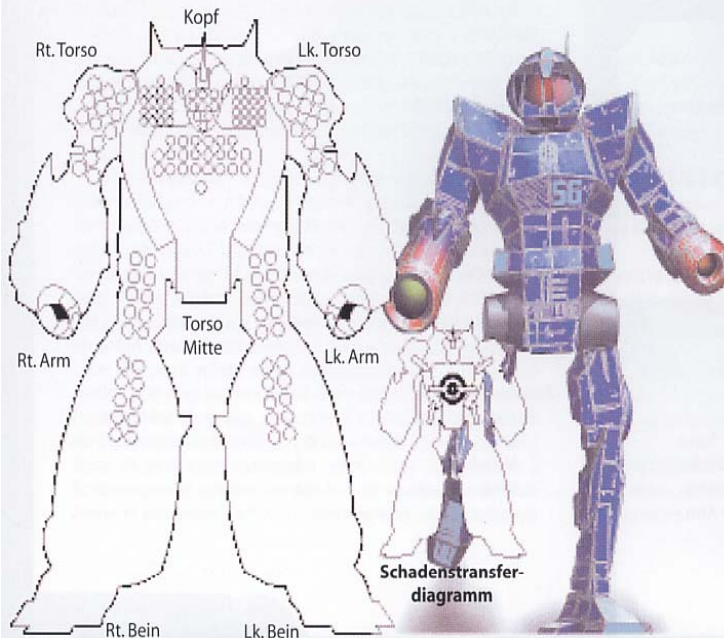


# CLASSIC BATTLETECH®

## QUICKSTART-DATENBLATT



### MECHDATEN

Typ: ENF-4R Enforcer

Tonnage: 50

BP Gehen: 4

BP Laufen: 6

#### Bewaffnung:

#	Typ	Zone	Schaden	N.	M.	W.
1	AK/10	RA	10	5	10	15
1	S-Laser	LA	8	5	10	15
1	L-Laser	LT	3	1	2	3

#### Munition:

Typ	Zone	#
AK/10	RT	10

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
<b>Angreifer</b>	
Bewegung	
Stehen geblieben	0
Gegangen	+1
Gelaufen	+2
<b>Gelände</b>	
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
<b>Ziel</b>	
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
<b>Reichweite</b>	
Entfernung	
Kurz	0
Mittel	+2
Weit	+4