

Schaden

Jeder erfolgreiche Angriff fügt dem Ziel Schaden zu. Jede Waffe verursacht eine genau festgelegte Anzahl von Schadenspunkten, die unter Waffen auf dem jeweiligen Datenbögen aufgeführt ist.

Bewaffnung:

#	Typ	Zone	Schaden	N.	M.
1	AK/10	RA	10	5	10
1	S-Laser	LA	8	5	10
1	L-Laser	LT	3	1	2

Festhalten von Schaden

Die genaue Auswirkung von eingetretenen Schäden wird mit Hilfe einer schrittweisen Prozedur bestimmt, die unter Schadensermittlung (siehe unten) vorgestellt wird.

Zerstörung einer Torsozone

Wenn die Panzerung des rechten oder linken Torsos eines Mechs vollständig zerstört ist, wird damit zugleich auch der Arm der entsprechenden Seite abgerissen, so dass er keinen weiteren Schaden mehr aufnehmen kann. Das Bein der entsprechenden Seite wird hingegen nicht in Mitleidenschaft gezogen. Wenn die Torsomitte zerstört wird, gilt der gesamte Mech als vernichtet.

Zerstörung eines Beines

Wenn ein oder beide Beine eines Mechs zerstört werden, kann er sich von da an weder bewegen noch seine Ausrichtung ändern. Allerdings kann er seine Waffen noch ganz normal einsetzen.

Zerstörung einer Waffe

Wenn eine Zone zerstört wird, die eine Waffe enthält, wird die Waffe zerstört und kann für den Rest des Spiels nicht mehr eingesetzt werden.

SCHADENSERMITTLUNG

Um eingetretenen Schaden richtig zu platzieren, beginnt man bei Punkt 1 mit der Anzahl der durch den Angriff verursachten Schadenspunkte und der ermittelten Trefferzone. Man beantwortet dann einfach jede Frage mit **Ja** oder **Nein** und folgt den weiteren Anweisungen.

1. Verfügt die Trefferzone noch über Panzerung?

Ja: Auf dem Panzerungsdiagramm wird pro Schadenspunkt ein Panzerpunkt in der ermittelten Trefferzone abgestrichen, bis entweder alle Schadenspunkte eingetragen sind oder die gesamte Panzerung in der Zone zerstört ist. Weiter bei Punkt 2.

Nein: Weiter bei Schritt 3.

2. Sind jetzt noch Schadenspunkte übrig?

Ja: Weiter bei Punkt 3, um den jetzt noch verbliebenen Schaden zu verteilen.

Nein: Der Angriff ist damit abgeschlossen.

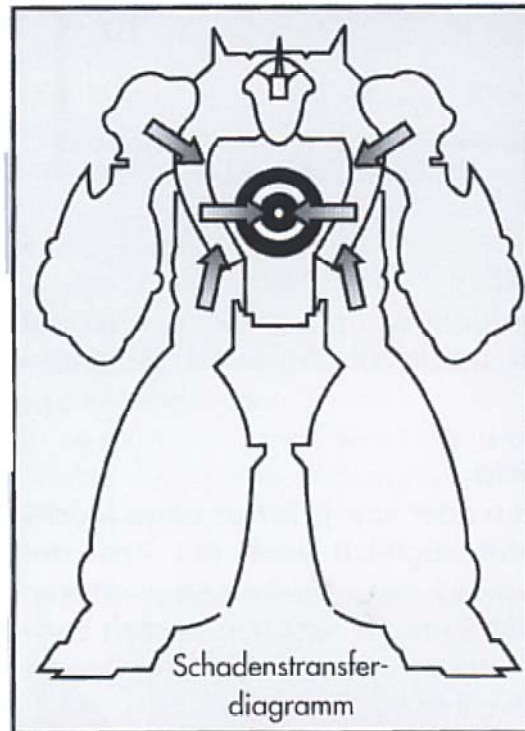
3. Sind jetzt noch Schadenspunkte übrig?

Ja: Der Schaden wird zur Panzerung der nächstgelegenen Trefferzone weitergeleitet (siehe Schadenstransferdiagramm). Weiter bei Punkt 1, um jetzt noch verbliebenen Schaden zu verteilen.

Nein: Der Angriff ist abgeschlossen.

SCHADENSWEITERLEITUNG

Mechs können die Zerstörung eines ganzen Körperteiles verkraften, solange es sich nicht um den Kopf oder die Torsomitte handelt. Falls ein Körperteil zerstört worden ist und dieselbe Trefferzone erneut Schaden erleidet, wird dieser Schaden zur Außenpanzerung der nächsten zentraler gelegenen Trefferzone weitergeleitet. Dasselbe gilt auch für überzählige Schadenspunkte des Treffers, der das Körperteil abgerissen hat. Diese Vorgehensweise wird durch das nebenstehende Diagramm veranschaulicht. Schaden an zerstörten Armen oder Beinen wird zum Seitentorso der entsprechenden Seite weitergeleitet (Schaden an einem linken Arm oder einem linken Bein wird zum linken Torso weitergeleitet, Schaden an einem rechten Arm oder einem rechten Bein wird zum rechten Torso weitergeleitet). Schaden an einem zerstörten Seitentorso wird zum mittleren Torso weitergeleitet. Schaden an einem zerstörten Kopf oder mittleren Torso kann nicht weitergeleitet werden.



Beispiel

Der Arm eines II wird durch einen Angriff mit einer Autokanone/10 (Schadenswert: 10), einem schweren Laser (Schadenswert: 8) und zwei mittelschweren Lasern getroffen (Schadenswert jeweils: 5) getroffen. Zu Beginn dieser Runde besaß der Hermes II an diesem Arm noch seine volle Panzerung von 11 Punkten. Der Treffer durch die AK reduziert die Panzerung um 10 Punkte, und so werden 10 Panzerpunkte abgestrichen. Der schwere Laser richtet 8 Schadenspunkte an. Da aber auf dem Arm des Hermes II nur noch 1 Panzerpunkt übrig ist, verbleiben 7 Schadenspunkte, die von der Trefferzone nicht mehr absorbiert werden können. Der linke Arm ist darüber hinaus vollständig zerstört. Die verbliebenen 7 Schadenspunkte von dem schweren Laser werden zur nächst zentraler gelegenen Trefferzone weitergeleitet, was in unserem Beispiel der linke Seitentorso ist. Also werden die 7 Panzerpunkte dort abgetragen, wodurch von der ursprünglichen 14 Panzerpunkten in dieser Trefferzone nur noch 7 übrig bleiben. Der nächste Treffer durch einen M-Laser hat einen Schadenswert von 5 und so werden 5 weitere Punkte im linken Torso abgestrichen. Der Treffer durch den letzten M-Laser hat auch wieder einen Schadenswert von 5 Schadenspunkten. Da aber auf dem linken Torso des Hermes II nur noch 2 Panzerpunkte übrig sind, verbleiben 3 Schadenspunkte, die von der Trefferzone nicht mehr absorbiert werden können. Der linke Torso ist jetzt auch vollständig zerstört. Die verbliebenen 3 Schadenspunkte von dem zweiten M-Laser werden zur nächsten zentraler gelegenen Trefferzone weitergeleitet, was in unserem Beispiel der mittlere Torso ist. Also werden die 3 Panzerpunkte dort abgetragen, wodurch von den ursprünglichen 17 Panzerpunkten in dieser Trefferzone nur noch 14 verbleiben. Wenn der mittlere Torso des Hermes II in unserem Beispiel noch weiter 14 oder mehr Schadenspunkte hinnehmen muss, würde er vollständig zerstört, was auch das Ende des Hermes II bedeuten würde.

ZERSTÖRUNG EINES BATTLEMECHS

Ein Mech gilt als zerstört und wird aus dem Spiel genommen, wenn entweder Kopf oder mittlere Torso vollständig zerstört ist.

