

Broken Sword



Eine Battletech Alpha Strike Kampagne

1

Inoffizielles Fanprodukt von Sören Spieckermann
Alle Rechte an Battletech sowie aller damit verbundenen Begriffe liegen bei The Topps Company, Inc.

Änderungshistorie

Version	Datum	Änderung
1.0	23.12.2024	Initialversion



Inhaltsverzeichnis

1.	Danksagung	4
2.	Einleitung	5
3.	Kampagnenregeln	10
	Einheitenauswahl	10
	Kartengröße	10
	Missionen	11
	Unentschieden – Taktischer Sieg	11
	Dauer einer Mission	11
	Einheitenaufstellung	11
	Spielflächengestaltung	11
4.	Kampagnenbaum	13
5.	Regelanpassungen & optionale Regeln	14
	Missionssonderregeln	15
6.	Missionsbeschreibungen	19
	Mission: Orbitalabwurf	19
	Mission: Rückzugszone sichern	21
	Mission: Flucht	24
	Mission: Nachschub erobern	27
	Mission: Aufklärung	29
	Mission: Gegenangriff	32
	Mission: Ablenkung / Sabotage (Capture the Flag)	35
	Mission: Durchbruch	37
	Mission: Infiltration	39
	Mission: Evakuierung	41
7.	Stichwortverzeichnis und Bildquellen	43
8.	Impressum	43
9.	Anhang: Layouttypen	44

1. Danksagung

Ein herzliches Dankeschön an die Strategiespielfreunde Bad Emstal e.V. für ihre Unterstützung (insb. der Bilder) und Inspiration bei der Erstellung dieser Kampagnenbeschreibung.

Ebenso möchte ich dem Discord-Nutzer *Xinthius* meinen Dank aussprechen. Deine Anregungen und Ideen haben maßgeblich dazu beigetragen, dieses Projekt zu realisieren.

Ein weiteres Dankeschön geht an die Mitglieder des Discord-Servers "Battletech DE", die in zahllosen Diskussionen mit ihrer Expertise, ihren kreativen Vorschlägen und ihrer Begeisterung entscheidend zum Gelingen beigetragen haben.

Eure Unterstützung zeigt, wie stark die Battletech-Community zusammenhält und miteinander wächst. Danke, dass ihr Teil dieses Projekts wart und es mit Leben gefüllt habt!

Gruß

Sören Spieckermann

2. Einleitung

Broken sword – Kampagnen-Szenario für Battletech Alpha Strike

Ein Einsteiger-Abenteuer in den späten Nachfolgekriegen

Ihr seid Battletech-Fans und möchtet den Sprung von klassischen Einzelgefechten zu einer spannenden Kampagne wagen? Dann ist das Szenario „Broken sword“ genau das Richtige für euch! Dieses speziell für Einsteiger entwickelte Kampagnenszenario für Battletech Alpha Strike führt euch in die erbarmungslosen Konflikte der späten Nachfolgekriege (Renaissance-Ära) – eine Zeit, in der Intrigen, strategische Manöver und explosive Gefechte an der Tagesordnung waren.

Die Rahmenhandlung: Operation "Brocken Sword"

Die Welt Valentina, ein abgelegener Planet am Rand der Draconis-Kombinats-Grenzen, ist für das Haus Kurita von strategischer Bedeutung. Der Planet ist ein wichtiger Knotenpunkt für den Nachschubverkehr in benachbarte Systeme, doch interne Machtkämpfe und Angriffe durch Piraten haben die Garnison des Planeten geschwächt.

Gerüchte über aufständische Zivilisten und ein wachsames ISF (Kuritas Geheimdienst) sorgen für zusätzliche Spannungen. Vor diesem Hintergrund rekrutiert das Kombinat die Söldnereinheit "Iron Revenants" als Verstärkung. Doch schon vor ihrer Ankunft bricht die Hölle los.

Unmittelbar nach Unterzeichnung ihres Vertrags gibt Koordinator Takashi Kurita den berüchtigten Befehl "Death to Mercenaries" aus – eine Erklärung, dass alle Söldnereinheiten Feinde des Draconis-Kombinats sind. Offiziell sollen die Iron Revenants einfach ihren ausgehandelten Auftrag erfüllen, doch in Wahrheit werden sie in eine tödliche Falle gelockt.

Prolog:

Die Iron Revenants erhalten einen Auftrag von einem kuritanischen Verbindungsbeamten, der von "einem gut bezahlten Routinejob" spricht.

Ihr Ziel ist es, eine geschwächte Garnison auf Valentina zu unterstützen und Ordnung aufrechtzuerhalten. Der Vertrag ist lukrativ, und die Bedingungen erscheinen akzeptabel. Doch bereits im Anflug auf den Planeten macht sich Unruhe breit. Sensoren der Söldner-Dropships melden ungewöhnliche Störungen, und die Funkverbindung zur Garnison des Planeten bleibt bruchstückhaft.

Kurz darauf schlagen mehrere feindliche Raumjägerangriffe in die Formation der Söldner ein.

Mit schweren Schäden und ausweichenden Manövern bleibt den Iron Revenants keine Wahl: Sie initiieren einen Notfallabwurf ihrer BattleMechs und anderer Ausrüstung in die Atmosphäre von Valentina. Die Dropships der Einheit schaffen es nicht mehr, sicher zu landen, und flüchten aus dem System, um sich neu zu formieren.

Die Söldner befinden sich abgeschnitten auf der Planetenoberfläche – isoliert, gejagt und völlig auf sich allein gestellt.

Kapitel 1: Die Bruchlandung

Die BattleMechs der Einheit landen in einer dicht besiedelten Region auf Valentina, die von Kurita-Garnisonstruppen stark kontrolliert wird.

Die Abwurfkapseln schlagen in einer Mischung aus industriellen Komplexen, dichten Wäldern und einer kleinen Stadt ein. Der Kontakt zwischen den verschiedenen Landezonen der Einheit ist unregelmäßig, was die Situation zusätzlich chaotisch macht.

Kaum haben die ersten BattleMechs den Boden erreicht, stoßen sie auf massiven Widerstand. Kurita-Streitkräfte, bestehend aus Battlemechs und weiteren Einheiten, rücken schnell vor.

Es ist offensichtlich, dass der "Death to Mercenaries"-Befehl hier mit aller Härte umgesetzt wird: Die Kurita-Einheiten greifen erbarmungslos an, ohne die Möglichkeit einer Kapitulation anzubieten.

Unter dem Kommando ihrer Offiziere gelingt es den Iron Revenants, eine erste Verteidigungslinie zu bilden. Sie schlagen mehrere Angriffe zurück, doch die Situation bleibt kritisch.

Die Verluste sind hoch, und die Einheit ist gezwungen, sich in Richtung eines nahegelegenen Industriekomplexes zurückzuziehen, der bessere Deckungsmöglichkeiten bietet.

Dort können sie sich kurz sammeln, bevor weitere Kurita-Verstärkungen eintreffen.

Durch einen gefangenen feindlichen Piloten erfahren die Iron Revenants, dass der Koordinator persönlich den Befehl zur Eliminierung aller Söldner erteilt hat.

Die Einheit wurde absichtlich in eine Falle gelockt, um ein Exempel zu statuieren. Nun kämpfen die Söldner nicht nur gegen eine Übermacht von planetaren Garnisonsstreitkräften, sondern auch gegen die Propaganda eines Imperiums, das sie als Verräter brandmarkt.

Erste Spähermissionen enthüllen, dass die Kurita-Streitkräfte strategische Nachschubbasen in der Nähe eingerichtet haben.

Kapitel 2: Guerillakrieg

Die Söldner beginnen, in den Schatten zu operieren. Um ihre Überlebenschancen zu erhöhen, greifen sie Nachschubkonvois der Kurita-Truppen an und plündern kleinere Basen.

Die Operationen der Söldner erschüttern die Versorgungslinien der Garnison, doch die Gefahr steigt: Haus Kurita entsendet immer stärkere Truppen, darunter Elite-Lanzen von BattleMechs, um die "Eindringlinge" zu vernichten.

Kapitel 3: Neuformierung

Nach intensiven Kämpfen und schweren Verlusten ziehen sich die Iron Revenants in ein weitläufiges Waldgebiet zurück, das von zerklüftetem Terrain durchzogen ist.

Hier finden sie eine alte, verlassene Forschungsstation, die sie als provisorische Basis nutzen. Während die Techniker fieberhaft an Reparaturen arbeiten, geraten die verbliebenen Kämpfer in einen Streit: Einige wollen weiterkämpfen, während andere einen Plan zur Kapitulation diskutieren.

Um ihre Einigkeit zu bewahren, organisieren die Kommandanten der Einheit eine gezielte Offensive gegen eine nahegelegene Kurita-Patrouille, um Zeit und Ressourcen zu gewinnen.

Der Sieg gibt der Einheit neuen Mut, doch die Verluste sind ein schwerer Schlag. Sie entscheiden, eine letzte Mission zu wagen: den Angriff auf den Raumhafen.

Kapitel 4: Der Raumhafen

Die einzige Möglichkeit, den Planeten zu verlassen, ist die Kontrolle über den Raumhafen auf Valentina.

Diese befestigte Anlage wird von starken Kurita-Einheiten verteidigt. Der Zeitdruck wächst, denn die planetare Garnison hat Verstärkungen angefordert, die innerhalb weniger Tage eintreffen sollen.

Die Iron Revenants erfahren von einem Techniker, den sie in einer Nachschubbasis gefangen nehmen, dass es eine Schwachstelle in der Verteidigung des Raumhafens gibt: Ein nur schwach befestigtes Zugangstor am nördlichen Ende des Raumhafens.

Doch der Plan birgt Risiken, denn das nördliche Gebiet wird von wenigen, aber schwer bewaffneten Einheiten überwacht.

Finale: Flucht oder Tod

Der Angriff auf den Raumhafen gipfelt in einer verzweifelten Schlacht. Die Söldner müssen die Kontrolle über den Raumhafen erlangen und ihre Evakuierung organisieren.

Doch kurz vor ihrem Abflug trifft eine Kurita-Kampfgruppe ein, die keine Gefangenen machen will. Der Ausgang der Schlacht entscheidet, ob die Iron Revenants entkommen oder auf Valentina ihr Ende finden.

Warum diese Kampagne perfekt für Einsteiger ist

„Broken sword“ wurde speziell entwickelt, um neue Spieler an Kampagnen im Battletech-Universum heranzuführen. Dabei geht es nicht nur um zusammenhängende Gefechte, sondern auch um die spannende Dynamik strategischer Entscheidungen und sich entwickelnden Handlungssträngen.

Highlights der Kampagne:

Zusammenhängende Missionen: Statt isolierter Gefechte erleben die Spieler eine fortlaufende Handlung, in der ihre Siege und Niederlagen den Verlauf der Kampagne beeinflussen.

Einfache Regeln für den Einstieg: Die Kampagne nutzt die verschlankten Alpha Strike-Regeln, die schnelle und dynamische Spiele ermöglichen.

Fraktionen im Fokus: Die Spieler schlüpfen in die Rollen der Söldner oder Verteidigern des Hauses Kurita – mit jeweils einzigartigen Zielen, Herausforderungen und Strategien.

Taktische Tiefe: Jede Mission bringt einzigartige Herausforderungen mit sich und verlangt von den Spielern, sich auf wechselnde Bedingungen einzustellen. Planung, Risikobereitschaft und kluge Ressourcennutzung sind der Schlüssel zum Erfolg.

Für wen eignet sich „Broken sword“?

Einsteiger: Wer Battletech bisher nur aus Einzelgefechten kennt, wird hier erstmals die Faszination zusammenhängender Kampagnen erleben.

Erfahrene Spieler: Auch Veteranen, die neue Spieler an das Universum heranzuführen möchten, finden in dieser Kampagne die perfekte Balance aus Zugänglichkeit und taktischer Tiefe. Die Spieler können die Kampagne auch um weitere Regeln selbstständig erweitern.

Gruppen mit begrenzter Zeit: Dank der modularen Struktur der Kampagne können Missionen flexibel gespielt werden – ob in einer großen Sitzung oder verteilt auf mehrere Abende.

Die Schlacht beginnt: Wirst du die Söldner retten oder sind diese dem Untergang geweiht?

Das Battletech-Universum bietet unendliche Möglichkeiten für taktische Gefechte und fesselnde Geschichten. Mit „Broken sword“ könnt ihr direkt in das Herz dieses faszinierenden Universums eintauchen – sei es als wagemutiger Söldner, der seine Einheit schützen will, oder als ehrgeiziger Angreifer, der bereit ist, alles zu riskieren, um den Sieg zu erringen.

Teilt eure Erfahrungen, epische Momente und Wendungen der Kampagne mit uns in den Kommentaren! Möge das bessere Haus triumphieren – oder der Söldner, der am besten bezahlt wird.

Battlemech an, Waffen bereit – die Schlacht beginnt!

Diese Kampagne ist für Battletech Alpha Strike und den Quick-Start Rules gedacht. Ergänzt um einige Optionale Regelungen und Kampagnenregeln.

Es steht jeder Spielgruppe frei von diesen Regeln abzuweichen und z.B. nach den



erweiterten Regeln der Commander's Edition zu spielen. Die Kampagne ist nicht als Turnierkampagne aufgebaut, sondern soll Spielern die Möglichkeit geben ein paar interessante Runden Battletech Alpha Strike zu spielen.

Die Kampagne ist bewusst einfach gehalten. Die Kampagnenelemente sind etwas stärker ausgebaut als bei der ersten Kampagne „Schlacht um Brixtonia“. So können z.B. in einer Mission zerstörte Einheiten nicht direkt in der nächsten Mission erneut eingesetzt werden.

Die Kampagnen eignen sich für das Spielen mit reinen Battlemecheinheiten wie auch für gemischte Einheiten (Battlemechs plus Fahrzeuge und Infanterie).

Die Kampagne ist zeitlich im vierten Nachfolgekrieg (Late Succession War – Renaissance ; 3020 – 3049) angesiedelt.

Die Spieler haben die Möglichkeit als Söldner oder Kurita-Einheiten anzutreten. Wobei es auf eine korrekte Farbgestaltung der Einheiten nicht ankommt.

Wenn jemand z.B. seine Einheiten in Davion-Farben bemalt hat, kann er diese natürlich nutzen.

3. Kampagnenregeln

Einheitenauswahl

Die Kampagne beinhaltet unterschiedliche Missionsarten. In jeder Mission können Einheiten bis zu einem bestimmten PV-Gesamtwert in die Schlacht geführt werden.

Vor jeder Mission wählt jeder Spieler aus seinem Einheitenpool die Einheiten, welche er in dieser Mission nutzen will. Dabei darf das Missionslimit (PV-Gesamtwert) für die Seite des Spielers nicht überschritten werden. Es steht einem Spieler frei auch weniger als in der Mission angegebenen PV zu nutzen.

Es wird empfohlen je Spieler einen Einheitenpool mit einem PV-Gesamtwert von 500 PV zu nutzen. Z.B. eine oder zwei „erweiterte Kompanien“. (12 -16 Battlemechs plus Fahrzeuge/Infanterie je Kompanie).

Die Kampagne ist zeitlich im vierten Nachfolgekrieg (Late Succession War – Renaissance ; 3020 – 3049) angesiedelt, was bei der Einheitenauswahl für den Einheitenpool berücksichtigt werden sollte. Hilfestellung bietet dazu die „Master Unit List“ (<http://masterunitlist.info/>). Nach Absprache der Spieler kann aber auch jede anderen Zeitperiode gespielt werden. Oder man wählt die Einheiten frei, und orientiert sich nur an den PV-Werten.

Alle Einheiten haben in der Standardregel den Skill-Wert 4 und starten unbeschädigt in eine Mission.

Kampagnenregel:

- Alle Einheiten, welche in einer Mission zerstört werden, können für die nächste Mission der Kampagne nicht genutzt werden (keine Feldreparatur möglich). Nach einer Mission „Pause“ sind die Einheiten dann wieder einsatzbereit.
- Alle Einheiten, welche in einer Mission durch eine Munitionsexplosion oder durch Cockpittreffer zerstört werden, können für die nächste zwei Mission der Kampagne nicht genutzt werden (keine Feldreparatur möglich). Nach zwei Missionen „Pause“ sind die Einheiten wieder einsatzbereit.
- Die Söldnereinheiten unterliegen generell **nicht** der Regel „**Forced Withdrawal**“ da diese um Ihr Überleben kämpfen und ein Rückzug keine Option ist. Außer es in der Missionsbeschreibung ist es anders definiert.

Kartengröße

Die übliche Kartengröße für die Missionen beträgt 44 x 34 Zoll (ca. 111 cm x 86cm). Dieses Maß entspricht zwei nebeneinandergelegten Battletech Neopren-Karten (diese sind jeweils 34 x 22 Zoll groß). Es kann aber auch auf anderen Kartengrößen gespielt werden. Die Layoutvorgaben müssen dann entsprechend angepasst werden.

Missionen

Die Kampagne ist in verschiedene Missionen aufgeteilt. In Abhängigkeit des Ausgangs einer Mission folgt man dem Kampagnenbaum zur nächsten Mission.

Vor Beginn jeder Mission (mit Ausnahme der ersten Mission) wird ein 1D6 Wurf (Ein sechsseitiger Würfel) von dem Spieler durchgeführt, welche die vorangegangene Mission erfolgreich absolviert hatte (siehe dazu auch „Unentschieden – Taktischer Sieg“). Anhand des Resultats ergeben sich weitere Missionseigenschaften. Dieser „Momentum“-Wurf soll simulieren das der in der vorangegangenen Mission erfolgreiche Spieler gerade im Vorteil ist und die „Kampagneninitiative“ hat. Bei der ersten Mission der Kampagne entfällt diese „Kampagneninitiativ“-Regel.

Unentschieden – Taktischer Sieg

Kann keiner der Spieler innerhalb der Missionsdauer seine Siegbedingung erreichen, dann gilt das Gefecht als unentschieden. Um dennoch einen „Sieger“ (für den Kampagneninitiativwurf) zu ermitteln werden die PV-Werte der zerstörten Einheiten je Spieler zusammengerechnet. Der Spieler welche mehr PV des Gegners zerstört hat ist der taktische Sieger der Mission. Haben beide Spieler gleich viel PV des Gegners zerstört, entscheidet ein Wurf 2D6 über den taktischen Sieger. Der Spieler mit dem höheren Würfelwert hat gewonnen. Würfeln beide Spieler die gleiche Augenzahl, wird der Wurf wiederholt.

Dauer einer Mission

Sofern eine Mission nichts anderes angibt, geht eine Mission über max. 8 Runden.

Einheitenaufstellung

Der Spieler, welche den Initiativwurf der Runde 1 verloren hat, stellt zuerst seine erste Einheit. Es werden dann im Wechsel die weiteren Einheiten gestellt. (Standard-Aufstellungsregel von Alpha Strike)

Spielflächengestaltung

Im Alpha-Strike-Spiel wird die verfügbare Spielfläche in der Regel im Einvernehmen von beiden Spielern ausgewählt. Es ist aber auch möglich zu würfeln, wer das Gelände aufbaut. Dazu wirft jeder Spieler zwei sechsseitige Würfel (2D6). Der Spieler, der den niedrigeren Wert gewürfelt hat, legt das Gelände auf das Spielfeld (Missionsregeln beachten!). Der Gewinner wählt aus, von welcher Seite aus er beginnt.

In den Missionsbeschreibungen ist ein Layouttyp für die Spielfläche angegeben. Es gibt folgende Layouttypen:

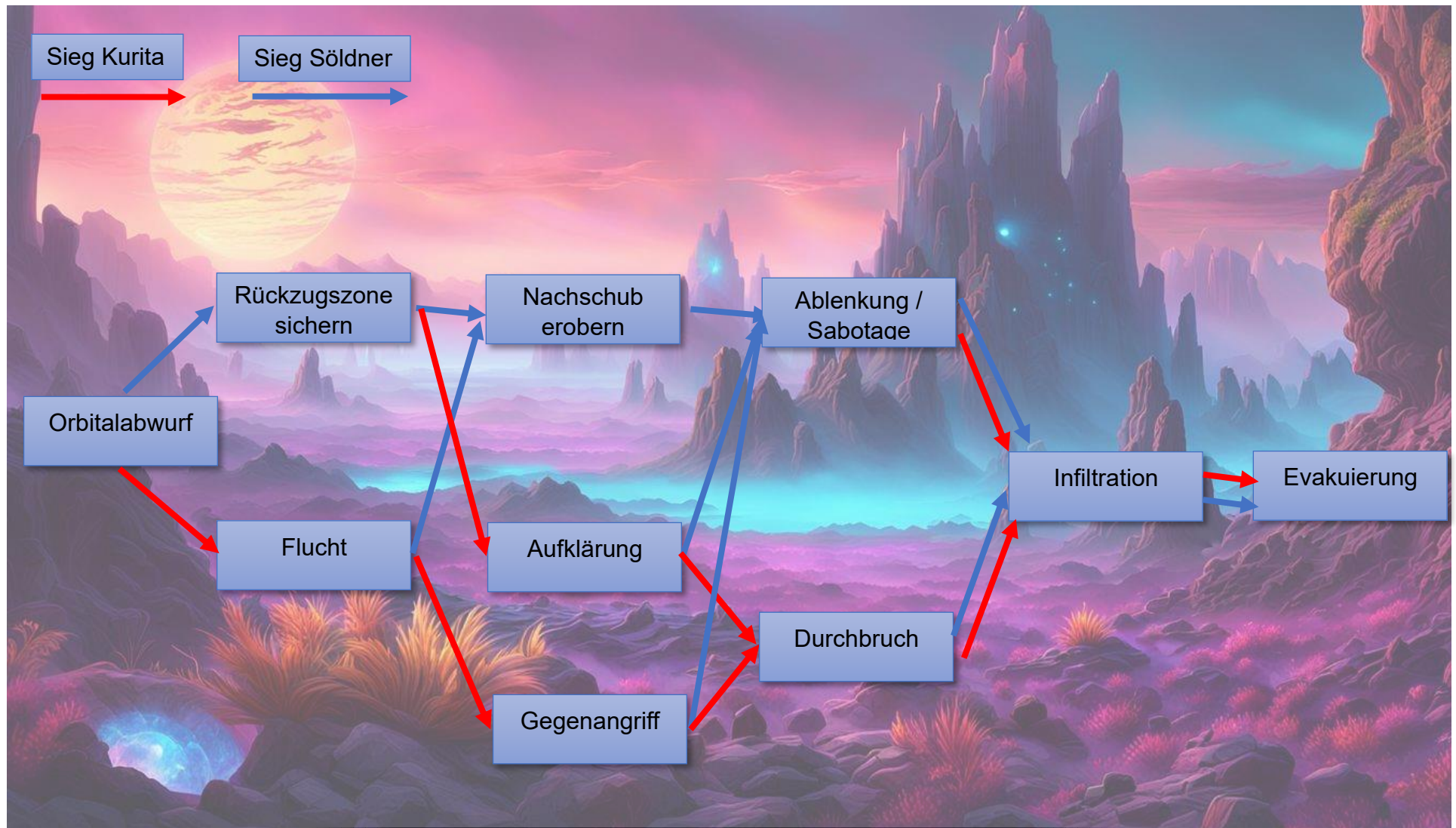
- Stadt
- Landschaft
- Urbanes Gelände

Für jeden Layouttyp sind Beispielbilder im Anhang vorhanden. Diese Beispielbilder dienen nur zur groben Orientierung und Veranschaulichung wie das Gelände beschaffen sein sollte.



Abbildung 1: Battletech AlphaStrike Spielsituation. Bildquelle: Xinthius

4. Kampagnenbaum



13

5. Regelanpassungen & optionale Regeln

Diese Regeln dienen dazu das die Kampagne zügig und mit dem zur Geschichte passenden Rahmen gespielt werden kann. Natürlich kann davon abgewichen, oder weitere Regeln aus dem CM-Regelbuch hinzugezogen werden.

Force Building (CM: Seite 110)

Diese Regel ist optional: Bitte spricht mit dem Gegner ab, ob Stern-/Lanzenformationssonderregeln verwendet werden.

Multiple Attack Rolls (CM Seite 174,175)

Für jeden Schadenspunkt wird ein separater Wurf mit 2D6 durchgeführt.

Special Command Abilities (CM-Seite 76 und folgende)

Special Abilities der Einheiten können verwendet werden. Einige der Special Abilities ergeben aber nur Sinn, wenn auch weitere Optionale Regeln Anwendung finden. Z.B. LRM/SRM in Verwendung mit den Regeln für verschiedene Munitionsarten. Generell sinnvolle Special Abilities sind CASE, CASEII, IF, REAR und ENE.

Special Pilot Abilities und Special und Command Abilities finden jedoch keine Anwendung. Nach Absprache können diese aber genutzt werden.

Forced Withdrawal (CM-Seite 126/127)

Generell findet in jedem Gefecht die Forced Withdrawal Regelung für Kurita-Einheiten Verwendung. Es muss sich jede Einheit mit max. Geschwindigkeit vom Spielfeld zurückziehen (die Einheit muss aber nicht Sprinten, kann aber wenn gewünscht), wenn sie nur noch die Hälfte ihrer internen Strukturpunkte hat. Es wird bei der Ermittlung der verbleibenden halben internen Struktur abgerundet. Also ein Vulture Prime mit 3 Punkten interner Struktur muss sich erst zurückziehen, wenn er 2 Punkte der internen Struktur verloren hat und nicht schon beim ersten verlorenen Punkt.

Einheitenrückzug

Erkennt ein Spieler das er nicht mehr Gewinnen kann, oder er will unnötige Verluste vermeiden, dann kann dieser Spieler Einheiten zurückziehen. Dazu bewegt er die Einheit über eine beliebige Spielfeldkante des Spielfeldes weg. Eine Einheit, welche über diesen Weg das Spielfeld verlassen hat, kann nicht mehr zurückkehren.

Einheiten, die auf diesem Weg zurückgezogen wurden, werden bzgl. der Siegbedingungen der Mission wie Einheiten gezählt, welche durch „Forced Withdrawal“ zum Rückzug gezwungen wurden.

Skill-Wert (CM-Seite 29)

Alle Einheiten haben einen Skillwert von 4. Nach Absprache kann von dieser Vorgabe abgewichen werden. Achtung: Durch Änderung des Skill-Werts einer Einheit ändert sich auch der PV-Wert der Einheit!



Abbildung 2: Battletech AlphaStrike Spielsituation. Bildquelle: Strategiespielfreunde Bad Emstal e.V.

Missionssonderregeln

In einigen der Missionen gibt es zusätzliche Missionsregeln. Diese sind hier näher erläutert.

Orbitalabwurf

Zu Beginn einer definierten Runde können Battlemechs (oder Fahrzeuge bzw. Infanterie. Aber keine Luftfahrzeuge) per Orbitalabwurf von einem Landungsschiff auf dem Gefechtsfeld abgesetzt werden. Die Landezonen der Einheiten auf der Karte orientieren sich am Flugkorridor der Landungsschiffe (Siehe Missionsbeschreibung). Der Spieler kann innerhalb eines 8 Zoll Abstands zu den Flugkorridoren seinen Landezone für die Einheit bestimmen. Die Landezone muss sich aber min. 6 Zoll von einer gegnerischen Einheit entfernt befinden. Für jede zu landende Einheit würfelt der Spieler 2D6. Ist das Ergebnis größer oder gleich 5, kann die Einheit ohne Schäden landen. Die Ausrichtung der Einheit kann vom Spieler frei bestimmt werden.

Wenn der Wurf kleiner 5 ist, erleidet die Einheit bei der Landung Schaden. Für jeden Punkt unterhalb der 5 wird ein Schadenspunkt von der Panzerung der Einheit abgestrichen.

Nach der Landung können sich die gelandeten Einheiten in dieser Runde nicht bewegen (Stillstand) und auch keine Angriffe ausführen. Einheiten können NICHT im Wald und NICHT auf Gebäuden abgesetzt werden. Wird eine gerade abgeworfene Einheit angegriffen gilt ein TMM von +3 für diese Einheit (anstelle des TMM-Wertes der Einheit).

Gelände halten (z.B. Landezonen oder Nachschublager)

Befindet sich am Ende einer Runde min. eine Einheit eines Spielers innerhalb eines Geländes (und keine weitere feindliche Einheit), dann gilt das Gelände als in diese Runde „gehalten“. Ein Spieler gilt innerhalb des Geländes, wenn die Base seiner Spielfigur min. zur Hälfte auf dem Gelände steht.

Gebäude auskundschaften (z.B. um einen Beobachtungsposten zu erkennen)

Befindet sich am Ende einer Runde min. eine Einheit des Spielers, der auskundschaften will innerhalb einer 6 Zoll Entfernung zum Gebäude, dann gilt das Gebäude als „aufgeklärt“. Der andere Spieler gibt dann vor der nächsten Runde bekannt, welche Art von Gebäude es ist (z.B. ob es eine der Nachschubbasen ist oder nicht).

Gebäude zerstören

Gebäude, welche ein Missionsziel darstellen (z.B. Nachschubgebäude), können zerstört werden. (alle anderen Gebäude und Geländestrukturen nicht). Jedes Gebäude hat dazu einen Strukturwert, der in der Mission beschrieben ist. Wird ein Gebäude angegriffen wird nach denselben Regeln wie bei einem Angriff auf eine andere Einheit gespielt. Da sich das Gebäude nicht bewegt gilt ein TMM für das Gebäude von 0. Ist der Strukturwert durch Angriffe auf 0 oder weniger gesunken, gilt das Gebäude als zerstört.

Ein Gebäude wird auch dann zerstört, wenn auf dem Gebäude ein oder mehrere Einheiten platziert sind deren Größe zusammengerechnet den Strukturwert des Gebäudes überschreiten.

z.B. Strukturwert Gebäude mit (restlichem) Strukturwert von 4. Es stehen zwei Battlemechs auf dem Gebäude am Ende der Bewegungsphase. Der eine Battlemech hat die Größe 3, der andere die Größe 2 (=Summe 5 ; Und das ist größer als der Strukturwert (4) des Gebäudes).

Verstärkung

Eine bestimmte Anzahl an Battlemechs/Fahrzeugen stellen Verstärkungskräfte dar die auf dem Anmarsch sind. Diese Verstärkung trifft erst nach einer gewissen Zeit ein. Die Zeit ist dabei in einem Verstärkungs-Wert angegeben (z.B. 15). Am Ende jeder Runde würfelt der Spieler, welcher die Verstärkung erwartet, 2D6 und zieht den

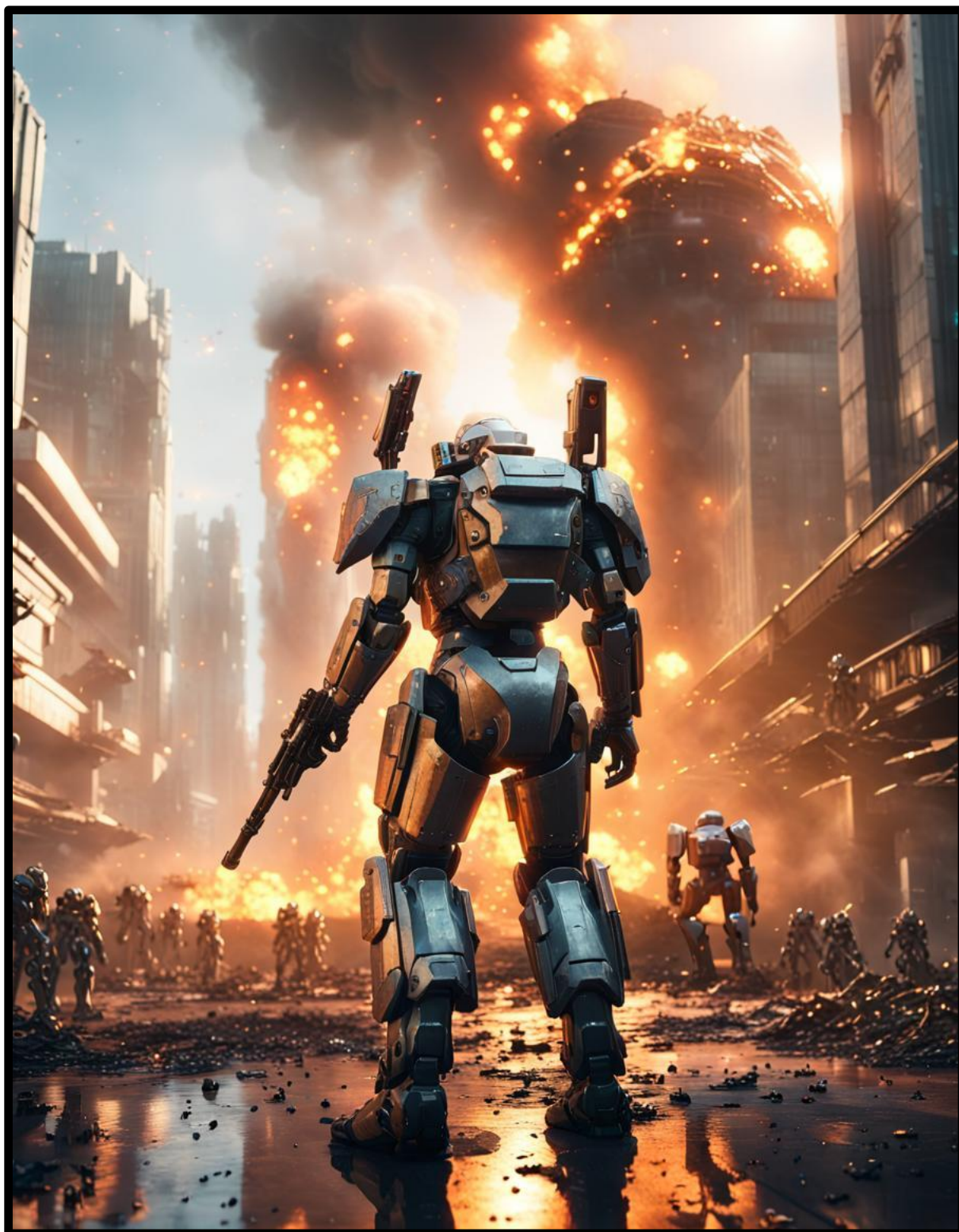
gewürfelten Wert von dem Wert der Reserve ab. Fällt der Wert der Reserve auf 0 oder darunter, gilt die Verstärkung als eingetroffen und kann in der folgenden Runde auf der Karte an der Aufstellungskante des Spielers platziert werden.

Beispiel: Verstärkungswert: 15

- Verstärkungswurf nach Runde 1: $2D6 = 9 \rightarrow$ Rest-Verstärkungswert 6 ($15-9=6$). Verstärkung ist noch nicht eingetroffen.
- Verstärkungswurf nach Runde 2: $2D6 = 4 \rightarrow$ Rest-Verstärkungswert 2 ($6-4=2$). Verstärkung ist noch nicht eingetroffen.
- Verstärkungswurf nach Runde 3: $2D6 = 7 \rightarrow$ Rest-Verstärkungswert -5 ($2-7=-5$). Verstärkung ist eingetroffen und betritt in Runde 4 die Spielfläche.

Capture the Flag

Bei einer „Capture the Flag“ Mission muss ein Gegenstand von dem Gebiet des Gegners in das eigene Gebiet gebracht werden. Dazu muss eine Einheit zum Gegenstand laufen (direkter Kontakt) und zum Ende der Runde dort stehen bleiben. Dann gilt der Gegenstand als aufgenommen. Dann muss diese Einheit zurück zur eigenen Aufstellungszone laufen. Erreicht diese die Zone gilt der Gegenstand als erfolgreich zurückgebracht. Wird die Einheit, welche den Gegenstand aufgenommen hat, auf dem Rückweg zerstört, dann bleibt der Gegenstand an der Stelle liegen und kann von einer anderen Einheit aufgenommen werden.



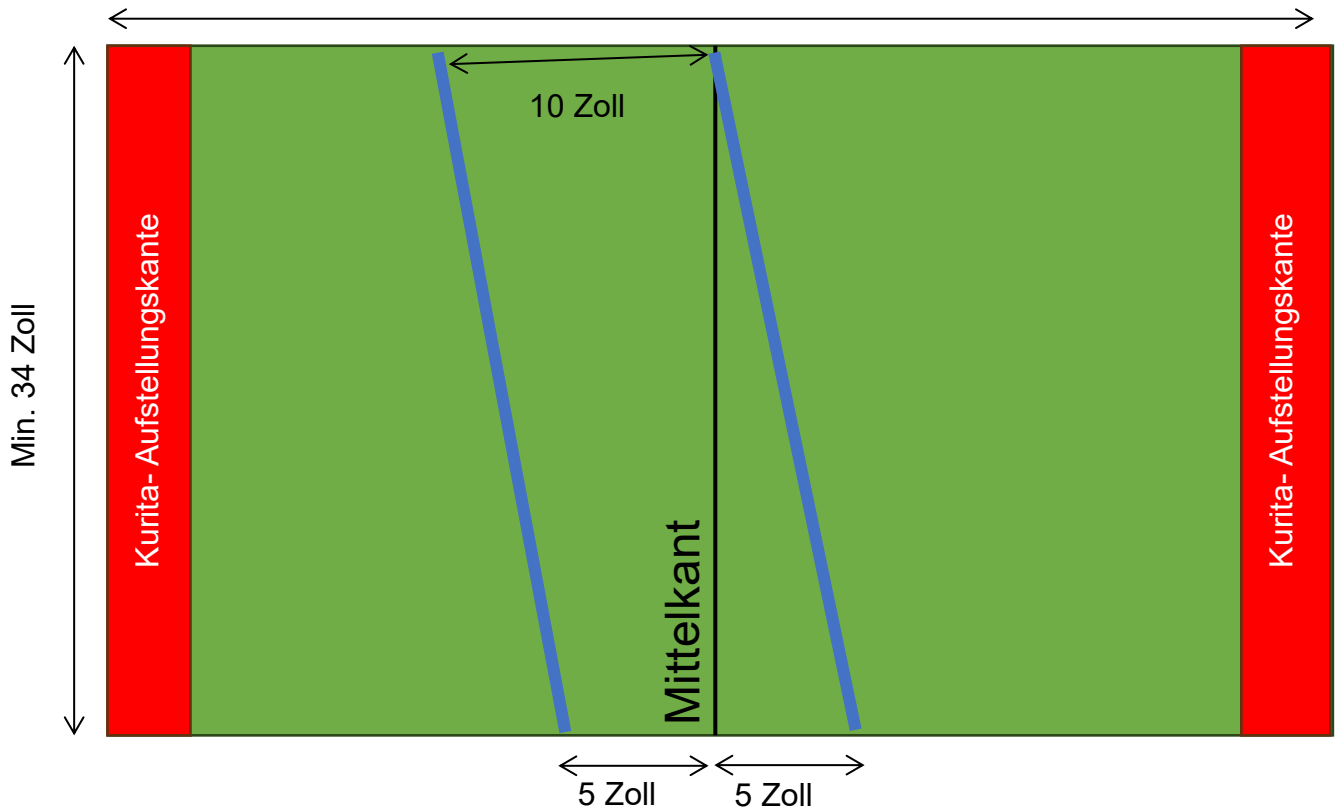
6. Missionsbeschreibungen

Mission: Orbitalabwurf

Hintergrundgeschichte: Die Iron Revenants wurden im Orbit schon angegriffen und müssen nun per Orbitalabwurf (High altitude) auf dem Planeten landen. Dabei stoßen Sie in ein Hornissennest. Die Landezonen sind in einem von feindlichen Kräften besetztem Gebiet.	
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	350 PV
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	n/a
Hinweise zur Spielflächengestaltung (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Layouttyp: Stadt Das Gefecht findet innerhalb einer Stadt statt. D.h. Viele Gebäude und Straßen. Wenig Wald.
Siegbedingungen Haus Kurita	Min. 60% (gemessen am PV-Wert der Einheiten) der Iron Revenants zerstören oder zum Rückzug gezwungen.
Siegbedingungen Iron Revenants	Min. 50% (gemessen am PV-Wert der Einheiten) der Iron Revenants konnten die Spielfläche über die Kurita-Aufstellungskanten verlassen
Einheitenaufstellung Iron Revenants (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten werden per Orbitalabwurf im Abstand von 8 Zoll zu den beiden Flugkorridoren abgesetzt. Die Landezone muss sich aber min. 6 Zoll von einer gegnerischen Einheit entfernt befinden. Siehe dazu die Missionssonderregel „ Orbitalabwurf “.
Einheitenaufstellung Kurita (Sieh dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten des Hauses Kurita marschieren über deren Aufstellungskanten ein.

Kartenlayout „Orbitalabwurf“

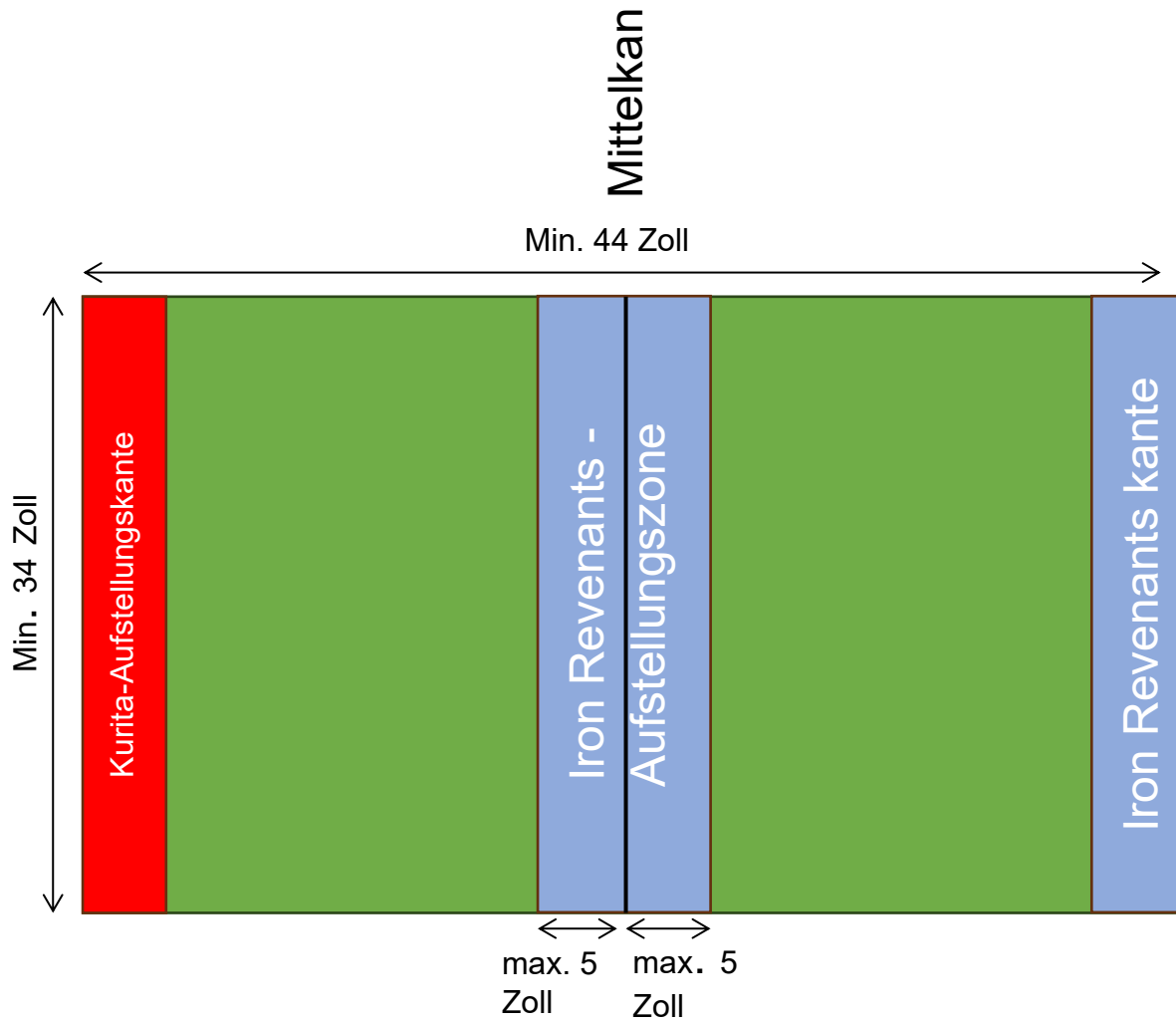
Min. 44 Zoll



Mission: Rückzugszone sichern

Hintergrundgeschichte: Die Iron Revenants konnten erfolgreich aus der Landezone fliehen. Die Einheiten des Hauses Kurita versuchen nun zu den eingerichteten Rückzugsbasen der Söldner vorzudringen und die Verteidigungslinien der Söldner zu durchbrechen.		
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.	
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	300 PV	
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	Würfel- ergebnis	Auswirkung
	1	Keine Auswirkungen
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Iron Revenants in den ersten beiden Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Iron Revenants in den ersten vier Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Iron Revenants darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 320 PV-Gesamt)
Hinweise zur Spielflächengestaltung (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Layouttyp: Landschaft Das Gefecht findet innerhalb einer landschaftlich geprägten Gegend statt. D.h. Wald, Hügel, freie Wiesen prägen die Spielfläche. Es gibt aber auch kleinere Gebäudeansammlungen auf der Spielfläche.	
Siegbedingungen Haus Kurita	Min. 50% der eigenen Einheiten über die Iron Revenants-Aufstellungskante bewegt. Oder 70% der Söldnereinheiten zerstört oder zum Rückzug gezwungen.	
Siegbedingungen Iron Revenants	Min. 60% der Kurita Einheiten zerstören oder zum Rückzug gezwungen.	
Einheitenaufstellung Iron Revenants (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Söldner (Iron Revenants) werden im Bereich +/- 5 Zoll um die Mittellinie aufgestellt.	
Einheitenaufstellung Kurita (Sich dazu auch das Kartenlayout)	Die Kurita Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein.	

Kartenlayout „Rückzugszone sichern“



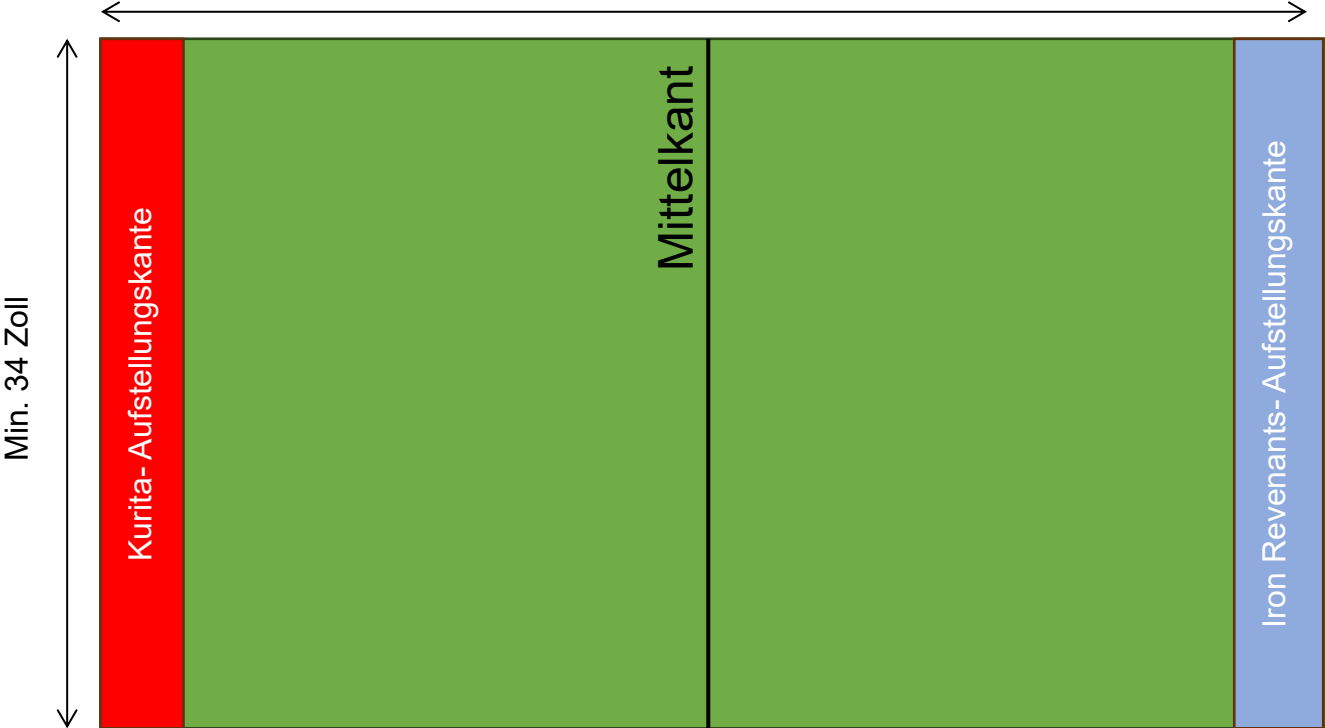


Mission: Flucht

Hintergrundgeschichte: Die Iron Revenants wurden bei der Landung versprengt und sind nun auf der Flucht. Eine kleine Einheit der Söldner deckt den Rückzug der Hauptstreitkräfte und stellt sich den Verfolgern in den Weg.		
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.	
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	Iron Revenants 200 PV Kurita: 300 PV	
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	Würfel- ergebnis	Auswirkung
	1	Keine Auswirkungen
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Kurita-Einheiten in den ersten drei Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Kurita-Einheiten in den ersten fünf Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Kurita Einheiten darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 270 PV-Gesamt)
Hinweise zur Spielflächengestaltung (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Layouttyp: Urbanes Gelände Das Gefecht findet innerhalb einer bewohnten Gegend statt. D.h. Wald, Hügel, freie Wiesen inkl. einiger Gebäude prägen die Spielfläche.	
Siegbedingungen Haus Kurita	Min. 80% der Iron Revenants zerstören oder zum Rückzug gezwungen. Oder min. 50% der Einheiten (gemessen am PV-Wert von 300) über die Iron Revenants- Aufstellungskante bewegen.	
Siegbedingungen Iron Revenants	Min. 70% der Kurita Einheiten zerstören oder zum Rückzug gezwungen. Oder die max. Missionsdauer wurde erreicht ohne das Haus Kurita einen Sieg erreichen konnte.	
Einheitenaufstellung Iron Revenants (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Iron Revenants marschieren über deren Aufstellungskante ein	
Einheitenaufstellung Kurita Einheiten (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Max 150 PV der Einheiten der Kurita Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante in Runde eins ein. Die restlichen Einheiten betreten das Spielfeld in Runde drei über die Kurita-Aufstellungskante.	

Kartenlayout „Flucht“

Min. 44 Zoll



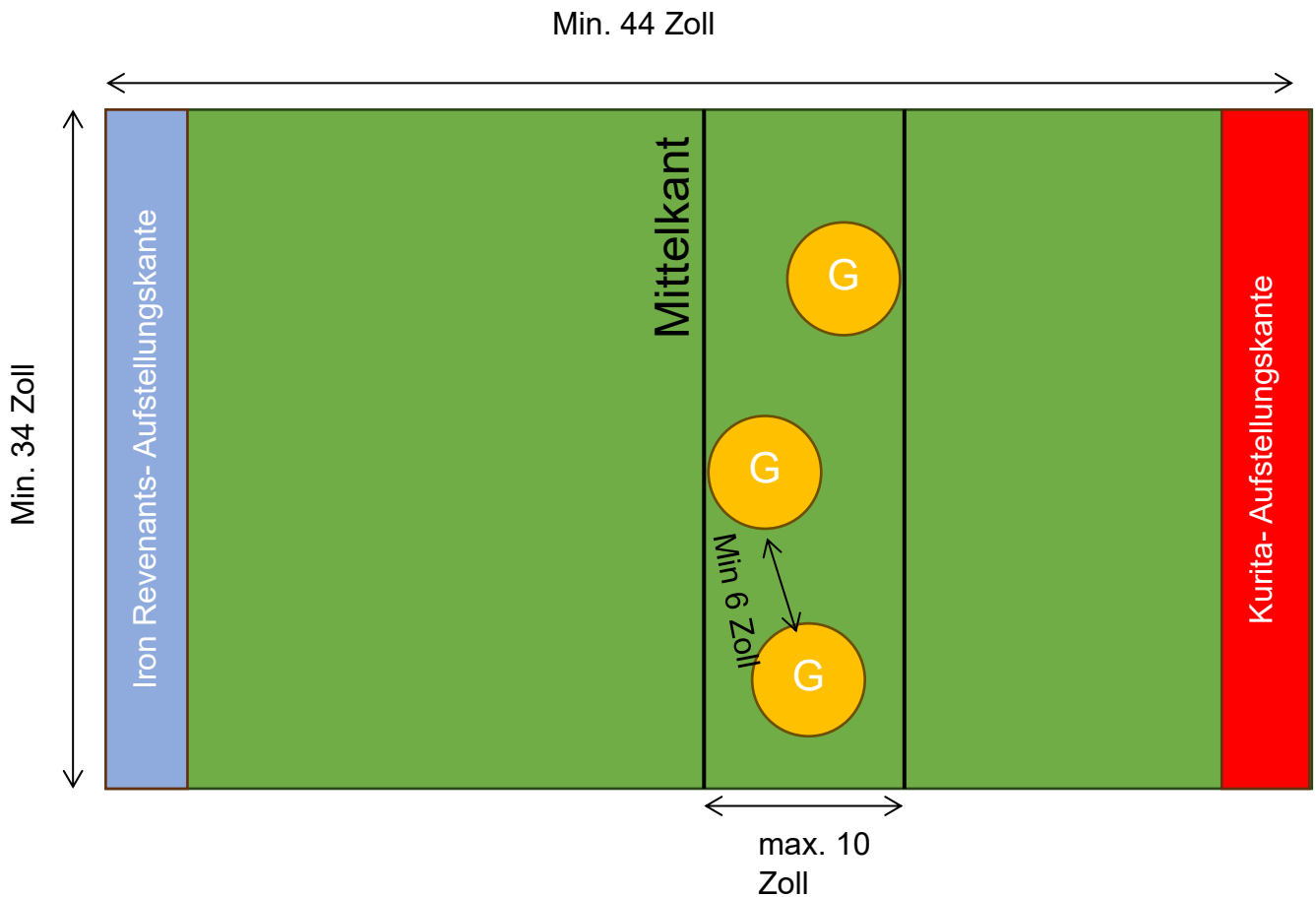


Mission: Nachschub erobern

<p>Hintergrundgeschichte: Die Iron Revenants konnten ihre Stellungen halten. Aber die Nachschubsituation ist kritisch. Um Nachschub zu besorgen, greifen Sie die Nachschubdepots des Gegners in der Region an.</p>															
<p>Dauer der Mission</p>	<p>Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.</p>														
<p>Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)</p>	<p>Iron Revenants: 280 PV Kurita: 250 PV</p>														
<p>Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Würfel- ergebnis</th> <th>Auswirkung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Keine Auswirkungen</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Iron Revenants in den ersten drei Runden</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Keine Auswirkungen</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Iron Revenants in den ersten 5 Runden</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Keine Auswirkungen</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Der Spieler der Iron Revenants darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 270 PV-Gesamt)</td> </tr> </tbody> </table>	Würfel- ergebnis	Auswirkung	1	Keine Auswirkungen	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Iron Revenants in den ersten drei Runden	3	Keine Auswirkungen	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Iron Revenants in den ersten 5 Runden	5	Keine Auswirkungen	6	Der Spieler der Iron Revenants darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 270 PV-Gesamt)
Würfel- ergebnis	Auswirkung														
1	Keine Auswirkungen														
2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Iron Revenants in den ersten drei Runden														
3	Keine Auswirkungen														
4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Iron Revenants in den ersten 5 Runden														
5	Keine Auswirkungen														
6	Der Spieler der Iron Revenants darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 270 PV-Gesamt)														
<p>Hinweise zur Spielflächengestaltung (Siehe dazu auch das Kartenlayout)</p>	<p>Layouttyp: Landschaft Das Gefecht findet innerhalb einer landschaftlich geprägten Gegend statt. D.h. Wald, Hügel, freie Wiesen prägen die Spielfläche. Es gibt nur wenige kleine zusätzliche Gebäude. Der Spieler in der Rolle der Kurita-Einheiten platziert zusätzlich 3 Gebäude/Nachschubbasen auf dem Mittelteil der Karte (10 Zoll von der Mittelkante in Richtung der Kurita-Zone). Der min. Abstand zwischen zwei Nachschubbasen ist 6 Zoll. Die Orte der Nachschubbasen sind dem Gegner bekannt. Jede dieser Nachschubbasen hat einen Strukturwert von 5. Siehe dazu die Missionssonderregel „Gelände halten“.</p>														
<p>Siegbedingungen Haus Kurita</p>	<p>Min. 70% der Iron Revenants wurden zerstört oder zum Rückzug gezwungen. Oder die Nachschubbasen konnten nicht vom Gegner gehalten werden.</p>														
<p>Siegbedingungen Iron Revenants</p>	<p>Min. 2 der drei Nachschubbasen wurden erobert (d.h. gleichzeitig für min. 2 Runden gehalten).</p>														

Einheitenaufstellung Haus Kurita (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Kurita Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein.
Einheitenaufstellung Iron Revenants (Sieh dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Iron Revenants marschieren über deren Aufstellungskante ein.

Kartenlayout „Nachschub erobern“



Nachschubbasen können freigestellt werden (innerhalb der 10 Zoll-Zone von der Mittellinie in Richtung Kurita). Der min. Abstand zwischen zwei Nachschubbasen ist 6 Zoll.



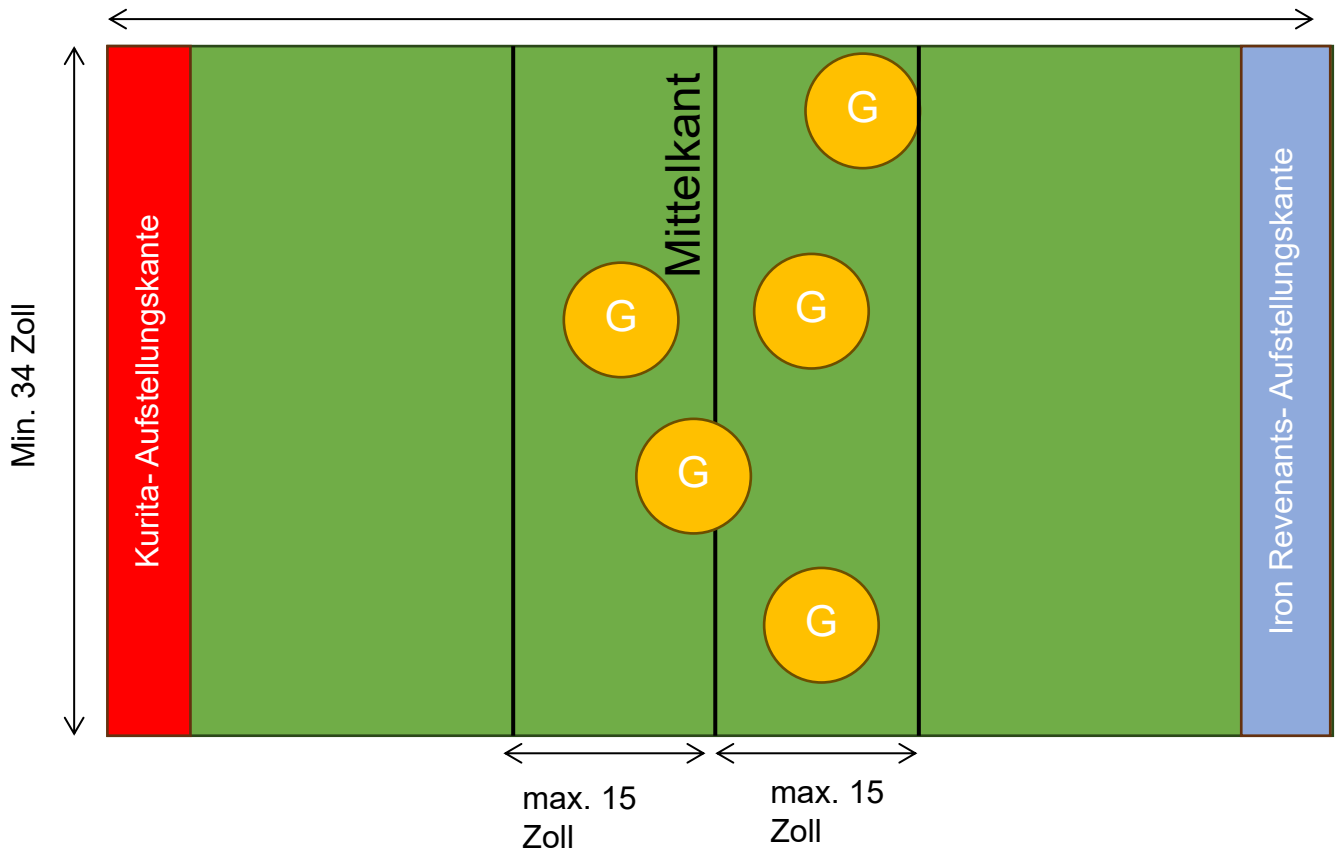
Mission: Aufklärung

Hintergrundgeschichte: Die Iron Revenants konnten ihren Rückzugsbereich nicht halten und müssen sich neuformieren. Um einen besseren Überblick zu erhalten, starten Sie eine Aufklärungsmission.		
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.	
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	250 PV	
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	Würfel- ergebnis	Auswirkung
	1	Keine Auswirkungen
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Kurita-Einheiten in den ersten beiden Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Kurita-Einheiten in den ersten drei Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler, der der Kurita-Einheiten darf, +20 PV ins Feld führen (d.h. 270 PV-Gesamt)
Hinweise zur Spielflächengestaltung (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	<p>Layouttyp: Landschaft</p> <p>Das Gefecht findet innerhalb einer nahezu unbewohnten Gegend statt. D.h. Wald, Hügel, freie Wiesen prägen die Spielfläche. Es gibt nur wenige kleine zusätzliche Gebäude.</p> <p>Der Spieler in der Rolle der Kurita Einheiten platziert 5 Gebäude auf dem Mittelteil der Karte, wovon er 3 als Beobachtungsposten geheim notiert. Der andere Spieler darf zu Beginn nicht wissen, welche drei der fünf Gebäude die Beobachtungsposten sind. Jeder Beobachtungsposten hat einen Strukturwert von 3.</p> <p>Siehe dazu die Missionssonderregel „Gebäude zerstören“ und „Gebäude auskundschaften“.</p>	
Siegbedingungen Haus Kurita	<p>Mind. zwei Beobachtungsposten sind am Missionsende nicht zerstört oder 70% der Iron Revenants sind zerstört oder zum Rückzug gezwungen worden.</p>	
Siegbedingungen Iron Revenants	<p>Min. zwei der drei geheimen Beobachtungsposten müssen ausgekundschaftet <u>und</u> zerstört sein. (nur aus</p>	

	der Ferne zerstören ohne auskundschaften gilt als nicht zerstört!) Siehe dazu die Missionssonderregel „Gebäude auskundschaften“.
Einheitenaufstellung Kurita (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Kurita-Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein.
Einheitenaufstellung Iron Revenants (Sieg dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Iron Revenants marschieren über deren Aufstellungskante ein.



Kartenlayout „Aufklärung“

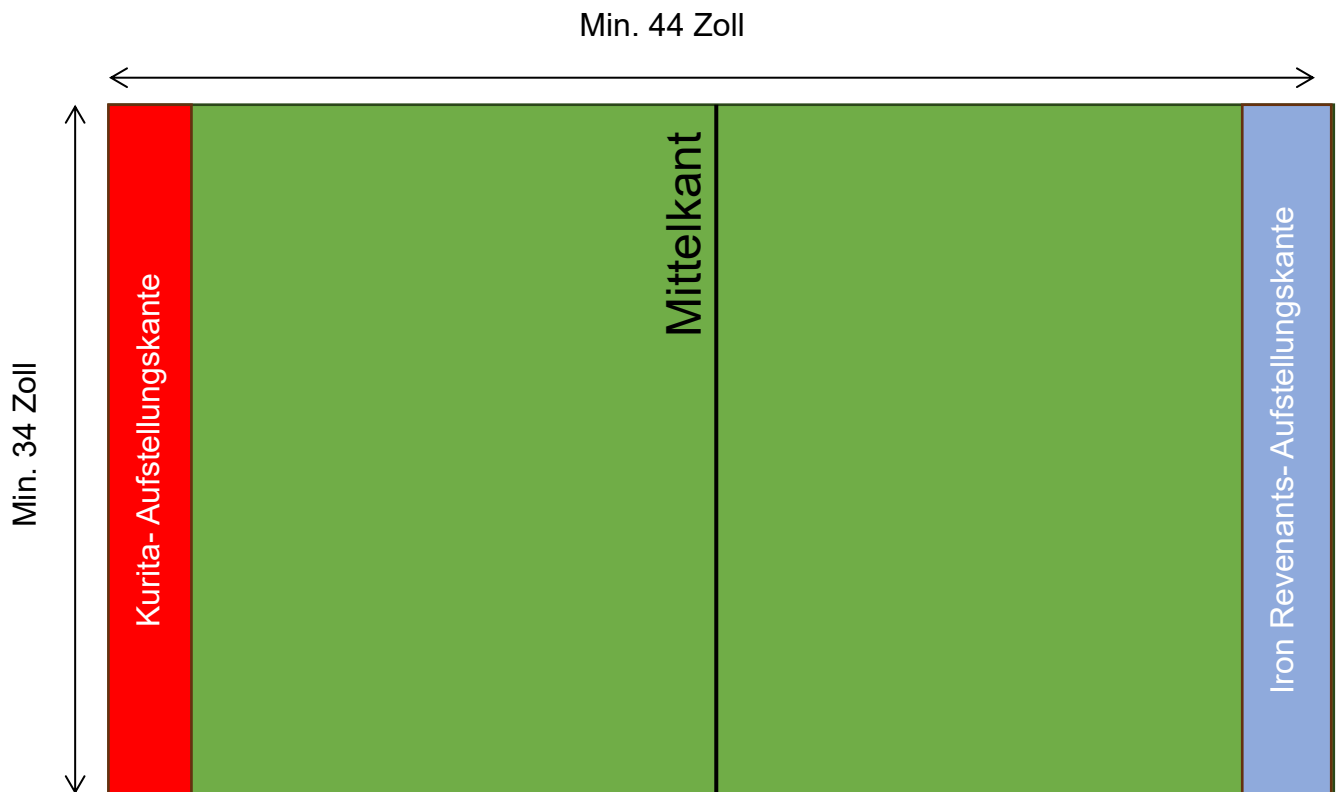


Basen können frei aufgestellt werden (innerhalb der +/- 15 Zoll-Zone von der Mittellinie)

Mission: Gegenangriff

Hintergrundgeschichte: Die Kurita Einheiten treiben die Söldner vor sich her. Um die Initiative zurückzugewinnen starten die Iron Revenants aber nun einen Gegenangriff. Die Kurita Einheiten werden davon vollkommen überrascht.		
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.	
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	Haus Kurita: 260 PV Iron Revenants: 300 PV	
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	Würfel- ergebnis	Auswirkung
	1	80 PV von den Iron Revenants Einheiten kommen erst in Runde 3 auf dem Schlachtfeld (Iron Revenants-Aufstellungskante) an.
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Kurita-Spieler in den ersten beiden Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Kurita-Spieler in den ersten vier Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Kurita-Einheiten darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 280 PV-Gesamt)
Hinweise zur Spielflächengestaltung (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Layouttyp: Urbanes Gelände Das Gefecht findet innerhalb einer bewohnten Gegend statt. D.h. Wald, Hügel, freie Wiesen inkl. einiger Gebäude prägen die Spielfläche.	
Siegbedingungen Haus Kurita	Min. 60% der Iron Revenants zerstören oder zum Rückzug gezwungen	
Siegbedingungen Iron Revenants	Min. 70% der Kurita-Einheiten zerstören oder zum Rückzug gezwungen.	
Einheitenaufstellung Haus Kurita (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Kurita-Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein.	
Einheitenaufstellung Iron Revenants (Sieh dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Iron Revenants marschieren über deren Aufstellungskante ein.	

Kartenlayout „Gegenangriff“





Mission: Ablenkung / Sabotage (Capture the Flag)

Hintergrundgeschichte: Um die Kurita-Einheiten vom Raumhafen wegzulocken, starten die Iron Revenants einen Ablenkungsangriff auf ein Datenzentrum.		
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.	
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	250 PV	
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	Würfel- ergebnis	Auswirkung
	1	Keine Auswirkungen.
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Iron Revenants in den ersten zwei Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Iron Revenants in den ersten vier Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Iron Revenants darf +30 PV ins Feld führen (d.h. 280 PV-Gesamt)
Hinweise zur Spielflächengestaltung (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Layouttyp: Stadt Das Gefecht findet innerhalb einer Stadt statt. D.h. Viele Gebäude und Straßen. Wenig Wald.	
Siegbedingungen Haus Kurita	Die Daten des Datenzentrums wurden nicht durch die Söldner erobert. Max. 30% der Kurita Einheiten wurden zerstört oder zum Rückzug gezwungen.	
Siegbedingungen Iron Revenants	Der Datenwürfel des Datenzentrums wurde erobert und zu den eigenen Linien zurückgebracht. Siehe dazu die Missionssonderregeln „ Capture the Flag “	
Einheitenaufstellung Haus Kurita (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Kurita-Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein. 100 PV der Einheiten betreten in Runde 1 die Spielfläche. Die Restlichen Einheiten treffen als Verstärkung ein. Verstärkungswert = 15. Siehe dazu die Missionssonderregel „ Verstärkung “.	
Einheitenaufstellung Iron Revenants (Sieg dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Iron Revenants marschieren über deren Aufstellungskante ein.	

Kartenlayout „Ablenkung / Sabotage“

Min. 44 Zoll

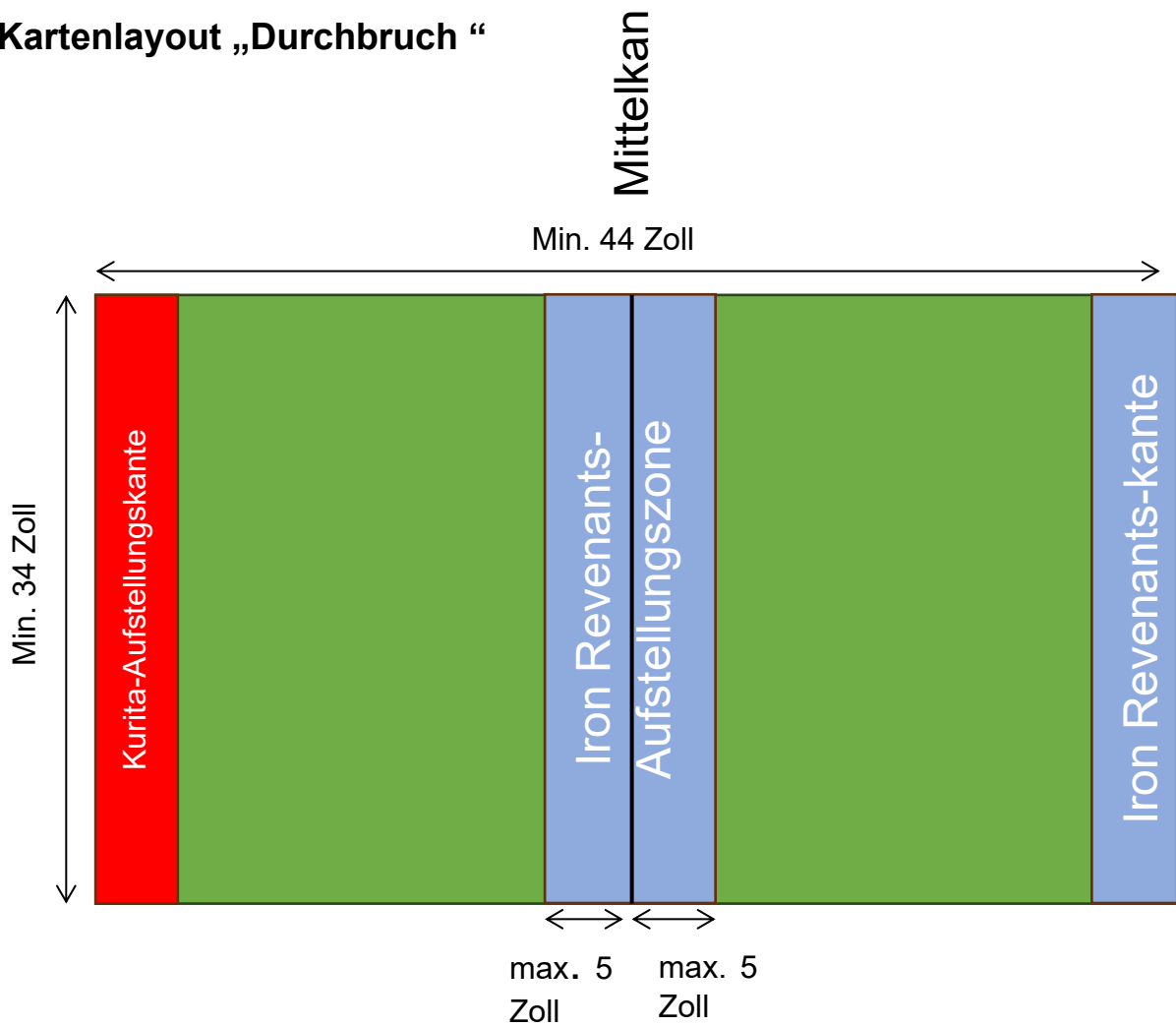


Der Datenwürfel (DW) ist min. 15 Zoll von der Kurita-Aufstellungskante entfernt positioniert.

Mission: Durchbruch

Hintergrundgeschichte: Die Kurita-Einheiten haben weiterhin die Initiative und treiben die Söldner vor sich her. Um Ihnen den Weg zum Raumhafen abzuschneiden, planen Sie einen Durchbruch durch deren Linien															
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.														
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	300 PV														
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Würfel- ergebnis</th> <th>Auswirkung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Keine Auswirkungen</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Kurita-Einheiten in den ersten beiden Runden</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Keine Auswirkungen</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Kurita-Einheiten in den ersten vier Runden</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Keine Auswirkungen</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Der Spieler der Kurita-Einheiten darf +30 PV ins Feld führen (d.h. 330 PV-Gesamt)</td> </tr> </tbody> </table>	Würfel- ergebnis	Auswirkung	1	Keine Auswirkungen	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Kurita-Einheiten in den ersten beiden Runden	3	Keine Auswirkungen	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Kurita-Einheiten in den ersten vier Runden	5	Keine Auswirkungen	6	Der Spieler der Kurita-Einheiten darf +30 PV ins Feld führen (d.h. 330 PV-Gesamt)
	Würfel- ergebnis	Auswirkung													
	1	Keine Auswirkungen													
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Kurita-Einheiten in den ersten beiden Runden													
	3	Keine Auswirkungen													
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Kurita-Einheiten in den ersten vier Runden													
	5	Keine Auswirkungen													
6	Der Spieler der Kurita-Einheiten darf +30 PV ins Feld führen (d.h. 330 PV-Gesamt)														
Hinweise zur Spielflächengestaltung (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Layouttyp: Landschaft Das Gefecht findet innerhalb einer landschaftlich geprägten Gegend statt. D.h. Wald, Hügel, freie Wiesen prägen die Spielfläche. Es gibt aber auch kleinere Gebäudeansammlungen auf der Spielfläche.														
Siegbedingungen Haus Kurita	Min. 30% der eigenen Einheiten (gemessen am PV-Wert) über die Iron Revenants-Aufstellungskante bewegt.														
Siegbedingungen Iron Revenants	Min. 50% der Kurita-Einheiten zerstören oder zum Rückzug gezwungen.														
Einheitenaufstellung Haus Kurita (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Kurita Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein.														
Einheitenaufstellung Iron Revenants (Sich dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Iron Revenants werden im Bereich +/- 5 Zoll um die Mittellinie aufgestellt.														

Kartenlayout „Durchbruch“

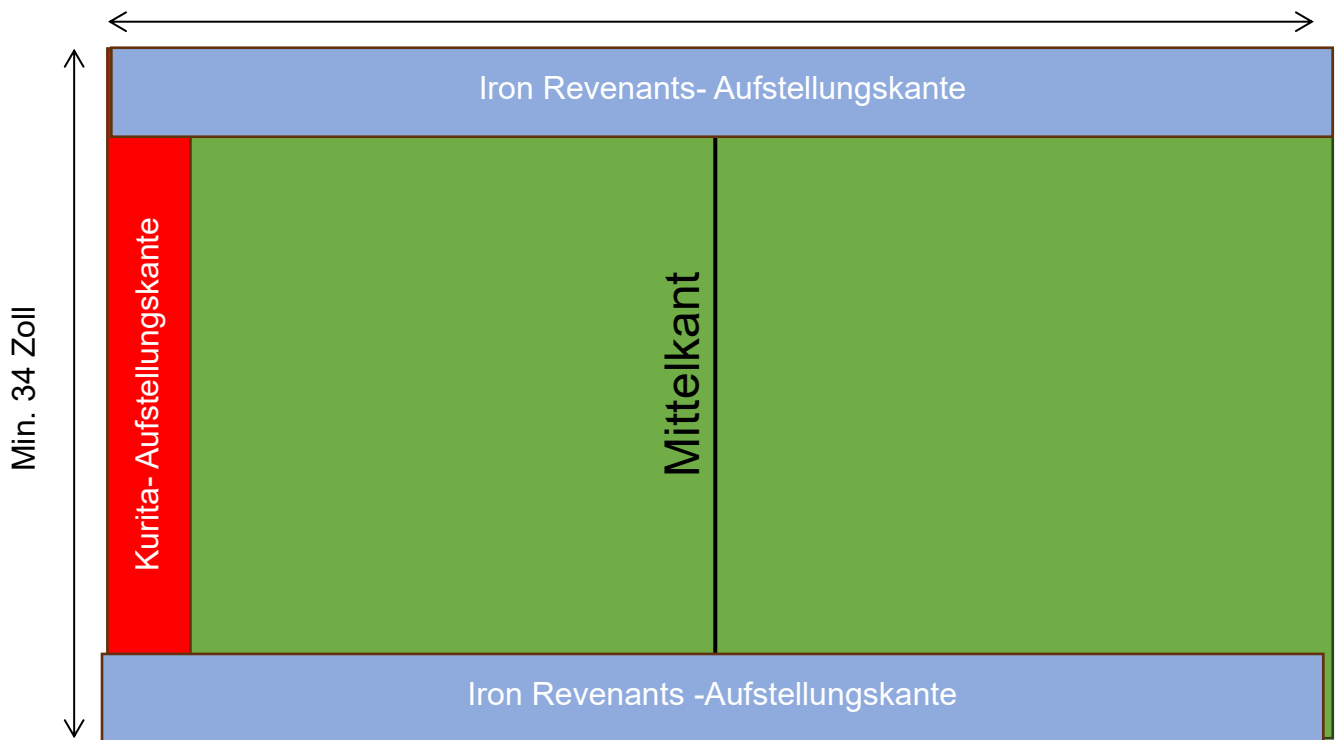


Mission: Infiltration

Hintergrundgeschichte: Die Iron Revenants nehmen den nördlichen Eingang des Raumhafens in einem Zangenangriff unter Feuer. Schaffen Sie es die Kurita Einheiten zu vertreiben, dann ist der Weg zu den Landungsschiffen frei.		
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.	
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	Haus Kurita: 280 PV Iron Revenants: 350 PV	
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	Würfel- Ergebnis Auswirkung	
	1	Keine Auswirkungen
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler in den ersten beiden Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler in den ersten vier Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler +20 PV ins Feld führen
Hinweise zur Spielflächengestaltung (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Layouttyp: Stadt Das Gefecht findet innerhalb einer Stadt statt. D.h. Viele Gebäude und Straßen. Wenig Wald.	
Siegbedingungen Haus Kurita	Min. 50% der Iron Revenants zerstören oder zum Rückzug gezwungen	
Siegbedingungen Iron Revenants	Min. 70% der Kurita-Einheiten zerstören oder zum Rückzug gezwungen.	
Einheitenaufstellung Haus Kurita (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Kurita-Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).	
Einheitenaufstellung Iron Revenants (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Iron Revenants marschieren mit je 50% der Einheiten über die rechte und linke - Aufstellungskanten ein. Die Aufstellungskanten grenzen links und rechts an die Kante der Kurita-Einheiten an.	

Kartenlayout „Infiltration“

Min. 44 Zoll

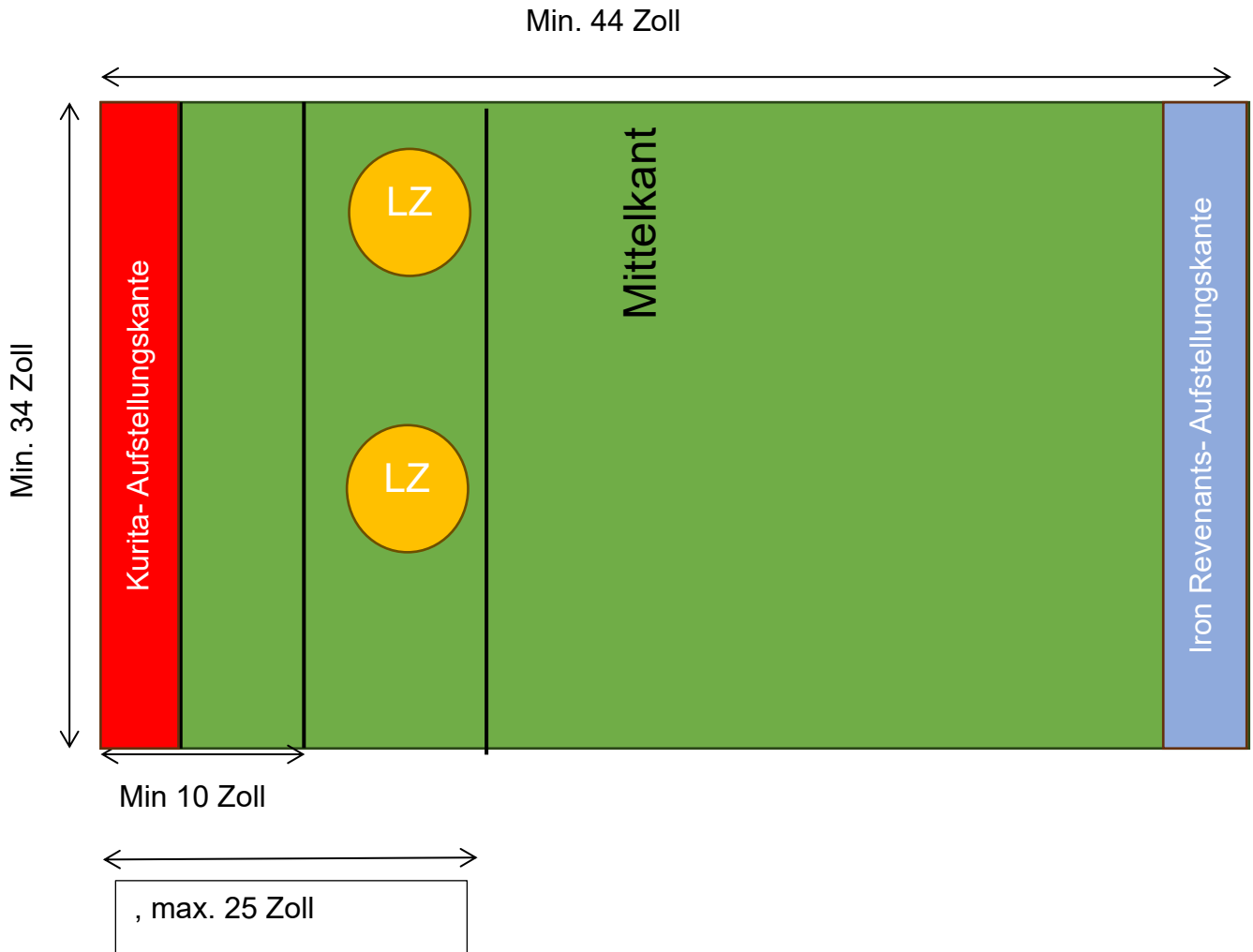


Mission: Evakuierung

Hintergrundgeschichte: Die Iron Revenants sprinten zu den Landezonen, um vom Planeten evakuiert zu werden. Aber die Kurita Einheiten warten schon.		
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.	
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	250 PV je Seite + 150 PV Verstärkung für Kurita	
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	Würfel- ergebnis	Auswirkung
	1	Keine Auswirkungen
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler in den ersten beiden Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler in den ersten vier Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 270 PV-Gesamt)
Hinweise zur Spielflächengestaltung (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Layouttyp: Stadt Das Gefecht findet innerhalb einer Stadt statt. D.h. Viele Gebäude und Straßen. Wenig Wald. Der Spieler in der Rolle der Iron Revenants platziert zusätzlich 2 Landezonen. Der mind. Abstand zwischen zwei Landezonen, bzw. der Durchmesser einer Landezone, beträgt 8 Zoll. Die Orte der Landezonen sind bekannt. Das Gebiet einer Landezone darf kein Gebäude, Wald oder andere Hindernisse beinhalten.	
Siegbedingungen Haus Kurita	Min. 70% der Iron Revenants zerstört.	
Siegbedingungen Iron Revenants	In den Runden 4, 6 und 8 treffen die Landungsschiffe ein. Befinden sich am Ende dieser Runden Einheiten der Iron Revenants in einer Landezone, dann werden diese Einheiten evakuiert (von der Karte entfernt). Min 30% (gemessen am PV-Gesamtwert der eingesetzten Einheiten) müssen erfolgreich evakuiert werden.	
Einheitenaufstellung Haus Kurita (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Kurita-Einheiten (250 PV) marschieren über deren Aufstellungskante ein. Einheiten mit einer Kampfkraft von 150 PV treffen als Verstärkung ein. Verstärkungswert = 35. Siehe dazu die Missionssonderregel „ Verstärkung “.	
Einheitenaufstellung Iron Revenants	Die Einheiten der Iron Revenants marschieren über deren Aufstellungskante ein.	

(Sieh dazu auch das Kartenlayout)	
-----------------------------------	--

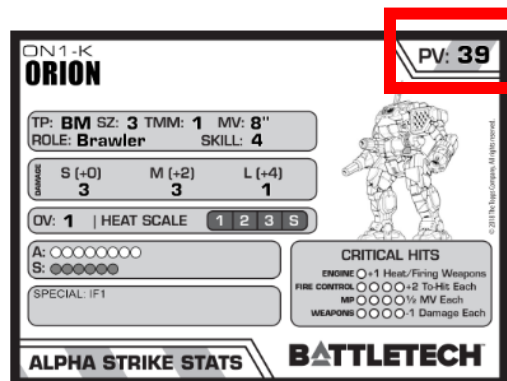
Kartenlayout „Evakuierung“



Landezonen können freigestellt werden. Müssen aber min 10 Zoll von der Kurita-Aufstellungskante entfernt .Außerdem dürfen die Landezonen max. 25 Zoll von der Aufstellungskante der Kurita.-Einheiten entfernt sein. Der mind. Abstand zwischen den Basen beträgt 8 Zoll. Der Durchmesser einer Landezone beträgt ebenfalls 8 Zoll-

7. Stichwortverzeichnis und Bildquellen

PV: Point Value. Stärke der eingesetzten Einheit. Steht links oben auf dem Sheet der Einheit-



CM: Regelbuch BattleTech Alpha Strike: Commander's Edition

n/a: Steht für not available (nicht verfügbar)

1D6 bzw. 1W6: Gewürfelt wird mit einem Würfel der sechs Seiten hat (1 bis 6)

2D6 bzw. 2W6: Gewürfelt wird mit zwei Würfeln, von denen jeder sechs Seiten hat (1 bis 6)

Bildquellen

Mit Hilfe von künstlicher Intelligenz generierte Bilder und eigene Aufnahmen. (Bilder ohne Beschriftung)

Weitere Bilder wurden durch die Strategiespielfreunde Bad Emstal e.V. und den Discordnutzer Xinthius bereitgestellt.

8. Impressum

Sören Spieckermann

Staufnerstrasse 26

74523 Schwäbisch Hall

E-Mail: soeren.spieckermann@web.de

9. Anhang: Layouttypen

Layouttyp Stadt



Abbildung 3: Stadt Bildquelle: Strategiespielfreunde Bad Emstal e.V.



Abbildung 4: Stadt Bildquelle: Strategiespielfreunde Bad Emstal e.V.

Layouttyp Landschaft



Abbildung 5: Landschaft: Bildquelle: Strategiespielfreunde Bad Emstal e.V.



Abbildung 6: Landschaft: Bildquelle: Strategiespielfreunde Bad Emstal e.V.

Layouttyp Urbanes Gelände



Abbildung 7: Urbanes Gelände: Bildquelle: Strategiespielfreunde Bad Emstal e.V.



Abbildung 8: Urbanes Gelände: Bildquelle: Xinthius