

Waffeneinsatzphase

- Das Team, das die Initiative verloren hat, wählt einen Mech aus, der als erstes sein Waffenfeuer ansagt. Der Spieler des Mechs muss nun alle Angriffe mit Waffen ansagen, die sein Mech in dieser Waffeneinsatzphase machen will. Dabei muss gesagt werden, welche Waffe auf welches Ziel feuert.
- Das Team, das die Initiative gewonnen hat, wählt ein Mech aus, der dann sein Waffenfeuer ansagt. Der Spieler, der den betreffenden Mech steuert, erklärt alle Angriffe seines Mechs, genau wie unter Punkt 4.
Die Ansage des Waffeneinsatzes wechselt zwischen den Teams hin und her, bis alles Waffenfeuer angesagt wurde. Jedes mal, wenn ein Spieler das Feuer eines Mechs ansagen muss, kann er eine Angriffserklärung für einen BattleMech seines Teams festlegen, der noch nicht zerstört wurde - auch wenn die Ansage darin besteht, kein Waffenfeuer durchführen zu wollen.
- Das Waffenfeuer wird Mech um Mech abgehandelt. Alle Waffenangriffe eines Mechs sollten abgehandelt werden bevor der nächste Mech an der Reihe ist, um den Spielern den Überblick zu erleichtern, welche Waffen bereits gefeuert haben.
- Schaden durch Waffenangriffe wird wirksam. Zwar halten die Spieler den angerichteten Schaden bereits während der Abhandlung des Waffeneinsatzes, (siehe Punkt 6) auf dem Datenbogen fest, aber in dieser Phase beeinflusst der Schaden die Fähigkeiten der Mechs noch nicht. Das bedeutet, dass ein Mech auch an die angesagten Waffeneinsätze durchführen darf, wenn in dieser Phase die Waffen oder gar der Mech zerstört wurden. Erst am Ende einer Phase treten dann alle Schäden gleichzeitig in Kraft.

Endphase der Waffeneinsatzphase

- Man wiederholt die Schritte 1-7 so lange, bis ein Team alle Mechs des gegnerischen Teams zerstört hat- dieses Team gewinnt dann auch das Szenario. Vernichten sich die letzten Mechs der beiden Teams gegenseitig endet das Spiel unentschieden.

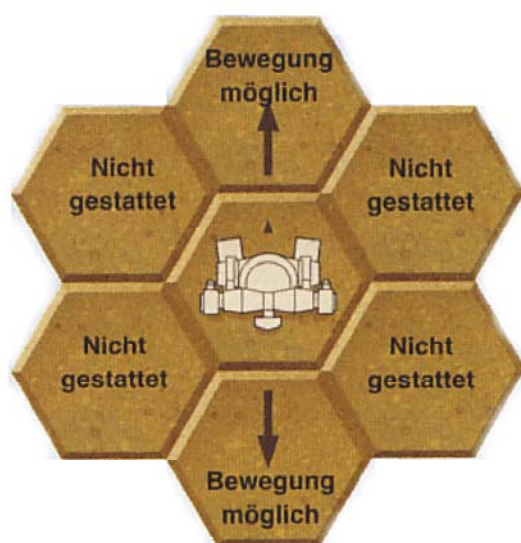
BEWEGUNG

Mechs verändern ihre Position und Ausrichtung auf der Karte, in dem sie unterschiedliche Bewegungen - auch Bewegungsaktionen genannt - durchführen. Während der Bewegungsphase einer jeden Runde muss jeder Spieler für seinen Mech einen Bewegungsmodus auswählen, (Stehen, Gehen oder Laufen) den der Mech in dieser Runde verwendet.

Wenn ein Spieler mit seinem Mech an der Reihe ist, muss der Spieler laut sagen, welche Bewegungsart der Mech in dieser Runde verwendet. Innerhalb der von den Regeln gesteckten Grenzen darf der Spieler seinen Mech dann frei bewegen.

Grundlagen der Bewegung

Mechs geben 1 Bewegungspunkt (BP) aus, um sich 1 Hex weit zu bewegen. Betritt ein Mech ein Hex, dass kein freies Gelände zeigt, erhöhen sich die Kosten entsprechend der Tabelle Bewegungskosten, (auf der Unterseite der enthaltenen Datenbögen). Die Wälder und anderen Geländemerkmale, die sich auf einer BattleTech- Geländekarte finden, sind ein repräsentativer Querschnitt des auf bewohnten Welten der Inneren Sphäre anzutreffenden Geländes. Die rechts aufgeführten Symbole zeigen die unterschiedlichen Geländeformen.



Freies Gelände

Freies Gelände steht für Felder, Heiden und anders flaches Grasland. Der Boden ist eben oder leichthügelig, aber der Höhenunterschied zwischen den Hexseiten ist nicht weiter erwähnenswert. Sollte ein Hex nicht deutlich als eine andere Geländeart gekennzeichnet sein, wird davon ausgegangen, dass es sich um freies Gelände handelt.



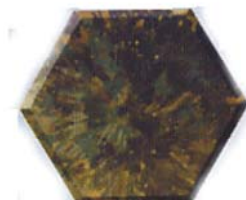
Lichte Wälder

Diese Geländeart wird von einzelnen Bäumen eingenommen, die bis zu zwölf Meter hoch sind. Mechs können diese Geländeform nicht so leicht überwinden wie freies Gelände. Solange ein Wald nicht groß ist, können Mechs auch durch lichte Wälder Schusslinie haben, (siehe Sichthinweise im Abschnitt Kampf).



Dichte Wälder

Dichte Wälder bestehen aus vielen eng beieinander stehenden Bäumen die bis zu zwölf Meter hoch sind und diese Geländeform noch schwieriger zu durchqueren machen. Es ist ziemlich schwierig, eine Schusslinie durch einen dichten Wald zu haben, (siehe Sichthindernisse im Abschnitt Kampf).



Bewegungsrichtung

Ein Mech kann nur das direkt vor ihm liegende Gelände hex vorwärts oder das direkt in seinem Rücken liegende Hex rückwärts betreten. Andere benachbarte Hexe können nicht direkt, sondern erst nach einer Änderung der Ausrichtung betreten werden, (siehe Ausrichtung). Das nebenstehende Diagramm zeigt die beiden Hexe, die ein Mech betreten kann, ohne seine Ausrichtung zu ändern.

Rückwärtsbewegung

Während deiner Bewegung darf ein Mech neben seiner Bewegungsrichtung, (vor- oder rückwärts) seine Ausrichtung auf Wunsch des Spielers beliebig oft wechseln, solange der Mech über ausreichen BP verfügt. Allerdings darf ein Mech nicht Rückwärts laufen.

Ausrichtung

Jedes Hex auf der Karte hat sechs Kanten, die Hexseiten genannt werden. Bei BattleTech muss ein Mech immer frontal zu einer der Hexseiten ausgerichtet sein. Die Ausrichtung eines Mechs wird anhand der Richtung bestimmt, in die seine Füße zeigen. Die Ausrichtung eines Mechs wirkt sich sowohl auf seine Bewegung, (siehe unten) als auch im Kampf aus (siehe Kampf, Seite 3). Sie kann nur während der Bewegungsphase verändert werden.