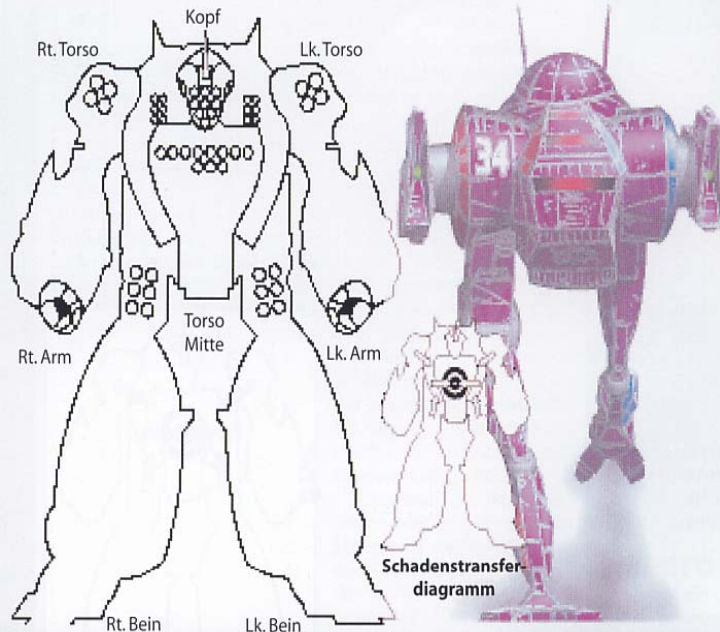


CLASSIC BATTLETECH® QUICKSTART-DATENBLATT



MECHDATEN

Typ: CDA-2A Cicada
 Tonnage: 40
 BP Gehen: 8
 BP Laufen: 12

Bewaffnung:

| # | Typ | Zone | Schaden | N. | M. | W. |
|---|---------|------|---------|----|----|----|
| 1 | M-Laser | RT | 5 | 3 | 6 | 9 |
| 1 | M-Laser | LT | 5 | 3 | 6 | 9 |
| 1 | L-Laser | MT | 3 | 1 | 2 | 3 |

Munition:

| Typ | Zone | # |
|-----|------|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

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

SPIELABLAUF

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

BEWEGUNGSPUNKTEKOSTEN

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

BATTLEMECH-TREFFERZONEN

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

ANGRIFFSMODIFIKATOREN

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