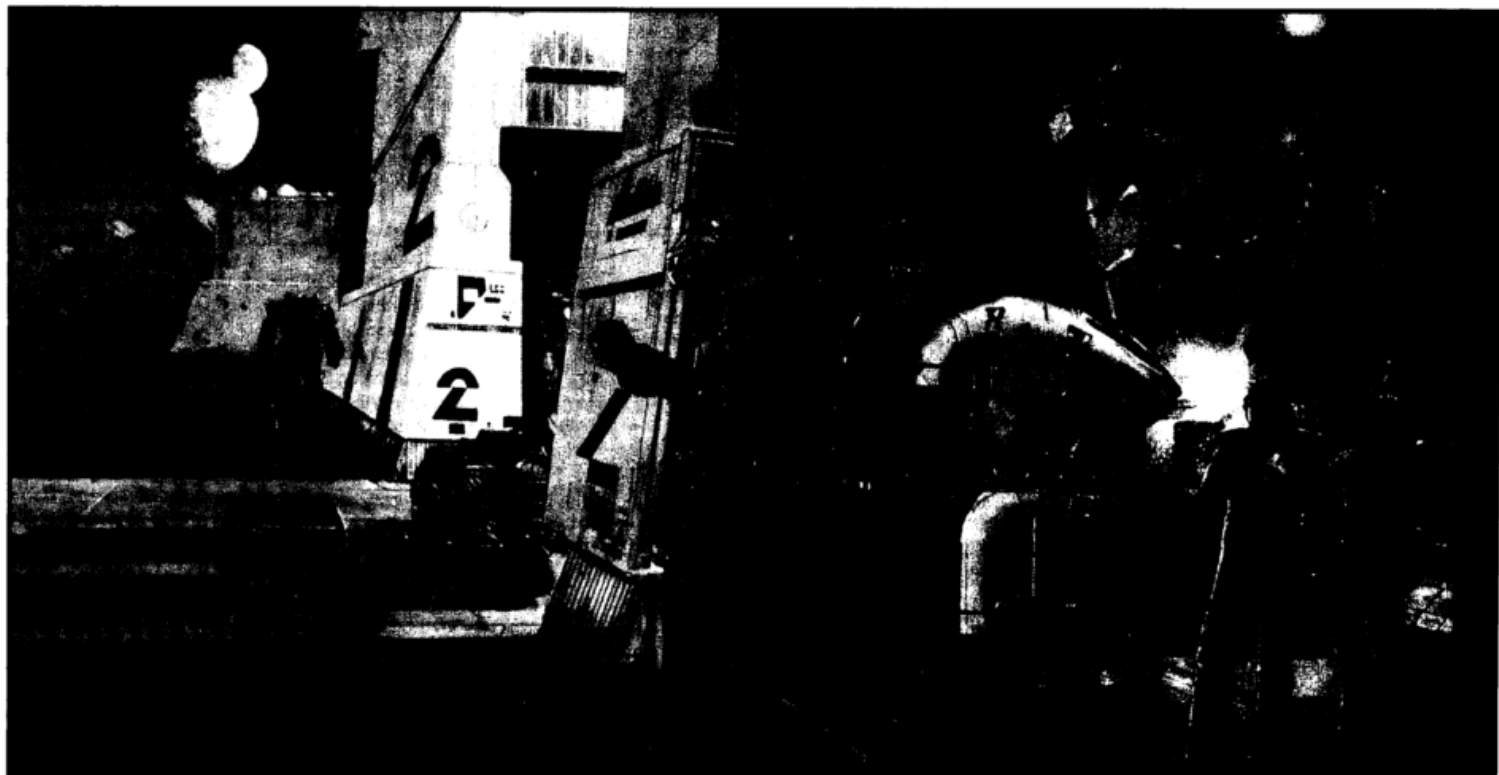


BATTLETECH®

TAKTIK HANDBUCH



FANTASY PRODUCTIONS

EINLEITUNG	5	Ausschalten des PPK-Feldhemmers	32	Hülsenlose Autokanone	53
Zum Gebrauch	5	Vierbeinige Mechs	32	Hypergeschwindigkeitsautokanone	53
NEUE REGELN	7	Versteckte Einheiten	33	LB-X Autokanone	54
Donner-LSRn	7	Heißgeladene LSRn	34	Mech-Granatwerfer	54
DOPPELBLINDREGELN	8	Abgesenkte Einheiten	34	Ultra-Autokanone	55
Spielablauf	8	Zusammengeschaltete Blitzraketen	34	RAKETENSYSTEME	57
Bewegungsphase	8	Waffeneinsatz im Sprung	34	Säuresprengkopf	57
Besetzte Felder	9	FlugMechs	34	Splittersprengkopf	57
Aufklärungsphase	9	Konversion	35	Standardrakete	58
Visuelle Aufklärung	9	BattleMech-Modus	35	Extremlangstreckenrakete	59
Sensorsaufklärung	10	LuftMech-Modus	35	Hitzespürsystem	59
Waffeneinsatzphase	11	Jäger-Modus	35	Magnetimpuls-Sprengkopf (MIS)	59
Gelegenheitsfeuer	11	FLUM-Konstruktion	35	Rauch-Sprengkopf	60
Nahkampfphase	12	Schußlinie	36	Blitz-Raketensysteme	60
EINSATZSPIEL	13	Teilweise Deckung	37	Tandem-Sprengkopf	61
Spielvorbereitung	13	Verwundung eines Mechkriegers	37	Donnerschlag-Raketenabschußrohr	61
Bestimmung des Kampagnenziels	13	Wahl der Geländehöhe	37	NAHKAMPFWAFFEN	62
Generierung gegnerischer Kräfte	13	NEUE AUSTRÜSTUNG	38	Kralle	62
Pools	14	Legalität	38	Streitkolben	62
Auswahl der Karten	16	Der Schwarzmarkt	39	BATTLEMECH-ZUBEHÖR	63
Einsatzrunden	16	Energiezellen	39	Angel-ECM-Störsender	63
Szenariophase	16	Medizinische Ausrüstung	41	Bluthund-Sonde	64
Siegbestimmungsphase	20	Künstliche Gliedmaßen	41	Kommandokonsole	64
Bergungsphase	21	Myomer-Implantationsgerät (MIG)	43	Kühlsystem	65
Ereignisphase	22	Bionisches Ohr	44	Mechanische Sprungkraftverstärker	66
Logistikphase	24	Bionisches Auge	44	Wachhund-System	66
Reparatur- und Nachschubphase	26	Medpflaster	44	DEFENSIVBEWAFFNUNG	67
Bestimmung des Kampagnenergebnisses	28	Beruhigungspflaster	44	Flammen-Rüstung	67
HAUSREGELN	29	Explosivstoffe	44	Satinerte Rüstung	68
Modifizierte Bewegungsreihenfolge	29	Notleuchtgranate	44	Laser-Raketenabwehrsystem	68
Artillerie	29	Sprengstofftasche	44	ORTSFESTE VERTEIDIGUNGSANLAGEN	70
Feuer-Frei-Angriff	29	C8-Sprengklotz	45	Bunker	70
Stoßangriff	29	Pentaglyzerin	45	Feldbefestigungen	71
Drastischer Stoßangriff	29	Taschensprengsatz	45	Festungsanlagen	72
Lauffeuer	30	Splittermine	45	Militäranlagen	72
BattleMech-Reaktorexlosionen	30	Persönliche Waffen	45	MECHKRIEGER-AUSRÜSTUNG	73
BattleMech-Sensoren	31	Munition	45	Ablations-/Flak-Kühlzug und -Weste	73
Elektromagnetische Sensoren	31	Nachlade-/Aufladungszeit	46	Computerstimmschaltkreis	73
Seismische Sensoren	31	Nahkampfaffen	46	Schaden-Unterbrecherschaltkreis	74
Thermographische Sensoren	32	Handwaffen	47	SBVS-Neurohelm	74
Sensorschaden	32	Unterstützende Waffen	49	WAFFEN- UND AUSTRÜSTUNGSLISTEN	75
Krater	32	BALLISTISCHE WAFFEN	53		