Erweiterte OmniHilfsfahrzeuge: Antriebstyp, Technologieniveau, Bewegungspunkte und Gewicht müssen bei der Konstruktion der Basiskonfiguration des Erweiterten Hilfsfahrzeugs festgelegt werden und dürfen für Primär- und Alternativkonfigurationen des Erweiterten OmniHilfsfahrzeugs nicht verändert werden.

Nach den Reaktor-Kompatibilitätstabellen kann Eric's Starcomm-Satellit nur elektrische Energiegeneratoren der Typen Batterie, Brennstoffzellen oder Solar verwenden sowie Kernspaltungsreaktoren oder Fusionsreaktoren. Er entscheidet sich für ein elektrisches (Solar-)system. Der Basisreaktorwert des Mittelgroßen Satelliten liegt bei 0,10. Weil es sich um einen Satelliten handelt, erhält er einen automatischen Bewegungsfaktor-Wert von 1, da der Antrieb nur zum Halten der Position verwendet wird. Er verwendet dasselbe Technologieniveau für den 20 Tonnen schweren Starcomm wie für seine Struktur (Technologieniveau E) und berechnet das Antriebsgewicht des Satelliten als 8 Tonnen ($0,10 \times 1 [\text{Bewegungsfaktor}] \times 4,0 [\text{Solar-Multiplikator Technologieniveau E}] \times 20 \text{ Tonnen} = 8 \text{ Tonnen}$). Zusammen mit dem Rumpf, der 2,5 Tonnen wiegt, hat der Starcomm jetzt noch 9,5 Tonnen frei ($20 - 2,5 [\text{Struktur}] - 8 [\text{Reaktor}] = 9,5 \text{ Tonnen}$).



Bei der Zugmaschine des Adelante-Zugs hat Frank bereits 216 seiner 600 Tonnen für den Rumpf ausgegeben, sodass er noch 384 Tonnen frei hat ($600 - 216 = 384$). Die Adelante-Waggons haben noch 104,5 Tonnen frei ($120 - 15,5 = 104,5$). Weil die Antriebsmaschine des Adelante den ganzen Zug bewegen soll, muss Frank dort einen Reaktor installieren, doch ist er der Meinung, dass die Anhänger keinen benötigen.



Durch den Basisreaktorwert von 0,005 und weil ihm alle Antriebstopen zur Verfügung stehen, beschließt Frank, die Zugmaschine des Adelante mit einem Fusionsreaktor mit Technologieniveau D auszustatten, um maximale Effizienz zu erhalten. Der Adelante soll schnell sein und erhält eine Reisegeschwindigkeit von 12, die einen Bewegungsfaktor von 104 erzeugt ($4 + [(12 \text{ Reisegeschwindigkeit} - 2) \times (12 \text{ Reisegeschwindigkeit} - 2)] = 104$) und eine Höchstgeschwindigkeit von 18 ($12 \text{ Reisegeschwindigkeit} \times 1,5 = 18 \text{ Höchstgeschwindigkeits-BP}$). Das bedeutet, dass die Zugmaschine der Zugeinheit auf ein Reaktorgewicht von 312 Tonnen kommt ($0,005 [\text{Basisreaktorwert}] \times 104 [\text{Bewegungsfaktor}] \times 1 [\text{Fusionsreaktor Technologieniveau D}] \times 600 \text{ Tonnen} = 312 \text{ Tonnen}$). Somit hat die Zugmaschine noch 72 Tonnen frei ($384 \text{ freie Tonnen} - 312 \text{ Reaktortonnen} = 72$).

Weil er entschieden hat, keine Antriebe in die OmniAbteile des Adelante einzubauen, macht Frank mit dem nächsten Schritt weiter.

Georges 1000 Tonnen schwerer Cloud Nine hat einen Basisreaktorwert von 0,012. Er möchte ihn mit einem Normalschub von 1 ausstatten, was zu einem Bewegungsfaktor von 5 führt ($4 + [1 \text{ Normalschub} \times 1 \text{ Normalschub}] = 5$) und einem Maximalschub von 2 ($1 \text{ Normalschub} \times 1,5 = 1,5 \text{ Maximalschub}$, aufgerundet auf 2). George entscheidet sich für einen Fusionsreaktor mit Technologieniveau E (Reaktormultiplikator 0,75). Der Reaktor kommt somit auf 45 Tonnen ($0,012 [\text{Basisreaktorwert}] \times 5 [\text{Bewegungsfaktor}] \times 0,75 [\text{Multiplikator für Fusionsreaktor Technologieniveau E}] \times 1000 \text{ Tonnen} = 45 \text{ Tonnen}$). Zusammen mit dem Rumpf des Luftschiffs, das 255 Tonnen wiegt, bleiben ihm noch 700 Tonnen frei ($1000 \text{ Tonnen} - 255 [\text{Rumpf}] - 45 [\text{Reaktor}] = 700$).



Für seinen Jormungand hat Henry einen Basisreaktorwert von 0,009 und will eine schnelle Reisegeschwindigkeit von 6 BP (also einen Bewegungsfaktor von 40 [$4 + (6 \text{ Reisegeschwindigkeits-BP} \times 6 \text{ Reisegeschwindigkeits-BP}) = 40$]) und eine Höchstgeschwindigkeit von 9 BP ($6 \text{ Reisegeschwindigkeits-BP} \times 1,5 = 9 \text{ Höchstgeschwindigkeits-BP}$).



Da das Schiff für lange Reisen auf dem offenen Meer konzipiert ist, entscheidet er sich für einen Fusionsreaktor mit Technologieniveau C (Reaktormultiplikator 1,5). Somit kommt der Reaktor des Jormungand auf

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

32400 Tonnen (0,009 [Basisreaktorwert] x 40 [Bewegungsfaktor] x 1,5 [Fusionsreaktor Technologieniveau C] x 60000 Tonnen = 32400 Tonnen).

Henry stellt fest, dass der Jormungand zusammen mit seiner Struktur von 17595 Tonnen und seinem 32400 Tonnen schweren Reaktor noch 10005 Tonnen frei hat (60000 – 17595 [Struktur] – 32400 [Reaktor] = 10005).

TREIBSTOFFKAPAZITÄTEN ERMITTELN

Die meisten Einheiten und Antriebstypen in diesen Regeln haben beachtliche Treibstoffanforderungen. Bei den meisten Erweiterten Hilfsfahrzeugen wird diese Treibstoffkapazität als Operationsreichweite für das Fahrzeug ausgedrückt, die anhand des Motortyps und der gewünschten Operationsreichweite bestimmt wird (wie in der Treibstoff-Spalte der Erweiterten Hilfsfahrzeugs-Reaktortabelle angegeben ist). Auch wenn der Treibstoffverbrauch nach den Standardregeln von *Total Warfare* nicht verwaltet wird, so müssen doch alle Hilfsfahrzeuge, die Treibstoff verbrauchen, einen Teil ihres Gewichts – zusätzlich zum Motor – für einen internen Treibstoffvorrat zur Verfügung stellen.

Hilfsschienenfahrzeuge und Hilfsschiffe: Bei den Hilfsschienenfahrzeugen und Hilfsschiffen in diesen Regeln wird das Treibstoffgewicht wie bei den meisten Hilfsfahrzeugen berechnet: multipliziere die gewünschte Reichweite (in Schritten von 100 Kilometern) mit dem angegebenen Prozentsatz des Gesamtgewichts des Motors. Das Ergebnis wird bei Kleinen Hilfsfahrzeugen auf das nächste Kilogramm aufgerundet und bei Hilfsfahrzeugen mit 5 Tonnen aufwärts auf die nächste halbe Tonne. Beispielsweise würde ein Mittelgroßes Schienenfahrzeug mit einem Brennstoffzellenantrieb mit 32 Tonnen und einer gewünschten Operationsreichweite von 500 Kilometern 2,5 Tonnen Treibstoff aufnehmen (32 Tonnen [Reaktorgewicht] x 0,015 [1,5 Prozent pro 100 Kilometer für Brennstoffzellen] x 5 [Reichweite in 100 Kilometer; 500 Kilometer / 100 = 5] = 2,4 Tonnen, aufgerundet auf 2,5 Tonnen).

Konstrukteure, die die Treibstoffkapazität akkurater bestimmen wollen, können die Reichweite des Fahrzeugs auch anhand des Gewichts des Treibstoffs (nach dem Runden) neu berechnen. Dazu ist es notwendig, zuerst den Prozentsatz des Antriebsgewichts zu ermitteln, den das Treibstoffgewicht ausmacht (teile dazu das Treibstoffgewicht durch das Motorgewicht und multipliziere das Ergebnis mit 100). Als nächstes teile diesen Prozentsatz durch den Prozentsatz des Treibstoffgewichts, der für 100 Kilometer notwendig ist und multipliziere das Ergebnis mit 100 Kilometern (abgerundet). Das Endergebnis ist die Anzahl der Kilometer, die das Hilfsfahrzeug mit einer Tankladung zurücklegen kann. Wiegt beispielsweise eine Dampfmaschine (die 3 Prozent der Maschinenmasse als Treibstoff für 100 Kilometer Reichweite benötigt) 300 Kilogramm und sein Treibstoff wiegt 12 Kilogramm, dann ist der Prozentsatz des Treibstoffgewichts im Verhältnis zum Reaktorgewicht 4 ((12 / 300 Kilogramm) x 100 = 4 Prozent). Da der Treibstoff 4 Prozent des Reaktorgewichts wiegt, kommt das Fahrzeug mit einem vollen Tank 133 Kilometer weit ((4 Prozent / 3 Prozent pro 100 Kilometer) x 100 Kilometer = 133,33 Kilometer, abgerundet auf 133).

Große Hilfsluftschiffe: Luftschiffe und Flächenflugzeuge, die ihren Treibstoff im Verhältnis zu ihren Schubpunkten verbrennen, verwenden eine andere Methode zur Berechnung des Treibstoffgewichts. Für Luftschiffe ist das Gewicht jedes „Treibstoffpunkts“ (in Kilogramm) in der Hilfsfahrzeugs-Gewichtstabelle Große Luftschiffe für das jeweilige Technologieniveau des Antriebs der Einheit angegeben. Diese Punkte gelten aber nur dann, wenn das Große Luftschiff mit Dampf, Verbrennung, Batterien oder Brennstoffzellen angetrieben ist. Luftschiffe mit Solargeneratoren, Kernspaltungs- oder Fusionsreaktoren brauchen keine Treibstoffpunkte.

Das Gesamtgewicht aller Treibstoffpunkte für Hilfsluftschiffe muss bei Kleinen Einheiten auf das nächste Kilogramm aufgerundet werden und auf die nächste halbe Tonne bei Luftschiffen ab 5 Tonnen.

Satelliten-Hilfsfahrzeuge: Zwar verwenden alle Satelliten irgendeine Form von Positionshalteantrieb, der Teil ihres Reaktors ist, doch brauchen sie unter Umständen Brennstoff, abhängig von ihrem beabsichtigten Einsatzbereich. Satelliten, die in einer festen „natürlichen“ Umlaufbahn um einen Stern, Himmelskörper oder Mond platziert werden, nutzen letztlich natürliche Kräfte aus, um ihre Umlaufbahn zu halten und verwenden

schwache Ionenschubdüsen, um, wenn nötig, kleine Anpassungen vorzunehmen. Diese Satelliten brauchen keinen Brennstoff.

Satelliten, die für Operationen tiefer im All konzipiert sind (wie an den Zenith- und Nadir-Sprungpunkten in einem System, die nicht orbital, sondern stationär sind), brauchen entweder eine Reserve von Positionshalte-treibstoff oder ein Lichtsegel (siehe Seite 315). Stationshaltetreibstoff für alle solchen Satelliten bis 300 Tonnen wird bei Kernspaltungsreaktoren und elektrischen Generatoren mit 43 Kilogramm pro Tag verbrannt (0,043 Tonnen), während fusionsbetriebene Satelliten 5 Kilogramm Treibstoff (0,005 Tonnen) pro Tag verbrennen. Der Positionhaltetreibstoff darf in Satelliten-Hilfsfahrzeugen in Schritten von „Brenndauer in Tagen“ anstelle von Treibstoffpunkten gemessen werden, doch muss die endgültige Treibstoffreserve bei Kleinen Satelliten auf das nächste Kilogramm und bei Satelliten ab 5 Tonnen auf die nächste halbe Tonne gerundet werden. Satelliten brauchen – im Gegensatz zu erweiterten Luft-/Raumeinheiten – kein zusätzliches Gewicht für Pumpen (das Gewicht gilt als Teil des Reaktors des Satelliten).

Satelliten in nicht fixierten, „natürlichen“ Umlaufbahnen, die keinen Positionshalte-treibstoff oder Lichtsegel verwenden, können ihre Position nur 2 Tage halten, wenn sie von Elektro-, Solar- oder Kernspaltungsreaktoren angetrieben werden und 10 Tage, wenn sie von einem Fusionsreaktor angetrieben werden. Alle anderen Satelliten-Hilfsfahrzeuge ohne Treibstoffvorrat oder Lichtsegel beginnen sofort in Richtung des örtlichen Sterns zu fallen.

Technologiebasis/Technologieniveau: Treibstofftanks und Treibstoffe sind standardisiert und gleichermaßen für Erweiterte Hilfsfahrzeuge mit den Technologiebasen Clan und Innere Sphäre verfügbar, doch müssen Treibstoffpunkte, die in Luftschiffen installiert werden, immer dem Technologieniveau und der Größenklasse entsprechen, die zur Berechnung des Antriebsgewichts ermittelt wurden. (Beispielsweise darf ein Großes Luftschiff mit einem Verbrennungsmotor auf Technologieniveau D keine Treibstoffpunkte verwenden, die für einen Kleinen Reaktor mit Technologieniveau F ausgelegt sind).

Raum: Die internen Treibstofftanks, die von diesen Regeln abgehandelt werden, nehmen bei Erweiterten Hilfsfahrzeugen keine Waffen- oder Ausrüstungszeilen ein.

Erweiterte OmniHilfsfahrzeuge: Die Treibstoffkapazität, die mit dem Antrieb eines Erweiterten OmniHilfsfahrzeugs eingebaut wird, muss mit der Basiskonfiguration des OmniHilfsfahrzeugs festgelegt werden und darf für die Primär- und Alternativkonfigurationen des Fahrzeugs nicht mehr verändert werden (allerdings dürfen einige Einheiten durchaus über externe Treibstofftanks verfügen, die in Modulen installiert werden).

Weil er plant, seinen Starcomm-Satelliten ausschließlich in einem natürlichen planetaren Orbit einzusetzen, entscheidet sich Eric, keinen Positionshalte-treibstoff aufzunehmen und die 9,5 Tonnen der Einheit für später aufzusparen.



Weil die Zugmaschine des Adelante einen Fusionsreaktor verwendet und die Anhänger gar keinen Reaktor besitzen, muss auch Frank seinem Hilfsfahrzeug keinen Treibstoff zuweisen.



Das Cloud-Nine-Luftschiff hätte nur dann Treibstoff (in Treibstoffpunkten) aufnehmen müssen, wenn es mit einem Dampf-, Verbrennungs-, Brennstoffzellen- oder Batteriemotor angetrieben würde. Da George einen Fusionsreaktor verwendet, braucht das Fahrzeug keinen Treibstoff.



Henrys Jormungand setzt auch auf einen Fusionsreaktor und braucht somit keinen Treibstoff. Hätte er sich für einen Verbrennungsmotor entschieden, hätte er erst die Operationsreichweite des Schiffes bestimmen müssen (entweder in Schritten von 100 Kilometern oder indem er Gewicht gleich einem Prozentsatz der Reaktormasse des Jormungand aufgewendet und die Reichweite ermittelt hätte, die ein solcher Prozentsatz mit sich brächte).





STRUKTURELLE INTEGRITÄT BESTIMMEN (NUR FÜR LUFTSCHIFFE)

Wenn das Gewicht und die Schubpunkte eines Großen Luftschiffs ermittelt worden sind, kann der Konstrukteur solcher Einheiten ihre Strukturelle Integrität (SI) bestimmen. Dieses stellt die allgemeine Stärke der internen Struktur der Einheit dar.

Luftschiffe: Die Strukturelle Integrität eines Hilfsluftschiffs muss dem Normalschub des Luftschiffs entsprechen oder 2 Prozent des Gewichts des Luftschiffs in Tonnen (abgerundet), je nachdem, welcher Wert höher ist. Der Wert darf nicht mehr erhöht werden, sobald Gewicht und Schubpunkte des Luftschiffs festgelegt worden sind; allerdings kostet die SI eines Luftschiffs, unabhängig von ihrem Wert, kein zusätzliches Gewicht (sie ist Teil der Rahmen- und Panzerungskonstruktion der Einheit).

Raum: Die Strukturelle Integrität von Luftschiffen hat keinen Effekt auf den verfügbaren Ausrüstungsraum, der für das Erweiterte Hilfsfahrzeug verfügbar ist.

OmniHilfsfahrzeuge: Die Strukturelle Integrität für Große Luftschiffe, die als OmniHilfsfahrzeug gebaut werden, ist fest, sobald sie einmal für die Basiskonfiguration ermittelt worden ist. Der Wert darf sich nicht von der Basiskonfiguration und den Primär- und Alternativkonfigurationen des OmniHilfsfahrzeugs unterscheiden.



Weil Georges Cloud Nine ein Luftschiff ist, erhält es einen Wert in Struktureller Integrität (SI) anstelle der Internen Struktur, die in den meisten anderen Fahrzeugtypen zu finden ist. Aufgrund des Normalschubs der Einheit von 1 und ihres Gewicht von 1000 Tonnen bestimmt George, dass die Cloud Nine eine Interne Struktur von 20 besitzt (weil 2 Prozent von 1000 Tonnen 20 sind, was höher ist als der Normalschub der Einheit). Auf dem Datenbogen schwärzt George alle Kreise bis auf 20 auf dem grau schattierten Diagramm der Strukturellen Integrität in der Mitte des Panzerungsdiagramms.

AUFTRIEBS-/TAUCH-AUSRÜSTUNG EINBAUEN

Bei Erweiterten Hilfsfahrzeugen sind jegliche Auftriebs-/Tauch-Ausrüstungen bereits in das Gewicht der Rumpfmodifikationen eingerechnet und gelten nicht als eigenständige Komponente. Der Konstrukteur eines Erweiterten Hilfsfahrzeugs muss also weder Gewicht noch Raum für diese Ausrüstung aufwenden.

SPRUNGFÄHIGKEIT BESTIMMEN

Wie Gefechtsfahrzeuge und normale Hilfsfahrzeuge dürfen auch Erweiterte Hilfsfahrzeuge, die nach diesen Regeln gebaut werden, über keine Sprungfähigkeit verfügen und dürfen deshalb keine Sprungdüsen einbauen.

STEUER-/ BESATZUNGSSYSTEME EINBAUEN

Technisch gesehen beinhaltet der Rumpf eines Erweiterten Hilfsfahrzeugs auch schon seine grundlegenden Steuersysteme, doch müssen manche Einheiten dennoch zusätzliche Masse für Besatzungsunterbringung und Feuerleitsysteme (wenn sie installiert werden) aufwenden.

Besatzung: Mit der Ausnahme von Satelliten-Hilfsfahrzeugen und bestimmten Schienenhilfsfahrzeugen – die, wenn der Konstrukteur das möchte, als unbemannte Einheiten gebaut werden können – brauchen alle Erweiterten Hilfsfahrzeuge eine gewisse Besatzungsstärke, die sie bedient. Um die Basis-Besatzungsanforderungen für jeden Fahrzeugtyp zu bestimmen, ist nur ein Blick auf die Erweiterte Hilfsfahrzeugs-Minimalbesatzungstabelle notwendig. Die Besatzung eines Erweiterten Hilfsfahrzeugs muss mindestens der Summe aller Besatzungsanforderungen entsprechen oder darüber liegen (dazu gerechnet werden auch alle unterstützenden Besatzungsmitglieder wie Offiziere und Besatzung, die notwendig sind, um besondere Ausrüstung wie Waffen, Kommunikationsausrüstung, Küchen und Feldla-

zette in Betrieb zu halten). Hangarpersonal – für Fahrzeughangars usw. – wird nicht mitaufgeführt (die Hangars selbst beinhalten eine gewisse Menge an Kabinenraum für solche Besatzung). Beachte, dass die zusätzlichen Besatzungsmitglieder für bestimmte Gegenstände erst notwendig sind, wenn sie eingebaut worden sind (normalerweise nach Schritt 5) und dass die Anzahl der benötigten Offiziere erst nach der Zuweisung aller Besatzungsmitglieder berechnet wird.

Beachte außerdem, dass Bordschützen nur für Gegenstände erforderlich sind, die im Kampf einen Wurf auf die Bordschützen-Fertigkeit benötigen und die eine Reichweite von mehr als 1 Hexfeld haben. (Das heißt, dass automatisierte Verteidigungswaffen wie Raketenabwehrsysteme, Splitterkapseln usw. keine Bordschützen erfordern. Gleiches gilt für Ausrüstungsgegenstände, die keine Waffen sind beziehungsweise nicht auf den Waffen- und Ausrüstungstabellen aufgeführt sind, wie Sonden und Störsender).

Satellitenhilfsfahrzeuge und Schieneneinheiten, die als Anhänger ohne Antriebssystem gebaut sind, sind eine bemerkenswerte Ausnahme, weil sie auch als unbemannte Einheiten gebaut werden können. Solche Einheiten haben eine Basis-Mindestbesatzung von 0 (die Einheit bekommt aber dafür keinen Gewichtskredit, da Gewicht, das durch Weglassen der Lebenserhaltung und Steuersysteme eingespart wird, für die Automatisierung eingesetzt wird). Satelliten dürfen unbemannt sein, solange sie keine Waffen, MASH-Einrichtungen, Feldküchen oder andere von Besatzung betriebene Ausrüstung außer Kommunikationsausrüstung verwenden. Waggons (Schieneneinheiten, die als Anhänger ohne Antrieb gebaut werden) dürfen Besatzung aufnehmen, wenn sie von Besatzung bediente Ausrüstung verwenden.

Besatzungsunterbringung: Bei Kleinen Erweiterten Hilfsfahrzeugen muss der Konstrukteur Gewicht für die Sitze zuweisen (Standardsitze, Soziussitze oder Schleudersitze) oder für passende Infanterieabteile/-hangars für alle Besatzungsmitglieder und Passagiere, darunter auch die Mindestbesatzung. Alle anderen Erweiterten Hilfsfahrzeuge, die 5 oder mehr Tonnen wiegen, verfügen automatisch über Sitz-



Mechs der Davion Guards begrüßen begeistert die Ankunft dringend benötigter Unterstützung.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



plätze für die Mindestbesatzung, benötigen aber dennoch entsprechende Abteile/Hangars (oder sogar Quartiere) für Passagiere wie Infanterie oder für Besatzung, die über das Minimum hinausgeht. Für Hangarpersonal – das für die Fahrzeughangars, Mechhangars usw. nötig ist – stehen als Teil der Konstruktion bereits Sitzplätze oder Kabinen zur Verfügung, müssen also nicht in die notwendige Unterbringung eingerechnet werden. (Allerdings sind „Hangarkojen“, besonders Infanteriehangar-Unterbringung, sogar noch schlimmer als Zwischendeckquartiere und grundsätzlich nur für kurze Flüge gedacht. Konstrukteure mit großzügigem Gewichtsbudget sollten darüber nachdenken, Quartiere für individuelle MechKrieger, Jägerpiloten oder sogar Infanteristen zur Verfügung zu stellen.)

Große Luftschiffe und Schiffe, die so konstruiert sind, dass sie tagelang keine Zwischenhäfen anlaufen müssen, besitzen Quartiere – anstelle von Sitzplätzen – als Teil ihrer Konstruktion. Diese Einheiten müssen also nur zusätzliche Tonnage für Quartiere für Besatzung und Passagiere über dem Minimum aufwenden. Andere erweiterte Hilfsfahrzeugtypen können Quartiere einbauen, doch müssen sie sie *alle* bezahlen, da sie über die

minimalen Sitzplätze hinaus gehen, die die Konstruktion erlaubt.

Satelliten ohne Besatzungserfordernisse oder Schienenanhänger, die ohne Besatzungserfordernisse gebaut sind, brauchen keine Quartiere (sie sollten aber eingebaut werden, wenn die Einheit Passagiere transportieren soll, oder über Gegenstände verfügt, die eine Besatzung brauchen, wie Waffen, MASH-Lazarett, Feldküchen und Kommunikationsausrüstung außerhalb eines Satelliten).

Feuerleitsysteme: Zusätzlich sollte der Konstrukteur eines zu bewaffnenden Erweiterten Hilfsfahrzeugs vielleicht Gewicht für ein Feuerleitsystem aufwenden, um die Besatzungsanforderungen für alle installierten Waffen zu verringern. Der Einfluss, den die Installation eines solchen Feuerleitsystems auf die Besatzungsanforderungen hat, ist in der Bordschützen-Spalte in der Erweiterten Hilfsfahrzeug-Minimalbesatzungstabelle angegeben, doch müssen diese nicht gelten, wenn der Konstrukteur keine Waffen einbaut. Weil das Gewicht von Feuerleitsystemen direkt mit dem Gewicht der Waffen zusammenhängt, die in einem Hilfsfahrzeug installiert werden, kann der Konstrukteur das Gewicht der Feuerleitsysteme

MINDESTBESATZUNGSTABELLE ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGE

Formel zur Mindestbesatzung:

Mindestbesatzung = Basis-Mindestbesatzung + Weitere Mindestbesatzung + Mindestanzahl Bordschützen + Mindestanzahl Offiziere

Erweiterter Einheitentyp	Basis-Mindestbesatzung
Schienen-/Satellitenhilfsfahrzeug (Klein)	1
Schienen-/Satellitenhilfsfahrzeug (Mittelgroß)	2
Schienen-/Satellitenhilfsfahrzeug (Groß)	3
Hilfsluftschiffe (Groß)	3 + (1 pro 500 Tonnen)*
Hilfsschiffe (Groß)	3 + (1 pro 5,000 Tonnen)*
Hilfsfahrzeug, das als Anhänger ohne Reaktor konstruiert wird	0**
Hilfsfahrzeug, das als unbemannter Satellit konstruiert wird	0**

* Aufrunden

** Anhänger- und Satelliten-Basis-Mindestbesatzung geht vor ermittelte Basis-Mindestbesatzung für andere Hilfsfahrzeugtypen.

ZUSÄTZLICHE BESATZUNG

Weitere Besatzung	Mindestbesatzung nötig
Kommunikationsausrüstung (pro Tonne, siehe Seite 212, TM)	1*
Feldküche (pro Stück, siehe Seite 217, TM)	3
Flugdeck (pro Stück, siehe Seite 300)	20
Hubschrauberlandeplatz (pro Stück, siehe Seite 300)	5
MASH (pro Operationssaal, siehe Seite 228, TM)	5
Mobile Feldebasis (pro Stück, siehe Seite 324)	5

* Unbemannte Satelliten brauchen für Kommunikationsausrüstung keine Besatzung; alle anderen oben aufgeführten Gegenstände brauchen immer eine Besatzung.

Besatzung	Mindestanzahl Offiziere
1 bis 3 Besatzungsmitglieder	0
4 oder mehr Besatzungsmitglieder	Gesamtbesatzung ÷ 6 (aufrunden)

Mindestanzahl Bordschützen (nach Feuerleitsystem)*

Hilfsfahrzeug-Größe	Keines (+2 Trefferwurfmodifikator)	Basis (+1 Trefferwurfmodifikator)	Verbessert (+0 Trefferwurfmodifikator)
Klein	1 pro Waffe	1 pro Schussfeld†	1 pro Schussfeld††
Mittel/Groß	Gesamttonnage der Waffen ÷ 2†	Gesamttonnage der Waffen ÷ 3†	Gesamttonnage der Waffen ÷ 4††

* Bordschützen sind nur für Gegenstände notwendig, die im Kampf einen Schützenwurf benötigen; unbemannte Satelliten dürfen nicht bewaffnet werden.

† Aufrunden

†† Hilfsfahrzeug mit Technologieniveau-E-Rumpf verwenden Tonnage ÷ 5; Hilfsfahrzeug mit Technologieniveau-F-Rumpf verwenden Tonnage ÷ 6 um die Schützen zu ermitteln.

‡ Geschütztürme und Drehbolzen zählen als eigenes Schussfeld.

‡‡ Inklusive des Fahrers des Fahrzeugs.



erst dann ermitteln, wenn er Waffen und Munition eingebaut hat (in Schritt 5). In einigen Fällen allerdings, beispielsweise bei der Konstruktion von OmniFahrzeugen, ist es vielleicht wichtig, hier schon einmal festzulegen, dass das Fahrzeug ein solches System verwendet.

Technologiebasis: Die Steuersysteme und Besatzungsunterbringungen, die in diesen Regeln beschrieben sind, sind gleichermaßen für Erweiterte Hilfsfahrzeuge mit den Technologiebasen Clan und Innere Sphäre verfügbar.

Erweiterte OmniHilfsfahrzeuge: Das Minimum an Sitzplätzen, Quartieren und die Feuerleitsysteme, wenn sie erst einmal für die Basiskonfiguration des OmniFahrzeugs festgelegt worden sind, dürfen für die Primär- und Alternativkonfigurationen nicht mehr verändert werden. Weil das Gewicht der Feuerleitsysteme direkt mit dem Gewicht der Waffen zusammenhängt, die in einem Erweiterten Hilfsfahrzeug eingebaut werden, legt dieses Gewicht fest, wie viel Modulraum für Waffen verwendet werden darf. Zusätzliche Quartiere können jederzeit eingebaut werden.

Eric sieht seinen Starcomm als unbemannten Kommunikationssatelliten, also legt er eine Mindestbesatzung von 0 fest. Es besteht also kein Bedarf für Besatzungsquartiere oder Sitzplätze im Satelliten. Eric darf somit aber auch keine Waffen, MASH-Einheiten, Passagierquartiere, Feldküchen oder andere Ausrüstung einbauen, die eine feste Besatzungsanforderung haben, mit Ausnahme von Satelliten-Kommunikationsausrüstung. Das passt ihm ganz gut.



Die primäre Zugmaschine von Franks Adelante ist eine Große Schieneneinheit mit Antrieb, hat also eine Mindestbesatzung von 3. Frank könnte sich zwar mit den 3 Sitzen zufrieden geben, die der Adelante mit sich bringt, doch beschließt er, außerdem 5 Standardquartiere einzubauen, damit es die Besatzung gemütlich hat, wenn das erweiterte Hilfsfahrzeug auf eine lange Reise geschickt wird. Weil für ein Schienenfahrzeug keine Quartiere notwendig sind, nehmen diese jeweils 7 Tonnen ein – insgesamt 35 Tonnen – und 1 Ausrüstungszeile (5 Besatzungsquartiere ÷ 20 Besatzungsquartiere pro Zeile = 0,25, aufgerundet auf 1 Zeile). Somit hat die Zugmaschine des Adelante noch 37 Tonnen übrig (72 Tonnen – 35 Tonnen für Quartiere = 27 Tonnen).



Die Waggonen hingegen sind als Mittelgroße, antriebslose Anhänger gebaut und haben somit keine Mindestbesatzung. Frank beschließt daher, für den Augenblick keine Quartiere in den OmniAnhängern zu installieren. Somit haben sie nach wie vor 104,5 Tonnen übrig.

Als Luftschiff mit 1000 Tonnen erhält Georges Cloud Nine eine Basis-Mindestbesatzung von 5 (Basisbesatzung = $3 + [1.000 \text{ Tonnen} \div 500] = 5$). Weil es jetzt schon mehr als 4 Besatzungsmitglieder sind, muss George auch einen Offizier hinzufügen (5 Besatzung ÷ 6 = 0,83 Offiziere, aufgerundet auf 1 Offizier). Er geht davon aus, dass er mehr Besatzung für Bordsysteme braucht, die er erst noch einbauen wird, also berechnet er seine ganze Besatzung und die Unterbringung jetzt



noch nicht. Er notiert sich aber schon einmal, dass die Mindestbesatzung des Luftschiffs ohne Gewichtskosten als Teil der Konstruktion der Einheit zur Verfügung gestellt wird.

Henrys Jormungand wird auch ohne Gewichts- oder Zeilenkosten die Quartiere für seine Mindestbesatzung erhalten, doch wie George muss Henry erst einmal die Ausrüstung einbauen, was die Besatzungsanforderungen erhöhen kann. Er kann aber die Basis-Besatzungsanforderungen des Jormungand bestimmen sowie die notwendigen Offiziere. Als Basisbesatzung benötigt der 60.000-Tonnen-Kreuzer 15 Mann ($3 + [60.000 \text{ Tonnen} \div 5000] = 15$) und somit 3 zusätzliche Offiziere ($15 \text{ Besatzung} \div 6 = 2,5$, aufgerundet auf 3).



BESONDERE VERBESSERUNGEN

Nach diesen Regeln sind alle besonderen physischen Verbesserungen – wie Umweltversiegelung, Tragflügel usw. – bereits Teil der Rumpfkonstruktion des Erweiterten Hilfsfahrzeugs. Erweiterte Hilfsfahrzeuge verfügen nicht über eine Entsprechung zu den MASC- oder Dreifachmyomer-Systemen, die BattleMechs verwenden.

SCHRITT 3: WÄRMETAUSCHER EINBAUEN

Erweiterte Hilfsfahrzeuge gehen mit Wärme anders um als BattleMechs. Wie Gefechtsfahrzeuge brauchen sie nur dann Wärmetauscher, wenn sie schwere Energiewaffen einsetzen wollen. Werden solche Waffen verwendet, dann ist die Minimalzahl der Wärmetauscher, die notwendig ist, gleich der Wärme, die erzeugt wird, wenn alle Energiewaffen des Fahrzeugs gleichzeitig abgefeuert werden. Dies gilt für alle Erweiterten Hilfsfahrzeugs-Typen, selbst die, die als Luft-/Raumeinheiten eingesetzt werden (wie Luftschiffe und Satelliten).

Zwar ist die Ermittlung der Wärmetauscher-Anforderungen von vielen Faktoren abhängig, doch kann dieser Abschnitt dem Konstrukteur eines Erweiterten Hilfsfahrzeugs dabei helfen zu ermitteln, wie viele Wärmetauscher die Einheit vorerst erhält (soweit vorhanden) und bereitet die Einheit im Vorfeld auf die gewünschte Waffenauswahl vor. Der Konstrukteur könnte diesen Schritt auch überspringen, bis alle Waffen und Ausrüstungsteile ausgewählt worden sind, um die verbleibende Tonnage der Einheit besser zuteilen zu können.

Im Gegensatz zu den Reaktoren von Gefechtsfahrzeugen liefern die von Hilfsfahrzeugen *niemals* zusätzliche „gewichtlose“ Wärmetauscher. (Die Abschirmung und Kühlung, über die sie verfügen, deckt nur die Bedürfnisse des Reaktors selbst ab.)

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Technologiebasis/Technologieniveau: Normale Einzel-Wärmetauscher sind die einzige Variante, die Erweiterten Hilfsfahrzeugen beider Technologiebasen zur Verfügung stehen.

Raum: Die Wärmetauscher von Erweiterten Hilfsfahrzeugen brauchen keine Ausrüstungszeilen und haben keinen Einfluss auf den verfügbaren Ausrüstungsraum.

Erweiterte OmniHilfsfahrzeuge: Erweiterte OmniHilfsfahrzeuge aus Clan- oder Sphären-Herstellung dürfen jetzt zusätzliche Wärmetauscher einbauen oder auch ganz darauf verzichten. Zusätzliche Wärmetauscher für spätere Konfigurationen dürfen zusammen mit anderen Waffen und Ausrüstungen in Omni-Modulen untergebracht werden und verbrauchen dabei nur Gewicht (keinen Ausrüstungsraum). Solche zusätzlichen Wärmetauscher können leicht je nach Konfiguration des Fahrzeugs ermittelt werden, basierend auf dem Rumpf und der Gesamtwärme aller Energiewaffen der Basiskonfiguration.

Da Eric bereits ermittelt hat, dass sein Starcomm keine schweren Energiewaffen verwenden wird und somit auch keine Wärme durch ihre Nutzung erzeugt, beschließt er, für den Moment keine Wärmetauscher einzubauen.



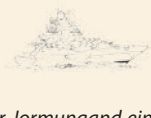
Frank beschließt, dass die Zugmaschine des Adelante auch keine schweren Energiewaffen erhalten wird und installiert somit auch keine Wärmetauscher. Er wüsste auch nicht, warum er in den OmniAnhängern fest verbaute Wärmetauscher verwenden sollte.



George glaubt ebenfalls, dass sein Cloud Nine keine schweren Energiewaffen verwenden wird und baut somit auch keine Wärmetauscher ein.



Weil er plant, den Jormungand im Kampf zu verwenden, beschließt Henry, dass zumindest einige seiner Waffen aus schweren Energiewaffen bestehen werden. Er beschließt, für den Moment 40 Wärmetauscher einzubauen (zu jeweils 1 Tonne, 40 Tonnen insgesamt), sodass insgesamt 9965 Tonnen übrig bleiben ($10005 - 40 = 9965$ Tonnen). Da der Jormungand ein Hilfsfahrzeug ist, darf er nur Standard-(Einzel-)Wärmetauscher verwenden.



SCHRITT 4: PANZERUNG EINBAUEN

Die meisten erweiterten Hilfsfahrzeuge – ob sie als unbemannte Schienenfahrzeuge oder gewaltige Schlachtkreuzer gebaut sind – verwenden irgendeine Form von Panzerung, um ihre Interne Struktur und kritische Komponenten vor den Elementen, Unfällen und anderen Gefahren zu beschützen. Die Panzerung von Hilfsfahrzeugen variiert stark, abhängig von der Technologiebasis, dem Gewicht und der relativen Stärke der gewählten Panzerung (definiert als der Schutzpanzerwert oder SPW der Panzerung).

Der SPW spiegelt die Vielzahl von Panzerungsarten wider, die Erweiterten Hilfsfahrzeugen zur Verfügung stehen und wird verwendet um herauszufinden, ob der Beschuss durch schwere Waffen den Schutz der

Einheit durchschlägt, auch wenn Panzerung in der Zone übrig bleibt. Im *Total-Warfare*-Turnierspiel kann bei Einheiten, die einen SPW von weniger als 10 haben, jeder in einem Angriff erlittene Schaden, der den SPW übersteigt, einen Kritischen Durchschlagstreffer erzielen (siehe Seite 205, *TW*).

Die maximale Anzahl an Panzerungspunkten, die ein Hilfsfahrzeug installieren darf, ist in der Spalte Maximale Panzerung der Erweiterten Hilfsfahrzeug-Panzerungstabelle auf der rechten Seite angegeben. Der Wert wird immer auf die nächste ganze Zahl aufgerundet und gilt für Erweiterte Hilfsfahrzeuge aus Clan und Innerer Sphäre, egal welches Technologieniveau verwendet wird und wird in Punkten gemessen (nicht in Tonnen).

Egal wie der SPW oder das Technologieniveau dieser Panzerung aussieht, es darf dieses Maximum niemals übersteigen. Vergiss dabei aber nicht, dass dieser Wert das *Gesamtmaximum* der Panzerung des Fahrzeugs darstellt; wie viele Punkte er in jede Zone stecken möchte, liegt ganz beim Konstrukteur. Erweiterte Hilfsfahrzeuge, die mit den Rumpfmodifikationen Amphibisch, Gepanzert, Umweltversiegelung oder Unterseeboot konstruiert worden sind, müssen in jeder Zone mindestens einen Punkt Panzerung erhalten.

Erweiterte Hilfsfahrzeugpanzerung darf bei Kleinen Hilfsfahrzeugen kilogrammweise erworben werden, aber alle erweiterten Einheiten, die 5 oder mehr Tonnen wiegen, müssen ihre Panzerungsgewichte auf die nächste halbe Tonne aufrunden.

Erweiterte Hilfsfahrzeugpanzerung kann in Punkten oder Tonnen gekauft werden, indem du die Erweiterte Hilfsfahrzeug-Panzerungsgewichtstabelle verwendest, die das Gewicht (in Kilogramm) für jeden Punkt Panzerung jedes SPW und Technologieniveaus aufführt. Um die Tonnage einer bestimmten Menge Panzerung an einem erweiterten Hilfsfahrzeug zu ermitteln, das 5 oder mehr Tonnen wiegt, teile den Kilogrammwert für die gewünschte Menge an Panzerungspunkten einfach durch 1000 und runde das Ergebnis auf die nächste halbe Tonne auf.

Verwende das Panzerungsdiagramm auf dem Datenbogen des Erweiterten Hilfsfahrzeugs, um die Anzahl der Panzerungspunkte festzulegen, die jede Zone des Fahrzeugs schützen, indem du die überschüssigen Panzerungskreise schwärzt, um die Zahl der Panzerungspunkte anzugeben, die jeden Teil der Einheit schützen. Die Panzerungskreise für die Trefferzonen findest du in den entsprechenden nicht schattierten Bereichen des Diagramms.

Es ist nicht möglich, in einem Erweiterten Hilfsfahrzeug mehrere Panzerungsarten zu kombinieren und Erweiterte Hilfsfahrzeuge dürfen nur die Panzerungstypen verwenden, die in der Erweiterten Hilfsfahrzeugs-Panzerungstabelle aufgeführt sind.

Technologieniveau: Das Technologieniveau der Panzerung, die für ein Erweitertes Hilfsfahrzeug gewählt wird, darf das Technologieniveau des Rahmens nicht übersteigen. Außerdem sind manche Panzerungen mit bestimmten SPW für Erweiterte Hilfsfahrzeuge nur dann verfügbar, wenn sie die Rumpfmodifikation Gepanzert erworben haben. (Ein Eintrag von N/A in der Erweiterten Hilfsfahrzeugs-Panzerungstabelle bedeutet, dass Panzerung mit diesem SPW für Hilfsfahrzeuge mit diesem Technologieniveau nicht verfügbar ist).

Raum: Nach diesen Regeln hat kein Panzerungstyp, der für Erweiterte Hilfsfahrzeuge verfügbar ist, Einfluss auf den verfügbaren Ausrüstungsraum.

Erweiterte OmniHilfsfahrzeuge: Der Panzerungstyp, das Gewicht, die Anzahl der Panzerungspunkte und ihre Verteilung müssen festgelegt werden, wenn die Basiskonfiguration des Erweiterten OmniHilfsfahrzeugs konstruiert wird. Diese Werte dürfen für die Primär- und Alternativkonfigurationen nicht verändert werden.

WÄRMETAUSCHERTABELLE ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGE

Einheitentyp	Notwendige Wärmetauscher	Gewichtsfreie Wärmetauscher
Erweiterte Hilfsfahrzeuge (alle)	Gesamtwärme aller Energiewaffen	0



PANZERUNGSTABELLEN ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGE

PANZERUNGSMAXIMUM ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGE

Einheitentyp	Maximale Panzerung (Punkte)*	Panzerungs-Ausrichtungen
Schienenfahrzeug (Klein/Mittelgroß)	4 + (0,5 pro Tonne)	Front, Links, Rechts, Heck**
Schienenfahrzeug (Groß)	4 + (0,5 pro Tonne)	Front, Front-Links/Rechts, Heck-Links/Rechts, Heck**
Satellit (alle Größen)	4 + (0,5 pro Tonne)	Bug, Links, Rechts, Heck
Großes Luftschiff	89 + (0,05 pro Tonne)	Bug, Linke Tragfläche, Rechte Tragfläche, Heck
Großes Schiff	89 + (0,05 pro Tonne)	Front, Front-Links/Rechts, Heck-Links/Rechts, Heck**

* Abrunden auf den nächsten ganzen Punkt oder halbe Tonne.

** Schienenfahrzeuge und Schiffe können wenn gewünscht Geschütztürme einbauen.

PANZERUNGSGEWICHTE ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGE

Schutzpanzerwert (SPW)	Gewicht (in Kilogramm) pro Panzerungspunkt (nach Technologieniveau)					
	A	B	C	D	E	F
2	40	25	16	13	12	11
3	60	38	24	19	17	16
4	80	50	32	26	23	21
5	100*	63	40	32	28	26
6	130*	75*	48	38	34	32
7	180*	88*	56*	45	40	37
8	230*	120*	64*	51*	45	42
9	N/A	180*	100*	57*	51*	47
10	N/A	250*	150*	63*	56*	52*

* Die Rumpfmodifikation Gepanzert ist notwendig, um diese Panzerung in einem Rumpf mit diesem Technologieniveau zu installieren.

Eric stellt fest, dass sein Starcomm-Satellit mit seinen 20 Tonnen nur 14 Punkte Panzerung aufnehmen kann ($4 + [20 \text{ Tonnen} \times 0,5 \text{ Punkte pro Tonne}] = 14 \text{ Punkte}$). Er will die Einheit ein wenig schützen, doch hat er auf die Rumpfmodifikation Gepanzert verzichtet und entscheidet sich für einen bescheidenen SPW von 5. Bei einem Strukturellen Technologieniveau von E wiegt jeder Panzerungspunkt 28 Kilogramm (0,028 Tonnen). Eric will die vollen 14 Punkte, wobei er jeweils 4 in Bug und Heck platziert, sowie jeweils 3 in der linken und rechten Tragfläche. Diese 14 Punkte wiegen 0,5 Tonnen ($14 \text{ Punkte} \times 0,028 \text{ Tonnen pro Punkt} = 0,392 \text{ Tonnen}$, aufgerundet auf 0,5), sodass der Satellit noch 9 Tonnen frei hat ($9,5 - 0,5 = 9$).

Für den Großen, 600 Tonnen schweren Zugwagen von Franks Adelante ist der maximale Panzerungsfaktor bei 304 Punkten ($4 + [600 \text{ Tonnen} \times 0,5 \text{ Punkte pro Tonne}] = 304$). Die Panzerung hat zwar nicht die



Rumpfmodifikation Gepanzert, doch Frank will dem Adelante eine dicke Haut verpassen, um mögliche Kollisionen zu überstehen (oder auch gut bewaffnete Plünderer), also entscheidet er sich für einen SPW von 7 (was auch mit seinem Technologieniveau von D ohne gepanzerten Rumpf der höchste SPW ist, der möglich ist). Die Panzerung wiegt 45 Kilogramm (0,045 Tonnen) pro Punkt und Frank entscheidet sich für 200 Punkte, um die Zugmaschine des Adelante zu schützen. Die Panzerung wiegt insgesamt 9 Tonnen ($200 \text{ Punkte} \times 0,045 \text{ Tonnen pro Punkt} = 9 \text{ Tonnen}$), sodass der Zug noch 28 Tonnen frei hat ($37 - 9 = 28$). Frank weist der Front der Zugmaschine 40 Punkte zu, jeweils 35 Punkte jeder Heck- und Front-Seite und die übrigen 20 Punkte dem Heck.

Die kleineren, aber fortschrittlicheren 120-Tonnen-Waggons haben eine maximale Panzerungskapazität von 64 Punkten ($4 + [120 \text{ Tonnen} \times 0,5 \text{ Punkte pro Tonne}] = 64 \text{ Punkte}$). Auch die Anhänger haben nicht die Modifikation Gepanzert, aber da sie mit Technologieniveau F gebaut wurden, verwendet Frank auch Technologieniveau-F-Panzerung, mit dem maximalen SPW von 9. Diese Panzerung wiegt 47 Kilogramm (0,047

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜCHER



Tonnen) pro Punkt und somit 3,5 Tonnen beim maximalen Panzerungswert ($64 \text{ Punkte} \times 0,047 = 3,01 \text{ Tonnen}$, aufgerundet auf 3,5). Er möchte die halbe Tonne sparen, die er durch das Runden verliert und somit installiert Frank 63 Punkte Panzerung für 3 Tonnen ($63 \times 0,047 = 2,96 \text{ Tonnen}$, aufgerundet auf 3 Tonnen), sodass die Anhänger des Adelante noch 101,5 Tonnen übrig haben ($104,5 - 3 = 101,5$). Frank installiert 16 Punkte in der Front des Mittelgroßen Anhängers, in der Linken und Rechten Seite und 15 Punkte im Heck.

George hat beschlossen, dass das unbewaffnete 1000 Tonnen schwere Cloud Nine Luftschiff keine schwere Panzerung braucht, da es nicht an Kampfmissionen teilnehmen soll, sondern nur kleinere Flugzeuge transportieren und unterstützen wird. Er stellt aber fest, dass er, wenn er es wollte, 139 Punkte Panzerung in dem Großen Luftschiff unterbringen könnte ($89 + [1000 \text{ Tonnen} \times 0,05 \text{ Punkte pro Tonne}] = 139$). Er will Tonnage sparen, also entscheidet sich George für den minimalen SPW von 2 für das Cloud Nine, was nur 12 Kilogramm (0,012 Tonnen) pro Punkt wiegt, bedenkt man das Technologieniveau E der Einheit. Er möchte 83 Punkte dieser Panzerung einbauen, wobei er 23 Punkte in den Bug steckt und 20 Punkte in die anderen drei Trefferzonen (Linke Tragfläche, Rechte Tragfläche, Heck). Er gibt nur 1 Tonne dabei aus ($83 \times 0,012 = 0,996$, aufgerundet auf 1). Somit hat die Cloud Nine noch 699 freie Tonnen ($700 - 1 = 699$).

Henrys 60000 Tonnen schwerer Jormungand ist für den Kampf gedacht und hat somit die Rumpfmodifikation Gepanzert. Bei seiner Größe kann das Schiff bis zu 3089 Punkte Panzerung aufnehmen ($89 + [60000 \text{ Tonnen} \times 0,05 \text{ Punkte pro Tonne}]$, die einen SPW von 10 haben dürfen – genauso stark wie die Panzerung eines BattleMechs – und die er auf 11 Zonen aufteilen muss (6 Rumpfseiten und 5 Geschütztürme). Henry beschließt, das Maximum von 3089 Punkten Panzerung mit SPW 10 einzubauen, was ihn aufgrund des Technologieniveaus von C 463,5 Tonnen kostet ($3089 \text{ Punkte} \times [0,150 \text{ Tonnen pro Punkt bei SPW-10-Panzerung mit Technologieniveau C}] = 463,35$, aufgerundet auf 463,5 Tonnen). Henry beschließt, 304 Panzerungspunkte in der Front des Jormungand zu platzieren, 300 Punkte in allen anderen Seiten des Rumpfs (Vorne-Links, Vorne-Rechts, Heck-Links, Heck-Rechts und Heck) und 257 Punkte in jedem der fünf Geschütztürme. Nachdem das Gewicht für die Panzerung abgezogen wurde, hat der Kreuzer noch 9501,5 Tonnen zur Verfügung ($9965 - 463,5 = 9501,5 \text{ Tonnen}$).

SCHRITT 5: WAFFEN, MUNITION UND AUSRÜSTUNG EINBAUEN

Die Waffen, Munitionsarten und Ausrüstungsteile, die in einem Erweiterten Hilfsfahrzeug installiert werden können, sind in den Allgemeinen Waffen- und Ausrüstungstabellen ab Seite 404 aufgelistet. Sie führen nicht nur die Spielwerte für Wärme, Schaden und Reichweite auf, diese Tabellen geben auch das Gewicht an, das solche Ausrüstungsteile in einem Erweiterten Hilfsfahrzeug verbrauchen, wie viele Ausrüstungszeilen sie besetzen, welche Technologiebasis (Clan oder Innere Sphäre) und welches Technologieniveau (A bis F) notwendig sind, um sie zu verwenden sowie alle besonderen Konstruktionsregeln, die beim Einbau zu beachten sind (wie beispielsweise Einschränkungen, was Zone und Einheitentyp angeht).

Vergiss nicht, dass das Gesamtgewicht von Struktur, Reaktor, Steuersystemen, Panzerung, Wärmetauschern, Waffen und anderen Komponenten niemals das Gewicht übersteigen darf, das in Schritt 1 für das Erweiterte Hilfsfahrzeug festgelegt worden ist. Alles übrige Gewicht, das nicht für den Frachtraum oder andere Ausrüstung verwendet werden kann (aufgrund von fehlenden Ausrüstungszeilen oder anderen Ursachen), gilt als „vergeudetes“ Gewicht.

Waffen und Gegenstände, die in Zonen außer einem Geschützturm untergebracht werden, erhalten ein festes Schussfeld in die entsprechende Richtung (was bedeutet, dass eine in der Front montierte Waffe ein Front-Schussfeld hat, während eine Waffe, die in der vorderen linken Seite eines Großen Schiffs installiert wird, nur in das Schussfeld links-vorne feuern kann usw.). Waffen auf Geschütztürmen – die nach diesen Regeln nur bestimmten Einheiten, wie Schienenfahrzeugen und Großen Schiffen zur Verfügung stehen – haben ein Schussfeld, das von der Ausrichtung des Turms im Spiel abhängt. Drehbolzenaufhängungen für Erweiterte Hilfsfahrzeuge – die sich von Geschütztürmen dadurch unterscheiden, dass sie keine eigene Zone haben und mehr als Gegenstände installiert werden – haben an der Seite des Fahrzeugs, an der sie montiert sind, ein Schussfeld von 180 Grad.

Sonderregeln zu allen Ausrüstungsteilen findest du unter *Schwere Waffen und Ausrüstung* (Seite 201 – 249, TM und 274 – 375).

TechManual-Gegenstände: Die Gegenstände in *Waffen und Ausrüstung*, die im *TechManual* beschrieben und dort in den Tabellen aufgelistet sind, können nach ihren normalen Regeln in Erweiterten Hilfsfahrzeugen installiert werden. Erweiterte Hilfsfahrzeuge dürfen jeden Gegenstand in turnierzugelassenen Hilfsfahrzeugen installieren, solange der Gegenstand nicht über besondere Regeln verfügt, die die Nutzung durch solche Einheiten verbieten (wie die Verwendung von Torpedo-LSR in einem Satelliten oder einer landbasierten Schieneneinheit).

Technologiebasis/Technologieniveau: Die Waffen- und Ausrüstungstabellen geben an, welche Ausrüstungsgegenstände für welche Technologiebasen verfügbar sind. Hilfsfahrzeuge aus Clanfertigung dürfen nur Gegenstände verwenden, die den Clans auch zur Verfügung stehen und Hilfsfahrzeuge aus der Inneren Sphäre müssen Ausrüstung aus der Inneren Sphäre einsetzen. Mit dieser Einschränkung dürfen Gegenstände aller Technologieniveaus gewählt werden, doch sollte der Konstrukteur daran denken, dass das Allgemeine Technologieniveau der Einheit – und somit ihre Gesamtkosten – von der Komponente mit dem höchsten Wert abhängt.

Raum: Wie ihre turnierzugelassenen Vettern geben Erweiterte Hilfsfahrzeuge eine variable Anzahl von Ausrüstungszeilen für jede Waffe und jeden Gegenstand aus, basierend auf den Spielwerten, die im Eintrag des



Gegenstands in den Waffen- und Ausrüstungstabellen im *TechManual* (siehe Seite 341 – 345) und in diesem Buch (siehe Seite 404 – 411) angegeben sind.

Waffen und Ausrüstung: Kleine Hilfsfahrzeuge dürfen nur Leichte und Mittelschwere Waffen montieren, die in der Infanteriewaffen- und Ausrüstungstabelle auf Seite 349 – 352 im *TechManual* aufgeführt sind. Was die Bewaffnung von Hilfsfahrzeugen angeht, sind leichte Waffen diejenigen, die in der Infanteriewaffentabelle als Standard aufgeführt sind, während Mittelschwere Waffen diejenigen sind, die als „Unterstützung“ klassifiziert sind. Egal um welche Art von Waffe es sich handelt, die Waffen benötigen keine Wärmetauscher, doch können sie ein Vielfaches ihrer Magazingröße als Munition mit sich führen. (Kleine und Mittelschwere Waffen nehmen ihre Munition in der Zeile der Waffe selbst auf und brauchen keine eigene Zeile für die Munition.) Beide Waffenarten können fest montiert werden oder an einem Drehbolzen oder Geschützturm.

Nach diesen Regeln dürfen Erweiterte Hilfsfahrzeuge, die 5 oder mehr Tonnen wiegen, keine Leichten und Mittelschweren Waffen verwenden, sondern müssen stattdessen Schwere Waffen einsetzen, die du in den Waffen- und Ausrüstungstabellen ab Seite 341 im *TechManual* findest, sowie im Ausrüstungsabschnitt in diesem Buch (beginnend auf Seite 404).

Vergiss nicht, dass abhängig von der Anzahl der Waffen und der Art des verwendeten Feuerleitsystems ein Erweitertes Hilfsfahrzeug vielleicht zusätzliche Besatzungsmitglieder benötigt (und entsprechende Unterbringung), um mit der Feuerkraft klar zu kommen (siehe dazu *Steuer-/Besatzungssysteme einbauen*, Seite 249). Bei Leichten und Mittelschweren Waffen ist die Menge an zusätzlicher notwendiger Besatzung in den Infanteriewaffen- und Ausrüstungstabellen im *TechManual* angegeben. Bei Schwere Waffen auf Erweiterten Hilfsfahrzeugen sind Bordschützen nur dann nötig, wenn zum Einsatz des Gegenstands ein Bordschützen-Wurf notwendig ist und wenn der Gegenstand eine Reichweite von 1 Hexfeld oder mehr hat. (Das heißt, dass automatische Verteidigungswaffen wie Raketenabwehrsysteme, Sprengkapseln usw. keine Bordschützen benötigen, ebenso wenig wie Gegenstände, die keine Waffen und in der Tabelle aufgeführt sind, wie Sonden und Störsender.)

Munition: Alle munitionsabhängigen Waffen aus dieser Liste – außer Maschinengewehren (dazu gehören auch die Leichten und Schwere Versionen) und Nagel- oder Nietenpistolen – brauchen mindestens eine Tonne Munition (Maschinengewehre, Nagel- und Nietenpistolen dürfen Munition auch in halben Tonnen mit sich führen).

Die Zeilen für die Leichte und Mittelschwere Waffenmunition bei Kleinen Erweiterten Hilfsfahrzeugen ist Teil der Zeilenkosten der Waffe selbst. Bei munitionsbasierten Schwere Waffen und den Munitionslagern auf Mittelgroßen und Großen Erweiterten Hilfsfahrzeugen wird die ganze Munition in der Rumpf-Zone aufbewahrt, wobei jedes Munitionslager 1 Zeile einnimmt, unabhängig vom Gewicht. Wenn das Hilfsfahrzeug eine Multi-Hexfeld-Konstruktion ist (wie Große Schiffe), dann muss Munition in den Rumpf-Hexfeldern untergebracht werden, die der Zone entsprechen, in der die Waffe installiert ist – egal ob die Waffe in einem Geschützturm montiert ist oder nicht.

Dies kann es erforderlich machen, dass eine Multi-Hexfeldeinheit mit mehreren identischen Waffen insgesamt mehrere Zeilen für Munition aufwenden muss, um die verschiedenen Waffenstände zu versorgen.

Munitionslager können gleichzeitig unterschiedliche Munitionsarten aufnehmen, aber nur wenn die Munition in dieselbe Waffe eingespeist wird (ein 3-Tonnen-Munitionslager kann jeweils 1 Tonne ER-, Hochexplosiv- und Standard-TakRak-Geschosse aufnehmen, nimmt aber nur 1 Zeile im Erweiterten Hilfsfahrzeug ein).

Wärmetauscher: In Erweiterten Hilfsfahrzeugen sind Wärmetauscher nur für Schwere Energiewaffen notwendig und die Zahl der notwendigen Wärmetauscher entspricht der Gesamtwärme aller solcher Energiewaffen, wenn sie gleichzeitig abgefeuert werden würden. Mittelschwere und Leichte Energiewaffen, die ja Infanteriekampfwaffen sind, brauchen keine Wärmetauscher, wenn sie in einem Erweiterten Hilfsfahrzeug installiert werden.

Leistungsverstärker: Alle Mittelgroßen und Großen Hilfsfahrzeuge, die keine Kernspaltungs- oder Fusionsreaktoren verwenden, dürfen Schwere Energiewaffen mit sich führen, beispielsweise Laser oder PPK, doch brauchen sie dazu Leistungsverstärker. Leistungsverstärker wiegen 10 Prozent des Gewichts der getragenen Energiewaffen (aufgerundet auf die nächste halbe Tonne), nehmen aber keine Ausrüstungszeilen auf dem Datenbogen des Fahrzeugs ein (Mittelschwere und Leichte Energiewaffen, die ja Infanteriekampfwaffen sind, benötigen keine Leistungsverstärker).

Geschütztürme/Drehbolzen: Von den hier vorgestellten Erweiterten Hilfsfahrzeugen dürfen Kleine und Mittelgroße Schienenfahrzeuge, wenn der Konstrukteur es möchte, über einen Geschützturm verfügen, während Große Schiffe einen Geschützturm pro Hexfeld Länge des Schiffes aufnehmen dürfen (maximal 9 Geschütztürme pro Einheit). Die Masse solcher Geschütztürme muss mindestens 10 Prozent des Gesamtgewichts aller Waffen und Ausrüstungsteile (ohne Munition) betragen, die im Turm installiert sind. Dieses Gewicht muss bei Kleinen Fahrzeugen auf das nächste Kilogramm aufgerundet werden und auf die nächste halbe Tonne bei Erweiterten Hilfsfahrzeugen, die 5 oder mehr Tonnen wiegen. Ein Geschützturm ist eine zusätzliche Zone für das Fahrzeug auf dem Erweiterten Hilfsfahrzeugdatenbogen und braucht eigene Struktur und Panzerung.

Drehbolzen – die nach diesen Regeln nur für Kleine Schienenfahrzeuge verfügbar sind – dürfen nur Leichte und Mittelschwere Waffen aufnehmen und dürfen nicht weniger als 5 Prozent des Gewichts aller Waffen wiegen, die an ihnen montiert sind (auf das nächste Kilogramm gerundet). Drehbolzen zählen nicht als eigene Trefferzone und erhalten keine Interne Struktur oder Panzerung. Sie müssen stattdessen an den äußeren Zonen montiert werden (Linke Seite, Rechte Seite, Front oder Heck).

Erweiterte Satelliten- und Luftschiff-Hilfsfahrzeuge dürfen weder Geschütztürme noch Drehbolzen montieren.

Kleine Gegenstände an Mittelgroßen und Großen Einheiten: Mehrere Gegenstände, die in Mittelgroßen oder Großen Hilfsfahrzeugen montiert werden können, haben ein Gewicht, das in Kilogramm angegeben ist und nicht in Tonnen. Wenn solche Gegenstände installiert werden, dann muss der Konstrukteur die Gesamtzahl der aufgetragenen Kilogramm im Auge behalten. Am Ende dieses Schrittes der Konstruktion des Hilfsfahrzeugs teile einfach die Gesamtzahl dieser Kilogramm durch 1000, um das Gesamtgewicht in Tonnen zu ermitteln. Das Endergebnis muss dann auf die nächste halbe Tonne aufgerundet werden. Wenn Raum für Fracht in einem Erweiterten Hilfsfahrzeug verfügbar ist, so kann dies auch vollbracht werden, indem „überzählige“ Kilogramm in Fracht umgewandelt werden. So könnte beispielsweise eine Einheit mit 100 Tonnen, die aufgrund kleiner Gegenstände auf 96,36 Tonnen kommt, einen Frachtraum mit 3,64 Tonnen (3640 Kilogramm) einbauen, um auf glatte 100 Tonnen zu kommen.

OmniHilfsfahrzeuge: Es ist zwar ungewöhnlich, doch können Waffen und andere Ausrüstungsteile als fest eingebaute Komponenten eines Erweiterten OmniHilfsfahrzeugs bestimmt werden, die genau wie Wärmetauscher, Panzerung usw. Teil der Basiskonfiguration sind. Diese „fest eingebauten“ Gegenstände müssen montiert (also im Waffeninventar eingetragen und einer Trefferzone zugewiesen) werden, bevor die Basiskonfiguration abgeschlossen ist. Danach

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



dürfen diese Gegenstände für die fertigen Primär- und Alternativkonfigurationen des Hilfsfahrzeugs nicht mehr verändert werden.

Bei Erweiterten OmniFahrzeugen, die über einen Geschützturm oder einen Drehbolzen verfügen, darf die Tonnage des Geschützturms oder der Drehbolzen zwischen den Konfigurationen nicht verändert werden. Die Entwicklung eines OmniHilfsfahrzeugs macht es also nötig, dass der Konstrukteur im Vorfeld festlegt, wie viel Gewicht an Ausrüstung (ohne Munition) in die Geschützturm-Zone oder auf die Drehbolzen gelegt werden darf, damit er das Gewicht des Geschützturms oder der Drehbolzen für die Basiskonfiguration festlegen kann. Dieses gilt dann auch für die Primär- und Alternativkonfigurationen des OmniFahrzeugs. Wie bereits erwähnt, wiegen Geschütztürme 10 Prozent aller Waffen, die in ihnen montiert worden sind. Daher darf das Gesamtgewicht aller Gegenstände im Geschützturm (ohne Munition) nicht höher liegen als das zehnfache Gewicht des Turms. Drehbolzen wiegen 5 Prozent des Gewichts der Waffe, dürfen also nicht mehr als ihr zwanzigfaches Gewicht aufnehmen.

Schiffsklassewaffen: Erweiterte Hilfsfahrzeuge dürfen nach diesen Regeln keine Schiffsklassewaffen verwenden.

Besatzungsquartiere: Die Installation zusätzlicher Gegenstände und Waffen in Erweiterten Einheiten kann Einfluss auf die Mindestbesatzung haben, die notwendig ist, um eine Erweiterte Einheit zu bemannen und gleiches gilt für den zusätzlichen Raum für Passagiere auf Langstreckenreisen. Die Regeln, die die Mindestbesatzung einer Einheit bestimmen, findest du unter *Steuer-/Besatzungssysteme einbauen* (siehe Seite 249). Bei Kleinen Erweiterten Hilfsfahrzeugen muss der Konstrukteur Gewicht für Sitzplätze zuweisen (Standardsitze, Soziussitze oder Schleudersitze), oder für entsprechende Infanterieabteile/Hangars für alle Besatzungsmitglieder und Passagiere, inklusive der Mindestbesatzung. Alle Hilfsfahrzeuge ab 5 Tonnen haben automatisch Sitzplätze (oder Quartiere, im Falle von Großen Schiffen und Großen Luftschiffen) für die notwendige Mindestbesatzung, brauchen aber dennoch passende Abteile/Hangars (oder sogar Quartiere) für Passagiere wie Infanterie, sowie für Besatzung über dem Minimum.

Hangarpersonal – Personal, das mit anderen Einheiten assoziiert ist, die transportiert werden, wie Infanterie, Fahrzeuge, Jäger und Mechs – benötigt keine Quartiere, da die Hangars bereits über eine grundlegende Unterbringung verfügen. Zusätzliche Quartiere für solches Personal können als Passagierquartiere hinzugefügt werden, was zusätzlichen Komfort und Unterstützung darstellt, doch nötig ist das nicht.

Feuerleitsystem: Neben Besatzungsquartieren möchte der Konstrukteur eines bewaffneten Erweiterten Hilfsfahrzeugs vielleicht Gewicht für ein Feuerleitsystem aufwenden, um die Besatzungsanforderungen für alle installierten Waffen zu verringern. Der Einfluss, den die Installation eines solchen Feuerleitsystems auf die Besatzungsanforderungen hat, ist in der Bordschützen-Spalte in der Erweiterten Hilfsfahrzeugs-Minimalbesatzungstabelle angegeben, doch müssen diese nicht gelten, wenn der Konstrukteur keine Waffen einbaut. Weil das Gewicht von Feuerleitsystemen direkt mit dem Gewicht der Waffen zusammenhängt, die in einem Hilfsfahrzeug installiert werden, kann der Konstrukteur das Gewicht der Feuerleitsysteme erst dann ermitteln, wenn er Waffen und Munition einbaut. In einigen Fällen allerdings, beispielsweise bei der Konstruktion von OmniFahrzeugen, ist es vielleicht wichtig, hier schon einmal festzulegen, dass das Fahrzeug ein solches System verwendet.

Transporthangars und Schleusen: Frachträume und Hangars zum Einheitentransport machen oft das verbleibende Gewicht erweiterter Einheiten aller Art aus. Diese Hangars können spezielle Boxen für Mechs, Jäger und andere Einheiten sein, oder generische Frachträume, um Vorräte, Ersatzteile oder sogar zusätzliche Munition und Treibstoff aufzubewahren. Wie viel des generischen Frachtraums für solche Bedürfnisse bereitgestellt wird, hängt ausschließlich vom Konstrukteur ab und kann von Mission zu Mission schwanken, muss also während der Konstruktion nicht angesprochen werden. Wenn der Spieler möchte, kann er Frachtraum, der nicht speziell als Flüssig- oder Kühlfrachtraum nominiert ist, als „Tiefadefrachtraum“ deklarieren, der verwendet werden kann, um Fracht oder Einheiten extern zu transportieren (siehe Seite 261, TW).

In Kleinen und Mittelgroßen Erweiterten Hilfsfahrzeugen sind Schleusen nicht notwendig, um Zutritt und Auslass aus solchen Frachträumen und Hangars zu erhalten, es sei denn, die Fracht ist wirklich groß (1 Tonne oder mehr – ungefähr die Größe eines Soldaten in Gefechtsrüstung, eines großen Packtiers oder kleinen Fahrzeugs). Große Hilfsfahrzeuge allerdings benötigen Schleusen für jeden Transporthangar – unter anderem die, die mit Jägern, BattleMechs oder anderen Einheitenboxen gefüllt sind.

Die Konstrukteure von Großen Erweiterten Hilfsfahrzeugen müssen jeder Einheit in einem Transporthangar mindestens 1 Schleuse zuweisen, die das Ein- und Aussteigen der Einheit erlaubt. Um die maximale Anzahl von Schleusen zu ermitteln, die eine Einheit aufnehmen kann, schau in die Maximalschleusen-Tabelle Erweiterte Hilfsfahrzeuge unten nach. Fahrzeuge mit Tiefadefrachtraum brauchen keine Schleusen.

Die Ausschleuserate einer transportierenden Einheit (pro Runde) für Jäger und andere abschussfähige Einheiten an Bord mit entsprechenden Boxen (Raumboote, Mechs und ProtoMechs) entspricht der doppelten Zahl funktionierender Schleusen, die mit abschussfähigen Einheiten assoziiert sind.

Beispielsweise kann ein Großes Hilfsschiff mit 18 Jägern in einem Jägerhangar mit 2 Schleusen 4 der 18 Jäger pro Runde ausschleusen (2 Schleusen x 2 Jäger pro Tür pro Runde = 4 Jäger pro Runde). Ein Frachtzug mit

MAXIMALSCHLEUSENTABELLE ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGE

Einheitentyp (und Größe)	Maximum Schleusen
Jedes Hilfsfahrzeug (Klein)	4
Jedes Hilfsfahrzeug (Mittelgroß)	4
Satellit (Groß)	6
Schienenhilfsfahrzeug (Groß)	8
Hilfsluftschiff (Groß)	8
Hilfsschiff (Groß)	7 + [Einheitengewicht ÷ 50.000]*

* Brüche aufrunden

12 BattleMechs in zwei Hangars, die jeweils 2 Schleusen haben, könnte 8 Mechs pro Runde in den Kampf schicken (2 Schleusen pro Hangar x 2 Hangars x 2 BattleMechs pro Tür pro Runde = 8 BattleMechs pro Runde).

Mit 20 Tonnen hat Erics Starcomm-Satellit 7 Zeilen für Gegenstände und Waffen verfügbar. Mit nur 9 freien Tonnen beschließt er, alles für Kommunikationsausrüstung auszugeben – welche nur eine Zeile einnimmt. Weil er beschlossen hat, die Einheit zu einem unbemannten Satelliten zu machen, weiß Eric, dass diese Ausrüstung keine Besatzung braucht und somit als eine Art Relaisystem gilt. Das bedeutet natürlich, dass feindliche Einheiten potentiell den Satelliten verwenden können, aber da Starcomms Primärmission nicht militärisch ist, hat Eric kein richtiges Problem damit. Die Kommunikationsausrüstung braucht keine Ausrichtung und ihre 1 Hilfsfahrzeugzeile wird dem Rumpf der Einheit zugewiesen.

Bei der 600-Tonnen-Zugmaschine seiner Adelante-Schieneinheit beschließt Frank, die verbleibenden 28 Tonnen am besten für Fracht aufzuwenden und somit weist er für nur eine der 41 Ausrüstungszeilen einen Standard-28-Ton-





nen-Frachtraum zu. Eine gewichtsfreie (und zeilenfreie) Schleuse wird dann in die Rechte Seite gebaut, um Fracht ein- und auszuladen.

Für die 120 Tonnen schweren OmniAnhänger beschließt Frank, dass die verbleibenden 101,5 Tonnen (und alle 17 Ausrüstungszeilen) ausreichend „Modulraum“ für jede gewünschte Konfiguration darstellen, was die Basiskonfiguration effektiv abschließt.

Als beispielhafte Primärkonfiguration, die für die Nutzung durch VIP gedacht ist, installiert er 9 1.-Klasse-Quartiere für 90 Tonnen (10 Tonnen pro Quartier x 9 Quartiere = 90) und 1 2.-Klasse-Quartier für 7 Tonnen, sodass 4,5 Tonnen für einen Frachtraum für zusätzlichen Stellplatz und eine gewichtsfreie Schleuse an der linken Seite übrig bleiben. Der Frachtraum nimmt 1 Ausrüstungszeile ein, die Schleuse ist umsonst. Das Quartier Zweiter Klasse nimmt eine weitere Zeile ein (1 Quartier ÷ 20 Quartiere pro Zeile = 0,05, aufgerundet auf 1), während die 9 Quartiere Erster Klasse 2 weitere Zeilen erfordern (9 Quartiere ÷ 5 Quartiere pro Zeile = 1,8, aufgerundet auf 2). Die Quartiere und der Frachtraum brauchen keine Ausrüstung und werden somit dem Rumpf der Einheit zugewiesen.

George will, dass sein Cloud Nine Luftschiff Flugzeuge transportieren und warten kann, ohne dabei landen zu müssen. Mit noch 699 freien Tonnen (und 45 Ausrüstungszeilen) möchte er viel für Unterstützungsausrüstung ausgeben, damit dies möglich wird. Er installiert 2 Arretierkräne zu je 3 Tonnen (und 1 Zeile jeweils), 4 eingebaute Suchscheinwerfer zu je 0,5 Tonnen (und je 1 Zeile), einen voll funktionsfähigen Jägerhangar für 150 Tonnen (und 1 Zeile), 7 Tonnen Kommunikationsausrüstung (bei 1 Zeile Platzbedarf) und eine Mobile Feldbasis für 20 Tonnen (und 1 Zeile), um die Wartung weiter zu unterstützen. Er fügt sogar noch weitere 400 Tonnen Standard-Frachtraum hinzu (für 1 Ausrüstungszeile), um als Zusatzhangar ohne die Annehmlichkeiten eines Jägerhangars verwendet zu werden. Das kostet die Cloud Nine bislang 585 Tonnen ([2 Arretierkräne x 3 Tonnen] + [Suchscheinwerfer x 0,5 Tonnen] + [1 Jägerhangar x 150 Tonnen] + [7 Tonnen Kommunikationsausrüstung] + [1 Mobile Feldbasis x 20 Tonnen] + [400 Tonnen Standardfracht] = 585 Tonnen) und 10 Ausrüstungszeilen. Eine gewichtsfreie/zeilenfreie Schleuse wird im Heck des Schiffes montiert, für das Ein- und Ausschleusen (George sieht dies als eine Schleuse an der Unterseite). Die Cloud Nine hat bereits eine Besatzung von 5 plus 1 Offizier, deren Unterbringungen ein kostenloser Teil der strukturellen Konstruktion sind. Die Mobile Feldbasis und die 7 Tonnen Kommunikationsausrüstung allerdings erhöhen die Besatzungsanfordernisse um 12, was auch die notwendigen Offiziere um 2 erhöht, da die Cloud Nine nun eine Besatzung von 17 erfordert (5 + 12 = 17) und somit 3 Offiziere braucht (17 ÷ 6 Besatzungsmitglieder pro Offizier = 2,83 Offiziere, aufgerundet auf 3). Weil diese Besatzungsmitglieder notwendig sind, um die Mindestanfordernisse der Cloud Nine zu erfüllen, ist auch ihre Unterbringung ein kostenloser Teil der Konstruktion. George ist jedoch der Meinung, dass die Cloud Nine als Trägerluftschiff sekundäres Hilfspersonal brauchen wird, so wie Hangarpersonal für die Jäger usw. Er beschließt somit, zusätzliches Personal zu erlauben, indem er 15 Quartiere der Zwischendeckklasse einbaut, zu 5 Tonnen pro Quartier (insgesamt 75 Tonnen). Diese Quartiere brauchen 1 Ausrüstungszeile (15 Zwischendeckquartiere ÷ 50 Quartiere pro Zeile = 0,3 Zeilen, aufgerundet auf 1). Die verbleibenden 39 Tonnen freien Gewichts will George für einen sekundären Frachtraum aufwenden, mit 2 gewichts- und zeilenfreien Schleusen (1 links und 1 rechts). Der Frachtraum nimmt eine zusätzliche Ausrüstungszeile in Anspruch.

Henrys Jormungand ist ein seetaugliches Kriegsschiff, das er vor allem für Küstenunterstützung und Eskortaufgaben für andere seetaugliche Schiffe vorgesehen hat. Da noch 9501,5 Tonnen (und 635 Ausrüstungszeilen) für Waffen und andere Ausrüstung verfügbar sind, will er mit den Waffen anfangen. Für primäre Feuerkraft vom Schiff zur Küste entscheidet er sich für 6 Long-Tom-Artilleriegeschütze (siehe Seite 248), die jeweils 30 Tonnen (und 30 Zeilen) einnehmen. Er plant, je 3



dieser Waffen in zwei der fünf Geschütztürme des Schiffes zu packen und wählt die Geschütztürme 2 und 6 (das zweite und sechste Hexfeld von der Front des Schiffs aus). Das heißt, dass jeder Long-Tom-Geschützturm einen Geschützturmmechanismus mit 9 Tonnen Gewicht hat (90 Tonnen für 3 Long Toms ÷ 10 = 9 Tonnen). Für zusätzliche Langstrecken-Feuerkraft platziert Henry 2 LSR-20 (zu jeweils 10 Tonnen und 5 Zeilen) in einem dritten Geschützturm (Geschützturm 3, direkt hinter dem ersten Long-Tom-Geschützturm), dessen Geschützturm-Mechanismus 2 Tonnen wiegt (20 Tonnen für 2 LSR-20 ÷ 10 = 2 Tonnen), unterstützt von 2 LS-Torpedo-20 (auch zu je 10 Tonnen und 5 Zeilen), in einer festen Aufhängung an der Schiffsfront. Für den Nahkampf rundet Henry die Feuerkraft mit 4 PPK (jeweils 7 Tonnen und 3 Zeilen) und 2 AK/10 (12 Tonnen, 7 Zeilen) ab, die gleichmäßig auf die beiden übrigen Geschütztürme verteilt werden (die er in den Hexfeldern 1 und 7 unterbringt) und 6 KS-Torpedo-6 (je 3 Tonnen, 2 Zeilen); 2 von diesen werden in fixierten Aufhängungen Vorne-Links montiert (in Hexfeld 3, wenn es um die Reichweite geht), 2 Vorne-Rechts (auch in Hexfeld 3) und 2 im Heck. Die PPK und Autokanone geben den beiden Geschütztürmen, in denen sie eingebaut sind, ein Mechanismusgewicht von 3 Tonnen ([14 Tonnen für 2 PPK + 12 Tonnen für die AK/10] ÷ 10 = 2,6, aufgerundet auf 3).

Für die munitionsbasierten Waffen stellt Henry 60 Tonnen (60 x 5 Schuss pro Tonne = 300 Schuss) für die Long Toms, 24 Tonnen für die AK/10 (24 x 10 Schuss pro Tonne = 240 Schuss), 40 Tonnen für die LSR-20 (40 x 6 Schuss pro Tonne = 240 Schuss), 40 Tonnen für LST-20 (40 x 6 Schuss pro Tonne = 240 Schuss) und 24 Tonnen für KST-6 (24 x 15 Schuss pro Tonne = 360 Schuss). Bei einem kleineren Hilfsfahrzeug mit nur einer Zeile würden diese Munitionslager jeweils nur 1 Zeile verbrauchen, die automatisch dem Rumpf zugewiesen werden würden. Weil der Jormungand allerdings eine Multi-Hexfeld-Einheit ist, muss Henry die Munitionslager auf die Hexfelder aufteilen, in denen die Waffen montiert sind. Somit platziert er je eine Zeile Long-Tom-Munition (jede mit 30 Tonnen Munition) in dem zweiten und sechsten Rumpf-Hexfeld (wo die Long-Tom-Geschütztürme liegen). Er packt alle LSR-Munition in das zweite Rumpf-Hexfeld (wo sich der LSR-20-Geschützturm befindet) und teilt die AK/10-Munition in zwei Zeilen auf, die dem ersten und siebten Rumpf-Hexfeld zugewiesen werden, sodass jeder AK/10-Geschützturm 6 Tonnen Munition besitzt. Die 40 Tonnen LRT-Munition nehmen eine einzelne Zeile im ersten Rumpf-Hexfeld des Schiffes ein. Da sich vier der sechs KS-Torpedowerfer im dritten Rumpf-Hexfeld des Schiffes befinden, platziert Henry zwei Drittel der SRT-6-Munition (16 Tonnen) in einer Munitionszeile in diesem Hexfeld und die 8 verbleibenden Tonnen KST-Munition nehmen 1 Zeile im neunten Rumpf-Hexfeld ein – die hinterste Zone des Schiffes. Alles in allem nimmt die Munition für den Jormungand 8 Zeilen ein.

Um das Schiff vor Explosionen zu bewahren, installiert Henry auch ein CASE, aber da das Schiff eine Multi-Hexfeld-Einheit ist, muss er das CASE in jedem Hexfeld installieren, zu 0,5 Tonnen (und 1 Zeile) pro Hexfeld, also insgesamt 4,5 Tonnen und 9 Zeilen in einem 9 Hexfelder langen Schiff. Die Feuerkraft rundet Henry außerdem mit einem Verbesserten Feuerleitsystem ab. Bei einem Gesamtgewicht (ohne Geschütztürme, Munition und CASE) von 290 Tonnen (180 [6 Long Toms] + 20 [2 LSR-20] + 20 [2 LRT-20] + 28 [4 PPK] + 24 [2 AK/10] + 18 Tonnen [6 KST-6] = 290 Tonnen) nimmt das Verbesserte Feuerleitsystem des Jormungand weitere 29 Tonnen ein (290 ÷ 10 = 29 Tonnen), aber keine Ausrüstungszeilen. Mit Waffen, Geschützturmmechanismen, Munition, CASE und Feuerleitsystem hat das Schiff jetzt 537,5 Tonnen ausgegeben (290 [Waffen] + 26 [Geschütztürme] + 188 [Munition] + 4,5 [CASE] + 29 [Feuerleitsystem] = 537,5) und 165 Zeilen (148 [Waffen] + 0 [Geschütztürme] + 8 [Munition] + 9 [CASE] + 0 [Feuerleitsystem] = 165).

Henry macht weiter und möchte seinem Kreuzer Möglichkeiten zur Luftunterstützung bieten, mit einem 500-Tonnen-Hubschrauberlandeplatz zu 5 Zeilen (den er in Hexfeld 5 platziert) und zwei Leichte Fahrzeughangars zu 50 Tonnen (und 1 Zeile) – jeder mit seinen eigenen 0-Tonnen-/0-Zeilen-Schleusen (vorne-links und vorne-rechts). Er baut auch 12 Tonnen Kommunikationsausrüstung ein (die 1 Zeile in Anspruch nimmt),

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



eine MASH-Einheit mit 7 zusätzlichen Operationssälen für 10,5 Tonnen (3,5 Tonnen [Basis] + [7 zusätzliche Operationssäle x 1 jeweils 1 Tonne] = 10,5 Tonnen) und 1 Zeile und 2 Feldküchen zu jeweils 3 Tonnen (und 1 Zeile). Er fügt dann 4 festmontierte Suchscheinwerfer hinzu, zu 0,5 Tonnen und je 1 Zeile (je einer montiert an der Front, Front-Links, Front-Rechts und Heck) und 30 Rettungsboote zu jeweils 1 Tonne (und 0 Zeilen). Diese zusätzliche Ausrüstung macht 660,5 Tonnen und 15 Zeilen aus.

Henry ist mit der Ausrüstung zufrieden und wirft einen Blick auf die Besatzungsanforderungen des Jormungand. Bei 60000 Tonnen hat das Schiff eine Mindestbesatzung von 15 ($3 + [60000 \text{ Tonnen} \div 5000] = 15$) und braucht somit 3 Offiziere ($15 \text{ Besatzung} \div 6 = 2,5$ Offiziere, aufgerundet auf 3 Offiziere) – die Henry bereits vorher eingerechnet hat. Außerdem verursacht die Nichtwaffen-Ausrüstung einen Bedarf an 63 weiteren Besatzungsmitgliedern ($5 [\text{Hubschrauberlandeplatz}] + 12 [12 \text{ Tonnen Kommunikationsausrüstung}] + 40 [\text{MASH mit 8 Operationssälen}] + 6 [2 \text{ Feldküchen}] = 63$), während die 290 Tonnen Bewaffnung 73 Bordschützen erfordern ($290 \text{ Waffentonnen} \div 4 = 72,5$, aufgerundet auf 73). Zusammen mit der Basisbesatzung von 15 braucht der Jormungand insgesamt 151 Mann Besatzung ($15 [\text{Basis}] + 63 [\text{Zusatzbesatzung}] + 73 [\text{Bordschützen}] = 151$) und entsprechend mindestens 26 Offiziere ($151 \text{ Besatzung} \div 6 = 25,17$, aufgerundet auf 26 Offiziere). Henry möchte aber über das Minimum hinausgehen, um im Falle von Verlusten und dergleichen Reserven zu haben. Also beschließt er, Quartiere für zusätzliche 229 Mann einzubauen, sodass die Jormungand dreimal so viel Besatzung und doppelt so viele Bordschützen wie nötig aufnehmen kann. Außerdem beschließt Henry, dass er mindestens vier Züge konventioneller Marinesoldaten auf seinem Schiff haben will (insgesamt 84 Soldaten). Die Quartiere der Mindestbesatzung sind ein kostenloser Teil des Rumpfs des Schiffes, also muss ihnen Henry weder Gewicht noch Zeilen zuweisen, doch zusätzliche Besatzung, Offiziere und Marinesoldaten brauchen Quartiere. Spendierfreudig beschließt Henry außerdem, Quartiere für die 10 Mann Hangarpersonal zur Verfügung zu stellen, die in den Leichten Fahrzeughangars arbeiten, die er installiert hat. Er verwendet normale 7-Tonnen-Besatzungsquartiere für 323 Mann Zusatzbesatzung, Hangarpersonal und Marinesoldaten ($229 \text{ zusätzliche Besatzung} + 10 \text{ Mann Hangarpersonal} + 84 \text{ Marinesoldaten} = 323$) und gibt hier 2261 Tonnen aus sowie 17 Zeilen ($323 \text{ zusätzliche Besatzungsquartiere} \div 20 \text{ Quartiere pro Zeile} = 16,15$, aufgerundet auf 17). Die zusätzlichen Offiziere, deren Quartiere jeweils 10 Tonnen wiegen, addieren weitere 380 Tonnen (und 8 Zeilen; $38 \text{ Offiziersquartiere} \div 5 = 7,6$, aufgerundet auf 8) – für insgesamt 2641 Tonnen und 25 Zeilen für Quartiere.

Henry hat jetzt insgesamt 3839 Tonnen ausgegeben ($537,5 [\text{Waffen}] + 660,5 [\text{Nicht-Waffen}] + 2641 [\text{Quartiere}] = 3839$) sowie 202 Zeilen ($162 [\text{Waffen}] + 15 [\text{Nicht-Waffen}] + 25 [\text{Quartiere}] = 202$) und stellt fest dass er noch 5662,5 Tonnen ($9501,5 - 3839 = 5662,5 \text{ Tonnen}$) und 433 Zeilen ($635 - 202 = 433$) ausgeben kann. Er beschließt, 4000 Tonnen (und 1 Zeile) für einen Standardfrachtraum aufzuwenden (den er dem Rumpf zuweist, mit einer Schleuse im Schussfeld Heck-Rechts) und die verbleibenden 1622,5 Tonnen (und 1 Zeile) für einen speziell gekühlten Frachtraum (ebenfalls im Rumpf, mit einer Schleuse nach Heck-Links). Der Vollständigkeit halber berechnet Henry, dass die Kapazität des Kühlfrachtraums bei 1445,5 Tonnen liegt ($1662,5 \text{ Tonnen tatsächliche Größe} \div 1,15 = 1445,5$).

SCHRITT 6: VERVOLLSTÄNDIGEN DES DATENBOGENS

Wenn der Konstrukteur Struktur, Antrieb und Steuersysteme für das Erweiterte Hilfsfahrzeug ausgewählt sowie Panzerung, Waffen und Ausstattung eingebaut hat, müssen alle Gegenstände in die entsprechenden Abschnitte im Blanko-Datenbogen eingetragen werden. Bei einem fertigen Datenbogen muss der Konstrukteur sicherstellen, dass er den richtigen Datenbogen für den Einheitentyp des Fahrzeugs ausgewählt hat. Auf dem Datenbogen müssen die Fahrzeugdaten vollständig ausgefüllt werden (dazu gehören Name, Tonnage, Antrieb und Bewegungsarten sowie BP/Schubpunkte). Alle Ausrüstungszeilen müssen dem Waffen- und Ausrüstungsinventar zugewiesen werden (dazu gehören auch Munition sowie die Anzahl der Schuss pro Munitionslager). Alle überzähligen Panzerungs- und Strukturkreise müssen auf dem Panzerungsdiagramm geschwärzt werden.

Wenn all dies abgeschlossen ist, ist das Hilfsfahrzeug bereit, im Spiel von *Total Warfare* eingesetzt zu werden.

OMNIHILFSFAHRZEUGE

Wenn der Datenbogen für ein Hilfsfahrzeug, das als OmniHilfsfahrzeug gebaut ist, vervollständigt wird, empfiehlt es sich, dass der Konstrukteur einen Datenbogen erschafft, der die Basiskonfiguration beinhaltet. Auf diesem sollte er keine Waffen und Ausrüstungsteile eintragen, die nur von Primär- oder Alternativkonfigurationen verwendet werden. Kopien des Basiskonfigurations-Datenbogens (der die unverbrauchte Tonnage als Modulraum kennzeichnet und zwar separat für Rumpf des Fahrzeugs und Geschützturm) können dann verwendet werden, um schnell Datenbögen für andere Konfigurationen zu erstellen.



MOBILE BAUTEN ENTWERFEN

Die folgenden Basisregeln beschreiben die Konstruktion Mobiler Bauten, besonders großer Einheiten, die sich zu Lande, zu Wasser und in der Luft bewegen, deren Konstruktion aber oft einzigartig ist und mehr an Gebäude als an Fahrzeuge erinnert. Trotz ihrer Vielseitigkeit folgen diese Einheiten fünf einfachen Konstruktionsschritten, die später genauer ausgeführt werden. Kurz gesagt sind diese Schritte die folgenden:

Schritt 1: Funktion bestimmen – Ermittle Klasse, Technologiebasis, Gebäudetyp, Größe und Konstruktionsfaktor (KF) des Mobilen Gebäudes.

Schritt 2: Energieversorgung, Antrieb und Steuersysteme einbauen – Bestimme Geschwindigkeit, Energieversorgung und Antriebssysteme des Mobilen Gebäudes und die Mindestbesatzung.

Schritt 3: Panzerung einbauen – Bestimme Typ, Menge und Gewicht der Panzerung (wenn vorhanden) und füge Panzerungspunkte hinzu.

Schritt 4: Waffen, Wärmetauscher und Ausrüstung einbauen – Füge Waffen, notwendige Wärmetauscher und andere Ausrüstung hinzu.

Schritt 5: Vervollständige den Datenbogen.

Der oben beschriebene Konstruktionsprozess ist nur ein Rahmen, der verwendet werden kann, um ein mobiles Gebäude zu erstellen. Der tatsächliche Prozess – besonders nachdem Funktion und Antriebsart festgelegt worden sind – kann ein bisschen mehr Hin und Her umfassen, wenn Ausrüstung und Waffen für den besten Einsatz von Tonnage und Waffenzeilen gegeneinander abgewogen werden. Einige Konstrukteure wollen vielleicht die Panzerung zuweisen, nachdem sie Waffen und Wärmetauscher festgelegt haben, weil ihnen Feuerkraft wichtiger ist als Schutz. Andere wollen zuerst die Ausrüstung einbauen, sodass verbleibende Tonnage für Panzerung übrig bleibt.

Um den Prozess zu vereinfachen, ist es sinnvoll, sich Kopien des entsprechenden Blankodatenbogens (weiter hinten in diesem Buch) zu machen, um die Waffen und Ausstattung visuell zu arrangieren, während man den Verbrauch von Tonnage auf einem Schmierzettel verwaltet.

Terminologie: Mobile Bauten sind unter den Gefechtseinheiten einzigartig, weil sie nicht nach dem Gewichtsstandard konstruiert werden, auch wenn ihre Konstruktion Gewicht als regulierenden Faktor verwendet. Statt Gewichtsklassen identifizieren Mobile Bauten ihre „Klasse“ nach ihrem Konstruktionsfaktor (KF), der Leicht, Mittelstark, Hart oder Hochdicht sein kann. Mobile Bauten haben auch drei Hauptstrukturtypen: Hangars, Gebäude und Festungen. Die Kombination der Klasse eines Mobilen Gebäudes und seines Typs haben starken Einfluss auf seine maximale Größe (in Hexfeldern und Höhenleveln) und die interne Gewichtskapazität.

Weil Mobile Bauten immer Multi-Hexfeld-Einheiten sind, beeinflusst die Größe (in Hexfeldern) eines Mobilen Gebäudes, wo Gegenstände installiert werden können. Das Gewicht (die Tonnage) wird ein Faktor, wenn die interne Gewichtskapazität eines Mobilen Gebäudes besprochen wird (die Tonnage, die ein Hexfeld in seinem Rahmen tragen kann), die bestimmt, wie viel Ausrüstung im Inneren montiert werden kann.

SCHRITT 1: FUNKTION FESTLEGEN

Der erste Schritt bei der Konstruktion eines Mobilen Gebäudes ist die Auswahl der Primärfunktion und Bewegungsart der Einheit. Dieser Schritt bestimmt einige der grundlegenden Aspekte der Konstruktion. Dazu gehören der Typ der Einheit, die Technologiebasis und ihre strukturelle Stärke. Diese Entscheidungen werden bestimmen, auf welche Ausrüstung der Konstrukteur zugreifen kann und beeinflusst auch die Fähigkeiten der Einheit im Spiel.

MOBILEN GEBÄUDETYP WÄHLEN

Mobile Bauten existieren in drei Haupt-Strukturtypen, die ihre Antriebsart, Größe, den maximalen Konstruktionsfaktor und die Energieerzeugungsoptionen bestimmen. Daher ist die Auswahl des Einheitentyps der erste wichtige Schritt im Konstruktionsprozess des Gebäudes.

Die Typentabelle Mobile Bauten auf der nächsten Seite liefert Schlüsselinformationen zur Konstruktion und dem Spieleinsatz von Mobilen Bauten. Jeder von diesen Regeln beschriebene Gebäudetyp ist in der Spalte Mobiles Gebäude genannt, zusammen mit der Klasse (Leicht, Mittelstark, Hart, Hochdicht), Maximalgröße (in Hexfeldern und Leveln), der Spanne des Konstruktionsfaktors (basierend auf der Klasse), den Antriebssystem-Typen und speziellen Anmerkungen zur Natur der Konstruktion (ob das Gebäude beispielsweise mit schweren Waffen ausgerüstet werden oder mit zusätzlicher Panzerung ausgestattet werden darf).

Die Mobilen Gebäudetypen sind grob von ihren Standardgebäude-Entsprechungen beschrieben (Gebäude, Hangar und Festung), die unten genauer geschildert sind.

Gebäude: Mobile Bauten des Gebäudetyps stellen alltägliche Bauten dar, wie Kasernen und Arbeiterunterkünfte, Verwaltungsgebäude, Lazarette und dergleichen. Diese Gebäude fallen in die die KF-Kategorien Leicht, Mittelstark und Hart.

Gebäude dürfen nicht gepanzert werden und keine schweren Waffen tragen (Waffen, die individuell mehr als 0,25 Tonnen wiegen). Allerdings dürfen diese Bauten über andere Ausrüstung verfügen, die für ihre Funktion nützlich ist – wie beispielsweise Besatzungsquartiere für Kasernen und Unterkünfte, Kommunikationsausrüstung für Verwaltungsgebäude, MASH-Ausrüstung für Lazarette usw.

Mobile Bauten des Gebäudetyps dürfen als bodenbasierte, fliegende oder schwimmende (an der Oberfläche schwimmende oder tauchfähige) Einheiten gebaut werden.

Hangars: Hangarbauten sind spezialisierte Konstrukte, die mit großem, leerem Innenraum gebaut werden. Sie sind normalerweise dazu gedacht, Fahrzeuge, Mechs, Jäger und andere Massenwaren aufzunehmen und existieren in den KF-Kategorien Leicht, Mittelstark, Hart und Hochdicht. Sie dürfen nicht gepanzert werden. Als Folge ihrer offenen Konstruktion haben Hangars nur den halben KF-Wert des äquivalenten Gebäudetyps. Hangars müssen mindestens so hoch sein wie die Einheit, die sie aufnehmen (2 Level für Mech-Einheiten, 1 für die meisten anderen) und sollten eine Große Tür in mindestens einer Ausrichtung haben (diese sind frei, was Ausrüstungstonnage angeht).

Wie Gebäude dürfen auch Hangars keine Panzerung oder schweren Waffen besitzen. Ihre offene Konstruktion erlaubt es ihnen, mehr

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



MOBILE BAUTENTYPEN-TABELLE

Typ (Klasse)	Maximale Größe (Hexfelder/Level)*	Konstruktionsfaktor (KF)	Antriebssysteme	Anmerkung
Gebäude	—	—	Boden, Luft, Schiff	Darf nicht gepanzert oder bewaffnet werden
Leicht	6/5	1-15		
Mittelstark	8/8	16-40		
Hart	10/10	41-90		
Hangars	—	—	Boden, Luft, Schiff	Darf nicht gepanzert oder bewaffnet werden;
Leicht	10/7	1-8		Maximal 300 Tonnen Ausrüstung pro Hexfeld (pro 4 Level)**
Mittelstark	14/10	9-20		
Hart	18/13	21-45		
Hochdicht	20/14	46-75		
Festung	—	—	Boden, Schiff	Kann gegen zusätzliche Kosten gepanzert und bewaffnet werden.
Mittelstark	12/15	16-40		
Hart	15/20	41-90		
Hochdicht	20/30	91-150		

* Schiffseinheiten ragen nur ihre halbe Höhe (abgerundet) auf, wenn sie auf der Oberfläche operieren; die übrigen Level befinden sich unter der Wasseroberfläche (Unterseebauten sind niemals voll untergetaucht, außer sie tauchen tief genug, um ihre obersten Level unter die Oberfläche zu bringen); Bodeneinheiten erhalten zusätzliche 2 Höhenlevel durch ihr Antriebssystem (für Sichtlinien), zählen diese Höhe aber nicht zur Maximalhöhe in Leveln und nehmen sie auch nicht in Berechnungen auf, die auf der Höhe basieren.

** Aufrunden

Ausrüstung aufzunehmen als ein vergleichbares Gebäude, doch das Gewicht solcher Ausrüstung, das in Hangars installiert wird, hat ein Maximum von 300 Tonnen pro Hexfeld für je 4 angefangene Level Hangarhöhe, selbst wenn der Konstruktionsfaktor des Gebäudes mehr erlauben würde.

Mobile Bauten des Hangartyps dürfen als bodenbasierte, fliegende oder schwimmende (an der Oberfläche befindliche oder tauchfähige) Einheiten gebaut werden.

Großportal: Ein Großportal ist ein Mobiles Gebäude, das als Teil eines Briankastell-Komplexes (siehe Seite 141) entworfen ist; es erlaubt die Einfahrt/Ausfahrt anderer Mobiler Bauten aus besagtem Komplex (siehe Seite 168). Ein Großportal wird nach den Regeln für Hangars gebaut, mit folgenden Ergänzungen: Portale müssen mit Offener Konstruktion (siehe Seite 138) gebaut werden; das Portal wird immer flach gegen einen Hügel/Berg gleicher oder größerer Höhe gebaut; ein unterirdisches Briankastell mit Offener Konstruktion ist mit der Rückseite des Portals verbunden, was für einen Innentunnel steht; für je 5 Hexfelder „Tunnel“ ist das mittlere Hexfeld genau wie Hexfeld 3 des Portals ausgerüstet und das Hexfeld direkt dahinter ist identisch zu Hexfeld 2 des Portals.

Festungen: Bauten des Festungstyps sind mit Mittelstarkem, Hartem und Hochdichtem KF verfügbar. Im Gegensatz zu Hangars und Gebäuden dürfen sie gepanzert werden und schwere Waffen tragen. Die Masse von Panzerung und Waffen, die eine Festung pro Hexfeld installieren kann, basiert auf dem KF des Mobilen Gebäudes, ist aber ein Zusatz zu anderer

Ausrüstung, die wie oben unter Gebäude beschrieben in solchen Bauten montiert werden darf. Eine gepanzerte Festung muss ihre Panzerung auf alle Hexfelder des Mobilen Gebäudes aufteilen.

Mobile Festungsbauten dürfen als bodenbasierte und wasserbasierte Einheiten gebaut werden (schwimmend und tauchfähig), aber nicht als fliegende Einheit.

Nicholai möchte ein übergroßes transozeanisches Schiff bauen, das gewaltige Mengen an Massenfracht in die abgelegenen Städte auf Formalhaut bringen kann. Da er nicht plant, dies als Militärschiff zu konstruieren, sondern als kavernenartigen Frachttransporter, entscheidet er sich für den leichten und offenen Rahmen eines Hangars, also wählt er ein Mobiles Hangargebäude.



Paul will eine Himmelsbasis bauen, eine ungewöhnliche fliegende Stadt- und Hauptquartierplattform. Zwar kann diese Himmelsbasis auch militärisch eingesetzt werden, doch stellt Paul fest, dass ihm das Mobile Gebäude des Festungstyps nicht zur Verfügung steht (weil Festungsbauten nicht die Antriebsart Luft haben dürfen) und somit kann das Mobile Gebäude nicht gepanzert oder mit schweren Waffen ausgerüstet werden. Um das Mobile Gebäude mit der größtmöglichen Robustheit auszustatten, entscheidet er sich für den Gebäudetyp, der einen höheren KF erlaubt.





Raymond will eine Landungsschiff-Schleppplattform konstruieren, die verwendet wird, um geladene kugelförmige Landungsschiffe in überfüllten Raumhäfen zu bewegen. Er erwartet zwar nicht wirklich, dass ein solcher Schiffschlepper unter Feuer gerät, dennoch entscheidet er sich für ein Mobiles Gebäude der Festungsklasse für die Aufgabe, da er sieht, dass der höchstmögliche KF gebraucht wird, um die notwendige Frachtkapazität zu erreichen.



TECHNOLOGIEBASIS WÄHLEN

Mobile Bauten können mit der Technologiebasis Clan oder Innere Sphäre konstruiert werden. Mobile Bauten dürfen nicht als Omnis konstruiert werden. Sie dürfen aber als spezielle „Modulare Bauten“ konstruiert werden, die sich mit anderen Mobilien Bauten ähnlicher Antriebsarten und Bewegungsraten verbinden können.

Nicholai etabliert die Technologiebasis Innere Sphäre für sein Superfrachtschiff. Weil er die Frachtkapazität maximieren möchte, konzipiert er das Schiff als eine Reihe Modularer Bauten.



Paul entscheidet, dass seine Himmelsbasis die Technologiebasis Innere Sphäre haben soll.



Raymond wählt die Technologiebasis Innere Sphäre für seinen Landungsschiffschlepper.



KLASSE, GRÖSSE UND FORM WÄHLEN

Abhängig von der Klasse des Mobilien Gebäudes können sich die Maximalgröße (und Minimalgröße) und der Konstruktionsfaktor stark unterscheiden (wie du der Typentabelle Mobile Bauten entnehmen kannst). Auf diese Weise ähnelt die Klasse eines Mobilien Gebäudes der Gewichtsklasse einer Gefechtsinheit. Mobile Bauten dürfen – je nachdem, was ihr Gebäudetyp zulässt – als Leicht, Mittelstark, Hart oder Hochdicht definiert werden.

Wenn die Klasse gewählt ist, kann der Konstrukteur die Größe und Form des Mobilien Gebäudes festlegen (in 30-Meter-Hexfeldern und 6-Meter-Leveln). Diese Form wird mit der mehrschichtigen Hexfeldkarte rechts auf dem Datenbogen Mobile Bauten verzeichnet, indem alle überzähligen Hexfelder geschwärzt werden. Der Einfachheit halber muss die Form eines Mobilien Gebäudes eine fortlaufende Gruppe von Hexfeldern sein, die nicht größer sein darf als durch die Gebäudeklasse erlaubt (gezeigt in der Nummer links neben dem Schrägstrich in der Spalte Maximalgröße). Diese Hexfelder müssen nicht alle dieselbe Höhe haben, doch das höchste Level, das für die Hexfelder gewählt wird, darf die Zahl rechts neben dem Schrägstrich in der Maximalgrößen-Spalte für die Einheitenklasse nicht übersteigen. Das höchste Level wird als generelle Höhe für das Mobile Gebäude selbst verwendet, um Kosten und strukturelle Gewichtskapazität zu berechnen.

Mindestgröße: Mobile Bauten sind per Definition Multi-Hexfeld-Einheiten. Somit ist die Mindestgröße für alle Mobile Bauten 2 Hexfelder.

Nicholai wählt die Klasse Hochdicht für seinen Superfrachter, um die maximale Größe für jedes Modul des Gebäudes zu erreichen. Er beschließt alle 20 Hexfelder Hangargröße für das Schiff auszunutzen und arrangiert sie in einem Rechteck, das 4 Hexfelder lang und 5 Hexfelder breit ist. Er beschließt außerdem, dass das Mobile Gebäude



das Maximum von 14 Leveln hoch sein soll. (Da der Frachter ein Mobiles Oberflächenschiff ist, bedeutet das, dass der Frachter 7 Level über und 7 Level unter der Wasseroberfläche haben wird.)

Paul beschließt, dass seine Himmelsbasis Hart sein soll. Dies gibt ihm eine Maximale Gebäudegröße von 10 Hexfeldern Fläche und 10 Leveln Höhe. Er nimmt die maximale Hexfeldgröße und arrangiert die Struktur in einem Keil, 1 Hexfeld breit an der Spitze und 4 Hexfelder breit an das Basis, mit einer Höhe von 5 Leveln.



Raymond beschließt, seinen Landungsschiffschlepper Hochdicht zu machen, doch will er nicht die maximale Gebäudegröße der Festungsklasse von 20 Hexfeldern auf 30 Level ausnutzen. Stattdessen sieht er die Einheit als 19-Hexfeld-Gebäude, die er auf seinem Datenbogen als sechseckigen „Kreis“ arrangiert, der 3 Hexfelder auf jeder Seite hat (und 5 Hexfelder an der breitesten Stelle), mit einer Höhe von 4 Leveln. Weil es sich um ein Mobiles Bodengebäude handelt, macht dies das Gebäude tatsächlich 6 Level hoch, doch zählen die unteren beiden Level nicht für höhenbasierte Berechnungen.



KONSTRUKTIONSFAKTOR UND INTERNE GEWICHTSKAPAZITÄT

Die Klasse der Mobilien Gebäude hilft auch bei der Auswahl des Konstruktionsfaktors (KF), was die Schadenskapazität pro Hexfeld bestimmt (unabhängig von der Höhe), sowie die interne Gewichtskapazität. Der KF wird auf dem Datenbogen im KF-Abschnitt verzeichnet.

Für jedes Hexfeld, das ein Mobiles Gebäude einnimmt, können Mobile Bauten der Gebäude- und Festungsklasse intern eine Gesamttonnage an Ausrüstung (sowie Waffen, Wärmetauschern und Panzerung) gleich ihrem Konstruktionsfaktor multipliziert mit der Anzahl von Leveln des Gebäudes tragen. Aufgrund ihres offenen Aufbaus können Mobile Bauten der Hangarklasse diese Kapazität verdreifachen, doch bedeutet derselbe offene Aufbau auch, dass sie für je 4 angefangene Level Höhe nur maximal 300 Tonnen Ausrüstung aufnehmen können, selbst wenn ihre strukturelle Kapazität mehr erlauben würde.



Da ein Hochdichter Hangar einen maximalen KF von 75 hat, beschließt Nicholai, seinem Mobilien Hangargebäude einen KF von 75 zu verleihen. Das bedeutet, dass jedes Hexfeld des Gebäudes 1200

Tonnen Gewicht aufnehmen kann ($300 \text{ Tonnen} \times [14 \text{ Level Höhe} \div 4 = 3,5, \text{ aufgerundet auf } 4] = 300 \times 4 = 1200 \text{ Tonnen}$).

Nachdem er einen KF von 90 zugewiesen hat – das Maximum, das bei Gehärteten Mobilien Bauten der Gebäudeklasse möglich ist – stellt Paul fest, dass jedes Hexfeld 450 Tonnen Ausrüstung aufnehmen kann ($5 \text{ Level} \times 90 \text{ KF} = 450 \text{ Tonnen}$).



Raymond beschließt, seinem Landungsschiffschlepper (ein Hochdichtes Mobiles Gebäude der Festungsklasse mit einem Maximum von KF 150) den höchstmöglichen KF zu geben, um die geplante Last besser tragen zu können. Er stellt fest, dass das Mobile Gebäude 600 Tonnen Ausrüstung pro Hexfeld tragen kann ($4 \text{ Level [ohne die zusätzlichen 2, weil es ein Bodengebäude ist]} \times 150 \text{ KF} = 600 \text{ Tonnen}$).



EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



SCHRITT 2: ENERGIEVERSORGUNG, ANTRIEBS- UND STEUERSYSTEME EINBAUEN

Der zweite Schritt bei der Konstruktion Mobiler Bauten ist die Installation der Energieversorgung und des Antriebssystems der Einheit. Dieser Schritt legt einige Schlüsselfaktoren der Beweglichkeit der Einheit fest, darunter Größe und Leistung des Generators und die zum Betreiben notwendige Besatzung.

ENERGIEVERSORGUNGSSYSTEM EINBAUEN

Dank ihrer schieren Größe sind die Energiesysteme eines Mobilen Gebäudes generalisierter und stärker verteilt als andere Typen. Das Energieversorgungssystem versorgt den Antrieb der Einheit mit Energie und ebenso alle anderen Komponenten, wie Waffen und schwere Ausrüstung.

Die Energieversorgungssysteme, die Mobilen Bauten zur Verfügung stehen, können etwas variieren, mit einer Spanne möglicher „Reaktoren“, die denen ähneln, die man in Hilfsfahrzeugen findet (Dampf, Verbrennung, Brennstoffzellen, Kernspaltung und Fusion sind für Mobile Bauten verfügbar). Das Gewicht dieser Energieversorgungssysteme basiert auf der Größe des Mobilen Gebäudes, der Technologiebasis und der Antriebsart, sowie der gewünschten Maximalgeschwindigkeit (in Bewegungspunkten).

Mobile Bauten haben keine Reise- und Höchstgeschwindigkeits-Werte, nur maximale BP. Bewegungspunkte für Mobile Bauten

ENERGIEVERSORGUNGS- UND ANTRIEBSSYSTEMTABELLEN MOBILE BAUTEN

ENERGIEVERSORGUNGSSYSTEM-, ANTRIEBSSYSTEM- UND TREIBSTOFFGEWICHTSFORMELN MOBILE BAUTEN

Gewicht Energieversorgungssysteme = Gebäudegröße (Hexfelder x Level) x BP x Energieversorgungssystem-Gewichtsmultiplikator

Gewicht Antriebssysteme = Gebäudegröße (Hexfelder x Level) x Antriebstyp-Multiplikator x Bautentypmultiplikator*

Treibstoffgewicht = Gewünschte Reichweite (in 100 Kilometern) x Treibstoffmultiplikator x Gewicht Energieversorgungssystem

* Bautentypmultiplikator = 0,3 für Hangars, 0,5 für Gebäude und 1,0 für Festungen

ENERGIEVERSORGUNGSSYSTEM-GEWICHTSMULTIPLIKATOR MOBILE BAUTEN

Energieversorgungssystem-Multiplikator (nach Technologiebasis und Antriebsart)							
Energieversorgungs- system-Typ	Innere Sphäre			Clan			Treibstoffmultiplikator (% des Energieversorgungssystems- Gewichts pro 100 km)
	Boden	Luft	Wasser*	Boden	Luft	Wasser*	
Dampf	6,0	6,0	6,0 / 7,0	7,0	7,0	7,0 / 8,0	4,0
Verbrennungsmotor	3,0	3,0	3,0 / 3,2	3,0	3,0	3,0 / 3,0	2,0
Brennstoffzellen	4,0	4,4	4,0 / 5,0	4,0	4,2	4,0 / 4,4	2,0
Kernspaltung	3,0	3,0	3,0 / 3,0	4,0	4,0	4,0 / 4,0	N/A
Fusion	2,0	2,0	2,0 / 2,2	1,8	1,8	1,8 / 2,0	N/A

* Links neben dem Schrägstrich = Nur Oberflächenbewegung; Rechts neben dem Schrägstrich = Tauchfähig

ANTRIEBSSYSTEMS-GEWICHTSMULTIPLIKATORTABELLE MOBILE BAUTEN

Antriebsart Mobiles Gebäude	Antriebssystemmultiplikator (nach Technologiebasis)		
	Maximale BP (Typ)*	Innere Sphäre	Clan
Boden	2 (Kette)**	4,0	3,5
Luft	4 (Senkrechtstarter)	5,0	4,0
Wasser (Nur Oberfläche)	3 (Schiff)	2,0	1,8
Wasser (Unterseeboot)	4 (Schiff, Unterseeboot)	3,5	3,5

* BP für Mobile Bauten können in Viertelpunkten gekauft werden; Mobile Bauten haben keine Höchstgeschwindigkeits-BP und sie dürfen nicht springen.

**Bodenbasierte Mobile Bauten erhöhen die Höhe des Gebäudes um 2, wenn es um die Sichtlinie geht, aber höhenbasierte Konstruktionsberechnungen oder Tonnagekapazitäten werden nicht beeinflusst; in den untersten beiden Leveln darf keine Ausrüstung montiert werden.



können in Viertelpunkten gekauft werden, nicht nur in ganzen und abhängig von der gewählten Antriebsart erhalten alle derartigen Einheiten ein festes Maximum (siehe die Spielregeln für Mobile Bauten, Seite 165, zu Informationen dazu, wie diese Einheiten ihre Bewegungspunkte ausgeben.)

Um das Gesamtgewicht der Energieversorgungssysteme eines Mobilen Gebäudes zu bestimmen, multipliziere die Größe des Gebäudes (in Hexfeldern), seine Höhe (in Leveln), die gewünschte Bewegungsrate (in BP) und den Energieversorgungssystem-Gewichtsmultiplikator (angegeben in der Energieversorgungs- und Antriebssystem-Tabelle Mobile Bauten, linke Seite). Runde das Gewicht auf die nächste volle Tonne auf.

ANTRIEBSSYSTEM EINBAUEN

Neben dem Energieversorgungssystem müssen Mobile Bauten auch Tonnage für Antriebssysteme ausgeben, die es der Einheit erlauben sich zu bewegen.

Wie bei den Energieversorgungssystemen haben Mobile Bauten mehrere Optionen bei der Antriebskonstruktion. Bodenbasierte Mobile Bauten verwenden Ketten, um sich durch das Gelände zu bewegen. Fliegende Mobile Aufbauten verwenden eine Kombination von Rotoren und Zellen leichter als Luft, die den notwendigen Auftrieb bieten (wenn auch keinen Hochgeschwindigkeitsflug). Mobile Wasserbauten erlauben Einheiten, die sich zur See bewegen, entweder als übergroße Oberflächenschiffe oder – wenn sie richtig versiegelt sind – als Unterseeschiffe.

Der Tonnageanteil, den diese Antriebssysteme von der allgemeinen internen Gewichtskapazität des Mobilen Gebäudes benötigen, hängt von der Größe der Einheit, der genauen Antriebsart (Boden, Luft, Oberflächenschiff oder Unterseeschiff), der Technologiebasis (Clan oder Innere Sphäre) und dem Gebäudetyp (Hangar, Gebäude oder Festung) ab. Um das Gesamtgewicht der Antriebssysteme zu finden, multipliziere die Größe des Gebäudes (in Hexfeldern), seine Höhe (in Leveln), den Antriebsart-Multiplikator (angegeben in der Energieversorgungs- und Antriebssystem-Tabelle Mobile Bauten auf der linken Seite) und den Gebäudetyp-Modifikator. Runde alle Gewichte auf die nächste volle Tonne auf.

Verteilte Systemgewichte: Sobald das Gesamtgewicht der Energieversorgungs- und Antriebssysteme bekannt ist, wird die verwendete Tonnage auf die Hexfelder des Mobilen Gebäudes verteilt, was effektiv die Gewichtskapazität jedes Hexfelds verringert, da die Energieversorgungs- und Antriebssysteme gleichmäßig über die Konstruktion verteilt sind.

Um das Gewicht pro Hexfeld zu finden, teile das Gesamtgewicht, das Energieversorgungs- und Antriebssysteme einnehmen, durch die Anzahl der Hexfelder, die die Einheit einnimmt und runde auf die nächste halbe Tonne auf.

Modulare Bauten: Mobile Bauten, die als Modulare Bauten gebaut sind, brauchen dennoch Energieversorgungs- und Antriebssysteme, die dieselben BP und denselben Typ wie die anderen Modularen Bauten haben, mit denen sie sich verbinden sollen.

Technologiebasis: Nach diesen Regeln dürfen Energieversorgungs- und Antriebssysteme aus Clanfertigung nicht in Mobilen Bauten aus der Inneren Sphäre verwendet werden. Auch dürfen Mobile Bauten der Clans keine Energieversorgungs- oder Antriebssysteme verwenden, die die Technologiebasis Innere Sphäre haben.

Nicholais übergroßes Mobiles Gebäude nimmt 20 Hexfelder ein und hat eine Höhe von 14 Leveln. Er möchte es als Oberflächenschiff verwenden und wählt einen Verbrennungsmotor als Antriebssystem, mit einer Höchstgeschwindigkeit von 1,25 BP. Basierend auf diesen Entscheidungen stellt er fest, dass das Energieversorgungssystem für sein Mobiles Gebäude 1050 Tonnen wiegt (20 Hexfelder x 14 Level x 1,25 BP x 3,0 Oberflächenschiff-Energiesystem Innere Sphäre = 1050). Das



Antriebssystem wiegt weitere 168 Tonnen (20 Hexfelder x 14 Level x 2,0 Schiffsantrieb Innere Sphäre x 0,3 für ein Hangar-Gebäude = 168).

Er verteilt die Systeme und stellt fest, dass jedes Hexfeld des Mobilen Gebäudes 52,5 Tonnen Energieversorgungssystem (1050 Tonnen ÷ 20 Hexfelder = 52,5 Tonnen pro Hexfeld) und 8,5 Tonnen Antriebssystem wiegt (168 Tonnen ÷ 20 Hexfelder = 8,4 Tonnen pro Hexfeld, aufgerundet auf 8,5). Zieht man dies von der Gewichtskapazität von 1200 Tonnen pro Hexfeld ab, lassen diese Systeme jedem Hexfeld 1139 Tonnen interne Kapazität (1200 Tonnen pro Hexfeld – [52,5 Tonnen Energieversorgungssysteme + 8,5 Tonnen Antriebssystem] = 1139 Tonnen).

Mit seinen 10 Hexfeldern Größe, 5 Leveln Höhe und einem KF von 90 hat Paul seiner Luftbasis eine fliegende (Senkrechtstarter-)Antriebsart mit 4 BP Bewegung gegeben und wählt ein Fusionsenergieversorgungssystem, um die Einheit in der Luft zu halten. Er berechnet, dass das Energieversorgungssystem 400 Tonnen wiegt (10 Hexfelder x 5 Level x 4 BP x 2,0 Energieversorgungssystem-Multiplikator Luft Innere Sphäre = 400 Tonnen). Das Antriebssystem wiegt weitere 125 Tonnen (10 Hexfelder x 5 Level x 5,0 Antriebssystem-Multiplikator Innere Sphäre x 0,5 für ein Mobiles Gebäude der Gebäude-Klasse = 125 Tonnen).



Er verteilt beide Gewichte auf die 10 Hexfelder der Luftbasis und findet heraus, dass jedes Hexfeld 40 Tonnen Energieversorgungssysteme und 12,5 Tonnen Antriebssysteme aufnehmen muss. Zieht man dies von der Gewichtskapazität von 450 Tonnen pro Hexfeld ab, lassen diese Systeme 397,5 Tonnen interne Kapazität pro Hexfeld übrig (450 Tonnen pro Hexfeld – [40 Tonnen Energieversorgungssysteme + 12,5 Tonnen Antriebssysteme] = 397,5 Tonnen).

Raymond beschließt, seinem bodenbasierten Landungsschiffschlepper (ein 19 Hexfelder großes, 4 Level hohes Mobiles Gebäude) ein Fusionsenergiesystem und ein Maximum von 2 BP zu geben. Das Energiesystem für die Einheit wiegt somit 304 Tonnen (19 Hexfelder x 4 Level x 2 BP x 2,0 Energieversorgungssystem-Multiplikator Fusion Innere Sphäre = 304 Tonnen), das Antriebssystem wiegt ebenfalls 304 Tonnen (19 Hexfelder x 4 Level x 4,0 Antriebssystem-Modifikator Boden Innere Sphäre = 304 Tonnen).



Er teilt diese Werte durch 19 Hexfelder und findet heraus, dass die Energieversorgungs- und Antriebssysteme jeweils 16 Tonnen pro Hexfeld einnehmen (304 Tonnen ÷ 19 Hexfelder = 16 Tonnen pro Hexfeld). Er zieht diese Werte von der 600-Tonnen-Gewichtskapazität pro Hexfeld ab und übrig bleiben 568 Tonnen interne Kapazität pro Hexfeld (600 Tonnen pro Hexfeld – [16 Tonnen Energieversorgungssystem + 16 Tonnen Antriebssystem] = 568 Tonnen).

TREIBSTOFFKAPAZITÄT ERMITTELN

Mobile Bauten haben beträchtliche Treibstoffanforderungen und verbrennen Treibstoff ähnlich wie Hilfsfahrzeuge. Wie bei vielen Hilfsfahrzeugen wird die Treibstoffkapazität als Operationsreichweite für die Einheit ausgedrückt, die basierend auf dem Generatortyp und der gewünschten Operationsreichweite berechnet wird (in Hundertschritten von Kilometern).

Auch wenn manche Mobilen Bauten keinen Treibstoff benötigen (vor allem solche, die mit Kernspaltungs- und Fusionsreaktoren angetrieben werden), so müssen doch alle anderen, die Treibstoff brauchen, einen Teil des Gewichts – zusätzlich zum Energieversorgungssystem und Antriebssystem – für interne Treibstofftanks aufwenden.

Um das Treibstoffgewicht für ein Mobiles Gebäude zu ermitteln, multipliziere die gewünschte Reichweite (in durch 100 teilbaren Kilometer-Zahlen) mit dem angegebenen Prozentsatz des Energieversorgungssystem-Gewichts, der in der Energieversorgungs-Multiplikationstabelle Mobile Bauten angegeben ist. (Ein Eintrag von N/A bedeutet, dass ein Mobiles Gebäude mit diesem Energieversorgungssystem keinen Treibstoff benötigt.) Die Zahl wird auf die nächste volle

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



Tonne aufgerundet. Ein Mobiles Gebäude mit einem 520 Tonnen schweren Brennstoffzellen-Energieversorgungssystem mit einer gewünschten Operationsreichweite von 1000 Kilometern würde dafür 104 Tonnen ausgeben müssen (520 Tonnen [Gewicht des Energieversorgungssystems] x 0,02 [2,0 Prozent pro 100 Kilometer für Brennstoffzellen] x 10 [für die gewünschten Kilometer; $1000 \div 100 = 10$] = 104 Tonnen).

Verteilung von Treibstofftanks: Im Gegensatz zu den Energieversorgungssystemen und Antriebssystemen, die gleichmäßig auf die Konstruktion des Mobilien Gebäudes verteilt werden müssen, kann der Treibstoff wie gewünscht verteilt werden. Mobile Bauten können bis zu 100 Prozent ihres Treibstoffs (wenn möglich) in einem einzigen Hexfeld der Einheit unterbringen oder den Vorrat (so gleichmäßig wie möglich) auf die Hexfelder des Gebäudes aufteilen. Die Trefferzonen aller Treibstofftanks (und die Quantität in Gewicht) müssen auf dem Datenbogen der Einheit notiert werden.

Modulare Bauten: Mobile Bauten, die als Modulare Bauten konstruiert werden, behalten ihre eigenen Energieversorgungs- und Antriebssysteme und somit auch ein eigenes Treibstoffsystem. Der Treibstoffvorrat eines einzelnen Moduls kann nicht mit anderen Modulen in der verbundenen Einheit geteilt werden, also müssen alle Mobilien Modulbauten Gewicht in ihren eigenen Treibstoff investieren. Die Operationsreichweite eines verbundenen Mobilien Gebäudes entspricht der des Moduls mit der kürzesten Reichweite.

Technologiebasis: Treibstofftanks und der Treibstoff selbst sind standardisiert und gleichermaßen für Mobile Bauten mit Technologiebasis Clan und Innere Sphäre verfügbar.

Für seinen 1050 Tonnen schweren Verbrennungsmotor beschließt Nikolai, seinem Mobilem Gebäude eine Operationsreichweite von 7000 Kilometern zu geben. Er findet heraus, dass dies die Einheit 1470 Tonnen kostet (1050 Tonnen [Gewicht Energieversorgungssystem] x 0,02 [2,0 Prozent pro 100 Kilometer für Verbrennungsmotoren] x 70 [gewünschte Kilometer; $7000 \div 100 = 70$] = 1470). Weil diese Zahl die interne Kapazität von 1139 Tonnen eines einzelnen Hexfelds übersteigt, beschließt Nikolai, seinen Treibstofftank auf zwei zentrale Hexfelder des Schiffes aufzuteilen, mit 735 Tonnen in jedem Hexfeld. Diese Hexfelder haben somit noch eine interne Gewichtskapazität von 404 Tonnen ($1139 - 735 = 404$).



Paul stellt fest, dass für seinen 400 Tonnen schweren Fusionsreaktor kein Treibstoffvorrat nötig ist. Seine Luftbasis hat eine effektiv unbegrenzte Reichweite.



Raymons Landungsschiffsschlepper hat auch ein Fusions-Energieversorgungssystem und braucht somit auch keinen Treibstoff.



BESATZUNG HINZUFÜGEN

Die Steuersysteme, die die Bewegung und Leistung eines Mobilien Gebäudes regulieren, sind ein integraler Teil der Energieversorgungs- und Antriebssysteme, die bereits erworben wurden. Diese Systeme brauchen dennoch eine Besatzung, die sie bedient und somit müssen Mobile Bauten der notwendigen Unterbringung der Besatzung Masse zuweisen.

Besatzung: Alle Mobilien Bauten benötigen eine gewisse Menge an Besatzung, die sie bedienen. Um die Mindestbesatzung für ein Mobiles Gebäude zu bestimmen, konsultiere die Mindestbesatzungs-Tabelle Mobile Bauten unten, wobei du die Größe (in Hexfeldern) und Antriebsart des Gebäudes in Betracht ziehst. Die Besatzung eines Mobilien Gebäudes muss gleich der (oder größer als die) Summe der Mindestbesatzung sein (inklusive unterstützende Besatzung wie Offiziere und die Besatzung, die notwendig ist, um spezielle Ausrüstung wie Waffen, Kommunikationsausrüstung, Küchen und MASH-Operationssäle zu bedienen). Hangarpersonal – für Fahrzeughangars und dergleichen – sind nicht aufgeführt (die Hangars selbst verfügen über einen gewissen Kojenraum für solches Personal).

MINDESTBESATZUNGSTABELLE MOBILE BAUTEN

Mindestbesatzungsformel:

Mindestbesatzung = (Basis-Mindestbesatzung x Gebäudegröße [in Hexfeldern]) + Mindestanzahl Schützen + Mindestanzahl Offiziere

Mobile Gebäudeklasse	Basis-Mindestbesatzung (pro Hexfeld, nach Antriebsart)			
	Boden	Luft	Wasser (Oberfläche)	Wasser (Tauchfähig)
Hangar	2	3	2	3
Gebäude	3	4	3	4
Festung	4	N/A	5	6

* Brüche abrunden; runde ehe du die Basis-Mindestbesatzung in der Mindestbesatzungsformel einrechnest.

ZUSÄTZLICHE BESATZUNG

Weitere Besatzung	Mindestbesatzung
Kommunikationsausrüstung (pro Tonne, siehe Seite 212, TM)	1
Feldküche (pro Stück, siehe Seite 217, TM)	3
Flugdeck (pro Stück, siehe Seite 300)	20
Landedeck (pro Stück, siehe Seite 312)	3
Hubschrauberlandeplatz (pro Stück, siehe Seite 300)	5
MASH (pro Operationssaal, siehe Seite 228, TM)	5
Mobile Feldbasis (pro Stück, siehe Seite 324)	5
Modulare Bautenverbindung (pro Stück, siehe Seite 265)	4

Schützen	Mindestanzahl Schützen*
Pro leichter Waffe (siehe Seite 266)	1
Pro mittelschwerer Waffe (siehe Seite 266)	1
Pro schwerer Waffe (siehe Seite 266)	Waffentonnage ÷ 5 (aufrunden)
Pro Schiffsklassewaffen (siehe Seite 267)	7

* Verbesserte Feuerleitsysteme stehen Mobilien Bauten automatisch ohne Kosten zur Verfügung; Bordschützen sind nur notwendig bei Gegenständen, die im Kampf einen Schützenwurf benötigen.

Besatzung	Mindestanzahl Offiziere*
9 Mann Besatzung oder weniger	1
10 oder mehr Mann	Besatzung ÷ 10 (aufrunden)

Besatzungsraum: Mobile Bauten dürfen ihre Besatzungsquartiere gleichmäßig auf die Hexfelder der Einheit verteilen oder sie auf eine kleinere Anzahl von Hexfeldern konzentrieren.



Zusätzliche Besatzungsanforderungen für bestimmte Gegenstände müssen nur dann erfüllt werden, wenn die Gegenstände auch besetzt sind (normalerweise nach Schritt 4) und alle notwendigen Offiziere müssen berechnet werden, nachdem die Besatzung zugewiesen ist.

Bordschützen sind nur für Gegenstände notwendig, die einen Schützenwurf erforderlich machen, wenn sie im Kampf eingesetzt werden und die eine Reichweite von mehr als 1 Hexfeld haben. (Automatische Verteidigungswaffen wie Raketenabwehrsysteme, Sprengkapseln usw. erfordern keine Schützen und gleiches gilt für Ausrüstung außer Waffen, die in den Waffen- und Ausrüstungstabellen aufgeführt sind, wie Aktive Sonden und Störsender.)

Besatzungsunterbringung: Mobile Bauten, die oft dafür entworfen wurden, Tage oder Wochen im Feld zu verbringen, bieten Quartiere – und nicht nur Sitzplätze – als Teil ihrer Konstruktion an. Diese Besatzungsquartiere sind sehr einfach und haben keinen Platz für Komfort oder Passagiere, die über die Mindestbesatzung hinausgehen. Solche zusätzlichen Einrichtungen können später eingebaut werden.

Feuerleitsystem: Mobile Bauten, die bewaffnet sind, verfügen automatisch über verbesserte Feuerleitsysteme als Teil ihrer Konstruktion. Die gewaltige Tragkraft des Gebäudes macht das Gewicht und die Kosten des Feuerleitsystems vernachlässigbar.

Technologiebasis: Die Steuersysteme und Besatzungsunterbringung, die von diesen Regeln beschrieben sind, können mit Technologiebasis Clan oder Innere Sphäre gebaut werden.

Besatzungsraum: Mobile Bauten können ihre Besatzungsquartiere gleichmäßig auf die Hexfelder der Einheit aufteilen oder sie auf eine kleinere Menge von Hexfelder konzentrieren.

Für sein 20 Hexfelder großes Mobiles Gebäude der Hangarklasse (das die Antriebsart Oberflächenschiff verwendet) hat Nikolai eine Mindestbesatzung von 44 Personen errechnet ([2 Basis-Mindestbesatzung für Oberflächenschiff-Hangars x 20 Hexfelder = 40] + 0 Schützen [im Moment] + 4 Offiziere [40 Mann Besatzung ÷ 10 = 4 Offiziere] = 44).



Paul hat mit seinem 10 Hexfelder großen Fliegenden Gebäude der Gebäude-Klasse eine Mindestbesatzung von ebenfalls 44 Personen ([4 Basis-Mindestbesatzung für ein Fliegendes Gebäude x 10 Hexfelder = 40] + 0 Bordschützen [im Moment] + 4 Offiziere [40 Mann Besatzung ÷ 10 = 4 Offiziere] = 44).



Raymonds Landungsschiffsschlepper ist ein 19 Hexfelder großes Mobiles Gebäude der Festungsklasse mit einem Boden-Antriebssystem und hat somit augenblicklich eine Mindestbesatzung von 84 Mann ([4 Basis-Mindestbesatzung für bodenbasierte Festung x 19 Hexfelder = 76] + 0 Bordschützen [im Moment] + 8 Offiziere [76 Mann Besatzung ÷ 10 = 7,6 Offiziere, aufgerundet auf 8] = 84).



SPEZIELLE VERBESSERUNGEN (UMWELTVERSIEGELUNG, MODULARE GEBÄUDEVERBINDUNG)

Zwei grundlegende Verbesserungen sind für Mobile Bauten aller Typen und Klassen verfügbar: Umweltversiegelung und das Verbindungssystem für Modulare Bauten. Ein Mobiles Gebäude kann eines dieser Systeme (oder beide) einbauen, wenn dies gewünscht ist.

Umweltversiegelung: Die Modifikation Umweltversiegelung verstärkt den Außenrahmen eines Mobilen Gebäudes und bietet sekundäre Luken im ganzen Gebäude an, um Durchbrüche gegen gefährliche Umwelteinflüsse zu versiegeln (wie Vakuum, giftige Atmosphäre und Wasser). Umweltversiegelung ist beim Antriebssystem Unterseeschiff automatisch enthalten und muss in solche Einheiten nicht ein-

MOBILE BAUTEN SPEZIALVERBESSERUNGS-TABELLE

Verbesserung	Gewicht (pro Hexfeld)*	Erforderliche Position
Umweltversiegelung	(KF x 0,1) x Höhe (in Leveln)	Jedes Hexfeld
Mobile Gebäude- verbindung	KF x 0,5	Ein Hexfeld (am Rand)

* Aufrunden auf die nächste volle Tonne

gebaut werden, kann zu diesem Zeitpunkt allerdings auch in nicht tauchfähige Mobile Bauten integriert werden.

Umweltversiegelung verbraucht eine Tonnage gleich einem Zehntel des KF der Einheit, multipliziert mit der Anzahl der Höhenlevel (aufgerundet auf die nächste volle Tonne) pro Hexfeld des Gebäudes. Alle Hexfelder eines Mobilen Gebäudes müssen diese Modifikation erhalten.

Modulare Gebäudeverbindung: Mobile Bauten, die darauf ausgelegt sind, mit anderen Mobilen Bauten verbunden zu werden, haben normalerweise eine identische Antriebsart und Geschwindigkeit und müssen zusätzliche Ausrüstung besitzen, die als Verbindung zwischen sich selbst und anderen Modulen Mobilen Bauten dient. Ein Verbindungssystem ist auf beiden Seiten notwendig, sodass sich die Verbindung für ein Mobiles Gebäude mit der Verbindung der Gegenstücke verbinden lässt. Wenn sie auf diese Weise verbunden sind, werden die Mobilen Bauten als eine einzelne Einheit behandelt, mit derselben Antriebsart und demselben BP-Wert, doch wenn das Antriebssystem eines verbundenen Gebäudes irgendwie beschädigt wird, dann ist die ganze Einheit verlangsamt, bis sie die Verbindung lösen kann.

Die Modulare Gebäudeverbindung nimmt Tonnage gleich der Hälfte des KF des Mobilen Gebäudes ein (aufgerundet auf die nächste volle Tonne) und muss in den gewünschten „Verbindungs“-Hexfeldern untergebracht werden (die nur zu den Randfeldern des Mobilen Gebäudes gehören dürfen). Ein Mobiles Gebäude kann mehrere Modulare Gebäudeverbindungen beinhalten und somit größere verbundene Gebäude zu erzeugen. Jedes System erhöht außerdem die Mindestbesatzung der Einheit um 4.

Wenn das Verbindungs-Hexfeld eines Mobilen Gebäudes im Spiel zerstört wird, dann wird jede Verbindung zwischen Modulen Bauten durch diese Verbindung gelöst. Angrenzende Hexfelder dürfen daher Verbindungssysteme aufnehmen, um im Fall einer Katastrophe für Redundanz zu sorgen.

Technologiebasis: Umweltversiegelung und die Modulare Gebäudeverbindung sind gleichermaßen für Mobile Bauten der Technologiebasen Clan und Innere Sphäre verfügbar.

Nicolai sieht seinen Superfrachter als Modulares Mobiles Gebäude und beschließt zwei Verbindungssysteme in der Einheit zu platzieren, eines in dem Hexfeld, das er als vorderes Hexfeld definiert hat, das andere am hinteren Ende. Bei seinem Gebäude mit KF 75 wiegen diese Systeme 38 Tonnen (KF 75 x 0,5 = 37,5, aufgerundet auf 38) und nehmen diese Tonnage in den angegebenen Hexfeldern auf. Da diese Hexfelder keinen Treibstofftank enthalten, haben die betroffenen Hexfelder nun noch eine interne Gewichtskapazität von 1101 Tonnen (1139 Tonnen – 38 Tonnen = 1101 Tonnen). Nicolai notiert auch, dass nach den Besatzungsregeln diese Verbindungssysteme 8 weitere Besatzungsmitglieder zur Mindestbesatzung addieren, sodass er nun 5 Offiziere braucht ([40 Basis-Mindestbesatzung + 8 Verbindungsbesatzung] = 48; 48 ÷ 10 = 4,8 Offiziere, aufgerundet auf 5).



EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Paul möchte keine speziellen Verbesserungen in seine Luftbasis einbauen.



Raymond beschließt, seinen Landungsschiffschlepper mit Umweltversiegelung zu konstruieren. Durch seinen KF von 150 und die Höhe von 4 Leveln berechnet er, dass das Gewicht der Ausrüstung 60 Tonnen von jedem Hexfeld des Mobilien Gebäudes abziehen wird ($[150 \text{ KF} \times 0,1] \times 4 \text{ Level} = 60 \text{ Tonnen}$). Das verringert die interne Gewichtskapazität pro Hexfeld des Schleppers auf 508 Tonnen ($568 - 60 = 508 \text{ Tonnen}$).



SCHRITT 3: PANZERUNG EINBAUEN

In Mobile Bauten der Festungsklasse darf Panzerung eingebaut werden, um sie zu verstärken und sie vor Beschuss durch Schwere Waffen und anderen großen strukturellen Schäden zu schützen. Die Panzerung stellt effektiv eine zweite Schicht Punkte dar, die den KF im Spiel beschützt, ähnlich wie die Panzerung eines BattleMechs seine Interne Struktur beschützt.

Die maximale Zahl an Panzerungspunkten (pro Hexfeld), die in einem Mobilien Gebäude platziert werden kann, entspricht dem Konstruktionsfaktor (KF) der Einheit selbst. Wird sie in einem Mobilien Gebäude installiert, dann hat die Panzerung in allen Hexfeldern der Einheit dieselbe Anzahl von Punkten, sodass ein Mobiles Gebäude mit 112 Panzerungspunkten in einem Hexfeld 112 Panzerungspunkte in allen Hexfeldern haben muss.

In Mobilien Bauten der Inneren Sphäre ziehen jeweils angefangene 16 Panzerungspunkte pro Hexfeld 1 Tonne von der Internen Gewichtskapazität dieses Hexfelds ab. Mobile Bauten aus Clanfertigung verlieren 1 Tonne Interne Gewichtskapazität für je angefangene 20 Punkte Panzerung pro Hexfeld.

Nach diesen Regeln dürfen nur Mobile Bauten der Festungsklasse Panzerung jedweder Art verwenden. Mobile Bauten der Gebäude- und Hangarklasse haben nicht den speziell verstärkten Rahmen und die strukturelle Konstruktion, die notwendig ist, um militärische Panzerung zu tragen.

Da er ein Mobiles Gebäude der Hangarklasse ist, darf Nicholais Superfrachter keine Panzerung tragen.



Pauls fliegende Luftbasis darf als Mobiles Gebäude der Gebäudeklasse keine Panzerung erhalten.



Raymonds Landungsschiffschlepper ist ein Mobiles Gebäude der Festungsklasse und darf wie gewünscht Panzerung einbauen. Er erwartet zwar nicht, dass der Schlepper Kampfzeugsätze sehen wird, doch will er zusätzlichen Schutz einbauen und gibt 2 Tonnen (pro Hexfeld) für Panzerung aus. Somit hat der Schlepper 32 Punkte (16 Punkte pro Tonne $\times$ 2 Tonnen = 32 Punkte) zusätzlicher Panzerung, sodass 506 Tonnen Interne Kapazität pro Hexfeld bleiben ($508 - 2 = 506$).



SCHRITT 4: WAFFEN, WÄRMETAUSCHER UND AUSTRÜSTUNG EINBAUEN

Wenn Größe, Form und Klasse des Mobilien Gebäudes etabliert sind und die Energieversorgungs- und Antriebssysteme installiert worden sind, kann übrige interne Gewichtskapazität verwendet werden, um Waffen, Wärmetauscher und andere Ausrüstung einzubauen.

Die Waffen, Munition und Ausrüstungsteile, die in Mobilien Bauten eingebaut werden können, sind in der Allgemeinen Waffen- und Ausrüstungstabelle ab Seite 404 aufgeführt. Neben den Spielwerten für Wärme, Schaden und Reichweite geben diese Tabellen auch das Gewicht an, das diese Gegenstände in solche Einheiten einnehmen, welche Technologiebasis (Clan oder Innere Sphäre) notwendig ist, um sie zu verwenden und besondere Konstruktionsregeln, die bei der Installation dieser Gegenstände zu beachten sind (wie Zonen- und Einheiten-typ-Beschränkungen).

Vergiss nicht, dass das Gesamtgewicht der Energieversorgungssysteme, Antriebssysteme, Panzerung, Wärmetauscher, Waffen und anderer Komponenten niemals die interne Gewichtskapazität der Gesamteinheit übersteigen darf und dass außerdem die Gesamttonnage aller Gegenstände in einem Hexfeld des Mobilien Gebäudes die Interne Gewichtskapazität dieses Hexfelds nicht übersteigen darf. Übriges Gewicht (pro Hexfeld) wird automatisch zu Frachtraum.

Spezielle Regeln zu den Gegenständen findest du unter *Schwere Waffen und Ausrüstung* (siehe Seite 201-249, *TM*). Regeln für zusätzliche erweiterte Gegenstände, die in diesem Buch beschrieben sind, sind ab Seite 274 aufgeführt.

TechManual-Gegenstände: Die Waffen und Ausrüstung, die im *TechManual* beschrieben und dort in Tabellen aufgelistet sind, können alle nach ihren Standard-Ausrüstungsregeln in Mobilien Bauten montiert werden. Mobile Bauten dürfen jeden erlaubten Gegenstand installieren, der in turnierzugelassenen Landungsschiffen oder Hilfsfahrzeugen eingebaut werden kann.

Leichte und Mittelschwere Waffen: Leichtere Mobile Bautentypen, wie Gebäude und Hangars, dürfen Mittelschwere und Leichte Waffen einbauen (die von konventionellen Infanterieeinheiten verwendet werden können), bis zu einem Maximum von 6 solchen Waffen pro Level Höhe des Gebäudes – solange das Hexfeld noch ausreichend Tonnage dafür hat.

Schwere Waffen: Nur Mobile Bauten der Festungsklasse dürfen Schwere Waffen installieren (Waffen, die individuell eine halbe Tonne oder mehr wiegen). Die maximale Tonnage solcher Waffen, die in einem Hexfeld installiert werden darf – ohne Munition, Geschützturmmechanismen und Wärmetauscher oder Leistungsverstärker – entspricht dem KF der Festung, geteilt durch 10, pro Level des Mobilien Gebäudes. Das Gewicht dieser Waffen, plus alle Geschütztürme, Leistungsverstärker, Wärmetauscher und Munition, zählen normal gegen die Gewichtskapazität des Mobilien Gebäudes, wie normale Ausrüstung. Schwere Waffen können in Mobilien Bauten entweder in Geschütztürmen auf dem Dach montiert werden (siehe *Geschütztürme/Drehbolzen*, Seite 267), oder an den Außenwänden des Gebäudes. Wenn sie an den Wänden montiert sind, dann muss der Konstrukteur nicht nur das Hexfeld festlegen, in denen sie installiert sind, sondern auch ihr Höhenlevel an der Wand, damit die Sichtlinie bestimmt werden kann. (Denk daran, dass bodenbasierte Mobile Bauten 2 Level höher als ihre Basishöhe sind, doch können sie Waffen und Ausrüstung erst ab Höhe 3 einbauen. Also würde eine Waffe im untersten Level eines Mobilien Bodengebäudes mit einer Basishöhe von 5 Leveln



aus einer Höhe von 3 Leveln feuern, eine Waffe, die auf dem Dach desselben Mobilen Gebäudes angebracht ist, würde effektiv von 8 Leveln über dem Boden feuern.) Waffen, die in Dachgeschütztürmen montiert sind, haben eine Höhe gleich dem höchsten Level des Mobilen Gebäudes, wenn es um die Sichtlinie geht.

Schiffsklassewaffen: Schiffsklassewaffen und Unterschiffsklassewaffen können in Mobilen Bauten der Festungsklasse eingebaut werden, doch die Größe dieser Waffen und das langsame Wesen dieser Einheiten macht die Nutzung solcher Einheiten extrem selten.

Mobile Bauten, die keine Kernspaltungs- oder Fusions-Energieversorgungssysteme verwenden, dürfen nur Raumraketen als Schiffsklassewaffen verwenden. Mobile Bauten, die mit Kernspaltungs- oder Fusions-Energieversorgungssystemen betrieben werden, dürfen auch andere Schiffsklassewaffensysteme verwenden, doch müssen sie das Gewicht der Waffen um 10 Prozent erhöhen, was die verstärkten Feuerleitsysteme und Stabilisatoren abbildet, die zum Abfeuern benötigt werden.

Ein Hexfeld eines Mobilen Gebäudes darf nur eine Nicht-Raketen-Schiffsklassewaffe installieren und so viele Raumraketenwerfer, wie die Tonnage des Hexfelds zulässt. Der Einbau von Schiffsklassewaffen verbietet aber die Installation von Geschütztürmen oder Drehbolzen im selben Hexfeld (und auch solcher Gegenstände, die Geschützturmraum einnehmen, wie Flugdecks und dergleichen). Wenn ein Hexfeld nicht die notwendige interne Gewichtskapazität hat, um eine gewünschte Schiffsklassewaffe aufzunehmen, kann die Tonnage so gleichmäßig wie möglich auf das gewünschte Hexfeld und alle Mobilen Bautenfelder aufgeteilt werden, die direkt daran angrenzen (in diesem Fall gelten dieselben Beschränkungen für Geschütztürme und Drehbolzen für diese Hexfelder wie für das zentrale Hexfeld).

Leistungsverstärker: Wie bei Gefechts- und Hilfsfahrzeugen brauchen Mobile Bauten, die nicht von Kernspaltungs- oder Fusionsreaktoren angetrieben werden, Leistungsverstärker für alle schweren Energiewaffen, die in ihnen installiert werden. Das Gewicht der Leistungsverstärker wirkt sich nicht auf das Gewicht eines Feuerleitcomputers oder von Geschütztürmen oder Drehbolzen aus, die in dem Mobilen Gebäude installiert werden, doch muss ihr Gewicht dem Hexfeld zugewiesen werden, in dem die entsprechenden Waffen montiert sind.

Schussfelder für Mobile Bauten: Alle Nicht-Schiffsklassewaffen in einem Mobilen Gebäude, die nicht auf einem Drehbolzen oder einem Geschützturm montiert sind (siehe unten), erhalten ein festes Schussfeld basierend auf der Installationszone. Bei allen Nicht-Schiffsklassewaffen an einer Außenwand umfasst das Schussfeld ein Maximum von angrenzenden Hexfeldseiten, die vom Gebäude wegzeigen (entsprechend dem Front-Schussfeld eines Mechs; die tatsächlichen Hexfeldseiten müssen vom Konstrukteur gewählt und sichtbar gemacht werden). Jede Hexfeldseite, die auf ein anderes Hexfeld desselben Mobilen Gebäudes zeigt – angrenzend oder nicht –, kann nicht als Teil des Schussfelds der Waffe bestimmt werden (ein Mobiles Gebäude kann also nicht mit Waffen gebaut werden, die auf sich selbst gerichtet sind).

Schiffsklassewaffen – wie Raumraketenwerfer und Unterschiffsklassewaffen (siehe Seite 347) – haben ein spezielles, nach oben gerichtetes Schussfeld, wenn sie Mobilen Bauten zugewiesen werden und erhalten somit kein Schussfeld, das auf einen Bodenkampf ausgerichtet werden kann. Schiffsklassewaffen dürfen in Mobilen Bauten niemals auf Drehbolzen oder Geschütztürmen installiert werden.

Geschütztürme/Drehbolzen: Alle Mobilen Bauten können Geschütztürme verwenden, doch können sie nur einen pro Hexfeld

Einheitengröße einbauen. Geschütztürme dürfen Leichte, Mittelschwere oder Schwere Waffen aufnehmen und befinden sich automatisch auf dem Dach des Mobilen Gebäudes, wo sie für die Ermittlung der Sichtlinie eine Höhe gleich dem höchsten Level des Gebäudes erhalten. Geschütztürme für Mobile Bauten haben ein Schussfeld von 360 Grad gegen alle Ziele auf oder unter der Oberhöhe des Mobilen Gebäudes (inklusive der 2 zusätzlichen Level, die bodenbasierte Mobile Bauten durch ihr Antriebssystem erhalten), was ihnen erlaubt, das ganze Dach des Gebäudes abzudecken, um eventuelle Enterer aufzuhalten. Die Geschütztürme eines Mobilen Gebäudes dürfen auch auf Ziele unter der Höhe des Geschützturmes feuern, solange die Sichtlinie zwischen Geschützturm und Ziel nicht durch ein anderes Hexfeld des Mobilen Gebäudes geht.

Manche Gegenstände, die auf einem Mobilen Gebäude montiert werden können – wie Hubschrauberlandeplätze, Flugdecks und Landedecks – können außerdem „Geschützturmraum“ einnehmen. In solchen Fällen muss die Einheit die Hexfelder festlegen, die diese Gegenstände einnehmen.

Drehbolzen sind nur für Leichte und Mittelschwere Waffen verfügbar. Diese Aufhängungen können jedem Level eines Mobilen Gebäudes zugewiesen werden (mit Ausnahme der 2 zusätzlichen Level, die Mobile Bodenbauten durch ihr Antriebssystem erhalten) und erhalten ein Schussfeld, das bis zu 4 angrenzende Hexfeldseiten nach außen vom Gebäude aus abdeckt. Wie bei wandmontierten Schussfeldern dürfen Drehbolzenwaffen nicht in eine Hexfeldseite feuern, die auf ein anderes Hexfeld desselben Mobilen Gebäudes zeigt – angrenzende oder sonstige.

Geschütztürme und Drehbolzen, die in Mobilen Bauten montiert werden, erhalten keine zusätzlichen Panzerungs- oder Strukturpunkte und beide Arten der Waffenaufhängung werden im Kampf nicht als eigene Trefferzone behandelt. Das Gewicht eines Geschützturmmechanismus beträgt 10 Prozent des Gewichts aller Ausrüstung, die in ihm montiert sind (aufgerundet auf die nächste halbe Tonne), ohne Wärmetauscher, Leistungsverstärker oder Munition, die von den Waffen und Ausrüstungsteilen im Geschützturm benötigt werden. Drehbolzen haben ein Gewicht gleich 5 Prozent aller Waffen, die in ihnen montiert werden (aufgerundet auf das nächste Kilogramm), ohne Munition. Das Gewicht von Geschütztürmen und Drehbolzen zählt immer gegen die Interne Gewichtskapazität der Hexfelder, in denen sich die Drehlager befinden.

Wärmetauscher: Egal welches Energieversorgungssystem gewählt wird, Mobile Bauten erhalten niemals kostenlose Wärmetauscher. Mobile Bauten ohne Kernspaltungs- oder Fusionsenergieversorgungssysteme müssen ausreichend Wärmetauscher einbauen, um die Wärme abzuleiten, die von allen Energiewaffen erzeugt wird, wenn sie gleichzeitig abgefeuert werden. Diese Wärmetauscher können beliebig auf die Gewichtskapazität aller Hexfelder der Einheit aufgeteilt werden – sei es in einem großen Batzen oder über das ganze Gebäude aufgeteilt.

Feuerleitsysteme: Mobile Bauten müssen kein Gewicht in Feuerleitsysteme investieren, da sie solche Systeme kostenlos erhalten, wenn sie Waffen einbauen. Sie brauchen nur zusätzliche Feuerleitsysteme, wenn sie Schiffsklassewaffen (außer Raumraketen) einsetzen; siehe dazu die obenstehenden Regeln zu Schiffsklassewaffen auf Mobilen Bauten.

Kleine Gegenstände auf Mobilen Bauten: Mobile Bauten verwenden selten kleine Gegenstände, da viele der Annehmlichkeiten der Einheit solche Merkmale ohnehin beinhalten, aber wenn ein Konstrukteur kleine Gegenstände in einem Mobilen Gebäude einbauen möchte, dann gelten dieselben Regeln wie zur Installation von klei-

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



nen Gegenständen in Mittleren und Großen Erweiterten Einheiten (siehe Seite 255).

Tonnagenbasierte Gegenstände: Manche Gegenstände (wie Kranarme) beziehen ihre Stärke, Fähigkeiten und Schadenswerte von der Tonnage der Einheit, die sie verwendet. Im Falle von Mobilien Einheiten kann der KF des Mobilien Gebäudes anstelle der Tonnage der Einheit verwendet werden, um die Obergrenze dieser Fähigkeiten zu bestimmen (somit kann ein Mobiles Gebäude mit 100 KF und einem Kranarm in einem Hexfeld – der das halbe Gewicht des Verwenders hochheben kann – 50 Tonnen heben; mehrere Kräne im gleichen Hexfeld können diese Kapazität ebenso vergrößern wie mehrere Kranarme in einer Ein-Hexfeld-Einheit).

Gegenstände mit beschränkter Anzahl: Als Multi-Hexfeld-Einheiten können Mobile Bauten die Beschränkungen vernachlässigen, die auf kleineren Einheiten Gegenstände auf ein Exemplar pro Einheit limitieren. In diesem Fall kann das Mobile Gebäude pro Hexfeld so viele Gegenstände einbauen, wie kleinere Einheiten pro Einheit einbauen können. (Beispielsweise Kranarme, die nach den normalen Konstruktionsregeln auf 4 Stück pro Einheit beschränkt sind, können mit einer Stückzahl von 4 Stück pro Hexfeld in einem Mobilien Gebäude untergebracht werden. Bei Geschütztürmen, die nach den Standard-Konstruktionsregeln auf 1 Stück pro Einheit beschränkt sind, kann 1 Stück pro Hexfeld bei Mobilien Bauten eingebaut werden – wie oben beschrieben.)

Multi-Hexfeld-Gegenstände: Gegenstände, die mehrere Hexfelder einnehmen (oder mehrere Geschützturmzeilen auf einem Großen Fahrzeug), teilen ihre Tonnage gleichmäßig über die Hexfelder des Mobilien Gebäudes auf, in dem sie sich befinden (runde auf die nächste halbe Tonne auf). Diese Hexfelder müssen aneinander angrenzen. Ein Flugdeck beispielsweise (das 2500 Tonnen wiegt und auf einem Hilfsfahrzeug 4 Geschützturmzeilen einnimmt), benötigt 4 angrenzende Hexfelder auf einem Mobilien Gebäude und verbraucht 625 Tonnen interner Kapazität pro Hexfeld ($2500 \text{ Tonnen} \div 4 \text{ Hexfelder} = 625 \text{ Tonnen pro Hexfeld}$).

Besatzungsquartiere: Mobile Bauten aller Arten und Klassen erhalten alle benötigten Besatzungsquartiere als kostenlosen Teil ihrer Konstruktion und müssen somit keine Tonnage für persönliche Quartiere aufwenden. Quartiere für Passagiere können zusätzlich eingebaut werden, um ein zusätzliches Ausmaß an Komfort und Unterstützung zu bieten, doch notwendig sind sie nicht.

Transporthangars und Schleusen: Frachträume für Fracht und Einheitentransport nehmen die vollständige übrige Tonnage aller Arten Mobilier Gebäude ein. Dies können Transporthangars für Mörche, Jäger und andere Einheiten sein oder generischer Frachtraum, um Vorräte zu lagern, Ersatzteile oder sogar zusätzliche Munitions- und Treibstofflager. Wieviel generischer Frachtraum für solche Bedürfnisse verwendet wird, liegt ausschließlich am Konstrukteur und kann sich von Mission zu Mission unterscheiden, muss also während der Konstruktion nicht festgelegt werden.

Die Konstrukteure Mobilier Bauten müssen jeder Einheit mit Transporthangar mindestens 1 Schleuse zuweisen, um die Ein- und Ausfahrt in und aus der Einheit zu erlauben. Ein Mobiles Gebäude kann die Hälfte seiner nach außen zeigenden Hexfeldseiten (abgerundet) nehmen und jeweils 1 Schleuse einbauen (so dass ein mobiles Gebäude, das ein zentrales Hexfeld hat und alle angrenzenden Hexfelder in Kreisform um sich schart, insgesamt 18 nach außen zeigende Hexfeldseiten hat, von denen 9 mit Schleusen versehen werden können). Wird ein Mobiles Gebäude mit dem Hangartyp gebaut, dann kann die Einheit 2 Schleusen pro designierter Hexfeldseite einbauen, was effektiv die Schleusenkapazität verdoppelt.

Die Ausschleusrate (pro Runde) für Jäger und andere abschussfähige Einheiten an Bord mit entsprechenden Boxen (Raumboote, Mechs und ProtoMechs) entspricht der doppelten Zahl funktionierender Schleusen, die mit besagten abschussfähigen Einheiten assoziiert sind. Ein Mobiles Gebäude, das beispielsweise über 18 Fahrzeuge in einem einzelnen Fahrzeughangar verfügt, der 2 Schleusen besitzt, kann 4 dieser 18 Fahrzeuge pro Runde ausschleusen ($2 \text{ Schleusen} \times 2 \text{ Fahrzeuge pro Schleuse und Runde} = 4 \text{ Fahrzeuge pro Runde}$).

Schleusen in Verbundhexfeldern, die mit einem anderen Mobilien Gebäude verbunden sind, können nicht verwendet werden.

Als Mobiles Gebäude des Hangartyps darf Nicholas Superfrachter keine schweren Waffen verwenden. Damit kommt er klar, da er nicht plant, den Superfrachter für den Kampf zu bewaffnen (Eskortschiffe können diese Aufgabe übernehmen, wenn nötig). Er notiert sich auch, dass die Interne Kapazität von 2 der 20 Hexfelder des Schiffes – in denen sich die Treibstofftanks befinden – eine Kapazität von 404 Tonnen übrig haben, während 2 andere – die Verbundhexfelder – noch eine Kapazität von 1101 Tonnen übrig haben. Die 16 verbleibenden Hexfelder können jeweils bis 1139 Tonnen aufnehmen.

Nicholai möchte seine Tonnage konservativ ausgeben, um die interne Frachtkapazität zu maximieren. Er möchte vier Kranarme pro Hexfeld einbauen (zu 3 Tonnen pro Kran) und zwar an den 4 Hexfelder langen linken und rechten Seiten der Einheit (die Seiten, die nicht bereits über das modulare Verbundsystem verfügen, in denen die Interne Kapazität noch bei 1139 Tonnen liegt). In denselben Hexfeldern platziert er auch 2 maritime Rettungsboote (1 Tonne jeweils), einen festmontierten Suchscheinwerfer (je 0,5 Tonnen) und zweischüssige KSR-Werfer auf Drehbolzen (die Mittelschwere Infanteriewaffe), mit jeweils 50 Schuss (30 Kilogramm pro Waffe + 1000 Kilogramm pro 50 Schuss [$20 \text{ Kilogramm} / 2 \text{ Schuss}$] + 1,5 Kilogramm pro Drehbolzen [$30 \times 0,05 = 1,5 \text{ Kilogramm}$] = 1031,5 Kilogramm, aufgerundet auf 1,5 Tonnen pro Waffe mit Munition und Aufhängung). Er möchte den Rest der Seitenhexfelder für Standardfracht aufbewahren und stellt fest, dass sie jeweils noch 1123 Tonnen aufnehmen können ($1139 - 12 [4 \text{ Kranarme}] - 2 [\text{Rettungsboote}] - 0,5 [\text{Suchscheinwerfer}] - 1,5 [KSR\text{-Drehbolzen}] = 1123$).

Nicholai möchte zudem vier Hubschrauberlandeplätze auf seinem Mobilien Gebäude installieren, wobei er jeweils 1 in die beiden unberührten Hexfelder vorne und 2 weitere in die unberührten Hexfelder am Heck packen will. Diese 1139-Tonnen-Hexfelder werden durch die 500 Tonnen pro Hubschrauberlandeplatz auf eine Kapazität von 639 Tonnen verringert. In denselben Hexfeldern baut er auch zwei Leichte Fahrzeughangars ein, um besuchende Helikopter aufbewahren zu können (zu jeweils 50 Tonnen, was die interne Kapazität der Hexfelder auf 539 Tonnen verringert).

In den inneren Hexfeldern mit den Treibstofftanks (wo die übrige Tonnage mit 404 Tonnen am niedrigsten ist) beschließt Nicholai, Platz für Passagiere, Kommunikationsgeräte, Küchen und MASH-Ausrüstung zu machen, um für das Wohlbefinden von Besatzung und Gästen zu sorgen. Er installiert folgendes (in jedem Hexfeld): 20 Passagierquartiere zweiter Klasse (jeweils 7 Tonnen), 3 Tonnen Kommunikationsausrüstung, eine Feldküche (3 Tonnen) und eine MASH-Einheit mit 4 Operationssälen (6,5 Tonnen). Zusammen bringt all diese Ausrüstung die verbleibende Kapazität der Hexfelder auf 251,5 Tonnen ($404 - [(20 \text{ Quartiere} \times 7) + 3 \text{ Kommunikation} + 3 \text{ Feldküchen} + 6,5 \text{ MASH}] = 251,5$).

Nicholai will jetzt keine weitere Ausrüstung einbauen und kümmert sich um die verbleibenden Frachtkapazitäten. In den 8 Hexfeldern ganz außen hat er noch 1123 Tonnen pro Hexfeld. In den 2 Verbundfeldern an Front und Heck hat er noch 1101 Tonnen pro Hexfeld. In den Hexfeldern seitlich-vorne und seitlich-hinten (die 4 Hexfelder, in die er die Hubschrauberlandeplätze gesteckt hat), hat er noch 539 Tonnen pro Hexfeld übrig. In den 2 Feldern ganz innen (wo sich Treibstofftanks und Quartiere befinden) sind es nur noch 251 Tonnen pro Hexfeld. Die 4 übrigen Hexfelder hat er nicht angefasst, seit er Antriebs- und Energieversorgungssysteme eingebaut hat, sodass diese jeweils noch eine Kapazität von 1139 Tonnen haben. Somit hat der Superfrachter insgesamt 18401 Tonnen internen Frachtraum für dieses Fahrzeug, das ein Modul eines Mobilien Verbundgebäudes sein könnte ($[(8 \times 1123) + [2 \times 1101] + [4 \times 539] + [2 \times 251,5] + [4 \times 1139] = 18401$).

Er notiert sich zudem, dass die Bordschützen für seine Mittelschweren Waffen die notwendige Mindestbesatzung um 8 erhöhen (1 Mittelgroße Waffe pro Hexfeld, mal 4 Hexfelder pro Seite), während die 4 Hubschrauberlandeplätze 20 Mann Besatzung (jeweils 5), die Kommunikationsausrüstung 6 Mann (3 pro 3-Tonnen-System in jedem Hexfeld), die 2 Küchen 6 weitere und die 8 MASH-Operationssäle insgesamt weitere 40 Mann bringen. Zusammen steigt so die Mindestbesatzung auf 128 und die Anzahl der Offiziere auf 13 ($48 \text{ Besatzungsmitglieder} + 8 \text{ Schützen} + 6 \text{ Kommunikationscrew} + 6 \text{ Küchenpersonal} + 40 \text{ Sanitäter} = 128$; $128 \div 10 = 12,8 \text{ Offiziere}$, aufgerundet auf 13).





Alle Quartiere für diese Besatzung sind ein kostenloser Teil der Konstruktion des Mobilen Gebäudes.

Nicholai stellt fest, dass sein Mobiles Gebäude (als Hangartyp) bis zu 7 Hexfelderseiten für Schleusen aufwenden kann (die Hälfte der 14 Randhexfelder), wenn im angedockten Zustand Fracht ein- und abgeladen werden soll. Da es sich um ein Mobiles Gebäude des Hangartyps handelt, können diese Hexfelderseiten jeweils 2 Schleusen aufnehmen, was insgesamt 14 Schleusen ergibt. Der Symmetrie zuliebe legt Nicholai 3 Hexfelderseiten auf jeder Seite fest und verpasst ihnen jeweils 2 Schleusen. Er ernennt das Hexfeld ganz vorne zum siebten Schleusen-Hexfeld, auch wenn er es nicht verwenden kann, wenn das Schiff mit einem anderen verbunden ist. Wie bei den anderen Schleusenhexfeldern platziert er hier zwei Schleusen, was insgesamt 14 Schleusen ergibt.

Pauls fliegende Luftbasis hat momentan eine interne Gewichtskapazität von 397,5 Tonnen pro Hexfeld. Das verhindert zwar die Flugdecks und Hubschrauberlandeplätze, die Paul vielleicht ursprünglich für seine fliegende Luftbasis geplant hat, doch entscheidet er sich für Arretierkräne, um Luftschiffe zu bergen und sie genau wie ein Landungsschiff in Jägerhangars zu schleusen. Er wählt somit die beiden zentralen Hexfelder an jeder Seite seines keilförmigen Gebäudes, um dort 2 Arretierkräne in jedem Hexfeld einzubauen (3 Tonnen pro Stück), um Jäger zu bergen, während 2 Luft-/Raumjägerhangars den 3 Hexfeldern an den „Spitzen“ des Gebäudes zugewiesen werden (mit 2 Schleusen in 2 der 4 Außenseiten dieser Hexfelder zum Ausschleusen).



Damit die Luftbasis als Kommando- und Kontrollzentrum für die Basis und ihre Jäger dienen kann, platziert Paul 6 Tonnen Kommunikationsausrüstung im zentralen Hexfeld sowie 20 Tonnen schwere Mobile Feldbasen für Wartung und Reparatur der Jäger, ein MASH mit 4 Operationssälen, um sich um verwundete Piloten und Besatzung zu kümmern (6,5 Tonnen) sowie eine Feldküche (3 Tonnen) für das Personal der Luftbasis und anwesende Piloten und Techniker. Zu guter Letzt baut er ein 5 Tonnen schweres Bodensicht radar ein, damit die Luftbasis auch als eine Art mobile Überwachungseinheit eingesetzt werden kann.

Die zusätzliche Ausrüstung macht 39 zusätzliche Besatzungsmitglieder erforderlich (6 für Kommunikation + 10 für 2 mobile Feldbasen + 20 für das MASH mit Operationssälen + 3 für die Feldküche). Zusammen mit den 40 Mann regulärer Besatzung steigt dadurch die Mindestzahl an Offizieren auf 8 [(40 Mann Basisbesatzung + 39 Mann zusätzliche Besatzung) ÷ 10 = 7,9 Offiziere, aufgerundet auf 8]. Quartiere sind für diese 87 Besatzungsmitglieder und Offiziere nicht notwendig. Um es den Jägerpiloten, ihren Technikern und anderen wichtigen Besuchern allerdings gemütlicher zu machen, baut Paul 2 Passagierquartiere zweiter Klasse in dieselben seitlichen Hexfelder ein, in denen auch die Arretierhaken zu finden sind. Die Quartiere wiegen jeweils 7 Tonnen.

Als letztes Detail baut Paul drei festmontierte Suchscheinwerfer in seine Luftbasis ein und montiert sie sogar in Geschütztürmen in den drei Hexfeldern der Spitzen (insgesamt 1 Tonne jeweils – 0,5 Tonnen für den Suchscheinwerfer und 0,05 Tonnen, aufgerundet auf 0,5, für den Geschützturmmechanismus). Er steckt außerdem 2 Luft-/Raumrettungsboote in diese Hexfelder (jeweils 7 Tonnen), für Notfallausstiege, sollte das Gebäude bedroht sein.

Paul berechnet das verbleibende Gewicht (das komplett als Standard-Frachtraum behandelt werden wird) und findet heraus, dass die drei Hexfelder an den „Spitzen“ noch 82,5 übrige Tonnen für Fracht haben (397,5 – [(2 Luft-/Raumjägerhangars x 150 Tonnen) + (2 Luft-/Raumrettungsboote x 7 Tonnen) + (1 Montierter Suchscheinwerfer zu 1 Tonne)] = 82,5 Tonnen). Jedes der sechs Hexfelder zwischen diesen Punkten hat noch 377,5 Tonnen übrig (397,5 – [(2 Arretierkräne x 3 Tonnen) + (2 Passagiere zweiter Klasse x 7 Tonnen)] = 377,5 Tonnen). Das verbleibende Hexfeld im Zentrum der Einheit hat eine Frachtkapazität von 337 Tonnen (397,5 – [(6 Tonnen Kommunikationsausrüstung) + (2 Mobile Feldbasen x 20 Tonnen) + (6,5 Tonnen für MASH mit 4 Operationssälen) + (3 Tonnen für eine Feldküche) + (5 Tonnen für Bodensicht radar)] = 337 Tonnen).

Er beschließt, dass dieses Zentralhexfeld Treibstoffreserven für die Flugzeuge beinhalten wird, also definiert er den kompletten mittleren Frachtraum als Flüssigfrachtraum. Das bedeutet, dass der 337 Tonnen umfassende Frachtraum Treibstoff und andere Flüssigkeit bis zu 306 Tonnen aufnehmen kann (337 Tonnen ÷ 1,1 [Flüssigfrachtraum nimmt das 1,1-fache Gewicht der gespeicherten Flüssigkeit ein] = 306,304 Tonnen, abgerundet).

Für seinen Landungsschiffschlepper hat Raymond eine einzige Primärmission: das Tragen von Landungsschiffen. Dafür braucht er ein Landedeck, das 500 Tonnen pro Hexfeld einnimmt und den Einsatz von Geschütztürmen in allen Hexfeldern verbietet, in denen es sich befindet. Ray beschließt, dass das Landedeck einen Radius von 2 Hexfeldern vom Zentrum aus haben soll, sodass es effektiv das ganze Mobile Gebäude bedeckt. Somit haben alle 19 Hexfelder des Mobilen Gebäudes nur noch eine Interne Gewichtskapazität von 6 Tonnen (506 Tonnen – 500 Tonnen = 6). An den 6 Hexfeldern, die die „Spitzen“ darstellen, baut er 2 Frachtkräne für Fracht ein. Da sie jeweils 3 Tonnen wiegen, verringern diese Kräne die freie Tonnage dieser Hexfelder auf 0 (6 – [2 Kräne x 3 Tonnen] = 0). Entlang jeder Hexfeldseite baut Raymond einen 0,5 Tonnen schweren montierten Suchscheinwerfer ein (für Fahrten bei Nacht), was die Frachtkapazität dieser äußeren Hexfelder auf 5,5 Tonnen bringt.



Die Plattform von 19 Hexfeldern erhöht auch die Besatzerfordernisse um 57 (19 Landedeck-Hexfelder x 3 Besatzung pro Hexfeld = 57), was die Gesamtbesatzung ohne Offiziere auf 141 bringt, mit 15 notwendigen Offizieren (84 Basisbesatzung + 57 = 141; 141 ÷ 10 = 14,1, aufgerundet auf 15). Die grundlegenden Unterbringungen für diese Besatzungsmitglieder sind in die Konstruktion des Mobilen Gebäudes integriert.

Da nur noch 6 Tonnen Frachtkapazität pro Innenfeld übrig sind, 0 Tonnen pro Hexfeld an der Spitze und 5,5 Tonnen pro Seitenhexfeld, beschließt Raymond, dass sein Landungsschiffschlepper nun komplett ist. Er könnte zwar in das Mobile Gebäude des Festungstyps einige Mechaabwehrwaffen in die äußeren Hexfelder packen, aber er denkt, dass der Mangel an freiem Gewicht und die Aufgabe des Gebäudes als Landungsschiffschlepper es für den Kampf ungeeignet machen.

SCHRITT 5: VERVOLLSTÄNDIGEN DES DATENBOGENS

Wenn der Konstrukteur alle Spezifikationen und Ausstattungen für sein Mobiles Gebäude ausgewählt und dann Panzerung, Waffen und Ausrüstung eingebaut hat, müssen alle Gegenstände an den richtigen Stellen auf dem passenden Blankodatenbogen eingetragen werden. Für einen vollständigen Datenbogen muss der Konstrukteur sicher gehen, dass er den Datenbogen Mobile Bauten ausgewählt hat. In dem Datenbogen müssen alle Informationen in die Bautendaten eingetragen werden (inklusive Name, Bautentyp, KF und BP-Werte). Ausrüstung muss in das Waffen- und Ausrüstungsinventar eingetragen werden (inklusive Munition und Anzahl der Schuss pro Lager) und es ist wichtig zu notieren, in welchen Hexfeldern die Gegenstände sind und wie sie ausgerichtet sind (Waffen im Geschützturm sollten mit einem „(G)“ markiert werden, Waffen mit Drehbolzen mit einem „(D)“). Alle überzähligen Hexfelder müssen auf dem Kartendiagramm des Datenbogens geschwärzt werden.

Wenn all das abgeschlossen ist, kann das Mobile Gebäude im Spiel eingesetzt werden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN

DIE EFFIZIENZ ROMS

STEVEN MOHAN, JR.



GEBIRGSAUSLÄUFER VON MOUNT NIJAK ILLYRIAN, PFALZ ILLYRIAN 8. JUNI 3063

Die Falle hatte genau so funktioniert, wie General Julius O'Reilly geplant hatte. Er hatte seine Auxilia Loricatus hängen lassen, hatte seinen Panzern befohlen, sich in ein Gebirgstal zurückzuziehen, dessen abfallende Wände den Rückzug von Kettenfahrzeugen verhinderten. Als sie die Gelegenheit hatten, die marianischen Panzer zu zermalmen, schlugen die illyrianischen Truppen hart zu. Der Rechte Arm Thors und Cavanaughs Kavallerie schwärmten in das Tal.

Und dann gab der Präfekt der Gepanzerten das vorher festgelegte Signal, und O'Reillys Prima- und Tertia-Kohorten bewegten sich nach vorne, und seine überschweren Maschinen nahmen Position oben an den Wänden des Tals ein und ließen schreckliches, gnadenloses Feuer auf die Köpfe der Söldner herabregnen.

O'Reilly schaute seinem Plan aus der erhöhten Position seines SD1-0 *Sunder* beim Entfallen zu.

Zuerst widerstand der Rechte Arm Thors dem brutalen Angriff, arbeitete sich stur von Deckung zu Deckung, nicht aber Cavanaughs Kavallerie. Sie fielen zurück.

Im Nu war keine einzige Maschine mehr übrig, die im Königsblau mit weißen Verzierungen der Kavallerie lackiert war. Das Feld wurde der grau-grünen Gebirgstarnung des Rechten Arms Thors überlassen. Und dem gnadenlosen Beschuss von O'Reillys Cataphracti.

Thors Mechs begannen zurückzufallen.

O'Reilly lehnte sich nach vorne und sagte: „Alle Einheiten, hier spricht Aurora. Salvo jure.“ Der lateinische Codesatz schickte O'Reillys schnelle Maschinen, seine Comitati, in einem wilden Angriff nach vorne, um dem Gegner in den Rücken zu fallen oder sich auf silberfarbenen Flammen inmitten des verwirrten Rückzugs zu stürzen. Wo sie die illyrianischen Söldner zerstören sollten.

Ohne Gnade.

Dann, während O'Reilly zusah, wandte sich der Vorteil irgendwie.

Es begann mit einem einzelnen Thor-Nightsky. Das insektenartige Cockpit und der abgerundete Torso der Maschine ließen sie wie eine riesige Schabe aussehen. Der Käfer wollte offensichtlich nicht zerquetscht werden. Die Maschine hielt inne, drehte sich um und



aktivierte die Sprungdüsen, wodurch sie sich plötzlich auf Fahnen aus goldenem Feuer erhob.

Er landete hart und schwang dabei bereits das hässliche Beil in seinem rechten Arm direkt in das Cockpit eines marianischen *Javelin*.

Der Comitati fiel wie ein Mann, dem plötzlich der Kopf abgeschlagen wurde.

Der *Nightsky* wirbelte herum und griff einen *Panther* mit dem schweren Impuls-laser in seinem linken Arm an. Der *Panther* taumelte nach hinten, seine Brustpanzerung plötzlich zerfetzt.

Entlang von O'Reillys Schlachtlinie drehten sich Söldnermaschinen um und kämpften. In Sekunden hatte sich das, was eigentlich ein Gemetzel hätte sein sollen, in ein brutales Gefecht verwandelt und O'Reillys Comitati zogen den Kürzeren. Die leichten marianischen Mechs hatten es mit größeren, besser bewaffneten Mechs zu tun und seine eigenen *Cataphracti* konnten nicht helfen. Der Kampf war nicht mehr in der Reichweite ihrer Kurzstreckenwaffen, und sie wagten es nicht, ihre Langstreckenwaffen zu verwenden, weil sie fürchteten, ihre eigenen Landsmänner zu treffen.

Wenn er nicht schnell handelte, würde er all seine Angriffseinheiten verlieren.

„Hier spricht Aurora. Alle Comitati sollen sich zurückziehen. Alle *Cataphracti* und *Auxilia* vorwärts, um ihren Rückzug zu decken.“

Seine leichten Maschinen begannen den Rückzug. Wenn die Söldner sie verfolgten, konnte der Tag vielleicht noch gerettet werden.

Zunächst schien es zu funktionieren.

Als einer seiner *Firestarter* zur vorrückenden Schlachtreihe verbündeter *Cataphracti* zu gelangen versuchte, erhob sich der *Nightsky* auf einer Säule aus Feuer. O'Reilly spürte, wie sich ein Knurren seiner Kehle entwand. Er legte sein Fadenkreuz auf den feindlichen mittelschweren Mech, und ließ seinen *Sunder* in einen knochenzermalmenden, erderschütterten Lauf fallen, wobei er seinen 360XL an die Belastungsgrenze trieb.

Das Symbol blitzte eine Sekunde lang golden auf, ehe der *Nightsky* aufkam.

O'Reilly zog den Abzug und hämmerte eine lange Salve von Geschossen aus abgereicherter Uran in die Brust des *Nightsky*. Er setzte mit einem KSR-Angriff aus seinem Kopf nach, dann mit zwei weiteren aus dem Torso.

Der Angriff musste den Impuls des *Nightsky* durcheinander gebracht haben, weil die Maschine ohne Gleichgewicht auf dem rechten Bein aufkam. Das Glied war für diese Belastung niemals ausgelegt worden. Es brach ab.

Der *Nightsky* stürzte zur Erde. O'Reilly blickte auf, auf der Suche nach einem weiteren Feind, doch in der Zeit, in der er den *Nightsky* ausgeschaltet hatte, war der Feind dahingeschmolzen. Die Schlacht war kurz gewesen, aber deshalb nicht weniger zerstörerisch. Das Schlachtfeld war von zerstörten Maschinen bedeckt – einige lackiert in Weiß mit blauen und kupferfarbenen Verzierungen, aus seiner eigenen II Legio, andere in dem praktischeren Tarnschema der Arme Thors.

Dies hätte ein eindeutiger Sieg sein sollen. Stattdessen war es zu einem blutigen Patt geworden. Er seufzte. Er würde retten müssen, was er konnte.

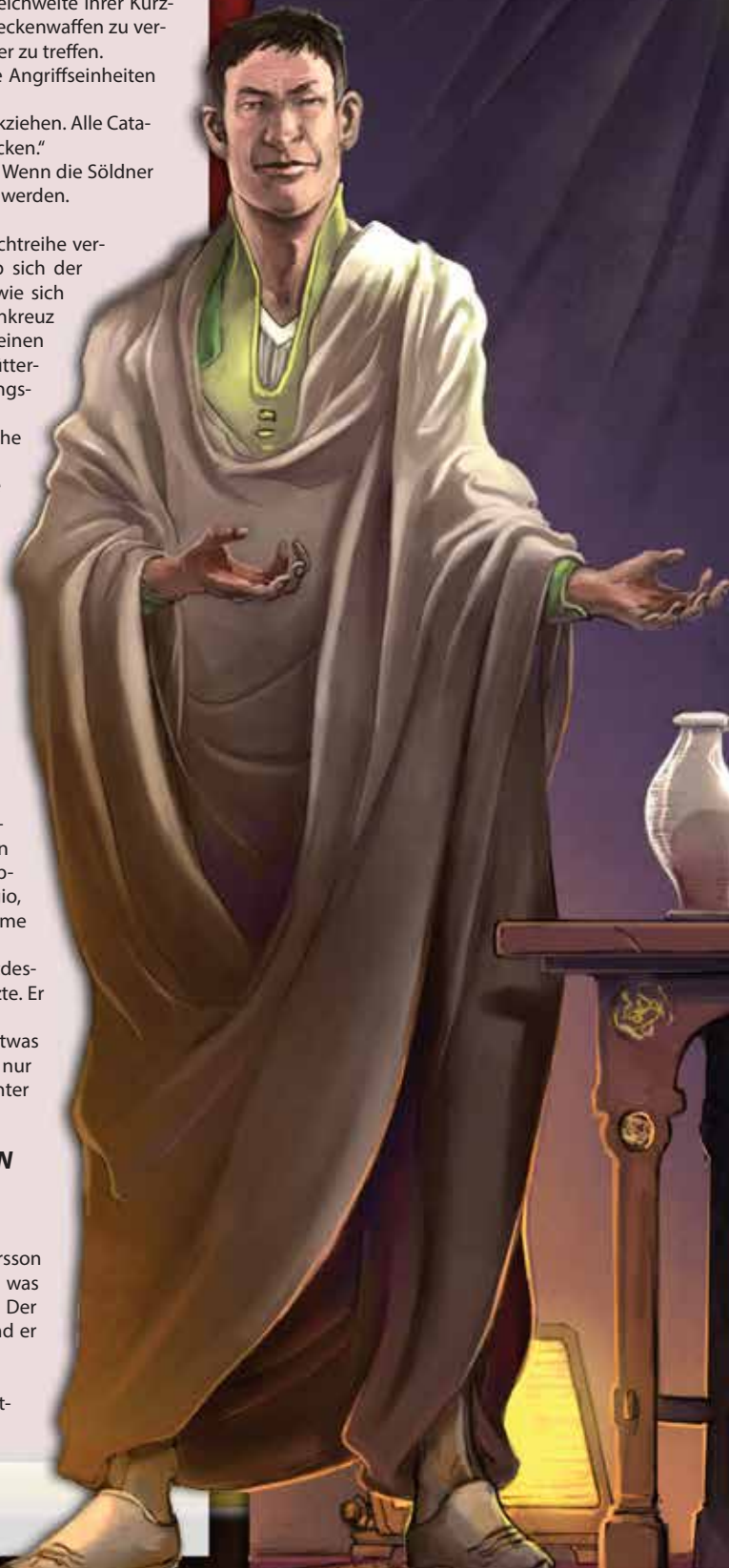
Er begann sich abzuwenden, doch dann ließ ihn etwas verharren und genauer schauen. Ihm fiel auf, dass nur wenig des Königsblaus von Cavanaughs Kavallerie unter den Toten war.

GEFANGENENLAGER DER MARIANISCHEN HEGEMONIE 10. JULI 3063

Irgendwann in der Nacht wand sich Captain Eric Larsson in seiner Koje und stieß sich das linke Handgelenk, was geschmolzene Agonie durch seinen Arm schickte. Der Schmerz des gebrochenen Gelenks war immer da und er konnte ihm nicht einmal im Schlaf entkommen.

Er träumte von Schmerzen.

Aber es war nichts, verglichen mit dem Schmerz geeignet zu sein.



Sein *Nightsky* war acht Jahre alt, doch nach den Standards der Peripherie war er direkt aus dem Ausstellungsraum. Und er war seiner.

Er schloss die Augen. Nicht mehr.

Er spielte diesen letzten Kampf mit dem *Sunder* wieder und wieder durch, wie ein Kind, das mit einem losen Zahn spielte.

Er fand keinen Trost.

Die Türen seiner Zelle öffneten sich, und der kleine hölzerne Raum wurde von grellem Licht erfüllt.

„Steh auf, du Hund!“, bellte die Silhouette in der Tür: „Wir gehen auf Reisen.“

FELDHauptquartier der Marianischen Hegemonie

Larsson machte sich keine Illusionen, was sein Schicksal anging. Die Marianische Hegemonie hatte als ein Banditenkönigreich begonnen und er wusste, was Piraten ihren Gefangenen antaten. Er bereitete sich auf den Tod vor, so gut er konnte.

Nachdem sie sein Handgelenk eingerichtet hatten, hatte er sich die Hoffnung erlaubt, dass sie nicht planten ihn zu foltern. Er schüttelte den Kopf.

Eric, du bist ein Narr.

Sie hatten ihn nur repariert, damit sie ihn wieder brechen konnten. Folter war eine Frage der Kontraste.

Die Wachleute trugen blaue Infanterieuniformen und präsentierten automatische Waffen. Es waren vier, zwei vor ihm, zwei hinter ihm. Larsson dachte über einen Fluchtversuch nach, aber er konnte nicht vier bewaffnete Soldaten ausschalten. Nicht mit gebrochenem Handgelenk. Und selbst wenn er entkommen konnte, wohin sollte er? Sie hatten ihn in das Herz des Marianischen Lagers gebracht. Nein, das musste er durchstehen, was auch immer das heißen mochte.

Die Soldaten führten ihn zu einem großen Stoffzelt, das in königlichem Purpur gefärbt worden war. Als sie die Zeltklappe aufzogen und ihn hinein stießen, fand er sich auf einem dicken, karmesinroten Teppich wieder. Clever angebrachte Lampen simulierten den flackernden, goldenen Schein von Kerzen und verliehen dem Zelt eine gewisse Wärme. Alle Möbel bestanden aus poliertem Kirschholz mit Goldintarsien. Es gab Rotwein in silbernen Kelchen, frisches Gemüse, warmes Brot. Er roch den appetitlichen Duft von gebratenem Fasan.

Folter war eine Frage der Kontraste.

Mit Mühe löste er seine Aufmerksamkeit von dem Essen und konzentrierte sich auf den Mann, den zu sehen die Soldaten ihn offensichtlich gebracht hatten.

An der Oberfläche war er nichts Besonderes.

Er trug die schlichten, weißen Roben eines römischen Adligen. Er war jung – in den frühen Zwanzigern – mit kurzem braunem Haar, das an den Schläfen bereits lichter wurde, und er war eher klein als groß.

Aber seine Augen.

Sie waren stahlgrau und Larsson bekam das Gefühl, dass ihnen nichts entging.

Der Mann machte einen Schritt nach vorne und streckte die Hand aus. „Ich bin Julius O'Reilly.“

„Eric Larsson“, ohne nachzudenken schüttelte er die Hand des Mannes. „O'Reilly?“

Der Mann rollte die Augen in einer selbstironischen Geste. „Ich fürchte.“ Er blickte den Anführer der Soldaten an. „Das ist alles, Miles.“

Der Mann legte die Faust auf das Herz und zog sich zurück.

„Miles?“, fragte Larsson.

„Ich habe meinen Truppen römische Ränge gegeben. Vielleicht setzt sich diese Tradition im Rest der Hegemonie durch.“ Er lächelte. „Irgendwann.“

„Irgendwann“, wiederholte Larsson. „Wenn Sie Cäsar sind.“

„Ich sehe, Sie verstehen mich. Sie sind so intelligent wie tapfer.“

Er begann zu verstehen. „Das warst du?“, sagte Larsson. „In dem *Sunder*.“

O'Reilly nickte. Er trat auf den Tisch zu, wählte eine Kirsche aus einer Schale und warf sie in den Mund. „Wollen Sie etwas?“

Larsson schüttelte den Kopf. Es war das Schwierigste, was er je getan hatte.

„Mein Vater ist ein Monster“, sagte O'Reilly sanft.

„Ja, aber im Moment sind Sie es, der in meine Heimat eingedrungen ist.“

O'Reilly zuckte mit den Schultern. „Ich muss mein Gallien haben.“

Larsson schaute ihn einen Augenblick leer an. Dann sagte er: „Oh, ja. Julius Cäsar hat sich seinen Ruf erarbeitet, indem er Gallien erobert hat. Es war sein Sprungbrett nach Rom.“

„Beeindruckend, Captain.“

Larsson schluckte, rollte mit den Schultern. „Ich werde nicht helfen, O'Reilly.“

O'Reillys Lippen zuckten. „Das denke ich schon.“

Larsson schüttelte den Kopf mit Nachdruck. „Ich werde Ihnen nicht auch nur eine militärische Information geben. Wir sind Söldner, O'Reilly. Aber das heißt nicht, dass wir keine Patrioten sind. Wir lieben unsere Nation genau wie jeder Illyrianer. Wir bekämpfen Sie bis zum letzten Mann.“

O'Reilly schaute ihn einen langen Augenblick lang an. Dann nickte er. „Ich glaube Ihnen, Sir.“

„Es ist also egal, wie sehr Sie mich foltern, ich werde –“

„Wer hat von Folter gesprochen?“ O'Reilly zog eine Grimasse. „Wurden Sie irgendwie misshandelt? Ich werde alles tun, was ich kann, um ihren Aufenthalt bei uns so angenehm wie möglich zu machen.“

Larsson schüttelte den Kopf. „Nein, ich... Schauen Sie. Ich werde Ihnen nicht helfen.“

Ein strahlendes Lächeln brachte das Gesicht des jungen Mannes zum Leuchten. „Nun Captain, Sie haben uns schon geholfen.“

Larsson wusste nicht, was er sagen sollte.

O'Reilly griff ihn am Arm und führte ihn zu einem Klappstuhl.

„Setzen Sie sich.“

Larsson ließ sich in dem Stuhl nieder.

„Lassen Sie mich Ihnen eine Geschichte über Julius Cäsar erzählen“, sagte O'Reilly. „Als er ein junger Mann war, wurde Cäsar von Piraten gefangen genommen, die ein Schutzgeld von 20 Talenten Gold erpressen wollten.“ O'Reilly lachte. „Er sagte ihnen, dass er mindestens 50 wert sei. Sie bekamen es auch. Aber jetzt kommt der interessante Teil. Als er Ihr Gefangener war, warnte er sie, dass er sie jagen und kreuzigen würde, sobald er frei war. Sie haben ihm natürlich nicht geglaubt.“

Larsson fühlte, wie ein Schauer seinen Rücken empor kroch. „Aber er hat es gemacht“, flüsterte er.

„Oh“, sagte O'Reilly enttäuscht. „Sie haben die Geschichte schon gehört.“

„Nein, aber ...“ Er schüttelte den Kopf. „Worauf wollen Sie hinaus?“

„Nur darauf, Captain. Kein Hindernis kann sich dem Willen eines großen Mannes widersetzen.“

„Und Sie sind ein großer Mann, General?“

O'Reilly lächelte fröhlich. „Das werden Sie und ich gemeinsam herausfinden müssen.“

✱

Und dann waren die vier Miles wieder da, um Larsson wegzubringen.

Sie marschierten durch das Marianische Lager, wieder zwei vorne, zwei hinten. Wenn er O'Reilly Glauben schenken konnte, musste sich Larsson keine Sorgen darüber machen, gefoltert zu werden.

Nein, er würde einen schönen, gemütlichen Sitzplatz haben, um die Marianische Eroberung seiner Heimat zu beobachten. Sie haben uns schon geholfen.

Larsson biss die Zähne zusammen. Nein ich werde nicht aufgeben, nicht solange meine Brüder noch kämpfen und sterben.

Er stolperte und sank auf ein Knie, wobei er stöhnte und sein gebrochenes Handgelenk hielt.

Einer der Wachleute hinter ihm beugte sich vor, um ihm zu helfen.

Schnell wie eine Schlange schlug ihm Larsson gegen den Kehlkopf. Er griff nach der Waffe des Mannes, fast ehe dieser sie fallengelassen hatte.

Er hörte die anderen Soldaten „Stopp!“ rufen, doch ignorierte er sie. Er richtete das Gewehr auf den Wachmann neben ihm und betätigte den Abzug. Er fühlte die Maschinenpistole in seinen Armen rattern, sah wie sich schwarze Löcher in dem Mann auftaten. Er fiel und Larsson wirbelte herum, um noch ein Ziel zu finden.

Was er sah war der Kolben eines Gewehrs, der auf sein Gesicht zukam. Und

dann wurde alles schwarz.

FELDHauptquartier der Marianischen Hegemonie 15. Juli 3063

Es waren fünf Tage, bis er O'Reilly wieder sah. Dieses Mal legten ihm die Wachen Handschellen an, als sie ihn hinausführten, aber ansonsten wurde der Ausbruchversuch nicht erwähnt. Sie brachten ihn in ein Hotel, das von der Hegemonie eingenommen worden war und folgten ihm, als er mit dem General sprach.

Diesmal war O'Reilly formeller gekleidet. Er trug ein purpurfarbenes Wehrgehänge über der linken Schulter seiner grauen Uniformtunika, einen goldfarbenen ballistischen Brustharnisch und ein Gladius an der Hüfte. Larsson fragte sich, was der General plante, was die Gardeuniform erforderte.

War O'Reilly hier, um ein Urteil über ihn zu sprechen?

„Sind Sie hier, um mich über meine Bestrafung zu informieren?“

O'Reilly schüttelte den Kopf. „Nein. Ich habe Sie bei unserem letzten Treffen geradezu dazu herausgefordert, mit meiner Rede über große Männer und ihren Willen.“ Er blickte Larsson ernst an. „Sie haben einen Mann getötet. Sie werden seiner Familie eine Wiedergutmachung leisten müssen. Sie sind ein Kämpfer, Larsson. Das bewundere ich. Ich *brauche* es.“

„Sie ‚brauchen‘ mich“, sagte Larsson verächtlich. „Ich bin das nutzloseste, was es im Universum gibt: ein MechKrieger ohne Mech.“

O'Reilly schüttelte den Kopf. „Ich brauche Sie mehr als Sie wissen. Eroberung ist einfach, Regierung ist schwer.“

Larsson biss die Zähne zusammen. „Die Eroberung von Illyria wird nicht so einfach sein.“

O'Reilly zuckte mit den Schultern. „Mag sein. Ich habe Sie nicht hergeholt, um Streit zu suchen.“

„Oh“, sagte Larsson ätzend. „Und warum haben Sie mich hergebeten?“

„Julius Cäsar wurde nicht auf dem Schlachtfeld zerstört, Captain, er wurde von Brutus und einer Schar Verschwörer ermordet.“

„Ja“, sagte Larsson, „erdolcht an den Iden des März. Ich habe auch diese Geschichte gehört.“

O'Reilly schüttelte traurig den Kopf. „Cäsar wurde nicht mit einer Klinge getötet, das Instrument seiner Zerstörung war Politik. Er war tot, ehe der erste Verschwörer auch nur ein Messer in die Hand nahm.“

„Und Sie würden dieses Schicksal gerne vermeiden.“

Erneute zuckte O'Reilly mit den Schultern. Er hielt vor einem Konferenzsaal mit wunderschönen Türen aus Mahagoni an. Die Soldaten hinter Larsson traten vor, um ihn zu flankieren.

Larsson blickte die Männer an. „Sie vergeben mir, wenn ich Ihnen kein Glück wünsche.“

Just da schwang eine der Türen auf, und ein Marianischer Offizier trat hervor. Larsson blickte auf die offene Tür, und für einen Augenblick sah er, was im Inneren war. Ein wunderschöner Konferenztisch aus Eichenholz mit der Führung der Marianer an der ihm zugewandten Seite aufgereiht, mit einem leeren Sitz in der Mitte, der offensichtlich für O'Reilly selbst gedacht war.

Ihnen gegenüber saßen verschiedene Offiziere in der königsblauen Paradeuniform von Cavanaughs Kavallerie, Jared Cavanaugh an ihrer Spitze.

„Oh“, sagte O'Reilly. „Ich überlasse niemals etwas meinem Glück.“

Randbezirke der Stadt Illyria 19. Juli 3063

Die Schlacht um Illyria war nahe genug am Marianischen Lager, dass Larsson in der Nacht den Schlachtenlärm hören konnte: das hohe Jaulen der Laser, das Peitschenknallen der PPK, das tödliche Rattern der Autokanonen. Er hielt den Atem an, in der Hoffnung, dass der Rechte Arm Thors durchbrechen und Julius O'Reilly zerschmettern würde, doch am Morgen war es dieselbe Gruppe Marianischer Infanterie, die ihn holen kam.

Diesmal fuhren sie ihn in die Randbereiche von Illyrias Hauptstadt.

Larsson wusste, dass sie sich dem Schlachtfeld näherten, ehe er es nur sah. Er konnte den scharfen Geruch von Öl und Metall riechen, den Gestank von verbranntem Gras.

Den Gestank von Blut.

Ihr Jeep fuhr über einen Hügel und Larsson keuchte. Was er sah war ein Schlachtfeld. Die verstreuten Glieder zerstörter Maschinen lagen überall auf dem verkohlten Gras. Es waren Marianische Mechs und Thor-Mechs, doch die Maschinen der Illyrianer waren 2 zu 1 in der Mehrzahl.

Larsson sah nicht eine einzige Maschine in Königsblau.

„Wo ist Cavanaughs Kavallerie?“, fragte er dumpf.

„Halten die Hauptstadt“, sagte einer der vorderen Wachmänner. „Für uns.“

Larsson nickte. Er schluckte, hielt die Hände hoch. „Ihr müsst mich nicht mehr in Handschellen behalten.“

Er war überrascht als der Mann sich vorbeugte und die Handschellen aufschloss. „Der General sagte, dass du das sagen würdest.“

Sie fuhren schweigend weiter, bis sie schließlich O'Reillys Lager erreichten. Dort sah er den General in der Kleidung eines MechKriegers, die Kühlweste und ein Handtuch um seine verschwitzten Schultern gelegt.

O'Reilly blickte ihn mitleidvoll an. „Jetzt sehen Sie die ganze Wahrheit.“

Larsson musste wegschauen. Er wandte sich von O'Reilly ab, und starrte auf das Feld der gebrochenen Männer und Maschinen. Seine Brüder und Schwestern.

„Sie haben gesagt –“, Larsson erstickte fast an den Worten. „Dass ich – Ihnen geholfen habe.“

„Sie haben mir den Charakter des Rechten Arms Thors gezeigt“, sagte

O'Reilly sanft. „Und als ich das-

selbe Feuer und dieselbe

Intelligenz nicht in Jared

Cavanaugh erblickte,

wusste ich, dass er

auf meine Seite

gezogen werden

konnte.“

Larsson schloss die

Augen.

„Sie können gehen, wenn Sie wollen“, sagte O'Reilly.

„Aber ich hoffe, dass Sie bleiben werden.“

„Warum sollte ich das“, fragte Larsson bitter. „Cäsar?“

„Es sind viele Mechs hier, die geborgen, repariert und wieder in den Kampf geschickt werden können. Aber nichts ist so wertvoll wie Männer, die geborgen werden können.“

Larsson konnte dazu nichts sagen. Er öffnete die Augen, schaffte es aber nicht, O'Reilly anzublicken.

„Wissen Sie, was Rom so erfolgreich gemacht hat, Captain?“

Wie betäubt schüttelte Larsson den Kopf.

„Es waren nicht ihre Legionen oder ihre Aquädukte oder auch ihre Straßen. Was Rom mächtig gemacht hat, war die Flexibilität. Alle Männer wurden ins Imperium aufgenommen, egal wie sie aussahen, wie sie sprachen, woher sie stammten. Dies war so wahr, dass sogar ein Ausländer wie Septimus Severus oder der Sohn eines befreiten Sklaven wie Pertinax zum Kaiser werden konnte. Stellen Sie sich das vor.“ Er atmete tief durch. „Rom vergeudet nichts.“

„Sie brauchen mich nicht“, flüsterte Larsson.

„Morgen“, sagte O'Reilly, „werden meine Truppen und ich den Heimweg antreten. Wenn wir den ersten Sprung gemacht haben, gibt es kein zurück. Der Alaphard-Zenithsprungpunkt ist mein Rubikon.“

O'Reillys Stimme wurde leiser, aber nicht weniger intensiv. „Wenn ich besser herrschen soll als mein Vater, dann brauche ich Männer wie dich an meiner Seite. Du hast natürlich die Wahl.“

Larsson hörte den General, der Cäsar werden wollte, sich abwenden und gehen. Der ehemalige Söldner atmete tief und zitternd durch. Dann, einen Augenblick später, folgte er ihm.

ERWEITERTE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Dieser Abschnitt liefert Spiel- und Konstruktionsregeln für erweiterte Waffen und Ausrüstung, die von Gefechts- und Hilfseinheiten der Inneren Sphäre und den Clans verwendet werden können. Sie sind zwar nicht für Turnierspiele bis 3075 nach den Regeln von *Total Warfare (TW)* geeignet, doch können sie einem *BattleTech*-Spiel, das die *Total-Warfare*-Regeln zusammen mit diesem Regelbuch verwendet, zusätzliches Flair verleihen. Sie sind darauf ausgelegt, im Spiel im Einklang mit den Regeln von *Total Warfare* eingesetzt zu werden (oder mit dem *TechManual* bei der Konstruktion), wenn es nicht anders angegeben ist.

Jegliche Ausrüstung ist in den entsprechenden Abschnitten aufgelistet. Die meisten dieser Gegenstände werden bei der Konstruktion von Gefechtsrüstungen, Gefechtsfahrzeugen, Hilfsfahrzeugen, IndustrieMechs, BattleMechs, ProtoMechs und Luft-/Raumeinheiten aller Art verwendet (doch ein paar Ausrüstungsgegenstände können exklusiv für einige Einheitentypen verfügbar sein).

Alle Gegenstände in diesem Abschnitt beinhalten die vollen Konstruktions- und Spielregeln, doch sind die erweiterten Regeln für die Verwendung einiger der Gegenstände nicht in *Tactical Operations* beschrieben; beispielsweise findest du die Konstruktionsregeln für Erweiterte Luft-/Raumeinheiten, wie Kriegsschiffe, Sprungschiffe und Raumstationen nicht hier, sondern in *Strategic Operations*.

An: Direktor Alfred Simms, Savonberg Elesee-Beckett

Von: Viscount Kenyon Stephenson, Stephenson Holdings

Betreff: Gemeinsame Interessen

Datum: 30.07.75

Sicherheit: [[HOCHPRIVAT: VERSCHLÜSSELT NUR FÜR DEN EMPFÄNGER]]

Bruder Alfred,

Vergebt die beispiellose Störung, doch ich denke, dass die elektronisch angehängten Geschenke für euch, euren Stab und eure Kollegen von unermesslichem Wert sein könnten. Ich möchte euch jedoch davor warnen, euren Kollegen zu viel zu schnell zu zeigen. In diesen dunklen Zeiten ist es schließlich sehr schwierig sicher zu sein, wem man vertrauen kann und wem nicht. Somit habe ich dieses Dokument verschlüsselt, so dass nur ihr es entschlüsseln könnt.

Um zum Punkt zu kommen: Unsere Freunde sind wirklich technisch fündig geworden. Auch wenn die ursprüngliche Quelle vielleicht die Schlange ist, so haben wir – und damit meine ich natürlich die Vertrauten, die unsere erleuchtete Perspektive teilen – den Wahrheitsgehalt des Großteils dieser Dokumente verifiziert. Das Ausmaß der Entwicklung ist gelinde gesagt atemberaubend und deutet auf Ressourcen und Einfallsreichtum hin, den unsere Feinde (und einstigen Verbündeten) vielleicht noch nie zuvor gezeigt haben.

„Durch den Verlust des NAIW wird es anderen zufallen, die technischen Aspekte dieser Entwicklungen zu implementieren ...“ Das waren die Worte unserer erlauchten Prinzregentin, die sie ausgesprochen haben soll, als sie diese Informationen von der Schlange erhielt. Natürlich haben wir zuerst an euch und die euren gedacht. Doch die strategischen und taktischen Bedenken sollten nicht übersehen werden, und diese studieren wir bereits. Es ist wohl unnötig zu sagen, dass die Möglichkeiten wahrhaft gewaltig sind.

Nehmt euch das zu Herzen, wenn ihr die verschlüsselten Anhänge betrachtet. Wir werden natürlich in Kürze in Kontakt sein, um die Situation weiter zu diskutieren.

Euer Waffenbruder!
–Kenyon

VERFÜGBARKEITSCODES-TABELLE

Code	Beschreibung
BM	BattleMechs
GF	Gefechtsfahrzeuge
GR	Gefechtsrüstung*
HF	Hilfsfahrzeuge
IM	IndustrieMechs
LJ	Luft-/Raumjäger
KI	Konventionelle Infanterie
KJ	Konventionelle Jäger
KS	Kriegsschiffe
LS	Landungsschiff
MB	Mobile Bauten
PM	ProtoMechs
RB	Raumboote
RS	Raumstationen
SS	Sprungschiffe

** Inklusive Exoskelette und Leichte Servorüstungen

ANMERKUNGEN ZUR AUSTRÜSTUNG

Jeder Gegenstand in diesem Abschnitt verfügt über eine grundlegende Beschreibung des Gegenstands und seiner Funktion, gefolgt von den Spielwerten, die das Regelniveau des Gegenstands umfassen, seine Verfügbarkeit, Technologiebasis (und Technologieniveau), Spiel- und Konstruktionsregeln. Diese Information hilft dabei, wie und von welchen Einheiten ein Stück Ausrüstung verwendet werden kann.

Wenn die Regeln einer Waffe oder eines Ausrüstungsteils nicht explizit die Verwendung zusammen mit anderen Waffen oder Ausrüstung verbieten, gehe davon aus, dass sie kompatibel sind.

Regelniveau: Das Regelniveau der erweiterten Ausrüstung, die hier aufgenommen ist, repräsentiert die Verbreitung eines Gegenstands außerhalb der Turnierregeln, die wir in *Total Warfare* vorgestellt haben, und ob der Gegenstand im Mainstream der Technologienutzung durch Einheiten im *BattleTech*-Universum existiert. Nach diesen Regeln kann Ausrüstung entweder ein Erweitertes oder Experimentelles Regelniveau haben. Erweiterte Ausrüstung sind Gegenstände, die für das Spiel nach erweiterten Regeln passend sind und die der etablierten Technologie entsprechen, die für *BT*-Einheiten verfügbar ist: zum Beispiel Artillerie, die meisten Schiffsklassewaffen, Flugdecks und Hubschrauberlandeplätze. Experimentelle Ausrüstung hingegen muss im *BT*-Universum des Jahres 3075 erst noch die Massenproduktion erreichen, weil sie außerordentlich teuer, extrem fortschrittlich, sehr schwierig in der Wartung oder einfach zu unzuverlässig für den breiten Einsatz ist. Solche Objekte – wie CASE II, unabhängige Handwaffen, das Null-Signatursystem und Subkompakte K-F-Antriebe – existieren vielleicht nur auf dem Reißbrett oder 3075 in vergessenen Lagern aus dem Sternenbund und ihre Verwendung im Spiel sollte selten sein, wenn die Spieler einer „kanonischen“ Kampagne folgen wollen.

Verfügbarkeit: Verfügbarkeit gibt an, welche Einheitentypen einen Gegenstand verwenden dürfen (allgemein gesprochen), mit einem Zwei-Buchstaben-Code, der in der Verfügbarkeitscode-Tabelle links angegeben ist. Ein Verfügbarkeitscode von LJ, KJ, RB, LS bedeutet, dass ein Gegenstand nur von Luft-/Raumjägern, konventionellen Jägern, Raumbooten und Landungsschiffen verwendet werden kann. Allerdings selbst wenn ein Gegenstand für einen bestimmten Einheitentyp aufgeführt ist, können vielleicht bestimmte Einheiten in diesem Typ jenen Gegenstand nicht tragen – beispielsweise Andockeinheiten (die nur von Gefechts- und Hilfsschiffen verwendet werden können). Solche Ausnahmen sind in den Konstruktionsregeln des Gegenstands angegeben.

Technologiebasis (Technologieniveau): Der Eintrag Technologiebasis (Technologieniveau) gibt an, ob ein Gegenstand mit der Technologie der Inneren Sphäre (inklusive Sternenbund und Peripherie), der Clans oder beides konstruiert wird. Wenn nicht die Regeln zur Vermischten Technologie (siehe Seite 377) verwendet werden, kann eine Einheit, die mit Clantechnologie gebaut ist, nur Gegenstände mit Technologiebasis Clan oder beides verwenden, während Einheiten aus der Inneren Sphäre nur Gegenstände verwenden können, die mit der Technologiebasis Innere Sphäre oder beides angegeben ist.

Auf die Technologiebasis folgen, in Klammern, das Technologieniveau und die Verfügbarkeitswerte für den Gegenstand. Diese Werte werden meistens bei der Hilfsfahrzeugkonstruktion verwendet und werden als Vier-Buchstaben-Codes von A bis F plus X angegeben. Der erste Buchstabe ist das Technologieniveau des Gegenstands, gefolgt von einem Schrägstrich; die übrigen drei Buchstaben beschreiben die Verfügbarkeit des Gegenstands während der drei Hauptepochen (Sternenbund, Nachfolgekriege und Clans). Die Codes sind aufsteigend und geben an, wie hochtechnologisch und schwer zu besorgen der Gegenstand ist. Ein Technologieniveau von A bedeutet, dass der Gegenstand besonders einfach ist, während ein F ein hoch fortschrittliches (und oft experimentelles) Stück Technologie ist.

Ein Verfügbarkeitswert von A zeigt, dass der Gegenstand in der Epoche leicht zu finden ist, während eine Verfügbarkeit von F ein Gegenstand ist, der so selten ist, dass er schon fast einzigartig ist. Ein Verfügbarkeitswert von X bedeutet, dass der Gegenstand entweder in einer Epoche nicht existiert oder so schwer aufzutreiben ist, dass er auch gleich nicht existieren könnte.

Spiegelregeln: Dieser Eintrag bietet die Basisregeln für den Gegenstand, sowie seine Referenz zur Erweiterten Ausrüstungstabelle (beginnend auf Seite 404), wo die Spieler die Spielwerte des Gegenstands finden können (so wie Wärme, Schaden, Reichweite und Munitionskapazität). Der Einsatz mancher Gegenstände kann hochkomplex sein oder kann die Effekte anderer Ausrüstung unterdrücken, die in derselben Einheit montiert ist, so dass der Einheitenkonstrukteur die Auswirkungen der Installation solcher Einheiten bedenken muss.

Konstruktionsregeln: Die Konstruktionsregeln beschreiben besondere Konstruktionsregeln, die für den Gegenstand gelten und die durch seine bloßen Spielwerte oder Verfügbarkeitscodes nicht beschrieben werden können, so wie Trefferzonenbeschränkungen oder -vorgaben, Formeln zur Bestimmung des Gewichts bei Gegenständen mit variabler Masse und so weiter. Die rohen Spielwerte der Ausrüstung (wie Gewicht und Bauzeilen für Gegenstände mit fester Größe) findest du in der Referenzzeile des Gegenstands in der Erweiterten Ausrüstungstabelle (ab Seite 404).

Modulare (Omni-)Technologie: Wenn es nicht anders angegeben ist, können alle hier vorgestellten Gegenstände in entsprechenden modularen oder Omni-Einheiten in Modulen installiert werden. Die folgenden Gegenstände dürfen nicht als Module montiert werden: Panzerung (mit Ausnahme modularer Panzerung), Interne Struktur, Cockpits, Antriebe, Gyroskope, Muskulatur und Verbesserungen für diese (wie MASC oder AVS).

Eine Anmerkung zur Ausrüstungseinführung und Verfügbarkeit

Im Gegensatz zu Ausrüstung und Waffen im *TechManual* stellen die in diesem Abschnitt vorgestellten Gegenstände im *BattleTech*-Universum seltene Komponenten und Konstruktionsoptionen dar. Manche Ausrüstung gilt beispielsweise als „Experimentell“, weil sie die Massenproduktion und Verbreitung in großen und kleinen Fraktionen noch nicht erreicht hat. Diese Gegenstände haben daher in ihrer Beschreibung noch nicht einmal ein Einführungsdatum. Andere Gegenstände, die durch die Verwüstungen des Krieges oder schwindende Nutzung über die Jahrhunderte hinweg ausgestorben sind, können ebenso die Markierung „Experimentell“ erhalten, auch wenn sie Einführungs- (und Aussterbe-)Daten haben.

Spieler, die daran interessiert sind, die historisch genaue Verwendung der Technologie darzustellen, sollten die Einführungs- und Aussterbedaten der gewünschten Gegenstände mit diesen Erklärungen im Hinterkopf betrachten, um festzustellen, ob ein Gegenstand im Spiel verwendet werden kann oder nicht.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

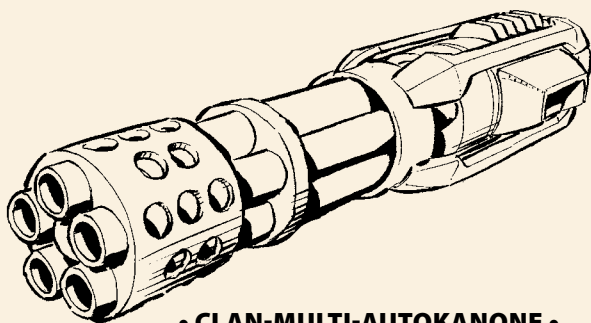
ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

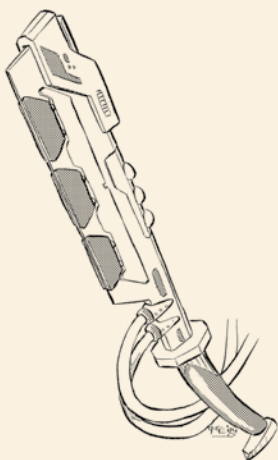
DATENBÜGEN



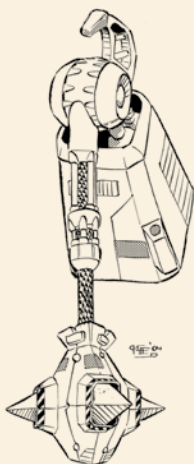
• CLAN-MULTI-AUTOKANONE •
[SEITE 283]



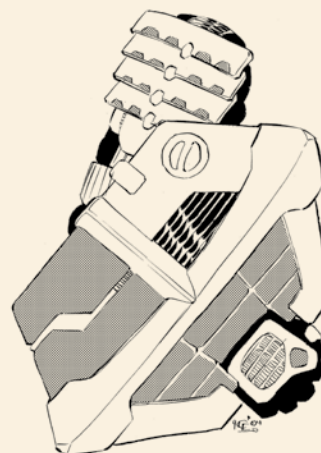
• BATTLEMECH-STREITKOLBEN •
[SEITE 288]



• BATTLEMECH-VIBROKLINGE •
[SEITE 289]



• BATTLEMECH-FLEGEL •
[SEITE 287]



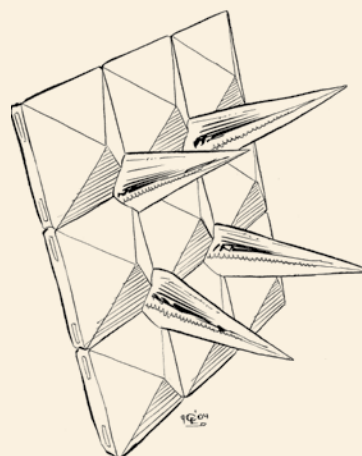
• BATTLEMECH-SCHILD •
[SEITE 288]



• BATTLEMECH-LANZE •
[SEITE 287]



• BATTLEMECH-KLAUE •
[SEITE 287]



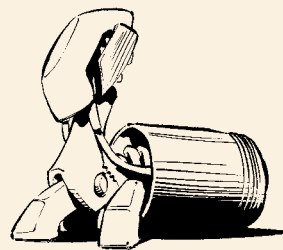
• BATTLEMECH-STACHELN •
[SEITE 289]



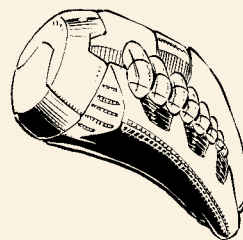
• **BATTLEMECH-HARJEL-SYSTEM** •
[SEITE 285]



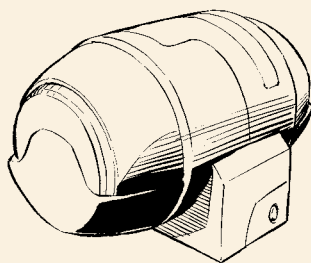
• **MECH-UME-SYSTEM** •
[SEITE 285]



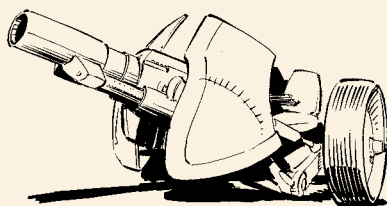
• **K3-FERNSENSOR** •
[SEITE 311]



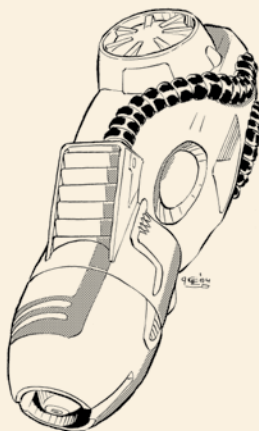
• **KÜHLMITTELKAPSEL** •
[SEITE 311]



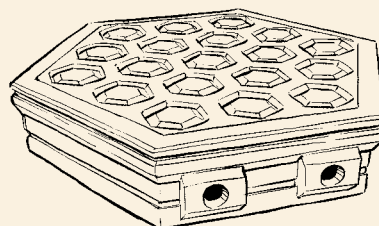
• **ENERGIESPEICHER-BATTERIE** •
[SEITE 296]



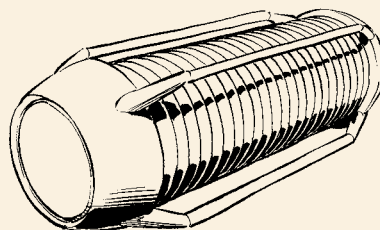
• **FELDGESCHÜTZ** •
[SEITE 298]



• **FLÜSSIGGESCHÜTZ** •
[SEITE 301]



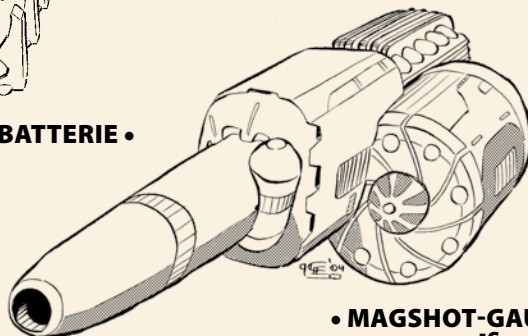
• **RADARTÄUSCHKÖRPER-KAPSEL** •
[SEITE 332]



• **BLUE-SHIELD-PARTIKELFELDDÄMPFER (PFD)** •
[SEITE 290]



• **LITHIUM-FUSIONS-BATTERIE** •
[SEITE 316]



• **MAGSHOT-GAUSSGESCHÜTZ** •
[SEITE 301]

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

ABWURFWAFFEN

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Neben ihren normalen Haupt- und Zweitwaffen führen viele Infanteristen im 31. Jahrhundert eine einzelne, einschüssige Waffe mit in die Schlacht, wie beispielsweise eine Panzerfaust. Richtig eingesetzt

können diese Waffen einem Zug oder Trupp einen kurzen Schub in Sachen Feuerkraft geben, vielleicht sogar genug um einen zähen Gegner wie einen BattleMech zu beschädigen.

ABWURFWAFFEN

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: KI, GR

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (siehe Kosten- und Ausrüstungstabellen im *TechManual*)

Spielregeln: Einmal pro Szenario kann ein Zug oder ein Gefechtsrüstungs-Trupp einen einzelnen Angriff mit den Abwurfwaffen machen (statt den normalen Waffenangriff des Zugs), solange die Infanterieeinheit gerade keinen Mechabwehrangriff ausführt. Der Angriff wird als normaler Direktfeuerangriff behandelt, allerdings nur mit den Entfernungsbereichen der Abwurfwaffe.

Wenn der Angriff erfolgreich ist, wickle den Schaden wie einen normalen Infanterie-Fernkampfangriff ab, basierend auf der Zahl der aktiven Soldaten im Zug und dem Schadenswert der Abwurfwaffe (siehe Seite 214-215, *TW*). Der verursachte Gesamtschaden entspricht dem der Abwurfwaffe multipliziert mit der Zahl der Soldaten, die gemäß der Streutreffertabelle treffen, echt gerundet (aufrunden ab 0,5). Der Schaden wird dem Ziel als normaler konventioneller Infanterie-Waffenangriff zugefügt.

AKTIVE SONDEN

Im laufenden Rennen, das immer wichtiger werdende Schlachtfeld der elektronischen Kriegsführung zu dominieren, haben sowohl die Clans als auch die Innere Sphäre mit neuen und leistungsstärkeren Versionen der Aktiven Sonden und Störsender aus der Sternenbund-

epoche experimentiert. Zu den vielversprechendsten und effektivsten Apparaten, die immer noch im experimentellen Stadium sind, gehören die Aktive Bluthund-Sonde der Inneren Sphäre, und das Elektronische Wachhund-Kompositkriegsführungssystem der Clans.

AKTIVE BLUTHUND-SONDE

F&E-Startdatum: 3056 (ComStar)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3058 (ComStar)

Angetrieben vom Wettrüsten, das auf die ursprüngliche Clan-Invasion folgte, begannen die Techniker von ComStar an einer verbesserten Form der Aktiven

Sondentechnologie zu arbeiten, die moderne Störsender bekämpfen sollte. Unglücklicherweise haben mehrere Rückschläge – vom Schisma des Wortes Blakes bis zum aktuellen Jihad und ComStars Exil aus dem Rasalhaager Raum – die volle Produktion dieser leistungsstarken ELoKa-Hardware verhindert.

AKTIVE BLUTHUND-SONDE

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, LS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Die Bluthund-Sonde ist eine aufgerüstete Version der Aktiven Beagle-Sonde der Inneren Sphäre und verwendet dieselben Regeln wie dieser Apparat (siehe Seite 129, *TW*). Der Bluthund hat nicht nur eine verbesserte Reichweite, er kann auch konventionelle Infanterie aufspüren. Er kann auch Einheiten mit Tarn- und Schleichfähigkeit aufspüren, inklusive Gefechtsrüstungseinheiten mit Tarnkappenpanzerung, mimetischer Panzerung und Störsender, genauso wie andere Einheiten mit Störsender, Null-Signatur- beziehungsweise Leere-System oder Tarnkappenpanzerung. Die einzige Ausnahme bildet konventionelle Infanterie, die Störsender oder Tarnsysteme einsetzt.

Einheiten mit mehreren Aktiven Sonden (jeder Art) dürfen im Spiel immer nur eine gleichzeitig verwenden. (Diese Systeme können während der Endphase jeder Runde aktiviert, deaktiviert oder umgeschaltet werden.) Jäger, Raumboote, Landungsschiffe und andere fliegende Einheiten dürfen nur dann Aktive Sonden verwenden, wenn sie mit Bodeneinheiten interagieren oder im Einklang mit den erweiterten Regeln für Luft-/Raumkampf sind, die in *Strategic Operations* beschrieben werden.

ELEKTRONISCHES WACHHUND-KOMPOSITKRIEGSFÜHRUNGSSYSTEM (EKKFS)

F&E-Startdatum: 3057 (Clan Nebelparder)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3059 (Clan Nebelparder)

In seinen letzten Jahren versuchte Clan Nebelparder, eine Anzahl neuer Programme zu starten, die seinen Touman stärken und die wenigen taktischen Vorteile negieren sollten, die die Innere Sphäre gegenüber den Clans hatte. Auf dem Gebiet der elektronischen Kriegsführung entwickelten sie dafür das so genannte Elektronische Kompositkriegsführungssystem (EKKFS),

das die Spione der Inneren Sphäre den Wachhund nannten. Das Gerät war eine Kombination der leichten Aktiven Sonde der Clans und ihres Störsenders und es versprach die Vorzüge beider in einem einzelnen kompakten Paket, so dass eine Clan-Einheit das eingesparte Gewicht für zusätzliche Bewaffnung oder Panzerung aufwenden konnte. Nach dem Untergang der Parder tauchten einzelne Prototypen des Systems bei den verschiedenen Clans auf, doch hat keiner bisher eine Version in Produktionsqualität erreicht.

Abwurfwaffen: Jede konventionelle Infanterieeinheit kann mit einer einschüssigen Abwurfwaffe pro aktiven Soldaten ausgestattet werden. Gefechtsrüstungen dürfen nur dann Abwurfwaffen verwenden, wenn sie auch eine Infanterieabwehrwaffenaufhängung oder zwei Panzerhandschuhe besitzen. Um die Abwurfwaffe zu verwenden, müssen alle Soldaten im Zug (oder Gefechtsrüstungs-Trupp) dieselben Abwurfwaffen besitzen. Nutzbare Waffen sind in der Infanteriewaffentabelle des *TechManual* mit dem Eintrag Munition (Schuss) (1-D) angegeben.

Aktive Sonde: Die Aktive Bluthund-Sonde und das Wachhund-System können in jedem verfügbaren Einheitentyp installiert werden, im Einklang mit den normalen Konstruktionsregeln der Einheit.

Andockanschluss (Dockkragen): Jeder Andockanschluss wiegt 1000 Tonnen. Sie sind nur für Sprungschiffe, Kriegsschiffe, Raumstationen und Mobile Bauten mit Landedeck verfügbar. Passende Luft-/Raumeinheiten, die mindestens 50000 Tonnen wiegen, können bis zu 1 Andockanschluss für je 50000 Tonnen Schiffsgewicht einbauen (aufrunden). Mobile Bauten erhalten maximal einen Andockanschluss pro Landedeck. Dockkragen zählen nicht als Waffen und benötigen keine Position.

ELEKTRONISCHES WACHHUND-KOMPOSITKRIEGSFÜHRUNGSSYSTEM (EKKFS)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: PM, BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, LS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (F/X-X-F)

Spielregeln: Um ihr Paket zur Elektronischen Kriegsführung zu streamlinen, haben die Clans den Wachhund als einteilige Kombination von Leichter Aktiver Sonde und Störsender entwickelt. Das System funktioniert genau wie der Standard-Störsender und die Leichte Aktive Sonde der Clans (siehe Seite 129 und 134, TW).

Einheiten mit mehreren Störsendern (jeden Typs) dürfen im Spiel nur einen gleichzeitig verwenden. (Diese Systeme können in der Endphase jeder Runde aktiviert, deaktiviert oder umgeschaltet werden). Jäger, Raumboote, Landungsschiffe und andere fliegende Einheiten dürfen nur dann Störsender verwenden, wenn sie mit Bodeneinheiten interagieren oder im Einklang mit den erweiterten Regeln für Luft-/Raumkampf stehen, die in *Strategic Operations* beschrieben sind.

Bei Einheiten, die mit Tarnkappenpanzerung ausgestattet sind, kann der Wachhund mit denselben Auswirkungen und nach denselben Regeln anstelle eines Wächter-Störsenders verwendet werden.

AKTIVATOR-VERBESSERUNGSSYSTEM (AVS)

F&E-Startdatum: 3067 (Blackwell Corporation / Wolf's Dragoons)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3070 (Kell Hounds / Wolf's Dragoons)

Das Aktivator-Verbesserungssystem (AVS) ist eine Kombination eines fein abgestimmten Myomerbündels und eines verbesserten DI-Computerinterfaces, das die Leistung der Gliedmaßen eines BattleMechs verbessern kann. Es

ähnelt auf viele Arten den auf Treffsicherheit ausgelegten Servos und Mechanismen, die Teil eines Feuerleitcomputers sind, und somit kann der AVS-Computer dabei helfen, die subtilen Nuancen in der Grobmotorik eines Mechs zu stabilisieren, was zu größerer Treffsicherheit von Waffen und verfeinerten Gleichgewichtsadjustierungen führen kann. Die Systeme sind aber schwer und wuchtig.

AKTIVATOR-VERBESSERUNGSSYSTEM (AVS)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-F)

Spielregeln: Ein Aktivator-Verbesserungssystem, das in einem Arm montiert ist, liefert einen Trefferwurfmodifikator von -1 für alle Waffen im gleichen Arm, sowie einen Trefferwurfmodifikator von -1 für alle Nahkampfangriffe (inklusive Nahkampfwaffenangriffe) mit dem gleichen Arm. (Nahkampfangriffe, die beide Arme erfordern, erhalten den Trefferwurfmodifikator von -1 nur dann, wenn beide Arme ein funktionierendes AVS besitzen.)

Wenn sie in den Beinen installiert werden, bieten AVS einen Modifikator von -2 auf alle Mechpilotenwürfe, während Rammangriffe und Tritte einen -1 Modifikator erhalten. Waffen, die auf die Arm- und Torso-Trefferzonen aufgeteilt sind, erhalten keinen Bonus durch das AVS.

Aktivator-Verbesserungssysteme sind im Spiel immer aktiv, es sei denn, die Einheit wird zerstört oder die AVS-Komponente erleidet einen kritischen Treffer. Einheiten mit AVS-Beinsystemen verlieren alle Vorteile des AVS, wenn eine der AVS-Komponenten in den Beinen einen kritischen Treffer erleidet; Arme verlieren den AVS-Modifikator nur dann, wenn das System in dem getroffenen Arm einen kritischen Treffer erleidet.

ANDOCKANSCHLUSS (DOCKKRAGEN)

Eingeführt: 2304

Dockkrägen, eine Notwendigkeit bei den meisten Großraumschiffen, sind große, verstärkte Verbindungsstücke, kombiniert mit Luftscheulen und Luken, die groß genug sind, um die Bewegung von Personal und Fracht zwischen zwei verbundenen Raumschiffen zu erlauben.

Moderne Andockanschlüsse sollten nicht mit einfachen Personen-Luftscheulen verwechselt werden, die für Außenbordeinsätze

oder Notfallausstiege verwendet werden. Sie werden vor allem verwendet, um Landungsschiffe an der Außenhülle von Sprung- oder Kriegsschiffen zu befestigen. Aus diesem Grund haben diese Krägen einen Interface-Mechanismus, der das Kearny-Fuchida-Feld des sprunghfähigen Schiffs auf das angedockte Schiff ausweitet. Das erlaubt es beiden Schiffen, sich sicher durch den Hyperraum zu bewegen.

ANDOCKANSCHLUSS (DOCKKRAGEN)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: SS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/C-C-C)

Spielregeln: Ein Schiff mit einem Andockanschluss (auch als Dockkragen bekannt) kann die Andockregeln verwenden, die in *Strategic Operations* beschrieben sind. Mobile Bauten mit Landedeck können ebenfalls Andockanschlüsse verwenden, um gelandete Einheiten zu sichern und die Frachttransfer-Regeln zu verwenden, die in *Strategic Operations* beschrieben sind.

Aktivator-Verbesserungssystem (AVS): Darf nur in den Arm- und Bein-Trefferzonen bei BattleMechs oder IndustrieMechs installiert werden. Nur ein AVS kann in jeder Gliedmaße installiert werden. Beinmontierte AVS erfordern, dass alle Beine der Einheit diese Ausrüstung erhalten (somit muss ein Humanoider Mech zwei Bein-AVS-Komponenten erhalten, ein Quad-Mech hingegen 4 – wobei beide Einheiten 1 Komponente in jedem Bein einbauen). Armmontierte AVS-Komponenten müssen nicht in beiden Armen eingebaut werden (ein Mech darf also ein AVS im linken Arm einbauen und den rechten Arm unmodifiziert lassen). Bei humanoiden Mechs entspricht das Gewicht aller AVS dem Gesamtgewicht des Mechs geteilt durch 35, aufgerundet auf die nächste halbe Tonne. Vierbeinige Mechs teilen das Gewicht des Mechs durch 50 und runden auf die nächste halbe Tonne auf, um das Gewicht jeder AVS-Komponente zu bestimmen.

Unabhängig von der Tonnage nimmt jede AVS-Komponente 1 kritische Zeile pro Gewichtsklasse ein (1 Zeile bei leichten, 2 bei mittelschweren, 3 bei schweren und 4 bei überschweren Mechs), die nur in den entsprechenden Bein- oder Arm-Trefferzonen installiert werden dürfen. Schwere und überschwere Mechs können daher keine AVS-Komponenten in den Beinen montieren (schwere und überschwere vierbeinige Mechs können kein AVS verwenden). AVS-Komponenten dürfen nicht als Module installiert werden und können somit von OmniMechs nur eingesetzt werden, wenn sie als Teil der Basiskonfiguration eingebaut werden. AVS-Komponenten sind mit MASC, Dreifach-Myomeren (jedes Typs) und Feuerleitcomputern nicht kompatibel und können somit nicht in Einheiten eingebaut werden, die über derartige Systeme verfügen.

Andock-Strahlsteueranlage: Nur Große Schiffe können diese Ausrüstung verwenden. Nur eine Andock-Strahlsteueranlage kann pro Einheit eingebaut werden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

ANDOCK-STRAHLSTEUERANLAGE

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Die Strahlsteueranlage ist eine Modifikation, die bei Großen Schiffen verbreitet ist, um enges Manövrieren zu unterstützen (wie bei Andockoperationen in einem typischen Hafen). Es handelt sich um eine ausgedehnte Reihe von Manövriertropellern oder Unterwas-

serstrahlrohren, die am Bug und Heck eines großen Schiffs untergebracht und während des normalen Einsatzes inaktiv sind. Wenn das Schiff keine Fahrt macht, dann können diese Systeme verwendet werden, um das Schiff auf der Stelle zu drehen oder sogar seitlich in einen engen Liegeplatz zu bugsieren.

ANDOCK-STRAHLSTEUERANLAGE

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: HF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/C-C-C)

Spielregeln: Die Andock-Strahlsteueranlage kann verwendet werden, um einem Großen Schiff, das eigentlich stationär ist (das heißt, es verwendet in der Runde keine BP für Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung) zu erlauben, sich auf der Stelle zu drehen oder sich seitlich zu bewegen, entgegen der normalen Regeln für die Bewegung Großer Schiffe (siehe Seite 154). Die maximale Anzahl von BP, die mit der Andock-Steuerstrahlanlage ausgegeben werden kann, entspricht den Reisegeschwindigkeits-BP des Schiffs.

Das Drehen auf der Stelle kostet das Schiff mit Strahlsteueranlage 3 BP pro Hexfeldseite, wobei sich das Schiff um den Drehpunkt der Schablone dreht. Laterale Bewegung mit der Strahlsteueranlage kostet 4 BP pro Hexfeld Bewegung, was das ganze Schiff 1 Hexfeld zur Seite bewegt (der Drehpunkt bewegt sich in ein gewünschtes Hexfeld, außer dem direkt vorne oder hinten). Große Schiffe, die diese beiden Manöver durchführen, können keine BP für andere Bewegungsarten verwenden, wenn sie die Strahlsteueranlage auf diese Weise verwenden.

Verfügt ein Schiff nicht über ausreichend Reisegeschwindigkeit-BP, um diese Manöver in einer Runde durchzuführen, kann es verbleibende Reisegeschwindigkeits-BP „aufsparen“, um das Manöver in der Folgerunde zu vervollständigen, so dass das volle Manöver erst in der Runde ausgeführt wird, in der die angesammelten Punkte die Manöver-Voraussetzung erfüllen.

Ein Großes Schiff beispielsweise mit einer Reisegeschwindigkeit von 3 BP, das versucht, eine laterale Bewegung durchzuführen, braucht 2 Runden, um das Manöver auszuführen, so dass die Position auf der Karte erst in der zweiten Runde verändert wird, wenn das Manöver abgeschlossen ist.

ARTEMIS-V-FEUERLEITSYSTEM

F&E-Startdatum: 3058 (Clan Goliathskorpion)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3061 (Clan Goliathskorpion)

Das Artemis-V, eine Verbesserung des Artemis-IV-F Feuerleitsystems aus Clan-Fertigung, verbessert die Treffsicherheit von Standard-KSR-

und LSR-Werfern besser denn je, doch ist es wuchtiger und schwerer und bleibt anfällig gegenüber feindlichen Störsendern wie dem Wächter, dem Engel und dem Wachhund.

ARTEMIS-V-FEUERLEITSYSTEM

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (F/X-X-F)

Spielregeln: Raketenwerfer, die ein funktionierendes Artemis-V-System verwenden, liefern einen Trefferwurfmodifikator von -1 und addieren +3 auf der Streutreffertabelle (Maximaleffekt 12). Luft-/Raumeinheiten, die mit Artemis-V verbesserte Raketenwerfer verwenden, erhalten den Trefferwurfmodifikator nur, wenn alle Werfer in der Batterie Artemis-V verwenden, ermitteln aber den Standard-Angriffswert mit einem Würfelergebnis von 10 für einen entsprechend großen Werfer auf der Streutreffertabelle, nach den Standardregeln (als einzelner Treffer im Standard-Maßstab im reinen Luft-/Raumkampf (wie andere Raketen-systeme) oder als Streutreffer entsprechend Werfertyp und Werfergröße, wenn auf Bodeneinheiten gefeuert wird). Entsprechende Punktverteidigungsregeln beeinflussen diesen Schaden wie üblich. Ansonsten wird das System wie ein Artemis-IV behandelt (siehe Seite 130, TW, und Seiten 206 – 207, TM).

ARTILLERIE

Artilleriewaffen sind eine verbreitete und effektive – aber nicht immer zuverlässige – Quelle der Feuerunterstützung bei großen Bodengefechten im *BattleTech*-Universum. Wenn es nicht anders angegeben ist, dann folgen die hier beschriebenen Artilleriewaffen den selben grundlegenden Spielregeln, die ab Seite 179 für Artilleriewaffen

geschildert sind und können von Luft-/Raumeinheiten nicht abgefeuert werden (mit Ausnahme des Arrow-IV, siehe Seite 180), wenn die Einheit nicht zuerst gelandet ist oder spezielle Munitionsregeln (siehe Seite 350) anderes erlauben.

Artemis-V-F Feuerleitsystem: Wie beim Artemis-IV-F Feuerleitsystem muss das Artemis-V an allen individuellen Standard-KSR- oder LSR-Werfern der Einheit montiert werden (oder an ihren Torpedo-Entsprechungen). Artemis-V ist nicht mit Artemis-IV kompatibel, so dass eine Einheit, die mit Artemis-V konstruiert ist, nicht auch Artemis-IV verwenden kann (und andersherum).

Artillerie: Alle Artilleriewaffen, die hier vorgestellt sind, können nach den Standard-Konstruktionsregeln in den entsprechenden verfügbaren Einheiten installiert werden. GF-Rohr-Artillerie darf nur in der Rumpf-Trefferzone installiert werden. Munition für Artilleriewaffen muss immer tonnenweise eingebaut werden. Während der Konstruktion wird GR-Rohr-Artilleriemunition genauso behandelt wie GR-Raketenmunition, wobei jedes Magazin mit 2 Raketen als 1 Schuss gilt.

Artilleriekanonen: Alle Artilleriekanonen, die hier vorgestellt sind, können nach den Standard-Konstruktionsregeln in den entsprechenden verfügbaren Einheiten installiert werden (bei Luft-/Raumeinheiten werden Artilleriekanonen als Autokanonen klassifiziert und können als Teil einer Autokanonen-Batterie installiert werden). Munition für Artilleriekanonen muss immer tonnenweise eingebaut werden. Das Gewicht von Artilleriekanonen, die in einer Einheit montiert werden, hat keinen Einfluss auf das Gewicht von Feuerleitcomputern, die in derselben Einheit eingebaut werden.

ARROW-IV-ARTILLERIERAKETE

F&E-Startdatum: 2593 (Terranische Hegemonie)

Eingeführt: 2600 (Terranische Hegemonie); 2850 (Clans)

Ausgestorben: 2830 (Innere Sphäre)

Wiederentdeckt: 3044 (Konföderation Capella)

Das Arrow-IV-System, das vage auf der ballistischen Kurzstrecken-Raketentechnologie basiert, ist eine fortschrittliche, rake-tenbasierte Artilleriewaffe, die im Zeitalter des Krieges vorgestellt

wurde. Die Technologie ging verloren, nachdem die letzten der wichtigen Produzenten der Terranischen Hegemonie nach dem Zusammenbruch des Sternenbundes zerstört wurden. Sie wurde von den capellanischen Technikern wiederbelebt – die mit dem Wissen des Helm-Kernspeichers ausgestattet waren – und zwar auf Basis einer Handvoll eingemotteter Exemplare, die Mitte der 3040er geborgen wurden.

ARROW-IV-ARTILLERIERAKETE

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, LS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/E-F-E)

Spielregeln: Der Arrow-IV-Artillerieraketenwerfer verwendet die Standardregeln für Indirekte Artillerie (siehe Seite 179), Direktfeuer-Artillerie (siehe Seite 185) sowie Artillerieabwehrfeuer (siehe Seite 186), kann aber auch spezielle zielsuchende Geschosse verwenden, die zusammen mit einem verbündeten Zielerfassungssystem (ZES) funktionieren. Die Regeln für die Arrow-IV-Zielsuchraketen sind auf Seite 350 beschrieben.

KONVENTIONELLE ARTILLERIE (THUMPER/SNIPER/LONG TOM/GR-ROHR)

Eingeführt: Vor der Raumzeitepoche

Die konventionellen Artilleriegeschütze (oft als „Rohrartillerie“ bezeichnet, um sie von Raketenartilleriewaffen wie dem Arrow-IV zu unterscheiden) aus der Zeit der Nachfolgekriege – der Thumper,

der Sniper und der Long Tom – bleiben der Standard, nach dem die meisten ähnlichen Waffen gemessen werden. Konventionelle Artillerie setzt oft ungelenkte Geschosse ohne Antrieb ein und setzt auf Technologie, die älter ist als die ersten Schritte der Menschheit ins All.

KONVENTIONELLE ARTILLERIE (THUMPER/SNIPER/LONG TOM/GR-ROHR)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, GR, RB, LS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/C-C-C)

Spielregeln: Thumper, Sniper, Long Tom und GR-Rohr verwenden die Standardregeln für Indirekte Artillerie (siehe Seite 179) und Direktfeuerartillerie (siehe Seite 185) sowie Artillerieabwehrfeuer (siehe Seite 186), und können eine Vielzahl von alternativen Munitionsarten verwenden. Dazu gehören Standardgeschosse, Rauchgeschosse, Antipersonengeschosse und Donner/FASCAM-Geschosse. Beachte, dass das GR-Rohr in Trupps abgefeuert und der Schaden mit der Zahl der überlebenden Soldaten multipliziert wird. Ein Wurf auf der Streuwaffentabelle ist nicht erforderlich. Im Spiel wird der Munitionsverbrauch verwaltet.

MARSCHFLUGKÖRPER-ARTILLERIE

F&E-Startdatum: 3060 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3065 (Vereinigte Sonnen)

Technisch gesehen sind Marschflugkörper ein bewehrtes Konzept aus der Zeit vor dem Weltraumflug, doch wurden sie nicht mehr militärisch eingesetzt, als Raumschiffe – und Raumrakentechnologien

– sich durchsetzten. Die modernen taktischen Marschflugkörper-Artillerieplattformen, die in Entwicklung sind, sind letztlich stark modifizierte Versionen des Arrow-IV-Raketenwerfersystems, haben allerdings eine weitaus größere Reichweite und Schadenspotential, was deutlich auf Kosten der Treffsicherheit geht.

MARSCHFLUGKÖRPER-ARTILLERIE

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: GF, HF, RB, LS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: In den Spielregeln funktioniert Marschflugkörper-Artillerie genau wie Artilleriesysteme, die Standardmunition verwenden (siehe Seite 350), mit folgenden Ausnahmen:

- Marschflugkörper können keine Direktfeuer-Artillerieangriffe ausführen (siehe Seite 185).
- Marschflugkörper verwenden eine andere Indirekte Flugzeit als konventionelle Artillerie oder Arrow-Raketen, wie es in der Flugzeitentabelle Indirekte Artillerie (siehe Seite 181) angegeben ist.
- Marschflugkörper-Schaden hat einen größeren Wirkungsradius ausgehend vom Einschlagshexfeld, wie es in der Artilleriemunitions-Tabelle beschrieben ist (siehe Seite 184).

ARTILLERIEKANONEN

F&E-Startdatum: 3000 (Lyranisches Commonwealth), 3030 (Clan Wolf)
Prototypenkonstruktion und Produktion: 3012 (Lyranisches Commonwealth), 3032 (Clan Wolf)

Artilleriekanonen, eine andere Herangehensweise an Artilleriewaffen, sind kleinere, kurzläufige Versionen der üblichen Artilleriege-

schütze. Sie sind nützlich für Flächenangriffe, doch leiden Artilleriekanonen an einer starken Verringerung der Reichweite verglichen mit ihren normalen Vettern. Sie sind zwar deutlich über das Prototypenstadium hinaus, doch hat die anhaltende, volle Produktion von Artilleriekanonen noch nicht begonnen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

ARTILLERIEKANONEN

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/X-F-E)

Spielregeln: Artilleriekanonen sind als ballistische Waffen klassifiziert, nicht als Artilleriewaffen, und können nicht für Indirekte Artillerieangriffe verwendet werden.

Im Bodenkampf können Angriffe mit Artilleriekanonen normal abgewickelt werden oder unter Verwendung der Regeln für indirekten LSR-Beschuss (siehe Seite 111, TW), fügen aber sowohl dem Hexfeld des Ziels als auch allen angrenzenden Hexfeldern nach den normalen Regeln für Artillerieschaden ihren Schaden zu. Auf keinen Fall erhalten Artilleriekanonen den Trefferwurfmodifikator von -4 für immobile Ziele, egal ob das Ziel des Angriffs ein Hexfeld, stillgelegt oder immobil ist, und so weiter. Verfehlte Schüsse von Artilleriekanonen weichen nach den normalen Artillerieregeln ab (siehe Seite 182), wenn du aber die Abweichungsentfernung ermittelst (vom beabsichtigten Ziel), teile das Würfelergebnis durch 2 (aufgerundet), um die Anzahl der Hexfelder zu bestimmen, die der verfehlte Schuss tatsächlich abweicht.

Luft-/Raumeinheiten, die Artilleriekanonen gegen andere Luft-/Raumeinheiten verwenden, benutzen sie wie Autokanonen und können keinen Schadenseffekt in angrenzenden Hexfeldern verursachen. Trotzdem wird der Schadenstyp immer noch als Flächeneffektangriff eingestuft.

Artilleriekanonen dürfen nur Standard-Artilleriekanonenmunition verwenden. Da sie Flächeneffektwaffen sind, können Artilleriekanonen keinen Nutzen aus einem Feuerleitcomputer ziehen.

AUTOKANONEN

Angestachelt von den Clan-Innovationen in Sachen Waffentechnologie haben Techniker in der ganzen Inneren Sphäre keine Mühen gescheut, um Autokanonen zu verbessern. Inspiriert von

den wiederentdeckten LB-X- und Ultra-Serien wurde im Lauf der letzten 20 Jahre bei mehreren neuen Autokanonenvarianten die Produktion aufgenommen.

HOCHGESCHWINDIGKEITSAUTOKANONE (HGAK)

F&E-Startdatum: 3055 (Konföderation Capella)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3059 (Konföderation Capella)

Die Hochgeschwindigkeitsautokanone (HGAK) feuert eine spezielle gelierte Treibladung ab. Das führt zu einem Geschoss, das weitaus schneller fliegt und auf größere Entfernung als Standard-Autokanonen treffsi-

cher Schaden verursachen kann. Die spezielle Munition erfordert allerdings robustere Komponenten als bei Standard-AK, was zu einer größeren und schwereren Autokanone führt. Die drohende Gefahr eines katastrophalen Munitionszuführungsfehlers hat bislang verhindert, dass die Waffe im vollen Ausmaß in die Produktion gegangen ist.

HOCHGESCHWINDIGKEITSAUTOKANONE (HGAK)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/X-X-F)

Spielregeln: HGAK funktionieren im Kampf genau wie Standard-AK, mit folgenden Ausnahmen:

- Bei einem Trefferwurf von 2 entzündet sich die Treibladung des Geschosses in der Kammer im Lauf, was internen Explosionsschaden gleich eines Treffers durch die HGAK verursacht und alle Bauzeilen der HGAK zerstört (neben anderen Kritischen Treffern, die die Explosion auslöst). Behandle die Explosion wie eine Munitionsexplosion.
- Wird die HGAK in irgendeiner Form von Atmosphäre abgefeuert, wird das Hexfeld hinter der feuernenden Einheit (und entgegengesetzt der Schussrichtung, wenn anwendbar) mit dichtem Rauch angefüllt (siehe Seite 47). Dieser Rauch füllt 2 Höhenlevel über dem Level des Hexfelds der feuernenden Einheit gleich der Höhe der Einheit (im Falle von Gebäuden und Mobilen Bauten entspricht das oberste Höhenlevel der Höhe des Levels, in der die Waffe montiert ist). Das Höhenlevel wird vom Level des Bodengeländes des Hexfelds des Angreifers bestimmt, nicht des Hexfelds, das mit Rauch gefüllt wird. Wenn eines der beiden Level von einem Hügel, Gebäude, Großem Fahrzeug oder Landungsschiff eingenommen wird, dann bleiben beide Level des Rauchs im Hexfeld der feuernenden Einheit. Bei Landungsschiffen, Mobilen Bauten, Großen Schiffen oder Gebäuden füllt der Rauch das erste Hexfeld entlang der Sichtlinie des Angriffs anstatt das Hexfeld hinter der Einheit. Der Rauch löst sich zu Beginn der Endphase der Runde nach der Runde auf, in der die Waffe abgefeuert wurde. Wenn Windbedingungen (siehe Seite 57) verwendet werden, dann treibt der Wind in der Endphase der Runde ab in der gefeuert wurde, wie es angemessen ist.

PROTOMECH-AUTOKANONEN (PROTO-AK)

Eingeführt: 3073 (Clan Blutgeist)

In einem Versuch, die Waffenmöglichkeiten für ProtoMechs zu erweitern, haben Wissenschaftler von Clan Blutgeist offensichtlich einige obsolekte, frühe Versuche der Clans, Standard-Autokanonen zu miniaturisieren, aus der Versenkung geholt. Die meisten dieser Waffen sind zwar in der Zeit der Claninvasion verschwunden, doch haben offensichtlich ausreichend eingemottete Prototypen und Baupläne existiert, um die Entwicklung einer neuen Serie für die Verwen-

dung durch ProtoMechs voranzutreiben (die aber auch von schweren Gefechteinheiten eingesetzt werden können). Diese wurden wahrscheinlich von den Geschichten der neuen Leichten Autokanonen aus der Inneren Sphäre inspiriert. Bislang haben die Geister Berichten zufolge ihre so genannten ProtoMech-AK noch nicht in die volle Produktion übernommen, da sie die Verlässlichkeit der kurzläufigen Waffe erst einmal in Beschussversuchen überprüfen mussten.

Artilleriekanonen: Alle Artilleriekanonen, die hier vorgestellt sind, können nach den Standard-Konstruktionsregeln in den entsprechenden verfügbaren Einheiten installiert werden (bei Luft-/Raumeinheiten werden Artilleriekanonen als Autokanonen klassifiziert und können als Teil einer Autokanonen-Batterie installiert werden). Munition für Artilleriekanonen muss immer tonnenweise eingebaut werden. Das Gewicht von Artilleriekanonen, die in einer Einheit montiert werden, hat keinen Einfluss auf das Gewicht von Feuerleitcomputern, die in derselben Einheit eingebaut werden.

Autokanonen: Alle Versionen von Hochgeschwindigkeitsautokanonen, ProtoMech-Autokanonen und Clan-Multi-Autokanonen können nach den Standardkonstruktionsregeln zum Waffeneinbau in der entsprechenden Einheit eingebaut werden.

ProtoMechs können die ProtoMech-AK nur in einer Hauptgeschütz-Aufhängung installieren.

Munition für die meisten der erweiterten Autokanonen-Typen, die hier beschrieben sind, können nur tonnenweise installiert werden. ProtoMech-AKs, die für ProtoMechs konzipiert sind, installieren Munition schussweise; das Gewicht jedes Schusses ProtoMech-AK-Munition – in Kilogramm – kann ermittelt werden, indem die Zahl 1000 durch die Anzahl der Schuss pro Tonne der Waffe geteilt wird. Wenn es in den individuellen Regeln der Waffe nicht anders angegeben ist, können diese Waffen nur ihre eigenen Munitionstypen verwenden.

PROTOMECH-AUTOKANONEN (PROTO-AK)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, PM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (F/X-X-F)

Spielregeln: ProtoMech-Autokanonen verwenden dieselben Regeln wie Standard-Autokanonen, inklusive der Möglichkeit Spezialmunition einzusetzen (wenn bei panzerbrechender Munition geprüft wird, ob es zu kritischen Treffern kommt, werden die folgenden Modifikatoren aufgeschlagen: Proto-AK 2 (-4), Proto-AK 4 (-3), Proto-AK 8 (-2)). Wenn sie in ProtoMechs installiert werden, dann werden ProtoMech-AK genau wie ballistische Waffen in Fahrzeugen behandelt und erzeugen keine Wärme.

CLAN-MULTI-AUTOKANONE (MAK)

F&E-Startdatum: 3069 (Clan Diamanthai)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3073 (Clan Diamanthai)

Wissenschaftler von Clan Diamanthai begannen die Arbeit an ihrer eigenen Entsprechung der Multi-Autokanone in den späten 3060ern,

wobei sie leichtere Clan-Technologien verwendeten. Das resultierende Waffensystem verspricht den Clans eine Waffe zu bieten, die der Multi-AK der Inneren Sphäre auf viele Arten ähnelt, aber weitaus effektiver ist.

CLAN-MULTI-AUTOKANONE (MAK)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (F/X-X-F)

Spielregeln: Die Clan-Multi-Autokanone wird als Schnellfeuerwaffe behandelt (siehe Seite 114, TW) und folgt den Regeln der Multi-Autokanone (siehe Seite 140, TW).

GEFECHTSRÜSTUNGS-LB-X-AUTOKANONE (GR-LB-X)

Eingeführt: 3075 (Clan Novakatz)

Um sich vor Gegnern auf allen Seiten zu verteidigen, haben die Wissenschaftler von Clan Novakatz eine Gefechtsrüstungsversion

der Bündelschuss-Autokanone entwickelt. Unglücklicherweise ist sie zu schwer, um von irgendwelchen bestehenden Novakatz-Ge-
fechtsrüstungen getragen zu werden.

GEFECHTSRÜSTUNGS-LB-X-AUTOKANONE (GR-LB-X)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GR

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (F/X-X-E)

Spielregeln: Die GR-LB-X verursacht vier einzelne 1-Punkt-Streutreff. Behandle Angriffe durch die GR-LB-X wie einen Raketenangriff (siehe Seite 218, TW). Bei Schwarmangriffen verursacht die GR-LB-X immer die vollen 4 Schadenspunkte.

BATTLEMECH-/PROTOMECH-ANTRIEBSSYSTEME

BattleMechs und ProtoMechs sind vielseitige Fahrzeuge, die für alle Gelände geeignet sind. Beim Überqueren von Gelände sind sie wahrscheinlich flexibler als jedes andere Bodenfahrzeug. Doch die endlosen Geländevarianten, die man auf den tausenden Welten antrifft, auf denen die Kämpfe der Menschheit ausgetragen werden, bieten manchmal neue Hindernisse.

Techniker in der ganzen Inneren Sphäre suchten nach neuen Vorteilen in der Beweglichkeit von BattleMechs und sie ersannen oder entwickelten eine Reihe ungewöhnlicher neuer Antriebssysteme für ProtoMechs, BattleMechs und IndustrieMechs.

MECH-SPRUNGTORNISTER/ MECH-ABWURFTORNISTER

Eingeführt: 2457 (Terranische Hegemonie)

Der BattleMech-Sprungtornister wurde entwickelt, um nicht sprunghafigen BattleMechs einen überraschenden Vorteil zu Beginn eines Kampfes zu bieten, um ihnen dabei zu helfen, besonders schwierige Geländemerkmale zu überwinden oder um sie in

Kampfabwürfen einzusetzen. Letztlich handelt es sich um einen extern montierten, in sich geschlossenen Sprungrucksack. Das System erlaubt es ansonsten an den Boden gebundenen Mechs, einen einzelnen Sprung voller Länge auszuführen (oder ein paar kürzere Hüpfen), wenn Not am Manne ist.

MECH-SPRUNGTORNISTER /MECH-ABWURFTORNISTER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: PM, BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/C-D-C)

Spielregeln: Die BattleMech-Sprungtornister bieten Sprungbewegung, genau wie normale Sprungdüsen, nur dass die isolierten, chemisch betriebenen Tornister keine Wärme erzeugen. Eine Einheit darf einen Sprungtornister jeden Gewichts tragen (in Halbtonnen-Schritte, bis zu

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

einem Maximum von 20 Tonnen), doch bestimmt das Gewicht der Einheit, wie viele Springen-BP der Tornister pro Tonne Tornistergewicht bieten kann, sowie die „Treibstoffeffizienz“ in Treibstoffpunkten (wie es in der BattleMech-Sprungtornistertabelle angegeben ist).

Um die Anzahl von Springen-BP zu ermitteln, die ein Tornister pro Sprung verleihen kann, verwende das Einheitsgewicht um die Anzahl von Springen-BP pro Tonne Sprungtornister-Gewicht zu finden (Springen-BP pro Tonne), dann multipliziere diesen Wert mit den Tonnen, die der Tornister wiegt (und rundest das Ergebnis auf den nächsten vollen BP auf). Die maximalen BP für einen einzelnen Sprung mit dem BattleMech-Sprungtornister entsprechen dem Ergebnis, oder den normalen Gehen-BP der Einheit (was niedriger ist). Ein 55 Tonnen schwerer BattleMech mit 6 Gehen-BP würde, wenn er mit einem 6 Tonnen schweren Sprungtornister ausgestattet wird, insgesamt 6 Springen-BP von möglichen 12 erhalten (2 Springen-BP pro Tonne Sprung-Tornister = 12, aber die Gehen-BP der Einheit liegen bei 6, was niedriger ist).

Außerdem haben Sprungtornister einen begrenzten Treibstoffvorrat, der mit 1 Treibstoffpunkt pro Springen-BP verbraucht wird. Sprungtornister verlieren Effizienz mit dem Gewicht der springenden Einheit, was auch in der Sprungtornister-Tabelle in der Spalte Sprungtornister-Treibstoff abgebildet ist, die die Gesamtanzahl von Punkten angibt (pro Tonne Sprungtornister, aufgerundet auf den nächsten vollen Punkt). Somit würde der 6 Tonnen schwere Sprungtornister, der an einem 55-Tonnen-Mech befestigt ist, 72 Treibstoffpunkte erhalten (12 Treibstoffpunkte pro Tornistertonne x 6 Tonnen Sprungtornister = 72 Punkte).

BattleMech-Sprungtornister werden nicht als Komponente des Mechs installiert, sondern werden dem Mech als ungeschützte Fracht auf den Torso-Rücken geschnallt und folgen den meisten entsprechenden Regeln zum Frachttransport (siehe Seite 261, TW). Im Gegensatz zu normaler ungeschützter Fracht kann ein Sprungtornister nur durch einen erfolgreichen Angriff gegen die Trefferzone Rücken-Torso zerstört werden (bei ProtoMech-Einheiten kommt es zu einem entsprechenden Ergebnis, wenn ein Treffer den Torso des ProtoMechs durch das hintere Schussfeld trifft). Der Tornister absorbiert keine nennenswerte Menge an Schaden, und somit erleidet die Einheit den vollen normalen Schaden. Wenn der Treibstoff des Tornisters aufgebraucht ist oder der Tornister zerstört wird, wird er automatisch abgeworfen.

Wird er zum Kampfabwurf eingesetzt, erlaubt es der BattleMech-Sprungtornister dem Mech, der keine eingebauten Sprungdüsen besitzt (und keinen Fahrzeug-Fallschirm), auf die normale Weise die Abwurfregeln zu verwenden. Sprungtornister, die so verwendet werden, verbrennen allerdings bei der Landung ihren gesamten Treibstoff und werden dann sofort abgeworfen. Die Regeln zum Abwurf von Truppen sind in *Strategic Operations* beschrieben.

MECH-SPRUNGTORNISTER-TABELLE

Einheiten-gewicht (in Tonnen)	Springen-BP (pro Tornister- tonne)*	Sprungtornister- Treibstoff (Punkte pro Tornistertonne)
1 bis 5	10	20
6 bis 19	5	16
20 bis 59	2	12
60 bis 89	1	8
90 bis 100	0,5	6

* Sprungtornister dürfen nicht schwerer als 20 Tonnen sein.

F&E-Startdatum: 3055 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3060 (Vereinigte Sonnen)

Mechanische Mech-Sprungverstärker sind dazu ausgelegt, BattleMechs mit einer abwärmefreien Sprungfähigkeit auszustatten, die sogar unter Wasser funktioniert. Mechanische BattleMech-Sprungver-

MECHANISCHER MECH-SPRUNGVERSTÄRKER

stärker setzen auf eine Kombination spezieller Myomerbündel und hydraulischer Rammen, die denselben Effekt erzeugen sollen wie Sprungdüsen mit ihren Schubdüsen und Plasmaströmen. Diese Form der Sprungverstärker ist zwar extrem wuchtig und schwer, doch bieten sie im Kampf einen entscheidenden und überraschenden Vorteil

MECHANISCHE MECH-SPRUNGVERSTÄRKER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Mechanische Sprungverstärker funktionieren genau wie normale Sprungdüsen, mit folgenden Ausnahmen:

- Mechanische BattleMech-Sprungverstärker erzeugen keine Wärme und können sogar unter Wasser verwendet werden.
- Einheiten, die Mechanische BattleMech-Sprungverstärker verwenden, können ihren Flug nicht lenken und beginnen und beenden ihre Sprünge somit mit der gleichen Ausrichtung.
- Mechanische BattleMech-Sprungverstärker können nicht für Todessprung-Angriffe verwendet werden.
- Zwar kann eine Einheit sowohl über Standard-Sprungdüsen als auch über Mechanische Sprungverstärker verfügen, doch kann sie nicht beide Systeme in derselben Runde verwenden.

BATTLEMECH-/PROTOMECH-TEILSCHWINGEN

F&E-Startdatum: 3061 (Jadefalken [Mech]), 3063 (Blutgeister [ProtoMech])

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3067 (Jadefalken [Mech]), 3070 (Blutgeister [ProtoMech]), 3074 (Söldner [Mech])

Aufbauend auf den aerodynamischen Eigenschaften des Strahldeflektor-Designs, dass der *Vapor Eagle* (*Goshawk*) der Clans verwendet und weiter inspiriert von den Berichten der leichten Kage-Ge- fechtsanzüge des Draconis-Kombinats, begannen die Jadefalken mit dem Konzept einer Teilschwingen-Anordnung im Mech-Maßstab zu

experimentieren, um die effektive Sprungdistanz eines BattleMechs zu erweitern. Der Blutgeister-Clan war nicht weit hinter ihnen und erweiterte das Konzept auf ProtoMechs. Beide Systeme müssen erst noch im großen Stil eingesetzt und produziert werden, doch wurden in den Beispielen, die bislang gesichtet wurden, noch andere Vorteile offensichtlich, wie die zusätzliche Wärmeableitung, die durch die große Oberfläche der Schwingen möglich ist.

Teilschwingen: BattleMechs, IndustrieMechs und ProtoMechs dürfen nur ein Teilschwingen-System pro Einheit installieren. Das Gewicht des BattleMech-Teilschwingensystems ist ein Prozentsatz der Gesamtmasse, 5 Prozent bei Technologiebasis Clan und 7 bei der Technologiebasis Innere Sphäre (aufgerundet auf die nächste halbe Tonne). Es nimmt bei Clan-Technologie 3 Bauzeilen ein, bei der Inneren Sphäre 4 und das jeweils in beiden Seitentorso-Trefferzonen. Das ProtoMech-Teilschwingensystem wiegt 20 Prozent der Gesamtmasse des ProtoMechs und nimmt eine der Torso-Waffenzeilen des Protos ein. Teilschwingen dürfen nicht mit Sprungverstärkern kombiniert werden (mechanischen oder herkömmlichen) und sie dürfen nicht als Modul installiert werden. OmniMechs dürfen Teilschwingen als fest eingebautes System einbauen. Bei allen Einheiten kann der Bonus in Springen-BP, den die Teilschwingen bieten, der Einheit erlauben, das normale Sprungmaximum zu übersteigen, das nach der Standard-Konstruktion erlaubt wäre.

BattleMech-UME: UME werden auf dieselbe Weise und nach denselben Regeln für Gewicht und Position wie normale Sprungdüsen für Mechs und ProtoMechs installiert (siehe *TechManual*, Seite 51, für BattleMechs, Seite 69 für IndustrieMechs und Seiten 84 – 85 für ProtoMechs). Einheiten mit UME dürfen keine Sprungdüsen jedweder Art einbauen, sehr wohl aber Mechanische Sprungverstärker.

BATTLEMECH-/PROTOMECH-TEILSCHWINGEN

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: PM, BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (F/X-X-E) – (Innere Sphäre, nur Mechs)

Spielregeln: Abhängig von der Größe der Einheit und dem atmosphärischen Druck (siehe Seite 54) gewähren Teilschwingen einen Bonus auf die Springen-BP der Einheit und - im Fall von BattleMechs und IndustrieMechs - auch auf die Wärmetauscher-Kapazitäten. Diese Vorteile sind in der BattleMech-/ProtoMech-Teilschwingenleistungs-Tabelle unten angegeben.

Die zusätzlichen Sprung-BP werden nicht angerechnet, wenn die Einheit über keine funktionsfähigen Sprungdüsen verfügt, erlauben andernfalls aber Sprünge, die über das normale Limit für Springen-BPs hinausgehen. Jeder kritische Treffer, den ein BattleMech-Teilschwingensystem erleidet, verringert die Anzahl der schwingenbasierten zusätzlichen Springen-BP um 1, bis zu einem Minimum von 0. Ein kritischer Treffer gegen ein ProtoMech-Teilschwingensystem zerstört dieses.

Die Werte in der Spalte Wärmemodifikator werden in der Wärmephase jeder Runde eingerechnet, in der das Schwingensystem funktionsfähig ist (egal ob die Einheit das System benutzt hat oder nicht). Außerdem werden die Bonus-BP Springen durch Teilschwingen nicht berücksichtigt, wenn die Sprungwärme berechnet wird: Um die verursachte Hitze zu berechnen werden die zusätzlichen Springen-BP der Teilschwingen von der gesprungenen Distanz abgezogen. Dieser Vorgang kann die Hitze nicht unter den Minimalwert drücken, den eine Einheit normalerweise durch springen erzeugt.

BATTLEMECH-/PROTOMECH-TEILSCHWINGENLEISTUNG

Atmosphärischer Druck (Dichte)	Zusätzliche Springen-BP ProtoMech	Zusätzliche Springen-BP Mech		Wärme-Modifikator
		Leicht/Mittelschwer	Schwer/Überschwer	
Vakuum	+0	+0	+0	+0
Spuren	+1	+0	+0	-1
Dünn	+2	+1	+0	-2
Standard	+2	+2	+1	-3
Dicht	+3	+2	+2	-3
Sehr Dicht	+3	+3	+2	-3

MECH-UME-SYSTEM

F&E-Startdatum: 3062 (Lyransche Allianz), 3057 (Clan Goliathskorpion)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3066 (Lyransche Allianz), 3061 (Clan Goliathskorpion)

Auf Basis der Unterwasser-Manövereinheit (UME), die vom *Undine*-Gefechtsanzug verwendet wird, haben Techniker aus der Inneren Sphäre und den Clans eine vergrößerte Variante für den Mech-

gebrauch entwickelt. Sie haben ihren Wert zwar vor dem Jihad in den aquatischen Arenen auf Solaris VII bewiesen, doch sind Mech-UME weiterhin nur als Prototypen verfügbar, da die meisten Kommandeure im Feld sie mehr als Kuriosität und weniger als praktisches Antriebssystem sehen.

MECH-UME-SYSTEM

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: PM, BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-E)

Spielregeln: UME können nicht verwendet werden, um sich ins oder aus dem Wasser zu bewegen und haben keinen Effekt auf die Bewegung der Einheit, solange sie nicht vollständig unter Wasser ist.

Wenn sie unter Wasser ist, kann eine Einheit ihre UME verwenden, um sich wie ein Unterseeboot zu bewegen, wobei sie einen Reisegeschwindigkeits-BP pro funktionierendem UME erhält. Höchstgeschwindigkeit kann mit dem UME nicht verwendet werden und es gelten die normalen Regeln zu Hüllenbrüchen und Bersttiefe (siehe Seite 121, *TW*, und Seite 42). Wenn eine Einheit auf den Boden eines Gewässers absinkt, dann kann die Einheit die UME deaktivieren und sich mit ihrer normalen Gehen-Bewegung auf dem Boden bewegen (siehe Seite 56-57, *TW*, und *Extreme Tiefen*, Seite 42). Solange die UME deaktiviert sind, gelten alle Standardregeln für Bewegung unter Wasser.

Die Verwendung von UME bringt einen Angreifer-Bewegungsmodifikator von +3 auf alle Trefferwürfe, die die mit UME ausgestattete Einheit ausführt, als würde die Einheit springen. Allerdings erzeugen die UME nur 1 Wärmepunkt pro Runde, egal wie viele UME-BP eingesetzt werden.

Vergiss nicht, dass ein BattleMech 2 Level einnimmt (in diesem Fall Tiefenlevel), wenn es um Sichtlinien geht und sich in aufrechter Position bewegt, solange er UME verwendet, selbst wenn er voll untergetaucht ist. Eine Einheit, die UME einsetzt, sollte ihre untergetauchte Tiefe basierend auf der Höhe ihrer Füße relativ zur Wasseroberfläche definieren, da ein aufrechter Mech in Tiefenlevel 1 als nur teilweise untergetaucht gilt und keine UME-Bewegung mehr verwenden darf.

BATTLEMECH-HARJEL-SYSTEM

F&E-Startdatum: 3056 (Clan Diamanthal), 3062 (Lyransche Allianz)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3059 (Clan Diamanthal), 3067 (Lyransche Allianz)

Inspiziert von der HarJel-Rumpfversiegelung, die sowohl von Clan-Raumschiffen als auch von ihren Gefechtsrüstungen verwendet wird, haben sowohl Clans als auch Innere Sphäre eine Variante für

Mechs und Fahrzeuge entwickelt. Nachdem sie zu einigen clanfreundlichen Ställen auf Solaris „durchgesickert“ ist, hat auch die Innere Sphäre Zugriff auf diese Technologie erhalten, aber da sowohl die Variante der Clans, als auch der Inneren Sphäre große Mengen an HarJel erfordern, damit sie funktionieren, wurde die Produktion noch nicht nennenswert aufgegriffen und das Projekt bleibt ein Prototyp.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

BATTLEMECH-HARJEL-SYSTEM

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-E)

Spielregeln: Wenn eine Einheit mit HarJel-System unter Wasser (siehe Seite 121, TW) oder im Vakuum (siehe *Vakuum*, Seite 54) operiert, dann muss sie für Trefferzonen, die eine HarJel-Zeile und noch verbleibende Panzerung besitzen niemals würfeln, ob es zu einem Hüllenbruch kommt. HarJel kann nicht die Würfe zur Ermittlung von Hüllenbrüchen durch extreme Tiefen verhindern (siehe Seite 42). Es kann auch nicht den Hüllenbruch verhindern, wenn es zu einem kommt, obwohl ein Mech, der mit einem oder mehreren HarJel-Systemen ausgestattet ist, einen Modifikator von +1 auf das Ergebnis aller derartigen Würfe erhält. Es kommt aber nach wie vor automatisch zum Hüllenbruch, wenn alle Panzerung in dieser Zone zerstört ist, ob die Einheit über HarJel verfügt oder nicht. HarJel beschützt keine Trefferzonen, die nicht über eine HarJel-Zeile verfügen.

Unabhängig von der Umgebung, in der die Einheit operiert, entlässt ein Kritischer Treffer gegen eine BattleMech-HarJel-Zeile automatisch die gesamte Ladung der selbsthärtenden Versiegelung, was die betroffene Trefferzone überflutet und alle Komponenten im Inneren ausschaltet. Alle Waffen und Ausrüstung in einer Zone, die so überflutet wird, gelten effektiv als zerstört (auch wenn Gausswaffen und andere explosionsgefährdete Systeme nicht explodieren), doch können sie von weiteren Kritischen Treffern beschädigt werden. Munition in mit HarJel überfluteten Abschnitten bleibt explosiv und kann nicht ausgeworfen werden.

Das Reinigen einer überfluteten Zone und die Wiederherstellung aller betroffenen Komponenten erfordert doppelt so viel Zeit wie normal.

BATTLEMECH-NAHKAMPFWAFFEN

Seit die Lyraner begonnen haben, 3025 den *Hatchetman* ins Feld zu führen, haben sich Nahkampfwaffen im BattleMech-Maßstab eine dramatische und dauerhafte Nische in den Arsenalen vieler Armeen der Inneren Sphäre erarbeitet. Produktionsbereite Dreifach-Myomere haben die wachsende Zahl der Waffen nur noch angestachelt, die das bestehende Arsenal verbessern wollen. Nirgends ist dies offensichtlicher als

in den Arenen von Solaris VII, wo sich tödlichere, spektakulärere und kreativere Arten entwickelt haben, den Feind im Nahkampf zu zermalmen.

Spielregeln (allgemein): Wenn es nicht anders angegeben ist, dann können Mechs, die mit mehreren BattleMech-Nahkampfwaffen jeden Typs ausgestattet sind, nur mit einer dieser Waffen während jeder Nahkampfphase angreifen.

KETTENPEITSCHEN

F&E-Startdatum: 3069 (Lyranische Allianz)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3071 (Blakes Wort)

„Peitschen“ aus Myomerkabeln wurden zunächst als weitere exotische Waffe für die Solarischen Arenen erforscht, doch wurden sie das erste Mal während der Angriffe der Blakisten auf Solaris VII als besondere Art des Nahkampfes eingesetzt, die angreifende Einheiten fesseln und fangen sollte. Auch wenn diese ursprünglichen Prototypen

gescheitert sind, so entstand die so genannte Kettenpeitsche, als die Truppen von Blakes Wort auf Solaris das Konzept mit Ketten aus Panzerungslegierung ergänzten, die für zusätzliche Stärke und Robustheit sorgen sollten. Der Schaden vom Einschlag einer Kettenpeitsche ist nicht besonders eindrucksvoll, doch hat sich der fesselnde Effekt als nützlich erwiesen, um die Beweglichkeit eines feindlichen Mechs einzuschränken.

KETTENPEITSCHEN

Spielregeln: Gegen alle Einheitentypen macht die Kettenpeitsche ihren Angriff unter Verwendung der Regeln für das BattleMech-Schwert (siehe Seite 146 – 147, TW), mit denselben Treffervurfmodifikatoren und Nahkampfregele. Der Schaden der Peitsche wird durch die Verwendung von Dreifach-Myomeren oder das Gewicht des Angreifers nicht modifiziert, da es den schweren Ketten und Myomerkabeln an Belastbarkeit mangelt. Gegen Mechs und ProtoMechs kann die Peitsche zusätzliche Bonusangriffe ausführen, wenn die Trefferzone, die getroffen wird, die Arme oder Beine des Ziels sind.

Im Fall eines Beintreffers bei einem Mech kann die Einheit mit der Peitsche versuchen, den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen, indem sie einen zweiten (Bonus-)Angriff macht, direkt nachdem der erfolgreiche Peitschenangriff ausgeführt wurde (während derselben Nahkampfphase). Der Bonusangriff erhält einen zusätzlichen Modifikator von -2, wenn die Einheit mit der Peitsche aktive Dreifach-Myomere besitzt und das Ziel des Angriffs nicht. Bei Erfolg verursacht der Angriff zwar keinen Schaden, doch muss die verteidigende Einheit einen erfolgreichen Mechpilotenwurf mit einem Modifikator von +3 machen, um nicht zu stürzen.

Im Fall eines Armtreffers gegen einen Mech (oder Arme oder Beine eines ProtoMechs) kann die Einheit mit der Peitsche stattdessen versuchen, den Gegner zu umschlingen, so dass sich beide Einheiten in der Folgerunde nicht aus ihren jeweiligen Hexfeldern bewegen können. Auch dies wird als Bonusangriff in derselben Nahkampfphase abgewickelt, der einen zusätzlichen Modifikator von -2 erhält, wenn die Einheit mit der Peitsche aktive Dreifach-Myomere besitzt und das Ziel nicht. Für jede Gewichtsklasse (ProtoMech, Leicht, Mittelschwer, Schwer und so weiter), die der Angreifer schwerer ist als der Verteidiger erhält der Angriff einen Modifikator von -1. Ist der Verteidiger schwerer als der Angreifer, dann beträgt der Modifikator +1 für jede Gewichtsklasse Differenz. Wenn der Bonusangriff erfolgreich ist, dann wurde der Verteidiger umschlungen und keine der beiden Einheiten kann sich in der Folgerunde aus ihrem Hexfeld weg bewegen (es sei denn, der Angreifer beschließt den Verteidiger frei zu lassen, indem er in der folgenden Bewegungsphase BP ausgibt). Allerdings können sowohl der umschlingende als auch der umschlungene Mech, solange der Haltegriff besteht, ganz normal Waffen- und Nahkampfangriffe ausführen, mit Waffen in jeder Trefferzone außer dem Peitschenarm der umschlingenden Einheit und dem gegriffenen Arm der umschlungene Einheit. Wenn die umschlingende Einheit die umschlungene Einheit angreift (oder andersherum), dann erhalten diese Angriffe einen Treffervurfmodifikator von -2. In jeder Runde, nachdem ein erfolgreiches Umschlingen stattgefunden hat, muss der Umschlingen-Wurf (nicht aber der eigentliche Angriffswurf) wiederholt werden, um den Gegner umschlungen zu halten. Wenn dieser Wurf fehlschlägt, dann hat es die Peitsche nicht geschafft, das Ziel festzuhalten (oder zu umschlingen).

BattleMech-HarJel-System: BattleMechs und IndustrieMechs dürfen ein HarJel-System in jeder gewünschten Trefferzone installieren, außer in jener, in der das Cockpit montiert ist.

Fahrzeuge dürfen das HarJel-System in allen Trefferzonen außer Rumpf und Rotor einbauen.

BattleMech-Nahkampfwaffen: Alle erweiterten BattleMech-Nahkampfwaffen, die in diesen Regeln beschrieben sind, können im Einklang mit den normalen Mech-Konstruktionsregeln eingebaut werden, mit speziellen Konstruktionsregeln wie unten aufgeführt. Omnimechs dürfen alle diese Waffen als Module oder fest installiert einbauen. Ein Mech kann nur eine Nahkampfwaffe in jeder Zone einbauen, ausgenommen es handelt sich dabei um ein Schild oder Stacheln. Solch eine Lokation darf eine Nahkampfwaffe, ein Schild und Dornen gleichermaßen besitzen.

Kettenpeitsche: Eine Kettenpeitsche wiegt 3 Tonnen und nimmt 2 Bauzeilen ein. Eine Kettenpeitsche kann nur im Arm eines Mechs untergebracht werden.

Klauen: Jede Klaue wiegt 1 Tonne und nimmt 1 Bauzeile ein für jeweils 15 Tonnen Gewicht des BattleMechs (auf die nächste halbe Tonne aufgerundet). Klauen können nur in den Armen eines Mechs installiert werden und sie ersetzen automatisch die Hand-Aktivatoren (Ober- und Unterarm-Aktivatoren sind dennoch notwendig). Es ist möglich zwei Klauen zu installieren, was die Hand-Aktivatoren in beiden Armen ersetzt.

Flegel: Der Flegel wiegt 5 Tonnen und nimmt 4 Bauzeilen ein. Flegel können nur in den Armen eines Mechs eingebaut werden. Die Flegel-Halterung ersetzt den Hand-Aktuator des Mechs, doch sind Oberarm- und Unterarm-Aktivatoren nach wie vor notwendig.

KLAUEN

Eingeführt: 3060 (Lyranische Allianz)

Diese speziell modifizierten Hand-Aktivatoren sind immer wieder große Publikumsbeliebte in den Arenen der Inneren Sphäre. Sie wurden immer wieder neu gestaltet, bis Solaris Arms auf Solaris VII in

den frühen 3060ern den endgültigen Standard mit ihrem *Mantis*-Duell-Mech setzten. Klauen sind für rohe, panzerunzerfetzende Stärke konzipiert und daher weitaus weniger geschickt als normale Hand-Aktivatoren. Somit sind sie für alles außer Nahkampf nur schlecht geeignet.

KLAUEN



Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (B/X-F-E)

Spielregeln: Klauen-Angriffe werden nach den normalen Regeln eines Schlagangriffs (siehe Seite 145, TW) abgewickelt, aber mit einem Trefferwurfmodifikator von +1, weil die Klauen so sperrig sind. Bei Erfolg verursacht die Klaue 1 Schadenspunkt für jeweils 7 Tonnen Gewicht des BattleMechs (aufgerundet), modifiziert für Aktivator-Schäden und aktive Dreifach-Myomere.

Mechs mit Klauen können auf die normale Weise Objekte hochheben, müssen aber einen erfolgreichen Mechpilotenwurf mit einem Zielwert-Modifikator von +2 ablegen, um das Objekt nicht zu beschädigen. Wenn der Gegenstand besonders zerbrechlich ist (wie z.B. ein Mensch), dann kommt ein zusätzlicher Modifikator von +1 zum Tragen (dies entscheidet der Spielleiter oder der Modifikator fällt an, wenn sich beide Spieler einig sind).

Klauen können nicht mit anderen Nahkampfwaffen im gleichen Arm kombiniert werden, doch können sie verwendet werden, um eine improvisierte Keule zu packen und zu führen, allerdings mit einem zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2 (siehe Seite 145 – 146, TW). Ein gescheiterter Versuch, einen Gegenstand hochzuheben, zerstört ihn.

FLEGEL

F&E-Startdatum: 3054 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3057 (Vereinigtes Commonwealth)

Der Flegel im BattleMech-Maßstab, inspiriert von der klassischen und vertrauten Abrissbirne, ist nicht mehr als eine stachelige Kugel aus einer Wolframlegierung, die mit einem kurzen, verstärkten Myomer-

kabel an einem Mech befestigt ist. Der Flegel ist zwar zum Schwingen ausgelegt, doch ist es dennoch etwas schwierig, ihn effektiv zu nutzen. Ein erfolgloser Angriff kann schlimme Konsequenzen für den Angreifer haben, da der frei schwingenden Flegel auch den Benutzer erwischen kann.

FLEGEL



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (B/X-X-E)

Spielregeln: Ein Angriff mit einem Flegel funktioniert wie beim Beil (siehe Seite 146, TW) mit einem zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1. Bei Erfolg verursacht der Flegel 9 Schadenspunkte, die nicht für Aktivatorschäden oder die Verwendung spezieller Myomere modifiziert werden.

Bei einem Wurf von 2 beim Angriff mit dem Flegel verfehlt der Angreifer sein Ziel automatisch und trifft stattdessen die eigene Einheit. Ein solcher selbstverursachter Angriff fügt nur 5 Schadenspunkte zu, unter Verwendung der Front-Trefferzonentabelle. Außerdem muss der Angreifer einen Mechpilotenwurf machen, um nicht zu stürzen, weil ihn der Schock eines solch kritischen Verfehlens aus dem Gleichgewicht bringt (alle normalen Mechpilotenwurf-Modifikatoren gelten).

LANZE

F&E-Startdatum: 3061 (Lyranische Allianz)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3064 (Lyranische Allianz)

Die Lanze ist mehr ein BattleMech-Stillet als eine Übertragung der tatsächlichen mittelalterlichen Waffe ins 31. Jahrhundert. Die BattleMech-Lanze verbindet panzerbrechende Eigenschaften mit einer leichten Konstruktion, hat aber nicht die rohe kinetische Energie

der meisten anderen Nahkampfwaffen. Sie sind zwar aufgrund der Finesse, die notwendig ist, um sie effektiv einzusetzen, eine relativ unbeliebte Waffe, doch genoss sie dennoch eine kleine, aber hingebungsvolle Anhängerschaft in mehreren niedrigeren Ligen auf Solaris VII (was zu einem leicht verbesserten Design führte kurz bevor das Wort Blakes den Planeten 3068 eingenommen hat).

LANZE



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (C/X-X-F)

Spielregeln: Die Lanze erfordert einen direkten Treffer um effektiv zu sein. Sie funktioniert wie ein Beil (siehe Seite 146, TW), mit einem zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2, und verursacht Schaden gleich der Tonnage der Einheit geteilt durch 5 (aufgerundet). Wenn nach einem Lanzen-Angriff noch Panzerung in der Trefferzone übrig ist, würfelt der Angreifer mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 10 oder mehr durchschlägt der Angriff die verbleibende Panzerung und verursacht 1 Punkt internen Schaden. Eine Lanze, die auf diese Weise die Panzerung durchdringt, würfelt bei der Ermittlung eines Kritischen Treffers mit einem Modifikator von -2 auf das Ergebnis. (Ein erfolgreicher Lanzen-Angriff, der ungepanzerter Interne Struktur trifft, ermittelt den Kritischen Treffer ganz normal.)

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜCHER

STREITKOLBEN

Eingeführt: 3061 (Lyransische Allianz)

Der Mech-Streitkolben, eine aufgehübschte Keule, die für den Nahkampf in der Arena konzipiert ist, erschien zuerst in den Ställen von Solaris VII als stilisierte Variante des grundlegenden Beils.

Als ihre Beliebtheit (und die schiere Zahl visueller Stile) wuchs, entwickelten die Solarischen Techniker eine schwerere Waffe mit mehr Charakter, doch erst in den frühen 3060ern gelang es, die Waffe zuverlässig zu produzieren.

STREITKOLBEN

STREITKOLBEN

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (B/X-F-D)

Spielregeln: Der Streitkolben greift als Nahkampfwaffe mit einem Trefferwurfmodifikator von +1 an, kann aber die Fähigkeit des Beils verwenden, auf der Schlag- oder Tritt-Trefferzonentabelle zu würfeln, mit den entsprechenden Regeln (siehe Seite 146, TW).

Wenn der Streitkolben das Ziel verfehlt, muss der Angreifer einen Mechpilotenwurf mit einem Modifikator von +2 machen, um nicht zu stürzen.

SCHILDE

F&E-Startdatum: 3065 (Lyransische Allianz)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3067 (Lyransische Allianz)

Von rasch aufgenommenen Panzerplatten bis hin zu sorgfältig konstruierten Mech-Ergänzungen sind Schilde ein verbreiteter Anblick in den Arenen der kleineren Klassen einiger Spielwelten. Die effektivste Version wurde natürlich auf Solaris eingesetzt, kurz bevor

der Jihad ausbrach (dort hatten sie noch nicht das Prototypenstadium verlassen, bis die Blakisten die Welt angriffen und eroberten). Wenn er richtig eingesetzt wird, hat der Mech-Schild im Kampf definitiv Potential, doch kann seine Masse die Beweglichkeit und Kampfeffektivität eines Mechs einschränken.

SCHILDE

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/X-X-F)

Spielregeln: Alle drei Größen von BattleMech-Schilden haben einen Schadensabsorptions-Faktor (SA), einen Schadenskapazitäts-Faktor (SK), einen Trefferwurfmodifikator für Schildangriffe und einen Beweglichkeitsmodifikator (angegeben in der Mech-Schild-Tabelle, unten). Der SA eines Schilds gibt an, wie effektiv er gegen gegnerische Angriffe ist, während der SK anzeigt ob er noch funktioniert. Der Schildangriff-Modifikator gibt an, welcher Trefferwurfmodifikator bei einem Schildangriff anfällt und der Beweglichkeitsmodifikator zeigt, welche Auswirkungen das Tragen des Schilds auf die Gehen-, Rennen- und Springen-BP hat. Ein Schild mit entweder einem SK- oder SA-Wert von 0 ist im Kampf zu nichts mehr zu gebrauchen, liefert aber immer noch den Bewegungsmodifikator, bis alle Bauzeilen des Schilds zerstört worden sind (oder der Arm, der den Schild trägt, zerstört / abgerissen wurde). Schilde können nicht abgeworfen werden.

Schilde werden vor allem zur Verteidigung gegen die meisten Waffen- und Nahkampfangriffe verwendet (sie schützen aber nicht vor Schäden aus erfolgreichen Todessprung-Angriffen, Rammangriffen, Minen, Schaden durch Gebäude, Stürze oder Wärmeeffekte, und sie haben auch keine Auswirkungen auf gleitende Kritische Treffer, die gegen geschützte Trefferzonen erzielt werden). Wird ein Schild verwendet, um eine Trefferzone vor einem Angriff zu schützen, ziehe die aktuelle SA vom Angriffsschaden ab und füge die übrigen Punkte der Trefferzone zu, die der Schild beschützt. (Schaden, der den Schild nicht trifft, wird normal abgewickelt.)

Egal ob der Schaden den Schild durchschlägt oder nicht, der Schild verringert auf jeden Fall seine SK um 1. Waffen, die die Streutreffertabelle verwenden, behandeln jeden Einzelangriff als eigenen Treffer gegen das Schild. Kritische Treffer gegen das Schild verringern die SA um 1 und die SK um 5, während Treffer gegen die Aktivatoren des Arms in dem der Schild installiert ist, sowohl SA als auch SK um 1 verringern (doppelt für die Schulter).

Um einen Schild zu verwenden muss der Anwender am Ende seiner Bewegungsphase ansagen, ob er den Schild im passiven, aktiven oder inaktiven Verteidigungsmodus verwenden will.

Aktive Verteidigung: In diesem Modus beschützt der Schild alle Trefferzonen des Mechs außer dem hinteren zentralen Torso, dem Seiten-Torso (Front und Rücken) gegenüberliegend dem Schildarm sowie Arm und Bein gegenüber dem Schildarm. Waffen, die in einer vom Schild geschützten Zone eingebaut sind, können in einer Runde, in der der Schild sie im aktiven Verteidigungsmodus beschützt, nicht verwendet werden. Außerdem kann eine Einheit, die einen Schild auf diese Weise verwendet, keine Nahkampfangriffe mit den geschützten Trefferzonen ausführen.

Passiver Verteidigungsmodus: In diesem Modus beschützt der Schild nur den eigenen Arm und den Front-Seitentorso angrenzend an den Arm. Waffen und Ausrüstung, die von einem Schild im passiven Verteidigungsmodus geschützt werden, können in derselben Runde verwendet werden, jedoch mit einem Trefferwurfmodifikator von +2. Während der Nahkampfphase kann ein Schild in diesem Modus für einen besonderen Nahkampfangriff verwendet werden, der als Schildangriff bezeichnet wird (solange keine anderen Waffen im Schildarm in der Waffeneinsatzphase verwendet wurden). Der Schildangriff ist ein Nahkampfwaffenangriff mit einem Trefferwurfmodifikator entsprechend dem Wert in der Schildangriffs-Spalte der Schild-Tabelle unten. Der Angriff verwendet die Fähigkeit des Beils, die Schlag- oder Tritt-Trefferzonentabellen zu verwenden, mit allen entsprechenden Regeln (siehe Seite 146, TW). Der Schaden durch einen erfolgreichen Schildangriff entspricht der aktuellen SA des Schilds. Dieser Schaden wird nicht für Systeme wie AVS, Dreifach-Myomere und dergleichen modifiziert. Nach einem erfolgreichen Schildangriff senkt der Schild seine SK (aber nicht SA) um 1 Punkt.

Inaktiver Verteidigungsmodus: In diesem Modus beschützt der Schild nur den Arm, in dem er montiert ist, und liefert einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf Angriffe mit diesem Arm.

MECH-SCHILDTABELLE

Schaden	SA	SK	Schildangriff	Beweglichkeit
Groß	7	25	-4	-1 BP, Keine Sprünge möglich
Mittelgroß	5	18	-3	-1 BP
Klein	3	11	-2	—

STACHELN

Eingeführt: 3051 (Vereinigtes Commonwealth)

Zwar waren sie schon lange als kosmetische Aufrüstung beliebt, die einem BattleMech ein furchterregendes und barbarisches Aussehen geben sollten, doch erst nachdem das Beil als Nahkampfwaffe im Mech-Maßstab seine Effektivität unter Beweis gestellt hatte, wurden Stacheln ernsthaft als potentielle neue Waffe für den Nahkampf

(sowie als passives Verteidigungssystem) in Erwägung gezogen. Durch die Erprobung auf den Spielwelten entwickelten sich Stacheln schließlich von bloßen dekorativen Spitzen zu den weitaus effektiveren Dornen, die sie heute sind. Allerdings bleiben Stacheln trotz ihrer erwiesenen Effektivität jenseits der Arenen ein seltener Anblick.

STACHELN



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (C/X-E-E)

Spielregeln: Defensiv eingesetzt verringert eine Gruppe von Stacheln den Schaden von erfolgreichen Nahkampfangriffen gegen die stachelbewehrte Körperzone um 4 Punkte (bis zu einem Minimum von 1). Wenn die Trefferzone außerdem von Ferrolamellar-Panzerung geschützt ist (siehe Seite 279), dann tritt erst die Schadensreduzierung durch die Stacheln in Kraft und dann die Reduzierung durch das Ferrolamellar. Außerdem erleidet der Angreifer 2 Schadenspunkte (gleichmäßig verteilt) gegen die Körperzone(n), die den Angriff ausgeführt hat oder haben (Torso-Mitte bei einem rammenden Mech, der entsprechende Arm bei einem Schlag mit einem Arm; das entsprechende Bein für einen Tritt; beide Beine für einen Todessprung; beide Arme für einen Stoß), es sei denn, der Angriff wurde mit einer Keule oder einer anderen Nahkampfwaffe (wie einem Beil) ausgeführt.

Offensiv kann ein angreifender Mech mit Stacheln in Torso-Trefferzonen den Schaden, den er seinem Gegner bei einem erfolgreichen Ramm-Angriff zufügt erhöhen, indem er diese Absicht vor dem Trefferwurf ansagt. Ein erfolgreicher Ramm-Angriff, der Stacheln auf diese Weise verwendet, erhöht den Schaden um +2 für jede Torso-Gruppe Stacheln, die die angreifende Einheit besitzt und absorbiert 4 Punkte des Schadens wie üblich für jede Schadensgruppe, die der Angreifer an Trefferzonen erleidet, die von Stacheln geschützt sind.

Jedes mal wenn eine Trefferzone mit Stacheln Schaden erleidet (aus egal welchem Grund), würfelt der Spieler mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 9 oder höher erleidet die Gruppe einen Kritischen Treffer und wird zerstört. Wenn die Trefferzone der Stacheln auch mit Ferrolamellar-Panzerung (siehe Seite 279) geschützt ist und der Schaden auf 0 verringert wird, dann muss nicht für einen potentiellen Kritischen Treffer gewürfelt werden.

KRALLEN

Eingeführt: 3072 (Jadefalken)

Die Krallen der Jadefalken, eine überraschende Entwicklung, bedenkt man wie sehr die Clans den Nahkampf verachten, haben sich zunächst als eine Art „funktionelle kosmetische Aufrüstung“ entwickelt, ähnlich wie die Stacheln an Solaris-Mechs. Man erblickt sie

momentan nur sporadisch an umgerüsteten Varianten (die vermutlich als Tests auf dem Schlachtfeld dienen sollen) und sie haben das Potential gezeigt, die Effektivität von Tritt- und Todessprung-Angriffen zu erhöhen.

KRALLEN



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (E/X-X-F)

Spielregeln: Wenn ein Tritt- oder Todessprung-Angriff ausgeführt wird, wird der Schaden mit 1,5 (auf die nächste ganze Zahl gerundet; aufrunden ab 0,5) multipliziert. Wenn die Regel für vermischte Technologie verwendet wird, dann erhält eine Einheit, die Krallen mit Dreifach-Myomeren verwendet, den Dreifach-Myomer-Schadensbonus für Tritt-Angriffe, nicht aber für Todessprünge. Kritische Treffer gegen die Krallen oder den Fuß-Aktivator in dem Bein, in dem sie montiert sind, zerstören die Krallen.

VIBROKLINGE

F&E-Startdatum: 3059 (Draconis-Kombinat)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3065 (Draconis-Kombinat)

Die Vibroklingen-Technologie ist schon seit Jahrhunderten im Umlauf, wurde aber erst vor kurzem für den Nahkampfeinsatz im Mech-Maßstab

verwendet. Vibroklingen erfordern fortschrittliche Kühl- und Vibrations-technologien und scheinen besser für die Arenen auf Solaris VII geeignet, als für das Schlachtfeld und aus diesem Grund wurde die volle Produktion dieser Hochfrequenzklingen nicht aufgenommen.

VIBROKLINGE



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/X-X-E)

Spielregeln: Vibroklingen-Waffen führen Angriffe genauso aus wie ein Schwert – und mit denselben Modifikatoren (siehe Seite 146, TW). Beim Ausführen eines Angriffs mit einem Vibroschwert muss der Angreifer aber ansagen, ob die Waffe aktiviert oder deaktiviert ist. Aktive Vibroklingen erzeugen Wärme (egal ob der Angriff gelingt oder nicht) und verursachen denselben Schaden (unabhängig von der Größe des Trägers, der Verwendung spezieller Myomere oder Aktivator-Schäden).

Eine deaktivierte Vibroklinge verursacht Schaden gleich 1 plus der Tonnage des Mechs geteilt durch 10 (aufrunden auf die nächste ganze Zahl). Spezielle Myomere und Aktivator-Schäden modifizieren den Schaden, den eine nicht aktivierte Vibroklinge verursacht, auf die ganz normale Art, allerdings kann der Schaden, den die deaktivierte Klinge verursacht nicht den einer aktivierten Klinge ihrer Größenordnung übersteigen.

Jeder Treffer gegen eine Kritische Zeile der Vibroklinge beschädigt sie und macht sie nutzlos.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

BERITTENE INFANTERIE

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Die tausenden von Welten, auf denen die Menschheit sich in der Inneren Sphäre, der Peripherie und selbst im Clan-Raum niedergelassen hat, bietet eine fast unbegrenzte Vielfalt an Biosphären, in denen es eine atemberaubende Varietät an außerirdischer Fauna gibt. Als die Menschheit sich verbreitete, waren viele dieser Bestien Raubtiere, die bezwungen werden mussten, Nahrungsquelle oder – wenn es keine Schwerindustrie gab – ein praktisches Transportmittel.

In den Jahrhunderten, die die Menschheit durch die Sterne wandert, haben buchstäblich tausende dieser neuen und vielfältigen Kreaturen sich den Rängen von Esel, Pferd und Kamel angeschlossen und gehören nun zu beliebten Reittieren für zivile Transporte und im Kampf. Man sieht sie zwar in der modernen mechanisierten Kriegsführung nur selten, doch ist das Bild von Soldaten zu Ross, der Gefechtsfahrzeuge herausfordert, an den äußeren Grenzen der Nachfolgerstaaten und in der Peripherie nicht unbekannt, wo bewaffnete Krieger Kreaturen aufziehen und trainieren, die von lebenslanger Anpassung an örtliches Gelände und Klima profitieren.

BERITTENE INFANTERIE

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: KI

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (A/A-A-A)

Spielregeln: Abhängig vom Kreaturentyp, den eine Berittene Infanterieeinheit verwendet, variieren die Geschwindigkeit, Antriebsart, das Transportgewicht und die Schadensabsorption des Zugs. Diese Werte – sowie zusätzlicher Schaden, den die Kreaturen selbst anderen Einheiten zufügen können, zuzüglich besonderer Beschränkungen basierend auf Größe oder Typ der Kreatur – sind in der Typentabelle Berittene Infanterie rechts präsentiert.

Als Bewegung verwendet Berittene Infanterie die entsprechenden Bewegungsregeln für den BP-Typ der Kreatur (Bodenbewegung für Boden-BP, Unterseeboot-Bewegung für Unterwasser-BP und Senkrechtstarter-Bewegung für Senkrechtstart-BP), aber mit Geländebeschränkungen, die im Eintrag der Kreatur angegeben sind. Diese Beschränkungen können von der Größe der Kreatur weiter modifiziert werden (Berittene Infanterie kann allerdings nicht die Regeln für Panzergrenadiere verwenden und können nicht als Panzergrenadiere eingesetzt werden).

Wenn sie Fernkampfangriffe ausführt, verwendet Berittene Infanterie die normalen Infanterie-Kampfregeln, basierend auf der Zahl der überlebenden Soldaten im Zug. Gegen Ziele in Kernschussreichweite (0 Hexfelder) addieren manche Formen Berittener Infanterie Bonusschaden auf ihre Basisangriffe, was die Gestalt eines Bonusangriffs durch die gerittene Kreatur hat. Dieser Bonusschaden ist in der Tabelle mit zwei Werten aufgelistet. Der erste außerhalb der Klammern, ist der zusätzliche „Feuerstoß“-Schaden, den die Berittene Einheit gegen konventionelle Infanterie verursacht. Der zweite in den Klammern steht für den zusätzlichen Schaden, den die Kreaturen (pro Zug) gegen andere Einheiten verursachen, wie beispielsweise Gefechtsrüstungen, Fahrzeuge und Mechs.

Die Größe einiger Kreaturen, die von Berittener Infanterie verwendet werden – auch in der Typentabelle Berittene Infanterie angegeben – kann beeinflussen, ob die Einheit Mechabwehrangriffe oder Schwarmangriffe ausführen kann. Einheiten, die Sehr Große Kreaturen verwenden (in etwa die Größe eines Terranischen Elefanten) können keine Beinangriffe verwenden. Einheiten, die Monströse Kreaturen reiten (ungefähr die Größe eines Terranischen Buckelwals), dürfen keine Mechabwehrangriffe ausführen.

Angriffe von anderen Einheiten gegen Berittene Infanterie werden grundsätzlich genauso abgewickelt wie Angriffe gegen andere konventionelle Infanterie, aber mit einem Trefferwurfmodifikator basierend auf der Größenkategorie der Kreatur (Große Kreaturen bringen keinen Modifikator, Sehr Große einen Modifikator von -1, und Monströse einen Modifikator von -2). Außerdem wird der Schaden, den der Zug erleidet, durch die zusätzliche Körpermasse der Kreaturen durch einen Divisor modifiziert, als würden sie Infanterie-Panzerung tragen (siehe Seite 308). Dieser Wert teilt die Schadenspunkte (oder, wo anwendbar, die Schadenswürfel), die der Angriff verursacht, *ehe* er gegen die Infanterieeinheit nach Standardregeln ausgeführt wird (siehe Seite 215-217, TW). Runde alle fertig berechneten Schadenswerte auf. Wird beispielsweise ein Infanteriezug auf Elefanten mit einer AK/20 und einem Leichten Maschinengewehr angegriffen, würde der Schaden der Waffe erst abgewickelt, nachdem die 20 Trefferpunkte der AK/20 und der 1W6 des Maschinengewehrs durch den Schadensdivisor (2,0) geteilt wurden, was den Schaden der AK auf einen 10-Punkte-Treffer verringert und das Leichte Maschinengewehr auf ½W6 (oder 1W3). Da die AK/20 eine Direktfeuer-Ballistikwaffe ist, wird der Schaden erneut durch 10 geteilt, so dass 1 Soldat stirbt, während das Leichte Maschinengewehr eine 5 auf 1W6 würfelt und das Ergebnis durch 2 teilt, was aufgerundet 3 weitere Soldaten tötet.

BLUE-SHIELD-PARTIKELFELDDÄMPFER

F&E-Startdatum: 3051 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3053 (Vereinigtes Commonwealth)

Die Dichte der magnetischen Abschirmung, die notwendig ist, um Einheiten vor PPKs zu schützen, galt als zu hoch um praktisch für Gefechtsseinheiten zu sein. Das hat aber die NAIW-Forscher nicht

davon abgehalten, es zu versuchen. Die resultierende Technologie – der Blue-Shield-Partikelfelddämpfer – verspricht eine effektive Verringerung des PPK-Schadens für das investierte Gewicht, ist aber noch experimentell und wird von den Technikern und Astechs, die das System warten müssen, abgrundtief verabscheut.

BLUE-SHIELD-PARTIKELFELDDÄMPFER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: PM, BM, GF, HF, LJ, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Wenn er aktiviert ist, verringert der Blue Shield den Schaden aller Nicht-Schiffsklasse-PPK (inklusive Infanterie-Partikelkanonen) um die Hälfte (abgerundet, Minimum 1).

Der Blue Shield kann während der Endphase jeder Runde aktiviert und deaktiviert werden. Ist eine Einheit mit Null-Signatursystem oder Tarnkappenpanzerung ausgerüstet, dann sind die Tarnvorteile der Systeme negiert, solange der Blue Shield aktiv ist (die Systeme vertragen sich nicht). Außerdem kann eine Einheit mit aktiviertem Blue Shield nicht versteckt werden (siehe Seite 259, TW). Verfügt eine Einheit gleichermaßen über Blue Shield und Laserreflektive Panzerung (siehe Seite 281) und das Blue Shield ist aktiv, halbiere den Schaden zuerst für das Blue Shield und runde ab, und dann halbiere erneut für die Panzerung und runde erneut ab. Eine schwere PPK beispielsweise mit einem Schadenswert von 15 würde bei einem solchen Ziel zunächst auf 7,5 verringert, abgerundet 7 (für das Blue Shield), dann verringert auf 3,5, abgerundet auf 3 (die Reflektive Panzerung), so dass das Ziel einen endgültigen Schadenswert von 3 erleidet.

Bei Nicht-Jägereinheiten erzeugt anhaltende Verwendung des Systems ein steigendes Risiko eines Systemausfalls, weil Staub und Schutt zum Felddgenerator gezogen wird. Diese Runden müssen nicht in Folge sein, sondern sammeln sich über ein ganzes Szenario an. In den ersten 6 Runden, die das Schild aktiv ist, läuft es fehlerfrei. Nach der sechsten Runde muss der kontrollierende Spieler zu Beginn der Runde mit 2W6 würfeln, um zu prüfen, ob der Blue Shield versagt. Die Basischance des Versagens liegt bei 2, plus 1 für jede Runde nach der sechsten. Ist das Würfelergebnis unter dem Wert, dann versagt das System.

Berittene Infanterie: Die Typentabelle Reitende Infanterie unten bietet Informationen über die verbreitetsten (und ein paar ungewöhnliche) Berittenen Infanterietypen. Das umfasst den *Typ* der Kreatur (ihren Namen), ihre *Größe* (Groß, Sehr Groß oder Monströs) und ihr *Gewicht* (ohne menschliche Reiter; wird verwendet, um das Transportgewicht des Zugs zu ermitteln). Auch angegeben sind die *BP* der Kreatur (inklusive Bewegungstyp: Boden, Unterwasser oder „Senkrechtstarter“ / fliegend), *Bonusschaden* (die Menge der Schadenspunkte, die die Kreatur addiert, wenn konventionelle Infanterie und Fahrzeuge im gleichen Hexfeld attackiert werden) und ihren *Schadensdivisor* (der Wert, durch den der Schaden geteilt wird, den die Einheit im Kampf erleidet). Außerdem informiert die Tabelle über *Geländebeschränkungen*, die die Infanterie erleidet.

Die Kreaturengrößen-Tabelle gibt die Maximalzahl von Soldaten an, die auf einer Kreatur reiten können (Soldaten/Kreatur), die maximale Zahl von Kreaturen, die pro Zug eingesetzt werden darf (Kreaturen/Zug) und den Trefferwurfmodifikator, der bei Angriffen gegen Berittene Infanteriezüge eingerechnet wird (Trefferwurfmodifikator). Zu guter Letzt werden alle relevanten Spielbeschränkungen oder Modifikationen zur Zugkonstruktion als Zusätzliche Regeln aufgeführt.

Nachdem der Kreaturentyp der Berittenen Infanterie ermittelt wurde, kann der Zug nach den Standardregeln für konventionelle Infanterie bewaffnet werden. Beachte allerdings, dass Berittene Infanterie auf Großen Kreaturen keine Unterstützungswaffen verwenden kann, während Infanterie auf Monströsen Kreaturen bis zu 3 Unterstützungswaffen pro Kreatur verwenden kann. Jede Sehr Große oder Monströse Kreatur wird für das Aufstellen in Trupps und die Qualifikation für Unterstützungswaffen als eigener Trupp behandelt.

Diese zugelassenen Unterstützungswaffen modifizieren die normale Beschränkung von Unterstützungswaffen pro Trupp, die wir im *TechManual* festgelegt haben und verringern die Besatzungsanforderung für Unterstützungswaffen, aber keine Kreatur kann mehr Unterstützungswaffen tragen als ihre Reiter bedienen können. Der Monströse Hipposaurus könnte zwar drei Unterstützungswaffen tragen, doch bedeutet seine Reiterbeschränkung (Soldaten/Kreatur) von 4, dass diese drei Unterstützungswaffen keine Schweren ER-Unterstützungsgläser aus der Inneren Sphäre sein dürfen, da jede dieser Waffen 2 Mann Besatzung erfordert (Besatzung $4 \div 2 = 2$).

Für den Transport wird das Gewicht aller Kreaturen in dem Zug zusammengezählt, plus das Gewicht aller Soldaten (die mit jeweils 0,2 Tonnen abgebildet werden, was den Reiter plus Reitausrüstung wie Zaumzeug und Sattel umfasst). Berittene Züge dürfen zum Transport nicht in Teile „aufgeteilt“ werden, die kleiner als das Gewicht einer Kreatur plus ihrer Reiter sind.

BEISPIELTYPENTABELLE BERITTENE INFANTERIE

Kreaturentyp	Kreaturen- größe	Gewicht*	BP (Typ)	Bonusschaden gegen Infanterie (Fahrzeuge)	Schadens- divisor	Geländebeschränkungen
Esel	Groß	0,15 Tonnen	2 (Boden)	0 (0)	1,0	Wasser (Tiefe 1+)
Coventry-Känguru	Groß	0,11 Tonnen	3 (Boden)	+1W6 (1)	1,0	Wasser (Tiefe 1+)
Pferd	Groß	0,5 Tonnen	3 (Boden)	0 (0)	1,0	Wasser (Tiefe 1+)
Kamel	Groß	0,65 Tonnen	2 (Boden)	0 (0)	1,0	Wasser (Tiefe 1+)
Branth	Groß	0,72 Tonnen	6 (Senkrecht- starter) [†]	+2W6 (1)	1,0	Wie Senkrechtstarter (siehe TW, Seite 54)
Odessa-Raxx	Groß	2,4 Tonnen	2 (Boden)	+1W6 (1)	1,0	Wasser (Tiefe 1+)
Tabiranth	Groß	0,25 Tonnen	2 (Boden)	+1W6 (1)	1,0	Wasser (Tiefe 1+)
Tariq	Groß	0,51 Tonnen	5 (Boden)	0 (0)	1,0	Wasser (Tiefe 1+)
Elefant	Sehr Groß	6,0 Tonnen	2 (Boden)	+1W6 (1)	2,0	Wasser (Tiefe 2+)
Orca	Sehr Groß	7,2 Tonnen	5 (Unter- seeboot)**	+2W6 (1)	2,0	Wie Unterseeboote (siehe TW, Seite 56-57)
Hipposaurus	Monströs	35,5 Tonnen	2 (Unter- seeboot)**	+10W6 (4)	4,0	1 Boden-BP an Land

* Pro Kreatur; beinhaltet nicht das Gewicht der reitenden Soldaten, die jeweils 0,2 Tonnen wiegen.

** Infanterie mit Unterseeboot-Kreaturen müssen Kampftaucher-Ausrüstung verwenden; Orcas müssen alle 180 Runden auftauchen, um zu atmen; Hipposaurier müssen alle 2 Runden auftauchen.

[†] Senkrechtstarter-Kreaturen dürfen nicht auf der Stratosphärenkarte operieren und müssen 1 BP pro Runde ausgeben, selbst wenn sie ihre Position halten.

KREATURENGRÖSSEN-TABELLE

Größenklasse	Soldaten/ Kreatur	Kreaturen/ Zug	Angreifer-Treffer- wurfmodifikator	Zusätzliche Regeln
Groß	1	21	+0	Dürfen keine Unterstützungswaffen tragen; +0 BP zum Betreten von Gebäuden (0 KF-Schaden)
Sehr Groß	2	7	-1	Darf bis zu 2 Unterstützungswaffen pro Kreatur ohne BP-Verlust tragen (teile die Mindestbesatzung für die Waffe durch 2 und runde auf); +1 BP zum Betreten von Gebäuden (2 Punkte KF-Schaden)*, Keine Mechabwehr-Schwarmangriffe
Monströs	4	2	-2	Darf bis zu 3 Unterstützungswaffen pro Kreatur ohne BP-Verlust tragen (teile die Mindestbesatzung für die Waffe durch 2 und runde auf); +2 BP zum Betreten von Gebäuden (4 Punkte KF-Schaden)*, Keine Mechabwehr-Schwarm- und Beinangriffe

* Zusätzlich zu normalen Infanterie-Gebäude-BP-Modifikatoren; KF-Schaden gilt pro Zug, wenn dieser ein Gebäude betritt oder verlässt und für jedes Hexfeld Bewegung im Inneren des Gebäudes.

Blue-Shield-Partikelfelddämpfer (PFD): Neben dem Gewicht von 3 Tonnen nimmt der Blue Shield 1 Bauzeile in jeder Zone außer dem Kopf ein. In Fahrzeugen und Jägern verbraucht er eine Ausrüstungszeile pro Trefferzone (Front, Seiten / Tragflächen und Heck, inklusive Geschütztürmen, wenn vorhanden), ist aber zentral im Rumpf platziert und verbraucht daher kein Geschützturm-gewicht. Ein Blue Shield ist eine permanente Installation und kann nicht als Modul angebracht werden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

BLUE-SHIELD-PARTIKELFELDDÄMPFER (FORTS.)

Wenn das System versagt, wird es stillgelegt und bietet für den Rest des Szenarios keinen Schutz mehr (es wird allerdings zwischen Szenarien automatisch „gesäubert“, ohne dass zusätzliche Zeit oder Mühe notwendig ist).

Immer wenn das Blue Shield aktiv ist und eine seiner Zeilen einen Kritischen Treffer erleidet, dann führt der Treffer zu einer 5-Punkt-Munitionsexplosion in der Zone (inklusive aller Auswirkungen, inklusive Pilotenschaden durch die Rückkoppelung) und das System funktioniert für den Rest des Szenarios nicht mehr. Weitere Kritische Treffer gegen die Zeilen des Blue Shield absorbieren Kritische Treffer und erschweren die Reparatur, lösen aber keine weiteren Explosionen aus und haben keine weiteren Spieleffekte. Gibt es CASE in einer Zone, in der ein Blue Shield explodiert, dann isoliert das CASE den internen Schaden genau wie bei einer Munitionsexplosion. Ein inaktives Blue Shield (abgeschaltet oder durch Schaden deaktiviert) explodiert nicht, wenn es einen Kritischen Treffer erleidet.

CASE II

F&E-Startdatum: 3057 (Liga Freier Welten), 3059 (Clan Coyote)
Prototypenkonstruktion und Produktion: 3064 (Liga Freier Welten), 3062 (Clan Coyote)

In den späten 3050ern und frühen 3060ern begannen Innere Sphäre und Clans unabhängig voneinander Projekte, die die Vorteile des Cellular Ammunition Storage Equipment (CASE) verbessern sollten. Nach vielen Versuchen gelang beiden die Entwicklung eines Pro-

totypen einer verbesserten Version des normalen CASE-Systems – CASE II genannt – nur wenige Jahre vor Ausbruch des Jihad. CASE II ist zwar sperriger und schwerer als der Standard (was den Konstrukteur zwingt, auf Waffen, Panzerung oder Wärmetauscher zu verzichten, um Platz für die Technologie zu schaffen), doch ist es auch leistungsfähiger und weitaus effektiver darin, interne Explosionen von der Einheit weg zu lenken.

CASE II

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, LJ, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F), Clan (F/X-X-F)

Spielregeln: Wenn Munition, die von CASE II geschützt wird, explodiert (dazu gehören auch alle munitionsartigen Explosionen, wie kritische Treffer gegen Gausswaffen), dann wird der Trefferzone nur 1 Punkt interner Schaden zugefügt (mit der normalen Chance auf einen Kritischen Treffer), während der verbleibende Schaden der Heck-Panzerung der Zone zugefügt wird. Wenn die Trefferzone eine Gliedmaße ist, entferne die gesamte verbliebene Panzerung in der Zone, oder die Hälfte der ursprünglich vorhandenen Panzerung, je nachdem was weniger ist. Verbleibender Schaden durch die Explosion wird nicht übertragen. (Bei Jägern verringert CASE II die Effekte einer Munitionsexplosion gegen solche Einheiten – wie auf Seite 161, TW, beschrieben – auf 1 Punkt gegen die SI der Einheit.) Außerdem wird bei allen kritischen Treffern, die aufgrund einer von CASE II umgelenkten Munitionsexplosion entstanden sind, vom kontrollierenden Spieler nach der Bestimmung des Treffers mit 2W6 gewürfelt – und bei einer 8+ kommt es nicht zu einem Kritischen Treffer. Ansonsten hat der Kritische Treffer seine normalen Auswirkungen. Kritische Treffer gegen Bauzeilen, in denen sich das CASE II selbst befindet, haben keinen Effekt und müssen noch einmal gewürfelt werden.

Wenn es zu einer Munitionsexplosion im Kopf kommt, ein Kleines Cockpit verwendet wird und außerdem CASE II vorhanden ist, dann wird ein Punkt interne Struktur zerstört. Dann wird die Hälfte der anfänglichen Kopfpanzerung (abgerundet) zerstört (wenn der Mech also am Anfang 9 Punkte Kopf-Panzerung besitzt, dann verliert er 5 Punkte Kopf-Panzerung, selbst wenn er im Augenblick nur 6 Punkte zur Verfügung hat). Es wird kein Schaden übertragen und der Kopf funktioniert weiterhin.

CASE II schützt nicht vor Pilotenschäden durch interne Explosionen.

CHAMÄLEON-LICHTPOLARISIERUNGSSCHILD (LPS)

Eingeführt: 2630 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: 2790 (Innere Sphäre)

Wiederentdeckt: N/A

Das so genannte Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild wurde im ersten Sternennetz erschaffen und verwendet ein primitives mimetisches System, um den Mech, in dem es installiert ist, auf weite und extreme Entfernung vor visueller Entdeckung zu schützen.

Die Einheit wird zwar nicht wirklich unsichtbar, doch lässt der Effekt ihre Umrisse verschwimmen, was es schwerer macht, den Mech zu identifizieren oder anzugreifen. Historisch betrachtet wird es als das Kronjuwel im Design des *Exterminator*-BattleMech betrachtet. Es ist ein verbreiteter Irrglaube, dass alle *Exterminator*-Modelle das LPS-System verwendeten. Tatsächlich war nur ein Bruchteil dieser Einheiten damit ausgerüstet – und praktisch alle von ihnen gingen in den Nachfolgekriegen verloren.

CASE II: Wie beim Standard-CASE-System ist CASE II in jeder Zone notwendig, die geschützt werden soll und schützt alle Munitionslager und explosiven Komponenten in der Zone vor Explosionen. CASE II kann bei Omni-Einheiten in Modulen installiert werden. Einheiten mit einer von beiden Technologiebasen können CASE II in allen Körperzonen unterbringen. Eine Einheit, die CASE II verwendet, darf zusätzliche CASE in derselben (oder anderen) Trefferzone besitzen, wenn dies gewünscht ist.

Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild (LPS): Das Lichtpolarisierungsschild verbraucht keine Tonnage, aber 6 Bauzeilen (1 in jedem Glied des Mechs, sowie 1 im linken und rechten Torso). Das Lichtpolarisierungsschild kann nicht mit Tarnkappenpanzerung oder Leere-Signatursystem kombiniert werden und darf in OmniMechs nicht in Modulen angebracht werden (OmniMech-Einheiten dürfen das System aber im Basisrumpf unterbringen).

Cockpit-Kommandokonsole: Cockpit-Kommandokonsolen müssen immer in der gleichen Trefferzone wie das Primärcockpit eingebaut werden (normalerweise der Kopf eines Mechs oder der Rumpf eines Fahrzeugs).

Kleines Luft-/Raumcockpit: Das Kleine Luft-/Raumcockpit kann nur in Luft-/Raumjägern anstelle des Standardcockpits eingebaut werden.

Torsomontiertes Cockpit: Torsomontierte Cockpits ersetzen das Standardcockpit und wiegen 4 Tonnen. Sie nehmen 2 Bauzeilen in der Torso-Mitte der Einheit ein; 1 Bauzeile für das Cockpit und 1 für das zusätzliche Sensorpaket. Außerdem werden die Lebenserhaltungs-Zeilen des Kopfs in den linken und rechten Torso bewegt (1 Zeile auf jeder Seite). Da er nun keine Cockpit- und Lebenshaltungssysteme mehr hat, bleiben im Kopf nur die üblichen 2 Sensor-Zeilen. Torsomontierte Cockpits dürfen nicht zusammen mit einem Standard- oder Kleinen Cockpit verwendet werden und auch nicht in Verbindung mit der Cockpit-Kommandokonsole.

Drohnen-träger-Kontrollsystem: Das Drohnen-träger-Kontrollsystem für ferngesteuerte Drohnen wiegt 2 Tonnen plus 0,5 Tonnen pro kontrollierter Drohneneinheit. Die Tonnage umfasst die Unterbringung für den Bediener jeder Drohne (1 pro Drohne), sowie das notwendige Drohnenlenk-Sensorsystem für die Trägereinheit. Eine Trägereinheit kann mehrere Drohnen-träger-Kontrollsysteme einbauen, nach den Standard-Konstruktionsregeln der Einheit.

CHAMÄLEON-LICHPOLARISIERUNGSSCHILD (LPS)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/F-X-X)

Spielregeln: Ein Spieler darf das Lichtpolarisierungsschild in der Endphase jeder Runde ein- oder ausschalten (oder das Spiel mit dem bereits aktiven System beginnen). Wenn das Schild aktiv ist, ist der Mech auf weite Entfernung schwerer anzugreifen. Angriffe auf mittlere Entfernung erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1, Angriffe auf Weite und Extreme Entfernung einen Trefferwurfmodifikator von +2. Im Gegensatz zu den meisten anderen Tarnsystemen gelten diese Modifikatoren auch dann, wenn die angreifende Einheit Infanterie ist. Ein Treffer gegen irgendeine der Kritischen Zeilen des Schilds (oder die Zerstörung einer Trefferzone, in der er sich befindet) zerstört das gesamte System.

Wenn es aktiv ist, erzeugt das Lichtpolarisierungsschild 6 Punkte Wärme. Wenn es zusammen mit einem aktiven Null-Signatursystem (siehe Seite 325) verwendet wird, sind alle Modifikatoren kumulativ. Wie bei allen Tarnsystemen gilt, dass wenn die Einheit Teil eines K3-Netzwerks ist und das LPS aktiviert wurde, die Einheit vom K3-Netzwerk getrennt wird, bis das LPS abgeschaltet wird. Die Einheit wird zu Beginn der Runde nach der Endphase, in der das LPS ausgeschaltet wurde, wieder mit dem Netzwerk verbunden.

Ein LPS erzeugt seine Wärme, bietet aber keinen Trefferwurfmodifikator in jeder Runde, in der Infanterie mit den Regeln für den Transport von Gefechtsrüstungen befördert wird (siehe Seite 226, TW).

COCKPIT-SYSTEME

Seit dem Anbruch des BattleMech-Zeitalters wurde mit den Cockpits experimentiert und eine Vielzahl von Cockpit-Systemen wurde im Lauf der Jahrhunderte immer wieder getestet. Es ist zwar seit dem

Fall des Sternenbundes selten, doch ab und zu testet eine Firma eine neue Cockpit-Version nur um herauszufinden, dass das Standardsystem für Kommando und Steuerung das Beste bleibt.

COCKPIT-KOMMANDOKONSOLE

Eingeführt: 2631 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: ungefähr 2850

Wiederentdeckt: ungefähr 3030

Die Cockpit-Kommandokonsole ist tatsächlich wenig mehr als ein zweites Cockpit hinter der Hauptkonsole und erlaubt es einem hochrangigen Kommandeur, sich im Feld auf die „Echtzeitstrategie“

zu konzentrieren, während ein Pilot die Steuerung des Mechs übernimmt. Die Kommando-Konsolen wurden zuerst im Sternenbund entwickelt und gingen in der Plündererkultur der Nachfolgekriege verloren. Heute verfügen manche Kommandoeinheiten über modifizierte Cockpits, die diese „Doppel-Cockpit“-Systeme nachahmen.

COCKPIT-KOMMANDOKONSOLE

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/C-F-E)

Spielregeln: Eine Einheit mit Cockpit-Kommandokonsole fügt einen zweiten MechKrieger-Schadenzustandmonitor zum Datenbogen hinzu, um darzustellen, dass der Kommandeur sich in der Kommandokonsole befindet. Während der Endphase einer Runde kann dieser „sekundäre Krieger“ mit dem Piloten (oder Fahrzeugkommandeur) der Einheit den Platz tauschen, so dass er effektiv zum Piloten (oder Fahrzeugkommandeur) der Einheit wird, während der andere Krieger die sekundäre Position einnimmt.

Bei Mechs und Jäger-Einheiten (aber nicht bei Fahrzeugen) erleidet der sekundäre Krieger keinen Schaden durch Munitionsexplosionen, doch Wärmeeffekte und Schaden gegen die Cockpit-Trefferzone (oder die Fahrzeugkommandeur-Zeile) haben Auswirkungen auf beide Krieger. (In einem Mech müssen beide Krieger Mechpilotenwürfe ablegen, um im Fall eines Sturzes keinen Schaden zu erleiden). Wenn die primäre Cockpit-Zeile in einem BattleMech oder einer Luft-/Raumeinheit zerstört wird, dann übernimmt der sekundäre Pilot automatisch die Einheit (doch alle Initiativmodifikatoren durch das System gehen dabei verloren). Wenn beide Cockpit-Zeilen zerstört sind, dann gilt die Einheit nach den Standardregeln für Cockpit-Zerstörung als zerstört.

Der zweite MechKrieger darf für jede Form indirekten Beschusses als Beobachter dienen (LSR, Artillerie und so weiter), ohne den Trefferwurfmodifikator von +1 auf Angriffe durch die Einheit und ignoriert den Modifikator von +1 für indirektes Feuer aufgrund solcher Waffenangriffe.

Wenn der zweite Krieger der allgemeine Kommandeur einer Streitmacht ist (siehe *Kommandeure*, Seite 191), dann bringt die Anwesenheit des Streitmachtkommandeurs in der Kommandokonsole einen Initiativmodifikator von +2 für die Seite der Einheit, solange der Streitmachtskommandeur nicht der Krieger ist, der die Einheit irgendwie bedient (sie bewegt, Angriffe ausführt oder Mechpilotenwürfe außer jenen zur Vermeidung eines Sturzes ablegt). Dazu muss die Kommandokonsole aber in eine Einheit der Gewichtsklasse schwer oder überschwer eingebaut sein und über ein Verbessertes Feuerleitsystem verfügen (was bei nicht militärischen Einheiten wie IndustrieMechs und Hilfsfahrzeugen eine optionale Komponente ist, bei BattleMechs, Gefechtsfahrzeugen und Jägern aber automatisch enthalten ist). Wenn der Streitmachtskommandeur aus irgendeinem Grund als der Pilot oder Schütze der Einheit einspringen muss, außer um Schaden durch Stürze zu vermeiden, dann gilt der Initiativmodifikator in der Folgerunde nicht. Die Modifikatoren durch Kommandokonsole sind nicht kumulativ, selbst wenn eine Streitmacht mehrere Einheiten mit diesem Gegenstand besitzt.

KLEINES LUFT-/RAUMCOCKPIT

Eingeführt: 3070 (Blakes Wort)

Das kompakte Cockpit für Luft-/Raumjäger, eine Anpassung des

kleinen Mech-Cockpits, spart ebenso Gewicht, hat aber auch die gleichen Auswirkungen auf den Piloten.

KLEINES LUFT-/RAUMCOCKPIT

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: LJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-E)

Spielregeln: Ein Luft-/Raumjäger, der ein Kleines Luft-/Raumcockpit verwendet, erleidet denselben Pilotenwurf-Modifikator von +1 wie ein MechKrieger in einem Kleinen Cockpit bei einem BattleMech.

TOROSMONTIERTES COCKPIT

F&E-Startdatum: 3044 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3053 (Vereinigtes Commonwealth)

Der jüngste Versuch, das Cockpit aus dem strukturell verwundbarsten Teil eines Mechs ins stärker gepanzerte Zentrum zu verlegen,

bietet dem Piloten zusätzlichen physischen Schutz, birgt aber andere Gefahren, wie Schwierigkeiten beim Notausstieg, gefährliche Nähe zum Reaktor und paradoxerweise ein größeres Risiko im Kampf körperlichen Schaden zu erleiden. Aus diesen Gründen bleibt das Konzept ein Prototyp.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

TORSOMONTIERTES COCKPIT

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-F)

Spielregeln: Ein MechKrieger, der ein torsomontiertes Cockpit verwendet, erleidet keine Pilotenschäden durch Treffer in den Torso-Bereich, wo das Cockpit platziert wurde. Jedoch können Munitionsexplosionen, extreme Wärme, Sturzschaden und Cockpit-Zerstörung den Krieger normal betreffen. Ein Mech mit einem torsomontierten Cockpit gilt nicht als zerstört und sein Pilot nicht als getötet, wenn der Kopf des Mechs zerstört wird. Wenn der Kopf des Mechs zerstört wird, wird kein überzähliger Schaden auf andere Zonen übertragen, weitere Treffer gegen den Kopf würfeln ihre Trefferzone neu aus. Ein Mechpilotenwurf-Modifikator von +1 fällt auf alle Würfe an, wenn ein Krieger ein torsomontiertes Cockpit verwendet (weil es relativ eng ist). Ein Notausstieg aus einem torsomontierten Cockpit ist unmöglich.

Weil das torsomontierte Cockpit zusätzliche Sensoren benötigt, kann ein Mech mit diesem System 2 Kritische Sensortreffer erleiden und immer noch Waffenangriffe ausführen. Anstelle der normalen Modifikatoren für Sensorschäden bringt der erste Sensortreffer einen Trefferwurfmodifikator von +2 auf alle Waffenangriffe, der zweite erhöht den Modifikator auf +4. Wenn beide Sensoren im Kopf getroffen werden, dann gilt der Modifikator von +4 gleichermaßen für alle Nahkampf- und Mechpilotenwürfe, da der Mech effektiv blind ist. Drei Sensortreffer (oder mehr) lassen einen Mech mit torsomontiertem Cockpit komplett erblinden, was alle Waffenangriffe unmöglich macht und einen Modifikator von +4 auf alle Mechpilotenwürfe mit sich bringt.

Abschließend erleiden Krieger, die ein torsomontiertes Cockpit verwenden, aufgrund der größeren Nähe zum Reaktor schwerwiegendere Auswirkungen im Falle von Schäden an den Lebenserhaltungssystemen. Wenn eine Einheit mit Torsomontiertem Cockpit einen Kritischen Treffer an den Lebenserhaltungssystemen erleidet, dann erleidet der MechKrieger 1 Schadenspunkt für jede Runde, die der Mech um 1 bis 14 Punkte überhitzt, und 2 Schadenspunkte, wenn die Einheit um 15 oder mehr Punkte überhitzt. Dieser MechKrieger-Wärmeeffekt ersetzt die normalen MechKrieger-Wärmeeffekte.

DROHNEN-(FERNSTEUER-)SYSTEME

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Das Drohnenfernsteuersystem, das im 31. Jahrhundert verwendet wird, sollte nicht mit den voll autonomen Roboterkontrollsystemen verwechselt werden, dass die berühmten Drohnen der Caspar-Klasse aus der Zeit des Sternenbundes verwendet haben. Vielmehr stellt es ein weniger fortschrittliches Fernsteuer- und Betriebssystem dar, bei denen menschliche Hände die Intelligenz unbemann-

ter Fahrzeuge lenken. Weil sie so abhängig von ihrer Kommunikation sind, sind Drohnenfernsteuersysteme sehr empfindlich gegenüber Störsendern und sind oft weitaus weniger effektiv als Maschinen mit Pilot. Diese Faktoren allein haben verhindert, dass Drohnen-Fernsteuer- und Betriebssysteme auf dem Schlachtfeld allgegenwärtig geworden sind.

DROHNEN-(FERNSTEUER-)TRÄGERKONTROLLSYSTEM

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GF, HF, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/E-F-F)

Spielregeln: Um ein Fernsteuer-Drohnennetzwerk aufzubauen, muss eine Trägerkontrolleinheit vorhanden, funktionsfähig und nicht gestört sein. Drohnennetzwerke aller verfügbaren Arten können von einem verbündeten Trägerkontrollsystem gesteuert werden (auch von jedem verfügbaren Fahrzeugtyp). Bodenbasierte Netzwerke (ohne Satellitenunterstützung) haben allerdings einen maximalen Einzelsatzradius von 80 Kilometern (ungefähr 160 BattleMech-Geländekarten), ehe bodennahe Störungen und Hintergrundinterferenzen sie inkohärent machen. Luft-/Raum-Trägerkontrollsysteme (inklusive Satellitensysteme), die eine ununterbrochene Sichtlinie haben, haben eine weitaus größere Reichweite von 3 Millionen Kilometern (danach lassen Kommunikationsverzögerungen die Drohnen viel zu langsam auf Kommandos reagieren).

Eine Drohnenkontrolleinheit und alle angeschlossenen Drohnen werden für die Initiative als eine Einheit behandelt. Drohnenkontroll-einheiten entdecken automatisch alle Einheiten, die von den Drohnen, die sie kontrollieren, entdeckbar sind (inklusive Versteckter Einheiten, die an die Drohnen angrenzen oder in Reichweite drohnenbasierter Aktiver Sonden sind), müssen aber den normalen Sichtlinien-Regeln folgen, wenn sie solche Einheiten angreifen wollen. Drohnen können als Beobachter für indirektes Feuer verwendet werden (siehe Seite 111, TW). Wenn sie auf diese Weise verwendet werden, müssen allerdings die Bewegungsmodifikatoren durch die Drohnenkontroll-einheit (sowie der beobachtenden Drohne) in den Trefferwurf des Angreifers eingerechnet werden. Außerdem gilt der Modifikator von +1 für Angriffe der beobachtenden Einheit auch dann, wenn die Drohnenkontrolleinheit in der Runde einen Angriff ausführt (ein Modifikator von +2 gilt, wenn sowohl die beobachtende Drohne als auch die Drohnenkontrolleinheit Angriffe in derselben Runde ausführen, in der sie als Beobachter für indirektes Feuer eingesetzt werden).

Alle feindlichen Störsender (inklusive Wächter-, Engel- und Wachhund-Systeme, Störfeldwerfer und Radartäuschkörper) stören das Signal zwischen Drohnenträgern und ihren Drohnen, wenn sie in der Sichtlinie zwischen ihnen liegen. Wenn ein Störfeld die Trägerkontroll-einheit umgibt, dann sind alle Drohnen im Netzwerk des Trägers betroffen.

Ansonsten unterbricht das Störfeld nur den Einsatz der Drohnen, zu denen sie die Sichtlinie des Trägers blockiert. Kritische Treffer, die die Sensoren einer Trägerkontrolleinheit beschädigen (oder das Trägerkontrollsystem selbst) deaktivieren ebenfalls das Drohnenkontrollnetzwerk. Kritische Treffer gegen Träger-Kontrolleinheiten, die ein Ergebnis von Besatzung betäubt, Besatzung getötet oder Kommandeurtreffer zur Folge haben, stören das Netzwerk ebenfalls. Solange diese Effekte anhalten, können die Drohnenkontroll-einheiten nicht mit den Drohnen kommunizieren.

Drohnen, die unter einem Kommunikationsausfall leiden (entweder aufgrund von Schäden oder Störungen, wie oben beschrieben) hören einfach auf zu funktionieren und werden immobile Ziele am Boden (oder fliegen im Weltraum mit ihrer letzten bekannten Geschwindigkeit, Flugrichtung und Ausrichtung weiter). Fliegende Drohnen in der Ionosphäre, der Atmosphärenzeile oder der Bodenzeile der Stratosphärenkarte sinken 1 Hexfeld pro Runde Kommunikationsausfall und zwar beginnend während der Bewegungsphase (Luft-/Raum) der Runde, die auf den Kommunikationsausfall folgt. Wenn es zwei Felder gibt, in die die Drohne gleichermaßen fallen könnte, ermittle es zufällig. Wenn Spieler Troposphären-Bewegung verwenden, dann fällt die fliegende Drohne in jeder Runde drei Höhenlevel. Wenn sie ein Bodengebiet betritt (auf der Stratosphärenkarte) oder Höhenlevel 0 (auf der Troposphärenkarte), dann stürzt die fliegende Drohne ab. Wird die Kommunikation später wieder aufgebaut – ehe die Trägerkontrolleinheit oder die Drohnen zerstört werden – dann können die Drohnen wieder normal verwendet werden.

Drohnenbetriebssystem: Das Drohnenbetriebssystem nimmt 10 Prozent des Gesamtgewichts der Drohneneinheit ein und wird als ein Gegenstand auf der Ausrüstungsliste der Einheit behandelt (im Rumpf). Eine weitere halbe Tonne Sensorsysteme ist notwendig, was das Kommunikationsinterface der Drohne darstellt. Ein Fahrzeug mit Drohnen-Fernsteuer-Betriebssystem hat für die Konstruktion immer eine Besatzung von 0 (egal ob Besatzungen nach den normalen Konstruktionsregeln des Fahrzeugs notwendig wären).

DROHNEN-(FERNSTEUER)-BETRIEBSSYSTEM



Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/E-F-F)

Spielregeln: Fahrzeuge, die ein Drohnenfernsteuer-Betriebssystem verwenden, haben für das Spiel automatisch eine Besatzung von 0, egal was die Konstruktionsregeln für die Einheit sagen und dürfen außer Waffen, Kommunikationsausrüstung und Sensoren keine besatzungsbediente Ausrüstung verwenden. Alle Mechpiloten- oder Schützenwürfe erleiden einen Modifikator von +1 (basierend auf den Fertigkeiten der Trägerkontrolleneinheit).

Kritische Treffer gegen ferngesteuerte Drohnenfahrzeuge, die normalerweise den Fahrer oder die Besatzung betäuben oder töten würden, haben keinen Effekt auf Drohnen (da sie keine Besatzung haben). Aber alle Treffer gegen den Fahrzeugkommandeur zerstören das Fernbetriebssystem der Einheit, so dass sie für den Rest des Spiels inaktiv und immobil wird. Außerdem dürfen Drohnen, weil sie keine Besatzung haben, im Kampf keine Ladehemmungen oder verklemmten Geschütztürme beheben.

Wenn aus irgendeinem Grund (links unter dem Drohnen-Trägerkontrollsystem beschrieben) eine Drohne vom Netzwerk abgeschnitten wird, dann wird sie inaktiv und immobil. Fliegende Drohnen in der Ionosphäre, der Atmosphärenzeile oder der Bodenzeile der Stratosphärenkarte sinken 1 Hexfeld pro Runde Kommunikationsausfall, und zwar beginnend während der Bewegungsphase (Luft-/Raum) der Runde, die auf den Kommunikationsausfall folgt. Wenn es zwei Felder gibt, in die die Drohne gleichermaßen fallen könnte, ermittle es zufällig. Wenn Spieler Troposphäre-Bewegung verwenden, dann fällt die fliegende Drohne drei Höhenlevel jede Runde. Wenn sie ein Bodenfeld betritt (auf der Stratosphärenkarte) oder Höhenlevel 0 (auf der Troposphärenkarte), dann stürzt die fliegende Drohne ab. Drohnen, die im Weltraum unter diese Bedingungen fallen, fliegen mit ihrer letzten Ausrichtung und Geschwindigkeit weiter, ohne Schub auszugeben oder Aktionen auszuführen. Wenn die Kommunikation mit der Kontrolleinheit wieder aufgebaut wird (und die Drohnen in der Zwischenzeit nicht zerstört wurden), dann nehmen Drohnen, die unter dem Ausfall des Netzwerks leiden, ihre normale Funktion wieder auf.

Modifikatoren auf Mechpiloten-Würfe aufgrund von Kleinen Cockpits und Torsomontierten Cockpits werden ignoriert.

ELEKTRONISCHE-KRIEGSFÜHRUNGS-(EK)-AUSRÜSTUNG

Eingeführt: 3025 (Konföderation Capella)

Das Elektronische-Kriegsführungs-Basispaket war ein Versuch der Konföderation Capella, die verlorenen Fähigkeiten der Aktiven Beagle-Sonde und des Wächter-Störsenders aus der Sternenbundeпоche zu kopieren. Es wurde im BattleMech RVN-1X Raven im Jahre 3025

eingeführt. Die Technologie war bahnbrechend für die Entwicklung der Technologie der Nachfolgekriege, doch wird sie heute meistens ignoriert, weil zwanzig Jahre später die leichteren, kompakteren und effektiveren Sternenbund-Systeme wiederentdeckt wurden, die das System krude nachgeäfft hat.

ELEKTRONISCHE-KRIEGSFÜHRUNGS-(EK)-AUSRÜSTUNG



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, LS

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/X-F-E)

Spielregeln: Das EK-Basispaket ist ein Ausrüstungsteil, das die Funktionen der Aktiven Beagle-Sonde und des Wächter-Störsenders aus der Inneren Sphäre nachahmt (siehe Seite 129 und 134, TW). Die effektive Reichweite dieses Kombisystems liegt bei nur 3 Hexfeldern (für beide Effekte).

Einheiten mit mehreren Aktiven Sonden und Störsendern aller Art können nur eine Sonde und / oder einen Störsender gleichzeitig verwenden. Im Standardspiel dürfen Jäger, Raumboote, Landungsschiffe und andere fliegende Einheiten Sonden und Störsender nur dann verwenden, wenn sie mit Bodeneinheiten interagieren, oder im Einklang mit den erweiterten Luft-/Raumkampffregeln, die in *Strategic Operations* beschrieben sind.

ENERGIESAMMLER UND MIKROWELLENTRANSMITTER

Eingeführt: ungefähr 2200 (Terranische Allianz)

Für einen kurzen Zeitraum im frühen 21. Jahrhundert experimentierte die Menschheit mit Solarenergie-Satelliten. Die Testplattformen waren zwar erfolgreich, doch machte die Westliche Allianz nur geringe Fortschritte in Richtung der gewaltigen, Städte versorgenden Satelliten, die sie sich vorgestellt hatte, als die plötzliche Entwicklung der Fusionsenergie in den 2020ern solche Projekte obsolet machte. In späteren Jahrhunderten fanden interstellare Nationen wie das Taurus-Konkordat, die Konföderation Capella und sogar die Vereinigten Sonnen Nischen für die Anwendung von kleinen Solarenergie-Satelliten, sowohl für industrielle Nutzung als auch für politische Kontrolle (wie für die zentralisierten Energieverteilungsnetzwerke, die Haus Liao auf vielen Welten sehr schätzt). Heute ist die Technologie ausgereift und weithin verfügbar, wird aber tatsächlich nur selten eingesetzt.

Trotz der veröffentlichten Berichte von seltenen „Hochleistungs“-ESMT über Kathil (die mit dramatischem Effekt im Vierten Nachfolgekrieg verwendet wurden) sind die meisten der heute ver-

wendeten ESMT die ausgesprochen sicheren „Niedrigleistungs“-Modelle. Eine verbreitete Sicherungsfunktion ist, dass der physikalische Aufbau des Transmitters dafür sorgt, dass die Übertragung harmlos diffus wird (noch mehr als sonst), wenn der Strahl von der Empfangsanlage abweicht. Diese Anordnung wird als retrodirektes Phased-Array bezeichnet, da der Satellit einen übertragenen „Pilotstrahl“ benötigt, auf den er sich konzentrieren kann und somit der Strahl die Kohäsion verliert, wenn er nicht mehr auf den Pilotstrahl gerichtet ist.

ESMT werden normalerweise in synchronen Umlaufbahnen platziert, die sich normalerweise in fast dauerhaftem Sonnenlicht befinden und somit konstant Energie liefern. Ein angeschlossenes Energiespeichersystem am Boden (Pumpen-Hydroelektrik, komprimierte Luft, fortschrittliche Batterien und so weiter) übernimmt die Aufgabe während der kurzen Aussetzer (normalerweise an Sonnenwenden). Planeten ohne geeignete synchrone Umlaufbahnen müssen mehrere EnergieSatelliten verwenden (oder EnergieSatelliten mit anderen Energiequellen unterstützen), um für anhaltende Energie zu sorgen.

ENERGIESAMMLER UND MIKROWELLENTRANSMITTER (ESMT), NIEDRIGDICHT



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: HF, RS

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/C-C-C)

Spielregeln: „Niedrigdichte“-ESMT – die bei weitem häufigere Variante der beiden verfügbaren – können keinen Schaden verursachen und auch sonst das Spiel nicht beeinflussen.

„Hochdichte“-ESMT – die so selten sind, dass im 31. Jahrhundert nur noch ein oder zwei Exemplare existieren – sind von diesen Regeln nicht umfasst. Sie können nicht nur wie normale Ausrüstungsgegenstände beschädigt werden: wenn der Reaktor oder Positionshalteantrieb der Einheit, die den ESMT verwendet, zerstört wird, wird der ESMT ebenfalls vernichtet.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

ENERGIESPEICHER-BATTERIEN

Eingeführt: 2131 (Terranische Allianz)

Diese großen Energiegenerator-, Speicher- und Verteilungseinheiten (die allgemein als Energiespeicher-Batterien bezeichnet werden, auch wenn sie normalerweise Reaktoren umfassen) sind das wichtigste Element von Wiederaufladestationen. Sie erlauben es Schiffen mit Kearny-Fuchida-Antrieb, sich relativ schnell und sicher aufzuladen,

ohne die Mühe, ihre großen (und oft empfindlichen) Sonnensegel zu verwenden. Besonders nützlich sind sie bei kleinen, dunklen Sternen, bei denen sich die KF-Antriebs-Aufladezeit auf 10 oder mehr Tage ausdehnen kann und sogar noch nützlich für Schiffe mit Lithiumfusionsbatterien. Die Energiespeicher-Batterien können die Reisezeit für Sprungschiffe, die schnell gebraucht werden, drastisch verringern.

ENERGIESPEICHER-BATTERIEN

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: RS

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/C-E-D)

Spielregeln: Energiespeicher-Batterien sind eine Alternative zu den üblichen Aufladequellen für K-F-Antriebe (wie die Sonnensegel eines Sprungschiffs und Fusionsreaktoren). Sie können den K-F-Antrieb eines Schiffs entweder durch das Sprungsegel (meistens durch einen diffusen Mikrowellenstrahl) oder durch Direktanschluss aufladen (was erfordert, dass das Schiff an die Wiederaufladestation andockt).

Wird die Energie einer Energiespeicher-Batterie durch das Sonnensegel des Schiffs aufgeladen, dann werden die normalen Regeln für schnelle Aufladung verwendet, die in *Strategic Operations* beschrieben sind.

Verwendet das Schiff stattdessen eine direkte Verbindung mit der Aufladestation, dann bringt die Energiespeicher-Batterie einen Modifikator von -2 bei Würfeln auf der Schnelllade-Tabelle (Minimum 2), so dass eine relativ sichere Schnellladung möglich ist.

Energiespeicher-Batterien umfassen gewaltige Reaktoren, die ihre Speichersysteme ungefähr so schnell aufladen können, wie die Energie sicher in ein Sprungschiff gepumpt werden kann. Eine Energiespeicher-Batterie kann also eine neue Ladung für ein Sprungschiff in 100 Stunden vorbereiten (was geschehen kann, während ein K-F-Antrieb aufgeladen wird). Vollständige Regeln zur Konstruktion von Raumstationen findest du in *Strategic Operations*.

ENGEL-STÖRSENDER

F&E-Startdatum: 3053 (Draconis-Kombinat), 3056 (Clan Novakatzke)
Prototypenkonstruktion und Produktion: 3057 (Draconis-Kombinat), 3058 (Clan Novakatzke)

Die Forschung am Engel-Störsender begann, aufbauend auf erbeuteter Clan-Technologie, kurz nach der Schlacht von Luthien, als Teil eines Versuchs, die immer fortschrittlicheren Systeme der Elektronischen Kriegsführung auf dem modernen Schlachtfeld zu überwinden. Letztlich handelt es

sich um eine leistungsgesteigerte Breitband-Version des normalen Wächter-Störsenders. Der Engel wurde mehrere Male aufgrund von zu hohen Kosten zurückgestellt und wurde am Ende nur mit Hilfe von ComStar gerettet. Interne Probleme im Kombinat und ComStar verzögerten die Entwicklung des Geräts noch weiter und so hat er bisher keine großflächige Produktion erreicht – dennoch haben die Clan-Wissenschaftler von diesen Anstrengungen Wind bekommen und ein eigenes, ähnliches Projekt losgetreten.

ENGEL-STÖRSENDER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, GR, LJ, KJ, RB, LS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (F/X-X-F)

Spielregeln: Der Engel-Störsender funktioniert genau wie ein Standard-Störsender (siehe Seite 134, TW), kann aber zusätzlich die Aktive Bluthund-Sonde und das K3-Verstärkersystem blockieren und negiert sogar das Arretiersystem von Blitzraketen. Blitzraketen, die in oder durch ein feindliches Engel-Störfeld gefeuert werden, feuern nicht, wenn der Trefferwurf fehlschlägt, doch bei einem erfolgreichen Blitzwerfer-Angriff muss der Angreifer auf der Streutreffertabelle würfeln, als würde es sich um einen normalen Raketenwerfer (ohne Blitztechnologie) handeln.

Einheiten mit mehreren Störsendern (jedes Typs) dürfen im Spiel nur einen gleichzeitig verwenden. Jäger, Raumboote, Landungsschiffe und andere fliegende Einheiten dürfen nur dann Störsender verwenden, wenn sie mit Bodeneinheiten interagieren oder im Einklang mit den erweiterten Regeln für Luft-/Raumkampf, die in *Strategic Operations* beschrieben sind.

Bei Einheiten, die mit Tarnkappenpanzerung ausgestattet sind, kann den Engel-Störsender anstelle eines Wächter-Störsenders mit denselben Auswirkungen und nach denselben Regeln verwendet werden.

FAHRZEUG-SPRUNGDÜSEN

Eingeführt: 2650 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: 2840 (Innere Sphäre)

Während der Blütezeit des ersten Sternenbundes stellte Mitchell Vehicles auf Graham IV den SBVS den ersten sprunghfähigen Schwebepanzer vor – den KGA-2B Kanga. Der Kanga war darauf ausgelegt, sich mit der Beweglichkeit von BattleMechs zu messen. Sein einzigartiges Fahrzeug-Sprungdüsen-System war ein enormer Erfolg, doch einer, den nur wenige nachahmen konnten, weil hochkomplexe Compu-

ter und Steuersysteme notwendig waren, um den Schwebepanzer im Flug zu stabilisieren. Als Folge wurden nach dem Kanga nur wenige sprunghfähige Fahrzeuge erschaffen, besonders nach der Zerstörung der Fahrzeugfabrik auf Graham im Jahre 2780. Selbst die Clans (ungeachtet der Höllenrösser), die die Technologie durch die Nachfolgekriege erhalten konnten, sahen sie als unangemessen teuer und komplex an, was die Technologie in den Jahrhunderten seit dem Zusammenbruch des Sternenbundes fast in Vergessenheit geraten ließ.

Elektronische-Kriegsführungs-(EK)-Ausrüstung: Das EK-Ausrüstungspaket darf nach den normalen Konstruktionsregeln in jeder verfügbaren Einheitenart eingebaut werden. Das EK-Paket kann bei Einheiten mit Tarnkappenpanzerung nicht als Ersatz für den Wächter-Störsender verwendet werden.

Energiesammler und Mikrowellentransmitter (ESMT), Niedrigdichte: ESMT-Ausrüstung besteht aus Solarenergie-Sammlungs- und Übertragungsausrüstung. Jeweils 10 Tonnen EMST (abgerundet) können genug Leistung bringen, um einen entsprechend ausgerüsteten Empfänger für 1 Tag Elektrizität für 5 durchschnittlich große Gebäude produzieren zu lassen (jeweils 1 Hexfeld Durchmesser, 3 Level hoch). Die gewaltigen Übertragungsantennen und Solaranordnungen, die für ein ESMT-System notwendig sind, dürfen nur in Satelliten-Hilfsfahrzeugen und Raumstationen eingebaut werden.

Die Empfangsausrüstung für Niedrigdichte-ESMT nimmt normalerweise einen Bereich von mehreren Quadratkilometern ein (im Spiel normalerweise durch ein leichtes oder mittelstarkes nichtmobiles Gebäude dargestellt), und ist somit ein Gegenstand der Nutzinfrastruktur, der von diesen Regeln nicht abgedeckt werden kann.

FAHRZEUG-SPRUNGDÜSEN

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: GF, HF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/E-X-F)

Spielregeln: Ein Fahrzeug, das mit Fahrzeug-Sprungdüsen (und einem funktionierenden Reaktor) ausgestattet ist, kann Springen-BP verwenden, genau wie ein entsprechend ausgerüsteter BattleMech, nur mit folgenden Ausnahmen:

- Immer wenn das Fahrzeug springt, muss der kontrollierende Spieler auf der Antriebsschäden-Tabelle (siehe Seite 193, TW) würfeln um zu bestimmen, welchen – wenn überhaupt – Schaden das Antriebssystem bei der Landung erleidet. Dieser Wurf verwendet keine Standard-Modifikatoren für die Angriffsrichtung und ersetzt die Fahrzeugart-Modifikatoren durch die folgenden: +2 für Kettenfahrzeuge, +1 für Radfahrzeuge, -1 für Luftkissenfahrzeuge, und -2 für Bodeneffektfahrzeuge. Ein zusätzlicher Modifikator von +1 wird eingerechnet, wenn das Fahrzeug in unwegsames Gelände, Wälder oder Dschungel springt. Wenn die Regeln der Fahrzeugeffektivität (Seite 107) verwendet werden, wird die Forderung die generellen Fahrzeugtypmodifikatoren um 1 zu reduzieren, ignoriert.
- Sprungfähige Fahrzeuge dürfen in kein Gelände springen, das für ihre Antriebsart nicht erlaubt ist und solche Fahrzeuge dürfen auch keine Todessprung-Angriffe ausführen.
- Sprungfähige Fahrzeuge, die als Zugmaschinen oder Anhänger designed sind, dürfen keine Springen-BP verwenden, wenn sie mit anderen Fahrzeugen verbunden sind.

FAHRZEUG-/GEFECHTSRÜSTUNGS-ABWURFSCHIRME (FAS / GRAS)

Eingeführt: 2351 (Terranische Hegemonie [FAS], 2875 (Clan Höllenross [GRAS])

Der Fahrzeug-Abwurfschirm (FAS) und sein Äquivalent für Gefechtsrüstungen (GRAS), die von den frühen Landeschildern der Planetensonden aus der frühen Raumfahrtära abgeleitet wurden, sind nicht so sehr eingebaute Ausrüstung, sondern eher eine externe Ergänzung, die es Fahrzeugen, Mechs, Gefechtsfahrzeugen und sogar lebloser Fracht erlaubt, aus einer tiefen atmosphärischen Umlaufbahn abgeworfen zu

werden. FAS und GRAS sind als günstige Alternative zu den normalen Gefechtsrüstungs-Abwurfkokons gedacht, sind aber im Kampf eingeschränkt, vor allem weil mit Schirmen ins Feld gebrachte Truppen leichter von feindlichen Luft-/Raumeinheiten abgeschossen werden können und sich mehr auf den atmosphärischen Widerstand verlassen als auf kontrollierten Schub, um ihren Fall zu verlangsamen. Letzteres Problem ist weitaus gefährlicher, wenn ein Schirm in turbulenten Atmosphärenbedingungen eingesetzt werden soll, zum Beispiel mitten in einem Sturm.

FAHRZEUG-/GEFECHTSRÜSTUNGS-ABWURFSCHIRME (FAS / GRAS)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GR, PM, BM, IM, GF, HF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (Variabel)

Spielregeln: Gültige Einheiten, die ein FAS oder (GRAS) während eines Kampfabwurfs verwenden (anstelle von Sprungtornistern oder integrierten Sprungdüsen) verwenden alle Standardregeln für Kampfabwürfe (diese Regeln sind *Strategic Operations* beschrieben), mit folgenden Ausnahmen:

- FAS-/GRAS-Abwürfe dürfen nur über Planeten versucht werden, die einen Atmosphärischen Druck von Dünn oder höher haben. FAS-GRAS-Abwürfe können in Sehr Dünner Atmosphäre sowie im Vakuum nicht versucht werden.
- FAS-/GRAS-Abwürfe von bemannten Einheiten rechnen bei der Landung einen zusätzlichen Modifikator von +1 auf den Mechpilotenwurf ein. Dieser Modifikator steigt auf +3, wenn die Einheit unbemannt ist (oder wenn die Einheit aufgrund einer Reaktor-Stillegung, eines zerstörten Gyroskops oder einem ausgeschalteten Piloten außer Kontrolle ist). Modifikatoren für Wetterbedingungen in der Landezone werden ebenfalls verdoppelt.
- Solange die Einheit abgeworfen wird, erhalten feindliche Luft-/Raumeinheiten einen Trefferwurfmodifikator von -2 (-1 wenn die Einheit ein Tarnkappen-FAS-/GRAS verwendet) auf Angriffe gegen den Schirm der Einheit (nicht die Einheit selbst). Jeder Treffer gegen den FAS / GRAS verursacht aber nur 1 Schadenspunkt (Streuwaffen behandeln jede Gruppe als eigenen Treffer). Ist das Ziel eine Gefechtsrüstung mit GRAS, dann muss die angreifende Einheit überprüfen, welchem Soldaten der getroffene Schirm gehört, da der Schaden gegen die Schirme einzeln verwaltet wird.
- Wenn das FAS 15 Schadenspunkte oder mehr erleidet (GRAS halten nur 5 Schadenspunkte pro Soldaten aus), oder von der kontrollierenden Einheit gelöst wird (was einen erfolgreichen Mechpilotenwurf während der Bewegungsphase erfordert), dann stürzt die abgeworfene Einheit in Richtung Boden und wird zerstört, wenn sie keine Sprungdüsen hat, um ihren Sturz zu kontrollieren (in diesem Fall gelten normale Regeln zum Truppenabwurf, die in *Strategic Operations* beschrieben sind).

Wenn die Einheit außerdem Tarn- oder Tarnkappen-FAS-/GRAS verwendet, um abgeworfen zu werden ehe das Spiel beginnt, dann kann sie das Spiel als Versteckte Einheit beginnen. Eine Einheit mit funktionierender Aktiver Sonde entdeckt eine Einheit mit Tarnkappen-Schirm nur, wenn die Einheit mit der Sonde ein Hexfeld betritt, das an die Versteckte Einheit angrenzt.

Wiederverwendbare FAS und GRAS (eine Option, in der die Schirme wieder eingezogen und verstaut werden können, damit sie später wieder eingesetzt werden können) benötigen für das Verstauen 5 Minuten (30 Runden im Standard-Bodenkampf). In dieser Zeit darf sich die Einheit mit dem Schirm nicht bewegen (sie darf aber normal angreifen). Angriffe gegen einen wiederverwendbaren Schirm, der gerade verstaut wird, erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -4 für ein immobiles Ziel und beschädigen den Schirm auf die gleiche Weise wie oben bei Luft-/Raumangriffen gegen Schirme während des Abwurfs beschrieben.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Energiespeicher-Batterien: Energiespeicher-Batterien sind nur für Raumstationen erhältlich, die eine beliebige Anzahl von Batterien im Einklang mit den Standard-Konstruktionsregeln der Einheit einbauen können.

Engel-Störsender: Der Engel-Störsender kann im Einklang mit den normalen Konstruktionsregeln der Einheit in jeden verfügbaren Einheiten-typ eingebaut werden.

Fahrzeug-Sprungdüsen: Fahrzeug-Sprungdüsen haben dasselbe Gewicht wie die Standard-Sprungdüsen in einem BattleMech entsprechenden Gewichts (siehe Seite 51, TW), nehmen aber nur eine Ausrüstungszeile ein (im Rumpf des Fahrzeugs). Weil die Steuerrufen für diese Sprungdüsen an den Seiten des Fahrzeugs angebracht werden müssen, darf eine Einheit mit Fahrzeug-Sprungdüsen keine Seitenstummel-Geschütztürme verwenden (siehe Seite 306).

Nur Fahrzeuge mit den Antriebsarten Luftkissenfahrzeug, Radfahrzeug, Kettenfahrzeug oder Bodeneffektfahrzeug dürfen Fahrzeug-Sprungdüsen verwenden. Jede Sprungdüse bringt einen Springen-BP. Wie bei Standard-BattleMech-Sprungdüsen darf ein Fahrzeug nicht mehr Fahrzeug-Sprungdüsen einbauen, als es Reisegeschwindigkeits-BP besitzt. Fahrzeuge brauchen keine Wärmetauscher, um Fahrzeug-Sprungdüsen einbauen zu können.

FALTBARES KOMMANDOMODUL (FKM)

Eingeführt: 2710 (Terranische Hegemonie)

Das Faltbare Kommandomodul (FKM) ist ein abnehmbarer Bereich, der am Torso eines BattleMechs angebracht werden kann. Dieser Gegenstand wird zwar seit der Zeit des Sternenbundes verwendet, doch ist er extrem selten und wird vor allem von der HQ-Variante des althehrwürdigen *Cyclops*-BattleMechs verwendet. Das FKM kann in nur

15 Minuten abgenommen und im Feld aufgestellt werden, was einen voll funktionsfähigen Hauptquartiersbunker erschafft, ausgerüstet mit ausreichend Kommunikations- und Kontrollausrüstung, um Truppen bis zu einem vollen Mech-Regiment zu koordinieren.

FALTBARES KOMMANDOMODUL (FKM)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/E-F-E)

Spielregeln: Wenn es abgenommen wird, gilt das FKM als Hartes Gebäude mit Level 1 und KF 60. Es bietet die Vorteile eines Mobilen Hauptquartiers mit 7 Tonnen Kommunikationsausrüstung (siehe Seite 212, *TM*).

Solange es vom BattleMech transportiert wird, kann das FKM nicht bemannt oder bedient werden. Jeder Schaden, der die Interne Struktur des Torsos beschädigt, in dem sich das FKM befindet, trifft auf das FKM. Jeder Kritische Treffer gegen das FKM verringert die funktionierende Kommunikationsausrüstung um 1 Tonne (Minimum 0).

Das Abnehmen oder Aufnehmen eines FKM dauert 5 Minuten (30 Runden im Standard-TW-Spiel), während dieser Zeit darf die transportierende Einheit sich weder bewegen noch kämpfen. Das Aufstellen eines abgesetzten FKM benötigt weitere 15 Minuten (90 Runden im Standard-TW-Spiel) und eine spezialisierte Mannschaft (zu behandeln als konventioneller 7-Mann-„Zug“, der separat herangeführt werden muss).

FELDGESCHÜTZE / FELDARTILLERIE

Feldgeschütze und Feldartillerie sind letztlich nicht montierte Ballistik- und Artilleriewaffen im Fahrzeugmaßstab, die von motorisierten Infanteriezügen (und einigen Panzergrenadierarten) gezogen werden

können. Sie sind weitaus größer als normale Unterstützungswaffen und bieten beachtliche Feuerkraft. Doch sind sie schwer, besatzungsaufwendig und können einen Zug im Kampf drastisch verlangsamen.

FELDGESCHÜTZE

Eingeführt: Verschieden

Feldgeschütze lassen sich leichter bewegen als Feldartillerie, doch sind sie leicht zu zerstören, weil sie ausgesprochen ungeschützt sind.

FELDGESCHÜTZE

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: KI

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (Werte wie die entsprechende Waffe aus dem *TechManual*; siehe Seite 290-291 und 341-343, *TM*)

Spielregeln: Nur motorisierte Infanteriezüge und Panzergrenadierzüge mit der Antriebsart Rad oder Kette können mit Feldgeschützen ausgerüstet werden. Jedes Feldgeschütz erfordert zur Bedienung Soldaten gleich ihrem Gewicht in Tonnen, aufgerundet (mindestens 2 Soldaten pro Feldgeschütz).

Ein Zug, der mit mehreren Feldgeschützen ausgerüstet ist, kann nur so viele bedienen, wie er voll bemannt halten kann (überzählige Feldgeschütze gelten als zerstört). Jedes Feldgeschütz erhält 1 Tonne Munition, die im Spiel verwaltet werden muss. Wenn alle Feldgeschütze eines Zugs zerstört sind, dann können sich die überlebenden Infanteristen bewegen und feuern als seien sie ein normaler Infanteriezug ihres Typs.

Angriffe mit Feldgeschützen verwenden die Reichweite, den Schaden und alle Modifikatoren (inklusive der Waffenklasse) wie ihre Fahrzeug-Gegenstände, aber sie können in einer Runde, in der sich der Zug bewegt oder mit seinen Infanteriewaffen angegriffen hat, nicht abgefeuert werden. Anders allerdings als normale Infanteriewaffen können Feldgeschütze nicht gegen Ziele im eigenen Hexfeld abgeschossen werden. Eine Infanterieeinheit mit Feldgeschützen kann nicht in Mechabwehrangriffen wie Bein- oder Schwarmangriffen eingesetzt werden. Außerdem muss der kontrollierende Spieler in jeder Runde, in der Feldgeschütze abgefeuert werden sollen, eine Waffenausrichtung festlegen (wie bei einem Geschützturm-Schussfeld bei Fahrzeugen; siehe Seite 105-106, *TW*). Ein Zug mit mehreren Feldgeschützen kann alle Waffen einzeln abfeuern - und auf mehrere Ziele, wenn dies gewünscht ist (die Angriffe erleiden keine Modifikatoren für sekundäre Ziele, da jede Waffe von einer eigenen Besatzung abgefeuert wird) - doch müssen alle Angriffe gegen Ziele im gleichen Schussfeld gemacht werden.

Ultra- und Multi-Autokanonen-Feldgeschütze sind immun gegen Ladehemmungen oder Feuerleitaussetzer und LB-X-Autokanonen-Feldgeschütze müssen immer Bündelmunition verwenden. Gaussbasierte Feldgeschütze sind immun gegen Waffenexplosionen.

Fahrzeug-Abwurfschirm (FAS) / Gefechtsrüstungs-Abwurfschirm (GRAS): Nur Gefechtsrüstungen, Mechs, ProtoMechs und Fahrzeuge mit den Antriebsarten Rad, Kette, Luftkissen oder Bodeneffekt dürfen ein FAS verwenden. Schiffe und Fahrzeuge mit den Antriebsarten Senkrechtstarter, Flächenflugzeug, Luftschiff, Satellit oder Schiene dürfen kein FAS verwenden. Keine Einheit, die mehr als 100 Tonnen wiegt, darf ein FAS verwenden. Nur Gefechtsrüstungen und Exoskelette dürfen GRAS verwenden. Wenn das FAS nicht wiederverwertbar ist, nimmt der Gegenstand keine Tonnage und keine Bauzeilen in der Einheit ein. Stattdessen wird er als ungeschützte Fracht behandelt, wenn es um Bewegung und Kampf geht (siehe Seite 260 - 261, *TW*), nur dass die Fracht an den Rücken / das Heck der Einheit geschlallt ist, nur von Treffern am hinteren Schussfeld getroffen werden kann und Arme beziehungsweise Geschütztürme frei lässt, so dass sie normal agieren können.

Nicht wiederverwertbare GRAS haben im Spiel keinerlei Effekt.

Wiederverwendbare FAS - die für alle entsprechenden Einheiten verfügbar sind - können nur im Heck der entsprechenden Fahrzeuge installiert werden, in den drei Torso-Trefferzonen eines Mechs oder im Körper eines ProtoMechs (was eine Waffenzeile verbraucht). Wiederverwendbare FAS addieren eine halbe Tonne auf ihr Basisgewicht, um die Einzugs- und Lagersysteme abzubilden, wobei die Gesamttonnage der Ausrüstung auf die nächste halbe Tonne aufgerundet wird, wenn es um die Konstruktion geht. Wiederverwendbare GRAS müssen in der Körper-Zone der Gefechtsrüstung untergebracht werden.

Faltbares Kommandomodul (FKM): Das Faltbare Kommandomodul darf nach den Standardregeln in einen Mech eingebaut werden.

FELDARTILLERIE

Eingeführt: ungefähr 2200 (Terranische Allianz)
Feldartillerie ist schwerer zu bewegen als die kleineren Feldge-

schütze, so dass sie leicht ausgeschaltet werden kann. Aus diesem Grund operieren Feldartillerie-Einheiten selten an der direkten Front.

FELDARTILLERIE

Regelniveau: Erweitert
Verfügbar für: KI

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (Werte wie die entsprechende Artilleriewaffe, siehe Seite 280)

Spielregeln: Nur motorisierte konventionelle Infanteriezüge oder Panzergrenadiere mit Antriebsart Rad oder Kette können mit einer Feldartilleriewaffe oder einer Artilleriekanone (pro Zug) ausgerüstet werden. Diese Waffe benötigt eine Zahl von Soldaten gleich ihrem Gewicht in Tonnen, um bedient zu werden und gilt als zerstört, wenn die Zahl der Soldaten des Zugs dies nicht mehr erfüllen kann. Eine Feldartilleriewaffe erhält 1 Tonne Munition, die im Spiel verwaltet wird.

Einheiten mit Feldartillerie (unabhängig von der Antriebsart), werden als motorisierte Infanterie mit 1 BP behandelt und müssen BP ausgeben, um die Ausrichtung der Waffe zu wechseln, genau wie ein Fahrzeug. Die Ausrichtung der Feldartilleriewaffe wird wie ein Schussfeld eines Fahrzeug-Geschützturns behandelt (siehe Seite 105-106, TW).

Feldartilleriewaffen verwenden dieselbe Reichweite, denselben Schaden und alle relevanten Modifikatoren (inklusive der Waffenklasse) des Fahrzeug-Gegenstücks, aber sie dürfen nicht in einer Runde abgefeuert werden, in der der Zug sich bewegt oder mit den eigenen Infanteriewaffen attackiert hat.

Außerdem müssen Angriffe der Feldartillerie immer in das aktuelle Schussfeld der Waffe gemacht werden.

FLAMMER

Flammer, lange schon eine gefürchtete Waffe auf dem Schlachtfeld, waren aufgrund ihrer eingeschränkten Reichweite und geringen Effektivität, wenn sie alleine eingesetzt werden, oft psychologisch einschüchternder als wirklich bedrohlich. Die Rückkehr fortschritt-

licher Forschung und Entwicklungen haben selbst diese bescheidene Waffe aus der Infanterieabwehrnische aufsteigen lassen, so dass sie ein wichtiges Werkzeug des Schlachtfelds geworden ist.

EXTREMREICHWEITEN-FLAMMER

Eingeführt: 3067 (Clan Jadefalke), 3070 (Vereinigte Sonnen)

Der fusionsbasierte Extremreichweiten-(ER)-Flammer wurde zuerst von den Clans entwickelt. Diese Variante verwendet verbesserte Magnetspulen und eine engere Mündung, um einen stärkeren Fokus und höhere Abgangsgeschwindigkeit zu erzielen, was auf Kosten von

Schaden und Ausbreitung geht.

Diese Waffensysteme sind zwar heute kommerziell für Innere Sphäre und Clans verfügbar, doch müssen sie erst noch einen Platz auf Standard-Fahrzeugen oder Mechs finden.

EXTREMREICHWEITEN-FLAMMER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: PM, BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/X-X-E)

Spielregeln: Im Spiel funktionieren ER-Flammer wie fusionsbasierte (nicht Fahrzeug-)Flammer. Gegen Nicht-Infanterieziele verursachen sie denselben Panzerungsschaden wie ein Standard-Flammer, aber nur mit dem halben Wärmeeffekt (abgerundet, Minimum 1 Wärmepunkt). Gegen Konventionelle Infanterie verursacht der ER-Flammer nur 2W6 Feuerstoßschaden, nicht 4W6.

SCHWERER FLAMMER

Eingeführt: 3067 (Clan Jadefalke), 3068 (Lyransische Allianz)

Der passend bezeichnete Schwere Flammer, eine schwerere, treibstoffbasierte Version des Flammers, bietet mehr Leistung und Reichweite durch schiere rohe Gewalt. Auch schwere Flammer wurden vor

kurzer Zeit Innerer Sphäre und Clans verfügbar gemacht und haben sich noch nicht verbreitet, doch ihre verheerenden Auswirkungen gegen Infanterie werden das in Zukunft sicher ändern.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

SCHWERER FLAMMER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GR, PM, BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, LS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/X-X-E)

Spielregeln: Der Schwere Flammer basiert auf dem Fahrzeugflammer, aber mit höherem Druck und mit einer Mündung mit größerem Öffnungswinkel, hat er eine größere Reichweite und verursacht mehr Schaden als der Standardflammer, kann aber nicht im Vakuum (und im Weltraum) verwendet werden. Gegen Nicht-Infanterieeinheiten verursacht der Schwere Flammer den doppelten Schaden und Wärmeeffekt eines Standard-Flammers. Gegen Infanterieeinheiten verursacht der Schwere Flammer 6W6 Feuerstoßschaden, nicht nur 4W6 (4W6 statt 3W6 beim Schweren Flammer für Gefechtsrüstungen). Wenn ein Schwere Flammer in einem Fahrzeug montiert ist, funktioniert er auch noch nach einem kritischen Treffer, Antrieb getroffen. Ein Kritischer Treffer gegen die Munition des Schweren Flammers verursacht aber 5 Schadenspunkte pro nicht abgefeuerten Schuss, was die Mischung hoch entzündlicher Brennstoffe und den hohen Druck widerspiegelt, unter dem sie die ganze Zeit gehalten werden.

FLUGDECK / HUBSCHRAUBERLANDEPLATZ

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Flugdecks und Hubschrauberlandeplätze waren seit dem Anbruch der Luftwaffen im frühen 20. Jahrhundert weit verbreitet bei Marineschiffen. Ein Flugdeck ist darauf ausgelegt, Flugaktionen zu erlauben und besteht aus einem 120 Meter großen Deck, Abschusskatapulten, Arretiermecha-

nismen und Hebeplattformen, um Einheiten aus den Hangars auf Deck zu bringen und andersherum. Hubschrauberlandeplätze entsprechen dem in fast jeder Hinsicht. Sie bieten die gleichen Möglichkeiten und Eigenschaften für Senkrechtstarter und benötigen somit viel weniger Platz, da sie nur 30 Meter auf dem Deck verbrauchen.

FLUGDECK / HUBSCHRAUBERLANDEPLATZ

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: HF, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/A-A-A)

Spielregeln: Ein einzelnes Flugdeck kann 1 Luft-/Raumeinheit mit bis zu 200 Tonnen Gewicht pro Minute ein- oder ausschleusen (6 Runden im normalen *BattleTech*-Spiel). Ein Hubschrauberlandeplatz hingegen benötigt dieselbe Zeit für das Ein- oder Ausschleusen einer Einheit mit Senkrechtstart-Fähigkeit, die bis zu 200 Tonnen wiegt.

Jede Luft-/Raumeinheit, die horizontal aufsetzen und abheben muss, kann dies auf einem Flugdeck tun, selbst wenn sie keine Senkrechtstart-Fähigkeiten besitzt, dank der Arretierausrüstung in der Konstruktion des Decks. Nur Senkrechtstarter und Luft-/Raumeinheiten bis 200 Tonnen, die vertikal landen können, dürfen dies auf einem Hubschrauberlandeplatz tun.

Wenn eine Luft-/Raumeinheit von einem Flugdeck startet, dann muss der kontrollierende Spieler einen entsprechenden Piloten- oder Kontrollwurf machen, mit den Regeln für das Abheben von Jägern und Raumbooten (siehe Seite 86, *TW*). Wenn der Wurf misslingt, erleidet das Heck der Einheit den Schaden, nicht der Bug (um die große Belastung des Abschusskatapultsystems zu zeigen). Das Aufsetzen auf einem Flugdeck verwendet dieselben Regeln für landende Jäger und Raumboote (siehe Seite 87, *TW*), erfordert aber nicht dieselbe Flugbahn-Länge, da das Deck auch über Arretierausrüstung verfügt, die eine landende Einheit schneller „fangen“ können. Wenn der Flug zum Landen misslingt, erleidet die Einheit nicht nur den normalen Absturzschaden, sondern fügt der Einheit mit dem Flugdeck auch Schaden wie bei einem erfolgreichen Ramm-Angriff zu (siehe Seite 241, *TW*). Verwende die Ausrichtung aus der sich die landende Einheit angenähert hat, um die Richtung dieses „Angriffs“ zu bestimmen. Senkrechtstartfähige Einheiten dürfen nach ihren normalen Regeln auf Hubschrauberlandeplätzen und Flugdecks landen und der Schaden durch misslungene Piloten- oder Kontrollwürfe wird nach denselben Regeln abgewickelt. Wie beim Flugdeck fügen Abstürze auf Hubschrauberlandeplätzen der Einheit mit dem Landeplatz Schaden zu. In diesem Fall entspricht der Schaden der halben Tonnage der abstürzenden Einheit (aufgerundet).

Wenn die erweiterten Wetter-Regeln verwendet werden (siehe Seite 57), dann können zusätzliche Modifikatoren und Regeln für alle Starts und Landungen auf Flugdecks und Hubschrauberlandeplätzen gelten.

Wenn sie auf einem Flugdeck oder Hubschrauberlandeplatz gelandet ist, dann gilt eine Luft-/Raumeinheit oder ein Senkrechtstarter als „an Deck“ befindliche ungeschützte Fracht und zwar für mindestens 5 Runden nach Ankunft (erst dann können Flugdeckaufzüge und dergleichen die Einheit in den Hangar bringen) und muss ihre Position und Ausrichtung auf der Schablone der Einheit verwalten. Alle Angriffe gegen die Trägereinheit, die ein Hexfeld mit einer Einheit an Deck treffen, fügen auch der gelandeten Einheit ihren vollen Schaden zu, gegen die Ausrichtung entsprechend des Angriffs. Eine Einheit darf zwar mehrere Flugdecks oder Hubschrauberlandeplätze haben, doch kann kein Flugdeck gleichzeitig mehr als 1 gelandete Tragflächeneinheit (inklusive Jäger und Raumboote) oder 4 gelandete Senkrechtstarter aufnehmen, während ein Hubschrauberlandeplatz nicht mehr als 1 Senkrechtstarter oder Luft-/Raumeinheit auf einmal aufnehmen kann.

Tauchfähige Einheiten, die mit Flugdeck oder Hubschrauberlandeplatz ausgestattet sind, dürfen keine Start- oder Landeoperationen ausführen, wenn sie unter Wasser sind.

Flugdeck/Hubschrauberlandeplatz: Flugdecks können nur auf Großen Schiffen und Mobilien Bauten installiert werden. Jedes Flugdeck verringert die Zahl der möglichen Geschütztürme der Einheit um 3. Große Hilfsschiffe, die kleiner als Schablone C sind, können kein Flugdeck installieren, während Schiffe mit Schablone C und größer 1 Flugdeck pro 3 Hexfeldern Schiffslänge einbauen können. Mobile Bauten brauchen einfach 3 Hexfelder in Folge, um ein Flugdeck einzubauen. Hubschrauberlandeplätze dürfen nur auf Großen Hilfsschiffen oder Mobilien Bauten angebracht werden. Jeder Hubschrauberlandeplatz verringert die maximale Zahl an Geschütztürmen der Einheit um 1.

Flüssiggeschütz: Flüssiggeschütze können nach den Standard-Konstruktionsregeln der Einheit als Waffen eingebaut werden. Flüssiggeschütze gelten als Ballistikwaffen und brauchen Munition, deren Auswirkungen von der gewählten Flüssigkeit abhängen (siehe *Munition für Flammer/Flüssiggeschütze/Wasserwerfer*, Seite 360). Flüssigmunition muss in ganzen Tonnen gekauft werden und darf innerhalb einer Tonne nicht vermischt werden. (Wenn der Munitionstyp nicht spezifiziert ist, dann verwendet das Flüssiggeschütz Wassermunition.)

Verbessertes Schweres Gaussgeschütz: Das Verbesserte Schwere Gaussgeschütz kann nur im Torso von Mechs montiert werden oder in den Nicht-Geschützturm-Zonen von Fahrzeugen.

Jäger und andere Einheiten dürfen Verbesserte Schwere Gaussgeschütze nach den Standardregeln in jeder Zone anbringen. Ein Fusions- oder Kernspaltungsreaktor ist für alle Einheiten nötig, die ein Verbessertes Schweres Gaussgeschütz verwenden wollen.

FLÜSSIGGESCHÜTZ

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Das Flüssigggeschütz ist letztlich eine größere Version des kommerziellen Wasserwerfers, eine flüssigkeitsverteilende „Waffe“ in Industriegröße, die ihren Nutzen im Lauf der Jahrhunderte erweitert hat. Das Flüssigggeschütz ähnelt heute dem Fahrzeugflammer,

wenn es um grundsätzliches Design und Reichweite geht. Es ist ein flexibles Werkzeug (und in den Arenen von Solaris eine Waffe mit kurzer Reichweite), die ein Ziel mit unterschiedlichen Flüssigkeiten als „Munition“ abspritzen kann. Auf dem Schlachtfeld sieht man es aber nur sehr selten.

FLÜSSIGGESCHÜTZ

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, LS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/B-B-B)

Spielregeln: Ähnlich wie der Flammer ist das Flüssigggeschütz eine flexible Waffe mit kurzer Reichweite, die flüssige „Munition“ auf das Ziel schießt, was verschiedene Anwendungen erlaubt.

Ein einzelnes Flüssigggeschütz kann mehrere flüssige „Munitionstypen“ verwenden (die tonnenweise installiert werden), aber nur eine Flüssigkeitsart pro Runde kann „abgefeuert“ werden. Ein Kritischer Treffer gegen Flüssigggeschütz-Munition (außer Wasser) verursacht eine 2-Punkt-Munitionsexplosion (unabhängig von der verbleibenden Schusszahl) zusammen mit allen Zusatzeffekten den ein Treffer der Flüssigmunition in der entsprechenden Zone haben würde. (CASE II verringert den Schaden der Flüssigmunition auf 1 Schadenspunkt, negiert aber nicht die Spezialeffekte.)

Flüssigggeschütze können unter Wasser oder im Vakuum nicht abgefeuert werden und sie können keine fliegenden Ziele wie Jäger, Raumboote, Landungsschiffe, Senkrechtstarter, Hilfsflugschiffe, Hilfsflächenflugzeuge oder Hilfssatelliten angreifen.

GAUSSGESCHÜTZ

Mit ihrer langen Reichweite, ihrem enormen kinetischen Schaden und geringen Abwärme sind Gausswaffen alles, was sich ein Krieger wünschen kann – aber schwer sind sie. Militärtechniker in der ganze Inne-

ren Sphäre verwendeten ihren Einfallsreichtum, um neue Kniffe für die Gausswaffen zu finden, in dem Versuch, das eine System zu verbessern, das der Clantechnologie fast gleich kommt.

VERBESSERTES SCHWERES GAUSSGESCHÜTZ

F&E-Startdatum: 3061 (Lyransche Allianz)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3065 (Lyransche Allianz)

Bei seiner Vorstellung wurde das schwere Gaussgeschütz eine der am meisten gefürchteten Waffen auf dem Schlachtfeld, aber ihr starker Schadensverlust über die Distanz sorgte dafür, dass die

Lyranschen Techniker fast augenblicklich versuchten ein verlässlicheres Waffensystem zu entwickeln. Eine Umarbeitung der Spulen sorgt bei der verbesserten Version für ein gleichbleibenderes ballistisches Profil, opfert aber Gewichtseffizienz und Reichweite, um dies zu bewerkstelligen.

VERBESSERTES SCHWERES GAUSSGESCHÜTZ

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Das Verbesserte Schwere Gaussgeschütz verwendet dieselben Regeln zu Installation, Bewegung und Beschuss wie das normale Schwere Gaussgeschütz (siehe Seite 136, TW), erleidet aber nicht denselben variablen Schadenseffekt auf Entfernung. Außerdem führt ein Kritischer Treffer gegen das Verbesserte Gaussgeschütz in einer internen Explosion zu 30 Schadenspunkten, folgt aber ansonsten denselben Regeln wie ein explodierendes Schwere Gaussgeschütz.

MAGSHOT-GAUSSGESCHÜTZ

Eingeführt: 3072 (Vereinigte Sonnen)

Eine größere Version des MagShot; entwickelt aus der Variante im Gefechtsrüstungs-Maßstab, die ihr Debüt in der Gefechtsrüstung

Infiltrator Mk II der Vereinigten Sonnen hatte; wurde seitdem für die Verwendung durch andere Einheiten produziert.

MAGSHOT-GAUSSGESCHÜTZ

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-D)

Spielregeln: Der MagShot funktioniert wie eine normale Direktfeuer-Ballistikwaffe. Wie bei normalen Gaussgeschützen (siehe Seite 135, TW) führen Kritische Treffer gegen den Magshot zu einer internen 3-Punkte-Explosion, doch Treffer gegen die Munitionszeilen machen einfach die Munition unbenutzbar.

Der Magshot kann mit einem Feuerleitcomputer verknüpft werden.

SILVER-BULLET-GAUSSGESCHÜTZ

F&E-Startdatum: 3050 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3051 (Vereinigtes Commonwealth)

Das NAIW hoffte, die Streuwirkung der LB-X-Autokanone mit der Durchschlagskraft, geringen Wärme und beachtlichen Reichweite eines Gaussgeschützes zu verbinden. Zunächst versuchten sie, ein Gaussgeschütz zu entwickeln, das alternative, „splitternde“ Munitionsorten verschießen sollte. Unglücklicherweise war das Projekt zu

unterfinanziert um konsistente, flexible Munitionseinspeisungen für das Standard-Gaussgeschütz zu entwickeln. Auch Bemühungen, vorfragmentierte Geschosse auf den Lauf oder die Munitionseinspeisung des Gaussgeschützes anzupassen, wurden niemals abgeschlossen. Zwar wurde die Anforderung erfüllt, die LB-X-Bündelmunition zu imitieren, doch erwiesen sich das überspezialisierte Silver-Bullet-Gaussgeschütz und seine Munition als unattraktiv für die VCS, und das Projekt wurde eingestellt.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

SILVER-BULLET-GAUSSGESCHÜTZ

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Das Silver-Bullet-Gaussgeschütz verwendet dieselben Regeln wie eine LB-X-Autokanone, die Bündelmunition verschießt (mit der 15-er-Spalte der Streutreffer-Tabelle). Es kann auch als Flakwaffe eingesetzt werden (siehe Seite 113, TW), aber nicht an einen Feuerleitcomputer angeschlossen werden. Im Gegensatz zu LB-X-Autokanonen darf das Silver Bullet keine Festgeschosse abfeuern. Kritische Treffer gegen ein Silver-Bullet-Gausgeschütz führen zu einer internen 20-Punkte-Explosion, genau wie bei einem explodierenden Standard-Gaussgeschütz (siehe Seite 135, TW). Treffer gegen die Munitionslager des Silver Bullet machen die Munition unbenutzbar.

GEFECHTSFAHRZEUGRUMPFMODIFIKATIONEN

Viele konventionelle Fahrzeuge und Jäger haben sich auf den Schlachtfeldern der Nachfolgekriege entwickelt und wurden immer stärker auf Standardsituationen generalisiert, was ihre Optionen in Sachen Funktionalität in verschiedenen Umgebungen verringerte.

Amphibienfähigkeiten, Strandbuggy-Modifikationen und Umweltversiegelung gegen Vakuum wurden allesamt zu optionalen Merkmalen, die zwar für viele Einheiten verfügbar sind, die man aber nur selten sieht.

AUFTRIEBSRUMPF (LUFTKISSENFAHRZEUGE, SENKRECHTSTARTER, BODENEFFEKTFahrzeuge, KONVENTIONELLE JÄGER)

Eingeführt: ungefähr 2470

Ein Auftriebsrumpf modifiziert die Konstruktion des Rumpfs der Einheit, so dass sie ohne Antrieb auf dem Wasser treiben kann. Dieses Merkmal ist besonders nützlich für Luftkissenfahrzeuge, die

die Meere überqueren werden, Militärfahrzeuge, die viel Zeit auf dem Wasser verbringen sollen, von Trägern startende konventionelle Jäger und für Senkrechtstarter.

AUFTRIEBSRUMPF (LUFTKISSENFAHRZEUGE, SENKRECHTSTARTER, BODENEFFEKTFahrzeuge, KONVENTIONELLE JÄGER)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GF, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/B-B-B)

Spielregeln: Einheiten mit der amphibischen Fähigkeit Auftriebsrumpf können nach den Standardregeln auf Wasser aufsetzen (und von Wasser abheben), als sei die Wasseroberfläche freies Gelände. Wenn sie auf Wasser gelandet sind, werden diese Einheiten als Schiffe mit Verdrängungsrumpf behandelt, wenn es um Sichtlinien, Hüllenbrüche und Sinken geht. Außerdem werden diese Einheiten bei Wasserlandungen nicht sinken oder zerstört werden, es sei denn, die Panzerung in einer oder mehr Trefferzonen (außer Geschütztürmen) ist durchbrochen.

EINGESCHRÄNKTE AMPHIBIENFÄHIGKEIT (RAD- UND KETTENFAHRZEUGE)

Eingeführt: ungefähr 2470

Die eingeschränkte Amphibienfähigkeit erlaubt es Rad- und Kettenfahrzeugen, Wasser tiefer als Tiefe 0 zu durchqueren und ist nor-

malerweise für Flussüberquerungen, flache Wasserhindernisse auf dem Schlachtfeld und für Amphibienangriffe von der Nähe der Küste aus gedacht.

EINGESCHRÄNKTE AMPHIBIENFÄHIGKEIT (RAD- UND KETTENFAHRZEUGE)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/B-B-B)

Spielregeln: Ein Fahrzeug mit Eingeschränkter Amphibienfähigkeit erhält im Wasser ein Maximum von 2 BP (oder die maximalen BP des Fahrzeugs, was niedriger ist). Auf dem Wasser werden diese BP immer als Höchstgeschwindigkeit behandelt. Bewegung durch Wasser jeder Tiefe (inklusive Tiefe 0) kostet ein Fahrzeug mit Eingeschränkter Amphibienfähigkeit 2 BP pro Hexfeld. Auf dem Wasser wird das Fahrzeug als Schiff mit Verdrängungsrumpf behandelt, wenn es um Sichtlinien, Hüllenbrüche und Sinken geht.

VOLLE AMPHIBIENFÄHIGKEIT (RAD- UND KETTENFAHRZEUGE)

Eingeführt: ungefähr 2470

Die „volle“ Amphibienoption für Rad- und Kettenfahrzeuge ist schwerer, bietet diesen Fahrzeugen aber die Möglichkeit um Gewäs-

ser deutlich schneller zu queren. Dieses Merkmal ist bei Gefechtsfahrzeugen selten und ist für Amphibienangriffe „von jenseits des Horizonts“ gedacht.

VOLLE AMPHIBIENFÄHIGKEIT (RAD- UND KETTENFAHRZEUGE)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/B-B-B)

Spielregeln: Ein Fahrzeug mit der vollen Amphibienfähigkeit hat auf Wasser dieselben BP (sowohl Reise- als auch Höchstgeschwindigkeit) wie an Land. Jedes Wasserfeld (jeder Tiefe, inklusive Tiefe 0) kostet allerdings zum Überqueren 2 BP. Solange es sich auf Wasser befindet, wird das Amphibienfahrzeug als Schiff mit Verdrängungsrumpf behandelt, wenn es um Sichtlinien, Hüllenbrüche und Sinken geht.

MagShot-Gaussgeschütz: Das MagShot-Geschütz der Fahrzeugklasse, das hier beschrieben ist, kann in jeder erlaubten Einheit nach ihren Standard-Konstruktionsregeln für Waffen montiert werden.

Silver-Bullet-Gaussgeschütz: Das Silver-Bullet-Gaussgeschütz kann in jeder erlaubten Einheit nach ihren Standard-Konstruktionsregeln für Waffen montiert werden. Das Silver-Bullet-Gaussgeschütz zählt nicht zur Tonnage und Größe von Feuerleitcomputern, die die Einheit vielleicht installiert.

STRANDBUGGY-MODIFIKATION (RADFAHRZEUGE)

Eingeführt: ungefähr 2470

Die Strandbuggy-Modifikation verbessert das normale Antriebssystem eines Gefechtsfahrzeugs mit größeren Rädern und einer höhergelegten Aufhängung, die mit dem trügerischen, sandigen Gelände der meisten Strände und Wüsten zurechtkommen kann. Die

Modifikation ist bei Gefechtsfahrzeugen selten, weil sie sie übermäßig spezialisiert und somit die Leistung in anderen Bereichen verschlechtern kann. Dennoch haben Strandbuggys in vielen Kampfzonen eine Heimat gefunden.

STRANDBUGGY-MODIFIKATION (RADFAHRZEUGE)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/B-B-B)

Spielregeln: Strandbuggy-Gefechtsfahrzeuge ignorieren die zusätzlichen BP-Kosten für Sand, die für Gefechtsradfahrzeuge gelten und bewegen sich stattdessen durch Sandgelände (siehe Seite 39) für 1 BP pro Hexfeld. Die Modifikation des Fahrzeugs kostet allerdings 1 BP Reisegeschwindigkeit in allgemeiner Leistung (die Höchstgeschwindigkeit wird darauf basierend normal neu berechnet).

UMWELTVERSIEGELUNG VAKUUM (GEFECHTSFAHRZEUGE)

Eingeführt: ungefähr 2470

Die meisten bodenbasierten Gefechtsfahrzeuge können recht einfach für Vakuumumgebungen modifiziert werden, doch um in solchen Umgebungen eingesetzt zu werden brauchen sie Brennstoffzellen-, Kernspaltungs- oder Fusionsreaktoren. Weil diese Modifikationen

so aufwendig sind und so viel Gewicht verbrauchen, sind umweltversiegelte (oder vakuumversiegelte) Einheiten auf dem Schlachtfeld relativ selten, so dass die meisten Gefechte ohne atembare Luft eine Sache von BattleMechs und Jägern bleiben.

UMWELTVERSIEGELUNG VAKUUM (GEFECHTSFAHRZEUGE)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/C-D-C)

Spielregeln: Alle Gefechtsfahrzeuge mit der Modifikation Umweltversiegelung (Vakuum) können normal in toxischer oder verschmutzter Atmosphäre operieren, und wenn sie mit Kernspaltungs-, Fusions- oder Brennstoffzellen-Reaktor ausgestattet sind, können sie sogar im Vakuum funktionieren. Dieser Vorteil geht allerdings verloren (was die Einheit zerstört) wenn die ganze Panzerung in einer Trefferzone zerstört wird, oder die Einheit beim Erleiden von Schaden einen Durchbruch der Hüllenintegrität erleidet. Dieser Wurf zur Bestimmung der Hüllenintegrität wird immer gemacht, wenn die Einheit Schaden erleidet, wobei es bei 10+ mit 2W6 zu einem Hüllenbruch kommt.

GEFECHTSRÜSTUNGSABWURFWAFFENTORNISTER (AWT)

Eingeführt: 3072 (Clan Höllenross), 3073 (Blakes Wort)

Sowohl Innere Sphäre als auch die Clans haben erkannt, dass Gefechtsrüstungen eine noch deutlich schwerere Bewaffnung benötigen und haben deshalb den Abwurfawffentornister (AWT) entwickelt. Allerdings haben die Höllenrösser das System zuerst in ihren neuen überschweren Felsengolem-Gefechtsanzügen verwendet. Sie wurden

aus den erprobten Designs von Raketenabwurfawffentornistern entwickelt, die man an klassischen Elementar-Rüstungen sieht. Die neuen semiexternen Aufhängungen für Nicht-Raketenwaffen erlauben es Gefechtsrüstungen, ihre normale Maximalbelastung zu übertreffen, doch zu einem beachtlichen Preis in Sachen Mobilität.

GEFECHTSRÜSTUNGS-ABWURFWAFFENTORNISTER (AWT)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GR

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-F)

Spielregeln: Jeder AWT erlaubt es einem Anzug, eine einzelne Nicht-Raketenwaffe und ihre Munition semiextern zu tragen, so dass schwerere und größere Waffen montiert werden können, die über die Grenzen der Konstruktion leicht hinausgehen können. Diese erweiterte Tragkraft allerdings behindert die Bewegungen des Anzugs und macht es ihm unmöglich, Springen-BP zu verwenden, solange er auch nur einen AWT trägt. Mittelschwere Anzüge, die AWT verwenden, erleiden einen Abzug von -3 BP auf ihre Boden-BP, während schwere und überschwere Anzüge einen Abzug von -2 Boden-BP erleiden. Mechanische Sprungverstärker oder Myomerverstärker können die Boden-BP eines Anzugs mit AWT erhöhen, können aber nicht für Sprungbewegung verwendet werden, solange ein AWT befestigt ist.

Ein Gefechtsrüstungs-Trupp kann einen, einige oder alle der AWT der Anzüge während der Endphase jeder Runde abwerfen, um beweglicher zu werden, doch muss dazu die Waffe geopfert werden, die im AWT eingebaut ist. Eine Gefechtsrüstungs-Einheit erhält durch den Abwurf von AWT nur dann ihre volle Beweglichkeit zurück, wenn alle AWT aller Soldaten des Trupps abgeworfen worden sind.

GEFECHTSRÜSTUNGSMYOMERVERSTÄRKER

F&E-Startdatum: 3066 (Clan Gletscherteufel)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3072 (Clan Gletscherteufel)

Das Gefechtsrüstungs-Myomerverstärkersystem war ursprünglich ein Seitenprojekt zu gescheiterten Bemühungen der Gletscherteufel, ein verbessertes MASC-System für BattleMechs zu erschaffen, mit der Absicht die Bodengeschwindigkeit und Stärke einer Gefechtsrüstung zu steigern.

Der größte Nachteil des Systems ist allerdings die gewaltige Wärme, die es erzeugt – und die es nicht nur unmöglich macht, solche myomerverstärkten Anzüge in geheimen Missionen einzusetzen, sondern auch die Installation eines wuchtigen Kühlungssystems erfordert, damit der Soldat im Inneren nicht gekocht wird.

Auftriebsrumpf: Die Option Auftriebsrumpf ist nur für Gefechtsluftkissenfahrzeuge, -bodeneffektfahrzeuge und -senkrechtstarter sowie für Konventionelle Jäger verfügbar, ohne Kosten in Gewicht oder Platzbedarf (der Auftriebsrumpf wird aber die Gesamtkosten der Einheit erhöhen). **Eingeschränkte Amphibienfähigkeit:** Die Eingeschränkte Amphibienfähigkeit ist nur für Rad- und Kettengefechtsfahrzeuge verfügbar, und nimmt Gewicht gleich der Gesamttonnage der Einheit geteilt durch 25 ein (aufgerundet auf die nächste halbe Tonne) und nimmt keinen Raum in der Fahrzeugkonstruktion ein.

Volle Amphibienfähigkeit: Die Volle Amphibienfähigkeit ist nur für Rad- und Kettengefechtsfahrzeuge verfügbar. Sie nimmt Gewicht gleich der Gesamttonnage der Einheit geteilt durch 10 ein (aufgerundet auf die nächste halbe Tonne) und nimmt keinen Raum in der Fahrzeugkonstruktion ein.

Strandbuggy-Modifikation: Die Strandbuggy-Modifikation ist nur für Gefechtsradfahrzeuge verfügbar, ohne Gewichts- oder Raumkosten (doch die Modifikation erhöht die Gesamtkosten der Einheit).

Umweltversiegelung (Vakuum): Siehe Seite 216, TM. Die Umweltversiegelung ist automatisch enthalten bei Gefechtsfahrzeugen, die als Unterseeboot gebaut sind (sowie bei BattleMechs, ProtoMechs, Jägern, Raumbooten und Großraumschiffen). Die Versiegelung wiegt 10 Prozent (aufgerundet auf die nächste halbe Tonne) des Gesamtgewichts der Einheit und nimmt keine Waffen- oder Ausrüstungszeilen ein.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

GEFECHTSRÜSTUNGS-MYOMERVERSTÄRKER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: GR

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (F/X-X-F)

Spielregeln: Gefechtsrüstungs-Myomerverstärker erhöhen die maximalen Boden-BP für L-SR, Leichte und Mittelschwere Anzüge um 2 BP. Schwere und Überschwere Anzüge erhalten 1 Punkt Boden-BP zusätzlich. Der Bewegungsmodifikator kann die Bewegung des Anzugs über die normale Obergrenze bringen.

Gefechtsrüstungen mit Myomerverstärker erzeugen eine gewaltige Abwärme, was es ihnen unmöglich macht, als Versteckte Einheiten eingesetzt zu werden und Tarnkappen- und Mimetische Panzerung ineffektiv macht. Störsender beeinflussen weiterhin andere elektronische Systeme, die durch das Störfeld gehen, doch bleiben die Anzüge aufgrund ihrer Wärmesignatur weiterhin für Sensoren sichtbar.

Alle Bein- und Schwarmangriffe, die von Gefechtsrüstungen mit Myomerverstärker ausgeführt werden, erhöhen den Gesamtschaden (pro aktivem Soldaten) den ein erfolgreicher Angriff verursacht um +2.

GEPANZERTE ANTRIEBSSYSTEME

F&E-Startdatum: 3054 (Clan Höllenross), 3069 (Liga Freier Welten)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3057 (Clan Höllenross), 3071 (Liga Freier Welten)

Als Teil eines weitaus ehrgeizigeren Plans, um die Robustheit und Flexibilität ihrer konventionellen Streitkräfte zu verbessern (derselbe Plan, der versucht, das Konzept des Kanga-Sprungpanzers zu beleben, was im Hephästus-Schwabepanzer resultierte) haben Wissenschaftler von Clan Höllen-

ross neue Techniken entwickelt, die verwundbaren Antriebssysteme ihrer bodenbasierten Gefechtsfahrzeuge zu verstärken und zu schützen. Das Konzept war zwar sehr schwer, aber zumindest zum Teil erfolgreich. Ein Wechsel in den Prioritäten von Clan Höllenross verhinderte allerdings eine weitläufigere Entwicklung. Gerüchte dieses technologischen Durchbruchs faszinieren allerdings Techniker bei IrTech, denen es vor kurzer Zeit gelang, die Techniken des Clans mit Technologien aus den Sphären zu duplizieren.

GEPANZERTE ANTRIEBSSYSTEME

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F), Clan (F/X-X-F)

Spielregeln: Gepanzerte Antriebssysteme liefern einen zusätzlichen Modifikator von -2 auf Würfe, die auf der Antriebsschäden-Tabelle für ein Fahrzeug mit diesem System gemacht werden. Ein Ergebnis von 2 oder weniger bedeutet, dass die Antriebssysteme des Fahrzeugs keinen Schaden erleiden.

GEPANZERTE KOMPONENTEN

F&E-Startdatum: 3059 (Liga Freier Welten), 3060 (Clan Diamanthai)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3061 (Liga Freier Welten), 3061 (Clan Diamanthai)

Auch wenn Gefechtsseinheiten für die Belastungen des modernen Kampfes bereits ausreichend robust gebaut sind, haben ausgedehnte

Tests mit alternativen Techniken der Abteibildung es Technikern erlaubt, die meisten internen Komponenten eines Mechs noch weiter vor Beschädigungen zu schützen. Probleme mit Kosten und Gewicht haben allerdings die großflächige Produktion dieser Technologie sowie ihre Ausweitung auf Einheitentypen jenseits des Mechs bislang verhindert.

GEPANZERTE KOMPONENTEN

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-F)

Spielregeln: Jede Bauzeile einer gepanzerten Komponente kann einen kritischen Treffer erleiden, ohne dass negative Auswirkungen entstehen (ein zweiter Kritischer Treffer gegen dieselbe Zeile hat allerdings dieselben Auswirkungen wie der erste Treffer gegen eine Standard-Komponente). Gepanzerte Komponenten erhalten diesen Vorzug in allen Zeilen der Komponente.

Gefechtsrüstungs-Abwurfwaffentornister (AWT): Nur Mittelschwere, Schwere und Überschwere Gefechtsrüstungen dürfen einen Gefechtsrüstungs-AWT installieren, und dürfen dies nicht tun, wenn die daraus resultierenden Boden-BP des Anzugs unter 0 fallen würden. Anzüge, die durch die Installation eines AWT genau auf 0 Boden-BP reduziert werden, erhalten maximale Boden-BP von 1, solange sie AWT tragen. Mehrere AWT haben keine zusätzlichen Auswirkungen auf die Boden-BP einer Einheit.

Jeder AWT nimmt 1 Zeile im Körper oder Arm der Rüstung ein und darf nur eine Waffe aufnehmen (und ihre Munition). Solche Waffen können alle Gefechtsrüstungsarten außer Raketenwerfern umfassen (dazu gehören LSR, KSR, Verbesserte KSR, RakWerfer und Narcs). Solange sie im AWT montiert sind, werden die Waffe und ihre Munition nur mit 75 Prozent ihres ursprünglichen Gewichts berechnet (aufgerundet auf die nächsten 5 Kilogramm). Dieses Gewicht wird verwendet, wenn das Gesamtgewicht des Anzugs bei der Konstruktion berechnet wird. (Beachte, dass ein Anzug auf diese Weise nicht sein designiertes Maximalgewicht übersteigen darf; er behandelt eine AWT-montierte Waffe und ihre Munition während der Konstruktion einfach als leichtere Waffe.) Weil die Waffe semi-extern installiert wird, wird die normale Zeilengröße einer AWT-montierten Waffe nicht gegen die Zeilenkapazität des Anzugs eingerechnet.

Gefechtsrüstungs-Myomerverstärker: Eine Gefechtsrüstung darf nur einen Gefechtsrüstungs-Myomerverstärker einbauen. Die Verstärker gewähren Schwere und Überschwere Einheiten 1 zusätzlichen Boden-BP und Leichten, Mittelschweren und L-SR-Anzügen 2 zusätzliche Boden-BP, selbst wenn der Bonus durch den Verstärker die normale Beschränkung der Boden-BP übersteigt. Wie bei Panzerung dürfen die Zeilen des Verstärkers auf verschiedene Stellen des Körpers verteilt werden.

Gefechtsrüstungen, die mit Gefechtsrüstungs-Myomerverstärkern ausgestattet sind, dürfen nicht über Tarnkappen- oder Mimetische Panzerung verfügen. Gefechtsrüstungs-Myomerverstärker sind nicht kompatibel mit Mechanischen Gefechtsrüstungs-Sprungverstärkern.

Gepanzerte Antriebssysteme: Gepanzerte Antriebssysteme sind nur für Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit den Antriebsarten Kettenfahrzeug, Radfahrzeug, Luftkissenfahrzeug, Tragflügelboot, Schiff (inklusive Unterseeboot) oder Bodeneffektfahrzeug erhältlich. Senkrechtstarter, Luftschiffe, Schienenfahrzeuge, Satelliten und andere Fahrzeugtypen dürfen keine Gepanzerten Antriebssysteme einbauen. Clangefergte Antriebssysteme nehmen 10 Prozent des Gesamtgewichts des Fahrzeugs ein, während es bei Gepanzerten Antriebssystemen aus der Inneren Sphäre 15 Prozent des Gesamtgewichts des Fahrzeugs sind. Beide Systeme nehmen keinen Raum ein.

GEPANZERTE KOMPONENTEN (FORTS.)

Außer Munitionslagern dürfen explosive Komponenten (wie Gaussgeschütze) als gepanzerte Komponenten installiert werden und werden dann erst beim zweiten Kritischen Treffer gegen eine Zeile explodieren. Wenn eine Gepanzerte Komponente in einer Zone explodiert, die von CASE geschützt ist, dann folgt auch das CASE-System seinen normalen Regeln.

Um anzuzeigen, ob eine Komponente gepanzert ist, kreise die Zahl vor jeder Kritischen Zeile ein, die die Komponente einnimmt. Wenn eine komponentengepanzerter Zeile einen Kritischen Treffer erleidet, ziehe einen Schrägstrich durch den Kreis der Zeile. Beim zweiten Treffer gegen dieselbe Bauzeile ziehe eine Linie durch den Gegenstand selbst, um zu zeigen, dass er normal beschädigt worden ist.

Gepanzerte Schulter- und Hüft-Aktivatoren, die noch keinen ersten Kritischen Treffer erlitten haben, beschützen einen Mech auch vor dem Ergebnis „Gliedermaße abgerissen“ auf der Kritischen Treffertabelle. In einem solchen Fall wird die entsprechende Schulter- oder Hüftzeile behandelt, als hätte sie ihren ersten Kritischen Treffer erlitten und wird zerstört, wenn es weitere Kritische Treffer gegen die Trefferzone gibt (ein weiteres Ergebnis von „Gliedermaße abgerissen“ beeinflusst die Einheit auch normal, wenn eine gepanzerte Schulter oder Hüfte bereits ihren ersten Kritischen Treffer erlitten hat). Keine Komponentenpanzerung kann verhindern, dass ein Ergebnis von Kopf abgerissen eintritt. Außerdem hat Komponentenpanzerung keinen Effekt auf Schaden, der durch den Gebrauch von MASC oder einem Turbolader verursacht wird: derartige Schäden werden abgewickelt als wäre die betroffene Komponente nicht gepanzert. Die Komponentenpanzerung ist jedoch immer noch vorhanden und kann einen kritischen Treffer aus anderer Quelle abfangen.

GESCHÜTZ (KANONE)

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Geschütze (oder Kanonen) im Fahrzeugmaßstab, ein Waffensystem, das seine Wurzeln im frühen 20. Jahrhundert hat, waren Waffen mit entweder gezogenem oder glattem Lauf, die mit niedrigeren Lade- und Schussraten entworfen wurden als selbst die kleinsten Standard-Autokanonen heute. Diese Waffen, die sich mehr auf großkalibrige Munition und größere Treibladungskonzentrationen verlas-

sen, um ihren Schaden zu verursachen, wurden für Jahrhunderte von verschiedenen Herstellern der Inneren Sphäre und Peripherie produziert, bis die Autokanone sie obsolet machte. Heute werden nur noch wenige Kanonen in der Inneren Sphäre produziert (sie werden oft der Kategorie Retrotech zugeordnet), während die Clans diese Waffen vollständig aufgegeben haben.

GESCHÜTZ (KANONE)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, LS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (B/C-F-X)

Spielregeln: Kanonen haben nicht die Leistung, um effektiv auf Weltraumreichweiten eingesetzt zu werden, können aber von Luft-/Raumeinheiten verwendet werden, die in der Atmosphäre aktiv sind, sowie von Bodenfahrzeugen, wo sie als normale Direktfeuer-Ballistikwaffen funktionieren. Weil sie allerdings nicht die panzerbrechende Wucht moderner Autokanonen haben, müssen Geschütze aller Größen ihren Schadenswert um 3 verringern (Minimum 0), wenn sie erfolgreich Einheiten außer konventioneller Infanterie, Gefechtsrüstungen, Mechs mit Kommerzieller Panzerung oder Hilfsfahrzeuge mit SPW von unter 8 angreifen.

GESCHÜTZTÜRME

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Geschütztürme sind im Großen und Ganzen nicht neu auf dem modernen Schlachtfeld, doch haben sich die Kriegsmaschinen des 31. Jahrhunderts gewissen Designstandards gefügt, vor allem um ihre

Konstruktion zu vereinfachen. Von Zeit zu Zeit sind allerdings weitaus ungewöhnlichere Optionen aufgetaucht, wie Mech-Geschütztürme, Fahrzeug-Zwillingsgeschütztürme, Seitenstummel-Geschütztürme und Senkrechtstarter-Kinntürme.

BATTLEMECH-GESCHÜTZTURM

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/F-X-F)

Spielregeln: BattleMech-Geschütztürme existieren in drei Hauptformen: Schulter-Geschütztürme, Quad-Mech-Geschütztürme und Kopf-Geschütztürme. Zweibeinige Mechs dürfen nur Schulter- und Kopf-Geschütztürme einbauen, während Quads nur Quad-Mech- und Kopf-Geschütztürme verwenden dürfen. In allen drei Fällen dürfen die Waffen, die diesen Türmen zugewiesen werden – die auf dem Datenbogen klar verzeichnet werden müssen – in jede Ausrichtung gedreht werden, nach den Regeln für Fahrzeug-Geschütztürme (siehe Seite 105-106, TW). Im Falle von Schulter-Geschütztürmen allerdings darf der Turm nicht durch die gegenüber liegenden Hexfeldseiten des Mechs feuern (da er damit effektiv durch den Kopf der Einheit feuern würde). Wenn ein Quad-Mech sowohl einen Quad-Mech-Geschützturm als auch einen Kopf-Geschützturm besitzt, dann darf der Kopf-Geschützturm nicht Richtung Heck feuern.

Im Gegensatz zu Fahrzeug-Geschütztürmen haben BattleMech-Geschütztürme keine eigene Trefferzone und werden als Teil der Körperzone behandelt, in der sie installiert sind.

Außerdem haben alle BattleMech-Geschütztürme Bauzeilen, die den Geschützturm-Mechanismus darstellen. Wenn diese Zeile einen Kritischen Treffer erleidet, dann bleibt der Turm in der Ausrichtung stecken, die er in der Runde hatte, in der er den Kritischen Treffer erlitten hat und bleibt in der Ausrichtung, bis er repariert wird.

BattleMechtürme aller Art können nicht modular in einem OmniMech montiert werden. Wenn er in der Basisconfiguration eines OmniMechs verbaut wird, wird er wie ein Turm in einem OmniFahrzeug (siehe TM, Seite 108) behandelt.

Gepanzerte Komponenten: Gepanzerte Komponenten wiegen zusätzliche 0,5 Tonnen (bis zu einem Minimum von 0,5 Tonnen) für jede Zeile, die sie in einem Standard-BattleMech einnehmen. Beispielsweise würde ein Leichter Reaktor aus der Inneren Sphäre (der insgesamt 10 Kritische Zeilen einnimmt) zusätzliche 5 Tonnen an Gewicht hinzufügen, wenn er als Gepanzerte Komponente eingebaut wird (10 Zeilen x 0,5 Tonnen pro Zeile = 5 Tonnen).

Die einzige Ausnahme sind Cockpitsysteme (inklusive Kommandokonsole), die 1 Tonne Panzerung zum Cockpit-Gewicht addiert. Jede Komponente in der Bauteiltabelle einer Einheit kann gepanzert werden, mit Ausnahme der Munitionslager, CASE und anderer Gegenstände, bei denen noch einmal gewürfelt werden muss (wie Ferrofibrilpanzerungs-Zeilen). Gegenstände, die während der Konstruktion eines Basis-OmniMechs als fest eingebaut definiert werden, auch alle Basisgegenstände wie Reaktor und Cockpit, dürfen keine Komponentenpanzerung als Modul einbauen.

Geschütz (Kanone): Geschütze jeder Größe können in jede erlaubte Einheit nach den Standardregeln für Waffen eingebaut werden, die für die Einheit gelten. Geschütze sind kompatibel mit Feuerleitcomputern.

Geschütze verwenden nur Standardmunition, die tonnenweise installiert werden muss.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

FAHRZEUG-ZWILLINGSGESCHÜTZTURM

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: GF, HF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/F-X-F)

Spielregeln: Der Fahrzeug-Zwillingsgeschützturm, der von boden- und wasserbasierten Gefechts- und Hilfsfahrzeugen ausgewählt werden kann (aber nicht von fliegenden Einheiten wie Senkrechtstartern, Luftschiffen, Flächenflugzeugen und Satelliten), besteht aus der Platzierung eines zweiten Geschützturms in einem Gefechts- oder Hilfsfahrzeugs-Design mit 1 Hexfeld Größe. (Multi-Hexfeldeinheiten können einen Geschützturm pro Hexfeld auswählen und haben keinen Zugriff auf diese Option.)

Fahrzeuge mit Zwillingsgeschützturm-Konfiguration müssen einen Turm als den vorderen und einen als den hinteren markieren. Diese Geschütztürme verwenden dieselben Regeln wie normale Fahrzeug-Geschütztürme, doch darf der vordere Geschützturm nicht durch die Heck-Hexfeldseite feuern, während der hintere Geschützturm – der höher platziert ist als der vordere – ein volles Schussfeld von 360 Grad besitzt. Beide Geschütztürme werden als eigene Trefferzonen behandelt, jeder mit eigener Panzerung und Struktur. Wenn ein Fahrzeug mit Zwillingsgeschütztürmen einen Treffer an der Geschützturm-Zone erleidet, dann muss der Angreifer mit 1W6 würfeln, mit -2 für Treffer durch das Front-Schussfeld und +2 für Treffer durch das Heck-Schussfeld. Liegt das modifizierte Ergebnis bei 3 oder weniger, dann erleidet der vordere Geschützturm den Schaden. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr wird der Heck-Geschützturm getroffen. Kritische Treffer gegen den Fahrzeug-Geschützturm gehen direkt auf den Turm, der den Schaden erlitten hat.

SEITENSTUMMEL-GESCHÜTZTÜRME

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: GF, HF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/F-X-F)

Spielregeln: Seitenstummel-Geschütztürme, die für bodenbasierte, wasserbasierte und Senkrechtstarter-Gefechts- und Hilfsfahrzeuge verfügbar sind (aber nicht für andere Einheiten wie Luftschiffe, Flächenflugzeuge und Satelliten), sind große Varianten der Drehbolzen-Aufhängung, die man manchmal an Kleinen Hilfsfahrzeugen sieht. Seitenstummel dürfen im Gegensatz zu Drehbolzen schwere Waffen aufnehmen und werden als Alternative zu Seitenwaffen immer in Paaren installiert. Wie Drehbolzen erhalten sie aber keine eigenständigen Panzerungs- und Strukturwerte und bieten dasselbe Schussfeld von 180 Grad, mit der ganzen Spanne von Hexfeldern von der Hexfeldreihe direkt hinter dem Fahrzeug zu der Reihe direkt davor (was bedeutet, dass die beiden Seitenstummel-Türme sich direkt vor und direkt hinter dem Fahrzeug überschneiden). Im Gegensatz zu anderen Geschütztürmen können Seitenstummel nicht verklemmen, sie werden für Kritische Treffer einfach als normale seitenmontierte Waffen behandelt.

SENKRECHTSTARTER-KINNTURM

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: GF, HF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/F-F-F)

Spielregeln: Der Senkrechtstarter-„Kinn“-Turm ist so benannt, weil er sich normalerweise unter dem Cockpitbereich des Fahrzeugs befindet. Der Kinnturm folgt allen Standardregeln für Fahrzeug-Geschütztürme, nur dass er nicht verwendet werden kann, um Ziele anzugreifen, die in höherer Bewegungshöhe schweben (oder stehen), als der Senkrechtstarter selbst.

Ein Senkrechtstarter mit einem Kinnturm ersetzt den „Rotor“ Eintrag auf Position 4 der Kritische Treffertabelle Senkrechtstarter durch „Turm“. Die Zerstörung aller internen Strukturpunkte in der Kinnturmzone zerstört den Senkrechtstarter wie normal.

GRANATWERFER- FAHRZEUG- (FGW)

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Als Waffensystem haben fahrzeugmontierte Granatwerfer (FGW) ihre Beliebtheit mit dem Aufkommen des BattleMech verloren, der die Granaten eines ganzen Zugs einfach abschütteln konnte. Als

Defensiv- oder Infanterieabwehrwaffe haben FGW über die Jahrhunderte überlebt, ab und zu sieht man sie auch auf den modernen Schlachtfeldern.

Geschütztürme: Alle hier beschriebenen Geschütztürme haben ein Gewicht gleich 10 Prozent der Tonnage aller Waffen, die dem Geschützturm zugewiesen wurden (ohne Leistungsverstärker, Wärmetauscher und Munition). Seitenstummel-Geschütztürme – die immer paarweise eingebaut werden – müssen nicht beiden Stummeln die gleiche Waffentonnage zuweisen, müssen aber 10 Prozent des Gesamtgewichts aller Waffen in den Seitenstummeln für den Geschützturm-Mechanismus aufwenden. Runde alle Geschützturmgewichte auf die nächste halbe Tonne auf. Bei Mech-Geschütztürmen muss außerdem eine Bauzeile auf dem Datenbogen der Einheit zugewiesen werden, um den Geschützturmmechanismus abzubilden (und die Waffen, die dem Turm zugewiesen werden, müssen ebenfalls auf dem Datenbogen eingetragen werden).

BattleMech-Schultergeschütztürme (die nur für zweibeinige BattleMechs verfügbar sind) müssen ihre Geschützturm-Bauzeile entweder der rechten oder linken Torsoseite zuweisen, die jeweils maximal 1 Schultergeschützturm aufnehmen kann. Nur die Gegenstände, die im jeweiligen Seitentorso eingebaut sind, dürfen dem Schultergeschützturm zugewiesen werden.

BattleMech-Kopfgeschütztürme (die für zweibeinige oder vierbeinige Mechs verfügbar sind) benötigen eine Bauzeile für den Geschützturm in der Torsomitte. Ein Mech muss ein Torsomontiertes Cockpit (samt kompaktes Gyro oder kompakter Reaktor) verwenden (siehe Seite 301), um einen Kopfgeschützturm nutzen zu können.

BattleMech-Quad-Geschütztürme (die nur für vierbeinige Mechs zur Verfügung stehen) folgen denselben Konstruktionsregeln wie BattleMech-Schultergeschütztürme, doch darf ein Quad nur einen Geschützturm aufnehmen.

Granatwerfer, Fahrzeug- (FGW): FGW können in jeder Trefferzone eines Gefechtsfahrzeugs, Hilfsfahrzeugs, Jäger, Raumboots oder Landungsschiffs installiert werden, nach den Standard-Regeln zum Waffeneinbau für diese Einheiten (Ausnahme ist die Rotor-Zone bei Senkrechtstartern). FGW, die in ProtoMechs, Gefechtsfahrzeugen, Hilfsfahrzeugen und Konventionellen Jägern eingebaut werden, werden als Ballistikwaffe behandelt und brauchen somit keine Wärmetauscher.

In Mechs und ProtoMechs montierte FGW dürfen nur in der Torso-Trefferzone installiert werden, müssen aber auch ihre Hexfeldseite-Ausrichtung angeben (Seitentorso-FGW dürfen in die Ausrichtungen Front, Front-Seite oder Rücken-Seite feuern; FGW in der Torsomitte oder in ProtoMechs dürfen nur nach vorne oder hinten feuern).

GRANATWERFER, FAHRZEUG- (FGW)



Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, PM, GF, HF, LJ, KJ, RB, LS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/D-E-F)

Spielregeln: Fahrzeug-Granatwerfer (FGW) sind einschüssige Waffen, die, wenn sie abgefeuert werden, ihren Schadenseffekt automatisch allen Einheiten in den 3 angrenzenden Hexfeldern ihres Schussfelds zufügen. Auch wenn sie Einschusswaffen sind, deren Munition Teil ihrer Waffenzeile ist, sorgen Kritische Treffer gegen einen FGW nicht für Munitionsexplosionen. Es ist kein Trefferwurf notwendig, um einen FGW zu verwenden, der in bodenbasierten Einheiten oder gelandeten Luft-/Raumeinheiten installiert ist; alle Ziele in den betroffenen Hexfeldern erleiden die selben Effekte.

Unter Wasser können FGW nicht abgefeuert werden.

FGW in Luft-/Raumeinheiten können nicht im Raumkampf verwendet werden, doch können FGW in fliegenden Einheiten (inklusive Senkrechtstartern, Bodeneffektfahrzeugen, Luftschiffen, Hilfsflächenflugzeugen und Luft-/Raumeinheiten) diese Waffen verwenden, um einen Bombenangriff gegen ein einzelnes Zielhexfeld in ihrer Fluglinie auszuführen. Solche Angriffe betreffen nur ein Hexfeld und müssen als Standard-Bombenangriff gewürfelt werden (siehe Seite 245-247, TW).

GRAV-DECK

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Grav-Decks, eine Annehmlichkeit, die Langzeitaufenthalte in Mikroschwerkraft erlauben soll (wie in feststehenden Raumstationen oder Sprungschiffen), sind große strukturelle Ringe, die schnell genug rotieren, um durch die Zentrifugalkraft eine Art Schwerkraft zu erzeugen, so dass man normal handeln kann, ohne sich mit den Problem

einer freischwebenden Umgebung auseinandersetzen zu müssen. Die meisten Grav-Decks erzeugen eine Entsprechung von ¼ bis ½ G, um Übelkeit zu vermeiden, doch gibt es auch größere, schneller drehende Grav-Decks, die erdähnliche Schwerkraft für den relativen Komfort der Bewohner erzeugen können.

GRAV-DECK



Verfügbar für: SS, RS, KS

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/C-C-C)

Spielregeln: Grav-Decks haben im normalen Spiel keine Auswirkungen, können aber viele der negativen Auswirkungen eines Langzeitlebens in Mikroschwerkraft aufheben, die im Verlauf einer Kampagne eintreten können. Diese Effekte übersteigen die Möglichkeiten dieses Buchs und werden in späteren Regelwerken beschrieben.

HANDWAFFEN

F&E-Startdatum: 3050 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3055 (Vereinigtes Commonwealth)

Auf dem modernen Schlachtfeld bezeichnet der Begriff „Handwaffe“ normalerweise nicht die Waffen, die von Infanterie verwendet werden, sondern schwere Waffen, die in pistolen- oder gewehartigen Montagen installiert werden, um von Händen im Mech-Maßstab verwendet zu werden. Die jüngsten Versuche, diese Technologie zu perfektionieren, wurden in den Nachwirkungen der Clan-Invasion begonnen, als VerCom-Wissenschaftler mit Handwaffen-Aufhängen im Pistolenstil experimentierten, doch gab es weit früher schon Versuche der Terranischen Hegemonie, solche Waffen für Mechs wie den *Griffin* und den *Phoenix Hawk* zu erstellen.

Unglücklicherweise verließ dieses oft wiederholte Projekt aufgrund von Gewichts- und Umfangsproblemen des Designs der Waffen niemals die Testphase und weil es keine ausreichenden Sicherungen gab, die verhindern konnten, dass feindliche Einheiten solche Waffen im Kampf „stahlen“ und sie gegen ihre Anwender einsetzten. Meistens haben sich die Techniker im Lauf der Zeitalter damit zufrieden gegeben, ihre „Handwaffen“ fest im Rahmen des BattleMechs zu verbauen, so dass nur das visuelle Aussehen von riesigen Pistolen und Gewehren übrig bleibt anstelle einer echten modularen Aufhängung.

HANDWAFFEN



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, PM

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/E-E-F)

Spielregeln: Handwaffen dürfen nur von ProtoMechs und Mechs aufgenommen und benutzt werden, die zwei funktionierende Hand-Aktivatoren haben. Kritische Treffer gegen die Hand-Aktivatoren der Einheit zwingen sie dazu, während der Endphase der Runde die Handwaffe fallen zu lassen (oder verhindern, dass sie überhaupt aufgenommen wird). Kritische Treffer gegen andere Arm-Aktivatoren erhöhen nur die (kumulativen) Abzüge für Angriffe mit Aktivatorschaden.

Nach den Regeln zur Mech-Tragekapazität darf ein ProtoMech oder Mech nur eine einzelne Handwaffe tragen, die bis zu 10 Prozent des Gesamtgewichts der Einheit wiegt (20 Prozent, wenn die Einheit über funktionierende Dreifach-Myomere verfügt). Das macht es aber unmöglich, Nahkampfangriffe mit Ausnahme von Ramm-Angriffen, Todessprüngen, Tritten oder Keulenattacken durchzuführen und verhindert den Einsatz von Waffen in Armen, Torso oder Hauptgeschütz der Einheit (es sei denn, die Waffen zeigen nach hinten, dann können sie noch abgefeuert werden). Wenn eine Einheit mit aktivierten Dreifach-Myomeren eine Handwaffe trägt, die mehr als 10 Prozent ihrer Tonnage wiegt, und die Wärme sinkt in der Wärmephase unter das notwendige Aktivierungsniveau der Dreifach-Myomere, dann fällt die Waffe in der Endphase der Runde in dem Hexfeld zu Boden, in dem sich die Einheit aufhält.

Grav-Deck: Grav-Decks variieren stark in ihrer Größe. Sprungschiffe und Kriegsschiffe können Gravdecks mit bis zu 250 Metern Durchmesser installieren, Raumstationen sogar mit 1500 Metern Durchmesser. (Bodenbasierte Grav-Decks, die auf großen Asteroiden verwendet werden, können sogar noch größer sein, doch übersteigt ihre Konstruktion diese Regeln.) Das Gewicht von Grav-Decks hängt von der Größe ab. Decks unter 100 Metern Durchmesser wiegen 50 Tonnen, Decks zwischen 100 und 250 Metern Durchmesser wiegen 100 Tonnen und Decks über 250 bis 1000 Metern Durchmesser wiegen jeweils 500 Tonnen. Eine Einheit darf bis zu 3 Grav-Decks einbauen, plus 1 weiteres für jeweils 100000 angefangene Tonnen Gesamtgewicht. Als Nicht-Waffe erfordern Grav-Decks keine bestimmte Trefferzone, wenn sie installiert werden. Volle Regeln zur Konstruktion der Einheiten, die diese Gegenstände verwenden, findest du in *Strategic Operations*.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

HANDWAFFEN (FORTS.)

Beim Angriff kann eine Handwaffe nur auf ein Ziel pro Runde abgefeuert werden, selbst wenn sie aus mehreren individuellen Waffen besteht (wie beispielsweise eine Handwaffe mit 2 mittelschweren Lasern). Weil die Waffe in sich geschlossen ist, erzeugt sie keine Wärme und sie kann auch nicht die Munitionsvorräte der Einheit oder deren Feuerleitcomputer verwenden. Gleiches gilt für andere elektronische Verbesserungen, die im Rahmen der feuernden Einheit verbaut sind.

Wenn eine Handwaffe für Nahkampfangriffe verwendet wird, verwendet die normalen Regeln für Keulenangriffe (siehe Seite 145-146, TW). Alle besonderen Fähigkeiten der Waffe (wie der Fesseffekt einer Kettenpeitsche) werden ignoriert und es werden immer noch beide Hände zum Ausführen des Nahkampfangriffs benötigt. Schaden wird ebenfalls wie bei einer Keule ermittelt, ausgenommen es handelt sich um eine Waffe mit fixem Schaden (wie zum Beispiel eine Kettensäge): diese verursachen ihren normalen Schaden. Andere Gegenstände, die nicht für den Nahkampf gedacht sind, die in einer Handwaffe montiert sind, die trotzdem für einen Nahkampfangriff verwendet wird, werden bei einem erfolgreichen Angriff zerstört, auch wenn die Handwaffe für weitere Nahkampfangriffe benutzt werden darf.

Wenn eine Einheit, die eine Handwaffe verwendet, einen Treffer an einer Arm-Trefferzone erleidet, muss der Angreifer 1W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 6 erleidet die Handwaffe den Schaden und wird zerstört, wenn sie mehr Schaden erleidet als sie Panzerungspunkte besitzt.

Handwaffen können in der Endphase der Runde aufgenommen oder fallen gelassen werden. Einheiten mit funktionierenden Hand-Aktivatoren dürfen Handwaffen nur in ihrem eigenen Hexfeld aufheben.

Nach dem Fallenlassen einer Handwaffe bleibt die Waffe in dem Hexfeld, in dem die Einheit sich momentan befindet. Wenn eine Einheit stürzt, die eine Handwaffe trägt, dann muss sie einen zusätzlichen Mechpilotenwurf machen, um nicht aus Versehen die Waffe fallen zu lassen. Alle Modifikatoren aufgrund von beschädigten Arm-Aktivatoren müssen zusätzlich zu geltenden Mechpilotenwurf-Modifikatoren eingerechnet werden. Eine Waffe, die absichtlich oder aus anderen Gründen fallengelassen wurde, darf erst in der Endphase der Folgerunde (oder folgenden Runden) aufgehoben werden. Die Position einer fallengelassenen Handwaffe muss auf der Karte verzeichnet werden. Fallengelassene Handwaffen dürfen das Ziel von Waffenangriffen anderer Einheiten werden. Solche Angriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1, aber auch den Modifikator von -4 für immobile Ziele.

INFANTERIEPANZERUNG

Eingeführt: Verschieden

Dem heutigen Infanteristen steht eine Vielzahl verschiedener Rüstungen zur Verfügung. Sie sind zwar kein großes Hindernis für schwere Waffen, doch kann der Schutz von solcher Panzerung die

Überlebenschance des Zugs gegen Infanterieabwehrwaffen drastisch verbessern. Manche Panzerungen bieten sogar noch den zusätzlichen Schutz von Tarnkappeneigenschaften.

INFANTERIEPANZERUNG

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: KI

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (variabel)

Spielregeln: Die Konventionelle Infanterie-Panzerungstabelle gibt grob die Spanne an Panzerungstypen an, die konventioneller Infanterie zur Verfügung stehen. Jeder Panzerungstyp hat einen Schadensdivisor, einen Wert, durch den jeder zugefügte Schaden geteilt werden muss, ehe er dem Zug zugefügt wird (inklusive Schaden, der durch Würfelwürfe ermittelt wird, wie Feuerstoß- oder Streuwaffen). Dieser Schaden wird auf den nächsten vollen Punkt aufgerundet, ehe er dem Zug zugefügt wird. (Wenn beispielsweise ein Zug mit Lyranischen Infanterie-Feldrüstungen – mit einem Schadensdivisor von 2 – mit einer LB-20-X-AK angegriffen wird, dann wird der Schaden gegen den Zug berechnet, als hätte er einen 2-Punkte-Treffer erlitten $[(20 \div 10) + 1] \div 2 = 1,5$, aufgerundet auf 2). Würde derselbe Zug von einem Maschinengewehr getroffen – einer Feuerstoßwaffe mit 4W6, die 17 Schadenspunkte erwürfelt hat – verringert die Panzerung den Treffer auf 9 Punkte $[17 \div 2 = 8,5$, aufgerundet auf 9]).

Außerdem können manche Infanteriepanzerungen behindernd sein oder im Kampf Tarnkappen-Modifikatoren bieten. Behindernde Panzerung ist mit einem „B“ neben dem Divisorwert markiert und verhindert, dass der Zug sich an Mechabwehrangriffen beteiligt (außerdem wird der Zug verlangsamt, gemäß den rechts stehenden Konstruktionsregeln).

Tarnkappenpanzerung bietet zusätzliche Vorteile, die einen Tarnungs-Trefferwurfmodifikator beinhalten kann (der Modifikator auf Angriffe – effektiv gegen alle Angreifer – gegen einen Zug, basierend auf den Hexfeldern, die er sich in der Runde bewegt hat). Ein IR-Trefferwurfmodifikator (wird gegen Nicht-Infanterieeinheiten bei Angriffen gegen den Zug eingerechnet, basierend auf der Reichweite vom Angreifer, zusätzlich zu normalen Entfernungsmarkierungen) sowie Störfeld-Effekte (die bestimmen, ob der Zug von Nicht-Infanterieeinheiten mit Aktiver Sonde, Leichter Aktiver Sonde und ähnlichen Systemen entdeckt wird, wenn die Regel für Versteckte Einheiten verwendet wird; siehe Seite 134, TW).

Damit sie wirksam ist, müssen alle Soldaten im Zug dieselbe Art von Panzerung verwenden. Mehrere Panzerungstypen können in derselben Infanterieeinheit nicht kombiniert werden.

Handwaffen: Wenn eine Einheit konstruiert werden soll, die eine Handwaffe tragen soll, ist in der Einheit selbst weder Tonnage noch kritischer Raum notwendig. (Die Handwaffe ist vollständig extern und in sich geschlossen.) Eine Einheit, die eine Handwaffe tragen soll, muss aber über zwei volle Sätze Arm- und Hand-Aktivatoren verfügen.

Eine Handwaffe darf mit einer Battlemech-Nahkampfwaffe (ausgenommen Schilde) oder bis zu 6 für Mechs zulässigen Gegenständen einer (oder mehrerer) der folgenden Typklassen konstruiert werden: AE, DB, DE, M, P oder PD. Ebenfalls erlaubt sind Minenwerfer oder ZES (inklusive leichtes ZES). Jeder dieser Gegenstände zählt als ein Gegenstand. Sofern nicht anders beschrieben, dürfen Waffen und Gegenstände mit anderweitig definierten Einbaubeschränkungen (wie zum Beispiel das schwere Gaussgeschütz) nicht in einer Handwaffe montiert werden. Es ist zu beachten, dass die meisten Battlemech-Nahkampfwaffen als Handwaffen deutlich anders funktionieren; siehe hierzu *Spielregeln* von Handwaffen für mehr Details.

Andere Ausrüstung, die Auswirkungen auf eine einzelne Waffe haben und auf die Position der Waffe beschränkt sind (wie PPK Kondensatoren, Apollo Nachlenksysteme oder Artemis), dürfen dem Waffensystem in der Handwaffe hinzugefügt werden; diese Gegenstände haben keinen Einfluss auf das Einbaulimit der Handwaffe. Wenn ein passender Raketenwerfer in der Waffe ein Apollo oder Artemis verbaut, dann müssen alle passenden Werfer damit bestückt werden. Wie auch immer, die Waffen- oder Objektbestückung in der Handwaffe hat keine Auswirkungen auf die Waffen- oder Systembestückung des tragenden Mechs.

Energiewaffen, die in Handwaffen montiert werden, brauchen Wärmetauscher gleich der Maximalwärme, die die montierten Waffen erzeugen. Nur Standard-Wärmetauscher dürfen in einer Handwaffe verbaut werden. Ballistik- und Raketenwaffen sowie Chemische Laser brauchen keine Wärmetauscher, müssen aber Munition einbauen, wenn es sich nicht um eine Einschusswaffe handelt (wie RakWerfer). Munition kann den Waffen schussweise zur Verfügung gestellt werden, wobei das Gewicht jedes Schusses (in Tonnen) ermittelt wird, indem man 1 durch die Zahl der Schuss pro Tonne teilt. Weder Munition noch Wärmetauscher beeinträchtigen das Gegenstandslimit der Handwaffe.

Es darf Standardpanzerung in die Handwaffe eingebaut werden, wobei 16 Punkte Panzerung 1 Tonne wiegen (8 Punkte für die halbe Tonne). Handwaffen dürfen nur Standardpanzerung erhalten.

Das endgültige Gewicht einer Handwaffe entspricht der Tonnage aller Bauteile, Waffen, Munition, Wärmetauscher und Panzerung, aufgerundet auf die nächste halbe Tonne.

K3-SYSTEME

Der Erfolg auf dem Schlachtfeld, den das Kommando-Kontroll-Kommunikations-(K3)-Netzwerk vorweisen kann, hat vor und im Jihad zu weiteren Experimenten geführt, die das Potential dieser relativ neuen Dimension der elektronischen Kriegsführung steigern sollen.

Spiegelregeln (allgemein): Die verschiedenen erweiterten K3-Systeme hier sind so entworfen, dass sie die K3-Computersysteme, die auf Seite 131 – 133 in *Total Warfare* ergänzen sollen. Sie verwenden alle Regeln dieser Systeme, es sei denn, es ist anders angegeben.

GEFECHTSRÜSTUNGS-K3/K3V (GR-K3/GR-K3V)

F&E-Startdatum: ungefähr 3058 (Blakes Wort [GR-K3v]); ungefähr 3064 (Draconis-Kombinat [GR-K3])

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3063 (Blakes Wort [GR-K3v]); 3073 (Draconis-Kombinat [GR-K3])

Offensichtlich hat Blakes Wort die Entwicklung des K3-Systems in Gefechtsrüstungsgröße („GR-K3“-System genannt) aus den kybernetischen Fähigkeiten ihrer eigenen Elite, den Manej Domini, gezogen, deren Kommunikations- und Computerimplantate ihre Koordination auf dem Schlachtfeld dramatisch verbessern. Seit-

dem hat die Technologie – die ein stärker verteiltes und halb-redundantes kabelloses Netzwerk verwendet, um eine „Einheit“ in Truppgröße zu erzeugen – implantatfreie K3 in Gefechtsrüstungsgröße eine reale Möglichkeit werden lassen. Auf dem Schlachtfeld sind viele Varianten entstanden, zuerst unter den Kommandotruppen der Blakisten, aber schließlich auch bei den Häusern, die sich ihnen widersetzen und von denen viele bereits an ähnlichen Projekten arbeiteten.

GEFECHTSRÜSTUNGS-K3/K3V (GR-K3/GR-K3V)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: GR

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-E)

Spiegelregeln: Im Spiel funktioniert ein Gefechtsrüstungs-trupp mit GR-K3 / GR-K3v wie eine einzelne Einheit mit entsprechendem K3-Diener (beim GR-K3) oder K3v (beim GR-K3v), so dass sie sich einem entsprechenden Netzwerk anschließen können (auch wenn existierende Einschränkungen für das Netzwerk normal gelten). Auch wenn GR-K3 und GR-K3v über den ganzen Trupp verteilt sind, zählt der ganze Gefechtsrüstungs-Trupp als 1 Einheit in einem entsprechenden K3-Netzwerk. Alle Soldaten in einem vollen GR-K3-/GR-K3v-Gefechtsrüstungs-Trupp müssen dieselbe Art von GR-K3 / GR-K3v verwenden, um die Fähigkeit zu erhalten. Ein Trupp mit weniger als 3 Soldaten (entweder von Anfang an oder aufgrund von Schaden) verliert alle Vorteile des GR-K3/GR-K3v-Systems.

HOCHLEISTUNGS-K3-SYSTEM (HL-K3)

F&E-Startdatum: 3069 (Vereinigte Sonnen)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3073 (Vereinigte Sonnen)

Das Hochleistungs-K3-System (HL-K3) ist erst vor kurzem im Proto-

typenstadium angekommen. Es ist tatsächlich eine Variante des normalen K3-Netzwerks mit Hardware-Upgrade, dass die Techniker der Vereinigten Sonnen entworfen haben, um das System immun gegen feindliche Störsender zu machen.

PANZERUNGSTABELLE KONVENTIONELLE INFANTERIE

Infanterie-Panzerungstyp	Schadensdivisor*	Tech (Niveau)	Verfügbarkeit	Eingeführt (Datum)	Kosten (C-Noten, jeweils)
Ablativ, Standard	1B	Beide (D)	A-B-A	2300	1000
Ablativ, Getarnt	1	IS (E)	E-D-B	2400	1500
Ablativ/Flak, Standard	1	Beide (D)	B-C-B	2305	800
Ablativ/Flak, Getarnt	1	IS (E)	F-D-C	2400	1400
Ballistische Platte, Standard	2B	Beide (D)	C-C-C	2310	1600
Ballistische Platte, Getarnt	1	IS (E)	X-F-D	2820	2880
Flak, Standard	1	Beide (C)	A-A-A	2200	150
Flak, Getarnt	1	IS (D)	D-C-B	2230	225
Fraktions-Panzerungsset					
Blakes Wort	2	IS (F)	X-X-D	3055	4300
Clan (alle)	2	Clan (E)	X-E-E	2900	5560
ComStar	2	IS (F)	X-F-D	2830	4280
Draconis-Kombinat	1	IS (C)	B-B-B	2625	360
Freie Republik Rasalhag	1	IS (C)	X-X-B	3040	360
Konföderation Capella	1	IS (C)	B-B-B	3050	450
Liga Freier Welten	1	IS (C)	B-B-B	2290	950
Liga Freier Welten (3035+)	2B	IS (C)	X-E-B	3035	1830
Lyranische Allianz/Commonwealth	1	IS (C)	B-B-B	2425	650
Lyranische Allianz (3060+)	2	IS (C)	X-D-B	3060	730
Magistrat Canopus	1	IS (C)	B-B-B	2610	400
Marianische Hegemonie	2	IS (C)	B-B-B	3049	1580
Taurus-Konkordat/Calderon	1	IS (C)	B-B-B	3047	370
Vereinigte Sonnen	1	IS (C)	B-B-B	2330	750
Vereinigte Sonnen/Commonwealth (3030+)	2	IS (C)	X-D-B	3030	1040

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

PANZERUNGSTABELLE KONVENTIONELLE INFANTERIE (FORTSETZUNG)

Infanterie-Panzerungstyp	Schadens- divisor*	Tech (Niveau)	Verfüg- barkeit	Eingeführt (Datum)	Kosten (C- Noten, jeweils)
Vereinigte Sonnen (3067+)	2B	IS (D)	X-X-D	3067	2080
Übrige Peripherie/Generisch	1	Beide (C)	B-B-B	FRÄ	330
Kleidung, Uniform/Zivil/Nicht gepanzert	1	Beide (A)	A-A-A	VRÄ	25
Kleidung, Leder/Synthetische Haut	1	Beide (A)	A-A-A	VRÄ	100
Kleidung, Leicht (Sommerkleidung/Keine)	0,5	Beide (A)	A-A-A	VRÄ	15
MechKrieger-Kampfanzug	1	Beide (E)	D-F-E	2790	20000
MechKrieger-Kühlanzug	1	Beide (E)	D-F-E	2500	500
MechKrieger-Kühlweste (nur)	0,5	Beide (D)	C-C-C	2460	200
Myomer, Anzug	2B	IS (E)	X-X-E	3047	5800
Myomer, Weste	2	IS (E)	X-X-E	3045	1800
Neo-Kettenhemd	1	IS (D)	X-X-C	3065	920
Parka	1	Beide (C)	A-A-A	VRÄ	50
Pioniersanzug	1B**	Beide (D)	D-D-D	2350	7500
Raumanzug	1B**	Beide (C)	B-B-B	FRÄ	5000
Raumanzug, Kampf-	1B**	Beide (C)	D-D-D	2200	7000
Schneeanzug	1E	Beide (C)	A-A-A	VRÄ	70
Tarnanzüge					
DEST-Infiltrationsanzug	1†	IS (D)	X-E-E	2840	50000
Tarnanzug (ein System)	1†	Beide (D)	C-C-C	2450	7000
Tarnanzug (zwei Systeme)	1†	Beide (D)	D-D-D	2460	21000
Tarnanzug (drei Systeme)	1†	Beide (D)	D-E-E	2475	28000
Umweltanzug, Leicht	1B**	Beide (C)	B-B-B	2200	200
Umweltanzug, Feindlich	2B**	Beide (D)	C-C-C	2300	10000
Umweltanzug, Kampf	2**	Beide (D)	E-E-D	2325	15000
Wärmeanzug	1	Beide (D)	C-C-C	2355	100

* Mit B markierte Panzerungstypen sind Behindernd: -1 BP für den Zug; dürfen keine Mechabwehrangriffe ausführen.

** Infanterie mit dieser Panzerung kann im Vakuum operieren.

† Siehe Infanterie-Tarnmodifikatortabelle für zusätzliche Spieleffekte; bei Tarnanzügen zählt jeder Tarnanzugs-Panzerungstyp als "System", wobei alle Tarn-Modifikatoren kumulativ sind. Bei Angreifern, die keine Infanterie sind, sind die Modifikatoren der Tarn- und IR-Spalte kumulativ.

INFANTERIE-TARNMODIFIKATORTABELLE

Tarnrüstungstyp	Tarn-Trefferwurfmodifikator (0/1/2/3/4+ BPs)*	IR-Trefferwurfmodifikator (Kurz/Mittel/Weit)**	Störsender-Effekt**
DEST-Infiltrationsanzug	+1/0/0/0/0	+1/+1/+2	Keine
Tarn, Tarnfleck	+3/+2/+1/0/0	0/0/0	Keine
Tarn, IR	0/0/0/0/0	+1/+1/+2	Keine
Tarn, Störsender	0/0/0/0/0	0/0/0	Unsichtbar für Aktive Sonden (auch Leichte)

* Dieser Modifikator betrifft alle Angreifer-Trefferwürfe gegen die getarnte Einheit.

** Dieser Modifikator betrifft alle Trefferwürfe von Nicht-Infanterie gegen die getarnte Einheit; Infanterie-Angreifer ignorieren diese Effekte.

Infanteriepanzerung: Ein konventioneller Infanteriezug, der mit Infanteriepanzerung ausgerüstet ist, muss einen Panzerungstyp für den ganzen Zug auswählen. Panzerung, die als Behindernd gekennzeichnet ist (mit einem „B“ neben dem Schadensdivisor), verringert die Beweglichkeit des Zugs um 1 BP (Minimum 1 BP pro Runde) und verhindert, dass die Einheit Mech-Bein- und Schwarmangriffe ausführt. Diese Bewegungsbeschränkung ist kumulativ mit Modifikatoren, die durch das Tragen von 2 Unterstützungswaffen pro Trupp entstehen.

Gefechtsrüstungs-K3/K3v: GR-K3 und GR-K3v dürfen nach den Standard-Konstruktionsregeln in jeder Gefechtsrüstung installiert werden. Ein Gefechtsanzug darf nur eine GR-K3- oder GR-K3v-Einheit tragen (und alle Soldaten im Trupp müssen den identischen Typ verwenden, um das Netzwerk nutzen zu können).

Hochleistungs-K3-System: HL-K3-Meister- und Dienereinheiten können in jeder verfügbaren Einheit installiert werden, im Einklang mit den Standard-Konstruktionsregeln.

K3-Notfallmeister: Der K3-Notfallmeister darf in jeder verfügbaren Einheit eingebaut werden, nach den Standard-Konstruktionsregeln der Einheit.

K3-Fernsensorenwerfer: K3-Fernsensorenwerfer können in jedem verfügbaren Einheitenentyp eingebaut werden, nach den Standard-Konstruktionsregeln der Einheit.

Kühlmittelkapseln: Die Kühlmittelkapsel kann nach den Standard-Konstruktionsregeln der Einheit in jeder verfügbaren Einheit eingebaut werden.

Landedeck: Ein Landedeck hat eine Oberfläche von mindestens 7 Hexfeldern (ein Zentralfeld und alle Hexfelder, die es umgeben) und kann nur auf dem Dach eines Mobilen Gebäudes installiert werden (auch wenn das Gewicht seiner Streben gegen die interne Gewichtskapazität des Mobilen Gebäudes geht). Landedecks können größer gebaut werden, aber nur, indem sie sich um 1 Hexfeld vom Zentrum aus ausbreiten (bis zu einem Maximum von 3 Hexfeldern vom Zentrum), und verhindern die Verwendung von Geschütztürmen in allen Hexfeldern, die das Landedeck einnimmt. Ein einzelnes Mobiles Gebäude kann nur ein Landedeck besitzen. Landedecks verteilen ihre Tonnage auf ihre Oberfläche, also wiegt jedes Hexfeld des Landedecks dasselbe, egal wie groß das Deck insgesamt ist.

HOCHLEISTUNGS-K3-SYSTEM (HL-K3)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Einheiten verwenden das HL-K3-System (Meister und Diener) genau so und mit denselben Einschränkungen wie ein normales K3-Netzwerk, erleiden aber keine Einschränkungen durch feindliche Störsender (außer dem Engel-Störsender). Wie beim konventionellen K3-Netzwerk erfordert das HL-K3 eine einsatzfähige Meister-Einheit, um zu funktionieren. Der Verlust des HL-K3-Masters schaltet das ganze Netzwerk ab. HL-K3 funktioniert nicht bei Einheiten, die aktivierte Tarnkappenpanzerung besitzen.

Standard- und Hochleistungs-K3-Systeme können im selben Netzwerk verbunden werden. Trotzdem ist die Kommunikation untereinander nach wie vor bidirektional: Eine konventionelle K3-Einheit wird immer noch vom Netzwerk getrennt, wenn ihre Verbindung durch den Wirkungsbereich eines feindlichen Störsenders verläuft und ein nicht leistungsgesteigerter K3-Meister kann keine Daten an Hochleistungs-K3-Diener senden, wenn er sich im Bereich eines feindlichen Störsenders befindet.

K3-NOTFALLMEISTER (K3-NM)

F&E-Startdatum: 3066 (Draconis-Kombinat)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3071 (Draconis-Kombinat)

Durch die sich ausbreitende Nutzung von K3-Technologie auf dem Schlachtfeld haben Feldkommandeure der VSDK nach und nach bemerkt, dass der Gegner gelernt hatte, ihre K3-Meistereinheiten zum Ziel zu machen, um das ganze Netzwerk zu zerstören und dabei (vermutlich) den Feldkommandeur aus dem Kampf zu nehmen. Als

Gegenmaßnahme haben Forscher eine redundante Einheit entwickelt, die einen ausgefallenen K3-Meister im Falle der Zerstörung oder einer Interferenz ersetzen kann. Zwar sind sie funktional, doch haben die Prototypen dieser so genannten K3-Notfallmeister (K3-NM) nicht die Rechenleistung eines primären K3-Meisters und funktionieren nur eine Minute lang, ehe die eingehende Datenmenge sie überwältigt.

K3-NOTFALLMEISTER (K3-NM)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Ein K3-Notfallmeister dupliziert die Aufgaben eines K3-Dieners und funktioniert für bis zu 6 Runden nach der Zerstörung der Meistereinheit des Netzwerks als K3-Meister, gleiches gilt wenn der Meister von einem Störsender behindert wird. (Zähle keine Runden, in denen der K3-NM selbst in einem feindlichen Störfeld ist, da das System bei solchen Störungen einfach in den Standby geht. Ein K3-NM kann nicht absichtlich abgeschaltet werden, wenn er einmal aktiviert wurde). Nach 7 Runden schaltet sich der K3-NM wegen der Überlastung ab und kann erst wieder verwendet werden, wenn er nach dem Szenario einen Reset durchmacht. Der K3-NM kann nicht als ZES-Einheit dienen, egal ob der K3-Meister des Netzwerks funktioniert oder nicht.

K3-FERSENSOREN-(FS)-WERFER

F&E-Startdatum: 3070 (Draconis-Kombinat)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3072 (Draconis-Kombinat)

Der K3-Fernsensorenwerfer (K3-RS), eine weitere Entwicklung, die das VSDK erdacht hat, ist eine spezialisierte Variante des mittlerweile vertrauten Narc-Werfer-Systems. Ein richtig positionierter

K3-Fernsensor soll Lücken in einem beschädigten oder unvollständigen K3-Netzwerk schließen und kann im Kampf ein wirklicher Segen sein, auch wenn seine verringerte Größe, Leistung und nicht existente Beweglichkeit seine Lebensspanne auf dem Schlachtfeld einschränkt.

K3-FERSENSOREN-(FS)-WERFER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, RB, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Der K3-Fernsenderwerfer funktioniert wie ein Standard-Narc-Werfer, nur dass der Angreifer nur ein Hexfeld anvisieren darf und nicht eine andere Einheit. Bei einem erfolgreichen Angriff platziert der Werfer eine K3-Fernsensorboje in dem Zielfeld. Sie aktiviert sich automatisch in der Folgerunde und funktioniert als stationärer K3-Diener. Der Spieler, der einen K3-Fernsender abfeuert, muss vor dem Angriff ansagen, zu welchem Netzwerk der Sensor gehören soll und darf dies nicht ändern, wenn der Sensor abgefeuert wurde. Eine abgefeuerte Sensorboje kann K3-Netzwerke nicht über ihre Größenbeschränkung bringen (siehe Seite 131-133, TW). Außerdem funktioniert der K3-Fernsender, weil seine Rechenleistung begrenzt ist, nur 3 Runden nach der Runde, in der er abgefeuert wurde. K3-Fernsender, die abgefeuert werden, wenn das Netzwerk „voll“ ist, haben keinen Effekt.

Bei einem erfolglosen K3-Fernsender-Abschuss (oder einem Trefferwurf von 2) wird die Sensorboje beim Aufschlag zerstört. Abgefeuerte Sensoren können auch zerstört werden, wenn eine Waffe, die mehr als 2 Schadenspunkte verursacht, den Sensor erfolgreich angreift. (Angriffe gegen den Sensor erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +2 aufgrund der geringen Größe des Sensors, sowie die normalen Geländemodifikatoren und den Modifikator von -4 für das immobile Ziel). Ein kritische Treffer gegen die „Munition“ eines K3-Fernsenderwerfers verursacht 2 Schadenspunkte pro nicht abgefeuerter Boje. Der K3-Fernsensorenwerfer ist nicht kompatibel mit einem System auf K3v-Basis.

KÜHLMITTELKAPSEL

F&E-Startdatum: 3041 (Vereinigtes Commonwealth), 3055 (Clan Jädefalke)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3049 (Vereinigtes Commonwealth), 3056 (Clan Stahlviper)

Als ein Seitenzweig der Erforschung der Doppel-Wärmetauscher-Technologie in den 3040ern hat die Erforschung effektiver Pumpen und Kühlflüssigkeiten für kampftaugliche Wärmeaustauschsysteme viele Wissenschaftler der Inneren Sphäre (und Clans)

in den letzten Jahrzehnten sehr beschäftigt. Ein vielversprechender Prototyp – der von Technikern der Clans und Inneren Sphäre eingesetzt wurde – ist ein spezialisiertes Hochdrucksystem für eine einmalige Anwendung. Diese so genannten Kühlmittelkapseln sind zwar nicht für ein volles Wärmeaustauschsystem geeignet (da viele der verwendeten Chemikalien hochgradig ätzend sind und das Hochdrucksystem ein explosives Risiko darstellt), aber dafür haben sie in den Solaris-Arenen einen Platz als Notfall-Kühlsystem gefunden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

KÜHLMITTELKAPSEL

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, LJ, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/X-X-E)

Spielregeln: Eine Einheit darf zwar über mehrere Kühlmittelkapseln verfügen, doch darf nur eine pro Runde ausgelöst werden, was zu Beginn der Wärmephase der Runde geschieht.

Eine Kühlmittelkapsel erhöht die Kühlmittelkapazität aller aktiven Wärmetauscher der Einheit um jeweils 1 Punkt (egal um welchen Wärmetauscher-Typ es sich handelt). Wenn ein Kritischer Treffer eine Kühlmittelkapsel trifft, dann explodieren die komprimierten Flüssigkeiten für 10 Schadenspunkte, mit den Auswirkungen einer internen Munitionsexplosion.

LANDEDECK

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Letztlich ist ein Landedeck eine breitere und stärker befestigte Variante des Basis-Flugdecks, die das Starten, Landen und den Überlandtransport von großen Raumfahrzeugen erlauben soll. Die heutigen Landedecks, die vor allem für Landungsschiffe gebaut werden, sind sehr selten. Sie verfügen über spezialisierte Hebemechanismen,

schwere Kippplattform-Aufzugssysteme und andere Komponenten und können Schiffe, die in speziell vorbereiteten Abschnitten moderner Raumhäfen gelandet sind, zum Transport zu anderen Landeplattformen oder Wartungshangars schleppen oder sogar das Abheben vom Transportfahrzeug selbst erlauben.

LANDEDECK

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/C-C-C)

Spielregeln: Landedecks, eine Ausweitung des konventionellen Flugdecks oder Hubschrauberlandeplatz auf Landungsschiff-Ausmaße, sind gewaltige Multi-Hexfeld-Strukturen aus verstärkten, hitzeableitenden Legierungen und Stahlbeton, die die massive Last eines aufgesetzten Landungsschiffs und – wenn möglich – seinen Flammenstrahl beim Starten aushalten sollen. Sie sind so groß, dass sie nur auf den Dächern von Mobilen Bauten konstruiert werden können und sie verfügen über eingebaute Arretiervorrichtungen, faltbare Düsenstrahlerflektoren und sogar Personen-/Frachtaufzüge, um Fracht in und aus den Einheiten zu laden. Ein einzelnes Landedeck kann ein Gewicht von 1000 Tonnen pro Hexfeld tragen und verliert diese Kapazität erst, wenn das Mobile Gebäude einen Verlust von einem Drittel (oder mehr) seiner Hexfelder erlitten hat.

LASER

Laser, die Arbeitstiere der modernen Energiewaffen, sind seit über einem Jahrtausend auf den Schlachtfeldern der Menschheit präsent. Ihre Entwicklung umfasst mittlerweile eine breite Spanne an Größen und sie sind vielseitig, was die weitreichende ER-Variante, die schnellfeuernden Impulslaser und die zerstörerischen Ultra-Laser zeigen.

Angetrieben von der letzten Woge unbarmherzigen Krieges haben Techniker in der Inneren Sphäre und bei den Clans die Lasertechnologie weiter verfeinert und dabei neue und exotischere Varianten vorgestellt.

BINÄRLASER-(BLAZER)-KANONE

F&E-Startdatum: 2801 (Lyransches Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 2812 (Liga Freier Welten)

Die Binärlaser- (oder Blazer-) Kanone, eine Vergrößerung des Infanterie-Blazergewehrs, sind letztlich zwei große Laserkerne, die kombiniert werden, wobei einige redundante Komponenten entfernt werden. Die Waffe wurde zwar während der Nachfolgekriege mehrere Male erforscht und in Prototypen produziert (von verschiedenen Staaten), doch erinnert sie eher an einen „extragroßen“ Laser, als an zwei

gekoppelte Laser mit einer Wärmeentwicklung, die die Verwendung der Waffe verhinderte und ihr Produktionsdebüt unmöglich machte.

Trotz der Rückkehr der Doppel-Wärmetauscher bleibt der Blazer ironischerweise eine experimentelle Waffe, dank effektiverer und ökonomischerer Waffenentwicklungen, wie der schweren PPK. Sie werden zwar derzeit von mehreren Laserproduzenten der Inneren Sphäre erneut geprüft, doch müssen die Blazer-Kanonen erst noch die Massenproduktion erreichen.

BINÄRLASER-(BLAZER)-KANONE

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/X-E-E)

Spielregeln:

Die Binärlaser-(Blazer)-Kanone funktioniert im Spiel wie ein Standardlaser. Technisch gesehen ist es ein Zwillingsschusslaser, doch werden die Treffer der Blazer-Kanone im Spiel als ein Treffer behandelt, wenn es um die Ermittlung der Trefferzone und Kritische Treffer geht. Eine Einheit, die einen Binärlaser abfeuert, kann nicht nur einen Lauf abfeuern und den anderen nicht; es werden immer beide abgefeuert.

Laser: Die erweiterten Laserwaffen, die oben beschrieben sind, können nach den Standard-Konstruktionsregeln zum Waffeneinbau, die für die Einheit gelten, montiert werden, mit folgenden Modifikationen für besondere Fälle:

Bombast-Laser: Einheiten, die nicht die Wärmeskala verwenden, müssen ausreichend Wärmetauscher mitführen, um die größte Entladung des Bombast-Lasers abzuleiten (also 12 Punkte).

Chemischer Laser: Wenn sie in ProtoMechs, Fahrzeugen oder konventionellen Jägern montiert oder als Handwaffe verwendet werden, dann werden Chemische Laser als Ballistik-Waffen, nicht als Energiewaffen behandelt und brauchen somit keine Leistungsverstärker oder Wärmetauscher in solchen Einheiten. In allen Einheiten außer ProtoMechs muss die Munition für den Chemischen Laser in ganzen Tonnen eingebaut werden. Beim Einbau von Chemischen Lasern in ProtoMechs, kann die Munition schussweise gekauft werden (das Gewicht pro Schuss wird ermittelt, indem 1000 durch die Zahl der Schuss pro Tonne geteilt und auf das nächste Kilogramm aufgerundet wird).

X-Impulslaser: Einheiten, die nicht die Wärmeskala verwenden und X-Impulslaser einbauen, müssen auch ausreichend Wärmetauscher einbauen, um mit der gesteigerten Wärme der Waffe zurechtzukommen.

BOMBAST-LASER

F&E-Startdatum: 3061 (Lyranische Allianz)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3064 (Lyranische Allianz)

Der Bombast-Laser soll die ultimative Laserwaffe sein, ohne dabei die schwerstmögliche Energiewaffe zu werden. Unglücklicherweise führten die Versuche der Gewichtsreduktion auch zu einer Verringerung der Energieversorgung, was den Bombast-Laser zu einer langsam aufladenden Waffe macht. Anstatt den Schützen mit einer Waffe zu behindern, die in kritischen Augenblicken nicht feuerbereit war, modifizierten Techniker die Waffe, sodass sie vorzeitig ausgelöst werden konnte mit der Ladung, die eben aufgebaut war. Das erlaubte

es, den Bombast-Laser erfolgreich (wenn auch nicht ganz korrekt) als „flexible“ Waffe mit „variabel wählbarem Effekt“ zu bezeichnen. Praktisch gesehen ist der Bombast-Laser für den Nutzer eine eher ablenkende Waffe, weil seine variable Ladung im Kampf schwer unter Kontrolle zu halten ist. Sein gewaltiges Schadenspotential und der spektakuläre „glühende“ Effekt beim Bereitmachen (ein Nebeneffekt der elektrischen Ladung, die stärker wird, je länger das Feuern hinausgezögert wird), machte ihn zu einer beliebten Experimentalwaffe in den Arenen von Solaris, in denen er zuerst getestet wurde.

BOMBAST-LASER



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-E)

Spielregeln: Der Bombast-Laser kann den Schaden, den er verursachen möchte auswählen, von 7 bis 12, erleidet aber einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator gleich der Hälfte des verursachten Schadens minus 7 (aufgerundet), was die Feuerverzögerung darstellt. Ein Bombast-Laser, der also auf das maximale Schadenspotential von 12 „eingestellt“ ist, erleidet einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +3 [12 Schaden – 7 = 5; 5 ÷ 2 = 2,5, aufgerundet auf 3]. Luft-/Raumeinheiten nutzen immer den +3 Trefferwurfmodifikator. Die Wärme des Bombast-Lasers entspricht dem in der Runde verursachten Schaden. Bombast-Laser dürfen nicht auf sekundäre Ziele abgefeuert werden. Ansonsten funktionieren Bombast-Laser genau wie Standard-Direktfeuer-Energiewaffen.

CHEMISCHER LASER

F&E-Startdatum: 3057 (Clan Höllenross)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3059 (Clan Höllenross)

Chemische Laser waren tatsächlich die ersten effektiven Energiewaffen, die relativ robuste Ziele physisch beschädigen konnten, beispielsweise Raketen mit Festbrennstoffen und ungepanzerter militärische Fahrzeuge. Die Entwicklung der ökonomischen Fusionsreaktoren und die Verbesserung der elektrisch betriebenen Lasermechanismen sorgte aber schnell dafür, dass sie schnell von der neuen Generation „treibstofffreier“ Laserwaffen überholt wurden, die heute den Standard darstellen.

Clan Höllenross suchte eine gewichtsökonomischere Alternative zu Fahrzeuglasern (die bei Einheiten ohne Fusionsreaktor oft Leistungsverstärker und separate Wärmetauscher benötigten) und kehrte zum Konzept der Chemischen Laser zurück. Zwar verspricht eine Abhängigkeit von chemischer „Munition“ (die genauso energetisch und hochgiftig wie bei den frühen Laserversionen ist) die Ausdauer der Waffe im Kampf zu verringern, doch können diese Waffen in Fahrzeugen ohne Fusionsreaktor montiert werden, ohne dass Energiepacks oder Wärmetauscher notwendig wären.

CHEMISCHER LASER



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, PM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (E/X-X-E)

Spielregeln: Die Munition für Chemische Laser folgt den normalen Munitionsexplosionsregeln für Kritische Treffer und Wärme, verursacht also den Schaden der Waffe multipliziert mit den verbleibenden Schuss in der Munitionszeile (CASE und CASE II haben ihren normalen Effekt). Technisch gesehen sind Chemische Laser zwar Energiewaffen, wenn sie abgefeuert werden, doch aufgrund ihrer Abhängigkeit von Munition dürfen Jäger sie nicht für Tiefflugangriffe verwenden. Ein chemischer Laser in einem Fahrzeug funktioniert auch noch nach einem kritischen Treffer gegen das Fahrzeug mit dem Ergebnis „Antrieb getroffen“.

ER-IMPULSLASER

F&E-Startdatum: 3053 (Clan Wolf)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3057 (Clan Wolf)

Die Forscher der Inneren Sphäre, die immer zu wenig Ressourcen zur Verfügung haben, stellten sich dem Problem der kurzen Reichweite von Impulslasern zwar direkt, indem sie die Leistung erhöhten (wodurch die X-Impulslaser entstanden), doch die Wissenschaftler von Clan Wolf plagten sich mit dem Versuch, die besten Eigenschaften der Extremreichweiten- und Impulstechno-

logien der Clans miteinander zu verbinden. Vor allem kombinierten sie einige der Hochtemperatureigenschaften der ER-Linsen und eine verbesserte Energieversorgung, um den Strahl weiter zu feuern. Das Ergebnis war ein weniger treffsicherer Impulslaser mit größerer Reichweite. Kurioserweise muss die volle Produktion dieser Waffen erst noch aufgenommen werden, was zumindest zum Teil an der Aufgabe des Projekts lag, als viele der ursprünglichen Forscher während des Widerspruchkrieges mit Phelans Wölfen abzogen.

ER-IMPULSLASER



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: GR, BM, IM, PM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (F/X-X-E)

Spielregeln: Im Spiel funktionieren ER-Impulslaser genau wie gewöhnliche Impulslaser (und sind genauso mit Feuerleitcomputern kompatibel), erhalten aber einen Trefferwurfmodifikator von -1 anstatt von -2. Gegen konventionelle Infanterie verursacht der Leichte ER-Impulslaser nur 1W6 Feuerstoßschaden, nicht 2W6.

VERBESSERTER ULTRA-LASER

F&E-Startdatum: 3066 (Clan Goliathskorpion)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3069 (Clan Goliathskorpion)

Während das ER-Impulslaser-Projekt bei den Clans offensichtlich nicht gut aufgenommen wurde, so brachte doch der Erfolg des Ultra-Lasers der Sternennattern viele Clans dazu, die Treffsicherheitsprobleme der Waffen beheben zu wollen. Clan-Techniker waren besorgt um die sensorstörenden und gesundheitsschädlichen Strahlungsemissionen der Waffe, wollten aber keine Kompromisse eingehen, was ihre Zerstörungs-

kraft anging. Also konzentrierten sie sich auf den schwach abgeschirmten „Plasma-Lasermechanismus“, der so viel Ärger machte. Einfachere Lösungen verwendeten einfach eine stärkere Abschirmung. Doch Clan Goliathskorpion fand elegantere Lösungen, indem sie eine beschränkte Abschirmung mit einer modifizierten Plasmalaser-Chemie kombinierten. Der einzige Nachteil waren die stärkeren Kondensatoren, die zum Betrieb der Waffe notwendig waren, die wie eine Gausswaffe explodieren können, wenn sie im Kampf beschädigt werden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

VERBESSERTE ULTRA-LASER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, PM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (F/X-X-F)

Spielregeln: Verbesserte Ultra-Laser erleiden nicht den normalen Trefferwurfmodifikator von +1, der für den normalen Ultra-Laser typisch ist. Wenn ein Verbesserter Ultra-Laser einen Kritischen Treffer erleidet, dann explodiert er wie ein Gaussgeschütz (siehe Seite 135, TW), aber mit einem Schadenswert gleich dem halben Schaden des Verbesserten Ultra-Lasers. (Ein Verbesserter Leichter Ultra-Laser verursacht beispielsweise bei der Explosion 3 Schadenspunkte [Schaden $6 \div 2 = 3$], während ein Verbesserter Schwerer Ultra-Laser 8 Schadenspunkte verursacht [$16 \div 2 = 8$]).

GESCHWINDIGKEITSVERSTELLBARER IMPULSLASER (GVI-LASER)

F&E-Startdatum: 3066 (Liga Freier Welten / Blakes Wort)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3070 (Liga Freier Welten / Blakes Wort)

Eingeführt: 3072 (Liga Freier Welten / Blakes Wort)

Der Geschwindigkeitsverstellbare Impuls-Laser (GVI-Laser), eine Variante des Impuls-Laser-Konzepts, verwendet eine Reihe rotierender Linsen und

elektronische Unterbrecher. Dieses System erlaubt es dem Laser, ein Ziel zu verfolgen und die Geschwindigkeit zu alternieren, mit der Impulse generiert werden, basierend auf der Entfernung zum Ziel. Dieser Effekt erlaubt es einem GVI-Laser, größere Reichweiten zu erreichen als ein normaler Impuls-Laser, aber mit geringerem Schadenspotential und verringerter Treffsicherheit, während Schaden und Genauigkeit auf kürzere Entfernungen steigen.

GESCHWINDIGKEITSVERSTELLBARER IMPULSLASER (GVI-LASER)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GR, BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-E)

Spielregeln: Im Spiel funktionieren Geschwindigkeitsverstellbare Impuls-Laser als Impuls-Laser (und sind gleichermaßen mit Feuerleitcomputern kompatibel), nur dass Trefferwurfmodifikator und Schadenswert vom Entfernungsbereich abhängen. Auf kurze Entfernung erhalten GVI-Laser einen Trefferwurfmodifikator von -3 und verursachen ihren Maximalschaden, auf mittlere Entfernung beträgt der Modifikator -2 und der Schaden wird verringert. Auf weite Entfernung beträgt der Trefferwurfmodifikator -1 und die Waffe verursacht das geringste Schadenspotential.

Gegen konventionelle Infanterie werden GVI-Laser als Direktfeuer-Energiewaffen behandelt, addieren aber 1 Punkt bei Angriffen gegen Infanterie auf weite Entfernung, 2 Punkte für mittlere Entfernung und 3 Punkte für kurze. Ein Schwerer GVI-Laser (Schaden 11/9/7), der Infanterie auf kurze Entfernung angreift, würde 5 Verluste verursachen ($[(11 \text{ Schaden auf kurze Entfernung} \div 10 = 1,1, \text{ aufgerundet auf } 2) + 3 \text{ für GVI auf kurze Entfernung} = 5]$), ein Leichter GVI-Laser, der Infanterie auf weite Entfernung trifft, tötet hingegen nur 2 Soldaten ($[(\text{Schaden } 3 \text{ auf weite Entfernung} \div 10 = 0,3, \text{ aufgerundet auf } 1) + 1 \text{ für GVI auf weite Entfernung} = 2]$).

X-IMPULSLASER

F&E-Startdatum: 3055 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3057 (Vereinigtes Commonwealth)

Der X-Impuls-Laser begann als VerCom-Experiment, das die Reichweite der bestehenden Sphären-Impuls-Laser verbessern sollte, ohne Treffsicherheit zu opfern. Der Zusammenbruch des Vereinigten Commonwealth stellte das Projekt eine Weile kalt, nicht aber ehe Prototy-

pen in Entwicklung waren, die effektiv die Sphären-Impuls-Laser modifizierten, indem sie den Feuerzyklus beschleunigten und verstärkten. Das Ergebnis war eine Waffe, die Reichweite gewann und dabei nicht an Treffsicherheit und Schaden verlor, jedoch die Abwärme dramatisch erhöhte. X-Impuls-Laser waren auf Solaris in Vorserientests, als der Jihad ausbrach und der Planet an Blakes Wort fiel. Entsprechend haben sich noch nicht weit verbreitet.

X-IMPULSLASER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-E)

Spielregeln: Im Spiel funktionieren X-Impuls-Laser genau wie normale Impuls-Laser. Gegen konventionelle Infanterie verursachen leichte X-Impuls-Laser einen Schaden von 2W6.

LASER-ISOLATOR

Eingeführt: 2575 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: :2820

Wiederentdeckt: N/A

Die Laser-Isolatoren, eigentlich ein einfaches Konzept, hatten ihren ersten Einsatz in den *Chippewa*-Jägern des Sternenbundes. Diese qualitativ hochwertigen, robusten Aerogel-Ummantelungen isolierten die Laserbatterien in den Tragflächen des *Chippewa* von der Rahmenstruktur und den Kernsystemen, so dass der Luft-/Raumjäger prak-

tisch gesehen zwei zusätzliche Wärmetauscher erhielt. Die hervorragende, leichte Isolierung konnte von den Großen Häusern während der Nachfolgekriege nicht ersetzt werden, doch stand sie den Clans weiterhin zur Verfügung. Die Clans verwendeten das System aber nicht im großen Stil, denn es hatte einen entscheidenden Nachteil: da die Abwärme der Laser aufgestaut wurde, anstelle sie durch die ganze Einheit als thermale Masse fließen zu lassen, wurden diese sehr heiß und erlitten häufige Aussetzer.

Laser-Isolator: Laser-Isolatoren sind auf kleine Einheiten beschränkt (200 Tonnen und darunter), die Trefferzonen haben und müssen immer in derselben Trefferzone wie die Waffe platziert werden, die sie isolieren. Einheiten, die keinen kritischen Raum wie BattleMechs verwenden, behandeln den Isolator als Teil der Waffe selbst. Laser-Isolatoren dürfen nur mit Lasern im Standard-Maßstab verwendet werden (dazu gehören Chemische, ER-, Verbesserte Ultra-, Ultra-, Impuls-, Standard- und X-Impuls-Laser).

Laser-Raketenabwehrsystem: Das Laser-Raketenabwehrsystem folgt den Standardregeln zum Einbau von Waffen und Ausrüstung. Das System gilt als Energiewaffe, wenn es darum geht, ob Wärmetauscher und Leistungsverstärker zu ihrem Einsatz notwendig sind, falls die Einheit keine Wärmeskala verwendet (wie Fahrzeuge und Jäger ohne Fusionsreaktor).

Leere-Signatursystem: Das Leere-Signatursystem muss mit einem oder mehreren Störsendern kombiniert werden. Das System selbst hat kein nennenswertes Gewicht, nimmt aber 1 Bauzeile in allen Trefferzonen des Mechs außer dem Kopf ein (das heißt jeweils eine Zeile im rechten und linken Arm, oder den Vorderbeinen bei einem vierbeinigen Mech, im rechten und linken Bein, und jeweils eine im linken, rechten und mittleren Torso, also insgesamt 7 Bauzeilen).

Ein Mech mit diesem System darf keinen erweiterten Feuerleitcomputer und kein K3-System einbauen, keine Tarnkappenpanzerung, kein Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild und kein Null-Signatursystem.

Das Leere-Signatursystem kann in OmniMechs nicht als OmniModul verbaut werden.

LASER-ISOLATOR



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-F-F), Clan (E/X-E-F)

Spielregeln: Laser-Isolatoren verringern die erzeugte Wärme jedes isolierten Lasers (ein Laser, der mit einem Laser-Isolator verbunden ist, siehe unten) um 1 Punkt, Minimum 1. Mehrere Laser-Isolatoren, die mit derselben Waffe verknüpft sind, haben keinen weiteren Effekt. Wenn ein isolierter Laser einen unmodifizierten Angriffswurf mit einem Ergebnis von 2 macht, dann muss der kontrollierende Spieler mit 2W6 würfeln. Bei einer 8+ erleidet der isolierte Laser einen Kritischen Treffer, was Schaden durch Überhitzung repräsentiert.

LASER-RAKETENABWEHRSYSTEM

F&E-Startdatum: 3045 (Clan Wolf), 3054 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3048 (Clan Wolf), 3059 (Vereinigte Sonnen)

Sowohl Clans als auch Innere Sphäre haben sich dem Laser zugewandt,

um munitionsunabhängige Raketenabwehrsysteme zu erschaffen. Die so genannten Laser-Raketenabwehrsysteme (Laser-RAS) basieren auf einem modifizierten leichten Impuls laser. Prototypen wurden bereits vorgestellt, aber die Massenproduktion wurde noch nicht aufgenommen.

LASER-RAKETENABWEHRSYSTEM



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, RB, LS, RS, SS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-E), Clan (F/X-X-E)

Spielregeln: Es gelten die normalen Regeln des Raketenabwehrsystems für das Laser-RAS (siehe Seite 129-139, TW), ausgenommen, dass es keine Munition braucht. Außerdem zerstört ein L-RAS, das den Streuwurf der Raketen auf unter 2 verringert, die Salve vollständig.

LEERE-SIGNATURSYSTEM

F&E-Startdatum: 3060 (Blakes Wort)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3070 (Blakes Wort)

Das experimentelle Leere-Signatursystem von Blakes Wort, eine Evolution des Chamäleon-Lichtpolarisierungsschilds und des Null-Si-

gnatursystems, ist mit den Sensoren der Einheit verknüpft und verwendet eine großformatige Variante der Technologie für Mimetische Panzerung, um einen BattleMech so gut wie unsichtbar zu machen.

LEERE-SIGNATURSYSTEM



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-E)

Spielregeln: Ein Spieler kann das Leere-Signatursystem während der Endphase jeder Runde ein- oder ausschalten. Ein Mech darf das Spiel auch mit bereits aktiviertem System beginnen. Solange ein Leere-Signatursystem aktiv ist, ist der Effekt ähnlich wie bei einer Mimetischen Gefechtsrüstungs-Panzerung (siehe Seite 228, TW), mit folgenden Veränderungen:

- Die Trefferwurfmodifikatoren für Angriffe gegen einen BattleMech mit Leere-Signatursystem basieren auf der Anzahl der Hexfelder, die sich der Mech während der Bewegungsphase bewegt hat. Bei 0 Hexfeldern Bewegung beträgt der Trefferwurfmodifikator +3; bei 1 bis 2 Hexfeldern +2, und bei 3 bis 5 Hexfeldern +1. Wenn sich der Mech 6 oder mehr Hexfelder bewegt hat, dann kommt kein Modifikator zum Tragen. Verringere diese Modifikatoren um 1 (Minimum 0), wenn die angreifende Einheit konventionelle Infanterie ist.
- Nur eine Bluthund-Sonde (siehe Seite 278) kann die Maskierung des Leere-Signatursystems durchdringen. Das Wachhund-System, die Aktive Beagle-Sonde und die Clan-Entsprechung hat keine Chance, eine Einheit aufzuspüren, die sich mit Hilfe des Leere-Signatursystems verbirgt.
- Ein Kritischer Treffer gegen eine Bauzeile des Leere-Signatursystems zerstört das ganze System. Die Zerstörung des (oder der) in der Einheit montierten Störsender deaktiviert das System gleichermaßen.
- Solange es aktiv ist, erzeugt das Leere-Signatursystem 10 Punkte Wärme pro Runde, und erlegt allen Waffenangriffen der kontrollierenden Einheit einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf.
- Wenn das Leere-Signatursystem aktiviert ist, hat kein in der Einheit montiertes ECM eine Wirkung abseits der, das Leere-Signatursystem funktionsfähig zu erhalten.

Ein Leere-Signatursystem gilt in jeder Runde, in der die Einheit Infanterie mit den Regeln für Gefechtsrüstungs-Transport trägt (siehe Seite 226, TW) in allen Auswirkungen als Null-Signatursystem (siehe Seite 325).

LICHTSEGEL

Eingeführt: 2165 (Terranische Allianz)

Das Lichtsegel, das nicht mit den riesigen von Sprungschiffen und Kriegsschiffen verwendeten Sonnensegeln verwechselt werden sollte, wird von manchen Satelliten verwendet, um lange die Position zu halten (normalerweise in der Nähe von Zenith- und Nadir-Sprung-

punktpositionen), ohne Reaktionsmasse zu benötigen, die in einem Monat verbraucht sein kann. Die Terranische Allianz stellte diese „passiven Antriebssysteme“ in Überwachungssatelliten vor, die eintreffenden und abfliegenden Sprungschiffsverkehr kontrollieren sollten.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

LICHTSEGEL

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: HF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/C-E-D)

Spielregeln: Lichtsegel entsprechen in ihrer Funktion Sprungsegeln. Sie haben eine Segelintegrität von 1, werden wie Sprungschiff-Segel ein- und ausgerollt und dürfen nach denselben Regeln wie Sprungschiffsegel angegriffen werden. Das Lichtsegel produziert aber keine Energie für den Satelliten und gilt als zerstört, wenn der Satellit mehr als 1 Punkt Schiffsklasse-Schaden oder Schaden an der Strukturellen Integrität am Heck erleidet. Satelliten mit Schubdüsen und einem Lichtsegel dürfen die Schubdüsen nicht verwenden, wenn das Segel aktiviert ist.

LITHIUM-FUSIONS-BATTERIE

Eingeführt: 2529 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: 2819 (Innere Sphäre)

Wiederentdeckt: 3043 (Vereinigtes Commonwealth)

Die Lithium-Fusionsbatterie war eine Innovation aus der Zeit vor dem Sternenbund, die es Sprungschiffen und Kriegsschiffen erlaubte, eine zweite Ladung für ihren Kearny-Fuchida-Antrieb (K-F-Antrieb) zu speichern. Der zweite Sprung konnte kurz nach dem ersten ausgelöst werden, was es dem Schiff erlaubte, bis zu 60 Lichtjahre in Minuten

zu springen, Hinterhalten zu entkommen, blitzschnelle Überfälle über unvergleichliche Entfernungen durchzuführen und andere revolutionäre interstellare Manöver. Leider war es nie machbar, mehr als eine Lithium-Fusionsbatterie in einem Sprungschiff einzubauen. Das Aufladen der Batterien dauerte genauso lang wie beim K-F-Antrieb, wenn sie keinen Schaden erleiden sollten, doch die Verbesserung im Vergleich zu konventionellen Einsprungschiffen war beachtlich.

LITHIUM-FUSIONS-BATTERIE

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: SS, KS

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/E-X-E), Clan (E/X-E-D)

Spielregeln: Eine Lithium-Fusionsbatterie erlaubt es einem damit ausgerüsteten Sprung- oder Kriegsschiff, eine zusätzliche Ladung zu speichern. Diese Extraladung erlaubt es dem Schiff zwei Sprünge in Folge zu machen, ohne das gewaltige Risiko, den K-F-Antrieb durch den Fusionsreaktor schnell zu laden. Sprungpunktberechnungen für beide Sprünge können vor dem ersten Sprung durchgeführt werden oder einzeln vor jedem Sprung (die Regeln sind in *Strategic Operations* beschrieben). Wie der K-F-Antriebskern kann auch die Lithium-Fusionsbatterie durch das Sprungsegel des Schiffes aufgeladen werden, durch den Fusionsreaktor oder eine Energiespeicherbatterie einer Raumstation (siehe Seite 296). Jede Methode kann aber nur ein Gerät auf einmal aufladen. Wenn das Sprungsegel den K-F-Antriebskern auflädt, dann muss die Lithium-Fusionsbatterie des Schiffes ihre Ladung vom Fusionsreaktor oder aus der Energiespeicherbatterie einer Raumstation erhalten.

MARINE-AUTOKANONEN (SCHIFFSKLASSE-AK)

Eingeführt: ungefähr 2200 (Terranische Allianz)

Diese enormen Kanonen feuern einzelne Schüsse oder Feuersalven kinetischer Munition über hunderte von Kilometern durch das All. Sie erreichen enorme Mündungsgeschwindigkeiten, indem sie kontrol-

lierte Plasmaexplosionen verwenden. Größere Schiffsautokanonen tauschen Projektilgeschwindigkeit gegen Masse, weil die Konstruktion des Treibsatzes Beschränkungen unterliegt, wodurch die schwereren Schiffsautokanonen rasant sinkende Reichweiten haben.

MARINE-AUTOKANONEN (SCHIFFSKLASSE-AK)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: SS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/E-X-E)

Spielregeln: Schiffsautokanonen verwenden Reichweitenbereiche im Schiffsklasse-Maßstab (anstelle der normalen Luft-/Raum-Reichweitenbereiche) und verursachen auch ihren Schaden im Schiffsklasse-Maßstab, wobei jeder Punkt Schiffsklasseschaden 10 Punkten Standardschaden entspricht. Wie die meisten Schiffsklassewaffen erleiden Schiffsautokanonen einen Trefferwurfmodifikator von +5 gegen Luft-/Raumeinheiten unter 500 Tonnen.

MARINE-GAUSSGESCHÜTZ (SCHIFFSKLASSE-GAUSSWAFFE)

Eingeführt: 2448 (Terranische Hegemonie)

Selbst als Schiffsautokanonen (MAK) noch in Entwicklung waren, hatten die Entwickler von Schiffsklassewaffen bereits damit begonnen, alternative Wege zum Abfeuern von Hochgeschwindigkeits-Projektilen zu erforschen, abseits von der rohen Gewalt versiegelten Laserentzündeten Plasmas (was in manchen Kreisen als die „Orion-in-der-Flasche“-Technik bezeichnet wird).

Verschiedene elektromagnetische Methoden zur Projektilbe-

schleunigung – wie Spulen- und Schienenkanonen – waren während der Entwicklung der Marine-Autokanone untersucht worden, blieben aber Jahrhunderte lang erfolglos, weil die verschiedenen Gausstechniken in ihren Konstruktionsmöglichkeiten beschränkt waren. Erst im 25. Jahrhundert wurde effektive und effiziente Gausstechnologie als Alternative für Schiffsautokanonen realisierbar. Daraus entstand eine ballistische Waffe, deren Reichweite und Abwärmeentwicklung im Verhältnis zu vergleichbaren MAK überlegen waren.

Lichtsegel: Nur Satelliten-Hilfsfahrzeuge können ein Lichtsegel erhalten. Ein Lichtsegel nimmt im Satelliten 1 Heck-Ausrüstungszeile ein und wiegt 10 Prozent des Gewichts des Satelliten (aufgerundet auf das nächste Kilogramm bei Kleinen Satelliten, oder auf die nächste Tonne bei Satelliten mit 5 oder mehr Tonnen).

Lithium-Fusionsbatterie: Eine Lithium-Fusionsbatterie wiegt 1 Prozent der Gesamtmasse des Schiffes, das mit der Batterie ausgestattet wird und befindet sich automatisch im Rumpf des Schiffes. Volle Regeln zur Konstruktion der Einheiten, die diese Gegenstände verwenden, findest du in *Strategic Operations*.

Schiffsautokanonen (Schiffsklasse-AK): Schiffsautokanonen können nach den Standardregeln für Schiffsklassewaffen in erweiterten Luft-/Raumeinheiten eingebaut werden (siehe *Strategic Operations*). Schiffsklasse-AK, die in Mobilien Bauten installiert werden, folgen den Regeln für diese Einheiten, siehe Seite 267.

MARINE-GAUSSGESCHÜTZ (SCHIFFSKLASSE-GAUSSWAFFE)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: SS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/E-X-E), Clan (E/E-E-E)

Spielregeln: Marine-Gaussgeschütze verwenden Reichweitenbereiche im Schiffsklasse-Maßstab (anstelle der normalen Luft-/Raum-Reichweitenbereiche) und verursachen auch ihren Schaden im Schiffsklasse-Maßstab, wobei jeder Punkt 10 Punkten Standardschaden entspricht. Wie die meisten Schiffsklassewaffen erleiden Marine-Gaussgeschütze einen Trefferwurfmodifikator von +5 gegen Luft-/Raumeinheiten unter 500 Tonnen.

Sie basieren zwar auf derselben Technologie wie Boden-Gausswaffen, doch verursachen Marine-Gaussgeschütze keinen zusätzlichen Explosionschaden, wenn sie im Kampf getroffen werden (die Konstruktion dieser Waffen umfasst explosionsdämmende Systeme, die solche Explosionen durch die Mündung der Waffe und andere Öffnung ableiten).

MARINE-K3

F&E-Startdatum: 3055 (Draconis-Kombinat)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3065 (Draconis-Kombinat)

Diese konzeptionellen Supernetzwerke, ein Nebenprodukt der K3-Systeme des Kombinati, versprechen eine Kriegsschiff-Schwadron in eine perfekt abgestimmte Flottille zu verwandeln, die eine größere Koordination und Feuerkraft aufweist als alle äquivalenten Luft-/Raumeinheiten. Die Forscher des Kombinati stellten bald fest, dass die Konstruktion eines so großen und effektiven Koordinationsnetzwerks – das Feuerleitsysteme für massive Kriegsschiff-Batterien verknüpfen sollte – weitaus schwieriger war als für Bodentruppen. Bedenkt man

zudem die ungewöhnliche Zeitverzögerung von Waffenfeuer und Sensorauslesungen im Luft-/Raumkampf, kamen zusätzliche Herausforderungen auf sie zu, die das Projekt fast zunichte gemacht hätten. Dennoch blieb das Nirasaki-Computerkollektiv erfolgreich und führte in den späten 3060ern funktionsfähige, wenn auch eingeschränkte Prototypen ins Feld. Da allerdings nur wenige Kombinati-Kriegs- und Landungsschiffe darauf vorbereitet waren den vollen Nutzen aus der Technologie zu ziehen, ließ die Unterbrechung des Jihad in den Werften des Kombinati den flächendeckenden Einsatz des Marine-K3-Systems keine Realität werden.

MARINE-K3

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: SS, LS, RS, KS

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (F/X-X-F)

Spielregeln: Das Marine-K3-System kann bis zu sechs Großraumschiffe von 200 oder mehr Tonnen in einem koordinierten Netzwerk verknüpfen, das wie ein bodenbasiertes K3v-System funktioniert (siehe Seite 133, TW), aber aufgrund der Geschwindigkeiten und Entfernungen im Luft-/Raumkampf schwankt die Effektivität des Netzwerks abhängig von den eingesetzten Waffen. Die folgenden Ausnahmen gelten daher für Marine-K3-Netzwerke.

- Der verwendete Entfernungsbereich (Schiffsklasse oder Standard) basiert auf dem Waffentyp der feuernenden K3-Netzwerks-Einheit und verwendet die Hexfeldentfernung der verbündeten Einheit im Netzwerk, die dem Ziel am nächsten ist, um den Entfernungsbereich zu bestimmen. (Wenn sich beispielsweise eine verbündete Einheit im Netzwerk 10 Hexfelder vom Ziel entfernt befindet, bietet sie für Schiffsklassewaffen einen Entfernungsbereich von Kurz, aber von Mittel für Standardwaffen.) Würde der Angriff aber außerhalb der normalen effektiven Reichweite der Waffe stattfinden, kann er nicht ausgeführt werden.
- Alle Energiewaffen und Lenkraketensysteme (TakRak, LSR, KSR und Raumraketen), die von einer Einheit im Marine-K3-Netzwerk abgefeuert werden, erhalten die Entfernungsmodifikatoren für den vorteilhaftesten Entfernungsbereich zum Ziel, betrachtet von den Mitgliedern des Netzwerks aus.
- Alle anderen Waffenangriffe ersetzen ihre normalen Entfernungsmodifikatoren mit den folgenden: +0 für Kurz, +1 für Mittel, +2 für Weit, und +4 für Extrem.
- Das Marine-K3-System ist nicht von Jäger- und Raumboot-basierten Störsendern betroffen. Großraumschiff-Störsender liefern allerdings ihre Modifikatoren wie in *Strategic Operations* beschrieben, negieren dabei aber nicht die Fähigkeiten des Marine-K3. Gehen wir beispielsweise davon aus, dass eine *Sovetskii Soyuz* und ein verbündeter *Vincent* beide Marine-K3 verwenden und dass der *Vincent* 5 Hexfelder vom Ziel der *Soyuz* entfernt ist: einem feindlichen *Aegis*, der einen Störsender benutzt. Währenddessen liegen ein feindlicher Jäger und ein feindlicher *Union* – die beide ebenfalls Störsender verwenden – direkt in der 25-Hexfeld-Linie zwischen der *Soyuz* und ihrer Beute. Die NL45 der *Soyuz* (die noch in ihrer normalen Maximalreichweite liegen) würden das Feuer auf Kurze Reichweite abwickeln (basierend auf der Entfernung des *Vincent* zum Ziel), würden aber einen Störfeld-Modifikator von +3 erleiden, weil der Angriff das Störfeld des *Union* passiert (in einem Hexfeld auf jeder Seite, sowie dem Hexfeld des *Union* selbst) und einen zusätzlichen Störfeld-Modifikator von +3 für die Störfeldblase des anvisierten *Aegis* (2 Hexfelder auf jeder Seite des *Aegis*, sowie das Hexfeld des Kriegsschiffs selbst). Der Gesamtmodifikator liegt bei +6. Der Störsender des Jägers hat keinen Einfluss.
- Luft-/Raumeinheiten, die weiter als 60 Hexfelder voneinander entfernt sind, dürfen nicht Teil desselben Marine-K3-Netzwerks sein.

MARINE-KOMMUNIKATIONSSCANNER

Eingeführt: ungefähr 2200 (Terranische Allianz)

Der Marine-Kommunikationsscanner (MKS), der eine Reihe von multispektralen Teleskopen und Datenverarbeitungssystemen verwendet, wurde entwickelt um passiv ganze Sonnensysteme nach menschlichen Signalen aller Art abzusuchen. Sie waren ein Schlüsselement der Überwachungsoperationen des Elektronischen Infor-

mationsdienstes (ELINF) der Terranischen Hegemonie und wurden vor allem von den Sternenbund-Überwachungsschiffen der Klasse *Bug-Eye* verwendet, um andere Nationen auszuspionieren, sowohl innerhalb als auch jenseits der Grenzen des Sternenbundes.

Auch wenn sie sehr leistungsfähig sind, so wurde die Nützlichkeit des Scanners im Kampf in der Vergangenheit immer wieder übertrie-

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

ben. Entgegen der allgemeinen Überzeugung war die einzige Möglichkeit für das System, gesprochene Konversation an Bord von feindlichen Schiffen zu belauschen, wenn die Bediener des Systems auch verbündetes Personal an Bord des Schiffes hatten, die die Konversation durch einen getarnten Signalgeber übertrugen. Heutzutage sind die meisten militärischen Kommunikationen stark verschlüsselt

und zwar nach Schemata, die vom MKS allein oft nicht entschlüsselt werden können. Somit ist schon lange der größte Nutzen des Kommunikationsscanners, die Muster im Kommunikationsverkehr sowie zivile Kommunikation zu überwachen, oder die Emissionen von modernen Raumschiffen mit größerer Genauigkeit aufzuspüren, als dies Standardsensoren erlauben würden.

MARINE-KOMMUNIKATIONSSCANNER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: HF, RB, SS, LS, RS, KS

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/D-E-E)

Spielregeln: Im Standardspiel wird der Marine-Kommunikationsscanner (MKS) vor allem dazu verwendet, die Fähigkeit eines Raumschiffs zu verbessern, andere Einheiten aufgrund ihrer Antriebsflammen, Eintrittswellen und Infrarotsignatur oder mittels Funktriangulation und Radar-Sensoren aufzuspüren. Wenn du Würfe mit diesen Systemen unter Verwendung der Standard-Aufspürregeln machst (genauer beschrieben in *Strategic Operations*), dann verdoppelt ein Kleiner MKS die maximale Aufspürreichweite für all diese Systeme und Methoden (im Falle von Satelliten mit Ausnahme der Eintrittswellendetektierung) und liefert einen Modifikator von -1 auf die Zielzahl, um ein Schiff aufzuspüren. Ein Großer MKS hingegen verdreifacht die effektive Reichweite aller Detektionsmittel und liefert einen Modifikator von -2. Diese Modifikatoren zur Zielaufspürung werden mit +1 modifiziert, wenn das Ziel ein Großraumschiff ist, das aktiv einen Störsender einsetzt (wie es in *Strategic Operations* beschrieben ist).

Außerdem bringt ein MKS (das nicht auf einem Satelliten montiert ist) jeder Seite einen Initiativemodifikator von +1 im Weltraumkampf, in jeder Runde, in der die mit MKS ausgestattete Einheit im Spiel ist – dieser Vorteil wird allerdings negiert, wenn die gegnerische Seite ebenfalls über eine Einheit mit MKS verfügt.

Abschließend dürfen Einheiten mit MKS diese Systeme auch einsetzen, um die Planetenoberfläche abzuscannen, was die Funktionen eines Hochauflösungs-Satelliten-Imagers nachahmt (siehe Seite 337). Einheiten, die mit einem Kleinen MKS ausgestattet sind, können diese Aktion ausführen, wenn sie sich innerhalb von 500 Kilometern (28 Weltraumkarten-Hexfelder) zur Planetenoberfläche befinden, während Einheiten mit Großem MKS sie aus einer Entfernung von 2000 Kilometern durchführen können (111 Weltraumkarten-Hexfelder).

MARINE-LASER (SCHIFFSKLASSE-LASER)

Eingeführt: 2305 (Terranische Allianz)

Dicht auf den Fersen der Vorstellung der Marine-Autokanone folgte auch der Marine-Laser.

Diese Waffen, von terranischen Technikern vollendet, waren die ersten effektiven Energie-Fernkampfwaffen im großen Maßstab, die dafür ausgelegt waren, die ablative Panzerung moderner Raumschiffe zu durchschlagen.

MARINE-LASER (SCHIFFSKLASSE-LASER)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: SS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/D-X-E), Clan (D/D-D-E)

Spielregeln: Marine-Laser verwenden Reichweitenbereiche im Schiffsklasse-Maßstab (anstelle der normalen Luft-/Raum-Reichweitenbereiche) und verursachen auch ihren Schaden im Schiffsklasse-Maßstab, wobei jeder Punkt 10 Punkten Standardschaden entspricht. Wie die meisten Schiffsklassewaffen erleiden Marine-Laser einen Trefferwurfmodifikator von +5 gegen Luft-/Raumeinheiten unter 500 Tonnen.

MARINE-PPK (SCHIFFSKLASSE-PPK)

Eingeführt: 2358 (Terranische Hegemonie)

Zwar wurden die meisten Schiffsklassewaffen als vergrößerte Versionen kleinerer Waffen entwickelt, doch gilt das nicht für Schiffsklasse-PPK und Schiffsklasse-Laser. Es fiel den Technikern leichter, die technischen Hürden der Verwendung von Partikelstrahlwaffen

gegen moderne Panzerung im großen Maßstab zu überwinden als im kleinen und somit wurde die heutige Partikelprojektorakanonen (PPK)-Technologie zuerst auf Kriegsschiffen eingesetzt, fast ein Jahrhundert bevor die Technologie effektiv genug miniaturisiert werden konnte, um für Bodeneinheiten einsetzbar zu sein.

MARINE-PPK (SCHIFFSKLASSE-PPK)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: SS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/D-X-E), Clan (D/D-D-E)

Spielregeln: Marine-PPKs verwenden Reichweitenbereiche im Schiffsklasse-Maßstab (anstelle der normalen Luft-/Raum-Reichweitenbereiche) und verursachen auch ihren Schaden im Schiffsklasse-Maßstab, wobei jeder Punkt 10 Punkten Standardschaden entspricht. Wie die meisten Schiffsklassewaffen erleiden Marine-PPKs einen Trefferwurfmodifikator von +5 gegen Luft-/Raumeinheiten unter 500 Tonnen.

Marine-Kommunikationsscanner: Eine Luft-/Raumeinheit darf nur einen Marine-Kommunikationsscanner jedweder Art gleichzeitig tragen. Der Kleine MKS darf in einer entsprechenden Luft-/Raumeinheit installiert werden, inklusive unbemannten Satelliten und erhöht die Besatzungsanforderungen des Schiffes um 6. Unbemannte Satelliten benötigen stattdessen 6 Tonnen Kommunikationsausrüstung. Das Große MKS darf nicht in Raumbooten oder Satelliten installiert werden. Jede größere Einheit, die eines verwendet, benötigt zusätzliche 12 Mann Besatzung, die das System bedienen. Der erste Kritische Treffer, der die Operationszentrale oder die Sensoren einer Einheit trifft, die mit MKS ausgestattet ist (egal welche Größe) deaktiviert das System, zusätzlichen zu den sonstigen Auswirkungen.

Marine-Laser (Schiffsklasse-Laser): Marine-Laser können in erweiterten Luft-/Raumeinheiten nach den Standardregeln für Schiffsklassewaffen installiert werden, die in *Strategic Operations* beschrieben sind. Marine-Laser, die in Mobilen Bauten installiert werden, verwenden die Regeln für diese Einheiten, gezeigt auf Seite 267.

Marine-PPK (Schiffsklasse-PPK): Marine-PPK dürfen in Erweiterten Luft-/Raumeinheiten nach den Standardregeln für Schiffsklassewaffen (beschrieben in *Strategic Operations*) eingebaut werden. Schiffsklasse-PPK, die in Mobilen Bauten eingebaut werden, folgen den Regeln für diese Einheiten, beschrieben auf Seite 267.

MARINE-REPARATURANLAGEN

Einige Jahrzehnte nach dem Beginn des Raumflugs baute die Menschheit Raumschiffe, die so groß waren, dass sie nicht mehr mit einem Schiff von Terra gestartet werden konnten. Im Gegensatz zu den Raumschiffen Mitte des 20. Jahrhunderts waren die Schiffe des

21. Jahrhunderts, wie die interplanetaren Schiffe der *Altair*-Klasse, nicht entbehrlich und mussten somit gewartet werden. Der Bedarf für Zusammenbau und Wartung im Orbit führte schnell dazu, dass unter Druck stehende und drucklose Reparaturanlagen entwickelt wurden.

STANDARD-REPARATURANLAGEN (UNTER DRUCK/DRUCKLOS)

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Die ersten drucklosen Raumschiffreparaturhangars (und ihre etwas kleineren, unter Druck stehenden Entsprechungen) wurden auf der Crippen-Raumstation im Jahre 2007 in Betrieb genommen. Diese Anlagen nahmen eine Reihe von hoch innovativen Raumschiffen auf, unter anderem die ersten bemannten interplanetaren Raumschiffe (inklusive das Raumschiff der *Altair*-Klasse, das von Terra aus zur Sonnensystem-Nachbarwelt Mars aufbrach, und die *Columbia*, das erste fusionsbetriebene bemannte Raumschiff der Menschheit), und erlaubte sogar die Montage der interstellaren Unterlichtgeschwindigkeits-Sonden der Magellan-Klasse.

Reparaturhangars – ob mit oder ohne Druck – haben viele Gemeinsamkeiten, unter anderem ein faltbares Gerüstsystem, das Reparaturen für Schiffe unterstützen kann, die klein genug sind, um in das Gestell zu passen. Drucklose Anlagen sind verbreiteter und einfach gewichtseffizienter für die Raumstation oder das Schiff, das sie verwendet. Doch es gibt auch unter Druck stehende Hangars, die eine Außenhülle haben und mit atembarer Luft gefüllt werden können. Diese unter Druck stehenden Anlagen sind zwar schwerer und wuchtiger, doch machen sie es den Arbeitern leichter und somit Reparaturen effizienter, was die Ausfallzeit eines Schiffes deutlich verringern kann.

STANDARD-REPARATURANLAGEN (UNTER DRUCK/DRUCKLOS)

Regelniveau: Erweitert
Verfügbar für: SS, RS, KS

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/C-E-D)

Spielregeln: Standard-Marine-Reparaturanlagen können bis zu 1 Sprungschiff, Raumstation oder Kriegsschiff, oder 2 Landungsschiffe aufnehmen – solange die Gesamttonnage der angedockten Einheiten nicht die Kapazität der Anlage übersteigt. Jäger, Satelliten und Raumboote dürfen nicht in einer Marine-Reparaturanlage andocken (sie müssen entsprechende Hangars verwenden; Satelliten verwenden entweder Raumboot-Hangars oder Frachträume).

Reparaturanlagen haben im Kampf keinen direkten Effekt, doch bieten sie einige Vorteile in Reparatur- und Bergungsoperationen, die in *Strategic Operations* beschrieben sind.

Die Anlagen können angedockte Luft-/Raumeinheiten mit einem Gesamtgewicht gleich ihrer Maximalkapazität aufnehmen und können unter Druck stehen oder drucklos sein. Unter Druck stehende Anlagen erlauben es Personal, ohne die klobige Lebenserhaltungsausrüstung zu arbeiten.

Reparaturanlagen in Kriegsschiffen (mit Druck oder drucklos) verhindern, dass das Schiff Schub ausgibt, der über das Halten der Position hinaus notwendig ist, solange sich ein anderes Schiff im Reparaturgerüst befindet. Jeder anderweitige Versuch hat automatisch zur Folge, dass die aufgenommenen Einheiten das Mutterschiff rammen, in dem sie sich befinden, wobei der Schaden die Panzerung umgeht und direkt der Strukturellen Integrität des Schiffes mit der Reparaturanlage zugefügt wird.

Außerdem darf ein Sprungschiff oder Kriegsschiff nicht springen, wenn die Reparaturanlagen andere Schiffe beinhalten, die über einen K-F-Antriebskern verfügen (selbst wenn dieser beschädigt ist). Wenn ein Sprungschiff mit Reparaturanlage dies versucht (oder die Schiffe, die in der Anlage angedockt sind, es versuchen), dann werden beide Schiffe automatisch zerstört. Sprungschiffe oder Kriegsschiffe mit Reparaturanlagen können springen, während ihre Anlagen nicht sprungfähige Schiffe beinhalten, da diese Systeme integrierte K-F-Antriebs-Ausleger besitzen.

Jeder Kritische Treffer gegen ein Schiff mit Reparaturanlage, der eine Waffenbatterie in der zugewiesenen Ausrichtung trifft, führt zu Schaden gegen die angedockten Einheiten, die sich in der Anlage befinden. Der Schaden entspricht der Hälfte der Waffe, die den Kritischen Treffer verursacht hat, gleichmäßig auf alle Einheiten in der Reparaturanlage aufgeteilt. Die Waffe erhält aber keine weitere Chance, Kritische Treffer gegen die angedockten Schiffe zu erzielen. Gehe davon aus, dass alle Einheiten in der Anlage dieselbe Orientierung wie das Mutterschiff haben, wenn du bestimmen willst, welche Trefferzonentabelle zu verwenden ist.

VERSTÄRKTE REPARATURANLAGEN (DRUCKLOS)

F&E-Startdatum: ungefähr 2725 (Terranische Hegemonie)

Prototypenkonstruktion und Produktion: ungefähr 2750 (Terranische Hegemonie), ungefähr 3065 (Blakes Wort)

Die verstärkten Reparaturanlagen nutzen effektiv eine Variante einer typischen Marine-Schlepperkonstruktion und kombinieren sie mit dem spinnenartigen, zerbrechlichen Rahmen einer normalen drucklosen Reparaturanlage. Das Ergebnis ist eine Reparaturanlage, die zwar auf die luftlose Konstruktion und Operationen beschränkt ist, die aber die Belastung von Rangiermanövern überstehen kann, wäh-

rend eine andere Einheit im Rahmen angedockt ist.

Zuerst wurden diese Anlagen von der Terranischen Hegemonie während der späteren Tage des Ersten Sternenbundes erforscht, doch hinkten Konstruktion und Forschung, die dieses „Reparaturschlepper“-Design ermöglichten, anderen SBVS-Projekten hinterher. Blakes Wort allerdings hat es Berichten zufolge geschafft, die Prototypen-Entwicklung dieser Technologie zu beleben und zu vervollständigen, vielleicht um dem Problem zu begegnen, ihre weit verstreuten Truppen zu warten.

VERSTÄRKTE REPARATURANLAGEN (DRUCKLOS)

Regelniveau: Experimentell
Verfügbar für: SS, KS

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (C/F-X-F)

Spielregeln: Verstärkte Reparaturanlagen verwenden dieselben Reparaturregeln wie ihre normalen drucklosen Entsprechungen, die oben beschrieben sind, nur dass das Schiff, das mit solchen Anlagen ausgestattet ist, nicht auf Positionshalteschub beschränkt ist, wenn ein anderes Schiff im Inneren angedockt ist. Stattdessen erhält das Reparaturschiff einen modifizierten Schubwert, als wäre es ein Schlepper mit entsprechendem Gewicht (siehe *Marine-Schlepperadapter*, Seite 320).

Marine-Reparaturanlagen: Raumstationen können mit einer oder mehreren Marine-Reparaturanlagen gebaut werden, die jeweils eine Ausrichtung erhalten müssen (es kann maximal 1 Reparaturanlage pro Ausrichtung eingebaut werden). Kriegsschiffe und Sprungschiffe dürfen nur eine Reparaturanlage erhalten (die auch eine Ausrichtung benötigt). Unabhängig von ihrer Kapazität verfügt jede Reparaturanlage als Teil ihrer Konstruktion über zwei Dockkrägen (diese zählen als Teil der maximalen Anzahl von Dockkrägen pro Einheit, wie es in den Regeln zum Einbau von Andockanschlüssen angegeben ist, siehe Seite 279). Vollständige Regeln zur Konstruktion von Einheiten, die diese Gegenstände verwenden, erscheinen in *Strategic Operations*.

Unabhängig von der gewählten Art basiert das Gewicht, das eine Marine-Reparaturanlage benötigt, auf der Maximalkapazität (in Tonnen) der Anlage. Normale unter Druck stehende Anlagen wiegen 7,5 Prozent ihrer Maximalkapazität; normale drucklose Anlagen wiegen 2,5 Prozent ihrer Maximalkapazität. Eine Verstärkte Reparaturanlage (nur als drucklose Variante verfügbar) wiegt 10 Prozent ihrer Maximalkapazität. Die Tonnage für Reparaturanlagen aller Arten muss auf die nächste ganze Tonne aufgerundet werden.

Während der Konstruktion muss mindestens eine Schleuse der Reparaturanlage zugewiesen werden.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

MARINE-SCHLEPPERADAPTER

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Die ersten Weltraumschlepper waren speziell konstruierte chemisch- und ionenbetriebene Schiffe, die dafür verwendet wurden, die verschiedenen Module der Crippen-Station zu bewegen und zu verbinden – die Dreh- und Angelpunkt des Westlichen Orbital-Verteidigungsnetzwerks war (WOVEN). Raumschiffe sind zwar seit dieser

Zeit weitaus fortschrittlicher geworden, doch haben sich die grundlegende Konstruktion und das Konzept der heutigen Weltraumschlepper kaum verändert. Die verstärkte Struktur und die Halteklammern, die im frühen 21. Jahrhundert verwendet wurden, unterscheiden sich kaum von jenen, die von Bergungsschiffen wie dem Model 97 *Octopus* verwendet werden.

MARINE-SCHLEPPERADAPTER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: RB, LS, KS

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/C-C-C)

Spielregeln: Marine-Schleppaktionen dürfen nur im Weltraum ausgeführt werden; Marineschlepper, die eine Atmosphäre betreten, solange sie mit einem anderen Schiff verbunden sind, geraten automatisch außer Kontrolle.

Eine Einheit, die mit einem Marine-Schlepperadapter ausgerüstet ist (der Schlepper) muss sich an das Zielschiff andocken, um ihn zu verwenden und darf dies nicht tun, wenn sich das Zielschiff dem Anschlussversuch aktiv widersetzt (indem es Schubpunkte ausgibt). Um die Verbindung aufzubauen, muss der Schlepper seine Bewegungsphase im gleichen Hexfeld wie das Zielschiff beenden, mit gleicher Flugrichtung und Geschwindigkeit. In der Folgerunde muss der Schlepper anstelle der Bewegung einen erfolgreichen Kontrollwurf machen, mit einem Modifikator von +5, wenn Zielschiff oder Schlepper außer Kontrolle ist. Wenn der Wurf erfolgreich ist, dann sind der Schlepper und das Zielschiff in der nächsten Runde verbunden und der Schlepper hat die „Kontrolle“ über den Flug des Zielschiffs. Wenn der Wurf misslingt, dann erleidet der Schlepper 2 Punkte Schaden im Standard-Maßstab für jeden Punkt, den der Kontrollwurf misslungen ist und das Heck des Zielschiffes erleidet denselben Schaden.

Ein Raumbot-Schlepper darf nur Luft-/Raumjäger, Raumbote oder Satelliten-Hilfsfahrzeuge abschleppen. Landungsschiffs- und Kriegsschiff-Schlepper dürfen sich mit Einheiten jeden Gewichts über 200 Tonnen verbinden. (Landungsschiffe und Kriegsschiffe, die versuchen, kleinere Luft-/Raumeinheiten „abzuschleppen“, sollten stattdessen die Regeln zum Einschleusen von Jägern verwenden; siehe Seite 86, TW).

Sobald sie verbunden sind, können sich weder der Schlepper noch die abgeschleppte Einheit am Kampf beteiligen, doch andere Luft-/Raumeinheiten dürfen beide Schiffe normal angreifen. Wenn der Schlepper Schaden an Sensoren oder Kontrollsystem am Bug erleidet, oder das Zielschiff versucht Schubpunkte auszugeben, während es mit dem Schlepper verbunden ist, dann wird der Schleppmechanismus beschädigt. Sowohl der Schlepper, als auch das Zielschiff geraten außer Kontrolle und müssen sofort würfeln, ob sie miteinander kollidieren, wie es in den Standardregeln beschrieben ist (siehe Seite 92-93, TW).

Sobald er erfolgreich mit einem Zielschiff verbunden ist, muss der Schubwert für den Schlepper, der jetzt beide kontrolliert, folgendermaßen neu berechnet werden:

Multipliziere zuerst den Normalschub des Schleppers mit seiner Tonnage; das Ergebnis ist die Normalschub-Tonnage des Schleppers.

Als nächstes addiere die Tonnage von Schlepper und Zielschiff. Dieser Wert ist die Gesamtmasse.

Dann teile die Gesamtmasse durch die Normalschub-Tonnage des Schleppers, um das Normalschub-Schleppverhältnis zu bestimmen.

Multipliziere den Normalschub des Schleppers mit dem Normalschub-Schleppverhältnis, um den Schlepp-Normalschub des Schleppers zu ermitteln. Multipliziere diesen Wert mit 1,5, um den Schlepp-Höchstschub zu bestimmen, den maximalen Schub, den der Schlepper für beide Schiffe gemeinsam erzeugen kann. Runde beide Werte auf den nächsten Viertel-Schubpunkt (0,25) auf. Ein Schlepper darf den ganzen oder einen Teil des Schleppschubs verwenden, wenn er ein Ziel abschleppt, inklusive luftschiffartig gebrochenen Schubpunkten (siehe Seite 204-205, TW). Der Treibstoffverbrauch des Schleppers basiert auf dem verwendeten Schub. Um den Schub zu bestimmen, der pro Runde Schleppen einer anderen Einheit ausgegeben wird, multipliziere die Schlepp-Schubpunkte mit dem Normalschub-Schleppverhältnis.

MASSENBESCHLEUNIGER

F&E-Startdatum: ungefähr 2700 (Terranische Hegemonie)

Prototypenkonstruktion und Produktion: ungefähr 2715 (Terranische Hegemonie)

Der zur Waffe umgebaute Massenbeschleuniger, der letztlich ein Gaussgeschütz im gigantischen Maßstab ist, wurde aus den frühen Raumflug-Schienenbeschleunigern entwickelt, die Asteroidenbergleute im Terra-System verwendeten. Er verschießt ein solides Projektil in BattleMech-Größe mit unglaublicher Geschwindigkeit. Die kinetische Energie, die beim Einschlag abgegeben wird, macht den Massenbeschleuniger fast so destruktiv wie eine kleine Atomwaffe. The-

orie und Prototyp wurden im Sternenbund entwickelt, doch verhin-derten die gewaltigen Kosten und Größenanforderungen der Waffe – die eine Reihe von Magnetspulen in Kriegsschiffslänge und beträchtliche strukturelle Verstärkungen benötigt, um effektiv zu sein – ihre Vollendung und wirkliche Produktion. Allerdings waren die Techniker der Vereinigten Sonnen in den Galax Yards Schiffswerft Gerüchten zufolge mitten in der Konstruktion ihres eigenen Prototypen, als der Jihad begann. Einige Gerüchte aus der Zeit vor dem Heiligen Krieg behaupten, dass Blakes Wort einige industrielle Massenbeschleuniger ins Feld geführt hat, die ähnlich modifiziert wurden.

Marine-Schlepperadapter: Ein Marine-Schlepperadapter wiegt 100 Tonnen. Außerdem wird Masse gleich 10 Prozent des Schiffes als Rahmenverstärkungen verwendet. Diese Masse zählt für keinerlei Spielbelange als Strukturelle Integrität.

Massenbeschleuniger: Massenbeschleuniger können nur in Kriegsschiffen und Raumstationen installiert werden, die Größe der Einheit beschränkt die Maximalgröße des Massenbeschleunigers, die installiert werden kann (siehe die Massenbeschleuniger-Schiffsbeschränkungstabelle unten). Ein Kriegsschiff darf einen einzigen Massenbeschleuniger beliebiger Größe aufnehmen, während eine Raumstation maximal 1 Massenbeschleuniger pro Schussfeld installieren darf.

Der Massenbeschleuniger ist die einzige Schiffsklasse-Waffe die die 70-Punkte-Beschränkung zur Batteriegröße außer Kraft setzen kann und es sind 10 Bordschützen nötig, um ihn zu bedienen. Wenn die Feuerleitanforderungen eines Schiffs berechnet werden, zählt ein Massenbeschleuniger als 10 Schiffsklasse-Waffen. Volle Regeln zur Konstruktion der Einheiten, die diese Gegenstände verwenden, erscheinen in *Strategic Operations*.

MASSENBESCHLEUNIGER-SCHIFFSBEGRENZUNGEN

Massenbeschleuniger	Minimaltonnage des Schiffs
Leicht	750.000
Mittel	1.500.000
Schwer	2.000.000

Mech-Mörser: Mech-Mörser können nach den normalen Waffeninstallationsregeln der entsprechenden Einheit montiert werden. Munition für Mech-Mörser darf nur tonnenweise eingebaut werden.

MASSENBESCHLEUNIGER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: RS, KS

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/X-X-F)

Spielregeln: Ein Massenbeschleuniger hat ein sehr beschränktes Schussfeld und kann nur Ziele anvisieren, die sich in einer Linie mit dem Bug des Schiffes befinden, in dem sie installiert sind.

Raumstationen haben ähnliche Einschränkungen und der Massenbeschleuniger kann nur auf Ziele in direkter Linie mit der Hexfeldseite der Batterie schießen. Außerdem erleiden Massenbeschleuniger einen Trefferwurfmodifikator von +2, zusätzlich zu allen Entfernungs- und Umgebungsmodifikatoren.

MECH-MÖRSER

Eingeführt: 2531 (Terranische Hegemonie), 2840 (Clans)

Ausgestorben: 2819 (Innere Sphäre)

Wiedereingeführt: 3043 (Vereinigtes Commonwealth)

Mechbasierte Mörser, ein eher altmodisches Konzept, das eher Kurzstreckenartillerie als eine echte Fahrzeugabwehrwaffe ist, hat sich im Lauf der Jahrhunderte niemals wirklich durchgesetzt, besonders

weil es weit effektivere Raketenwerfer gibt. Mitte des 29. Jahrhunderts sind sie weitgehend von den Schlachtfeldern der Inneren Sphäre verschwunden. Dennoch haben einige Parteien – in Anbetracht der Tatsache, dass diese Waffen immun gegen Raketenabwehrsysteme sind – ihr Potential als Unterdrückungswaffe und als Alternative zu LSR untersucht und das Konzept für die Moderne wiederbelebt.

MECH-MÖRSER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/D-F-E)

Spielregeln: Auch wenn der Schadenseffekt vom gewählten Mörsersgeschoss abhängt (siehe Seite 367), so operieren Mörser ansonsten nach den Standardregeln für LSR und können nach den Standardspielregeln direkt oder indirekt abgefeuert werden. Wenn sie indirekt abgefeuert werden, folgen Mech-Mörser allen Standardregeln für Indirekten LSR-Beschuss (siehe Seite 111-112, TW), brauchen aber keine vollständig blockierte Sichtlinie oder einen Beobachter (wenn kein Beobachter anwesend ist, fällt ein zusätzlicher Modifikator von +2 an, weil Mörsergranaten über keinerlei Lenksysteme verfügen). Wenn sie direkt abgefeuert werden, erleiden Mech-Mörser einen Trefferwurfmodifikator von +3, weil die Granaten weiterhin im Bogen auf das Ziel zufliegen.

Mech-Mörser können nur auf bodenbasierte Einheiten abgefeuert werden. Fliegende Einheiten können keine Mech-Mörser abfeuern und sie dürfen auch nicht abgefeuert werden, wenn die Einheit untergetaucht ist.

Raketenabwehrsysteme (Standard und Laser) haben keinen Effekt auf Salven von Mech-Mörsern.

MECHANISCHER GEFECHTSRÜSTUNGS-SPRUNGVERSTÄRKER

F&E-Startdatum: 3065 (Lyranische Allianz)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3070 (Lyranische Allianz)

Mechanische Gefechtsrüstungssprungverstärker sind dazu entworfen worden, die experimentellen BattleMech-Sprungverstärkersysteme im kleineren Maßstab nachzuahmen. Sie versprechen vor allem, die Abhängigkeit einer sprungfähigen Einheit von chemischen Treibstoffen zu eliminieren. Das ursprüngliche Konzept für diese Verstärker beschränkte sie auf vierbeinige Anzüge. Als das System allerdings das Prototypen-Sta-

dium erreichte machte ein innovativeres Kolbensystem sie auch zweibeinigen Rüstungen zugänglich.

Wenn auch der Umstand, dass Gefechtsrüstungen weitaus kürzere Schritte machen als BattleMechs sowie die ausgedehnte Sprungdüsen-Beschleunigungsphase die Reichweite von mechanischen Gefechtsrüstungssprungverstärkern drastisch beschränken, so sind die 30 Meter weiten Sprünge, die die Sprungverstärker erlauben, doch ein nützlicher Vorteil in Sachen Bodengeschwindigkeit.

MECHANISCHER GEFECHTSRÜSTUNGS-SPRUNGVERSTÄRKER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: GR

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Mechanische Gefechtsrüstungssprungverstärker funktionieren genau wie normale Sprungdüsen, mit folgenden Ausnahmen:

- Weil die Mechanischen Sprungverstärker im Flug nicht gelenkt werden können, können Gefechtsrüstungen mit diesem System nicht in derselben Runde Springen-BP ausgeben und Mechabwehrangriffe ausführen.
- Mechanische Sprungverstärker können auch dann verwendet werden, wenn die Einheit unter Wasser ist (solange die Rüstung ansonsten zu Operationen unter Wasser in der Lage ist).
- Eine Gefechtsrüstung darf Standard-Sprungdüsen und Mechanische Sprungverstärker einbauen, kann aber nicht beide Systeme in derselben Runde verwenden. Ein System zu haben erhöht nicht die Springen-BP des anderen, doch können Mechanische Gefechtsrüstungssprungverstärker auch den Bonus in Springen-BP durch Teilschwingen erhalten (wenn der Anzug über solche verfügt).
- Mechanische Gefechtsrüstungssprungverstärker können ohne zu springen verwendet werden, um die Bodenbewegung der Einheit zu verbessern. Diese Bewegungsart – die den normalen Gang des Anzugs durch einen schnelleren, schreitenden Schritt ersetzt, der mehr an kleine Hüpfen erinnert – bringt einen Bonus von +1 auf die Boden-BP des Anzugs.
- Mechanische Gefechtsrüstungssprungverstärker haben keine Wirkung, wenn die Regeln für herunterspringen verwendet werden: der Sprung kann zwar immer noch ausgeführt werden, aber die Einheit erleidet normal Schaden als wäre sie herunter gefallen.

Mechanische Gefechtsrüstungssprungverstärker: Eine Gefechtsrüstung darf nur ein Mechanisches Sprungverstärkersystem einbauen. Die Verstärker sind auf 1 Springen-BP beschränkt, können aber zusätzliche Bonus-Springen-BP erhalten, wenn sie Teilschwingen verwenden (dieser Bonus gilt allerdings nicht für die Nutzung von herkömmlichen Gefechtsrüstungssprungverstärkern). Ein Anzug mit Mechanischen Gefechtsrüstungssprungverstärkern erhält außerdem 1 zusätzlichen Boden-BP, selbst wenn dieser Bonus die normale Beschränkung der Boden-BP übersteigt.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

MECHKAPSELN

Eingeführt: 3064 (Lyransische Allianz)

Die auf Solaris entstandene Mechkapsel, entwickelt aus der Splitterkapsel, wurde für den Einsatz gegen schwerere Ziele, wie BattleMechs

und Fahrzeuge, entwickelt. Ihre kurze Reichweite und Wegwerfenschaften haben seit Jahren verhindert, dass die Waffe auf dem Schlachtfeld eingesetzt wird, so dass sie bis vor kurzer Zeit in den Arenen blieb.

MECHKAPSEL

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (C/X-X-E)

Spielregeln: Mechkapseln funktionieren wie eine LB-X-Autokanone mit Bündelmunition (inklusive dem Trefferwurfmodifikator von -1), aber mit der Reichweite eines Standard-Maschinengewehrs (1 Hexfeld kurz, 2 mittel, 3 weit, und – wenn Extremreichweite verwendet wird – 4 für extrem). Die Schadenskapazität sinkt drastisch mit jedem Entfernungsbereich. Auf 1 Hexfeld Distanz wird die 15er-Spalte der Streutreffertabelle verwendet, auf 2 Hexfelder die 10er-Spalte, auf 3 Hexfelder die 5er-Spalte. (Wenn die Extremreichweiten-Regeln verwendet werden, verwendet die Mechkapsel für den Streuschaden auf Reichweite 4 die 2er-Spalte). Nicht aktivierte Mechkapseln, die einen Kritischen Treffer erleiden, explodieren mit einer Munitionsexplosion für 5 Schadenspunkte. Ausgelöste Mechkapseln können von Kritischen Treffern betroffen werden wie leere Munitionslager. Mechkapseln, die in fliegenden Luftschiffen, Flächenflugzeugen oder Satelliten installiert sind, haben im Kampf keinen Effekt.

MECHKRIEGER-WASSERÜBERLEBENSSYSTEM

F&E-Startdatum: 3045 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3048 (Vereinigtes Commonwealth)

Das heutige Mechkrieger-Wasserüberlebenssystem (M-WUS) wurde ursprünglich von der Firma Snorkel's aus Bracken Swamp für die exotischeren Wasserarenen auf Solaris VII entwickelt, wo sie dazu bestimmt sind, um Krieger, die in einem offenen, untergetauchten

Cockpit gefangen sind, die Chance zu geben, lebend aus dem Wasser zu kommen. Größe und Gewicht des Systems, zusammen mit der Seltenheit von Unterwasserkämpfen, hat die Verwendung des M-WUS beschränkt, es kam nie zu einer vollen Produktion. Allen Berichten zufolge wurde die Clan-Version direkt aus dem Modell der Inneren Sphäre entwickelt, wahrscheinlich aufgrund des Handels mit den Diamanthaien.

MECHKRIEGER-WASSERÜBERLEBENSSYSTEM

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/X-X-D)

Spielregeln: Ein untergetauchter Mech, der mit M-WUS ausgestattet ist und einen Panzerungsdurchbruch in der Trefferzone erleidet, in der sich das Cockpit befindet, kann für bis zu 180 Runden (30 Minuten), die der Cockpitbereich überflutet ist (oder wird), jede Runde mit 2W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 11 oder weniger ignorieren die Cockpit- und Lebenserhaltungssysteme der Einheit die vollen Auswirkungen des Cockpitudurchbruchs, der Mech darf mit einem Mechpilotenwurf-Modifikator von +1 agieren – auch wenn die Sensoren überflutet und deaktiviert wurden. Wenn das Ergebnis eine 12 ist, oder die Einheit mehr als insgesamt 180 Runden unter Wasser verbringt, versagt das M-WUS und der Cockpitbereich wird komplett überflutet, so dass der Mechkrieger den Mech verlassen oder sterben muss.

Das System beschützt zwar das Cockpit und die Lebenserhaltungssysteme, so dass sie im Falle eines Durchbruchs weiter funktionieren, doch werden andere Systeme wie Sensoren nicht geschützt (oder der Reaktor und das Gyroskop, im Falle eines Mechs mit torsomontiertem Cockpit). Im Falle einer überfluteten Torso-Trefferzone in einer Einheit mit M-WUS ist der Mech immobil, der Mech muss auf Rettung warten oder das Risiko eingehen und die Einheit verlassen.

MINENLEGER

Minenleger, die fast so alt wie Minenräumer sind, erlauben es, einen großen Bereich mit Minen zu spicken, sei es zu Lande, zu Wasser oder im Weltraum.

FAHRZEUGS- UND GEFECHTSRÜSTUNGS-MINENLEGER

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära (Fahrzeug), 3050 (Konföderation Capella [Gefechtsrüstung])

Fahrzeug-Minenleger waren in Verwendung, ehe der Mensch die Erde verließ. Erst als die Clans eintrafen und plötzlich eine

Menge an Gefechtsrüstungen aus der Inneren Sphäre entwickelt wurden, verband die Konföderation Capella den Minenleger mit der Gefechtsrüstung.

Mechkapsel: Mechkapseln können in jeder Trefferzone in einem Mech oder Fahrzeug montiert werden (inklusive Torso-Rücken), oder in Außenfeldern an Mobilen Bauten und erhalten das normale Schussfeld abhängig von ihrer Position.

Mechkrieger-Wasserüberlebenssystem (M-WUS): Das M-WUS muss immer in der Trefferzone installiert werden, in der sich das Cockpit befindet.

Minenleger: Nur BattleMechs, IndustrieMechs, ProtoMechs, Gefechtsfahrzeuge, Hilfsfahrzeuge (ohne Satelliten), Jäger, Raumboote und Mobile Bauten dürfen Fahrzeug-Minenleger verwenden. Nur Gefechtsrüstungen dürfen Gefechtsrüstungs-Minenleger verwenden. Nur Satelliten-Hilfsfahrzeuge, Luft-/Raumjäger, Raumboote, Landungsschiffe, Raumstationen, Sprungschiffe und Kriegsschiffe dürfen Weltraum-Minenleger verwenden. Minenleger dürfen in den entsprechenden Einheiten nach den Standardregeln zur Waffeninstallation für die Einheit eingebaut werden.

Fahrzeug- und Gefechtsrüstungs-Minenleger erhalten nur 2 Schuss pro Verlegesystem (vom selben Minentyp, der vor Spielbeginn festgelegt werden muss) und dürfen keine zusätzliche Minenmunition einbauen.

Weltraum-Minenleger werden als Punktverteidigungswaffe im Standard-Maßstab verwendet, wenn sie in Luft-/Raumjägern, Raumbooten und erweiterten Luft-/Raumeinheiten montiert werden und verwenden die Standardregeln zur Installation solcher Waffen in diesen Einheiten, inklusive Schützen-Voraussetzungen und Maximalanzahl Waffen pro Trefferzone.

FAHRZEUGS- UND GEFECHTSRÜSTUNGS-MINENLEGER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GR, PM, BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/E-E [Fahrzeug], D-X-X-E [Gefechtsrüstung])

Spielregeln: Fahrzeug-Minenleger (für Fahrzeuge und Mechs) sind spezialisierte „Werfer“, die Minen im Hexfeld der Einheit abwerfen, während sie sich bewegt. Bodenbasierte Einheiten, wie Mechs, ProtoMechs und Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit den Antriebssystemen Rad, Kette, Luftkissen (für diese Regel auch Bodeneffektfahrzeuge) dürfen zu Beginn oder am Ende ihrer Bewegungsphase (egal mit welcher Bewegungsart) jede Art von Land-Minenfeld legen. Das Minenfeld, das eingesetzt wird, hat Standardstärke, und füllt automatisch das Hexfeld, das die Einheit bestimmt hat (entweder das Starthexfeld oder das letzte Hexfeld).

Schiffe, die sich auf oder unter der Wasseroberfläche bewegen (Maximaltiefe 12), können auf dieselbe Art Seeminen verteilen, dürfen aber keine Minen verwenden, die nicht explizit als Seeminen markiert sind (wie Aktive Minen). Fliegende Fahrzeuge, Konventionelle Jäger, Luft-/Raumjäger und Raumboote, die sich mit dem Fahrzeug-Minenleger bestückt über der Geländekarte bewegen, dürfen Minen nach den Standardregeln für einen Bombenangriff verteilen (siehe Seite 245-247, TW).

Gefechtsrüstungs-Minenleger dürfen ihre Minen genau wie bodenbasierte Einheiten mit Fahrzeug-Minenlegern verteilen, dürfen dabei aber nur Sprung- (oder Senkrechtstarter-)Bewegung verwenden. Nur ein Soldat pro Gefechtsrüstungseinheit (Trupp, Strahl oder Level I), kann in einer Runde Minen streuen. Jeder Soldat kann einen anderen Typ Minen verlegen (der Minentyp muss auf dem Datenblatt für jeden einzelnen Soldaten festgehalten werden).

Minenfelder, die mit Fahrzeugs- oder Gefechtsrüstungs-Minenlegern gelegt worden sind, haben einen Standard-Schadenswert von 10 pro „Schuss“, unabhängig vom Minentyp. Auch wenn sie 2 Schuss in ihre Tonnage und Bauzeilen integrieren, erleiden Fahrzeug-Minenleger keine Munitionsexplosion, wenn sie getroffen werden (oder durch Überhitzung).

WELTRAUM-MINENLEGER

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära (Weltraum)

Weltraum-Minenleger, die während der Zeit der Terranischen Allianz eingeführt wurden, bleiben zusammen mit den Weltraumminen relativ selten. Es passiert einfach zu leicht, dass kommerzielle Schiffe unbeabsichtigt in ein Weltraumminenfeld fliegen, und somit sind

sie als Verteidigungsstrategie einfach nicht praktikabel, selbst auf den wichtigsten Welten. Sie werden meistens eingesetzt, wenn ein Gegner vorrückt, um die Kontrolle über ein System zu übernehmen und er von externen Verstärkungen abgeschnitten werden soll.

WELTRAUM-MINENLEGER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: HF, LJ, RB, LS, SS, KS, RS

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/E-F-E)

Spielregeln: Weltraum-Minenleger dürfen nur auf der Weltraumkarte verwendet werden, doch jedes Hexfeld das näher als 10 Hexfelder (180 Kilometer) an der Atmosphäre / Ionosphäre eines Planeten liegt, unterliegt den Auswirkungen der Schwerkraft und wird mit einer Geschwindigkeit von 1 Hexfeld pro Runde in Richtung des Planeten gezogen (sie verlieren ihre Wirkung, wenn sie die Ionosphäre treffen oder durchdringen). Weltraum-Minenfelder werden in dem Hexfeld platziert, in dem sich die streuende Einheit am Ende der Bewegungsphase aufhält. Wenn die Einheit nicht stationär ist (Geschwindigkeit 0) bewegt sich das Minenfeld weiter in die Richtung und mit der Geschwindigkeit, in der sich die Einheit zum Zeitpunkt des Legens bewegt hat (modifiziert für Schwerkraft, wenn sich das Minenfeld innerhalb von 10 Hexfeldern von einer Ionosphäre entfernt befindet, siehe oben). Einheiten, die außer Kontrolle sind, dürfen keine Weltraumminen verlegen.

Die Schadenskapazität für Weltraum-Minenstreuer basiert auf der Größe der Einheit, die das Feld durchquert, nicht auf dem Minenleger selbst, also erhält eine Gruppe von Weltraum-Minen stattdessen eine Angriffskapazität (die Anzahl von „Angriffen“, die das Minenfeld ausführen kann, ehe es zu ausgedünnt ist, um noch effektiv zu sein). Die Angriffskapazität liegt für jedes gelegte Weltraum-Minenfeld bei 6.

MINENRÄUMER

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Minenräumer, eine Technologie so alt wie die häufige Verwendung von Minenfeldern in Terras Weltkriegen, sind so entworfen, dass sie

Minen in sicherer Entfernung vor einem Fahrzeug sprengen, so dass ein Weg für andere Einheiten geräumt wird.

MINENRÄUMER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GF, HF, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/C-C-D)

Spielregeln: Ein Minenräumer hat zu Spielbeginn einen effektiven Panzerungswert von 30, doch kann er nicht als zusätzliche Panzerung verwendet werden und hält keine Angriffe gegen das Minenräumfahrzeug auf, selbst wenn sie durch die Ausrichtung des Minenräumers gehen. Marine-Minenräumer sind nur gegen Seeminenfelder wirksam; Land-Minenräumer wirken nur gegen Land-Minenfelder.

Minenräumer funktionieren so, dass sich das Minenräumfahrzeug einfach durch das vermint Hexfeld bewegt, aber ihre Effektivität hängt von der Art des Minenfelds ab.

Wenn das Hexfeld ein Vibrabomben-Minenfeld enthält, löst das Minenräumfahrzeug das Minenfeld automatisch aus und räumt es dabei wenn sein Gewicht innerhalb von 9 Tonnen der Tonnage-Einstellung des Minenfelds liegt, wobei der Minenräumer 10 Schadenspunkte erleidet.

Gegen Aktive, Inferno und Standard-Minenfelder (konventionelle) muss der Spieler, der den Minenräumer kontrolliert, einen normalen Minen-Detonationswurf machen, wenn das vermint Hexfeld betreten wird, doch bei einem Wurf von 6+ werden die Minen ausgelöst und geräumt (wobei der Minenräumer 6 Schadenspunkte erleidet). Wenn sich mehrere Arten von Minenfeldern in einem Hexfeld befinden, dann muss der Wurf für jede Art von Minenfeld gemacht werden. Wenn der Wurf misslingt, dann löst womöglich das Fahrzeug selbst die Minen nach den normalen Regeln aus (siehe Seite 207), doch erleidet die Trefferzone des Minenräumers den Schaden, nicht das Minenräumgerät selbst. Das Feld bleibt dann nach den Standardregeln der Mine aktiv.

Minenräumer haben keinen Effekt auf befehlsdetonierte Minenfelder.

Minenräumer bleiben voll effektiv, bis die Panzerung auf 0 (oder weniger) fällt. Dann wird das Minenräumgerät als zerstörter Gegenstand behandelt.

Schaden, den den Panzerungswert des Minenräumgeräts übersteigt, wird automatisch auf die Trefferzone übertragen, in der der Räumer angebracht ist.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

MOBILE FELDBASIS

Eingeführt: 3059 (Vereinigte Sonnen, Lyranisches Commonwealth), 3060 (Coyote)

Die Mobile Feldbasis (MFB) ist letztlich ein in sich geschlossenes Reparaturportal, das mit denselben Schweißgeräten, Greifarmen

und Hubwerken ausgestattet ist wie der Mech- oder Fahrzeughangar eines Landungsschiffs (aber nicht über die Abschussmechanismen und Besatzungsunterbringungen solcher Einrichtungen verfügt).

MOBILE FELDBASIS

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GF, HF, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/X-X-E)

Spielregeln: Eine MFB hat im Kampf keinen Effekt, hat aber bei Reparatur- und Bergungsoperationen einige Vorteile. Diese sind in *Strategic Operations* beschrieben.

MOBILE HYPERPULS-GENERATOREN

Eingeführt: ungefähr 2655 (Terranische Hegemonie, Mobil), ungefähr 2751 (Terranische Hegemonie, Boden-Mobil)

Hyperpulsgeneratoren (HPG) sind die mächtigen Geräte, die die Innere Sphäre und die Clans für interstellare Kommunikation verwenden. Letztlich sind sie dazu in der Lage, „Feuerstöße“ von Informationen durch selbst erzeugte Sprungpunkte abzugeben, zu Empfängern, die bis zu 50 Lichtjahre entfernt sein dürfen. Die normalen planetaren HPG sind im bekannten Raum ein verbreiteter Anblick. Sie bestehen aus einer riesigen Antennenschüssel, umgeben von einer Installation, die aus verstärkten EMP-Dämpfern, einer unab-

hängigen Energieversorgung und einer großen Einrichtung für Personal und Operatoren besteht.

Weitaus weniger häufig sieht man die kompakten Versionen, die so genannten Mobilien HPG. Sie wurden während der Zeit des Sternbundes produziert und im großen Stil von den SBVS eingesetzt, doch heute haben nur die Clans, ComStar und Blakes Wort Zugriff auf die 50 Tonnen schweren HPG, die auf großen Raumschiffen verwendet werden. Diese Gruppen sollen außerdem Zugriff auf noch kleinere Boden-HPG haben, die nur 12 Tonnen wiegen und von Bodenfahrzeugen oder sogar BattleMechs transportiert werden können.

MOBILER HYPERPULS-GENERATOR

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: HF, SS, LS, RS, KS, MB (Mobile HPG); BM, IM, GF, HF, LJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB (Mobile Boden-HPG)

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/E-X-F [Mobile HPG]), F/F-X-F [Mobile Boden-HPG]

Spielregeln: Mobile HPG sind nicht für beiläufige Kommunikation gedacht. Kleine Fahrzeuge brauchen eine beachtliche Zeit, um sich für eine Übertragung aufzuladen. Der EMP-artige Effekt der Übertragung und des Empfangs kann Einheiten in Reichweite einer gesendeten (oder empfangenen) Nachricht Schwierigkeiten bereiten.

Um ein Mobiles HPG auf einer Raumstation, einem Landungsschiff, Sprungschiff oder Kriegsschiff zu aktivieren, beträgt die notwendige Energie (als Wärme ausgedrückt) 40 Wärmepunkte pro Minute (Runde) Übertragung. Ein Mobiles Boden-HPG auf einem Großen Hilfsfahrzeug erzeugt 20 Wärmepunkte beim Aufladen und Übertragen. Bei anderen Einheiten dürfen Mobile Boden-HPG nicht öfter als alle 5 Runden (im Bodenkampf-Maßstab) einmal verwendet werden und 1 Runde Aufladung ist für 1 Runde Übertragung notwendig, es kann nur genug Energie für 1 Runde Übertragung gespeichert werden. (Im Weltraumkampf geschieht der ganze Prozess in 1 Runde). Wenn sie eine Übertragung macht oder sich darauf vorbereitet, darf eine Einheit mit Mobilem HPG keine Waffenangriffe machen; Einheiten, die mit Mobilien Boden-HPG ausgestattet sind, dürfen in einer Runde, in der sie übertragen, auch keine BP ausgeben (sie sind aber nicht immobil). Übertragung und Empfang von HPG-Signalen geschieht in der Waffeneinsatzphase.

Übertragung oder Empfang von HPG-Signalen erzeugt einen elektromagnetischen Impuls der nahe Einheiten „blendet“. Die Transmissionsentladung eines Mobilien HPG blendet die Sensoren des Ziel- (oder übertragenden) Schiffs und aller Einheiten in 1000 Metern (33 Bodenhexfelder) Umgebung, während ein Mobiles Boden-HPG die übertragende Einheit und alle Einheiten im Umkreis von 250 Metern (8 Hexfeldern) betrifft. Dieser Effekt hält 1 Minute lang an (1 Runde im Weltraum- oder Stratosphärenkampf, 6 Runden im Fahrzeug-Bodenkampf). In dieser Zeit können Luft-/Raumeinheiten, die betroffen sind, keine Waffenangriffe machen und alle Bodeneinheiten außer konventioneller Infanterie erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +4. Empfangsentladungen (in den seltenen Fällen, in denen der Impuls auf ein Empfangs-HPG auf der Planetenoberfläche gerichtet ist) sind weitaus weniger stark und haben einen Radius von nur 30 Metern (1 Hexfeld), um die empfangende Einheit (unabhängig von der Art des Transmitters). Wenn kein HPG vorhanden ist, um den Impuls zu empfangen, dann passiert nichts. Mobile Boden-HPG können nicht verwendet werden, um einen Impuls gegen eine Zieleinheit außer einem anderen HPG zu richten.

Minenräumer: Minenräumer sind als Land- und Wasservariante verfügbar, dies muss bei der Konstruktion festgelegt werden. Landbasierte Minenräumer sind nur für Mobile Bodenbauten und Fahrzeuge mit den Antriebssystemen Rad und Kette verfügbar. Wassermineenräumer dürfen nur in Fahrzeugen mit den Antriebsarten Verdrängungsrumpf, Tragflügelboot und Unterseeboot eingebaut werden, oder in Mobilien Bauten mit der Antriebsart Wasser. Minenräumer müssen immer in Heck oder Front der Einheit untergebracht werden (oder in den Front-Seiten / Heck-Seiten, bei besonders großen Fahrzeugen) oder in einem Randfeld eines Mobilien Gebäudes.

Mobile Feldbasis: Eine oder mehr MFB können in jedem Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug oder Mobilem Gebäude eingebaut werden (Landungsschiffe und andere entsprechende Einheiten müssen die entsprechenden Transporthangars verwenden).

Mobile Hyperpulsgeneratoren (Mobile HPG / Mobile Boden-HPG): Mobile HPG und Mobile Boden-HPG benötigen einen Fusionsreaktor, um zu funktionieren.

Mobile HPG dürfen nur in Großen Hilfsfahrzeugen, in Luft-/Raumeinheiten über 200 Tonnen und Mobilien Bauten eingebaut werden. Mobile Boden-HPG können in Mechs, Fahrzeugen, Jägern, Raumbooten, Luft-/Raumeinheiten über 200 Tonnen und Mobilien Bauten installiert werden. Mechs mit Mobilien Boden-HPG können ihn nur in Torso-Trefferzonen einbauen, dürfen aber die Bauzeilen auf angrenzende Torso-Sektionen aufteilen. Beide HPG-Typen werden im Spiel als Energiewaffe behandelt und brauchen ausreichend Wärmetauscher für ihren Betrieb, wenn sie in Fahrzeugen und anderen Einheiten ohne Wärmeskala eingebaut werden.

Eine Einheit darf nur einen Mobilien HPG oder Boden-HPG gleichzeitig besitzen. Mobile HPG haben eine Besatzungsanforderung von 10. Boden-HPG haben eine Besatzungsanforderung von 1, dies kann der Pilot der Einheit sein. Satelliten, die als unbemannte Einheiten gebaut sind, brauchen keine Besatzung für ihre Mobilien Boden-HPG-Systeme, doch dienen solche HPG nur als Relais zwischen zwei anderen HPG und dürfen ihre Zieleinstellung niemals abseits dieser beiden HPG einstellen. Drohnen-Einheiten (siehe Seite 305) dürfen keine HPG verwenden.

In allen anderen Belangen können Mobile HPG und Mobile Boden-HPG nach den Standardregeln in die erlaubten Einheiten eingebaut werden.

Nur Mobile Boden-HPG (nicht aber die größeren Mobilien HPG) dürfen als Module in Omnieinheiten verbaut werden.

MSR-„APOLLO“-FEUERLEITSYSTEM

Eingeführt: 3071 (Draconis-Kombinat)

Das MSR-Feuerleitsystem, das die MSR-Antwort auf das Artemis-IV sein soll (der aktuelle Spitzname ist „Apollo“, doch ist zu bezweifeln, dass der Name sich durchsetzt) hilft dabei, die Zielerfassungsprobleme des MSR zu überwinden, ohne ein Munitionsupgrade und in der Folge eine Aufrüstung der Waffe notwendig zu machen. Statt-

dessen wird das MSR-FLS mit dem normalen MSR-Werfer verknüpft und dient als eine Art Feuerleitcomputer, der die Waffe für maximalen Effekt ausrichtet. Die Ergebnisse sind zwar alles andere als perfekt, weil die Rakete selbst keine Zielerfassungssensoren besitzt, doch hat das Resultat eine größere Chance, das Ziel ins Visier zu nehmen.

MSR-„APOLLO“-FEUERLEITSYSTEM



Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/X-X-E)

Spielregeln: MSR-Feuerleitsysteme

MSR-Feuerleitsysteme negieren den Trefferwurfmodifikator von +1, der für alle MSR-Werfer gilt. Bei einem erfolgreichen Treffer muss der angreifende Spieler aber 1 vom Wurf auf die Streutreffertabelle abziehen, um die Ungenauigkeit der Raketen selbst abzubilden. Bei Mechs werden MSR-Feuerleitsysteme als Aufsatz für den MSR-Werfer behandelt, aber eigenständig genug angesehen, dass bei einem Kritischen Treffer gegen das FLS der Werfer nach normalen MSR-Regeln weiter funktioniert. Das MSR-FLS ist von Störfeldern nicht betroffen.

NULL-SIGNATURSYSTEM

Eingeführt: 2630 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: 2790 (Innere Sphäre)

Das Null-Signatursystem, erschaffen vom ersten Sternenbund, ist eine Reihe von hochentwickelten passiven und aktiven elektronischen Gegenmaßnahmen und Wärmleitblechen, die zusammen die

Wärme und elektromagnetische Signatur eines BattleMechs verbergen. Es erinnert zwar an das moderne Tarnkappen-Panzerungssystem aus der Konföderation Capella, das aus ihm entstanden ist, doch ist das Null-Signatursystem etwas fortschrittlicher und braucht keinen zusätzlichen Störsender, um seinen Nutzen entfalten zu können.

NULL-SIGNATURSYSTEM



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/E-X-X)

Spielregeln: Eine Einheit mit Null-Signatursystem kann das System während der Endphase jeder Runde aktivieren oder deaktivieren, oder das Spiel mit aktiviertem System beginnen. Solange das Null-Signatursystem aktiviert ist, erleiden Angriffe gegen die Einheit auf mittlere Entfernung einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1, während Angriffe auf weite und extreme Entfernung einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2 erhalten. Aktive Beagle-Sonden und ihre Clan-Äquivalente können versteckte Einheiten mit aktivem Null-Signatursystem nicht aufspüren. Wärmesuchende Waffen (zum Beispiel Wärmesuchraketen) berechnen ihren Trefferwurfmodifikator gegen die Einheit, als sei sie 18 Punkte kühler als sie tatsächlich ist. Nur eine Aktive Bluthund-Sonde (siehe Seite 278) kann die Maskierung des Null-Signatursystems durchdringen. Konventionelle Infanterie ist vom Null-Signatursystem nicht betroffen und ignoriert diese Modifikatoren.

Ein Kritischer Treffer gegen eine Bauzeile des Null-Signatursystems (oder die Zerstörung einer Trefferzone, in der es sich befindet) deaktiviert das gesamte System.

Solange das System aktiv ist, erzeugt es 10 Wärmepunkte. Wird es zusammen mit einem Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild (siehe Seite 292) verwendet, dann sind alle Modifikatoren kumulativ.

Infanterie, die nach den Regeln für den Transport von Gefechtsrüstungen getragen wird (siehe Seite 226, TW), hat keinen Effekt auf das Null-Signatursystem, solange es aktiv ist.

PANZERUNG

Mehrere neue Panzerungsvarianten haben im Lauf der letzten Jahrzehnte den Prototypenstatus erreicht, sie sollen die Defensivmöglichkeiten aller

Arten von Gefechtsseinheiten verbessern. Den meisten fehlt allerdings die umfassende Abdeckung, die die heutigen Panzerungsarten bieten.

FERROLAMELLAR-PANZERUNG

F&E-Startdatum: 3066 (Clan Schneerabe)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3070 (Clan Schneerabe)

Ferrolamellar-Panzerung ist ein verbesserter Hybrid aus Ferrofibrilpanzerung und der Lamellenrüstung der Kriegsschiff-Klasse, der von den Clans für die Verwendung durch kleinere Gefechtsseinheiten wie

BattleMechs, Gefechtsfahrzeuge und Jäger entwickelt wurde. Sie trägt stärker auf als die normale Ferrofibrilpanzerung der Clans, doch verfügt sie über stärkere energiereflexive Eigenschaften und eine verbesserte Resistenz gegen kinetischen Schaden.

FERROLAMELLAR-PANZERUNG



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (F/X-X-F)

Spielregeln: Eine Trefferzone, die von Ferrolamellar-Panzerung geschützt wird, verringert allen Schaden um 1 Punkt für jeweils angefangene 5 Punkte, die der Treffer verursacht (bis zu einem Minimum von 0 Punkte Schaden pro Treffer). Ist die Trefferzone durch Stacheln geschützt (siehe Seite 289), dann wird zuerst die Schadensreduzierung durch die Stacheln verwendet und dann erst wird die Schadensreduzierung durch die Ferrolamellar-Panzerung eingerechnet. Überzähliger Schaden betrifft die Interne Struktur oder Strukturelle Integrität nach den normalen

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

FERROLAMELLAR-PANZERUNG (FORTS.)



Regeln für den Strukturtyp der Trefferzone. Waffen, deren Schaden durch die Ferrolamellar-Panzerung auf 0 verringert wird (wie LB-X-Streumunition) können weder eine Pilotenverletzungen verursachen wenn das Cockpit getroffen wird, noch dürfen sie Kritische Durchschlagstreffer oder „gleitende“ Kritischen Treffer durch spezielle Trefferzonen erzielen. Gegen Gefechts- und Hilfsfahrzeuge dürfen solche Waffen allerdings auf die normale Weise Antriebschäden verursachen (weil solche Einheiten über stärker exponierte Antriebsmechanismen verfügen).

Außerdem negiert Ferrolamellar-Panzerung die zusätzlichen panzerungsdurchschlagenden Auswirkungen von Panzerbrechender Munition (siehe Seite 140, *TW*), Tandemladungsraketen (siehe Seite 374) und Mech-Tasern (siehe Seite 345). Wenn diese Waffen gegen eine Trefferzone gefeuert werden, die von Ferrolamellar-Panzerung geschützt ist, fügen sie der Panzerung nur Standardschaden zu (Panzerbrechende Munition trifft wie normale AK-Munition; Tandemladungsraketen treffen wie normale KSR; Mech-Taser verursachen nur 1 Punkt Panzerungsschaden).

GEHÄRTETE PANZERUNG

F&E-Startdatum: 3045 (Vereinigtes Commonwealth), 3057 (Clan Geisterbär)
Prototypenkonstruktion und Produktion: 3047 (Vereinigtes Commonwealth), 3061 (Clan Geisterbär)

Gehärtete Panzerung verwendet dickere, überlappende Platten, um den Schutz der Einheit auf Kosten ihrer Flexibilität zu erhöhen. Sie

ist zwar nicht gerade ein neues Konzept, doch Gehärtete Panzerung in Produktionsqualität, die konsistent den Schutz verbessert und die negativen Auswirkungen minimiert, ist ein Ziel, das von den meisten Herstellern der Inneren Sphäre noch nicht erreicht werden kann.

GEHÄRTETE PANZERUNG



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/X-X-F)

Spielregeln: Jeder Punkt Gehärtete Panzerung kann zwei Schadenspunkte aushalten. Um das widerzuspiegeln, wird für den ersten Punkt Schaden, der von einer Lokation mit dieser Panzerungsart abgestrichen wird, ein einzelner Schrägstrich durch den Panzerungskreis gezogen. Für einen zweiten Punkt Schaden wird ein weiterer Schrägstrich durch denselben Panzerungskreis gezogen, wodurch ein „X“ entsteht (oder es wird der gesamte Panzerungskreis geschwärzt). Wenn die ganze Panzerung abgetragen ist, wird die interne Struktur normal angegriffen, wenn keine Zusatzregeln gelten.

Kritische Durchschlagstreffer (inklusive „gleitenden“ Kritischen Treffern) gegen eine Einheit, die von Gehärteter Panzerung geschützt wird (wie solche, die beim Würfeln einer 2 auf der Trefferzontabelle entstehen können oder durch erfolgreiche Schwarmangriffe) erleiden einen Modifikator von -2 auf der Kritische-Treffer-Tabelle (inklusive den Kritischen Fahrzeugtreffertabellen). Wenn der Angriff eine Trefferzone oder Ausrichtung trifft, die nicht von Gehärteter Panzerung geschützt wird, gilt dieser Modifikator auf Kritische Treffer nicht.

Außerdem negiert Gehärtete Panzerung die zusätzlichen panzerungsdurchdringenden Effekte von Panzerbrechender Munition (siehe Seite 140, *TW*), Tandemladungsraketen (siehe Seite 374) und Tasern (siehe Seite 345). Wenn diese Waffen gegen eine Trefferzone gerichtet werden, die von Gehärteter Panzerung geschützt wird, wird der Schaden nicht wie oben reduziert, und somit verursachen sie ihren Schaden, als seien sie Standardwaffen, die Standardpanzerung treffen (Panzerbrechende Munition trifft wie normale AK-Geschosse; Tandemladungsgeschosse treffen wie normale KSR; Mech-Taser verursachen nur 1 Punkt Panzerungsschaden).

Einheiten, die Gehärtete Panzerung verwenden, erleiden deutliche Bewegungsabzüge, die Mechpilotenwürfe und Geschwindigkeit beeinflussen. Um dies darzustellen erleiden Mech-Einheiten mit Gehärteter Panzerung einen Mechpilotenwurf-Modifikator von +1 und -1 Rennen-BP. Gefechtsfahrzeuge, die Gehärtete Panzerung verwenden, erleiden einen Fahrerwurf-Modifikator von +1, verringern aber nicht ihre BP. Diese BP-Reduktion hat keinen Einfluss auf die Anzahl Verbesserter Sprungdüsen, die eingebaut werden können (siehe Seite 225, *TM*).

LASERREFLEKTIVE (REFLEC-/GLASIERTE) PANZERUNG

F&E-Startdatum: 3055 (Vereinigtes Commonwealth), 3057 (Clan Jadedalke)
Prototypenkonstruktion und Produktion: 3058 (Lyransische Allianz), 3061 (Clan Jadedalke)

Arbeiter von Coventry Metal Works „entdeckten“ zufällig eine potenziell effektive Form laserreflektiver Panzerung (auch als glasierte Panzerung oder „Reflec“-Panzerung bekannt), als sie an einer Ladung Ferrofritpanzerung arbeiteten. Die resultierende Hochglanz-Legierung verringerte die Auswirkungen von Lasern und

Flammern drastisch, erwies sich aber zunächst als überempfindlich gegenüber der lokalisierten Oberflächenerhitzung durch Partikelkanonenbeschuss. Spätere Prototypen brachten dieses Problem unter Kontrolle, doch gegen die Brüchigkeit der Panzerung konnte nur wenig getan werden. Sie schützt kaum vor spezialisierten panzerbrechenden Munitionstypen und zerbricht schnell bei Kollisionen, Nahkampfangriffen und anderen Schäden mit großer Oberflächenwirkung, wie Artillerieschlägen.

LASERREFLEKTIVE (REFLEC-/GLASIERTE) PANZERUNG



Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, GR, LJ, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F), Clan (F/X-X-F)

Spielregeln: Laserreflektive Panzerung verringert allen Schaden und Wärmeeffekte von Flammern, Lasern, PPK, Plasmawaffen und energiebasierten Infanteriewaffen um die Hälfte (abgerundet, bis zu einem Minimum von 1 Punkt Schaden und / oder Wärme; Infanterielaser halbieren ihren Gesamtschaden, ehe sie auf die normale Weise die Trefferzonen bestimmen).

MSR-„Apollo“-Feuerleitsystem: Das MSR-Feuerleitsystem kann nur mit einem MSR-System montiert werden. Wie beim Artemis-IV muss das MSR-FLS in alle MSR-Werfer der Einheit integriert werden. Einheiten außer Mechs behandeln MSR und ihr Feuerleitsystem als einen Gegenstand, wenn es um den Platzbedarf geht. Der Luft-/Raum-Angriffswert einer MSR, die vom MSR-FLS modifiziert wird, entspricht einem Ergebnis von 6 auf der entsprechenden Streutreffertabelle.

Null-Signatursystem: Das Null-Signatursystem hat kein nennenswertes Gewicht, nimmt aber 1 Bauzeile in jeder Trefferzone des Mechs außer dem Kopf ein.

Ein Mech mit diesem System darf keine erweiterten Feuerleitcomputer, K3-Systeme, Tarnkappenpanzerung oder ein Leere-Signatursystem einbauen. Die Einheit darf eine Aktive Sonde, ein Zielerfassungssystem oder einen Störsender verwenden, doch braucht das Null-Signatursystem im Gegensatz zu Tarnkappenpanzerung keinen Störsender.

Das Null-Signatursystem kann nicht in OmniModulen in OmniMechs eingebaut werden.

LASERREFLEKTIVE (REFLEC-/GLASIERTE) PANZERUNG (FORTS.)



Weil die Panzerung allerdings brüchiger ist als normal, wird der Schaden durch Stürze, Nahkampfangriffe und Bewegung durch Gebäudewände gegen Zonen, die von dieser Panzerung geschützt sind verdoppelt. Außerdem wird Schaden durch Flächeneffektswaffen (wie Artillerie) gegen Zonen, die von Laserreflektiver Panzerung geschützt werden, ebenfalls verdoppelt.

Bei Luft-/Raumeinheiten wird der Schaden gegen Trefferzonen, die von Laserreflektiver Panzerung geschützt werden, durch misslungene Steuerwürfe, die normalerweise Schaden gegen die Zone verursachen würden bei folgenden Ereignissen ebenfalls verdoppelt: Betreten eines Weltraum-/Atmosphärenhexfelds (siehe Seite 78, TW), Ein- und Ausschleusen (siehe Seite 78, TW), Abheben und Aufsetzen (siehe Seite 87-88, TW) und Rammangriffe (siehe Seite 241, TW). Außerdem wird Schaden durch Flächeneffektswaffen (wie Artillerie) gegen Zonen, die von Laserreflektiver Panzerung geschützt werden, ebenfalls verdoppelt.

Außerdem erhalten panzerbrechende Waffen wie Panzerbrechende Munition (siehe Seite 140, TW), Tandemladungsraketen (siehe Seite 374) und Taser (siehe Seite 345) einen Modifikator von +2 auf den Effektwurf des panzerbrechenden Effekts (Kritische Trefferwürfe für Panzerbrechende Munition und Tandemladungsraketen; Tasereffekte für Mech- und Gefechtsrüstungen-Taser) bei erfolgreichen Angriffen gegen eine Trefferzone, die von Laserreflektiver Panzerung geschützt ist. Gegen alle anderen Waffentypen wird Laserreflektive Panzerung normal behandelt.

Überzähliger Schaden über der Kapazität der Panzerung hat den normalen Effekt gegen interne Struktur oder Strukturelle Integrität, nach den normalen Regeln für den Strukturtyp der Trefferzone. Jedoch werden überschüssige Schadenspunkte aus schadensverdoppelnden Effekten nicht weitergeleitet. Beispielsweise wurde ein 5-Punkte-Schlag auf 10 Punkte verdoppelt. Eine Zone mit laserreflektierender Panzerung, die noch 9 Punkte übrig hat, würde alle 9 Punkte verlieren, aber der überschüssige Punkt Schaden würde nicht an die Struktur weitergeleitet.

Laserreflektive Panzerung für Gefechtsrüstungen hat alle deren Vorteile, aber keine Nachteile.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Panzerung: Die Panzerungstabelle unten zeigt die Anzahl der Punkte, die jeder Erweiterte Panzerungstyp einer Einheit pro Tonne bringt, sowie die notwendigen Zeilen internen Raums und alle relevanten Konstruktionsanmerkungen. Ein Eintrag von N/A in der Platzbedarf-Zeile einer Einheit bedeutet, dass diese Einheit den aufgeführten Panzerungstyp nicht verwenden darf.

Hilfsfahrzeuge dürfen all diese Panzerungstypen verwenden, brauchen dafür aber die Rumpfmodifikation Gepanzert (in diesem Fall bestimme das Gewicht pro Punkt in Kilogramm, indem du die Anzahl von Panzerungspunkten pro Tonne durch 1000 teilst); diese erweiterten Panzerungstypen haben allesamt einen SPW von 10.

Wenn es nicht anders angegeben ist, bleiben die hier angegebenen Panzerungstypen aktiv und sind von Pilotenverwundungen oder Reaktorstilllegung nicht betroffen. Kritische Treffer gegen Panzerungszeilen haben keinen Effekt und müssen neu gewürfelt werden, wenn es die Regeln der Panzerung nicht anders angeben.

Zu guter Letzt darf von den hier aufgelisteten Panzerungstypen nur Modulare Panzerung in Modulen installiert werden. Maximal ein Gegenstand Modulare Panzerung kann in einer kritischen Zeilen-Zone eingebaut werden. Beim Torso sollte angegeben werden, ob die Modulare Rüstung die Front oder den Rücken beschützt und sie schützt nur gegen Angriffe, die diese Panzerungszone treffen. Auch wenn Modulare Panzerung ein erweiterter Panzerungstyp ist, entspricht der Panzerungswert von Modularer Panzerung dem von Standardpanzerung (siehe Seite 205, TM). Sie darf über jedem anderen Panzerungstyp montiert werden. Alle anderen Panzerungstypen (mit Ausnahme von Gehärteter Panzerung) sind für Einheiten mit modularer (Omni-)Technologie verfügbar, müssen aber in die Basiskonfiguration der Einheit eingebaut werden, es sei denn, der Konstrukteur verwendet außerdem die optionale Flickwerk-Panzerung-Konstruktionsoption (siehe Seite 377). Gehärtete Panzerung ist nur mit Standard-Einheiten (nicht mit Omni-Einheiten) kompatibel.

ERWEITERTE PANZERUNGSTABELLE

Erweiterter Panzerungstyp	Punkte pro Tonne	Raum							Konstruktionsanmerkungen
		GR	BM	IM	GF	HF*	KJ	LJ	
Ferrolamellar	14	N/A	12	12†	1	1	2	2	Jägerzeilen: 1 (pro Tragfläche)
Gehärtet	8	N/A	0	0†	1	N/A	N/A	N/A	Darf nicht von Senkrechtstarter-, Bodeneffekt- oder Luftkissen-Gefechtsfahrzeugen getragen werden
Laserreflektiv (IS)	16	N/A	10	10†	1	1	2	2	Jägerzeilen: 1 (pro Tragfläche)
Laserreflektiv (Clan)	16	N/A	5	5†	1	1	1	1	Jägerzeile: 1 (Heck)
Modular	10	N/A	1	1†	1	1	1	1	1 Zeile pro Tonne; darf nicht an Kopf- und Rotor-Trefferzone installiert werden.
Reaktiv (IS)	16	N/A	14	14†	2	2	3	3	Jägerzeilen: 1 (pro Tragfläche), 1 (Heck)
Reaktiv (Clan)	16	N/A	7	7†	1	1	1	1	Jägerzeilen: 1 (Heck)
Fahrzeug-Tarnkappe	16	N/A	N/A	N/A	2	2	2	2	Störsender notwendig; Jägerzeilen: 1 (pro Tragfläche); erzeugt 10 Punkte Wärme**

* Hilfsfahrzeuge benötigen die Rumpfmodifikation Gepanzert und ein minimales Rumpf-Technologieniveau von D, um Erweiterte Panzerung einbauen zu dürfen.

** Wärmetauscher notwendig, um die Wärme bei Einheiten ohne Wärmeskala abzuleiten (Fahrzeuge und Konventionelle Jäger).

† IndustrieMechs, die Panzerung außer Kommerziell, Industriell oder Schwerindustriell verwenden, müssen als Experimentelle Einheit klassifiziert werden. Außerdem dürfen Experimentelle IndustrieMechs auch alle anderen BattleMech-Panzerungstypen verwenden.

ERWEITERTE GEFECHTSRÜSTUNGSPANZERUNGSTABELLE

Panzerungstyp	Gewicht (pro Punkt, in Kilogramm)			Besondere Eigenschaften
	Clan	Innere Sphäre	Zeilenbedarf	
Gefechtsrüstung Reaktiv	35	60	7	Halber Schaden (abgerundet) durch Raketen, Mörser und Artillerie
Gefechtsrüstung Reflektiv	30	55	7	Halber Schaden (abgerundet) durch Energiewaffen

MODULARE PANZERUNG

F&E-Startdatum: 3070 (ComStar), 3073 (Clan Wolf im Exil)
Prototypenkonstruktion und Produktion: 3072 (ComStar), 3074 (Clan Wolf im Exil)

Modulare Panzerung, ein Nebenzweig der Erforschung Gehärteter Panzerung, entstand als die Wissenschaftler von ComStar einen Kompromissplan erarbeiteten, in dem zusätzliche Panzerplatten und Paneele am zugrundeliegenden Gerüst der Einheit befestigt wurden, eher wie eine Waffenaufhängung als wie Standardpanzerung. Diese

zusätzlichen Paneele und Verstärkungen erzeugten effektiv miniaturisierte Schilde, die zusätzlichen Schutz boten, auch wenn dafür Flexibilität und Raum für Waffen geopfert wurde. Ausgestattet mit ComStars Daten ahmten die Exilwölfe diese Idee schnell nach (und haben Berichten zufolge, die Baupläne bei einer Zusammenkunft mit den Jaded Falken geteilt). Doch weder die Clans, noch die Innere Sphäre haben mit der vollen Produktion von Modularer Panzerung begonnen.

MODULARE PANZERUNG

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/X-X-F)

Spielregeln: Wenn eine Trefferzone, die eine Zeile Modularer Panzerung enthält, getroffen wird, wird der Schaden zuerst von der Modularen Panzerung abgezogen. Sollte noch Schaden übrig bleiben, sollte er als neuer Angriff (mit dem verbleibenden Schadenswert) gegen die darunterliegende Panzerung der Einheit gewertet werden, wobei alle Modifikatoren jener Panzerung (falls vorhanden) eingerechnet werden. In Bezug auf die Anwendbarkeit von durchschlagenden kritischen Treffern oder panzerbrechenden Waffen werden diese Effekte auf Basis der darunterliegenden Panzerung bestimmt. Wenn die Zeile Modularer Panzerung selbst getroffen wird (beispielsweise durch einen Kritischen Durchschlagstreffer oder einen Gleitenden Kritischen Treffer oder einen Kritischen Waffentreffer gegen Fahrzeuge, bei dem zusätzlich die Zeile Modularer Panzerung erwürfelt wurde), dann werden alle verbleibenden Punkte für die Zeile (soweit vorhanden) zerstört. Modulare Panzerungszeilen, die bereits abgetragen sind, gelten als zerstörte Gegenstände.

Weil Modulare Panzerung wichtig ist, und ihre Installation die normalen Konstruktionsparameter verlässt, erleiden Einheiten, die Modulare Panzerung verwenden, einen Modifikator von +1 auf Mechpilotenwürfe und ziehen 1 BP Gehen oder Reisegeschwindigkeit ab, wodurch die neuen Rennen-/Höchstgeschwindigkeits-BP normal berechnet werden. Jäger wenden einen Modifikator von +1 auf alle Kontrollwürfe an und ziehen 1 BP Normalschub ab (wodurch der Maximalschub neu berechnet wird), wenn sie in einem Atmosphären-Hexfeld operieren.

Springfähige Einheiten ziehen auch 1 Springen-BP ab. Modulare Panzerung verhindert die Funktion von Tarnkappenpanzerung. Diese Abzüge sind nicht kumulativ, wenn die Einheit mehr als eine Zeile Modularer Panzerung trägt, doch sie bleiben bestehen solange noch mindestens 1 Punkt Modularer Panzerung in der Einheit verbleibt. Sobald *alle* Punkte Modularer Panzerung, die eine Einheit trägt zerstört worden sind, werden die negativen Effekte der Panzerung eliminiert. Modulare Panzerung kann im Spiel nicht „abgeworfen“ werden.

REAKTIVE (BLAZER-)PANZERUNG

F&E-Startdatum: 3058 (Draconis-Kombinat), 3061 (Clan Geisterbär)
Prototypenkonstruktion und Produktion: 3063 (Draconis-Kombinat), 3065 (Clan Geisterbär)

Die anti-ballistische Variante von Ferrofibrilpanzerung, Reaktive Panzerung (auch als Blazer-Panzerung bekannt) verwendet eine Reihe von Mikro-Sprengladungen, um den Schaden aller Hohlladungswaffen wie Raketen, Mörser und Artilleriewaffen zu verringern. Die resultierende Panzerung verfügt auch über anti-panzerbre-

chende Eigenschaften, was einige der neueren Waffen negierte, die bereits damals entwickelt wurden. Unglücklicherweise hat die Unfähigkeit von Reaktiver Panzerung, die Auswirkungen anderen Waffenbeschusses oder physischer Schäden zu reduzieren – zusammen mit dem Risiko gelegentlicher gefährlicher Explosionen durch scheinbar unbedeutende Treffer – verhindert, dass diese Panzerung im vollen Ausmaße produziert wird.

REAKTIVE (BLAZER-)PANZERUNG

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, GR, LJ, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F), Clan (F/X-X-F)

Spielregeln: Reaktive Panzerung verringert den Schaden aller Explosivwaffen, wie Raketen, Mörser und Artilleriewaffen um die Hälfte (abgerundet, mit einem Minimum von 1 Punkt pro Treffer). Nahkampfangriffe, sowie Angriffe mit Energiewaffen, Autokanonen, Gausswaffen oder andere Waffen haben ihren normalen Schaden und die normalen Auswirkungen gegen das Ziel, aber alle Waffen, die einen panzerbrechenden Effekt haben, wie Panzerbrechende Munition (siehe Seite 140, TW), Tandemladungsraketen (siehe Seite 374) oder Taser (siehe Seite 345) verlieren ihre panzerbrechenden Eigenschaften, wenn sie eine Trefferzone treffen, die von Reaktiver Panzerung geschützt wird. Überzähliger Schaden über die Kapazität der Panzerung hinaus, verringert die Interne Struktur oder Strukturelle Integrität nach den normalen Regeln für den Strukturtyp der Trefferzone.

Neben den oben erwähnten Regeln erfordern alle Kritischen Durchschlagstreffer oder „gleitenden“ Kritischen Treffer gegen eine Zeile Reaktiver Panzerung nicht nur einen Wurf zur Ermittlung eines Kritischen Treffers wie üblich, sondern auch einen zweiten Wurf mit 2W6. (Bei Nicht-Mech-Einheiten tritt dieser Effekt immer dann ein, wenn die Einheit einen Kritischen Treffer jedweder Art gegen eine Trefferzone erleidet, die noch von Reaktiver Panzerung geschützt wird.) Ist das Ergebnis eine 2, dann wird alle verbleibende Panzerung in der Trefferzone zerstört (inklusive Front und Rücken im Fall von Torso-Treffern) und die Interne Struktur in dieser Zone erleidet 1 zusätzlichen Schadenspunkt (mit zusätzlichen Kritischen Treffern wie üblich). Beachte, falls eine Lokation ausschließlich Bauteilzeilen der reaktiven Panzerung beinhaltet, wird der zweite Wurf mit 2W6 nur einmal ausgeführt; jedes Ergebnis mit Ausnahme einer 2 wird in die angrenzende Lokation weitergeleitet, siehe TW, Seite 125.

Reaktive Panzerung für Gefechtsrüstungen hat all die Vorzüge, aber keinen der Nachteile.

FAHRZEUG-TARNKAPPENPANZERUNG

F&E-Startdatum: 3065 (Konföderation Capella)
Prototypenkonstruktion und Produktion: 3067 (Konföderation Capella)

Kurz vor Ausbruch des Heiligen Krieges von Blakes Wort begannen capellanische Techniker, ihre innovative Tarnkappenpanzerung für

die Verwendung auf Gefechtsfahrzeugen und Luft-/Raumeinheiten und nicht nur auf BattleMechs anzupassen. Der Ausbruch des Heiligen Krieges und die Angriffe der Vereinigten Sonnen und von Blakes Wort haben die volle Produktion dieser Panzerung verhindert.

FAHRZEUG-TARNKAPPENPANZERUNG

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: GF, HF, LJ, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Fahrzeug-Tarnkappenpanzerung, die endlich für die Verwendung durch Fahrzeuge und Jäger adaptiert wurde, bietet dieselben Eigenschaften wie Mech-Tarnkappenpanzerung, mit denselben Voraussetzungen und Nachteilen (siehe Seite 142, TW), inklusive der Notwendigkeit eines funktionierenden Störsenders (jeden Typs) und der erzeugten Wärme durch den Betrieb des Systems. Fahrzeuge und konventionelle Jäger brauchen keine Fusionsreaktoren oder Leistungsverstärker, um Fahrzeug-Tarnkappenpanzerung zu verwenden, doch brauchen sie Wärmetauscher, um mit der Wärme klarzukommen, die beim Betrieb des Systems entsteht.

Luft-/Raumjäger mit Fahrzeug-Tarnkappenpanzerung erhalten keine Tarnungseffekte, wenn sie über dem Weltraum-/Atmosphären-Übergangsbereich auf der Weltraumkarte operieren und wenn sie in dieser Runde Schubpunkte ausgegeben haben. Wenn sie gelandet sind, in der Atmosphäre operieren oder im Weltraum operieren ohne Schub auszugeben, dann gelten die Entfernungsmodifikatoren zum Treffen einer Luft-/Raumeinheit, die mit Fahrzeug-Tarnkappenpanzerung ausgestattet ist, genau wie bei Bodeneinheiten (zusätzlich +1 auf mittlere Entfernung, zusätzlich +2 auf weite oder extreme Entfernung).

PPK-KONDENSATOR

F&E-Startdatum: 3057 (Draconis-Kombinat)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3060 (Draconis-Kombinat)

Die Entwicklung neuer PPK-Typen hat ein neues Interesse an den experimentellen PPK-Kondensatoren ausgelöst, die verschiedene Forscher der Inneren Sphäre in den 3050ern und 3060ern entwickelt haben. Weil sich die neueren PPKs nicht nennenswert von den Stan-

dard- oder ER-Modellen unterscheiden, die bereits in Verwendung waren, fanden die Konstrukteure schnell heraus, dass die bestehende PPK-Kondensatortechnologie auch für die neueren Waffen verwendet werden konnte, was den Nutzen dieser experimentellen Technologie in den frühen 3070ern deutlich ansteigen ließ.

PPK-KONDENSATOR

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-E)

Spielregeln: Anstatt die PPK normal abzufeuern, kann der Pilot auch den PPK-Kondensator aufladen. Dies dauert eine Runde und baut 5 Wärmepunkte auf. Die Ladung kann so lange gehalten werden, wie es notwendig ist und während dieser Zeit erzeugt der Kondensator weiterhin 5 Wärmepunkte. Wird die aufgeladene PPK dann abgefeuert, lässt das Auslösen der Ladung weitere 5 Wärmepunkte entstehen, zusätzlich zur Wärme durch die Waffe selbst. (Lädt also beispielsweise ein Mech mit einer ER-PPK mit Kondensator die Waffe in Runde 1 auf, feuert sie aber erst in Runde 4 ab, dann würde der aufladende Kondensator von Runde 1 bis Runde 3 jeweils 5 Wärmepunkte erzeugen, und 20 Wärmepunkte in Runde 4, wenn die Waffe abgefeuert wird [15 für die ER-PPK, plus 5 weitere für das Auslösen der Ladung des Kondensators].)

Eine PPK, die mit geschlossenem und aufgeladenem PPK-Kondensator abgefeuert wird, erhöht den normalen Schadenswert der Waffe um weitere 5 Punkte.

Ähnlich wie ein Gaussgeschütz explodiert ein PPK-Kondensator, wenn er oder die angeschlossene PPK im aufgeladenen Zustand einen Kritischen Treffer erleidet, was eine interne Explosion auslöst, mit einem Schadenswert gleich dem vollen kombinierten Schadenswert der PPK inklusive des Kondensators. Wurde (oder wird) die PPK in derselben Waffeneinsatzphase, in der ein solcher Treffer erlitten wird, abgefeuert, dann wird davon ausgegangen, dass sich die Waffe vor dem Kritischen Treffer entladen hat und der Kritische Treffer zerstört einfach die betroffene Zeile, ohne explosive Folgen zu haben.

Ein Trefferwurf von 2 mit einer PPK mit geladenem Kondensator brennt das System aus, ehe es abgefeuert werden kann, was sowohl die Kondensator-Bauzeile als auch die erste Bauzeile der entsprechenden Waffe beschädigt, dem Ziel aber keinerlei Schaden zufügt.

PROTOMECH-NAHKAMPFWAFFEN

F&E-Startdatum: 3066 (Clan Blutgeist)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3067 (Clan Blutgeist)

Auch wenn es mehr eine Frage der Ästhetik ist als einen wirklichen Kampfwert hat, so haben doch manche ProtoMech-Piloten begonnen darauf zu bestehen, Nahkampfwaffen zu installieren, um die Nahkampffähigkeiten ihres ProtoMechs zu verbessern. Es gibt heute zwar

eine Vielzahl von Mustern dieser Waffen, doch ist der einzige praktische Unterschied ihr Aussehen. Sie haben allesamt keine besonderen Vorteile gegenüber einander, wenn der ProtoMech in Nahkampfsituationen ist. Somit sind solche Waffen ebenso Ausdruck der Persönlichkeit des ProtoMech-Kriegers, wie eine Möglichkeit, den Gegner im Nahkampf zu beschädigen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

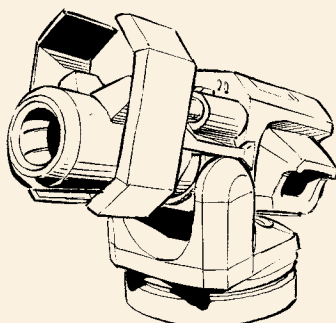
ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

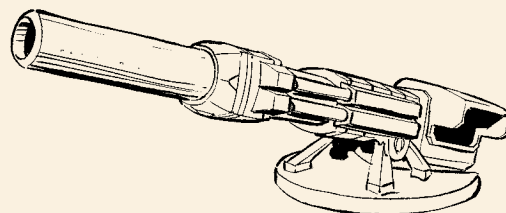
DATENBÜCHER



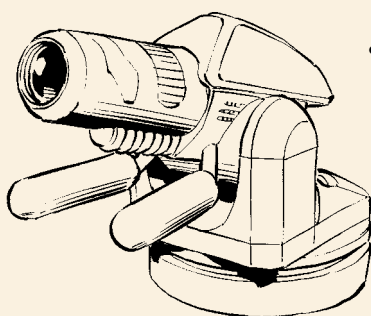
• **MECHKAPSEL** •
[SEITE 322]



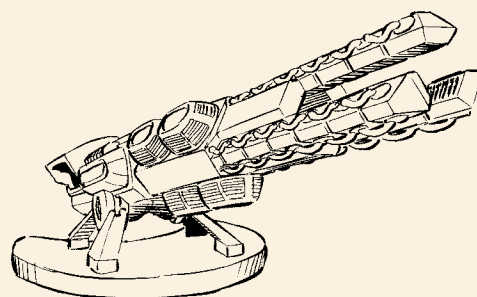
• **UNTERSCHIFFSKLASSE-KANONE** •
[SEITE 348]



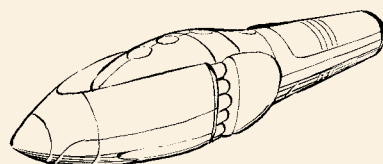
• **MARINE-AUTOKANONE**
(SCHIFFSKLASSE-AK) •
[SEITE 316]



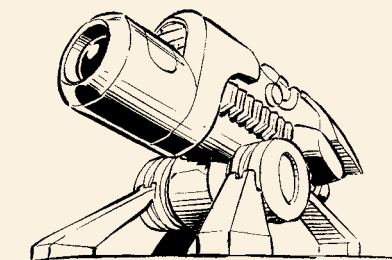
• **UNTERSCHIFFSKLASSE-LASER** •
[SEITE 348]



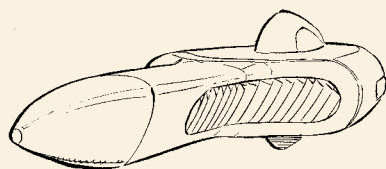
• **MARINE-GAUSSGESCHÜTZ**
(SCHIFFSKLASSE-GAUSS) •
[SEITE 316]



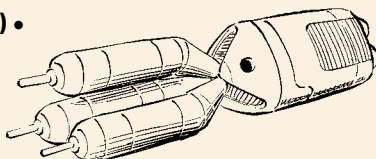
• **PIRANHA (UNTERSCHIFFSKLASSE-RAKETE)** •
[SEITE 348]



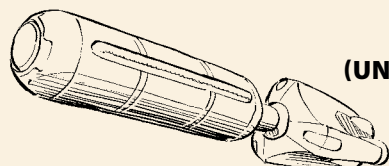
• **MARINELASER (SCHIFFSKLASSE-LASER))** •
[SEITE 318]



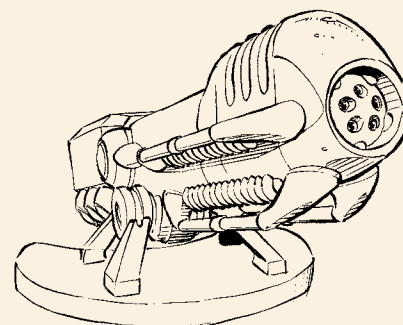
• **STACHELROCHEN**
(UNTERSCHIFFSKLASSE-RAKETE) •
[SEITE 348]



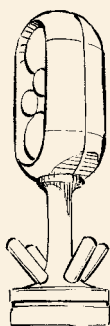
• **SCHWERTFISCH**
(UNTERSCHIFFSKLASSE-RAKETE) •
[SEITE 348]



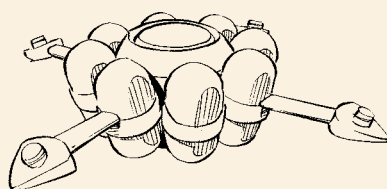
• **TEUFELSROCHEN**
(UNTERSCHIFFSKLASSE-RAKETE) •
[SEITE 348]



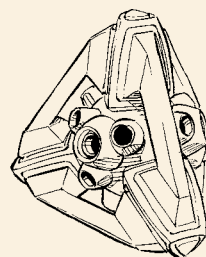
• **MARINE-PPK (SCHIFFSKLASSE-PPK)** •
[SEITE 318]



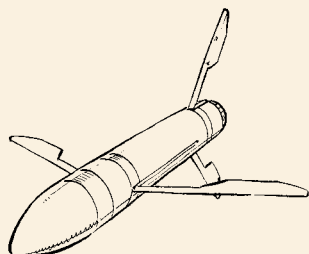
• SENKRECHTSTARTER-
MASTVISIER •
[SEITE 339]



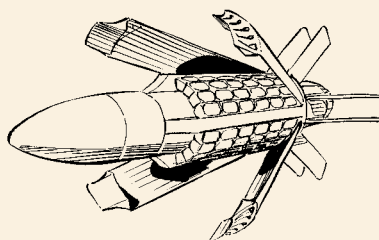
• INFERNOMINE (LAND/SEE) •
[SEITE 365]



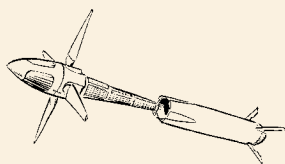
• WELTRAUMMINE (WELTRAUM) •
[SEITE 365]



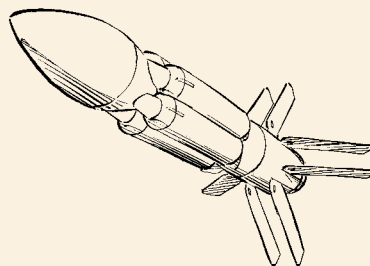
• LUFTABWEHR-ARROW-RAKETE
(LAA-RAKETE) •
[SEITE 350]



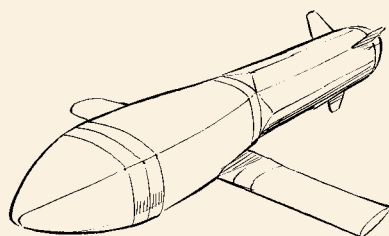
• ARROW-IV-(FASCAM)-RAKETE •
[SEITE 354]



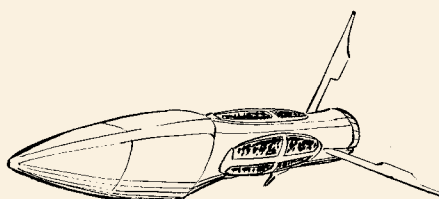
• ARROW-IV-(BELEUCHTUNGS)-RAKETE •
[SEITE 352]



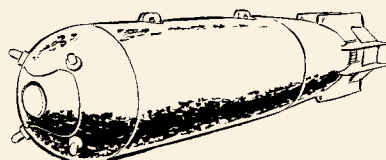
• ARROW-IV-(LASERHEMMER)-RAKETE •
[SEITE 353]



• SCHIFFSABWEHR-(SA)-RAKETE •
[SEITE 356]



• SCHIFFSABWEHR-ELEKTRONISCHE-
KRIEGSFÜHRUNGS-RAKETE (SAEK-RAKETE) •
[SEITE 356]



• TORPEDOBOMBE •
[SEITE 358]

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

PROTOMECH-NAHKAMPFWAFFEN

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: PM

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (C/X-X-E)

Spielregeln: Wenn der ProtoMech einen Tobsuchts-Angriff ausführt (siehe Seite 187, TW) dann erhöht die ProtoMech-Nahkampfwaffe den Schaden für je angefangene 5 Tonnen ProtoMech-Gewicht um 1 Schadenspunkt – egal wie der Stil der Waffe aussieht. Wird der Arm, der die ProtoMech-Waffe trägt zerstört, oder wenn die Waffenzeile der Waffe einen Kritischen Treffer erleidet, dann funktioniert die Nahkampfwaffe nicht mehr.

RADARTÄUSCHKÖRPER-KAPSEL

F&E-Startdatum: 3066 (Lyranische Allianz)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3069 (Lyranische Allianz)

Radartäuschkörper-Kapseln wurden als temporäre „aktive Verteidigung“ gegen gelenkte Raketen und Zielerfassungssysteme entwickelt. Sie feuern eine Mischung aus metallischem Konfetti und Parti-

keln in einer Wolke um die Einheit ab, die elektronische Sensoren und Zielerfassungsausrüstung verwirrt. Zwar ähnelt der Effekt einem Raketenabwehrsystem mit zusätzlichen Störfeld-Vorteilen, doch kann der Umstand, dass sie einschüssig sind, sowie dass sie manuell abgefeuert werden müssen, die Effektivität der Kapseln im Kampf einschränken.

RADARTÄUSCHKÖRPER-KAPSEL

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, LS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (C/X-X-E)

Spielregeln: Eine Einheit, die eine Radartäuschkörper-Kapsel verwenden will, muss dies am Ende der Bewegungsphase der Einheit ansagen. Im Bodenkampf füllt jede aktivierte Radartäuschkörper-Kapsel das Hexfeld der Einheit mit einer Wolke aus Störpartikeln, das 2 Höhenlevel hoch ist. Die Wolke wird wie ein Hexfeld leichten Rauchs behandelt, wenn es um Sichtlinie geht (siehe Seite 47), sowie als eine 1-Hexfeld-Störfeld-„Blase“ (siehe Seite 134, TW). Außerdem hat die Radartäuschkörper-Wolke die Effekte eines Raketenabwehrsystems (siehe Seite 129-130, TW) für alle Raketenangriffe gegen Einheiten im Hexfeld der Wolke, außer sie verwenden Standard-MSR oder RakWerfer. Diese Effekte halten nur während der Waffeneinsatz- und Nahkampfphase der Runde an, in der die Kapsel aktiviert wurde. Während der Endphase legen und verstreuen sich die Störpartikel.

Im Vakuum oder Weltraumkampf haben Radartäuschkörper-Kapseln keinen Effekt, können aber von gelandeten oder in der Atmosphäre (in beliebiger Höhe) fliegenden Luft-/Raumeinheiten mit gleichem Effekt eingesetzt werden.

Die Radartäuschkörper-Kapsel ist ein einschüssiger Gegenstand. Nicht abgefeuerte Kapseln explodieren mit 3 Schadenspunkten Wirkung, wenn sie einen kritischen Treffer erleiden.

RAKETENWERFER

Raketen sind ein Stützpfiler des modernen Schlachtfelds für die Clans, wie auch für die Innere Sphäre. Es sollte daher nicht überraschen, dass diese Waffen im Lauf der Jahrhunderte weiter entwickelt

wurden, wobei eine Reihe neuer Raketen- und Werfertypen in den letzten Jahren das Prototypenstadium erreicht haben.

VERBESSERTE LANGSTRECKENRAKETENWERFER (VLSR)

F&E-Startdatum: 3055 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3058 (Vereinigte Sonnen, Lyranische Allianz)

Die Verbesserte Langstreckenrakete (VLSR), einer der ersten Versuche, die LSR der Inneren Sphäre im Angesicht der dramatisch besseren Leistung des Clanmodells zu optimieren, verwendet eine fort-

schrüttliche Zündersicherung, um die Zielerfassung und Zielverfolgung im Nahkampf zu verbessern. Der Effekt ist ein Werfersystem, das den „blinden Fleck“ der Mindestreichweite stark verringert, während es die Effektivität und Flexibilität der seit Jahrhunderten bewährten Technologie erhält.

VERBESSERTE LANGSTRECKENRAKETENWERFER (VLSR)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Verbesserte LSR-Werfer funktionieren im Spiel genau wie ihre LSR-Äquivalente, inklusive der Fähigkeit zu indirektem Beschuss, der Verwendung mehrerer Munitionsarten und der Kompatibilität mit Raketenverbesserungstechnologien wie Narc und Artemis-Feuerleitsystemen.

Die Marineentsprechung des Verbesserten LSR (VLSR) ist der Verbesserte LST (vLST).

Radartäuschkörper-Kapsel: Radartäuschkörper-Kapseln können als Waffen in allen verfügbaren Einheiten montiert werden, nach den Standard-Konstruktionsregeln der Einheit.

Raketenwerfer: Alle hier beschriebenen Raketenwerfer können nach den Standardkonstruktionsregeln der betreffenden Einheit eingebaut werden. Verbesserte Wegwerf-Raketenwerfer wiegen 0,5 Tonnen weniger als ihre Standard-Entsprechungen, mit einem Minimum von 0,5 Tonnen (0,25 Tonnen für Clansysteme). ProtoMechs, die ein erlaubtes Raketenystem installieren, dürfen Munition salvenweise, nicht tonnenweise einbauen (um das Gewicht pro Salve zu bestimmen, teile 1000 durch die Munition pro Tonne für ein Rohr; dann multipliziere das Ergebnis mit der Anzahl der Raketen pro Salve, um das Kilogrammgewicht einer Salve zu ermitteln, aufgerundet auf das nächste ganze Kilogramm). Unabhängig von der Zahl der Rohre in einer Salve muss ein ProtoMech nur eine einzelne Zeile für den Werfer aufwenden.

EXTREMLANGSTRECKENRAKETENWERFER (ELSR)

F&E-Startdatum: 3052 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3054 (Vereinigtes Commonwealth)

Waffenkonstruktionsteams von Coventry Metal Works ersannen die so genannten Extremlangstreckenraketen-Systeme, um den beachtlichen Reichweitenvorteil der meisten Clanwaffen wett zu machen. Die ersten Prototypen hatten zwar ernste Wärmeprobleme, doch gelang

es dem Coventry-Team, dieses Hindernis zu überwinden, indem sie ein einzigartiges zweistufiges Startraketen-System entwickelten. Dummerweise waren diese verbesserten Werfer und ihre Gefechtsköpfe nicht mit verbesserten Feuerleitsystemen kompatibel, die normalen LSR zur Verfügung stehen. Als noch versucht wurde, dieses Problem zu lösen, brach das Vereinigte Commonwealth zusammen und die Waffe erreichte vor dem Jihad keinen allgemeinen Produktionsstatus mehr.

EXTREMLANGSTRECKENRAKETENWERFER (ELSR)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Extremlangstreckenraketen (ELSR) verwenden dieselben Grundregeln wie LSR (inklusive indirektem Beschuss), dürfen aber keine speziellen LSR-Munitionsarten oder verbesserten Feuerleitsysteme wie Narc, vNarc und Artemis-Feuerleitsysteme verwenden. Wenn sie Ziele innerhalb ihrer Mindestreichweite bekämpfen (wenn die Startraketen des Systems noch aktiv sind) müssen ELSR, die einen erfolgreichen Angriff würfeln, die Streutrefferspalte für ihre halbe Lafettengröße (aufgerundet) verwenden. Trifft beispielsweise ein ELSR-15 innerhalb der Mindestreichweite, dann würfelt sie in der 8er-Spalte der Streutreffertabelle, nicht der 15er-Spalte ($15 \div 2 = 7,5$, aufgerundet auf 8).

VERBESSERTE WEGWERF-RAKETENWERFER (V-WEG)

Eingeführt: 3056 (Draconis-Kombinat), 3058 (Clan Novakatz)

Wegwerf-Raketenwerfer waren immer ein improvisiertes Design, bei denen ein bestehender Werfer genommen und die Munitionszuführung so abgeschnitten wurde, dass eine ungeladene Raketenalve übrig blieb. In einem Versuch das Design nach der Clan-Invasion noch

weiter zu vereinfachen, entdeckten Techniker der VSDK, wie sie die Munitionseinspeisung komplett entfernen konnten, indem sie die Raketen direkt in den Abschussrohren platzierten, ein Trick, denn die Novakatz schnell kopierten.

VERBESSERTE WEGWERF-RAKETENWERFER (V-WEG)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/X-X-F)

Spielregeln: Verbesserte Wegwerf-Raketenwerfer (V-WEG) funktionieren genau wie ihre normalen Gegenstücke, können aber im Spiel nur eine Salve abfeuern und dürfen keine zusätzliche Munition erhalten. Die eine Salve, die der V-WEG trägt, darf jede Munitionsart sein, die die Waffe verwenden kann.

BLITZ-LSR-WERFER

F&E-Startdatum: 3055 (Clan Coyote)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3057 (Clan Coyote)

Im Bemühen, die Effizienz bestehender LSR-Systeme zu verbessern, gelang es Wissenschaftlern der Coyoten, die leistungsstarke Blitz-

Zielerfassungstechnologie anzupassen. Das Ergebnis ist eine Waffe, die die Möglichkeit zum indirekten Beschuss der normalen LSR opfert, aber Munition so effektiv nutzt wie die Blitz-KSR, was beim Abfeuern den maximalen Effekt garantiert.

BLITZ-LSR-WERFER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, PM, GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (F/X-X-F)

Spielregeln: Blitz-LSR funktionieren genau wie Blitz-KSR (siehe Seite 138, TW). Sie können nicht indirekt abgefeuert werden und dürfen keine Spezialmunition verwenden.

REAKTORSYSTEME

Eine Reihe alternativer Energieerzeuger für Gefechtsfahrzeuge (sowie BattleMechs und Jäger) sind seit der technologischen Renaissance Mitte der 3020er in Entwicklung. Es war allerdings erst die Clan-Invasion, die sowohl die Innere Sphäre als auch die Clans ernst-

haft über erweiterte Gefechtsreaktor-Optionen nachdenken ließ, in einem verzweifelten Versuch, einen Vorteil auf dem Schlachtfeld zu erlangen und zu halten.

BATTLEMECHS OHNE FUSIONSREAKTOR

BattleMechs ohne Fusionsreaktor: Nicht-Fusionsreaktoren können in BattleMechs montiert werden. Diese als „Lowtech-Mechs“ bekannten ineffizienten Kreationen findet man manchmal in den ärmeren Regi-

onen der Peripherie, in denen Fusionsreaktoren und Techniker, die sie reparieren können, weitgehend unbekannt sind. Verwende folgende Regeln, wenn du Nicht-Fusionsreaktoren in BattleMechs einbaust.

BATTLEMECHS OHNE FUSIONSREAKTOR

Regelniveau: Experimentell

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (abhängig vom Reaktortyp)

Spielregeln: BattleMechs ohne Fusionsreaktor erleiden dieselben Bewegungs-, Gelände- und Umwelteinschränkungen wie ein Industrie-Mech mit derselben Reaktorart. Es gelten folgende Zusatzregeln:

- Kritische Treffer gegen den Reaktor eines solchen BattleMechs werden genauso abgewickelt wie ein Kritischer Treffer gegen einen IndustrieMech mit demselben Reaktortyp (siehe Seite 126, TW).
- BattleMechs ohne Fusionsreaktor erzeugen Wärme genau wie andere BattleMechs (inklusive Wärme fürs Gehen und Rennen); Mechs mit Verbrennungsmotor müssen überprüfen, ob es durch die Wärme zu Explosionen kommt (siehe Seite 160, TW).
- Mechs mit Verbrennungsmotor oder Brennstoffzellen folgen auch den Treibstoffregeln für IndustrieMechs (siehe Seite 68, TM).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

GEFECHTSFAHRZEUG-KERNSPALTUNGSREAKTOR (GF-SPALTUNG)

Eingeführt: ungefähr 2470 (Terranische Hegemonie [Primitiv]), 2882 (Taurus-Konkordat [Modern])

Auch wenn sie theoretisch schon seit über einem Jahrtausend machbar sind, so waren sie doch eine Seltenheit in der Konstruktion kleinerer Gefechtsfahrzeuge. Die verbreitete Aversion gegen alles Nukleare verhinderte ihren Einsatz im 20. und 21. Jahrhundert. Im Zeitalter des Krieges und der Zeit des Sternenbundes sorgte die Verbreitung der sicheren Fusionsreaktoren dafür, dass sie im Schatten blieben. Nur der graduelle Abbau der Hightech-Industrien während der Nachfolgekriege brachte kernspaltungsbetriebene Energiequellen aus dem Grab zurück – wenn auch nur im gewissen Maße.

Nichtsdestotrotz blieben Kernspaltungsreaktoren für Gefechtsfahrzeuge hypothetisch machbar. Während der Nachfolgekriege erkundeten einige wichtige Mächte der Peripherie (vor allem das Taurus-Konkordat) Kernspaltungsenergie als eine Schlachtfeldalternative zur Fusion, die sich idealerweise im Bereich des Möglichen der örtlichen Industrien befand. Sie sind zwar exotisch und etwas gefährlicher als entsprechende Fusionsreaktoren (und zu ineffizient für die Verwendung in den meisten Luft-/Raumfahrzeugen), doch findet man Kernspaltungs-Gefechtsreaktoren heute in der ganzen Peripherie und Inneren Sphäre, verteilt von den Unvorhersehbarkeiten des Krieges und wandernden Söldnern.

GEFECHTSFAHRZEUG-KERNSPALTUNGSREAKTOR (GF-SPALTUNG)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, GF, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/F-E-E)

Spielregeln: Bei BattleMechs folgen Kernspaltungsreaktoren denselben Regeln wie IndustrieMech-Kernspaltungsreaktoren (siehe Seite 126, TW). Wenn es bei Gefechtsfahrzeugen mit einem Kernspaltungsreaktor zu einem Kritischen Treffer kommt, ist die Besatzung für 1W6 Runden betäubt. Wenn die Besatzung in der vierten Runde nach der Runde, in der es zum Reaktortreffer kam, immer noch betäubt ist, dann wird die Besatzung getötet (es wird davon ausgegangen, dass die Besatzung das Fahrzeug vor der vierten Runde verlässt, wenn sie nicht betäubt ist). Konventionelle Jäger, die von Kernspaltungsreaktoren angetrieben werden, verwenden die normalen Regeln für Kritische Reaktortreffer bei Jägern (siehe Seite 240, TW), aber mit 160 Punkten pro Tonne Treibstoff.

GEFECHTSFAHRZEUG-BRENNSTOFFZELLENREAKTOR (GF-ZELLE)

Eingeführt: ungefähr 2046 (Westliche Allianz [Primitiv]), 2470 (Terranische Hegemonie [Modern])

Zwar wurden sie im zivilen Bereich schon seit Jahrhunderten eingesetzt, doch hat vor den Nachfolgekriegen die Dominanz der Fusionsreaktoren dafür gesorgt, dass in Militärfahrzeugen kein Platz für Brennstoffzellen war. Während der Nachfolgekriege haben Jahrhun-

derte der angesammelten Trägheit hinter den militärisch genutzten Verbrennungsmotoren die Nutzung von Brennstoffzellen verhindert. Reaktorhersteller hielten sich aber über die Jahrhunderte stillschweigend die Option offen, auf Kundenwunsch gefechtsaugliche Brennstoffzellen für den militärischen Sektor bereitzustellen.

GEFECHTSFAHRZEUG-BRENNSTOFFZELLENREAKTOR (GF-ZELLE)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, GF

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/C-C-C)

Spielregeln: BattleMechs mit Brennstoffzellen-Reaktoren folgen denselben Regeln wie IndustrieMechs mit Brennstoffzellen-Reaktoren (siehe Seite 126, TW). Sowohl BattleMechs als auch Gefechtsfahrzeuge, die Brennstoffzellen verwenden, folgen auch den Treibstoffverbrauchs-Regeln für IndustrieMechs (siehe Seite 68, TM).

GROSSE REAKTOREN UND GENERATOREN (GVM, GLF, GSF, GXL, GXXL)

F&E-Startdatum: ungefähr 2550 (Terranische Hegemonie)

Prototypenkonstruktion und Produktion: ungefähr 2630 (Terranische Hegemonie)

Das abnehmende Verhältnis von Leistung zu Gewicht bei Gefechtsreaktoren aller Typen hat über die Jahrhunderte dafür gesorgt, dass die Techniker des Sternenbunds irgendwann in den frühen 2600ern aufgehört haben, Reaktoren über dem universellen Leistungsniveau von 400 zu produzieren. Seitdem ist man sich allgemein einig, dass Kampfreakto-

ren über 300 bis 360 an der Obergrenze der Kosten- und Energieeffizienz stehen – und dass Reaktoren über der 400er-Grenze geradezu lächerlich sind. Bodenständige Techniker haben aber gelegentlich an umgebauten Kampfreaktoren mit Werten über 400 (und bis zu 500) gearbeitet. Unglücklicherweise sind diese so genannten Großen Reaktoren – die gleichermaßen als Verbrennungsmotor und Fusionsreaktor konstruiert werden können – unglaublich wuchtig, was die Standardproduktion verhindert hat, selbst wenn sie technisch gesehen möglich sind.

GROSSE REAKTOREN (GVM, GLF, GSF, GXL, GXXL)

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, LJ, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (entsprechend der Verfügbarkeit des Basisreaktors)

Spielregeln: Im Spiel funktionieren alle Großen Kampfreaktoren genau wie ihre kleineren Äquivalente. Auch wenn Reaktoren von Gefechtsfahrzeugen und Konventionellen Jägern Waffenzeilen einnehmen können, erleiden sie nur nach den Standardregeln der Einheit kritische Treffer.

XXL-FUSIONSREAKTOR

F&E-Startdatum: ungefähr 2582 (Terranische Hegemonie)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 2954 (Clan Diamanthai), 3055 (Vereinigtes Commonwealth)

Als die Techniker des Sternenbundes die extraleichte Fusions-technologie entwickelt hatten, begannen Forscher sich zu fragen, ob es möglich wäre, das Gewicht eines Fusionsreaktors um mehr als die Hälfte zu verringern. Die Terranische Hegemonie stellte das Projekt zwar zu Gunsten anderer ein, die als nützlicher wahrgenommen wurden, doch nahmen sich Wissenschaftler aus Clans und Inne-

rer Sphäre dem Problem Jahrhunderte später an. Sie folgten zwar unterschiedlichen Methoden (verbesserte Abschirmung, ultraleichte Elektromagneten für die magnetische Flasche und so weiter), doch kamen beide Seiten zum gleichen Ergebnis. Diese Reaktoren wurden Extra-Extraleichte (XXL) Fusionsreaktoren genannt und sie erzeugten dieselbe Energie bei einem Drittel der normalen Masse (und dem leicht zwanzigfachen Preis). Unglücklicherweise erwiesen sich die extrem sperrigen und heiß laufenden Reaktoren schnell als besser für Physiklabore als für das Schlachtfeld geeignet.

XXL-FUSIONSREAKTOR

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, GF, LJ, KJ

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (F/X-X-F)

Spielregeln: Im Spiel laufen XXL-Fusionsreaktoren heißer als andere Fusionsreaktoren. Im Stillstehen (oder ohne Schub auszugeben) erzeugen sie 2 Wärmepunkte pro Runde. Gehen / Reisegeschwindigkeit erzeugt 4 Wärmepunkte und Rennen / Höchstgeschwindigkeit 6 Wärmepunkte. Die Wärme, die für jedes gesprungene Hexfeld erzeugt wird, wird für XXL-Reaktoren verdoppelt, mit einem Minimum von 6 Punkten pro Sprung (der Wärmemodifikator für die Nutzung von verbesserten Sprungdüsen und Springen mit einem XXL-Reaktoren heben sich gegenseitig auf). Gefechtsfahrzeuge mit XXL-Reaktoren müssen keine Wärme verwalten, nach den normalen Gefechtsfahrzeugs-Regeln. Auch wenn Reaktoren in Gefechtsfahrzeugen und Konventionellen Jägern vielleicht zusätzliche Waffenzeilen einnehmen, so erleiden die Reaktoren nur nach den Standardregeln kritische Treffer.

Battlemechs ohne Fusionsreaktor: BattleMechs ohne Fusionsreaktor verwenden dieselben Konstruktionsregeln zum Einbau anderer Reaktortypen wie IndustrieMechs (die Reaktorkosten bleiben dieselben, egal ob der Reaktor in einem BattleMech oder IndustrieMech montiert wird). Wie Industrie-Mechs mit Verbrennungsmotor oder Brennstoffzellen brauchen sie eventuell Leistungsverstärker, sowie Wärmetauscher (da keine Teil des Reaktors sind). BattleMechs mit Verbrennungsmotor oder Brennstoffzellen können keine Sprungdüsen einbauen, allerdings UME oder Mechanische Sprungverstärker.

Gefechtsfahrzeugs-Kernspaltungsreaktoren: Einheiten, die einen Kernspaltungsreaktor einsetzen, ermitteln ihren Leistungswert auf die normale Weise für den Einheitentyp. Um das Gewicht eines Kernspaltungsreaktors zu bestimmen, verwende die Spalte Kernspaltung in der Allgemeinen Reaktortabelle (siehe Seite 49, TM). Wie bei Fusionsreaktoren müssen Gefechtsfahrzeuge weitere 50 Prozent des Reaktorgewichts aufwenden, was zusätzliche Abschirmung zum Wohle der Besatzung darstellt. Gefechtsfahrzeugs-Kernspaltungsreaktoren verfügen über eine gewisse Anzahl von „gewichtsfreien“ Wärmetauschern, die in der Spalte Freie Wärmetauscher aufgeführt sind. Gefechtsfahrzeuge mit Kernspaltungsreaktor brauchen keine Leistungsverstärker für Energiewaffen (Wärmetauscher sind zum Abfeuern dieser Waffen aber sehr wohl nötig, nach den normalen Konstruktionsregeln für Gefechtsfahrzeuge).

Gefechtsfahrzeugs-Brennstoffzellenreaktor: Bei diesen Reaktoren wird der Wert normal für den Einheitentyp ermittelt. Um das Reaktorgewicht zu ermitteln, nutze die Brennstoffzellen-Spalte in der Allgemeinen Reaktortabelle (siehe Seite 49, TM). Gefechtsfahrzeugs-Brennstoffzellenreaktoren bieten auch einen „gewichtsfreien“ Wärmetauscher, wie in der Spalte „Freie Wärmetauscher“ angegeben.

Gefechtsfahrzeuge mit Brennstoffzellenreaktor benötigen weiterhin Leistungsverstärker, um Energiewaffen zu verwenden (und Wärmetauscher, um solche Waffen abzufeuern, nach den normalen Konstruktionsregeln für Gefechtsfahrzeuge).

Große Reaktoren: Das Gewicht und die Raumanforderungen (für Mechs und Fahrzeuge sowie Konventionelle Jäger) aller verfügbarer Arten von Großen Reaktoren sind in der Erweiterten Fusionsreaktor-Tabelle unten angegeben. Große Reaktoren sind als Verbrennungsmotoren, Leichte Fusionsreaktoren, Standard-Fusionsreaktoren, XL-Fusionsreaktoren und sogar XXL-Fusionsreaktoren verfügbar (nicht aber als Brennstoffzellen, Kernspaltungs- und Kompakte Fusionsreaktoren). Gefechtsfahrzeuge brauchen zusätzliche Abschirmung für alle Großen Fusionsreaktoren, die zusätzliche 50 Prozent des Reaktorgewichts ausmachen. Gefechtsfahrzeuge und Konventionelle Jäger, die Große Reaktoren verwenden, verbrauchen dabei vielleicht auch Waffen- / Ausrüstungszeilen, wie es in der Erweiterten Allgemeinen Reaktortabelle angegeben ist.

Große Reaktoren aller Fusionstypen bieten außerdem 10 „gewichtsfreie“ Wärmetauscher, wie es in der Spalte „Freie Wärmetauscher“ angegeben ist. Gefechtsfahrzeuge, die diese Reaktoren verwenden, brauchen keine Leistungsverstärker für Energiewaffen (Wärmetauscher zum Abfeuern der Waffen sind aber sehr wohl notwendig, nach den normalen Konstruktionsregeln für Gefechtsfahrzeuge).

XXL-Fusionsreaktoren: Ein XXL-Reaktor wiegt ein Drittel des Gewichts seines Standard-Gegenstücks, aber belegt doppelt so viele Bauzeilen in den Seitentorsi wie ein XL (4 jeweils bei Clan-Technologie, 6 jeweils bei Technologie aus der Inneren Sphäre). XXL-Reaktoren sind außerdem extrem teuer und kosten 5-mal so viel wie normale XL-Reaktoren (siehe die Kombinierte Reaktortabelle). Gefechtsfahrzeuge brauchen zusätzliche Abschirmung für alle Fusionsreaktoren, die zusätzliche 50 Prozent des Gewichts des Reaktors ausmachen. Gefechtsfahrzeuge und Konventionelle Jäger, die XXL-Fusionsreaktoren verwenden, müssen auch Waffen-/Ausrüstungszeilen dafür aufwenden, wie es der Erweiterten Allgemeinen Reaktortabelle zu entnehmen ist.

XXL-Reaktoren bieten außerdem 10 „gewichtsfreie“ Wärmetauscher, wie es in der Spalte „Freie Wärmetauscher“ angegeben ist. Gefechtsfahrzeuge, die diese Reaktoren verwenden, brauchen keine Leistungsverstärker für Energiewaffen (Wärmetauscher zum Abfeuern der Waffen sind aber sehr wohl notwendig, nach den normalen Konstruktionsregeln für Gefechtsfahrzeuge).

ERWEITERTE ALLGEMEINE REAKTORTABELLE

Reaktortyp	Zusätzliche Ausrüstungszeilen				Gewicht für Große Reaktoren					
	Masse (Tonnen)	Mech	Fahrzeug/Jäger*	Freie Wärmetauscher	Reaktorwert	Verbrennung	Standard**	Leicht**	XL**	XXL**
GF-Kernspaltung	†	†	0	5	405	113,0	56,5	42,5	28,5	19,0
GF-Brennstoffzelle	†	†	0	1	410	122,0	61,0	46,0	30,5	20,5
Groß-Verbrennung	‡	2 (TM)	1	0	415	133,0	66,5	50,0	33,5	22,5
Groß-Fusion	‡	2 (TM)	1	10	420	145,0	72,5	54,5	36,5	24,5
Groß-Leicht	‡	2 (TN), 2 (ST)‡	2	10	425	159,0	79,5	60,0	40,0	26,5
Groß-XL (IS)	‡	2 (TM), 3 (ST)‡	3	10	430	175,0	87,5	66,0	44,0	29,5
Groß-XL (Clan)	‡	2 (TM), 2 (ST)‡	2	10	435	194,0	97,0	73,0	48,5	32,5
Groß-XXL (IS)	‡	2 (TM), 6 (ST)‡	5	10	440	215,0	107,5	81,0	54,0	36,0
Groß-XXL (Clan)	‡	2 (TM), 4 (ST)‡	3	10	445	239,0	119,5	90,0	60,0	40,0
XXL-Fusion (IS)	x0.333†	6 (ST)	4	10	450	267,0	133,5	100,5	67,0	44,5
XXL-Fusion (Clan)	x0.333†	4 (ST)	2	10	455	300,0	150,0	112,5	75,0	50,0
					460	337,0	168,5	126,5	84,5	56,5
					465	380,0	190,0	142,5	95,0	63,5
					470	429,0	214,5	161,0	107,5	71,5
					475	486,0	243,0	182,5	121,5	81,0
					480	551,0	275,5	207,0	138,0	92,0
					485	626,0	313,0	235,0	156,5	104,5
					490	712,0	356,0	267,0	178,0	119,0
					495	811,0	405,5	304,5	203,0	135,5
					500	925,0	462,5	347,0	231,5	154,5

* Für Mechs, TM = Torso-Mitte; ST = Seiten-Torso (beschreibt linke und rechte Seiten-Trefferzone). Alle Fahrzeugzeilen werden dem Rumpf zugewiesen; Jägerzeilen (wenn anwendbar) befinden sich im Heck, wobei überzählige Zeilen den Seitenträgflächen zugewiesen werden.

** Diese Reaktortypen sind fusionsbasiert. †Nach den Standard-Konstruktionsregeln (siehe TechManual); XXL-Reaktoren multiplizieren das Gewicht eines Standard-Fusionsreaktors mit dem angegebenen Wert (aufrunden auf die nächste halbe Tonne). ‡Siehe Gewichtstabelle Große Reaktoren

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

RETTUNGSSYSTEME

Auch wenn BattleMechs, Jäger und viele andere Gefechtsseinheiten Rettungssysteme besitzen oder darauf Zugriff haben, so hat das letzte Jahrhundert doch einige neue Entwicklungen bei Notausstiegssystemen gesehen, die die Überlebenschance des Kriegers in feindlichen Umgebungen verbessern sollen. Zwei der effektivsten sind die

Gefechtsfahrzeug-Rettungskapsel und das BattleMech-Ganzkopf-Rettungssystem. Beide sind zwar teuer und etwas riskant, doch versprechen diese Rettungssysteme ein Überleben, das normale Rettungssysteme nicht bieten können, zumindest unter bestimmten Umständen.

GEFECHTSFAHRZEUG-RETTUNGSKAPSEL

F&E-Startdatum: 3032 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3038 (Vereinigtes Commonwealth)

Die Gefechtsfahrzeug-Rettungskapsel (GFRK), ein radikales Konzept in Sachen Gefechtsfahrzeug-Notausstiegssystem, ist eine enge, selbstversiegelnde Mini-Kabine, die in das Heck des Fahrzeugs eingebaut und verwendet wird, um der sicheren Zerstörung in feindlichen Atmosphären zu entgehen. Es ist zwar an die Konstruktion des revolu-

tionären Ganzkopf-Rettungssystems für BattleMechs aus dem Lyranischen Commonwealth angelehnt, doch verringert der abgeschottete Aufbau und die auf mehrere Positionen verteilten Steuersysteme der meisten Gefechtsfahrzeuge einen großen Teil des Werts, indem sie die Fahrzeugbesatzung dazu zwingen, selbst zu entscheiden, wann sie den Notfallausstieg verwenden sollen, anstatt sich auf die Rettungsautomatik im Fall einer Katastrophe zu verlassen. Diese Schwäche hat verhindert, dass die GFRK die volle Produktion aufnimmt.

GEFECHTSFAHRZEUG-RETTUNGSKAPSEL

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: GF

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/X-X-E)

Spielregeln: Nur Gefechtsfahrzeuge dürfen eine GFRK verwenden, die als Waffengegenstand im Heck behandelt wird und somit von Kritischen Waffentreffern in der Trefferzone beschädigt werden kann. Während der Bewegungsphase jeder Runde kann die Besatzung des Gefechtsfahrzeugs beschließen, die GFRK zu verwenden, um dem Fahrzeug zu entkommen, solange das System zuvor nicht beschädigt wurde. Wenn das System aktiviert ist, macht die Besatzung einen Mechpilotenwurf mit einem Modifikator von +2. Bei Erfolg bewegt sich die Kapsel bis zu 4 Hexfelder (nach Wahl des kontrollierenden Spielers) direkt hinter das Fahrzeug, wo eine normale MechKrieger-Rettungsprobe (siehe Seite 196) mit einem Modifikator von +2 notwendig ist, damit die Kapsel sicher landet. Ein Fehlschlag beim Abschusswurf oder dem Landewurf zeigt, dass die ausgeworfene Besatzung physischen Schaden durch den harten Ausstieg erleidet, wobei jeder Fehlschlag in einem Treffer gegen ein Besatzungsmitglied resultiert (zufällig ermittelt). Wenn die Kapsel landet, kann die Besatzung aussteigen und sich als Zug konventioneller Fußsoldaten in Sicherheit begeben (mit einer Größe gleich der überlebenden Besatzung), oder – wenn sie in Wasser oder sonstigen toxischen Umgebungen landen – in der Kapsel bleiben und auf Rettung warten.

Angriffe gegen benutzte GFRK können wie Angriffe gegen eine immobile Einheit ausgeführt werden. In diesem Fall gilt die GFRK als durchbrochen (und die Passagiere, soweit vorhanden, als getötet), wenn sie mehr als 2 Schadenspunkte erleidet. Wenn eine GFRK eingesetzt wird (ob erfolgreich oder nicht), dann gilt das Fahrzeug als hätte es ein Ergebnis von Besatzung getötet erlitten und wird für den Rest des Szenarios als zerstört behandelt.

Abgeworfene GFRK können nicht geborgen und nach dem Einsatz wieder installiert werden.

BATTLEMECH-GANZKOPF-RETTUNGSSYSTEM

Eingeführt: 3032 (Lyranisches Commonwealth), 3052 (Clan Wolf)

Das BattleMech-Ganzkopf-Rettungssystem wurde zuerst im HCT-3F *Hatchetman* des Lyranischen Commonwealth vorgestellt. Es erlaubt es dem MechKrieger, sich von der dem Untergang geweihten Maschine in einer voll abgeschotteten Kapsel abzusprengen, die den ganzen Kopf regelrecht in einen Kurzstreckengleiter verwandelt. Es ist zwar eine brutale Art des Ausstiegs, doch ist das System für Kämpfe in

schädlichen Umgebungen, besonders unter Wasser, im Vakuum oder sogar inmitten eines feindlichen Ansturms geeignet. Nur die gewaltigen Kosten und die überdurchschnittliche Verletzungsrate von Krieger, die dieses System verwenden, haben eine größere Verbreitung verhindert, doch haben einige Designs der jüngsten Zeit dieses revolutionäre Ausstiegssystem übernommen.

BATTLEMECH-GANZKOPF-RETTUNGSSYSTEM

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM

Technologiebasis (Technologieniveau): Beides (D/X-X-E)

Spielregeln: Nur BattleMechs und IndustrieMechs mit kopfmontiertem Cockpit können ein Ganzkopf-Rettungssystem installieren. Im Gegensatz zum Fahrzeugmodell ist dieses System im Grundgerüst des Kopfes integriert und nimmt somit keine zusätzlichen Bauzeilen ein. Kritische Treffer gegen die Lebenserhaltungs-Zeilen schalten das System ebenfalls aus, was es unmöglich macht, den Auswurf im Fall einer Katastrophe zu aktivieren.

Gefechtsfahrzeug-Rettungskapsel: Gefechtsfahrzeuge aller Art dürfen nur eine GFRA installieren und sie muss im Heck montiert werden.

Ganzkopf-Rettungssystem: BattleMechs und IndustrieMechs dürfen maximal 1 Ganzkopf-Rettungssystem einbauen, das automatisch der Kopf-Zone zugewiesen wird. Das System verbraucht keine Tonnage und keine Bauzeilen, doch ist der Abschussmechanismus in die Lebenserhaltungssysteme des Mechs integriert. Das Auswurfssystem ist nicht kompatibel mit dem torsomontierten Cockpit und der Cockpit-Kommandokonsole.

BATTLEMECH-GANZKOPF-RETTUNGSSYSTEM (FORTS.)



Weil das Ganzkopf-Rettungssystem das komplette Steuersystem der Einheit integriert, kann das System in jeder Phase jeder Runde nach Wahl des Spielers aktiviert werden und wird im Fall einer internen Explosion automatisch abgesprengt. Weil die Wucht des Auswurfs so extrem ist, erleidet der MechKrieger automatisch 1 Schadenspunkt, wenn das System aktiviert wird. Wenn der Mech (oder zumindest der Kopf) nicht untergetaucht ist, dann kann der Krieger jedes Hexfeld in 12 Hexfeldern Umkreis um den Mech auswählen (wenn die Einheit zum Zeitpunkt der Aktivierung aufrecht war) oder innerhalb von 12 Hexfeldern im vorderen Schussfeld (wenn der Mech auf dem Boden lag) ansteuern, um zu landen. Ein Mechpilotenwurf (mit einem Modifikator von +3) ist notwendig, um die Landung im Ziel zu machen, sonst weicht der Kopf 1W6+2 Hexfelder (abgerundet) in eine zufällige Richtung ab. Bei der Landung muss eine normale MechKrieger-Rettungsprobe (siehe Seite 196) gemacht werden, mit einem zusätzlichen Modifikator von +2, um keinen zweiten Schadenspunkt durch den Auswurf zu erleiden.

Wenn der Mech untergetaucht ist (und die Kopf-Trefferzone keinen Hüllenbruch erlitten hat), dann schießt eine abgefeuerte Ganzkopf-Rettungskapsel automatisch an die Wasseroberfläche und treibt dort als immobiles Verdrängungsrumph-Schiff mit Panzerung und Strukturwerten entsprechend dem, was in der Kopf-Trefferzone des Mechs übrig geblieben ist. Ein Mech mit untergetauchtem Kopf, der einen Hüllenbruch erlitten hat, kann das Rettungssystem nicht aktivieren.

Wenn die Kapsel landet (oder auftaucht), dann kann der Krieger sie verlassen und sich als Fußsoldaten-Infanterieeinheit (mit einer Größe von 1) in Sicherheit begeben, oder – wenn sie auf Wasser oder in gesundheitsschädlicher Umgebung gelandet ist – in der Kapsel bleiben, um auf Rettung zu warten.

Weil der Auswurf zu jedem Zeitpunkt jeder Kampfphase stattfinden kann, können Angriffe gegen eine abgefeuerte Ganzkopf-Kapsel nur ausgeführt werden, wenn sie gelandet ist. In diesem Fall erhält der Angriff einen Modifikator von -4 für eine immobile Einheit. Angriffe gegen einen abgefeuerten Kopf fügen ihren Schaden der übrigen Panzerung, internen Struktur und den Bauzeilen zu, wie jeder andere Angriff, der den Kopf eines BattleMechs trifft. Sobald ein Ganzkopf-Rettungssystem eingesetzt wurde (ob erfolgreich oder nicht), gilt der Mech als hätte er ein Ergebnis von Kopf abgerissen erlitten und wird für den Rest des Szenarios behandelt, als sei er zerstört worden.

Ein genutztes Kopfmodul kann später nach dem Szenario geborgen und wieder an dem Mech befestigt werden (oder improvisiert an einen anderen Mech geschraubt werden).

SATELLITEN-IMAGER

Satelliten-Imager, nützliche Ausrüstung, die praktisch seit Beginn des Raumflugs von Satelliten eingesetzt wird, sind spezielle Umlaufbahn-Oberflächen-Kameras, die im Lauf der Jahrhunderte genutzt wurden, um alles von planetarem Wetter und Verschmutzungsmustern bis zu Truppenbewegungen und sogar – unter tückischen Umständen – den Aktivitäten von einfachen Leuten, die unter

der Herrschaft weniger vertrauensvoller Herrscher lebten, zu beobachten. Die häufigsten Imager-Arten, die man heute sieht, vollführen viele dieser Aufgaben über fast jeder zivilisierten Welt im Raum von Innerer Sphäre und Clans. Trotz ihres Namens können Satelliten-Imager auch von anderen Raumschiffen eingesetzt werden.

SATELLITEN-IMAGER



Regelniveau (allgemein): Erweitert

Verfügbar für (allgemein): GF, HF, LJ, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Spielregeln (allgemein): Satelliten-Imager aller Art haben eine maximale effektive Sensorreichweite von 30 Hexfeldern auf der Weltraum- oder Stratosphärenkarte. Imager, die exklusiv im Weltraum verwendet werden, um andere Ziele im Weltraum zu entdecken, haben keinen großen Vorteil im Spiel, außer dass sie es erlauben, Einheiten zu identifizieren und ihren Zustand einzuschätzen. Ist allerdings ein Imager verfügbar und auf das Boden-Schlachtfeld konzentriert, kann er jeder Seite, die auf den Datenfeed des Imagers zugreifen kann, Vorteile gewähren.

Luft-/Raumeinheiten und bemannte Satelliten, die mit Imagern ausgestattet sind, können diese Vorteile automatisch verbündeten Bodeneinheiten gewähren, die mindestens eine Einheit mit mindestens 4 Tonnen bemannter Kommunikationsausrüstung umfassen. Feindliche oder neutrale Einheiten, die Imager tragen, sowie unbemannte Einheiten mit Imager können von jeder Einheit mit 5 Tonnen bemannter Kommunikationsausrüstung gehackt werden – egal wie die Gesinnung der hackenden Einheit ist – um die selben Vorteile zu erlangen und zwar bei einem erfolgreichen Wurf von 9+ mit 2W6 (11+ wenn der Imager sich in einer feindlichen Einheit befindet). Um hacken zu können, darf die Einheit aber in der Runde keine Waffenangriffe ausführen und alle Vorteile aus dem Satellitenfeed beginnen in der Folgerunde.

Einheiten mit mehreren Satelliten-Imagern liefern gleichzeitig alle Vorteile der verschiedenen Imager, doch sind die Initiativmodifikatoren, die sie bieten, nicht kumulativ.

Initiativmodifikatoren, die von Satelliten-Imagern gewährt werden, werden negiert, wenn die gegnerische Seite erfolgreich Zugriff zur gleichen Art von Imager-Typ erhält. Eine Einheit mit Imagern zu hacken, liefert nur die Boni des Imager-Systems der gehackten Einheit mit denselben Auswirkungen wie oben beschrieben.

Kritische Treffer gegen Satelliten-Imager oder die Kommunikationsausrüstung der empfangenden Einheit, die Zerstörung der Imager-Einheit oder des Empfängers und alle Störfeld-Effekte (auch die von verbündeten Systemen; Satelliten-Imager sind nicht so fortschrittlich wie militärische K3-Ausrüstung) zwischen dem Imager und den Empfängern trennen automatisch die Verbindung und negieren alle Boni, die durch Nutzung des Imagers entstehen. Wenn der Imager gehackt wurde, um die Verbindung zu erstellen, ist die Verbindung für den Rest des Szenarios verloren; ansonsten kann die Verbindung wieder aufgenommen werden, wenn (oder falls) die Störung verschwindet.

HOCHAUFLÖSENDER (HI-RES-)IMAGER

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Der Hochauflösende (oder Hi-Res-)Imager ist effektiv eine fortschrittliche holographische und photographische Sensoranlage, die Gegenstände bis zu einem Meter Größe aus der Umlaufbahn identi-

zieren kann. Sie werden im zivilen Sektor verwendet, um Wolkenmuster zu analysieren und im Militär, um Truppenbewegungen zu beobachten. Diese Imager werden allerdings in jedem Bereich von örtlichen Wetterbedingungen und Dunkelheit eingeschränkt.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



HOCHAUFLÖSENDER (HI-RES-)IMAGER



Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/D-E-D)

Spielregeln: Der Hochauflösende Imager bringt seine Boni nur, wenn das Schlachtfeld sich im Tageslicht befindet und das örtliche Wetter klar, bedeckt oder Vakuum ist. Dieser Imager bietet dann den Vorteil einer +1 auf den Initiativwurf für die Streitmacht der empfangenden Einheit, solange die Verbindung gehalten wird. Wird der Kontakt zu dem Hochauflösenden Imager zudem während der Waffeneinsatzphase der ersten Spielrunde (oder vor Spielbeginn) aufgenommen, zwingt er außerdem den kontrollierenden Spieler aller feindlichen Einheiten dazu, mit 2W6 für jede Versteckte Einheit auf dem Spielfeld zu würfeln. Die Einheiten werden bei einem Ergebnis von 8+ aufgedeckt, es sei denn, sie sind mit aktiver Mimetischer Panzerung, einem Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild, Leere-Signatursystem oder anderer Tarnung ausgestattet. Der Imager kann auch keine Einheiten aufspüren, die unter Wasser sind, in einem Gebäude, in dichten oder extrem dichten Wäldern, in jeder Art von Dschungelfeld, in einem mit Rauch gefüllten Hexfeld oder unter der Erde.

HYPERSPEKTRALER IMAGER

Eingeführt: ungefähr 3055 (Vereinigtes Commonwealth)

Der Hyperspektrale Imager, eine fortschrittlichere Version des Hi-Res-Imagers, fügt elektromagnetische und thermale Sensoren

hinzu, um den Zielbereich umfassender absuchen zu können. Das erlaubt es ihm, getarnte Einheiten zu entdecken, die einem Hi-Res-Imager entgehen würden.



HYPERSPEKTRALER IMAGER



Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/X-X-F)

Spielregeln: Der Hyperspektrale Imager bringt seine Boni, wenn das örtliche Wetter über dem Schlachtfeld klar, neblig, bedeckt oder Vakuum ist. Der Imager bringt dann einen Initiativmodifikator von +1 für die Streitmacht der verbündeten empfangenden Einheit, solange die Verbindung aufrecht erhalten wird. Wird der Kontakt zu dem Hyperspektralen Imager zudem während der Waffeneinsatzphase der ersten Spielrunde (oder vor Spielbeginn) aufgenommen, zwingt er außerdem den kontrollierenden Spieler aller feindlichen Einheiten, mit 2W6 für jede Versteckte Einheit auf dem Spielfeld zu würfeln. Die Einheiten werden bei einem Ergebnis von 7+ aufgedeckt, es sei denn, sie sind mit einem Null-Signatursystem, Leere-Signatursystem oder Tarnkappenpanzerung ausgerüstet. Dieser Imager spürt keine Ziele auf, die sich tiefer als 1 Tiefenlevel im Wasser befinden, in einem Gebäude, in extrem dichten Wäldern oder dichten / extrem dichten Dschungelfeldern, in mit Rauch gefüllten Hexfeldern oder unter der Erde.

INFRAROT-IMAGER

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Der spezialisierte Infrarot-Imager wird vor allem zur Überwachung bei Nacht oder bei Bedingungen mit schlechter Sicht verwendet, da er keine visuellen Signale, sondern Wärme registriert.



INFRAROT-IMAGER



Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/D-E-D)

Spielregeln: Der Infrarot-Imager liefert seine Boni nur, wenn das örtliche Wetter über dem Schlachtfeld klar, neblig, bedeckt, bewölkt, regnerisch, verschneit oder Vakuum ist. Der Infrarot-Imager bringt dann einen Initiativmodifikator von +1 für die Streitmacht der verbündeten empfangenden Einheit, solange die Verbindung aufrecht erhalten wird. Wird der Kontakt zu dem Infrarot-Imager zudem während der Waffeneinsatzphase der ersten Spielrunde (oder vor Spielbeginn) aufgenommen, zwingt er außerdem den kontrollierenden Spieler aller feindlichen Einheiten, mit 2W6 für jede Versteckte Einheit auf dem Spielfeld zu würfeln. Die Einheiten werden bei einem Ergebnis von 8+ aufgedeckt, es sei denn, die Einheit ist ohne Überhitzungslevel stillgelegt oder verwendet aktiv ein Null-Signatursystem, Leere-Signatursystem oder Tarnkappenpanzerung. Infrarot-Imager entdecken keine Einheiten mehr als 3 Tiefenlevel unter Wasser, in einem extrem dichten Dschungelfeld, in einem Gebäude mit KF 70 oder mehr, oder unter der Erde.

BODENSICHTRADAR

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Bodensicht radar wird oft als Satelliten-Imager verwendet, ist aber auch in Flugzeugen und Jägern verbreitet. Es handelt sich um ein akti-

ves Sensorsystem, das den Boden unter sich mit Funksignalen kartographiert, wobei Ziele als Anomalien in den Geländekonturen aufgespürt werden. Das System ist aber anfällig für Störsender und ähnliche Effekte.



BODENSICHTRADAR



Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/D-E-D)

Spielregeln: Das Bodensicht radar ist ein Gegenstand, der in turnier zugelassenen Einheiten eingebaut werden kann (siehe Seite 227, TM), aber keinen Effekt hat. Wird nach Erweiterten Regeln gespielt, dann bietet Bodensicht radar seine Vorteile nur, wenn das örtliche Wetter über dem Schlachtfeld klar, neblig, bedeckt, bewölkt, regnerisch, verschneit oder Vakuum ist. Das Radar bringt dann einen Initiativmodifikator von +1 für die Streitmacht der verbündeten empfangenden Einheit, solange die Verbindung aufrechterhalten wird. Wird der Kontakt zu dem Bodensicht-Radar zudem während der Waffeneinsatzphase der ersten Spielrunde (oder vor Spielbeginn) aufgenommen, zwingt er außerdem den kontrollierenden Spieler aller feindlichen Einheiten, mit 2W6 für jede Versteckte Nicht-Infanterieeinheit auf dem Spielfeld zu würfeln. Die Einheiten werden bei einem Ergebnis von 8+ aufgedeckt, es sei denn, die Einheit hat einen aktiven Störsender, ein Null-Signatursystem, ein Leere-Signatursystem oder Tarnkappenpanzerung jedweder Art (außer visuelle Tarnsysteme). Infanterieeinheiten und Einheiten unter Wasser, in dichten oder extrem dichten Wäldern oder Dschungelfeldern, in Gebäuden und unter der Erde sind ebenfalls immun gegen Aufspürung durch ein Bodensicht radar.

Senkrechtstarter-Panzergrenadiere: Unabhängig von der verwendeten Technologiebasis haben konventionelle Senkrechtstarter-Panzergrenadiere ein Maximum von 4 Trupps. Senkrechtstarter-Panzergrenadiere dürfen nicht in kleinere Untereinheiten als die einzelnen Trupps aufgeteilt werden, selbst zum Transport.

Senkrechtstarter-Panzergrenadiere mit Mikroleichtflugzeugen: Diese Züge haben 2 Soldaten pro Trupp, dürfen aber keine Unterstützungswaffen tragen.

SENKRECHTSTARTER-MASTVISIER

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Ein Mastvisier ist eine Methode, die Sensorkapazitäten eines Aufklärungshelikopters zu verbessern. Es handelt sich letztlich um eine Sensorerweiterung, die auf einem Mast sitzt, der aus dem Rotorschiff des Senkrechstarters aufragt. Diese Erweiterung erlaubt es dem Senkrechstarters,

direkt hinter einem Hindernis zu schweben und über dieses hinüber zu „linsen“, so dass er weniger stark dem feindlichen Beschuss ausgesetzt ist. Diese Aufhängungen sind zwar selten, weil sie Masse im oft schon sehr überfüllten Rahmen der modernen Senkrechstarters-Designs einnehmen, doch sieht man sie ab und zu in Überwachungseinheiten.

SENKRECHTSTARTER-MASTVISIER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GF, HF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/F-F-F)

Spielregeln: Ein Senkrechstarters mit Mastvisier behandelt alle Bordsensoren (inklusive Aktiven Sonden und K3-Systemen, aber keine waffenartigen Gegenstände wie ein ZES) als wären sie ein Level über der aktuellen Position des Senkrechstarters. Das erlaubt es dem Senkrechstarters, als Beobachter für Artillerie oder indirekten Beschuss durch andere Einheiten zu dienen, oder sogar für sich selbst (wird der Mast verwendet, um für sich selbst zu beobachten, dann wird der Mast als separate, nicht feuernde Einheit behandelt, die die Beobachtung übernimmt; rechne den Bewegungsmodifikator der Einheit einmal ein und dann addiere den Modifikator für Indirektes Feuer), selbst wenn die Einheit mit der Mastaufhängung direkt hinter dem höchsten Level eines Hügels oder anderen Hindernisses schwebt, der sonst die Sichtlinie blockieren würde. Das Mastvisier erlaubt kein Direktfeuer über / durch Deckung.

Jeglicher Schaden, der die Rotoren des Senkrechstarters trifft, zerstört automatisch das Mastvisier und alle darin befestigten Sensoren.

SENKRECHTSTARTER-PANZERGRENADIERE

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Senkrechstarters-Panzergrenadiere, die beweglichsten der konventionellen Panzergrenadiere, sind auch die seltenste Art von Zug auf dem Boden mit 1 BP als Standard-Fußsoldaten bewegen, wenn es gewünscht ist. Panzergrenadiere mit Ultraleichtflugzeugen (Ultraleichtflugzeuge) und Helikopter (Mikrokopter) und sind am besten für Überwachungs- und Beobachtungsaufgaben geeignet. Im Vergleich zu ihren konventionelleren Gegenstü-

cken sind sie aber leichter bewaffnet. Der Begriff „Panzergrenadiere“ beschreibt diese Form von Infanterie eigentlich nicht richtig. Andere Arten von Panzergrenadiern (Luftkissen, Rad und Kette) werden mit richtigen Fahrzeugen ins Feld geführt. Somit sollte dieser spezifische Truppentyp eigentlich als „motorisiert“ klassifiziert werden, doch der Standardsprachgebrauch der meisten Heere bezeichnet sie als Panzergrenadiere.

SENKRECHTSTARTER-PANZERGRENADIERE

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: KI

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/D-E-E)

Spielregeln: Egal ob sie Ultraleichtflugzeuge oder Mikrokopter verwenden, konventionelle Senkrechstarters-Panzergrenadierszüge bewegen sich mit Senkrechstarters-BP (inklusive Abheben, Aufsetzen und Geländebeschränkungen im Flug). Außerdem können sich diese Truppen auf dem Boden mit 1 BP als Standard-Fußsoldaten bewegen, wenn es gewünscht ist. Panzergrenadiere mit Ultraleichtflugzeugen erhalten eine Basis von 6 Senkrechstarters-BP, müssen aber mindestens 1 Hexfeld pro Runde betreten, um im Flug zu bleiben. Mikrokopter-Züge beginnen mit einer Basis von 5 Senkrechstarters-BP und dürfen für 0 BP auf der Stelle schweben.

Wie die meisten anderen konventionellen Panzergrenadierszüge können Senkrechstarters-Panzergrenadiere keine Mechabwehrangriffe ausführen.

SENKRECHTSTARTER-ZUSATZDÜSEN

Eingeführt: 3009 (Vereinigte Sonnen), 2839 (Clan Höllenrösser)

Auch wenn die Technologie Jahrhunderte alt ist, so sind doch Senkrechstarters-Zusatzdüsen – wie Turbolader – weiterhin eine seltene Aufrüstung für Senkrechstarters, die von den Herstellern nur ungern gesehen wird, weil die Belastung für das Flugwerk und die Rotorenanordnung zu groß ist. In jüngerer Zeit haben allerdings Davion-Techni-

ker von Cal-Boeing Industries auf Dorwinion eine Methode perfektioniert, für besondere Sport-Senkrechstarters-Zusatzdüsen zu produzieren, die die Belastung für das Fahrzeug verringern.

Dennoch bieten nur wenige Hersteller diese Option an, wenn es um militärische oder zivile Anwendungen geht und die meisten raten aktiv von ihr ab, weil die Geschwindigkeitserhöhung zu Kontrollproblemen führt.

SENKRECHTSTARTER-ZUSATZDÜSEN

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: GF, HF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/X-F-E)

Spielregeln: Der Senkrechstarters-Zusatzdüsen erlaubt es einem Senkrechstarters, seine doppelten normalen Reisegeschwindigkeits-BP als Höchstgeschwindigkeit zu verwenden. Wenn das System während der Bewegungsphase der Einheit aktiviert wird, ist kein Aktivierungswurf notwendig, doch erleiden alle Pilotenwürfe zum Vermeiden eines Seitlichen Abdriftens einen Modifikator von +3 (siehe Seite 67-68, TW). Außerdem sind bei der Verwendung von Zusatzdüsen keine erweiterten Manöver, wie absichtliches Abdriften, möglich.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

SOLDATEN MIT XENOPLANETAREM ZUSTANDSTRaining (XZT-SOLDATEN)

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Die Vielzahl von gefährlichen Umgebungen, in denen sich die Menschheit zu leben und arbeiten entschieden hat, hat die Entwicklung einer spezialisierten Form von Kampfausrüstung und Ausbildung gefördert, die speziell für Einsätze in den gefährlichen Umgebungen nicht-terrestrischer Welten ausgelegt ist (und oft nicht einmal auf Planeten).

Viele Sondereinsatztruppen erhalten zwar solche spezialisierte Aus-

bildung, doch die berühmteste Truppe, die diesen Titel trägt, ist eine 5000 Mann starke Freiwilligentruppe des Taurus-Konkordats, die Special Asteroid Support Forces, die auf schwerelosen Gefechtsplattformen im gewaltigen Asteroidenfeld des Hyades-Clusters aufgestellt ist.

Formell werden diese spezialisierten Soldaten als Truppen mit Xenoplanetarem Zustands-Training, oder kurz XZT-Truppen bezeichnet, aber manchmal hört man auch einfach Truppen für „Gefährliche Umgebungen“.

SOLDATEN MIT XENOPLANETAREM ZUSTANDSTRaining (XZT-SOLDATEN)

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: KI

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (Variabel)

Spielregeln: Konventionelle Infanterie mit der entsprechenden Umweltausrüstung (siehe die Konstruktionsregeln für Soldaten mit Xenoplanetarem Zustands-Ausbildung, weiter unten) können in Umgebungen eingesetzt werden, in denen konventionelle Infanterie ansonsten nicht erlaubt wäre. Alle XZT-Truppen in einer konventionellen Infanterieeinheit müssen gleich ausgerüstet sein, um diesen Effekt zu genießen und er ist kumulativ zu allen Vorzügen, die die Ausrüstung ihnen bieten kann (siehe *Infanterie-Panzerung*, Seite 317). Ohne die entsprechende XZT-Ausrüstung kann die Einheit nicht in den gefährlichen Umgebungen eingesetzt werden.

Außerdem können bestimmte Arten von XZT-Truppen zusätzliche Effekte erhalten, abhängig von der fraglichen Umgebung, wie folgt beschrieben (diese Information ist im Abschnitt *Planetenbedingungen*, ab Seite 28, ebenfalls beschrieben).

Extreme Temperaturen: XZT-Truppen, die passend für extreme Temperaturen ausgestattet sind, sind von Bewegungseinschränkungen durch solche Bedingungen nicht betroffen.

Gefährliche Flüssigkeitsreservoirs: XZT-Truppen, die passend für Gefährliche Flüssigkeiten ausgerüstet sind, teilen jeden Schaden, der durch Gefährliche Flüssigkeitsreservoirs verursacht wird (siehe Seite 49) durch 3, abgerundet, Minimum 1.

Vakuum, Spurenatmosphäre, Giftige und Verunreinigte Atmosphäre: XZT-Truppen, die passend für Vakuum und Spurenatmosphäre ausgerüstet sind, verdoppeln allen Schaden, den sie in solchen Umgebungen erleiden, was ansonsten nicht tödlichen Schaden darstellt, der den Anzug beschädigt hat und dadurch weitaus gefährlicher wird.

Beachte, dass manche Infanterie-Panzerungstypen, die für gefährliche Umgebungen ausgelegt sind, Schadenswerte und dergleichen modifizieren können, beschrieben unter *Infanterie-Panzerung*, Seite 308.

XZT-Truppen, die für eine Umgebung oder einen Zustand ausgerüstet sind, dürfen nicht in anderen gefährlichen Umgebungsarten eingesetzt werden, aber sehr wohl in anderen Umgebungen, in denen konventionelle Infanterie erlaubt ist.

SPEZIALISIERTE INFANTERIE

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Als die Menschheit das erste Mal in den Krieg zog, begann sie sofort damit, spezialisierte Infanterie für missionsspezifische Kampfaufgaben auszubilden. Von Gebirgsjägern bis hin zu Kampftauchern bringen diese spezialisierten Infanteristen ihre Expertise in verschie-

densten Situationen ein. Es sind allerdings der Pionier und all seine Unterspezialisierungen, die zu den wichtigsten Komponenten jedes Militärkommandos gehören. Von Minenräumtechnikern über Brückenbauer bis hin zu Sprengmeistern und Schanzenbauern: spezialisierte Infanteristen sind die wahren Arbeitstiere jeder Kampagne.

KONSTRUKTIONS-
REGELN

Senkrechtstarter-Panzergranadiere mit Mikrokoktern: Diese Züge haben 4 Soldaten pro Zug und dürfen zwischen 0 und 1 Unterstützungswaffe pro Zug tragen. Wenn der Zug allerdings Unterstützungswaffen einsetzt, dann erleidet er einen Modifikator von -1 auf die Senkrechtstarter-BP.

Senkrechtstarter-Zusatzdüsen: Senkrechtstarter-Zusatzdüsen dürfen nur in Hilfssenkrechtstartern und Gefechts-senkrechtstartern eingebaut werden, die keine Flächenflugzeuge sind und werden im Rumpf der Einheit untergebracht. Die Düsen wiegt 10 Prozent des Motoren-gewichts der Einheit (aufgerundet auf die nächste halbe Tonne) und nehmen 1 Ausrüstungszeile ein. Ein Senkrechtstarter darf nur einmal Zusatzdüsen einbauen. Zusatzdüsen dürfen in OmniFahrzeugen nicht in Modulen eingebaut werden.

Soldaten mit Xenoplanetarem Zustandstraining: Um konventionelle Infanterie als XZT-Soldaten (Soldaten mit Xenoplanetarem Zustands-Training) zu erschaffen, muss die Einheit einen der für die Umgebung passenden Infanterie-Panzerungstypen auswählen (siehe *Infanterie-Panzerung*, Seite 308). XZT-Truppen können für Extreme Temperaturen, Gefährliche Flüssigkeiten, Vakuum, Spurenatmosphäre sowie Giftige und Verunreinigte Umgebungen ausgestattet werden.

Extreme Temperaturen (Kalt): Für extreme Kälte ausgerüstete XZT-Truppen können die Panzerungstypen Schneeanzug, Wärmeanzug, Umweltanzug (Feindlich oder Kampf) oder Raumanzug (jede Art) tragen.

Extreme Temperaturen (Heiß): Für extreme Hitze ausgerüstete XZT-Truppen können die Panzerungstypen Kühlanzug (jede Art), Umweltanzug (Feindlich oder Kampf) oder Raumanzug (jede Art) tragen.

Gefährliche Flüssigkeiten: Für gefährliche Flüssigkeiten ausgerüstete XZT-Truppen können die Panzerungstypen Umweltanzug (jede Art) oder Pionieranzug tragen.

Vakuum / Spurenatmosphäre: Für Vakuum und Spurenatmosphäre ausgerüstete XZT-Truppen können die Panzerungstypen Umweltanzug (Feindlich oder Kampf) oder Raumanzug (jede Art) tragen.

Giftige / Verunreinigte Atmosphäre: Für Giftige und Verunreinigte Atmosphären ausgerüstete XZT-Truppen können die Panzerungstypen Umweltanzug (Feindlich oder Kampf) oder Raumanzug (jede Art) tragen. Wenn die Atmosphäre verunreinigt, aber nicht giftig ist, können auch leichte Umweltanzüge verwendet werden.

XZT-Truppen können nicht als Berittene Infanterie oder Senkrechtstarter-Panzergranadiere erschaffen werden, wenn sie in Vakuum- oder Spurenatmosphäre eingesetzt werden sollen.

Zusätzliche Konstruktionsregeln für die verschiedenen Panzerungstypen findest du unter *Infanterie-Panzerung* (siehe Seite 308).

Spezialisierte Infanterie: Alle Spezialisierten Infanteristen müssen Veteranen oder besser sein. Wenn du einen spezialisierten Infanteriezug konstruierst, kannst du eine oder mehrere Spezialisierungen aus der Tabelle Spezialisierte Infanterie auswählen, musst aber den jeweils schlechtesten Wert für jeden der Spezialzug-Typen auswählen. Alle Soldaten in einer spezialisierten Infanterieeinheit müssen dieselben Spezialisierungen haben. Außerdem modifiziert die Konstruktion von Spezialisierten Infanterieeinheiten die Standardkonstruktionsregeln für Konventionelle Infanterie (siehe Seite 144-155, *TM*) wie folgt:

SPEZIALISIERTE INFANTERIE

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: KI

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (Verschieden)

Spielregeln: Wie in der Spezialisierten Infanterietypen-Tabelle auf der nächsten Seite zusammengefasst, haben alle Arten Spezialisierter Infanterie verschiedene Auswirkungen auf die maximale Anzahl Soldaten pro Trupp (Maximum / Trupp), maximale Zuggröße (Maximum / Zug), maximale Anzahl von Unterstützungswaffen pro Trupp (Maximum Zweitwaffen), Bewegung (BP), Transportgewicht (Zusätzliche Tonnen), sowie Geländebeschränkungen (Verbotenes Gelände). Zusätzliche Regeln für jeden spezialisierten Zugtyp gelten wie folgt:

Fallschirmjäger: Fallschirmjäger sind spezialisierte Fußsoldaten, die dafür ausgebildet wurden, mit Fall- oder Gleitschirmen in den Kampf einzutreten. In jedem Kampfszenario in der Atmosphäre (außer Vakuum) können Fallschirmjäger durch Kampfabwürfe aus jeder passenden Luft-/Raumeinheit, die in der Atmosphäre (aber unterhalb der Ionosphäre auf der Stratosphärenkarte) operiert, ins Gefecht gebracht werden. Wenn die Soldaten landen, muss der kontrollierende Spieler allerdings mit 2W6 für jeden Trupp in einer Fallschirmjägereinheit würfeln. Bei einem Ergebnis von 3 oder weniger erleidet der Trupp 1 Verlust und weicht wie eine abweichende Gefechtsrüstungs-Einheit ab. Abgeworfene Fallschirmjäger-Infanterie kann während des Sprungs wie andere Abwurf-Einheiten angegriffen werden, ohne zusätzliche Infanterie-Modifikatoren. Komplette Regeln für den Truppenabwurf sind in *Strategic Operations* beschrieben.

Gebirgstruppen: Diese Soldaten sind für den Bodenkampf in großen Höhen ausgebildet und sind immun gegen die Auswirkungen von dünner Atmosphäre (aber nicht Vakuum, siehe Seite 54). Ihre Kletterausrüstung erlaubt es ihnen zudem, 3 Level pro Hexfeld zu überwinden, im Gegensatz zu dem normalen 1 Level pro Hexfeld für Bodentruppen.

Kampftaucher (Standard): Kampftaucher operieren an Land wie normale Fußsoldaten, dürfen aber Wasser betreten und sich im Wasser mit 1 BP pro Hexfeld (oder Tiefenlevel) bewegen wie ein Unterseeboot oder eine Einheit mit UME. Kampftaucher können im Spiel bis zu 2 Tiefenlevel abtauchen und besitzen Waffen, die so modifiziert sind, dass sie unter Wasser abgefeuert werden können. Allerdings haben ihre Haupt- und Zweitwaffen nur die halbe normale Reichweite, wenn sie unter Wasser verwendet werden (abgerundet) und sie dürfen keine Abwurfwaffen verwenden.

Kampftaucher (Motorisiert): Diese Soldaten ähneln normalen Kampftauchern, verwenden aber tragbare Unterwasser-Antriebssysteme, die entweder die Gestalt von Unterwasser-Schubdüsentornistern oder Mini-Uboot-„Schlitten“ annehmen, die an Land schnell zusammengepackt werden können. Wie normale Kampftaucher bewegen sich diese Soldaten mit 1 BP pro Hexfeld an Land, haben aber 2 BP im Wasser und dürfen – wie normale Kampftaucher – bis auf eine Tiefe von 2 Leveln abtauchen. Wie bei Standard-Kampftauchern haben die Haupt- und Zweitwaffen nur ihre halbe Standardreichweite, wenn sie unter Wasser eingesetzt werden (abgerundet) und sie dürfen keine Abwurfwaffen verwenden.

Kampftaucher (Panzergrenadiere): Kampftaucher-Panzergrenadiere werden nach den Regeln für Unterseeboot-Fahrzeuge behandelt. **Marinesoldaten:** Marinesoldaten im *BattleTech*-Universum sind Soldaten, die dafür ausgebildet sind, gleich gut in Schwerelosigkeit und auf dem Boden zu kämpfen. Während Kampfeinsätzen im Vakuum oder in Schwerelosigkeit (siehe Seite 54-55) oder bei Interaktionen (siehe Seite 199) erleiden Marinesoldaten keine Einschränkungen ihrer Kampffähigkeit aufgrund des Vakuums oder der Schwerelosigkeit. Stattdessen funktionieren sie in solchen Umgebungen, als seien sie konventionelle Fußsoldaten in entsprechend normalen Bedingungen.

Pioniere: Diese Soldaten können im Feld verschiedene Aufgaben übernehmen, die vor Beginn des Szenarios bestimmt werden müssen.

• **Brückenpioniere:** Diese Soldaten tragen Baugruppen und Werkzeuge für ihre Aufgabe und können 2 Leichte Brücken mit 1 Hexfeld Länge oder 1 Mittelstarke Brücke mit 1 Hexfeld pro Szenario errichten, indem sie 6 volle Runden angrenzend an das Zielfeld verbringen und dabei weder andere Aktionen ausführen noch Schaden erleiden. Eine Leichte Brücke, die von diesen Infanteristen gebaut wird, hat einen KF von 15, eine Mittelstarke Brücke einen KF von 40 (verdopple diese Werte, wenn die Brücke über Wasser gebaut wird). Wenn eine Einheit Brückenpioniere während einer Runde, in der sie mit dem Brückenbau beschäftigt ist Schaden erleidet, dann wird der Bau um 1 Runde hinausgezögert (egal wie oft die Einheit angegriffen wird). Wird eine Brückenpionier-Einheit zerstört ehe sie ihre Aufgabe vollendet, dann wird die Brücke ebenfalls vernichtet.

• **Sprengstoffpioniere:** Diese Soldaten platzieren Sprengsätze an Bauten wie Brücken und Gebäuden. Solange sie einen Sprengsatz legen, dürfen Sprengstoffpioniere sich nicht bewegen und keine Kampfactionen ausführen. Der Schaden, den der Sprengsatz verursacht (nur amZielgebäude) wird ermittelt, indem die Anzahl der Runden, die der Zug damit zugebracht hat, in dem Zielfeld Sprengsätze zu platzieren (Maximum 6 Runden) mit der Anzahl von Schadenspunkten multipliziert wird, die für einen KSR-Infanteriezug entsprechender Mannstärke angegeben ist (zu dem Zeitpunkt, an dem der Zug aufgehört hat, die Sprengladungen zu legen). Wenn sie mit dem Legen der Sprengladung fertig sind (dies kann in der Endphase der Runde angesagt werden), kann der kontrollierende Spieler des Sprengstoffpionierzugs während jeder folgenden Endphase ansagen, dass er die Sprengladungen zündet, was nur dem Hexfeld des Gebäudes, das der Zug bearbeitet hat, den berechneten Schaden zufügt. Zwar beschädigen die Sprengladungen andere Einheiten im selben Hexfeld nicht, doch gilt dies nicht für Schäden durch das einstürzende Gebäude (siehe Seite 176-177, TW).

Der Wert *Maximum / Trupp* für die Spezialisteneinheit legt fest, wie viele Soldaten der Zug maximal pro Trupp haben darf, aber abhängig von der ausgewählten Technologiebasis (Zugehörigkeit) kann diese Zahl nach den Standardregeln für Konventionelle Infanterie angepasst werden (siehe Seite 145-147, TM).

Der Wert *Maximum / Zug* legt fest, wie viele tatsächliche Soldaten der Zug bei maximaler Größe haben darf (links vom Schrägstrich) und wie viele Mann pro Trupp eingeteilt werden dürfen (rechts vom Schrägstrich). Selbst wenn ein Spezialistenzug die maximale Anzahl von Soldaten pro Trupp erfüllt, darf die tatsächliche Anzahl von Soldaten im Spezialistenzug die Maximalzahl von Soldaten des Zugs nicht übersteigen, ohne in „Unterzüge“ aufgeteilt zu werden, nach der Regel für Übergroße Infanteriezüge (siehe Seite 146, TM).

Der Wert *Maximum Zweitwaffen* legt fest, wie viele Zweitwaffen maximal pro Trupp Spezialisteninfanterie ausgewählt werden dürfen. Wie Standard-Infanteriezüge erleiden Spezialistenzüge dieselben Bewegungseinschränkungen nach Antriebsart für die ausgewählte Anzahl von Zweitwaffen.

Der Wert *BP (Typ)* bestimmt, wie viele BP die spezialisierte Infanterie im Spiel verwenden darf und welchen Typ sie hat. Bei Pionieren und Marinesoldaten kann dies abhängig von der gewählten Antriebsart der Einheit variieren, während Gebirgstruppen und Fallschirmjäger auf die normale Antriebsart Fußsoldaten beschränkt sind (modifiziert entsprechend ihrer Spezialfähigkeiten, die in den Spielregeln oben beschrieben sind). Kampftaucher verwenden Unterseeboot-Bewegung (modifiziert nach den Regeln für die Spezialfähigkeiten oben).

Der Wert *Zusätzliche Tonnen* gibt das Gewicht über die Antriebsart der Infanterie hinaus an (siehe Seite 155, TM). Bei Pionieren und Marinesoldaten variiert das Gewicht pro Soldat, abhängig von der gewählten Antriebsart (0,1 Tonnen für Fußsoldaten, 0,21 für Motorisierte, 0,18 für Sprungtruppen, 1 für Panzergrenadiere Luftkissen-/Rad-/Kettenfahrzeug, 1,5 für Mikroleichtflugzeug-Senkrechtstarter und 2 für Mikro-kopter-Senkrechtstarter), während andere Spezialisierungen von einem Basisgewicht von 0,1 Tonnen pro Soldaten ausgehen. Für alle ausgewählten Spezialisierungen muss der Wert in dieser Spalte auf dieses Gewicht addiert werden, um das Gesamtgewicht pro Soldaten für Transportzwecke zu ermitteln. Beispielsweise haben Motorisierte Marinesoldaten-Pioniere ein Gewicht pro Soldat von 0,21 (Motorisiert) + 0 (Marinesoldaten) + 0,1 (Pionieren) Tonnen = 0,31 Tonnen für jeden Soldaten.

Sanitäter: Im Gegensatz zu den anderen Spezialisierten Infanteriearten sind Sanitäter besondere Soldaten, die einen, manche oder alle Zweitwaffen-Soldaten des Zugs ersetzen können (unabhängig von der Art des Zugs). Sanitäter verwenden keine Waffen, und bringen im Kampf somit auch keinen Schadenswert. Solange ein Zug Zweitwaffen tragen kann, kann er einen Zweitwaffen-Soldaten gegen einen Sanitäter eintauschen. Alle übrigen Zweitwaffen-Soldaten im Zug können Zweitwaffen entsprechend der normalen Konstruktionsregeln verwenden. Spezialwaffeneffekte allerdings, die von der Anzahl der Soldaten pro Trupp abhängen – wie Schwere Feuerstöße – werden von den Verringerungen betroffen. (Beispielsweise gibt es in einem konventionellen motorisierten Maschinengewehrzug 28 Soldaten und 8 davon sind Zweitwaffensoldaten – die die Maschinengewehre tragen. Der Konstrukteur kann beschließen, zwischen 1 und 8 dieser Soldaten zu Sanitätern zu ernennen. Der Rest kann weiterhin Maschinengewehre tragen, verliert aber das Merkmal Schwere Feuerstöße, das mindestens 2 Soldaten pro Trupp braucht.)

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAF-
FEN UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

SPEZIALISIERTE INFANTERIE (FORTSETZUNG)

- **Brandschutzpioniere:** Feuerwehrleute tragen Ausrüstung zur Brandbekämpfung von einfachen Schläuchen, die komprimiertes Wasser verschießen bis hin zu feuerhemmendem Schaum und können damit ein einzelnes angrenzendes brennendes Feld (oder eine brennende Einheit) statt einem Waffenangriff bearbeiten. Der Angriff trifft automatisch, doch dann muss der kontrollierende Spieler 2W6 würfeln, wobei er 2 vom Ergebnis abzieht, wenn der Brand durch jedwede Art von Inferno-Munition oder einem treibstoffbasierten Flammer entzündet wurde (beispielsweise Fahrzeug-Flammer). Bei einem Ergebnis von 8+ wird das Feuer gelöscht. (Verringere den Zielwert um 1 – bis zu einem Minimum-Zielwertmodifikator von 3 – für jede Runde am Stück, die der Brandschutzzug gegen einen Brand im gleichen Hexfeld kämpft; wenn der Zug die Brandbekämpfung abbricht, ehe das Feuer gelöscht ist, müssen sie von vorne beginnen. Für jeden zusätzlichen aktiven Zug, der das Feuer bekämpft, kann der kontrollierende Spieler entweder einen eigenen Wurf für jeden erfolgreichen Angriff ausführen oder einen Modifikator von -1 für jeden zusätzlichen aktiven Zug auf einen Wurf einrechnen.
 - **Minenräumpioniere:** Minenräumpioniere sind speziell ausgebildete Truppen, die dazu in der Lage sind, Minen zu entschärfen ohne sie dabei auszulösen. Wenn ein Minenräumerzug ein vermintes Hexfeld betritt, kann er anstelle eines Waffenangriffs die Minen räumen (wenn der kontrollierende Spieler das möchte). Beim Entschärfen der Minen muss der kontrollierende Spieler des Zugs mit 2W6 würfeln. Wenn sich mehrere Arten von Minenfeldern im gleichen Hexfeld befinden, dann muss für jede Art von Minenfeld gewürfelt werden. Bei einem Ergebnis von 9+ wird das Minenfeld geräumt. Bei einem Ergebnis von 3 oder weniger detoniert das Minenfeld. Bei jedem anderen Ergebnis haben die Minenräumpioniere versagt und das Minenfeld bleibt aktiv. Siehe *Minenfelder räumen* für mehr Informationen.
 - **Sensorpioniere:** Diese Soldaten tragen Fernsender (siehe Seite 359) und Ausrüstung zum Aufstellen, die es erlaubt, bis zu 2 Fernsender pro Trupp zu platzieren. Nur ein einzelner Fernsender kann pro Hexfeld in einer Runde gelegt werden, was 1 BP kostet (der Zug kann dabei allerdings auf die normale Weise Fernkampfangriffe ausführen). Wenn ein solcher Sender positioniert ist, dann funktioniert ein von Infanterie platzierter Fernsender nach den Fernsender-Regeln, die oben erwähnt wurden.
 - **Schützengräben-/Schanzenpioniere:** Diese Pioniere heben Schützengräben aus und improvisieren Befestigungen, die als praktische Deckung für jede Infanterieeinheit verwendet werden können. Ein Schützengraben-/Schanzenfeld (befestigtes Hexfeld genannt) kann in jedem Hexfeld erzeugt werden, das kein Wasser, Pflaster oder Gebäude beinhaltet und bringt einen Trefferwurfmodifikator von +2 auf alle Angriffe (außer mit Flammern und Flächeneffekt Waffen) gegen Infanterieeinheiten, die sich im Befestigten Hexfeld „eingraben“ (siehe *Eingraben*, Seite 108). Befestigte Hexfelder, die aus freiem Gelände entstanden sind, gelten auch nicht als frei, wenn der Schaden gegen Infanterie ermittelt wird.
Das Erschaffen von Schützengräben und Schanzen dauert 3 volle Runden und in dieser Zeit dürfen die Pioniere keine anderen Aktionen ausführen. Wie bei Brückenbaupionieren verzögert Schaden gegen eine Einheit, die in dieser Runde versucht, ein Hexfeld auf diese Weise zu befestigen, die Arbeit um 1 Runde (egal wie viele Angriffe gegen die Einheit ausgeführt werden).
Wenn eine Schützengraben-/Schanzeneinheit zerstört wird, ehe sie ihre Aufgabe vollendet, dann bleibt das Gelände unverändert und bietet keine Modifikatoren.
- Sanitäter:** Dies sind konventionelle Infanterieeinheiten mit Erste-Hilfe-Ausrüstung und den Sanitätern, die sie auch verwenden können. Jede Infanterieeinheit mit Sanitätern, die sich angrenzend an (oder in) ein Hexfeld bewegt, in dem sich verwundete Individuen befinden, kann ab der Folgerunde bis zu 5 verwundete Individuen pro Sanitäter in der Infanterieeinheit behandeln. Sanitäter können mit jedem konventionellen Infanterietyp kombiniert werden, der Zweitwaffen verwenden kann.
- ZES-Truppen:** ZES-Truppen sind Spezialisten, die die normalen Unterstützungswaffen-Soldaten des Zugs durch ZES ersetzen. ZES-Soldaten können ZES-„Angriffe“ ausführen (siehe Seite 142, *TW*) zusätzlich zu normalen Waffenangriffen. ZES-Soldaten haben eine Reichweite von 9 Hexfeldern für ihr ZES, egal welche anderen Waffen der Zug verwendet (das ZES hat keinen Einfluss auf die Reichweitenbestimmung des Zugs).

TYPENTABELLE SPEZIALISIERTE INFANTERIE

Spezialisierung	Maximum/ Truppe	Maximum/ Zug	Maximum Zweitwaffen	BP (Typ)	Zusätzliche Tonnen (pro Soldat)	Techno- logieniveau	Verbotenes Ge- lände
Fallschirmjäger	10	30 / 3	1	1 (Boden)**	0,05	(B/A-A-A)	Wasser (alles)
Gebirgstruppen	10	20 / 2	1	1 (Boden)**	0	(B/A-A-A)	Wasser (alles)
Kampftaucher (Standard)	10	30 / 4	0	1 (Uboot)**	0,05	(B/B-C-B)	Wasser (Tiefe 3+)
Kampftaucher (Motorisiert)	6	12 / 2	1	2 (Uboot)**	0,1	(B/B-C-B)	Wasser (Tiefe 3+)
Kampftaucher (Panzergrenadiere)	5	20 / 4	2	3 (Uboot)**	0,9	(C/D-D-D)	Tiefe 0/ Nicht-Wasser
Marinesoldaten	10	30 / 4	*	*	0	(C/A-A-A)	*
Pioniere	10	20 / 2	0	*	0,1	(C/A-B-A)	*
Sanitäter	†	† / †	†	†	0,05	(B/C-C-C)	†
ZES-Truppen	†	† / †	†	†	0,0	(E/F-X-E)/ (E-X-E-E)	***, †

* Wie die gewählte Antriebsart (Fußsoldaten, Motorisiert, Sprunginfanterie und Panzergrenadiere: [Luftkissen, Rad, Kette oder Senkrechtstarter] sind für diese Einheiten alle verfügbar). **Siehe die speziellen Spielregeln. ***Funktioniert nur, wenn sie mindestens 2 Soldaten pro Trupp zugewiesen werden. †Nach dem gewählten Zugtyp. Anmerkung: Ein Maximum von 2 Sanitätern oder ZES-Soldaten kann pro Infanterietrupp zugewiesen werden, wobei jeder 1 Zweitwaffensoldaten ersetzt (Truppen mit Sanitätern oder ZES-Soldaten müssen natürlich nicht die gleichen Unterstützungswaffen tragen wie der Rest des Zugs); Sanitäter und ZES-Soldaten verringern die Geschwindigkeit eines Infanteriezugs nicht.

Sprengfalle: Eine Einheit darf maximal 1 Sprengfalle tragen. Bei allen Einheiten außer Mobilien Gebäuden verbraucht die Sprengfalle 10 Prozent des Gesamtgewichts der Einheit (runde auf die nächste halbe Tonne auf, wenn die Einheit mehr als 5 Tonnen wiegt oder auf das nächste Kilogramm bei Einheiten unter 5 Tonnen). Die Sprengfalle muss in derselben Zone platziert werden wie der Reaktor der Einheit (Torso-Mitte bei Mechs, Rumpf bei Fahrzeugen, Heck bei Jägern und so weiter).
Bei Mobilien Bauten muss jedes Hexfeld 2 Tonnen pro Level des Gebäudes aufwenden, um eine Sprengfalle einzubauen.

SPRENGFALLE

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Sprengfallen waren lange eine Taktik der Verzweifelten und Fanatiker und wurden schon immer verwendet, um einem siegreichen Gegner seine Beute zu verweigern oder um einen tödlichen Angriff auf kurze Entfernung zu verursachen, wenn alles andere nicht geholfen hat.

Das Konzept einer hochexplosiven „Spielverderber“-Waffe wurde zwar für das mechanisierte Schlachtfeld modernisiert, doch gilt es

als zu extrem, als dass es ein verbreitetes Waffensystem werden würde (tatsächlich ist die Praxis in den Jahrhunderten nach dem Sturz des ersten Sternenbundes fast ausgestorben und die Clans scheinen solche Systeme gar nicht einzusetzen). Manche Truppen allerdings – vor allem die der Konföderation Capella, des Taurus-Konkordats und von Blakes Wort – sind dafür bekannt, Sprengfallen massenhaft einzusetzen.

SPRENGFALLE

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: PM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, LS, SS, KS, RS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (B/D-F-D)

Spielregeln: Die Sprengfalle ist ein Gerät mit einer Einmalanwendung, das in der Waffeneinsatz- oder Nahkampfphase der Einheit eingesetzt werden kann, unabhängig von ihrem Reaktortyp. Wenn sie aktiviert wird, explodiert die Sprengfalle sofort, was die mit Sprengstoff vorbereitete Einheit vollständig vernichtet (es bleibt nichts, was geborgen werden könnte).

Der kontrollierende Spieler der Einheit, die die Sprengfalle aktiviert, kann versuchen, Rettungssysteme zu verwenden um den Krieger oder die Besatzung zum gleichen Zeitpunkt zu retten, muss aber einen Modifikator von +4 auf den Wurf zum erfolgreichen Notausstieg einrechnen (siehe Seite 196), zusätzlich zu allen Modifikatoren für das verwendete Rettungssystem. Bei Erfolg landet der ausgeworfene Krieger oder die Besatzung in der Folgerunde außerhalb des Hexfelds der explodierenden Einheit (entweder angrenzend oder eine Zahl von Hexfeldern entfernt, abhängig vom verwendeten System).

Im Bodenkampf wird der Schaden einer Sprengfalle als Flächeneffektwaffe behandelt, ähnlich wie ein Artillerieschlag. Gegen alle Einheiten im selben Hexfeld wie die explodierende Einheit entspricht der Schaden dem Reaktorwert der gesprengten Einheit. Hat die Einheit keinen Reaktorwert, dann multipliziere ihre Reisegeschwindigkeits- oder Normalschub-BP mit der Tonnage und verwende das Ergebnis statt dem Reaktorwert (Maximum 500). Bei Mobilien Bauten multipliziere den BP-Wert des Mobilien Gebäudes mit der Größe in Hexfeldern und mit der Höhe in Levels, und verwende das Ergebnis als Reaktorwert (auch hier ist das Maximum 500). Bei allen Einheiten 1 Hexfeld von der explodierenden Einheit entfernt beträgt der verursachte Schaden Reaktorwert der explodierenden Einheit geteilt durch 2. Der Schaden wird erneut halbiert (ein Viertel des Reaktorwerts) bei Zielen, die 2 Hexfelder entfernt sind und erneut (ein Achtel des Reaktorwerts) gegen Einheiten, die 3 Hexfelder entfernt sind. Runde alle Brüche auf. Einheiten, die 4 oder mehr Hexfelder von der explodierenden Einheit entfernt sind, erleiden keinen Schaden.

Fliegende Einheiten, die eine Sprengfalle verwenden, verursachen bei anderen Einheiten keinen Schaden, es sei denn, eine andere Einheit befindet sich im gleichen Hexfeld in der Troposphärenkarte (oder, wenn es sich um eine fliegende Einheit handelt, die keine Luft-/Raumeinheit ist, innerhalb von 3 Hexfeldern und Höhenleveln entfernt von der explodierenden Einheit). In solchen Fällen muss die andere fliegende Einheit einen Kontroll-/Pilotenwurf machen, wenn die Sprengfalle explodiert. Wenn der Wurf misslingt, dann erleidet die andere fliegende Einheit Schaden gleich einem Viertel des Reaktorwerts der explodierenden Einheit (wie oben berechnet). Luft-/Raumeinheiten, die auf der Weltraumkarte operieren und eine Sprengfalle aktivieren, fügen nahen Einheiten keinen Schaden zu.

Wenn eine Atmosphäre präsent und das Bodengelände kein Wasser ist, dann ist das Hexfeld, in dem sich eine durch eine Sprengfalle explodierende Einheit befunden hat, nach ihrer Zerstörung in Brand gesteckt. Kritische Treffer gegen eine Sprengfalle lösen sie nicht aus, sie lässt sich nur nicht mehr scharf machen und ist somit nutzlos.

STRUKTUR

Im Bestreben, den größten Nutzen aus jeder Tonne einer BattleMech-Konstruktion zu ziehen, experimentieren die Konstrukteure weiterhin mit Methoden, alle Komponenten leichter zu machen, ohne dabei die Integrität dieser Avatare des Krieges zu kompromittieren.

Berichten zufolge waren in den letzten Jahren drei vielversprechende strukturelle Alternativen in Entwicklung, die in diese Richtung gingen: Kompositstruktur, Endokomposit-Struktur, und Verstärkte Struktur.

KOMPOSITSTRUKTUR

F&E-Startdatum: 3056 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3061 (Vereinigte Sonnen)

Kompositstruktur verwendet fortschrittliche faserverstärkte Materialien, um einen BattleMech-Rahmen zu erzeugen, der nur halb so

viel wiegt wie normale Interne Struktur, aber die Platzprobleme von entsprechender Endostahl-Struktur vermeidet. Unglücklicherweise lässt sich Kompositstruktur weitaus leichter beschädigen.

KOMPOSITSTRUKTUR

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-E)

Spielregeln: Jeglicher Schaden gegen die Interne Struktur eines Mechs, der Kompositstruktur verwendet, wird verdoppelt. Überzähliger Schaden, der auf eine Trefferzone übertragen wird, die noch von Panzerung geschützt ist, muss die Regeln für diesen Panzerungstyp verwenden, basierend auf dem normalen verbleibenden Schaden der Waffe.

ENDOKOMPOSIT-STRUKTUR

F&E-Startdatum: 3063 (Lyransche Allianz), 3071 (Clan Wolf im Exil)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3067 (Lyransche Allianz), 3073 (Clan Wolf im Exil)

Eingeführt: N/A

Lyransche Techniker suchten gerade eine Lösung zum Problem der wuchtigen Endostahl-Struktur, ohne auf Komposite zurückzugreifen, als der Jihad begann.

Ihr Versuch bestand aus einer Mischung aus Endostahl- und Standard-Strukturteilen, die Endokomposit-Struktur genannt wurde. Es versprach einen Erfolg zumindest in Teilen, der sich unglücklicherweise für einige Jahre in den Händen der Blakisten wiederfand – aber nicht ehe es dem Lyranschen Widerstand gelang, technische Details an die Exilwölfe durchsickern zu lassen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

ENDOKOMPOSIT-STRUKTUR

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-F)

Spielregeln: Funktioniert im Spiel nach denselben Regeln wie Endostahl; Kritische Treffer gegen Endokomposit-Struktur müssen erneut ausgewürfelt werden.

VERSTÄRKTE STRUKTUR

F&E-Startdatum: 3055 (ComStar), 3060 (Clan Geisterbär)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3057 (ComStar/Blakes Wort), 3065 (Clan Geisterbär)

Vor dem Fall von Terra an die Blakisten arbeiteten die Techniker von ComStar an einer ultraschweren Rahmenkonstruktion, die den Belas-

tungen von Internem Schaden besser widerstehen sollte, doch sorgte die Spionage von Blakes Wort dafür, dass diese experimentelle Technologie sich über die Reißbretter des Ordens hinaus verbreitete. Die Clans haben seitdem ihre eigene Forschung zum Thema superrobustes Strukturdesign begonnen.

VERSTÄRKTE STRUKTUR

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-E)

Spielregeln: Jeder Punkt Verstärkte Struktur kann zwei Schadenspunkte aushalten. Wenn du Schaden in einer Trefferzone mit diesem Strukturtypen abstreichst, kannst du dies darstellen, indem du durch die Strukturblase für den ersten erlittenen Schadenspunkt einen Schrägstrich ziehst und einen zweiten Strich so, dass ein „X“ entsteht, wenn der zweite Schadenspunkt verursacht wurde. (Du kannst natürlich auch die ganze Struktur bei ihrem zweiten Schadenspunkt schwärzen.) Nach dem zweiten Schadenspunkt wird jeglicher Schaden normal übertragen, wenn nicht Sonderregeln gelten.

Wenn du bei einer Einheit mit Verstärkter Struktur würfelst, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt, wird ein Modifikator von -1 in das Ergebnis eingerechnet. Verstärkte Struktur erlaubt es nicht, dass mehr Panzerung in dem Mech eingebaut wird.

SUBKOMPAKTES K-F-ANTRIEBSSYSTEM

Eingeführt: 2320 (Terranische Hegemonie)

Schiffsbauer und Historiker der Inneren Sphäre hatten schon lange gewusst, dass es dem Sternenbund möglich gewesen war, Kearny-Fuchida-Antriebe zu bauen, die nur 2500 Tonnen wogen. Allerdings konnte selbst die Entdeckung des Helm-Kernspeichers nicht das Geheimnis dieser subkompakten Kerne aufdecken, so dass Schiffe wie der bekannte *Bug-Eye* nur in ComStars nostalgischen Sternenbund-Archiven zu finden waren (und in den Marinereserven der Clans).

Erst die jüngste und geschichtsträchtige Zusammenarbeit zwischen Schiffsbauern aus der Inneren Sphäre und ihren Gegenstücken in den Clans Wolf (im Exil) und Novakatz haben endlich das bis dahin unverständliche Geheimnis der Konstruktion subkompakter K-F-Antriebe gelüftet. Unglücklicherweise erwies sich die reduzierte, fast völlig titanfrie Konstruktion der Subkompakten K-F-Antriebe als unglaublich teuer, selbst mit den Produktionstechniken der Clans. Als Folge sind Subkompakte K-F-Antriebe so selten geworden, dass man sie schon fast ausgestorben nennen muss.

SUBKOMPAKTES K-F-ANTRIEBSSYSTEM

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: KS

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (F/F-X-F)

Spielregeln: Der Subkompakte K-F-Antrieb folgt den normalen Regeln für K-F-Antriebe. Da die Aktivierung eines subkompakten Antriebs allerdings ein extrem kleines Hyperraumfeld erzeugt, kann ein Schiff mit Subkompaktem K-F-Antrieb keine Landungsschiffe durch den Hyperraum transportieren.

Struktur: Komposit-, Endokomposit- und Verstärkte Interne Strukturen sind nur für BattleMechs verfügbar.

Das Gewicht von Kompositstruktur beträgt nur die Hälfte von dem von Interner Standard-Struktur (aufgerundet auf die nächste halbe Tonne), nimmt aber keine Bauzeilen in der Konstruktion der Einheit ein.

Endokomposit-Struktur hat drei Viertel des Gewichts von Standardstruktur (75 Prozent, aufgerundet auf die nächste halbe Tonne), und nimmt halb so viele Bauzeilen ein (aufgerundet) wie normaler Endostahl (7 Zeilen für Endokomposit aus der Inneren Sphäre, 4 Zeilen für Clan-Endokomposit) ein, die nach den Standardregeln für Interne Struktur-Bauzeilen (siehe Seite 47, *TM*) zugewiesen werden müssen.

Verstärkte Interne Struktur wiegt doppelt so viel wie Standardstruktur, benötigt aber keine Bauzeilen.

Supkompaktes K-F-Antriebssystem: Ein Kriegsschiff mit Subkompaktem K-F-Antrieb muss 50 Prozent der Gesamtmasse des Schiffes für den Antrieb aufwenden. Ein sprunghafes Schiff mit Subkompaktem K-F-Antrieb hat eine Mindestgröße von 5000 Tonnen, darf aber nicht größer als 25000 Tonnen sein, erhöht in Schritten von 100 Tonnen. Ein Schiff mit Subkompaktem Kern darf keine Landungsschiff-Dockkrägen einbauen. Volle Regeln zur Konstruktion von Einheiten, die diese Gegenstände verwenden, findest du in *Strategic Operations*.

Taser: Nur Gefechtsrüstungen dürfen den Gefechtsrüstungs-Taser installieren und es darf nur ein Gefechtsrüstungs-Taser pro Gefechtsanzug eingebaut werden, es sei denn, der Taser ist semiextern angebracht, in einem Abwurfwaffentornister. BattleMech-Taser dürfen in BattleMechs, IndustrieMechs, Gefechtsfahrzeugen und allen Hilfsfahrzeugstypen außer Satelliten, Luftschiffen und Flächenflugzeugen eingebaut werden, nach den Standard-Konstruktionsregeln der entsprechenden Einheit. Allerdings dürfen nur Einheiten, die von einem Fusionsreaktor betrieben werden, einen BattleMech-Taser verwenden.

Thunderbolt-Raketenwerfer: Der Thunderbolt-Raketenwerfer kann nach den Standard-Konstruktionsregeln der Einheit eingebaut werden.

TASER

F&E-Startdatum: ungefähr 3060 (Blakes Wort [Gefechtsrüstungs-Taser]), 3065 (Vereinigte Sonnen [BattleMech-Taser])

Prototypenkonstruktion und Produktion: ungefähr 3066 (Blakes Wort [Gefechtsrüstungs-Taser]), 3067 (Vereinigte Sonnen [BattleMech-Taser])

Eingeführt: 3067 (Blakes Wort [Gefechtsrüstungs-Taser]), N/A [BattleMech-Taser]

Berichten zufolge wurden sie zwar zuerst vom NAIW als Waffe im Mech-Maßstab entwickelt, doch erschienen die radikalen Taser-Waffensysteme zuerst im kleineren Maßstab und wurden von Gefechtsrüstungen

gen von Blakes Wort eingesetzt. Die Waffe, die darauf ausgelegt ist, den Gegner auszuschalten und nicht zu töten, verwendet eine drahtbasierte, panzerbrechende Harpune, um die Außenhülle des Ziels zu durchschlagen und eine starke elektromagnetische Entladung direkt von der schießenden Einheit zu übertragen. Dieser Schock ist stark genug, um das Ziel für kurze Zeit außer Gefecht zu setzen und verwendet Hochleistungskondensatoren oder eine direkte Energiezufuhr vom Reaktor der feuernenden Einheit. Dabei besteht das Risiko einer Energierückkopplung, die für den Angreifer ebenso gefährlich sein kann wie für das Ziel.

TASER



Spielregeln (allgemein): Taser haben einen Trefferwurfmodifikator von +1. Der Taser kann nur gegen Bodeneinheiten verwendet werden (wie Mechs, Gefechtsrüstungen und Fahrzeuge), sowie gegen gelandete Senkrechtstarter und am Boden befindliche Luft-/Raumeinheiten. Der Taser hat keinen Effekt gegen Gebäude oder Einheiten, die mehr als 100 Tonnen wiegen. Ein Taser darf nicht unter Wasser abgefeuert werden und er zieht keinen Nutzen aus einem Feuerleitcomputer.

Wenn das Ziel konventionelle Infanterie ist, dann tötet ein erfolgreicher Taser-Angriff automatisch 1 Soldaten (egal welche Art von Taser verwendet wird). Gegen jedes andere Ziel verursacht die Waffe 1 Schadenspunkt. Danach würfelt der Angreifer mit 2W6 und konsultiert die Taser-Effekttabelle auf der nächsten Seite, wobei er die Art der Zieleinheit mit der Spalte für den verwendeten Tasertyp vergleicht.

Wenn das Wurfergebnis gleich oder höher ist als der Wert außerhalb der Klammern in der entsprechenden Stilllegungs-Spalte, dann sorgt der Taser dafür, dass die Zieleinheit für eine Anzahl von Runden gleich dem Wert in Klammern stillgelegt wird. Gefechtsrüstungs-Einheiten, die stillgelegt werden, verlieren einen zufälligen Soldaten, der für den Rest des Szenarios als zerstört behandelt wird. Alle anderen Einheiten, die stillgelegt werden, werden für die Dauer des Effekts immobile Ziele.

Liegt das Ergebnis der 2W6 unter dem Wert in der Stilllegungs-Spalte, dann bringt der Stromschlag des Tasers einfach nur die elektronischen Systeme der Einheit durcheinander, was eine Interferenz erzeugt, die die Funktion der Einheit einschränkt. Diese Interferenz bringt einen Modifikator auf die Mechpiloten- und Schützen-Werte, wie es in der Interferenz-Spalte des entsprechenden Tasers angegeben ist und hält für eine Anzahl von Runden gleich dem Wert in Klammern an.

Mehrere Tasertreffer erhöhen nicht die Modifikatoren für Interferenz-Effekte oder die Chancen einer Stilllegung, doch ist ein Stilllegungs-Wurf für jeden erfolgreichen Treffer notwendig (allerdings darf eine Einheit, die von einem Tasertreffer stillgelegt worden ist, nicht von einem späteren Tasertreffer, der seinen Stilllegungs-Wurf nicht schafft, „reaktiviert“ werden). Jegliche Interferenz-Effekte berechnen ihre Wirkungsdauer vom letzten erfolgreichen Tasertreffer aus. Stilllegungs- und Interferenzeffekte enden während der Endphase der letzten Runde ihrer Wirkungsdauer, somit wird ein BattleMech, der in Runde 1 eine Interferenz durch einen Gefechtsrüstungs-Taser erleidet, sich in der Endphase von Runde 4 von den Auswirkungen erholen.

GEFECHTSRÜSTUNGS-TASER

Der Taser im Gefechtsrüstungs-Format erschien aus heiterem Himmel in speziellen Gefechtsrüstungs-Trupps von Blakes Wort und ist die riskantere Form von Taserwaffe. Seine einzelne Harpune – die von einem gaussartigem Magnetbeschleuniger abgefeuert wird – fügt zwar

kaum Schaden zu, doch legt der immense Impuls aus den integrierten Kondensatoren die Elektronik des Gefechtsanzugs selbst lahm und kann sogar die ganze Rüstung stilllegen. Aus diesem Grund wird der Gefechtsrüstungs-Taser nur selten verwendet, selbst von Blakes Wort.

GEFECHTSRÜSTUNGS-TASER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: GR

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-E)

Spielregeln: Der Gefechtsrüstungs-Taser verwendet alle Regeln zum Abfeuern eines Tasers, die oben beschrieben sind, mit folgenden Ergänzungen:

- Gefechtsrüstungs-Taser sind Wegwerfwaffen.
- Selbst wenn alle Soldaten in einem Trupp mit Gefechtsrüstungs-Tasern ausgestattet sind, feuert nur 1 Soldat. Wenn also ein voller Gefechtsrüstungs-Trupp von Blakes Wort, der aus 6 Mann besteht, mit Gefechtsrüstungs-Tasern ausgestattet ist, so kann dieser bis zu 6 Taser-Angriffe pro Szenario ausführen.
- Einheiten, die Stilllegungs-Effekte durch den Angriff eines Gefechtsrüstungs-Tasers erlitten haben, können sich wieder aktivieren, ehe der Effekt seine volle Wirkungsdauer hatte, indem in der Endphase jeder Runde, in der sie stillgelegt sind, mit 2W6 würfeln. BattleMechs aktivieren sich bei einer 7+, alle anderen Einheiten bei einer 8+.
- Nach einem erfolgreichen Treffer mit einem Gefechtsrüstungs-Taser, egal wie die Auswirkungen sind, muss der Angreifer einen Rückkopplungswurf machen, indem er noch einmal mit 2W6 würfelt. Bei einem Ergebnis von 7+ erleidet die feuernende Einheit einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Angriffswürfe in den nächsten 3 Runden (dies gilt für den ganzen Trupp). Bei einem Ergebnis von 6 oder weniger explodiert der Kondensator des Tasers durch die Spannung, was die Gefechtsrüstung für den Rest des Szenarios ausschaltet. (Der Soldat wird für das Szenario als zerstört behandelt, doch können der Anzug und der Pilot später geborgen werden.)
- Wenn er nicht einfach sein Ziel verfehlt, wenn er abgefeuert wurde, kann ein Gefechtsrüstungs-Taser nach einem Szenario nicht neu geladen werden; stattdessen muss die Waffe ersetzt werden.

BATTLEMECH-TASER

Der BattleMech-Taser, der das erste Mal in den Solaris-Arenen während eines Duells zwischen zwei Ställen der Vereinigten Sonnen eingesetzt wurde, ist eine größere, nachladbare und weitaus weniger riskante Version des Gefechtsrüstungs-Tasers. Er kombiniert das Mikro-Gauss-Abschusssystem der Gefechtsrüstungsversion mit einer

raketenbetriebenen Harpune und ist darauf ausgelegt, die wesentlich größeren Energiereserven eines Fusionsreaktors zu nutzen (nicht nur die Kondensatoren der Gefechtsrüstungs-Version). Somit ist der BattleMech-Taser im Kampf etwas effektiver und das bei weitaus geringerem Risiko.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

BATTLEMECH-TASER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Der BattleMech-Taser verwendet alle allgemeinen Taser-Regeln, die auf Seite 345 beschrieben sind, mit folgenden Ergänzungen:

- BattleMech-Taser werden im Falle eines Kritischen Treffers gegen die Waffe wie eine Gausswaffe behandelt und explodieren für 6 Schadenspunkte.
- BattleMech-Tasermunition kann im Falle eines Kritischen Treffers explodieren, was 6 Schadenspunkte für jeden nicht genutzten Schuss im Munitionslager verursacht.

TASEREFFEKT-TABELLE

Zieleinheit*	Gefechtsrüstungs-Taser		BattleMech-Taser	
	Stilllegung	Interferenz	Stilllegung	Interferenz
BattleMech	12+ (3)	+1 (3)	11+ (3)	+2 (3)**
IndustrieMech	11+ (3)	+1 (3)	8+ (4)	+2 (4)**
ProtoMech	11+ (3)	+1 (3)	8+ (4)	+2 (4)
Gefechtsrüstung†	9+ (P)	N/A	Automatisch (P)	N/A
Fahrzeuge	11+ (3)	+1 (3)	8+ (4)	+2 (4)
Luft-/Raumjäger/Raumboot‡	11+ (3)	+1 (3)	11+ (3)	+2 (3)**
Konventionelle Jäger‡	11+ (3)	+1 (3)	8+ (4)	+2 (4)

* Taser haben keinen Effekt gegen Einheiten, die mehr als 100 Tonnen wiegen.

** Die Einheit erzeugt zusätzlich 5 Wärmepunkte pro Runde, solange sie betroffen ist.

† Der Effekt gilt nur für einen Soldaten, für den Rest des Szenarios.

‡ Nur gelandete Einheiten; Taser können keine fliegenden Einheiten angreifen.

THUNDERBOLT-RAKETENWERFER

Eingeführt: 3072 (Vereinigte Sonnen, Lyranische Allianz)

Der Thunderbolt-Raketenwerfer, ein experimentelles Waffensystem, das als Prototyp zuerst Mitte der 3050ern von NAIW-Technikern in den Solaris-Arenen getestet wurde, wurde aus der Standard-LSR-Technologie entwickelt. Indem er größere Raketen verwendet anstelle von Schwärmen kleinerer Gefechtsköpfe, kann der Thunderbolt einem Ziel

einen einzelnen, konzentrierten Treffer zufügen, doch geht dies auf Kosten der Reichweite, des Waffengewichts und der Wärme. Nichtsdestotrotz führte der Umstand, dass diese Technologie ihren Wert beweisen konnte zur schlussendlichen Massenproduktion durch die ehemaligen VerCom-Staaten in den frühen 3070ern.

THUNDERBOLT-RAKETENWERFER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF, LF, KJ, RB, SS, LS, RS, KS, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Thunderbolt-Raketenwerfer verwenden dieselben Standardregeln für LSR im Kampf, inklusive der Fähigkeit zu indirektem LSR-Beschuss (siehe Seite 111-112, TW). Im Gegensatz zu LSR würfeln Thunderbolt-Raketen aber nicht auf der Streutreffertabelle. Sie fügen ihren Schaden einer einzelnen Trefferzone zu, nicht in Gruppen. Jeder Thunderbolt-Raketentreffer, der innerhalb der Mindestentfernung der Waffe einschlägt, verursacht nur den halben Schaden der Rakete, abgerundet (da der Gefechtskopf der Rakete erst nach dem Abschuss scharf geschaltet wird).

Raketenabwehrsysteme können auf eine sich nähernde Thunderbolt-Rakete feuern und verwenden die Standardregeln für Rakabwehr gegen einzelne Raketenwaffen (siehe Seite 138, TW).

Thunderbolt-Raketenwerfer verwenden nur Standard-Thunderbolt-Munition und können keine Raketenverbesserungssysteme wie Artemis und Narc verwenden.

TURBOLADER

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Turbolader, die letztlich eine Überbrückung der normalen Sicherheitsbeschränkungen sind, die die Leistung moderner Reaktoren begrenzen, können bis zu 125 Prozent Leistung aus Fusionsreaktoren und Verbrennungsmotoren herauskitzeln. Bei Fusions- und Kernspaltungsreaktoren besteht dies normalerweise darin, Sicherungssperren und dergleichen zu deaktivieren, während treibstoffbasierte Systeme

einen Schuss speziell entworfener Chemikalien in die Treibstoffmischung einspritzen, um ähnliche Effekte zu erzielen.

Wie zu erwarten ist, birgt die Verwendung eines Turboladers ein beträchtliches Risiko für die Integrität des Reaktors, was zu einem Ausbrennen des Turboladers oder sogar einem katastrophalen Reaktorversagen führen kann.

Turbolader: Der Turbolader darf in jedem BattleMech oder IndustrieMech eingebaut werden. Gefechtsfahrzeuge und Hilfsfahrzeuge, die nicht mit Solarenergie oder Externer Energie betrieben werden, dürfen ebenfalls einen Turbolader verwenden, es sei denn, es handelt sich um Senkrechtstarter, Flächenflugzeuge, Luftschiffe oder Satelliten. Alle anderen Einheitentypen dürfen keinen Turbolader verwenden. Der Turbolader selbst nimmt 1 Bauzeile ein, die in einer Trefferzone untergebracht werden muss, die Reaktorzeilen enthält (dies kann der linke oder rechte Torso sein, vorausgesetzt, es befinden sich Reaktorzeilen in diesen Trefferzonen) und hat ein Gewicht gleich einem Zehntel des Reaktorgewichts der Einheit (aufgerundet auf die nächste halbe Tonne bei Einheiten ab 5 Tonnen oder auf das nächste Kilogramm bei Einheiten unter 5 Tonnen). Turbolader dürfen als Modul verbaut werden.

Überwachungskamera: Die Überwachungskamera kann in entsprechenden Einheiten nach den Standardregeln der Einheit zum Einbau von Waffen montiert werden. Da es sich aber um keine Waffe handelt, benötigt die Überwachungskamera keine Munition, Leistungsverstärker oder Wärmetauscher.

TURBOLADER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM, IM, GF, HF

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/F-F-F)

Spielregeln: Der Turbolader erlaubt es einer Einheit, sich mit den doppelten normalen Reisegeschwindigkeits- oder Gehen-BP als verbessertes Rennen zu bewegen, was dieselben Regeln verwendet wie ein MASC (siehe Seite 137, TW), mit folgenden Ausnahmen:

- Turbolader, die in IndustrieMechs oder Hilfsfahrzeugen installiert sind, rechnen einen Modifikator von -1 auf den Aktivierungswurf des Turboladers ein (den Wurf mit 2W6, ehe die Bewegung ausgeführt wird).
- Bei einem misslungenen Wurf zur Turbolader-Aktivierung, egal welcher Einheitentyp, würfelt der kontrollierende Spieler auf der Tabelle zur Ermittlung Kritischer Treffer (siehe Seite 124, TW), um die Anzahl der Kritischen Treffer zu bestimmen, die entsteht. Bei Mechs werden diese Treffer der obersten unbeschädigten Bauzeile in der Torso-Mitte zugefügt. Bei Nicht-Mechs werden diese Kritischen Treffer stattdessen als Antriebstreffer gewertet; wenn sie dadurch immobil werden und noch Turbolader-Antriebstreffer ausstehen, dann wird der Motor der Einheit zerstört.
- Egal ob es zu Beschädigen des Reaktors oder Antriebssystems kommt oder nicht, ein misslungener Wurf zur Aktivierung des Turboladers zerstört das Turbolader-System und die Einheit darf es für das restliche Szenario nicht mehr verwenden. Die Ausrüstungszeile gilt als zerstört.
- Ein Mech darf einen Turbolader mit MASC kombinieren. Wenn beides in derselben Runde verwendet wird, muss der kontrollierende Spieler Aktivierungswürfe für beide Systeme ablegen. Bei Erfolg erhält die Einheit Rennen-BP gleich ihren Gehen-BP multipliziert mit 2,5 (aufgerundet).
- Ein Mech darf einen Turbolader mit Dreifach-Myomeren kombinieren. Wenn beide zusammen in derselben Runde verwendet werden, dann wird der Modifikator durch die Dreifach-Myomere auf die modifizierte Geschwindigkeit addiert bevor mit dem Modifikator für den Turbolader multipliziert wird.

ÜBERWACHUNGSKAMERA

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Die Überwachungskamera, eine moderne Umsetzung Jahrhunderte alter Technologie, ist ein Schlachtfeld-Überwachungssystem, das man heute nur noch selten sieht, das aber dennoch nützlich sein kann. Diese Kameras werden vor allem von niedrigtechnologischen

Überwachungsflugzeugen wie dem *Boomerang* oder sogar zivilen Newsvid-Senkrechtstartern genutzt. Tatsächlich handelt es sich um eine Gruppe visueller Sensoren, die hochauflösende holographische Daten über das Gelände liefern können, über dem der Nutzer fliegt.

ÜBERWACHUNGSKAMERA

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM, IM, PM, GF, HF, LJ, KJ, RB, MB

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/B-B-B)

Spielregeln: Eine Luft-/Raumeinheit mit einer Überwachungskamera, die sich zwischen den Höhen 5 und 10 auf der Troposphärenkarte aufhält, kann entweder als Beobachter für indirekten LSR- oder Artilleriebeschuss dienen oder versuchen, versteckte Einheiten aufzuspüren. In keinem der beiden Fälle darf diese Einheit andere Angriffe ausführen, wenn sie mit dieser Aufgabe beschäftigt ist.

Um als Luft-/Raumeinheit das Ziel für einen indirekten Angriff festzulegen, ist ein Würfelwurf mit dem Schützenwert des Piloten zuzüglich eines Modifikators von +2 nötig. Das Ziel muss auf der Bodenkarte sein, die mit dem Atmosphärenhexfeld der Kameraeinheit übereinstimmt.

Wenn die Luft-/Raumeinheit versucht, versteckte Einheiten aufzuspüren (siehe Seite 259 TW), dann kann während der Bewegungsphase jeder Runde, in der die Kameraeinheit über eine Bodenkarte passend zu ihrem Atmosphärenhexfeld fliegt in dem sich eine feindliche versteckte Einheit aufhält, diese Einheit aufklären. Der kontrollierende Spieler der versteckten Einheit muss einen Würfelwurf mit 2W6 für jede solche versteckte Einheit ausführen. Die Zielzahl ist eine 9 zuzüglich aller anwendbaren Geländemodifikatoren. Für untergetauchte Einheiten wird ein +1 Modifikator für jedes Tiefenlevel unter Tiefe 1 addiert. Ein Würfelergabe gleich oder höher als die Zielzahl enthüllt der Kameraeinheit sofort die versteckte Einheit.

Aufklärungskameras können wie eine Bombe als externe Aufhängelast montiert werden, wie es im TW auf Seite 246 beschrieben ist. Eine extern aufgehängte Aufklärungskamera belegt den gleichen Platz wie eine Bombe.

Bodeneinheiten, die eine Aufklärungskamera montieren, ist es stattdessen möglich als Beobachter für einen indirekten LSR-Beschuss gegen ein einzelnes feindliches Ziel zu dienen (siehe Seite 111, TW) und trotzdem einen Waffenangriff auszuführen oder für einen Artillerieangriff (unter Beibehaltung der normalen Sichtreichweiten) als Beobachter zu dienen ohne dafür einen zusätzlichen Aufschlag auf ihren Trefferwurf zu erleiden. Um für den indirekten LSR-Beschuss erfolgreich aufzuklären, muss die Einheit das Ziel wie mit einem ZES nach dessen Regeln und Reichweiten „treffen“. Allerdings kann die Überwachungskamera, egal auf welcher Einheit sie montiert ist, nicht als Zielmarkierer für ZES-geleitete Waffen wie halbaktiv gelenkte LSR, lasergelenkte Bomben oder Arrow IV Raketentartillerie dienen.

UNTERSCHIFFSKLASSEWAFFEN

Blakes Wort enthüllte vor Kurzem eine neue, kleinere Klasse von Marinewaffen, die sie aus den wiederaufgebauten Verteidigungsmaßnahmen von Terra (und wahrscheinlich ausrangierten Marinewaffe-Konzepten aus dem Zeitalter des Krieges) ableitete. Diese Systeme, Unterschiffsklassewaffen genannt, wurden offensichtlich an verschiedene

Schlüsselwelten im ganzen Protektorat geschickt, wo es einigen mutigen Widerständlern gelang, Baupläne und bruchstückhafte Musterexemplare nach draußen zu den verschiedenen alliierten Mächten zu schmuggeln.

UNTERSCHIFFSKLASSEWAFFEN

Regelniveau (allgemein): Erweitert

Verfügbar für (allgemein): HF, LS, SS, RS, KS, MB

Spielregeln (allgemein): Unterschiffsklassewaffen verwenden Angriffswerte und Entfernungen im Schiffsklasse-Maßstab und folgen allen Basisregeln für Schiffsklassewaffen ihres entsprechenden Typs (Marine-AK für Unterschiffsklasse-Kanonen, Marine-Laser für Unterschiffsklasse-Laser und Raumraketen für Unterschiffsklasse-Raketen), mit folgenden Ausnahmen:

- Unterschiffsklassewaffen, die durch den Weltraum / die Ionosphäre auf der Stratosphärenkarte feuern, erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2 zusätzlich zu allen

Modifikatoren und Regeln, die für das Abfeuern von Schiffsklassewaffen in der Atmosphäre gelten (siehe Seite 236, TW).

- Bodeneinheiten, die Unterschiffsklassewaffen abfeuern (ausgenommen gelandete Landungsschiffe und Mobile Bauten) müssen 1 volle Weltraumrunde (6 Standard-Bodenkampfrunden) vor dem Feuern aufhören sich zu bewegen und dürfen sich in der Runde, in der sie feuern, auch nicht bewegen.
- Direktfeuer-Unterschiffsklassewaffen (USK und USL) dürfen Ziele unter 500 Tonnen mit einem Trefferwurfmodifikator von +3 angreifen (anstelle der normalen +5).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

UNTERSCHIFFSKLASSEWAFFEN

- Direktfeuer-Unterschiffsklassewaffen dürfen nicht von einem Bodenhexfeld der Stratosphärenkarte gegen andere Bodenhexfeld-Zellen der Stratosphärenkarte abgefeuert werden.
- Unterschiffsklasse-Raketen dürfen Boden-Boden-Angriffe als Artillerie ausführen (derartige Regeln sind in *Strategic Operations* beschrieben), aber mit einer Reichweite (in Weltraumfeldern) gleich der Schiffsklasse-Hexfeldspanne geteilt durch 6 (aufgerundet), sowie einer Bodenhexfeld-Rundenverzögerung von 6 Bodenrunden pro bewegtem Weltraumhexfeld. Solche Angriffe

- erleiden außerdem einen Trefferwurfmodifikator von +2.
- Unterschiffsklassewaffen, die zum Angriff gegen Bodeneinheiten verwendet werden, verursachen ihren vollen Schaden nur gegen das Zielfeld – und alle Einheiten darin – sowie ihren halben Schadenswert gegen angrenzende Hexfelder (und alle Einheiten darin). Denk daran, dass bei der Umrechnung aus 1 Punkt Schiffsklasse-Schaden 10 Punkte Standardschaden werden, wenn Bodeneinheiten auf diese Weise angegriffen werden sollen.

UNTERSCHIFFSKLASSE-KANONEN

Eingeführt: 3073 (Blakes Wort)

Diese leichtere Form der Marine-Autokanone hat nicht die Größe und "Feuergeschwindigkeit" ihrer großen Vетtern, doch können sie kleinere Ziele effektiver anvisieren als diese. Seitdem Gerüchte über diese Waffen sich verbreitet haben, haben Waffenkonstrukteure in

den Vereinigten Sonnen und im Kombinat Notprogramme gestartet, um ihre eigenen Unterschiffsklasse-Kanonen zu entwickeln, um so den Vorteil der Blakisten zu negieren, ehe deren Waffen die volle Produktion aufnehmen.

UNTERSCHIFFSKLASSE-KANONEN

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Wenn sie nicht mit normalen Schiffsautokanonen in einer Waffenbatterie zusammengelegt werden, erleiden Unterschiffsklasse-Kanonen (USK) einen Trefferwurfmodifikator von +3 bei Angriffen gegen Ziele unter 500 Tonnen (anstelle des normalen Modifikators von +5 für Schiffsklassewaffen). Ansonsten funktionieren Unterschiffsklasse-Kanonen wie in den allgemeinen Regeln oben beschrieben.

UNTERSCHIFFSKLASSE-LASER

Eingeführt: 3073 (Blakes Wort)

Auch wenn Blakes Wort wieder einmal den Alliierten bei der Produktion dieser bevorzugten Unterschiffsklassewaffen zuvor kam, so

stehen doch alle Großen Häuser außer den Vereinigten Sonnen und der Konföderation Capella kurz davor, ihre eigenen Kopien Feldtests in nachträglich umgebauten „Mini-Kriegsschiffen“ zu unterziehen.

UNTERSCHIFFSKLASSE-LASER

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Wenn sie nicht mit normalen Marine-Lasern in einer Waffenbatterie zusammengelegt werden, erleiden Unterschiffsklasse-Laser (USL) einen Trefferwurfmodifikator von +3 bei Angriffen gegen Ziele unter 500 Tonnen (anstelle des normalen Modifikators von +5 für Schiffsklassewaffen). Ansonsten funktionieren Unterschiffsklasse-Laser wie in den allgemeinen Regeln oben beschrieben.

UNTERSCHIFFSKLASSE-RAKETENWERFER

Eingeführt: 3072 (Blakes Wort), 3073 (Clan Wolf im Exil)

Unterschiffsklasse-Raketen sind die einzige Art von Unterschiffsklassewaffe, von der man weiß, dass sie bereits vor dem Jihad in der Entwicklung war (es besteht allerdings der Verdacht, dass Blakes Wort zur gleichen Zeit andere Unterschiffsklasse-Waffen erforschte). Diese Waffen haben nicht die Reichweite und Durchschlagskraft der größten Raumraketen und sind auch nicht mit dem AR-10-Werfer kompatibel.

bel, doch sind sie effektiv gegen Jäger und wirksam gegen eine ganze Reihe weiterer Einheitentypen. Ihre schlichte Konstruktion und die gemeinsame Entwicklung mit Technikern aus den Freien Welten, die später zu Alys Mariks Widerstand überliefen, hat dazu geführt, dass auch andere Reiche diese Technologie übernommen haben, darunter die Lyraner, das Kombinat und sogar die Clans.

UNTERSCHIFFSKLASSE-RAKETENWERFER

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-F)

Spielregeln: Unterschiffsklasse-Raketen funktionieren entsprechend der allgemeinen Regeln für Unterschiffsklassewaffen, die oben beschrieben sind. Weltraumbasierte Punktverteidigung (siehe Seite 96, SO) wie Raketenabwehrsysteme haben auf Unterschiffsklasse-Raketen dieselben Auswirkungen wie auf Raumraketen, aber in der Atmosphäre haben diese Verteidigungswaffen keinen Effekt gegen Unterschiffsklasse-Raketen.

Wie die normalen Raumraketen können die meisten Unterschiffsklasse-Raketen einen zusätzlichen Kritischen Treffer gegen Luft-/Raumeinheiten verursachen, wenn sie erfolgreich treffen. Die Tabelle Kritische Treffer für Unterschiffsklasse-Raketen auf der nächsten Seite stellt die Chance dar, die mit einem eigenen 2W6 (nach dem erfolgreichen Treffer) gewürfelt wird, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt.

Unterschiffsklassewaffen können nicht mit einem AR-10-Werfer abgefeuert werden, es gibt auch keine ferngelenkten Versionen dieser Raketen, doch können sie für Oberflächen-Umlaufbahn-Angriffe und andersherum verwendet werden (diese Regeln sind in *Strategic Operations* beschrieben).

Unterschiffsklassewaffen: Werden sie in entsprechenden Großraumschiffen (Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiffe) eingebaut, dann können Unterschiffsklassewaffen entweder in ihrer eigenen Batterie oder in derselben Batterie wie Schiffsklassewaffen desselben Typs untergebracht werden (Unterschiffsklasse-Laser dürfen mit Schiffsklasse-Lasern kombiniert werden, Unterschiffsklasse-Kanonen mit Schiffsklasse-Autokanonen, und so weiter). Werden sie allerdings mit normalen Schiffsklassewaffen kombiniert, dann wird der Trefferwurfmodifikator der Unterschiffsklassewaffe durch den der Schiffsklassewaffe ersetzt.

Unterschiffsklassewaffen können in jeder erlaubten Luft-/Raumeinheit nach denselben Regeln wie Schiffsklassewaffen montiert werden, inklusive Regeln zum Thema Bordschützenanforderungen, Beschränkungen des Feuerleitsystems und so weiter. (Landungsschiffe, die Unterschiffsklassewaffen einbauen, ignorieren effektiv das Verbot von Schiffsklassewaffen außer Raketen.)

Außer Großraumschiffen dürfen nur Mobile Bauten und Große Hilfsfahrzeuge der Antriebsarten Schiene, Kette oder Schiff Unterschiffsklassewaffen installieren. Bei Mobilen Bauten folgt die Installation von Unterschiffsklassewaffen denselben Regeln wie der Einbau von Schiffsklassewaffen (siehe Seite 267). Hilfsfahrzeuge, die Unterschiffsklassewaffen einbauen möchten, müssen Fusions- oder Kernspaltungsreaktoren mit mindestens Technologieniveau D verwenden, sowie Verbesserte Feuerleitsysteme. Unterschiffsklassewaffen in Hilfsfahrzeugen dürfen nicht in Geschütztürmen oder Drehbolzen montiert werden und brauchen pro 50 Tonnen Waffengewicht 1 Bordschützen. Unterschiffsklasselaser, die in Hilfsfahrzeugen eingebaut werden, benötigen auch eine Anzahl von Wärmetauschern, die der Wärme entspricht, die diese Waffen erzeugen, während Unterschiffsklasse-Kanonen und Raketen keine Wärmetauscher erfordern.

UNTERSCHIFFSKLASSE-RAKETENWERFER (FORTS.)

KRITISCHE TREFFER UNTERSCHIFFSKLASSE-RAKETEN

Rakete	Chance auf Kritischen Treffer
Piranha	N/A
Stachelrochen	12+
Schwertfisch	11+
Teufelsrochen	10+

WÄRMETAUSCHER

Fortschrittliche Wärmeabfuhrsysteme haben schon lange den Teufelskreis der Abwärme, die Gefechtseinheiten ansammeln und der Energie, die notwendig ist, um diese Abwärme im Zaum zu halten, abgeschwächt, aber es gab immer Platz für Verbesserungen. Doppel-Wär-

metauscher sind zwar effizienter, doch verbrauchen sie viel Raum. Verschiedene Innovationen hoffen, das Bedürfnis zu füllen, das immer noch zwischen Doppel- und Einzel-Wärmetauschern liegt.

KOMPAKTE WÄRMETAUSCHER

F&E-Startdatum: 3056 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3058 (Vereinigtes Commonwealth)

Forscher der Inneren Sphäre haben die kompakte Wärmetauscher-Technologie als Möglichkeit entwickelt, um den durch auftra-

gende Systeme wie Endostahl-Struktur oder gewaltige Gaussgeschütze verlorenen Raum wettzumachen. Um den zusätzlichen internen Raum zu bieten, verwenden diese kleineren Wärmetauscher allerdings dichtere Materialien und sind somit schwerer als ihre Gegenstücke.

KOMPAKTE WÄRMETAUSCHER

Regelniveau: Experimentell

Verfügbar für: BM

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Kompakte Wärmetauscher funktionieren für alle Einheiten, die sie verwenden können, genau wie normale Wärmetauscher. Sollte ein Mech aber einen Kritischen Treffer in einer Zeile erleiden, die 2 Kompakte Wärmetauscher enthält, dann sind beide zerstört.

LASER-WÄRMETAUSCHER

Eingeführt: 3051 (Clan Jadefalke)

Die Clan-„Laser-Wärmetauscher“ sind der Fluch aller falsch informierten Physikprofessoren der Inneren Sphäre, verletzen sie doch scheinbar die Gesetze der Thermodynamik indem sie effizient diffuse Wärme in konzentriertes Laserlicht verwandeln, das dann aus der Einheit geleitet wird. Der übersehene Aspekt von Laser-Wärmetauschern ist, dass sie nicht von der Wärme betrieben werden, die sie entfernen (was thermodynamisch unmöglich wäre), sondern von einer eigenen Energiequelle (entweder dem Reaktor der Einheit oder Notfall-

batterien im Wärmetauscher). Dieses exotische Kühlsystem ist etwas schwerer als konventionelle Wärmetauscher, doch sorgt die Entfernung traditioneller Wärmetauscher-Kühlkörper und großer Reservoirs ätzender oder entflammbarer Kühlmittel dafür, dass Laser-Wärmetauscher die Leistung von traditionellen Clan-Doppel-Wärmetauschern erreichen. Ein Nachteil des Systems ist, dass sich Laser-Wärmetauscher wegen des hellen Lichts, das die Öffnungen der Wärmetauscher abstrahlen, als „Tritt-Mich“-Signal während eines Kampfs in Dunkelheit darstellen.

LASER-WÄRMETAUSCHER

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: BM

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (F/X-X-E)

Spielregeln: Laser-Wärmetauscher funktionieren wie normale Doppel-Wärmetauscher, doch die Verringerung der Mengen heißen Kühlmittels im Mech verringert das Risiko einer Munitionsexplosion durch Wärme, was sich in einem Modifikator von +1 bei Würfeln zur Vermeidung einer durch Wärme ausgelösten Munitionsexplosion niederschlägt. Wenn der Mech in einer Runde eine Aktion ausführt, die Wärme erzeugt (Bewegung, Abfeuern von Waffen und so weiter), dann werden die Nachtkampf- oder Dämmerungsmodifikatoren gegen ihn um 1 verringert, egal ob die Wärme von den Wärmetauschern abgeleitet wird oder nicht. Wenn der Mech überhitzt (seine Wärmeskala über 0 steigt), dann fallen gar keine Nacht- oder Dämmerungsmodifikatoren bei Angriffen gegen die Einheit an.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Wärmetauscher: Kompakte Wärmetauscher werden in BattleMechs nach den normalen Konstruktionsregeln für Wärmetauscher eingebaut (siehe Seite 53-54, TM). Kompakte Wärmetauscher sind aber klein genug, dass 2 in eine Bauzeile passen, nicht nur 1. Mechs mit kompakten Wärmetauschern verdoppeln auch die Zahl der Wärmetauscher, die nicht den Bauteilzeilen zugewiesen werden müssen (siehe Seite 53, TM). Die Anzahl der kompakten Wärmetauscher über die „zeilenfreien“ Wärmetauscher hinaus müssen auf dem Datenbogen verzeichnet werden. Kompakte Wärmetauscher können nicht mit anderen Arten von Wärmetauschern kombiniert werden.

Laser-Wärmetauscher werden in Clan-BattleMechs nach den normalen Konstruktionsregeln für Wärmetauscher eingebaut. Laser-Wärmetauscher werden in jeder Hinsicht als Clan-Doppel-Wärmetauscher behandelt (inklusive Tonnage, Wärmekapazität und Bauzeilen), können aber nicht mit normalen Doppel-Wärmetauschern vermischt oder in Nicht-BattleMech-Einheiten eingebaut werden.

ALTERNATIVE MUNITIONSARTEN

Alternative Munitionsarten erhöhen die Nützlichkeit vieler bestehender Waffensysteme. Sie haben schon vor den Tagen der Omni-Mechs Kommandeuren auf dem Schlachtfeld eine gehörige Flexibilität gewährt. Doch erst nach der Clan-Invasion kamen die Inspiratio-

nen für eine Vielzahl neuer alternativer Munitionsarten. Dazu gehören spezialisierte Geschosse für Autokanonen, Artillerie, Jägerbomben, Flüssiggeschütze, Granatwerfer, Raketenwerfer und Mörser.

ARTILLERIEMUNITION

Durch die Renaissance der Sternenbund-Technologie während der letzten paar Jahrzehnte haben viele Militärs eine Vielzahl alternativer Geschosse für die früher nur sporadisch eingesetzten Artilleriegeschütze entwickelt, die über die ganze Innere Sphäre verstreut waren.

Zwar hat sich die Arrow-IV-Artillerierakete als beliebte Waffe für derartige Aufrüstungen erwiesen, doch hat auch konventionelle Rohrarterie von der jüngsten Aufmerksamkeit profitiert.

ARTILLERIEMUNITION

Spielregeln (allgemein): Alle Munitionsarten, die hier beschrieben sind, geben an, welche Standard-Artilleriewaffen und / oder Arrow-IV-Artillerieraketenwerfer die Spezialmunition im Spiel verwenden dürfen. Artilleriekanonen können diese Spezialgeschosse nicht abfeuern. Alle speziellen Artillerie-Munitionsarten müssen in ganzen Tonnen gekauft werden.

Wenn eine Waffe jedwede Art von Spezialmunition verwendet, muss die entsprechende Munitionszeile vor Spielbeginn festgelegt werden. Wenn keine Spezialmunition für ein Artilleriesystem angegeben ist, dann feuert die Waffe „hochexplosive“ Standardgeschosse ab (oder, im Falle eines Arrow-IV-Artillerieraketenwerfers, Zielsuchraketen).

LUFTABWEHR-ARROW-RAKETE (LAA-RAKETE)

F&E-Startdatum: 3066 (Konföderation Capella)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3068 (Konföderation Capella)

Luftabwehr-Arrow-Raketen (LAA) wurden von der Konföderation Capella im Feld getestet, um sich während Operation „Oberste

Gerechtigkeit“ gegen Herzog Haseks Luft-/Raumtruppen zu verteidigen und wurden seitdem auch gegen Blakes Wort eingesetzt. Bislang wurden aber nur Todeskommando-Einheiten mit diesen experimentellen Raketen in ihren Arrow-IV-Werfern beobachtet.

LUFTABWEHR-ARROW-RAKETE (LAA-RAKETE)

Regelniveau: Experimentell

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-F)

Spielregeln: Nur boden- und wasserbasierte Einheiten (sowohl Oberflächenschiffe als auch Unterseeboote) dürfen LAA-Raketen aus ihren eingebauten Arrow-IV-Artillerieraketenwerfern abfeuern. Luft-/Raumeinheiten und fliegende Einheiten (inklusive Senkrechtstarter und Luftschiffe, Flächenflugzeuge oder Satelliten) dürfen keine LAA-Raketen verwenden.

Ein Arrow-IV-Werfer, der LAA-Raketen verwendet, darf einen Boden-Luft-Angriff gegen fliegende Einheiten starten, die nicht weiter als 2 Hexfelder vom Angreifer auf Troposphärenkarte entfernt sind (oder 2 Geländekarten auf dem Boden), es sei denn, das Ziel ist höher als Bewegungshöhe 8 (2000 Meter, siehe Seite 80 – 81, TW, für mehr Informationen zur Troposphärenbewegung).

LAA-Raketen folgen den Regeln für Standard-Flakangriffe (siehe Seite 114, TW), ersetzen aber die relevanten Entfernungsmodifikatoren wie folgt: Wenn die Luft-/Raumeinheit im selben Troposphären-Hexfeld / über derselben Geländekarte positioniert ist, dann geht der Angriff auf kurze Entfernung; wenn das Ziel 1 Troposphären-Hexfeld / 1 Geländekarte von der abschießenden Einheit entfernt ist, gilt der Modifikator für die mittlere Entfernung; bei 2 Troposphären-Hexfeldern / Geländekarten Entfernung wird weite Entfernung verwendet. (Vergiss nicht, dass eine Geländekarte 17 Hexfelder Distanz entspricht.)

Eine Einheit, die Boden-Luft-Angriffe mit LAA-Raketen ausführt, darf keine anderen Angriffe in derselben Runde gegen Sekundärziele auf dem Boden ausführen.

ARROW-IV-ZIELSUCHRAKETEN

Prototypenkonstruktion und Produktion: 2593 (Terranische Hegemonie)

Eingeführt: 2600 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: 2830 (Innere Sphäre)

Wiederentdeckt: 3045 (Konföderation Capella)

Die Arrow-IV-Zielsuchrakete ist letztendlich eine verbesserte lasergelenkte Variante der Standard-Arrow-IV-Rakete. Ursprüng-

lich wurde sie für den ersten Sternenbund als gegen Störsender geschützte Präzisions-Artilleriewaffe erschaffen. Das Arrow-IV arbeitet hier mit einem Zielerfassungssystem (ZES) zusammen um mit Hilfe der passiven Sensoren der Rakete das Ziel anzuvisieren und dann einen tödlichen Angriff auszuführen. Während der Epoche des Sternenbundes waren Zielsuchraketen die Munition der Wahl für das Arrow-IV-System.

ARROW-IV-ZIELSUCHRAKETEN

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/E-F-E)

Spielregeln: Nur Einheiten, die mit einem Arrow-IV-Artillerieraketenwerfer ausgerüstet sind, dürfen Arrow-IV-Zielsuchraketen verwenden.

Ein Angriff mit einer Arrow-IV-Zielsuchrakete wird als Standard-Artilleriewaffenangriff behandelt (siehe Seite 179), mit folgenden Ausnahmen:

- Wenn eine Arrow-IV-Zielsuchrakete direkt oder indirekt abgefeuert wird, muss der Spieler zu erst eine Karte in Reichweite des Wurfers bestimmen. Als nächstes wird ein Hexfeld auf der ausgewählten Karte selektiert. In der Runde, in der die Zielsuchrakete ankommt, kann sie jede erfolgreich mit einem verbündeten ZES anvisierte Einheit innerhalb eines Radius von 8 Hexfeldern um das vorher bestimmte Hexfeld angreifen. Wenn es keine derartigen Ziele gibt, während die Rakete eintrifft, explodiert sie harmlos über dem Schlachtfeld. (Ungelenkte oder fehlgeleitete Arrow-IV-Zielsuchraketen weichen nicht ab.)
- Wenn in der Runde, in der die Arrow-IV-Zielsuchrakete eintrifft, mehrere Einheiten erfolgreich von freundlichen ZES markiert sind, dann wählt der Spieler, welcher die Raketen verschießende Einheit kontrolliert, welches Ziel die Rakete angreifen wird.
- Wenn ein erfolgreich anvisiertes Ziel angegriffen wird, würfelt der Spieler, der den Raketenwerfer kontrolliert, 2W6. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr trifft die Rakete das Ziel und verursacht den vollen Schaden. Dies wird als Treffer einer ballistischen Direktfeuerwaffe behandelt, die Ausrichtung wird relativ zur Ausrichtung des Ziels zur raketenverschießenden Einheit ermittelt. Zusätzlich werden 5 Punkte Artillerieschaden auf alle anderen Einheiten im Zielhex der getroffenen Einheit verteilt (behandelt wie eine Flächeneffektwaffe, wenn diese anderen Einheiten Infanterie beinhalten). Wenn das Ergebnis des Würfelwurfs eine 3 oder niedriger war, trifft die Rakete stattdessen das Hexfeld der anvisierten Einheit und verursacht 5 Punkte Flächeneffektschaden bei allen Einheiten im Feld (inklusive dem eigentlichen Ziel).
- Ein verbündetes ZES darf pro Runde Ziele für jede beliebige Zahl Arrow-IV-Zielsuchraketen anvisieren, wobei nur ein Wurf notwendig ist um das Ziel zu markieren. Allerdings darf eine Einheit mit ZES nicht mehrere Ziele in der selben Runde anvisieren, selbst wenn mehrere ZES auf ihr montiert sind. Wenn eine Einheit sowohl eine Arrow-IV-Lafette als auch ein ZES trägt, darf sie ein Ziel in der selben Runde mit dem ZES markieren und mit einer zielsuchenden Rakete beschießen.

UNGELENKTE ARROW-IV-RAKETEN

Prototypenkonstruktion und Produktion: 2593 (Terranische Hegemonie)

Eingeführt: 2600 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: 2830 (Innere Sphäre)

Wiederentdeckt: 3044 (Konföderation Capella)

Die nicht-zielsuchende Variante der Arrow-IV-Artillerieraketen stellte eine kostengünstigere, ungelenkte Alternative für die Kom-

mandeure des Sternenbundes dar. Diese Raketen, die von einigen als Vergeudung des wahren Potentials des Arrow wahrgenommen wurden, waren nicht so weit verbreitet wie Zielsuchraketen, doch sorgte ihre einfachere Natur dafür, dass sie die ersten Arrow-IV-Raketen waren, die die Innere Sphäre produzieren konnte, als der Werfer in der Mitte der 3040er wiederentdeckt wurde.

UNGELENKTE ARROW-IV-RAKETEN

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/E-F-E)

Spielregeln: Nur Einheiten, die mit einem Arrow-IV-Artillerieraketenwerfer ausgerüstet sind, dürfen Ungelenkte Arrow-IV-Raketen verwenden.

Ungelenkte Arrow-IV-Raketen funktionieren im Spiel wie Standard-Artilleriewaffen, mit allen entsprechenden Modifikatoren und Regeln, inklusive Abweichung. Eine Ungelenkte Arrow-IV-Rakete verursacht ihren Schaden wie ein Standard-Artillerieangriff (siehe Seite 179). Dieser Schaden wird als Standard-Flächeneffektschaden behandelt.

STREUARTILLERIE /ARROW-STREURAKETEN

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära ([Artillerie]), 2620 (Terranische Hegemonie [Arrow])

Ausgestorben: 2830 (Innere Sphäre [Arrow])

Wiederentdeckt: 3047 (Konföderation Capella [Arrow])

Streuartillerie (und ihre Arrow-IV-Raketenvariante) ist eine Variante der Standard-Artilleriegeschosse und ungelenkten Raketen, die eine Luftsprengrung in niedriger Höhe auslöst, die miniaturisierte Bomblets herabregnen lassen soll. Diese Übertragungsart erlaubt es dem Angreifer, Ziele zu treffen, die sich in zugebautem Gelände verschanzt haben, wie in Schanzen und Schützengraben.

STREUARTILLERIE /ARROW-STREURAKETEN

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/E-F-E)

Spielregeln: Streuartillerie-Geschosse sind nur für den Arrow-IV-Artillerieraketenwerfer und die Artilleriegeschütze Long Tom, Thumper und Sniper verfügbar.

Streuartillerie-Munition funktioniert im Spiel wie Standard-Artillerie, mit allen entsprechenden Modifikatoren und Regeln, inklusive Abweichung.

- Der Schaden durch Streuartillerie oder Arrow-Steuraketen wird anders verursacht, wie folgt beschrieben:
- Gegen jede Infanterieeinheit, die sich nicht in einem Gebäude befindet, wird der Schaden durch die Streuartillerie oder Arrow-Steurakete verursacht, als würde sich die Einheit im offenen Gelände befinden, egal wie das Gelände aussieht oder ob Schanzen und Schützengraben konstruiert sind.
- Gegen Mech-Einheiten wird der Angriff mit der Tabelle Schuss von oben abgewickelt (siehe Seite 175, TW). Bei gelandeten Luft-/Raumeinheiten wird der Angriff mit der Spalte Oben/Unten der entsprechenden Trefferzonentabelle abgewickelt. Gegen Fahrzeugeinheiten wird der Angriff mit der Front-Spalte der entsprechenden Trefferzonentabelle abgewickelt, aber mit einem Modifikator von +2 auf das Ergebnis (jedes Ergebnis von über 12 wird als 12 behandelt).
- Einheiten im Inneren von Gebäuden, die sich in einem Hexfeld befinden, das von Streuartillerie oder Arrow-Steuraketen getroffen wird, sind vor dem Schaden geschützt (das Gebäude selbst aber nicht und es kann nach den normalen Regeln einstürzen).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

COPPERHEAD-ARTILLERIE

Eingeführt: 2645 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: 2825 (Innere Sphäre)

Wiederentdeckt: 3051 (Konföderation Capella)

Copperhead-Munition, eine fortschrittliche Alternative zu Standard-Artilleriegeschossen, sind effektiv eine Adaption der Arrow-IV-Lenkrakete für Rohrartillerie. Sie waren schon während des

Sternenbundes selten, einfach weil das Arrow-IV-Werfersystem viel mobiler war. Allerdings kehrten die Copperhead-Geschosse in die Innere Sphäre zurück, als Waffenkonstrukteure aus der Konföderation Capella eine Alternative neben lasergelenkten Bomben und ihren nach wie vor eingeschränkten Vorräten an Arrow-Werfern suchten, um zielsuchende Geschosse abzufeuern.

COPPERHEAD-ARTILLERIE

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/E-F-E)

Spielregeln: Copperhead-Artilleriegeschosse sind nur für die Artilleriegeschütze Long Tom, Thumper und Sniper verfügbar.

Copperhead-Artilleriemunition funktioniert genau wie Arrow-IV-Lenkraketen (siehe Seite 350), mit allen entsprechenden Modifikatoren und Regeln. Der Basisschadenswert für Copperhead-Geschosse ist in der Artilleriemunitions-Tabelle aufgeführt (siehe Seite 184).

FLECHETTE-ARTILLERIE

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Flechette-Artilleriegeschosse sind für maximale Infanterieabwehr konstruiert.

Diese Geschosse, die mit Annäherungszündern ausgestattet sind, um direkt vor dem Einschlag zu explodieren, lassen über einem größeren Bereich pfeilartige Flechettes herabregnen, die gepanzerten

Einheiten nur wenig Schaden zufügen, doch große Zahlen konventioneller Infanterie töten oder kampfunfähig machen können. Die Verwendung dieser Artilleriemunition wurde in der Sternenbundeпоche verboten, doch in der Moderne sind viele Nationen wieder zu diesen tödlichen Geschossen zurückgekehrt.

FLECHETTE-ARTILLERIE

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/F-F-E)

Spielregeln: Nur Einheiten, die ein Geschütz der Klasse Sniper, Thumper oder Long Tom besitzen, dürfen Flechette-Artilleriegeschosse nutzen.

Flechette-Artilleriegeschosse funktionieren im Spiel genau wie Standard-Artilleriegeschosse, mit allen entsprechenden Modifikatoren und Regeln, inklusive Abweichung. Allerdings verwendet Flechette-Munition bei einem erfolgreichen Angriff die folgenden Regeln:

- Flechette-Geschosse fügen gepanzerten Einheiten mit SPW 5 oder höher überhaupt keinen Schaden zu (dazu gehören Gefechtsrüstungen, Mechs, ProtoMechs, die meisten Fahrzeuge, Luft-/Raumeinheiten und Mobile Bauten). Bei allen Fahrzeugen mit den Antriebsarten Rad- oder Luftkissenfahrzeug im Einflussbereich eines Flechette-Geschosses muss der Angreifer einen Wurf auf der entsprechenden Antriebsschäden-Tabelle machen (siehe Seite 193, TW).
- Bei Hilfsfahrzeugen mit SPW von 4 oder weniger fügt Flechette-Artillerie, die von einem Long Tom abgefeuert wurde, 5 Schadenspunkte für jeden Punkt SPW unter 5 zu. Flechette-Artillerie, die von einem Sniper abgefeuert wird, verursacht 3 Schadenspunkte pro Punkt SPW unter 5, während beim Thumper der Schaden 1 Punkt pro Punkt SPW unter 5 beträgt. (Beispielsweise erleidet eine Einheit mit SPW 4 3 Schadenspunkte durch einen Sniper-Flechette-Schuss $[(5 - 4 = 1) \times 3 = 3 \text{ Punkte}]$, während eine Einheit mit SPW 2 15 Schadenspunkte durch das Flechette-Geschoss eines Long Tom erleidet $[(5 - 2 = 3) \times 5 = 15 \text{ Punkte}]$). Dieser Schaden wird der Einheit in 5-Punkte-Gruppen als Standard-Artillerieschaden zugefügt (siehe Seite 182).
- Gegen konventionelle Infanterie verdoppelt jedes Flechette-Artilleriegeschoss seinen Standardschaden. Gemäß der Regeln für Flächeneffekt Waffen (siehe Seite 113, TW) wird der Schaden gegen konventionelle Infanterie noch einmal verdoppelt und abwärts verdoppelt, wenn sich die Infanterie in freiem Gelände aufhält. Zum Beispiel verursacht eine Long Tom Flechette-Granate, die im selben Hex wie eine konventionelle Infanterieeinheit landet 100 Punkte Schaden $(25 \times 2 \times 2 = 100)$. Dieser Schaden wird noch einmal auf 200 Punkte verdoppelt, wenn die Einheit sich in einem freien Gelände aufgehalten hat.

BELEUCHTUNGSARTILLERIE / BELEUCHTUNGS-ARROWRAKeten

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära ([Artillerie], 2621 (Terranische Hegemonie [Arrow])

Ausgestorben: 2831 (Innere Sphäre [Arrow])

Wiederentdeckt: 3047 (Konföderation Capella)

Artillerie-Beleuchtungsgeschosse (und ihre mit Arrow abgefeuerten Vettern) geben effektiv ein Bündel von Hochleistungs-Leuchtku-

geln ab, die mit miniaturisierten Fallschirmen über dem Zielbereich abgeworfen werden. Die Verwendung dieser Munition ist im modernen Kampf relativ selten. Sie werden verwendet, um gegnerische Positionen im Kampf bei Nacht oder in der Dämmerung aufzudecken und zu markieren.

BELEUCHTUNGSARTILLERIE / BELEUCHTUNGS-ARROWRAKeten

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/D-D-D)

Spielregeln: Beleuchtungsgeschosse sind nur für die Artilleriegeschütze Long Tom, Thumper und Sniper verfügbar, sowie für den Arrow-IV-Raketenwerfer.

Alle Beleuchtungsgeschosse (inklusive der Arrow-IV-Raketenversion) funktionieren genau wie un gelenkte Artilleriemunition (siehe Seite 351), mit allen entsprechenden Modifikatoren und Regeln. Beleuchtungsgeschosse verursachen aber keinen Schaden, sondern negieren Trefferwurfmodifikatoren auf alle Angriffe, die durch Nacht oder Dämmerung entstehen, solange sich die Zieleinheiten im Wirkungsbereich befinden (siehe die Artillerie-Munitionstabelle, Seite 184). Unabhängig vom Artillerietyp beginnt die Beleuchtung in der Runde, in der das Geschoss / die Rakete auf dem Spielfeld eintrifft und hält fünf Runden lang an. Wenn Windbedingungen verwendet werden, behandle die Beleuchtungsrunden wie Rauch (siehe *Abtreiben*, Seite 47); addiere 1 zusätzliches Hexfeld bei Windstärken über Sturm.

LASERHEMMENDE (LH) ARROW-RAKETEN

F&E-Startdatum: 3052 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3053 (Vereinigtes Commonwealth)

Diese vom NAIW inspirierte Spezialmunition für das Arrow-IV-System, eine experimentelle Waffe, die zuerst auf dem Höhepunkt der Clan-Invasion erdacht wurde, wurde aufgrund ihres eingeschränkten

Nutzens verworfen (sowie aufgrund einer Reihe von Problemen mit dem Waffenentwicklungsprogramm und den Wissenschaftlern, die ihm zugewiesen waren). Diese Rakete entlässt einen speziellen chemischen „Nebel“, der Laserenergie zerstreut, sich aber als ineffektiv gegen Partikelwaffen, Ballistikwaffen, Flammer oder Raketen herausgestellt hat.

LASERHEMMENDE (LH) ARROW-RAKETEN

Regelniveau: Experimentell

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Nur Einheiten, die mit einem Arrow-IV-Artillerieraketenwerfer ausgestattet sind, dürfen Laserhemmende Arrow-IV-Raketen verwenden.

- Laserhemmende Arrow-IV-Raketen werden genau wie konventionelle Artillerie abgefeuert (siehe Seite 179), mit folgenden Unterschieden: Anstatt Schaden zu verursachen füllen LH-Arrow-Raketen das Ziel-Hexfeld und die sechs angrenzenden Hexfelder mit einem spezialisierten Rauch (wird behandelt wie *Leichter Rauch*, siehe Seite 47), der 2 Level über das Bodengelände aufsteigt (oder Oberflächen-Level, wenn das Ziel ein Wasserfeld ist) und bis zur Endphase der Runde nach dem Waffenangriff anhält.
- Alle Angriffe von allen Laser-Waffen, die durch ein Hexfeld mit Laserhemmenden Rauch gehen, verringern den Schaden um 2 pro Hexfeld „Interferenz“ (Minimum 0).

INFERNO-IV-RAKETEN

Eingeführt: 3055 (Konföderation Capella)

Basierend auf dem wiederentdeckten „Donner“-FASCAM-Konzept erforschte die Konföderation Capella alternative Minenfeld-Munitionstypen für ihre eigenen Zwecke, was schließlich zur Entwicklung von Aktiven und Vibrabomben-FASCAM-Geschossen für die Arrow-

IV-Werfer führte. Davor allerdings arbeiteten sie am weniger erfolgreichen Inferno-IV-Raketensystem. Sie waren ursprünglich dazu gedacht, die neu entwickelten Infernominen abzufeuern. Allerdings entzündeten sich die empfindlichen Minen beim Aufschlag, was zu sofortigen Großbränden führte.

INFERNO-IV-RAKETEN

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (C/X-X-D)

Spielregeln: Nur Einheiten, die mit einem Arrow-IV-Artillerieraketenwerfer ausgestattet sind, dürfen Inferno-IV-Raketen verwenden.

- Inferno-IV-Raketen werden genau wie konventionelle Artillerie abgefeuert (siehe Seite 179), mit den folgenden Ausnahmen:
- Anstatt direkt Schaden zu verursachen, füllen Inferno-IV-Raketen das Ziel-Hexfeld und alle angrenzenden Hexfelder mit Feuer (siehe Seite 43). Einheiten, die sich in einem Hexfeld befinden, wenn es von einer Inferno-IV-Rakete getroffen wird, erleiden den Effekt als seien sie von 5 Inferno-Raketen getroffen worden (siehe Seite 141, TW; bei getroffenen Gefechtsrüstungen wird der Schaden dem ganzen Trupp, nicht nur einem einzelnen Soldaten zugefügt). Einheiten, die ein Hexfeld passieren, das von einer Inferno-IV-Rakete in Brand gesteckt wurde, erleidet Auswirkungen wie in den Standard-Feuerregeln beschrieben (siehe Seite 43).
- Hexfelder, die von Inferno-IV-Raketen getroffen werden, brennen (und erzeugen Rauch, siehe Seite 45) für den Rest des Szenarios, es sei denn, sie werden mit einem entsprechenden Brandbekämpfungssystem angegangen (wie Wasserwerfer und Flüssigggeschütze, die mit Wasser, Kühlmittel oder feuerhemmender Munition beladen sind).
- Einheiten, die Wärme verwalten und Inferno-IV-Munition tragen, sind anfällig für eine Inferno-Munitionsexplosion durch Überhitzung (siehe Seite 141-142, TW).
- Wenn der Angriff einer Inferno-IV-Rakete auf ein Hexfeld bestimmt wird, in dem eine Einheit Gefechtsrüstungen auf sich trägt, würfelt der feuernde Spieler für fünf verschiedene Trefferzonen dieser Einheit. Jede Gefechtsrüstung, die in einer dieser Zonen reitet, wird vom Angriff betroffen, als wäre sie von einer Inferno-KSR getroffen worden.

RAUCHARTILLERIE / RAUCHRAKETEN

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära ([Artillerie]); ungefähr 2620 (Terranische Hegemonie [Arrow])

Von Artillerie abgefeuerte Rauchmunition wurde vor über einem Jahrtausend entwickelt und hat sich seit ihrer Entwicklung kaum ver-

ändert. Sie erlaubt es Armeen, „mobile Deckung“ zu erzeugen, die verwendet werden kann, um ihre Bewegungen und Aktivitäten im Kampf zu verbergen.

RAUCHARTILLERIE / RAUCHRAKETEN

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/A-A-A)

Spielregeln: Jede konventionelle Artilleriewaffe sowie der Arrow-IV-Raketenwerfer darf Rauchgeschosse statt normaler Munition aufnehmen und abfeuern.

Artillerie-Rauchgeschosse sind ungenlenkte Munition, unabhängig von der Artilleriewaffe, die verwendet wird, um sie abzufeuern. Sie werden nach den normalen Artillerieregeln abgefeuert (siehe Seite 179). Anstatt Schaden zu verursachen füllen Artillerie-Rauchgeschosse das Ziel-Hexfeld und alle angrenzenden Hexfelder mit dichtem Rauch (siehe Seite 47), der 2 Level über das darunter liegende Gelände aufsteigt. Artillerierauch löst sich in der Endphase der dritten Runde nach dem Angriff auf.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

DONNER-/FASCAM-ARTILLERIE/-ARROW-RAKETE

Eingeführt: 2621 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: 2833 (Innere Sphäre)

Wiederentdeckt: 3051 (Konföderation Capella [„Donner“-FASCAM])

Eingeführt: 3065 (Konföderation Capella [Aktive und Vibrabomben-IV])

Minenlegende Feldartillerie („field artillery scattering mine“, oder FASCAM), die auch „Donner“-Munition genannt wird, wurde ursprünglich von der Terranischen Hegemonie entwickelt und von

den Clans erhalten (auch wenn sie sie nur sporadisch verwendeten). Diese Munition legt konventionelle Minenfelder durch traditionelle indirekte Abschuss-Systeme wie LSR, Standardartillerie und Arrow-IV-Artilleriesraketen. Nach der Ankunft der Clan versuchten die Waffenkonstrukteure der Konföderation Capella, die Technologie für ihre eigene Verwendung zu beleben. Später entwickelten sie die Munition weiter und stellten ihre Aktiven und Vibrabomben-basierten FASCAM-Werfer im Jahre 3056 vor.

DONNER-/FASCAM-ARTILLERIE/-ARROW-RAKETE

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (C/X-D-D) [nur FASCAM]), Innere Sphäre (C/E-X-E [FASCAM]); D/X-X-E [Aktiv-IV, Vibrabombe-IV])

Spielregeln: Nur Einheiten, die einen Arrow-IV-Artilleriesraketenwerfer tragen, dürfen Thunder-(FASCAM)-Aktiv-IV- oder Vibrabombe-IV-Raketen verwenden. Nur Einheiten, die konventionelle Artilleriewaffen verwenden, dürfen Artillerie-FASCAM-Geschosse mit sich führen.

FASCAM-Geschosse aller Art (inklusive Aktiv-IV und Vibrabombe-IV) werden genau wie konventionelle Artillerie abgefeuert (siehe Seite 179), mit den folgenden Unterschieden:

- Anstatt Schaden zu verursachen, füllen FASCAM-Geschosse das Ziel-Hexfeld mit Minen (siehe Seite 207). Einheiten, die sich in einem Hexfeld befinden, wenn es von einem FASCAM-Geschoss getroffen wird, können das Hexfeld verlassen, ohne ein Minenfeld auszulösen, welches das Geschoss legt. Aber alle anderen Einheiten, die das verminte Hexfeld betreten oder passieren, verwenden die Standardregeln für das entsprechende Minenfeld (siehe Seite 207).
- Für die jeweilige Stärke des gelegten Minenfelds ist die Artilleriemunitionstabelle auf Seite 184 zu konsultieren. Diese Minenfelder können nicht mit anderen waffengelegten Minenfeldern kombiniert werden, um ihre Dichte zu erhöhen. Die eine Ausnahme ist, wenn ein solches mit Artillerie gelegtes Minenfeld in einem Hexfeld gelegt wird, in dem sich bereits ein im Vorfeld bei Spielbeginn festgelegtes Minenfeld desselben Typs befindet. In diesem Fall kann die Dichte des Minenfelds kombiniert werden, bis zu einem Wert von 30 Punkten (das heißt, ein Arrow-IV-Minenfeld kann niemals mit anderen Minenfeldern kombiniert werden, weil es ja schon eine Dichte von 30 besitzt, die das Maximum darstellt).
- Sobald sie gelegt sind, funktionieren Minenfelder, die von einem entsprechenden Waffensystem gelegt werden, im Einklang mit ihren Standard-Spielregeln (Standard-FASCAM-Minen verwenden die Regeln für konventionelle Standard-Minenfelder; Aktiv-IV verwendet die Regeln für Aktive Minenfelder; Vibrabombe-IV verwendet die Regeln für Vibrabomben-Minenfelder).

AUTOKANONENMUNITION

Zwar haben Standardgeschosse und spezialisierte Munitionsarten wie Flechette und panzerbrechende Munition bei den Verwendern von Standard- und leichten Autokanonen eine gehörige Beliebtheit erlangt, doch gibt es auch eine Anzahl von Munitionsarten für

besondere Situationen. Tatsächlich haben Munitionsarten wie Luftabwehr-Flak und Leuchtspurmunition schon Jahrhunderte existiert, ehe die Vereinigten Sonnen ihre modernen Spielarten von Präzisions- und panzerbrechenden Geschossen vollendet hatten.

AUTOKANONENMUNITION

Spielregeln (allgemein): Wenn es nicht anders angegeben ist, können alle hier beschriebenen Spezialmunitionsarten nur von Standard-Autokanonen und leichten Autokanonen verwendet werden und dürfen nur von Einheiten getragen werden, die solche Waffen auch einbauen können. Jegliche Spezialmunition muss in vollen Tonnen gekauft werden.

Wenn eine Waffe Spezialmunition jedweden Typs verwendet, dann muss die entsprechende Munitionszeile vor Spielbeginn bestimmt werden. Wenn für eine Autokanone keine Spezialmunition ausgewählt wird, dann feuert sie Standardmunition ab.

HÜLSENLOSE AUTOKANONENMUNITION

F&E-Startdatum: 3055 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3056 (Vereinigtes Commonwealth)

Als Versuch, die Einsatzdauer von Autokanonen im Feld zu verlängern – besonders die schwereren Versionen, bei denen das Verhältnis von Schuss pro Tonne extrem eingeschränkt ist – haben VerCom-Techniker eine Umsetzung von hülsenloser Munition im großen Maßstab in Betracht gezogen, bei denen Zündkapsel und Pulver durch ein solides

Treibmittel ersetzt werden, das auch als „Hülse“ für die Patrone funktioniert. Das Ergebnis – eine leichtere Patrone – erlaubt mehr Schuss pro Tonne als bei normalen Autokanonen, doch zwang es die Konstrukteure kurz dazu, eine andere Waffe zu erforschen, die mit der Munition zu Recht kam. Gegen 3057 hatten sie eine Umgehungslösung gefunden, die es Standard-AK erlaubte, hülsenlose Munition abzufeuern, doch konnte nur wenig getan werden, um das Risiko einer kritischen Fehleinspeisung beim Abfeuern solcher Geschosse zu verringern.

HÜLSENLOSE AUTOKANONENMUNITION

Regelniveau: Experimentell

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/X-X-E)

Spielregeln: Hülsenlose Munition bietet einer Autokanone doppelt so viele Schuss pro Tonne, wie äquivalente Standard-Munition. Wenn sie abgefeuert wird, erzeugt hülsenlose Munition die gleiche Wärme, die gleiche Reichweite und verursacht denselben Schaden wie ein normales AK-Geschoss.

Bei einem Trefferwurf von 2 bei einer Autokanone, die Hülsenlose AK-Geschosse verwendet, bricht die Munitionseinspeisung zusammen, was die Waffe für den Rest des Szenarios nutzlos macht. Außerdem verfehlt der Schuss automatisch und der kontrollierende Spieler muss sofort würfeln, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt, wobei alle Kritischen Treffer der betroffenen Autokanone zugefügt werden (beginnend mit der obersten unbeschädigten Bauzeile). Einheiten, die kein Mech oder kein Hilfsfahrzeug sind, die diesen Effekt erleiden, behandeln die Waffe, als hätte sie einen Kritischen Treffer mit dem Ergebnis Waffe zerstört erlitten. Dieser Schaden stellt eine zerstörerische Fehleinspeisung dar, nicht direkt eine Munitionsexplosion, und es kommt somit nicht zu MechKrieger- oder Pilotenschaden.

HÜLSENLOSE AUTOKANONENMUNITION (FORTS.)



Weil der Einspeisemechanismus für hülsenlose Munition zudem den von Standard-Autokanonen ersetzt, kann eine Waffe, die zum Abfeuern von hülsenloser Munition bestimmt ist, keine alternativen Munitionstypen verwenden, selbst wenn sie normalerweise mit Autokanonen kompatibel wären.

FLAK-AUTOKANONENMUNITION

Eingeführt: ungefähr 2310 (Terranische Allianz)

Auch wenn sie in der Vergangenheit wohl erprobte Technologie war, so bleibt Flak-Autokanonenmunition heute doch selten. Diese Munition, die fliegende Kampfeinheiten wie Senkrechtstarter und Jäger ausschalten soll, verwendet Annäherungssprengladungen, die in der Luft explodieren. Sie sind zwar effektiv gegen schnelle Ziele,

die anfällig gegen Beschädigung durch Fremdkörper (auch als Foreign Object Damage oder FOD) bekannt sind, doch ist Flak-Munition weniger effektiv gegen langsamere Ziele auf dem Boden, weil die Ladungen ihr Schrapnell zu weit und zu schnell verstreuen, als dass sie von der Bewegung des Ziels profitieren würden.

FLAK-AUTOKANONENMUNITION



Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/D-F-E)

Spielregeln: Flak-Munition bringt einer Autokanone dieselbe Anzahl von Schuss pro Tonne wie äquivalente Standardmunition. Wenn sie abgefeuert wird erzeugt Flak-Munition dieselbe Wärme und hat dieselbe Reichweite wie Standard-AK-Geschosse, wird aber wie eine Streuwaffe (ballistisch) behandelt, die ihren Schaden in 5 Punkte Schadenswertgruppen verursacht. Gegen passende Ziele wird es als Flak-Angriff gewertet (siehe Seite 114, TW). Wird Flak-Munition gegen konventionelle Infanterie abgefeuert, behandle sie wie eine normale Direktfeuer-Ballistikwaffe. Gegen alle anderen Einheiten – inklusive Infanterie mit Gefechtsrüstungen und gelandete Luft-/Raumeinheiten – verursacht Flak-AK-Munition ihren halben normalen Schadenswert, aufgerundet.

Eine Flak-Munition verschießende Autokanone kann keine gezielten Schüsse abgeben und kann nicht von einem erweiterten Zielcomputer profitieren.

LEUCHTSPUR-AUTOKANONENMUNITION

Eingeführt: ungefähr 2310 (Terranische Allianz)

Selbstleuchtende „Tracer“-Geschosse, die einst eine beliebte Munition waren, die dabei helfen sollten, Massenbeschuss bei Nacht zu koordinieren, opferten ein wenig Durchschlagskraft für Schüsse, die das Ziel erleuchten sollten und die in jeden Feuerstoß eingestreut

waren. Jahrhunderte, in denen billiges, maximiertes Schadenspotential die oberste Priorität war, führten dazu, dass die Leuchtspurgeschosse aus den meisten Autokanonen verschwanden. Heute schießen moderne AK vielleicht nur ein Leuchtspurgeschoss für je 50 abgefeuerte Feuerstöße ab, wenn überhaupt.

LEUCHTSPUR-AUTOKANONENMUNITION



Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/D-F-F)

Spielregeln: Leuchtspurmuniton bringt einer Autokanone dieselbe Anzahl von Schuss pro Tonne wie äquivalente Standardmunition. Wenn sie abgefeuert wird erzeugt Leuchtspurmuniton dieselbe Wärme und hat dieselbe Reichweite wie Standard-AK-Geschosse, verursacht aber 1 Punkt Schaden weniger pro Schuss (Minimum 1 Punkt). Autokanonen, die Leuchtspurgeschosse abfeuern, verringern ihre Trefferwurfmodifikatoren für den Kampf bei Nacht auf +1 (anstelle von +2) und eliminieren Modifikatoren für Dämmerung.

BOMBENMUNITION

Bomben, die beliebteste Methode, um Luft-Boden-Angriffe auszuführen, gab es schon immer in einer Vielzahl von Arten und Stilen. Sie gewähren einer fliegenden Einheit viele Möglichkeiten zum Angreifen der feindlichen Formation. In jüngster Zeit sind eher externe Luft-

Luft-Geschosse auf dem Schlachtfeld aufgetaucht, die es selbst kleineren Jägern erlauben, eine bessere Chance gegen ihre schwereren Brüder zu haben.

BOMBENMUNITION



Spielregeln (allgemein): Wenn es nicht anders angegeben ist, können nur Konventionelle Jäger, Luft-/Raumjäger und flugfähige Fahrzeuge mit externen Bombenaufhängungen die hier beschriebenen Spezialmunitionsarten verwenden. Die gleichen Regeln gelten zum Tragen von Bomben.

Entsprechende Einheiten müssen ihre Bombentypen vor Spielbeginn festlegen. Wenn für eine Bombe keine Spezialmunition angegeben ist, dann wird von einer hochexplosiven Standard-Bombe ausgegangen.

LUFT-LUFT-ARROW-RAKETE (LL-ARROW-RAKETE)

Eingeführt: 3072 (Lyranische Allianz, Clan Wolf im Exil)

Die Lyranische Allianz und Clan Wolf (im Exil) wollten die Stärke ihrer Luft-/Raumstreitkräfte gegen Eindringlinge von Blakes Wort und den Jaded Falken stärken und haben gemeinsam eine neue extern auf-

gehängte Arrow-IV-Rakete entwickelt, die speziell dafür ausgelegt wurde, Luft-/Raumjägern den Angriff auf andere fliegende Einheiten zu erlauben.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

LUFT-LUFT-ARROW-RAKETE (LLA-RAKETE)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-F)

Spielregeln: Luft-Luft-Arrow-Raketen nehmen 5 Bombenzeilen pro Rakete ein, wenn sie an einer externen Aufhängung angebracht werden (für Standard-Arrow-IV-Raketenwerfer sind sie nicht verfügbar).

LLA-Raketen können von Luft-/Raumeinheiten eingesetzt werden, die sich in jeder Höhe der Troposphärenkarte, jeder Zeile der Stratosphären-Karte oder der Weltraumkarte bewegen und können jedes Ziel außer Infanterie angreifen. Falls sie gegen Ziele auf dem Boden eingesetzt werden, wenn sie beispielsweise in Kämpfen über der Geländekarte verwickelt sind (siehe Seite 242, TW), dann erleiden LLA-Raketen einen Trefferwurfmodifikator von +4, plus zusätzliche +3, wenn sie auf ein Ziel am Boden aus einer Bewegungshöhe von unter 4 (150 Meter oder weniger vom Boden entfernt, Seite 82, TW) abgeschossen werden. LLA-Raketen dürfen nicht die Ionosphäre passieren.

Im Gegensatz zu Standard-Bombenangriffen greifen LLA-Raketen als Standard-Direktfeuerwaffe an und fügen ihren Schaden einer einzelnen Trefferzone zu.

Raketenabwehrsysteme und andere Punktverteidigungswaffen haben auf LLA-Rakete denselben Effekt wie auf Raumraketen (siehe Seite 130, TW).

SCHIFFSABWEHR-RAKETE (SA-RAKETE)

F&E-Startdatum: 3069 (Vereinigte Sonnen)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3071 (Vereinigte Sonnen)

Die Schiffsabwehrrakete (oder SA-Rakete), ein eilig aufgezogenes Programm, das von den Vereinigten Sonnen mit dem Ziel entwickelt wurde, Blockaden zu brechen wie die, die Blakes Wort über New Avalon errichtet hatte, ist eine weitere den Arrow-Raketen ähnelnde Munitionsart, die auf den weitaus kleineren Tandemladungs-KSRs basiert. Die SA-Rakete ist mit zusätzlichen Starthilfstriebwerken aus-

gestattet, die für verbesserte Beschleunigung und höhere kinetische Energie sorgen und ist auf unglaubliche Geschwindigkeiten ausgelegt. So erzielt sie die Penetration der Panzerung sowohl durch schiere kinetische Energie, als auch durch die Explosion des Tandemgefechtshaupts. Da die Rakete allerdings kein fortschrittliches Lenksystem hat, ist ihre verbesserte Geschwindigkeit ebenso sehr ein Fluch wie ein Segen – die Schiffsabwehr-Rakete ist weitaus effektiver gegen große und schwerfällige Ziele als gegen kleine und flinke.

SCHIFFSABWEHR-RAKETE (SA-RAKETE)

Regelniveau: Experimentell

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/X-X-F)

Spielregeln: Die Schiffsabwehr-Rakete ist aufgrund der Starttraketen sehr klobig und nimmt bei der Installation in externen Aufhängungen 6 Bombenzeilen pro Rakete ein (für Standard-Arrow-IV-Raketenwerfer sind sie nicht verfügbar).

Schiffsabwehr-Raketen funktionieren genau wie Luft-Luft-Arrow-Raketen (siehe Seite 355), mit folgenden Ausnahmen:

- Wenn eine Schiffsabwehr-Rakete erfolgreich angreift, fügt sie der Panzerung des Ziels 3 Punkte Schiffsklassenschaden (30 Punkte Standard-schaden) zu; außerdem würfelt der Angreifer für einen Kritischen Durchschlagstreffer wie bei einer Barrakuda-Rakete.
- SA-Raketen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +4 gegen jede Einheit, die leichter als 500 Tonnen ist und dürfen keine Bodeneinheiten mit 100 Tonnen und weniger angreifen. Gegen Ziele mit 500 und mehr Tonnen (oder gegen Gebäude, Mobile Bauten und Geländefelder) erleidet die SA-Rakete keine solchen Modifikatoren.
- SA-Raketen können nur von Einheiten verwendet werden, die sich im Weltraum bewegen, auf der Stratosphärenkarte befinden oder mindestens in Höhe 3 auf der Troposphärenkarte.
- Schiffsabwehr-Raketen sind von Punktverteidigungssystemen genau wie Raumraketen betroffen.

SCHIFFSABWEHR-ELEKTRONISCHE-KRIEGSFÜHRUNGS-RAKETE (SAEK-RAKETE)

F&E-Startdatum: 3065 (Lyranische Allianz)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3067 (Lyranische Allianz)

Da sie eine der kleinsten Flotten der Mächte der Inneren Sphäre zur Verfügung haben, haben lyranische Waffendesigner die Schiffsabwehr-Elektronische-Kriegsführungs-Rakete (SAEK-Rakete) entwickelt, um für größere Chancengleichheit gegen Großraumschiffe zu sorgen. Prototypen dieser experimentellen Waffe, die auf dem Störfeldwer-

fer basiert, wurden in den Tagen vor dem Jihad gerade getestet. Zwar wurde niemals die Produktion im großen Stil aufgenommen, doch fielen Exemplare dieser Waffe irgendwie in die Hände von Alys Rousset-Mariks Widerstandsbewegung in der von den Blakisten kontrollierten Liga Freier Welten, wo sie mittlerweile in Überfällen auf große Schiffe verwendet wurden.

SCHIFFSABWEHR-ELEKTRONISCHE-KRIEGSFÜHRUNGS-RAKETE (SAEK-RAKETE)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-E)

Spielregeln: Die SAEK-Raketen nehmen 6 Bombenzeilen pro Rakete ein, wenn sie an einer externen Aufhängung untergebracht sind (außerdem stehen sie für Standard-Arrow-IV-Raketenwerfer nicht zur Verfügung).

SAEK-Raketen funktionieren genau wie Luft-Luft-Arrow-Raketen (siehe Seite 357), mit folgenden Ausnahmen:

- Wenn eine SAEK-Rakete einen erfolgreichen Angriff ausführt, fügt sie dem Ziel keinen Schaden zu. Stattdessen erleiden alle Waffenangriffe, die das Zielschiff mit Waffen macht, deren Batterien die Hexfeldseiten abdecken, in denen die SAEK getroffen hat, einen Trefferwurfmodifikator von +4. Im Falle eines Treffers der auf eine Linie fällt wählt der Verteidiger, welche Hexfeldseite betroffen ist. (Trifft eine SAEK-Rakete beispielsweise ein Kriegsschiff im Schussfeld Vorne-Links, dann erleiden alle Waffen Vorne-Links und Linke Breitseite den Modifikator von +4, der Bug, Heck-Links und Heck und alle Waffen auf der rechten Seite sind nicht betroffen.) Dieser Effekt beginnt am Ende der Waffeneinsatzphase und hält bis zur Endphase der Runde nach dem Angriff an.
- Alle Marine-K3 oder Marine-Kommunikationsanlagen in einem Ziel, das von einer SAEK-Rakete getroffen wurde, werden wirkungslos, und jeder Sprungversuch wird verzögert – aber nicht abgebrochen – während sich das statische elektrische Rauschen klärt. Diese Effekte halten bis zur Endphase der Runde nach dem Angriff an.
- SAEK-Raketen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +4 gegen Einheiten, die leichter als 500 Tonnen sind.
- Einheiten, die sich in der Atmosphäre oder im Atmosphärenübergang bewegen, dürfen keine SAEK-Raketen abfeuern.

ARROW-IV-ZIELSUCHRAKETE (LUFTGESTÜTZTE VERSION)

Eingeführt: 2600 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: 2830 (Innere Sphäre)

Wiederentdeckt: 3047 (Konföderation Capella)

Die luftgestützte Version der Arrow-IV-Zielsuchrakete, ursprünglich als Unterstützung zur konventionellen Arrow-IV-Rakete ihrer Zeit gedacht, wurde von den Waffendesignern Capellas im Jahre 3047 wiederentdeckt, um den Umstand wett zu machen, dass ihre geborge-

nen Raketenwerfer noch knapp bemessen waren. Die Luftgestützte Arrow-IV-Zielsuchrakete wird als externe Munition getragen und stellt eine elegante Lösung dar, die es Jägern erlaubt, präzise gelenktes Unterstützungsfeuer gegen ein Ziel zu richten.

ARROW-IV-ZIELSUCHRAKETE (LUFTGESTÜTZTE VERSION)



Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/E-F-E)

Spielregeln: Diese Munition wird wie Bomben abgeworfen, nicht wie Artillerie abgefeuert, also wird auch nicht die Regel für Fliegende Zielerfassung verwendet (siehe Seite 180). Luftgestützte Arrow-IV-Zielsuchraketen nehmen pro Rakete 5 Bombenzeilen ein und funktionieren genau wie ihre normalen Raketenwerfer-Versionen (siehe Seite 350), mit folgenden Modifikationen:

- Luftgestützte Arrow-IV-Zielsuchraketen können nicht verwendet werden, um andere fliegende Luft-/Raumeinheiten oder irgendein Ziel im Weltraum anzugreifen.
- Luftgestützte Arrow-IV-Zielsuchraketen dürfen auf der Troposphärenkarte nicht in einer Bewegungshöhe von 3 oder tiefer abgefeuert werden.
- Im Gegensatz zu bodenbasierten Arrow-IV-Raketenwerfern darf eine Luft-/Raumeinheit ihr Ziel nicht gleichzeitig markieren und dann feuern. Allerdings kann ein Jäger, der Luftgestützte Arrow-IV-Zielsuchraketen verwendet, die Raketen in einer Runde vor der Ankunft der Raketen auf der Geländekarte ausklinken, dann in der Folgerunde über das Ziel fliegen und es mit einem ZES an Bord markieren.

UNGELENKTE ARROW-IV-RAKETE (LUFTGESTÜTZTE VERSION)

Eingeführt: 2623 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: 2859 (Innere Sphäre)

Wiederentdeckt: 3046 (Konföderation Capella)

Wie ihr Zielsuch-Äquivalent wurde die un gelenkte luftgestützte Arrow-IV-Rakete als Unterstützung für die Raketenwerfer-Version konzipiert. Diese Munitionsart, die in den Jahrzehnten nach dem Fall des

Sternenbundes verloren gegangen war, wurde Mitte der 3040ern von Capellanischen Waffenkonstrukteuren wiederentdeckt, doch machte ihr enormer Luftwiderstand verglichen mit konventionellen Hochexplosivbomben sie zu einer unbeliebten Waffe, die auch heute nur selten verwendet wird.

UNGELENKTE ARROW-IV-RAKETE (LUFTGESTÜTZTE VERSION)



Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/E-F-E)

Spielregeln: Diese Munition wird wie Bomben abgeworfen und nicht wie Artillerie abgefeuert, somit werden die Regeln für Fliegende Zielerfassung nicht verwendet (siehe Seite 180). Luftgestützte Ungelenkte Arrow-IV-Raketen nehmen 5 Bombenzeilen pro Rakete ein und funktionieren genau wie die Raketenwerfer-Version (siehe Seite 351), nur dass die Luftgestützte Ungelenkte Arrow-IV-Rakete nicht von Einheiten abgefeuert werden kann, die sich in Bewegungshöhe 3 oder weniger der Troposphärenkarte bewegen.

INFERNOBOMBEN

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Lange bevor Inferno-KSR oder ihre Artillerie-Entsprechungen ins Spiel kamen, trugen Jäger schon Brandbomben mit sich, um die konventionellen Formationen des Gegners ins Chaos zu stürzen (oder

um als „sofortige Entlaubung“ für dichte Wälder und Dschungel zu dienen). Die heutigen Infernobomben sind nicht so weit weg von diesen frühen Napalmwaffen, sind aber im Luft-Boden-Kampf weniger üblich als Hochexplosivbomben.

INFERNOBOMBEN



Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/D-D-D)

Spielregeln: Infernobomben verwenden alle Regeln zum Bombardieren (siehe Seite 245 – 247, TW), nur dass sie nicht direkt Explosivschaden verursachen, sondern stattdessen im Zielfeld ein Feuer zum Ausbruch bringen (selbst wenn sich dieses auf offenem Wasser befindet). Einheiten, die im Zielfeld sind, wenn eine Infernobombe einschlägt, erleiden den Effekt eines Treffers durch 5 Infernoraketen (siehe Seite 141, TW). Einheiten, die ein Feld passieren, das von Infernobomben entzündet wurde, erleiden die Auswirkungen, die in den normalen Feuerregeln beschrieben sind (siehe Seite 43).

Hexfelder, die von Infernobomben getroffen wurden, brennen (und erzeugen Rauch) für eine Dauer von 30 Runden, wenn sie nicht von einem entsprechenden Brandschutzsystem gelöscht werden (wie Wasserwerfer und Flüssigggeschütze, die mit Wasser, Kühlmittel oder brandhemmender Munition beladen sind).

LEICHTE LUFT-LUFT-RAKETE (LLL-RAKETE)

Eingeführt: 3072 (Liga Freier Welten)

Diese deutlich kleineren Luft-Luft-Raketen, die bei weitem nicht so durchschlagend sind wie die Luft-Luft-Arrow-Raketen, die die Lyraner und Wölfe benutzen, hatten ihr Debüt bei den alliierten Luft-/Raumstreitkräften des Herzogtums Tamarind und Herzogin Alys-Rous-

set-Mariks Widerstandsbewegung. Die so genannten Leichten Luft-Luft-Raketen (oder LLL-Raketen) können auch von viel kleineren Jägern transportiert werden, und erzeugen bei Operationen in der Atmosphäre einen weitaus geringeren Luftwiderstand.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

LEICHTE LUFT-LUFT-RAKETE (LLL-RAKETE)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-F)

Spielregeln: Leichte Luft-Luft-Raketen nehmen pro Rakete 2 Bombenzeilen ein, wenn sie in einer externen Aufhängung untergebracht werden. Davon abgesehen verwenden LLL-Raketen dieselben Regeln wie Luft-Luft-Arrow-Raketen (siehe Seite 355).

DONNER-(FASCAM)-BOMBEN

Eingeführt: 2623 (Terranische Hegemonie)

Ausgestorben: 2840 (Innere Sphäre)

Wiederentdeckt: 3052 (Konföderation Capella [„Donner“-FASCAM])

Eingeführt: 3065 (Konföderation Capella [Aktiv und Vibrabombe])

Donner- oder FASCAM-Bomben, die aus der Luft abgeworfenen Äquivalente zur Donner-(FASCAM)-Artillerie und entsprechender

Arrow-IV-Munition, teilen eine fast identische Geschichte mit ihren mit Arrow-Systemen abgefeuerten Vettern. Seit der Clan-Invasion sind diese Minenfelder legenden Bomben wieder beliebter geworden, sind sie doch eine nützliche Methode um feindliche Truppen in beengte Positionen und Hinterhalte zu treiben.

DONNER-(FASCAM)-BOMBEN

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Clan (C/X-D-D) [nur FASCAM], Innere Sphäre (C/E-X-E [FASCAM]; D/X-X-E [Aktiv, Vibrabombe])

Spielregeln: Donner-(FASCAM)-Bomben verwenden die normalen Regeln für Bomben (siehe Seite 245 – 247, TW), mit folgenden Ausnahmen:

- Minenfelder, die von Donner-(FASCAM)-Bomben gelegt werden, können als Standard-Landminenfeld, Standard-Seeminenfeld, Aktives Landminenfeld oder Vibrabomben-Landminenfeld definiert werden. Wenn der Typ vor Spielbeginn nicht explizit festgelegt wird, die Bombe aber als Donner-Bombe bestimmt wurde, dann ist das Minenfeld ein konventionelles Standard-Minenfeld.
- Anstatt direkt Explosionsschaden zu verursachen, erschaffen Donner-Bomben ein Minenfeld mit Dichte 20 im Zielhexfeld und allen angrenzenden Hexfeldern. (Wenn das betroffene Gelände Wasser ist und die Minen sind Landminen, dann sinken sie zum Grund des Gewässers; wenn das betroffene Gelände Wasser ist und die Minen sind Seeminen, dann treiben sie an der Wasseroberfläche; Seeminen, die auf Land abgeworfen werden, funktionieren nicht.) Zwar kann das Minenfeld nicht mit anderen waffengelegten Minenfeldern kombiniert werden, um die Dichte zu erhöhen, doch wenn es in ein Hexfeld gelegt wird, in dem zu Spielbeginn ein Minenfeld positioniert wurde, und dieses Minenfeld denselben Typ hat, dann kann die Gesamtdichte des Minenfelds bei 30 Punkten liegen.
- Einheiten, die sich in einem Hexfeld befinden, wenn es von einem FASCAM-Geschoss getroffen wird, können das Hexfeld verlassen, ohne die Minen auszulösen, doch alle anderen Einheiten, die ein Minenfeld betreten oder passieren, folgen den Standardregeln für das entsprechende Minenfeld (siehe Seite 207).
- Wenn sie einmal gelegt sind, funktionieren Minenfelder, die mit Donnerbomben gelegt worden sind, entsprechend der normalen Spielregeln (Standard-FASCAM-Landminenbomben verwenden die Regeln für konventionelle Standard-Landminen, Standard-FASCAM-Seeminen verwenden Standardregeln für Standard-Seeminen; Aktive Donnerminen verwenden die Regeln für Aktive Minenfelder; Donner-Vibrabomben verwenden die Regeln zu Vibrabomben-Minenfeldern).

TORPEDOBOMBEN

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Torpedobomben, eine klassische Waffe, die ihre Wurzeln im frühen 20. Jahrhundert hat, sind Schiffsabwehrwaffen, die dazu ausgelegt sind, die Wasseroberfläche zu durchdringen und dem wachsenden Wasserdruck zu widerstehen, um Angriffe unter der Wasserlinie eines

Schiffs auszuführen. Sie wurden zwar über lange Zeit modifiziert, doch bleiben die Prinzipien der Torpedobombe unverändert, auch wenn ein Seegefecht fast vollständig eine Sache der Vergangenheit geworden ist.

TORPEDOBOMBEN

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/C-C-C)

Spielregeln: Torpedobomben folgen allen Regeln für Bomben (siehe Seite 245–247, TW), mit folgenden Ausnahmen:

- Im Gegensatz zu den meisten Bomben greifen Torpedobomben Zieleinheiten und keine Hexfelder an, müssen somit Bewegungsmodifikatoren einrechnen, wenn sie angreifen.
- Torpedobomben, die auf Ziele abgeworfen werden, die sich nicht auf oder unter der Wasseroberfläche befinden, verursachen nur ihren halben Schaden (abgerundet).
- Torpedobomben können Oberflächenschiffe und andere Fahrzeuge angreifen, die sich über die Oberfläche eines Gewässers bewegen – dazu gehören Tragflügelboote, Bodeneffektfahrzeuge, die auf der Wasseroberfläche treiben oder auf Wasserhöhe „fliegen“ (anstelle 1 Level darüber), sowie Luftkissenfahrzeuge. Sie können auch Unterseeboote angreifen, die maximal in Tiefenlevel 50 unter der Wasseroberfläche sind.
- Wenn ein Torpedobomben-Angriff erfolgreich ist, dann verursacht die Waffe ihren vollen Schaden gegen die Zieleinheit und rechnet einen Modifikator von +1 auf den folgenden Hüllenbruch-Wurf ein. Wenn das Ziel eine Einheit ist, die sich über die Oberfläche bewegt (Tragflügelboote, Luftkissenfahrzeuge und Bodeneffektfahrzeuge), dann wird dieser Modifikator stattdessen auf den Wurf auf Kritische Antriebssystem-Treffer angerechnet.

Fernsensoren: Fernsensoren gelten als Munition für jede Einheit, die mit einem Fernsensoren-Verteiler ausgestattet ist, gelten aber auch als Teil des Verteilers selbst und zählen als Teil seines Gesamtgewichts. Zusätzliche Lager für Verteiler-„Munition“ dürfen der Einheit nicht zugewiesen werden (jeder Verteiler und seine Sensoren gelten als ein in sich abgeschlossener Gegenstand).

Fernsensoren, die von konventioneller Infanterie eingesetzt werden, werden in den Regeln für Spezialisierte Infanterie beschrieben (siehe Seite 340).

FERNSENSOREN

Eingeführt: 2590 (Terranische Hegemonie)

Moderne Fernsensoren sind in einer Vielzahl von Arten verfügbar, darunter Bewegungsdetektoren, Thermalsensoren, tragbare Radar- und EM-Scanner. Sie werden oft verwendet, um ein Perimeter-Verteidigungsnetzwerk zu errichten. Aber weil sie leicht zerstört werden können und relativ teuer in der Produktion sind, hat ihre Nützlichkeit

auf dem Schlachtfeld während der Nachfolgekriege nachgelassen. Die Rückkehr der Sternenbund-Technologie (die den Masseneinsatz solcher Sensoren realisierbar gemacht hat) hat ihre Renaissance in den letzten Jahren ermöglicht, aber sie bleiben anfällig für elektronische Gegenmaßnahmen.

FERNSENSOREN

Regelniveau: Erweitert

Verfügbar für: KI, GR, PM, BM, IM, GF, HF, LJ, KJ, RB, LS

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/E-F-E)

Spielregeln: Fernsensoren sind im Weltraum ineffektiv, da ihre Reichweite stark eingeschränkt ist. Luft-/Raumeinheiten allerdings, die innerhalb von 7 Leveln Bewegungshöhe zum Boden fliegen können – wie Luftschiffe und Hilfsflächenflugzeuge, Jäger, Raumboote und Landungsschiffe – können verwendet werden, um diese Sensoren nach den Regeln für traditionelle Bomben abzuwerfen (siehe Seite 245 – 247, TW). Bodenfahrzeuge, Schiffe, Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Mechs, ProtoMechs und Gefechtsrüstungen, die mit einem Fernsensoren-Verteiler ausgestattet sind (siehe Seite 236, TM), sowie konventionelle Infanterie, die als Sensor-Pioniere ausgebildet ist (eine Art von Pionierzug, siehe Seite 340) können Fernsensoren zu jedem Zeitpunkt der Bewegungsphase positionieren, und zwar für 1 BP.

Wenn sie gelegt sind, setzen sich alle Sensoren am Boden des Geländes ab (oder treiben auf der Wasseroberfläche, wenn sie von Schiffen eingesetzt werden). Nicht-Wassereinheiten können Wassersensoren (also „treibende“) mit sich führen (oder eine Mischung beider Sensortypen), müssen aber auf dem Datenbogen der Einheit vor Spielbeginn angeben, welche Art von Sensoren sie mit sich führen.

Jede verbündete Einheit in einem Umkreis von 67 Hexfeldern (2 Kilometer) um einen eingesetzten Fernsensor kann die Messwerte des Sensors auslesen, wenn die auslesende Einheit mit einem oder mehreren der folgenden Systeme ausgerüstet ist: Aktive Sonde, K3-Meistercomputer, Verbesserter K3-Computer, Cockpit-Kommandokonsolle oder Kommunikationsausrüstung (1 Tonne oder mehr). Die maximale Anzahl von Fernsensoren, die jedes System überwachen kann, ist kumulativ (siehe die Fernsensor-Überwachungstabelle unten). Sensor-spezialisten-Infanterie kann bis zu 2 Fernsensoren für jeden Trupp von 7 Soldaten in der Einheit überwachen. Feindliche Störsender, die auch das Hexfeld des Sensors umfassen oder in der Sichtlinie zwischen der überwachenden Einheit und dem Zielsensor liegen, kappen die Verbindung.

Sensoren, die auf der Wasseroberfläche treiben, können von Einheiten über und auf der Wasseroberfläche überwacht werden (inklusive solcher, die sich an Land oder in der Luft befinden, vorausgesetzt, sie befinden sich innerhalb der 67 Hexfelder Reichweite. Im nächsten Absatz findest du weitere Regeln zum Überwachen aus der Luft), sowie von Einheiten unter der Wasseroberfläche. Sensoren auf dem Boden eines Wasserfelds können nur von Einheiten unter Wasser überwacht werden, oder von Einheiten auf der Wasseroberfläche des Wassers (Schiffe können die Sensoren überwachen, Bodeneinheiten müssen allerdings im gleichen Gewässer voll untergetaucht sein, um den Sensor überwachen zu können). Die Reichweite zur Überwachung eines Sensors durch Wasser (entweder unter einem treibenden Sensor oder über einem Sensor der auf dem Boden eines Wasserfelds liegt) liegt bei 67 Tiefenleveln nach oben oder unten, in dem Hexfeld, in dem sich der Sensor befindet. Jeder angrenzende Ring von Hexfeldern vom Hexfeld weg, in dem sich der Sensor befindet, verringert diese Tiefe um 1 (so entsteht eine aufrechte oder umgedrehte „Kuppel“, in der der Sensor überwacht werden kann, abhängig davon, ob der Sensor sich auf dem Boden eines Wasserfelds befindet oder an der Oberfläche treibt). Mit anderen Worten, die Entfernung in Hexfeldern plus der Höhenunterschied in Tiefenleveln kann nicht über 67 liegen. Diese „Kuppel“ wird schmaler, je weiter die Wassertiefe abnimmt; das heißt, wenn die Tiefe eines Wasserfelds, in dem sich ein Sensor befindet, auf dem Boden nur 43 Hexfelder beträgt, dann ist die Anzahl von Hexfeld-Ringen an der Oberfläche, in der das Schiff den Sensor überwachen kann, bei 24 (oder 49 Hexfelder im Durchmesser). Ein weiteres Beispiel für Sensorverwendung im Wasser: eine Gruppe verwendet die Doppelblind-Regeln (siehe Seite 220) und ein Schiff auf der Oberfläche eines großen Gewässers ist 65 Hexfelder von einem treibenden Sensor entfernt. Ein feindliches Unterseeboot hingegen ist 27 Tiefenlevel und 39 Hexfelder vom Sensor entfernt. Wenn der kontrol-

lierende Spieler des Schiffes beschließt, für eine Überwachung des Sensors zu würfeln (was möglich ist, weil er sich innerhalb von 67 Hexfeldern zu einem treibenden Sensor befindet), dann ist selbst bei einem Erfolg das Unterseeboot knapp außerhalb der umgedrehten Kuppel und kann somit nicht aufgespürt werden. Wenn sich das Unterseeboot allerdings in der Folgerunde 1 Hexfeld in Richtung des Sensors bewegt, und das Schiff beschließt, noch einmal zur Überwachung des Sensors zu würfeln, besteht jetzt die Chance, dass das Unterseeboot entdeckt werden könnte.

Die Reichweite zum Überwachen eines Sensors über dem Spielfeld durch fliegende Einheiten liegt bei 67 Hexfeldern in dem Hexfeld, in dem sich der Sensor befindet. Jeder angrenzende Ring von Hexfeldern weg vom Hexfeld, in dem sich der Sensor befindet, zieht 1 Höhenlevel ab (dies erzeugt eine Kuppel der „Überwachbarkeit“). Mit anderen Worten, die Entfernung in Hexfeldern plus dem Unterschied in Höhenleveln kann nicht über 67 liegen. Fliegende Luft-/Raumeinheiten können einen Sensor nur dann potentiell überwachen, wenn die Regel zu Luft-/Raumeinheiten auf Geländekarten (siehe Seite 91, TW) verwendet wird und sie am Ende ihrer Bewegung nicht weiter als 67 Hexfelder vom Sensor entfernt sind (fliegende Luft-/Raumeinheiten ignorieren die „Kuppel“-Regel).

Ein Fernsensor, der überwacht wird, kann verwendet werden, um versteckte Einheiten in maximal 2 Hexfeldern Entfernung zum Sensor aufzuspüren, es sei denn solche Einheiten verwenden Tarnkappenpanzerung, Null-Signatursysteme, Leere-Signatursysteme oder Störsender jedweder Art. Fernsensoren können verwendet werden, um als Beobachter für indirekten Beschuss und Artillerieangriffe zu dienen, erlegen dem Angriff aber einen Trefferwurfmodifikator von +3 auf. Fernsensoren können nicht Teil eines K3-Netzwerks sein.

Fernsensoren sind leicht aufzuspüren, können anvisiert und mit einem erfolgreichen Waffenangriff zerstört werden, der das Hexfeld des Sensors trifft und 1 Schadenspunkt oder mehr verursacht. Dieser Angriff erhält den Standard-Modifikator von -4 für immobile Ziele, aber auch einen Trefferwurfmodifikator von +2, weil der Sensor so klein ist. Einheiten, die während ihrer Bewegungsphase ein Sensor-Hexfeld passieren, können auch ansagen, dass sie den Sensor zerstören (indem sie ihn überfahren / zertreten), was 1 BP kostet.

Technisch gesehen sind sie zwar „Munition“ für Fernsender-Verteiler, doch weil sie als Teil der Verteiler-Ausrüstung gehandhabt werden, die sie verwendet, werden Fernsensoren zerstört, wenn der Verteiler getroffen wird und explodieren nicht.

FERNSENSOR- ÜBERWACHUNGSTABELLE

Überwachungssystem	Maximale Fernsensoren-Kapazität
Aktive Sonde, Leicht	1
Aktive Sonde, Standard	2
K3-Meistercomputer	4
Verbesserter K3-Computer	3
Cockpit-Kommandokonsolle	4
Kommunikationsausrüstung	1 pro Tonne
Sensor-Pioniere	2 pro Zug

FLAMMER-/FLÜSSIGGESCHÜTZ-/WASSERWERFER-MUNITION

Zwar ist eine erstaunlich große Vielfalt an Flüssigkeiten verfügbar und passend für die Verwendung durch Flammer im Fahrzeugmaßstab, Flüssiggeschütze und Wasserwerfer, doch können viele davon grundsätzlich definiert werden. Was auch immer die Kombination ist, diese

alternativen „Munitionsarten“ für solche Ausrüstung können verwendet werden, um Ziele mit Kühlmitteln oder Brandbeschleunigern, feuerhemmendem Schaum oder ätzenden Chemikalien, Ölen, Farben und sogar Wasser abzuspritzen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN



FLAMMER-/FLÜSSIGGESCHÜTZ-/WASSERWERFER-MUNITION



Spielregeln (allgemein): Nur Einheiten, die mit Fahrzeug-Flammern (siehe Seite 218, TM), Schweren Flammern (siehe Seite 299), Flüssiggeschützen (siehe Seite 301) oder Wasserwerfern (siehe Seite 248 – 249, TM) ausgerüstet sind, können die unten beschriebenen Flüssigmunitionstypen verwenden. Wenn es nicht anders angegeben ist (in Klammern hinter dem Namen der Munition) dann ist jeder Flüssigmunitionstyp für all solche Waffen verfügbar. Alle Flüssiggeschütz- oder Flammernmunition muss in ganzen Tonnen installiert werden. (Wird sie allerdings für einen Wasserwerfer verwendet, dann bringt Flüssiggeschütz-Munition nur die Hälfte der Schuss wie für ein Flüssiggeschütz.)

Einheiten müssen ihren Flüssigmunitions-Typen vor Spielbeginn festlegen. Wird für ein Flüssiggeschütz oder einen Wasserwerfer keine besondere Munition ausgewählt, dann wird von Wassermunition ausgegangen. Ist für einen Flammer keine spezielle Munition angegeben, dann wird von Standard-Flammernmunition ausgegangen.

KÜHLMITTEL-MUNITION (FLAMMER/FLÜSSIGGESCHÜTZE/WASSERWERFER)

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Das Kühlmittel ist eine kryogene, schnell abkühlende Chemikalienmischung, die zur Brandbekämpfung weniger nützlich ist als zur Ver-

ringerung der Oberflächentemperaturen von überhitzten Metallen. Wenn es von Wasserwerfern und Flüssiggeschützen abgefeuert wird, dann kann es in einem hitzigen Gefecht wirklich helfen.



KÜHLMITTEL-MUNITION (FLAMMER/FLÜSSIGGESCHÜTZE/WASSERWERFER)



Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/B-B-B)

Spielregeln: Wenn Kühlmittel-Munition auf ein brennendes Hexfeld, ein brennendes Gebäude oder eine in Flammen stehende Einheit abgefeuert wird, dann löscht es alle Feuer, die nicht durch Inferno-Munition (Inferno-Brennstoff, Infernoraketen, Infernominen und Infernoartillerie) entfacht wurden, wenn mit 2W6 eine 4+ gewürfelt wird. Bei Feuern, die von Infernomunition ausgelöst wurden, ist eine 12 notwendig, um die Flammen zu löschen.

Kühlmittel-Munition verringert auch das Wärmeniveau aller Einheiten mit Wärmeskala um 3 Punkte (4 Punkte, wenn es von einem Schweren Flammer abgefeuert wurde) pro Treffer (maximal 9 Kühlpunkte pro Runde). Kühlmittel, das auf konventionelle Infanterie abgefeuert wird, wird als Direktfeuer-Ballistikwaffe mit 1 Schadenspunkt behandelt, wenn der Schaden gegen die Einheit ermittelt wird (siehe Seite 216, TW). Einheiten mit Wärmeskala, die Kühlmittel-Munition mit sich führen, sprengen das Kühlmittel durch Überhitzung nicht in die Luft, doch Kühlmittel, das durch einen Kritischen Treffer explodiert, senkt das Wärmeniveau der Einheit um 3 Punkte, zusätzlich zu den 2 Punkten Internen Schadens durch explodierende Flüssiggeschütz-Munition.

KORROSIVE MUNITION (FLÜSSIGGESCHÜTZ / WASSERWERFER)

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Korrosive Flüssiggeschütz-Munition, eine weitere Chemikalienmischung, die vor allem für industrielle Anwendungen gedacht ist, wird

verwendet, um Schutt graduell aufzulösen, kann aber auch militärische Panzerung beschädigen.



KORROSIVE MUNITION (FLÜSSIGGESCHÜTZ / WASSERWERFER)



Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/C-D-D)

Spielregeln: Bei einem erfolgreichen Angriff gegen jedes Ziel außer konventionelle Infanterie verursacht Korrosive Munition 1W6 Schadenspunkte, während der Waffeneinsatzphase und weitere 1W6 ÷ 2 Schadenspunkte (aufgerundet) in der Endphase derselben Runde. Dieser Schaden wird in 1-Punkt-Schadensgruppen abgewickelt. Gegen konventionelle Infanterie verursacht Korrosive Munition 1W6 Schadenspunkte Feuerstoßschaden.

Einheiten mit Wärmeskala, die korrosive Munition tragen, entzünden die Chemikalien nicht durch Überhitzung, doch verursacht korrosive Munition, die einen Kritischen Treffer erhält, 1W6 Schadenspunkte an der Internen Struktur wenn die Munition explodiert, zusätzlich zu den 2 Punkten internen Schaden durch die explodierende Flüssiggeschütz-Munition. In der Endphase der folgenden Runde erleidet die interne Struktur weitere 1W6 ÷ 2 Schadenspunkte (aufgerundet).

FLAMMENHEMMENDE SCHAUMMUNITION (FLÜSSIGGESCHÜTZ / WASSERWERFER)

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Diese Flüssiggeschütz-Munition ist eine aufschäumende Flüssigkeit, die einen Bereich gleichzeitig effektiv erstickt und durchweicht. Der Flammenhemmende Schaum ist nicht nur zur Bekämpfung normaler Feuer gedacht, sondern auch für elektrische, chemische und

sogar ölbasierte Feuer. Er ist hervorragend dafür geeignet, die Auswirkungen von Infernomunition zu bekämpfen, doch haben die hohen Kosten verhindert, dass er auf dem Schlachtfeld allzu häufig anzutreffen ist.



FLAMMENHEMMENDE SCHAUMMUNITION (FLÜSSIGGESCHÜTZ / WASSERWERFER)



Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/B-B-B)

Spielregeln: Wenn Flammenhemmender Schaum auf ein Hexfeld, ein Gebäude oder eine Einheit gefeuert wird, das oder die in Flammen steht, dann löscht er alle Feuer sofort, inklusive solcher, die durch Infernomunition entstanden sind (wie Infernoraketen, Infernominen und Infernoartillerie). Außerdem erleiden alle Würfe, die ein Hexfeld in Brand stecken sollen, das von Flammenhemmendem Schaum getroffen wurde, einen Modifikator von +4 (beginnend bei einem Basis-Zielwert von 0 bei allen Waffen, die ansonsten das Ziel automatisch in Brand stecken würden).

Einheiten mit Wärmeskala, die Flammenhemmenden Schaum tragen, bringen die Munition nicht durch Überhitzen zur Explosion, doch Flammenhemmender Schaum, der aufgrund eines Kritischen Treffers explodiert, verringert das Wärmeniveau der Einheit um 2 Punkte, zusätzlich zu den 2 Punkten internen Schaden durch die explodierende Flüssiggeschütz-Munition.

INFERNOBRENNSTOFF-MUNITION (FLAMMER/FLÜSSIGGESCHÜTZ)

Eingeführt: 2400 (Terranische Hegemonie)

Infernobrennstoff, eine Variante des normalen Nicht-Fusions-Flammernbrennstoff, verwendet dieselbe adhäsive Gelformel, die man auch in Inferno-KSR findet, um dem Ziel einen länger anhaltenden

Wärmeeffekt zuzufügen. Wie Inferno-KSRs ist auch Infernobrennstoff hoch entzündlich – und ist sogar ein beträchtliches Risiko für nicht-militärische Fahrzeuge, die ihn transportieren wollen.

INFERNOBRENNSTOFF-MUNITION (FLAMMER/FLÜSSIGGESCHÜTZ)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/D-E-D)

Spielregeln: Flammer und Flüssigggeschütze, machen normale Angriffe, aber mit den folgenden Ausnahmen:

- Jeder Treffer durch einen Standard-Fahrzeugflammer oder ein Flüssigggeschütz, das Infernobrennstoff verwendet, wird als Treffer einer einzelnen Inferno-KSR behandelt (siehe Seite 141-142, TW). Ein Treffer durch einen Schweren Flammer, der Infernobrennstoff verwendet, wird als Treffer von 2 Inferno-KSR verwendet (in derselben Trefferzone).
- Einheiten mit Wärmeskala, die Infernobrennstoff-Munition tragen, müssen überprüfen, ob es zu durch Wärme ausgelösten Infernobrennstoff-Munitionsexplosionen kommt, als würden sie Inferno-KSR tragen (siehe Seite 141-142, TW).
- Hilfsfahrzeuge, die nicht über die Modifikation Gepanzert oder Umweltversiegelung verfügen, sind für den Einsatz von Infernobrennstoff besonders ungeeignet. Alle solche Einheiten, die jegliche Form von externem Wärmeschaden erleiden, während sie Infernobrennstoff-Munition verwenden (oder die einen Kritischen Treffer in einem Transportraum erleiden, der den Brennstoff enthält) erleiden bei einer 10+ mit 2W6 eine Infernobrennstoff-Munitionsexplosion.

ÖLTEPPICH-MUNITION (FLÜSSIGGESCHÜTZ/WASSERWERFER)

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

„Ölteppich“-Munition besteht tatsächlich aus industriellen Gleitmitteln, die vor allem dazu gedacht sind, in extrem schweren Maschinen eingesetzt zu werden, doch haben sie auch einen entflammbaren Anteil, der dazu beigetragen hat, dass sie auch als Brandbeschleuniger

eingesetzt werden. In den Arenen von Solaris haben die Mech-Krieger begonnen, diese Flüssigggeschütz-„Munition“ auf offenes Pflaster zu feuern, in der Hoffnung, dass der Gegner ausrutscht und in der engen Arena stürzt. Dies führte zu dem verbreiteten Namen für das, was letztlich einfach nur ein Schwerindustrie-Schmiermittel ist.

ÖLTEPPICH-MUNITION (FLÜSSIGGESCHÜTZ/WASSERWERFER)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/B-B-B)

Spielregeln: Ölteppich-Munition verursacht bei einem erfolgreichen Angriff keinen Schaden, belegt den Zielwert zum Entzünden einer Einheit oder eines Hexfelds, das erfolgreich mit Ölteppich-Munition durchtränkt wurde, mit einem Modifikator von -2.

Wird der Ölteppich außerdem (durch einen erfolgreichen Angriff) auf ein freies Hexfeld gelegt, dann müssen alle Bodeneinheiten außer Infanterie, Luftkissen- und Bodeneffektfahrzeugen einen Pilotenwurf mit einem Modifikator von +1 machen, um ein Rutschen zu vermeiden, wenn sie das Hexfeld passieren (siehe Seite 62-64, TW). Dieser Wurf wird gemacht egal ob die Einheit Gehen-/Reisegeschwindigkeits-BP oder Rennen-/Höchstgeschwindigkeits-BP verwendet. Wird ein Ölteppich auf ein gepflastertes Hexfeld oder ein Brückenfeld gelegt, dann wird ein zusätzlicher Modifikator von +1 auf den Wurf angerechnet.

Einheiten mit Wärmeskala, die Ölteppich-Munition verwenden, müssen normal prüfen, ob es zu Munitionsexplosionen durch Überhitzen kommt, doch Ölteppich-Munition, die durch einen Kritischen Treffer explodiert, verursacht 1 Punkt Schaden pro verbleibendem Schuss, zusätzlich zu den 2 Punkten internen Schadens durch die explodierende Flüssigggeschütz-Munition.

FARB-/VERDUNKELUNGSMUNITION (FLÜSSIGGESCHÜTZ/WASSERWERFER)

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Auch wenn manche Flüssigggeschütze einfach Farbe mit dem weitgehend gleichen Effekt abfeuern, so beschreibt industrielle und militärische Verdunkelungsmunition tatsächlich alle opaken Haftstoffe, die nicht nur verwendet werden können, um eine Färbung zu bieten,

sondern auch mit eisenhaltigen und magnetischen Zusätzen versehen sind, die Sensoren und andere elektronische Signale behindern und verwirren sollen. Das hat „Farb“-Munition zu einer unüblichen Waffe gemacht – zumindest in den Arenen von Solaris – doch eine, die zumindest halbwegs effektiv ist.

FARB-/VERDUNKELUNGSMUNITION (FLÜSSIGGESCHÜTZ/WASSERWERFER)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/B-B-B)

Spielregeln: Greift ein Flüssigggeschütz, das mit Farb-/Verdunkelungsmunition geladen ist, erfolgreich eine Nicht-Infanterieeinheit an, dann muss der Angreifer mit 2W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 9+ haben die Verdunkelungsmittel die Sensoren des Ziels beeinflusst, was allen Waffenangriffen des Ziels für den Rest des Szenarios einen Trefferwurfmodifikator von +1 auferlegt (es sei denn, die Farbe wird von einem Flüssigggeschütz abgewaschen, das Wasser verwendet). Zusätzliche Treffer können den Modifikator auf ein Maximum von +3 anheben.

Gegen Infanterie hat Farb-/Verdunkelungsmunition keinen Effekt.

Einheiten mit Wärmeskala, die Farb-/Verdunkelungsmunition tragen, bringen die Munition nicht durch Überhitzen zur Explosion, doch Farb-/Verdunkelungsmunition, der aufgrund eines Kritischen Treffers explodiert, verursacht 1 Schadenspunkt pro verbleibendem Schuss, zusätzlich zu den 2 Punkten internen Schadens durch die explodierende Flüssigggeschütz-Munition.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

WASSERMUNITION (FLAMMER/FLÜSSIGGESCHÜTZ/WASSERWERFER)

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Wassermunition ist, wie der Name schon sagt, einfach ein Hochdruck-Wassertank, der verwendet wird, um Wasser auf ein Zielfeld zu feuern. Dies wird oft für Hochdruckreinigung verwendet, für Brandbekämpfung oder sogar zur Aufstandsunterdrückung.

WASSERMUNITION (FLAMMER/FLÜSSIGGESCHÜTZ/WASSERWERFER)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (A/A-A-A)

Spielregeln: Wenn es auf ein brennendes Hexfeld, Gebäude oder eine brennende Einheit gefeuert wird, löscht Wassermunition alle Feuer, die nicht von Infernomunition (wie Infernobrennstoff, Infernoraketen, Infernominen und Infernoartillerie) entzündet worden sind, bei 3+ auf 2W6. Feuer, die von Inferno-Munition entzündet worden sind, werden von Wassermunition nur bei einer 12 gelöscht.

Gegen konventionelle Infanterie verursacht ein erfolgreicher Treffer durch einen Flammer, ein Flüssigggeschütz oder einen Wasserwerfer, der Wassermunition verwendet, 1W6 ÷ 2 Schadenspunkte (aufgerundet) als Feuerstoßwaffe (wenn es um die Ermittlung der Verluste geht, sollten diese Soldaten aber als bewusstlos, nicht als tot gewertet werden).

Wassermunition verringert außerdem das Wärmeniveau von Einheiten mit Wärmeskala um 1 Punkt pro Treffer (bis zu einem Maximum von 6 Kühlpunkten pro Runde) und kann den „Schaden“ durch Farb-/Verdunkelungsmunition bei einer 9+ mit 2W6 nach einem erfolgreichen Angriff gegen die betroffene Einheit abwaschen.

Bei Einheiten mit Wärmeskala explodiert Wassermunition nicht durch Überhitzung, sie wird auch nicht explodieren, wenn die Bauzeile der Wassermunition einen Kritischen Treffer erleidet. Schaden an Wassermunitionszeilen „überflutet“ die betroffene Körperzone nicht.

GRANATWERFERMUNITION

Der Granatwerfer ist ein simples Stück Ausrüstung, doch macht ihn die Munitionsvielfalt im Kampf sehr vielseitig. Auch wenn sie zwar für viele Situationen angepasst werden kann, so bedeutet doch der Umstand, dass der Fahrzeug-Granatwerfer nur einen Schuss aufneh-

men kann, dass Streitkräfte, die ihn ins Feld führen, ihre Munition im Vorfeld genau auswählen müssen, um das Potential der Waffe zu maximieren.

GRANATWERFERMUNITION

Spielregeln (allgemein): Nur Einheiten, die mit Fahrzeug-Granatwerfern (siehe FGW, Seite 306) und Gefechtsrüstungs-Granatwerfern (siehe Seite 256, TW) ausgerüstet sind, können Granatwerfermunition jedweder Art verwenden. Die Munition, die jede FGW-Einheit oder Gefechtsrüstung mit sich führt, muss vor Spielbeginn festgelegt werden. Wenn keine Spezialmunition für einen FGW festgelegt wurde, dann wird von Splittergranaten ausgegangen. Gefechtsrüstungs-Granatwerfer, die mehr als ein Munitionsmagazin haben (wie es im *Hardware-Handbuch*-Eintrag angegeben ist), dürfen mehrere Munitionstypen tragen, die im Spiel gewechselt werden dürfen. Alle Gefechtsrüstungen in einem Trupp, die mit Granatwerfern ausgerüstet sind, müssen dieselben Munitionsarten verwenden.

RADARTÄUSCHKÖRPER-GRANATEN (FGW)

Eingeführt: 3052 (Draconis-Kombinat)

Inspiziert von den fortschrittlichen sensorbehindernden Techniken, die während der Clan-Invasion auf Wolcott verwendet wurden, stellte das Draconis-Kombinat 3052 die Radartäuschkörper-Granaten als mobiles Deckungswaffenkonzept vor. Radartäuschkörper-Granaten entlassen eine Wolke elektromagnetisch geladenen Staubes und sehr

leistungsstarker Leuchtkugeln, die die meisten Elektro- und Thermalsensoren verwirren sollen. Doch ihre kurze Überlebensdauer auf dem Schlachtfeld brachte viele Krieger dazu, auf diese Waffen zu verzichten und stattdessen elektronische Ausrüstung mit länger anhaltender Leistung einzupacken oder einfach tödlichere Waffen.

RADARTÄUSCHKÖRPER-GRANATEN (FGW)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/D-E-E)

Spielregeln: Radartäuschkörper-Granaten produzieren störfeldartige Effekte in den Hexfeldern, die sie angreifen, was die Möglichkeiten von fortschrittlichen Sensoren und anderer Elektronik behindert, die diese Hexfelder passieren, genau wie ein Störsender (siehe Seite 134, TW). Außerdem wird die Wolke einer Radartäuschkörper-Granate als Leichter Rauch behandelt, der 2 Level hoch ist, für alle Waffen, die durch die betroffenen Hexfelder gehen (siehe Seite 47). Die Störsender- und Raucheffekte, die eine Radartäuschkörper-Granate auslöst, halten bis zur Endphase der Folgerunde an.

SPLITTERGRANATE (FGW)

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Splittergranaten, die Standardgeschosse, die man in Fahrzeug-Granatwerfern findet, sind für die Infanterieabwehr ausgelegt. Sie lassen eine Wolke aus Schrapnell auf ein Zielgebiet herabregnen, die ebenso verstümmeln wie töten sollen.

SPLITTERGRANATE (FGW)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/B-B-B)

Spielregeln: Wie alle FGW-Angriffe beeinflussen Splittergranaten automatisch alle Einheiten in ihren Zielfeldern, wenn sie abgefeuert werden. Gegen alle Einheiten außer konventioneller Infanterie und Hilfsfahrzeuge mit einem SPW von unter 5 verursachen Splittergranaten keinen Schaden. Bei Hilfsfahrzeugen mit einem SPW von unter 5 verursachen Splittergranaten Schaden gleich 5 abzüglich dem SPW (Minimum 0 Schadenspunkte), was als eine einzelne Direktfeuer-Ballistikwaffe abgehandelt wird. Gegen konventionelle Infanterie verursachen Splittergranaten 2W6 Schadenspunkte als Feuerstoßwaffe.

BRANDGRANATEN (GR-GW / FGW)

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Brandgranaten, die letztlich miniaturisierte Kanister voll entzündlichen Gels sind, das an Infernobrennstoff erinnert, sind ideal dafür geeignet, Brände zu legen und den entstehenden Rauchvorhang als Deckung zu verwenden.

BRANDGRANATEN (GR-GW / FGW)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/B-B-B)

Spielregeln: Brandgranaten entzünden die Hexfelder in ihrem Wirkungsbereich, als wären sie von einer einzelnen Inferno-KSR getroffen worden (siehe Seite 44). Einheiten in solchen Hexfeldern erleiden die Auswirkung als seien sie von einer einzelnen Inferno-KSR getroffen worden (siehe Seite 141, *TW*).

Brandgranaten, die von einer Gefechtsrüstung abgefeuert werden, fehlt der Flächeneffekt: jede dieser Granaten, die ein Ziel oder ein Hexfeld trifft, wird als einzelne Inferno-KSR behandelt. Gefechtsrüstungstrupps würfeln auf der Streutreffertabelle (Seite 307, *TW*) um die Anzahl der Treffer zu bestimmen.

RAUCHGRANATEN (GR-GW / FGW)

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Rauchgranaten wurden entwickelt einfach um mobile Deckung zu bieten oder eine Einheit in Not zu markieren. Sie sind ein uraltes Konzept, das auf dem modernen Schlachtfeld seinen Wert bewahrt hat.

RAUCHGRANATEN (GR-GW / FGW)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (A/B-B-B)

Spielregeln: Wenn sie abgefeuert werden, erzeugen Rauchgranaten in allen Ziel-Hexfeldern leichten Rauch (siehe Seite 47). Dieser Rauch steigt 2 Level über das Bodengelände auf und hält bis zur Endphase der dritten Runde nachdem sie abgefeuert wurden an, ehe er sich auflöst.

MINEN

Minen waren seit Terras Mittelalter ein beliebtes Werkzeug zur statischen Verteidigung, doch haben diese explosiven Fallen ihren wirklichen Platz auf dem Schlachtfeld in den 1900ern erlangt. Die Weiterentwicklung der Minentechnologie hat seitdem auf die beiden Ziele hingearbeitet, sie effektiver gegen feindliche Einheiten und gleichzei-

tig sicherer für den Verwender zu machen. Die jüngste Entwicklung in Sachen Minenfeld-Technologien hat versucht, sie den Realitäten des Schlachtfelds des 31. Jahrhunderts anzupassen, indem die Effektivität der Minen und ihrer Verteilersysteme verbessert wurde.

MINEN

Regelniveau (allgemein): Erweitert (alle außer EMP-Minen); Experimentell (EMP-Minen)

Verfügbar für (allgemein): Minen können von spezialisierter Minenleger-Infanterie, Einheiten, die mit entsprechenden Minenlegern ausgerüstet sind, oder (in ausgewählten Fällen) als spezielle Munitionstypen für bestimmte Waffensysteme (inklusive LSR und Artillerie) verlegt werden.

Spielregeln (allgemein): Minenfelder, wenn sie gelegt worden sind, können variablen Schaden haben, basierend auf der Minenart und verwendeten Verlegungsmethode. Raketenverteilte Minen können ihre Schadenswerte variieren, basierend auf dem verwendeten Werfertyp und seiner Größe, während von einem Minenleger verteilte Minen einen „Standard“-Schadenswert erhalten, der die Kapazität des Minenlegers abbildet.

Zusätzliche Minenfeld-Spielregeln sind bei jeder Minenart beschrieben, die unten aufgeführt ist.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

AKTIVE MINEN (LAND)

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Technisch gesehen sind sie zwar schon seit einem Jahrtausend verfügbar, doch sind Aktive (springende) Minen eher selten eingesetzt worden, zu Gunsten von weniger teuren konventionellen Minen. Die Ankunft der Clans und die steigende Zahl von sprunghafigen Infanteristen, Gefechtsrüstungen, Luftkissenfahrzeugen und Bodeneffekt-

fahrzeugen haben viele Reiche dazu gebracht, wieder in diese aktive Form der statischen Verteidigung zu investieren. Die Konföderation Capella hat diesen Aufschwung in den letzten Jahrzehnten angeführt, und hat gelegte und LSR-Varianten vorgestellt, um die Verbreitung dieser Minen noch weiter zu fördern.

AKTIVE MINEN (LAND)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (D/X-X-E)

Spielregeln: Siehe Seite 209 für Regeln zu Aktiven Minenfeldern.

Wie Standardminen können Aktive Minen mehrere Male in einem Szenario detonieren, wenn sie nicht geräumt werden (siehe Seite 210).

BEFEHLSDETONIERTE MINEN (LAND/SEE)

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Die ersten Minen waren befehlsdetonierbare Minen, die normalerweise von nahen Soldaten gezündet wurden, die mit einer simplen Zündschnur ausgerüstet waren. Die heutigen befehlsdetonierten Minen, die vor allem durch kabellose Signale detoniert werden, können bei Bedarf aus der Umlaufbahn gesprengt werden (die meis-

ten Kommandeure bevorzugen es allerdings, Truppen mit Sichtlinie im Feld zu haben, vor allem um sicher zu gehen, dass die richtigen Ziele getroffen werden). Dadurch, dass befehlsdetonierbare Minen von Menschen kontrolliert werden, gehören sie zu den „sichereren“ Minenarten, die heute verwendet werden.

BEFEHLSDETONIERTE MINEN (LAND/SEE)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/C-D-C)

Spielregeln: Siehe Seite 209 für die Regeln zu Befehlsdetonierten Minenfeldern. Wenn das Befehlsdetonierbare Minenfeld wasserbasiert ist, dann verursacht es außerdem seinen halben normalen Schaden (aufgerundet) gegen alle Einheiten, die sich 1 Tiefenlevel über oder unter seiner aktuellen Tiefe befinden, wenn die Minen explodieren (bis zur Wasseroberfläche).

Wie Standardminen können Befehlsdetonierbare Minen mehrere Male in einem Szenario detonieren, wenn sie nicht geräumt werden (siehe Seite 210).

ELEKTROMAGNETISCHE IMPULSMINEN (LAND)

Eingeführt: 2680 (Terranische Hegemonie [Vibrabombe]), 3065 (Blakes Wort [befehlsdetoniert])

Ausgestorben: 2825 ([Vibrabombe])

Wiederentdeckt: 3058 (Liga Freier Welten [Vibrabombe])

Die Elektromagnetische Impulsmine (EMP-Mine), die ursprünglich von der Terranischen Hegemonie exklusiv für die Sternenbund-Verteidigungstreitkräfte entwickelt wurde, war eine Vibrabombe, die einen hochenergetischen Impuls abgab, der dazu in der Lage war, einen Mech außer Gefecht zu setzen ohne tatsächlichen Schaden zu verursachen. Die fortschrittliche Technologie, um diesen Impuls

zu erzeugen, ohne dabei eine volle Atomexplosion zu erzeugen, hat verhindert, dass sich diese Waffe besonders weit verbreitet hat. Die letzten größeren Lager dieser Minen waren kurz nach dem Ersten Nachfolgekrieg verbraucht. Es blieben aber genug Testexemplare übrig, um der Liga Freier Welten (und Blakes Wort) eine Möglichkeit zu geben, das Konzept in den Jahren kurz vor dem Jihad wieder zu beleben. Seitdem haben verschiedene Widerstandsgruppen ebenfalls Proben dieser Technologie erlangt, doch der Bedarf übersteigt die Produktionskapazitäten bei weitem, so dass die Waffe nach wie vor ein seltener Anblick ist.

Minen: Für die Belange der Einheitenkonstruktion werden Minen als Munitionsart behandelt, nicht als spezifischer Gegenstand, der montiert und abgefeuert werden kann. Die Waffen- und Ausrüstungstabellen (siehe Seite 404 – 418) bestimmen, welche Minen als Spezialmunition für welche Waffenarten verwendet werden können.

ELEKTROMAGNETISCHE IMPULSMINEN (LAND)

Regelniveau: Experimentell

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/F-X-F)

Spielregeln: EMP-Minen können nicht von Raketenwerfern gelegt werden, sondern müssen stattdessen von Minenleger-Infanterie oder Minenlegern verlegt oder in vorher bestimmten Hexfeldern platziert werden (siehe Seite 207).

EMP-Minen werden nach denselben Regeln detoniert, die für ihren Minentyp gelten. (Siehe Seite 209 sowohl für Befehlsdetonierten Minen, als auch für Vibrabomben.) EMP-Minen betreffen bei einer Detonation alle Einheiten im betroffenen Hexfeld und erzeugen ein 1-Hexfeld-Störfeld im Wirkungsbereich, das bis zur Endphase der Runde nach der Sprengung anhält. Physischer Schaden wird dabei nur konventionellen Infanterieeinheiten zugefügt (1W6 Schadenspunkte, die als Flächeneffektwafe behandelt werden, siehe Seite 216, TW). Gegen alle anderen Einheiten muss der kontrollierende Spieler des Minenfelds 2W6 würfeln und in der EMP-Minen-Effekttabelle unten nachschlagen (wenn die betroffene Einheit eine Drohne ist, dann erhält der Wurf einen Modifikator von +2, siehe Seite 294). Wenn sich elektronische Systeme, die nicht an einer aktiven Einheit montiert sind (wie Fernsensoren, K3-Fernsensoren oder Faltbare Kommando-module, siehe Seite 359, 311 und 298) im Inneren des Wirkungsbereichs eines Störfelds befinden, dann wird die Elektronik durch den Impuls zerstört.

EMP-Minen dürfen nur einmal pro Szenario angreifen.

EFFEKTTABELLE EMP-MINEN

Zieleinheit*	Kein Effekt (Wurf mit 2W6)	Interferenz (Wurf mit 2W6)	Stilllegung (Wurf mit 2W6)
BattleMech	2-6	7-8	9+
IndustrieMech	2-5	6-7	8+
ProtoMech	2-5	6-8	9+
Gefechtsrüstung†	2-5	6-7	8+
Gefechtsfahrzeuge	2-5	6-7	8+
Hilfsfahrzeuge	2-4	5-6	7+
Luft-/Raumjäger/Raumboot‡	2-6	7-8	9+
Konventionelle Jäger‡	2-5	6-7	8+

Interferenz: Die Einheit erleidet einen Modifikator von +2 für alle Waffenangriffe und Sensoroperationen für 1W6 Runden, (in dieser Zeit ist alle elektronische Ausrüstung betroffen als würde sie in einem feindlichen Störfeld operieren). Der Effekt endet in der Endphase der letzten Runde. Mechs, Luft-/Raumjäger und Raumboote erzeugen auch 5 zusätzliche Wärmepunkte pro Runde, in der sie betroffen sind.

Stilllegung: Die Einheit wird für 1W6 Runden vollständig stillgelegt, wobei sie in der Endphase der letzten Runde wieder normal hochfährt. Wenn die Einheit ein Luftkissenfahrzeug oder Bodeneffektfahrzeug auf Bodenlevel ist, dann muss die Einheit einen erfolgreichen Fahrerwurf mit einem Modifikator von +3 machen, um nicht zu rutschen (siehe Seite 62, TW).

* EMP-Minen haben keinen Effekt gegen Mobile Bauten oder Einheiten, die mehr als 200 Tonnen wiegen.

† Zur Vereinfachung des Spiels werden alle Soldaten in einem gefechtsgerüsteten Trupp gleichermaßen durch den Effekt einer EMP-Minendetonation betroffen.

‡ Nur gelandete Einheiten; EMP-Minen können keine fliegenden Einheiten angreifen.

INFERNOMINEN (LAND/SEE)

Eingeführt: 3055 (Konföderation Capella)

Brandminen haben zwar schon seit Jahrhunderten existiert, doch haben die Konföderation Capella und ihre Guerillas aus der Chaos-

mark die aktuelle Inkarnation – die Infernominen genannt wurden – kurz vor Operation Guerrero entwickelt.

INFERNOMINEN (LAND/SEE)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/X-X-D)

Spielregeln: Infernominen verwenden die Regeln für konventionelle Standard-Minen, wenn sie Angriffe ausführen (siehe Seite 208), aber anstatt normalen Schaden zu verursachen, entspricht der Effekt dieser Minen einer einzelnen Infernorakete (siehe Seite 141, TW) für je 2 Punkte Minenfeld-Stärke.

See-Infernominen dürfen nur auf der Oberfläche eines Gewässers eingesetzt werden; Infernominen haben keinen Effekt, wenn sie unter Wasser getaucht werden.

Wie Standardminen können Infernominen mehrere Male in einem Szenario detonieren, wenn sie nicht geräumt werden (siehe Seite 210).

WELTRAUMMINEN (WELTRAUM)

Eingeführt: Frühe Raumfahrtära

Weltraumminen waren nützlich, als Weltraumreisen eingeschränkt waren oder wenn sie an wichtigen Orten positioniert wurden, doch

wurden sie für fast ein Jahrtausend so gut wie gar nicht mehr eingesetzt. Die jüngste Entwicklung von Störfeldwerfern hat Weltraumminen zurück auf das moderne Schlachtfeld gebracht.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

WELTRAUMMINEN (WELTRAUM)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/E-F-E)

Spielregeln: Weltraumminen werden in dichten Feldern gelegt, entweder von Pionieren vor der Schlacht, von Weltraumminen-Legern oder durch einen Störfeldwerfer während der Schlacht. Die Minen können nur in einem Weltraumfeld positioniert werden und alle Minen, die innerhalb von 10 Hexfeldern Nähe zu einem Ionosphären-Hexfeld platziert werden, erleiden die Auswirkungen der Schwerkraft (so dass sie sich 1 Hexfeld pro Runde auf den Planeten zu bewegen), bis sie schließlich zerstört werden, wenn sie die Ionosphäre oder Atmosphäre betreten.

Jede Einheit, die ein Hexfeld betritt, in dem sich Weltraumminen befinden, muss einen Kontrollwurf mit einem Modifikator von +3 machen. Es gilt ein zusätzlicher Modifikator von -2, wenn die Einheit eine Aktive Sonde besitzt. Schiffe, die diesen Kontrollwurf nicht schaffen, erleiden Schaden am Bug (oder, wenn Erweiterte Bewegungsregeln aus *Strategic Operations* verwendet werden, an der Ausrichtung, die das Feld zuerst betreten hat) und zwar entsprechend der Fehlschlagsspanne multipliziert mit einem Wert, der von der Größe der Einheit abhängt. Dieser Schadenswert (und der maximale Schaden, den ein Weltraum-Minenfeld beim Passieren verursachen kann) sind in der Weltraum-Minenfeldtabelle unten angegeben.

Wenn ein Weltraum-Minenfeld seinen Schaden auf diese Weise verursacht, verliert es einen Teil seiner allgemeinen Angriffskapazität (die bei 6 beginnt, was die maximale Anzahl von Angriffen ist, die das Minenfeld ausführen kann). Dieser Wert, wie der Basis- und Maximalschaden, der verursacht wird, hängt auch von der Einheit ab, die den Angriff erleidet und ist in der Weltraum-Minenfeldtabelle angegeben. Wenn die Angriffskapazität auf 0 (oder weniger) sinkt, dann wird das Weltraum-Minenfeld zerstört. Ein Weltraum-Minenfeld verursacht seinen Schaden normal, bis es auf oder unter eine Angriffskapazität von 0 gebracht wird.

Ein Sholagar-Luft-/Raumjäger beispielsweise, der eine 8+ braucht, um einem Weltraum-Minenfeld mit einer Angriffskapazität von 3 zu entgehen, würfelt eine 5; der Sholagar erleidet 15 Schadenspunkte (die Fehlschlagsspanne von 3 $[8 - 5 = 3]$ x 5 Punkte [weil es ein Luft-/Raumjäger ist] = 15), wobei der Schaden in Gruppen von 5 eingeteilt wird. Das Minenfeld wird dabei auf eine Angriffskapazität von 2 verringert (3 - 1 Punkt für einen Jäger, der das Feld passiert). Wenn ein Kriegsschiff dann das Feld passieren – auch mit einem Zielwert von 8+ für den Kontrollwurf, um das Feld zu vermeiden – und eine 2 würfeln würde, würde es 100 Punkte Schaden im Standard-Maßstab erleiden (Fehlschlagsspanne von 6 $[8 - 2 = 6]$, Schaden von 20 pro Punkt FS $[20 \times 6 = 120]$, aber der Maximalschaden des Angriffs liegt bei 100)), und die Angriffskapazität des Minenfelds auf -1 verringern (2 - 3 Punkte für ein Kriegsschiff, das durch das Feld fliegt = -1), so dass es jede Wirkung verliert.

WELTRAUMMINEN-TABELLE

Schiffstyp	Schaden pro Einheit (pro FS)	Maximaler Schaden pro Angriff	Kapazitäts-Verringerung
Jäger/Raumboot/Satellit	5	20	1
Landungsschiff	10	50	2
Sprungschiff/Raumstation/Kriegsschiff	20	100	3

STANDARD-MINEN – KONVENTIONELL (LAND/SEE)

Eingeführt: Vor der Raumfahrtära

Die Standardmine explodiert wahllos, wenn jemand oder etwas mit ausreichender Masse mit ihr in Kontakt kommt. Sie werden oft in wichtigen Durchgängen oder um Einrichtungen herum gelegt, oder als improvisierte „Gebietsblockade“. Die meisten modernen Minen

sind mit Chemikalien konstruiert, die nach einer vorgeschriebenen Zeit zerfallen, so dass sie nach zwischen sechs Monaten und fünf Jahren inaktiv werden. Dieses Merkmal wurde erdacht, um zivile Verluste zu minimieren wenn sich das Schlachtfeld bewegt hat.

STANDARD-MINEN – KONVENTIONELL (LAND/SEE)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/C-C-C)

Spielregeln: Siehe Seite 208 für Regeln zu Konventionellen (oder Standard-)Minenfeldern. Beachte dass wasserbasierte Minenfelder jede Einheit in ihrem Tiefenlevel angreifen (dazu gehören Luftkissenfahrzeuge, Tragflügelboote und Bodeneffektfahrzeuge, wenn die Mine an der Wasseroberfläche treibt). Wenn sie nicht geräumt werden (siehe Seite 210) können Standard-Minenfelder in einem Szenario mehrere Male explodieren.

VIBRABOMBEN-MINEN (LAND)

Eingeführt: 2445 (Lyranisches Commonwealth)

Vibrabomben sind speziell für Mechs entworfen. Diese Minenfelder verwenden seismische Sensoren und sind auf Zieleinheiten eines bestimmten Gewichts ausgelegt, das von der seismischen Signatur bestimmt wird. Sie sind zwar hervorragend geeignet, um eine

bestimmte schwere Einheit anzugreifen – Vibrabomben sind ineffektiv gegen konventionelle Infanterie – aber sie funktionieren nicht so gut gegen Streitkräfte mit vermischten oder unbekannten Gewichten und Größen.

VIBRABOMBEN-MINEN (LAND)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/E-E-D)

Spielregeln: Siehe Seite 209 für Regeln zu Vibrabomben-Minenfeldern.

Wie Standardminen können Vibrabomben-Minen mehrere Male in einem Szenario detonieren, wenn sie nicht geräumt werden (siehe Seite 210).

MÖRSERMUNITION

Der Mangel an Varianz in Sachen Munition für Mech-Mörser verglichen mit Raketen ist wahrscheinlich eher der relativ geringen Verbreitung dieses Waffensystems zuzuschreiben, als ihrer geringen technologischen Raffinesse. Aber selbst wenn diese Waffen von den vielseitigen

geren LSR-Systemen deklassiert werden, so bietet die Munitionsauswahl doch eine gewisse Varianz, die taktische Optionen erlaubt, die für vergleichbare Raketensysteme nicht zur Verfügung stehen.

MÖRSERMUNITION



Regelniveau (allgemein): Erweitert

Spielregeln (allgemein): Mech-Mörser (siehe Seite 321) und Gefechtsrüstungs-Mörser (siehe Seite 263, *TM*) können eine Vielzahl von Munitionsarten verwenden. Wenn eine Einheit mit einem Mech-Mörser keine Munitionsart angibt, verwende die Regeln für Panzerbrechende Hohlladungs-Munition. Mörser, die auf eine Einheit abgefeuert werden, nicht auf ein Hexfeld, verwenden die entsprechende Streutreffertabelle, um den Effekt abzuwickeln. Mörser, die auf ein Hexfeld abgefeuert werden, nicht auf die Einheit im Hexfeld, verursachen den Effekt einer vollen Salve und müssen nicht auf der Streutreffertabelle würfeln. Gefechtsrüstungs montierte Mörser, die mehr als ein Magazin haben (was im *Hardware-Handbuch*-Eintrag angegeben ist), dürfen mehrere Munitionsarten tragen, die im Spiel gewechselt werden können. Alle Gefechtsrüstungen in einem Trupp, die mit Mörsern ausgerüstet sind, verwenden dieselben Munitionsarten.

LUFTDETONATIONS-MÖRSERGESCHOSS (MECH-MÖRSE)

Eingeführt: 2544 (Terranische Hegemonie)

Letztendlich sind Luftdetonations-Mörsergeschosse eine spezielle, schwerere Version der Antipersonen-Mörsergeschosse mit einem Annäherungszünder, der das Geschoss in größerer Höhe als normal zur Explosion bringen soll. Diese Geschosse sind dazu gedacht, Truppen

herauszutreiben, die sich in Schützengraben und hinter Schanzen eingegraben haben. Sie übersättigen ein Gebiet mit gehärteten Schrapnellen, die Infanterie und gepanzerte Ziele gleichermaßen beschädigen können.

LUFTDETONATIONS-MÖRSERGESCHOSS (MECH-MÖRSE)



Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/B-D-C)

Spielregeln: Luftdetonations-Mörsergeschosse werden auf ein Hexfeld abgefeuert, nicht auf eine Zieleinheit. Luftdetonations-Mörsergeschosse verursachen 1 Schadenspunkt pro Granate gegen alle Ziele im Hexfeld und verursachen den Schaden in 1-Punkt-Gruppen (konventionelle Infanterie behandelt Luftdetonations-Mörsergeschosse als Feuerstoßwaffen, die $1D6 \div 2$ Schaden pro Granate verursachen). Nur Einheiten in Gebäuden vermeiden diesen Schaden (das Gebäude selbst erleidet den Schaden allerdings und verringert entsprechend seinen KF).

Bei einer Munitionsexplosion verursacht jede Granate 1 Schadenspunkt (wie üblich multipliziert mit der Lafettengröße des Mörsers und der Gesamtzahl der nicht abgefeuerten Schuss). Auf keinen Fall erhalten Luftdetonations-Mörsergeschosse den Trefferwurfmodifikator von -4 für ein immobiles Ziel, egal ob das Ziel des Angriffs ein Hexfeld, stillgelegt oder immobil ist, und so weiter.

ANTIPERSONEN-(AP)-MÖRSERGESCHOSSE (MECH-MÖRSE)

Eingeführt: 2531 (Terranische Hegemonie)

Antipersonen-Mörsergeschosse, eine beliebte Munition für Mech-Mörser, wenn mit starker Infanterieaktivität gerechnet wird, verwenden weichere Metalle und Keramiken, die eine Wolke tödlichen Schrapnells erzeugen, wenn die Geschosse auf dem (oder kurz

über dem) Boden explodieren. Sie sind weniger beliebt als Hohlladungs-Mörsergeschosse, weil sie gegen gepanzerte Ziele ineffektiv sind, doch sind auch Antipersonen-Mörsergeschosse eine altbewährte Munition.

ANTIPERSONEN-(AP)-MÖRSERGESCHOSSE (MECH-MÖRSE)



Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/B-B-B)

Spielregeln: Antipersonen-(AP)-Mörsergeschosse werden auf ein Hexfeld abgefeuert, nicht auf eine Zieleinheit. Jede Granate in einer AP-Mörser Salve verursacht 1W6 Punkte Feuerstoßschaden gegen konventionelle Infanterieeinheiten (beispielsweise verursacht eine volle Salve von 8 AP-Mörsergeschossen 8W6 Schadenspunkte gegen einen konventionellen Infanteriezug). Bei allen anderen Einheiten verursachen AP-Mörsergeschosse 1 Schadenspunkt pro Granate, zugefügt in 1-Punkt-Schadensgruppen. Jede Granate des Antipersonen-Mörsergeschosses verursacht 2 Schadenspunkte, wenn es zu einer Munitionsexplosion kommt (normal multipliziert nach Lafettengröße des Mörsers und der Gesamtzahl der nicht abgefeuerten Schuss). Auf keinen Fall erhalten Antipersonen-Mörsergeschosse den Trefferwurfmodifikator von -4 für ein immobiles Ziel, egal ob das Ziel des Angriffs ein Hexfeld, stillgelegt oder immobil ist, und so weiter.

PANZERBRECHENDE (HOHLLADUNGS-)MÖRSERGESCHOSSE (MECH-MÖRSE)

Eingeführt: 2531 (Terranische Hegemonie)

Panzerbrechende Mörsergeschosse, das Standardgeschoss, das in den meisten Mech-Mörsern verwendet wird, verwenden Hohlladun-

gen, um Kampfpanzerung effektiver zu durchschlagen. Weil sie allerdings weniger Schrapnell produzieren, sind Panzerbrechende Mörsergeschosse nicht die richtige Wahl gegen Standard-Infanterie.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

PANZERBRECHENDE (HOHLLADUNGS-)MÖRSEGESCHOSSE (MECH-MÖRSE)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/B-B-B)

Spielregeln: Jede Granate in einem Panzerbrechenden Mörsergeschoss verursacht bei konventioneller Infanterie 1 Schadenspunkt (was als Raketen-Streuwaffe abgewickelt wird). Bei allen anderen Einheiten verursachen die Hohlladungen 2 Schadenspunkte pro Granate, der in 2-Punkt-Schadensgruppen zugefügt wird. Jede Granate eines Panzerbrechenden Mörsergeschosses verursacht bei einer Munitionsexplosion 2 Schadenspunkte (normal multipliziert mit der Lafettengröße des Mörsers und der Gesamtzahl nicht abgefeuerter Schuss).

LEUCHTKUGEL-MÖRSEGESCHOSSE (MECH-MÖRSE / GR-MÖRSE)

Eingeführt: 2536 (Terranische Hegemonie)

Leuchtkugel-Mörsergeschosse, die phosphoreszierende Chemikalien und einen Aufschlagzünder verwenden, entzünden sich bei der

Landung. Ähnlich wie Rauch-Mörsergeschosse wird diese Munition oft verwendet, um Ziele zu markieren oder um im Kampf bei Nacht versteckte Ziele zu beleuchten.

LEUCHTKUGEL-MÖRSEGESCHOSSE (MECH-MÖRSE / GR-MÖRSE)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (B/A-A-A)

Spielregeln: Leuchtkugel-Mörsergeschosse werden auf ein Hexfeld abgefeuert, nicht auf eine Einheit. Ein erfolgreicher Angriff mit einem Leuchtkugel-Mörsergeschoss beleuchtet das Zielfeld und alle angrenzenden Hexfelder und zwar für eine Anzahl von Runden gleich der doppelten Anzahl von Granaten in der Salve (eine 4-Granaten-Mörseralve würde das Zielfeld und die angrenzenden Felder also 8 Runden lang beleuchten). Jede Granate der Leuchtkugel-Mörsermunition verursacht bei einer Munitionsexplosion 1 Schadenspunkt (multipliziert wie üblich mit der Lafettengröße des Mörsers und der Gesamtzahl nicht abgefeuerter Schuss).

Bei einem misslungenen Leuchtkugel-Mörserangriff weicht das Geschoss 1W6 Hexfelder in eine zufällige Richtung ab.

LENK-MÖRSEGESCHOSSE (MECH-MÖRSE)

Eingeführt: 3064 (Liga Freier Welten)

Die Munitionsdesigner der Liga Freier Welten haben die Lenk-Mörsermunition als Ausweitung ihres Konzepts der Lenk-LSR entwickelt. Was sie vorstellten war eine halbaktiv gelenkte Form des Mech-Mörsergeschosses, um das lange übersehene Waffensystem zu beleben.

Zwar hat sich diese effektivere Variante der Hohlladungs-Mörsergeschosse als treffsicherer herausgestellt als Standard-Geschosse, doch war das Experiment nur teilweise von Erfolg gekrönt, da Krieger das konventionellere Raketensystem bevorzugten.

LENK-MÖRSEGESCHOSSE (MECH-MÖRSE)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (C/X-X-E)

Spielregeln: Lenk-Mech-Mörsergeschosse erhalten dieselben Vorteile wie Lenkraketen (siehe Seite 142, TW), wenn das Ziel erfolgreich von einer verbündeten ZES-Einheit markiert worden ist. Ansonsten funktionieren diese Mörser genau wie Panzerbrechende Hohlladungs-Mörsergeschosse. Lenk-Mörsergeschosse richten den gleichen Schaden wie panzerbrechende Hohlladungs-Mörsergeschosse an. Jede Granate eines Lenk-Mörsergeschosses verursacht 2 Schadenspunkte bei einer Munitionsexplosion (multipliziert wie üblich mit der Lafettengröße des Mörsers und der Gesamtzahl der noch nicht abgefeuerten Schuss).

RAUCH-MÖRSEGESCHOSSE (GR-MÖRSE/MECH-MÖRSE)

Eingeführt: 2531 (Terranische Hegemonie)

Rauch-Mörsergeschosse, eine weitere beliebte Munitionsart für Mörserwaffen, sind für mobile Deckung, Training und Zielmarkierung gedacht. Sie füllen den Wirkungsbereich mit dichtem Rauch.

RAUCH-MÖRSEGESCHOSSE (GR-MÖRSE/MECH-MÖRSE)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (Mech: C/E-F-D; GR: D/F-F-D)

Spielregeln: Rauch-Mörsergeschosse werden auf ein Hexfeld abgefeuert, nicht auf eine Einheit. Bei einem erfolgreichen Angriff erzeugen Rauch-Mörsergeschosse eine 2 Level hohe dichte Rauchfahne (siehe Seite 47) im Zielhexfeld, die eine Anzahl von Runden gleich der doppelten Anzahl von Granaten in der Salve anhält (eine Salve von 4 Granaten würde das Zielfeld also für 8 Runden mit dichtem Rauch füllen). Jede Granate eines explodierenden Rauch-Mörsergeschosses verursacht im Fall einer Munitionsexplosion 1 Schadenspunkt (multipliziert wie üblich mit der Lafettengröße des Mörsers und der Gesamtzahl der nicht abgefeuerten Schuss).

Bei einem misslungenen Angriff weichen Rauch-Mörsergeschosse 1W6 Hexfelder in eine zufällige Richtung ab.

RAKETENMUNITION

Raketen gehören zu den vielseitigsten Waffen, die von modernen Armeen eingesetzt werden. Sie können eine Vielzahl innovativer Lenksysteme und Gefechtsköpfe verwenden.

Neben der wiederentdeckten Technologie des Sternenbundes haben sowohl die Innere Sphäre als auch die Clans weiterhin seit den 3050ern neue Raketenmunitionsarten mit immer stärkerer Varianz entwickelt.

RAKETENMUNITION

Spielregeln (allgemein): Die folgenden Raketenmunitionsarten sind alternative Neubestückungen, die nur für bestimmte Raketenwerfertypen zur Verfügung stehen. Wenn ein bestimmtes Waffensystem seine Munition zu Beginn des Szenarios nicht definiert, dann gehe davon aus, dass die Waffe die Standardraketen abfeuert (unspezifizierte LSR-Munition sind Standard-LSR; unspezifizierte Munition für Raketenwerfer mit Artemis sind Artemis-Raketen, und so weiter).

Für alle Mechs und Fahrzeugeinheiten, die entsprechende Raketenwerfer besitzen, darf spezialisierte Raketenmunition nur tonnenweise installiert werden. ProtoMech-Einheiten, die einen der entsprechenden Rakentypen verwenden dürfen, dürfen die Ladungen raketenweise installieren, mit dem doppelten Gewicht der Standardraketen-Beladung.

Raketen (abgesehen von Narc- und vNarc-Gefechtsköpfen), die ein Ziel angreifen, müssen auf der entsprechenden Spalte der Streutreffertabelle würfeln. Raketen, die auf ein Hexfeld abgefeuert werden, treffen das Hexfeld automatisch mit der vollen Salve.

SÄURERAKETEN (STANDARD-KSR/MRW)

F&E-Startdatum: 3050 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3053 (Vereinigtes Commonwealth)

Die Säurerakete war die Antwort des NAIW auf die wiederentdeckten Ferrofibril-Panzerungstypen, die während der 3040er und frühen 3050ern die Produktion aufnahmen (oder in Entwicklung waren). Die Säureraketen sind mit Säuren und Enzymen industrieller Stärke beladen und versprechen zusätzlichen Schaden gegen Ferrofibril-

panzerung, doch setzten sich die Raketen nicht durch, nachdem sich Gerüchte verbreitet hatten, dass ihre flüssige Beladung im Flug herum schwappte und dabei ihre Treffsicherheit einschränkte. Tatsächlich wurde das Lenksystem der Rakete zu Gunsten eines größeren Gefechtskopfs aufgegeben, um eine Beladung zu erlauben, die auf dem Schlachtfeld effektiv war, sowie für sekundäre Sprengladungen, die notwendig waren, um die Panzerung des Ziels aufzureißen um eine maximale chemische Sättigung zu ermöglichen.

SÄURERAKETEN (STANDARD-KSR/MRW)

Regelniveau: Experimentell

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Säureraketen funktionieren wie Standard-KSR, mit folgenden Ausnahmen:

- Säureraketen erleiden einen Modifikator von -2 bei Würfeln auf der Streutreffertabelle.
- Säureraketen verursachen pro Rakete 3 Schadenspunkte gegen Ziele, die jede Form von Ferrofibril-, Ferrolamellar-, Laserreflektiver oder Reaktiver Panzerung verwenden, sowie gegen jede Einheit mit SPW 5 oder weniger. (Dieser Schaden wird nicht durch Spezialregeln der Panzerungen reduziert.) Gegen alle anderen Arten von Panzerung (und Struktur) verursachen Säure-KSR die 2 normalen Punkte KSR-Schaden. Konventionelle Infanterie multipliziert den Schaden, der von Angriffen mit Säureraketen verursacht wird, mit 1,5 (aufgerundet).
- Wenn überzähliger Schaden durch eine Säurerakete die letzte Panzerung in einer Trefferzone zerstört, dann wird kein Schaden auf die interne Struktur übertragen (folgende Säureraketen-Treffer, die gegen die Interne Struktur gerichtet sind, verursachen normalen KSR-Schaden).
- Säureraketen sind nicht mit Artemis-, Narc- oder Blitz-Technologie kompatibel.

ANTI-STRAHLUNGSRAKETEN (ASTRA-RAKETEN) [STANDARD-KSR/STANDARD-LSR/MRW]

F&E-Startdatum: 3055 (Clan Nebelparder), 3065 (Liga Freier Welten)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3057 (Clan Nebelparder), 3066 (Liga Freier Welten)

Diese Raketen-Prototypen, die die Tücken der kurzlebigen Listen-Kill-Raketen vermeiden, die in den 3040ern schnell obsolet

wurden, bewahren ihre normalen Reichweiten- und Schadensprofile, wenn sie mit größerer Genauigkeit ein aktives elektronisches System anvisieren – was effektiv Ausrüstung zur Elektronischen Kriegsführung gegen den Nutzer wendet.

ANTI-STRAHLUNGSRAKETEN (ASTRA-RAKETEN) [STANDARD-KSR/STANDARD-LSR/MRW]

Regelniveau: Experimentell

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/X-X-E)

Spielregeln: ASTRA-Raketen verwenden dieselben Regeln wie mit Narc ausgerüstete Standard-Raketen für den Werfertyp und seine Größe, mit folgenden Ausnahmen:

- ASTRA-Raketen ignorieren die Auswirkungen von feindlichen Störsendern, wenn sie eine Einheit anvisieren, die von einem verbündeten Narc markiert wurde.
- ASTRA-Raketen sind treffsicherer gegen jede Einheit, die aktiv elektronische Signale aussendet und erhält einen Trefferwurfmodifikator von -1 sowie einen Bonus von +1 auf der Streutreffertabelle, wenn das Ziel eines der folgenden Systeme verwendet: Aktive Sonden (alle Arten), Artemis-Feuerleitsysteme, das Blue-Shield-System, K3-Systeme (alle Arten), Kommunikationsausrüstung (3,5 Tonnen oder mehr) oder Störsender (alle Arten). Diese Modifikatoren sind nicht kumulativ, selbst wenn die Zieleinheit mehrere elektronische Kriegsführungssysteme verwendet. Dieser Effekt tritt auch ein, wenn das Ziel von einer verbündeten Narc- oder vNarc Peilboje markiert wurde. Die ASTRA-Rakete erhält aber keine weiteren Trefferwurfmodifikatoren durch die Boje.
- Gegen jedes Ziel, das keine der oben beschriebenen elektronischen Kriegsführungssysteme verwendet, erleiden ASTRA-Raketen einen Trefferwurfmodifikator von +2 und einen Abzug von -2 auf die Streutreffertabelle (bis zu einem Minimum von 2).
- ASTRA-Raketen sind nicht mit Artemis- oder Blitz-Systemen kompatibel.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

BOLA-NARC-BOJEN (NARC-WERFER)

F&E-Startdatum: 3052 (Konföderation Capella)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3056 (Konföderation Capella)

Die Bola-Boje, die als Mech-fangende Alternativmunition konzipiert war, wurde von der Konföderation Capella entwickelt und während der Invasion der Konföderation und der Freien Welten in das Vereinigten Commonwealth im Jahre 3057 getestet. Bei dieser Variante der explosi-

ven Sprengbojen wird die Bola-Boje im Flug durch eine Sprengladung entzwei gerissen, was große Ketten in Industriestärke abwickelt. Wenn diese richtig gezielt sind, können sie die Gliedmaßen eines BattleMechs umwickeln. Die geringe Treffsicherheit der Waffe und ihre geringe Effektivität gegen andere Einheiten, wie Jäger und Fahrzeuge, brachte die Konföderation dazu, die Pläne für eine großflächige Produktion aufzugeben.

BOLA-NARC-BOJEN (NARC-WERFER)

Regelniveau: Experimentell

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (D/X-X-E)

Spielregeln: Diese Bojen funktionieren nur mit dem Standard-Narc-Werfer und verwenden dieselben Regeln wie Standard-Narc-Bojen, mit den folgenden Ausnahmen:

- Bola-Narc-Bojen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1.
- Bei einem erfolgreichen Treffer verursachen Bola-Narc-Bojen keinen Schaden. Im Kampf haben sie keinen Effekt gegen Einheiten, die keine Mechs, ProtoMechs und Senkrechtstarter sind. Bei diesen Einheiten muss eine Trefferzone bestimmt werden, wenn der Angriff erfolgreich ist. Bola-Bojen, die einen Mech an Kopf oder Torso treffen, haben keinen Spieleffekt, und gleiches gilt für Bojen, die einen ProtoMech an Kopf, Torso oder Hauptgeschütz treffen. Auch Bola-Bojen, die einen Senkrechtstarter an einer anderen Trefferzone als dem Rotor treffen haben keinen Effekt.
- Eine Bola-Narc-Boje, die einen Mech an den Beinen trifft, zwingt die Einheit zu einem Mechpilotenwurf (mit einem zusätzlichen Modifikator von +1) am Ende der Waffeneinsatzphase, um nicht zu stürzen und in der Runde kann der Mech keine Trittangriffe ausführen. Außer dem erleidet der Mech in der folgenden Bewegungsphase einen Modifikator von – 1 BP, da er sich von Bolaketten befreien muss.
- ProtoMechs, die von einer Bola-Boje an den Beinen getroffen werden, erleiden einen Gehen-Modifikator von – 2 BP (und können nicht springen) und zwar in der folgenden Bewegungsphase, da sie sich von den Bolaketten befreien müssen.
- Senkrechtstarter, die am Rotor getroffen werden, behandeln dies wie einen Kritischen Treffer mit dem Ergebnis Rotor zerstört, egal wie viel Panzerung oder Struktur am Rotor der Einheit verbleibt.
- Bola-Narc-Bojen, die einen Mech oder ProtoMech an einem Arm treffen, bringen einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Waffen- und Nahkampfangriffe mit dem betroffenen Arm, bis zur Endphase der folgenden Runde.

FOLGE-DEM-FÜHRER-(FDF)-RAKETEN (STANDARD-LSR/MRW)

F&E-Startdatum: 3049 (Vereinigtes Commonwealth)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3053 (Vereinigtes Commonwealth)

Die FDF-Rakete, die auf experimentellen Sternbund-Raketen

basiert, verbessert die Raketengruppierung, was den Schaden an bestimmten Bereichen durch ein Netzwerk-Lenksystem erhöht, das sich an die erste Rakete anheftet, die das Ziel trifft. Weil die Rakete manchmal dem falschen Gefechtskopf folgt, wurde die Massenproduktion des Systems niemals aufgenommen.

FOLGE-DEM-FÜHRER-(FDF)-RAKETEN (STANDARD-LSR/MRW)

Regelniveau: Experimentell

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/F-X-E)

Spielregeln: Folge-dem-Führer-(oder FDF-)Raketen verwenden dieselben Regeln wie Standard-LSR, mit folgenden Ausnahmen:

- FDF-Raketen erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +2 (was die gelegentliche Tendenz der Raketen abbildet, dem falschen Gefechtskopf zu folgen).
- Bei einem erfolgreichen Treffer erhalten FDF-Raketen einen Modifikator von +1 auf der Streutreffertabelle, doch anstatt diese Raketen in Ser-Gruppen abzuwickeln treffen alle Raketen das Ziel in derselben Trefferzone.
- FDF-Raketen sind mit Artemis-, Narc- oder Blitz-Systemen nicht kompatibel und werden als reguläre LSR behandelt, wenn sie ein feindliches Störfeld durchqueren.

HARPUNENRAKETE (STANDARD-KSR)

Eingeführt: 2400 (Lyrantisches Commonwealth)

Die KSR-Adaption der Harpune, eine Waffe des Meeresjägers, die nicht für das Schlachtfeld entworfen wurde, wurde 2400 von Lyrantischen Großwildjägern eingeführt. Sie ist die schwerste Version ihrer Art. Es handelt sich um kaum mehr als einen kinetischen, durchschlagenden Kopf und ein verstärktes, lösbares Kabel. Die KSR-Harpune kann die Haut fast aller Meerestiere durchschlagen, die in der Inneren

Sphäre bekannt sind und das hilflose (und – hoffentlich – gnädigerweise tote) Biest auf das Schiff schleppen. Sie können zwar auch recht effektiv gegen ungepanzerter Infanterie sein, doch ist Kampfpanzerung so gut wie immun gegen Harpunen-KSR. Die meisten Fahrzeuge und Mechs können kurzen Prozess mit dem Schleppkabel machen, wenn sie doch einmal erfolgreich aufgespießt werden sollten.

HARPUNENRAKETE (STANDARD-KSR)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/C-C-C)

Spielregeln: Harpunenraketen verwenden dieselben Regeln wie Standard-KSR, mit folgenden Ausnahmen:

- Harpunen fügen Zielen mit SPW 5 oder mehr überhaupt keinen Schaden zu (und können somit auch nicht steckenbleiben) – dies gilt für die Panzerung aller Arten von BattleMech, Gefechtsfahrzeuge und Jäger. Bei Einheiten mit SPW von 4 oder weniger verursacht jede Harpunenrakete 1 Schadenspunkt und hakt sich bei der Einheit ein (allerdings kann jede Einheit mit funktionierendem Reaktor und Antriebssystem das Harpunentau zerreißen, indem sie 1 BP während der Bewegungsphase ausgibt).
- Harpunen können auf der Weltraumkarte und in der Troposphärenkarte von Luft-/Raumeinheiten nicht verwendet werden (dazu gehören Luftschiffe, Flächenflugzeuge und Satelliten).
- Wenn das Ziel eines erfolgreichen Harpunenangriffs, der Schaden verursacht, das Kabel nicht zerreißt und das Ziel weniger als die Hälfte der feuernden Einheit wiegt, dann kann die feuernde Einheit das Ziel mit einer Geschwindigkeit von 1 Hexfeld pro Runde während den folgenden Bewegungsphasen heranziehen. Eine Einheit, die auf diese Weise ein harpuniertes Ziel heranzieht, darf sich nicht bewegen und keine anderen Aktionen ausführen. Wenn das Ziel voll eingezogen ist (also in das Hexfeld der feuernden Einheit geschleppt wurde), dann wird das Ziel externe Fracht, entsprechend der Regeln zum Frachttransport (siehe Seite 261, TW). Wenn das Ziel das halbe Gewicht der feuernden Einheit erreicht (oder mehr), dann kann sie nicht herangezogen werden.
- Die Einheit, die die Harpune abgefeuert hat, darf sich nicht bewegen, solange sie mit einem harpunierten Ziel verbunden ist, das nicht herangeschleppt wurde, darf aber in folgenden Waffeneinsatzphasen normal angreifen und / oder das Harpunenkabel lösen.
- Ein Harpunenraketen-Werfer darf nicht erneut abgefeuert werden, bis das das harpunierte Ziel herangezogen wurde oder die Kabel in der Vorrunde gelöst wurden.
- Harpunenraketen erhalten keinen Vorteil durch Artemis-, Narc- und Blitz-Systeme.
- Wenn sie auch keinen explosiven Gefechtskopf haben, so sind die Treibmittel, die für Harpunenraketen verwendet werden, doch hoch sensibel; Harpunenraketen explodieren für 1 Schadenspunkt pro Rakete, wenn es zu einem Kritischen Treffer oder einer Explosion durch Wärme kommt.

WÄRMESUCHRAKeten (WS-RAKeten) (STANDARD-LSR/STANDARD-KSR/MRW)

Eingeführt: 2340 (Terranische Hegemonie [LSR]); 2370 (Terranische Hegemonie [KSR])

Die Technologie reicht zwar bis in den Luft-Luft-Kampf auf Terra vor der Raumfahrtära zurück, doch wurden Wärmesuch-Lenksysteme für LSR und KSR erst ein paar Jahrzehnte nach der Vorstellung des Werfers selbst entwickelt. Die Sensoren, die verwendet werden, um ihre Treffsicherheit gegen sehr heiße Ziele zu erhöhen, während Schaden und Reichweite erhalten bleiben, macht es allerdings erforder-

lich, einige andere elektronische Standard-Sensoren zu entfernen. Als Folge sind diese Raketen deutlich weniger genau gegen Ziele, die nicht eine beträchtliche Wärme abstrahlen. Aus diesem Grund – und aufgrund der Tatsache, dass sie von offenen Feuern, wie sie von Flammern und Infernogeschossen gelegt werden, recht leicht zu verwirren sind – sind Wärmesuchraketen heute weit weniger verbreitet als Standard-Raketenmunition.

WÄRMESUCHRAKeten (WS-RAKeten) (STANDARD-LSR/STANDARD-KSR/MRW)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/E-E-E)

Spielregeln: Wärmesuchraketen verwenden dieselben Regeln wie Standardraketen für den jeweiligen Werfer entsprechender Größe, mit folgenden Ausnahmen:

- Bei Einheiten mit Wärmeskala, die überhitzt sind, erhalten Wärmesuchraketen einen Trefferwurfmodifikator gleich dem wärmeverursachten BP-Modifikator des Ziels. (Hat ein BattleMech beispielsweise 12 Punkte Überhitzung – was zu einem BP-Modifikator von -2 führt – dann erhält die Rakete einen Trefferwurfmodifikator von -2.) Ein zusätzlicher Modifikator von -2 gilt, wenn das Ziel gerade in Flammen steht (siehe Seite 43), oder wenn das Ziel ein Jäger, Raumboot, Landungsschiff, Sprungschiff oder Kriegsschiff ist und der Angriff durch die Heck-Hexfeldseite geht.
- Bei Einheiten ohne Wärmeskala und Einheiten, die nicht überhitzt sind, erhalten Wärmesuchraketen einen Trefferwurfmodifikator von +1.
- Wenn ein Schwarm Wärmesuchraketen in oder durch ein Hexfeld gefeuert wird, das in Flammen steht (siehe Seite 43), dann erleidet der Angriff zusätzlich einen Trefferwurfmodifikator von +2.
- Wärmesuchraketen sind nicht mit Artemis-, Narc- oder Blitz-Systemen kompatibel.

BRAND-LSR (STANDARD-LSR/MRW)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 2341 (Terranische Hegemonie)

Eingeführt: 2342 (Terranische Hegemonie)

Brand-LSR-Munition, eine Variante der konventionellen LSR-Munition, die für Mehrzweckanwendungen konzipiert ist, verbindet in jeder Salve Gefechtsköpfe, die mit einer schnell brennenden Flüssigkeit gefüllt sind, mit traditionellen Raketen, was zu Salven führt, die

ihr Offensivpotential bewahren, aber auch die Fähigkeit haben, im Notfall Gebäude und Gelände in Brand zu stecken. Die Gefahr einer Munitionsentzündung und die Praxis, diese Waffen für „Verbrannte-Erde“-Taktiken zu verwenden, führte in den späten Nachfolgekriegen dazu, dass diese Waffen aufgegeben wurden. Doch in den 3050ern begannen Munitionsfabriken in der Liga Freier Welten die erste Massenproduktion von Brand-LSR für die heutige Generation.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

BRAND-LSR (STANDARD-LSR/MRW)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (C/E-X-E), Clan (C/X-E-E)

Spielregeln: Brand-LSR verwenden dieselben Regeln wie Standard-LSR ihres Werfertyps und ihrer Größe, mit folgenden Ausnahmen:

- Brand-LSR werden mit anderer LSR-Munition in einem Verhältnis von 1 zu 5 kombiniert. Jede Salve von LSR, die Brandgeschosse verwendet, funktioniert somit nach den normalen Regeln, aber als wäre die Lafette um 20 Prozent kleiner (aufgerundet). (Ein LSR-20 mit Artemis-IV beispielsweise würde feindliche Einheiten angreifen, als würde es sich um eine LSR-16 mit Artemis handeln [$20 - (20 \times 0,2) = 20 - (4) = 16$].)
- Wenn sie auf Gelände oder Gebäude abgefeuert werden, erhalten Brand-LSR einen Trefferwurfmodifikator von +4 auf alle Würfe, die bestimmen, ob ein Brand ausbricht (siehe Seite 43). Brand-LSR dürfen allerdings nicht andere Einheiten in Brand stecken oder direkt das Wärmeniveau einer Einheit erhöhen (im Gegensatz zu Infernos haften die Chemikalien, die für Brand-LSR verwendet werden, nicht gut an Panzerung).
- Gegen Infanterie-Einheiten (konventionelle und Gefechtsrüstungen) erhöhen Brand-LSR ihren Schaden um +1 pro 5 Raketen in der Salve.
- Brand-LSR müssen wie Infernoraketen überprüfen, ob es zu Munitionsexplosionen durch Wärme kommt (siehe Seite 141, TW).

MAGNETIMPULS-(MI)-RAKETEN (STANDARD-LSR/STANDARD-KSR/MRW)

F&E-Startdatum: 3050 (Liga Freier Welten)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 3055 (Liga Freier Welten)

Eingeführt: 3057 (Liga Freier Welten, Blakes Wort)

Ausgestorben: 3065

Magnetimpuls-(MI)-Raketen wurden entworfen, um moderne Schlachtfeldelektronik zu überladen, doch als Haus Marik sie das erste mal testete, stellten sie fest, dass die Gefechtsköpfe auch die Stärke der Reaktorabschirmung von fusionsbetriebenen Zielen (wie BattleMechs) verringerten. Dieser Effekt überzeugte den Generalhauptmann, die weitere Erforschung dieser Waffen zuzulassen, die zu den heutigen Raketen führten, die derzeit (sporadisch) von der Liga und ihren Belagerern von Blakes Wort getestet werden.

Frühe Berichte über MI-Waffen erwiesen sich als übertrieben. Dennoch antworteten die Fusionsreaktorhersteller der Inneren Sphäre, als

in den 3050ern Gerüchte über die ultimative „Mech-Schocker“-Waffe umgingen, mit einer aufgerüsteten Reaktordämmungs-Software, die auf die plötzlichen externen Einflüsse von Magnetimpuls-Raketensalven reagieren sollten. Die Folge ist, dass die MI-Raketen zwar immer noch einen kurzen „Hitzeastachel“ in Fusionsreaktoren erzeugen, doch dass dies eigentlich nur ein Nebeneffekt der verstärkten Dämmfelder darstellt, der eine bestimmte Grenze niemals übersteigt. Diese Entwicklung hat dafür gesorgt, dass die Magnetimpuls-Raketen vor allem auf ihre ursprüngliche Funktion im Einsatz gegen EK-Systeme beschränkt bleiben und hat verhindert, dass sie mit den effektiveren Systemen konkurrieren konnten, die gleichzeitig auf den Markt kamen, wie ComStars weniger teure „Chaos“-vNarc-Bojen. Als Folge wurde die Produktion von MI-Raketen kurz vor dem Jihad aufgegeben.

MAGNETIMPULS-(MI)-RAKETEN (STANDARD-LSR/STANDARD-KSR/MRW)

Regelniveau: Experimentell

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-F)

Spielregeln: Magnetimpuls-(MI)-Raketen verwenden dieselben Regeln wie Standardraketen ihres Werfertyps und ihrer Größe, mit folgenden Ausnahmen:

- MI-Raketen verursachen bei einem erfolgreichen Angriff keinen Schaden. Stattdessen bringen sie einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Waffenangriffe der Zieleinheit, beginnend mit dem Ende der Waffeneinsatzphase und anhaltend bis zur Endphase der Runde nach dem Angriff (zusätzliche Treffer durch MI-Raketen verlängern diesen Effekt nicht, erhöhen auch nicht den Modifikator). MI-Raketen haben keinen Effekt auf konventionelle Infanterie.
- Bei Einheiten mit Wärmeskala, die von einem Fusionsreaktor angetrieben werden, erhöhen MI-Raketen die Wärme des Ziels um +1 für jeweils 5 LSR-Gefechtsköpfe (oder 3 KSR-Gefechtsköpfe), die das Ziel treffen (abgerundet). Dieser Wärmestachel beeinflusst die Einheiten nur für die Runde, in der die Raketen treffen. Der zusätzliche Wärmeeintrag fällt ebenfalls unter die normalen Regeln für von außen zugeführte Wärme.
- MI-Raketen sind nicht mit Artemis-, Narc- oder Blitz-Systemen kompatibel.

MINENRÄUM-(MR)-RAKETEN (STANDARD-LSR/STANDARD-KSR/MRW)

Eingeführt: 3069 (Vereinigte Sonnen)

Um die Jahrzehnte anhaltende rasante Ausweitung im verbesserten Minenkrieg aufzuhalten, die von der Konföderation Capella und ihren Chaosmark-Aufführern perfektioniert wurde, begannen die Vereinigten Sonnen mit einer speziellen Verbesserung für KSR- und LSR-Werfer zu experimentieren, die speziell auf Minenräumaufgaben

ben zugeschnitten war. Diese Raketen sind darauf ausgelegt, beim Einschlag größere Erschütterung zu verursachen, während miniaturisierte Sprengladungen auf das Wirkungsgebiet herabregnen. Die so genannten Minenraum-Raketen erwiesen sich als extrem effektiv gegen Minenfelder und stellen auch eine leistungsstarke Infanterieabwehrmunition dar.

MINENRÄUM-(MR)-RAKETEN (STANDARD-LSR/STANDARD-KSR/MRW)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (C/X-X-E)

Spielregeln: Minenraum-(MR)-Raketen verwenden dieselben Regeln wie Standardraketen für ihren Werfertyp entsprechender Größe, mit folgenden Ausnahmen:

- Minenraum-Raketen können nur gegen Ziel-Hexfelder eingesetzt werden, nicht gegen Einheiten. Allerdings erleiden alle Einheiten, die einen SPW von 6 oder weniger haben und sich in einem von einer Minenraum-Raketensalve getroffenen Hexfeld aufhalten Schaden, als wären sie von einer Flächeneffektwaffe mit einem Zehntel des tatsächlichen Schadens getroffen worden, abgerundet (Minimum 1 Punkt Schaden). Beispielsweise richtet eine Salve Minenraum-Raketen aus einer LSR 20 einen Schaden gleich einer Flächeneffektwaffe mit 2 Punkten Wirkung an, während ein Volley von einer KSR 6 das Äquivalent einer 1 Punkt starken Flächeneffektwaffe anrichtet ($12 \div 10 = 1,2$, abgerundet 1). Siehe Seite 113, TW für die Regeln zu Flächeneffektwaffen.
- Minenraum-Geschosse verringern die Dichte jeder Art von Minenfeld um einen Wert gleich dem Schadenswert der MR-Rakete, Minimum 0. Wenn mehr als ein Minenfeld im Zielfeld existiert, dann werden alle Minenfelder gleichermaßen betroffen. (Beispielsweise verringert eine LSR-15, die MR-Munition abfeuert, ein Minenfeld mit Dichte 20 auf Dichte 5).
- Minenraum-Raketen sind nicht mit Artemis-, Narc- oder Blitz-Systemen kompatibel.

RAUCHRAKETEN (STANDARD-LSR/STANDARD-KSR/MRW)

Eingeführt: 2333 (Terranische Hegemonie [LSR]); 2370 (Terranische Hegemonie [KSR])

Wie Rauch-Artilleriegeschosse stellen Rauch-LSR und Rauch-KSR eine uralte Technologie dar, die für die Verwendung von LSR und KSR

umgesetzt wurde, kurz nach der Entwicklung der Raketenwerfer selbst. Im Lauf der Jahrhunderte wurden diese Raketen aber im Vergleich zu Rauch-Artillerie eher selten eingesetzt, vor allem weil die Kommandeure auf dem Schlachtfeld ihre Raketenlafetten lieber tödlich halten.

RAUCHRAKETEN (STANDARD-LSR/STANDARD-KSR/MRW)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/D-D-D)

Spielregeln: Rauchraketen verwenden dieselben Regeln wie Standardraketen für ihren Werfertyp in entsprechender Größe, mit folgenden Ausnahmen:

- Rauchraketen dürfen nur Hexfelder, nicht andere GefechtsEinheiten angreifen und fügen Einheiten im Zielfeld keinen Schaden zu.
- Rauchraketen füllen ein einzelnes Zielfeld mit einer Säule aus Rauch, die 2 Level hoch ist (siehe Seite 47).
- Der Rauch wird als Leichter Rauch behandelt, wenn die Waffe dem Zielfeld 5 Schadenspunkte oder weniger zufügt. Ansonsten wird er als Dichter Rauch behandelt.
- Dieser Rauch löst sich in der Endphase der dritten Runde nach dem Angriff auf.
- Rauchraketen sind nicht mit Artemis-, Narc- oder Blitz-Systemen kompatibel.

SCHWARM-/SCHWARM-V-LSR (STANDARD-LSR/MRW)

Eingeführt: 2621 (Terranische Hegemonie [Schwarm-LSR]), 3057 (Liga Freier Welten [Schwarm-V])

Ausgestorben: 2833 (Innere Sphäre [Schwarm-LSR])

Wiederentdeckt: 3053 (Vereinigtes Commonwealth [Schwarm-LSR])

Schwarm-LSR, die ein weit fortschrittlicheres (und teureres) Lenksystem verwenden als Standard-LSR, waren eine Sternbünd-Waffe, die mit eindrucksvollem Effekt gegen eng gruppierte Formationen eingesetzt wurde. Anstatt einfach weiter zu fliegen und irgendwann zu Boden zu fallen, wenn sie ihre Ziele verfehlt haben, visieren Schwarm-LSR andere Ziele in unmittelbarer Nähe an und schwenken vielleicht um, um sie zu treffen, wenn Treibstoff und Beweglichkeit es zulassen. Sie sind zwar gefährlich im Einsatz, wenn verbündete Einheiten im Nahkampf sind, doch hat die Verwendung

von Schwarm-LSR viele feindliche Formationen gezwungen, sich aufzulösen und zu verbreiten, um nicht das Risiko einzugehen, sich in einem tödlichen Schwarm-Übersättigungsangriff wiederzufinden.

Nachdem die verlorene Technologie nach der Clan-Invasion von Produzenten aus dem Vereinigten Commonwealth wieder eingeführt wurde, begannen Entwickler aus der Liga Freier Welten sofort damit, an einer modifizierten Version zu arbeiten, der Verbesserten Schwarmrakete (Schwarm-V). Schwarm-V ähnelt in vielerlei Hinsicht den Standard-Schwarmraketen, doch verfügen sie über ein rudimentäres Freund-Feind-Erkennungssystem, dass es diesen Raketen erlaubt, verbündete Truppen zu ignorieren und sich auf den Gegner zu konzentrieren.

SCHWARM-/SCHWARM-V-LSR (STANDARD-LSR/MRW)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/E-X-D) [Schwarm], Innere Sphäre (E/X-X-D) [Schwarm-V])

Spielregeln: Schwarm- und Schwarm-V-Raketen verwenden dieselben Regeln wie Standard-LSR ihres Werfertyps in entsprechender Größe, mit den folgenden Ausnahmen:

- Wenn du einen erfolgreichen Schwarm-/Schwarm-V-Angriff gegen ein Ziel abwickelst, notiere dir die Anzahl von Raketen in dem Schwarm, die ihr Ziel entsprechend der Streutreffertabelle nicht getroffen haben. Alle verbleibenden Raketen im Schwarm werden versuchen, einen sekundären Angriff gegen eine der nächsten Einheiten (verbündet oder feindlich) im gleichen oder einem angrenzenden Hexfeld auszuführen. (Wenn beispielsweise nur 12 Raketen von einer LSR-20 mit Schwarmraketen ihr Ziel treffen, dann greifen die 8 übrigen Raketen nahestehende Ziele an [20 – 12 = 8]).
- Wenn der erste Schwarm-/Schwarm-V-Angriff das Ziel verfehlt, sich aber mögliche sekundäre Ziele (verbündet oder feindlich) im Hexfeld des Ziels oder in angrenzenden Hexfeldern befinden, dann greifen die Raketen diese als sekundäres Ziel an.
- Schwarm- und Schwarm-V-Raketen wickeln Sekundärangriffe, beginnend mit der am nächsten stehenden Einheit ab (beginnend mit Einheiten im Hexfeld des Ziels und dann nach außen weitergehend), mit den ursprünglichen Modifikatoren des Original-Angriffs für Entfernung, Angreifer-Bewegung, Angreifer-Bedingungen und Wetterbedingungen, wobei aber die Zielbewegungs- und Geländemodifikatoren des ursprünglichen Ziels durch die des sekundären Ziels ersetzt werden. Wenn mehrere sekundäre Ziele in derselben Entfernung liegen, dann wird das sekundäre Ziel zufällig ausgewählt. Es ist keine Form von Sichtlinie zwischen Angreifer und sekundärem Ziel notwendig. Wenn der Angriff trifft, verwende die Streutreffertabelle basierend auf der Anzahl der übrigen Raketen (im Falle des obigen Beispiels würde das bedeuten, dass der Angreifer auf der 8er-Spalte der Streutreffertabelle würfelt).
- Schwarm-V-Raketen rechnen einen zusätzlichen Modifikator von +2 gegen verbündete Einheiten ein, es sei denn, besagte Einheiten operieren in einem feindlichen Störfeld oder haben einen Kritischen Treffer an den Sensoren erlitten.
- Schwarm-V-Raketen, die sich in einem feindlichen Störfeld bewegen, funktionieren wie Standard-Schwarm-LSR, während Standard-Schwarm-LSR, die ein feindliches Ziel in einem Störfeld angreifen, wie Standard-LSR funktionieren.
- Wenn von einem Schwarm-/Schwarm-V-Angriff, der ein sekundäres Ziel getroffen hat, wie oben beschrieben, noch Raketen übrig bleiben, dann können sie einen weiteren Angriff gegen ein neues sekundäres Ziel ausführen, als wäre das letzte Ziel das Hauptziel gewesen. Wenn es keine weiteren Ziele in der Reichweite des letzten Ziels gibt (außer denen, die bereits einmal von dem Schwarm „angegriffen“ worden sind), dann ist der Angriff beendet (und alle übrigen Raketen haben verfehlt). Weder das ursprüngliche Ziel noch die sekundären Ziele können mehr als einmal von einer Schwarm- oder Schwarm-V-Gruppe angegriffen werden.
- Schwarm- und Schwarm-V-LSR sind nicht mit Artemis-, Narc- oder Blitz-Systemen kompatibel.
- Raketenabwehrsysteme funktionieren normal gegen Schwarm- und Schwarm-V-Raketen.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

TANDEMLADUNGS-(TL)-RAKETEN (STANDARD-KSR/MRW)

F&E-Startdatum: 2753 (Terranische Hegemonie)

Prototypenkonstruktion und Produktion: 2757 (Terranische Hegemonie)

Tandemladungs-(TL)-KSR sind speziell entworfene Raketen, die einen panzerbrechenden Effekt erzielen, indem sie einen zweistufigen Gefechtskopf verwenden. Die erste Stufe, eine explosive Hohlladung, schwächt moderne Panzerung soweit, dass die zweite Stufe des Gefechtskopfs die internen Komponenten leichter beschädigen kann. Dem Sternenbund gelang es zwar niemals, die Produktion dieser

Waffen aufzunehmen, doch haben genügend Exemplare in Lagern überlebt, die es den Waffenforschern des Vereinigten Commonwealth erlaubt haben, die Arbeit an dieser Entwicklung in den 3050ern wieder aufzunehmen.

Schwierigkeiten mit dem Entwicklerteam sowie Budgetkürzungen haben die Produktion dieser panzerbrechenden Munition verlangsamt. Unglücklicherweise hat sich auch das Gewicht gegenüber Standard-KSR verdoppelt, was ihre Nachladekapazitäten verringert und zur Inkompatibilität mit kleineren LSR-Raketentypen geführt hat.

TANDEMLADUNGS-(TL)-RAKETEN (STANDARD-KSR/MRW)

Regelniveau: Experimentell

Technologiebasis (Technologieniveau): Innere Sphäre (E/X-X-E)

Spielregeln: Tandemladungs-(TL)-Raketen verwenden dieselben Regeln wie Standard-KSR, mit folgenden Ausnahmen:

- Nach einem erfolgreichen Treffer verursacht jeder TL-Gefechtskopf, der Panzerung trifft, Schaden wie eine normale KSR-Rakete, würfelt aber auch einmal zur Ermittlung eines Kritischen Treffers. Wenn der Gefechtskopf Panzerung getroffen hat (aber keine Interne Struktur), dann erleidet dieser Wurf einen Modifikator von -2 (ein Hilfsfahrzeug oder IndustrieMech mit einem SPW von unter 10 erwürfelt Kritische Treffer nach den normalen Regeln auf Seite 206, TW). Keiner der Modifikatoren gilt, wenn der TL-Gefechtskopf stattdessen Interne Struktur getroffen hat.
- Gegen konventionelle Infanterie werden TL-Raketen behandelt, als würden sie den halben Basisschaden einer entsprechenden KSR-Salve verursachen (dies wird ermittelt, ehe Modifikatoren für schwere Waffen eingerechnet werden, die auf konventionelle Infanterie abgefeuert werden, siehe Seite 216 – 217, TW). Gegen Gefechtsrüstungen würfelt der Angreifer mit 2W6 für jede TL-Rakete, die einen Soldaten trifft. Dieser wird bei einer 10+ ausgeschaltet.
- Gegen Luft-/Raumeinheiten funktionieren TL-Raketen genau wie Standard-KSR.
- Wenn es zu einer Munitionsexplosion kommt, dann explodieren TL-Gefechtsköpfe für 3 Schadenspunkte pro Rakete. Eine einzelne Salve aus einer KSR-6 mit TL-Raketen würde 18 Schadenspunkte verursachen.
- Tandemladungs-KSR sind nicht mit Artemis-, Narc- oder Blitz-Systemen kompatibel.

TRÄNENGAS-KSR (STANDARD-KSR / MRW)

Eingeführt: 2375 (Terranische Hegemonie)

Tränengas-KSR, eine weitere Adaption bewährter Technologie, werden vor allem als nicht letale Methode der Aufstandsunterdrückung verwendet. Sie transportieren Kanister von Reizgas in renitente

Menschenmengen. Zwar sind die meisten Soldaten auf dem Schlachtfeld auf den Einsatz von chemischen Waffen vorbereitet, doch viele sind nach wie vor von ihrer Verwendung überrascht.

TRÄNENGAS-KSR (STANDARD-KSR / MRW)

Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (C/B-B-B)

Spielregeln: Tränengas-KSR verwenden dieselben Regeln wie Standard-KSR, mit folgenden Ausnahmen:

- Tränengas-KSR dürfen nur Hexfelder anvisieren, nicht andere Gefechtsinheiten.
- Tränengas-Raketen füllen das Zielgebiet mit einer Säule von Leichtem Rauch, der 1 Level hoch steigt. Dieses Gas hält 15 Runden lang an und treibt nach den normalen Regeln für Rauch ab (siehe Seite 47).
- Konventionelle Infanterie und unversiegelte Gefechtsrüstungen ohne Luftversorgung oder Filter (die vor Spielbeginn angesagt werden müssen) erleiden Schaden gleich einem erfolgreichen Angriff durch eine Standard-KSR-Salve entsprechender Größe des Tränengaswerfer, wenn sie in einem Hexfeld sind, das das Gas beeinflusst.
- Fahrzeuge, die keine Umweltversiegelungs-Modifikation haben, erleiden keinen Schaden durch das Gas, müssen aber mit 2W6 würfeln, wenn sie ein Hexfeld betreten oder sich in einem Hexfeld aufhalten, das voll mit Tränengas ist. Bei einer 8+ erleidet die Einheit (oder das betroffene Hexfeld der Einheit, im Falle von Multi-Hexfeld-Einheiten) ein Ergebnis von Besatzung betäubt.
- Wenn die Besatzung bereits unter einem solchen Effekt leidet, behandle das Ergebnis als Besatzung getötet.
- Jeglicher Schaden gegen Infanterie und Fahrzeuge, der von Tränengas-KSR verursacht wird, ist nur temporär und wird in der Endphase der 15. Runde nach dem Angriff abklingen. Davor allerdings dürfen alle Einheiten, die erfolgreich von Tränengas getroffen wurden, keine BP ausgeben.
- Tränengas-KSR sind nicht kompatibel mit Artemis-, Narc- oder Blitz-Systemen.

DONNER-LSR (STANDARD-LSR/MRW)

Eingeführt: 2620 (Terranische Hegemonie [Donner]), 3056 (Konföderation Capella [Inferno]), 3057 (Konföderation Capella [Verbessert, Vibrabombe]), 3058 (Konföderation Capella [Aktiv])

Ausgestorben: 2840 (Innere Sphäre)

Wiederentdeckt: 3052 (Vereinigtes Commonwealth)

Wie FASCAM werden auch Donner-LSR verwendet, um Minen auf dem Schlachtfeld zu verteilen. Ursprünglich wurden sie von der Terranische Hegemonie entwickelt, um konventionelle Minenfelder zu legen. Donner-LSR gingen für einen Großteil der Nachfolgekriege verloren, wurden aber kurz nach der Clan-Invasion wieder entdeckt. Die 3050er erlebten dann eine explosionsartige Weiterentwicklung alternativer Minenfeld-Arten, die auf diese Weise gelegt werden konnten – und die alle von der Konföderation Capella vorgestellt wurden.

DONNER-LSR (STANDARD-LSR/MRW)



Regelniveau: Erweitert

Technologiebasis (Technologieniveau): Beide (E/D-X-D) [Donner]), Innere Sphäre (E/X-X-D [Inferno]), Innere Sphäre (E-X-X-E [Aktiv, Verbessert, Vibrabombe])

Spielregeln: Donner-LSR (und ihre Varianten: Donner-Aktiv-LSR, Verbesserte Donner-LSR, Donner-Inferno-LSR und Donner-Vibrabomben-LSR) verwenden dieselben Regeln wie Standard-LSR, mit folgenden Ausnahmen:

- Donner-LSR dürfen nur Hexfelder anvisieren, nicht andere Gefechtsinheiten.
- Ein erfolgreicher Angriff gegen ein Ziel-Hexfeld legt ein Minenfeld mit einer Dichte gleich der Stärke des Werfers, der es gelegt hat. Mehrere (oder überlappende) Minenfelder können im gleichen Hexfeld gelegt werden, um den Schaden zu erhöhen, doch darf die Gesamtdichte aller Minen in einem Hexfeld, die von Donner-LSR gelegt worden sind, 20 Punkte nicht übersteigen. Die eine Ausnahme zu dieser Regel gilt, wenn waffengelegte Minenfelder in einem Hexfeld platziert werden, in dem vor Spielbeginn ein Minenfeld positioniert wurde. In diesem Fall kann die Maximaldichte des Minenfelds 30 Punkte nicht übersteigen. Wird beispielsweise ein im Vorfeld bereitetes Minenfeld mit 15 Punkten von einem 20-Punkte-Minenfeld durch eine Waffe getroffen, entsteht dabei ein 30-Punkte-Minenfeld (siehe Seite 207).
- Verbesserte Donner-LSR legen Minenfelder, die weiter streuen als der Standard, und legen dabei Minenfelder mit der halben Stärke des Minenschwarms (aufgerundet) im Zielfeld und allen angrenzenden Hexfeldern.
- Einheiten, die sich in einem Hexfeld befinden, wenn es von einem Donner-LSR-Schwarm getroffen wird, dürfen das Hexfeld verlassen, ohne das Minenfeld auszulösen, das die Raketen gelegt haben. Aber alle anderen Einheiten, die das verminte Hexfeld betreten oder passieren, verwenden die Standardregeln für das entsprechende Minenfeld (siehe Seite 207).
- Sobald es gelegt ist, funktioniert ein Minenfeld, das von den entsprechenden Waffensystemen gelegt wird, entsprechend seiner Standard-Spielregeln (siehe Seite 208 – 209; Standard-Donnerraketen und Verbesserte Donnerraketen verwenden die Regeln für konventionelle Standard-Minenfelder; Aktive Donnerraketen verwenden die Regeln für Aktive Minenfelder; Donner-Vibrabomben-Raketen verwenden die Regeln für Vibrabomben-Minenfelder).
- Donner-LSR sind nicht mit Artemis-, Narc- oder Blitz-Systeme,n kompatibel.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

ERWEITERTE KONSTRUKTIONSOPTIONEN

Die folgenden Zusatzregeln stellen per se keine Komponenten zur Einheitenkonstruktion dar, sondern Modifikationen für die bestehenden Konstruktionsregeln, die einem Design größere Flexibilität verleihen. Diese Optionen können zusammen oder einzeln verwendet werden, was größere Varianz bei selbst gebauten Einheiten ermöglicht, doch stellen sie experimentelle Einheitsentwürfe dar und sind grundsätzlich mit einem Spiel nach Turnierregeln nicht kompatibel.

GEBROCHENE BERECHNUNG

Die Gebrochene Berechnung entspannt die Prozeduren des Rundens, die von den Standard-Konstruktionsregeln für verschiedene Einheiten etabliert wurden, so dass genauer abgestimmte Gewichtsverteilungen für die Konstruktion einer Einheit möglich sind. Bei der Gebrochenen Berechnung kann der Konstrukteur bei jeder Komponente mit berechnetem Gewicht, bei der er ab-, auf- oder echt auf die nächste halbe Tonne runden soll, die Aufforderung zum Runden ignorieren und alle Brüche unverändert beibehalten. Bei allen Gegenständen, bei denen der Ausdruck „pro angefangene(m)“ verwendet wird, muss jedoch aufgerundet werden.

Die Gebrochene Berechnung kann besonders effektiv sein, wenn es um Reaktor-, Panzerungs- und Munitionsgewichte geht, wie unten genauer beschrieben. Auch wenn große Flexibilität beabsichtigt ist, sollte bei Komponenten und Einheiten, die Gebrochene Berechnung verwenden, dennoch auf das nächste Kilogramm (0,001 Tonne) gerundet werden, um die Berechnung etwas einfacher zu halten. Aus diesem Grund ist Gebrochene Berechnung weniger nützlich, wenn Komponentengewichte für kleine Hilfsfahrzeuge berechnet werden (die zur Konstruktion bereits den Kilogramm-Standard verwenden).

REAKTOREN

Bei der Gebrochenen Berechnung kann das Gewicht vieler militärischer Reaktoren (die von BattleMechs, IndustrieMechs, Gefechtsfahrzeugen und Jägern verwendet werden) feiner bestimmt werden. Standard-Fusionsreaktoren und ihre Verbrennungsmotor-Entsprechungen (inklusive die der Kategorie Großer Reaktor) verändern sich nach dieser Herangehensweise nicht, allerdings werden die alternativen Formen (Kompakte, Leichte, XL, XXL, Brennstoffzellen und Kernspaltungsreaktoren) bei einer Standardkonstruktion grundsätzlich aufgerundet.

Bei der Gebrochenen Berechnung erhalten diese Reaktoren einen Gewichtsmultiplikator, der anstelle der Tabellenreferenz verwendet werden kann, die im *TechManual* angegeben ist (oder in der Tabelle Große Reaktoren auf Seite 334). Um das Gewicht eines militärischen Reaktortyps zu bestimmen, multipliziere das Standard-Fusionsreaktorgewicht mit dem Wert, der für den Reaktortyp in der Tabelle Gebrochene-Reaktor-Multiplikatoren in den Tabellen zur Gebrochenen Berechnung rechts aufgeführt ist. Runde das Endergebnis nicht auf die nächste halbe Tonne. Beispielsweise wiegt ein normaler Fusionsreaktor mit einem Wert von 350 29,5 Tonnen; der leichte Fusionsreaktor (mit einem Bruch-Multiplikator von 0,75) würde 22,125 Tonnen wiegen (und nicht die 22,5 Tonnen, die im *TechManual* aufgeführt sind).

Hilfsfahrzeugs-Reaktoren in der Gebrochenen Berechnung werden nach den normalen Regeln berechnet, müssen aber die abschließenden Ergebnisse nicht auf die nächste halbe Tonne runden.

Gebrochene Berechnung hebt keine Mindestwerte für das Reaktorgewicht auf, die von Fahrzeug- oder Reaktordesign vorgegeben sind und somit müssen auch nach dieser Methode Luftkissenfahrzeuge mindestens 20 Prozent ihrer Gesamtmasse in das Reaktorgewicht stecken, während Fusionsreaktoren nicht leichter als 0,25 Tonnen und Kernspaltungsreaktoren nicht leichter als 5 Tonnen gebaut werden dürfen.

PANZERUNG

Wenn du die Gebrochene Berechnung verwendest, dann kann Panzerung in der Einheit in jeder gewünschten Menge installiert werden, nicht nur in halben und vollen Tonnen. In diesem Fall kann die Panzerung auf

einer Basis von Tonnage pro Punkt montiert werden, nach der Gebrochene-Panzerungstabelle. (Bedenke, wenn du Gefechtsrüstungs-Panzerung verwendest, dass das Gewicht pro Punkt in Kilogramm angegeben ist; um das entsprechende Gewicht in Tonnen pro Punkt zu bestimmen, teile einfach das Kilogramm-Gewicht durch 1000).

Raum-Anforderungen für eine bestimmte Einheit verändern sich nicht nach der Menge der eingebauten Panzerung (es sei denn, die Flickwerk-Panzerungsregel wird verwendet; siehe Seite 377).

MUNITION

Gebrochene Berechnung erlaubt es Einheiten auch, Munition in anderen Mengen als vollen (oder halben) Tonnen mit sich zu führen. Nach diesen Regeln können Einheiten stattdessen jedes gewünschte Munitionsgewicht installieren. Das Gewicht pro Schuss der Munition wird bestimmt, indem du ein volles Munitionslager mit 1 Tonne durch die Anzahl der

TABELLEN GEBROCHENE BERECHNUNG

GEBROCHENE REAKTOR-MULTIPLIKATOREN

Reaktortyp	Bruchmultiplikator
<i>Fusion</i>	
Standard	1,0
Kompakt	1,5
Leicht	0,75
XL	0,5
XXL	0,333
<i>Nicht-Fusion</i>	
Verbrennungsmotor	2,0
Brennstoffzellen	1,2
Kernspaltung	1,75

GEBROCHENE PANZERUNGSTABELLE

Panzerungstyp	Tonnen pro Punkt
Standard/Schwerindustriell	0,0625
Tarnkappe	0,0625
Leichtes Ferrofibrat	0,0590
Ferrofibrat (I.S.)	0,0558
Ferrofibrat (Clan)	0,0521
Schweres Ferrofibrat	0,0504
Industriell	0,0933
Kommerziell	0,0417
Hilfsfahrzeug	Siehe Seite 134, <i>TM</i> *
Ferrolamellar	0,0714
Gehärtet	0,1250
Laserreflektiv (I.S.)	0,0625
Laserreflektiv (Clan)	0,0625
Modular	N/A
Reaktiv (I.S.)	0,0625
Reaktiv (Clan)	0,0625
Fahrzeug-Tarnkappen	0,0625

* Um Hilfsfahrzeugs-Panzerung von Kilogramm pro Punkt auf Tonnen pro Punkt umzuwandeln, teile den in der Tabelle angegebenen Wert durch 1000.

Schuss teilt. (Beispielsweise wiegt ein Schuss MG-Munition 0,005 Tonnen [1 Tonne ÷ 200 Schuss pro Tonne = 0,005 Tonnen pro Schuss], während eine Salve für ein KSR-4 0,04 Tonnen wiegt [1 Tonne ÷ 25 Salven pro Tonne = 0,04 Tonnen pro Salve]).

Bei Mech-Einheiten, die diese Regeln verwenden, solltest du nicht vergessen, dass die Munition nach wie vor 1 Bauzeile für jede angefangene Tonne verbraucht. Bei Nicht-Mech-Einheiten ist nur 1 Zeile pro Munitionsart notwendig.

VERMISCHTE TECHNOLOGIE

Nach den Standardregeln können Technologien der Clans und der Inneren Sphäre nicht kombiniert im selben Rumpf eines Einheiten-typs eingebaut werden und ebenso wenig können Einheiten, die turnierzulässige und / oder erweiterte Technologien verwenden, mit denen kombiniert werden, die experimentelle Technologien verwenden. In der Realität haben aber Plünderungen auf dem Schlachtfeld und Feldtests die Tür für Hybrideinheiten geöffnet, bei denen sich Standardtechnologien aus der Inneren Sphäre mit der Ausrüstung der Clans oder sogar experimenteller Ausstattung überschneiden.

Jede Einheit kann mit einer Mischung aus Technologien von Clans und Innerer Sphäre konstruiert werden, inklusive aller Ausrüstung, die als turnierzulässig (die Regeln sind im *TechManual* zu finden) erweitert oder experimentell beschrieben ist. Alle solchen Gegenstände folgen ihren entsprechenden Konstruktionsregeln, wenn sie eingebaut werden, inklusive Anforderungen an Wärmetauscher und Leistungsverstärker. Sowohl strukturelle Gegenstände (wie Interne Struktur, Cockpit, Muskulatur und Reaktoren), wie auch nicht-strukturelle Komponenten (wie Waffen und Wärmetauscher), können aus verschiedenen Technologiebasen stammen. Da allerdings die Originalregeln für solche Gegenstände davon ausgehen, dass sie nicht kompatibel sind, müssen Spieler selbst entscheiden, wenn es zu Streitigkeiten kommt, weil die Interaktion von Regeln nicht ganz klar ist.

FLICKWERK-PANZERUNG

„Flickwerk“-Panzerung, eine besondere Variation zur Panzerungs-Installation, beschreibt den Einbau von Panzerung verschiedener Typen in derselben Einheit. Zwar produzieren keine größeren Hersteller in der Inneren Sphäre, Peripherie oder im Clan-Raum Einheiten mit mehreren Panzerungstypen, doch haben Jahrhunderte der Plünderung und rebellische Techniker (aufgrund von Launen oder Notwendigkeit) viele Einheiten mit Flickwerk-Panzerung ins Feld geschickt. Nach dieser erweiterten Konstruktionsoption können Einheiten ihren Panzerungstyp abhängig von der Trefferzone variieren, anstatt einen einzelnen Panzerungstyp über die gesamte Einheit zu verteilen.

Nur Mechs, Gefechtsfahrzeuge, Hilfsfahrzeuge mit der Rumpfmofifikation Gepanzert sowie Jäger dürfen Flickwerk-Panzerung verwenden (Infanterie, Gefechtsrüstungen, ProtoMechs, andere Luft-/Raumeinheiten und Mobile Bauten dürfen ihre Panzerungstypen nicht innerhalb der Einheit variieren). Der Konstrukteur einer Einheit muss den Panzerungstyp festlegen, der in jeder Trefferzone verwendet werden soll und unter der Verwendung der Gebrochenen Panzerungstabelle auf Seite 376 das Gewicht der Panzerung berechnen, indem er ihr Gewicht (in Tonnen pro Punkt) mit der Anzahl der Punkte multipliziert und das Ergebnis auf die nächste halbe Tonne aufgerundet wird. Bei Panzerung, die Bauzeilen einnimmt, muss jede ausgewählte Trefferzone, die einen solchen Panzerungstyp verwendet, eine Anzahl von Bauzeilen aufwenden, die du der Spalte Raum (pro Trefferzone) der Flickwerk-Panzerungstabelle entnehmen kannst. In diesem Fall ist die Anzahl von Zeilen für Mechs und Hilfsfahrzeuge links neben dem Schrägstrich angegeben, und der Raum für Gefechtsfahrzeuge und Jäger rechts neben dem Schrägstrich. Wenn kein Raum vorhanden ist, um einen Panzerungstyp in einer Trefferzone unterzubringen – selbst nachdem Ausrüstung und optionale Komponenten wie Unterarm-Aktivatoren und Hand-Aktivatoren entfernt worden sind – dann kann der gewünschte Panzerungstyp dort auch nicht installiert werden. Selbst nach den Flickwerk-Panzerungsregeln darf eine Einheit nicht mehrere Panzerungstypen in derselben Trefferzone installieren (inklusive Trefferzonen mit Front und Rücken, wie der Torso eines Mechs). Außerdem darf nach diesen Regeln auch

keine Panzerungsart montiert werden, die für den jeweiligen Einheiten-typ nicht erlaubt ist.

Bedenke, dass auch mit Flickwerk-Panzerung alle normalen Maximalregeln für Panzerung nach wie vor für die Einheit gelten. Beispielsweise kann der Arm eines Mechs maximal Panzerungspunkte gleich seiner doppelten Internen Struktur in dieser Trefferzone aufnehmen und die Maximalpanzerung für Jäger und Fahrzeuge darf durch die Kombination der Flickwerk-Panzerungspunkte nicht überschritten werden.

Ein Spieler mit einem alten Modell des GRF-1N Griffin mit Standardpanzerung möchte die Flickwerk-Panzerungsregel verwenden, um geborgene Ferrofibrilpanzerung aus der Inneren Sphäre am rechten Arm einzubauen. Der Arm des 55-Tonnen-Battle-Mechs hat eine Interne Struktur von 9 und – durch den Arm mit vollem Aktivatorsatz und die dort angebrachte PPK-Halterung – noch 5 Bauzeilen in der Trefferzone frei. Ein Blick auf die Tabellen

FLICKWERK-PANZERUNGSTABELLE

Panzerungstyp	Raum (pro Trefferzone)*	Anmerkungen
Standard/Schwerindustriell	0 / 0	Verfügbar für alle Einheiten
Tarnkappe	2 / 1	Keine Tarnkappen-Modifikatoren wenn sie als Flickwerk installiert ist
Leichtes Ferrofibril	1 / 1	
Ferrofibril (I.S.)	2 / 1	
Ferrofibril (Clan)	1 / 1	
Schweres Ferrofibril	3 / 2	
Industriell	0 / 0	
Kommerziell	0 / 0	SPW 5
Hilfsfahrzeug	0 / 0	
Ferrolamellar	2 / 1	
Gehärtet	0 / 0	Für alle außer Senkrechstarter, Bodeneffektfahrzeuge, Luftkissenfahrzeuge, Luftschiffe, oder Flächenflugzeuge**
Laserreflektiv (I.S.)	2 / 1	
Laserreflektiv (Clan)	1 / 1	
Modular	N/A	Modulare Panzerung wird als Gegenstand behandelt, nicht als Panzerung
Reaktiv (I.S.)	2 / 1	
Reaktiv (Clan)	1 / 1	
Fahrzeug-Tarnkappe	N/A / 1	Keine Tarnkappen-Modifikatoren wenn sie als Flickwerk installiert ist

* Zahl links neben dem Schrägstrich gilt für Mechs und Hilfsfahrzeuge; Zahl rechts neben dem Schrägstrich für Gefechtsfahrzeuge und Jäger.

** Wenn keine Gehärtete Panzerung in den Beinen der Einheit installiert ist, dann gilt der Modifikator von -1 BP für die Verwendung von Gehärteter Panzerung nicht (siehe Seite 326).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

zeigt dem Spieler des Griffin, dass jeder Punkt Panzerung, der in den Arm gepackt werden soll, 0,0558 Tonnen wiegt und dass der Einbau der Panzerung 2 Bauzeilen erforderlich macht.

Der Spieler beschließt, die Sache richtig zu machen und den maximalen Panzerungswert einzubauen, der für die Trefferzone möglich ist: 18 Punkte ($9 \times 2 = 18$) und dabei stellt er fest, dass die Panzerung 1,5 Tonnen wiegt ($0,0558 \times 18 = 1,0044$, aufgerundet auf 1,5 Tonnen). Um nicht eine zusätzliche halbe Tonne zu vergeuden, entscheidet sich der Spieler stattdessen für 17 Punkte, so dass die Panzerung 1 Tonne wiegt ($0,0558 \times 17 = 0,9486$, aufgerundet auf 1).

EXTREM SCHWERE FAHRZEUGE

Die Konstruktionsoption schweres Fahrzeug erlaubt es Konstrukteuren, die normalen Gewichtsbeschränkungen außen vor zu lassen, die in den Konstruktionsregeln für Gefechtsfahrzeuge im *TechManual* festgelegt worden sind, was letztlich eine neue Gewichtsklasse erzeugt (Superschwer). Diese Regeln gelten allerdings nur für die Konstruktion ausgewählter Gefechtsfahrzeuge und nicht für Hilfsfahrzeuge und andere Gefechtseinheiten.

Die Konstruktion von extrem schweren Fahrzeugen folgt denselben Schritten und Regeln, die im *TechManual* beschrieben sind (siehe Seite 94 – 109), aber mit folgenden Ausnahmen:

- Gefechtsfahrzeuge mit den Antriebssystemen Kettenfahrzeug, Radfahrzeug, Luftkissenfahrzeug, Bodeneffektfahrzeug und Senkrechtstarter, sowie Schiffe mit Verdrängungsrumpf und Unterseeboote können als extrem schwere Fahrzeuge konstruiert werden. Das maximal erreichbare Gewicht für jede dieser Einheiten nach den Konstruktionsregeln für extrem schwere Fahrzeuge ist in der Tabelle extrem schwere Gefechtsfahrzeuge unten angegeben.
- Gefechtsfahrzeuge dürfen jeden Reaktortyp verwenden, der für Gefechtsfahrzeuge zulässig ist – inklusive, wenn dies gewünscht wird, die Großen Reaktoren, die auf Seite 334 beschrieben sind. Wo es anwendbar ist, verwendet jede Antriebsart den Aufhängungsfaktor zur Berechnung des Reaktorwerts. Ein Gefechtsfahrzeug, ausgenommen jene, die als Anhänger konstruiert werden, muss mit mindestens 1 Reisegeschwindigkeits-BP gebaut werden.
- Alle extrem schweren Gefechtsfahrzeuge, die keine Schiffe sind, berechnen ihre Interne Struktur mit 20 Prozent des Gesamtgewichts des Fahrzeugs, nicht mit nur 10 Prozent. Runde den Wert auf die nächste halbe Tonne auf.
- Alle extrem schweren Gefechtsfahrzeuge außer Senkrechtstartern verwenden die Trefferzonentabelle extrem schwere Fahrzeuge und müssen Panzerung und Struktur auf 6 Ausrichtungen verteilen (plus Rotoren und installierte Geschütztürme), nicht nur auf 4. Die Ausrichtungen sind: Front, Front-Links, Front-Rechts, Heck-Links, Heck-Rechts, und Heck. Die Menge an Interner Struktur, die alle Superschweren Fahrzeuge in jeder Trefferzone erhalten, entspricht einem Zehntel der Tonnage, aufgerundet.

Spielregeln für extrem schwere Gefechtsfahrzeuge: Extrem schwere Gefechtsfahrzeuge aller Art folgen den Standard-Spielregeln für ihre Vettern mit Standardgewicht (auch wenn extrem schwere Bodenfahrzeuge die Trefferzonentabelle Große Boden-Hilfsfahrzeuge verwenden; siehe Seite 206, *TW*), benutzen aber die entsprechenden extrem schweren Fahrzeug-Datenbögen, um Schaden zu verzeichnen und die Panzerungsausrichtungen zu bestimmen.

ULTRALEICHTE BATTLEMECHS

Auch wenn sie unglaublich selten sind, so existieren doch einige wenige ultraleichte BattleMechs. Um einen Ultraleichten BattleMech mit 10 oder 15 Tonnen zu konstruieren, verwende die Standard-BattleMech-Konstruktionsregeln, verwende aber die Interne Strukturtable für Ultraleichte IndustrieMechs (siehe Seite 66, *TM*), um die Interne Struktur zu berechnen. Beachte, dass BattleMechs nur 10 Prozent für ihre Interne Struktur bezahlen. Teile das Standard-Industriegewicht, das in der Tabelle für beide Tonnagen angegeben ist, durch 2, um das passende Gewicht der Internen Struktur für den BattleMech zu finden.

Ultraleichte BattleMechs folgenden im Spiel allen Standardregeln für BattleMechs.

ERWEITERTE KAMPFWERTE

Die folgenden Regeln sind Ergänzungen und / oder Anpassungen zu den Regeln, die wir im *TechManual* vorgestellt haben (siehe Seite 302 – 313). Sie erlauben es, den Kampfwert für alle Einheiten zu berechnen, die die neue Ausrüstung verwenden, die wir in *Tactical Operations* vorgestellt haben.

SATELLITEN

Verwende die Regeln zur Berechnung des KW von Luft-/Raumeinheiten (siehe Seite 312 – 314, *TM*) um den KW eines Satelliten zu erhalten. Satelliten haben einen Fahrzeugtyp-Modifikator von 0,7 zur Berechnung des Defensiven Kampfwerts. Bei der Berechnung des Offensiven Kampfwerts basiert der Geschwindigkeitsfaktor von Satelliten auf ihrem Maximalschub von 0.

SCHIENENFAHRZEUGE

Verwende die Regeln zur Berechnung von Fahrzeug-KW (siehe Seite 307 – 309, *TM*) zur Berechnung des KW eines Schienenfahrzeugs. Schienen-einheiten haben einen Fahrzeugtyp-Modifikator von 0,6, wenn sie ihren Defensiven Kampfwert berechnen. Wenn sie ihren Offensiven Kampfwert berechnen, verwenden Schienenfahrzeuge ihre Reisegeschwindigkeits-BP, nicht ihre Höchstgeschwindigkeits-BP, um den Geschwindigkeitsfaktor zu ermitteln (was ihre Abhängigkeit von Schienen abbildet).

EXTREM SCHWERE GEFECHTSFAHRZEUGS-TABELLE

Gefechtsfahrzeugs-Antriebsart	Extrem schweres Gewicht (Tonnen)	Aufhängungsfaktor	Geländebeschränkungen
Bodeneffektfahrzeug	81-160	140 + (35 für je 30 Tonnen* über 80)	Keine Wälder, Hügel oder Gebäude auf derselben Höhe
Kettenfahrzeug	101-200	0	Keine Dichten+ Wälder/Dschungel oder Wasser mit Tiefe 1+
Luftkissenfahrzeug	51-100	235 + (45 für jeweils 25 Tonnen* über 50)	Keine Wälder/Dschungel
Radfahrzeug	81-160	40	Keine Wälder/Dschungel, Unwegsam, Geröll oder Wasser (Tiefe 1+)
Senkrechtstarter	31-60	140 + (45 für jeweils 20 Tonnen* über 30)	Keine Wälder, Hügel oder Gebäude auf derselben Höhe
Schiff (Verdrängungsrumpf)	301-555	(Tonnage ÷ 10, gerundet auf die nächste durch 5 teilbare Zahl)	Nur Wasserfelder (Tiefe 1+)
Schiff (Unterseeboot)	301-555	(Tonnage ÷ 10, gerundet auf die nächste durch 5 teilbare Zahl)	Nur Wasserfelder (Tiefe 1+)

* angefangene

GROSSE LUFTSCHIFFE

Verwende die Regeln zur Berechnung des KW eines Luftschiffs (siehe Seite 312 – 314, *TM*) um den KW eines Großen Luftschiffs zu berechnen.

GROSSE SCHIFFE

Verwende die Regeln zur Berechnung von Fahrzeug-KW (siehe Seite 307 – 309, *TM*) um den KW eines Großen Schiffes zu berechnen.

MOBILE BAUTEN

Die Prozedur zur Berechnung des Kampfwerts (KW) von Mobilen Bauten ähnelt den anderen Einheiten, wie unten beschrieben.

SCHRITT 1: DEFENSIVEN KAMPFWERT BERECHNEN

Zuerst **ADDIERE** die folgenden Werte:

Gesamter Panzerungsfaktor x 2,5

Gesamter KF x 1,5

Gesamt-KW aller Defensiven Ausrüstungsgegenstände

Zu Defensivausrüstung gehören Aktive Sonden, Raketenabwehrsysteme (inklusive Raketenabwehr-Munition, bis zum KW der Systeme selbst) und Störsender. Andere Defensiv Ausrüstungsgegenstände sind in den Waffen- und Ausrüstungs-Kampfwerttabellen mit einem Kreuz markiert (†).

Als nächstes, **MULTIPLIZIERE** den aktuellen Wert mit 0,5. Dieses Endergebnis ist der Defensiv Kampfwert (DKW) des Mobilen Gebäudes.

SCHRITT 2: OFFENSIVEN KAMPFWERT BERECHNEN

Berechne den Offensiven Kampfwert. Dies tust du, indem du Waffen-Kampfwert mit dem Geschwindigkeitsfaktor des Mobilen Gebäudes **MULTIPLIZIERST**.

Berechne den Waffenkampfwert

Addiere zuerst den KW-Wert aller verbleibenden Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Im Gegensatz zu anderen Einheiten modifizieren Mobile Bauten nicht den KW von Waffen, die außerhalb ihres „vorderen“ Schussfelds liegen.

Um zu verhindern, dass exzessive Munition den Kampfwert verfälscht, kann der KW, der durch Munition hinzugefügt wird, den Kampfwert der Waffe selbst nicht übersteigen. Wenn der Munitions-KW den KW der Waffe übersteigt, verringere den Munitions-KW um den unmodifizierten Waffen-KW zu erhalten. Ist ein Mobiles Gebäude mit mehreren Waffen desselben Modells bestückt, addiere jeweils die KW der Waffen und der Munition, ehe du die KW vergleichst.

Addiere die Anzahl der Hexfelder des Mobiles Gebäudes x 50

Multipliziere den Waffenkampfwert mit dem Geschwindigkeitsfaktor des Mobilen Gebäudes.

Multipliziere den Basis-Waffenkampfwert des Gebäudes und seinen Geschwindigkeitsfaktor, um den Offensiven KW zu erhalten. Verwende die maximalen BP des Mobilen Gebäudes.

SCHRITT 3: DEN ENDGÜLTIGEN KAMPFWERT BERECHNEN

Addiere den Defensiven und den Offensiven Kampfwert und runde die Summe echt auf die nächste ganze Zahl (ab 0,5 wird aufgerundet). Das Ergebnis ist der KW des Mobilen Gebäudes.

Diese Formel ergibt den KW eines Mobilen Gebäudes, das von Personal bemannt wird, das einen Schützenwert von 4 und einen Pilotenwert von 5 hat. Wenn Personal mit anderen Fertigkeitswerten das Mobile Gebäude kontrolliert, multipliziere den KW mit dem entsprechenden Fertigkeits-Multiplikator (siehe *Eine Streitmacht zusammenstellen*, Seite 314, *TM*).

DEFENSIVFAKTOR-MODIFIKATOREN (ERGÄNZUNG)

Spezialfall	Defensivfaktor-Modifikator*
<i>Berittene Infanterie</i>	
Sehr Groß	–0,1
Monströs	–0,2
<i>Erweiterte Infanteriepanzerung</i>	
DEST-Infiltrationsanzug	+0,2
Tarn, Tarnfleck	+0,2
Tarn-IR	+0,2
Tarn-Störsender	+0,1

* Modifikatoren sind kumulativ.

ERWEITERTE INFANTERIE

Zwar ist der Prozess zum Berechnen des Kampfwerts (KW) von Erweiterter Infanterie grundsätzlich derselbe wie bei Konventioneller Infanterie (siehe Seite 309, *TM*), so liefern die verfügbaren Zusatzoptionen doch radikale neue Effekte auf den KW solcher Einheiten.

Diese kleinen Veränderungen sind unten beschrieben.

SCHRITT 1: DEFENSIVEN KAMPFWERT BERECHNEN

BERECHNE den Defensiven Basis-Kampfwert. Die Schadensdivisoren werden von der Panzerung, die die Infanterie trägt (siehe Seite 308), sowie von ihren Reittieren (wenn sie beritten sind, siehe Seite 290) geliefert.

Summe der Schadensdivisoren x 1,5

Danach **MULTIPLIZIERE** diesen Wert mit dem Defensivfaktor, der auf dem höchsten potentiellen Trefferwert-Modifikator der Einheit basiert, inklusive Boni für Sprungfähigkeit und Tarnausrüstung, wie du es der Defensivfaktor-Modifikatortabelle oben entnehmen kannst.

Am Ende **MULTIPLIZIERE** diesen Wert mit der Anzahl der Soldaten in der Einheit. Das Endergebnis ist der Defensiv Kampfwert der Erweiterten Infanterieeinheit.

SCHRITT 2: OFFENSIVEN KAMPFWERT BERECHNEN

Um den Offensiven Kampfwert zu berechnen, **ADDIERE** die folgenden Werte:

Gesamt-Waffenkampfwert

Kampfwert aller Feldgeschütze / Feldartillerie sowie Munition

Kampfwert aller Wurfgeschosse x 0,2

Mechabwehrwert

Als nächstes **MULTIPLIZIERE** diese Summe mit dem Geschwindigkeitsfaktor der Einheit, um den Offensiven Kampfwert zu erhalten. Verwende den schnellsten Bewegungsmodus der Infanterieeinheit (Sprunginfanterie beispielsweise verwendet Springen-Bewegung).

SCHRITT 3: ENDGÜLTIGEN KAMPFWERT BERECHNEN

Addiere den Defensiven Kampfwert und den Offensiven Kampfwert. Multipliziere das Ergebnis mit dem Wert aus der Einheitentypen-Modifikatortabelle (siehe Seite 381) und runde echt auf die nächste ganze Zahl (ab 0,5 wird aufgerundet).

Diese Formel liefert den Kampfwert einer Infanterieeinheit mit einem Schützenwert von 4 und einem Mechabwehrwert von 5. Wenn die Einheit höhere oder niedrigere Fertigkeitswerte besitzt, multipliziere den KW mit dem entsprechenden Fertigkeitsstufen-Multiplikator (siehe *Eine Streitmacht zusammenstellen*, Seite 314, *TM*).

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

ERWEITERTE WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Die folgenden Regeln und Tabellen beschreiben, wie die neuen Ausrüstungsgegenstände, die zuvor im Abschnitt Erweiterte Waffen und Ausrüstung beschrieben worden sind, die Berechnung der Kampfwerte beeinflussen.

Ausrüstungs-Kampfwerte: Beachte, dass Ausrüstung die im *TechManual* und in diesem Buch vorgestellt wird und die nicht in Ausrüstungs- und KW-Tabellen für Innere Sphäre und Clan (siehe Seite 382-385) aufgeführt sind, effektiv einen KW von 0 bei der Berechnung des Kampfwerts einer Einheit besitzt.

AKTIVATOR-VERBESSERUNGSSYSTEM

Multipliziere den unmodifizierten KW aller Waffen (inklusive aller Nahkampfwaffen, aber nicht Munition), die mit dem AVS verbunden sind, mit 1,25. Außerdem werden, wenn du den Offensiven Kampfwert berechnest, 10 Prozent auf die Gesamttonnage des Mechs addiert, für jede Gliedmaße mit AVS.

Ein Zeus montiert ein AVS im rechten Arm, zusammen mit einer schweren PPK. Wenn er den Offensiven Kampfwert berechnet, wird das Gewicht des Zeus mit 88 Tonnen berechnet (80 Tonnen plus 10 Prozent).

MECHANISCHE BATTLEMECH-SPRUNGVERSTÄRKER

Berechne den KW normal mit der maximalen Sprungdistanz.

BATTLEMECH/PROTOMECH-TEILSCHWINGEN

Berechne den KW mit der maximalen Sprungdistanz (mit dem Teilschwingen-Bonus) unter normalen atmosphärischen Bedingungen.

BATTLEMECH-UME-SYSTEM

Berechne, als sei die Einheit mit Sprungdüsen ausgerüstet. Wenn Mechanische Sprungverstärker installiert sind, verwende den höchsten Bewegungsmodus der beiden.

BLUE-SHIELD-PARTIKELFELDDÄMPFER

Wenn du den Defensiv-Kampfwert eines Mechs mit einem BSPFD berechnest, addiere 0,2 auf den Panzerungstyp-Modifikator und Internen Strukturtyp-Modifikator der Einheit. Fahrzeuge mit BSPFD passen ihre Defensiven Kampfwert-Panzerungs- und Strukturwerte mit demselben Panzerungstypmodifikator und Strukturmodifikator wie ein Mech an. Auf ähnliche Weise rechnen Luft-/Raumeinheiten denselben Modifikator auf ihren Panzerungstyp-Modifikator an. Der Strukturtyp-Modifikator wird auf die Strukturelle Integrität angerechnet.

Ein Mech mit Blue Shield behandelt es wie eine Gausswaffe mit kritischem Raum in jeder Trefferzone außer dem Kopf, wenn der Defensiv-Kampfwert für explosive Komponenten angepasst wird.

Ein Thunderbolt wurde modifiziert, um einen Blue-Shield-PFD aufzunehmen. Normalerweise würde seine Standardpanzerung ihm einen Panzerungstyp-Modifikator mit 1,0 verleihen, aber mit einem Blue Shield steigt er auf 1,2. Weil er kein CASE besitzt, zieht der Thunderbolt außerdem 7 Punkte vom Defensiv-Kampfwert ab (1 pro Körperzone außer dem Kopf), um die explosive Natur des PFD abzubilden.

CASE II

Es wird keine Verringerung des Defensiv-Kampfwerts für Munition oder Gausswaffen vorgenommen, die in einer Trefferzone mit CASE II eingebaut sind, sowie für eine Trefferzone nach draußen im Schadenstransfer-Diagramm.

CHAMÄLEON-LICHTPOLARISIERUNGSSCHILD

Wenn du den KW einer Einheit mit Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild berechnest, addiere den Trefferwurfmodifikator für weite Entfernung bei der Bestimmung des Defensivfaktors, aber berücksichtige in keiner Hitzeeffizienzberechnung die 6 Punkte Wärme, die das aktive System erzeugt.

COCKPITSYSTEME – TORSOMONTIERTES COCKPIT

Ein torsomontiertes Cockpit verbessert die Chance, dass ein BattleMech überlebt deutlich, besonders wenn der Mech über üppige Torsopanzerung verfügt. Um das abzubilden, verdopple die Panzerung der Torsomitte (Front und Rücken, kombiniert), wenn du den Gesamt-Defensivfaktor des Mechs für den Defensiven Kampfwert berechnest (und ehe du den Panzerungstyp-Modifikator einrechnest). Multipliziere den resultierenden Kampfwert mit 0,95, um den Gesamt-Kampfwert der Einheit zu erhalten.

DROHNEN-FERNSTEUERSYSTEM

Alle Waffen in einer Einheit, die mit einem Drohnen-Fernsteuersystem ausgestattet ist, multiplizieren ihren KW mit 0,8. Rechne Munition bei dieser Anpassung des KW nicht ein.

Außerdem multipliziere den endgültigen KW mit 0,95. Es gelten keine KW-Modifikatoren für Cockpits.

ENGEL-STÖRSENDER (GEFECHTSRÜSTUNG)

Dies wird genau wie ein Störsender in den Gefechtsrüstungs-KW eingezeichnet (siehe Seite 310, *TM*), addiert aber 2 statt 1.

GEFECHTSRÜSTUNGSABWURFWAFFENTORNISTER

Gefechtsrüstungen, die mit einem Abwurfwaffentornister ausgestattet sind, verwenden ihre normale Bewegungsrate (nachdem alle Waffentornister abgeworfen wurden), wenn sie den Defensivbewegungsfaktor und Geschwindigkeitsfaktor berechnen.

GEFECHTSRÜSTUNGSMYOMERVERSTÄRKER

Rechne die zusätzlichen BP durch den Gefechtsrüstungsmyomerverstärker ein, wenn du den Defensivbewegungsfaktor und Geschwindigkeitsfaktor bestimmst.

MECHANISCHE GEFECHTSRÜSTUNGSSPRUNGVERSTÄRKER

Rechne den Sprung-Bonus durch den Mechanischen Sprungverstärker ein, wenn du den Defensivbewegungsfaktor und Geschwindigkeitsfaktor bestimmst.

GEFECHTSFAHZEUGSRUMPFMODIFIKATIONEN

Wenn du den KW eines Gefechtsfahrzeugs mit Rumpfmifikationen berechnest, addiere die Modifikatoren aller Modifikationen zum Einheitentyp-Modifikator (siehe Einheitentyp-Modifikatorentabelle, zur rechten).

FAHRZEUG-SPRUNGDÜSEN

Verwende Springen-Bewegung wie bei einem Mech, wenn du Defensiv- und Geschwindigkeitsfaktoren berechnest.

GEPANZERTE KOMPONENTEN

Der Defensive Kampfwert einer Gepanzerten Komponente entspricht 5 Prozent des KW des Gegenstands, der von der Zeile geschützt ist. Wenn der Gegenstand keinen KW hat, dann liegt der Wert bei 5 Punkten pro Zeile.

GESCHÜTZTÜRME

Alle Waffen und Ausrüstungsteile, die an einem Mech in einem Geschützturm montiert werden, werden als Front-Schussfeld zur Berechnung des Offensiven KW gewertet, wenn der Offensive KW aller nach vorne feuern den Waffen in Nicht-Geschützturm-Trefferzonen größer ist, als der Offensive KW der nach hinten feuern den Nicht-Geschützturm-Waffen (ansonsten wird es als hinteres Schussfeld behandelt).

HANDWAFFEN

Die Handwaffe hat ihren eigenen KW, der der Summe der KW-Werte von Waffen und Munition entspricht, die sie aufnimmt, plus jegliche montierte Panzerung (Panzerungsfaktor x 2). Wenn ein Mech die Handwaffe trägt, wird ihr Wert auf den KW der Einheit addiert.

KÜHLMITTELKAPSEL

Wenn du die Wärmetauscher-Kapazität einer Einheit mit Kühlmittelkapseln berechnest, addiere den folgenden Wert auf die Wärmetauscherka-

PANZERUNGSTYPEN-MODIFIKATORTABELLE (NEU)

Panzerungstyp	Modifikator
Blue-Shield-PDF	+0,2*
Kommerziell	0,5
Ferrofibril (alle)	1,0
Ferrolamellar	1,2
Gehärtet	2,0
Schwerindustriell	1,0
Industriell	1,0
Laserreflektiv	1,5
Modular	**
Reaktiv	1,5
Standard	1,0
Tarnkappe	1,0

* Erhöht den Panzerungstypen-Modifikator der Einheit um 0,2.

** Entspricht dem Modifikator für den Typ der Panzerung, die in derselben Trefferzone installiert ist.

kapazität der Einheit: (Anzahl der getragenen Wärmetauscher x [Anzahl der Kühlmittelkapseln ÷ 5]) aufgerundet auf die nächste ganze Zahl. Maximal kann die Zahl der Wärmetauscher verdoppelt werden.

Ziehe zur Berechnung des Defensiv-KW auch 1 Punkt für jede Kühlmittelkapsel ab, weil diese explosiv sind.

LASER-RAKETENABWEHRSYSTEM

Das Laser-Raketenabwehrsystem zählt als Defensive Ausrüstung zur Berechnung des Defensiv-Kampferts der Einheit.

LASER-ISOLATOR

Wenn du die Wärme berechnest, die eine Einheit erzeugt, verringere die Wärme um 1 für jede Waffe, die mit einem Laserisolator ausgerüstet ist.

BOMBASTLASER

Wenn der KW wegen Wärme modifiziert wird, verwende das maximale Wärmeeffizienz, dass diese Waffe erzeugen kann.

LEERE-SIGNATURSYSTEM

Wenn du den KW einer Einheit berechnest, die mit dem Leere-Signatursystem ausgerüstet ist, nimm den maximalen Trefferwurfmodifikator von +3 zur Berechnung des Defensivfaktors, nimm aber die 10 Wärmepunkte, die das System erzeugt, nicht in die Berechnung der Wärmeeffizienz auf.

NULL-SIGNATURSYSTEM

Wenn du den KW einer Einheit mit Null-Signatursystem berechnest, addiere den Modifikator für weite Entfernung auf den Defensivfaktor der Einheit. Die 10 Wärmepunkte, die das System erzeugt, werden aber nicht in die Berechnung der Wärmeeffizienz aufgenommen.

PANZERUNG

Nach den *TechManual*-Regeln verwenden nur Mechs die Mech-Panzerungstypen-Modifikatortabelle. Die erweiterten Panzerungstypen, die in *Tactical Operations* verfügbar gemacht worden sind, erlauben es anderen Einheiten, alternative Panzerungstypen zu verwenden. Wenn der Defensiv Kampfwert für Panzerung für alle Einheiten außer Infanterie berechnet wird, rechne einen zusätzlichen Modifikator aus der Panzerungstypen-Modifikatortabelle (siehe oben) ein. Wo andere Punkte die KW-Kalkulation beeinflussen, siehe nächste Seite.

EINHEITENTYP-MODIFIKATOR-TABELLE [ERGÄNZUNG]

Typ	Modifikator
Fußsoldaten / Berittene Infanterie	1,0
Motorisierte Infanterie	0,8
Kettenfahrzeug	0,9
Radfahrzeug	0,8
Luftkissenfahrzeug	0,7
Schiff	0,6
Senkrechtstarter	0,7
Luftschiff	0,7
Flächenflugzeug	1,0
Bodeneffektfahrzeug	0,7
Luft-/Raumjäger	1,2
Konventioneller Jäger	1,1
Raumboot	1,0
Landungsschiff	1,0
Schienenfahrzeug	0,6
Satellit	0,7
Fixiertes Gebäude	0,25
Mobiles Gebäude	0,5

Gefechtsfahrzeugs-Rumpfmifikationen

Auftriebsrumpf	+0,1
Eingeschränkte Amphibienfähigkeit	+0,1
Volle Amphibienfähigkeit	+0,2
Strandbuggy-Modifikation	+0,1
Umweltversiegelung (Vakuum)	+0,1

Spezialisierte Infanterietypen-Modifikatoren

Pioniere	+0,1
Marinesoldaten	+0,3
Gebirgstruppen	+0,2
Fallschirmjäger	+0,1
Kampftaucher	+0,1

Spezialfälle

Luft-/Raumjäger mit Tarnkappenpanzerung	+0,3
Konventioneller Jäger mit Tarnkappenpanzerung	+0,3
Als XZT-Truppen erschaffene Infanterie	+0,1
Fahrzeug mit Gepanzertem Antriebssystem	+0,1

MECH-REAKTORTYPENMODIFIKATOR-TABELLE [ERGÄNZUNG]

Reaktortyp	Modifikator
Groß	1
Groß Leicht	0,75
Groß XL (IS)	0,5
Groß XL (Clan)	0,75
XXL (IS)	0,25
XXL (Clan)	0,5
Groß XXL (IS)	0,25
Groß XXL (Clan)	0,5

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

Laserreflektive Panzerung / Reaktive Panzerung für Gefechtsrüstungen: Der KW dieser Panzerungstypen wird als feuerfeste Panzerung (siehe Seite 310, *TM*) eingerechnet.

Gehärtete Panzerung / Schilde: Der Bewegungsmodifikator, den BattleMechs für Gehärtete Panzerung und Schilde erleiden, muss eingerechnet werden, wenn du den Defensivbewegungsfaktor der Einheit berechnest.

Modulare Panzerung: Modulare Panzerung erhöht die getragene Gesamtpanzerung. Rechne diese zusätzliche Panzerung ein, wenn du den Defensiv-Kampfwert berechnest, mit dem Panzerungstyp-Modifikator für die Panzerung in der Zone, in der die modulare Panzerung montiert wird. Zwar negiert Modulare Panzerung den Effekt von Tarnkappenpanzerung, doch muss die Tarnkappenpanzerung dennoch in die KW-Berechnung aufgenommen werden, als würde sie mit vollem Effekt funktionieren. Gleichermaßen wird der Bewegungsmodifikator durch den Einsatz modularer Panzerung nicht berücksichtigt, wenn irgendein Teilelement des KW berechnet wird.

Fahrzeug-Tarnkappenpanzerung: Das Fahrzeug verwendet dieselben Modifikatoren wie ein Mech, der mit Tarnkappenpanzerung ausgerüstet ist. Luft-/Raum- und Konventionelle Jäger erhöhen ihren Einheiten-typ-Modifikator um 0,3.

FLICKWERK-PANZERUNG

Berechne den modifizierten Defensiven Kampfwert einzeln für jede Tref ferzone und dann addiere die Ergebnisse, ehe du sie mit 2,5 multiplizierst, um den Panzerungs-DKW zu erhalten.

PPK-KONDENSATOR

Siehe die Waffen- und Ausrüstungs-KW-Tabelle für den modifizierten KW von PPK-Waffen, die mit einem PPK-Kondensator ausgestattet sind. Addiere die Wärme, die der Kondensator erzeugt zur Wärme, die die Waffe erzeugt, mit der er verbunden ist, wenn du Wärmeniveau und KW-Anpas sungen bestimmst.

REAKTORSYSTEME

Mechs verwenden die erweiterte Mech-Reaktortypen-Modifikatorentabelle (vorige Seite). Alternative Reaktoren haben keinen Einfluss auf die KW-Berechnung anderer Einheiten. Ein Clan-Mech mit XXL-Reaktor muss 15 Punkte pro Bauzeile explosiver Munition vom Defensiv-KW abziehen, wie bei XL-Reaktoren aus der Inneren Sphäre (siehe Seite 302, *TM*).

(Mechs mit Verbrennungsmotor, Brennstoffzellen oder Kernspaltungsreaktor): Die Berechnung des Kampfwerts eines Mechs ohne Fusionsreaktor wird normal vorgenommen (siehe Seite 302-306, *TM*). Allerdings hängt die Berechnung der Wärmeeffizienz der Wärmetauscher-Kapazität vom Reaktortyp ab, da dieser die Zuteilung der Wärmetauscher bestimmt.

SCHILDE

Berechne den Bodenbewegungs-Modifikator mit ein, wenn du die Defensivfaktoren und Geschwindigkeitsfaktoren von Einheiten berechnest, die mit einem mittelgroßen oder großen Schild ausgerüstet sind. Wenn ein Mech ein großes Schild trägt und zudem sprunghähig ist, verwende den normalen Sprungwert.

MECH-STRUKTURMODIFIKATOR-TABELLE [ERGÄNZUNG]

Interner Strukturtyp	Modifikator
Blue-Shield-PDF	+0,2*
Komposit	1,0
Endo-Komposit	1,0
Verstärkte Struktur	2,0

* Addiere 0,2 auf den Internen Strukturtyp-Modifikator der Einheit.

SENKRECHTSTARTER-ZUSATZDÜSEN

Verwende die Höchstgeschwindigkeit, die die Zusatzdüsen ermöglichen, wenn du die Defensiv- und Geschwindigkeitsfaktoren berechnest.

SENKRECHTSTARTER-MASTVISIER

Erhöhe die Kosten für jeden im Mastvisier montierten Gegenstand um 10 Punkte KW (Ausrüstung, die einen prozentualen Anteil anstelle eines fixierten Werts am Gesamt-KW hat, erhöht den abschließenden KW um 10 Punkte). Wenn die Mastaufhängung ein K³ beinhaltet, rechne nicht nur diese 10 Punkte ein, sondern auch den normalen prozentualen Defensiv-modifikator basierend auf dem Gesamt-Kampfwert der Einheit.

STRUKTUR

Für die Modifikatoren, die du zur Berechnung der neuen Strukturoptionen für die Mech-Konstruktion brauchst, siehe die Mech-Struktur-Modifikatorentabelle [ergänzt] unten.

TURBOLADER

Verwende die Höchstgeschwindigkeit, die der Turbolader ermöglicht, wenn du die Defensiv- und Geschwindigkeitsfaktoren berechnest.

WAFFEN- UND AUSTRÜSTUNGS-KW-TABELLE INNERE SPHÄRE

Gegenstand	Gegenstand-KW	Munitions-KW
<i>Energiewaffen</i>		
ER-Flammer	16	—
Binärlaser	222	—
Bombast-Laser	137	—
GVI-Laser (Schwer)	123	—
GVI-Laser (Mittelschwer)	56	—
GVI-Laser (Leicht)	22	—
X-Impulslaser (Leicht)	21	—
X-Impulslaser (Mittelschwer)	71	—
X-Impulslaser (Schwer)	178	—
PPK (Schwer) + PPK-Kondensator ^{+K}	370	—
PPK + PPK-Kondensator ^{+K}	264	—
PPK (Leicht) + PPK-Kondensator ^{+K}	132	—
PPK (Kurzlauf) + PPK-Kondensator ^{+K}	252	—
ER-PPK + PPK-Kondensator ^{+K}	343	—
Laser-Raketenabwehrsystem	45 ⁺	—
<i>Ballistische Waffen</i>		
HGAK/2	53	7
HGAK/5	109	14
HGAK/10	158	20
Flüssiggeschütz	6	1
Schwerer Flammer	15	2
Verbessertes Schweres Gaussgeschütz ^K	385	48
MagShot ^K	15	2
Silver-Bullet-Gauss ^K	198	25
Mech-Mörser/1	10	1
Mech-Mörser/2	14	2
Mech-Mörser/4	26	3
Mech-Mörser/8	50	6
Geschütz (Leicht)	21	3

WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGS-KW-TABELLE INNERE SPHÄRE [ERGÄNZUNG]

Gegenstand	Gegenstand-KW	Munitions-KW
Geschütz (Mittelschwer)	51	6
Geschütz (Schwer)	91	11
Fahrzeug-Granatwerfer	15	—
Taser, BattleMech ^K	40 [†]	5
Taser, Gefechtsrüstung	15	—
Artilleriekanone, Long Tom	329	41
Artilleriekanone, Sniper	77	10
Artilleriekanone, Thumper	41	5
<i>Raketenwaffen</i>		
Verbesserte LSR-5	52/10	7
Verbesserte LSR-10	104/21	13
Verbesserte LSR-15	157/31	20
Verbesserte LSR-20	210/42	26
ELSR-5	67/13	8
ELSR-10	133/27	17
ELSR-15	200/40	25
ELSR-20	268/54	34
Thunderbolt-5	64/13	8
Thunderbolt-10	127/25	16
Thunderbolt-15	229/46	29
Thunderbolt-20	305/61	38
<i>Artilleriewaffen</i>		
Arrow-IV	240	30
Long Tom	368	46
Sniper	85	11
Thumper	43	5
GR-Artillerierohr	27	4
Marschflugkörper/50	601	75
Marschflugkörper/70	1031	129
Marschflugkörper/90	1530	191
Marschflugkörper/120	2281	285

[†] Defensiver KW.

^{*} Wird bei der Berechnung des Kampfwerts als Gausswaffe behandelt.

- C CASE/MASC/Dreifach-Myomere/Industrielle Dreifach-Myomere/Turbolader:** Auch wenn diese Gegenstände verwendet werden, um Kampfwerte zu berechnen, haben sie keine eigenen KW-Werte.
- D K3-Computer/Diener und Verbesserte K3-Computer:** K3-Computer und Diener (oder Verbesserte K3-Computer, Verstärkte K3, Notfall-K3-Meister und Marine-K3) beeinflussen den KW der Einheit nur dann, wenn die Einheit als Teil eines vollständigen K3-Netzwerks konstruiert ist (mindestens ein K3-Meister und ein Diener, oder zwei Verbesserte K3-Computer). Siehe Eine Streitmacht entwerfen [Ergänzung], Seite 386.
- G Aktivator-Verbesserungssystem:** Der KW eines AVS entspricht 25 Prozent des Gesamt-KW aller Waffen (inklusive Nahkampfwaffen), die mit dem AVS verknüpft sind. Der KW von Munition wird bei dieser Berechnung nicht in Betracht gezogen.
- H CASE II:** Auch wenn diese Gegenstände zur Berechnung des Defensiven Kampfwerts verwendet werden, haben sie keinen eigenen KW.

Gegenstand	Gegenstand-KW	Munitions-KW
<i>Nahkampfwaffen</i>		
Kettenpeitsche	(Schaden x 1,725)	—
Klauen	(Schaden x 1,275)	—
Flegel	11	—
Lanze	(Schaden x 1)	—
Streitkolben	(Schaden x 1)	—
Schild, Klein	50 [†]	—
Schild, Mittel	135 ^{†N}	—
Schild, Groß	263 ^{†N}	—
Stacheln	4 [†]	—
Vibroklinge, Klein	12	—
Vibroklinge, Mittel	17	—
Vibroklinge, Groß	24	—
<i>Andere Ausrüstung</i>		
Aktivator-Verbesserungssystem	G	—
Engel-Störsender	100 [†]	—
Gepanzerte Komponenten	J	—
Aktive Bluthund-Sonde	25 [†]	—
CASE II	H	—
K3, Gefechtsrüstung	D	—
K3, Verstärktes System	D	—
K3, Notfallmeister	D	—
K3, Fernsensoren-Verteiler	30	6
Radartauschkörper-Kapsel	19 [†]	—
Elektronische Kriegsführungs-Ausrüstung	39 [†]	—
M-WUS	9 [†]	—
Mechkapsel ^K	5	—
MSR-"Apollo"-FLS	L	—
Minenleger	P	—
Minenräumer	30 [†]	—
Marine-K3	D	—
Turbolader	C	—
Senkrechtstarter-Mastaufhängung	M	—

- J Gepanzerte Komponenten:** Der Defensive Kampfwert einer Gepanzerten Komponente entspricht 5 Prozent des KW des Gegenstands, den die Zeile beschützt. Wenn der Gegenstand keinen KW hat, dann ist der KW 5 Punkte pro Zeile.
- K Explodiert:** Waffe/Ausrüstung explodiert, wenn sie beschädigt wird.
- L MSR-"Apollo"-FLS:** Erhöhe den KW aller MSR-Werfer, die mit einem Apollo-FLS ausgestattet sind, um 15 Prozent.
- M Senkrechtstarter-Mastaufhängung:** Addiere 10 KW zu jedem Gegenstand in einem Mastvisier (siehe Seite 382).
- N Schilde:** Rechne den Bodenbewegungs-Modifikator für mittlere und große Schilde ein. Wenn ein Mech ein großes Schild trägt, aber auch springfähig ist, verwende den normalen Sprungwert.
- P Minenleger:** KW entspricht einem 10-Punkte-Minenfeld des entsprechenden Typs.

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜGEN

SCHIFFSKLASSE-WAFFEN UND AUSRÜSTUNGS-KW-TABELLE INNERE SPHÄRE [ERGÄNZUNG]

Gegenstand	Gegenstand- KW	Munitions- KW
<i>Massenbeschleuniger</i>		
Massenbeschleuniger (Leicht)	7056	882
Massenbeschleuniger (Mittelschwer)	11760	1470
Massenbeschleuniger (Schwer)	16464	2058
<i>Marine-Autokanone</i>		
Leichte USK	379	47
Mittelschwere USK	708	89
Schwere USK	991	124
MAK/10	1896	237
MAK/20	3792	474
MAK/25	4740	593
MAK/30	5688	711
MAK/35	4956	620
MAK/40	5664	708
<i>Marine-Gaussgeschütze</i>		
Leichtes M-Gauss	3024	378
Mittelschweres M-Gauss	5040	630
Schweres M-Gauss	6048	756
<i>Marinelaser</i>		
USL/1	237	—
USL/2	354	—
USL/3	531	—
ML/35	830	—
ML/45	1134	—
ML/55	1386	—
<i>Marine-PPK</i>		
Leichte M-PPK	1659	—
Mittelschwere M-PPK	2268	—
Schwere M-PPK	3780	—
<i>Unterschiffsklasseraketen</i>		
Piranha	670	84*
Stachelrochen	496	62*
Schwertfisch	317	40*
Teufelsrochen	396	50*

* Pro Schuss, nicht pro Tonne.

SCHIFFSKLASSE-WAFFEN UND AUSRÜSTUNGS-KW-TABELLE CLAN [ERGÄNZUNG]

Gegenstand	Gegenstand- KW	Munitions- KW
<i>Marine-Autokanone</i>		
MAK/10	1896	237
MAK/20	3792	474
MAK/25	4740	593
MAK/30	5688	711
MAK/35	4956	620
MAK/40	5664	708
<i>Marine-Gauss</i>		
Leichtes M-Gauss	3024	378
Mittelschweres M-Gauss	5040	630
Schweres M-Gauss	6048	756
<i>Marine-Laser</i>		
ML/35	830	—
ML/45	1134	—
ML/55	1386	—
<i>Marine-PPK</i>		
Leichte M-PPK	1659	—
Mittelschwere M-PPK	2268	—
Schwere M-PPK	3780	—
<i>Unterschiffsklasse-Raketen</i>		
Piranha	670	84*
Stachelrochen	496	62*
Schwertfisch	317	40*
Teufelsrochen	396	50*

* Pro Schuss, nicht pro Tonne.

WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGS- KW-TABELLE CLANS [ERGÄNZUNG]

Gegenstand	Gegenstand- KW	Munitions- KW
<i>Energiewaffen</i>		
ER-Flammer	16	—
Chemischer Laser (Leicht)	7	1
Chemischer Laser (Mittelschwer)	37	5
Chemischer Laser (Schwer)	99	12
ER-Impulslaser (Leicht)	36	—
ER-Impulslaser (Mittelschwer)	117	—
ER-Impulslaser (Schwer)	272	—
Verbesserter Ultra-Laser (Leicht)	19	—
Verbesserter Ultra-Laser (Mittelschwer)	93	—
Verbesserter Ultra-Laser (Schwer)	296	—
Laser-Raketenabwehrsystem	45 ⁺	—
<i>Ballistische Waffen</i>		
GR-LB-X-AK	20	—
ProtoMech-AK/2	34	4
ProtoMech-AK/4	49	6

WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGS-KW-TABELLE CLANS [ERGÄNZUNG] (FORTSETZUNG)

Gegenstand	Gegenstand-KW	Munitions-KW
ProtoMech-AK/8	66	8
Multi-AK/2	161	20
Multi-AK/5	345	43
Flüssiggeschütz	6	1
Schwerer Flammer	15	2
Mech-Mörser/1	10	1
Mech-Mörser/2	14	2
Mech-Mörser/4	26	3
Mech-Mörser/8	50	6
Fahrzeug-Granatwerfer	15	—
Artilleriekanone, Long Tom	329	41
Artilleriekanone, Sniper	77	10
Artilleriekanone, Thumper	41	5
Raketengewaffen		
Blitz-LSR-5	86/17	11
Blitz-LSR-10	173/35	22
Blitz-LSR-15	259/52	32
Blitz-LSR-20	345/69	43
Artilleriewaffen		
Arrow-IV	240	30
Long Tom	560	46
Sniper	96	11
Thumper	48	5
Nahkampfwaffen		
Klauen	(Schaden x 1,275)	—
ProtoMech-Nahkampfwaffen	(Schaden x 1,25)	—
Krallen	(Trittschaden x 1)	—

Gegenstand	Gegenstand-KW	Munitions-KW
Andere Ausrüstung		
Aktivator-Verbesserungssystem	G	—
Engel-Störsender	100 [†]	—
Gepanzerte Komponenten	J	—
Artemis-V-FLS	L	—
CASE II	H	—
Maschinengewehr-Batterie	M	—
M-WUS	9 [†]	—
Minenräumer	30 [†]	—
Wachhund-EKKFS	68 [†]	—
Senkrechtstarter-Mastaufhängung	K	—

[†] Defensiver Kampfwert

G Aktivator-Verbesserungssystem: Der KW eines AVS entspricht 25 Prozent des Gesamt-KW aller Waffen (inklusive Nahkampfwaffen), die mit dem AVS verknüpft sind. Der KW von Munition wird bei dieser Berechnung nicht in Betracht gezogen.

H CASE II: Auch wenn diese Gegenstände zur Berechnung des Defensiven Kampfwerts verwendet werden, haben sie keinen eigenen KW.

J Gepanzerte Komponenten: Der Defensiver Kampfwert einer Gepanzerten Komponente entspricht 5 Prozent des KW des Gegenstands, den die Zeile beschützt. Wenn der Gegenstand keinen KW hat, dann ist der KW 5 Punkte pro Zeile.

K Senkrechtstarter-Mastaufhängung: Addiere 10 zum KW von mastmontierten Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Siehe Seite 382

L Artemis-V-FLS: Erhöhe den KW aller Raketenwerfer, die mit Artemis-V ausgestattet sind, um 30 Prozent.

M Maschinengewehr-Batterie: Der KW ist der KW aller Waffen in der Batterie (ohne die Munition) x 0,1.

LUFT-/RAUMWAFFEN- UND AUSRÜSTUNGS-KW-TABELLE [ERGÄNZUNG]

Gegenstand	Gegenstand-KW	Munitions-KW
Externe Aufhängungen		
LAA-Rakete	—	jeweils 57
SA-Rakete	—	jeweils 114
SAEK-Rakete	—	jeweils 75
Ungelenkte Arrow-IV-Rakete	—	jeweils 34
Infernobombe	—	jeweils 16
LLL-Rakete	—	jeweils 17
Donnerbombe	—	*
Torpedobombe	—	jeweils 10

* Donnerbomben haben einen KW gleich sieben 20-Punkte-Minenfeldern des entsprechenden Typs.

MINENFELD-KW-TABELLE

Typ	KW pro 5 Punkte	KW pro Hexfeld
Aktive Minen	6	—
Befehlsdetoniert	6	—
EMP	—	45
Inferno	5	—
Weltraum	5	—
Standard	4	—
Vibrabombe	5	—

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÜCHER

EINE STREITMACHT AUFSTELLEN (ERGÄNZUNG)

Die folgenden Regeln sollen die Regeln zur Anpassung des Kampfwerts einer Streitmacht modifizieren (siehe Seite 314, *TM*). Wie zuvor wird der KW jeder Einheit angepasst, um zusätzliche Faktoren wie spezielle Ausrüstung, Truppenqualität und Größe der Streitmacht abzubilden.

ALTERNATIVE MUNITIONSARTEN (NEU)

Einige alternative Munitionsarten machen es notwendig, dass der Basis-KW einer Einheit, die sie mit sich führt, erhöht wird, ehe andere Modifikatoren eingerechnet werden.

Schlag in der Alternativen Munitionstabelle nach, um die Modifikatoren des Basis-Kampfwert zu erhalten, die die Munition bringt. Einschusswaffen (wie Fahrzeug-Granatwerfer) verwenden den KW der Waffe, nicht den der Munition.

EXTERNE AUFHÄNGUNGEN (ERWEITERT)

Tactical Operations stellt eine Reihe neuer Arten externer Aufhängelasten vor, unter denen die Spieler auswählen können. In der Luft-/Raumwaffen- und Ausrüstungstabelle (Ergänzung) findest du ihre KW-Werte.

ALTERNATIVE MUNITIONSTABELLE

Typ	KW-Modifikator*
<i>Autokanonenmunition</i>	
Hülsenlos	1.0
Leuchtspur	0.25
<i>Artillerie</i>	
Donner/FASCAM	†
<i>Flammer-/Flüssigggeschütz/Wasserwerfermunition</i>	
Korrosiv	2.0
Infernobrennstoff	2.0
<i>Granatwerfer</i>	
Brandgranaten	0.5
<i>Raketenmunition</i>	
Säure	1.0
Anti-Strahlung	0.3
Folge-dem-Führer-Raketen	0.5
Wärmesuchrakete	0.5
Magnetimpuls	1.0
Schwarm-V	0.2
Zwillingsladung	1.0
Donner/FASCAM	†
<i>Mech-Mörsermunition</i>	
Panzerbrechend	0.2

* Multiplikator wird auf jede Tonne Munition angerechnet, um den zusätzlichen Basis-KW der Munition zu bestimmen. Bei einschüssigen wird der Modifikator auf die Waffe selbst angerechnet.

† Berechne den KW, indem du die Gesamtpunkte von Minen pro Tonne bestimmst und dann durch 5 teilst. Multipliziere das Ergebnis mit dem KW, der in der Minenfeld-KW-Tabelle angegeben ist (siehe Seite 385).

FERTIGKEITSWERTE (ERWEITERT)

Nachdem Modifikatoren auf den Basis-KW für alternative Munition, ZES, K³ und Externe Aufhängelasten angerechnet worden sind, passe den KW-Wert an, um die Fertigkeit der Einheiten abzubilden (siehe Seite 314, *TM*).

Cockpits: Um den grundsätzlichen Einfluss der Kontrollsysteme abzubilden verringern Einheiten mit einem torsomontierten Cockpit ihren Kampfwert um 5 Prozent.

Drohnen: Verwende die Piloten- und Schützenwerte des Bedieners der Drohne, ehe Anpassungen für das Bedienen der Einheit als Drohne vorgenommen werden.

KOMMANDO, KONTROLLE UND KOMMUNIKATION (ERWEITERT)

Zwei oder mehr Einheiten in einer Streitmacht, die mit K³-Systemen ausgestattet sind, können als Teil eines K³-Netzwerks bestimmt werden (siehe Seite 131, *TW*). Addiere 5 Prozent der Gesamt-KW aller Einheiten in einem K3-Netzwerk zu jeder Einheit, die mit dem Netzwerk verbunden ist.

Hochleistungs-K³-Netzwerke addieren 7 Prozent auf die Gesamt-KW aller Einheiten in dem K³-Netzwerk. In Netzwerken, die Standard- und Hochleistungs-K³ mischen, muss jede einzelne Einheit ihren KW basierend auf ihrem jeweiligen K³-Typ berechnen.

MINENFELDER (NEU)

Potentiell kann eine Streitmacht das Spiel mit einem oder mehreren platzierten Minenfeldern beginnen. Siehe die Minenfeld-KW-Tabelle (siehe Seite 385) für die KW der verschiedenen Arten von verfügbaren Minenfeldern. Der KW aller eingesetzten Minen wird am Ende aller Berechnungen addiert. Minenfelder werden nicht bei der Zahl der Einheiten beachtet, wenn der KW für die relative Größe der Streitmacht angepasst wird.

STREITMACHTSGRÖSSE

Am Ende wird der Streitmacht-KW für die relative Größe der gegnerischen Streitmächte angepasst (siehe Seite 314, *TM*).

ZIELERFASSUNGS AUSTRÜSTUNG (ERWEITERT)

Wenn sie zusammen mit einem ZES verwendet wird, erhöht manche Ausrüstung den Basis-Kampfwert von Einheiten in einer Streitmacht. Wenn irgendeine Einheit in der Streitmacht mit einem ZES, Leichten ZES oder einem K³-Meistercomputer ausgestattet ist, addiere KW gleich dem KW (wie in der Ausrüstungs-KW-Tabelle angegeben) für jede Tonne Arrow-IV-Zielsuch-Artillerieraketen, Copperhead-Artilleriemunition, Lenk-LSR-Munition oder Lenk-Mörsermunition.



INDEX

- Abschirmen (Bewegungsmodus) 19
 Absichtliche Stürze von oben 91
 Abweichung, Erweiterte 178
 Abwicklung von
 Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen 201
 Abwurfaffen 278
 Aktivator-Verbesserungssystem 279
 Aktive Minenfelder 209
 Aktive Sonden 99, 278
 Allgemeine Regeln 74, 78
 Alternative Munitionsarten (Neu) 386
 Alternative Munitionsarten 350
 Andock-Strahlsteueranlage 280
 Angesagter Angriff 78
 Anmerkungen zur Ausrüstung 275
 Antrieb installieren 245
 Antrieb und Kontrollsysteme einbauen 245
 Antriebs- und Steuersysteme einbauen 262
 Antriebssystem einbauen 263
 Artemis-V-Feuerleitsystem 280
 Artillerie 179, 280
 Artillerie nicht direkt auf dem Spielfeld 179
 Artillerieabwehrfeuer 186
 Artilleriekanonen 281
 Artilleriemunition 350
 Atmosphärischer Druck (Dichte) 54
 Aufmunitionieren unter Feuer 213
 Aufstellen in Trupps 27
 Aufstellen in Trupps von
 Konventionellen Infanterieeinheiten 108
 Auftriebs-/Tauch-Ausrüstung einbauen 249
 Ausrichtung 167
 Ausweichen (Bewegungsmodus) 19
 Autokanonen 100, 282
 Autokanonenmunition 354
 Automatisierte Waffen 133
 Basisgeländarten 30
 BattleMech-/Protomech-Antriebssysteme 283
 BattleMech-/ProtoMech-Teilschwingen 284, 380
 BattleMech-Harjel-System 285
 BattleMech-Nahkampfwaffen 286
 BattleMech-UME-System 285, 380
 Bautendatenbogen 11, 114
 Befehlsdetonierte Minenfelder 209
 Beinschaden 24
 Bepflanzte Äcker 39
 Berittene Infanterie 290
 Besatzung hinzufügen 264
 Besatzungsmitglieder und Fähigkeiten 218
 Besatzungsverluste und Besatzungstreffer 206
 Beschuss, Erweitert 84
 Besondere Verbesserungen 251
 Bewaldung mit Höhenlevel 1 37
 Bewegung (im Spiel) 148
 Bewegung 24, 148, 149, 154, 164, 165, 215
 Bewegung auf Pflaster 27
 Bewegung durch Gebäude, Erweiterte 118
 Bewegung planen 215
 Bewegungskosten- und
 Planetenbedingungsregeln, Erweiterte 28
 Bewegungsmodi 18
 Bewegungsphase (Aufspürphase) 220
 Bewegungswürfel (Tipps und Vorschläge) 28
 Blue-Shield-Partikelfelddämpfer 290, 380
 BLUTIGE DIVIDENDEN 144
 Bodenbewegung, Erweiterte 18
 Bombenmunition 355
 Briankastell-Komplexe 141
 BOOM 110
 CASE II 292, 381
 Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild 292, 381
 Cockpitsysteme – Torsomontiertes Cockpit 381
 Cockpit-Systeme 293
 Datenbögen 10, 391
 Datenbogen ausfüllen 133
 Datenbögen für Erweiterte Regeln 11
 Datenbogen für große Hilfsschiffe 10
 Datenbögen und Vorbereitung 219
 Defensiven Kampfwert berechnen 379
 Der Internen Struktur / Strukturellen
 Integrität Gewicht zuweisen 242
 Der Konstruktionsprozess 128
 DIE EFFIZIENZ ROMS 270
 Die Grundlagen der
 Erweiterten Einheitenkonstruktion 236
 Direktfeuer-Artillerie 185
 Doppelblind-Regeln 220
 Drohnen-(Fernsteuer-)Systeme 294
 Drohnen-Fernsteuersystem 381
 Dschungel 36
 ECCM 100
 Eine Streitmacht aufstellen 386
 Einen Mech abschleppen 98
 Eingraben 108
 Einheiten transportieren 150
 Einheitentransport 156, 164, 170
 Einheitentyp 236
 Einheitenversetzung 172
 Einheitenzerstörung 159
 EINLEITUNG 8
 Einziehbare Klinge 103
 Eis 50
 Elektromagnetische Interferenz (EMI) 55
 Elektronische Ausrüstung 159, 164
 Elektronische-Kriegsführungs-(EK-)
 Ausrüstung 295
 Endgültigen Kampfwert berechnen 379
 Energiegeneratoren 133
 Energiesammler und Mikrowellentransmitter 295
 Energiespeicher-Batterien 296
 Energieversorgungssysteme einbauen 262
 Energiewaffen 102
 Engel-Störsender (GR) 380
 Engel-Störsender 296
 Enteraktionen (Nicht-Infanterie) 188
 Entern durch eine Schleuse
 (in einen Frachtraum) 188
 Erdbeben 55
 Erleiden von Schaden 23
 Ermitteln der Suprastruktur 128
 Erschöpfung 198
 Erweiterte Abweichung 178
 Erweiterte Bewegung durch Gebäude 118
 Erweiterte Bewegungskosten- und
 Planetenbedingungsregeln 28
 Erweiterte Bodenbewegung 18
 Erweiterte Gebäude 114
 Erweiterte Gebäudeausrüstung 133
 Erweiterte Gebäudeklassen 114
 Erweiterte Hilfsfahrzeuge 148
 Erweiterte Hilfsfahrzeuge (Konstruktion) 236
 Erweiterte Höhenbombardement-
 Abweichung 178
 Erweiterte Kampfwerte 378
 Erweiterte Konstruktionsoptionen 376
 Erweiterte Kritische Treffer und Schaden 74
 Erweiterte Regeln 8
 Erweiterte Trefferzonen 77
 Erweiterte Waffen und Ausrüstung 380
 Erweiterten Hilfsfahrzeugtyp wählen 238
 Erweiterter Beschuss 84
 Erweiterter Kampf 74
 Erweiterter kritischer Schaden
 gegen Gebäude 120
 Externe Aufhängungen (Erweitert) 386
 Extrem schwere Fahrzeuge 378
 Extreme Temperaturen 62
 Extreme Tiefen 42
 Fahrzeugbesatzung 218
 Fahrzeuge 24, 197
 Fahrzeuge aufheben und werfen 96
 Fahrzeug-Effektivität 107
 Fahrzeugs-/Gefechtsrüstungs-Abwurfschirme
 (FAS/GRAS) 297
 Fahrzeug-Sprungdüsen 296, 382
 Faltbares Kommandomodul (FKM) 298
 Fehlschüsse 81
 Feldgeschütze / Feldartillerie 298
 Fernsensoren 359
 Fertigkeitswerte (Erweitert) 386
 Feuer 43
 Feuer aufgrund von Waffenangriffen
 in Frachträumen 190
 Feuer- und Rauch-Abwicklungssequenz 46
 Fiktion kontra Regeln 9
 Fiktion und Kunst 10
 Flammer 299
 Flammer-/Flüssigggeschütz-/Wasserwerfer-
 Munition 359
 Flickwerk-Panzerung 377, 382
 Flugdeck / Hubschrauberlandeplatz 300
 Flugdecks 156, 164, 170
 Flüssigbrennstoff-/Chemie-Speichertanks 134
 Flüssigggeschütz 301
 Fortlaufende Karten 214
 Funktion festlegen 259
 Gaussgeschütz 301
 Gausswaffen 102
 Gebäude 30, 168
 Gebäude aus dem Inneren angreifen 121
 Gebäude, Erweiterte 114
 Gebäudeausrüstung, Erweiterte 133
 Gebäudeeinsturz (Erweitert) 123
 Gebäudegrundlagen 128
 Gebäudeklassen 116
 Gebäudeklassen, Erweiterte 114
 Gebäudekonstruktion 128
 Gebrochene Berechnung 376
 Gefährliches Flüssigkeitsreservoir 49
 Gechtsfahrzeuggruppmfmodifikationen 302,
 381
 Gefechtsrüstungen aufheben und werfen 97

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



Gefechtsrüstungen gegen Gefechtsrüstungen 109
Gefechtsrüstungsabwurfwaffentornister (AWT) 303, 380
Gefechtsrüstungsgewichte 186
Gefechtsrüstungsinfanterie 108
Gefechtsrüstungsmyomerverstärker 303, 380
Geländebedingungen 54
Geländefaktor-Regeln 65
Geländemodifikatoren 40
Gepanzerte Antriebssysteme 304
Gepanzerte Gebäude 121
Gepanzerte Komponenten 304, 380
Geröllhaufen 30
Geschütztürme 305, 382
Gewicht (erweiterte Einheitenkonstruktion) 237, 240
Gewichtsklasse-Nahkampfmodifikatoren 88
Geysire 48
Glatteis 41
Gleichzeitige Bewegung 215
Gleitende Kritische Treffer 77
Granatwerfer, Fahrzeug- (FGW) 306
Granatwerfermunition 362
Große Hilfsluftschiffe 164, 378
Große Hilfsschiffe 154, 379
Große Türen 138
Hagel 58
Halbe Höhenlevel 31
Handwaffen 307, 381
Hastige Bewegung 20
Hilfsfahrzeuge 10
Hilfsfahrzeuge, Erweitert (Konstruktion) 236
Hilfsfahrzeuge, Erweiterte 148
Hohe / Niedrige Decken 137
Hohe / Niedrige Schwerkraft 55
Höhenbombardement-Abweichung, Erweiterte 178
INDEX 387
Industrieaufzüge 137
Infanterie 27, 108
Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen 199
Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionen in Gebäuden 201
Infanteriemörser 108
Infanteriepanzerung 308
Informationen verbergen 219
Initiativephase 220
INS FEUER 174
Insektensturm 41
Interstellar Operations 9
K3-Systeme 309
Kampf 153, 156, 164, 170
Kampf, Erweitert 74
Kampfwerte, Erweiterte 378
Kauerhaltung 21
Klasse, Größe und Form wählen 261
Klettern (Infanterie) 27
Klettern und Herabspringen 22
Kollisionen 167
Kombinierte Minenfelder 210
Kommandeure 191
Kommando, Kontrolle und Kommunikation (Erweitert) 386
Kommandolevelkommunikation (taktisch) 191
Komponenten 10
Komponenten einbauen 131
Konstruktion Erweiterter Hilfsfahrzeuge 238

Konstruktionsfaktor (Erweitert) 121
Konstruktionsfaktor und interne Gewichtskapazität 261
Konstruktionsoptionen, Erweiterte 376
Kontrolle über Einheiten übernehmen 216
Konventionelle Minenfelder 208
Kriechen (Bewegungsmodus) 20
Kritische Treffer (Mobile Bauten) 172
Kritische Treffer und Schaden, Erweitert 74
Kritischer Schaden 159
Kritischer Schaden gegen Gebäude, Erweitert 120
Kühlmittelkapsel 311, 381
Landedeck 312
Laser - Geschwindigkeitsverstellbarer Impulslaser 314, 382
Laser 312
Laser-Isolator 314, 381
Laser-Raketenabwehrsystem 314, 381
Leblose Objekte aufheben 92
Leblose Objekte fallen lassen und absetzen 98
Leere-Signatursystem 315, 382
Leichter Schnee 52
Licht 58
Lichtsegel 315
Literatur 9
Lithium-Fusionsbatterie 316
Magma 37
Marine-Autokanonen (Schiffsklasse-AK) 316
Marine-Gauggeschütz (Schiffsklasse-Gauggewaffe) 316
Marine-K3 317
Marine-Kommunikationsscanner 317
Marine-Laser (Schiffsklasse-Laser) 318
Marine-PPK (Schiffsklasse-PPK) 318
Marine-Reparaturanlagen 319
Marine-Schlepperadapter 320
Maschinengewehre 102
Massenbeschleuniger 320
Mechanische BattleMech-Sprungverstärker 284, 380
Mechanische Gefechtsrüstungssprungverstärker 321, 380
Mechkapseln 322
MechKrieger-Unterwasserüberlebenssystem 322
Mech-Mörser 321
Mechpilotenwürfe 23
Mechs und ProtoMechs werfen 95
Meteorschauer 56
Minen 363
Minenfelder (Neu) 386
Minenfelder 207
Minenfelder räumen 210
Minenleger 322
Minenräumer 323
Mobile Bauten 10, 165, 379
Mobile Bauten entwerfen 259
Mobile Feldbasis 324
Mobile Hyperpuls-Generatoren 324
Mobilen Gebäudetyp wählen 259
Modulare Gebäudeverbindung 265
Moral 211
Moralverlust 212
Moralwürfe 211
Mörsermunition 366
MSR-"Apollo"-Feuerleitsystem 325
Munition 350, 376

Nahkampf 88
Nahkampfverteidigung (Bewegungsmodus) 20
Nebel 57
Neue Angriffsarten 88
Neue Nahkampfwaffenangriffe 88
Nicht-Infanterieeinheiten als Deckung verwenden 108
Notausstieg / Aufgabe von Einheiten 196
Null-Signatursystem 325, 382
Offene Konstruktion 138
Offensiven Kampfwert berechnen 379
Omnihilfsfahrzeuge 258
Panzerung 325, 376, 380
Panzerung einbauen 130, 252, 266
Partikelprojektorkanone (PPK) 103
Patzter 23, 75
Planetenbedingungen 28, 186
Planetenbedingungstabellen 68
PPK-Kondensator 329, 382
Protomech-Nahkampfwaffen 329
Radartauschkörper-Kapsel 332
Raketen 102
Raketenabwehrsysteme 99
Raketenmunition 369
Raketenwerfer 332
Rammangriffe 91
Rammangriffe gegen Schienenfahrzeuge 154
Rauch 47
Raum 238
Reaktoren 333, 376, 381
Reaktortreffer 77
Regeln, Erweiterte 8
Regen 59
Rettungssysteme 336
Rückwärtsbewegung (Erweitert) 22
Rumpf entwerfen 238
Rutschen 23
Sammeln (Moral) 212
Sand 39
Satelliten 148, 193, 378
Satellitendatenbogen 11, 398
Satelliten-Imager 337
Scannen 219
Schaden 83, 182
Schienen 51
Schienenfahrzeuge 149, 378
Schiffe 197
Schiffszugmaschinen 156
Schilde 288, 382
Schlachtfeld-Wracks 187
Schlamm 50
Schneefall 60
Schnelle Bewegung (Infanterie) 27
Schnellfeuermodus (MGs) 102
Schussfelder 107
Schutt (Extrem) 39
Schwarmangriffe 217
Schwerindustrie 31
Schwermetall-Suprastruktur 137
Seilrutschen 219
Senkrechtstarter-Mastvisier 337, 382
Senkrechtstarter-Panzergrenadiere 339
Senkrechtstarter-Spezialangriffe 107
Senkrechtstarter-Zusatzdüsen 339, 382
Sichtlinien und tote Winkel 79
Skalierter Schaden 126



Soldaten mit xenoplanetarem Zusatztraining 340
Spezialisierte Infanterie 340
Spielablauf (Artillerie) 179
Spielablauf (Doppelblind) 220
Spielerentscheid 9
Sprengfalle 343
Sprinten (Bewegungsmodus) 18
Sprungfähigkeit bestimmen 249
Standardregeln-Erweiterungen 118
Stapeln (Erweitert) 23
Stapeln (Mobile Bodenstrukturen) 168
Stapeln 155, 164
Steckenbleiben-Regel 62
Stehen bleiben
(Erweitert: Bewegungsmodus) 18
Steile Klippen 39
Steuer- / Besatzungssysteme einbauen 249
Stilllegung vermeiden 104
Störsender / Tarnkappensystem
(Doppelblind) 223
Störsender 100
Straßen 51
Strategic Operations 8
Streiftreffer / Volltreffer 80
STREIFTREFFER 70
Streitmachtsgröße 386
Stromschnellen 51
Struktur 343, 382
Strukturelle Integrität bestimmen
(nur für Luftschiffe) 249
Sturzbäche 52
Stürze (Erweitert) 24
Stürze von oben 164
Subkompaktes K-F-Antriebssystem 344

Sumpf 51
Tabellen 404
TAKTISCHE ANALYSE 14
Taser 345
Technologiebasis (Erweiterte
Einheitenkonstruktion) 237
Technologiebasis wählen 239, 261
TECHNOLOGIEN IM SCHATTEN 226
Teildeckung 87
Temperaturen, Extrem 62
Thunderbolt-Raketenwerfer 346
Tiefen, Extrem 42
Tiefschnee 41
Todessprung 91
Transporthangars (Erweitert) 217
Trefferzonen, Erweiterte 77
Treibstoffkapazität ermitteln 248, 263
Tundra 40
Tunnel 141
Turbolader 346, 382
Überwachungskamera 347
Ultraleichte BattleMechs 378
Umweltversiegelung 136, 265, 303
Unbeabsichtigte Stürze 154, 173
Untergrund-/Unterwassergebäude 140
Unterschiffsklassewaffen 347
Unterwasserkampf 224
Unwegsames Gelände (Extrem) 39
Verbesserte Position 198
Verfügbare Informationen 219
Verlassene Einheiten 216
Vermischte Technologie 377
Verschiedenes 62
Verunreinigte und Toxische Atmosphären 56
Vervollständigen des Datenbogens

(Erweiterte Hilfsfahrzeuge) 258
Vervollständigen des Datenbogens (Mobile
Bauten) 269
Verwehter Sand 62
Verwendung erbeuteter Einheiten / Gebäude
207
Vibrabomben Minenfelder 209
Vorsichtige Bewegung 63
Waffen und Ausrüstung, Erweiterte 380
Waffen, Munition und Ausrüstung einbauen
254
Waffen, Wärmetauscher und Ausrüstung ein-
bauen 266
Waffenangriffe 79
Waffenangriffe in Frachträumen 188
Waffeneinsatzphase 224
Waffenübertragene Minenfelder 210
Waffenverwaltungswürfel
(Tipps und Ideen) 109
Wähle deine Regeln 9
Wälder (Extrem dichte) 40
Wärme 104
Wärmeskala-Modifikatoren 64
Wärmetauscher 349
Wärmetauscher einbauen 251
Wärmetauscher-Kühlmittel umleiten
(nur bei Mechs) 104
Wärmetauscher-Kühlmittelversagen 105
Wasserfluss 52
Wetterbedingungen 57
Wind 61
XZT-Soldaten 340
Zerstörung eines mobilen Gebäudes 172
Zielerfassung 180
Zusätzliche Datenbögen und Vorlagen 13

EINLEITUNG

ERWEITERTE
BODENBEWEGUNG

ERWEITERTER
KAMPF

ERWEITERTE
GEBÄUDE

ERWEITERTE
HILFSFAHRZEUGE

ALLGEMEINE REGELN

KONSTRUKTION
ERWEITERTER
HILFSFAHRZEUGE

ERWEITERTE WAFFEN
UND AUSTRÜSTUNG

INDEX

DATENBÖGEN



TABELLEN-INDEX

Abschirmen-Tabelle 19	Gebrochene Berechnungen Tabellen 376	Notausstiegsmodifikatoren-Tabelle 197
Artilleriemodifikatoren-Tabelle 180	Gefährliche Flüssigkeitsreservoirs 49	Panzerungstabelle Konventionelle Infanterie 309
Artilleriemunitionstabelle 184	Geländeeffekt-Tabelle 31	Planetenbedingungstabelle 69
Artillerie-Reichweitentabelle 181	Geländefaktor- und Umwandlungstabelle 64	PPK-Rückkopplungstabelle 103
Besatzungsverlust-Tabelle 206	Geschicktes Ausweichen 19	PPK-Überladungstabelle 103
Bewegungskostentabelle Mobile Bauten 166	Gewichtsklassen-Nahkampfangriffsmodifikator-Tabelle 88	Sammeln-Tabelle 213
Blitzschlagtabelle 59	Hangarpersonal-Tabelle 202	Satellitenarten-Tabelle 195
Durchbruchstabelle für versiegelte Gebäude 137	Höhentabelle Große Schiffe 156	Sensorreichweiten-Tabelle 222
EMP-Minen Effekttabelle 365	Insektensturmtabelle 41	Schadens-Gewichtsklassen-Mechpilotenwurf-Modifikatoren 23
Energiegenerator-Tabelle 134	Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionstabelle 205	Schlachtfeld-Wracktabelle 187
Erschöpfungstabelle 198	Kritische Treffer Mobile Bauten 172	Sinkgeschwindigkeit Große Schiffe 159
Erweiterte allgemeine Reaktortabelle 335	Kritische Schadenstabelle Direktfeuer-Ballistisch und Artillerie 76	Sichtweiten-Tabelle 221
Erweiterte Bewegungskosten- und Planetenbedingungstabelle 32	Kritische Schadenstabelle Direktfeuer-Energie/Impuls Waffen 75	Soldatenpunkt-Tabelle 202
Erweiterte Gebäude-Bewegungstabelle 120	Kritische Schadenstabelle Raketenwaffen 76	Stilllegungsstop-Mechpilotenwertmodifikator 104
Erweiterte Gefechtsrüstungsgewichtstabelle 187	Kritischer Cockpitschaden 76	Störsender-/Tarnkappen-Modifikatorentabelle 223
Erweiterte Kritische Gebäudetreffer 121	Kritischer Schaden Ausrüstung 76	Tasereffekt-Tabelle 346
Erweiterte Kritische Treffer 74	Kritischer Treffer Unterschiffsklasseraketen 349	Transporthangar-Statustabelle 218
Erweiterte Mech-Trefferzonen-Tabelle 76	Kurvenwert-Tabelle 25	Trefferzonentabelle Große Schiffe 158
Erweiterte Panzerungstabelle 327	Leck- und Explosionstabelle für Brennstofftanks 136	Typentabelle Spezialisierte Infanterie 342
Erweiterte Trefferzonentabelle für vierbeinige und liegende Mechs 77	Manöverfehlschlags-Tabelle 26	Unterdrückungsfeuer-Tabelle 87
Erweiterte Wärmepunkt-Tabelle 63	Maximale zusätzliche Gefechtsrüstungen 97	Verfügbarkeitscodes-Tabelle 274
Erweiterte Wärmeskala 104	Mechpilotenwert-FS-Sturztabelle 24	Verunreinigte und toxische Atmosphären 56
Extrem schwere Gefechtsfahrzeugtabelle 378	Mechwurf-Tabelle 95	Wärmetauscher-Kühlmittel-Versagensmodifikator 105
Extreme Tiefen Tabelle 42	Mindestbesatzungstabelle für Erweiterte Gebäude 132	Weltraumminen-Tabelle 366
Feuer- und Rauch-Abwicklungssequenz 46	Minenfeld-Dichtetabelle 208	Windstärken-Tabelle 47
Feuertabellen 44	Moraltabellen 121	Wurfdistanz-Tabelle 92
Flickwerk-Panzerungstabelle 377	Nahkampfwaffen-Ergänzungstabelle 89	
Flugzeitentabelle indirekte Artillerie 181		
Gebäudeklassen- und Typentabelle 115		

ERRATA

FAHRZEUGDATEN

Bewaffnung & Ausrüstung	(Hexfelder)

[illegible]

Kosten: _____ **KW:** _____

Besatzung: _____
Schützenwert: ____ **Fahrenwert:** ____

Kommandeurs-Treffer +1 **Fahrer-Treffer** +2
 Modifikator für alle Fertigkeitswürfe Modifikator für Fahren-Würfe

Vorderer Geschützturm	☐	Reaktorstreifer	☐
blockiert			
Hinterer Geschützturm	☐		
blockiert			
Sensortreffer		+1	+2
		+3	D
Antriebssystemstreifer		+1	+2
		+3	
Stabilisatoren			
Front	☐	Links	☐
		Rechts	☐
Heck	☐	Vor. Ges.	☐
		Hin. Ges.	☐

SPW: ____

Vordere Panzerung

Vorderer Geschützturm

Hinterer Geschützturm

Hinterere Panzerung

Rechte Panzerung

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

ZW6 WURF	ANGRIFFSRICHTUNG		
	FRONT	HECK	SEITENG
2*	Front [Kritisch]	Heck [Kritisch]	Seite [Kritisch]
3	Front↑	Heck↑	Seite↑
4	Front↑	Heck↑	Seite↑
5	Rechte Seite↑	Linke Seite↑	Front↑
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite [Kritisch]*
9	Linke Seite↑	Rechte Seite↑	Heck↑
10	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm
11	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm
12*	Geschützturm [Kritisch]	Geschützturm [Kritisch]	Geschützturm [Kritisch]

§Seitentreffer treffen die Seite, die von der Angriffsrichtung bestimmt ist. Trifft ein Angriff beispielsweise die rechte Seite, dann treffen alle Seiten-Ergebnisse die rechte Seitenpanzerung. Wenn das Fahrzeug keinen Geschützturm hat, dann treffen Geschützturm-Treffer die Panzerung auf der angegriffenen Seite.

2W6 WURF	EFFEKT*
2-5	Kein Effekt.
6-7	Leichter Schaden; +1 Modifikator auf alle Fahrwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; -1 Reisegeschwindigkeits-BP, +2 Modifikator auf alle Fahrwürfe
10-11	Schwerer Schaden; nur halbe Reisegeschwindigkeits-BP (aufrunden), +3 Modifikator auf alle Fahrwürfe
12+	Schwerwiegender Schaden; keine Bewegung für den Rest des Spiels. Das Fahrzeug ist immobil.

Angriffsrichtung-Modifikator		Fahrzeugtyp-Modifikator	
Treffer von hinten	+ 1	Kette, Schiff	+ 0
Treffer von der Seite	+ 2	Rad	+ 2
		Luftkissen, Tragflügelboot	+ 3
		Bodeneffekt	+ 4

* Alle Bewegungs- und Fahrenwürfe-Modifikatoren sind kumulativ. Allerdings kann jeder Fahrenwurf-Modifikator nur einmal eingezeichnet werden. Wird beispielsweise eine B-7 gewürfelt, was einen Modifikator von +1 bedeutet, können diese +1 nur dieses Mal anfallen; ein weiterer Wurf von B-7 hat keinen Effekt. Das bedeutet, dass der maximale Fahrenwurf-Modifikator durch die Antriebschaden-Tabelle bei +8 liegt. Sinken die Reisegeschwindigkeit/BP einer Einheit auf 0, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, ist aber kein immobilisiertes Ziel. Außerdem treten alle Antriebssystemschäden am Ende der Phase in Kraft, in der es zu der Beschädigung kam. Greifen beispielsweise zwei Einheiten desselben Gefechtsfahrzeuges während der Waffeneinsatzphase an, und die erste erzielt einen Antriebssystemschaden und würfelt eine 12, dann gilt der Modifikator von -4 für immobilisiertes Ziel für den zweiten Angreifer nicht. Der Modifikator würde allerdings in der Nahkampphase derselben Runde anfallen. Wird ein Luftfahrzeug über Wasser mit Tiefe 1 oder tiefer immobilisiert, dann versinkt es und wird zerstört.

GETROFFENE ZONE				
2WS WURF	FRONT	SEITEN	HECK	GESCHÜTZTURM
2-5	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer
6	Fahrtretter	Fracht-Infanterietreffer	Waffenfehlfunktion	Stabilisator
7	Waffenfehlfunktion	Waffenfehlfunktion	Fracht-Infanterietreffer	Geschützturm verklemt
8	Stabilisator	Besatzung betäubt	Stabilisator	Waffenfehlfunktion
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Geschützturm blockiert
10	Kommandeurstreffer	Waffe zerstört	Reaktortreffer	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Reaktortreffer	Munition**	Munition**
12	Besatzung getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Geschützturm abgerissen

* Nur wenn das Gefechtsfahrzeug einen Verbrennungsmotor besitzt. Hat es einen Fusionsreaktor, behandle dies wie einen Reaktortreffer.
 ** Wenn das Gefechtsfahrzeug keine Munition mit sich führt, behandle dies wie Waffe zerstört.

DATENBOGEN

© 2014 The Topps Company, Inc. Batsteich, Mechl und Batsteich sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC. Deutsche Version © 2014 Ullstein Spiele GmbH, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

FAHRZEUGDATEN

Maschinentyp: _____

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	Kur	Mi	Wei

[illegible]

Kosten: _____ KW: _____

BESATZUNGSDATEN

Fertigkeitswürfe	Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

NOTIZEN

TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG				
ZWIS WURF	FRONT	HECK	FRONT-SEITE	HECK-SEITE
2*	Front [Kritisch]	Heck [Kritisch]	Seite [Kritisch]	Seite [Kritisch]
3	Rechte Seite↑	Linke Seite↑	Front↑	Heck↑
4	Front↑	Heck↑	Seite↑	Seite↑
5	Front↑	Heck↑	Seite	Seite
6	Front	Heck	Seite	Seite
7	Front	Heck	Seite	Seite
8	Front	Heck	Seite [Kritisch]*	Seite [Kritisch]
9	Front↑	Heck↑	Seite↑	Seite↑
10	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm
11	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm
12*	Geschützturm [Kritisch]	Geschützturm [Kritisch]	Geschützturm [Kritisch]	Geschützturm [Kritisch]

§Seitentreffer treffen die Seite, die von der Angriffsrichtung bestimmt ist. Trifft ein Angriff beispielsweise die rechte Seite, dann treffen alle Seiten-Ergebnisse die rechte Seitenpanzerung. Wenn das Fahrzeug keinen Geschützturm hat, dann treffen Geschützturm-Treffer die Panzerung auf der angegriffenen Seite.

ANTRIEBSSCHÄDEN-TABELLE

2W6 WURF	EFFEKT*
2-5	Kein Effekt
6-7	Leichter Schaden; +1 Modifikator auf alle Fahrwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; -1 Reisegeschwindigkeits-BP, +2 Modifikator auf alle Fahrwürfe
10-11	Schwerer Schaden; nur halbe Reisegeschwindigkeits-BP (aufrunden), +3 Modifikator auf alle Fahrwürfe
12+	Schwerwiegender Schaden; keine Bewegung für den Rest des Spiels. Das Fahrzeug ist immobil.

Angriffsrichtung-Modifikator		Fahrzeugtyp-Modifikator	
Treffer von hinten	+ 1	Kette, Schiff	+ 0
Treffer von der Seite	+ 2	Rad	+ 2
		Luftkissen, Tragflügelboot	+ 3
		Bodeneffekt	+ 4

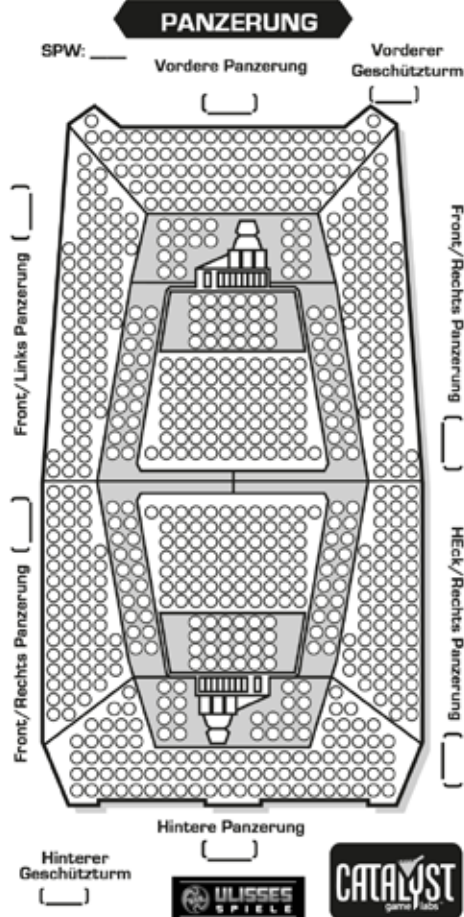
* Alle Bewegungs- und -bremseure-Modifikatoren sind kumulativ. Allerdings kann jeder Fahrernuß-Modifikator nur einmal eingezeichnet werden. Wird beispielsweise eine 8-7 gewürfelt, was einen Modifikator von +1 bedeutet, können diese +1 nur dieses Mal anfallen. Ein weiterer Wurf von 8-7 hat keinen Effekt. Das bedeutet, dass der maximale Fahrernuß-Modifikator durch die Antriebschaden-Tabelle bei +8 liegt. Sinken die Reisegeschwindigkeiten BP einer Einheit auf 0, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, ist aber kein immobilisiert. Außerdem treten alle Antriebssystems-Schäden am Ende der Phase in Kraft, in der es zu der Beschädigung kam. Großen beispielsweise zwei Einheiten desselbe Gefährtenfahrzeug während der Vorfälleinspektion an, und die erste erzielt einen Gefährtenfahrzeug-Schaden und reduziert die zweite auf einen Modifikator von +1. Immobilisiertes Gefährtenfahrzeug zweimal angreifen, reduziert den Modifikator um allerdings die Nahkampfschaden derselben Runde anfallen. Wird ein Luftkissenfahrzeug über Wasser mit Tiele 1 oder tiefer immobilisiert, dann versinkt es und wird zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN EXTREM SCHWERE FAHRZEUGE

GETROFFENE ZONE

ZW6 WURF	FRONT	SEITEN	HECK	GESCHÜTZTURM
2-5	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer
6	Fahrertreffer	Fracht-Infanterietreffer	Waffenfehlfunktion	Stabilisator
7	Waffenfehlfunktion	Waffenfehlfunktion	Fracht-Infanterietreffer	Geschützturm verklemt
8	Stabilisator	Besatzung betäubt	Stabilisator	Waffenfehlfunktion
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Geschützturm blockiert
10	Kommandeurstreffer	Waffe zerstört	Reaktortreffer	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Reaktortreffer	Munition**	Munition**
12	Besatzung getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Geschützturm abgerissen

* * Wenn das Gefechtsfahrzeug keine Munition mit sich führt, behandle dies wie Waffe zerstört.



ULISSES
SPIELE



BATTLETECH



**ERWEITERTER
DATENBOGEN
KONVENTIONELLER
INFANTERIE**

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG / STRAHL 1

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechabwehrkampf-
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden* _____
Notizen: _____



Panzerungstyp: _____

Divisor: _____

REICHWEITE IN HEXFELDERN (TREFFERWURFMODIFIKATOR)

Entfernung 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

Feldgeschütz-Typ: _____ Munition: _____ Wegwerfwaffe: _____ Munition: _____

Wegwerfwaffe: _____ Munition: _____ Wegwerfwaffe: _____ Munition: _____

*Schaden wird immer in 2-Punkt-Schadenwertgruppen verursacht.

Bewegungs-BP: _____ Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG / STRAHL 2

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechabwehrkampf-
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden* _____
Notizen: _____



Panzerungstyp: _____

Divisor: _____

REICHWEITE IN HEXFELDERN (TREFFERWURFMODIFIKATOR)

Entfernung 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

Feldgeschütz-Typ: _____ Munition: _____ Wegwerfwaffe: _____ Munition: _____

Wegwerfwaffe: _____ Munition: _____ Wegwerfwaffe: _____ Munition: _____

*Schaden wird immer in 2-Punkt-Schadenwertgruppen verursacht.

Bewegungs-BP: _____ Typ: _____

INFANTERIESCHADEN DURCH FEUERSTOSSWAFFEN

BATTLEMECHS, PROTOMECHS UND FAHRZEUGE

WAFFE	SCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE
IA-Geussgeschütz	2W6
Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W6
Maschinengewehr (MG)	2W6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	3W6
Leichter/Mikro-Impulsler (L-/Mi-Laser)	2W6
Flammeer	4W6

GEFECHTSRÜSTUNGEN

WAFFE	SCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE
Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W6/2 (aufrunden)
Maschinengewehr (MG)	1W6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	2W6
Flammeer	3W6
Leichtes rückstoßfreies Gewehr (L-RG)	1W6
Mittelschweres rückstoßfreies Gewehr (M-RG)	2W6
Schweres rückstoßfreies Gewehr (S-RG)	2W6
Leichter Mörser	1W6
Schwerer Mörser	1W6
Auto-Granatwerfer	1W6/2 (aufrunden)
Schwerer Granatwerfer	1W6

MORALTABELLEN

Erfahrungs- stufe*	Battlemech- Moralzielwert†	Gefechtsfahrzeug- Moralzielwert‡	Infanterie- Moralzielwert§	Hilfsfahrzeug- Moralzielwert§§
Unerfahren	4	6	8	10
Normal	2	4	6	7
Veteranen	-§§	2	5	5
Elite	-§§	-§§	2	2

* Inklusive ProtoMechs und Luft-/Raumjäger.
† Inklusive militärische konventionelle Jäger, Raumbots, Landungsschiffe und Kriegsschiffe.
‡ Inklusive militärische Hilfsfahrzeuge, Sprungschiffe und Raumstationen.
§ Inklusive IndustrieMechs (es sei denn, sie sind von einem MechKrieger gesteuert, dann werden sie wie ein Gefechtsfahrzeug behandelt) und alle zivilen Luft-/Raumeinheiten.
§§ Siehe Informos und Marschflugkörper (siehe Seite 211).

MODIFIKATOR FÜR SPEZIELLE AUSLÖSER (ALLE)

MODIFIKATOR	ZIELWERT-MODIFIKATOR
Inferno	+1/+3*
Marschflugkörper	+2

* Der Modifikator links vom Schrägstrich gilt für alle Nicht-Infanterieeinheiten, der Modifikator rechts neben dem Schrägstrich ist für Infanterie.

MODIFIKATOR FÜR QUELLE DES ANGRIFFS (NUR INFANTERIE) ZIELWERT-MODIFIKATOR

MODIFIKATOR	ZIELWERT-MODIFIKATOR
BattleMech in Sichtlinie	+1
Artillerie	+2
Flammeer oder Feuer	+3
Elite	-§§

ANDERE MODIFIKATOREN (NUR INFANTERIE)

MODIFIKATOR	ZIELWERT-MODIFIKATOR
Moralverlust	+1
Kumulative Modifikatoren	
Leichte oder Mittelschwere Gefechtsrüstungs-Einheit	-1
Schwere oder Überschwere Gefechtsrüstungs-Einheit	-2
Mechabwehrfertigkeit von 5 oder weniger	-1
Konventionelle Infanterie mit Rüstung (siehe Seite 317)	-1
Einheit in Gebäude	-2
Eingegrabene Einheit	-2

INFANTERIESCHADEN DURCH NICHT-INFANTERIEWAFEN

WAFFENART*	ANZAHL GETROFFENER INFANTERISTEN†
Direktfeuer (Ballistisch oder Energie)	Schadenswert/10
Streu (Ballistisch)	Schadenswert/10+1
Impuls**	Schadenswert/10+2
Streu (Raketen)	Schadenswert/5
Flächeneffekt (AE)	Schadenswert/0,5
Feuerstoß	Siehe Feuerstoßwaffen
Hitzewaffen	Siehe Hitzewaffen‡

* Zur Erklärung der Terminologie, siehe Kampf, S. 113, Total Warfare. ** Mit Ausnahme leichter und Mikro-Impulsler, die als Feuerstoßwaffen behandelt werden.

† Die Anzahl getroffener und eliminierter konventioneller Infanteristen ungeachtet der Schutzpanzerung. Angriffe durch Nicht-Infanteriewaffen gegen Panzergrenadiere eliminieren die doppelte Anzahl Soldaten. Alle Brüche werden aufgerundet.

‡ Wenn die Nahkampfwehre keinen einen Infanterieabwehr-Wert angegeben hat (wie der Mahdrescher), behandle Nahkampfangriffe als Schadenswert / 10.

§ Jede Hitzewaffe hat einen festen Schadenswert gegen konventionelle Infanterie, angegeben auf der entsprechenden Waffen- und Ausrüstungstabelle oder unter Andere Waffen und Ausrüstung, S. 129, Total Warfare.

SAMMELN-TABELLE

ANMERKUNG: Diese Modifikatoren gelten nur, wenn eine verbündete Einheit / Kommandeur sich innerhalb von 17 Hexfeldern zur Einheit befindet, die sich sammeln möchte.

KOMMANDEUR*	ZIELWERT-MODIFIKATOR
Unterkommandeur in Sichtlinie	-1
Streitmachtskommandeur in Sichtlinie	-2

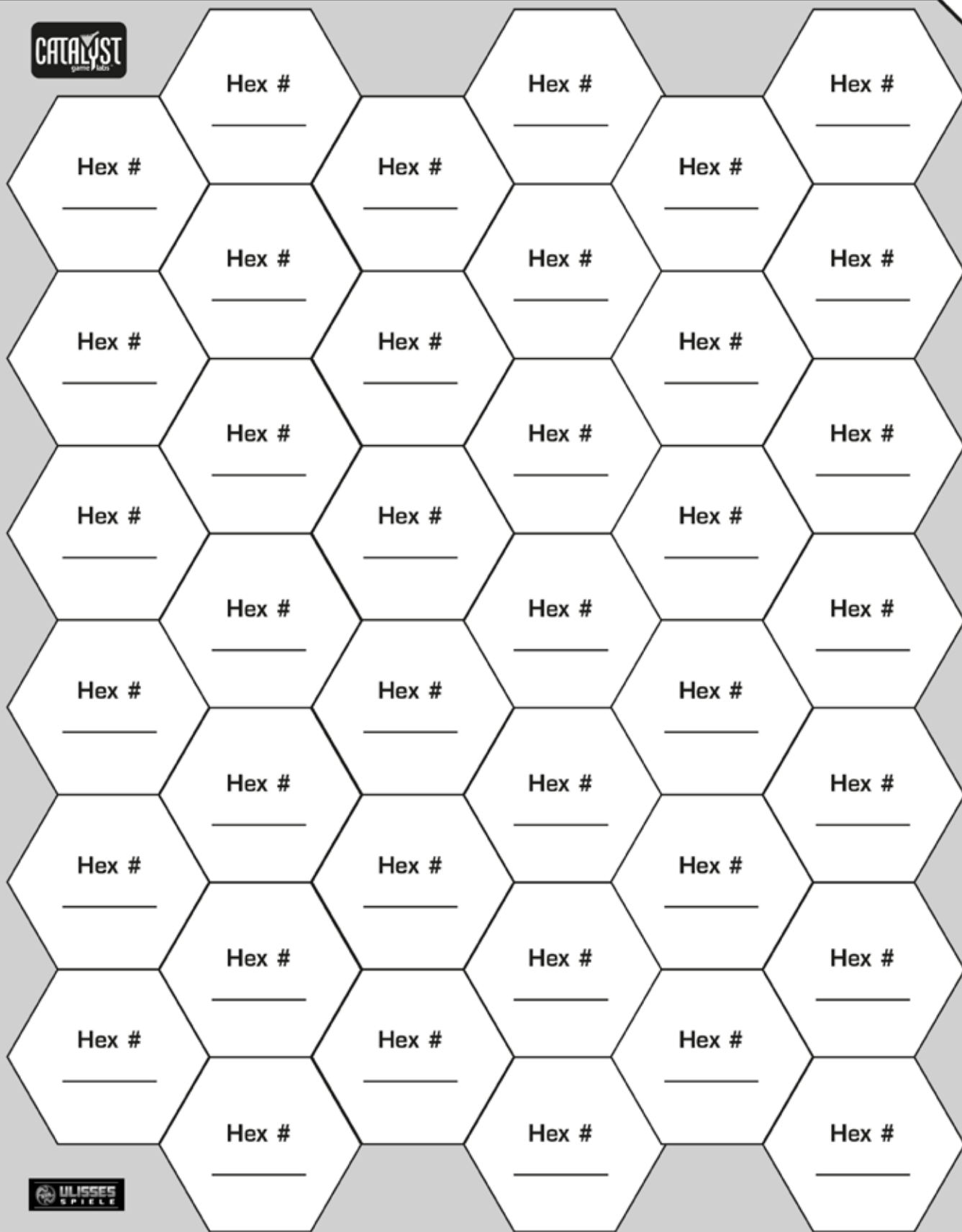
NUR INFANTERIE

MODIFIKATOR	ZIELWERT-MODIFIKATOR
Verbündete Nicht-Mech- und Nicht-Infanterieeinheit in Sichtlinie	-1
Verbündeter Mech in Sichtlinie	-2
Andere aufgelöste Infanterieeinheit in Sichtlinie	+1
Andere aufgelöste Nicht-Infanterieeinheit in Sichtlinie	+2
Aufgelöste Einheit	+3

* Gilt nur, wenn Kommandeure (siehe Seite 191) verwendet werden.



MOBILE BAUTENSCHABLONE



BAUTENKARTE

Reaktortyp: Innere Sphäre

A 7x7 grid of hexagons, each containing a three-digit code. The codes are arranged in a staggered pattern, with the first digit increasing by 1 from left to right and the second digit increasing by 1 from top to bottom. The third digit is constant for each row, increasing by 1 from top to bottom. The codes range from 0101 to 0907.

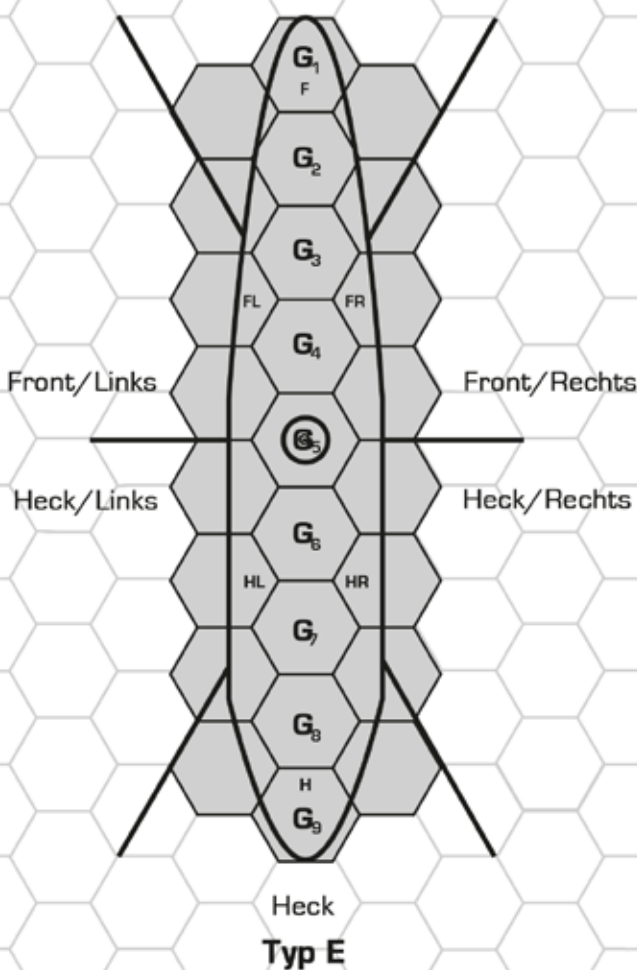
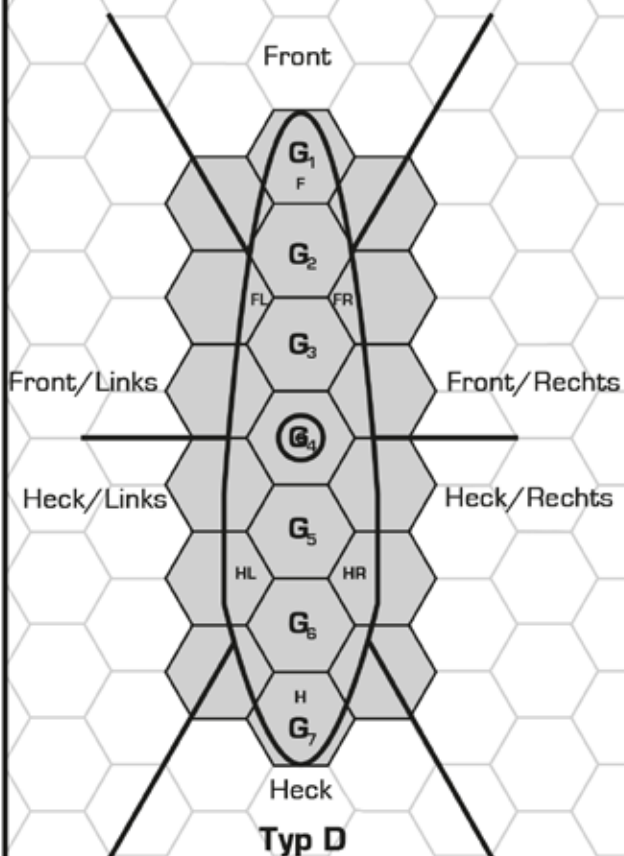
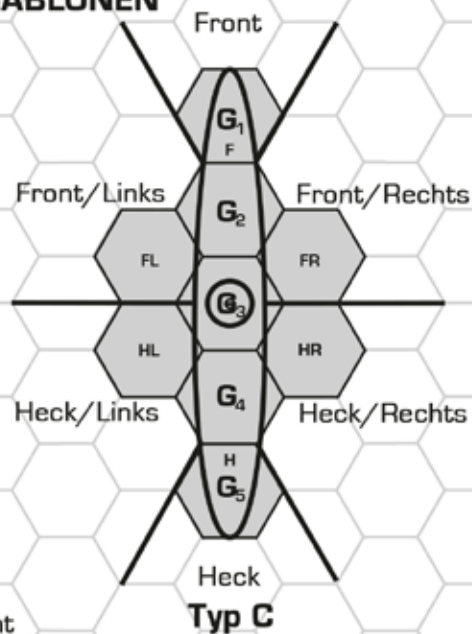
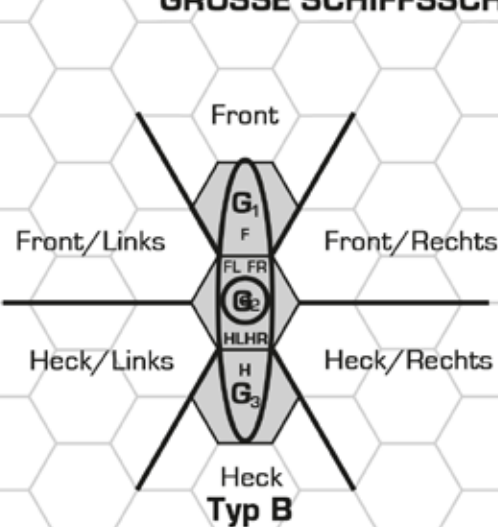
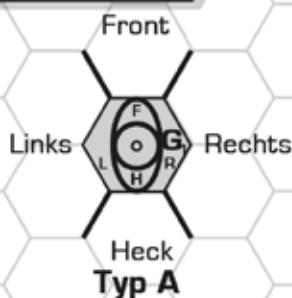
© 2014 The Topps Company, Inc. BattleTech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2014 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.
Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

LEGENDE

-  Drehpunkt
- G** Geschützturm G
- H** Waffe H
- F** Front-Waffe F
- FL** Front-/Links-Waffe FL
- FR** Front-/Rechts-Waffe FR
- L** Linke Waffe L
- R** Rechte Waffe R
- HL** Heck-/Links-Waffe HL
- HR** Heck-/Rechts-Waffe HR

BATTLETECH

GROSSE SCHIFFSSCHABLONEN



BEWEGUNGSVERZEICHNIS

Bewegungsschlüssel

SR = Seitschritt rechts (nur vierbeinige und springende Mechs)

G = Gelegenheitsbeschluss (siehe Seite 86)

SCHWERE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG KAMPFDATEN

Waffe/Gegenstand	Typ §	Wärme Std (Aero)	Schaden Std (Aero)	Reichweite Min/N/M/W (Aero)	Munition (pro Tonne)	Trefferwurf- modifikator	FL-Comp	Regel- stufe	Seite
Aktive Sonden									
Bluthund-AS	E	0 (0)	0 (0)	—/—/—/8 (*)	N/A	N/A	N/A	Exp	278
Wachhund-EKKFS	E	0 (0)	0 (0)	—/—/—/3 (*)	N/A	N/A	N/A	Exp	278
Aktivator-Verbesserungssystem (Arm)	Z	0	0	N/A (N/A)	N/A	-1*	N/A	Exp	279
Aktivator-Verbesserungssystem (Bein)	PV, Z	0	0	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	279
Andockanschluss	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	279
Andock-Strahlsteueranlage	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	280
Artemis-V-FLS	Z	0	0	N/A	N/A	-1*	N	Exp	280
Artillerie									
Arrow-IV-Rakete (IS)	FE, W, F	10 (10*)	20A (N/A)*	8 Karten (N/A)	5	0	N	Erw	281
Arrow-IV-Rakete (Clan)	FE, W, F	10 (10*)	20A (N/A)*	9 Karten (N/A)	5	0	N	Erw	281
Thumper	FE, W, F	6 (6*)	15A (N/A)*	21 Karten (N/A)	20	0	N	Erw	281
Sniper	FE, W, F	10 (10*)	20A (N/A)*	18 Karten (N/A)	10	0	N	Erw	281
Long Tom	FE, W, F	20 (20*)	25A (N/A)*	30 Karten (N/A)	5	0	N	Erw	281
Marschflugkörper/50	FE	50	50A (N/A)*	50 Karten (N/A)	1/25	0	N	Exp	281
Marschflugkörper/70	FE	70	70A (N/A)*	90 Karten (N/A)	1/35	0	N	Exp	281
Marschflugkörper/90	FE	90	90A (N/A)*	120 Karten (N/A)	1/45	0	N	Exp	281
Marschflugkörper/120	FE	120	120A (N/A)*	150 Karten (N/A)	1/60	0	N	Exp	281
Artilleriekanonen									
Thumper	DB, FE	5 (5)	5A (5)	3/4/9/14 (Mittel)	20	0	N	Exp	281
Sniper	DB, FE	10 (10)	10A (10)	2/4/8/12 (Mittel)	10	0	N	Exp	281
Long Tom	DB, FE	20 (20)	20A (20)	4/6/13/20 (Weit)	5	0	N	Exp	281
Rettungs-(Auswurf)-systeme									
Ganzkopf-Rettungssystem	PV, WEG	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	336
Gefechtsfahrzeug- Rettungskapsel	PV, WEG	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	WEG	N/A	N/A	Exp	336
Autokanonen									
Hochgeschwindigkeits-AK/2	DB, X*	1 (1)	2 (2)	3/10/20/35 (Extrem)	30	0	J	Exp	282
Hochgeschwindigkeits-AK/5	DB, X*	3 (3)	5 (5)	—/8/16/28 (Extrem)	15	0	J	Exp	282
Hochgeschwindigkeits-AK/10	DB, X*	7 (7)	10 (10)	—/6/12/20 (Weit)	8	0	J	Exp	282
ProtoMech-AK/2	DB, W	1 (1)	2 (2)	—/7/14/20 (Weit)	40	0	J	Erw	282
ProtoMech-AK/4	DB, W	1 (1)	4 (4)	—/5/10/15 (Mittel)	20	0	J	Erw	282
ProtoMech-AK/8	DB, W	2 (2)	8 (8)	—/3/7/10 (Kurz)	10	0	J	Erw	282
Multi-AK/2 (Clan)	DB, S/S	1/Schuss (6)	2/Schuss,S6* (8)	—/8/17/25 (Extrem)	45	0	J*	Erw	283
Multi-AK/5 (Clan)	DB, S/S	1/Schuss (6)	5/Schuss,S6* (20)	—/7/14/21 (Weit)	20	0	J*	Erw	283
BattleMech/Fahrzeug-HarJel	PV	N/A	N/A	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	285
BattleMech-Nahkampfaffen									
Flegel	NA	0 (N/A)	9* (N/A)	NAH (N/A)	N/A	0	N	Exp	287
Kettenpeitsche	NA	0 (N/A)	3 (N/A)	NAH (N/A)	N/A	-2*	N	Exp	286
Klauen	NA	0 (N/A)	1/7T* (N/A)	NAH (N/A)	N/A	0	N	Erw	287
Krallen	NA	0 (N/A)	* (N/A)	NAH (N/A)	N/A	N/A	N	Exp	289
Lanze	NA	0 (N/A)	1/6T* (N/A)	NAH (N/A)	N/A	+1	N	Exp	287
Streitkolben	NA	0 (N/A)	1/4T* (N/A)	NAH (N/A)	N/A	+1	N	Erw	288
Schild, Klein	NA, KS	0 (N/A)	* (N/A)	NAH (N/A)	N/A	-2*	N	Exp	288
Schild, Mittel	NA, KS	0 (N/A)	* (N/A)	NAH (N/A)	N/A	-3*	N	Exp	288
Schild, Groß	NA, KS	0 (N/A)	* (N/A)	NAH (N/A)	N/A	-4*	N	Exp	288
Stacheln	NA, KS	0 (N/A)	* (N/A)	NAH (N/A)	N/A	N/A	N	Exp	289
Vibroklinge, Klein	NA, V	3* (N/A)	7* (N/A)	NAH (N/A)	N/A	-2	N	Exp	289
Vibroklinge, Mittel	NA, V	5* (N/A)	10* (N/A)	NAH (N/A)	N/A	-2	N	Exp	289
Vibroklinge, Groß	NA, V	7* (N/A)	14* (N/A)	NAH (N/A)	N/A	-2	N	Exp	289
BattleMech-/ProtoMech- Antriebssysteme									
Mechanische Sprungverstärker	PV	0 (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	284
Sprungtornister / Abwurfornister	PV	0 (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	283
Teilschwingen (Mech)	PV	*(N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	284
Teilschwingen (ProtoMech)	PV	0 (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	284
UME (Mech)	PV	1* (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	285
UME (ProtoMech)	PV	0 (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	285
Blue-Shield-PFD	PD, X	0 (0)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	290
CASE II (IS)	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	292
CASE II (Clan)	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	292
Chamäleon-LPS	E	6 (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	292
Cockpitsysteme									
Cockpit-Kommandokonsole	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	293
Kleines Luft-/Raum-Cockpit	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	293
Torsomontiertes Cockpit	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	293
Faltbares Kommandomodul	E	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	298
Drohnen-(Fernsteuer)-Systeme									
Drohnen-Trägerkontrollsystem	E	N/A (N/A)	N/A (N/A)	* (*)	N/A	N/A	N/A	Erw	294
Drohnen-Betriebssystem	E	N/A (N/A)	N/A (N/A)	* (*)	N/A	+1*	N/A	Erw	295
Elektronische Kriegsführungs- Ausrüstung									
EMST-Ausrüstung, Niedrigdichte	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	295
Energiespeicher-Batterie	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	296
Engel-Störsender	E	0	0	—/—/—/6 (*)	N/A	N/A	N/A	Exp	296
Fahrzeug-Abwurfschirm (FAS)									
Standard-FAS	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	297

*Siehe die Regeln zu dieser Ausrüstung im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274.

	Technologie- basis	Technologie- niveau	Zuletzt Eingeführt (IS/Clan)	Gegenstands-/ Munitionskosten (C-Noten)	Gewicht (Tonnen)	Raum §§											
Waffe/Gegenstand						M	P	GF	HF	J	RB	LS	SS	KS	RS	MB	
Aktive Sonden																	
Bluthund-AS	IS	E/X-X-F	3058P / N/A	500.000	2	3	N/A	1	3	1	1	0	N/A	N/A	N/A	1	
Wachhund-EKKFS	Clan	F/X-X-F	N/A / 3059P	600.000	1,5	2	1	1	2	1	1	0	N/A	N/A	N/A	1	
Aktivator-Verbesserungssystem (Arm)	IS/Clan	E/X-X-F	3070P / 3070P	500xGT	*	*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Aktivator-Verbesserungssystem (Bein)	IS/Clan	E/X-X-F	3070P / 3070P	700xGT	*	*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Andockanschluss	IS/Clan	C/C-C-C	2304 / 2304	100.000	1.000	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0	0	0	1	
Andock-Strahlsteueranlage	IS/Clan	B/C-C-C	VRÄ / VRÄ	15.000xTO	GT÷50*	N/A	N/A	N/A	3*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Artemis-V-FLS	Clan	F/X-X-F	N/A / 3061P	250.000 / x5	+1,5**	+2**	N/A	+0	+2**	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	
Artillerie																	
Arrow-IV-Rakete (IS)	IS	E/E-F-E	3044 / 2600	450.000 / 10.000	15	15	N/A	1	7	1	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Arrow-IV-Rakete (Clan)	Clan	F/E-F-E	N/A / 2850	450.000 / 10.000	12	12	N/A	1	6	1	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Thumper	IS/Clan	B/C-C-C	FRÄ / FRÄ	187.500 / 4.500	15	15	N/A	1	7	1	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Sniper	IS/Clan	B/C-C-C	FRÄ / FRÄ	300.000 / 6.000	20	20	N/A	1	9	1	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Long Tom	IS/Clan	B/C-C-C	FRÄ / FRÄ	450.000 / 10.000	30	N/A	N/A	1	12	N/A	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Marschflugkörper/50	IS	E/X-X-F	3065P / N/A	900.000 / 20.000	55	N/A	N/A	1	25	N/A	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Marschflugkörper/70	IS	E/X-X-F	3065P / N/A	1.250.000 / 50.000	80	N/A	N/A	1	35	N/A	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Marschflugkörper/90	IS	E/X-X-F	3065P / N/A	2.550.000 / 90.000	100	N/A	N/A	1	45	N/A	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Marschflugkörper/120	IS	E/X-X-F	3065P / N/A	3.000.000 / 140.000	135	N/A	N/A	1	60	N/A	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Artilleriekanonen																	
Thumper	IS/Clan	B/X-F-E	3012P / 3032P	200.000 / 10.000	10	7	N/A	1	7	1	1	1	1	1	1	1	
Sniper	IS/Clan	B/X-F-E	3012P / 3032P	475.000 / 15.000	15	10	N/A	1	10	1	1	1	1	1	1	1	
Long Tom	IS/Clan	B/X-F-E	3012P / 3032P	650.000 / 20.000	20	15	N/A	1	15	1	1	1	1	1	1	1	
Rettungs- (Auswurf-)systeme																	
Ganzkopf-Rettungssystem	IS/Clan	D/X-X-E	3023 / 3052	1.725.000	0	0*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Gefechtsfahrzeug-	IS	D/X-X-E	3038P / N/A	10.000	4	N/A	N/A	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Rettungskapsel																	
Autokanonen																	
Hochgeschwindigkeits-AK/2	IS	D/X-X-F	3059P / N/A	100.000 / 3.000	8	2	N/A	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
Hochgeschwindigkeits-AK/5	IS	D/X-X-F	3059P / N/A	160.000 / 10.000	12	4	N/A	1	4	1	1	1	1	1	1	1	
Hochgeschwindigkeits-AK/10	IS	D/X-X-F	3060P / N/A	230.000 / 20.000	14	6	N/A	1	6	1	1	1	1	1	1	1	
ProtoMech-AK/2	Clan	F/X-X-F	N/A / 3073	95.000 / 1.200	3,5	2	1*	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
ProtoMech-AK/4	Clan	F/X-X-F	N/A / 3073	133.000 / 4.800	4,5	3	1*	1	3	1	1	1	1	1	1	1	
ProtoMech-AK/8	Clan	F/X-X-F	N/A / 3073	175.000 / 6.300	5,5	4	1*	1	4	1	1	1	1	1	1	1	
Multi-AK/2 (Clan)	Clan	F/X-X-F	N/A / 3073P	175.000 / 3.000	8	4	N/A	1	4	1	1	1	1	1	1	1	
Multi-AK/5 (Clan)	Clan	F/X-X-F	N/A / 3073P	275.000 / 12.000	10	8	N/A	1	8	1	1	1	1	1	1	1	
BattleMech-/Fahrzeug-HarJel	IS/Clan	E-X-X-E	3067P / 3059P	120.000xBZ	1*	1*	N/A	1*	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
BattleMech-Nahkampfwaffen																	
Flegel	IS	B/X-X-E	3057P / N/A	110.000	5	4*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Kettenpeitsche	IS	C/X-X-F	3071P / N/A	120.000	3	2	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Klauen	IS	B/X-F-E	3060 / N/A	200xGT	GT÷15*	GT÷15*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Krallen	Clan	E/X-X-F	N/A / 3072	300xGT	GT÷15*	*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Lanze	IS	C/X-X-F	3064P / N/A	150xGT	GT÷20*	GT÷20*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Streitkolben	IS	B/X-F-D	3061 / N/A	130.000	GT÷10*	GT÷10*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Schild, Klein	IS	D/X-X-F	3067P / N/A	50.000	2	3	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Schild, Mittel	IS	D/X-X-F	3067P / N/A	100.000	4	5	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Schild, Groß	IS	D/X-X-F	3067P / N/A	300.000	6	7	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Stacheln	IS	C/X-E-E	3051 / N/A	50xGT	0,5	1	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Vibroklänge, Klein	IS	D/X-X-E	3065P / N/A	150.000	3	1	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Vibroklänge, Mittel	IS	D/X-X-E	3065P / N/A	400.000	5	2	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Vibroklänge, Groß	IS	D/X-X-E	3066P / N/A	750.000	7	4	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
BattleMech-/ProtoMech-																	
Antriebssysteme																	
Mechanische Sprungverstärker	IS	E/X-X-F	3060P / N/A	†	Var*	*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Sprungtornister/ Abwurfstormister	IS/Clan	D/C-D-C	2457 / 2457	20.000xTO	Var*	0	0	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Teilschwingen (Mech)	IS/Clan	F/X-X-E	3074 / 3067P	50.000xTO	*	8/6*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Teilschwingen (ProtoMech)	Clan	F/X-X-E	N/A / 3070P	50.000xTO	GT÷5*	N/A	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
UME (Mech)	IS/Clan	E/X-X-E	3066P / 3061P	†	Var*	*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
UME (ProtoMech)	Clan	E/X-X-E	N/A / 3061P	†	Var*	N/A	0*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Blue-Shield-PFD	IS	E/X-X-F	3053P / N/A	1.000.000	3	7*	N/A	Var*	Var*	4*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
CASE II (IS)	IS	E/X-X-F	3064P / N/A	175.000	1	1	N/A	N/A	N/A	0	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
CASE II (Clan)	Clan	F/X-X-F	N/A / 3062P	175.000	0,5	1	N/A	N/A	N/A	0	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Chamäleon-LPS	IS	E/F-X-X	2630X / 2630	600.000	0	6*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Cockpitsysteme																	
Cockpit-Kommandokonsole	IS/Clan	D/C-F-E	3030 / 2631	500.000	3*	1*	N/A	1*	1*	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Kleines Luft-/Raum-Cockpit	IS	E/X-X-E	3070 / N/A	175.000	2*	N/A	N/A	N/A	N/A	0*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Torsomontiertes Cockpit	IS/Clan	E/X-X-F	3053P / 3055P	750.000	4*	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Faltbares Kommandomodul	IS/Clan	D/E-F-E	2710 / 2710	500.000	16	12	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Drohnen-(Fernsteuer-)Systeme																	
Drohnen-Trägerkontrollsystem	IS/Clan	C/E-F-F	FRÄ / FRÄ	10.000xTO	Var*	N/A	N/A	1	1	N/A	0	0	0	0	0	0	
Drohnen-Betriebssystem	IS/Clan	C/E-F-F	FRÄ / FRÄ	5.000+(10.000xTO)	Var*	1*	N/A	1*	1*	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Elektronische Kriegsführungs- Ausrüstung	IS	D/X-F-E	3025 / N/A	500.000	7,5	4	N/A	1	4	1	1	0	N/A	N/A	N/A	1	
ESMT-Ausrüstung, Niedrigdichte	IS/Clan	C/C-C-C	2200 / 2200	200.000xTO	Var*	N/A	N/A	N/A	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1*	N/A	
Energiespeicher-Batterie	IS/Clan	D/C-E-D	2131 / 2131	1.000.000	100.000	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0	N/A	
Engel-Störsender	IS/Clan	F/X-X-F	3057P / 3058P	750.000	2	2	1	1	2	1	1	0	N/A	N/A	N/A	1	
Fahrzeug-Abwurfschirm (FAS)																	
Standard-FAS	IS/Clan	D/D-E-B	2351 / 2351	1.000	2*	0	0	0	0	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	

*Siehe die Regeln zu dieser Ausrüstung im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274.

Waffe/Gegenstand	Typ §	Wärme Std (Aero)	Schaden Std (Aero)	Reichweite Min/N/M/W (Aero)	Munition (pro Tonne)	Trefferwurf- modifikator	FL-Comp	Regel- stufe	Seite
Tarnfleck-FAS	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	297
Tarn-FAS	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	297
Wiederverwendbarer FAS	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	297
Fahrzeug-Sprungdüsen	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	296
Flammer									
ER-Flammer	DE, WE, IA	4 (4)	2* (2)	0/3/5/7 (Kurz)	N/A	0	N	Erw	299
Schwerer Flammer	DE, WE, IA	5 (5)	4* (4)	0/2/3/4 (Kurz)	10	0	N	Erw	299
Flugdeck / Hubschrauberlandeplatz									
Flugdeck	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	300
Hubschrauberlandeplatz	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	300
Flüssiggeschütz	DB, W	0 (0)	* (*)	0/1/2/3 (Kurz)	20	0	N	Erw	301
Gaussgeschütze									
Verbessertes Schweres Gauss	DB, X	2 (2)	22 (22)	3/6/12/19 (Weit)	4	0	J	Exp	301
MagShot	DB, X	1 (1)	2 (2)	0/3/6/9 (Kurz)	50	0	J	Erw	301
Silver Bullet Gauss	DB, S, F, X	1 (1)	C1/15 (9)	2/7/15/22 (Weit)	8	-1	N	Exp	301
Gefechtsfahrzeug- Rumpfmifikationen									
Auftriebsrumpf	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	302
Eingeschränkte Amphibienfähigkeit	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	302
Strandbuggy	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	303
Umweltversiegelung (Vakuum)	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	303
Volle Amphibienfähigkeit	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	302
Gepanzerte Antriebssysteme (IS)	Panzerung	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Exp	304
Gepanzerte Antriebssysteme (Clan)	Panzerung	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Exp	304
Gepanzerte Komponenten	Panzerung	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Exp	304
Geschütz (Kanone)									
Leichtes Geschütz	DB*	1 (1)	3 (3)*	0/4/8/12 (Mittel)	18	0	J	Exp	305
Mittelschweres Geschütz	DB*	2 (2)	6 (6)*	1/5/10/15 (Mittel)	9	0	J	Exp	305
Schweres Geschütz	DB*	4 (4)	9 (9)*	2/6/12/18 (Mittel)	6	0	J	Exp	305
Geschütztürme									
BattleMech-Geschützturm (Schulter)	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	305
BattleMech-Geschützturm (Kopf)	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	305
BattleMech-Geschützturm (Quad)	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	305
Zwillings-Geschützturm (Fahrzeug)	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	306
Seitenstummel-Geschützturm (Fahrzeug)	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	306
Senkrechtstarter-Kinnturm	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	306
Granatwerfer, Fahrzeug- Gravdecks	FE, WEG	1 (1)	* (*)	—/—/—/1 (*)	WEG	N/A	N	Erw	306
(Durchmesser unter 100 Meter)	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	307
(Durchmesser 100 - 250 Meter)	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	307
(Durchmesser über 250 Meter)	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	307
Handwaffe	PV	0 (N/A)	Var* (N/A)	Var* (N/A)	Var*	Var*	N	Exp	307
K3-Systeme									
Hochleistungs-K3-Meister	E, KE, Z	0 (0)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	309
Hochleistungs-K3-Diener	E, KE, Z	0 (0)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	309
K3-Notfallmeister	E, Z	0 (0)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	311
K3-Fernsensorenwerfer	R, E	0 (0)	N/A (N/A)	0/3/6/9 (Kurz)	4	N/A	N	Exp	311
Kühlmittel-Kapsel	PV, WEG, X	* (*)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	WEG	N/A	N/A	Exp	311
Landedeck	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	312
Laser									
Binärlaser-(Blazer)-Kanone	DE	16 (16)	12 (12)	0/5/10/15 (Mittel)	N/A	0	J	Exp	312
Bombast-Laser	DE, V	* (12)	* (12)	0/5/10/15 (Mittel)	N/A	Var*	J	Exp	313
Chemischer Laser, Leicht	DE	1 (1)	3 (3)	0/1/2/3 (Kurz)	60	0	J	Exp	313
Chemischer Laser, Mittelschwer	DE	2 (2)	5 (5)	0/3/6/9 (Kurz)	30	0	J	Exp	313
Chemischer Laser, Schwer	DE	6 (6)	8 (8)	0/5/10/15 (Mittel)	10	0	J	Exp	313
ER-Impuls laser, Leicht	I, IA	3 (3)	5* (5)	0/2/4/6 (Kurz)	N/A	-1	J*	Exp	313
ER-Impuls laser, Mittelschwer	I	6 (6)	7 (7)	0/5/9/14 (Mittel)	N/A	-1	J*	Exp	313
ER-Impuls laser, Schwer	I	13 (13)	10 (10)	0/7/15/23 (Weit)	N/A	-1	J*	Exp	313
Geschwindigkeitsverstellbarer Laser, Leicht	I, V, IA	3 (3)	5/4/3* (4)	0/2/4/6 (Kurz)	N/A	Var*	J*	Erw	314
Geschwindigkeitsverstellbarer Laser, Mittelschwer	I, V, IA	7 (7)	9/7/5* (7)	0/2/5/9 (Kurz)	N/A	Var*	J*	Erw	314
Geschwindigkeitsverstellbarer Laser, Schwer	I, V, IA	10 (10)	11/9/7* (10/7*)	0/4/8/15 (Mittel)	N/A	Var*	J*	Erw	314
Verbesserter Ultra-Laser, Leicht	DE, X	3 (3)	6 (6)	0/1/2/3 (Kurz)	N/A	0	J	Exp	313
Verbesserter Ultra-Laser, Mittelschwer	DE, X	7 (7)	10 (10)	0/3/6/9 (Kurz)	N/A	0	J	Exp	313
Verbesserter Ultra-Laser, Schwer	DE, X	18 (18)	16 (16)	0/5/10/15 (Mittel)	N/A	0	J	Exp	313
X-Impuls laser, Leicht	I, IA	3 (3)	3 (3)	0/2/4/5 (Kurz)	N/A	-2	J*	Exp	314
X-Impuls laser, Mittelschwer	I	6 (6)	6 (6)	0/3/6/9 (Kurz)	N/A	-2	J*	Exp	314
X-Impuls laser, Schwer	I	14 (14)	9 (9)	0/5/10/15 (Mittel)	N/A	-2	J*	Exp	314
Laser-Isolator	PV	-1** (-1**)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	314
Laser-Raketenabwehrsystem (IS)	PV	7 (7)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N	Exp	315
Laser-Raketenabwehrsystem (Clan)	PV	5 (5)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N	Exp	315
Leere-Signatursystem	E	10 (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	315
Lichtsegel	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	315
Lithium-Fusionsbatterie	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	316

*Siehe die Regeln zu dieser Ausrüstung im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274.

	Technologie- basis	Technologie- niveau	Zuletzt Eingeführt (IS/Clan)	Gegenstands-/ Munitionskosten (C-Noten)	Gewicht (Tonnen)	Raum §§											
Waffe/Gegenstand						M	P	GF	HF	J	RB	LS	SS	KS	RS	MB	
Tarnfleck-FAS	IS/Clan	D/D-E-C	2351 / 2351	3.000	2*	0	0	0	0	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Tarn-FAS	IS/Clan	D/E-F-D	2355 / 2355	5.000	2,2*	0	0	0	0	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Wiederverwendbarer FAS	IS/Clan	E/F-F-E	2353 / 2353	2xKK	+0.5**	2**	1**	1**	2**	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Fahrzeug-Sprungdüsen Flammer	IS/Clan	E/E-X-F	2650X / 2650X	†	Var*	*	N/A	N/A	1*	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
ER-Flammer	IS/Clan	D/X-X-E	3070 / 3067	15.000	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Schwerer Flammer	IS/Clan	C/X-X-E	3068 / 3067	11.250 / 2.000	1,5	1	1	1	1	1	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Flugdeck / Hubschrauberlandeplatz																	
Flugdeck	IS/Clan	B/A-A-A	VRÄ / VRÄ	1.000.000	1.500	N/A	N/A	N/A	10	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Hubschrauberlandeplatz	IS/Clan	B/A-A-A	VRÄ / VRÄ	200.000	500	N/A	N/A	N/A	5	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Flüssiggeschütz	IS/Clan	B/B-B-B	VRÄ / VRÄ	35.000 / 500	2	2	N/A	1	1	1	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Gaussgeschütze																	
Verbessertes Schweres Gauss	IS	E/X-X-F	3065P / N/A	700.000 / 20.000	20	11	N/A	1	11	1	1	1	1	1	1	1	
MagShot	IS	E/X-X-D	3072P / N/A	8.500 / 1.000	0,5	2	N/A	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
Silver Bullet Gauss	IS	E/X-X-F	3051P / N/A	350.000 / 25.000	15	7	N/A	1	7	1	1	1	1	1	1	1	
Gefechtsfahrzeugs- Rumpfmodifikationen																	
Auftriebsrumpf	IS/Clan	B/B-B-B	2470 / 2470	1,25xTC	0*	N/A	N/A	0*	N/A	0*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Eingeschränkte Amphibienfähigkeit	IS/Clan	B/B-B-B	2470 / 2470	10000xTO	GT÷25*	N/A	N/A	0*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Strandbuggy	IS/Clan	B/B-B-B	2470 / 2470	10xGTxGT	0*	N/A	N/A	0*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Umweltversiegelung (Vakuum)	IS/Clan	B/C-D-C	2470 / 2470	1,25xTC	GT÷10*	N/A	N/A	0*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Volle Amphibienfähigkeit	IS/Clan	B/B-B-B	2470 / 2470	10.000xTO	GT÷10*	N/A	N/A	0*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Gepanzerte Antriebsysteme (IS)	IS	E/X-X-F	3071P / N/A	100.000xTO	0.15xGT	N/A	N/A	0	0	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Gepanzerte Antriebssysteme (Clan)	Clan	F/X-X-F	N/A / 3057P	100.000xTO	0.10xGT	N/A	N/A	0	0	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Gepanzerte Komponenten	IS/Clan	E/X-X-F	3061P / 3061P	150.000xBZ	+0,5**	0	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Geschütz (Kanone)																	
Leichtes Geschütz	IS	B/C-F-X	VRÄ / VRÄ X	37.750 / 800	3	1	N/A	1	1	1	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Mittelschweres Geschütz	IS	B/C-F-X	VRÄ / VRÄ X	75.500 / 1.000	5	2	N/A	1	2	1	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Schweres Geschütz	IS	B/C-F-X	VRÄ / VRÄ X	90.000 / 3.000	8	3	N/A	1	3	1	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Geschütztürme																	
BattleMech-Geschützturm (Schulter)	IS/Clan	C/F-X-F	2450P / 2450P	10.000xTO	GA÷10	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
BattleMech-Geschützturm (Kopf)	IS/Clan	C/F-X-F	3055 / —	10.000xTO	GA÷10	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
BattleMech-Geschützturm (Quad)	IS/Clan	C/F-X-F	2320P / 2320P	10.000xTO	GA÷10	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Zwillings-Geschützturm (Fahrzeug)	IS/Clan	B/F-X-F	VRÄ P / VRÄ P	5.000xTO	GA÷10	N/A	N/A	0*	0*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Seitenstummel-Geschützturm (Fahrzeug)	IS/Clan	B/F-X-F	VRÄ P / VRÄ P	4.000xTO÷	GA÷10÷	N/A	N/A	0*	0*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Senkrechtstarter-Kinnturm	IS/Clan	B/F-F-F	VRÄ P / VRÄ P	5.000xTO	GA÷10	N/A	N/A	0*	0*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Granatwerfer, Fahrzeug- Gravdecks	IS/Clan	C/D-E-F	VRÄ / VRÄ	10.000	0,5	1	1	1	1	1	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
(Durchmesser unter 100 Meter)	IS/Clan	B/C-C-C	FRÄ / FRÄ	5.000.000	50	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0	0	0	N/A	
(Durchmesser 100 - 250 Meter)	IS/Clan	B/C-C-C	FRÄ / FRÄ	10.000.000	100	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0	0	0	N/A	
(Durchmesser über 250 Meter)	IS/Clan	B/C-C-C	FRÄ / FRÄ	40.000.000	500	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0	N/A	
Handwaffe	IS/Clan	D/E-E-F	3055P / 2490P	2xKK††	*	*	*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
K3-Systeme																	
Hochleistungs-K3-Meister	IS	E/X-X-F	3073P / N/A	3.000.000	6	6*	N/A	1*	6*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Hochleistungs-K3-Diener	IS	E/X-X-F	3073P / N/A	500.000	3	2*	N/A	1*	2*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
K3-Notfallmeister	IS	E/X-X-F	3071P / N/A	2.800.000	2	2*	N/A	1*	2*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
K3-Fernsensorenwerfer	IS	E/X-X-F	3072P / N/A	400.000 / 100.000	4	3	N/A	1	3	1	1	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Kühlmittel-Kapsel	IS/Clan	D/X-X-E	3049P / 3056P	50.000	1	1	N/A	N/A	N/A	1	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Landedeck	IS/Clan	B/C-C-C	FRÄ / FRÄ	500.000xHX	500xHX*	1xHX*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1*	
Laser																	
Binärlaser-(Blazer)-Kanone	IS	D/X-E-E	2812P / N/A	200.000	9	4	N/A	1	4	1	1	1	1	1	1	1	
Bombast-Laser	IS	E/X-X-E	3064P / N/A	200.000	7	3	N/A	1	3	1	1	1	1	1	1	1	
Chemischer Laser, Leicht	Clan	E/X-X-E	N/A / 3059P	10.000 / 30.000	0.5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Chemischer Laser, Mittelschwer	Clan	E/X-X-E	N/A / 3059P	30.000 / 30.000	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Chemischer Laser, Schwer	Clan	E/X-X-E	N/A / 3059P	75.000 / 30.000	5	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
ER-Impuls laser, Leicht	Clan	F/X-X-E	N/A / 3057P	30.000	1,5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
ER-Impuls laser, Mittelschwer	Clan	F/X-X-E	N/A / 3057P	150.000	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
ER-Impuls laser, Schwer	Clan	F/X-X-E	N/A / 3057P	400.000	6	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	
Geschwindigkeitsverstellbarer, Leicht	IS	E/X-X-E	3070P / N/A	60.000	2	1	N/A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Geschwindigkeitsverstellbarer, Mittelschwer	IS	E/X-X-E	3070P / N/A	200.000	4	2	N/A	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
Geschwindigkeitsverstellbarer, Schwer	IS	E/X-X-E	3070P / N/A	465.000	9	4	N/A	1	4	1	1	1	1	1	1	1	
Verbesserter Ultra-Laser, Leicht	Clan	F/X-X-F	N/A / 3069P	30.000	0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Verbesserter Ultra-Laser, Mittelschwer	Clan	F/X-X-F	N/A / 3069P	150.000	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
Verbesserter Ultra-Laser, Schwer	Clan	F/X-X-F	N/A / 3069P	350.000	4	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	
X-Impuls laser, Leicht	IS	E/X-X-E	3057P / N/A	31.000	1	1	N/A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X-Impuls laser, Mittelschwer	IS	E/X-X-E	3057P / N/A	110.000	2	1	N/A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X-Impuls laser, Groß	IS	E/X-X-E	3057P / N/A	275.000	7	2	N/A	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
Laser-Isolator	IS/Clan	*	2575X / 2575X	3.000	+0,5**	+1**	N/A	+1**	+1**	+1**	+1**	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Laser-Raketenabwehrsystem (IS)	IS	E/X-X-E	3059P / N/A	225.000	1,5	2	N/A	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
Laser-Raketenabwehrsystem (Clan)	Clan	F/X-X-E	N/A / 3048P	225.000	1	1	N/A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Leere-Signatursystem	IS	E/X-X-E	3070P / N/A	2.000.000	0*	7*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Lichtsegel	IS/Clan	C/C-E-D	2165 / 2165	100.000xTO	GT÷10*	N/A	N/A	N/A	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Lithium-Fusionsbatterie	IS/Clan	*	3043 / 2531	3xK-F	GT÷100*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0	0	N/A	N/A	

*Siehe die Regeln zu dieser Ausrüstung im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274.

Waffe/Gegenstand	Typ §	Wärme Std (Aero)	Schaden Std (Aero)	Reichweite Min/N/M/W (Aero)	Munition (pro Tonne)	Trefferwurf- modifikator	FL-Comp	Regel- stufe	Seite
Marine-(Schiffsklasse)-Autokanonen									
MAK/10	SCH, FE	N/A (30)	N/A (10-S)	N/A (Weit-S)	5/1	0*	N	Erw	316
MAK/20	SCH, FE	N/A (60)	N/A (20-S)	N/A (Weit-S)	5/2	0*	N	Erw	316
MAK/25	SCH, FE	N/A (85)	N/A (25-S)	N/A (Weit-S)	5/3	0*	N	Erw	316
MAK/30	SCH, FE	N/A (100)	N/A (30-S)	N/A (Weit-S)	5/4	0*	N	Erw	316
MAK/35	SCH, FE	N/A (120)	N/A (35-S)	N/A (Mittel-S)	1	0*	N	Erw	316
MAK/40	SCH, FE	N/A (135)	N/A (40-S)	N/A (Mittel-S)	5/6	0*	N	Erw	316
Marine-(Schiffsklasse)- Gaussgeschütz									
Leichtes M-Gauss	SCH, FE	N/A (9)	N/A (15-S)	N/A (Extrem-S)	5	0*	N	Erw	316
Mittelschweres M-Gauss	SCH, FE	N/A (15)	N/A (25-S)	N/A (Extrem-S)	5/2	0*	N	Erw	316
Schweres M-Gauss	SCH, FE	N/A (18)	N/A (30-S)	N/A (Extrem-S)	2	0*	N	Erw	316
Marine-K3	SCH, E	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (*)	N/A	N/A	N/A	Exp	317
Marine-Kommunikationsscanner									
Leichter MKS	SCH, E	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (*)	N/A	N/A	N/A	Erw	317
Großer MKS	SCH, E	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (*)	N/A	N/A	N/A	Erw	317
Marine-(Schiffsklasse)-Laser									
ML35	SCH, FE	N/A (52)	N/A (3,5-S)	N/A (Weit-S)	N/A	0*	N	Erw	318
ML45	SCH, FE	N/A (70)	N/A (4,5-S)	N/A (Extrem-S)	N/A	0*	N	Erw	318
ML55	SCH, FE	N/A (85)	N/A (5,5-S)	N/A (Extrem-S)	N/A	0*	N	Erw	318
Marine-(Schiffsklasse)-PPK									
Leichte M-PPK	SCH, FE	N/A (105)	N/A (7-S)	N/A (Weit-S)	N/A	0*	N	Erw	318
Mittelschwere M-PPK	SCH, FE	N/A (135)	N/A (9-S)	N/A (Extrem-S)	N/A	0*	N	Erw	318
Schwere M-PPK	SCH, FE	N/A (225)	N/A (15-S)	N/A (Extrem-S)	N/A	0*	N	Erw	318
Marine-Reparaturanlagen									
Drucklos	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	319
Mit Druck	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	319
Verstärkt (Drucklos)	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	319
Marine-Schleppadapter	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	320
Massenbeschleuniger									
Leichter Massenbeschleuniger	SCH, FE	N/A (30)	N/A (60-S)	N/A (Weit-S)	1/30	+2*	N	Exp	320
Mittelschwerer	SCH, FE	N/A (60)	N/A (100-S)	N/A (Weit-S)	1/60	+2*	N	Exp	320
Schwerer Massenbeschleuniger	SCH, FE	N/A (90)	N/A (140-S)	N/A (Weit-S)	1/90	+2*	N	Exp	320
Mechkapsel	PV, S, V, X	0 (N/A)	15/10/5* (N/A)	0/1/2/3 (N/A)	WEG	-1*	N	Erw	322
MechKrieger- Wasserüberlebenssystem	PV	0 (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	322
Mech-Mörser/1 (IS)	R, S, W	1 (N/A)	* (N/A)	6/7/14/21 (N/A)	24	+3*	N	Erw	321
Mech-Mörser/1 (Clan)	R, S, W	1 (N/A)	* (N/A)	6/7/14/21 (N/A)	24	+3*	N	Erw	321
Mech-Mörser/2 (IS)	R, S, W	2 (N/A)	* (N/A)	6/7/14/21 (N/A)	12	+3*	N	Erw	321
Mech-Mörser/2 (Clan)	R, S, W	2 (N/A)	* (N/A)	6/7/14/21 (N/A)	12	+3*	N	Erw	321
Mech-Mörser/4 (IS)	R, S, W	5 (N/A)	* (N/A)	6/7/14/21 (N/A)	6	+3*	N	Erw	321
Mech-Mörser/4 (Clan)	R, S, W	5 (N/A)	* (N/A)	6/7/14/21 (N/A)	6	+3*	N	Erw	321
Mech-Mörser/8 (IS)	R, S, W	10 (N/A)	* (N/A)	6/7/14/21 (N/A)	4	+3*	N	Erw	321
Mech-Mörser/8 (Clan)	R, S, W	10 (N/A)	* (N/A)	6/7/14/21 (N/A)	4	+3*	N	Erw	321
Minenräumer	PV	0 (N/A)	* (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	323
Minenleger									
Fahrzeug (Land oder Wasser)	PV	0 (0)	* (*)	—/—/—/0 (*)	2*	N/A	N/A	Erw	322
Weltraum	PV	N/A (0)	* (*)	N/A (0)	2*	N/A	N/A	Erw	322
Mobile Feldbasis	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	324
Mobile Hyperpulsgeneratoren									
Mobiler HPG	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	324
Boden-Mobiler HPG	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	324
MSR-"Apollo"-FLS	E	0 (0)	* (*)	N/A (N/A)	N/A	-1*	N	Erw	325
Null-Signatursystem	E	10 (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	325
Panzerung									
Fahrzeug-Tarnkappe	E, Panzerung	10* (10*)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Exp	328
Ferrolamellar	Panzerung	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Exp	325
Gehärtet	Panzerung	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Exp	326
Laserreflektiv (IS)	Panzerung	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Exp	326
Laserreflektiv (Clan)	Panzerung	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Exp	326
Modular	Panzerung	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Exp	328
Reaktiv (IS)	Panzerung	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Exp	328
Reaktiv (Clan)	Panzerung	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Exp	328
PPK-Kondensator	X	+5** (+5**)	+5** (+5**)	N/A (N/A)	N/A	0	J	Exp	329
ProtoMech-Nahkampfwanne	NA	0 (N/A)	Var** (N/A)	Nahkampf (N/A)	N/A	0	N	Exp	329
Radartauschkörper-Kapsel	PV, E, WEG, X	0 (0)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	WEG	N/A	N/A	Exp	332
Raketenwerfer									
Blitz-LSR-5	R, S*	2 (2)	C5/5 (5)	0/7/14/21 (Weit)	24	0	N	Exp	333
Blitz-LSR-10	R, S*	4 (4)	C5/10 (10)	0/7/14/21 (Weit)	12	0	N	Exp	333
Blitz-LSR-15	R, S*	5 (5)	C5/15 (15)	0/7/14/21 (Weit)	8	0	N	Exp	333
Blitz-LSR-20	R, S*	6 (6)	C5/20 (20)	0/7/14/21 (Weit)	6	0	N	Exp	333
Blitz-LSR (ProtoMech, pro Rohr)	R, S*	1 (N/A)	C5/1 (N/A)	0/7/14/21 (N/A)	120	0	N	Exp	333
Extrem-LSR-5	R, S	3 (3)	1/Rak, C5/5 (3)	10/12/22/38 (Ext.)	18	0	N	Exp	333
Extrem-LSR-10	R, S	6 (6)	1/Rak, C5/10 (6)	10/12/22/38 (Ext.)	9	0	N	Exp	333
Extrem-LSR-15	R, S	8 (8)	1/Rak, C5/15 (9)	10/12/22/38 (Ext.)	6	0	N	Exp	333
Extrem-LSR-20	R, S	10 (10)	1/Rak, C5/20 (12)	10/12/22/38 (Ext.)	4	0	N	Exp	333
Verbesserte LSR-5	R, S, W	2 (2)	1/Rak, C5/5 (3)	3/7/14/21 (Weit)	24	0	N	Exp	332
Verbesserte LSR-10	R, S, W	4 (4)	1/Rak, C5/10 (6)	3/7/14/21 (Weit)	12	0	N	Exp	332

*Siehe die Regeln zu dieser Ausrüstung im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274.

	Technologie- basis	Technologie- niveau	Zuletzt Eingeführt (IS/Clan)	Gegenstands-/ Munitionskosten (C-Noten)	Gewicht (Tonnen)	Raum §§											
Waffe/Gegenstand						M	P	GF	HF	J	RB	LS	SS	KS	RS	MB	
Marine-(Schiffsklasse)-Autokanonen																	
MAK/10	IS/Clan	D/E-X-E	2195 / 2195	2M / 30.000	2.000	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
MAK/20	IS/Clan	D/E-X-E	2197 / 2197	5M / 60.000	2.500	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
MAK/25	IS/Clan	D/E-X-E	2200 / 2200	7,5M / 75.000	3.000	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
MAK/30	IS/Clan	D/E-X-E	2200 / 2200	10,5M / 90.000	3.500	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
MAK/35	IS/Clan	D/E-X-E	2201 / 2201	14M / 105.000	4.000	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
MAK/40	IS/Clan	D/E-X-E	2202 / 2202	18M / 120.000	4.500	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
Marine-(Schiffsklasse)-Gaussgeschütz																	
Leichtes M-Gauss	IS/Clan	*	2448 / 2448	20,3M / 45.000	4.500	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
Mittelschweres M-Gauss	IS/Clan	*	2448 / 2448	30,35M / 75.000	5.500	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
Schweres M-Gauss	IS/Clan	*	2449 / 2449	50,05M / 90.000	7.000	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
Marine-K3	IS	F/X-X-F	3065P / N/A	100.000xTO	*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0*	0*	0*	0*	N/A	
Marine-Kommunikationsscanner																	
Leichter MKS	IS/Clan	D/D-E-E	2200 / 2200	50.000.000	100	N/A	N/A	N/A	1*	N/A	0*	0*	0*	0*	0*	N/A	
Schwerer MKS	IS/Clan	D/D-E-E	2200 / 2200	250.000.000	500	N/A	N/A	N/A	1*	N/A	0*	0*	0*	0*	0*	N/A	
Marine-(Schiffsklasse)-Laser																	
ML35	IS/Clan	*	2305 / 2305	500.000	700	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
ML45	IS/Clan	*	2305 / 2305	850.000	900	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
ML55	IS/Clan	*	2307 / 2307	1.250.000	1.100	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
Marine-(Schiffsklasse)-PPK																	
Leichte M-PPK	IS/Clan	*	2358 / 2358	2.000.000	1.400	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
Mittelschwere M-PPK	IS/Clan	*	2358 / 2358	3.250.000	1.800	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
Schwere M-PPK	IS/Clan	*	2356 / 2356	9.050.000	3.000	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1*	
Marine-Reparaturanlagen																	
Drucklos	IS/Clan	C/C-E-D	FRÄ / FRÄ	5.000xK	0,025xK	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0*	0*	0*	N/A	
Mit Druck	IS/Clan	C/C-E-D	FRÄ / FRÄ	10.000xK	0,075xK	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0*	0*	0*	N/A	
Verstärkt (Drucklos)	IS	C/F-X-F	3065P / N/A	30.000xK	0,010xK	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0*	0*	N/A	N/A	
Marine-Schleppadapter	IS/Clan	C/C-C-C	FRÄ / FRÄ	100.000	100*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0*	0*	N/A	0*	N/A	N/A	
Massenbeschleuniger																	
Leichter Massenbeschleuniger	IS	D/X-X-F	2715P / N/A	150M / 150.000	30.000	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1*	1*	N/A	
Mittelschwerer	IS	D/X-X-F	2715P / N/A	280M / 300.000	50.000	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1*	1*	N/A	
Schwerer Massenbeschleuniger	IS	D/X-X-F	2715P / N/A	500M / 600.000	100.000	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1*	1*	N/A	
Mechkapsel	IS	C/X-X-E	3064 / N/A	6.000	1	1	N/A	1	1	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
MechKrieger-																	
Wasserüberlebenssystem	IS/Clan	D/X-X-D	3048P / 3062P	4.000	1,5	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Mech-Mörser/1 (IS)	IS	B/D-F-E	VRÄ / VRÄ	7.000 / 28.000	2	1	N/A	1	1	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Mech-Mörser/1 (Clan)	Clan	B/D-F-E	VRÄ / VRÄ	7.000 / 28.000	1	1	N/A	1	1	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Mech-Mörser/2 (IS)	IS	B/D-F-E	VRÄ / VRÄ	15.000 / 28.000	5	2	N/A	1	2	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Mech-Mörser/2 (Clan)	Clan	B/D-F-E	VRÄ / VRÄ	15.000 / 28.000	2,5	1	N/A	1	1	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Mech-Mörser/4 (IS)	IS	B/D-F-E	VRÄ / VRÄ	32.000 / 28.000	7	3	N/A	1	3	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Mech-Mörser/4 (Clan)	Clan	B/D-F-E	VRÄ / VRÄ	32.000 / 28.000	3,5	2	N/A	1	2	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Mech-Mörser/8 (IS)	IS	B/D-F-E	VRÄ / VRÄ	70.000 / 28.000	10	5	N/A	1	5	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Mech-Mörser/8 (Clan)	Clan	B/D-F-E	VRÄ / VRÄ	70.000 / 28.000	5	3	N/A	1	3	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Minenleger																	
Fahrzeug (Land oder Wasser)	IS/Clan	B/E-E-E	VRÄ / VRÄ	20.000 / 20.000	0,5	1	N/A	1	1	1	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Weltraum	IS/Clan	D/E-F-E	FRÄ / FRÄ	15.000 / 15.000	10	N/A	N/A	N/A	1*	1*	1	1	1	1	1	N/A	
Minenräumer	IS/Clan	C/D-D-D	VRÄ / VRÄ	40.000	3	N/A	N/A	1*	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Mobile Feldbasis	IS/Clan	D/X-X-E	3059 / 3060	150.000	20	N/A	N/A	1	1	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Mobile Hyperpulsgeneratoren																	
Mobiler HPG	IS/Clan	E/E-X-F	2655 / 2655	1.000.000.000	50	N/A	N/A	N/A	50	N/A	1	1	1	1	1	1	
Boden-Mobiler HPG	IS/Clan	F/F-X-F	2751 / 2751	4.000.000.000	12	12	N/A	1	12	1	1	1	1	1	1	1	
MSR-"Apollo"-FLS	IS	D/X-X-E	3071 / N/A	125.000	+1**	+1**	N/A	+0**	+1**	+0**	+0**	+0**	+0**	+0**	+0**	+0**	
Null-Signatursystem	IS	E/E-X-X	2630X / 2630X	1.400.000	0*	7*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Panzerung																	
Fahrzeug-Tarnkappe	IS	E/X-X-F	3067P / N/A	50.000xPT	*	N/A	N/A	2*	2*	2*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Ferrolamellar	Clan	F/X-X-F	N/A / 3070P	35.000xPT	*	12	N/A	1	1*	2*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Gehärtet	IS/Clan	D/X-X-F	3047P / 3061P	15.000xPT	*	0	N/A	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Laserreflektiv (IS)	IS	E/X-X-F	3058P / N/A	30.000xPT	*	10	N/A	1	1*	2*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Laserreflektiv (Clan)	Clan	F/X-X-F	N/A / 3061P	30.000xPT	*	5	N/A	1	1*	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Modular	IS/Clan	D/X-X-F	3072P / 3074P	10.000xPT	1*	1*	N/A	1	1*	2	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Reaktiv (IS)	IS	E/X-X-F	3063P / N/A	30.000xPT	*	14	N/A	2	2*	3*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Reaktiv (Clan)	Clan	F/X-X-F	N/A / 3065P	30.000xPT	*	7	N/A	1	1*	2*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
PPK-Kondensator	IS	E/X-X-E	3060P / N/A	150.000	+1**	+1**	N/A	+0**	+1**	+0**	+0**	+0**	+0**	+0**	+0**	+0**	
ProtoMech-Nahkampf-Waffe	Clan	C/X-X-E	N/A / 3067P	50.000	0,5*	N/A	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Radartauschkörper-Kapsel	IS	C/X-X-E	N/A / 3069P	2.000	1	1	N/A	1	1	1	1	1	N/A	N/A	N/A	1	
Raketenwerfer																	
Blitz-LSR-5	Clan	F/X-X-F	N/A / 3057P	75.000 / 60.000	2	1	N/A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Blitz-LSR-10	Clan	F/X-X-F	N/A / 3057P	225.000 / 60.000	5	2	N/A	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
Blitz-LSR-15	Clan	F/X-X-F	N/A / 3057P	400.000 / 60.000	7	3	N/A	1	3	1	1	1	1	1	1	1	
Blitz-LSR-20	Clan	F/X-X-F	N/A / 3057P	600.000 / 60.000	10	5	N/A	1	5	1	1	1	1	1	1	1	
Blitz-LSR (ProtoMech, pro Rohr)	Clan	F/X-X-F	N/A / 3065P	15.000 / 60.000	0,4	N/A	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Extrem-LSR-5 (ELSR-5)	IS	E/X-X-F	3054P / N/A	60.000 / 35.000	6	1	N/A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Extrem-LSR-10 (ELSR-10)	IS	E/X-X-F	3054P / N/A	200.000 / 35.000	8	4	N/A	1	4	1	1	1	1	1	1	1	
Extrem-LSR-15 (ELSR-15)	IS	E/X-X-F	3054P / N/A	218.750 / 35.000	12	6	N/A	1	6	1	1	1	1	1	1	1	
Extrem-LSR-20 (ELSR-20)	IS	E/X-X-F	3054P / N/A	500.000 / 35.000	18	8	N/A	1	8	1	1	1	1	1	1	1	
Verbesserte LSR-5 (VLSR-5)	IS	E/X-X-F	3058P / N/A	37.500 / 31.000	3	2	N/A	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
Verbesserte LSR-10 (VLSR-10)	IS	E/X-X-F	3058P / N/A	125.000 / 31.000	6	4	N/A	1	4	1	1	1	1	1	1	1	

*Siehe die Regeln zu dieser Ausrüstung im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274.

Waffe/Gegenstand	Typ §	Wärme Std (Aero)	Schaden Std (Aero)	Reichweite Min/N/M/W (Aero)	Munition (pro Tonne)	Trefferwurf- modifikator	FL-Comp	Regel- stufe	Seite
Verbesserte LSR-15	R, S, W	5 (5)	1/Rak, C5/15 (9)	3/7/14/21 (Weit)	8	0	N	Exp	332
Verbesserte LSR-20	R, S, W	6 (6)	1/Rak, C5/20 (12)	3/7/14/21 (Weit)	6	0	N	Exp	332
Verbesserter Wegwerf- Raketenwerfer	PV	* (*)	* (*)	* (*)	WEG	N/A	N/A	Erw	333
Reaktoren									
Gefechtsfahrzeug-Kernspaltung	Reaktor	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	334
Gefechtsfahrzeug- Brennstoffzellen	Reaktor	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	334
Großer (Verbrennungsmotor)	Reaktor	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	334
Großer (Fusion)	Reaktor	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	334
Großer (Fusion, Leicht)	Reaktor	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	334
Großer (XL – Innere Sphäre)	Reaktor	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	334
Großer (XL – Clan)	Reaktor	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	334
Großer (XXL – Innere Sphäre)	Reaktor	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	334
Großer (XXL – Clan)	Reaktor	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	334
XXL-Fusion (Innere Sphäre)	Reaktor	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	334
XXL-Fusion (Clan)	Reaktor	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	334
Satelliten-Imager									
Hi-Res-Imager	E	N/A (N/A)	N/A (N/A)	* (*)	N/A	N/A	N/A	Erw	337
Hyperspektraler Imager	E	N/A (N/A)	N/A (N/A)	* (*)	N/A	N/A	N/A	Erw	338
Infrarot-Imager	E	N/A (N/A)	N/A (N/A)	* (*)	N/A	N/A	N/A	Erw	338
Bodensicht-Radar	E	N/A (N/A)	N/A (N/A)	* (*)	N/A	N/A	N/A	Erw*	338
Senkrechtstarter-Zusatzdüsen	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	339
Senkrechtstarter-Mastvisier	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	339
Sprengfalle	FE, WEG	N/A (N/A)	* (*)	* (*)	WEG	N/A	N/A	Exp	343
Struktur									
Komposit-Struktur	Struktur	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	343
Endokomposit-Struktur (Innere Sphäre)	Struktur	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	343
Endokomposit-Struktur (Clan)	Struktur	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	343
Verstärkte Struktur	Struktur	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	344
Subkompakter K-F-Antrieb	SCH, PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	344
Taser (BattleMech)	DB, X	6 (6)	1* (1*)	0/1/2/4 (N/A)	5	+1	N	Exp	345
Thunderbolt-Werfer									
Thunderbolt-5	R	3 (3)	5 (5)	5/6/12/18 (Mittel)	12	0	N	Erw	346
Thunderbolt-10	R	5 (5)	10 (10)	5/6/12/18 (Mittel)	6	0	N	Erw	346
Thunderbolt-15	R	7 (7)	15 (15)	5/6/12/18 (Mittel)	4	0	N	Erw	346
Thunderbolt-20	R	8 (8)	20 (20)	5/6/12/18 (Mittel)	3	0	N	Erw	346
Turbolader	PV	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	346
Überwachungskamera	E	N/A (N/A)	N/A (N/A)	* (*)	N/A	N/A	N/A	Erw	347
Unterschiffsklasse-Kanonen									
Leichte USK	SCH, FE	12 (12)	20 (2-S)	* (Weit-S)	2	0*	N	Erw	348
Mittelschwere USK	SCH, FE	30 (30)	50 (5-S)	* (Mittel-S)	1	0*	N	Erw	348
Schwere USK	SCH, FE	42 (42)	70 (7-S)	* (Mittel-S)	1/2	0*	N	Erw	348
Unterschiffsklasse-Laser									
USL/1	SCH, FE	24 (24)	10 (1-S)	* (Weit-S)	N/A	0*	N	Erw	348
USL/2	SCH, FE	28 (28)	20 (2-S)	* (Mittel-S)	N/A	0*	N	Erw	348
USL/3	SCH, FE	32 (32)	30 (3-S)	* (Mittel-S)	N/A	0*	N	Erw	348
Unterschiffsklasse-Raketen									
Piranha	SCH, FE	9 (9)	30 (3-S)	* (Weit-S)	1/10	0	N	Erw	348
Stachelrochen	SCH, FE	12 (12)	35 (3,5-S)	* (Mittel-S)	1/12	0*	N	Erw	348
Schwertfisch	SCH, FE	15 (15)	40 (4-S)	* (Kurz-S)	1/15	0*	N	Erw	348
Teufelsrochen	SCH, FE	21 (21)	50 (5-S)	* (Kurz-S)	1/18	0*	N	Erw	348
Wärmetauscher									
Kompakter Wärmetauscher	PV	-1 (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Exp	349
Laser-Wärmetauscher	PV	-2 (N/A)	N/A (N/A)	N/A (N/A)	N/A	N/A	N/A	Erw	349

*Siehe die Regeln zu dieser Ausrüstung im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274.

ANMERKUNGEN

Schadens- und Reichweitenwerte, die mit einem „S“ markiert sind, beschreiben Schaden und Entfernungsbereiche im Schiffsklassenmaßstab. Entsprechende Werte ohne diesen Zusatz beschreiben Standard-Schaden und Reichweite. Schadenswerte, die mit einem „A“ markiert sind, beschreiben Artilleriewaffenschaden (siehe Artillerie, Seite 179).
Trefferwurfmodifikatoren beschreiben Basis-Trefferwürfe durch die Fertigkeiten von Krieger*innen / Besatzung, nicht durch „ähnliche“ Angriffe (wie die Ähnlichkeit der Kettenpeitsche zum Beil).
FL-Comp beschreibt, ob der Gegenstand mit einem Feuerleitcomputer kompatibel ist. Wenn J, dann kann der Gegenstand den Feuerleitcomputer nutzen; wenn N, dann kann der Gegenstand den Feuerleitcomputer nicht nutzen. Falls N/A angegeben wird, hat der Feuerleitcomputer keinen Effekt auf die Verwendung des Gegenstands.

§ WAFEN- UND AUSRÜSTUNGSTYPEN-TABELLE (ERWEITERT)

DB: Direktfeuer-(Ballistik)-Waffe	R: Raketenwaffe
DE: Direktfeuer-(Energie)-Waffe	Reaktor: Reaktor-System
E: Elektronik-System	S: Streuwaffe
F: Flak	S/S: Schnellfeuer (Multifeuer)/Streuwaffe
FE: Flächeneffektwaffe	SCH: Schiffsklasse-Waffe
I: Impuls-(Energie)-Waffe	Struktur: Internes Struktursystem
IA: Infanterieabwehrwaffe	V: Variabler Schaden
KE: Konter-Elektroniksystem	W: Wechselbare Munitionsversorgung
KS: Kernschuss-System	WE: Wärmeeffekt-Waffe
NA: Nahkampfwaffe	WEG: Wegwerf-Waffe
Panzerung: Panzerungssystem	X: Explosivwaffe/Komponente
PV: Physische Verbesserung	Z: Zielverbesserungssystem

§§ RAUM-SPALTE ABKÜRZUNGSTABELLE

M: BattleMechs/IndustrieMechs	LS: Landungsschiff
P: ProtoMechs	SS: Sprungschiff
GF: Gefechtsfahrzeuge	KS: Kriegsschiff
HF: Hilfsfahrzeuge	RS: Raumstation
J: Jäger (Konventionell und Luft-/Raum)	MB: Mobile Bauten
RB: Raumboot	

	Technologie- basis	Technologie- niveau	Zuletzt Eingeführt (IS/Clan)	Gegenstands-/ Munitionskosten (C-Noten)	Gewicht (Tonnen)	Raum §§											
Waffe/Gegenstand						M	P	GF	HF	J	RB	LS	SS	KS	RS	MB	
Verbesserte LSR-15 (VLSR-15)	IS	E/X-X-F	3058P / N/A	218.750 / 31.000	9	6	N/A	1	6	1	1	1	1	1	1	1	
Verbesserte LSR-20 (VLSR-20)	IS	E/X-X-F	3058P / N/A	312.500 / 31.000	12	9	N/A	1	9	1	1	1	1	1	1	1	
Verbesserter Wegwerf- Raketenwerfer	IS/Clan	B/X-X-F	3056 / 3058	0,8xKK	-0,5**	+0	N/A	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	
Reaktoren																	
Gefechtsfahrzeug- Kernspaltungsreaktor	IS	D/E-E-D	2470 / 2470	(7.500xRWxGT)÷75	*	*	N/A	*	N/A	*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Gefechtsfahrzeug- Brennstoffzellenreaktor	IS/Clan	D/C-D-D	FRÄ / FRÄ	(3.500xRWxGT)÷75	*	*	N/A	*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Groß (Verbrennungsmotor)	IS/Clan	C/A-A-A	2630P / 2630P	(2.500xRWxGT)÷75	*	+2*	N/A	+1*	N/A	+1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Groß (Fusion)	IS/Clan	D/C-E-D	2630P / 2630P	(10.000xRWxGT)÷75	*	+2*	N/A	+1*	N/A	+1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Groß (Leichter Fusion)	IS	E/X-X-E	3065P / N/A	(30.000xRWxGT)÷75	*	+6*	N/A	+2*	N/A	+2*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Groß (XL – Innere Sphäre)	IS	E/D-F-E	3045P / 2635X	(40.000xRWxGT)÷75	*	+8*	N/A	+3*	N/A	+3*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Groß (XL – Clan)	Clan	E/D-F-E	N/A / 2840P	(40.000xRWxGT)÷75	*	+6*	N/A	+2*	N/A	+2*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Groß (XXL – Innere Sphäre)	IS	F/X-X-F	3057P / N/A	(200.000xRWxGT)÷75	*	+14*	N/A	+5*	N/A	+5*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Groß (XXL – Clan)	Clan	F/X-X-F	N/A / 2970P	(200.000xRWxGT)÷75	*	+10*	N/A	+3*	N/A	+3*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
XXL-Fusion (Innere Sphäre)	IS	F/X-X-F	3055P / 2954X	(100.000xRWxGT)÷75	*	+12*	N/A	+4*	N/A	+4*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
XXL-Fusion (Clan)	Clan	F/X-X-F	N/A / 3030P	(100.000xRWxGT)÷75	*	+8*	N/A	+3*	N/A	+3*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Satelliten-Imager																	
Hi-Res-Imager	IS/Clan	C/D-E-D	FRÄ / FRÄ	150.000	2,5	N/A	N/A	1*	1*	1	1	1	1	1	1	1*	
Hyperspektraler Imager	IS	D/X-X-F	3055 / N/A	550.000	7,5	N/A	N/A	1*	2*	1	1	1	1	1	1	1*	
Infrarot-Imager	IS/Clan	C/D-E-D	FRÄ / FRÄ	250.000	5	N/A	N/A	1*	1*	1	1	1	1	1	1	1*	
Bodensicht-Radar	IS/Clan	B/D-E-D	VRÄ / VRÄ	400.000	5	N/A	N/A	1*	1*	1	1	1	1	1	1	1*	
Senkrechtstarter-Zusatzdüsen	IS/Clan	D/X-F-E	3009 / FRÄ	10.000xER	RT÷10	N/A	N/A	1*	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Senkrechtstarter-Mastvisier	IS/Clan	C/F-F-F	VRÄ / VRÄ	50.000	0,5	N/A	N/A	0*	0*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Sprengfalle	IS	B/D-F-D	FRÄ / N/A	100.000	Var*	1*	N/A	1*	1*	1*	1*	0*	0*	0*	0*	0*	
Struktur																	
Komposit	IS	E/X-X-E	3061P / N/A	1.600xGT	GT÷20	0	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Endo-Komposit (Innere Sphäre)	IS	E/X-X-F	3067P / N/A	3.200xGT	GT÷13,33	7	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Endo-Komposit (Clan)	Clan	E/X-X-F	N/A / 3073P	3.200xGT	GT÷13,33	4	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Verstärkt	IS/Clan	E/X-X-E	3057P / 3065P	6.400xGT	GT÷5	0	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Subkompakter K-F-Antrieb	IS/Clan	F/F-X-F	2320 / 2320	16xK-F	GT÷2*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0*	N/A	
Taser (BattleMech)	IS	E/X-X-F	3067P / N/A	200.000 / 2.000	4	3	N/A	1	3	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1	
Thunderbolt-Werfer																	
Thunderbolt-5	IS	E/X-X-F	3072 / N/A	50.000 / 50.000	3	1	N/A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Thunderbolt-10	IS	E/X-X-F	3072 / N/A	175.000 / 50.000	7	2	N/A	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
Thunderbolt-15	IS	E/X-X-F	3072 / N/A	325.000 / 50.000	11	3	N/A	1	3	1	1	1	1	1	1	1	
Thunderbolt-20	IS	E/X-X-F	3072 / N/A	450.000 / 50.000	15	5	N/A	1	5	1	1	1	1	1	1	1	
Turbolader	IS/Clan	C/F-F-F	ES / ES	10.000xERS	RT÷10	1	N/A	1	1	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Überwachungskamera	IS/Clan	C/B-B-B	VRÄ / VRÄ	10.000	0,5	1	1	1	1	1	1	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Unterschiffsklasse-Kanonen																	
Leichte USK	IS	E/X-X-F	3073 / N/A	330.000 / 10.000	200	N/A	N/A	N/A	30	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1-S*	1	
Mittelschwere USK	IS	E/X-X-F	3073 / N/A	780.000 / 18.000	500	N/A	N/A	N/A	50	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1-S*	1	
Schwere USK	IS	E/X-X-F	3073 / N/A	1.300.000 / 25.000	700	N/A	N/A	N/A	60	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1-S*	1	
Unterschiffsklasse-Laser																	
USL/1	IS	E/X-X-F	3073 / N/A	220.000	150	N/A	N/A	N/A	20	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1-S*	1	
USL/2	IS	E/X-X-F	3073 / N/A	335.000	200	N/A	N/A	N/A	26	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1-S*	1	
USL/3	IS	E/X-X-F	3073 / N/A	450.000	250	N/A	N/A	N/A	32	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1-S*	1	
Unterschiffsklasse-Raketen																	
Piranha	IS/Clan	E/X-X-F	3072 / 3073	75.000 / 15.000	100	N/A	N/A	N/A	18	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1-S*	1	
Stachelrochen	IS/Clan	E/X-X-F	3072 / 3073	85.000 / 19.000	120	N/A	N/A	N/A	25	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1-S*	1	
Schwertfisch	IS/Clan	E/X-X-F	3072 / 3073	110.000 / 25.000	140	N/A	N/A	N/A	30	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1-S*	1	
Teufelsrochen	IS/Clan	E/X-X-F	3072 / 3073	150.000 / 30.000	160	N/A	N/A	N/A	38	N/A	N/A	1-S*	1-S*	1-S*	1-S*	1	
Wärmetauscher																	
Kompakte Wärmetauscher	IS	E/X-X-F	3058P / N/A	3.000	1,5	1*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	
Laser-Wärmetauscher	Clan	F/X-X-E	N/A / 3051	6.000	1	2*	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	

* Siehe die Regeln zu dieser Ausrüstung im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274.

** Zusätzlich zur bestehenden Waffe (siehe Spezialregeln).

† Sprungverstärker-Kosten = 150 x (Tonnage der Einheit) x (Springen-BP x Springen-BP); UME-Kosten = 200 x (Tonnage der Einheit) x (Anzahl der UME x Anzahl der UME); Fahrzeug-Sprungdüsen-Kosten = 200 x (Tonnage der Einheit) x (Springen-BP x Springen-BP)

‡ Zusätzliche 5.000 C-Noten fallen für die Sensoren der Drohne an.

†† Inklusive Kosten für alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die in der Halterung eingebaut werden.

‡‡ Seitenstummel-Geschütztürme-Kosten und Gewicht sind für zwei Seitenstummel zusammen. Siehe Spezialregeln für diese Ausrüstung.

§ Hilfsfahrzeuge, die keinen Reaktorwert haben, verwenden stattdessen die Reaktor-Tonnage.

ANMERKUNGEN

Einführungsdaten, die mit einem „P“ markiert sind, geben an, dass es nur eine Prototypen-Produktion gibt, Einführungsdaten mit einem „X“ geben an, dass die Gegenstände seitdem ausgestorben sind und nicht wiederentdeckt wurden. Clan-Daten vor 2820 bedeuten Sternenbund-Ausrüstung.

Wenn ein einzelner Wert oder eine Formel für die Kosten angegeben ist, dann hat der Gegenstand keine Munitionskosten; ansonsten ist der Wert links neben dem Schrägstrich die Kosten der Waffe, und der Wert rechts neben dem Schrägstrich ist der Preis pro Tonne für die Standardmunition der Waffe.

FORMELCODES FÜR GEWICHTE UND KOSTEN

“PT” = Panzerungs-Tonnage; “K” = Geplante Kapazität (in Tonnen); “BZ” = Bauzeilen; “RW” = Reaktorwert; “RT” = Reaktor-Tonnage; “HX” = Anzahl der eingenommenen Hexfelder; “KK” = Komponentenkosten (basierend auf dem Gegenstand, der modifiziert wird); “TO” = Tonnage des Objekts (Gewicht der Komponente selbst); “K-F” = Kosten aller K-F-Komponenten zusammen; “GK” = Gesamtkosten der Einheit (in C-Noten, wird auf abschließende Berechnung angerechnet); “GA” = Geschützturm-Ausrüstungs-Gewicht; “GT” = Gesamttonnage der Einheit

GEFECHTSRÜSTUNGS-KAMPFDATEN

Waffe/Gegenstand	Typ	Schadenswert	Reichweite Min/Kurz/ Mittel/Weit	Trefferwurf- modifikator	Regelniveau	Referenz	Gewicht pro Schuss (Munition)
Engel-Störsender	E	N/A	—/—/—/2	N/A	Exp	296	N/A
Gefechtsrüstungs-Abwurfschirm (GRAS)							
Standard-GRAS	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	297	N/A
Tarnfleck-GRAS	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	297	N/A
Tarn-GRAS	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	297	N/A
Wiederverwendbarer GRAS	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	297	N/A
GR-K3-System (pro Soldat)	E	N/A	N/A	N/A	Exp	309	N/A
GR-K3v-System (pro Soldat)	E	N/A	N/A	N/A	Exp	309	N/A
GR-LB-X-AK	DB, S, F	4*	—/2/5/8	–1	Erw	283	4 kg (10)
GR-Myomerverstärker	PV	+2*	N/A	N/A	Exp	303	N/A
GR-Rohrartillerie	FE, S	3/1 (R1)	2 Karten	N/A	Exp	281	15 kg (2)
GR-Abwurfaffen-Tornister	PV	Wie Waffe*	Wie Waffe*	0	Erw	303	N/A
Laserreflektive Panzerung	Panzerung	N/A	N/A	N/A	Exp	326	N/A
Laser							
ER-Impulsaser, Leicht	I, IA	5*	0/2/4/6	–1	Exp	313	0,41 kg (12)
ER-Impulsaser, Mittelschwer	I	7	0/5/9/14	–1	Exp	313	0,45 kg (11)
Geschwindigkeitsverstellbarer Laser, Leicht	I, IA	5/4/3*	0/2/4/6	Var*	Erw	314	0,33 kg (15)
Geschwindigkeitsverstellbarer Laser, Mittelschwer	I, IA	9/7/5*	0/2/5/9	Var*	Erw	314	0,38 kg (13)
Mechanischer-GR-Sprungverstärker	PV	N/A	N/A	N/A	Exp	321	N/A
Minenleger	PV	*	*	N/A	Erw	322	N/A
Reaktive Panzerung	Panzerung	N/A	N/A	N/A	Exp	326	N/A
Schwerer Flammer	DE, WE, IA	4*	—/2/3/4	0	Erw	299	1 kg (10)
Taser (Gefechtsrüstung)	DB	1*	0/1/2/3	+1	Erw	345	WEG (1)
Wegwerfwaffe	PV	Wie Waffe*	Wie Waffe*	0	Erw	278	N/A

*Siehe die Regeln zu dieser Ausrüstung im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274.

KONVENTIONELLE INFANTERIE KAMPFDATEN

Waffe/Gegenstand	Typ	Schadenswert	Reichweite Min/Kurz/Mittel/Weit	Trefferwurfmodifikator	Regelniveau	Referenz
Berittene Infanterie	PV	Var*	Var*	N/A	Erw	290
Feldgeschütze	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Erw	298
Feldartillerie	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Erw	299
Infanterie-Panzerung	Panzerung	N/A	N/A	N/A	Erw	308
Senkrechtstarter-Panzergranadiere						
Mikroleichtflugzeug-Senkrechtstarter	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	339
Mikrokopter-Senkrechtstarter	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	339
Soldaten mit Xenoplanetarem Zustands-Training	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	340
Spezialisierte Infanterie						
Fallschirmjäger	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	340
Gebirgstruppen	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	340
Kampftaucher (Standard)	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	340
Kampftaucher (Motorisiert)	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	340
Marinesoldaten	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	340
Pioniere	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	340
Sanitäter	PV	N/A	N/A	N/A	Erw	340
Wegwerfwaffe	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Erw	278

*Siehe die Regeln zu dieser Ausrüstung im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274.

SCHWERE WAFFEN MUNITIONS-KAMPFDATEN

Munitionstyp	Verwendet von (Waffe)§	Schadenstyp	Schadensstandard (Luft-/Raum)	Reichweite Min/Kurz/ Mittel/Weit (Luft-/Raum)	Munition (pro Tonne)	Trefferwurf- modifikator	Regel- niveau	Referenz
Autokanonen								
Flak	SAK, LAK, PAK	DB, F	** (**)	* (*)	x1	+0	Erw	355
Hülsenlos	SAK, LAK	DB	* (*)	* (*)	x2	+0	Exp	354
Leuchtspur	SAK, LAK, PAK	DB	** (**)	* (*)	x1	+0	Erw	355
Artillerie								
Arrow IV (Beleuchtung)	AIV	*	** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	352
Arrow IV (Bündel)	AIV	FE, F	20A** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	351
Arrow IV (Laserhemmend)	AIV	*	0** (N/A)	* (N/A)	x0,5	+0	Exp	353
Arrow IV (Rauch)	AIV, SAT	FE	0** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	353
Arrow IV (Zielsuchend)	AIV	FE	20 (N/A)	* (N/A)	x1	+0**	Erw	350

Waffe/Gegenstand	Technologie-basis	Technologie-niveau	Zuletzt eingeführt (IS/Clan)	Kosten Gegenstand / Munition (C-Noten)	Gewicht (Kilogramm)	Raum
Engel-Störsender	IS / Clan	F/X-X-F	3063P / 3059P	750.000	250 / 150	3
Gefechtsrüstungs-Abwurfschirm (GRAS)						
Standard-GRAS	IS / Clan	D/D-E-B	3051 / 2875	1.000	200	0**
Tarnfleck-GRAS	IS / Clan	D/D-E-C	3051 / 2875	3.000	200	0*
Tarn-GRAS	IS / Clan	D/E-F-D	3054 / 2880	5.000	225	0*
Wiederverwendbarer GRAS	IS / Clan	E/F-F-E	3053 / 2876	2xGRAS Kosten	+50†	1
GR-Artillerierohr	IS	E/X-X-F	3075P	200.000 / 900	500	4**
GR-K3-System (pro Soldaten)	IS	E/X-X-E	3073P / N/A	62.500	250	1
GR-K3v-System (pro Soldaten)	IS	E/X-X-E	3063P / N/A	125.000	350	1
GR-LB-X-AK	Clan	F/X-X-F	3075	70.000 / 1.000	400	2
GR-Myomerverstärker	Clan	F/X-X-F	N/A / 3072P	75.000xBoden-BP	250	3
GR-Abwurfaffen-Tornister	IS / Clan	E/X-X-F	3073 / 3072	+18.000‡	0,75 x Waffe/Munition**	1
Laserreflektive Panzerung	IS / Clan	F/X-X-F	3074P	37.000	**	7
Laser						
ER-Impuls laser, Leicht	Clan	F/X-X-E	N/A / 3059P	30.000 / 200	550	2
ER-Impuls laser, Mittelschwer	Clan	F/X-X-E	N/A / 3059P	150.000 / 200	800	4
Geschwindigkeitsverstellbarer Laser, Leicht	IS	E/X-X-E	3071 / N/A	60.000 / 200	500	2
Geschwindigkeitsverstellbarer Laser, Mittelschwer	IS	E/X-X-E	3072 / N/A	200.000 / 200	900	4
Mechanische GR-Sprungverstärker	IS	E/X-X-F	3070P / N/A	Wie Sprungdüsen*	2 x Sprungdüsen**	0
Minenleger	IS / Clan	D/X-X-E	3050 / 3058	20.000 / 5000	50	2
Reaktive Panzerung	IS / Clan	F/X-X-F	3075P	37.000	**	7
Schwerer Flammer	IS / Clan	C/X-X-E	3073	11.250 / 2.000	350	2
Taser (Gefechtsrüstung)	IS	E/X-X-E	3067 / N/A	10.000 / 500	300	3
Wegwerfwaffe	Wie Waffe**	Wie Waffe**	Wie Waffe**	Wie Waffe**	Wie Waffe**	**

*Mechanische Gefechtsrüstungs-Sprungverstärker kosten genauso viel wie Sprungdüsen in einem Gefechtsanzug derselben Gewichtsklasse.

**Siehe die Regeln zu dieser Ausrüstung im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274.

†Wird zu bestehender Waffe hinzugefügt (siehe Spezialregeln)

‡Zusätzlich zur Waffe

INFANTERIE-KONSTRUKTIONSDATEN

Waffe/Gegenstand	Technologie-basis	Technologie-niveau	Zuletzt eingeführt (IS/Clan)	Kosten Gegenstand / Munition (C-Noten)	Gewicht (Kilogramm)	Raum
Berittene Infanterie	IS / Clan	Var*	VRÄ / VRÄ	5.000xGT	Var*	N/A
Feldartillerie	IS / Clan	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Wie Waffe*	N/A
Feldgeschütze	IS / Clan	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Wie Waffe*	N/A
Infanterie-Panzerung	Var*	Var*	Var* / Var*	Var*	N/A	N/A
Senkrechtstarter-Panzergranadiere						
Mikroleichtflugzeug-Senkrechtstarter	IS / Clan	Var*	FRÄ / FRÄ	GKx4	+1,4/Soldaten	N/A
Mikrokopter-Senkrechtstarter	IS / Clan	Var*	FRÄ / FRÄ	GKx4,5	+1,9/Soldaten	N/A
Soldaten mit Xenoplanetarem Zustands-Training	IS / Clan	Var*	Var* / Var*	GKx1,5	N/A	N/A
Spezialisierte Infanterie						
Fallschirmjäger	IS / Clan	Var*	VRÄ / VRÄ	GKx3	+0,05/Soldaten	N/A
Gebirgstruppen	IS / Clan	Var*	VRÄ / VRÄ	GKx2	+0/Soldaten	N/A
Kampftaucher (Standard)	IS / Clan	Var*	VRÄ / VRÄ	GKx2	+0,05/Soldaten	N/A
Kampftaucher (Motorisiert)	IS / Clan	Var*	VRÄ / VRÄ	GKx2,5	+0,1/Soldaten	N/A
Marinesoldaten	IS / Clan	Var*	FRÄ / FRÄ	GKx3	+0/Soldaten	N/A
Pioniere	IS / Clan	Var*	VRÄ / VRÄ	GKx5	+0,1/Soldaten	N/A
Sanitäter	IS / Clan	Var*	VRÄ / VRÄ	GKx0,375**	+0,05/Soldaten	N/A
Wegwerfwaffe	IS / Clan	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Wie Waffe*	Wie Waffe*	N/A

*Siehe die Regeln zu dieser Ausrüstung im Abschnitt *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*, beginnend auf Seite 274.

Anmerkung: "GT" = Gesamttonnage der Einheit; "GK" Gesamtkosten der Einheit (in C-Noten, wird bei der letzten Berechnung eingerechnet)

**Kosten sind pro Sanitäter; diese werden nach dem Abschluss aller Berechnungen zum Gesamtzug addiert.

SCHWERE WAFEN MUNITION KONSTRUKTIONSDATEN

Waffe/Gegenstand	Technologiebasis	Technologieniveau	Zuletzt eingeführt (IS / Clan)	Kosten (C-Noten)	Munition (pro Tonne)	Gewicht (Tonnen)
Autokanonen						
Flak	IS / Clan	C/D-F-E	2310 / 2310	x1,5	x1	x1
Hülsenlos	IS	D/X-X-E	3056P / N/A	x1,5	x2	x1
Leuchtpur	IS / Clan	B/D-E-F	2300 / 2300	x1,5	x1	x1
Artillerie						
Arrow IV (Beleuchtung)	IS / Clan	C/D-D-D	3047 / 2621	x0,5	x1	x1
Arrow IV (Bündel)	IS / Clan	E/E-F-E	3047 / 2620	x1,5	x1	x1
Arrow IV (Laserhemmend)	IS	E/X-X-F	3053P / N/A	x4	x0,5	x1
Arrow IV (Rauch)	IS / Clan	B/E-F-E	3044 / 2600	x0,5	x1	x1
Arrow IV (Zielsuchend)	IS / Clan	E/E-F-E	3045 / 2620	15.000	x1	x1

Munitionstyp	Verwendet von (Waffe)s	Schadenstyp	Schadensstandard (Luft-/Raum)	Reichweite Min/Kurz/ Mittel/Weit (Luft-/Raum)	Munition (pro Tonne)	Trefferwurf- modifikator	Regel- niveau	Referenz
Arrow IV (Ungelenkt)	AIV	FE, F	20A (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	351
Beleuchtung	SAT	*	** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	352
Bündel (Long Tom)	LAW	FE, F	20A** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	351
Bündel (Sniper)	SAW	FE, F	15A** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	351
Bündel (Thumper)	TAW	FE, F	10A** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	351
Copperhead (Long Tom)	LAW	FE	15** (N/A)	* (N/A)	x1	+0**	Erw	352
Copperhead (Sniper)	SAW	FE	10** (N/A)	* (N/A)	x1	+0**	Erw	352
Copperhead (Thumper)	TAW	FE	5** (N/A)	* (N/A)	x1	+0**	Erw	352
Donner (FASCAM) (IS)	AIV, SAT	FE	0** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	354
Donner (FASCAM) (Clan)	AIV, SAT	FE	0** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	354
Donner Aktiv-IV	AIV	FE	0** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	354
Donner Vibrabombw-IV	AIV	FE	0** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	354
Flechette	SAT	FE, AI	** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	352
Inferno-IV	AIV	FE, WE, IA	** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Erw	353
Luftabwehr-Arrow (LAA)	AIV	F	20 (N/A)	** (N/A)	x1	+0	Exp	350
Rauch	AIV, GR-Rohr, SAT	AE	0** (N/A)	* (N/A)	x1	+0	Exp	353
Bomben								
Arrow-IV-Zielsuchrakete (Luftgestützt)	EA (5)	FE	N/A (**)	N/A (**)	1	+0**	Erw	357
Arrow-IV-Rakete, un gelenkt (Luftgestützt)	EA (5)	FE	N/A (**)	N/A (**)	1	+0	Erw	357
Donner (FASCAM) (IS)	EA (1)	FE	0** (N/A)	* (N/A)	1	+0	Erw	358
Donner (FASCAM) (Clan)	EA (1)	FE	0** (N/A)	* (N/A)	1	+0	Erw	358
Donner Aktiv	EA (1)	FE	0** (N/A)	* (N/A)	1	+0	Erw	358
Donner Vibrabombe	EA (1)	FE	0** (N/A)	* (N/A)	1	+0	Erw	358
Inferno	EA (1)	FE, WE	N/A (**)	N/A (**)	1	+0	Erw	357
Leichte Luft-Luft-Rakete (LLL)	EA (2)	R	N/A (6)	7/14/21/28 (Mittel, Schiffsklasse)	2	+0**	Erw	357
Luft-Luft-Arrow (LLA)	EA (5)	R	N/A (20)	6/12/18/24 (Mittel, Schiffsklasse)	1	+0**	Erw	355
Schiffsabwehr rakete (SA)	EA (6)	R	N/A (30)	9/17/25/32 (Weit, Schiffsklasse)	0,5	+0**	Exp	356
Schiffsabwehr-EK-Rakete (SAEK)	EA (6)	R, E	N/A (**)	7/14/21/28 (Mittel, Schiffsklasse)	0,5	+0**	Erw	356
Torpedo	EA (1)	DB	0**(10)	* (N/A)	1	+0	Adv	358
Flammer/Flüssigggeschütz								
Farbe/Verdunkelung	FLG, WAS	DE, E	** (**)	* (*)	x1	+0	Erw	361
Flammenhemmender Schaum	FLG, WAS	DE	** (**)	* (*)	x1	+0	Erw	360
Infernobrennstoff	FFL, FLG	DE, WE, IA	** (**)	* (*)	x1	+0	Erw	361
Korrosiv	FLG, WAS	DE, IA	** (**)	* (*)	x1	+0	Erw	360
Kühlmittel	FFL, FLG, WAS	DB	** (**)	* (*)	x1	+0	Erw	360
Ölteppich	FLG, WAS	DE	** (**)	* (*)	x1	+0	Erw	361
Wasser	FFL, FLG, WAS	DE, IA	** (**)	* (*)	x1	+0	Erw	362
Granatwerfer								
Brand	GRGW, FGW	FE, WE, IA	** (**)	* (*)	x1	N/A	Erw	363
Radartäuschkörper	FGW	FE, E	** (**)	* (*)	x1	N/A	Erw	362
Rauch	GRGW, FGW	FE	** (**)	* (*)	x1	N/A	Erw	363
Splitter	FGW	FE, IA	** (**)	* (*)	x1	N/A	Erw	363
Minen								
Aktiv	LMN**	S	** (**)	** (**)	**	N/A	Erw	364
Befehlsdetoniert	LMN, WMN**	S	** (**)	** (**)	**	N/A	Erw	364
EMP (Befehlsdetoniert)	LMN**	E, IA	** (**)	** (**)	**	N/A	Exp	364
EMP (Vibrabombe)	LMN**	E, IA	** (**)	** (**)	**	N/A	Exp	364
Inferno	LMN, WMN**	S, WE	** (**)	** (**)	**	N/A	Erw	365
Standard	LMN, WMN**	S	** (**)	** (**)	**	N/A	Erw	365
Vibrabombe	LMN, WMN**	S	** (**)	** (**)	**	N/A	Erw	365
Weltraum	WRMN**	S	** (**)	** (**)	**	N/A	Erw	365
Raketen								
Anti-Strahlungs-KSR (ASTRA-KSR)	KSR, MRW	R, S, E	** (**)	0/3/6/9 (Kurz)	x1	Var**	Exp	369
Anti-Strahlungs-LSR (ASTRA-LSR) (IS)	LSR, MRW	R, S, E	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	Var**	Exp	369
Anti-Strahlungs-LSR (ASTRA-LSR) (Clan)	LSR	R, S, E	** (**)	0/7/14/21 (Weit)	x1	Var**	Exp	369
Bola-Bojen	NRB	* (*)	** (**)	0/3/6/9 (Kurz)	x1	+1	Exp	370
Artemis-V-Fähig	LSR, KSR	R, S	** (**)	* (*)	x1	**	Exp	280
Brand-LSR (IS)	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Erw	371
Brand-LSR (Clan)	LSR	* (*)	** (**)	0/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Erw	371
Donner-LSR (IS)	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Erw	374
Donner-LSR(Clan)	LSR	* (*)	** (**)	0/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Erw	374
Donner-Aktiv-LSR	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x0,5	+0	Erw	374
Donner-LSR Verbessert	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x0,5	+0	Erw	374
Donner-Inferno LSR	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Long)	x0,5	+0	Erw	374
Donner-Vibrabomben-LSR	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x0,5	+0	Erw	374
Folge-dem-Führer-(FDF)-LSR	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x0,5	+2**	Exp	370
Harpunen-KSR	KSR, MRW	* (*)	** (**)	0/3/6/9 (Kurz)	x1	+0	Erw	370
Magnetimpuls-KSR	KSR, MRW	* (*)	** (**)	0/3/6/9 (Kurz)	x1	+0	Exp	372
Magnetimpuls-LSR	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Exp	372
Minenräum-KSR	KSR, MRW	* (*)	** (**)	0/3/6/9 (Kurz)	x1	+0	Erw	372

Waffe/Gegenstand	Technologiebasis	Technologieniveau	Zuletzt eingeführt (IS / Clan)	Kosten (C-Noten)	Munition (pro Tonne)	Gewicht (Tonnen)
Arrow IV (Ungelenkt)	IS / Clan	E/E-F-E	3044 / 2600	10.000	x1	x1
Beleuchtung	IS / Clan	C/D-D-D	VRÄ / VRÄ	x0,5	x1	x1
Bündel (Long Tom)	IS / Clan	E/E-F-E	VRÄ / VRÄ	x1,5	x1	x1
Bündel (Sniper)	IS / Clan	E/E-F-E	VRÄ / VRÄ	x1,5	x1	x1
Bündel (Thumper)	IS / Clan	E/E-F-E	VRÄ / VRÄ	x1,5	x1	x1
Copperhead (Long Tom)	IS / Clan	E/E-F-F	3051 / 2645	x1,5	x1	x1
Copperhead (Sniper)	IS / Clan	E/E-F-F	3051 / 2645	x1,5	x1	x1
Copperhead (Thumper)	IS / Clan	E/E-F-F	3051 / 2645	x1,5	x1	x1
Donner (FASCAM) (IS)	IS	C/E-X-E	3051 / 2621X	x1,5	x1	x1
Donner (FASCAM) (Clan)	Clan	C/X-D-D	N/A / 2621	x1,5	x1	x1
Donner Aktiv-IV	IS	D/X-X-E	3065 / N/A	x3	x1	x1
Donner Vibrabombe-IV	IS	D/X-X-E	3065 / N/A	x2	x1	x1
Flechette	IS / Clan	E/F-F-E	VRÄ / VRÄ	x1,5	x1	x1
Inferno-IV	IS	C/X-X-D	3055 / N/A	x1	x1	x1
Luftabwehr-Arrow (LAA)	IS	E/X-X-F	3068P / N/A	45.000	x1	x1
Rauch	IS / Clan	B/A-A-A	VRÄ / VRÄ	x0,5	x1	x1
Bomben						
Arrow-IV-Zielschrakete (Luftgestützt)	IS / Clan	E/E-F-E	3047 / 2600	3.000†	N/A	1
Arrow-IV-Rakete, un gelenkt (Luftgestützt)	IS / Clan	E/E-F-E	3046 / 2623	2.000†	N/A	1
Donner (FASCAM) (IS)	IS	C/E-X-E	3052 / N/A	12.000†	N/A	1
Donner (FASCAM) (Clan)	Clan	C/X-D-D	N/A / 2623	12.000†	N/A	1
Donner Aktiv	IS	D/X-X-E	3065 / N/A	36.000†	N/A	1
Donner Vibrabombe	IS	D/X-X-E	3065 / N/A	24.000†	N/A	1
Inferno	IS / Clan	B/D-D-D	VRÄ / VRÄ	6.000†	N/A	1
Leichte Luft-Luft-Rakete (LLL)	IS / Clan	E/X-X-F	3072 / 3074	6.000†	N/A	0,5
Luft-Luft-Arrow (LLA)	IS / Clan	E/X-X-F	3072 / 3072	9.000†	N/A	1
Schiffsabwehrrakete (SA)	IS	D/X-X-F	3071P / N/A	15.000†	N/A	2
Schiffsabwehr-EK-Rakete (SAEK)	IS	E/X-X-E	3067P / N/A	20.000†	N/A	2
Torpedo	IS / Clan	B/C-C-C	VRÄ / VRÄ	7.000†	N/A	1
Flammer/Flüssigggeschütz						
Farbe/Verdunkelung	IS / Clan	B/B-B-B	VRÄ / VRÄ	1.000	x1	x1
Flammenhemmender Schaum	IS / Clan	B/B-B-B	VRÄ / VRÄ	1.000	x1	x1
Infernobrennstoff	IS / Clan	D/D-E-D	2400 / 2400	2.000	x1	x1
Korrosiv	IS / Clan	C/C-D-D	VRÄ / VRÄ	5.000	x1	x1
Kühlmittel	IS / Clan	C/B-B-B	FRÄ / FRÄ	3.000	x1	x1
Ölteppich	IS / Clan	B/B-B-B	VRÄ / VRÄ	2.000	x1	x1
Wasser	IS / Clan	A/A-A-A	VRÄ / VRÄ	500	x1	x1
Granatwerfer						
Brand	IS / Clan	B/B-B-B	VRÄ / VRÄ	—	x1	x1
Radartauschkörper	IS / Clan	B/X-X-E	3052 / 3065	—	x1	x1
Rauch	IS / Clan	A/B-B-B	VRÄ / VRÄ	—	x1	x1
Splitter	IS / Clan	B/B-B-B	VRÄ / VRÄ	—	x1	x1
Minen						
Aktiv	IS / Clan	D/X-X-E	FRÄ / FRÄ	5.000 (pro 5 Punkte)	**	**
Befehlsdetoniert	IS / Clan	B/C-D-C	VRÄ / VRÄ	1.875 (pro 5 Punkte)	**	**
EMP (Befehlsdetoniert)	IS / Clan	E/X-X-F	3065 / 3074	18.000 (pro 5 Punkte)	**	**
EMP (Vibrabombe)	IS / Clan	E/F-X-F	3058 / 2680	25.000 (pro 5 Punkte)	**	**
Inferno	IS / Clan	C/X-X-D	3055 / 3065	1.250 (pro 5 Punkte)	**	**
Standard	IS / Clan	B/C-C-C	VRÄ / VRÄ	1.250 (pro 5 Punkte)	**	**
Vibrabombe	IS / Clan	C/E-E-D	2445 / 2445	2.500 (pro 5 Punkte)	**	**
Weltraum	IS / Clan	C/E-F-E	FRÄ / FRÄ	375 (pro 5 Punkte)	0,1	10
Raketen						
Anti-Strahlungs-KSR (ASTRA-KSR)	IS / Clan	E/X-X-E	3066P / 3057P	x3	x1	x1
Anti-Strahlungs-LSR (ASTRA-LSR) (IS)	IS	E/X-X-E	3066P / N/A	x3	x1	x1
Anti-Strahlungs-LSR (ASTRA-LSR) (Clan)	Clan	E/X-X-E	N/A / 3057P	x3	x1	x1
Artemis-V-Fähig	Clan	F/X-X-F	N/A / 3061P	x5	x1	x1
Bola-Bojen	IS	D/X-X-E	3056P / N/A	2.000	x1	x1
Brand-LSR (IS)	IS	C/E-X-E	2342 / 2341X	x1,5	x1	x1
Brand-LSR (Clan)	Clan	D/X-E-E	N/A / 2825	x1,5	x1	x1
Donner-LSR (IS)	IS / Clan	E/D-X-D	3052 / 2620X	x2	x1	x1
Donner-LSR (Clan)	Clan	F/D-X-D	N/A / 2830	x2	x1	x1
Donner-Aktiv-LSR	IS	E/X-X-E	3058 / N/A	x3	x1	x1
Donner-LSR Verbessert	IS	E/X-X-E	3057 / N/A	x4	x1	x1
Donner-Inferno-LSR	IS	E/X-X-D	3056 / N/A	x1	x1	x1
Donner-Vibrobomben-LSR	IS	E/X-X-E	3057 / N/A	x2,5	x1	x1
Folge-dem-Führer-(FDF)-LSR	IS / Clan	E/F-X-E	3053P / 2755P	x2	x0,5	x1
Harpunen-KSR	IS / Clan	C/C-C-C	2400 / 2400	x2	x1	x1
Magnetimpuls-KSR	IS	E/X-X-F	3057X / N/A	x5	x1	x1
Magnetimpuls-LSR	IS	E/X-X-F	3057X / N/A	x5	x1	x1
Minenräum-KSR	IS	C/X-X-E	3069 / N/A	x4	x1	x1

Munitionstyp	Verwendet von (Waffe)§	Schadenstyp	Schadensstandard (Luft-/Raum)	Reichweite Min/Kurz/ Mittel/Weit (Luft-/Raum)	Munition (pro Tonne)	Trefferwurf-modifikator	Regel-niveau	Referenz
Minenräum-LSR	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Erw	372
Rauch-KSR	KSR, MRW	* (*)	** (**)	0/3/6/9 (Kurz)	x1	+0	Erw	373
Rauch-LSR (IS)	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Erw	373
Rauch-LSR (Clan)	LSR	* (*)	** (**)	0/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Erw	373
Säure-KSR	KSR, MRW	R, S	** (**)	0/3/6/9 (Kurz)	x0,5	+0**	Exp	369
Schwarm-LSR (IS)	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0**	Erw	373
Schwarm-LSR (Clan)	LSR	* (*)	** (**)	0/7/14/21 (Weit)	x1	+0**	Erw	373
Schwarm-V-LSR	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0**	Erw	373
Tränengas-KSR	KSR, MRW	* (*)	** (**)	0/3/6/9 (Kurz)	x1	+0	Erw	374
Wärmesuch-KSR	KSR, MRW	* (*)	** (**)	0/3/6/9 (Kurz)	x0,5	Var**	Erw	371
Wärmesuch-LSR (IS)	LSR, MRW	* (*)	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x0,5	Var**	Erw	371
Wärmesuch-LSR (Clan)	LSR	* (*)	** (**)	0/7/14/21 (Weit)	x0,5	Var**	Erw	371
Tandemladungs-KSR	KSR, MRW	* (*)	** (**)	0/3/6/9 (Kurz)	x0,5	+0	Exp	374
Mörser								
Antipersonen	MMR	R, S, IA	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Erw	367
Lenkgeschoss	MMR	R, S	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0**	Erw	368
Leuchtkugel	GRMR, MMR	R, FE	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Erw	368
Luftdetonation	MMR	R, S, FE, IA	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Erw	367
Panzerbrechend (Hohlladung)	MMR	R, S	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Erw	367
Rauch	GRMR, MMR	R, FE	** (**)	6/7/14/21 (Weit)	x1	+0	Erw	368
Fernsensoren	**	E	** (**)	** (**)	x1	N/A	Erw	359

*Wie bei Standardwaffen.
** Siehe Regeln für diese Ausrüstung im Kapitel *Erweiterte Waffen und Ausrüstung* ab Seite 274.

ERWEITERTE LUFT-/RAUMWAFFENKLASSEN

Autokanonen	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
Standard-AK (alle); Leichte AK (alle); Multi-AK (alle); Ultra-AK (alle)	Ultra-AK (alle); Multi-AK); Gauss-geschütze (Standard, AK (alle); Ultra-AK (alle) Maschinengewehr
Hochgeschwindigkeits-AK (alle); Gauss (Standard, Schwer,Verbessert Schwer;	Artilleriekanonen (alle)
Leicht, MagShot); Leichtes Maschinengewehr; Geschütze (alle); Artilleriekanone (alle)	
Lasers	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
ER-Laser (alle); Standard-Laser (Mittelschwer, Schwer); ZES, Blazer; Bombast	ER-Laser (alle), Ultra-Laser (Leicht, Mittelschwer, Schwer)*, ZES; Verbesserte Ultra-Laser*
Laser*	(Leicht, Mittelschwer, Schwer) Chemische Laser (Mittelschwer, Schwer)
LB-X-Autokanone	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
LB-X-AK (alle); Gauss (Silver Bullet)	LB-X-AK (alle)
Impuls laser	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
Impuls laser (Mittelschwer, Schwer); Geschwindigkeitsverstellbar (alle); X-Impuls (alle)	Impuls laser (Leicht, Mittelschwer, Schwer); ER-Impuls laser (Leicht, Mittelschwer, Schwer)*

Punktverteidigungswaffen	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
Raketenabwehrsystem (Standard und Laser); Impuls laser (Mikro); Standard Laser (Leicht); Flammer (Standard und ER);	Raketenabwehrsystem (Standard und Laser); Impuls laser (Mikro); Flammer (Standard und ER);
Impuls laser (Leicht); Maschinengewehr (Standard und Schwer); Flammer (Standard und ER)	Maschinengewehr (Standard und Schwer); Gauss (IA)
	Chemischer Laser (Leicht)
PPK	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
PPK; ER-PPK; Leichte PPK; Schwere PPK; Kurzlauf-PPK	ER-PPK
PPK-Kondensator**	
Plasmawaffen	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
Plasmageschütz	Plasmakanone
TakRak	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
Keine	TakRak (alle)
LSR	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
LSR (alle); LSR + Artemis (alle); VLSR (alle); ELSR (alle);	LSR (alle); LSR + Artemis (alle); Blitz-LSR (alle)
Thunderbolts (alle)	
MRW	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
MRW (alle); MRW + Artemis (alle)	Keine

MSR	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
MSR (alle); MSR + MSR-FLS (alle)	Keine
RakWerfer	
<i>Inner Sphere</i>	<i>Clan</i>
RakWerfer (alle)	Keine
KSR	
<i>Inner Sphere</i>	<i>Clan</i>
KSR (alle); KSR + Artemis (alle); Blitz-KSR (alle); Narc/vNarc-Werfer	KSR (alle); KSR + Artemis (alle); Blitz-KSR
Raumraketen	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
Schwertwal, Weißer Hai und Barrakuda (alle); AR-10 (alle);	Schwertwal, Weißer Hai und Barrakuda (nur Standard); AR-10 (nur Standard)
Kraken-T; Störfeldwerfer; Piranhas; Stachelrochen; Schwertfisch; Teufelsrochen	Piranhas; Stachelrochen; Schwertfisch; Teufelsrochen
Schiffsklasse-Laser	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
ML35; ML45; ML55; USL/1; USL/2; USL/3	ML35; ML45; ML55
Schiffsklasse-PPK	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
M-PPK (alle)	M-PPK (alle)

Schiffsklasse-Autokanonen	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
MAK (alle); USK (alle); Massenbeschleuniger (alle)	MAKs (alle)
Schiffsklasse-Gaussgeschütze	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
M-Gauss (alle)	M-Gauss (alle)
Artillerie	
<i>Innere Sphäre</i>	<i>Clan</i>
Thumper; Sniper; Long Tom; Arrow IV; Marschflugkörper (alle)	Thumper; Sniper; Long Tom; Arrow IV

*Laserwaffenbatterien mit diesen Waffen erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator wie folgt: Bombast-Laser (+3); Ultra-Laser (aber nicht Verbesserte Ultra-Laser) +1; ER-Impuls laser (-1). Diese Modifikatoren ersetzen den normalen Angriffsmodifikator der Batterie, und wenn mehrere Waffentypen anwesend sind, wird der höchste Modifikator verwendet.
**PPK-Kondensatoren erfordern eine der gültigen PPK-Typen.

Waffe/Gegenstand	Technologiebasis	Technologieniveau	Zuletzt eingeführt (IS / Clan)	Kosten (C-Noten)	Munition (pro Tonne)	Gewicht (Tonnen)
Minenräum-LSR	IS	C/X-X-E	3069 / N/A	x4	x1	x1
Rauch-KSRs	IS / Clan	C/D-D-D	2333 / 2333	x1,5	x1	x1
Rauch-LSRs (IS)	IS / Clan	C/D-D-D	2333 / 2333X	x1,5	x1	x1
Rauch-LSRs (Clan)	Clan	D/D-D-D	N/A / 2825	x1,5	x1	x1
Säure-KSR	IS	E/X-X-F	3053P / N/A	x2	x0,5	x1
Schwarm-LSR (IS)	IS / Clan	E/E-X-D	3053 / 2621X	x2	x1	x1
Schwarm-LSRs (Clan)	Clan	F/E-X-D	N/A / 2825	x2	x1	x1
Schwarm-V-LSR	IS	E/X-X-D	3057 / N/A	x3	x1	x1
Tränengas-KSR	IS	C/B-B-B	2375 / 2375	x2	x1	x1
Wärmesuch-KSR	IS / Clan	C/E-E-E	2340 / 2340	x2	x0,5	x1
Wärmesuch-LSR (IS)	IS	C/E-E-E	2340 / 2340	x2	x0,5	x1
Wärmesuch-LSR (Clan)	Clan	C/E-E-E	2340 / 2340	x2	x0,5	x1
Tandemladungs-KSR	IS	E/X-X-E	2757 / 2757X	x5	x0,5	x1
Mörser						
Antipersonen	IS / Clan	B/B-B-B	2531 / 2531	24.000	x1	x1
Luftdetonation	IS / Clan	C/B-D-C	2544 / 2544	48.000	x1	x1
Leuchtkugel	IS / Clan	B/A-A-A	2536 / 2536	14.000	x1	x1
Lenkgeschoss	IS	C/X-X-E	3064 / N/A	60.000	x1	x1
Panzerbrechend (Hohlladung)	IS / Clan	C/B-B-B	2531 / 2531	28.000	x1	x1
Rauch	IS / Clan	B/A-A-A	2531 / 2531	12.000	x1	x1
Fernsensoren	IS / Clan	Mech: C/E-F-D; GR: D/F-F-D	2.590 / 2.590	25.000	x1	x1

Beachte: Munitionskosten sind pro Tonne, sofern nicht anders spezifiziert. Munitionskosten, Schuss pro Tonne und Gewichtsmultiplikatoren beziehen sich auf die Standardmunition der Waffe.

*Werte wie die Standardwaffe

**Siehe Spezialregeln für diese Ausrüstung

† Bombenkosten sind pro Bombe, nicht pro Tonne.

ABKÜRZUNGSTABELLE

SAK: Standard-Autokanone

LAK: Leichte Autokanone

AIV: Arrow-IV-Raketensystem

SAT: Standard-Artillerie (umfasst Sniper, Thumper und Long Tom)

SAW: Sniper-Artilleriewaffe

TAW: Thumper-Artilleriewaffe

LAW: Long-Tom-Artilleriewaffe

EA(#): Externe Aufhängung. (Nummer gibt an, wie viele Bombenpunkte eingenommen werden).

FFL: Fahrzeug-Flammer

FLG: Flüssiggeschütz

WAS: Wasserwerfer

FGW: Fahrzeug, Granatwerfer

LMN: Land Mine

WMN: Seemine (Wasser)

WRMN: Weltraummine

KSR: Standard-KSR-Werfer

LSR: Standard-LSR-Werfer

MRW: Multi-Raketenwerfer

BKSR: Blitz-KSR

NRB: Standard-Narc-Raketenboje

MMR: Mech-Mörser

ERWEITERTE EINHEITENKOSTEN-TABELLE

ERWEITERTE HILFSFAHRZEUGS-KOSTEN

Basis-Einheitenkosten = (Rumpfkosten + Reaktorkosten + Panzerungskosten + Waffen- und Ausrüstungskosten) x OmniFahrzeug-Multiplikator x Fahrzeugtyp-Multiplikator

Hilfsfahrzeug-Basis-Strukturkosten	
Rumpf	2500 x Rumpfkosten-Multiplikator* x Rumpfgewicht (in Tonnen)
Reaktor	5000 x Reaktorkosten-Multiplikator** x Reaktorgewicht (in Tonnen)
Panzerung	Panzerungspunkte x Kosten pro Punkt†
Waffen und Ausrüstung	Siehe entsprechende Ausrüstungskosten-Tabelle
OmniFahrzeug	x 1,25

*Rechne alle geltenden Rumpfkosten-Multiplikatoren ein (siehe Rumpfkosten-Multiplikatoren)

**Siehe Reaktorkosten-Multiplikatoren

†Siehe Panzerungskosten (pro Punkt)

Hilfsfahrzeugs-Typenmultiplikatoren		Rumpfkosten-Multiplikator		Reaktorkosten-Multiplikator		Panzerungskosten	
Rumpf-Modifikator	Kosten-Multiplikator	Rumpf-Modifikator	Kosten-Multiplikator	Reaktortyp	Multiplikator	Panzerungstyp	Kosten (pro Punkt)
Großes Luftschiff	1 + (Fahrzeug-Tonnage ÷ 10.000)	Amphibisch	x 1,25	Batterien	x 1,2	SPW 2	50
Großes Schiff	1 + (Fahrzeug-Tonnage ÷ 100.000)	Anhänger	x 0,75	Brennstoffzellen	x 1,4	SPW 3	100
Satellit	1 + (Fahrzeug-Tonnage ÷ 75)	Externe Energieaufnahme	x 1,1	Dampf	x 0,8	SPW 4	150
Schienen	1 + (Fahrzeug-Tonnage ÷ 250)	Gepanzert	x 2	Extern	x 1	SPW 5	200
		Omni-Fahrzeug	x 1	Fusion	x 2	SPW 6	250
		Ultraleicht*	x1,5	Kernspaltung	x 3	SPW 7	300
		Umweltversiegelung	x 1,75	Magnetschwebbahn	x 2,5	SPW 8	400
		Tauchfähig	x 3,5	Solar	x 1,6	SPW 9	500
		Zugmaschine	x1,1	Verbrennungsmotor	x 1	SPW 10	625

KOSTEN GEBÄUDE UND MOBILE BAUTEN

Basis-Einheitenkosten = (Strukturkosten + Reaktor-/Generatorkosten + Antriebssystem-Kosten + Panzerungs-Kosten + Waffen-und Ausrüstungskosten) x (1 + KF ÷ 100)*

* Im Falle von Gebäuden mit Schiffsklasse-KF, multipliziere den KF mit 10, um den „Standard“-KF zu bestimmen.

Strukturkosten (pro Hexfeld)	
Gebäudetyp	Strukturkosten (pro Level)
Zelt	1.000 x Strukturkosten-Multiplikator x KF
Hangar	8.000 x Strukturkosten-Multiplikator x KF
Standard-Gebäude	10.000 x Strukturkosten-Multiplikator x KF
Geschützstellung	20.000 x Strukturkosten-Multiplikator x KF
Festung	20.000 x Strukturkosten-Multiplikator x KF
Briankastell	1.000.000 x Strukturkosten-Multiplikator x KF
Mauer*	5.000 x Strukturkosten-Multiplikator x KF
Zaun*	800 x KF
Straße/Pflaster†	7.500
Brücke	12.000 x KF
Standardschienen†	7.000
Magnetschwebeschienen†	14.000

* Kosten für Mauern und Zäune sind pro Hexfeldseite, nicht pro Hexfeld.

† Diese Gebäude haben zur Berechnung der Strukturkosten einen vorgegebenen Level von 1.

Reaktor-/Generatorkosten	
R/G-Typ	R/G-Kosten*
Dampf	4.000
Verbrennungsmotor	5.000
Brennstoffzellen	7.000
Solar	8.000
Kernspaltung	15.000
Fusion	10.000
Externe Energiequelle	5.000

* Alle Generator-/Reaktorgewichte sind pro Tonne Gewicht des Reaktors/Generators (ohne Brennstoff).

Antriebssystem-Kosten (nur für Mobile Bauten)	
Antriebsart	Antriebssystems-Kosten*
Boden	10.000 x KF x BP
Luft	40.000 x KF x BP
Wasser (Oberfläche)	20.000 x KF x BP
Wasser (Tauchfähig)	35.000 x KF x BP

* Alle Antriebssystem-Kosten gelten pro Hexfeld des Mobilen Gebäudes; normale Gebäude erhalten automatisch Antriebssystem-Kosten von 0.

Gebäude-Panzerung	
Technologiebasis	Kosten (C-Noten)
Innere Sphäre	10.000 x Panzerungstonnage
Clan	15.000 x Panzerungstonnage

Strukturkosten-Multiplikator	
Gebäudemodifikation	Endgültiger Multiplikator
Umweltversiegelung	x 1,5
Schwermetall-Suprastruktur	x 1,25
Hohe / Niedrige Decken	x 1,1
Offene Konstruktion	x 2,5
Untergrund (Wasser oder Erde)	x 5
Tunnel	x 1,875

Verschiedene Gebäude-Ausrüstungskosten	
Gegenstand	Gegenstands-Kosten
Treibstofflager	100 x Tonnage des gesamten Treibstofflagers
Große Tür	10.000 x Türhöhe (in Leveln)
Industrieaufzüge	15.000 x Gesamttonnage des Aufzugs
Unspezifizierte Ausrüstung	5.000 x KF (pro Hexfeld)
Waffenautomation	1.000 x Gesamttonnage der automatisierten Waffen*

*Munition, Wärmetauscher, Leistungsverstärker und Geschützturm-Mechanismen werden hier nicht gezählt.

UNTERWASSER-REICHWEITENTABELLE (ERWEITERTE WAFFEN)

Waffe	Unterwasserreichweite
Binärlaser-(Blazer)-Kanone	0/3/6/9
Bombast-Laser	0/3/6/9
Chemischer Laser, Leicht	0/1/2/—
Chemischer Laser, Mittelschwer	0/2/4/6
Chemischer Laser, Schwer	0/3/6/9
ER-Impulslaser, Leicht	0/1/2/4
ER-Impulslaser, Mittelschwer	0/3/6/9
ER-Impulslaser, Schwer	0/4/10/16
Geschwindigkeitsverstellbarer Laser, Leicht	0/1/2/3
Geschwindigkeitsverstellbarer Laser, Mittelschwer	0/1/3/6
Geschwindigkeitsverstellbarer Laser, Schwer	0/2/5/9
Laser-Raketenabwehrsystem (IS)	*
Laser-Raketenabwehrsystem (Clan)	*
Marine-(Schiffsklasse)-Laser	**
Marine-(Schiffsklasse)-PPK	**
Unterschiffsklasse-Laser	**
Verbesserter Ultra-Laser, Leicht	0/1/2/—
Verbesserter Ultra-Laser, Mittelschwer	0/2/4/6
Verbesserter Ultra-Laser, Schwer	0/3/6/9
X-Impulslaser, Leicht	0/1/2/3
X-Impulslaser, Mittelschwer	0/2/4/6
X-Impulslaser, Schwer	0/3/6/9

*Laser-Raketenabwehrsysteme, die unter Wasser eingesetzt werden, haben denselben Effekt auf Torpedos wie auf Raketen.

**Schiffsklasse-Energiewaffen erleiden keine Entfernungseffekte, wenn sie unter Wasser abgefeuert werden, erleiden aber einen Trefferwurfmodifikator von +1 für jeweils 12 Tiefenlevel unter der Wasseroberfläche von der sie aus abgefeuert werden.

GESCHICKTES AUSWEICHEN

Mechpiloten- Fertigkeit	Trefferwurfmodifikator fürs Ausweichen
6 oder mehr	+0
4–5	+1
2–3	+2
0–1	+3

ABSCHIRMEN-TABELLE

Unit Type	Modifikator
Fahrzeug	+1
Mech, ProtoMech oder Panzergrenadiere*	+2
Großes Fahrzeug**	+3

* Siehe unten

**** Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge, Schienenfahrzeuge und Große Hilfsschiffe können keine Abschirmen-Bewegung durchführen.**

SCHADENS-GEWICHTSKLASSEN- MECHPILOTENWURF-MODIFIKATOREN

Gewichtsklasse	Modifikator
Leicht (Ultraleicht)	+1
Mittelschwer	+0
Schwer	-1
Überschwer	-2

MECHPILOTENWERT-FS-STURZTABELLE

Mechpilotenwert	Fehlschlagsspanne
6-7	0
2-5	1
0-1	2

KURVENWERT-TABELLE

Ausgegebene BP	Kurvenwert
1–4	0
5–9	1
10–14	2
15–19	3
Jeweils 5 über 19	+1
Leichtes Fahrzeug	–1
Mittelschweres / Schweres Fahrzeug	+0
Überschweres Fahrzeug	+1
Schlamm, Reif, Dichter Nebel oder Starker Regen	+1*†
Eis, Dichter Schneefall	+2*‡

*Gilt nicht für Luftkissenfahrzeuge, Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge.

†Gilt nicht für Kettenfahrzeuge.

‡Kettenfahrzeuge erleiden nur +1.

FEUER- UND RAUCH-

ABWICKLUNGSSEQUENZ

Folge diesen Schritten der Reihenfolge nach während jeder Endphase:

1. Abtreiben bestehender Rauchwolken.
2. Prüfen ob es zur Auflösung bestehender Rauchwolken kommt.
3. Prüfe ob es zur Ausbreitung bestehender Feuer kommt.
4. Platziere neue Rauchwolken basierend auf bestehenden Feuern (inklusive neu ausgebrochener Feuer).
5. Prüfe ob es zum Erlöschen von Feuer durch bestehende Wetterbedingungen kommt (inklusive neu ausgebrochener Feuer).

MANÖVERFEHLSCHLAGS-TABELLE

ZW6	
Wurf	Effekt
2-7	Leichtes Schleudern. Die Kurve gelingt nicht, und die BP für den Versuch sind ausgegeben. Das Fahrzeug kann sich normal weiterbewegen; es kann aber nicht versuchen, die Kurve in diesem Hexfeld anzugehen und muss in ein neues Hexfeld einfahren, ehe es einen weiteren Kurven-Versuch unternimmt.
8-9	Mittleres Schleudern. Das Fahrzeug macht sofort einen zusätzlichen Richtungswechsel gleich einer Hexfeldseite (ohne BP-Kosten), und zwar in die selbe Richtung, die der Spieler eigentlich im Sinn hatte. Bodenfahrzeuge würfeln einmal auf der Antriebsschäden-Tabelle (siehe Seite 193, <i>TW</i>), mit einem Modifikator von -1.
10-11	Starkes Schleudern. Das Fahrzeug macht sofort einen zusätzlichen Richtungswechsel gleich einer Hexfeldseite (ohne BP-Kosten), und zwar in die selbe Richtung, die der Spieler eigentlich im Sinn hatte. Bodenfahrzeuge würfeln einmal auf der Antriebsschäden-Tabelle (siehe Seite 193, <i>TW</i>). Die Bewegung des Fahrzeugs endet sofort.
12-13	Rutschen. Die Kurve schlägt komplett fehl und die Bewegung des Fahrzeugs endet. Verwende die Rutschen-Regeln (siehe Bodenfahrzeuge, Seite 62, <i>TW</i>).
14+	Starkes Rutschen. Der Fahrer verliert die Kontrolle über das Fahrzeug. Radfahrzeuge beginnen sich zu überschlagen, wobei sie Schaden an ihrer Seitenpanzerung und den Geschütztürmen erleiden (siehe <i>Überschlag</i> , rechts). Kettenfahrzeuge, Senkrechtstarter und Luftkissenfahrzeuge überschlagen sich nicht; behandle das Ergebnis wie ein normales Rutschen (siehe <i>Bodenfahrzeuge</i> , Seite 62, <i>TW</i>). Schiffe und Tragflügelboote kentern und sinken, womit sie effekt zerstört sind.

Fahrzeuggewichtsklasse	Modifikator	Fahrzeuggewichtsklasse	Modifikator
Kettenfahrzeug, Schiff	+0	Leicht	+1
Radfahrzeug*, Senkrechtstarter	+2	Mittelschwer	+0
Luftkissenfahrzeug, Bodeneffekt-fahrzeug, Tragflügelboot	+4	Schwer	-1
		Überschwer und Superschwer	-2

* Wende einen Modifikator von -2 an, wenn sich das Radfahrzeug auf einem gepflasterten Hexfeld befunden hat, als der Fahrenwurf nicht gelungen ist.

FEUERAUSBREITUNGS-TABELLE

Situation	Erfolgszahl*
Überqueren eines nicht brennenden Hexfelds	+3
Kein Wind ^{††}	
Hexfeld ist in Windrichtung	9+
Hexfeld liegt in 60° der Windrichtung	11+
Leichte und Mittelstarke Brisen	
Hexfeld ist in Windrichtung	7+
Hexfeld liegt in 60° der Windrichtung	10+
Starke Brise und Sturm	
Hexfeld ist in Windrichtung	6+
Hexfeld liegt in 60° der Windrichtung	9+

* Alle Modifikatoren sind kumulativ.

• Für jeweils 10 Grad über 30 Grad Celsius wende einen Modifikator von -1 an. Für jeweils 10 Grad unter -30 Grad Celsius, verwende einen Modifikator von +1.

† Darf keine leichten Laser oder leichten ER-Laser und keine Art von Mikrolasern verwenden.

†† Umfasst Raketen-Infernos, Inferno-Munition, Inferno-IV-Artillerie, Infernobomben und Brandgranaten.

† Darf keine Art Von Gaussgeschütz, KSR-2 oder konventionelle KSR-Infanterie verwenden.

Würfle jedes Mal 1W6, um zufällig die Windrichtung zu

bestimmen.

8 Außer in den folgenden Bedingungen: in Atmosphärischem Ruch (Vakuum und Spuren) und in Tornados F1-F3 und Tornado F4 sind keine Feuer möglich. Bei Brinkanstellen sind auch nicht atmosphärisch stattdessen halbes des normalen Modifikator für Harte oder hochdicke Gebäude (abgerundet) und verwendende einen Modifikator von +2, wenn du würfelst, um ein Feuer anzufachen. Ansonsten geht jedes Hexfeld (egal ob es sich um Wasser, ein freies Feld und so weiter handelt), das von diesen Munitionsarten getroffen wird, automatisch in Flammen auf. Mach in der Runde, in der Feuer von diesen Munitionsarten entzündet wurden, keinen Wurf dafür, ob die Feuer sich ausbreiten. In der nächsten Runde, die die folgenden Runde werden sie allerdings wie normal Feuer behandelt; das bedeutet, dass Feuer in einem Wasserfeld oder einem freien Feld am Ende dieser Runde verlöschen.

BRANDSTIFTUNGS-TABELLE

Waffenart	Erfolgszahl*
Flammer	4+
Brand-LSR	5+
Direktfeuer-Energie- oder Impulswaffe†	7+
Rakete oder Direktfeuer-Ballistisch‡	9+
Plasmawaffe und Inferno††	Automatisch§

Gelände	Modifikator*
Bepflanzte Äcker	-1
Wälder	+0
Dschungel	+1
Tiefschnee	+2
Gebäude	
Hangar	
Leicht	-2
Mittelstark	-1
Hart	+0
Superdicht	+1
Standard/Mauer	
Leicht	0
Mittelstark	+1

Gelände	Modifikator*
Hart	+2
Hochdicht	+3
Festung	
Mittelstark	+2
Hart	+3
Hochdicht	+4
Briankastell	
Hart	+5
Hochdicht	+6
Gebäudefeld ist gepanzert	Zusätzlich +3
Schwerindustrie	+2
Vakuum und Atmosphärischer Durck (Spuren)	Kein Feuer

Gelände	Modifikator*
Wetter	
Leichter und Mittelstarker Regen	+1
Starker Regen und Platzregen	+2
Leichter und Mittelstarker Schneefall	+2
Starker Schneefall und Leichter/Starker Hagel	+3
Leichte und Mittelstarke Brise	+2
Starke Brise, Sturm und Eissturm	+4
Tornado F1-F3 und Tornado F4+	Kein Feuer
Extreme Temperaturen	**
Andere Gelände	können weder ausbrechen noch sich ausbreiten

ERWEITERTE KRITISCHE TREFFER

Schadenswert-Gruppe	Modifikator
1-5	+0
6-10	+1
11-15	+2
16-20	+3
21+	+4

2W6-Wurf Effekt

2-8	Kein Kritischer Treffer
9-10	Ermittle 1 Kritische Trefferzone
11-12	Ermittle 2 Kritische Trefferzonen
13-14	Ermittle 3 Kritische Trefferzonen
15+	Kopf/Gliedmaße abgerissen; Ermittle 3 Kritische Trefferzonen*

*Ermittle nur 3 Kritische Trefferzonen, wenn der Torso getroffen wird.

KRITISCHE SCHADENSTABELLE RAKETENWAFFEN

2W6*-Wurf Effekt

2-3	Leichter Schaden, Kein Effekt
4-5	Mittelschwerer Schaden; Angriffe mit der Waffe erleiden Trefferwurfmodifikator von +1
6-7	Entfernungsmesser beschädigt; Schüsse auf mittlere und weite Entfernung erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1 (sowie auf Extremreichweite und Blicklinien-Reichweite, wenn diese Regel verwendet werden, siehe Seite 84). Munitionseinspeisung beschädigt; eine Waffe, die mehrere Munitionarten verschießen kann, kann nicht mehr wechseln und muss die letzte verwendete Munition weiterverwenden. Trefferwurfsergebnisse von 2 mit der Waffe führen zu einer Munitionsexplosion im Munitionslager, aus dem der Schuss kommt (der kontrollierende Spieler entscheidet, welche Munitionszeile explodiert; gibt es ein Munitionslager, in dem noch Salven übrig sind, muss der Spieler diese Zeile auswählen, was heißt, dass er keine leere Munitionszeile auswählen kann, wenn noch eine Zeile mit der gleichen Munitionsart nicht geleert ist).
8-9	
10-11	Waffe schwer beschädigt (markiere eine weitere kritische Zeile der Waffe, die oberste verfügbare Zeile); kann nicht mehr feuern.
12+	Waffe zerstört (alle kritischen Zeilen werden abgestrichen)

*Addiere die Zahl der beschädigten kritischen Zeilen auf das Ergebnis.

KRITISCHER COCKPITSCHADEN

2W6*-Wurf Effekt

2-5	Leichte Wunde; ein Treffer gegen den MechKrieger
6-7	Mittelschwere Wunde; zwei Treffer gegen den MechKrieger
8-9	Schwere Wunde; drei Treffer gegen den MechKrieger
10-11	Kritische Wunde; vier Treffer gegen den MechKrieger
12+	MechKrieger getötet / Cockpit zerstört (alle Zeilen abgestrichen)

GEWICHTSKLASSEN-NAHKAMPF-ANGRIFFSMODIFIKATOR-TABELLE

Gewichtsklasse	Modifikator
Leicht (Superleicht)	-2
Mittelschwer	-1
Schwer / Überschwer	+0

MAXIMALE ZUSÄTZLICHE GEFECHTSRÜSTUNGEN

Mech-Gewichtsklasse	Maximalzahl der Gefechtsrüstungen
Leicht	2
Mittelschwer	3
Schwer	4
Überschwer	6

KRITISCHE SCHADENSTABELLE DIREKTFEUER-ENERGIE/IMPULSWAFFEN

2W6*-Wurf Effekt

2-3	Leichter Schaden, Kein Effekt
4-5	Mittelschwerer Schaden; Angriffe mit der Waffe erleiden Trefferwurfmodifikator von +1 Fokus verstellt; Waffe verursacht -1 Schaden, zusätzlich +1 Trefferwurfmodifikator auf Mittlere und Weite Entfernung (sowie Extremreichweite und Sichtlinien-Reichweite, wenn diese Regel verwendet werden; siehe Seite 84). Emitter beschädigt; Waffe erzeugt +1 Wärmepunkt. Trefferwürfe mit einem Ergebnis von 2 verursachen eine Überladung, deren Effekt einer Munitionsexplosion entspricht, wobei Schaden gleich dem Waffenschaden verursacht wird; bei Waffen mit Variablem Schaden verwende den Schadenswert für kurze Entfernung.
6-7	
8-9	
10-11	Waffe schwer beschädigt (markiere eine weitere kritische Zeile der Waffe, die oberste verfügbare Zeile); kann nicht mehr feuern.
12+	Waffe zerstört (alle kritischen Zeilen werden abgestrichen)

*Addiere die Zahl der beschädigten kritischen Zeilen auf das Ergebnis.

KRITISCHE SCHADENSTABELLE DIREKTFEUER-BALLISTISCH UND ARTILLERIE

2W6*-Wurf Effekt

2-3	Leichter Schaden, Kein Effekt
4-5	Mittelschwerer Schaden; Angriffe mit der Waffe erleiden Trefferwurfmodifikator von +1
6-7	Lauf beschädigt; Trefferwürfe mit einem Ergebnis von 2 führen zu Ladehemmung. Munitionseinspeisung beschädigt; eine Waffe, die mehrere Munitionarten verschießen kann, kann nicht mehr wechseln und muss die letzte verwendete Munition weiterverwenden. Trefferwurfsergebnisse von 2 mit der Waffe führen zu einer Munitionsexplosion im Munitionslager, aus dem der Schuss kommt (der kontrollierende Spieler entscheidet, welche Munitionszeile explodiert; gibt es ein Munitionslager, in dem noch Salven übrig sind, muss der Spieler diese Zeile auswählen, was heißt, dass er keine leere Munitionszeile auswählen kann, wenn noch eine Zeile mit der vergleichbaren Munitionsart nicht geleert ist).
8-9	
10-11	Waffe schwer beschädigt (markiere eine weitere kritische Zeile der Waffe, die oberste verfügbare Zeile); kann nicht mehr feuern.
12+	Waffe zerstört (alle kritischen Zeilen werden abgestrichen)

*Addiere die Zahl der beschädigten kritischen Zeilen auf das Ergebnis.

KRITISCHER SCHADEN AUSTRÜSTUNG

2W6*-Wurf Effekt

2-7	Leichter Schaden, Kein Effekt
8-9	Mittelschwerer Schaden; Spieler muss 7+ vor jeder Verwendung werfen, damit das Ausrüstungsteil funktioniert.
10-11	Schwerer Schaden; Spieler muss 10+ vor jeder Verwendung werfen, damit das Ausrüstungsteil funktioniert.
12+	Gegenstand zerstört

*Addiere die Zahl der beschädigten kritischen Zeilen auf das Ergebnis.

UNTERDRÜCKUNGSFEUER-TABELLE

Waffentyp	Modifikator
Direktfeuer (Ballistisch oder Energie), Streu (Ballistisch), Impuls	+0
Streu (Rakete)	+1
Feuerstoß: 1W6 oder 2W6	+2
Feuerstoß: 3W6 oder 4W6+	+3
Flächeneffekt	+4
Zusätzliche Waffe nach der ersten	+1

WINDSTÄRKEN-TABELLE

Wurf mit 1W6	Windstärke*
1-2	Kein Wind
3	Leichte Brise**
4	Mittelstarke Brise**
5	Starke Brise**
6	Sturm**

* Die Wetterbedingungen Tornado F1-F3 und Tornado F4+ sind nicht auf dieser Tabelle, da es in solchen Bedingungen keinen Rauch geben kann.

** Siehe Wetterbedingungen (Seite 57) für zusätzliche Spieleffekte aufgrund solcher Windbedingungen.

ERWEITERTE TREFFERZONENTABELLE FÜR VIERBEINIGE UND LIEGENDE MECHS

SEITE 77

2W6-Wurf	Linke Seite	Front	Rücken	Rechte Seite
2*	Linker Torso [Kritisch]	Torso-Mitte [Kritisch]	Torso-Mitte (R) [Kritisch]	Rechter Torso [Kritisch]
3	Rechtes Vorderbein	Linkes Hinterbein	Linkes Vorderbein	Linkes Vorderbein
4	Linkes Vorderbein	Linkes Vorderbein	Linkes Hinterbein	Rechtes Vorderbein
5	Linkes Vorderbein	Linkes Vorderbein	Linkes Hinterbein	Rechtes Vorderbein
6	Rechter Torso	Linker Torso	Linker Torso (R)	Torso-Mitte
7	Linker Torso	Torso-Mitte	Torso-Mitte (R)	Rechter Torso
8	Torso-Mitte	Rechter Torso	Rechter Torso (R)	Linker Torso
9	Linkes Hinterbein	Rechtes Vorderbein	Rechtes Hinterbein	Rechtes Hinterbein
10	Linkes Hinterbein	Rechtes Vorderbein	Rechtes Hinterbein	Rechtes Hinterbein
11	Rechtes Hinterbein	Rechtes Hinterbein	Rechtes Vorderbein	Linkes Hinterbein
12	Kopf	Kopf	Kopf	Kopf

*Ein Ergebnis von 2 kann einen kritischen Treffer verursachen. Der Schaden wird auf die normale Weise gegen die Panzerung angerechnet, der angreifende Spieler würfelt aber auch einmal auf der Tabelle Kritische Treffer, Seite 124, TW.

WÄRME-
TAUSCHER-KÜHLMITTEL-
VERSAGENS-
MODIFIKATOR

SEITE 105

Wärme	Modifikator
5–10	+0
11–15	+1
16–20	+2
21–25	+3
26–30	+4
31–35	+5
36–40	+6
41–45	+7
46–50	+8

NAHKAMPFWAFFEN-ERGÄNZUNGSTABELLE

SEITE 89

Waffenart	Trefferwurfmodifikator	Schadenswert	Trefferzonen-tabelle	Schussfeld**	Betroffen von Dreifach-Myomeren	Trefferwurf/Schadenswert von Aktivator-Schaden betroffen
Flegel	0	9	Standard	Arm	Nein	Ja/Nein
Kettenpeitsche	-2	3	Standard	Arm	Nein	Ja/Nein
Klauen	+1	1/7 Tonnen††	Schlag	Arm	Ja	Ja/Ja
Lanze	+1	1/5 Tonnen††	Standard	Arm	Ja	Ja/Ja
Schild	†	†	Standard	Arm	Nein	Ja/Nein
Streitkolben	+1	1/4 Tonnen***	Standard*	Arm	Ja	Ja/Ja
Vibroklänge						
Deaktiviert	-2	1/10 Tonnen+1‡	Standard*	Arm	Ja	Ja/Ja
Aktiviert	-2	§	Standard*	Arm	Nein	Ja/Nein

*Würfle normal auf der Mech-Trefferzonentabelle. Alternativ kann der kontrollierende Spieler, wenn er den Nahkampfwaffenangriff ansagt, auch erklären, dass er die Schlag- oder Tritt-Trefferzonentabelle verwendet, um den Schaden abzuwickeln, wenn der Angriff trifft. In diesem Fall muss ein zusätzlicher Modifikator von +4 verwendet werden, inklusive der normalen Trefferwurfmodifikatoren für die Waffe (dieser Modifikator gilt nicht, wenn du die Schlag-/Tritt-Trefferzonentabelle verwendest, weil du aus einem anderen Level angreift, siehe Seite 150, TW).

††Das Ziel des Nahkampfwaffenangriffs kann im Front-Schussfeld oder im Seiten-Schussfeld des Mechs liegen, entsprechend dem Arm, in dem die Ausrüstung montiert wurde.

***Ein erfolgreicher Angriff verursacht 1 Schadenspunkt für je 4 Tonnen Gewicht des angreifenden Mechs (aufgerundet).

†Siehe Schilde, Seite 288

††Ein erfolgreicher Angriff verursacht 1 Schadenspunkt für je 5 Tonnen Gewicht des angreifenden Mechs und kann die interne Struktur des Ziels beschädigen.

‡Ein erfolgreicher Angriff verursacht 1 Schadenspunkt für je 10 Tonnen Gewicht des angreifenden Mechs (aufgerundet), +1.

§Ein erfolgreicher Angriff verursacht 1 Schadenspunkt für je 7 Tonnen Gewicht des angreifenden Mechs (aufgerundet).

§Siehe Vibroklänge, Seite 289

ERWEITERTE MECH-
TREFFERZONENTABELLE

SEITE 76

2W6-Wurf	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
2*	Linker Torso [Kritisch]	Torso-Mitte [Kritisch]	Rechter Torso [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	Rechter Torso	Rechtes Bein
7	Linker Torso	Torso-Mitte	Rechter Torso
8	Torso-Mitte (R)	Linker Torso	Torso-Mitte (R)
9	Rechter Torso (R)	Linkes Bein	Linker Torso (R)
10	Rechter Arm	Linker Arm	Linker Arm
11	Rechtes Bein	Linker Arm	Linkes Bein
12	Kopf	Kopf	Kopf

*Ein Ergebnis von 2 kann einen kritischen Treffer verursachen. Der Schaden wird auf die normale Weise gegen die Panzerung angerechnet, der angreifende Spieler würfelt aber auch einmal auf der Tabelle Kritische Treffer, Seite 124, TW.

WURFDISTANZ-TABELLE

SEITE 92

Prozentsatz des Gewichts des werfenden Mechs*	Gesamtdistanz
10%	1 Hexfeld
7.5%	2 Hexfelder
5%	3 Hexfelder
2.5%	6 Hexfelder
1% (oder weniger)	9 Hexfelder

*Wenn Dreifach-Myomere aktiviert sind, teile das Gewicht des geworfenen Objekts / der geworfenen Einheit durch 2 (abgerundet) ehe du diese Tabelle konsultierst.

MECHWURFTABELLE

SEITE 95

Aufhebende Einheit ist ein:	Modifikator	Aufgehobene Einheit ist ein:	Modifikator
ProtoMech	+0	ProtoMech	+2
Leichter Mech	+0	Mech	+0
Mittelschwerer Mech	+1		
Schwerer Mech	+2		
Überschwerer Mech	+3		

PPK-RÜCKKOPPLUNGSTABELLE

SEITE 103

Distanz zum Ziel	Rückkopplung vermieden bei
1 Hexfeld	10+
2 Hexfelder	6+
3 oder mehr Hexfelder	3+

PPK-ÜBERLADUNGSTABELLE

SEITE 103

Waffenart	Geworfene Würfel
Leichte PPK	1W6
PPK, ER-PPK, Kurzlauf-PPK	2W6
Schwere PPK	3W6

STILLEGUNGSSTOP-
MECHPILOTENWERTMODIFIKATOR

SEITE 104

Mechpilotenwert	Modifikator
6–7	+1
4–5	+0
2–3	-1
0–1	-2

GEBÄUDEKLASSEN- UND TYPENTABELLE

Klasse / Typ	Konstruktionsfaktor (KF)*	Maximale Panzerung (pro Hexfeld)	Maximale Größe (Hexfelder/Level)	BP-Kosten pro Hexfeld†	Mechpiloten-/Fahrenwurf-Modifikator	Schadensskalierung: Schaden an Gebäuden / Schaden an Einheiten‡
Zelt	1-2	—	1/1	+0	—	x1/x0
Hangar		—				
Leicht	1-8		10/7	+0	+0†	x1/x0,5
Mittelschwer	9-16		14/10	+1	+0†	x1/x0,5
Hart	17-45		18/13	+2	+1†	x1/x0,5
Hochdicht	46-75		20/14	+3	+3†	x1/x0,5
Standard§		—				
Leicht	1-15		6/5	+1	+0	x1/x1
Mittelschwer	16-40		8/8	+2	+1	x1/x1
Hart	41-90		10/10	+3	+2	x1/x1
Zaun	1	—	—/3	+1††	—	x1/x0
Mauer		KF x 1				
Leicht	1-15		—/4	+1	+0	x1/x0,5
Mittelschwer	16-40		—/6	+2	+0	x1/x0,5
Hart	41-90		—/8	+3	+1	x1/x0,5
Hochdicht	91-150		—/10	+4	+3	x1/x0,5
Brücke		—				
Leicht	1-15		—	N/A††	N/A††	x1/x1
Mittelschwer	16-40		—	N/A††	N/A††	x1/x1
Hart	41-90		—	N/A††	N/A††	x1/x1
Hochdicht	91-150		—	N/A††	N/A††	x1/x1
Schienen	151-650		—	N/A††	N/A††	x1/x1
Geschützstellung		KF x 1				
Leicht	1-15		1/1	N/A	N/A	x0,5/x2
Mittelschwer	16-40		1/1	N/A	N/A	x0,5/x2
Hart	41-90		1/1	N/A	N/A	x0,5/x2
Hochdicht	91-150		1/1	N/A	N/A	x0,5/x2
Festung		KF x 1				
Mittelschwer	16-40		12/15	+3§§	+2	x0,5/x2
Hart	41-90		15/20	+4§§	+3	x0,5/x2
Hochdicht	91-150		20/30	+5§§	+4	x0,5/x2
Briankastelle		KF x 2**				
Hart	35-90		20/10	+4§§	+4	Schiffsklasse/Schiffsklasse**
Hochdicht	91-150		30/15	+5§§	+5	Schiffsklasse/Schiffsklasse**

*Siehe Seite 166-167, TW. Die angegebenen KF zeigen die Spanne, die für jeden Gebäudetyp verfügbar ist. Wenn ein Szenario den KF eines Gebäudes nicht angibt, gehe davon aus, dass es sich um die maximal verfügbaren KF für den Gebäudetyp und die Gebäudeklasse handelt.

† Infanterie (außer Panzergrenadiern) zahlen nur 1 BP um Gebäudefelder zu betreten, unabhängig vom Typ; ProtoMechs und Panzergrenadiere bezahlen nur 2 BP um Gebäudefelder zu betreten, mit Ausnahme von Zelten und Zäunen (die sie nur 1 BP kosten). Hangars rechnen BP- und Mechpilotenwurf-Modifikatoren nur ein, wenn das Gebäude von außen betreten wird, es sei denn, andere Faktoren kommen zum Tragen (siehe *Hangars*, Seite 116).

‡ Jeglicher Schaden wird abgerundet; wird der Schaden auf oder unter 0 verringert, dann wird kein Schaden verursacht.

§ Wie in TW beschrieben, nur dass es den Gebäudetyp Hochdicht nicht gibt.

†† Die Modifikatoren für Zäune gelten nur für konventionelle Infanterie außer Fußsoldaten. Fußsoldaten dürfen Zäune nur durch Klettern überwinden (siehe Seite 27).

‡‡ Einheiten bewegen sich über Brücken (niemals durch sie hindurch) wie über eine Straße.

§§ Infanterie jedweder Art darf sich nicht durch feindliche Festungs- und Briankastelfelder bewegen, es sei denn, sie verwenden Senkrechtstarter- oder Sprung-BP, um das Gebäude zu überqueren.

** Briankastelle verwenden Schiffsklasse-Schaden, wie es unter *Maßstab* (siehe Seite 238, TW) angegeben ist. Flächeneffekt Waffen verdoppeln ihren Schaden gegen Briankastell-Felder nicht.

ARTILLERIE-REICHWEITENTABELLE

SEITE 181

Typ	Maximalreichweite (in Geländekarten)
Arrow-IV-Rakete (Innere Sphäre)	8
Arrow-IV-Rakete (Clan)	9
Thumper	21
Sniper	18
Long Tom	30
Gefechtsrüstung-Rohr	2
Marschflugkörper/50	50
Marschflugkörper/70	90
Marschflugkörper/90	120
Marschflugkörper/120	150

FLUGZEITENTABELLE INDIREKTE ARTILLERIE

SEITE 181

Entfernung vom Schlachtfeld (in Geländekarten)	Artillerie†-Flugzeit (in Runden)
Weniger als 1*	0
1-8	1
9-15	2
16-21	3
22-26	4
27-30	5
Marschflugkörper†-Flugzeit (in Runden)	
1 + (Anzahl der Geländekarten ÷ 5, abgerundet)	

* Siehe Direktfeuer-Artillerie, Seite 185

† Arrow-IV, Thumper,

Sniper und Long Tom

‡ Marschflugkörper/50,

Marschflugkörper/70,

Marschflugkörper/90 und

Marschflugkörper/120

ERWEITERTE GEBÄUDE-BEWEGUNGSTABELLE

SEITE 120

Gebäudemerkmale	BP-Kosten/ Hexfeld*	Mechpiloten- wurf- Modifikator**	Kommentar
Leerer Hangar / Tunnel / Offene Konstruktion	1	N/A	Behandle wie Gepflastertes Gelände†
Hangar / Tunnel / Leerer Frachtraum	-1	-3	Minimal-BP-Kosten von 1††
Frachtraum (ohne Flüssigfrachtraum)	+0	-2	
Flüssigfrachtraum	+1	+2	Siehe Flüssigbrennstoff-/Chemie-Speichertanks (Seite 134)
Hohe Decke	+0	-1	Halber Schaden durch Bewegung (abgerundet)‡
Niedrige Decke	+1	+1	Doppelter Schaden durch Bewegung (aufgerundet)‡
Unspezifizierte Ausrüstung**	+0	+0	+1 Trefferwurfmodifikator für Waffenangriffe (pro Hexfeld)
Spezifizierte Ausrüstung**	+1	+1	+2 Trefferwurfmodifikator für Waffenangriffe (pro Hexfeld)
Generator / Waffe**	+2	+2	+2 Trefferwurfmodifikator für Waffenangriffe (pro Hexfeld)
Schwermetall-Suprastruktur	+1	+2	Doppelter Schaden für die Einheit durch geschei- terten Mechpiloten-Wurf

* Zusätzlich zu allen anderen geltenden BP-Kosten für den Gebäudetyp (siehe Gebäudeklassen- und Typentabelle, Seite 115).
** Zusätzlich zu allen anderen geltenden Modifikatoren für den Gebäudetyp (siehe Gebäudeklassen- und Typentabelle, Seite 115).
† Siehe Offene Konstruktion, Seite 138. Hangars und Tunnel verwenden diese Regeln nur, wenn sie so hoch oder höher sind wie die sich bewegende Einheit, keine Ausrüstung besitzen und sich die Einheit nicht durch die Außenwände bewegen (ansonsten gelten die normalen Hangar-BP- und Mechpilotenwurf-Modifikatoren).
†† Hangars und Tunnel verwenden diese Kosten und Modifikatoren nur, wenn sie so hoch oder höher sind wie die sich bewege-
nde Einheit und über Innenausrüstung verfügen. (Die normalen Hangar-BP und Mechpilotenwurf-Modifikatoren fallen nicht
an, wenn sich die Einheit bereits im Inneren befindet).
‡ Gilt für Schaden am Gebäude und an der sich hindurch bewegenden Einheit.
** Ausrüstungen in Geschütztürmen oder auf dem Dach zählt hierbei nicht.

ERWEITERTE
KRITISCHE GEBÄUDETREFFER

SEITE 121

2W6-Wurf	Auswirkungen
2-5	Kein Kritischer Treffer
6	Waffenfehlfunktion
7	Schützen betäubt
8	Waffe zerstört
9	Schütze getötet
10	Geschützturm verklemt/ Geschützturm blockiert*
11	Munition
12	Sonstiges

* Wenn dieser Kritische Treffer erzielt wurde,
würfle mit 1W6. Bei einer 1-3 tritt der Effekt
links vom Schrägstrich ein, bei einer 4-6 der
Effekt rechts vom Schrägstrich.

ARTILLERIEMUNITIONS-TABELLE

SEITE 184

Munitionstyp	Schadenstyp	Waffentyp-Schadenswert (Radius)					
		Long Tom	Sniper	Thumper	GR-Röhre	Arrow-IV	Marschflugkörper
Flugabwehr-Arrow (FAA)* F	—	—	—	—	20	—	—
Arrow-IV-Zielsuchrakete*	FE	—	—	—	—	20	—
Arrow-IV-Nicht-Zielsuchrakete*	FE, F	—	—	—	—	20/10 (R1)	—
Bündel*	FE, F	20/10 (R1)	15/5 (R1)	10/1 (R1)	—	20/10 (R1)	—
Copperhead*	FE	15 (R0)	10 (R0)	5 (R0)	—	—	—
Flechette*	FE, IA	*	*	*	—	—	—
Hochexplosiv (Standard)	FE, F	25/15/5 (R2)	20/10 (R1)	15/5 (R1)	3/1 (R1)	—	—
Minenfeld-Munition							
Donner-Aktiv-IV*	FE	—	—	—	—	20 (R0)	—
Donner-FASCAM (Innere Sphäre)*	AE	25 (R0)	20 (R0)	—	—	20 (R0)	—
Donner-FASCAM (Clan)*	FE	25 (R0)	20 (R0)	15 (R0)	—	30 (R0)	—
Donner-Vibrabombe-IV*	FE	—	—	—	—	20 (R0)	—
Nichtexplosiv-Geschosse**							
Beleuchtung*	—	(Radius 3)	(Radius 2)	(Radius 1)	—	(Radius 4)	—
Inferno IV-Raketen*	FE, WE, IA	—	—	—	—	(Radius 1)	—
Laserhemmer-Arrow-Rakete*	—	—	—	—	—	(Radius 1)	—
Rauch*	—	(Radius 1)	(Radius 1)	(Radius 1)	(Radius 1)	(Radius 1)	—
Marschflugkörper							
Marschflugkörper/50	AE	—	—	—	—	—	50/25 (R1)
Marschflugkörper/70	AE	—	—	—	—	—	70/45/20 (R2)
Marschflugkörper/90	AE	—	—	—	—	—	90/65/40/15 (R3)
Marschflugkörper/120	FE	—	—	—	—	—	120/95/70/45/20 (R4)

* Siehe zusätzliche Regeln für die verschiedenen Munitionsarten in *Erweiterte Waffen und Ausrüstung*.
** Der Effektradius beschreibt den Bereich, den ein nicht explodierendes Geschoss beeinflusst. Ein Beleuchtungsgeschoss, das von einem Long Tom abgefeuert wird, hat einen
Effektradius von 3, also beeinflusst es das Zielfeld sowie jede Einheit in 3 Hexfeldern Entfernung zum Zielfeld. Munition mit einem Effektradius von 0 beeinflusst nur das Zielfeld.

MINENFELD-DICHTETABELLE

SEITE 208

Minenfelddichte*	Zielwert
5- oder 10-Punkte	9+
15- oder 20-Punkte	8+
25- oder 30-Punkte	7+

Alle Minenfelder verursachen ihren Schaden in 5-Punkt-Schadenswertgruppen.
*Die EMP-Mine (siehe Seite 364) kann nicht mit Waffen gelegt werden.

ARTILLERIEMODIFIKATOREN-TABELLE

SEITE 180

Zustand	Modi- fikator
Für jeweils 2 Punkte Schützen-Fertigkeit unter 4 der beobachtenden Einheit*	-1
Für jeweils 2 Punkte Schützen-Fertigkeit über 4 der beobachtenden Einheit*	+1
Anpassungs-Beschuss: für jeden zuvor von der Artillerieeinheit auf das Zielfeld abgefeuerten Schuss*	-1

*Siehe *Artilleriebeobachter*; Brüche werden abgerundet.

ERWEITERTE GEFECHTSRÜSTUNGS-GEWICHTSTABELLE

SEITE 187

Gewichtsklasse	Frachtraum-Tonnen	Gefechtsrüstungs-Einheiten (eingenommener Frachtraum)		
		4 Soldaten	5 Soldaten	6 Soldaten
L-SR/Exoskelett	0,25 Tonnen	1 Tonne	1,25 Tonnen	1,5 Tonnen
Leicht	0,5 Tonnen	2 Tonnen	2,5 Tonnen	3 Tonnen
Mittelschwer	1 Tonne	4 Tonnen	5 Tonnen	6 Tonnen
Schwer	1,5 Tonnen	6 Tonnen	7,5 Tonnen	9 Tonnen
Überschwer	2 Tonnen	8 Tonnen	10 Tonnen	12 Tonnen

NOTAUSSTIEGSMODIFIKATOREN-TABELLE

SEITE 197

Gelände der Landung	Modifikator
Frei	-2
Wasser	-1
Schnee	-1
Tiefschnee	-2
Unwegsam	0
Schutt	0
Lichter Dschungel/Wald/ Extrem Unwegsam	+2
Dichter Dschungel/Wald/ Extremer Schutt	+3
Extrem dichter Dschungel/Wald	+4
Pro Gebäudelevel	+1

Planetenbedingung	Modifikator
Schwerelosigkeit	+3
Niedrige Schwerkraft (mehr als 0,2 Unterschied zum Terranischen Standard)	+2
Hohe Schwerkraft (mehr als 0,2 Unterschied zum Terranischen Standard)	+3
Vakuum oder Verunreinigte Atmosphäre*	+3
Spuren-Atmosphäre oder Sehr Dichte Atmosphäre	+2
Starker Schneefall/Eissturm/Gewit- ter/Starke Brise/Platzregen	+2
Schneesturm/Sturm/Tornado	+3

Situation	Modifikator
BattleMech am Boden	+5
Pilot bewusstlos	+3
Pro Punkt Schaden an der Internen Struktur des Kopfes	+1
Automatischer Auswurf	+1

*Geht davon aus, dass der Pilot einen Anzug trägt, um sich vor dem Vakuum oder der Verunreinigten Atmosphäre zu schützen; der Pilot wird ohne Schutz im Vakuum sofort getötet (siehe Seite 56 für die Regeln zu Verunreinigter Atmosphäre ohne Schutz).

MORALTABELLEN

SEITE 212

Erfahrungsstufe*	BattleMech-Moralzielwert†	Gefechtsfahrzeug-Moralzielwert‡	Infanterie-Moralzielwert§	Hilfsfahrzeug-Moralzielwert§§
Unerfahren	4	6	9	10
Regular	2	4	6	7
Veteran	—§§	2	4	5
Elite	—§§	—§§	2	2

* Inklusive ProtoMechs und Luft-/Raumjägern.

† Inklusive militärische konventionelle Jäger, Raumboote, Landungsschiffe und Kriegsschiffe.

‡ Inklusive militärischer Hilfsfahrzeuge, Sprungschiffe und Raumstationen.

§ Inklusive IndustrieMechs (es sei denn, sie sind von einem MechKrieger gesteuert, dann werden sie wie ein Gefechtsfahrzeug behandelt) und alle zivilen Luft-/Raumeinheiten.

§§ Siehe Infernos und Marschflugkörper (siehe Seite 211).

Modifikator für speziellen Auslöser (alle)	Zielwert-Modifikator
Inferno	+1/+3*
Marschflugkörper	+2

* Der Modifikator links vom Schrägstrich gilt für alle Nicht-Infanterieeinheiten, der Modifikator rechts neben dem Schrägstrich ist für Infanterie.

Modifikator für Quelle des Angriffs (nur Infanterie)	Zielwert-Modifikator
BattleMech in Sichtlinie	+1
Artillerie	+2
Flammer oder Feuer	+3
Elite	—§§

Andere Modifikatoren (Nur Infanterie)	Zielwert-Modifikator
Moralverlust	+1
Kumulative Modifikatoren	
Leichte oder Mittelschwere Gefechtsrüstungs-Einheit	-1
Schwere oder Überschwere Gefechtsrüstungs-Einheit	-2
Mechabwehrfertigkeit von 5 oder weniger	-1
Konventionelle Infanterie mit Rüstung (siehe Seite 308)	-1
Einheit in Gebäude	-2
Eingegrabene Einheit	-2

SCHLACHTFELD-WRACKTABELLE

SEITE 187

Tonnage: In allen Fällen muss eine Einheit 40 Tonnen oder mehr wiegen, um das Gelände bei Zerstörung zu modifizieren.

Einheitentyp	Geländeart
Mech	Unwegsam
ProtoMech/Infanterie	—
Gefechtsfahrzeug	Unwegsam
Mittelgroßes Hilfsfahrzeug	Unwegsam
Große Hilfsfahrzeuge/ Extrem schwere Fahrzeuge	Extrem Unwegsam
Schienenfahrzeug	Extrem Unwegsam
Jäger/Raumboot	Unwegsam
Landungsschiffe/Mobile Bauten	Extremer Schutt

TRANSPORTHANGAR-STATUSTABELLE

SEITE 198

Wurf mit 1W6	Status	Runden bis zur Aktivierung**
1-2	Stilllegung	4
3-4	Standby/Leer	3
5	Standby/Besetzt	2
6	Betriebsbereit*	1

*Konventionelle Infanterie gilt immer als "Betriebsbereit".

**Dies ist in Bodenrunden; wenn du Weltraumrunden verwendest, dann werden alle Einheiten nach einer "Welt-raumrunde" aktiviert, egal wie der Status der Einheit ist und ob Techniker verfügbar sind (ist kein Techniker vorhanden, entsteht dennoch ein Mechpilotenwurf-Modifikator von +2, um eine stillgelegte Einheit korrekt hochzufahren [siehe *Hangarpersonal*, Seite 202]).

ERSCHÖPFUNGSTABELLE

SEITE 198

Pilotenwert	Runde in der der Modifikator beginnt
6-7	Beginnend in Runde 10
4-5	Beginnend in Runde 14
2-3	Beginnend in Runde 17
0-1	Beginnend in Runde 20

SAMMELN-TABELLE

SEITE 213

ANMERKUNG: Diese Modifikatoren gelten nur, wenn eine verbündete Einheit / Kommandeur sich innerhalb von 19 Hexfeldern zur Einheit befindet, die sich sammeln möchte.

Kommandeur*	Zielwert-Modifikator
Unterkommandeur in Sichtlinie	-1
Streitmachtskommandeur in Sichtlinie	-2

Nur Infanterie	Zielwert-Modifikator
Verbündete Nicht-Mech- und Nicht- Infanterieeinheit in Sichtlinie	-1
Verbündeter Mech in Sichtlinie	-2
Andere aufgelöste Infanterieeinheit in Sichtlinie	+1
Andere aufgelöste Nicht-Infanterieein- heit in Sichtlinie	+2
Aufgelöste Einheit	+3

*Gilt nur, wenn Kommandeure (siehe Seite 191) verwendet werden.

DER FELDZUG BEGINNT!



Hebe deine BattleTech-Gefechte auf eine völlig neue Ebene! Verberge deine Truppen durch exotisches Wetter oder nutze extreme planetarische Bedingungen zu deinem Vorteil. Überrasche deine Gegner mit Artillerieschlägen, Minenfeldern und brandneuen Prototypen! Ein tollkühner Kommandeur kann von all diesen Dingen profitieren ... solange er sie meistern kann!

Tactical Operations bietet fortgeschrittene Regeln für planetare Gefechte, inklusive neuer Kampfoptionen, Umweltbedingungen, extremen Umgebungen, neue Waffen und Ausrüstung sowie Konstruktionsregeln für große Hilfsfahrzeuge wie riesigen Schlachtschiffen!

ZUR BENUTZUNG MIT
BATTLETECH
TOTAL WARFARE



CATALYST
game labs™

Unter Lizenz von
TOPPS

ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de

US40005PDF

ISBN: 978-3-86889-776-0

©2007–2014 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BattleTech Total Warfare, Classic BattleTech, BattleTech, BattleMech und Mech sind eingetragene Warenzeichen und/oder Warenzeichen von The Topps Company, Inc., in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC. Deutsche Übersetzung © 2014 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.