

INHALT

MechWarrior Dark Age

I.	Willkommen bei MechWarrior Dark Age!	2
II.	Spielvorbereitung	6
III.	Die Schlacht	8
IV.	Formationen	22
V.	Gelände	25
VI.	Spielende	29
VII.	Das Standardspiel	31
VIII.	Die MechWarrior-Etikette	31
IX.	Glossar	32

I. Willkommen bei MechWarrior Dark Age!

MechWarrior Dark Age ist ein spannendes und schnelles Figuren-Spiel mit sammelbaren Miniaturen. Es ist im 32. Jahrhundert angesiedelt, in dem gewaltige humanoide Kampfmaschinen, genannt *BattleMechs* (abgekürzt „Mechs“), das Schlachtfeld beherrschen. Du übernimmst das Kommando über deine aus Mechs, Panzern und Infanterie bestehenden Truppen und kämpfst mit anderen Spielern um die Vorherrschaft über das bekannte Universum.

Tip: Beim Durchlesen dieser Regeln stößt du hin und wieder auf kursiv gedruckte Begriffe. Diese Begriffe werden im Glossar auf Seite 32 erklärt.

MechWarrior ist ein Tabletop-Spiel mit sammelbaren Miniaturen. Jede Miniatur wird im Spiel als *Figur* bezeichnet und gehört einer von sechs verschiedenen Fraktionen an:



Dragon's Fury



Swordsworn



Highlanders



Steel Wolves



Spirit Cats



Bannson's Raiders

Wenn du dich mit deinen Freunden zu einem **MechWarrior**-Spiel triffst, dann stellt jeder eine Armee aus seiner eigenen Figurensammlung zusammen. Du kannst deine Armee auf hunderte verschiedene Arten zusammenstellen, entweder indem du nur Figuren einer Fraktion benutzt oder sie aus verschiedenen Fraktionen zusammenstellst. Im momentanen Zeitalter des Krieges greifen die Kommandanten auf jede nur mögliche Hilfsquelle zurück, und jede nur denkbare Zusammenstellung von Armeen konnte auf den Schlachtfeldern schon beobachtet werden.

Du kannst **MechWarrior** mit beliebig vielen Personen spielen, aber am besten funktioniert es mit zwei, drei oder vier Spielern, von denen jeder seine eigene Armee einsetzt. Mit diesen Regeln wirst du lernen, deine Armee gegen andere Spieler ins Feld zu führen und siegreich daraus hervorzugehen.

MechWarrior-Figuren

Bei **MechWarrior** gibt es drei verschiedene Arten von Figuren: Mechs, Fahrzeuge und Infanterie. Jede Figurenart verfügt über ihre eigene Basenform und -größe. Jede Figur besteht aus drei Teilen: der Miniatur, der Basis und der Kampfscheibe. Mechs verfügen außerdem über einen vierten Teil: das Wärmerad.

Die Miniatur

Die detaillierten Miniaturen bei **MechWarrior** ermöglichen die sofortige Identifikation jeder Figur und machen die Kämpfe sehr übersichtlich. Die Miniaturen haben den Maßstab „N“ (1/160).

Die Basis

Es gibt drei verschiedene Basengrößen für die **MechWarrior**-Figuren. Jede Basis enthält wichtige Informationen.

Mech-Figur

Blickwinkel

Fraktions-symbol

Sichtfenster

Toter Winkel

Infanterie-Figur

Figuren-bezeichnung

Blickwinkel

Rang

Punkte-wert

Sammler-nummer

Fahrzeug-Figur

Figuren-bezeichnung

Punkte-wert

Fraktions-symbol

Toter Winkel

Sichtfenster

Rang

1 Rangabzeichen = Grün (G)	>
2 Rangabzeichen = Veteran (V)	>>
3 Rangabzeichen = Elite (E)	>>>
Stern = Einmalig (*)	★

3

Tipp: Für Sammler ist es interessant, dass in der ersten Serie 116 verschiedene MechWarrior-Figuren enthalten sind. Manche Figuren sehen auf den ersten Blick gleich aus, unterscheiden sich jedoch im Rang, im Bemalungsmuster und in den Spielwerten. Jede Figur hat eine Sammlernummer, so dass du genau verfolgen kannst, welche Figuren dir noch in deiner Sammlung fehlen.

Die Kampfscheibe

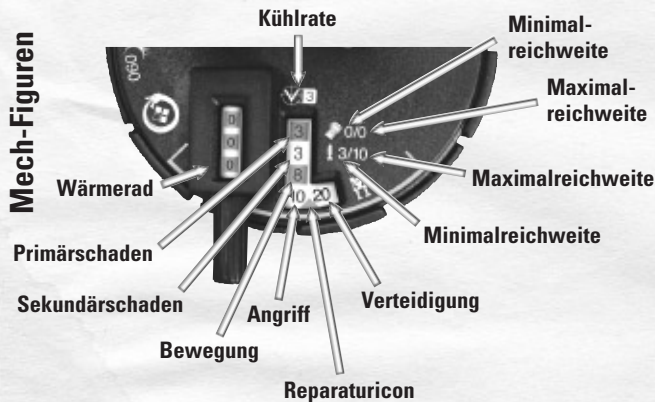
Die Kampfscheibe ist ein einzigartiges Merkmal, das **MechWarrior** von allen anderen futuristischen Miniaturenspielen unterscheidet. Die im Fenster der Basis sichtbaren Werte geben an, wie gut die Figur momentan im Kampf ist. Sobald deine Figur einen *Schadens-Klick* bekommt, hältst du die sie fest und drehst die Kampfscheibe im Uhrzeigersinn zur nächsten Zahlengruppe weiter. Probier es aus. Wie du siehst, ändern sich die Zahlen im Fenster auf der Basis – dadurch wird deine Figur in der Regel schwächer. Bekommt deine Figur jedoch einen *Reparatur-Klick*, so drehst du die Basis einen Klick in die entgegengesetzte Richtung, also gegen den Uhrzeigersinn, so dass es der Figur wieder besser geht.

Das Wärmerad

Mechs haben zusätzlich ein Wärmerad, das sich neben ihrem Sichtfenster befindet. Ist ein Mech im Einsatz, so heizt er sich auf und es wird zunehmend schwieriger, ihn zu steuern. Das Wärmerad zeigt verschiedene farbige Kästchen und Zahlen, die angeben, wie die angestaute Hitze den Mech beeinflusst. Dreht man das Rad gegen den Uhrzeigersinn, erhält der Mech einen *Klick Wärme*, dreht man es im Uhrzeigersinn, erhält er einen *Klick Kühlung*.

Kampfwerte

Die Kampfwerte können im Sichtfenster und auf der Figurenbasis abgelesen werden.

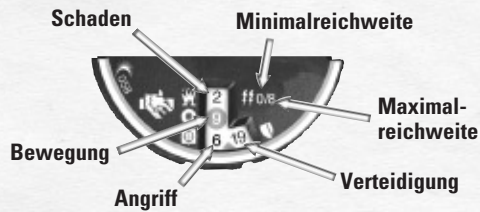


Entfernungssymbole

Energie	
Ballistik	
Nahkampf	

Infanterie- und Fahrzeug-Figuren haben sechs verschiedene Kampfwerte. Vier dieser Werte können sich während des Spiels verändern: Schaden, Bewegung, Angriff und Verteidigung. Diese Werte sind auf der Kampfscheibe im Sichtfenster

Infanterie- und Fahrzeug-Figuren



Bewegungssymbole

Fuß	
Hover	
Kette	
Rad	
Mech	

zu lesen. Die beiden anderen Werte sind Minimalreichweite und Maximalreichweite, die auf der Figurenbasis aufgedruckt sind und sich niemals verändern. Jeder dieser Werte ist neben dem entsprechenden Symbol aufgedruckt.

Mechs haben zehn Kampfwerte. Fünf dieser Werte können sich während des Spiels verändern: Primärschaden, Sekundärschaden, Bewegung, Angriff und Verteidigung. Diese Werte sind auf der Kampfplatte im Sichtfenster zu lesen. Die anderen fünf Werte sind Minimal- und Maximalreichweite für jeweils Primärschaden und Sekundärschaden, sowie die Kühlrate. Diese fünf Werte sind auf der Figurenbasis aufgedruckt und ändern sich niemals. Jeder dieser Werte ist neben dem entsprechenden Symbol aufgedruckt.

Eine Figur kann zusätzlich eine oder mehrere schwarze Reparatur-Icons auf der Kampfplatte aufweisen. Diese schwarzen Dreiecke sind im Sichtfenster zwischen Angriffs- und Verteidigungswert sichtbar. Die Reparatur-Icons beschränken die Anzahl der Reparaturen, die an der Figur durchgeführt werden können.

Spielmaterialien

Zusätzlich zu deinen **MechWarrior**-Figuren und diesem Regelheft benötigst du noch folgendes Zubehör zum Spielen: ein 28 Zoll langes Maßband mit 1-Zoll-Unterteilung und drei sechsseitige Würfel, zwei in Weiß und einer in Schwarz. Dieses Zubehör ist bereits im **MechWarrior**-Starter-Set enthalten. Darüber hinaus brauchst du noch einige Münzen, Knöpfe oder ähnliches als *Spielmarken* und evtl. ein paar einfache Geländeteile.

Mit jedem **MechWarrior**-Set werden runde Aufkleber mitgeliefert, auf die du deinen Namen schreiben und sie danach unter die Basis deiner Figuren kleben kannst. Auf diese Weise weiß jeder Spieler, welche Figuren ihm gehören. Achte darauf, mit dem Aufkleber nicht den Rand zuzukleben, damit die Kampfplatte drehbar bleibt.

Um dich mit den beteiligten Fraktionen bei **MechWarrior: Dark Age** vertraut zu machen, enthält jedes Starter-Set eine von sieben **MechWarrior-Dossier-Karten**. Jede Karte beschreibt eine Fraktion und legt ihre Ziele und Beweggründe innerhalb der Inneren Sphäre dar. Weitere Dossier-Karten über einzelne **MechWarrior**-Piloten und ihre einzigartigen BattleMechs sind in den **MechWarrior: Dark Age** Booster-Packs erhältlich.

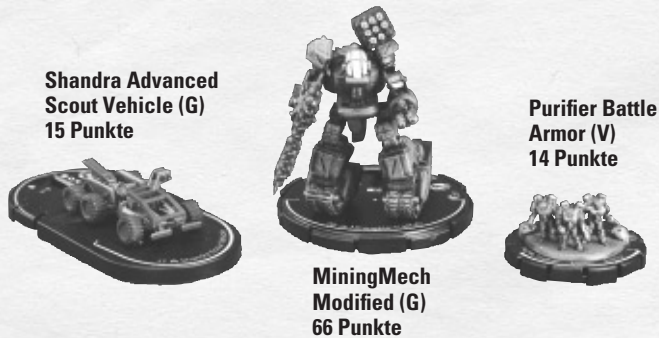
II. Spielvorbereitung

Bevor ihr das Spiel beginnen könnt, müßt ihr eure Armee zusammenstellen und das Schlachtfeld vorbereiten.

Zusammenstellung der Armee

Die Spieler müssen sich vor Beginn des Spiels auf die **Armeegröße** einigen. Armeegrößen sind immer ein Vielfaches von 100 Punkten. Am Anfang sollte man mit einer Armeegröße von 100 Punkten spielen. Wenn du mit den Grundlagen schon ein wenig vertraut bist, kannst du die Armeegröße auf 200 oder 300 Punkte erhöhen. Ein Standard-Spiel wird mit einer Armeegröße von 300 Punkten gespielt.

Jede **MechWarrior**-Figur hat auf ihrer Basis einen Punktwert aufgedruckt. Wähle deine Figuren so aus, dass du mit den zusammengezählten Punktwerten möglichst nah an die vereinbarte Armeegröße herankommst. Du darfst diesen Punktwert zwar unterschreiten oder genau erreichen, nicht aber überschreiten.



Beispiel: Klaus will eine Armee mit einer Armeegröße von 100 Punkten zusammenstellen. Er sucht nach einer schnellen Figur und wählt deshalb ein Shandra Advanced Scout Vehicle aus. Der Scout hat einen Punktwert von 15. Zusätzlich entscheidet er sich für einen Veteran Purifier Battle Armor, um damit feindliche Figuren gefangen zu nehmen. Die Battle Armor kostet 14 Punkte.

Zuletzt wählt Klaus einen MiningMech Modified, der ihn 66 Punkte kostet. Er zählt alle Punkte zusammen und kommt auf insgesamt 95 Punkte (15 + 14 + 66). Sein Armeewert liegt damit unter den vereinbarten 100 Punkten, was in Ordnung ist. Ein Punktwert von über 100 wäre jedoch nicht erlaubt.

Deine Armee darf zwei oder mehr gleiche Figuren enthalten, es sei denn, die Figur ist einmalig. Eine Figur ist einmalig, wenn auf der Basis ein Stern als Rangabzeichen aufgedruckt ist. Es ist jedoch zulässig, dass die gleiche einmalige Figur auch in feindlichen Armeen auf dem Schlachtfeld auftaucht.

Tipp: Wenn du deine Armee zusammenstellst, dann achte darauf, dass du Figuren wählst, die sich ergänzen und dir helfen, deine strategischen Ziele zu erreichen.

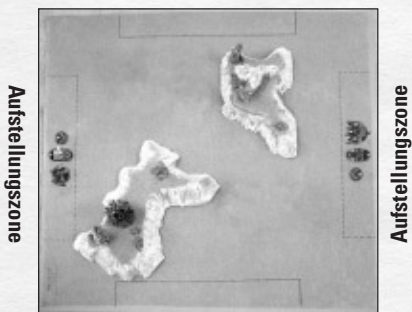
Armeen können darauf ausgelegt sein, den Gegner auszumanövrieren, Gefangene zu machen oder die feindlichen Figuren mit Fernkampf-Angriffen auf Distanz auszuschalten. Natürlich gibt es für jede Strategie auch eine Gegenstrategie, du solltest also genügend Auswahl unter deinen Figuren haben, um jede mögliche Herausforderung deiner Gegenspieler beantworten zu können. Auf unserer Homepage www.mwda.de findest du zahlreiche Tipps und Tricks für die Armeekonstruktion. Erfahrene Spieler stehen dir im Forum mit Rat und Tat zur Seite.

Schlachtfeld aufbauen

Nun ist es an der Zeit, das Schlachtfeld aufzubauen. Am besten eignet sich eine flache, quadratische Fläche mit einer Kantenlänge von 36 mal 36 Zoll (Standard-Spielfläche). Jeder Spieler sucht sich eine Seite des Schlachtfelds aus, auf der sich seine *Aufstellungszone* befindet, die vom Rand aus 3 Zoll ins Schlachtfeld hineinragt und außerdem mindestens 8 Zoll von den Seitenrändern des Schlachtfeldes entfernt liegen muß.

Dann legt jeder Spieler 0 bis 3 Geländeteile neben das Schlachtfeld in den Geländepool. Die verschiedenen Geländeteile werden ausführlich auf Seite 25 behandelt. Als Geländeteile könnt ihr Haushaltsgegenstände (Bücher, Salzstreuer, usw.) verwenden oder passend zurechtgeschnittene Pappe bzw. Stoff.

Jeder Spieler würfelt mit drei Würfeln. Bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist der *Startspieler*.



Der Startspieler nimmt ein Geländeteil aus dem Geländepool und platziert es auf dem Schlachtfeld. Der Spieler zu seiner linken wählt ebenfalls ein Teil und platziert es. Die anderen Spieler setzen dies im Uhrzeigersinn fort.

Jedes Geländeteil muss mindestens 3 Zoll von anderen Geländeteilen, den Aufstellungszonen der Spieler und den Rändern des Schlachtfeldes entfernt platziert werden.

Nachdem alle Geländeteile platziert sind, dreht jeder Spieler die Kampfscheiben seiner Figuren auf die *Starteinstellung*. Diese ist durch ein grünes Dreieck zwischen dem Angriffs- und Verteidigungswert im Sichtfenster gekennzeichnet. Bei Mech-Figuren müssen auch die Wärmeräder auf die Starteinstellung gedreht werden, die durch drei grüne Quadrate im Sichtfenster des Wärmerads gekennzeichnet ist. Dies ist die **Wärme-Starteinstellung**.

Dann platziert der Startspieler seine Armee auf dem Schlachtfeld. Jede Figur muss mit ihrem Mittelpunkt in der Aufstellungszone stehen. Danach stellen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Figuren in ihren Aufstellungszonen auf.

Sobald alle Figuren auf dem Schlachtfeld platziert wurden, kann der Kampf beginnen.

III. Die Schlacht

Bei MechWarrior bewegen die Spieler abwechselnd ihre Figuren und greifen feindliche Figuren an, um das Spiel zu gewinnen. Im Folgenden wird erklärt, wie einzelne Figuren bewegt und Kämpfe durchgeführt werden.

Ziel des Spiels

Bei **MechWarrior Dark Age** erhältst du Siegpunkte für erbeutete, geschlagene und eigene überlebende Figuren – der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel (siehe Seite 29 „Spielende“).

Spielzüge und Befehle

MechWarrior wird in einer Abfolge von Spielzügen gespielt. Der Startspieler macht seinen ersten Zug, dann der Spieler zu seiner linken, und so weiter im Uhrzeigersinn. Scheidet ein Spieler aus dem Spiel aus, werden die Züge in gleicher Weise durchgeführt und der ausgeschiedene Spieler wird in der Zugfolge ausgelassen.

Am Anfang deines Spielzugs hast du eine Anzahl von *Befehlen* zur Verfügung. Die Anzahl der Befehle richtet sich nach dem Punktwert deiner Armee. Für einen Armeewert von jeweils 100 Punkten erhältst du einen Befehl. Ein Armeewert von 200 Punkten gibt dir zwei Befehle, ein Wert von 300 entsprechend drei Befehle, und so weiter. Diese Anzahl von Befehlen bleibt das ganze Spiel über gleich, auch wenn deine Figuren ausgeschaltet oder gefangen genommen werden.

Während deines Spielzugs erteilst du deinen Figuren Befehle. Du kannst die Auswirkungen eines Befehls abwarten, bevor du einen zweiten Befehl gibst. Keine Figur darf mehr als einen Befehl pro Zug erhalten. Du musst nicht unbedingt alle in einem Spielzug zur Verfügung stehenden Befehle nutzen. Nicht genutzte Befehle verfallen allerdings am Ende deines Zuges. Es ist nicht möglich, Befehle für den nächsten Zug aufzusparen.

Es gibt vier Arten von Befehlen:

1. *Bewegung* einer Figur
2. *Fernkampf* einer Figur
3. *Nahkampf* einer Infanterie- oder Mechfigur
4. *Kühlung* einer Mech-Figur

Hast du alle Befehle gegeben, so ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel: Dirk hat 8 Figuren in seiner 300-Punkte-Armee. In jedem Spielzug hat er also 3 Befehle zur Verfügung. In einem seiner Züge möchte er mit einer Figur auf eine feindliche Figur schießen und eine andere näher an den Feind heranbringen. Er gibt einer seiner Figuren einen Fernkampf-Befehl und nachdem er das Ergebnis ermittelt hat, gibt er einer zweiten Figur einen Bewegungs-Befehl. Er will weiter nichts machen und entscheidet sich, seinen dritten Befehl verfallen zu lassen. Beachte, dass Dirk zum Beispiel auch drei Bewegungs-Befehle hätte geben können oder zwei Fernkampf-Befehle und noch einen Kühlbefehl für einen Mech. Bei der Kombination von Befehlen gibt es also keine Beschränkung.

Tipp: Wie du siehst, sind in kleinen 300-Punkte-Spielen die Spielzüge recht schnell vorüber. Mach dir keine Sorgen, wenn du in einem Zug nicht alle Aktionen durchführen kannst, die du gerne machen willst. Die anderen Spieler müssen mit der gleichen Einschränkung leben, und du bist sehr schnell wieder am Zug.

Wichtige Spielbegriffe

Bevor die Befehle im einzelnen beschrieben werden, müssen wir noch einige wichtige Spielbegriffe erklären.

Basenkontakt

Verschiedene Regeln beziehen sich auf den *Basenkontakt*: Eine Figur ist in Basenkontakt mit einer anderen Figur, wenn ihre Figurenbasen sich berühren.

Freundliche und feindliche Figuren

Freundliche Figuren sind die Figuren, die von dir oder einem verbündeten Teamkollegen kontrolliert werden. *Feindliche Figuren* werden von deinen Gegnern kontrolliert. Zu Beginn des Spiels wird festgelegt, welche Figuren freundliche und welche feindliche sind. Dies ändert sich – von einigen seltenen Ausnahmen abgesehen – während des Spiels nicht.

Markieren von Figuren

Wenn du einer Figur einen anderen Befehl als Kühlen gibst, dann markiere sie mit einer Münze oder einem Knopf. Diese *Befehlsmarke* erinnert die Spieler daran, welche Figuren bereits einen Befehl erhalten haben. Am Ende deines Spielzugs kannst du alle Marken von Figuren entfernen, denen du in diesem Zug keinen Befehl gegeben hast.



Ein Mech, der einen Kühlbefehl erhält, bekommt keine Befehlsmarke.

Antreiben

Wenn du ein und derselben Figur in zwei aufeinanderfolgenden Spielzügen einen Befehl gibst, erhält die Figur nach der Ausführung des letzten Befehls einen Schadens-Klick. Wenn die Figur ein Mech ist, erhält sie statt dessen einen Wärme-Klick. Man nennt dies „Antreiben“ und der Schaden stellt die Auswirkungen dar, die durch Überanstrengung und Materialermüdung entstehen. Du darfst einer Infanterie- oder Fahrzeug-Figur nicht in drei aufeinanderfolgenden Spielzügen einen Befehl geben.



Du gibst einer Figur in diesem Spielzug einen Befehl und hast ihr bereits im letzten Zug einen Befehl gegeben. Damit gilt sie als angetrieben und erhält eine zweite Befehlsmarke. Nachdem du den Befehl ausgeführt hast, erhält die Figur einen Schadens-Klick.



Du gibst einem Mech einen Befehl und hast ihm bereits im letzten Zug einen Befehl gegeben. Damit gilt der Mech als angetrieben und erhält, nachdem du den Befehl ausgeführt hast, einen Wärme-Klick.

Tipp: Die Befehlsmarken erinnern dich daran, welche Figur Schaden durch Antreiben erleiden würde. Wenn du Infanterie oder Fahrzeuge antreibst, legst du eine zweite Befehlsmarke an die Figur. Die beiden Befehlsmarken erinnern dich daran, dass du der Figur in diesem Spielzug keinen Befehl geben kannst. Am Ende des Zuges entfernst du dann die beiden Befehlsmarken.

Ausmessen

Werden Entfernungen bei der Aufstellung, der Bewegung oder Fernkampf-Angriffen ausgemessen, dann wird immer vom und zum Basismittelpunkt der Figuren gemessen. Bei vielen Figurenbasen ist der Basismittelpunkt mit einem Punkt gekennzeichnet.

Du darfst während des Spiels jederzeit alle möglichen Entfernungen auf dem Schlachtfeld ausmessen.

Spezialausrüstungen

Auf jeder Kampfscheibe finden sich farbige Quadrate oder Kreise. Diese farbigen Felder sind mit den Werten im Sichtfenster kombiniert und stellen Spezialausrüstung dar, über die die Figur verfügt. Spezialausrüstung kann zerstört werden oder im Laufe des Spiels aufgrund von erhaltenen Schadens- oder Reparatur-Klicks zum Einsatz kommen. Die Beschreibung aller Spezialausrüstungen findest du auf der Spezialausrüstungs-Karte.

Spezialausrüstung, die durch einen Kreis gekennzeichnet ist, wird Einweg-Spezialausrüstung genannt. Wenn du eine Einweg-Spezialausrüstung benutzt, erhältst du einen Schadens-Klick, nachdem der Befehl ausgeführt ist. Dieser Schadens-Klick kann durch nichts vermieden werden und repräsentiert den Munitions- und Treibstoff-Verbrauch oder den Verlust anderer Verbrauchsgüter.

Jede Spezialausrüstung kann benutzt werden, solange die entsprechende farbige Markierung im Sichtfenster der Kampfscheibe zu sehen ist. Taucht bei der Beschreibung der Spezialausrüstung das Wort „optional“ auf, dann gilt die Spezialausrüstung als aktiviert, solange der kontrollierende Spieler die Spezialausrüstung nicht *deaktiviert*. Der Spieler, der eine Figur mit Spezialausrüstung kontrolliert, kann die optionalen Spezialausrüstungen jederzeit deaktivieren. Dies muss er vor der Ausführung eines erteilten Befehls tun. Danach gilt die Spezialausrüstung wieder als aktiviert.

Wärmeeffekte

Erhält ein Mech einen Wärme- oder Kühl-Klick, so können nummerierte und/oder farbige Quadrate im Wärmerad auftauchen. Diese Zahlen und Farbmarkierungen werden Wärmeeffekte genannt. Die Wärmeeffekte sind auf der Spezialausrüstungs-Karte erklärt.

Erhält ein Mech einen Wärme-Klick, so werden eventuelle Würfelwürfe, die Ergebnis von Wärmeeffekten sind, sofort nach Ausführung des Befehls gemacht. Manche Würfe können zusätzliche Wärme-Klicks verursachen. Diese zusätzlichen Wärme-Klicks werden sofort auf dem Wärmerad vermerkt, bevor weitere Würfelwürfe aufgrund folgender Wärmeeffekte gemacht werden. Dies wird fortgesetzt, bis der Mech entweder keine zusätzlichen Wärme-Klicks mehr erhält oder es zur Stilllegung kommt.

Wärmeeffekte, die keinen Würfelwurf verlangen, kommen dauerhaft zur Anwendung, solange sie im Sichtfenster des Wärmerads zu sehen sind.

Zeigt das Wärmerad eine Zahl an, die sich auf den Primärschaden, Sekundärschaden oder die Bewegung bezieht, dann werden die Werte auf der Kampfscheibe modifiziert, indem die Zahl zu dem entsprechenden Wert addiert wird.



Beispiel: Dirks ForestryMech Modified hat in diesem Gefecht schon eine Menge erlebt. Im Moment steht sein Wärmerad auf -1 beim Primärschaden und auf -1 beim Sekundärschaden. Wenn Dirk nun seinen Primär- oder Sekundärschadenswert ermitteln will, so werden die Werte um 1 vermindert.

Wenn eine Figur mehr als einen Wärme- oder Kühl-Klick aufgrund eines einzelnen Befehls erhält, (zum Beispiel zwei Wärme-Klicks aufgrund eines Flammenwerfer-Angriffs) dann werden diese Klicks zunächst vollständig angewandt, bevor eventuelle Wärmeeffekte ausgewürfelt werden.

Stilllegung

Mechs sind mit einem selbsttätigen Sicherheitssystem ausgerüstet, das eine Stilllegung aller Systeme veranlasst, wenn die internen Wärmewerte bis zu einem Punkt ansteigen, der es zu gefährlich macht, den Mech weiterhin in Betrieb zu lassen. Manche Mech-Piloten können aufgrund ihrer Erfahrung oder ihrer Geschicklichkeit die ersten Stilllegungs-Versuche des Systems verhindern. Aber wenn die internen Wärmewerte zu stark ansteigen, dann ist die Stilllegung irgendwann unvermeidlich, ganz egal, was die Piloten versuchen.

Tauchen drei radioaktive Symbole im Sichtfenster des Wärmerads auf, dann ist der Mech automatisch stillgelegt. Ein stillgelegter Mech kann keine weiteren Wärme-Klicks erhalten. Es kann auch zu einer Stilllegung kommen, wenn dich ein Wärmeeffekt zu einem Würfelwurf zwingt, um eine Stilllegung zu vermeiden und dieser fehlschlägt. Wenn ein Mech stillgelegt ist, dann markiere ihn mit zwei Befehlsmarken zur Erinnerung.



Ein stillgelegter Mech kann sich nicht bewegen, alle seine Systeme sind außer Betrieb, und er kann nur einen Kühl-Befehl erhalten. Die Spezialausrüstung eines stillgelegten Mechs gilt bis zum Neustart als deaktiviert. Stillgelegte Mechs können keine Gratsdrehung durchführen. Jede Figur, die einen stillgelegten Mech angreift, erhält einen Modifikator von $+4$ auf ihren Angriffswert.

Neustart

Ein stillgelegter Mech wird automatisch neu gestartet, wenn im Wärmerad die grünen Kästchen der Anfangeinstellung sichtbar werden. Ein Mech kann auch neu gestartet werden, wenn die Wärmeeffekte einen Würfelwurf zum Neustart erlauben und dieser erfolgreich ist. Für einen Neustart musst du dem Mech keinen Befehl geben.

Startet ein stillgelegter Mech neu, wird er wieder wie jede andere Figur behandelt und darf ab dem nächsten Spielzug wieder Befehle erhalten. Die beiden Befehlsmarken, die ihn als stillgelegt gekennzeichnet haben, werden entfernt.

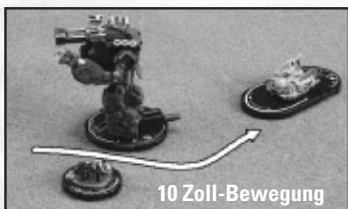
Bewegung

Der aktuelle Bewegungswert einer Figur kann jederzeit im Sichtfenster abgelesen werden. Er gibt die Entfernung in Zoll an, die die Figur maximal zurücklegen kann, wenn sie einen Bewegungsbefehl erhält. Benutze dazu das Maßband. Messe vom Basismittelpunkt deiner Figur aus die Entfernung zur Zielposition. Wenn nötig, kannst du das Maßband auch biegen, um den Bewegungspfad zu ermitteln.



Der Bewegungspfad deiner Figur darf nicht über andere Figurenbasen hinweg führen und nicht zwischen zwei Figuren hindurchführen, die in Basenkontakt stehen. Ansonsten kann sich die Figur durch jeden noch so kleinen Spalt hindurchzwängen, muss allerdings vollständig mit ihrer Basis am Zielort stehen können.

Sind sich alle Spieler darüber einig, dass der Bewegungspfad korrekt ermittelt wurde, dann stelle deine Figur auf die Zielposition. Nach der Bewegung darfst du deine Figur in eine beliebige Richtung drehen. Das ist wichtig, weil du nur Ziele in deinem Blickwinkel angreifen kannst. Es gibt fünf verschiedene Bewegungsarten: Fuß, Hover, Kette, Rad und Mech. Jede Bewegungsart kann Auswirkungen auf deinen Bewegungsmöglichkeiten haben. Mehr darüber unter *Bewegungsarten und Gelände*, Seite 28.



Rennen

Wenn einem Mech ein Bewegungsbefehl gegeben wird, dann kann er auch *rennen*, statt zu gehen. Das verdoppelt seine Geschwindigkeit für diesen Zug, und der Mech erhält einen Wärmeklick zusätzlich zu denen, die sich aus dem Bewegungsbefehl ergeben.

Lösen

Gibst du einer Infanterie- oder Fahrzeug-Figur, die in Basenkontakt mit einer oder mehreren feindlichen Figuren steht, einen Bewegungsbefehl, musst du dich erst vom Gegner *lösen*, bevor du dich bewegen darfst. Werf einen Würfel: Bei einem Ergebnis von 1, 2, oder 3 schlägt der Versuch fehl und die Figur kann in diesem Spielzug ihre Position auf dem Schlachtfeld nicht verändern. Bei einer 4, 5, oder 6 kannst du dich erfolgreich lösen und die Bewegung wie geplant durchführen.

Das Lösen einer Mech-Figur funktioniert genauso, allerdings gelingt ihm der Versuch bereits bei einem Wurf Ergebnis von 3, 4, 5 oder 6 und schlägt nur bei

einer 1 oder 2 fehl. Bei einem fehlgeschlagenen Lösungsversuch darf der Mech in diesem Spielzug seine Position auf dem Schlachtfeld nicht verändern, sich jedoch auf der Stelle drehen.

Eine Figur kann sich automatisch von einer feindlichen Figur lösen, wenn es sich dabei um einen stillgelegten Mech oder ein *Wrack* handelt.

Gratisdrehung

Führt die Bewegung einer Figur zu einem Basenkontakt mit einer oder mehreren feindlichen Figuren, so dürfen diese sich so drehen, dass sie ihren Blickwinkel dem Gegner zuwenden. Diese Gratisdrehung kostet keinen Befehl und gilt auch nicht als Antreiben. Fahrzeuge erhalten keine Gratisdrehung.

Beispiel: *Katrins ForestryMech hat eine Bewegung von 4. Sie gibt dem Mech einen Bewegungsbefehl. Peters Atlas ist nur ein paar Zoll entfernt. Katrin ermittelt den Bewegungspfad und stellt ihren ForestryMech in Basenkontakt mit Peters Atlas. Peter nutzt seine Gratisdrehung, um den feindlichen ForestryMech in den Blickwinkel seines Atlas zu bringen.*

Bewegte Figuren

Figuren gelten als *bewegt*, wenn zu irgend einem Zeitpunkt ihr Basismittelpunkt die Position auf dem Schlachtfeld oder ihr Blickwinkel (außer bei einer Gratisdrehung) verändert wird.

Kampf

Figuren können zwei Kampfbefehle erhalten: Nahkampf oder Fernkampf.

Übersicht

Die folgenden Regeln gelten sowohl für Nahkampf- als auch Fernkampf-Befehle. Unterschiede werden jeweils in den gesonderten Abschnitten für Nahkampf und Fernkampf beschrieben.

2 und 12 als Wurf Ergebnis bei den weißen Würfeln:

Immer wenn du ein Ergebnis für einen Nahkampf- oder Fernkampf-Befehl ermittelst und mit den weißen Würfeln einen 1er-Pasch würfelst, hast du das Ziel automatisch verfehlt. Dies wird *kritischer Patzer* genannt und die angreifende Figur erleidet sofort einen Schadens-Klick. Dies stellt eine explodierende oder nach hinten losgehende Waffe dar.

Würfelst du bei einem Reparaturversuch mit den weißen Würfeln einen 1er-Pasch, so schlägt der Versuch fehl und die Figur, die repariert werden sollte, erleidet sofort einen Schadens-Klick. Dieser Schaden kann durch nichts vermieden werden.

Würfelst du mit den weißen Würfeln einen 6er-Pasch, dann hast du das Ziel automatisch getroffen. Dies wird *kritischer Treffer* genannt und verursacht bei allen betroffenen Zielen einen Extra-Klick Schaden.

Wird beim Versuch, eine Figur zu reparieren, mit den weißen Würfeln ein 6er-Pasch gewürfelt, dann gelingt dies automatisch und die Figur erhält einen zusätzlichen Reparatur-Klick.

Tipp: Selbst wenn du ein Ergebnis von 18 oder mehr brauchst, um ein Ziel zu treffen, kannst du einen Wurf probieren, denn bei einem kritischen Treffer triffst du das Ziel automatisch.

Angriff gegen freundliche Figuren:

Du kannst freundliche Figuren nicht mit einem Befehl, der Schaden verursacht, angreifen. Ebenso wenig kann eine Figur einen Angriff gegen sich selbst richten oder eine Reparatur auf sich selbst anwenden.

Kühlung und Reparatur

Bei der Reparatur einer Figur klickst du die Kampfscheibe entgegen dem Uhrzeigersinn, aber niemals über die Anfangseinstellung hinaus. Beim Kühlen eines Mechs drehst du das Wärmerad im Uhrzeigersinn, aber niemals über die Anfangseinstellung hinaus.

Ausgeschaltete Figuren

Sobald drei Einschusslöcher in ihrem Sichtfenster erscheinen, ist die Figur ausgeschaltet und wird vom Schlachtfeld genommen.



Angriffsphasen

Fernkampf- und Nahkampf-Befehle werden in folgender Reihenfolge abgewickelt, unabhängig davon, ob eine einzelne Figur oder eine Formation (siehe Seite 22) angreift.

1. Die angreifende Figur (oder der Hauptangreifer einer Formation) erhält einen Nahkampf- oder Fernkampf-Befehl.
2. Das Ziel oder die Ziele des Angriffs werden benannt.
3. Falls gewünscht, wird der Versuch der Gefangennahme angekündigt.
4. Der Angreifer legt fest, ob und welche Spezialausrüstung deaktiviert wird.
5. Der Verteidiger legt fest, ob und welche Spezialausrüstung deaktiviert wird.
6. Die Angriffswürfel werden geworfen und die Auswirkungen des Angriffs ermittelt.
7. Ermittle den Schaden und drehe die Kampfscheiben der betroffenen Figuren.
8. Wenn nötig, stelle bei betroffenen Mechs die erhaltenen Wärme-Klicks ein und würfelle als Verteidiger gegebenenfalls die Wärmeeffekte aus.
9. Falls notwendig, werden die Schäden durch Antreiben ermittelt und die Wärmeeffekte für den (oder die) Angreifer ermittelt.
10. Lege eine Befehlsmarke neben jede Figur, die am Angriff beteiligt war.

Fernkampf

Ein Fernkampf-Angriff kann ein Ballistik-Angriff oder ein Energie-Angriff sein, was durch entsprechende Entfernungs-Symbole auf der Kampfscheibe kenntlich gemacht ist. Diese Angriffsformen umfassen alle möglichen Waffentypen von Lasern über Maschinengewehre und Autokanonen bis hin zu Partikelprojektor-Kanonen und Raketen. Eine Figur mit Fernkampf-Befehl wird *Schütze* genannt.

Die Figuren tragen jeweils zwei Entfernungswerte paarweise auf ihrer Basis, getrennt durch einen Schrägstrich. Die linke Zahl ist die Minimalreichweite, die rechte die Maximalreichweite. Sind die Maximalreichweite und der Angriffswert größer als 0, so kann die Figur einen Fernkampf-Befehl erhalten.

Um einen Fernkampf durchzuführen, legst du das Maßband mit einem Ende an die Mitte der Figurenbasis des Schützen und ziehst eine gerade Linie zum Basismittelpunkt des Ziels. Dies ist die *Schusslinie*.

Die Schusslinie muss durch den Blickwinkel des Schützen führen und die Entfernung darf weder über der Maximalreichweite noch unter der Minimalreichweite des Schützen liegen. Das Ziel des Fernkampf-Angriffs darf sich auch in Basenkontakt mit dem Schützen befinden, solange die oben genannten Bedingungen erfüllt sind.

Die Schusslinie einer Infanterie- oder Fahrzeug-Figur, die auf einen Mech zielt, ist nur blockiert, wenn sie die Figurenbasis eines anderen Mechs kreuzt. Zielt die Figur auf eine feindliche Infanterie- oder Fahrzeug-Figur, dann ist die Schusslinie durch jede andere Figurenbasis blockiert, die in der Schusslinie liegt.

Für einen Mech, der auf einen anderen Mech zielt, ist die Schusslinie blockiert, wenn die Basis eines anderen (dritten) Mechs in der Schusslinie steht. Ist die Schusslinie blockiert, dann darf das Ziel nicht angegriffen werden. Du darfst jederzeit überprüfen, ob eine Schusslinie vorhanden ist.

Mech-Figuren haben sowohl einen Primär- als auch einen Sekundärschadenswert. Wird ein Fernkampf-Angriff durchgeführt, dann muss vor dem Wurf angesagt werden, ob die Primär- oder die Sekundärwaffen (und damit auch die entsprechenden Angriffs- und Reichweitenwerte) zum Einsatz kommen sollen. Diese Ansage bestimmt auch, ob es sich um einen Ballistik- oder einen Energie-Angriff handelt. Unterlässt ein Spieler diese Ansage, dann werden die Primärwaffen benutzt. Ist ein Angriff mit der Primärwaffe nicht möglich, dann verfällt der Angriff und der Befehl dazu.

Eine feindliche Figur, die sich in Basenkontakt mit einer freundlichen Figur befindet, darf nicht das Ziel eines Fernkampf-Befehls werden, es sei denn, der Schütze befindet sich ebenfalls in Basenkontakt mit diesem Gegner.



Panzer

Fahrzeug

Mech

Dieser Panzer zieht eine Schusslinie aus seinem Blickwinkel zu seinem Ziel. Das Ziel ist weniger als 12 Zoll und weiter als 2 Zoll entfernt. Die Schusslinie zum Mech ist durch das dazwischen stehende Fahrzeug nicht blockiert und der Panzer kann somit einen Fernkampf-Befehl erhalten.

Befinden sich eine oder mehrere feindliche Figuren in Basenkontakt mit deiner Figur, darfst du dieser Figur nur Fernkampf-Ziele zuweisen, die in Basenkontakt mit ihr stehen.

Die Ergebnisse des Fernkampfes werden ermittelt, indem 3 Würfel geworfen werden und das Ergebnis zum Angriffswert addiert wird. Führt die Schusslinie durch den Toten Winkel des Ziels, so addiere 2 zum Ergebnis. Ist das Ergebnis größer oder gleich dem in der Kampfscheibe sichtbaren Verteidigungswert des Zieles, so hast du das Ziel getroffen und beschädigt.

Bestimmte Spezialausrüstungen – wie z.B. „Ausweichen“ – oder andere Modifikatoren (wie eine Fernkampfformation) können den Verteidigungswert des Ziels oder den Angriffswert des Schützen beeinflussen.

Schaden

Trifft deine Figur ein einzelnes Ziel mit einem Fernkampf-Angriff, dann schaue auf den Schadenswert. Ist es ein Ballistik-Angriff, dann entspricht dieser Wert der Anzahl verursachter Schadens-Klicks.

Handelt es sich um einen Energie-Angriff und das Ziel ist ein Fahrzeug oder ein Mech, dann erhält das Ziel die entsprechende Anzahl an Schadens-Klicks. Infanterie-Figuren erhalten durch einen gelungenen Energie-Angriff nur einen Schadens-Klick. Spezialausrüstung (wie beispielsweise „Reflektivpanzerung“) oder Modifikatoren (wie Mehrfach-Fernkampf-Angriffe) können die Anzahl verursachter Schadens-Klicks beeinflussen.

Wärme durch Energie-Waffen

Wird ein Mech von einem Energie-Angriff getroffen, durch den er wenigstens einen Schadens-Klick erleidet, dann erhält er zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Treffers einen Wärme-Klick. Pro Spielzug kann ein Mech nur einmal von dieser Auswirkung betroffen werden, auch wenn er mehrmals getroffen wird.

Indirekter Beschuss durch Ballistik-Waffen

Eine Figur mit einem Ballistik-Fernkampfwert größer als 0 und einer Maximalreichweite größer 0 kann einen Fernkampf-Angriff gegen ein einzelnes Ziel durchführen, auch wenn die Schusslinie blockiert ist. Dies nennt man *indirekten Beschuss*. Die Schusslinie muss nach wie vor vom Mittelpunkt des Schützen durch den Blickwinkel zum Mittelpunkt des Ziels verlaufen, wird aber weder durch Gelände noch durch Figurenbasen blockiert. Auch darf die Schusslinie weder die Maximalreichweite überschreiten noch die Minimalreichweite unterschreiten.

Eine Figur, die in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur steht, darf keinen indirekten Beschuss durchführen. Ebenso darf kein indirekter Beschuss durchgeführt werden, wenn sich das Ziel in Basenkontakt mit einer freundlichen Figur befindet.

Um das Ergebnis des indirekten Beschusses zu ermitteln, würfel mit 3 Würfeln und addiere das Ergebnis zum Angriffswert deiner Figur. Der Verteidigungswert des Ziels wird um 3 erhöht. Ist das Ergebnis gleich oder höher als der Verteidigungswert des Ziels, dann hast du das Ziel getroffen und beschädigt. Das Ziel erleidet Schadens-Klicks in Höhe des Schadenswerts der angreifenden Figur, höchstens aber zwei Schadens-Klicks.

Mehrere Fernkampf-Ziele

Einige Figuren weisen 1, 2, 3 oder 4 Energie- bzw. Ballistik-Symbole neben ihrem Reichweitenwert auf. Die Anzahl gibt an, wieviele verschiedene Ziele du maximal mit einem Fernkampf angreifen kannst. Schiesst du auf mehr als ein Ziel, dann musst du zu jedem Ziel eine Schusslinie haben. Ein und dasselbe Ziel darf mit einem Fernkampf-Befehl nicht mehrfach angegriffen werden.

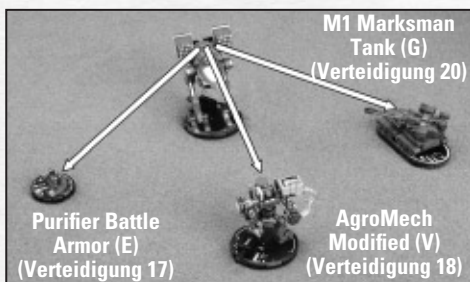
Typ: Bestimmte Spezialausrüstungen wie zum Beispiel „Anti-Infanterie“ erlauben ebenfalls einen Fernkampf gegen mehrere Ziele, wobei aber nur eine Schusslinie zum Hauptziel des Angriffs gezogen werden muss.

Du mußt nicht unbedingt so viele Ziele angreifen, wie du Symbole auf der Kampfscheibe hast. Wenn du zum Beispiel bei einer Figur drei Energie-Symbole für die Primärwaffen hast, kannst du dich entscheiden, ob du ein, zwei oder drei Ziele angreifen möchtest.

Greift deine Figur mehr als ein Ziel mit einem Fernkampf an, so wird dennoch nur ein Angriffswurf durchgeführt. Dadurch kann es sich ergeben, dass Figuren mit niedrigem Verteidigungswert getroffen und andere Figuren mit hohem Verteidigungswert verfehlt werden.

Um das Ergebnis eines solchen Fernkampfs zu ermitteln, würfel mit 3 Würfeln und addiere das Ergebnis zum Fernkampfwert des Schützen. Ist das Ergebnis gleich oder höher als der Verteidigungswert des Ziels, so ist das Ziel getroffen und wird beschädigt. Feuerst du mit einem Befehl auf mehrere Ziele, so darfst du deinen Schadenswert beliebig unter den getroffenen Ziele verteilen.

Beispiel: Michael gibt seinem Catapult Mech einen Fernkampfbefehl. Der Sekundär-Schadenswert hat drei Ballistik-Symbole und einen Schadenswert von 4.



Er wählt drei feindliche Figuren aus, die innerhalb der Minimalreichweite von 5 und der Maximalreichweite von 14 Zoll stehen und sich im Blickwinkel des Mechs befinden. Die Schusslinien sind nicht blockiert und der Catapult ist nicht in Basenkontakt mit feindlichen Figuren. Also Feuer frei!

Der Angriffswert des Catapult ist 10, Michael würfelt mit drei Würfeln und erhält als Ergebnis eine 8.

Der Angriffswert ist also 18 ($10 + 8$). Michael vergleicht nun seine 18 mit den Verteidigungswerten der drei Ziele: Ein AgroMech Modified mit einem Verteidigungswert von 18, eine Purifier Battle Armor mit Verteidigungswert 17 und ein M1 Marksman Tank mit einem Verteidigungswert von 20.

Der Angriff des Catapult verfehlt den Marksman, aber er trifft den AgroMech und die Battle Armor. Michael kann nun 4 Schadens Klicks auf die getroffenen Figuren verteilen und entscheidet sich, dem AgroMech 3 Schadens-Klicks zu geben und der Battle Armor 1 Schadens-Klick.

Nahkampf

Der Nahkampf ist der direkte Kampf zwischen den Figuren.

Der Blickwinkel des Angreifers muss in Basenkontakt mit dem Ziel stehen, damit er einen Nahkampf-Angriff machen darf. Fahrzeuge können keine Nahkampf-Angriffe durchführen. Ein Nahkampfangriff gilt weder als Ballistik- noch als Energieangriff.

Werfe 3 Würfel und addiere das Ergebnis zum Angriffswert deiner Figur. Steht der Blickwinkel der angreifenden Figur im toten Winkel des Ziels, so addiere 2 zum Gesamtergebnis. Ist das Ergebnis größer oder gleich dem Verteidigungswert des Ziels, so hast du es getroffen. Es gibt weitere Modifikatoren (wie eine Nahkampf-Formation oder der Versuch einer Gefangennahme), die entweder den Angriffswurf oder Verteidigungswert verändern können.

Schaden

Trifft eine Infanterie-Figur ein Ziel mit einem Nahkampf-Angriff, dann erleidet das Ziel Schadens-Klicks in Höhe des Schadenswerts der Infanterie-Figur.

Trifft ein Mech ein Ziel mit einem Nahkampfangriff trifft, dann erleidet das Ziel Schadens-Klicks in Höhe seines Primärschadenswerts. Darüber hinaus verfügen einige Mechs über einen speziellen Schadenswert, der durch ein Faust-Symbol auf der Figurenbasis angezeigt und Nahkampf-Schaden genannt wird. Erteilst du einem Mech mit Faust-Symbol einen Nahkampf-Befehl, so kannst du wählen, ob der Faust- oder der Primärschadenswert zum Einsatz kommt. Du musst vor dem Würfelwurf ankündigen, welcher Wert und damit welche Auswirkungen aus Spezialausrüstung eingesetzt werden sollen. Spezialausrüstung (wie „Nahkampfwaffen“) und Wärmeeffekte können den Nahkampf-Schaden zusätzlich beeinflussen.



Gefangennahme

Eine Infanterie-Figur kann einen Nahkampf-Angriff ausführen, um ein Ziel gefangen zu nehmen, anstatt es zu beschädigen. Nur Infanterie-Figuren können versuchen, eine Gefangennahme durchzuführen, während das Ziel der Gefangennahme jeder beliebige Figurentyp sein darf. Beim Versuch einer Gefangennahme ist der Verteidigungswert der Zielfigur um 3 erhöht. Wird ein Treffer erzielt, so nimmt der Angreifer den Verteidiger gefangen, aber der Verteidiger erleidet keinen Schadens-Klick. Bei einem Fehlschlag erleidet der Angreifer einen Schadens-Klick, der nicht verhindert werden kann.

Die Figur, die eine andere gefangen hält, wird *Wächter* genannt. Eine gefangene Figur wird *Gefangener* genannt. Ein Gefangener kann keinen Befehl erhalten und jegliche Spezialausrüstung ist deaktiviert. Solange eine Figur gefangen ist, wird sie von allen Spielern weder als freundliche noch als feindliche Figur angesehen und auch nicht bei Bewegungs-Formationen mitgezählt. Gefangene werden auch bei Lösungsversuchen nicht beachtet, doch darf der Wächter den Basenkontakt zum Gefangenen niemals freiwillig verlassen. Gefangene können nicht an andere Figuren übergeben werden.

Bereits erhaltene Befehlsmarken wirken sich weiter auf die gefangene Figur aus. Am Ende des Spielzugs des Spielers, zu dessen Armee die gefangene Figur zu Spielbeginn gehörte, werden alle Befehlsmarken von der Figur entfernt. Da

Gefangene keine Befehle erhalten können, erhalten sie im weiteren Verlauf keine neuen Befehlsmarken mehr.

Ein Wächter darf nur einen Gefangenen haben. Das wird deutlich gemacht, indem Wächter und Gefangener immer in Basenkontakt bleiben. Keine Figur darf einen Gefangenen zum Ziel eines Angriffs erklären, es sei denn die Figur besitzt die Spezialausrüstung „Kurzschliessen“. Eine gefangene Figur erhält niemals Schaden, auch nicht durch Anti-Infanterie-Angriffe.

Gefangene Mechs können nicht bewegt werden und auch ihre Ausrichtung nicht ändern. Wenn nötig, kann der Mech am Ende des Spielzuges des Spielers, zu dessen Armee er zu Spielbeginn gehörte, noch kühlen.

Eine gefangene Infanterie- oder Fahrzeug-Figur bewegt sich immer zusammen mit ihrem Wächter, und zwar mit dem niedrigeren Bewegungswert der beiden. Der Wächter kann Bewegungsspezialausrüstung (falls vorhanden) für beide einsetzen, wenn dies für die Ausrüstung nicht explizit untersagt ist. Der Wächter darf nur Bewegungs-Befehle erhalten und eine Wächter-Figur darf nicht so gestellt werden, dass der Gefangene nicht mehr daneben platziert werden kann.

Der Wächter darf ebenfalls nicht zum Ziel eines Fernkampf-Angriffs oder einer Gefangennahme werden, es ist jedoch möglich, ihn mit einem normalen Nahkampf-Angriff anzugreifen.

Wird ein Wächter ausgeschaltet, dann gilt die gefangene Figur als befreit und darf wieder normal Befehle entgegennehmen. Befindet sich die ehemals gefangene Figur bei der Beendigung der Gefangenschaft in blockierendem Gelände, dann gilt sie als ausgeschaltet und der Spieler, der die Figur gefangen hielt, erhält die Siegpunkte für die Ausschaltung der Figur.

Wenn die gefangene Figur im späteren Verlauf des Spiels zu einer freundlichen oder feindlichen Figur wird, dann gelten die Einschränkungen für den Wächter nicht länger und die ehemalige Wächter-Figur kann wieder normal Befehle erhalten.

Spezialangriffe

Fahrzeuge und Mechs können spezielle Angriffe durchführen, die es ihnen ermöglichen, Bewegung und Angriff im gleichen Zug zu kombinieren.

Rammen

Fahrzeuge mit einem Angriffswert größer als 0 haben die Möglichkeit, einen Ramm-Angriff durchzuführen. Will ein Fahrzeug eine andere Figur rammen, darf sie zu Beginn des Spielzuges nicht in Basenkontakt mit feindlichen Figuren stehen. Dem Fahrzeug muss ein Bewegungs-Befehl gegeben werden und die Bewegung muss im Basenkontakt zu einem einzelnen Ziel enden. Alle Gelände-Modifikatoren kommen zur Anwendung. Eine Bewegungs-Formation kann keinen Ramm-Angriff durchführen. Infanterie-Figuren dürfen nicht Ziel eines Ramm-Angriffs werden.

Das Ziel eines Ramm-Angriffs darf eine Gratsdrehung durchführen, es sei denn, das ramrende Fahrzeug steht bereits zu Beginn des Spielzuges im toten Winkel des Ziels und beendet seine Bewegung in Basenkontakt mit dem toten Winkel des Ziels. Sind Fahrzeuge das Ziel eines Ramm-Angriffs, so erhalten sie grundsätzlich keine Gratsdrehung.

Ob ein Ramm-Angriff gelingt, wird mit 3 Würfeln ermittelt. Addiere das Ergebnis zum Angriffswert des rammenden Fahrzeugs und vergleiche ihn mit dem Verteidigungswert des Ziels. Ist das Ergebnis größer oder gleich, war das Rammen erfolgreich und das Ziel erleidet zwei Schadens-Klicks.

Das rammende Fahrzeug selbst erleidet ebenfalls einen Schadens-Klick, unabhängig davon, ob das Ziel getroffen wurde oder nicht. Dieser Schaden kann nicht verhindert werden. Beginnt das rammende Fahrzeug seinen Zug im toten Winkel des Ziels und beendet es ihn in Basenkontakt mit dem toten Winkel des Ziels, wird 2 zum Angriffswurf addiert.

Ein Ramm-Angriff ist weder ein Ballistik- noch ein Energie-Angriff. Ein Fahrzeug, das einen Ramm-Angriff durchführt, kann keine Spezialausrüstung einsetzen, die einen Nahkampf- oder Fernkampf-Befehl erfordert.

Sturmangriff

Mech-Figuren mit einem Angriffswert größer 0 können *Sturmangriffe* machen. Ein Mech, der diesen Angriff ausführen will, darf zu Beginn des Spielzugs nicht in Basenkontakt mit feindlichen Figuren stehen. Dem Mech muss ein Bewegungs-Befehl zum Rennen gegeben werden und die Bewegung muss im Basenkontakt zu einem einzelnen Ziel enden. Alle Gelände-Modifikatoren kommen zur Anwendung. Infanterie-Figuren dürfen nicht Ziel eines Sturmangriffs sein.

Das Ziel eines Sturmangriffs darf eine Gratisdrehung durchführen, es sei denn, der angreifende Mech steht bereits zu Beginn des Spielzugs im toten Winkel des Ziels und beendet seine Bewegung in Basenkontakt mit dem toten Winkel des Ziels. Sind Fahrzeuge das Ziel eines Sturmangriffs, so erhalten sie grundsätzlich keine Gratisdrehung.

Um das Ergebnis des Sturmangriffs zu ermitteln, wirf 3 Würfel. Addiere das Ergebnis zum Angriffswert des angreifenden Mechs und vergleiche diesen Wert mit dem Verteidigungswert des Ziels. Ist das Ergebnis größer oder gleich, so war der Sturmangriff erfolgreich und das Ziel erleidet Schadens-Klicks entsprechend dem Primärschaden des angreifenden Mechs +1.

Beginnt der angreifende Mech seinen Zug im toten Winkel des Ziels und beendet er ihn in Basenkontakt mit dem toten Winkel des Ziels, wird 2 zum Angriffswurf addiert.

Der angreifende Mech erleidet einen Schadens-Klick und einen Wärme-Klick, unabhängig davon, ob der Sturmangriff erfolgreich war oder nicht. Hinzu kommt noch der zusätzliche Wärme-Klick, weil der Mech gerannt ist. Ein Sturmangriff ist weder ein Ballistik- noch ein Energieangriff. Ein Mech, der einen Sturmangriff durchführt, kann keine Spezialausrüstung einsetzen, die einen Nahkampf- oder Fernkampf-Befehl erfordert.

Todessprung

Eine Mech-Figur mit einem Angriffswert größer 0 und der Spezialausrüstung „Sprungdüsen“ kann einen *Todessprung*-Angriff ausführen. Ein Mech, der einen Todessprung ausführen will, darf sich zu Beginn des Spielzugs nicht in Basenkontakt mit feindlichen Figuren befinden. Der Mech muss einen Bewegungs-Befehl mit Sprungdüsen-Einsatz erhalten und seine Bewegung in Basenkontakt

mit einem einzelnen Ziel beenden. Infanterie-Figuren dürfen nicht das Ziel eines Todessprungs sein. Das Ziel erhält bei einem Todessprung keine Gratisdrehung. Gelände-Modifikatoren werden nicht beachtet. Aufgrund der Schwierigkeit dieser Angriffsmethode wird der Verteidigungswert des Ziels um 2 erhöht.

Um das Ergebnis des Todessprungs zu ermitteln, wirf 3 Würfel. Addiere das Ergebnis zum Angriffswert des Mechs und vergleiche diesen Wert mit dem Verteidigungswert des Ziels. Fällt das Ergebnis größer oder gleich dem Verteidigungswert des Ziels aus, war der Todessprung erfolgreich und das Ziel erleidet Schadens-Klicks entsprechend dem Primärschaden des Mechs +2. Der Angreifer erhält einen Schadens-Klick.

Ist der Todessprung nicht erfolgreich, erleidet der Angreifer zwei Schadens-Klicks und das Ziel darf, wenn es ein Mech ist, eine Gratisdrehung durchführen. Ein Todessprung ist weder ein Ballistik- noch ein Energie-Angriff. Ein Mech, der einen Todessprung ausführt, kann keine Spezialausrüstung einsetzen, die einen Nahkampf- oder Fernkampf-Befehl erfordern würde.

Tip: Sturmangriff und Todessprung sind nützlich, um feindliche Figuren mit Verteidigungs-Spezialausrüstung wie „Reaktivpanzerung“ oder „Schwerer Panzerung“ zu beschädigen.

Reparatur von Figuren

Mit Reparatur-Spezialausrüstung ist es möglich, Schadens-Klicks auf der Kampfscheibe zu beseitigen. Beim Reparieren wird die Kampfscheibe entgegen dem Uhrzeigersinn gedreht. Mehrere Reparatur-Klicks werden einzeln nacheinander ausgeführt. Taucht auf der Kampfscheibe der zu reparierenden Figur ein schwarzes Dreieck oder das grüne Anfangseinstellungs-Icon auf, kann die Figur nicht weiter repariert werden. Überzählige Reparatur-Klicks verfallen.

Kühlen von Figuren

Um einen Mech zu kühlen, kannst du entweder einen Kühlbefehl geben oder ihm in einer Runde keinen Befehl geben. Nach jeder Runde, in der ein Mech keinen Befehl bekommt, erhält er einen Kühl-Klick. Zum Kühlen drehst du das Wärmerad einen Klick im Uhrzeigersinn. Sobald im Sichtfenster des Wärmerads die Anfangseinstellung auftaucht, kann nicht weiter gekühlt werden.

Gibst du einem Mech einen Kühlbefehl, so erhält der Mech Kühl-Klicks in Höhe seiner Kühlrate. Ein Mech, der einen Kühlbefehl erhält, bekommt keine Befehlsmarke. Unabhängig davon behält der Mech bereits vorhandene Befehlsmarken, denn er hat in diesem Spielzug ja einen Befehl erhalten.

IV. Formationen

Ein Befehl, den du einer Figur erteilst, kann von mehreren freundlichen Figuren mit Hilfe von Formationen mitgenutzt werden. Du kannst frei entscheiden, ob du eine Formation benutzen willst oder nicht. Eine Formation besteht nur für die Dauer eines Befehls. Formationen haben vor und nach dem Befehl sowie während der Züge anderer Spieler keine Auswirkungen.

Einschränkungen: Alle Mitglieder einer Formation müssen der gleichen Fraktion angehören. Sieh dir die Fraktionssymbole auf der Figurenbasis an, um festzustellen, ob die Figuren einer Formation angehören. Söldnerfiguren können niemals Teil einer Formation sein.

Bewegungsformationen

Mechs können nicht an einer Bewegungsformation teilnehmen.

Sind 3, 4 oder 5 Infanterie- und/oder Fahrzeug-Figuren so angeordnet, dass jede Figur in Basenkontakt mit einer anderen freundlichen Figur ist, so kann diese Gruppe zu einer Bewegungsformation erklärt werden. Nur Figuren, die auch Bewegungsbefehle erhalten dürfen, können an einer Bewegungsformation teilnehmen. Erteilst du nun einer Figur aus der Bewegungsformation einen Bewegungs-Befehl, dann können sich alle Figuren der Bewegungsformation bewegen. Der Bewegungswert jeder Figur wird auf den Bewegungswert der langsamsten Figur in der Formation reduziert. Alle Figuren der Formation werden nacheinander bewegt. Der Befehl endet, wenn sich jedes Mitglied der Formation bewegt hat. Die Figuren müssen so bewegt werden, dass jede Figur wieder in Basenkontakt mit mindestens einer Figur aus der Formation ist. Die Bewegungsformation kann sich also am Ende des Zuges nicht in zwei oder mehr Gruppen aufteilen.

**Hauberk Battle Armor (E),
Bewegung 6, bewegt sich als erstes**



**Fox Armored Car (V),
Bewegung 12,
bewegt sich als drittes**

**Hoverbike Squad (V), Bewegung 12,
bewegt sich als zweites**



Obwohl nur eine Figur einen Bewegungsbefehl erhalten hat, werden alle an der Formation beteiligten Figuren mit einer Befehlsmarke versehen und so behandelt, als hätten sie einen Befehl erhalten. Es kann

**Erste Bewegung:
5 Zoll**

**Zweite Bewegung:
6 Zoll**

**Dritte Bewegung:
4 Zoll**

also vorkommen, dass einige Figuren in einer Bewegungsformation dadurch angetrieben werden und andere nicht. Dies hängt davon ab, welche Figuren im Spielzug davor bereits einen Befehl erhalten haben.

Mißlingt einer Figur einer Bewegungsformation ein Lösungsversuch, so darf sie sich nicht bewegen, kann sich aber noch drehen, vorausgesetzt, es handelt sich

um eine Infanterie-Figur. Andere Figuren in der Formation können sich normal bewegen, müssen sich aber am Ende des Zuges in Basenkontakt zueinander befinden – einschließlich der Figur, die sich nicht lösen konnte.

Tipp: Bewegungsformationen haben den Vorteil, dass du mit einem einzigen Befehl mehrere Figuren bewegen kannst.

Spezialausrüstung, die einen Bewegungsbefehl erfordert, bei dem gesagt wird „aber bewege die Figur nicht“ (zum Beispiel „Kurzschließen“), kann an einer Bewegungsformation nicht teilnehmen.

Kampf-Formationen

Es gibt zwei Arten von Kampfformationen: Fernkampf- und Nahkampfformationen. Bei einer Kampfformation wird immer eine Figur als Hauptangreifer ausgewählt, dessen Angriffs- und Schadenswert herangezogen wird, wobei ihm die anderen Figuren der Formation unterstützen.

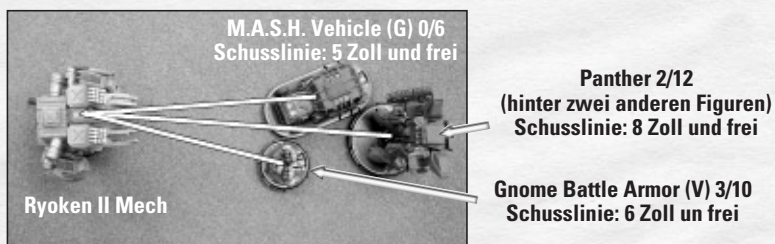
Kritische Patzer bei Formationsangriffen

Würfelst du mit den weißen Würfeln einen 1er-Pasch, so schlägt der Angriff automatisch fehl und nur der Hauptangreifer erhält einen Schadens-Klick.

Fernkampfformation

Sind 3, 4 oder 5 deiner Figuren so angeordnet, dass jede Figur die Basis einer anderen freundlichen Figur berührt, dann kannst du die Gruppe zu einer *Fernkampfformation* erklären. Nur Figuren, die auch einen Fernkampfbefehl erhalten können, dürfen an einer Fernkampfformation teilnehmen. Gibst du einer dieser Figuren einen Fernkampfbefehl, so tragen alle Figuren der Formation zum Angriff bei. Die Figur, der du den Fernkampfbefehl gibst, ist der *Hauptangreifer*. Eine Fernkampfformation kann sich nur gegen ein einzelnes Ziel richten und auch nur mit der Absicht, dem Ziel Schaden zuzufügen, nicht etwa, um es zu reparieren.

Jedes Mitglied der Fernkampfformation muss eine Schusslinie zum Ziel haben. Das Ziel muss sich innerhalb der Maximalreichweite und außerhalb der Minimalreichweite aller Formationsmitglieder befinden.



Diese Figuren der Swordsworn-Fraktion bilden eine Fernkampfformation. Die Schusslinien sind nicht blockiert und innerhalb der Reichweitenwerte jeder Figur. Der Panther wird als Hauptangreifer ausgewählt. Zum Angriffswurf wird 4 addiert, weil zwei weitere Figuren an der Formation teilnehmen.

Um das Ergebnis zu ermitteln wird der Angriffs- und Primärschadenswert des Hauptangreifers herangezogen. Jede weitere Figur in der Fernkampfformation fügt dem Angriffswurf 2 Punkte hinzu. Kann mindestens eine Figur der Formation eine Schusslinie durch den Toten Winkel des Ziels ziehen, so gibt es einen zusätzlichen Bonus von +2 auf den Wurf. Einen Schadensbonus gibt es nicht.

Obwohl nur eine Figur der Formation einen Fernkampfbefehl erhält, werden alle beteiligten Figuren mit einer Befehlsmarke versehen und so behandelt, als hätten sie einen Befehl erhalten. Es kann also vorkommen, dass einige Figuren in einer Fernkampfformation dadurch angetrieben werden und andere nicht. Dies hängt davon ab, welche Figuren im Spielzug davor bereits einen Befehl erhalten haben.

Typ: Fernkampfformationen sind geeignet, um Ziele mit sehr hohem Verteidigungswert zu treffen.

Nahkampfformation

Stehen 2 oder 3 deiner Infanterie- oder Mech-Figuren mit ihrem Blickwinkel in Basenkontakt mit der gleichen feindlichen Figur, kannst du diese Gruppe zu einer Nahkampfformation machen. Im Gegensatz zu den bisher beschriebenen Formationen ist es nicht erforderlich, dass sich deine Figuren in Basenkontakt miteinander befinden. Nur Figuren, die einen Nahkampfbefehl erhalten können, dürfen an einer Nahkampfformation beteiligt sein.

Gibst du einer deiner Figuren in der Formation einen Nahkampfbefehl, dann tragen alle Figuren der Formation zum Angriff bei. Die Figur, der du den Nahkampfbefehl gibst, wird Hauptangreifer genannt. Eine Nahkampfformation kann sich nur gegen ein einzelnes Ziel richten und auch nur mit der Absicht, dem Ziel Schaden zuzufügen, nicht etwa, um es zu reparieren.

Um das Ergebnis zu ermitteln wird der Angriffs- und Primärschadenswert des Hauptangreifers herangezogen. Jede weitere Figur in der Nahkampfformation liefert einen Bonus von +2 auf den Angriffswurf. Befindet sich eine der angreifenden Figuren im Toten Winkel des Ziels, so werden dem Angriffswurf zusätzlich 2 Punkte hinzugefügt. Einen Schadensbonus gibt es nicht.

Obwohl nur eine Figur einen Nahkampfbefehl erhält, werden alle an der Formation beteiligten Figuren mit einer Befehlsmarke versehen und so behandelt, als hätten sie einen Befehl erhalten. Es kann also vorkommen, dass einige Figuren in einer Nahkampfformation dadurch angetrieben werden und andere nicht.

Dies hängt davon ab, welche Figuren im Spielzug davor bereits einen Befehl erhalten haben.



**Gnome Battle
Armor (E)**

**ForestryMech
Modified (G)**

Diese beiden Dragon's Fury-Figuren bilden eine Nahkampfformation, um den Mad Cat III anzugreifen. Der ForestryMech wird als Hauptangreifer ausgewählt. Für die unterstützende Figur wird 2 zum Angriffswurf addiert und weil einer der Angreifer im Toten Winkel des Ziels steht, werden nochmals 2 addiert. Der Angriffswurf wird also insgesamt mit +4 modifiziert.

Nimmt eine Nahkampfformation eine feindliche Figur gefangen, dann wird der Hauptangreifer zum Wächter.

Tipp: Nahkampfformationen sind geeignet, um feindliche Figuren leichter gefangen zu nehmen.

V. Gelände

Du musst kein Gelände einsetzen, um eine Partie **MechWarrior** zu spielen, aber es macht das Spiel interessanter.

Es gibt drei Haupt-Geländearten bei **MechWarrior**: Offenes, schwieriges und blockierendes Gelände. Diese Geländetypen können als ebenerdiges oder erhöhtes Gelände vorliegen. Zusätzlich gibt es noch besondere Geländeformen, die am Ende des Kapitels beschrieben werden.

Offenes Gelände

Offenes Gelände kann alles mögliche sein, von einer Graslandschaft bis hin zu den Straßen einer Stadt. Das gesamte Schlachtfeld wird als offenes Gelände betrachtet, solange es nicht von einem Geländeteil aus schwierigem, blockierendem oder besonderem Gelände bedeckt wird. Offenes Gelände gibt es nicht als Geländeteil.

Schwieriges Gelände

Schwieriges Gelände besteht aus Gebüsch, lichtigem Wald, Geröll oder ähnlichem. Du kannst schwieriges Gelände mit Hilfe von Papierschablonen oder einem Stück



Diese Bäume stellen schwieriges Gelände dar.

Stoff darstellen. Der Rand der Schablonen ist auch der Rand des schwierigen Geländes. Das Geländeteil sollte flach auf dem Untergrund aufliegen, so dass es nicht bei der Platzierung von Figuren stört. Du kannst auch maßstabsgerechte Modelle (passend sind die Modelle der Spurweite „N“ namhafter Eisenbahnzubehör-Hersteller) von Büschen, Bäumen oder Geröll auf das Geländeteil stellen, um es optisch aufzuwerten, solltest aber in der Lage sein, diese Modelle während des Spiels zu entfernen, wenn sie im Weg stehen, da sie keinen Einfluss auf den Spielverlauf haben.

Deine Figuren können sich in und durch schwieriges Gelände bewegen, jedoch nur mit Einschränkungen. Eine Figur, deren Basis bei Beginn ihrer Bewegung zum Teil noch in offenem Gelände steht, muss ihre Bewegung beenden, sobald die Figurenbasis komplett in schwieriges Gelände hineinbewegt wird. Die Bewegung endet nicht, solange die Figurenbasis nicht vollständig in schwierigem Gelände ist.

Beginnt eine Figur ihre Bewegung mit einem Teil ihrer Basis in schwierigem Gelände, so wird ihr Bewegungswert halbiert (auf den nächsten ganzen Zoll aufgerundet), auch wenn sich die Figur direkt aus dem schwierigen Gelände heraus bewegt. Diese Halbierung wird nach allen anderen Bewegungs-Modifikationen vorgenommen.

Führt eine Schusslinie durch schwieriges Gelände, dann erhält der Verteidiger einen Bonus von 1 auf seinen Verteidigungswert, der als Deckungsmodifikator bezeichnet wird. Nahkampf-Angriffe sind vom Deckungsmodifikator nicht betroffen.

Ein Schütze, dessen Basismittelpunkt sich in schwierigem Gelände befindet, wird vom Deckungsmodifikator nicht betroffen, wenn sich sein Ziel außerhalb von schwierigem Gelände befindet und die Schusslinie des Schützen nur durch schwieriges Gelände verläuft, das von seiner eigenen Basis bedeckt wird. Dies repräsentiert die Fähigkeit des Schützen, aus der Deckung heraus zu feuern.



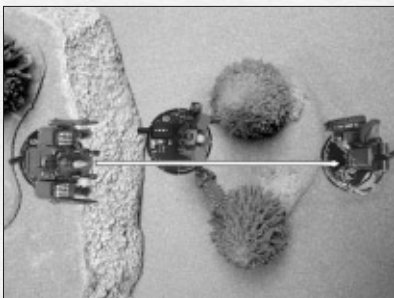
Dieses Haus stellt blockierendes Gelände dar. Figuren können sich nicht hineinbewegen und Schusslinien sind blockiert.

Bei Fernkampfformationen ist nur die Schusslinie des Hauptangreifers vom Deckungsmodifikator betroffen.

Blockierendes Gelände

Beispiele für blockierendes Gelände sind große Felsblöcke, hohe Mauern oder Gebäude. Du kannst sie mit einem Kartenstapel oder Schachteln oder durch maßstabsgerechte Modelle darstellen.

Figuren können sich nicht auf oder durch blockierendes Gelände bewegen. Blockierendes Gelände blockiert die Schusslinie.



Diese Schusslinie führt durch schwieriges Gelände und eine Figurenbasis, aber da der Schütze auf erhöhtem Gelände steht, bleiben die dazwischen liegenden Geländeteile unbeachtet.

Erhöhtes Gelände

Offenes, schwieriges und blockierendes Gelände kann auch erhöht sein, um Hügel oder niedrige Plateaus darzustellen. Alle erhöhten Geländeteile haben die gleiche Höhe.

Erhöhtes Gelände kann mit Hilfe von Zeitungstapeln oder Büchern dargestellt werden oder mit Hilfe von maßstabsgerechten Modellen. Wenn du Hügel-Modelle verwendest, nimmst du am besten solche mit deutlichen Höhenunterschieden und flacher Oberfläche, damit die Figuren beim Platzieren nicht abrutschen.

Bewegt sich eine Figur mit ihrer kompletten Basis auf erhöhtes Gelände, dann endet die Bewegung, ganz so wie beim Betreten von schwierigem Gelände.

Beim Ausmessen der Bewegung werden die Höhenunterschiede nicht beachtet, sondern es wird nur die horizontale Entfernung gemessen. Erhöhtes Gelände blockiert die Schusslinie, es sei denn der Schütze oder das Ziel (oder beide) befinden sich selbst auf erhöhtem Gelände. Befinden sich sowohl Schütze als auch Ziel auf erhöhtem Gelände, dann wird die Schusslinie nur blockiert, wenn sich

erhöhtes blockierendes Gelände oder Figurenbasen auf erhöhtem Gelände zwischen Schütze und Ziel befinden; durch schwieriges Gelände wird sie nur modifiziert, wenn sich dieses auf erhöhtem Gelände befindet.

Stehen nur der Schütze oder sein Ziel auf erhöhtem Gelände und der andere nicht, ist die Schusslinie blockiert, wenn sie durch ein anderes erhöhtes Gelände oder blockierendes Gelände führt (gleich ob dieses erhöht ist oder nicht). Figurenbasen blockieren die Schusslinie in diesem Fall nur, wenn sie sich auf erhöhtem Gelände befinden. Schwieriges Gelände modifiziert den Angriff, wenn entweder Schütze oder Ziel sich darin befinden oder wenn das schwierige Gelände gleichzeitig erhöht ist, ansonsten kann es ignoriert werden.

Höhenvorteil

Führt ein Schütze, der nicht auf erhöhtem Gelände steht, einen Fernkampfangriff auf ein erhöht stehendes Ziel aus, dann verbessert sich der Verteidigungswert des Ziels um 1. Dies wird als Höhenvorteil bezeichnet. Ein Ziel kann neben dem Höhenvorteil auch noch den Deckungsmodifikator erhalten, der Verteidigungswert wäre dann um 2 erhöht.

Bei einer Fernkampfformation wird lediglich die Schusslinie des Hauptangreifers bei der Vergabe von Höhenvorteil und Deckungsmodifikator berücksichtigt.

Nahkampfgriffe zwischen Figuren in unterschiedlicher Höhe sind möglich. Auch können Mitglieder einer Formation sich auf verschiedenen Höhenstufen befinden. Weil dafür aber Basenkontakt notwendig ist, schau einfach aus der Vogelperspektive auf die Formation, um zu ermitteln, ob Basenkontakt ohne erhöhtes Gelände möglich wäre. Ist dies der Fall ist, dann besteht Basenkontakt.

Ist das Ziel eines Nahkampfangriffs erhöht und der Angreifer oder Hauptangreifer nicht, dann erhält das Ziel den Höhenvorteil von +1.

Besondere Geländeformen

Seichtes Wasser

Seichtes Wasser wie Wasserläufe, Bäche, Furten oder Teiche wird für die Bewegung als schwieriges Gelände betrachtet, hat aber keinen Einfluß auf den Fernkampf. Figuren in seichtem Wasser können nicht mit einem Nahkampfbefehl angegriffen werden, es sei denn, der Angreifer befindet sich ebenfalls in seichtem Wasser.

Tiefes Wasser

Tiefes Wasser wie Flüsse oder Seen wird für die Bewegung wie blockierendes Gelände betrachtet, hat aber keinen Einfluss auf den Fernkampf. Figuren, deren Basismittelpunkt sich in tiefem Wasser befindet, werden als *untergetaucht* angesehen und dürfen weder das Ziel eines Fernkampf-Angriffs sein und noch selbst Fernkämpfe durchführen. Eine untergetauchte Figur kann nur von einer ebenfalls untergetauchten Figur mit einem Nahkampf-Befehl angegriffen werden. Erhält eine untergetauchte Figur einen Nahkampfbefehl, so erleidet das Ziel bei einem Treffer 2 Schadens-Klicks weniger.

Die Figurenbasen untergetauchter Figuren haben keinen Einfluss auf Schusslinien anderer Figuren, die nicht untergetaucht sind.

Niedrige Mauer

Niedrige Mauern sind eine besondere Form von schwierigem Gelände. Bewegt sich eine Figur über eine niedrige Mauer hinweg, so endet die Bewegung unmittelbar, nachdem die Figur die Mauer überquert hat. Nahkampf-Angriffe zwischen Figuren über die niedrige Mauer hinweg sind möglich. Weil dafür Basenkontakt notwendig ist, schau einfach aus der Vogelperspektive auf die Figuren, um zu ermitteln, ob Basenkontakt möglich wäre, wenn man die Mauer entfernen und die Figuren längs zum Verlauf der Mauer gerade aufeinander zu bewegen würde. Ist dies der Fall, dann besteht Basenkontakt. Fernkampf-Angriffe erhalten den Deckungsmodifikator wenn sie über eine niedrige Mauer führen. Dies gilt nicht, wenn Schütze und Ziel in Basenkontakt sind.

Hohes Gelände

Flache Dächer oder Plateaus mit einer Klippe sind Beispiele für hohes Gelände. Hohes Gelände wird wie erhöhtes Gelände behandelt, allerdings sind keine Nahkampf-Angriffe zwischen Figuren erlaubt, wenn sich einer davon auf dem hohen Gelände und der andere daneben befindet. Zudem können keine Formationen aus Mitgliedern gebildet werden, die teilweise auf und teilweise neben hohem Gelände stehen.

Nur Figuren mit der Spezialausrüstung „Sprungdüsen“ dürfen sich beliebig auf hohes Gelände begeben oder es verlassen. Andere Figuren dürfen es nur über spezielle Zugangspunkte betreten und verlassen. Jedes Hohe Geländeteil muß wenigstens einen Zugangspunkt aufweisen, wenn es in den Geländepool gelegt wird. Die Bewegung wird im Falle von Figuren ohne Sprungdüsen zu dem Zugangspunkt hin und von ihm weg gemessen.

Bewegungsarten und Gelände

Die Bewegungsart einer Figur bestimmt, von welchen Reparatur-Figuren sie repariert werden kann. Siehe auch die **MechWarrior**-Spezialausrüstungs-Karte für weitere Einzelheiten. Die Bewegungsart bestimmt außerdem, wie die Figur vom Gelände beeinflusst wird.

Fuß: Die Figur wird vom Gelände betroffen, wie in den Regeln beschrieben.

Hover: Die Figur behandelt Wasser für die Bewegung wie offenes Gelände. Eine Hover-Figur in tiefem Wasser ist nicht untergetaucht. Schwieriges Gelände wird in der Bewegung wie blockierendes Gelände behandelt. Das Lösen von anderen Figuren schlägt nur bei einer 1 fehl.

Ketten: In der Bewegung wird schwieriges Gelände wie offenes Gelände behandelt, seichtes Wassergelände gilt jedoch weiterhin als schwieriges Gelände.

Rad: In der Bewegung wird jegliches Wasser-Gelände als blockierend angesehen.

Mech: Die Figur kann niedrige Mauern in der Bewegung und beim Fernkampf ignorieren. Seichtes Wasser wird in der Bewegung wie offenes Gelände, tiefes Wasser dagegen als schwieriges Gelände gewertet.

Befindet sich ein Mech am Anfang und am Ende eines Spielzugs mit dem Basismittelpunkt in einem beliebigen Wasser-Gelände, so erhält er am Ende des Zuges einen zusätzlichen Kühl-Klick. Befindet er sich am Anfang und am Ende des Spielzugs mit dem Basismittelpunkt in tiefem Wasser, dann erhält er am Ende des Zuges stattdessen zwei zusätzliche Kühl-Klicks. Bei einem stillgelegten Mech können die

VI. Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

1. Nur ein Spieler hat noch Figuren auf dem Schlachtfeld. Gefangene Figuren und Wracks zählen dabei nicht mit.
2. Ein vorher bestimmtes Zeitlimit ist erreicht.
3. Alle verbleibenden Spieler einigen sich auf das Ende des Spiels.

Nach dem Spiel nimmt jeder Spieler seine Figuren zurück.

Sieg!

Bei **MechWarrior Dark Age** gibt es drei Schlüssel zum Erfolg:

Das Ausschalten feindlicher Figuren, das Beherrschen des Schlachtfeldes und die Kontrolle über die Aufstellungszone des Gegners. Sieger ist der Spieler, der die meisten dieser drei Schlüsselpunkte für sich entscheiden kann.

Siegbedingung 1: Ausschalten feindlicher Figuren

Bei **MechWarrior** geht es darum, dem Gegner Schaden zuzufügen. Diese Siegbedingung belohnt den Spieler, wenn er feindliche Figuren ausschaltet.

Jede feindliche ausgeschaltete Figur ist *Siegpunkte* in Höhe des Punktwertes wert. Die Punkte werden während des laufenden Spiels gezählt.

Siegbedingung 2: Beherrschen des Schlachtfeldes

Die Konflikte in **MechWarrior Dark Age** treten auf, weil verfeindete Armeen sich über die Kontrolle bestimmter Gebiete streiten. Diese Siegbedingung belohnt den Spieler, der ein umkämpftes Gebiet beherrscht.

Jede freundliche Figur, die am Ende des Spiels weder gefangen oder ein Wrack ist und auf dem Schlachtfeld steht, zählt Siegpunkte in Höhe ihres Punktwertes. Diese Figuren werden „überlebende Figuren“ genannt. Sind alle deine Figuren gefangen und/oder Wracks, dann erhältst du keine Punkte.

Jede feindliche Figur, die du am Ende des Spiels in deiner freundlichen Aufstellungszone gefangen hältst, zählt doppelt so viele Siegpunkte, wie es ihrem Punktwert entspricht. Für gefangene Infanterie- oder Fahrzeug-Figuren außerhalb der freundlichen Aufstellungszone gibt es keine Punkte. Ein gefangener Mech wird dagegen in jedem Fall mit dem Doppelten des Figurenwertes gezählt.

Eine feindliche Wrack-Figur, die sich nicht in der Aufstellungszone ihres Spielers befindet, zählt so viele Siegpunkte, wie es dem einfachen Figurenwert entspricht.

Siegbedingung 3: Kontrolle über die feindliche Aufstellungszone

Versorgungswege, Munitionsdepots und rückwärtige Kommunikationsverbindungen sind unverzichtbar im futuristischen Kampf. Diese Siegbedingung stellt

dar, wie es einem Spieler gelingen kann, die feindliche Nachschub-Linie zu stören, indem die feindliche Aufstellungszone erobert wird.

Bereits während des Spiels kannst du Siegpunkte erlangen, indem deine Figuren sich in der Aufstellungszone des Gegners aufhalten.

Für jede Figur, die sich am Anfang deines Spielzugs in der feindlichen Aufstellungszone aufhält, erhältst du einen Siegpunkt.

Zusammenfassung

Siegpunkte =

Punktwert ausgeschalteter feindlicher Figuren

+ Punktwert gefangener feindlicher Infanterie oder Fahrzeuge x 2, aber nur wenn sich der Gefangene in der freundlichen Aufstellungszone befindet

+ Punktwert gefangener feindlicher Mechs x 2

+ Punktwert freundlicher überlebender Figuren, die weder gefangen noch Wrack-Figuren sind

+ Punktwert feindlicher Wrack-Figuren, die sich NICHT in der Aufstellungszone ihres Spielers befinden

+1 Siegpunkt pro Spielzug und freundlicher Figur in einer feindlichen Aufstellungszone

Den Sieger ermitteln

Siegpunkte für ausgeschaltete Figuren und die Besetzung feindlicher Aufstellungszonen werden im Verlauf des Spiels mitgezählt, Siegpunkte für Gefangene, Überlebende und Wracks werden erst nach Ende des Spiels gezählt. Der Spieler mit der höchsten Siegpunktzahl gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand ist der Spieler der Sieger, der die meisten Siegpunkte aus dem Beherrschen des Schlachtfeldes erreicht. Gibt es auch hier einen Gleichstand, ist derjenige Spieler der Sieger, der die höchste Siegpunktzahl aus ausgeschalteten Figuren erreicht. Gibt es auch hier einen Gleichstand, entscheidet ein Würfelwurf über Sieger und Verlierer.

Rückzug

Bevor das Spiel endet, kannst du während deines Spielzuges das Schlachtfeld verlassen. Das nennt man Rückzug. Wenn du dich zurückziehst, hast du das Spiel verloren.

Ziehst du dich zurück, so behält dein Gegner die Siegpunkte für alle deine Figuren, die während des Spiels ausgeschaltet wurden. Bleiben durch deinen Rückzug freundliche Figuren als Gefangene zurück, so erhält der kontrollierende Spieler die Siegpunkte für diese Figuren, als wenn sie ausgeschaltet worden wären. Du nimmst alle deine Figuren vom Schlachtfeld und erhältst deine ausgeschalteten Figuren zurück. Feindliche Figuren, die du gefangen gehalten hast, verbleiben auf dem Schlachtfeld und können nun wieder normal von ihren Besitzern eingesetzt werden.

VII. Das Standardspiel

Es gibt viele Arten, MechWarrior: Dark Age zu spielen und vor Spielbeginn müssen eine Menge Entscheidungen getroffen werden. Welche Armeegröße wird benutzt? Welche Geländearten werden eingesetzt? Gibt es eine Zeitbegrenzung?

Bei einem offiziellen Spiel braucht ihr keine Zeit für die Beantwortung dieser Fragen zu verschwenden und verwendet statt dessen einfach das folgende MechWarrior Dark Age-Standardspiel:

1. Das Schlachtfeld ist 36 mal 36 Zoll groß.
2. Die Armeegröße beträgt 300 Punkte, was jedem Spieler drei Befehle pro Zug erlaubt.
3. Die Zeitbegrenzung für das Spiel beträgt 60 Minuten.
4. Beim Aufbau des Schauplatzes legt jeder Spieler zwei Standard-Geländeteile neben das Schlachtfeld.
5. Erhöhtes Gelände wird nicht eingesetzt.
6. Folgt der **MechWarrior**-Etikette und habt Spaß!

VIII. MechWarrior-Etikette:

Miniaturens Spiele haben kein eingeschränktes und festgelegtes Regelkorsett wie Brett- und Kartenspiele. Das ist gut, denn mit etwas Fantasie kann man eine Menge toller Szenarien und Geländeideen verwirklichen: Die Butterdose wird zum Bunker und der Salzstreuer in der Tischmitte zum Funkturm. Die Figur, der es gelingt, den Funkturm zu erobern, wird Sieger!

Andererseits kann es zu Situationen kommen, die von den Regeln nicht abgedeckt werden. Wir haben zwar versucht, möglichst wasserdichte Regeln zu schreiben, wissen aber, dass es zu Situationen kommen kann, in denen die Spieler über eine Regel verschiedener Meinung sind. Um Auseinandersetzungen zu vermeiden, schlagen wir die folgende Etikette vor:

- 1) Die Spieler sollten die Kampfscheiben während des Spiels nicht drehen, wenn die betroffene Figur nicht gerade Schaden, Reparatur, Wärme oder Kühlung erfahren hat. Und in diesem Fall sollte die Kampfscheibe auch nur die erforderliche Anzahl an Klicks gedreht werden, nicht weiter. Mit anderen Worten: Es ist nicht erlaubt, zu gucken, was da demnächst denn so kommt.
- 2) Da man die Figuren immer wieder in die Hand nehmen muss, um die Kampfscheiben zu bewegen, sollte man hierbei die Position der Figur und ihre Blickrichtung markieren.
- 3) Bei manchen Figuren ragen Waffen, Arme oder andere Teile über die Basis hinaus, weswegen es manchmal schwierig sein kann, einen einwandfreien Basenkontakt zwischen zwei Figuren herzustellen. Gelingt dies irgendwie nicht, so sollten sich die Spieler darauf einigen, wann sich die Figuren trotzdem in Basenkontakt befinden.

- 4) Es kann zu nicht eindeutig festlegbaren Situationen kommen, zum Beispiel bei der Frage, ob eine Schusslinie über oder neben der Basis einer Figur entlang läuft oder ob genügend Platz zwischen zwei Figuren ist, damit noch eine dritte Figur dazwischen passt. Verständlicherweise kann man da geteilter Meinung sein. In all diesen Fällen wird gewürfelt: Bei einer 1, 2 oder 3 ist die Aktion nicht erlaubt, bei 4, 5 oder 6 ist die Aktion dagegen erlaubt.
- 5) Im Internet werden auf der Seite www.mwda.de mit der FAQ (Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen) viele Fragen beantwortet.

IX. Glossar

Anfangseinstellung: Die Einstellung auf der Kampfscheibe, mit der jede Figur das Spiel beginnt. Kennzeichnend gemacht durch ein grünes Dreieck zwischen Angriffs- und Verteidigungswert.

Angriffswürfel: Drei sechsseitige Würfel, (zwei weiße und ein schwarzer) mit denen man ermittelt, ob ein Angriff erfolgreich ist.

Antreiben: Eine Infanterie- oder Fahrzeug-Figur, die in zwei aufeinanderfolgenden Zügen einen Befehl erhält, gilt als angetrieben.

Armeegröße: Der höchstmögliche Punktwert einer Armee. Dieser Grenzwert darf erreicht, aber nicht überschritten werden.

Armeezusammenstellung: Die Auswahl an Figuren, deren Gesamtpunktwert den Armeepunktwert nicht überschreitet.

Aufstellungszone: Ein rechteckiger Bereich auf deiner Seite des Schlachtfelds, in dem deine Figuren das Spiel beginnen und wohin du deine Gefangenen und Wrack-Figuren bringen muß.

Bannson's Raiders: Von den anderen Fraktionen werden sie als Rebellen bezeichnet. Die Fraktion wird von Jacob Bannson angeführt, der sich selbst als eine Art moderner Robin Hood betrachtet, der den einfachen Bürger vor der Willkür der Präfektur beschützt.

BattleMech: Eine riesige, roboterartige Maschine, die von Menschen gesteuert wird.

Basenkontakt: Wenn die Basis einer Figur die eine andere Figur oder ein Gelände-teil berührt.

Befehl: Es gibt vier verschiedene Befehle: Bewegen, Fernkampf-Angriff, Nahkampf-Angriff und Köhlen. Am Anfang jedes Spielzugs erhältst du abhängig von der Größe der Armee eine Anzahl von Befehlen, die du im Verlauf des Zuges an deine Figuren vergibst.

Befehlsmarke: Eine Münze, ein Knopf oder ähnliches, die anzeigen, dass der Figur ein Befehl gegeben wurde.

Bewegungsbefehl: Ein Befehl, der es erlaubt, eine Figur zu drehen oder zu einer anderen Position auf dem Schlachtfeld zu bewegen.

Bewegt: Eine Figur gilt als bewegt, wenn der Basenmittelpunkt seine Position zu irgendeinem Zeitpunkt ändert oder sich die Blickrichtung der Figur im Spielzug des Besitzers ändert.

Bewegungsformation: Eine Gruppe von 3, 4 oder 5 freundlichen Fahrzeug-/ Infanterie-Figuren, die sich gemeinsam mit einem einzigen Bewegungsbefehl bewegen.

Deaktiviert: Entscheidet sich der Spieler, vorhandene Spezialausrüstung nicht zu nutzen, so gilt diese als deaktiviert.

Deckungs-Modifikator: Ein Ziel erhält einen Bonus von +1 auf seinen Verteidigungswert, wenn die Schusslinie durch schwieriges Gelände führt.

Dragon's Fury: Loyal gegenüber Haus Kurita und angeführt von Herzogin Katana Tormark. Diese Fraktion schätzt Ehre über alles. Sie besteht aus extrem loyalen und sehr gut ausgebildeten Kriegeren.

Einmalig: Eine Figur mit einem Stern als Rangabzeichen. Du darfst ein und dieselbe einmalige Figur nicht mehrmals in deiner Armee haben.

Fahrzeug: Eine Figur mit doppelter Basis, z.B. ein Hovercraft oder Panzer.

Feindliche Figur: Eine Figur, die von einem Gegner kontrolliert wird.

Fernkampfbefehl: Ein Befehl, bei dem Ballistik- oder Energie-Waffen eingesetzt werden, um eine feindliche Figur zu beschädigen.

Fernkampfformation:

Eine Gruppe von 3, 4 oder 5 freundlichen Figuren, die gemeinsam einen einzigen Fernkampfbefehl nutzen, um eine einzelne feindliche Figur anzugreifen.

Figur: Eine MechWarrior-Miniatur.

Fuß: Eine Fortbewegungsart, die es der Figur erlaubt, sich so zu bewegen, wie in den Gelände-Regeln beschrieben.

Gratisdrehung: Eine Figur kostenlos so drehen, dass sich ihr Blickwinkel einer feindlichen Figur zuwendet, die gerade in Basenkontakt gezogen ist.

Gefangener: Eine gefangene Figur.

Freundliche Figur: Eine Figur, die du selbst oder einer deiner Verbündeten kontrollierst.

Hauptangreifer: Die Figur, die eine Nah- oder Fernkampfformation anführt.

Highlanders: Loyal zur Republik und dem Angedenken an Devlin Stone und seinen ritterlichen Idealen. Diese Fraktion hat es zu ihrer Bestimmung erklärt, Frieden und Freiheit vor der heranziehenden Dunkelheit zu verteidigen.

Höhenvorteil: Ein Ziel erhält einen Bonus von +1 auf seinen Verteidigungswert, wenn es selbst auf erhöhtem Gelände steht und von einer Figur angegriffen wird, die selbst nicht auf erhöhtem Gelände steht.

Hover: Eine Bewegungsart, die es erlaubt, Wasser zu durchqueren, aber nicht schwieriges Gelände.

Indirekter Beschuss: Ein Ballistik-Fernkampf gegen ein einzelnes Ziel, zu welchem die Schusslinie blockiert ist.

Infanterie-Figur: Eine Figur mit Einzelbasis, die aus einer Gruppe Soldaten besteht.

Kampfscheibe: Die drehbare Scheibe unter der Figurenbasis.

Kette: Eine Bewegungsart, die es erlaubt, sich durch schwieriges Gelände wie durch freies Gelände zu bewegen.

Kühlbefehl: Ein Befehl, der einen Mech abkühlt.

Kritischer Patzer: Ein gewürfelter 1er-Pasch der beiden weißen Würfel beim Angriffswurf.

Kritischer Treffer: Ein gewürfelter 6er-Pasch der beiden weißen Würfel beim Angriffswurf.

Kühl-Klick: Eine Drehung des Wärmerads im Uhrzeigersinn um einen Klick.

Lösen: Der Versuch einer Figur, sich aus dem Basenkontakt mit einer feindlichen Figur wegzubewegen.

Leichter BattleMech: Ein Mech mit einem Gewicht von bis zu 35 Tonnen.

Mech: Eine BattleMech-Figur.

Mittlerer BattleMech: Ein Mech mit einem Gewicht von 40 bis 55 Tonnen.

Modifikator: Eine Veränderung für einen Würfelwurf oder den Verteidigungswert.

Nahkampfbefehl: Ein Befehl, der es einer Mech- oder Infanterie-Figur erlaubt, eine andere Figur anzugreifen, zu der sie mit ihrem Blickwinkel in Basenkontakt ist.

Nahkampfformation: Zwei oder drei freundliche Mech- oder Infanterie-Figuren, die gemeinsam mit einem einzigen Nahkampf-Befehl ein einzelnes Ziel angreifen.

Neustart: Ein Neustart kann versucht werden, wenn ein Mech nach der Stilllegung ausreichend abgekühlt ist.

Optional: Die Entscheidung, ob eine Spezialausrüstung eingesetzt wird, kann der Spieler selbst treffen.

Rad: Eine Bewegungsart, die keine Bewegung durch Wasser-Gelände erlaubt.

Rammen: Ein Angriff, bei dem ein Fahrzeug mit einer feindlichen Figur zusammenstößt.

Rennen: Bewegungsbefehl, der einen Mech mit doppelter Geschwindigkeit laufen lässt und am Ende des Spielzugs einen Wärme-Klick verursacht.

Reparatur-Klick: Eine Drehung der Kampfscheibe entgegen dem Uhrzeigersinn um einen Klick.

Reparatur-Icon: Dargestellt durch ein schwarzes Dreieck im Sichtfenster zwischen Angriffs- und Verteidigungswert. Zeigt an, dass eine Figur nicht weiter repariert werden kann.

Rückzug: Das Spiel verlassen, bevor es beendet ist.

Schadens-Klick: Eine Drehung der Kampfscheibe im Uhrzeigersinn.

Schütze: Eine Figur, die einen Fernkampfbefehl erhält.

Schusslinie: Eine Linie vom Mittelpunkt der Basis des Schützen zum Mittelpunkt der Basis des Ziels.

Schwerer BattleMech: Ein BattleMech mit einem Gewicht von 60 bis 75 Tonnen.

Swordsworn: Angeführt von Herzog Aaron Sandoval gilt ihre Loyalität dem Hause Davion. Diese Fraktion ist für ihre überragenden Offiziere und überlegene Technologie bekannt.

Spielmarke: Eine Markierung wie z.B. eine Münze, ein Knopf oder ähnliches.

Startspieler: Dieser Spieler stellt zuerst ein Geländeteil aufs Schlachtfeld, platziert zuerst seine Figuren in der Aufstellungszone und zieht zuerst.

Sturmangriff: Ein Angriff, bei dem ein Mech mit einer feindlichen Figur zusammenstößt.

Söldner: Eine Gruppe bezahlter Kämpfer, die keiner Fraktion angeschlossen ist.

Spirit Cats: Die Spirit Cats gehören zum Clan der Novakatzten und werden von Galaxis-Kommandeur Key Rosse ins Feld geführt. Diese Fraktion besteht aus Kriegeren, die von alten, mystischen Visionen geleitet werden.

Steel Wolves: Die Steel Wolves sind dem Wolfsclan verpflichtet und werden vom angriffslustigen Galaxis-Kommandeur Kal Radick angeführt. Diese Fraktion glaubt an ihre eigene Überlegenheit und an ihr Recht, sich alles nehmen zu dürfen.

Stillegung: Eine Stillegung kann auftreten, wenn ein Mech sich überhitzt und seine Systeme die Funktion einstellen.

Todessprung: Ein Angriff, bei dem ein Mech mit Sprungdüsen von oben auf eine feindliche Figur herabstürzt.

Überlebende Figuren: Freundliche Figuren, die weder gefangen noch zur Wrack-Figur wurden und am Ende der Partie noch auf dem Schlachtfeld stehen.

Überschwerer BattleMech: Ein Mech mit einem Gewicht von 80 Tonnen oder mehr.

Untergetaucht: Eine Figur in tiefem Wasser, die vollständig untergetaucht ist.

Wächter: Eine Figur, die eine andere gefangen hält.

Wärmerad: Die Drehrolle auf der Figurenbasis eines Mechs.

Wärme-Starteinstellung: Die Position des Wärmerads, mit der ein Mech das Spiel beginnt, kenntlich gemacht durch drei grüne Quadrate im Sichtfenster des Wärmerads.

Wärmeeffekte: Modifikationen der Leistung eines Mechs bei Überhitzung.

Wärme-Klick: Eine Drehung des Wärmerads entgegen dem Uhrzeigersinn.

Wrack-Figur: Eine Figur mit der „Wrack“-Spezialausrüstung in ihrem Sichtfenster.

Credits

BattleTech Originaldesign:

Jordan K. Weisman, L. Ross Babcock III, Sam Lewis

Kampfscheibensystem und Kernkonzept:

Jordan Weisman

Mage Knight Regeldesign:

Kevin Barrett

MechWarrior Dark Age Regeln und Figurenwerte:

Matt Robinson und Paul Nobles

Designunterstützung:

Jim Long, Randall Bills, Wyn Hilty und Janna Silverstein

WizKids Art Direction:

Dawne Weisman, Sandra Garavito

WizKids Graphikdesign:

Tina Wegner, Ethan Pasternack, Sandra Garavito, Chris Steely, Kevin Perrine

Verpackungsdesign:

Matt McDonald and Vision Scape Interactive, Inc.

WizKids Produktionsmanagement:

Sharon Turner Mulvihill

WizKids Miniaturendesign:

Jeff Grace, Steve Saunders, Dave Summers, James Carter, Brady Bugge, Jeff Wilhelm, Tim Prow, Elizabeth Dunlap, Brian Dugas

Zusätzliches Miniaturendesign:

Phil Lewis, Burle Hubbach, James Van Schaik

Spieltester:

Kelly Bonilla, Jim Long, Gus Schultz, David Chase, Jason Carl, Kevin Perinne, Jon Leitheusser, Isaac King, Will Littrell, Mike Mulvihill, Ethan Pasternack, Lucas McWilliams, Scott Hungerford, James Carrot, Richard Cencarik, Dan Chinnery, Patrick Dolan, Carl "Mike" Hardy, Kevin Goddard, Keith Marston, Wayne Odell, Martin Osborne, David Ramseyer, Mike Schmidt, Keith Sine, Chris "Sheriff" Smith und viele andere

Photographie:

Ray Woodhouse Photography

Übersetzung:

Heli-Detlef Harz

Lektorat:

Robert Simon, Arnfried Klipper und Christoph Nick

Layout:

Christian Lonsing

MechWarrior Dark Age ist den Millionen von Fans des BattleTech-Universums gewidmet. Eure Phantasie und Begeisterung haben diese fiktive Welt erst mit Leben erfüllt.

Im Gedenken an einen großen Mechkrieger und Freund, Captain Peter Musselman.