

# MINECRAFT SOLARIS VII™

## RULES OF COMPETITION



WIZKIDS™

# WILLKOMMEN IN DER ARENA!

**MechWarrior: Solaris VII** bietet dir ganz neue Wege deine **MechWarrior** Miniaturen zu benutzen. **Solaris VII** verwendet viele – aber nicht alle – Konzepte und Ideen aus **MechWarrior: Age of Destruction**. Es hat aber auch einige komplett neue Spielideen.

**Solaris VII** ist ein schnelles und spannendes Miniaturen Kampfspiel, das in einem 32. Jahrhundert spielt, in dem die Kriegsführung von drei Stockwerke hohen Kriegsmaschinen namens **BattleMechs** (oder einfach nur **Mechs**) dominiert wird. Mit deinen sammelbaren **MechWarrior: Age of Destruction** Miniaturen lässt du deine **MechWarrior** auf dem Planeten **Solaris 7** um Ruhm und Ehre kämpfen.

Vor jedem Spiel wählst du einen **Mech** aus deiner Sammlung und stattest ihn mit einem Piloten und Ausrüstung aus. Hunderte verschiedene Varianten warten nur darauf in der Arena erprobt zu werden!

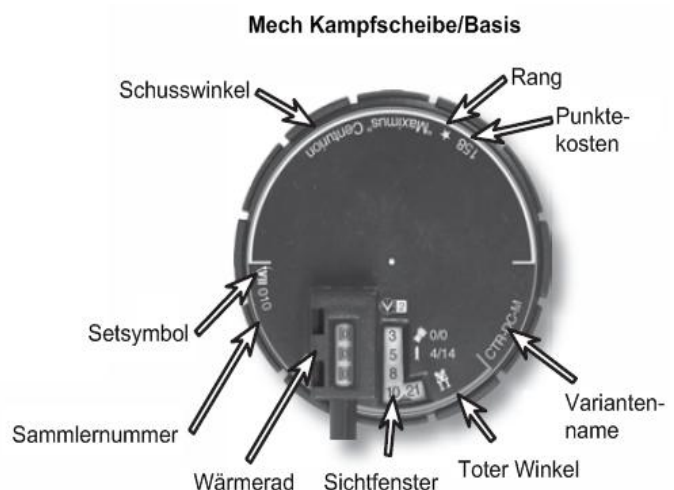
**Solaris VII** kann mit einer beliebigen Anzahl Mitspielern gespielt werden, aber wir empfehlen 2-4 Spieler mit jeweils einem **Mech**. Es sind natürlich auch Spiele möglich, bei denen sich zwei oder mehr Spieler zu einem Team zusammenschließen.

## BATTLEMECHS

Jeder **BattleMech** hat vier Hauptkomponenten: Die Figur (die dreidimensionale Repräsentation deiner Figur auf dem Feld), die Base, die Kampfscheibe und das Wärmerad. Die Base, die Kampfscheibe und das Wärmerad werden hier im Einzelnen beschrieben. In den **Solaris VII** Regeln sind die Worte **Mech** und Einheit frei austauschbar. Zudem wird der Begriff Figur auf manchen Karten verwendet, um eine gegnerische Figur zu beschreiben.

### Die Basis

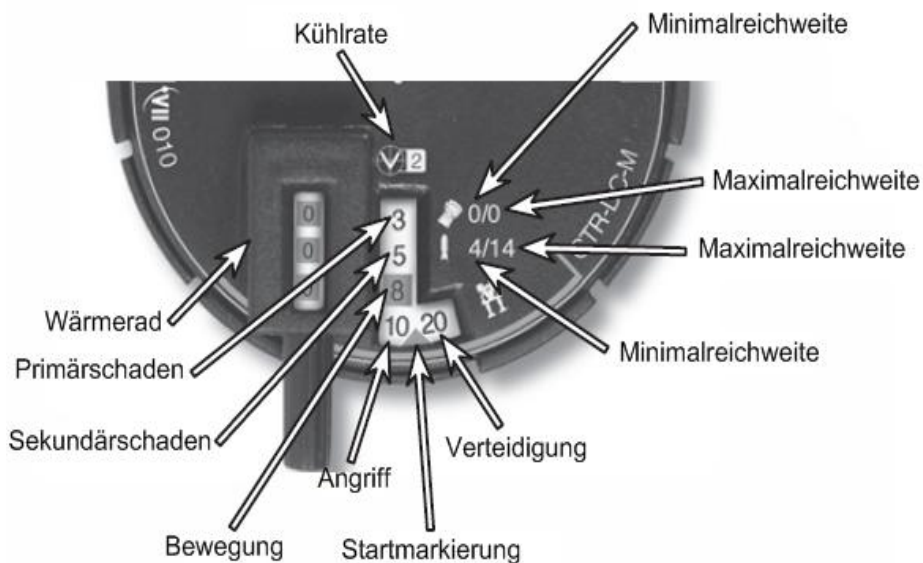
Die Basis jeder Figur ist mit wichtigen Informationen, wie ihrem Namen und den Punktkosten, bedruckt.



**Tipp:** Manche Einheiten sehen auf den ersten Blick gleich aus, unterscheiden sich aber im Namen, ihrem Rang, Farbschemen und den Kampfscheiben. Jede Figur hat auf ihrer Base eine Sammlernummer, damit du deine Sammlung effektiv verwalten kannst.

## Die Kampfscheibe

Die Kampfscheibe ist einzigartig und hebt damit **MechWarrior** von allen anderen futuristischen Miniaturenspielen ab. Die Kampfscheibe ist die drehbare Scheibe unter der Base jeder Figur. Die Kampfscheibe ist mit den verschiedenen Kampfwerten der Figur bedruckt, die du durch ein Fenster in der Base einsehen kannst. Für jeden „Klick“ Schaden den eine Einheit bekommt, wird ihre Kampfscheibe einmal im Uhrzeigersinn geklickt, so dass die nächsten Zahlen zu sehen sind. Dabei verlieren die meisten Einheiten an Effektivität. Einheiten können unter bestimmten Umständen auch repariert werden, dabei wird die Kampfscheibe gegen den Uhrzeigersinn gedreht, was die Effektivität der Einheit im Normalfall steigert.



## Kampfwerte

Kampfwerte sind Zahlen, an denen du messen kannst wie gut deine Einheit darin ist, bestimmte Dinge zu tun. Du findest sie auf der Kampfscheibe und auf der Base einer Einheit.

Jede Einheit hat zehn verschiedene Kampfwerte, fünf davon sind auf der Kampfscheibe zu finden: Primärschaden, Sekundärschaden, Geschwindigkeit, Angriff und Verteidigung. Die anderen fünf Werte sind auf die Base jeder Einheit gedruckt: Jeweils Minimal- sowie Maximalreichweite für die beiden Waffensysteme sowie die Kühlrate des **Mechs**.

## Rang

Viele Einheiten haben mehrere Versionen oder Ränge. Der Rang gibt an, wie stark die Einheit im Vergleich zu ihren anderen Versionen ist. Der Rang wird mit Hilfe von Rangabzeichen [^] und Sternen [★] angegeben.

1 Rangabzeichen Grün	^
2 Rangabzeichen Veteran	^^
3 Rangabzeichen	^^^

## Reichweitensymbole

Ballistisch	
Energie	
Nahkampf	

Zudem hat jede Einheit einen grünen Startmarker und kann einen oder mehrere schwarze Reparaturmarker haben. Startmarker zeigen den Klick auf der Kampfscheibe an, auf dem die Figur das Spiel beginnt, und Reparaturmarker beschränken die Anzahl an Klicks, die eine Einheit repariert werden kann.

## Das Wärmerad

Das Wärmerad ist eine Drehvorrichtung neben dem Sichtfenster deiner Base. Wenn sich ein **Mech** im Kampf befindet, läuft er langsam heiß, was sich negativ auf seine Leistung auswirken kann und ihn für den Piloten schwerer zu kontrollieren macht. Das Wärmerad ist mit verschiedenen farbigen Kästchen und Zahlen bedruckt, an denen du erkennen kannst, wie heiß dein **Mech** schon ist. Für jeden Wärmeklick, den ein **Mech** bekommt, wird sein Wärmerad einmal gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Wenn er Wärme abbaut, wird im Uhrzeigersinn zurückgedreht.

# Lasst die Spiele beginnen!

---

Auf dem Planeten **Solaris VII** wird nicht gekämpft, um über das Schicksal von Nationen zu entscheiden, sondern um die Zuschauermassen zu unterhalten. Das Duell Maschine gegen Maschine ist hier keine Ausnahme, sondern die Norm und anstatt eines Händedrucks und eines Ordens erwarten den erfolgreichen **MechWarrior** auf **Solaris** Ruhm und ein Vermögen. Willkommen bei **MechWarrior: Solaris VII**!

## Was du zum Spielen brauchst

Neben deinen Figuren und diesen Regeln brauchst du noch die folgenden Gegenstände um **Solaris VII** zu spielen: eine **Solaris VII** Arena-Karte, drei sechs-seitige Würfel (3W6 – zwei weiße und einen schwarzen), sowie sechs Zielmarker. Alle diese Gegenstände sind in allen **MechWarrior: Solaris VII** Action Packs zu finden. Zudem benötigst du noch ein paar Münzen oder Perlen als Marker, sowie ein paar weitere Würfel.

## Vorbereitung auf den Kampf

Vor dem Beginn eines Spieles müssen sich alle Spieler auf eine Gewichtsklasse und eine Punktzahl einigen. Die Gewichtsklasse legt dabei fest, welche **Mechs** von den Spielern benutzt werden dürfen. Die Gewichtsklasse eines **Mechs** ist am letzten Buchstaben seiner Versionsnummer (auf der Base) zu erkennen: L = leicht, M = mittelschwer, H = schwer, A = überschwer. Du musst einen **Mech** benutzen, welcher der gewählten Gewichtsklasse entspricht. Dabei dürfen die Punktkosten deiner Einheit(en) nicht das vorher abgesprochene Limit überschreiten. Wir empfehlen die folgenden Punktelimits:

- Leicht (*Fliegengewicht*): bis 160 Punkte pro Einheit
- Mittelschwer (*Leichtgewicht*): bis zu 210 Punkte pro Einheit
- Schwer (*Mittelgewicht*): bis zu 280 Punkte pro Einheit
- Überschwer (*Schergewicht*): bis zu 350 Punkte pro Einheit

**Solaris VII** Spiele werden normalerweise als Duell **Mech** gegen **Mech** gespielt, aber es sind natürlich auch Teamspiele möglich. Ihr solltet vor dem Spiel entscheiden, wie viele **Mechs** jeder Spieler spielt. Dabei sollte jeder Spieler dieselbe Anzahl **Mechs** in seinem Team haben. Ein ideales Team besteht aus 1-5 **Mechs**.

Zudem kann es auch Spiele mit mehreren Mitspielern geben, bei denen jeder versucht als letzter in der Arena zu stehen. Um das Spiel zu lernen, sollte nur ein **Mech** benutzt werden. Sobald ihr euch etwas eingespielt habt, kann dann die Anzahl von **Mechs** erhöht werden.

## Standard Spiel

Das Standard **Solaris VII** Spiel ist ein Duell **Mech** gegen **Mech**. Manche Einheiten können dabei noch mit optionalen Piloten und Ausrüstung ausgestattet werden, um ihre Werte und Fähigkeiten zu verbessern.

**Beispiel:** *Jürgen und Marcel haben sich entschieden, ein mittelschweres 210 Punkte Spiel zu spielen. Jürgen entscheidet sich für „Yen-lo-Wang“, einen mittelschweren Centurion, während Marcel den mittelschweren Night Stalker „Jack“ ins Feld führt. Jürgen und Marcel können ihre **Mechs** noch mit Piloten und Ausrüstung ausstatten, solange die Gesamtpunktkosten nicht 210 Punkte überschreiten.*

In einem Teamspiel darf derselbe **Mech** mehrfach in einem Team vorkommen, es sei denn er ist einzigartig. Derselbe einzigartige **Mech** darf allerdings mehrfach in einem Team vorkommen, solange die Sammlernummern der Figuren verschieden sind. Grundsätzlich kann derselbe einzigartige **Mech** in gegnerischen Teams verwendet werden.

**Achtung: Mechs** die vor der Age of Destruction Expansion veröffentlicht wurden, haben keine Modelkennung die ihre Gewichtsklasse angibt und auch keine Slots für Piloten- oder Ausrüstungskarten. Bei **Mechs** ohne Modellkennung wird ihr Punktwert benutzt, um ihre Gewichtsklasse festzulegen. Zudem ist es natürlich auch möglich, nur basierend auf Punkten zu spielen, wodurch auch Mischgefechte verschiedener Gewichtsklassen möglich sind.

## Das Standardspiel

Es gibt verschiedene Möglichkeiten ein Standard Solaris VII Spiel vorzubereiten. Nachdem eine Punktezahl oder eine Gewichtsbeschränkung festgelegt wurde, empfehlen wir die folgenden Regeln für ein Standardspiel:

- Jeder Spieler sollte nur einen **Mech** haben
- Jeder Spieler sollte drei Zielmarker mit einem Gesamtwert von 30 Ruhmespunkten mitbringen
- Das Zeitlimit für das Spiel liegt bei 20 Minuten

## Wichtige Konzepte im Kampf

Die folgenden grundlegenden Konzepte sind wichtig, um **MechWarrior: Solaris VII** zu verstehen. Sie gut zu kennen wird deine Chancen auf Erfolg in der Arena beträchtlich erhöhen!

### Einen Angriff durchführen

Eine Einheit, die einen Angriff durchführt, wird Angreifer genannt. Eine Einheit, die angegriffen wird, heißt Ziel. Um einen Angriff durchzuführen werden 3W6 gewürfelt – der sogenannte Angriffswurf – und zum Angriffswert des Angreifers addiert. Wenn dieser Angriffswert größer oder gleich groß wie der Verteidigungswert des Ziels ist, war der Angriff erfolgreich und der Angreifer fügt dem Ziel Schaden zu. Die drei Angriffswürfel sollten aus zwei Würfeln mit derselben Farbe, sowie einem dritten mit einer anderen Farbe bestehen.



## Modifikatoren

Manche Effekte im Spiel können einen Kampfwert oder einen Würfelwurf modifizieren, das heißt es wird etwas hinzuaddiert oder abgezogen. Die meisten Modifikatoren gelten nur für die Dauer eines Angriffes, aber manche können auch dauerhaft bestehen bleiben, also für den Rest der Aktion, des Zuges oder des Spiels. Modifikatoren sind kumulativ.

## Erzielter und zugefügter Schaden

Wenn ein Angreifer einen erfolgreichen Angriff durchführt, fügt er dem Ziel Schaden in Höhe seines – eventuell modifizierten – Schadenswertes zu. Dieser erzielte Schaden kann allerdings durch Spezialausrüstung und/oder Kampfkarten beeinflusst werden. Nachdem sämtliche anfallenden Effekte von Spezialausrüstung und/oder Kampfkarten angewendet wurden, wird der verbleibende Schaden dem Ziel zugefügt. Manche Karten können Schaden, der zugefügt wird, modifizieren.

**Achtung:** Manche Angriffe fügen einem Ziel Schaden zu, anstatt ihn nur zu erzielen.

**Schadenswürfel:** Lege einen W6 neben eine Einheit, der während dieses Zuges Schaden zugefügt wurde, um den Überblick darüber zu behalten, wie viel Schaden ihr in der Aufräumphase des Zuges zugefügt wird. Dieser W6 ist der Schadenswürfel. Es werden immer alle Spezialfähigkeiten und Kampfkarten verrechnet, bevor Schaden auf dem Schadenswürfel festgehalten wird.

## Reichweitentypen

Es gibt drei Reichweitentypen: Ballistik (☛), Energie (⚡) und Nahkampf (☜). Der Reichweitentyp einer Einheit ist neben ihrem Schadenswert abgedruckt. Der primäre und sekundäre Schadenswert können dabei unterschiedliche Reichweitentypen haben. Ein Fernkampfangriff kann entweder mit einem ballistischen oder einem energiebasierten Reichweitesymbol durchgeführt werden. Die Reichweite für einen Angriff mit dem Nahkampfsymbol liegt immer bei 0 und kann nie für einen Fernkampfangriff verwendet werden.

## Hexfelder und Hexfeldseiten

Eine **Solaris VII** Arena besteht aus Hexfeldern. Einheiten belegen während des Spiels diese Hexfelder. Verschiedene Hexfelder können verschiedene Geländetypen und auch Höhenstufen darstellen. Jedes Hexfeld wird von sechs Hexfeldseiten umschlossen. Dabei teilen sich aneinanderliegende Hexfelder eine Hexfeldseite. Hexfeldseiten werden in **MechWarrior: Solaris VII** dazu verwendet, die Reichweite für Fernkampfangriffe festzustellen, die Sichtlinie zwischen zwei Einheiten zu bestimmen und um zu sehen, ob ein Angreifer seinem Ziel in den Rücken feuert.

## Aufrunden

Manche Effekte im Spiel sagen, dass du eine Nummer teilen sollst – üblicherweise halbieren. Bevor das passiert, werden alle eventuell anfallenden Modifikatoren miteinberechnet, die endgültige Zahl wird dann geteilt. Falls das Ergebnis keine ganze Zahl ist, wird immer aufgerundet.

## **Spezialausrüstung**

Einzelne Kampfwerte einer Figur können teilweise farblich hinterlegt sein. Diese Farben sind mit dem jeweiligen Kampfwert assoziiert und zeigen an, dass deine Einheit über Spezialausrüstung verfügt. Diese farbigen Felder sind meistens viereckig, können teilweise aber auch rund sein (siehe weiter unten). Spezialausrüstung kann von deiner Kampfscheibe verschwinden oder auftauchen, wenn deine Einheit über den Verlauf des Spiels hinweg Schaden bekommt oder repariert wird. Die verschiedenen Arten von Spezialausrüstung sind in der **MechWarrior** Spezialausrüstungskarte (SEC) ab Seite 33 abgedruckt. Spezialausrüstungsregeln stehen über den normalen Spielregeln, es sei denn es ist in der Beschreibung vermerkt.

**Einweg-Spezialausrüstung:** Spezialausrüstung, deren Farbe kreisförmig aufgedruckt ist (Einweg-Spezialausrüstung), funktioniert gleich wie normale Spezialausrüstung, mit dem Unterschied, dass die Einheit am Ende des Befehls, in dem sie die Einweg-Spezialausrüstung benutzt hat, einen Klick unabwendbaren Schaden erhält. Wenn eine Einheit einen Befehl beendet, während dessen Durchführung sie Einweg-Spezialausrüstung verwendet hat, muss dieser 1 Klick Schaden auf dem Schadenswürfel der Einheit vermerkt werden. Spezialausrüstung kann nur verwendet werden und somit das Spiel beeinflussen, wenn sie auf der Kampfscheibe einer Einheit sichtbar ist. Spezialausrüstung, die optional ist, gilt immer als eingeschaltet, es sei denn ein Spieler schaltet sie explizit ab. Ein Spieler kann jegliche Spezialausrüstung seiner Einheit jederzeit abschalten, solange es vor dem Würfelwurf zur Durchführung eines Befehls, den diese Einheit bekommen hat, geschieht. Die Spezialausrüstung bleibt bis zum Ende des Zuges abgeschaltet. Zu Beginn des nächsten Zuges wird sie automatisch wieder eingeschaltet.

Optionale Spezialausrüstung wird automatisch verwendet, wenn die Bedingungen für ihre Nutzung erfüllt werden und der Spieler sie benutzen möchte oder nicht explizit abschaltet. Nicht optionale Spezialausrüstung wird immer verwendet, wenn die Bedingungen für ihre Nutzung erfüllt werden.

Falls nicht anders erwähnt, darf Spezialausrüstung, die auf dem ersten oder zweiten Schadenswert einer Einheit abgedruckt ist, nur verwendet werden, wenn ein Angriff mit dem jeweiligen Schadenswert durchgeführt wird.

## **Auf freundliche Einheiten zielen**

Freundliche Einheiten können nicht das Ziel eines Schaden verursachenden Angriffes sein. Zudem kann eine Einheit weder mit einem Schaden verursachenden Angriff, noch mit einem Reparaturbefehl, auf sich selbst zielen.

## **Einheiten eliminieren**

Sobald drei Einschusslöcher (☛) auf der Kampfscheibe einer Einheit erscheinen, gilt sie als eliminiert und muss vom Spielfeld entfernt werden.

## **Kritische Treffer und Patzer**

Wenn bei der Durchführung eines Angriffswurfes die beiden gleichfarbigen Würfel jeweils eine 6 zeigen, wird ein kritischer Treffer erzielt und der Angriff trifft automatisch.



Falls der Angriff Schaden verursachen sollte, wird jedes Ziel, gegen das Schaden erzielt wird, überprüft. Wenn es einen Piloten hat, so wird der Pilot aus seinem Slot beim Wärmerad entfernt und auf der Base der Einheit platziert. Dieser Pilot ist jetzt ohnmächtig. Falls der Angriff das Ziel reparieren sollte, so gelingt der Reparaturversuch automatisch und der Wert an Schaden, um den das Ziel repariert wird, erhöht sich um +1.

Wenn beide gleichfarbigen Würfel jeweils eine 1 zeigen, passiert ein kritischer Patzer und der Angriff schlägt automatisch fehl. Der Angreifer erhält in diesem Fall 1 Klick unabwendbaren Schaden. Wenn der kritische Patzer bei einem Reparaturversuch gewürfelt wurde, so schlägt der Reparaturversuch automatisch fehl und das Ziel erhält 1 Klick unabwendbaren Schaden.

### **Ohnmächtige Piloten**

Eine Einheit mit einem ohnmächtigen Piloten kann keine Befehle erhalten und, falls nicht anders angegeben, nicht die Kampfwertmodifikatoren des Piloten benutzen. Wenn du eine Einheit mit einem ohnmächtigen Piloten hast, kannst du zu Beginn jeder Phase, sowie jedes Mal, wenn die Einheit als Ziel eines Angriffes deklariert wird, versuchen, den Piloten wieder aufzuwecken. Zu Beginn einer Phase erfolgt dieser Versuch, den Piloten aufzuwecken, vor allen anderen Aktionen, Effekten oder Befehlen. Würfle dazu mit einem W6 und addiere, falls vorhanden, den Verteidigungsmodifikator des Piloten dazu. Wenn das Ergebnis 4 oder mehr beträgt, kommt der Pilot wieder zu Bewusstsein. Der Pilot wird wieder in seinen Slot im Wärmerad gesteckt und die Phase oder der angesagte Angriff gehen normal weiter.

### **Wärme bekommen**

Während Einheiten in den Arenen von **Solaris VII** kämpfen, laufen sie zunehmend warm. Während diese Wärme zunimmt, wird ihre Leistung schlechter. Einheiten bekommen für jede der folgenden Aktionen – die später in den Regeln genauer beschrieben werden – einen Klick Wärme.

- Sich rennend bewegen
- Verteidigen
- Fernkampfbefehle
- Eingraben
- Nahkampfbefehle
- Sturmangriffe
- Ducken

Zudem bekommt eine Einheit 1 weiteren Klick Wärme, wenn sie mindestens 1 Klick Schaden durch einen Fernkampfangriff mit dem Energie-Reichweitensymbol erhält. Eine Einheit kann auf

diese Weise nur maximal 1 Klick Wärme pro Runde bekommen, egal wie oft sie mit energiebasierten Fernkampfangriffen getroffen wird.

### **Wärmewürfel**

Wenn du einer Einheit einen Befehl gibst, der dazu führt, dass sie Wärme bekommt, so wird ein W6 neben der Einheit platziert. Dies ist der Wärmewürfel,

auf dem über den Lauf der Runde die angesammelte Wärme der Einheit verfolgt werden kann. Immer wenn eine Einheit während der Runde Wärme bekommen oder verlieren würde, wird dies auf dem Wärmewürfel vermerkt. Während der Aufräumphase wird dann die Wärme abgerechnet und der Mech erhält 1 Klick Wärme (gegen den Uhrzeigersinn auf dem Wärmerad) für jede Zahl auf dem Wärmewürfel.

### **Wärmeeffekte**

Wenn eine Einheit Wärme bekommt oder verliert, kann es sein, dass Zahlen oder farbige Kästchen auf ihrem Wärmerad erscheinen. Diese Zahlen und Kästchen werden Wärmeeffekte genannt. Du kannst Beschreibungen für alle Wärmeeffekte auf der SEC (Spezialausrüstungskarte) finden. Falls eine Einheit eine Zahl auf ihrem Wärmerad stehen hat – entweder für den primären/ sekundären Schadenswert oder für den Bewegungswert – so wird der jeweilige Kampfwert um die auf dem Wärmerad abgedruckte Zahl modifiziert.

**Beispiel:** *Achims Catapult hat in diesem Kampf schon eine Menge Action miterlebt! Das Wärmerad zeigt bereits zwei -1 Modifikatoren an: Einen für den sekundären Schadenswert des Catapults und einen für seinen Bewegungswert. Wenn Achim einen Befehl gibt, der auf einen der beiden modifizierten Kampfwerte angewiesen ist, so wird dieser um 1 verringert.*

In der Aufräumphase wird dem **Mech** die volle Anzahl an Wärme Klicks gegeben, bevor er anfangen muss, eventuell aus der gewonnenen Wärme resultierende Wärmewürfe zu machen. Manche Würfelergebnisse können dazu führen, dass der **Mech** noch mehr Wärme bekommt. Diese Wärme wird ihm sofort gegeben, inklusiver neuer daraus resultierender Wärmewürfe. Dies wird solange fortgesetzt, bis der **Mech** keine neue Wärme mehr bekommt oder heruntergefahren ist. Wärmeeffekte, die keinen Würfelwurf erfordern, sind immer gültig, solange sie auf dem Wärmerad zu sehen sind.

**Beispiel:** *In dieser Runde hat Rick seinen Malice in der Bewegungsphase rennend bewegt (1 Wärme) und ihm in der Kampfphase einen Ducken-Befehl gegeben (1 Wärme). In der Aufräumphase muss Rick seinem Malice also 2 Wärmeklicks geben. Er muss seinem Malice beide Wärmeklicks geben, BEVOR er überprüft, ob irgendwelche Wärmewürfe anfallen. Danach wird der Wärmewürfel vom Malice entfernt.*

In manchen Fällen kann es sein, dass mehrere Wärmeeffekte auf demselben Klick des Wärmerads auftauchen. In diesem Fall wird für jeden Effekt separat gewürfelt und die eventuellen Effekte werden zur selben Zeit angewandt. Falls eine Einheit also zum Beispiel auf demselben Wärmeklick einen Shutdown und eine Munitionsexplosion verhindern muss, so musst du beide Würfe durchführen und die Resultate separat anwenden. Es kann also durchaus sein, dass eine Einheit in einer Runde herunterfährt und eine Munitionsexplosion erleidet.

### **Wärme abbauen:**

Siehe „kühlen“ auf Seite 22, „Aufräumphase“ auf Seite 23 und Wasser-Terrain“ auf Seite 24, um nachzuschlagen, wie Einheiten Wärme abbauen können. Eine Einheit kann während einer Runde auf mehr als eine Art Wärme abbauen.

### **Shutdown**

Eine Einheit erleidet einen Shutdown, wenn ihr Computersystem entscheidet, dass der interne Wärmelevel zu hoch ist, um sicher weiter zu funktionieren.

Eine Einheit fährt automatisch herunter, wenn auf ihrem Wärmerad drei Radioaktiv-Symbole (☢) zu sehen sind. Eine Einheit, die heruntergefahren ist, kann keine weitere Wärme mehr bekommen. Eine Einheit kann auch einen Shutdown erleiden, wenn dir ein „Stilllegung verhindern“-Wurf misslingt. Eine Einheit, die heruntergefahren ist, erhält zwei Befehlsmarken, um den Shutdown anzuzeigen. Falls eine Einheit einen Shutdown aufgrund eines misslungenen Würfelwurfes erleidet, so wird das Wärmerad nicht auf den Klick mit den drei Radioaktiv-Symbolen gedreht. Sie erhält lediglich zwei Befehlsmarken auf ihrem aktuellen Wärmeklick.

Einer heruntergefahrenen Einheit können keine Befehle gegeben werden, es wird allerdings weiterhin eine Initiative für sie gewürfelt. Die optionale Spezialausrüstung einer heruntergefahrenen Einheit ist solange ausgeschaltet, bis die Einheit wieder hochfährt.

### **Shutdown Modifikator**

Eine Einheit, die eine andere heruntergefahrte Einheit angreift, erhält einen +2 Modifikator auf ihren Angriffswurf, den sogenannten Shutdown-Modifikator.

### **Hochfahren**

Eine Einheit fährt automatisch hoch, sobald der Startklick auf ihrem Wärmerad zu sehen ist. Hochfahren kann auch das Ergebnis eines erfolgreichen Wärmewurfes sein. Wieder hochzufahren erfordert keinen Befehl.

Wenn eine Einheit aus dem Shutdown wieder hochfährt, werden beide Befehlsmarken von ihr entfernt. Ihr können ab dem Beginn der nächsten Runde wieder Befehle gegeben werden. Falls eine Einheit aufgrund eines erfolgreichen Wärmewurfes wieder hochfährt, wird ihr Wärmerad nicht auf den Startklick gedreht. In diesem Fall werden einfach die beiden Befehlsmarken entfernt. Eine Einheit, die aufgrund eines erfolgreichen Wärmewurfes hochfährt, muss auf keine anderen Wärmeeffekte auf demselben Klick, auf dem sie hochgefahren ist, würfeln.

## Die Arena vorbereiten

Vor dem Start des Spiels sollte jeder Spieler 3W6 würfeln. Bei gleichen Ergebnissen wird der Wurf wiederholt. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist der Startspieler beim Aufbau der Arena. Falls die Arena nicht vorher festgelegt wurde, darf der erste Spieler eine auswählen. Der Spieler zu seiner Linken darf sich als Erster eine Startzone aussuchen. Falls die Arena vorher festgelegt wurde, darf der erste Spieler mit dem Auswählen einer Startzone beginnen. Bei mehr als zwei Spielern wird das Wählen der Startzone im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

In einem Spiel mit nur zwei **Mechs** werden die mit „A“ markierten Startfelder benutzt. Beim Spiel 2-gegen-2 die Felder „A“ und „B“. Dabei sollte jedes Team die zwei am nächsten beieinander liegenden „A“ und „B“-Felder benutzen. Beim Spiel mit vier Spielern und je einem **Mech** werden die „A“ und „C“-Felder benutzt.

Zudem sollte jeder Spieler einen Schadens- und einen Wärmewürfel auswählen. Die beiden Würfel sollten unterschiedliche Farben haben. Jeder Spieler muss seinen Mitspielern vor Beginn des Spieles mitteilen, welcher Würfel für den Schaden und welcher für die Wärme benutzt wird. Falls in dem Spiel Zielmarker verwendet werden sollen (siehe „Ziele und Ruhm“ Seite XX), so wird nun der erste davon in der Arena platziert.

# Das Match

---

Jedes **Solaris VII** Match besteht aus einer Anzahl von Runden und jede dieser Runden besteht wiederum aus vier einzelnen Phasen:

- Initiativephase
- Bewegungsphase
- Kampfphase
- Aufräumphase

Manche dieser Phasen haben eine bestimmte Zugfolge, die entscheidet, in welcher Reihenfolge die Einheiten agieren dürfen.

## Die Initiativephase

Zu Beginn der Initiativephase ermitteln die Spieler den Initiativwert aller ihrer Einheiten, der festlegt, in welcher Reihenfolge diese in der restlichen Initiativephase, sowie der Bewegungs- und Kampfphase agieren. Die Einheit mit der niedrigsten Initiative zieht als erstes, danach die zweitniedrigste usw., bis hin zu der Einheit mit dem höchsten Initiativwert. Vor dem Würfeln einer Initiative können Spieler mit bewusstlosen Piloten versuchen, diese wieder zu Bewusstsein kommen zu lassen. Für Einheiten mit ohnmächtigen Piloten wird keine Initiative gewürfelt. Stattdessen sind sie immer die Letzten in der Zugreihenfolge.

## **Der Initiativewurf**

Um die Initiative zu ermitteln, würfelt ein Spieler 2W6 für jede seiner Einheiten. Dabei kann der Spieler mit der höchsten Initiative entscheiden, ob er sein Ergebnis behalten will oder es lieber in eine 1 (die niedrigstmögliche Zahl, also den ersten Platz in der Zugreihenfolge) ändern möchte.

*Tipp: Es gibt Situationen im Spiel, in denen es sehr vorteilhaft sein kann, als Erster ziehen zu dürfen. Die höchste Initiative zu würfeln, gibt dir die ultimative Kontrolle darüber, wann deine Einheit ziehen muss.*

## **Spezialangriffe**

Nachdem die Initiative und somit die Zugreihenfolge bestimmt wurde, können Spieler entscheiden, ob ihre Einheiten in dieser Runde einen Spezialangriff durchführen wollen. Die drei möglichen Spezialangriffe – Sturmangriff, Todessprung und Festnageln – werden ab Seite XX genauer beschrieben. Spezialangriffe werden gemäß der Zugreihenfolge angekündigt.

## **Die Bewegungsphase**

Einheiten bewegen sich in der durch die Initiative bestimmten Zugfolge. Der Bewegungswert einer Einheit bestimmt, wie viele Hexfelder weit sie sich bewegen kann, wenn sie einen Bewegungsbefehl bekommt.

Um eine Einheit zu bewegen, musst du ihr einen Bewegungsbefehl geben. Wenn sich eine Einheit in einer **Solaris VII** Arena bewegt, wird ihr pro zurückgelegtem Hexfeld 2 von ihrem Bewegungswert abgezogen. Eine Einheit aus einem Hexfeld mit einer bestimmten Geländeart (siehe Gelände Seite 23) in ein Feld mit einem anderen Gelände zu bewegen, kann mehr als 2 Bewegungspunkte kosten. Eine Einheit muss nicht alle Bewegungspunkte verbrauchen – allerdings ist es nicht möglich, unbenutzte Punkte für eine spätere Phase aufzuheben.

## **Basenkontakt**

Einheiten, die aneinander angrenzende Felder auf demselben Höhenlevel (siehe Gelände Seite XX) belegen, befinden sich im Basenkontakt miteinander. Eine Einheit muss ihre Bewegung beenden, sobald sie im Basenkontakt mit einer feindlichen Einheit ist.

## **Ausrichtung**

Eine Einheit kann sich in jede Richtung bewegen. Am Ende einer Bewegung kann ihre Ausrichtung frei gewählt werden, das heißt du legst fest, in welche Richtung ihr Frontschussfeld und ihr Rückenfeld zeigen. Dabei gilt es zu beachten, dass eine Einheit nur Einheiten in ihrem Frontschussfeld beschießen kann, und zudem bei Angriffen aus ihrem Rückenfeld verwundbarer ist. Eine Einheit ist zu allen Hexfeldern hin ausgerichtet, die ihr Frontschussfeld überlappen.

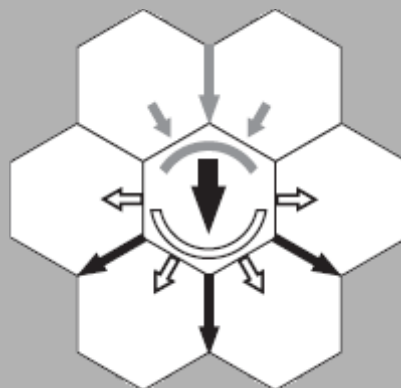
Eine Einheit mit einem 135-Grad Frontschussfeld kann also beispielsweise zu zwei bis drei Hexfeldern ausgerichtet sein. Eine Einheit mit einem 180-Grad Schussfeld dagegen „sieht“ drei bis vier Hexfelder auf einmal. Eine Einheit mit einem 270-Grad Frontschussfeld kann je nach

Ausrichtung vier bis fünf Felder sehen, und eine Einheit mit einem 360-Grad Schussfeld kann alle sechs anliegenden Felder unter Beschuss nehmen.

### Gratisdrehung

Unter bestimmten Bedingungen bekommt eine Einheit eine Gratisdrehung, das heißt sie darf in ihrem aktuellen Feld ihre Ausrichtung ändern. Wenn eine Einheit ihre Bewegung im Basenkontakt mit einer oder mehreren feindlichen Einheiten beendet, so bekommt jede dieser Einheiten eine Gratisdrehung, um gegebenenfalls ihre Ausrichtung zu ändern. Eine Gratisdrehung verbraucht keinen Befehl.

**Bild 1:** Diese Einheit hat ein 180-Grad Frontschussfeld. Mit ihrer Ausrichtung kann sie durch drei Hexfelder eine Sichtlinie ziehen und durch vier Felder eine Nahkampfattacke durchführen. Zudem gibt es ein Feld, durch das eine Sichtlinie in ihr Rückenfeld gezogen werden kann, und zwei Hexfelder, durch die ein Nahkampfangriff in ihr Rückenfeld möglich ist.



**Bild 2:** Nachdem sie ihre Ausrichtung geändert hat, kann die Einheit jetzt durch vier Felder eine Sichtlinie ziehen und durch drei Felder einen Nahkampfangriff durchführen. Allerdings ist sie auch verwundbarer, es kann durch zwei Felder in ihren Rücken geschossen werden und Nahkampfangriffe in ihr Rückenfeld sind nun durch drei Hexfelder möglich.



### Lösen

Wenn du einer Einheit, die sich im Basenkontakt mit einer oder mehreren gegnerischen Einheiten befindet, einen Bewegungsbefehl gibst, muss diese zunächst versuchen, sich von ihrem Gegner zu lösen. Würfle dazu 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 misslingt der Versuch sich zu lösen, allerdings kann die Einheit trotzdem ihre Ausrichtung in ihrem aktuellen Feld ändern. Bei einer 3-6 hat sich die Einheit erfolgreich von allen Gegnern in Basenkontakt gelöst und kann normal bewegt werden. Allerdings endet ihre Bewegung nach wie vor, wenn sie in Basenkontakt mit anderen gegnerischen Einheiten kommt.



## **Rennen**

Eine Einheit kann ihren Bewegungswert für eine Bewegungsphase verdoppeln, indem sie rennt. Falls eine Einheit sich entscheidet zu rennen, erhält sie während der Aufräumphase +1 Wärme. Dies wird sofort auf dem Wärmewürfel der Einheit vermerkt. Falls eine Einheit, die einen rennenden Bewegungsbefehl erhält, es nicht schafft, sich zu lösen, so erhält sie auch keine zusätzliche Wärme.

## **Die Kampfphase**

Nachdem alle Spieler sich entschieden haben, ob ihre Einheiten sich bewegen oder einen Spezialangriff durchführen möchten, beginnt die Kampfphase. Während der Kampfphase kann man jeder seiner wählbaren Einheiten einen von 7 Befehlen geben:

- Nahkampf
- Fernkampf
- Sturmbefehl
- Eingraben
- Verteidigen
- Ducken
- Kühlen

Wenn man einer seiner Einheiten während seines Zuges keinen Befehl gibt, kann man ihr trotzdem noch während dieser Kampfphase einen Befehl geben, zum Beispiel Schützen oder Ducken, da diese Befehle als Reaktion auf den Befehl eines anderen Spielers gegeben werden. Der Kampf gemäß der Zugfolge statt. Wenn eine Einheit jedoch zum Ziel eines Angriffs erklärt wird, kann ihr Spieler sofort einen Eingraben, Schützen oder Ducken-Befehl geben, da diese Befehle Auswirkungen auf den Angriff haben. Obwohl der Spieler seinen Befehl zu diesem Zeitpunkt gibt, wird jeder Angriff, der mit diesem Befehl verbunden ist, erst ausgeführt, wenn dieser Spieler am Zug ist.

## **Der Nahkampfbefehl**

Um einen Nahkampfangriff durchzuführen, muss einer Einheit ein Nahkampfbefehl erteilt werden und folgende Bedingungen müssen erfüllt sein:

- Der Angreifer befindet sich in Basenkontakt mit dem Ziel
- Ein Teil des Blickwinkels des Angreifers muss sich mit einem Teil einer Hexfeldseite des vom Ziel besetzten Hexfeldes überschneiden.

Jede Einheit kann einen Nahkampfangriff machen. Eine Einheit benutzt für einen Nahkampfangriff normalerweise ihren Primärschaden. Wenn sie jedoch den Nahkampf-

Reichweitentyp als Sekundärschaden hat, kann der Spieler sich dazu entscheiden, stattdessen diesen Schadenswert zu nehmen. Diese Entscheidung muss vor dem Würfeln angekündigt werden. Der Ballistisch-Reichweitentyp und der Energie-Reichweitentyp werden für den Nahkampf ignoriert. Eine Einheit, die einen Nahkampfbefehl erhalten hat, bekommt während der Aufräumphase 1 Wärme-Klick zusätzlich zu anderer Wärme, die durch den Angriff verursacht wurden; passe den Wärmewürfel der Einheit entsprechend an.

### **Nahkampfschaden**

Wenn eine Einheit erfolgreich einen Nahkampfangriff durchführt ohne einen Schadenswert mit dem Nahkampf-Reichweitentyp zu benutzen, verursacht sie beim Ziel Schaden in Höhe des halben Schadenswertes, mindestens 1. Wenn sie einen Schadenswert mit dem Nahkampf-Reichweitentyp benutzt, verursacht sie Schaden in Höhe des Schadenswertes.

**Modifikator für den Toten Winkel:** Wenn sich eine Hexfeldseite, die sich im Blickwinkel des Angreifers befindet, gleichzeitig im Toten Winkel des Ziels befindet, erhält der Angreifer +2 auf seinen Angriffswert. Dies ist der Modifikator für den Toten Winkel. Weitere Modifikatoren werden in anderen Bereichen dieses Regelwerks behandelt.

### **Der Fernkampfbefehl**

Um einen Fernkampfangriff durchzuführen, muss einer Einheit ein Fernkampfbefehl erteilt werden.

### **Reichweiten-Werte**

Eine Einheit hat zwei, durch einen Querstrich getrennte, Reichweiten-Werte auf ihrer Basis abgedruckt. Die Zahl links vom Querstrich ist die Minimalreichweite, die Zahl rechts vom Querstrich die Maximalreichweite.

Die Minimalreichweite gibt die Anzahl an Hexfeldseiten an, die ein Ziel mindestens vom Angreifer entfernt sein muss, damit dieser einen Fernkampfangriff durchführen kann.

Die Maximalreichweite gibt die Anzahl an Hexfeldseiten an, die mit einem Fernkampfangriff abgedeckt werden kann.

### **Schusslinie**

Ein Fernkampfangriff erfordert es, ebenso wie andere Angriffsarten oder Spieleffekte, die Schusslinie zu überprüfen, um zu sehen, ob der Angriff überhaupt gemacht werden kann. Um die Schusslinie zu bestimmen, zählt man die Anzahl an Hexfeldseiten vom Angreifer zum Ziel. Man muss mit einer Hexseite im Blickwinkel des Angreifers beginnen. Man muss immer den Weg wählen, der die kleinstmögliche Anzahl an Hexfeldseiten zwischen der eigenen Einheit und dem Ziel besitzt und das Ziel muss sich innerhalb der Maximalreichweite des Ziels befinden, damit der Angriff durchgeführt werden kann.

Die Sichtlinie ist blockiert (und damit kein Angriff möglich), wenn

- eine Hexfeldseite der Sichtlinie eine Grenzlinie für blockierendes Gelände kreuzt oder ihr folgt, und weder Ziel noch Angreifer sich auf erhöhtem Gelände befinden oder
- sich auf den Hexfeldern auf beiden Seiten einer Hexfeldseite der Sichtlinie Einheiten befinden.

### Den Angriff durchführen

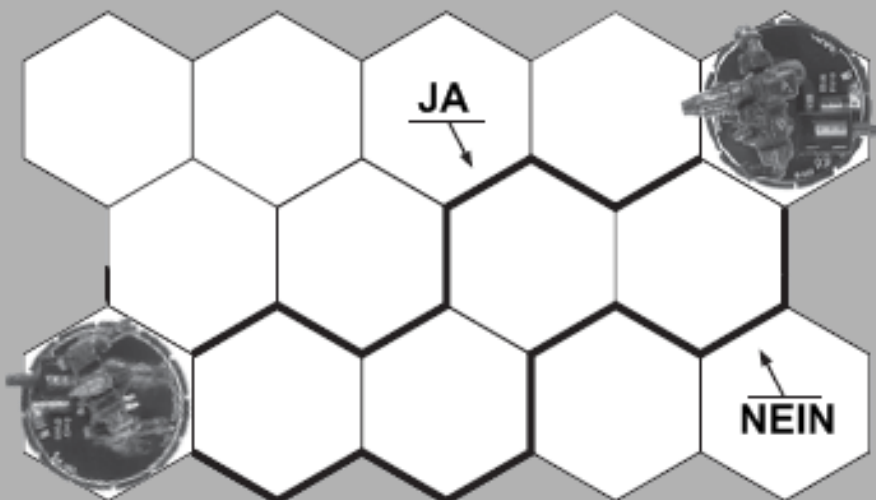
Wenn die Schusslinie frei ist und sich das Ziel innerhalb der Maximalreichweite aber nicht näher als die Minimalreichweite des Angreifers befindet, kann der Angriff durchgeführt werden. Ein Angreifer kann auch einen Fernkampfangriff auf ein Ziel in einem benachbarten Feld durchführen, wenn diese Bedingungen erfüllt sind.

Der Spieler muss vor dem Würfeln ankündigen, ob er den Primär- oder den Sekundärschaden verwendet. Diese Ankündigung entscheidet außerdem über den Reichweitentyp des Angriff (Ballistisch oder Energie).

Verzichtet der Spieler auf die Ankündigung, so wird der Angriff mit dem Primärschaden und seinem zugehörigen Reichweitentyp durchgeführt.

Ist der Angriff mit dem Primärschaden nicht möglich, so wird der Angriff abgebrochen. Eine Einheit, der ein Fernkampfbefehl gegeben wurde, bekommt während der Aufräumphase 1 Wärme-Klick zusätzlich zu anderer Wärme, die durch den Angriff verursacht wurden; passe den Wärmewürfel der Einheit entsprechend an.

Bild 3: Der Hellion (links) hat eine freie Schusslinie auf den Solitaire (rechts). Die kürzeste Schusslinie zum Solitaire beträgt 7 Hexfeldseiten, also muss der Hellion diese Schusslinie nehmen, wenn er die Reichweite bestimmt.



## **Indirekter Beschuss**

Wäre die normale Schusslinie blockiert, so darf der Angreifer einen Fernkampfangriff machen, um einen Indirekten Beschuss zu einem einzelnen Ziel durchzuführen, das sich nicht in Basenkontakt mit Einheiten befinden darf, die zum Angreifer freundlich sind. Um den Indirekten Beschuss durchzuführen, muss die Einheit

- eine Maximalreichweite größer 0 haben.
- nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Einheit sein.
- einen Schadenswert mit dem Ballistisch-Reichweitentyp haben.
- einen Angriffswert über 0 haben.

Zieh eine Schusslinie wie bei einem normalen Fernkampfangriff. Sie ignoriert die Basen von Einheiten und alle Geländebegrenzungslinien. Der Angreifer bekommt -2 auf seinen Angriffswert, wenn er einen Indirekten Beschuss durchführt. Ist der Angriff erfolgreich, so wird dem Ziel Schaden in Höhe des Schadenswerts des Angreifers verursacht, bis zu einem Maximum von 2.

## **Fernkampfmodifikatoren**

Wende folgende Modifikatoren bei einem Fernkampfangriff an, jeden aber höchstens einmal.

**Modifikator für den Toten Winkel:** Wenn sich der Tote Winkel innerhalb einer Hexseite befindet, die Teil der Schusslinie ist, dann erhält der Angreifer +2 auf seinen Angriffswert.

**Modifikator für Schüsse aus dem Basenkontakt:** Visiert ein Angreifer, der sich in Basenkontakt mit einer oder mehreren feindlichen Einheiten befindet, eine feindliche Einheit an, mit der er sich nicht in Basenkontakt befindet, so bekommt der Angreifer -1 auf seinen Angriffswert.

**Modifikator für Schüsse in den Basenkontakt:** Wenn sich das Ziel in Basenkontakt mit Einheiten befindet, die zum Angreifer freundlich sind, dann bekommt er -1 auf seinen Angriffswert.

Der Angreifer kann sich dafür entscheiden, den Modifikator für Schüsse in den Basenkontakt zu ignorieren. Wenn er dies tut und der Angriff erfolgreich ist, verursacht er auch bei allen freundlichen Einheiten in Basenkontakt mit dem Ziel 1 Schaden. Dieser Schaden kommt nicht vom Schadenswert des Angreifers.

## **Zusammenfassung der Fernkampfmodifikatoren**

- Hexfeldseite der Schusslinie kreuzt oder folgt einer Grenzlinie für schwieriges Gelände: -1 auf den Angriffswert.
- Angreifer ist mit anderen Einheiten als dem Ziel in Basenkontakt: -1 auf den Angriffswert.
- Ziel ist mit Einheiten in Basenkontakt, die zum Angreifer freundlich sind: -1 auf den Angriffswert.
- Angreifer benutzt Indirekten Beschuss: -2 auf den Angriffswert.
- Der Tote Winkel des Ziels überschneidet sich mit einer Hexfeldseite, die Teil der Schusslinie ist: +2 auf den Angriffswert.
- Ziel ist stillgelegt: +2 auf den Angriffswert.
- Eine Hexfeldseite der Schusslinie gehört zu einem Hexfeld, in dem sich eine Einheit befindet, die weder der Angreifer noch das Ziel ist: -2 auf den Angriffswert.

## **Mehrere Fernkampf-Ziele**

Einige Einheiten können mit einem Angriff zwei oder mehrere feindliche Einheiten angreifen. Eine einzelne Einheit darf auf diese Weise jedoch niemals mehrfach zum Ziel ein und desselben Fernkampfangriffs werden.

Eine Einheit kann zwei oder mehr Ballistisch- oder Energie-Reichweitensymbole neben seinen Reichweitenwerten aufweisen. Die Anzahl der Symbole gibt an, wie viele verschiedene Einheiten der Angreifer mit einem einzelnen Fernkampfangriff angreifen kann. Du bist nicht gezwungen, so viele Ziele anzugreifen, wie du Reichweitensymbole hast. Zu jedem Ziel muss eine freie Schusslinie vorhanden sein. Kein Ziel eines Angriffs gegen mehrere Fernkampf-Ziele profitiert vom Modifikator für Schüsse aus dem Basenkontakt, wenn sich wenigstens ein Ziel in Basenkontakt mit dem Angreifer befindet.

Führe einen einzelnen Angriffswurf durch und vergleiche das Angriffsergebnis mit den Verteidigungswerten der Ziele. Der Angriff kann gegen einige Ziele gelingen und andere misslingen.

Ist der Angriff gegen mehr als ein Ziel erfolgreich, so darfst du den Schadenswert des Angreifers beliebig auf die erfolgreich getroffenen Ziele aufteilen. Du darfst auch entscheiden, einem Ziel 0 Schaden zuzuweisen. Jedes Ziel eines Angriffs gegen mehrere Fernkampf-Ziele bekommt alle jeweils gültigen Modifikatoren.

**Beispiel:** Chrissie gibt ihrem Hellion einen Fernkampfbefehl. Der Sekundärschadenswert des Hellions hat zwei Energie-Reichweitesymbole und einen Schadenswert von 3. Chrissie wählt eine feindliche Einheit und einen Zielmarker in einer Entfernung über ihrer Minimalreichweite von 0 und innerhalb ihrer Maximalreichweite von 10 aus. Die Schusslinien sind nicht blockiert und der Hellion befindet sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Einheit. Der Angriffswert des Hellion beträgt 11 und Chrissie würfelt bei ihrem Angriffswurf eine 10, wodurch sich ein Angriffsergebnis von 21 ergibt. Chrissie vergleicht die 21 mit den Verteidigungswerten ihrer beiden Ziele.

Das erste Ziel ist ein stillgelegter Solitaire mit einem Verteidigungswert von 20. Weil man einen Bonus von +2 gegen stillgelegte Mechs bekommt, beträgt das modifizierte Angriffsergebnis gegen den Solitaire 23, was einem erfolgreichen Treffer entspricht.

Das zweite Ziel ist ein Zielmarker mit einem Verteidigungswert von 17. Die Schusslinie zu diesem Ziel kreuzt eine Grenzlinie für schwieriges Gelände, was einen Modifikator von -1 gegen dieses Ziel bedeutet. Das Angriffsergebnis gegen den Zielmarker ist also 20. Der Angriff des Hellion ist ohne Probleme gegen beide Ziele erfolgreich.

Chrissie steht nun ein Schaden von 3 zur Verfügung, den sie auf die beiden erfolgreich getroffenen Einheiten verteilen darf. Sie entscheidet sich, dem Solitaire 2 Schaden und dem Zielmarker 1 Schaden zuzuteilen.

## **Der Sturmbefehl**

Eine Einheit, die sich nicht in Basenkontakt mit feindlichen Einheiten befindet, kann einen Sturmbefehl erhalten, der es ihr erlaubt, sich zu bewegen und danach entweder einen Fernkampf- oder Nahkampfangriff durchzuführen. Alle Geländemodifikatoren kommen für die Bewegung zur Anwendung. Die Einheit darf sich mit der Hälfte ihres Bewegungswerts bewegen und anschließend einen Fernkampfangriff machen, oder sie darf sich mit ihrem vollen Bewegungswert bewegen und anschließend einen Nahkampfangriff machen. Eine Einheit, die einen Sturmbefehl bekommen hat, darf nicht rennen und bekommt während der Aufräumphase 2 Wärme-Klicks zusätzlich zu anderer Wärme, die durch den Angriff verursacht wurden; passe den Wärmewürfel der Einheit entsprechend an.

**Sturmbefehl-Modifikator:** Eine Einheit bekommt einen Modifikator von -1 auf ihren Angriffswert, wenn sie einen Sturmangriff durchführt. Dies ist der Sturmbefehl-Modifikator.

## **Der Eingraben-Befehl**

Einer Einheit, der während der Bewegungsphase kein Bewegungsbefehl gegeben wurde, kann ein Eingraben-Befehl gegeben werden. Der Eingraben-Befehl kann nur gegeben werden, wenn die Einheit das Ziel eines Angriffs wird ODER wenn sie in der bisherigen Kampfphase nicht das Ziel eines Angriffs wurde. Eine Einheit, die in dieser Kampfphase bereits das Ziel eines Angriffs war, darf keinen Eingraben-Befehl erhalten. In dieser Kampfphase bekommt jede Einheit, die eine Einheit angreift, die einen Eingraben-Befehl erhalten hat, einen Modifikator von +1 auf



ihren Angriffswert. Zusätzlich kann die Einheit, der der Eingraben-Befehl gegeben wurde, sobald sie in dieser Kampfphase am Zug ist, einen Fernkampf- oder Nahkampfangriff durchführen. Für diesen Angriff wird ihr Angriffswert um +2 modifiziert. Eine Einheit, der ein Eingraben-Befehl gegeben wurde, erhält in der Aufräumphase 1 Wärme-Klick; passe den Wärmewürfel der Einheit entsprechend an.

### **Der Verteidigungsbefehl**

Wenn eine Einheit zum Ziel eines Angriffs erklärt wird, kann ihr sofort ein Verteidigungsbefehl gegeben werden. Ein Angreifer, der eine Einheit angreift, der ein Verteidigungsbefehl gegeben wurde, erhält für diesen Angriff einen Modifikator von -1 auf seinen Angriffswert. Zusätzlich kann die Einheit, der ein Verteidigungsbefehl gegeben wurde, sobald sie in dieser Kampfphase am Zug ist, einen Fernkampf- oder Nahkampfangriff durchführen. Modifiziere ihren Angriffswert um -1 für diese Kampfphase. Diese Einheit bekommt zusätzlich einen Modifikator von -1 auf ihren Initiativewurf in der nächsten Initiativephase. Eine Einheit, der ein Verteidigungsbefehl gegeben wurde, erhält in der Aufräumphase einen zusätzlichen Wärme-Klick; passe den Wärmewürfel der Einheit entsprechend an.

### **Der Ducken-Befehl**

Wenn eine Einheit zum Ziel eines Angriffs erklärt wird, kann ihr sofort ein Ducken-Befehl gegeben werden. Ein Angreifer, der eine Einheit angreift, der der Ducken-Befehl gegeben wurde, erhält für diesen Angriff einen Modifikator von -2 auf seinen Angriffswert. Eine Einheit, der der Ducken-Befehl gegeben wurde, kann in dieser Kampfphase keinen Angriff durchführen und erhält in der Aufräumphase einen zusätzlichen Wärme-Klick; passe den Wärmewürfel der Einheit entsprechend an.

### **Der Kühlbefehl**

Durch Kühlen kann eine Einheit Wärme-Klicks loswerden, die sie während des Kampfes angesammelt hat. Jedes Mal, wenn du einer Einheit einen Kühlbefehl gibst, drehst du ihr Wärmerad um eine Anzahl Klicks gleich ihrer Kühlrate im Uhrzeigersinn. Die Einheit verliert die Wärme sobald der Befehl gegeben wurde. Eine Einheit kann keine Wärme verlieren, wenn ihr Wärmerad in der Starteinstellung ist. Achte darauf, dass im Sichtfenster des Wärmerads einer Einheit beim Verlieren von Wärme Wärmeeffekte auftauchen können. Wie beim Ansammeln von Wärme werden auch hier alle Kühl-Klicks gemeinsam angewendet, bevor du die Wärmeeffekte nachschaust. Eventuelle Würfelwürfe werden sofort nach Anwendung der Kühl-Klicks durchgeführt.

***Beispiel:** Thomass Zeus steht in Wassergelände. Während der Kampfphase wurde bei Thomas Zeus durch einen Angriff mit dem Energie-Reichweitetyp Schaden verursacht, was zu 1 Wärme-Klick führte, den sein Wärmewürfel anzeigt. In seinem Zug gibt Thomas seinem Zeus einen Kühlbefehl. Sein Kühlrate ist 2 und sein Wärmewürfel zeigt 1, also zieht Tony von seiner Kühlrate*

den Betrag ab, den der Wärmewürfel anzeigt (2-1), dreht dann sein Wärmerad einmal im Uhrzeigersinn und entfernt anschließend den Wärmewürfel von seiner Einheit. Nach der Anwendung des Wärmeverlusts erscheint der Stilllegung Verhindern Wärmeeffekt auf dem Wärmerad, also würfelt er mit einem Würfel und schafft es, den Effekt zu verhindern. Während der Aufräumphase verliert sein Zeus einen weiteren Wärme-Klick, da er seine Runde in Wassergelände beendet hat. Nach der Anwendung dieses Wärmeverlustes erscheint kein Wärmeeffekt auf dem Wärmerad, aber falls es der Fall gewesen wäre, hätte Thomas würfeln müssen.

## Die Aufräumphase

Während der Aufräumphase werden bei allen Einheiten, denen Schaden verursacht wurde, die Kampfscheibe um so viele Klicks im Uhrzeigersinn gedreht, wie ihr Schadenswürfel anzeigt. Zudem werden die Wärmeräder von allen Einheiten, die Wärme-Klicks bekommen haben, entsprechend der Zahl auf ihrem Wärmewürfel gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Einheiten erhalten in der Aufräumphase erst alle Wärme-Klicks bevor sie welche verlieren. Eine Einheit, der kein Befehl gegeben wurde, verliert in der Aufräumphase 1 Wärme-Klick.

# Gelände

---

Gelände spielt eine sehr wichtige Rolle in den Kämpfen der **MechWarrior: Solaris VII** Arenas. Man kann sich das Gelände in der Arena nicht aussuchen, aber man kann darauf vorbereitet sein.

Es gibt vier Geländearten: Offen, Schwierig, Blockierend und Wasser. Gelände gibt es in zwei verschiedenen Höhenstufen: Erhöht (siehe erhöhtes Gelände, Seite. XX) und Bodenniveau (nicht erhöht). Ob eine Einheit sich in einem bestimmten Gelände befindet, erkennt man daran, dass das Hexfeld, in dem sie sich befindet, einen farbigen Punkt und/oder schwarze Ringe in der Mitte hat. Die Farbe des Punktes zeigt die Art des Geländes an und die Anzahl der Ringe gibt an, um welche Art von erhöhtem Gelände es sich handelt. Gelände kann von einer Begrenzungslinie umrandet sein, die gewöhnlich die gleiche Farbe wie die Punkte oder Ringe in der Mitte des Hexfeldes hat.

Gelände beeinflusst zwei Aspekte des Spiels: Die Bewegung und die Schusslinien. Gelände kann unterschiedliche Auswirkungen auf Bewegung und Schusslinien haben.

## Offenes Gelände

Offenes Gelände stellt alles von flachen Graslandschaften bis hin zu verlassenem Industriekomplexen dar. Jedes Hexfeld ohne einen farbigen Punkt in der Mitte ist offenes Gelände. Offenes Gelände hat keine Auswirkungen auf Bewegung und Schusslinien.

## **Schwieriges Gelände**

Schwieriges Gelände besteht aus lichten Wäldern, zerstörten Einheiten und ähnlichen Hindernissen. Jedes Hexfeld mit einem grünen Punkt in der Mitte gilt als schwieriges Gelände. Schwieriges Gelände kann von einer grünen Begrenzungslinie umrandet sein.

Einheiten können sich in und durch Felder mit schwierigem Gelände bewegen. Jedes Feld mit schwierigem Gelände, durch das sich eine Einheit bewegt, verringert den Geschwindigkeitswert der Einheit um 3.

**Modifikator für schwieriges Gelände:** Schwieriges Gelände beeinflusst Fernkampfangriffe. Wenn eine Schusslinie eine beliebige Anzahl von Grenzlinien für schwieriges Gelände kreuzt oder ihr folgt, so bekommt der Angreifer -1 auf seinen Angriffswert. Dies wird als Modifikator für schwieriges Gelände bezeichnet. Nahkampfangriffe ignorieren schwieriges Gelände.

## **Blockierendes Gelände**

Blockierendes Gelände kann große Felsbrocken und Häuserruinen umfassen. Jedes Hexfeld mit einem roten Punkt in der Mitte gilt als blockierendes Gelände. Blockierendes Gelände kann von einer roten Begrenzungslinie umrandet sein. Einheiten können blockierendes Gelände weder betreten noch sich hindurchbewegen.

Wenn die Schusslinie eine beliebige Anzahl von Grenzlinien für blockierendes Gelände kreuzt, und weder Ziel noch Angreifer sich auf erhöhtem Gelände befinden, ist die Schusslinie blockiert.

## **Wassergelände**

Wassergelände kann von Auffangbecken bis hin zum Sumpf alles sein. Jedes Hexfeld mit einem blauen Punkt in der Mitte gilt als Wassergelände. Wassergelände kann von einer blauen Begrenzungslinie umrandet sein. Wassergelände wird für Bewegung und Schusslinien als offenes Gelände betrachtet.

Eine Einheit, die sich während der Aufräumphase in Wassergelände aufhält, verliert 1 Wärmeklick.

## **Erhöhtes Gelände**

Offenes, schwieriges, blockierendes und Wassergelände kann erhöht sein, um Hügel, Gebäude und niedrige Plateaus darzustellen. Jedes erhöhte Gelände stellt den gleichen Höhenunterschied zum Arenaboden dar. Jedes Hexfeld mit einem einzelnen Ring in der Mitte gilt als erhöhtes Gelände. Manchmal wird in der Mitte dieses schwarzen Rings ein bunter Punkt sein. Damit wird angedeutet, dass diese spezielle Geländeart erhöht ist.

Einheiten können sich in und durch erhöhte Hexfelder bewegen. Wenn sich eine Einheit von einem Hexfeld auf Bodenniveau in ein erhöhtes Hexfeld bewegt, dann verringert sich ihr Bewegungswert um 3. Wenn sich eine Einheit in ein Hexfeld bewegt, das mehr als eine Art von

Gelände beinhaltet, welche dazu führen würden den Bewegungswert zu verringern, dann wird er nur um den größten Wert verringert.

Wenn zum Beispiel eine Einheit ein Hexfeld betritt, in dem sich einerseits Gelände befindet, das den Bewegungswert um 3 verringert und in dem sich auch Gelände befindet, das den Bewegungswert um 4 verringert, so müsste man den Bewegungswert nur um 4 verringern.

Wenn sich eine Einheit in ein Hexfeld mit mehr als einer Geländeart, die den Bewegungswert um den gleichen Wert verringert, bewegt, so wird dieser Wert nur einmal abgezogen.

Zum Beispiel betritt eine Einheit ein erhöhtes Hexfeld mit schwierigem Gelände von einem Hexfeld auf Bodenniveau. Dies verringert den Bewegungswert nur um 3, nicht um 6.

Einheiten auf unterschiedlichen Höhen können Nahkampfangriffe gegeneinander richten.

Befinden sich Angreifer und Ziel in erhöhten Hexfeldern, so ist die Schusslinie nicht durch Grenzl意思en für blockierendes Gelände blockiert.

Ist der Angreifer oder das Ziel in einem erhöhten Hexfeld, aber der jeweils andere ist es nicht, so gilt die Schusslinie nicht durch Grenzl意思en für blockierendes Gelände blockiert und ignoriert Grenzl意思en für schwieriges Gelände.

**Hohes Gelände.** Flache Dächer oder Plateaus mit einer Klippe sind Beispiele für hohes Gelände. Jedes Hexfeld mit 2 schwarzen Ringen in der Mitte gilt als hohes Gelände. Hohes Gelände wird wie erhöhtes Gelände behandelt, mit den folgenden Ausnahmen:

- Einheiten ohne Sprungdüsen können sich nicht in ein Hexfeld mit hohem Gelände bewegen, es sei denn sie befinden sich in einem angrenzenden Hexfeld mit erhöhtem Gelände.
- Eine Einheit auf Bodenniveau kann keinen Nahkampfangriff gegen eine Einheit unternehmen, die sich in hohem Gelände befindet.

**Modifikator für Höhenvorteil:** Macht eine Einheit, die sich nicht in erhöhtem Gelände befindet, einen Fernkampf- oder Nahkampfangriff gegen ein Ziel in erhöhtem Gelände, so bekommt der Angreifer -1 auf seinen Angriffswert. Dies wird als Modifikator für Höhenvorteil bezeichnet.

# Spezialangriffe

---

Die folgenden Spezialangriffe werden während der Initiativephase durchgeführt. Eine Einheit, die einen Spezialangriff durchführt, darf sich zu Beginn der Runde nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Einheit befinden.

## **Sturmangriff**

Um einen Sturmangriff durchführen zu können muss die Einheit in der Lage sein ihren Zug vor dem ausgesuchten Ziel durchzuführen, also eine kleinere Initiative haben. Wenn eine Einheit einen Sturmangriff durchführt, kann sie während der Bewegungsphase nicht bewegt werden und auch keinen Befehl in der Angriffsphase bekommen.

Eine Einheit muss einen Angriffswert größer als null haben, um einen Sturmangriff durchführen zu können. Überprüfe die Schusslinie zwischen dem Angreifer und dem Ziel: Sollte diese die Grenze eines Geländes passieren, das kein seichtes Wasser ist, oder nicht durch den Schusswinkel des Angreifers gehen, bekommt der Angreifer -2 auf seinen Angriffswert für diesen Angriff. Wenn sie durch den toten Winkel des Zieles führt, darf dieses während des Angriffes keine Gratsdrehung machen. Gib dem Angreifer einen Bewegungsbefehl zum rennen; der Angreifer muss diese Bewegung in Basenkontakt mit dem Ziel beenden.

Um die Attacke auszuführen führe einen Angriffswurf durch und addiere den Angriffswert des Angreifers dazu. Wenn die Schusslinie durch den toten Winkel des Zieles geführt hat und der Angreifer seine Bewegung so beendet, dass sein Schusswinkel ein Hexfeld berührt, das auch der tote Winkel des Zieles berührt, modifiziere den Angriffswert des Angreifers um +2 für diesen Angriff. Sollte der Angriff erfolgreich sein fügt der Angreifer dem Ziel Aufprallschaden in Höhe seines Primärschadenswertes +1 zu.

Nach Ausführung des Angriffes wird dem Angreifer nicht verhinderbarer Schaden in Höhe der Hälfte seines Primärschadenswertes, mit einem Minimum von 1, zugefügt, unabhängig davon, ob der Angriff erfolgreich war. Der Angreifer erhält außerdem zwei Wärme durch diesen Angriff.

## **Todessprung**

Um einen Sturmangriff durchführen zu können muss die Einheit in der Lage sein ihren Zug vor dem ausgesuchten Ziel durchzuführen, also eine kleinere Initiative haben. Wenn eine Einheit einen Todessprung durchführt, kann sie während der Bewegungsphase nicht bewegt werden und auch keinen Befehl in der Angriffsphase bekommen. Sollte der Angriff erfolgreich sein, kann das Ziel in dieser Bewegungsphase keinen Bewegungsbefehl erhalten.

Eine Einheit muss einen Angriffswert größer als null haben, um einen Todessprung durchführen zu können. Gib der Einheit einen Bewegungsbefehl bei der sie die Spezialausrüstung Sprungdüsen benutzt und der in Basenkontakt mit dem Ziel endet. Modifiziere den Angriffswert

des Angreifers mit -2 für diesen Angriff; das Ziel kann während dieses Angriffes keine Gratsdrehung durchführen.

Um die Attacke auszuführen führe einen Angriffswurf durch und addiere den Angriffswert des Angreifers dazu. Sollte der Angriff erfolgreich sein fügt der Angreifer dem Ziel Aufprallschaden in Höhe seines Primärschadens +2 zu. Nach Ausführung des Angriffes wird dem Angreifer ein nicht verhinderbarer Schaden zugefügt, wenn der Angriff erfolgreich war. War er nicht erfolgreich, so erhält er zwei Klicks nicht verhinderbaren Schaden und das Ziel darf eine Gratsdrehung durchführen.

## **Pin**

Wenn eine Einheit einen Pinangriff durchführt, kann er sich in der nächsten Bewegungsphase auch nicht bewegen. Um einen Pinangriff durchzuführen muss sich die Einheit zu Beginn der Runde in Basenkontakt mit dem Ziel befinden. Ein Pinangriff gelingt automatisch.

Wenn eine Einheit das Ziel eines Pinangriffes war, werden in dieser Bewegungsphase auf ihren Lösungswurf negative Modifikatoren angewendet, wenn sie sich versucht zu bewegen. Wenn die Runde des Angreifers vor der Runde des Zieles ist, wird der Lösungswurf des Zieles mit -2 modifiziert. Sollte die Runde des Angreifers nach der Runde des Zieles sein mit -1.

# **Ziele und Ansehen**

---

Die Massen auf Solaris VII sind mittlerweile dem reinen Kampf Maschine gegen Maschine überdrüssig und um die Piloten weiter zu fordern wurden zufällige Ziele in die Arena integriert. Teilnehmer die es schaffen, nicht nur ihren Gegner zu vernichten sondern auch die zufällig auftauchenden Ziele zu vernichten, erfreuen sich einer größeren Bekanntheit innerhalb der Arena.

Während einer **Solaris VII** Spiels werden Zielmarken aus dem Zielmarkenpool zufällig in der Arena postiert um von den Kämpfern eliminiert zu werden. Die Zielmarken werden dabei meistens vernichtet, indem sie das Opfer eines Nah- oder Fernkampfangriffes werden. Durch das Vernichten eines Zielmarkers erhält ein Kämpfer Ansehenspunkte, die ihm letztendlich dabei helfen können den Kampf zu gewinnen.

## **Das Platzieren von Zielmarken in der Arena**


Die Verwendung von Zielmarken in einem Spiel ist optional. Wenn sich die Spieler darauf einigen Zielmarken zu benutzen sollte jeder Spieler drei Zielmarken im Gesamtwert von 30 Ansehenspunkten dem Zielmarkenpool hinzufügen. Die Spielmarken werden umgedreht platziert und zufällig angeordnet. Nachdem die Spieler ihre Startzonen gewählt haben platziert der zweite Spieler eine Zielmarke in der Arena. Es kann zu jeder Zeit maximal ein Marker in der Arena sein.



Zielmarken werden platziert, indem man an der Breite (der kurzen Seite) und der Länge (der langen Seite) der Arena abzählt. Der erste Zielmarker wird vom zweiten Spieler in einem der zentralen Hexfelder platziert: Beginnend in einer Ecke zählt er 6 Hexfelder entlang der Breite und dann 7 oder 8 (nach seiner Wahl) entlang der Länge. Der Zielmarker wird aufgedeckt in dem gewählten Hexfeld platziert.

## Ziele zerstören

Um ein Ziel zu zerstören muss es das Ziel eines Nah- oder Fernkampfangriffs werden, genauso, als würdest du eine feindliche Einheit angreifen. Zielmarken können bis zu 5 Eigenschaften besitzen:

- : Verteidigung des Ziels. Die Verteidigung eines Zieles kann sich in einem farbigen Quadrat befinden; dies gibt an, dass das Ziel über Verteidigungsspezialausrüstung verfügt. Die Farben korrelieren mit den Farben auf der Spezialausrüstungskarte
- **Methode:** Gibt an mit welchem Reichweitentyp die Massen dieses Ziel am liebsten zerstört sehen. Auch wenn die meisten Marken von jeder Attacke zerstört werden können so bringt es mehr Ansehen wenn sie mit dem angegebenen Reichweitentyp zerstört werden anstatt mit einem anderen.
- **RP:** Die Ansehenspunkte die man erhält, wenn das Ziel mit dem angegebenen Reichweitentyp zerstört wird.
- **Else:** Die Ansehenspunkte die man erhält, wenn man das Ziel nicht mit dem angegebenen Reichweitentyp zerstört. Hierfür kann es auch keine Ansehenspunkte geben.

Schaden der einem Zielmarker zugefügt wird, wird direkt im Anschluss an die Attacke verteilt; Zielmarker benutzen keinen Schadenswürfel. Wenn einem Zielmarker ein oder mehr Schaden zugefügt wird, zählt es als zerstört; der Spieler der es zerstört hat entfernt es aus der Arena und behält es aufgedeckt auf seiner Seite der Arena bis zum Ende des Spiels.

## Ersetzen von Zielmarken

Wenn am Ende der Aufräumphase keine Zielmarken in der Arena sind, muss ein neuer platziert werden. Der Spieler zur Linken des Spielers, der den letzten Zielmarker zerstört hat, wählt zufällig einen neuen aus dem Pool. Dann wählt er eine Ecke aus und würfelt zwei sechseckige Würfel, wobei ein Ergebnis von 12 erneut gewürfelt wird. Beginnend von der ausgesuchten Ecke zählt der Spieler, der den letzten Zielmarker zerstört hat, eine Anzahl Hexfelder gleich dem Ergebnis des Wurfes entlang der Breite der Arena. Der Spieler zur linken dieses Spielers wirft anschließend drei sechseckige Würfel, wobei ein Ergebnis von 16-18 erneut geworfen wird. Der Spieler, der den letzten Zielmarker vernichtet hat, zählt anschließend eine Anzahl Hexfelder gleich dem Ergebnis dieses Wurfes entlang der Länge der Arena. Der Spieler zu der linken des Spielers, der den letzten Zielmarker zerstört hat, platziert dann den gewählten Marker in dem so bestimmten Feld aufgedeckt. Sollte der Marker in diesem Feld nicht angegriffen werden

können werden die drei sechseitigen Würfel für die Längenbestimmung erneut geworfen, bis der Marker in einem Feld platziert wird, in dem er angegriffen werden kann.

# Kampfkarten

---

Kampfkarten beeinflussen viele Aspekte des Spieles, von der Leistung einer einzelnen Einheit hinzu einem vollständigen Team. Der Einsatz von Kampfkarten ist optional.


Neben dem Namen stehen auf einer Kampfkarte noch weitere Spielinformationen, wie z.B. die Sammlernummer, Punktekosten und der Regeltext. Auf manchem Kampfkarten stehen mehr Informationen als auf anderen, was von ihrem Typ abhängt.

## Typen von Kampfkarten

Es gibt viele Typen von Kampfkarten, die in **Mechwarrior: Age of Destruction** benutzt werden. Augenblicklich enthalten diese Typen Fraktionsstolz-, Ausrüstungs-, Söldnerkontrakt-, Missionens-, Piloten-, Wetter- und Situationsallianzkarten. Die einzigsten Typen von Kampfkarten, die mit den Solaris VII Regeln kompatibel sind, sind Ausrüstungskarten ohne „R.I.S.C.“ im Namen und Pilotenkarten.

## Punktekosten

Mit Kampfkarten sind auch Punktekosten verbunden, genauso wie mit Einheiten. Die Punktekosten von Ausrüstungs- und Pilotenkarten werden zu den Punktekosten einer Einheit addiert.

Einige Kampfkarten haben alternative Punktekosten. Diese werden noch den Punktekosten hinter dem  Symbol angezeigt. Die alternativen Punktekosten einer Kampfkarte können höher oder niedriger, als ihre normalen Punktekosten sein. Wenn du die Bedingungen für die alternativen Punktekosten einer Kampfkarte erfüllst, musst du diese auch verwenden (siehe Piloten Seite 30).

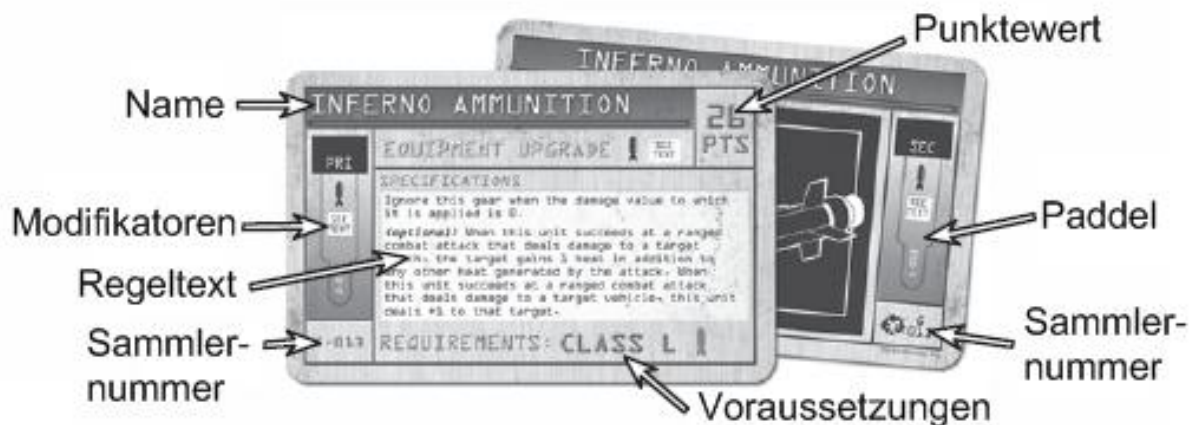
Reihenfolge. Weil es verschiedene Typen von Kampfkarten gibt, treten die Effekte von manchen vor den Effekten anderer in Kraft. Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, entscheidet über die Reihenfolge, in der die Effekte der Kampfkarten in Kraft treten.

## Ausrüstung und Piloten

Ausrüstung und Piloten erlauben es einem Spieler seine Einheit weiter auf sich zuzuschneiden und diese weiter zu verbessern. Einer Einheit kann entweder bis zu zwei Ausrüstungen zugewiesen werden, oder eine Ausrüstung und ein Pilot.

Neber den normalen Informationen einer Kampfkarte findet m an auf einer Ausrüstungs-/Pilotenkarte außerdem ihre Punktkosten, Voraussetzungen, Modifikatoren, Spezialausrüstung und/oder spezielle Spieleffekte die zur Verfügung gestellt werden, wenn sie einer Einheit zugewiesen wird.

Einheiten haben an ihrem Wärmerad zwei Steckplätze, in die die herausnehmbaren Paddel einer Ausrüstungs- oder Pilotenkarte gesteckt werden können. Diese Paddel repräsentieren die Ausrüstung oder den Piloten, der dieser Einheit zugewiesen wurde. Bevor das Spiel beginnt werden daher die Paddel aus der Ausrüstungs- oder Pilotenkarte entfernt und in die Steckplätze der Einheit, der sie zugewiesen werden, gesteckt. Nach dem Spiel können die Paddel wieder in ihre Karten zurückgeführt werden, damit sie besser aufbewahrt werden können.



### Ausrüstung

Die Sammlernummer einer Ausrüstungskarte beginnt mit „G“. Ausrüstung modifiziert die Kampfwerte der Einheit, der sie zugewiesen wurde. Die Ausrüstungskarte gibt dabei an, welche Kampfwerte sie modifiziert. Die Voraussetzungen geben dabei an über welche Eigenschaften die Einheit verfügen muss, damit ihr die Ausrüstung zugewiesen werden kann. Die erste Voraussetzung ist die Gewichtsklasse. Andere Voraussetzungen können Reichweitentypen sein.

Um einer Einheit beispielsweise die Ausrüstung „Inferno Ammunition“ zuweisen zu können, muss die Gewichtsklasse der Einheit leicht sein, und sie muss über einen ballistischen Reichweitentyp verfügen.

Einer Einheit kann nicht mehr als eine Ausrüstung mit der gleichen Kampfwertvoraussetzung zugewiesen werden, außer, eine der Ausrüstungen sagt, dass es bei einem Kampfwert zusammen mit anderer Ausrüstung verwendet werden kann oder die Ausrüstung einem anderen Kampfwert zugewiesen wird.

Ausrüstung, die nur dem Primärschaden einer Einheit zugewiesen werden kann, ist auf dem Paddel mit „PRI“ gekennzeichnet. Sollte sie nur dem Sekundärschaden einer Einheit zugewiesen werden können, ist sie mit „SEC“ gekennzeichnet. Ausrüstung, die sowohl dem Primär- als auch dem Sekundärschaden zugewiesen werden kann, ist auf der einen Seite des Paddels mit „PRI“ und auf der anderen mit „SEC“ gekennzeichnet. Wenn diese einer Einheit zugewiesen werden, so muss das Paddel so in dem Steckplatz platziert werden, dass der Schadenswert, dem es zugewiesen wurde, in Richtung des Set-Symbols der Einheit zeigt, damit andere Spieler es leicht sehen können.

Eine Ausrüstungskarte kann einer Einheit auch eine Spezialausrüstung für einen Kampfwert bereitstellen. Wenn ein Kampfwert aus zwei verschiedenen Quellen Spezialausrüstung bezieht (z.B. eine von der Kampfscheibe und eine von einer Ausrüstungskarte), so kann zu einem Zeitpunkt nur eine gelten, außer die Ausrüstungskarte sagt etwas anderes.

Beispielsweise kann man einer Einheit, die über die Spezialausrüstung „Ausweichen“ auf ihrer Kampfscheibe verfügt noch die Ausrüstungskarte „Evade(Ausweichen)“ zuweisen. Trotzdem darf sie ihren Verteidigungswert gegen Fernkampf nicht um +4 modifizieren sondern nur um +2, da nur ein „Ausweichen“ aktiv sein kann. Sollte die Einheit aber irgendwann ihr „Ausweichen“ auf der Kampfscheibe verlieren, kann sie die Ausrüstungskarte verwenden.

Sofern eine Ausrüstungskarte nichts anderes sagt wird sie ignoriert, sobald eine Einheit die Spezialausrüstung „Wrack“ auf ihrer Kampfscheibe bekommt.

## **Piloten**

Meistens sind auf einer Pilotenkarte als Voraussetzung eine oder mehrere Gewichtsklassen angegeben. Ein Pilot darf nur Einheiten zugewiesen werden, die dieser Gewichtsklasse entsprechen. Beispielsweise darf man die Pilotenkarte „Robinson Battle Academy Graduate“ nur Mechs der leichten Gewichtsklasse zuweisen. Manche Piloten haben zusätzliche Voraussetzungen. Es gibt drei Arten von Piloten: einfache Piloten, Legenden und Helden.

Einfache Piloten, deren Sammlernummer mit einem „P“ beginnt, dürfen einem beliebigen Mech zugewiesen werden, so lange der Mech die Voraussetzungen des Piloten erfüllt. Der Mech bekommt die auf der Piloten-Karte genannten Modifikatoren.

Legenden-Piloten (Sammlernummer beginnt mit „L“) und Helden-Piloten (Sammlernummer beginnt mit „GS“) sind einmalig. Ein einmaliger Pilot darf in einer Armee nur einmal auftauchen, genauso wie einmalige Einheiten. Ebenso wie einfache Piloten dürfen Legenden und Helden einem beliebigen Mech zugewiesen werden (siehe „Piloten rekrutieren“, Seite 40), solange der Mech die Voraussetzungen auf der Piloten-Kampfkarte der Legende / des Helden erfüllt. Der Mech bekommt die auf der Karte aufgeführten Modifikatoren – aber nicht die besonderen Vorteile, die in dem Piloten-Regeltext aufgeführt sind (siehe unten).

Jeder Legenden- und Helden-Pilot hat einen alternativen Punktwert, der mit seinem bevorzugten Mech – angegeben durch die Sammlernummer des Mechs – verbunden ist. Weist du den Piloten diesem Mech zu, so musst du die alternativen Punktekosten bezahlen. Nur dann, wenn du einen Legenden- oder Helden-Piloten seinem bevorzugten Mech zuweist, darfst du die besonderen Vorteile benutzen, die im Piloten-Regeltext erklärt wird. Diese Vorteile stellen eine Spezialität des Piloten dar, die er sich durch jahrelange Erfahrung mit seinem bevorzugten Mech erworben hat.

**HINWEIS:** Manche **Mechwarrior: Age of Destruction** Piloten haben Fähigkeiten, die in einer Solaris Arena keinen Nutzen haben. Beispielsweise wäre eine Fähigkeit, die von der Anzahl der Befehlsmarken einer Einheit abhängt, in Solaris sinnlos, da Befehlsmarken kein Bestandteil der **Solaris VII** Regeln sind. In so einem Fall werden auch dann, wenn der Pilot seinem bevorzugten Mech zugewiesen wird seine normalen Punktekosten verwendet, nicht seine alternativen. Nur wenn die Fähigkeit eines Piloten auch in einem Solaris Spiel einsetzbar ist, muss man für ihn in seinem bevorzugten Mech die alternativen Punktekosten bezahlen. Zu Beginn eines Spieles sollten sich die Spieler darauf einigen, welche Pilotenfähigkeiten, sofern es welche gibt, einsetzbar sind.

**Piloten rekrutieren.** Einige Piloten haben Rekrutierungskosten. Diese werden innerhalb der **Mechwarrior: Solaris VII** Regeln nicht verwendet.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet am Ende einer Phase, wenn eine der folgenden Bedingungen in Kraft tritt:

- Nur noch ein Spieler hat Figuren in der Arena
- Das festgesetzte Zeitlimit des Spiels wurde erreicht
- Alle verbleibenden Spieler einigen sich darauf, dass Spiel zu beenden

### Sieg!

Bei **Mechwarrior: Soaris VII** interessiert es die Menge am meisten, wer seine Gegner in den Staub tritt. Wenn ein Spieler eine Einheit vernichtet, deren Punktwert (inklusive aller Ausrüstung und/oder Piloten) geringer ist als der Punktwert seiner eigenen Einheit, bekommt er 70 Ehrenpunkte. Sollte der Punktwert der vernichteten Einheit jedoch gleich oder größer sein, so bekommt er stattdessen 80 Ehrenpunkte.

Zusätzlich zählen die Spiele die Ehrenpunkte zusammen, die sie für das Vernichten von Zielen erhalten haben und bestimmen damit ihre Gesamtzahl an Ehrenpunkten, die sie in diesem Match gesammelt haben. Der Spieler mit den meisten Ehrenpunkten gewinnt diese Schlacht. Sollten zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Ehrenpunkten haben, so gewinnt der Spieler, dessen Einheit die geringsten Gesamtpunktekosten hat. Sollte es immer noch keinen Gewinner geben werfen alle beteiligten Spieler einen sechsseitigen Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl gewinnt das Spiel, das Publikum sucht sich in diesem Fall einen Gewinner aus.

## **Kampagnenspiel**

Nachdem du und deine Freunde mit den **Mechwarrior: Solaris VII** Regeln besser vertraut sind werdet ihr daran denken, euch eure eigenen **Solaris VII** Ställe aufzubauen um damit in fortlaufenden Kampagnen gegeneinander anzutreten. Beobachte hierzu die offizielle WizKids Webseite unter [www.wizkidsgames.com/mechwarrior](http://www.wizkidsgames.com/mechwarrior) für Kampagnenregeln.



# Spezialausrüstung

## Reichweitentyp

**X ARTEMIS V FEUERLEITSYSTEM** (optional) Wenn diese Einheit einen erfolgreichen Fernkampfangriff gegen ein einzelnes durchführt, so würfelle einen sechseckigen Würfel. Bei einem Ergebnis von 3-5 wird der Schadenswert dieser Einheit für diesen Angriff um +1 modifiziert. Bei einem Ergebnis von 6 wird er stattdessen um +2 modifiziert.

**X PEILSENDER** (optional) Gib dieser Einheit einen Fernkampfbefehl mit einer einzelnen gegnerischen Einheit als Ziel. Modifiziere den Angriffswert dieser Einheit mit +1 für diesen Angriff. Wenn der Angriff erfolgreich war gilt jede Schusslinie zu dem Ziel mit dem Reichweitentyp als frei und das Ziel ignoriert schwieriges Gelände, wenn es zum Ziel eines Fernkampfangriffes mit dem Reichweitentyp wird.

**X PENZERBRECHEND** (optional) Die Fernkampfangriffe dieser Einheit ignorieren die Verteidigungsspezialausrüstungen anderer Figuren mit „Panzerung“ im Namen.

**X ANTI-INFANTERIE** (optional) Diese Spezialausrüstung wird in den Mechwarrior: Solaris VII Regeln nicht verwendet.

**X STREAK-RAKETEN** (optional) Wenn diese Einheit einen Fernkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Figur durchführt, darf sie die Basen anderer Figuren, Gelände und Geländegrenzen bei der Bestimmung ihrer Schusslinie ignorieren. Sollte der Angriff erfolgreich sein modifiziere den Schadenswert der Einheit mit -1 bis zu einem Minimum von 1. Heruntergefahrne Einheiten oder Einheiten mit der Spezialausrüstung Electronic Camouflage können nicht zum Ziel eines Angriffes mit dieser Spezialausrüstung werden.

**X ABWEHRSYSTEM** (optional) Freundliche Einheiten, die sich in Basenkontakt mit dieser Einheit befinden, können anstatt ihres eigenen Verteidigungswertes den unmodifizierten dieser Einheit verwenden.

## Reichweitentyp

**X PPK-KAPAZITATOR** (optional) Der Schadenswert dieser Einheit darf nicht ersetzt werden. Wenn diese Einheit ein erfolgreicher Fernkampfangriff durchführt so erhöhe ihren Schadenswert (der nur durch Wärmeeffekte modifiziert werden kann) um 50% für diesen Angriff. Diese Einheit bekommt eine zusätzlich Wärme für diesen Angriff.

**X TSEMP (GEBÜNDELTER EMP-STRAHL)** (optional) Gib dieser Einheit einen Fernkampfbefehl mit einer einzelnen feindlichen Einheit als Ziel. Wenn der Angriff erfolgreich war und die Einheit

ist nicht heruntergefahren würfelt der Spieler des Ziels einen sechsseitigen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 ist das Ziel heruntergefahren. Markiere es mit zwei Markern.

**X IMPULSANGRIFF** (optional) Einmal pro Runde, wenn diese Einheit einen erfolgreichen Fernkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Einheit durchgeführt hat, darf sie einen zweiten Fernkampfangriff gegen dieses Ziel durchführen. Der Verteidigungswert des Zieles wird für den zweiten Angriff mit +2 modifiziert. Diese Einheit bekommt eine zusätzliche Wärme für diesen Angriff. Der zweite Angriff kostet keinen Befehl.

**X FESTHALTEN** (optional) Wenn diese Einheit in Basenkontakt mit einer einzelnen feindlichen Einheit ist, so gelingt dieser feindlichen Einheit ein Lösungsversuch nur bei einem Ergebnis von 5 oder 6, auch wenn sie über die Spezialausrüstung Ausweichen oder Sprungdüsen verfügt.

**X ALPHA-STRIKE** (optional) Wenn diese Einheit einen Fernkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Figur durchführt drehe ihr Wärmerad, bis sie heruntergefahren ist, und merke dir, wie viele Wärmeklicks dafür nötig waren. Wenn der Angriff erfolgreich ist erhöhe den Schadenswert der Einheit um die gemerkten Wärmeklicks. Würfele direkt im Anschluss an den Angriff einen sechsseitigen Würfel. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 verliert diese Einheit zwei Wärme. Würfele für dabei auftretende Wärmeeffekte. Bei einem Ergebnis von 1-4 ist die Einheit heruntergefahren. Markiere sie mit zwei Markern.

**X FLAMMENWERFER** (optional) Wenn dieser Einheit ein Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Einheit gelingt, die nicht heruntergefahren ist, so füge ihr keinen Schaden zu. Stattdessen bekommt sie zwei Wärmeklicks.

### Reichweitentyp

**X RUNDUMSCHLAG** (optional) Wenn diese Einheit einen Nahkampfangriff durchführt werden alle feindlichen Einheiten, die sich in Basenkontakt mit dem Schusswinkel der Einheit befinden, zu Zielen dieses Angriffes. Führe einen Angriffswurf durch und vergleiche das Ergebnis mit dem Verteidigungswert von jedem Ziel. Füge jeder Einheit, gegen die der Angriff erfolgreich war, Schaden in Höhe des Schadenswertes dieser Einheit zu.

**X NAHKAMPFWAFFE** (optional) Wenn diese Einheit ein Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Einheit gelingt würfele einen sechsseitigen Würfel. Füge dem Ziel Schaden in Höhe des Würfelwurfes zu anstatt in Höhe des Schadenswertes der Einheit.

**X SCHNELLSCHLAG** (optional) Einmal pro Runde, wenn diese Einheit einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Einheit durchführt, darf sie einen zweiten Nahkampfangriff gegen diese Einheit durchführen. Diese Einheit bekommt eine zusätzliche Wärme für diesen Angriff. Der zweite Angriff kostet keinen Befehl.

**X BEWEGLICHKEIT** (optional) Wenn diese Einheit das Ziel eines Nah- oder Spezialangriffes einer feindlichen Einheit ist reduziere den zugefügten Schaden und Aufprallschaden auf 1.

**X NAHKAMPFEXPERTE** (optional) Modifiziere den Schadenswert dieser Einheit um +1 wenn sie einen Nahkampf- oder Spezialangriff durchführt, unabhängig davon, mit welchem Schadenswert der Angriff durchgeführt wird.



### **Bewegungsspezialausrüstung**

**X AUFKLÄRUNG** (optional) Wenn diese Einheit sich bewegt zieht sie immer 2 von ihrem Bewegungswert ab, unabhängig davon, durch welches Gelände sie sich bewegt.

**X TARNUNG** (optional) Wenn sich diese Einheit in schwierigem Gelände befindet modifiziert sie ihren Verteidigungswert mit +2.

**X AUSWEICHEN** (optional) Modifiziere den Verteidigungswert dieser Einheit mit +2 wenn sie das Ziel eines Fernkampfangriffes ist. Dieser Einheit misslingt ein Lösungsversuch nur bei einem Ergebnis von 1. Sie bekommt keine Zusatzwärme, wenn sie rennt.

**X SPRUNGDÜSEN** (optional) Diese Einheit ignoriert bei der Bewegung die Basen anderer Figuren und Gelände, darf sich aber am Ende der Bewegung nicht in blockierendem Gelände oder ein Feld, in dem sich schon eine Einheit befindet, aufhalten. Dieser Einheit misslingt ein Lösungsversuch nur bei einem Ergebnis von 1. Die Einheit darf bei der Bewegung nicht die Option zum rennen benutzen. Diese Einheit darf einen Todessprung Spezialangriff durchführen.

**X ECM-SYSTEM** (optional) Diese Einheit darf nicht zum Ziel eines indirekten Fernkampfangriffes oder eines Angriffes mit der Spezialausrüstung Streak Raketen werden.

**X INFILTRATION** (optional) Diese Spezialausrüstung wird in den Mechwarrior: Solaris VII Regeln nicht verwendet.



### **Angriffsspezialausrüstung**

**X KÜHLMITTEL** (optional) Gib dieser Einheit einen Nahkampfbefehl mit einer einzigen freundlichen Figur, die sich nicht im Basenkontakt mit einer feindlichen Einheit befinden darf, als Ziel. Dieser Angriff verursacht keinen Schaden und ignoriert alle Nahkampfmodifikatoren außer Wärmeeffekte. Diese Einheit darf sich vor dem Angriff bis zu ihrem Bewegungswert bewegen. Wenn der Angriff erfolgreich ist verliert das Ziel vier Wärmeklicks, wenn sich die Einheit vor dem Angriff nicht bewegt, oder zwei, wenn sie sich vorher bewegt hat. Das Ziel verliert keine zusätzliche Wärme bei einem kritischen Treffer und bekommt auch bekommt auch keinen Antreibeschaden bei einem kritischen Patzer.

**X REPARATUR** (optional) Diese Einheit kann einen Nahkampfangriff gegen eine einzelne freundliche Einheit durchführen, die sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Einheit befinden darf. Dieser Angriff verursacht keinen Schaden und ignoriert alle Nahkampfmodifikatoren außer Wärmeeffekte. Wenn der Angriff erfolgreich ist repariere das

Ziel um entweder den Schadenswert dieser Einheit oder das Ergebnis eines sechsseitigen Würfelwurfes. Wenn diese Einheit das Angriffssymbol hat, so darf sie alle Einheiten reparieren außer jene die über das Bewegungssymbol verfügen. Wenn sie das Angriffssymbol hat so darf sie alle Einheiten reparieren.

**X KURZSCHLIESSEN** (optional) Diese Spezialausrüstung wird in den Mechwarrior: Solaris VII Regeln nicht verwendet.

**X FEUERLEITSYSTEM** Wenn diese Einheit einen Nah- oder Fernkampfangriff durchführt so darfst du einen Angriffswürfel erneut würfeln. Solltest du das tun so musst du das so gewürfelte Ergebnis verwenden. Wenn du durch das erneute würfeln eines Würfels einen kritischen Treffer erzielst ist dies kein kritischer Treffer. Berechne das Angriffsergebnis normal. Wenn du bei einem kritischen Patzer einen Würfel erneut würfelst und das neue Ergebnis ist kein kritischer Treffer, so wird der Einheit keinen Schaden für einen kritischen Treffer zugefügt.

**X WRACK** Dieser Einheit können nur noch Bewegungs- und Kühlbefehle gegeben werden und sie darf keine Todessprung Spezialangriffe durchführen.

**X KOMMANDANT** (optional) Addiere 1 zu den initiativwürfen dieser Einheit.

## **Verteidigungsspezialausrüstung**

**X VERBESSERTES RAKETENABWEHRSYSTEM** Du kannst diese Spezialausrüstung vor dem Angriffswurf eines Gegners abschalten

(optional) Wenn diese Einheit oder eine freundliche Einheit im Abstand von einem oder zwei Hexfeldern von dieser Einheit zum Ziel eines Fernkampfangriffes mit dem Reichweitentyp wird würfelle einen sechsseitigen Würfel. Reduzieren den Schadenswert des Angreifers um 1, bis zu einem Minimum von 1, bei einem Ergebnis von 3-5 und um 2, bis zu einem Minimum von 0, bei einem Ergebnis von 6. Benutze diesen Effekt nachdem die Effekte von allen anderen Spezialausrüstungen benutzt wurden.

**X STÖRENDE** (optional) Wenn diese Einheit zum Ziel eines erfolgreichen Fernkampfangriffes, der kein kritischer Treffer ist, wird, so muss der Angreifer einen zweiten Angriffswurf durchführen. Sollte der zweite Angriffswurf nicht erfolgreich sein so ignoriert diese Einheit den erfolgreichen Angriff. Der zweite Angriffswurf zählt nicht als zusätzlicher Angriff für den Angreifer und erfordert auch keinen Befehl.

**X REFLEKTIVPANZERUNG** Vermindere den Schaden den dieser Einheit von einem Fernkampfangriff mit dem Reichweitsymbol zugefügt wird um 2.

**X REAKTIVPANZERUNG** Vermindere den Schaden den dieser Einheit von einem Fernkampfangriff mit dem Reichweitsymbol zugefügt wird um 2.

**X GEHÄRTETE PANZERUNG** Vermindere den Schaden den dieser Einheit von Nah- und Fernkampfangriffen zugefügt wird um 2. Gehärtete Panzerung vermindert keinen Antreibeschaden und unverhinderbaren Schaden.

**X SCHWERE PANZERUNG** Vermindere den Schaden den dieser Einheit von Nah- und Fernkampfangriffen zugefügt wird um 1. Gehärtete Panzerung vermindert keinen Antreibeschaden und unverhinderbaren Schaden.

### **Wärmeeffekte**

**X STARTEINSTELLUNG** Bei Spielbeginn muss das Wärmerad der Einheit auf die grünen Quadrate gedreht werden.

**X MUNITIONEXPLOSION VERHINDERN** Ist diese Einheit nicht stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 bekommt die Einheit Antreibeschaden in Höhe ihres Schadenswerts mit dem -Reichweitentyp -1, mindestens 0.

**X MUNITIONEXPLOSION VERHINDERN: KRITISCH** Ist diese Einheit nicht stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 bekommt die Einheit Antreibeschaden in Höhe ihres Schadenswerts mit dem -Reichweitentyp +1.

**X LADEHEMMUNG** Diese Einheit darf keine Spezialausrüstung des -Reichweitentyps einsetzen und keine Fernkampfangriffe mit dem -Reichweitentyp durchführen.

### **Wärmeeffekte**

**X STARTEINSTELLUNG** Bei Spielbeginn muss das Wärmerad der Einheit auf die grünen Quadrate gedreht werden.

**X WÄRMETAUSCHERÜBERLASTUNG VERHINDERN** Ist diese Einheit nicht stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 bekommt die Einheit 1 Wärme-Klick.

**X WÄRMETAUSCHERÜBERLASTUNG VERHINDERN: KRITISCH** Ist diese Einheit nicht stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 bekommt die Einheit 2 Wärme-Klicks.

**X WAFFENSYSTEME OFFLINE** Diese Einheit darf keine Spezialausrüstung des -Reichweitentyps einsetzen und keine Fernkampfangriffe mit dem -Reichweitentyp durchführen.

### **Wärmeeffekte**

**X STARTEINSTELLUNG** Bei Spielbeginn muss das Wärmerad der Einheit auf die grünen Quadrate gedreht werden.

**X** **STILLEGUNG VERHINDERN** Ist diese Einheit nicht stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 wird diese Einheit mit insgesamt 2 Befehlsmarken versehen.

(optional). Ist diese Einheit stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 3, 4, 5 oder 6 führt die Einheit einen Neustart durch.

**X** **STILLEGUNG VERHINDERN: KRITISCH** Ist diese Einheit nicht stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 wird diese Einheit mit insgesamt 2 Befehlsmarken versehen.

(optional). Ist diese Einheit stillgelegt, so wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 führt die Einheit einen Neustart durch.

**X** **REAKTORÜBERHITZUNG** Diese Einheit darf keine Bewegungs-Spezialausrüstung einsetzen und nicht rennen.



# Glossar

---

**Abschalten:** Wenn Spezialausrüstung oder eine Kampfkarte kurzzeitig keinen Effekt hat. Wenn der kontrollierende Spieler eine oder mehrere Spezialausrüstungen von einer seiner Einheiten abschaltet bleibt diese bis zum Beginn der nächsten Runde abgeschaltet.

**Alternative Punktekosten:** Unterschiedliche Punktekosten einer Kampfkarte, die an Voraussetzungen geknüpft sind. Sobald die Voraussetzungen für die alternativen Punktekosten erfüllt sind, müssen diese auch verwendet werden.

**Angreifer:** Eine Einheit die einen Nah-, Fern- oder Spezialangriff durchführt.

**Angriffsergebnis:** Das Ergebnis eines Angriffswurfes addiert mit dem Angriffswert des Angreifers und allen anderen Modifikatoren, die auf den Angriffswurf und den Angriffswert addiert werden.

**Angriffswert:** Ein Wert den ein Angreifer auf seinen Angriffswurf addiert.

**Angriffswurf:** Das addierte Ergebnis beim werfen der Angriffswürfel.

**Angriffswürfel:** Drei sechsseitige Würfel mit deren Hilfe bestimmt wird, ob ein Angriff erfolgreich ist. Zwei der Würfel haben die gleiche Farbe, der dritte hat eine andere Farbe.

**Aufhalten:** Eine Einheit hält sich in dem Hexfeld, in dem sie sich befindet, auf.

**Aufprallschaden:** Eine Sonderart von Schaden die normalerweise von Spezialangriffen verursacht wird. Aufprallschaden hat keinen Reichweitentyp wird nicht von Spezialausrüstung reduziert, die normalerweise Schaden reduziert.

**Aufräumphase:** Die vierte Phase einer Runde. In dieser Phase werden die Kampfscheiben und Wärmeräder der Einheiten gedreht, die in dieser Runde Schaden- und Wärmeklicks bekommen oder verlieren.

**Ausrichtung:** Auf welche Weise der Schusswinkel und der tote Winkel einer Einheit auf dem Spielfeld ausgerichtet sind

**Basenkontakt:** Einheiten die sich in benachbarten Hexfelder, die sich auf dem gleichen Höhenlevel befinden, aufhalten, befinden sich in Basenkontakt.

**Begrenzungslinie:** Eine farbige Linie auf der Arenakarte. Eine Schusslinie, die eine Begrenzungslinie kreuzt, kann von ihr beeinflusst werden. Es gibt drei Arten von Begrenzungslinien: blockierende (rot), schwierige (grün) und wasser (blau).

**Bewegungsbefehl:** Ein Befehl der einer Einheit gegeben werden kann um ihre Position und Ausrichtung in der Arena zu ändern.

**Bewegungsphase:** Die zweite Phase einer Runde, in der die Spieler ihren Einheiten Bewegungsbefehle geben können.

**Bewusstloser Pilot:** Wenn ein Angreifer einen kritischen Treffer gegen ein Ziel mit einem Piloten würfelt, wird der Pilot des Zieles bewusstlos und wird an die Basis des Zieles gelegt. Einer Einheit, deren Pilot bewusstlos ist, kann keine Befehle mehr erhalten, auch wenn ihr Spieler noch für Initiative würfelt. Zu Beginn von jeder Phase und sobald die Einheit zum Ziel eines Angriffes wird, kann versucht werden, das Bewusstsein des Piloten zurückzuerlangen.

**Blockierendes Gelände:** Ein Geländetyp der von einem roten Punkt innerhalb des Hexfeldes gekennzeichnet wird. Einheiten dürfen sich nicht darin aufhalten oder sich hindurch bewegen.

**Bodenniveau:** Ein Hexfeld in der Arena, das nicht erhöht ist.

**Ducken-Befehl:** Ein Angreifer, der eine Einheit angreift, der ein Ducken-Befehl gegeben wurde, modifiziert seinen Angriffswert mit -2.

**Eingraben-Befehl:** Ein Befehl der einer Einheit gegeben werden kann. Diese Einheit modifiziert ihren Angriffswert bis zum Ende der Runde um +2. Eine Einheit, die eine Einheit angreift, der ein Eingraben-Befehl gegeben wurde, modifiziert ihren Angriffswert mit -1. Um einer Einheit einen Eingraben Befehl geben zu können, darf sie sich in dieser Runde nicht bewegt haben. Sie bekommt am Ende der Runde eine zusätzliche Wärme.

**Einheit:** Ein Mechwarrior Mech.

**Einzigartig:** Eine Einheit mit einem Stern als Rangsymbol. Auch Kampfkarten mit einem Stern als Teil ihrer Sammlernummer. Du kannst einzigartige Einheiten oder Kampfkarten nur einmal in deiner Armee haben.

**Eliminiert:** Wenn eine Einheit vom Spiel entfernt wird oder ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet.

**Erfolgreich:** Wenn ein Angriffsergebnis den Verteidigungswert des Zieles erreicht oder übersteigt oder ein Würfelwurf das gewünschte Ergebnis erreicht hat, wie z.B. ein Würfelwurf der es einer Einheit erlaubt, sich von einer feindlichen Einheit zu lösen.

**Erhöht:** Gelände auf einem höheren Level als Bodenniveau. Erhöhtes Gelände ist auf dem gleichen Höhenniveau.

**Fehlschlag:** Wenn das Angriffsergebnis nicht den Verteidigungswert des Zieles erreicht hat oder ein Würfelwurf nicht das gewünschte Ergebnis zeigt, z.B. wenn einer Einheit ein Lösungsversuch misslingt.

**Fernkampfangriff:** Ein Angriff aus der Distanz. Dieser Angriff ist entweder vom Reichweitentyp Balistisch oder Energie.

**Fernkampfbefehl:** Ein Befehl der einer Einheit gegeben wird um einen Fernkampfangriff durchführen zu können.

**Freundliche Einheit:** Eine Einheit die du oder ein Teamkamerad kontrolliert.

**Gegnerische Einheit:** Eine Einheit die von einem Gegner kontrolliert wird.

**Gelände:** Eine topographische Eigenschaft eines Hexfeldes, die die Bewegung von Einheiten oder den Fernkampf beeinflussen kann. Es gibt vier Arten von Gelände: offenes, schwieriges, blockierendes und wasser, die durch farbige Punkte im Hexfeld angegeben werden. Gelände kann auf Bodenniveau oder erhöht sein.

**Gesamtpunktekosten:** Eine festgesetzte Obergrenze der Punkte, die ein Spieler mit seiner Einheit oder seinem Team nicht überschreiten darf.

**Geschwindigkeitswert:** Ein Wert der angibt, wie viele Hexfelder eine Einheit sich bewegen kann.

**Gratisdrehung:** Das Ändern der Ausrichtung einer Figur, nachdem sich eine feindliche Figur in Basenkontakt mit ihr bewegt hat.

**Hexfeld:** Ein Sechseck auf der Karte in dem sich Einheiten während des Spieles aufhalten.

**Hexfeldseite:** Eine der sechs Seiten eines Hexfeldes. Hexfeldseiten werden benutzt um Reichweiten, Schusslinien, Geländegrenzen, Schusswinkel und den toten Winkel zu bestimmen.

**Hohes Gelände:** Eine Art von erhöhtem Gelände, der normalerweise nur von Einheiten mit der Spezialausrüstung Sprungdüsen betreten werden kann.

**Ignorieren:** Wird von etwas nicht beeinflusst oder behandelt etwas, als würde es nicht existieren.

**Initiativephase:** Die erste Phase einer Runde. Die Spieler bestimmen die Reihenfolge, in der ihre Einheiten an der Reihe sind und führen Angriffe durch, die in der Initiativephase durchgeführt werden.

**Kampfscheibe:** Die sich drehende Scheibe unter der Basis einer Figur auf der die Kampfwerte der Figur gedruckt sind.

**Kontrollierender Spieler:** Der Spieler, der einer Einheit Befehle geben darf.

**Kritischer Patzer:** Wenn bei einem Angriffswurf die beiden gleichfarbigen Würfel beide eine 1 zeigen.

**Kritischer Treffer:** Wenn bei einem Angriffswurf die beiden gleichfarbigen Würfel beide eine 6 zeigen.

**Kühlbefehl:** Ein Befehl der einer Einheit gegeben werden kann, um Wärme zu verlieren. Sie verliert dabei soviel Wärmeklicks, wie ihre Kühlrate angibt.

**Lösungsversuch:** Der Versuch eine Einheit von feindlichen Einheiten weg zu bewegen, mit denen sie sich in Basenkontakt befindet.

**Maximalreichweite:** Ein Wert der angibt, wie viele Hexfeldseiten ein Angreifer höchstens von seinem Ziel entfernt sein darf, wenn er darauf einen Fernkampfangriff durchführen möchte.

**Minimalreichweite:** Ein Wert der angibt, wie viele Hexfeldseiten ein Angreifer mindestens von seinem Ziel entfernt sein muss, wenn er darauf einen Fernkampfangriff durchführen möchte.

**Modifikator:** Ein Wert der einen Kampfwert verändert, indem er auf in addiert oder von ihm abgezogen wird.

**Nahkampfangriff:** Ein Nahkampfangriff. Dieser Angriff hat entweder den Reichweitentyp Nahkampfwanne oder gar keinen.

**Nahkampfbefehl:** Ein Befehl der es einer Einheit erlaubt einen Nahkampfangriff durchzuführen.

**Neustart:** Wenn eine heruntergefahrte Einheit genügend Wärme verloren hat um wieder zu funktionieren.

**Nicht verhinderbarer Schaden:** Schaden der auf keine Weise verhindert oder vermindert werden kann.

**Punktekosten:** Ein Wert der einer Einheit, einem Piloten oder einer Ausrüstungskarte zugewiesen ist, um deren Wert im Vergleich zu anderen Einheiten, Piloten oder Ausrüstungskarten anzugeben.

**Reichweitentyp:** Ein Symbol, das neben dem Schadenswert einer Einheit auftaucht. Es gibt drei Reichweitentypen: Ballistisch, Energie und Nahkampf. Der Reichweitentyp einer Einheit kann die Abwicklung eines Angriffes oder den Schaden, den sie bestimmten Zielen zufügt, beeinflussen.

**Rennen:** Wenn sich eine Einheit um ihren doppelten Bewegungswert bewegen darf. Nach dem Befehl bekommt die Einheit einen zusätzliche Wärme für diesen Befehl.

**Reparaturmarker:** Ein Punkt auf der Kampfscheibe, an der eine Einheit nicht weiter repariert werden kann. Sie wird durch ein schwarzes Dreieck angegeben.

**Reputationspunkte:** Der Spieler mit den meisten Reputationspunkten am Ende des Spieles ist Sieger.

**Runde:** Eine Periode innerhalb eines Spieles, in der die Spieler ihren Einheiten Befehle geben können.

**Sammlernummer:** Eine Identifikationsnummer für Einheiten.

**Schaden reparieren:** Die Kampfscheibe einer Einheit gegen den Uhrzeigersinn drehen.

**Schadenswert:** Der Wert einer Einheit der angibt, wie viel Schaden sie zufügt.

**Schadenswürfel:** Ein sechsseitiger oder auch anderer Würfel der benutzt wird um zu bestimmen, wie viel Schaden einer Einheit in der Aufräumphase verursacht wird.

**Sichtfenster:** Der sichtbare Bereich der Kampfscheibe.

**Startmarkierung:** Eine Markierung, die die Startposition der Kampfscheibe angibt. Sie wird durch ein grünes Dreieck angegeben. Die Kampfscheiben aller Einheiten müssen zu Beginn des Spieles auf dieser Position sein. Eine Einheit kann nicht über die Startmarkierung hinaus repariert werden.

**Schusslinie:** Eine Linie aus Hexfeldseiten vom Hexfeld des Angreifers zum Hexfeld des Zieles. Ein Fernkampfangriff kann durchgeführt werden, wenn die Schusslinie frei ist. Ist sie blockiert kann der Angriff nicht durchgeführt werden.

**Schusswinkel:** Der Teil der Basis einer Einheit, durch den sie Angriffe durchführen kann.

**Schwieriges Gelände:** Ein Geländetyp der durch einen grünen Punkt in der Mitte gekennzeichnet wird. Beim betreten eines schwierigen Geländes werden drei vom Bewegungswert einer Einheit abgezogen.

**Spezialangriff:** Ein mächtiger Angriff der Aufprallschaden verursacht. Im Moment zählen der Sturmangriff, der Todessprung und der Pin als Spezialangriffe.

**Spezialausrüstung:** Farbige Quadrate oder Kreise auf der Kampfscheibe einer Einheit, die oftmals ihr Verhalten verbessern. Ausrüstung bietet einer Einheit auch Spezialausrüstung.

**Starteinstellung des Wärmerades:** Die Position eines Wärmerades auf der es zu Beginn des Spieles steht. Sie wird durch drei grüne Quadrate gekennzeichnet.

**Stilllegung:** Wenn eine Einheit überhitzt und die Systeme sich herunterfahren. Eine heruntergefahrne Einheit wird mit zwei Markern markiert, damit man sie als heruntergefahren erkennen kann. Ihr können dann nur noch Kühlbefehle gegeben werden.

**Sturmbefehl:** Ein Befehl der einer Einheit erlaubt sich entweder ihren halben Bewegungswert zu bewegen und einen Fernkampfangriff durchzuführen oder sich ihren vollen Bewegungswert zu bewegen und einen Nahkampfangriff durchzuführen. Eine Einheit die einen Sturmbefehl durchführt bekommt am Ende dieses Befehls zwei Wärme.

**Team:** Eine Gruppe von Einheiten die du oder du und deine Teamkollege(n) kontrollieren.

**Toter Winkel:** Modifiziere den Angriffswert einer Einheit mit +2 wenn die Schusslinie durch den toten Winkel des Zieles geht oder der Schusswinkel den toten Winkel der Einheit berührt.

**Verteidigungsbefehl:** Ein Befehl der einer Einheit gegeben wurde um Einheiten, die diese Einheit angreifen, einen Modifikator von -1 auf ihren Angriffswert zu geben. Diese Einheit modifiziert ihren Angriffswert ebenfalls um -1 für den Rest der Runde und bekommt -1 auf ihren nächsten Initiativewurf. Sie bekommt eine zusätzliche Wärme am Ende der Runde.

**Verteidigungswert:** Der Wert mit dem das Angriffsergebnis eines Angreifers verglichen wird um zu bestimmen, ob der Angriff erfolgreich ist.

**Verursachter Schaden:** Der Schaden der einer Einheit nach Abzug aller Modifikatoren tatsächlich zugefügt wird.

**Wärme bekommen:** Das Wärmerad einer Einheit gegen den Uhrzeigersinn drehen.

**Wärme verlieren:** Das Wärmerad einer Einheit im Uhrzeigersinn drehen.

**Wärmeeffekte:** Modifikatoren auf Kampfwerte einer Einheit die dadurch entstehen, dass die Einheit Wärme bekommen oder verloren hat. Wärmeeffekte können Wärmewürfe hervorrufen. Wärmeeffekte werden auf dem Wärmerad einer Einheit abgebildet.

**Wärmerad:** Die rotierende Spindel auf der Basis einer Einheit, mit deren Hilfe man sich merken kann, wie viel Wärme eine Einheit bekommen oder verloren hat und welche Wärmeeffekte gelten.

**Wasser Gelände:** Ein Geländetyp, der durch einen blauen Punkt innerhalb eines Hexfeldes angegeben wird. Eine Einheit, die sich während der Aufräumphase in Wassergelände aufhält, verliert eine Hitze.

**Ziel:** Die Einheit, gegen die ein Angriff gerichtet ist.

**Zielmarke:** Eine Marke die in der Arena platziert wird und einem Spieler Reputationspunkte gibt, wenn er ihn vernichtet.

**Zugefügter Schaden:** Der modifizierte Schadenswert einer Einheit.



# Credits

---

## **Original BattleTech® Design**

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

## **Combat Dial System**

Jordan Weisman

## **MechWarrior Original Rules**

Matt Robinson, Paul Nobles

## **MechWarrior: Solaris VII Rules**

Kelly Bonilla

## **Unit Stats**

Kelly Bonilla, Ethan Pasternack

## **Additional Game Design**

Mike Elliott, Ethan Pasternack

## **Editor**

Sheelin Arnaud

## **Production Management**

Tina Wegner

## **Deutsche Übersetzung**

Andreas Prohl, Marcel Hatam, Jürgen Schmid

## **Layout**

Andreas Prohl

## **Playtesting**

Joe Adkins, Joe Alfano, Nick Alfano, Victor Basinger, Cory Beitlich, David Blizzard, John Blizzard, Adam Brown, Andrew Coen, Mike Demaline, Brian Douglass, Jeffrey Fapp, Drew Forsyth, Jayson Gardner, Michael Halligan, Trevor Halligan, Nicholas Hansen, Michael Hoefler, Steven Hoefler, Shelly Hoefler, Matt Hoefler, Lloyd Indermuehle, Glenn Johnson, John Klapperich, Paul Kratzke, Jeff Ledford, Calvin Lin, Tony Maravola, Michael “Southpaw13” Miller, Rich Miller, James O’Laughlin, David Overman, Daniel Ross, Jeff Shoffner, Bill Smith, Adam Talicska, Craig Tome, James Topa, Rich Troshak, Jeremy Weyand, Ken Wilson, and Ka Fai Yu. Special thanks to Jonas Saunders and Tony Rivera, whose unwavering enthusiasm continues to help stoke the fires of MechWarrior.

**MechWarrior: Solaris VII** is dedicated to the players of MechWarrior, and anyone who enjoys reducing well-tuned, finely crafted, 30-ton-and-upwards machines of destruction into smoking wreckage and slag.

## Fernkampfmodifikatoren

Hexfeldlinie kreuzt oder folgt einem Hexfeld, das schwieriges Gelände ist	-1 auf den Angriffswert
Angreifer ist mit feindlichen Einheiten in Basenkontakt, die nicht das Ziel des Angriffs sind	-1 auf den Angriffswert
Das Ziel ist mit freundlichen Einheiten im Basenkontakt	-1 auf den Angriffswert
Dem Ziel wurde ein Verteidigungsbefehl gegeben	-1 auf den Angriffswert
Das Ziel befindet sich auf erhöhtem Gelände und der Angreifer nicht	-1 auf den Angriffswert
Sturmbefehl-Modifikator	-1 auf den Angriffswert
Dem Angreifer wurde ein Verteidigungsbefehl gegeben	-1 auf den Angriffswert
Der Angreifer führt einen indirekten Angriff durch	-2 auf den Angriffswert
Dem Ziel wurde ein Ducken-Befehl gegeben	-2 auf den Angriffswert
Eine Hexfeldlinie der Schusslinie gehört zu einem Hexfeld, in dem sich eine feindliche Einheit aufhält, die nicht das Ziel dieses Angriffes ist	-2 auf den Angriffswert
Dem Ziel wurde ein Eingraben-Befehl gegeben	+1 auf den Angriffswert
Hexfeldlinie ist innerhalb des Toten Winkels des Ziels	+2 auf den Angriffswert
Dem Angreifer wurde ein Eingraben-Befehl gegeben	+2 auf den Angriffswert
Das Ziel ist heruntergefahren	+2 auf den Angriffswert

## Nahkampfmodifikatoren

Dem Ziel wurde ein Verteidigungsbefehl gegeben	-1 auf den Angriffswert
Dem Angreifer wurde ein Verteidigungsbefehl gegeben	-1 auf den Angriffswert
Dem Ziel wurde ein Ducken-Befehl gegeben	-2 auf den Angriffswert
Hexfeldlinie ist innerhalb des Toten Winkels des Ziels	+2 auf den Angriffswert
Das Ziel ist heruntergefahren	+2 auf den Angriffswert
Dem Angreifer wurde ein Eingraben-Befehl gegeben	+2 auf den Angriffswert
Dem Ziel wurde ein Eingraben-Befehl gegeben	+1 auf den Angriffswert

## Bewegung

Bewegung in ein Hexfeld, das schwieriges Gelände ist	-3 auf den Bewegungswert
Ein Hexfeld auf einem höheren Höhenniveau betreten	-3 auf den Bewegungswert