

PILOTENWÜRFE

SEITE 59

Situation	Modifikator
Schaden am Mech	
Mech erleidet innerhalb einer Phase 20+ Schadenspunkte	+1
Mechreaktor schaltet sich ab	+3 ¹
Bein-/Fußaktivator zerstört	+1
Hüftaktivator zerstört	+2
Gyroskoptreffer	+3
Gyroskop zerstört	Sturz ²
Bein zerstört	Sturz ³
Nahkampfangriff auf Mech	
Mech wurde getreten	0
Mech wurde gestoßen	0
Mech wurde erfolgreich gerammt/ Opfer eines Todessprungs	+2
Eigene Aktionen	
Tritt des Mechs verfehlt das Ziel	0
Mech rammt ein Ziel	+2
Mech führt Todessprung durch	+4 ⁴
Mech betritt Feld mit Wassertiefe 1	-1
Mech betritt Feld mit Wassertiefe 2	0
Mech betritt Feld mit Wassertiefe 3+	+1
Mech versucht aufzustehen	0
Mech springt mit beschädigtem Bein-/ Fuß-/Hüftaktivator	Siehe <i>Bestehender Schaden</i> , unten
Mech springt mit zerstörtem Bein	Siehe <i>Bestehender Schaden</i> , unten
Mech läuft mit Hüft-/Gyroskopschaden	Siehe <i>Bestehender Schaden</i> , unten
Sonderfälle	
MechKrieger versucht, bei Sturz des Mechs Schaden zu vermeiden	+1/Level Sturzhöhe ⁵
Bestehender Schaden	
Pro bereits zerstörtem Bein-/Fußaktivator	+1
Pro bereits zerstörtem Hüftaktivator	+2 ⁶
Bereits bestehender Gyroskopschaden	+3
Bereits zerstörtes Bein	+5 ⁷

¹Nur während der Phase, in der der Reaktor sich abschaltet. Wird ein Pilotenwurf für einen Mech mit abgeschaltetem Reaktor notwendig, schlägt dieser fehl. In beiden Fällen erleidet der MechKrieger 1 Punkt Schaden, falls der Mech stürzt (siehe Sturzschaden für den MechKrieger, S. 69).

²Bei einem Pilotenwurf, um Schaden für den MechKrieger bei einem automatischen Sturz zu vermeiden, gilt für ein zerstörtes Gyroskop ein Modifikator von +6.

³Bei einem Pilotenwurf, um Schaden für den MechKrieger bei einem automatischen Sturz zu vermeiden, gilt für ein zerstörtes Bein ein Modifikator von +5.

⁴Bei fehlgeschlagenem Todessprung kommt es in jedem Fall zum Sturz.

⁵Für die Ermittlung von Sturzschaden ragt ein Mech nur 1 Level über das Gelände auf.

⁶Alle Modifikatoren durch frühere kritische Treffer an diesem Bein werden ignoriert.

⁷Es kommen keine Modifikatoren für beschädigte Aktivatoren an diesem Bein zur Anwendung.

NAHKAMPFMODIFIKATOREN

SEITE 143

Attack Type	Modifizier
Rammen	+0*
Keulenhieb	-1
Todessprung	+0*†
Tritt	-2
Schlag	+0
Stoß	-1

*Wenn eine Einheit eine andere rammt oder mit Todessprung angreift, werden die Pilotenwerte von Angreifer und Ziel verglichen und die Differenz als Modifikator auf den Trefferwert angewendet. Ist der Pilotenwert des Ziels niedriger, wird die Differenz zum Trefferwert addiert; ist der Pilotenwert des Angreifers niedriger, wird die Differenz vom Trefferwert abgezogen.

† Es gelten alle normalen Angriffsmodifikatoren, einschließlich der Sprungbewegung des Angreifers, außer den Modifikatoren für Gelände. Für Todessprünge gegen Infanterie gilt ein zusätzlicher Modifikator von +3 (da Infanterie keinen Pilotenwert hat, entfällt der Modifikator für die Pilotenwertdifferenz).

MECH-SCHLAGTREFFERZONEN

SEITE 144

1W6	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
1	Linker Torso	Linker Arm	Rechter Torso
2	Linker Torso	Linker Torso	Rechter Torso
3	Torso Mitte	Torso Mitte	Torso Mitte
4	Linker Arm	Rechter Torso	Rechter Arm
5	Linker Arm	Rechter Arm	Rechter Arm
6	Kopf	Kopf	Kopf

MECH-TRITTTREFFERZONEN

SEITE 147

1W6	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
1-3	Linkes Bein	Rechtes Bein	Rechtes Bein
4-6	Linkes Bein	Linkes Bein	Rechtes Bein

WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGSTYPEN

SEITE 113

AE: Flächeneffektwaffe
 AI: Infanterieabwehrwaffe
 C: Streuwaffen
 CE: Konterelektronik
 DB: Direktfeuerwaffe, Ballistisch
 DE: Direktfeuerwaffe, Energie
 E: Elektronik

F: Flak
 H: Hitzewaffe
 M: Raketenwaffe
 P: Impulswaffe
 PD: Kernschusswaffe
 PE: Leistungssteigerung
 R: Schnellfeuerwaffe

S: Munitionswechsel möglich
 T: Feuerleitsystem
 V: Variabler Schaden
 Weg: Wegwerfwaffe
 X: Explosiv

AUSRICHTUNG NACH EINEM STURZ

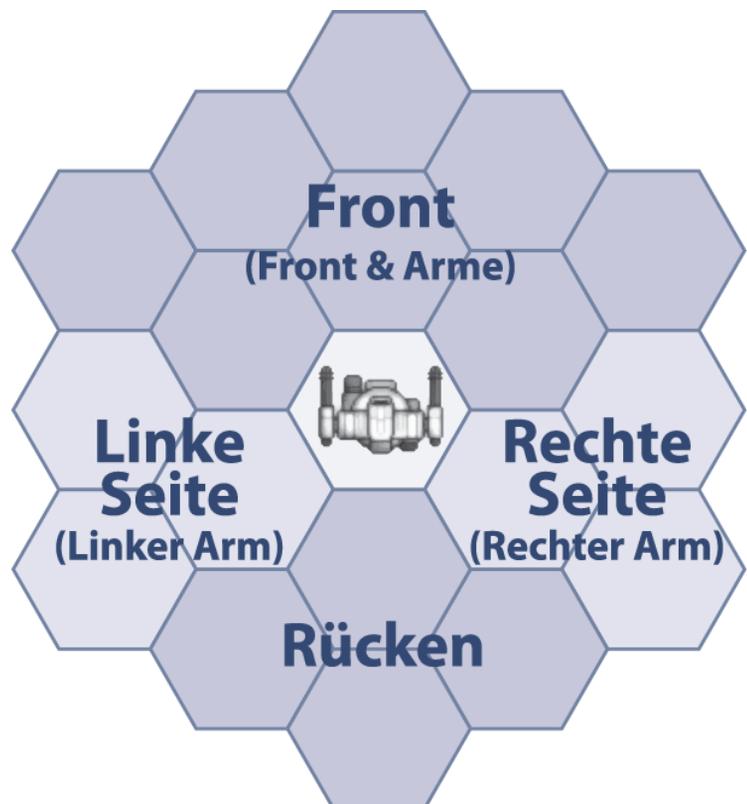
SEITE 68

1W6	Neue Ausrichtung	Trefferzone
1	Gleiche Richtung	Front
2	1 Hexseite nach rechts	Rechte Seite
3	2 Hexseiten nach rechts	Rechte Seite
4	Entgegengesetzte Richtung	Rücken
5	2 Hexseiten nach links	Linke Seite
6	1 Hexseite nach links	Linke Seite

WÄRMEPUNKTE

SEITE 158

Aktivität	Wärmepunkte
Gehen	+1 pro Runde
Rennen	+2 pro Runde
Sprung	+1 pro Feld (Minimum 3 pro Runde)
Versuchtes Aufstehen	+1 pro Versuch
Waffeneinsatz	Wie auf Waffen- und Ausrüstungstabellen ab S. 303 angegeben.
Wärmetauscher	-1 pro aktivem Wärmetauscher (Standard) -2 pro aktivem doppelten Wärmetauscher
1. Reaktortreffer	+5 pro Runde
2. Reaktortreffer	+10 (insgesamt) pro Runde



Bewegung/ Geländeart	BP-Kosten pro Hex/ Geländekosten
Kosten für das Betreten eines Feldes	1
Geländekosten bei betreten eines Feldes	
Offen	+0
Unwegsam	+1
Lichter Wald	+1
Dichter Wald	+2
Wasser	
Wassertiefe 0	+0
Wassertiefe 1	+1 ¹ (zzgl. Kosten für Leveländerung)
Wassertiefe 2+	+3 ¹ (zzgl. Kosten für Leveländerung)
Leveländerung (auf oder ab)	
1 Level	+1
2 Levels	+2
3+ Levels	Verboten ²
Weitere Bewegungsaktionen	
Ausrichtungsänderung	1/Hexseite
Hinlegen (nur Mechs)	1
Aufstehen (nur Mechs)	2/Versuch

¹BP-Kosten für die Bewegung über den Grund eines Wasserfelds; Erfolgreicher Pilotenwurf notwendig, um Sturz zu verhindern.

²BattleMechs können nicht mehr als zwei Level beim Betreten eines Hexes ändern.

STREUTREFFER

Wurf 2W6	Waffengröße							
	2	4	5	6	10	15	20	
2	1	1	1	2	3	5	6	
3	1	2	2	2	3	5	6	
4	1	2	2	3	4	6	9	
5	1	2	3	3	6	9	12	
6	1	2	3	4	6	9	12	
7	1	3	3	4	6	9	12	
8	2	3	3	4	6	9	12	
9	2	3	4	5	8	12	16	
10	2	3	4	5	8	12	16	
11	2	4	5	6	10	15	20	
12	2	4	5	6	10	15	20	

MECH-TREFFERZONEN

2W6	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	Linker Torso	Torso Mitte
9	Rechter Torso	Linkes Bein	Linker Torso
10	Rechter Arm	Linker Arm	Linker Arm
11	Rechtes Bein	Linker Arm	Linkes Bein
12	Kopf	Kopf	Kopf

*Ein Wurf von 2 kann einen kritischen Treffer anzeigen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der Trefferzone wirksam, aber der angreifende Spieler würfelt zusätzlich einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer*, S. 124.

KRITISCHE TREFFER

2W6	Ergebnis
2-7	Kein kritischer Treffer
8-9	1 Wurf auf Bauteiltabelle
10-11	2 Würfe auf Bauteiltabelle
12	Kopf/Arm/Bein abgerissen; Falls Torso: 3 Würfe auf Bauteiltabelle

Alle Angriffe: Waffen und Nahkampf	Modifikator
Angreifer	
<i>Bewegung (kumulativ)</i>	
Stehen geblieben	0
Gegangen	+1
Gerannt	+2
Gesprungen	+3
Liegend	+2
Gelände (kumulativ)	
Lichter Wald	+1 pro Hex entlang Sichtlinie; +1 falls Ziel in lichtem Wald
Dichter Wald	+2 pro Hex entlang Sichtlinie; +2 falls Ziel in dichtem Wald
Wasser	
Wassertiefe 1	+1; siehe Teilweise Deckung, S. 102.
Wassertiefe 2	Mech können weder in noch aus Wassertiefe 2+ Feldern feuern (siehe <i>Geländemodifikatoren</i> , S. 108).
Teilweise Deckung	+1; siehe Teilweise Deckung, S. 102.
Ziel (kumulativ)	
Liegend	-2 von angrenzendem Feld, +1 von allen anderen Feldern
Immobil	-4
<i>Bewegung</i>	
0-2 Felder weit	0
3-4 Felder weit	+1
5-6 Felder weit	+2
7-9 Felder weit	+3
10-17 Felder weit	+4
18-24 Felder weit	+5
25+ Felder weit	+6
Gesprungen	+1 zusätzlich

WÜRFEL ANLEGEN

Nur Waffeneinsatz	Modifikator
Angreifer	
<i>Mechschaden</i>	
Sensortreffer	+2
Schultertreffer	+4 für Waffen im betroffenen Arm, sonst. Aktivatorschäden ignorieren
Unter-/Oberarmaktivator	je +1 für Waffen im betroffenen Arm
<i>Wärme</i>	
0-7	0
8-12	+1
13-16	+2
17-23	+3
24+	+4
Entfernung	
Kurz	0
Mittel	+2
Weit	+4
Minimalreichweite	[Min.] - [Entfernung zum Ziel] + 1 (s. Minimalreichweitenmod., S. 107)
Ziel	
Sekundärziel in Frontalschussfeld	+1
Sekundärziel in Seiten- oder Rückenschussfeld	+2

Nur Nahkampf	Modifikator
Angreifer	
<i>Mechschaden</i>	
Schultertreffer	Kein Schlag oder Nahkampfwaffenangriff mit betroffenem Arm, keine Keulenhiebe, je +2 auf Stoß
Unter-/Oberarmaktivator	je +2 auf Schlag und Nahkampfwaffenangriff mit betr. Arm; halber Schaden für Schlag mit betr. Arm, je +2 auf Keulenhieb
Handaktivator	+1 auf Schlag mit betroffenem Arm; keine Keulenhiebe; keine Nahkampfwaffenangriffe mit betroffenem Arm
Hüftaktivator	Keine Tritte
Unter-/Oberschenkelaktivator	je +2 auf Tritte mit betroffenem Bein und halber Schaden; Fußaktivator: +1 auf Tritte mit betroffenem Bein
Sonstige Modifikatoren	
Rammangriff	Modifiziert für relativen Pilotenwert (siehe S. 40).
Todessprung	Modifiziert für relativen Pilotenwert (siehe S. 40).