

Die Schlacht um Brixtonia



Eine Battletech Alpha Strike Kampagne

Änderungshistorie

Version	Datum	Änderung
0	25.11.2024	Initialversion
1	04.12.2024	Version 1.0
1.1	05.12.2024	Version 1.1 (Veröffentlichung)



Inhaltsverzeichnis

1.	Danksagung	4
2.	Einleitung.....	5
	Rahmengeschichte.....	7
3.	Kampagnenregeln	9
	Einheitenauswahl	9
	Kartengröße	9
	Missionen	9
	Unentschieden – Taktischer Sieg	10
	Dauer einer Mission	10
	Einheitenaufstellung	10
	Spielflächengestaltung	10
4.	Kampagnenbaum	12
5.	Regelanpassungen & optionale Regeln	13
	Missionssonderregeln	14
6.	Missionsbeschreibungen.....	17
	Mission: Erstes Treffen.....	17
	Mission: Aufklärung	19
	Mission: Hold the line 1	22
	Mission: Flankierung	25
	Mission: Nachschub zerstören 1	27
	Mission: Gegenangriff 1	29
	Mission: Nachschub zerstören 2	32
	Mission: Zangenangriff	34
	Mission: Geordneter Rückzug 1	36
	Mission: Orbitalabwurf	39
	Mission: Vernichtung 1	41
	Mission: Hold the line 2	43
	Mission: Verstärkung	45
	Mission: Anschlag.....	47
	Mission: Vernichtung 2	49
7.	Stichwortverzeichnis und Bildquellen.....	51
8.	Impressum.....	51
9.	Anhang: Layouttypen	52

1. Danksagung

Ein herzliches Dankeschön an die Strategiespielefreunde 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 weiterer Dank gilt auch den Mitgliedern 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

Schlacht um Brixtonia – 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 neue Szenario „Schlacht um Brixtonia“ 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: Ein Planet im Fokus der Mächte

Während die Capellanische Konföderation unter Haus Liao ihren aggressiven Vorstoß in die Peripherie plant, gerät der ressourcenreiche Planet Brixtonia ins Zentrum des Konflikts. Diese kleine Kolonie nahe der Grenzen des Canopischen Imperiums besitzt nicht nur wirtschaftliche Bedeutung, sondern auch eine strategische Lage, die zukünftige Operationen in der Peripherie erleichtern könnte.

Doch Brixtonia ist nicht ungeschützt. Lokale Verteidigungskräfte und Söldnereinheiten stellen sich den Ambitionen der Capellaner entgegen. Was folgt, ist ein erbitterter Kampf um die Kontrolle des Planeten.

Warum diese Kampagne perfekt für Einsteiger ist

„Schlacht um Brixtonia“ 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 von Angreifern der Capellanischen Konföderation oder Verteidigern der Brixtonia-Koalition – 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 „Schlacht um Brixtonia“?

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 heranführen möchten, finden in dieser Kampagne die perfekte Balance aus Zugänglichkeit und taktischer Tiefe. Die Spieler können die Kampagne auch um weitere Regeln selbstständig erweitern.

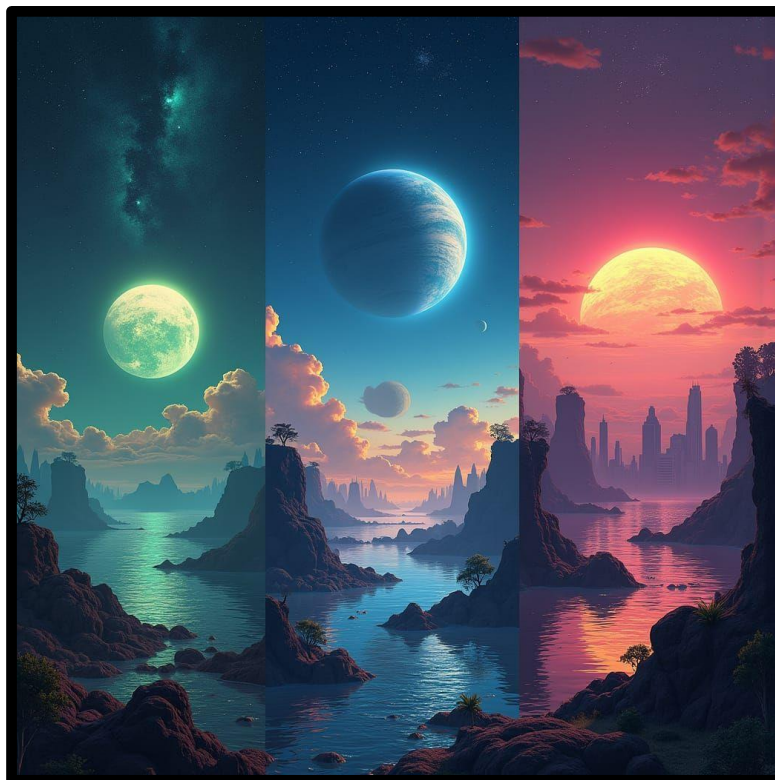
Gruppen mit begrenzter Zeit: Dank der modularen Struktur der Kampagne können Missionen flexibel gespielt werden – ob in einer großen Sitzung oder verteilt auf mehrere Abende.

Die Schlacht beginnt: Wirst du Brixtonia retten oder erobern?

Das Battletech-Universum bietet unendliche Möglichkeiten für taktische Gefechte und fesselnde Geschichten. Mit „Schlacht um Brixtonia“ könnt ihr direkt in das Herz dieses faszinierenden Universums eintauchen – sei es als wagemutiger Verteidiger, der sein Zuhause 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. Mechschäden etc. werden nicht in das nächste Gefecht übertragen und es gibt auch keine „WarChest“ die man in den Missionen verdienen kann, um dann seine Einheiten wieder für die nächste Mission zu reparieren oder zu verbessern.

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 Canopian Highlander oder Red Lancers 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.

Rahmengeschichte

Während der späten Nachfolgekriege (– Renaissance-Ära), rückt die Capellanische Konföderation unter der Führung von Haus Liao aggressiv in die Peripherie vor. Der strategisch wichtige Planet Brixtonia, eine kleine, aber ressourcenreiche Kolonie nahe der canopischen Grenzen, gerät ins Visier von Haus Liao. Die Kontrolle über den Planeten würde nicht nur die wirtschaftliche Macht der Capellaner stärken, sondern auch eine strategische Ausgangsposition für zukünftige Operationen in der Peripherie sichern.

Die Konfliktparteien

Canopian Highlander

Gegründet nach dem Wiedervereinigungskrieg, erlangten die Highlanders schnell einen Ruf für ihre Abneigung gegenüber den Mächten der Inneren Sphäre. Doch mit dem Aufstieg benachbarter unabhängiger Staaten, die zunehmend eine direkte Bedrohung für ihren Hauptauftraggeber, die Magistratur von Canopus, darstellten, wandelte sich ihr pauschaler Hass allmählich in eine leidenschaftliche Pro-Canopus-Haltung. Heute gelten die Highlanders als das älteste Söldnerkommando der Magistratur von Canopus und zählen zu den zuverlässigsten und angesehensten Einheiten in der gesamten Peripherie.

Farbschema: <https://camospecs.com/unit/canopian-highlanders/>

Die Red Lancers

Die Red Lancers sind die beste Eliteeinheit der Capellanischen Konföderation. Die Red Lancers, langjährige Wächter der capellanischen Thronwelt Sian, kämpften tapfer und hartnäckig bei der Verteidigung der Hauptstadt während wiederholter Angriffe und halfen dann den Verbündeten der Capellaner in der Magistratur, als Naomi Centrella nach Canopus zurückkehrte.

Farbschema: <https://camospecs.com/unit/red-lancers/>

Konflikt und Eskalation

Der Kampf um Brixtonia entwickelt sich zu einem erbitterten Bewegungskrieg. Während die Red Lancers auf präzise Angriffe und brutale Überlegenheit setzen, greifen die Canopian Highlanders zu Guerillataktiken und Sabotage, um die Ressourcen der Angreifer zu erschöpfen.

Der Angriff

Haus Liao entsendet die Red Lancers, eine gefürchtete Elite-Einheit, um Brixtonia schnell und effizient zu erobern. Mit ihrer Mischung aus schwer gepanzerten BattleMechs und taktischer Präzision starten die Red Lancers einen schnellen Angriff, der die Verteidigung von Brixtonia ins Chaos stürzt. Die Capellaner setzen alles daran, den Planeten in wenigen Wochen unter ihre Kontrolle zu bringen.

Die Verteidiger

Brixtonia wird von den Canopian Highlanders verteidigt, einer erfahrenen Söldnereinheit, die unter Vertrag des Magistrats von Canopus steht. Die Highlanders, bekannt für ihre Guerillataktiken, kennen das Gelände des Planeten gut und nutzen dieses Wissen, um den Vormarsch der Red Lancers zu verzögern. Doch die Übermacht und der Druck durch die capellanische Kriegsmaschinerie setzen den Verteidigern stark zu.

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 „erweiterte Kompanie“. (12 -16 Battlemechs plus Fahrzeuge/Infanterie).

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 den Skill-Wert 4 und starten unbeschädigt in eine Mission.

Optionale Regel: Alle Einheiten, welche in einer Mission durch eine Munitionsexplosion oder durch Cockpittreffer zerstört werden, können für die nächste Mission der Kampagne nicht mehr genutzt werden (keine Feldreparatur möglich). Nach einer Mission „Pause“ sind die Einheiten dann wieder einsatzbereit.

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 das 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:

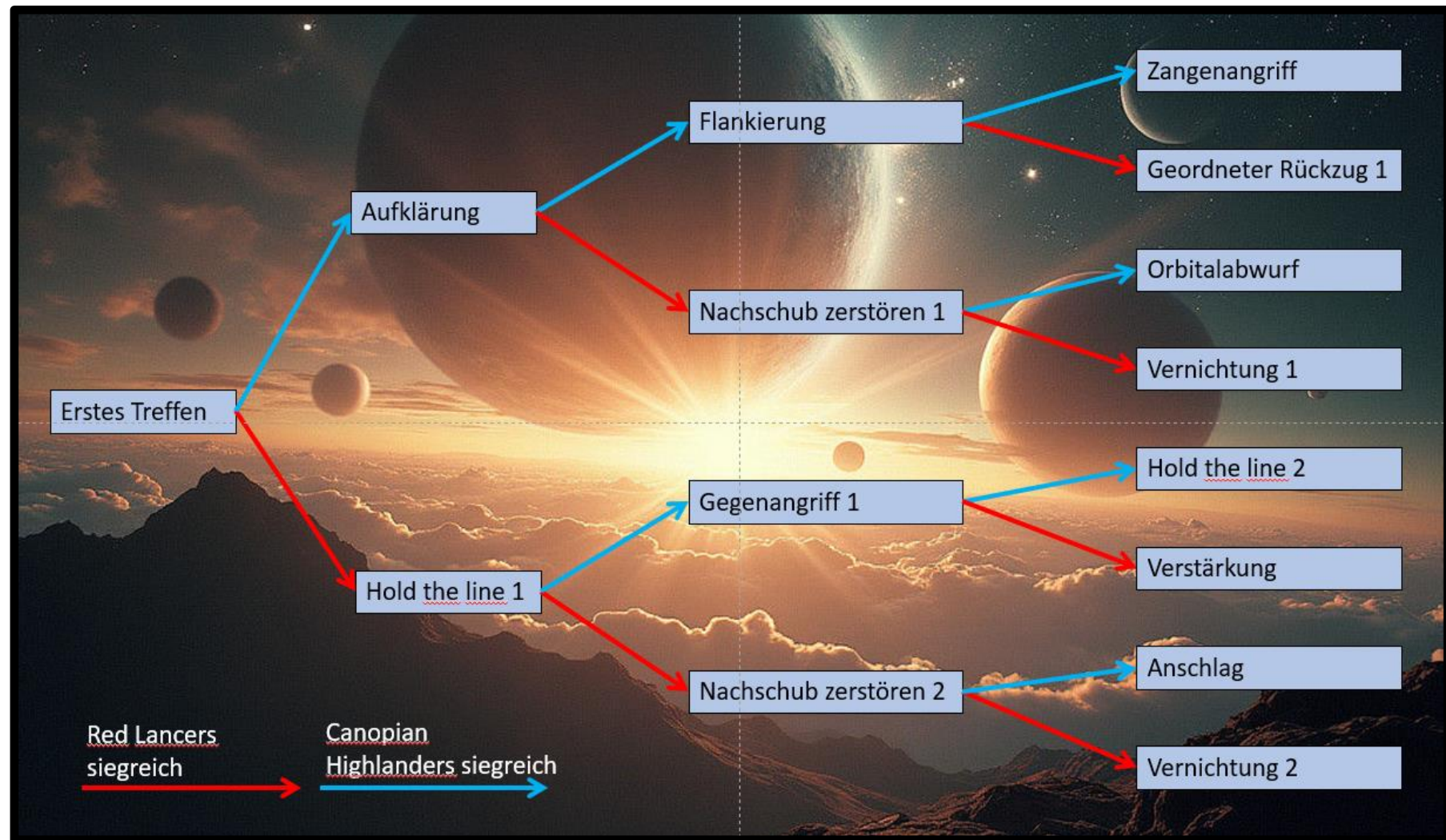
- Stadt
- Landschaft
- Urbanes Gelände

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



5. Regelanpassungen & optionale Regeln

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 (Seite 126/127)

Generell findet in jedem Gefecht die Forced Withdrawal Regelung Verwendung. Abweichend (bzw. genauere Spezifikation der Regel) von den genannten Regeln muss sich jede Einheit mit max. Geschwindigkeit vom Spielfeld zurückziehen (die Einheit muss aber nicht Sprinten, kann aber wenn gewünscht). Weiterhin 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.

Skill-Wert

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.

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 eine Nachschubbasis 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 Nachschubbasis 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 den selben 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).

Orbitalabwurf

Zu Beginn einer definierten Runde können Battlemechs (keine Fahrzeuge, Infanterie oder Luftfahrzeuge) per Orbitalabwurf von einem Landungsschiff auf dem Gefechtsfeld abgesetzt werden. Die Landezonen der Battlemechs auf der Karte, kann vom jeweiligen Spieler frei bestimmt werden (d.h. er kann diese frei auf der Karte positionieren). Die Landezone muss sich aber min. 6 Zoll von einer gegnerischen Einheit entfernt befinden.

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 dies Einheit.

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.

Anschlag

Zu Beginn der Mission wird eine oder mehrere Einheiten einer Seite als Primärziel definiert. Die Gegenseite gewinnt, wenn alle definierten Primärzieleinheiten der Gegenseite zerstört oder zum Rückzug gezwungen sind.

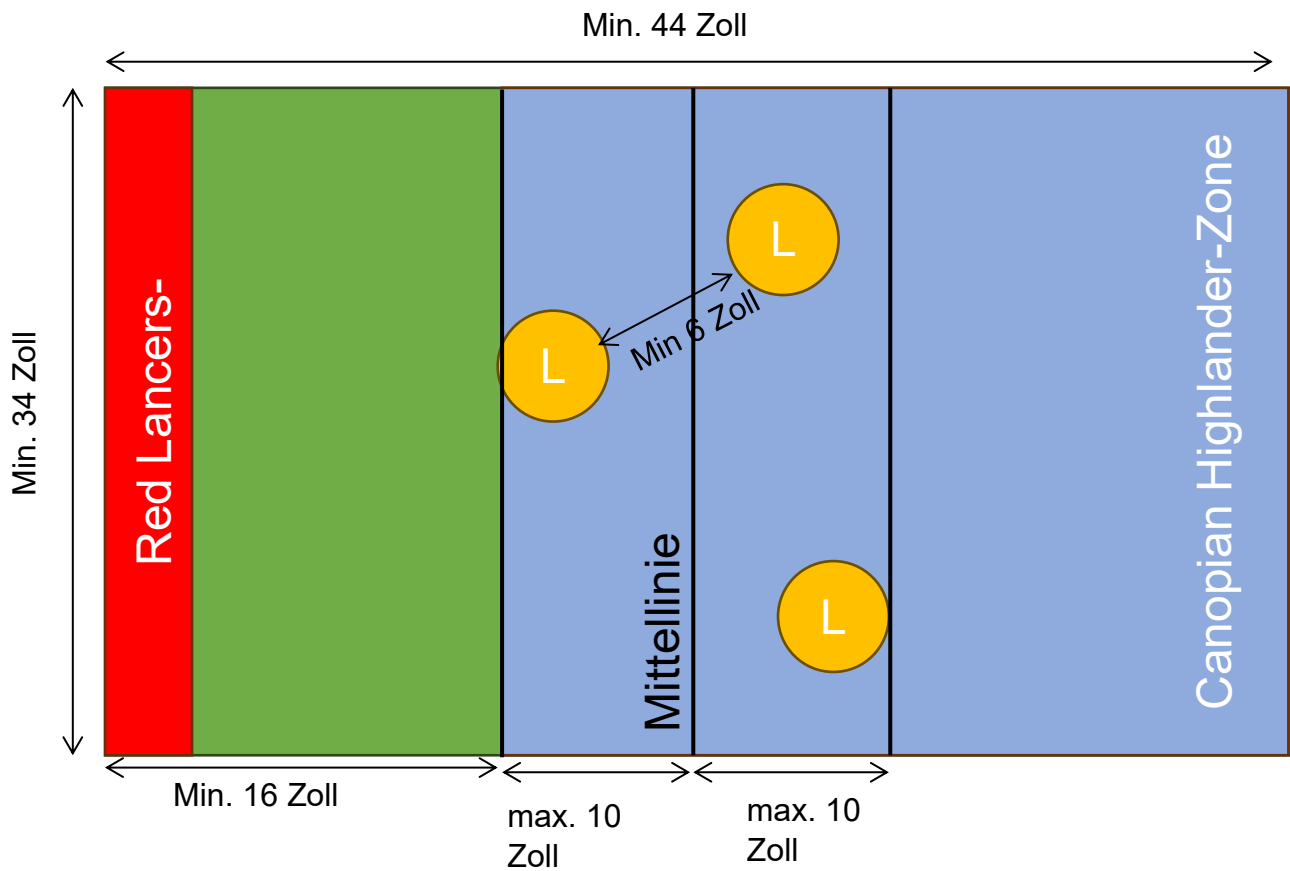


6. Missionsbeschreibungen

Mission: Erstes Treffen

Hintergrundgeschichte: Das Überfallkommando der Red Lancers wurde im Hinterland eines Raumhafens mit Hilfe eines Orbitalabwurfs abgesetzt. Die Red Lancers müssen am Raumhafen weitere Landezonen sichern, um neue Einheiten und die Nachschubgüter absetzen zu können. Der Raumhafen wird durch Einheiten der Canopian Highlander bewacht. Diese haben sich an strategisch günstigen Stellen im und um den Raumhafen positioniert.	
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.
Einsetzbare PV je Seite	250 PV
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	Entfällt
Hinweise zur Spielflächengestaltung (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Layouttyp: Stadt Die Spielfläche sollte einen Raumhafen nachempfunden sein. D.h. urbanes Gelände mit (viele) Gebäuden. Es werden drei Landezonen auf der Karte in der Nähe der Kartenmitte (max. 10 Zoll entfernt von der Mittellinie) positioniert. Jede Landezone hat einen Durchmesser von 4 Zoll. Der Abstand zwischen zwei Landezonen sollte min. 6 Zoll betragen. Es wird empfohlen runden Kartons mit einem Durchmesser von 4 Zoll als Landezonenmarkierungen zu verwenden.
Siegbedingungen Red Lancers	Min 2 Landezonen erobern und 3 Runden gleichzeitig halten oder 2 Landezonen am Ende der Mission halten.
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min . 70% der Red Lancers zerstören oder zum Rückzug (Force withdraw) gezwungen.
Einheitenaufstellung Canopian Highlanders (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Beliebige Aufstellung auf der Karte, aber min 16 Zoll von der Red Lancers-Aufstellungskante entfernt.
Einheitenaufstellung Red Lancers (Sieh dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Red Lancers marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).

Kartenlayout „Erstes Treffen“



Landezonen können frei gestellt werden (innerhalb der +/- 10 Zoll-Zone von der Mittellinie). Abstand zwischen zwei Landezonen ist min. 6 Zoll.

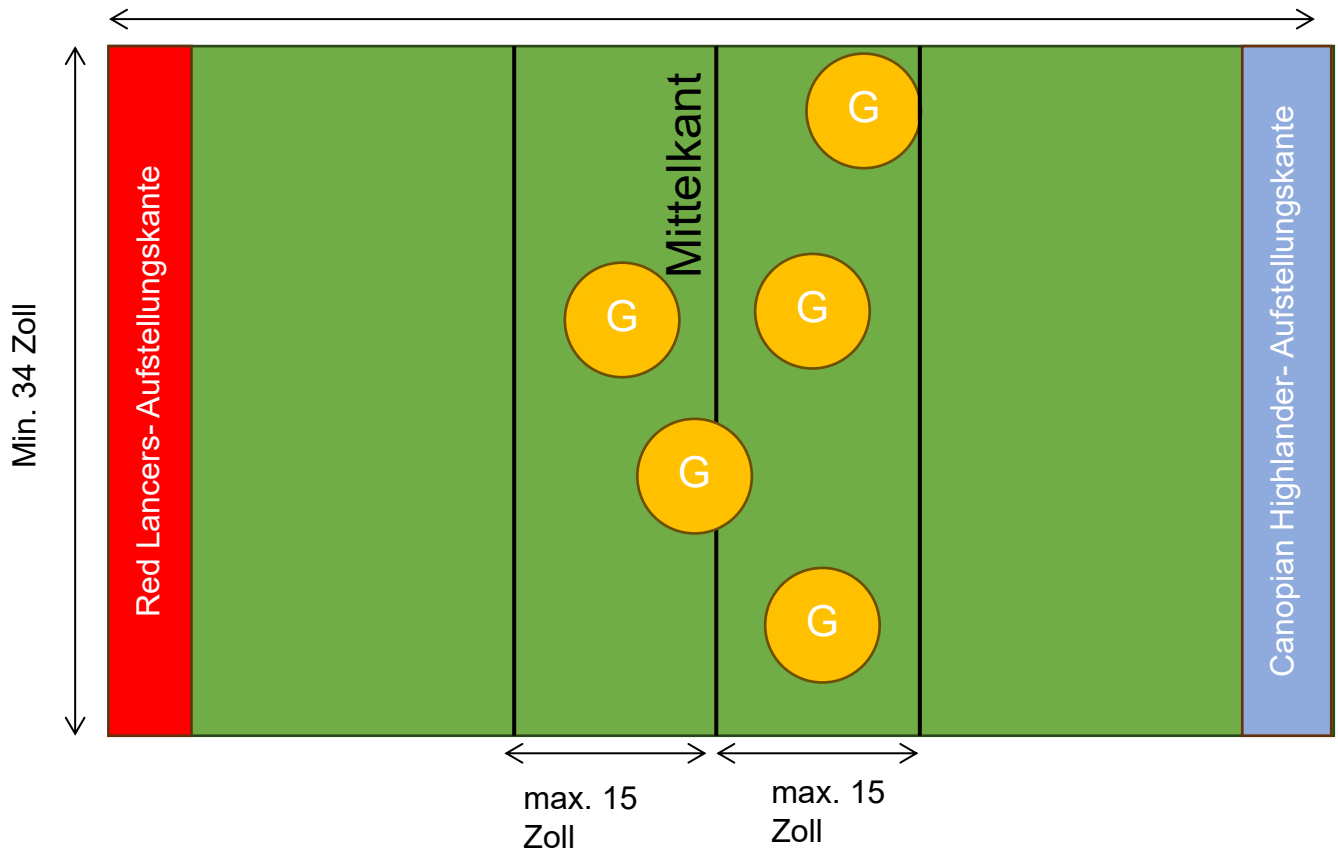
Mission: Aufklärung

Hintergrundgeschichte: Die Red Lancers konnten die Landezonen nicht erobern. Sie haben sich in eine unbewohnte Gegend zurückgezogen und Nachschubbasen für Reparaturen und Aufmunitionieren eingerichtet. Die Canopian Highlanders verfolgen die Red Lancers und wollen deren improvisierten Rückzugsbasen finden und zerstören.		
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)	Würfelergebnis Auswirkung	
	1	80 PV von den Red Lancers Einheiten kommen erst in Runde 2 auf dem Schlachtfeld (Red-Lancers-Aufstellungskante) an.
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in den ersten beiden Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in den ersten drei Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Highlander 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 Red Lancers platziert 5 Gebäude auf dem Mittelteil der Karte, wovon er 3 als Nachschubbasen geheim notiert. Der andere Spieler darf zu Beginn nicht wissen, welche drei der fünf Gebäude die Nachschubbasen sind.</p> <p>Jede Nachschubbasis hat einen Strukturwert von 5. Siehe dazu die Missionssonderregel „Gebäude zerstören“.</p>	
Siegbedingungen Red Lancers	Min. zwei Nachschubbasen sind am Missionsende nicht zerstört oder 70% der Canopian Highlanders sind zerstört oder zum Rückzug gezwungen worden.	

Siegbedingungen Canopian Highlander	Min. zwei der drei geheimen Nachschubbasen müssen auskundschaftet <u>und</u> zerstört werden. (nur aus der Ferne zerstören ohne auskundschaften gilt nicht!) Siehe dazu die Missionssonderregel „Gebäude auskundschaften“.
Einheitenaufstellung Canopian Highlanders (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).
Einheitenaufstellung Red Lancers (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Red Lancers marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).



Kartenlayout „Aufklärung“

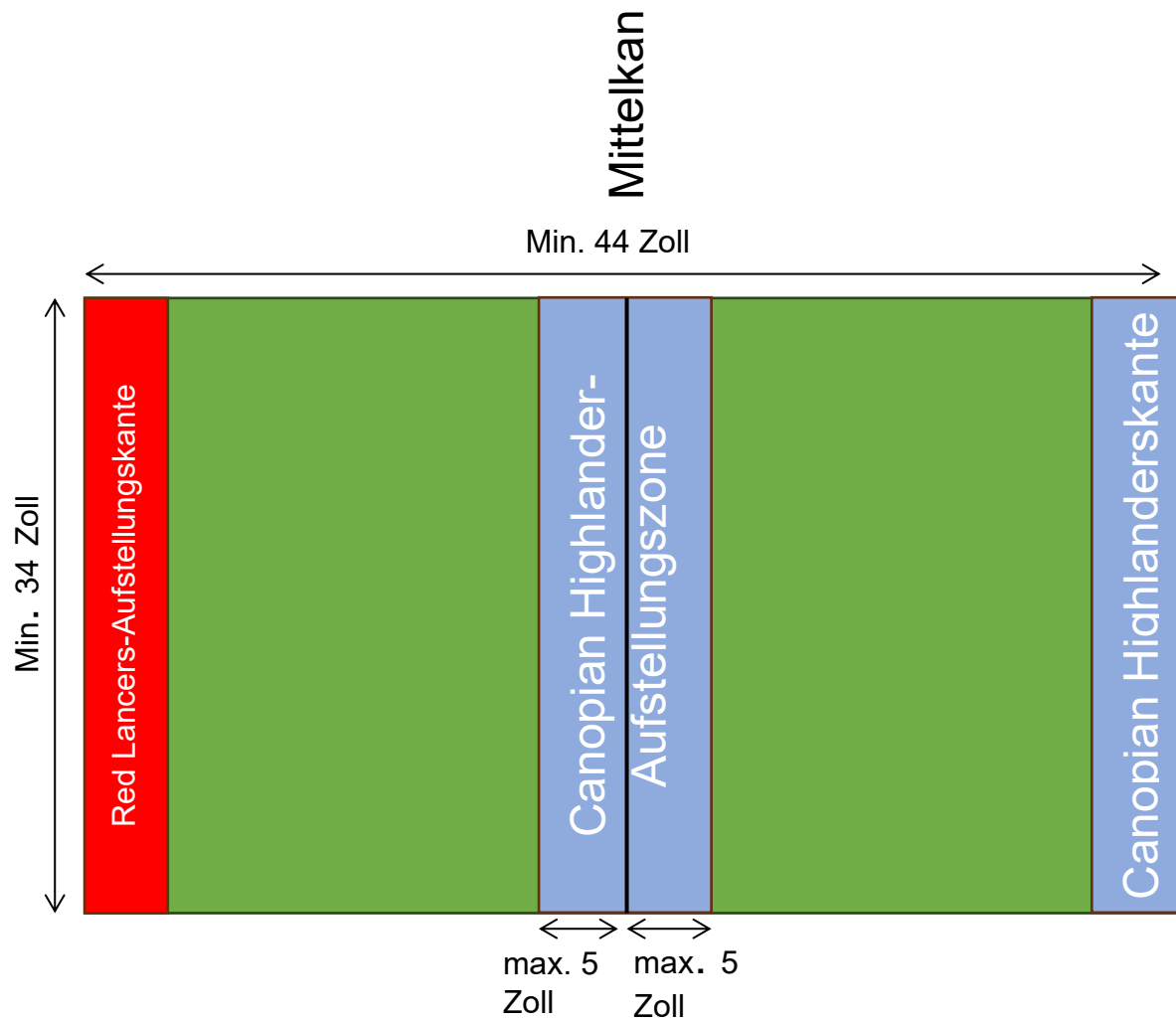


Basen können frei aufgestellt werden (innerhalb der +/- 15 Zoll-Zone von der Mittellinie)

Mission: Hold the line 1

Hintergrundgeschichte: Die Red Lancers konnten die notwendigen Landezonen erobern und ihren Nachschub ausladen. Die Red Lancers rücken nun schnell vor um das Überraschungsmoment weiter ausnutzen zu können. Sie versuchen dabei die Verteidigungslinie der Canopian Highlander zu durchbrechen um schnell in deren Hinterland zu gelangen. Die Canopian Highlander müssen die Red Lancers aufhalten um mehr Zeit für eine effektive Verteidigung zu gewinnen		
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 Red Lancers in den ersten beiden Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancers in den ersten vier Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Red Lancers 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 Red Lancers	Min. 50% der eigenen Einheiten über die Canopian Highlander-Aufstellungskante bewegt. Oder 70% der Canopian Highlanders zerstört oder zum Rückzug gezwungen.	
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min. 60% der Red Lancers zerstören oder zum Rückzug gezwungen.	
Einheitenaufstellung Canopian Highlanders (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander werden im Bereich +/- 5 Zoll um die Mittellinie aufgestellt.	
Einheitenaufstellung Red Lancers (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Red Lancers marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).	

Kartenlayout „Hold the line 1“



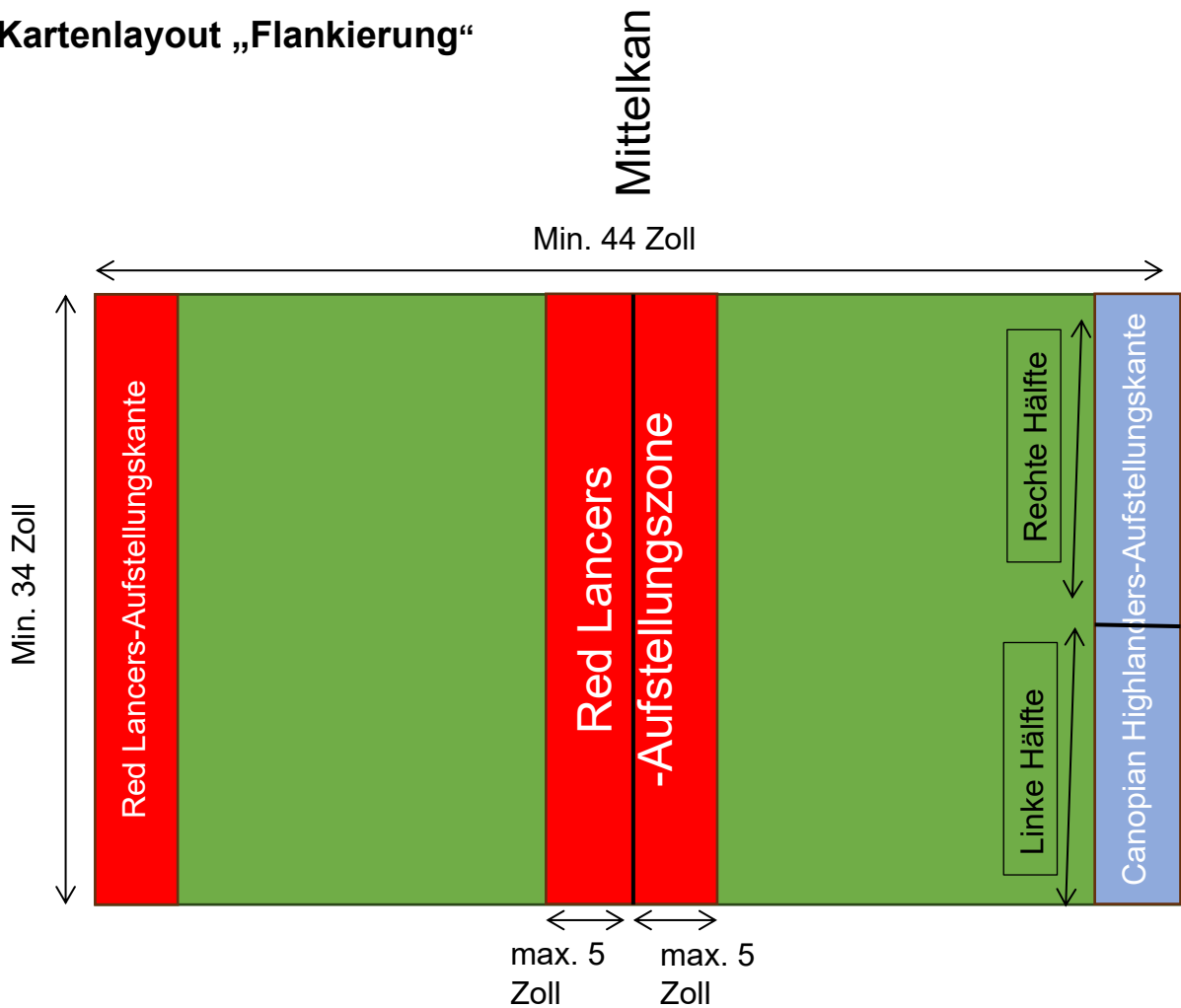


Mission: Flankierung

Hintergrundgeschichte: Die Canopian Highlanders konnten die Red Lancers lokalisieren und deren Nachschub empfindlich reduzieren. Die Red Lancers haben sich auf feste Positionen zurückgezogen. Deren Flanken sind aber nur schwach geschützt. Die Canopian Highlander versuchen nun die Gegner zu umgehen um in deren flanke zu gelangen um dann einen Zangenangriff ausführen zu können.		
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.	
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	200 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 Canopian Highlander in den ersten beiden Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in den ersten vier Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Canopian Highlander darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 220 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 Red Lancers	Min . 60% der Canopian Highlander zerstören oder zum Rückzug gezwungen.	
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min. 50% der eigenen Einheiten über die Red Lancers-Aufstellungskante bewegt. Oder 70% der Red Lancers zerstört oder zum Rückzug gezwungen.	
Einheitenaufstellung Canopian Highlanders (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Anfangsrunde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte). Dürfen dabei aber entweder <u>nur</u> die linke oder die rechte Hälfte ihrer Aufstellungszone verwenden.	
Einheitenaufstellung Red Lancers	50% der Einheiten (Gemessen am PV Wert) der Red Lancers werden im Bereich +/- 5 Zoll um die Mittellinie	

(Sieh dazu auch das Kartenlayout)	aufgestellt (Aufstellungszone). Die anderen 50% kommen über die Red-Lancers-Aufstellungskante. (d.h. stehen zu Beginn der Anfangsrunde, bis zu ein Zoll von der Kante entfernt auf der Karte)
-----------------------------------	---

Kartenlayout „Flankierung“



Mission: Nachschub zerstören 1

Hintergrundgeschichte: Die Red Lancers konnten ihre Nachschubbasen halten und ihre Reserven landen. Die Red Lancers greifen nun im Gegenzug die Nachschubwege der Canopian Highlanders an. Die Canopian Highlander wurden von diesem Angriff überrascht, und eilen zu Ihren Nachschubbasen um diese zu Verteidigen.		
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 Red Lancers in den ersten drei Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancers in den ersten 5 Runden Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Red Lancers 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 landschaftlich geprägten 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 Canopian Highlander platziert zusätzlich 3 Gebäude/Nachschubbasen auf dem Mittelteil der Karte (10 Zoll von der Mittelkante in Richtung der Canopian Highlander). 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.</p> <p>Siehe dazu die Missionssonderregel „Gebäude zerstören“.</p>	
Siegbedingungen Red Lancers	Alle drei Nachschubbasen sind am Missionsende zerstört oder 70% der Canopian Highlanders sind zerstört oder zum Rückzug gezwungen worden.	

Siegebedingungen Canopian Highlander	Min. eine Nachschubbasis am Ende der Mission nicht zerstört, oder 70% der Red Lancers zerstört oder zum Rückzug gezwungen.
Einheitenaufstellung Canopian Highlanders (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).
Einheitenaufstellung Red Lancers (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Red Lancers marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).

Kartenlayout „Nachschub zerstören 1“



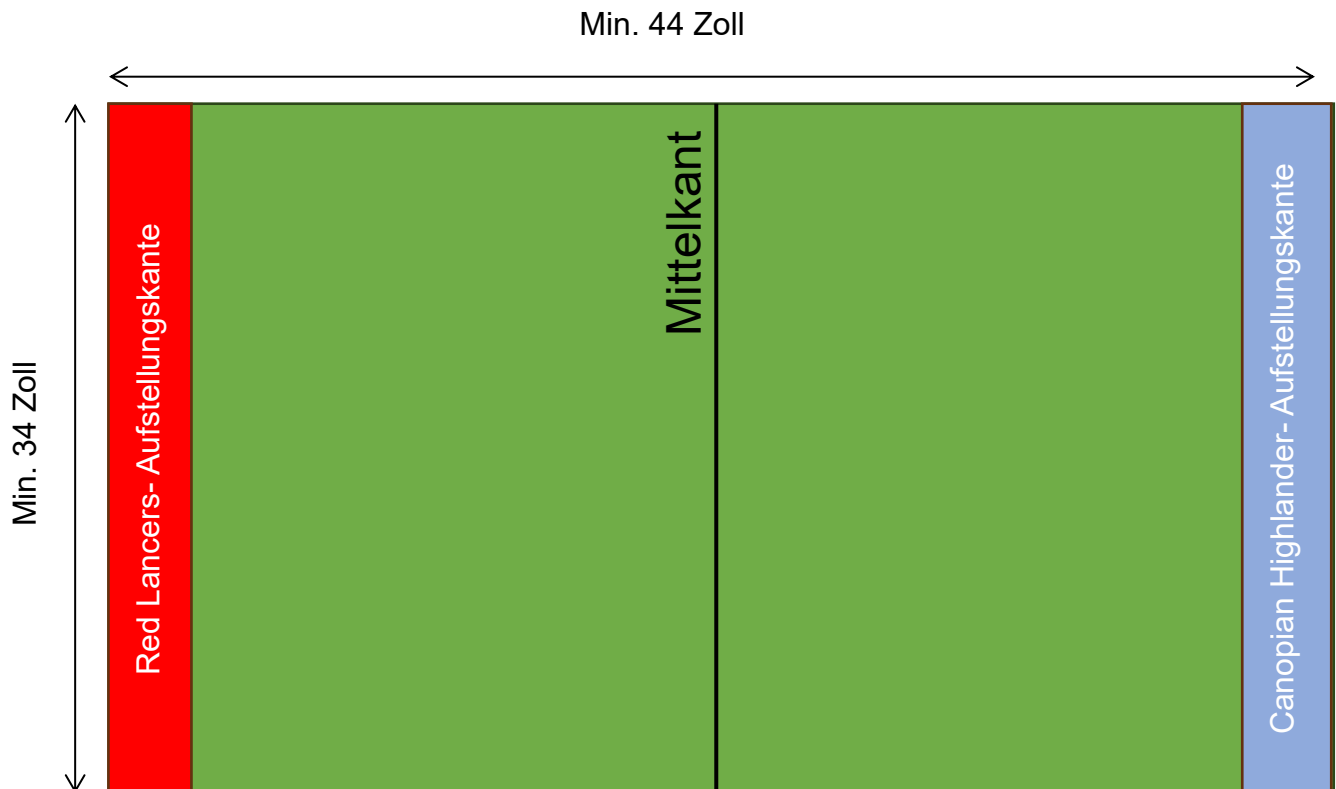
Nachschubbasen können frei gestellt werden (innerhalb der 10 Zoll-Zone von der Mittellinie in Richtung Canopian Highlander). Der min. Abstand zwischen zwei Nachschubbasen ist 6 Zoll.

Mission: Gegenangriff 1

Hintergrundgeschichte: Die Canopian Highlanders konnten ihre vorgeschobene Verteidigungslinie halten und haben ihre Verteidigung organisiert. Um die Initiative zurückzugewinnen starten die Canopian Highlander nun einen Gegenangriff um die Red Lancers in die Defensive zu zwingen.		
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	80 PV von den Red Lancers Einheiten kommen erst in Runde 3 auf dem Schlachtfeld (Red-Lancers-Aufstellungskante) an.
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in den ersten beiden Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in den ersten vier Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Highlander 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 Red Lancers	Min. 60% der Canopian Highlanders zerstören oder zum Rückzug gezwungen	
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min. 70% der Red Lancers zerstören oder zum Rückzug gezwungen.	
Einheitenaufstellung Canopian Highlander (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).	

<p>Einheitenaufstellung Red Lancers (Sieh dazu auch das Kartenlayout)</p>	<p>Die Einheiten der Red Lancers marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).</p>
--	---

Kartenlayout „Gegenangriff 1“



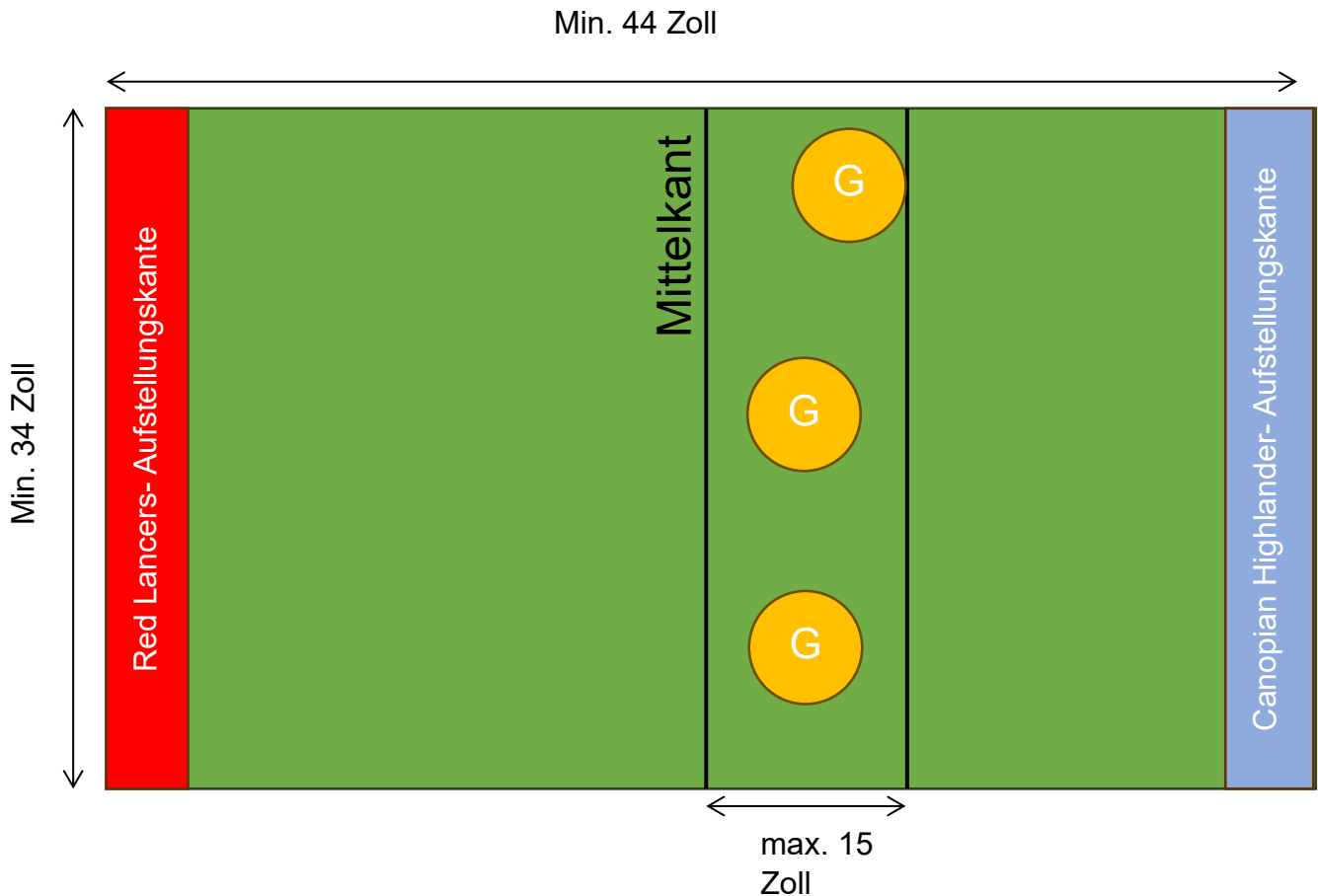


Mission: Nachschub zerstören 2

Hintergrundgeschichte: Die Red Lancers konnte die Verteidigungslinien der Canopian Highlanders durchbrechen und setzen ihren Vormarsch fort. Auf dem Weg durch eine Stadt werden verstreut ein paar Nachschublager der Canopian Highlander erkannt. Die Red Lancers lassen sich die Gelegenheit nicht entgehen und greifen diese Lager an.	
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 Red Lancers in den ersten beiden Runden
	3 Keine Auswirkungen
	4 +1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancers in den ersten vier Runden
	5 Keine Auswirkungen
	6 Der Spieler der Red Lancers 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 Canopian Highlander platziert zusätzlich 3 Gebäude/Nachschubbasen auf dem Mittelteil der Karte (15 Zoll von der Mittelkante in Richtung der Canopian Highlanders). Der mind. Abstand zwischen den Basen beträgt 6 Zoll. Die Orte der Nachschubbasen sind dem Gegner bekannt. Jede dieser Nachschubbasen hat einen Strukturwert von 5. Siehe dazu die Missionssonderregel „Gebäude zerstören“.
Siegbedingungen Red Lancers	Alle drei Nachschubbasen sind am Missionsende zerstört oder 70% der Canopian Highlanders sind zerstört oder zum Rückzug gezwungen worden.
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min. eine Nachschubbasis am Ende der Mission nicht zerstört, oder 70% der Red Lancers zerstört oder zum Rückzug gezwungen.
Einheitenaufstellung Canopian Highlanders	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu

(Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).
Einheitenaufstellung Red Lancers (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Red Lancers marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).

Kartenlayout „Nachschub zerstören 2“



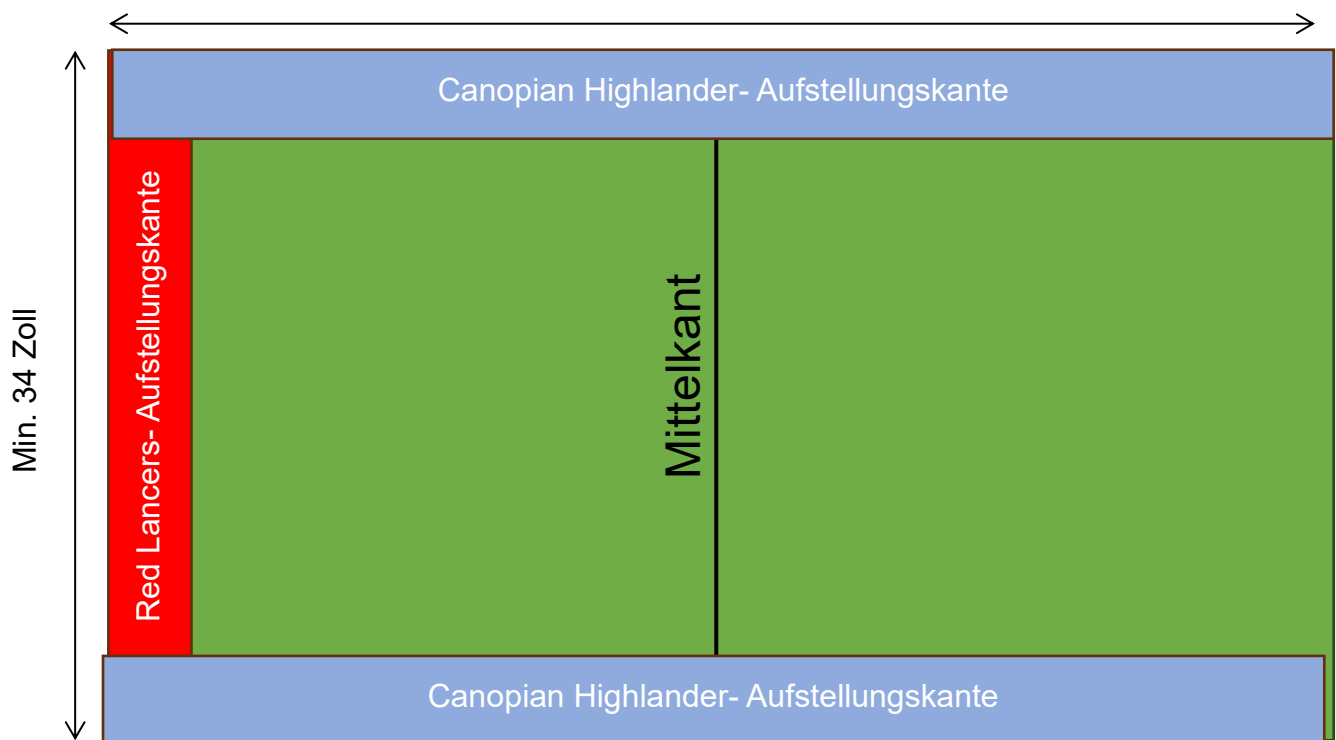
Nachschubbasen können frei gestellt werden (innerhalb der +10 Zoll-Zone von der Mittellinie in Richtung der Canopian Highlanders). Der mind. Abstand zwischen den Basen beträgt 6 Zoll.

Mission: Zangenangriff

Hintergrundgeschichte: Die Canopian Highlanders konnten die Red Lancers umgehen. Sie bereiten einen Hinterhalt vor um die Red Lancers in die Zange zu nehmen.		
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 Canopian Highlander in den ersten beiden Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in den ersten vier Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Highlander darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 320 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 Red Lancers	Min. 80% der Canopian Highlanders zerstören oder zum Rückzug gezwungen	
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min. 70% der Red Lancers zerstören oder zum Rückzug gezwungen.	
Einheitenaufstellung Canopian Highlanders (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren mit je 50% der Einheiten über die rechte und linke Kante der Canopian Highlander-Aufstellungskanten ein. Die Aufstellungskanten grenzen links und rechts an die Kante der Red-Lancers an.	
Einheitenaufstellung Red Lancers (Sich dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Red Lancers marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).	

Kartenlayout „Zangenangriff“

Min. 44 Zoll

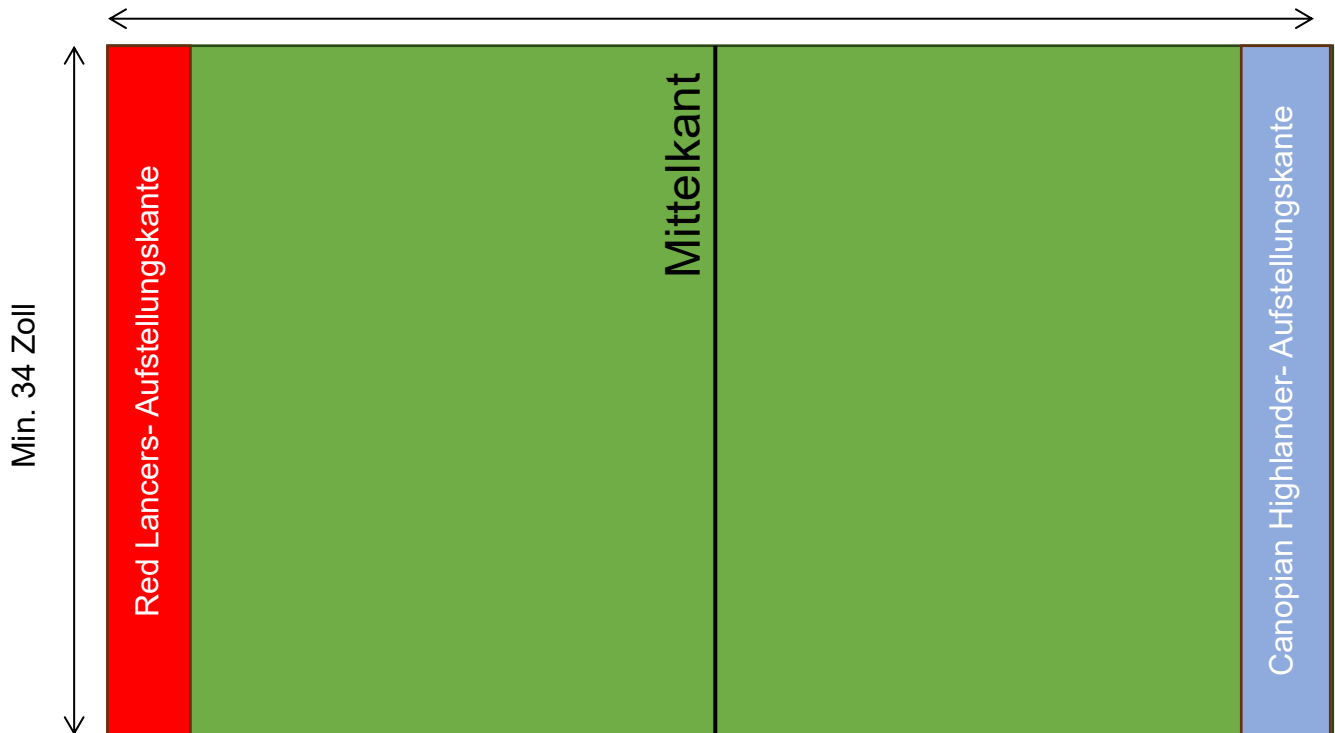


Mission: Geordneter Rückzug 1

Hintergrundgeschichte: Die Canopian Highlanders konnte die Red Lancers weitgehend aufhalten. Die Red Lancers erkennen die ausweglose Lage und ziehen sich zurück		
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 Red Lancer in den ersten drei Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancer in den ersten fünf Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Red Lancer 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 ink. einiger Gebäude prägen die Spielfläche.	
Siegbedingungen Red Lancers	Min. 60% der Canopian Highlanders zerstören oder zum Rückzug gezwungen. Oder min. 50% der Einheiten (Anzahl Mechs) über die Canopian Highlander- Aufstellungskante bewegen.	
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min . 70% der Red Lancers zerstören oder zum Rückzug gezwungen.	
Einheitenaufstellung Canopian Highlanders (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).	
Einheitenaufstellung Red Lancers (Sieh dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Red Lancers marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).	

Kartenlayout „Gegenangriff 1“

Min. 44 Zoll



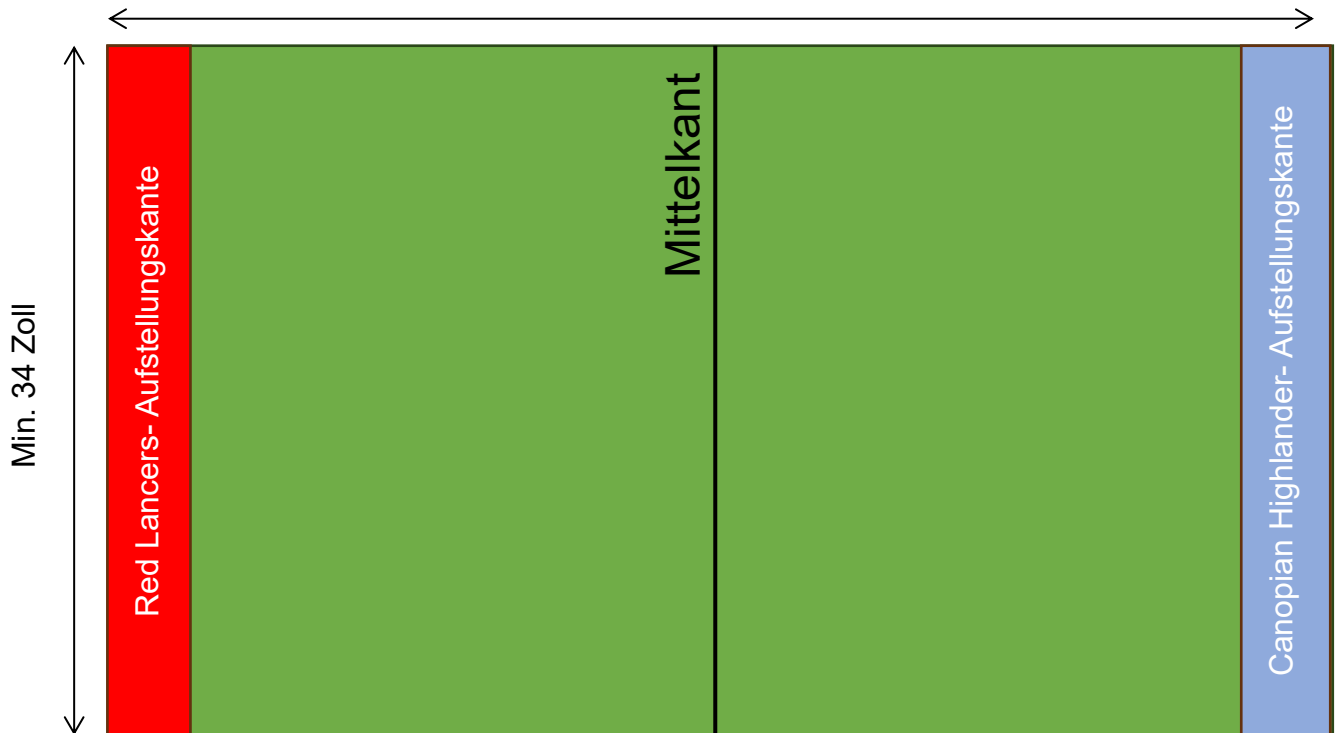


Mission: Orbitalabwurf

Hintergrundgeschichte: Die Canopian Highlanders konnten die Red Lancers aufhalten und stark schwächen. Sie starten einen letzten Gegenangriff um die Red Lancers endgültig vom Planeten zu vertreiben. Allerdings haben die Red Lancers mit einem überraschenden Orbitalabwurf einen letzten Trumpf in den Händen.		
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)	Würfelergebnis	Auswirkung
	1	Keine Auswirkungen
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in den ersten drei Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in den ersten fünf Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Highlander 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 Red Lancers	Min. 80% der Canopian Highlanders zerstören oder zum Rückzug gezwungen	
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min. 100% der Red Lancers zerstören oder zum Rückzug gezwungen.	
Einheitenaufstellung Canopian Highlanders (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).	
Einheitenaufstellung Red Lancers (Sieh dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Red Lancers (abzüglich der 3 Battlemechs Reserve) marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte). Die drei Battlemechs (unabhängig von ihrem PV Wert) der Reserve werden zu Beginn der 3 Runde per Orbitalabwurf auf der Karte platziert. Siehe dazu die Missionssonderregel „Orbitalabwurf“.	

Kartenlayout „Orbitalabwurf“

Min. 44 Zoll

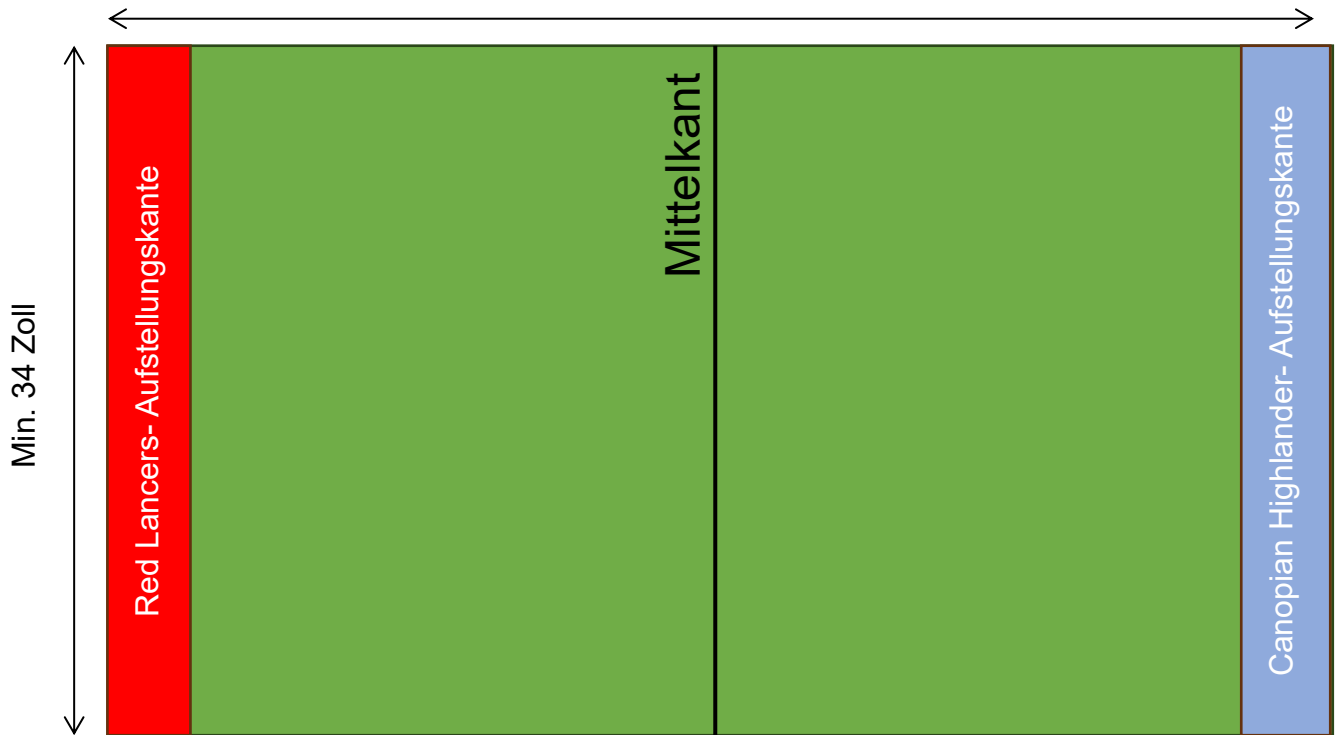


Mission: Vernichtung 1

Hintergrundgeschichte: Die Red Lancers konnten den Nachschub der Canopian Highlander zerstören und startet einen letzten Angriff um die Canopian Highlanders endgültig zu eliminieren und den Planeten zu erobern.															
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)	<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 Red Lancers 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 Red Lancers in den ersten fünf Runden</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Keine Auswirkungen</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Der Spieler der Red Lancers darf +40 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 Red Lancers in den ersten drei Runden	3	Keine Auswirkungen	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancers in den ersten fünf Runden	5	Keine Auswirkungen	6	Der Spieler der Red Lancers darf +40 PV ins Feld führen (d.h. 270 PV Gesamt)
	Würfel- ergebnis	Auswirkung													
	1	Keine Auswirkungen.													
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancers in den ersten drei Runden													
	3	Keine Auswirkungen													
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancers in den ersten fünf Runden													
	5	Keine Auswirkungen													
6	Der Spieler der Red Lancers darf +40 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.														
Siegbedingungen Red Lancers	Min. 100% der Canopian Highlanders zerstören oder zum Rückzug gezwungen														
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min. 80% der Red Lancers zerstören oder zum Rückzug gezwungen oder am Ende der Mission noch min. eine funktionstüchtige Einheit.														
Einheitenaufstellung Canopian Highlander (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).														
Einheitenaufstellung Red Lancers (Sieg dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Red Lancers marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).														

Kartenlayout „Vernichtung 1“

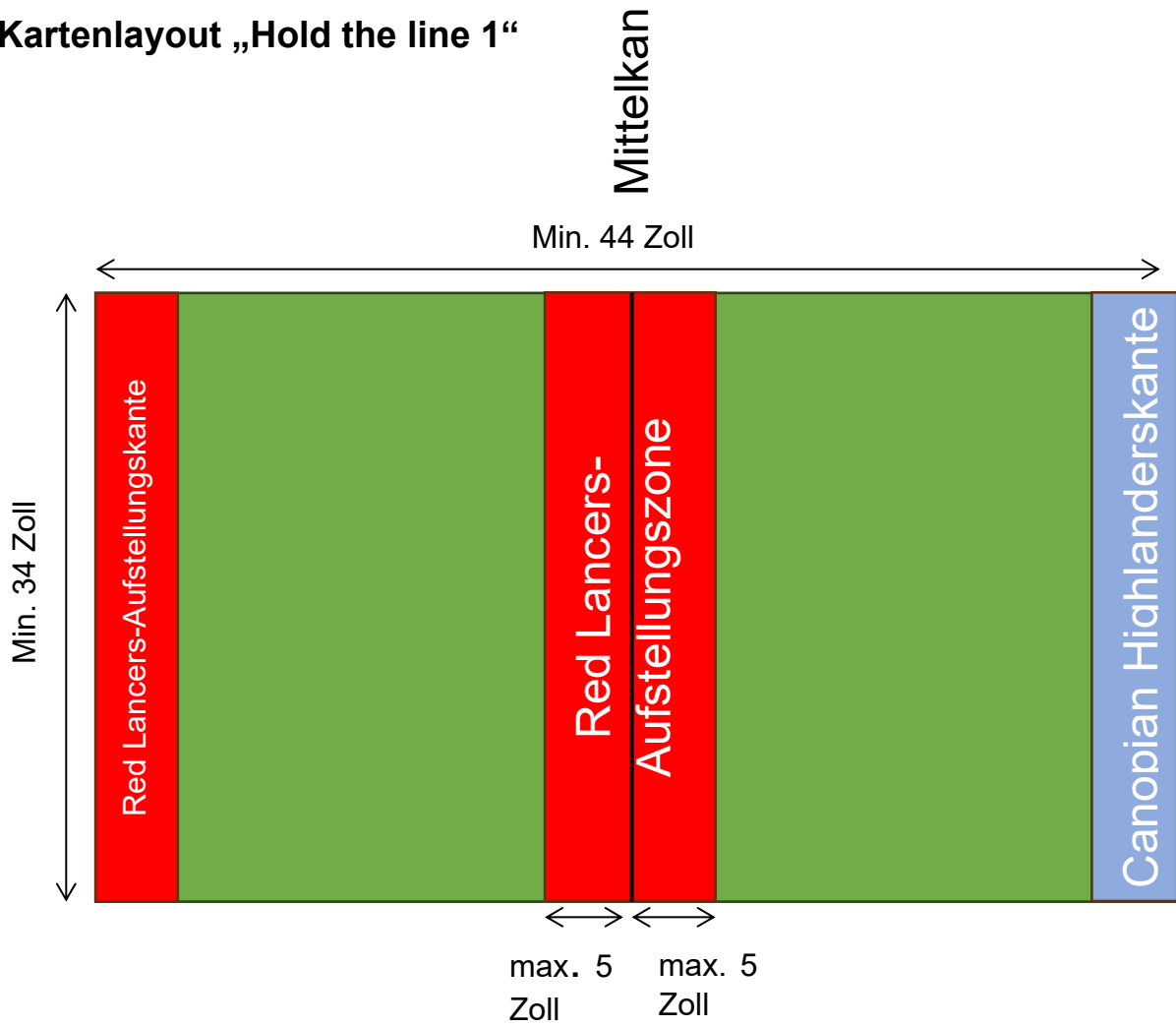
Min. 44 Zoll



Mission: Hold the line 2

Hintergrundgeschichte: Die Canopian Highlanders konnte erfolgreich einen Gegenangriff absolvieren und wollen nun die letzte Verteidigungslinie der Red Lancers durchbrechen um diese zum Rückzug zu zwingen.															
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)	<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 Canopian Highlanders 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 Canopian Highlanders in den ersten vier Runden</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Keine Auswirkungen</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Der Spieler der Canopian Highlanders darf +30 PV ins Feld führen (d.h. 370 PV Gesamt)</td> </tr> </tbody> </table>	Würfel- ergebnis	Auswirkung	1	Keine Auswirkungen	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlanders in den ersten beiden Runden	3	Keine Auswirkungen	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlanders in den ersten vier Runden	5	Keine Auswirkungen	6	Der Spieler der Canopian Highlanders darf +30 PV ins Feld führen (d.h. 370 PV Gesamt)
	Würfel- ergebnis	Auswirkung													
	1	Keine Auswirkungen													
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlanders in den ersten beiden Runden													
	3	Keine Auswirkungen													
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlanders in den ersten vier Runden													
	5	Keine Auswirkungen													
6	Der Spieler der Canopian Highlanders darf +30 PV ins Feld führen (d.h. 370 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 Red Lancers	Min. 50% der Canopian Highlanders (gemessen am PV Wert) zerstört oder zum Rückzug gezwungen.														
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min. 30% der eigenen Einheiten (gemessen am PV Wert) über die Red Lancers-Aufstellungskante bewegt.														
Einheitenaufstellung Canopian Highlanders (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).														
Einheitenaufstellung Red Lancers (Sieg dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Red Lancers werden im Bereich +/- 5 Zoll um die Mittellinie aufgestellt.														

Kartenlayout „Hold the line 1“

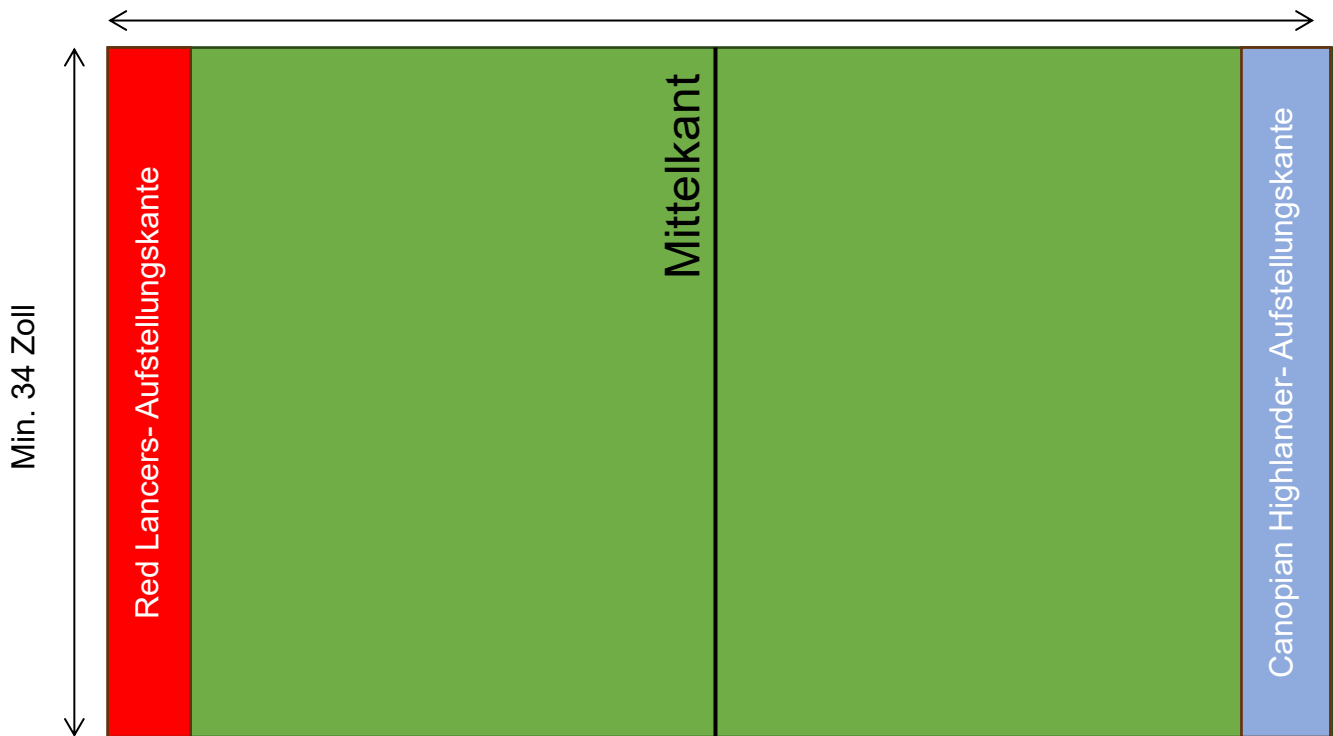


Mission: Verstärkung

Hintergrundgeschichte: Der Gegenangriff des Canopian Highlanders konnte durch die Red Lancers zurückgeschlagen werden. Die Red Lancers starten nun einen letzten Angriff um die Canopian Highlanders zu eliminieren. Der Angriff ist jedoch etwas überhastet und die Einheiten der Red Lancers sind auseinandergezogen und können das Gefechtsfeld nicht gleichzeitig erreichen.		
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)	Würfel- Ergebnis Auswirkung	
	1	Keine Auswirkungen.
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancers in den ersten zwei Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancers in den ersten vier Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler der Red Lancers darf +30 PV ins Feld führen (d.h. 380 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 Red Lancers	Min. 100% der Canopian Highlanders zerstören oder zum Rückzug gezwungen	
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min. 80% der Red Lancers zerstören oder zum Rückzug gezwungen oder am Ende der Mission noch min. eine funktionstüchtige Einheit.	
Einheitenaufstellung Canopian Highlanders (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).	
Einheitenaufstellung Red Lancers (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Red Lancers marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte). 200 PV der Einheiten betreten in Runde 1 die Spielfläche. Die Restlichen Einheiten treffen als Verstärkung ein. Verstärkungswert = 15. Siehe dazu die Missionssonderregel „Verstärkung“.	

Kartenlayout „Verstärkung“

Min. 44 Zoll



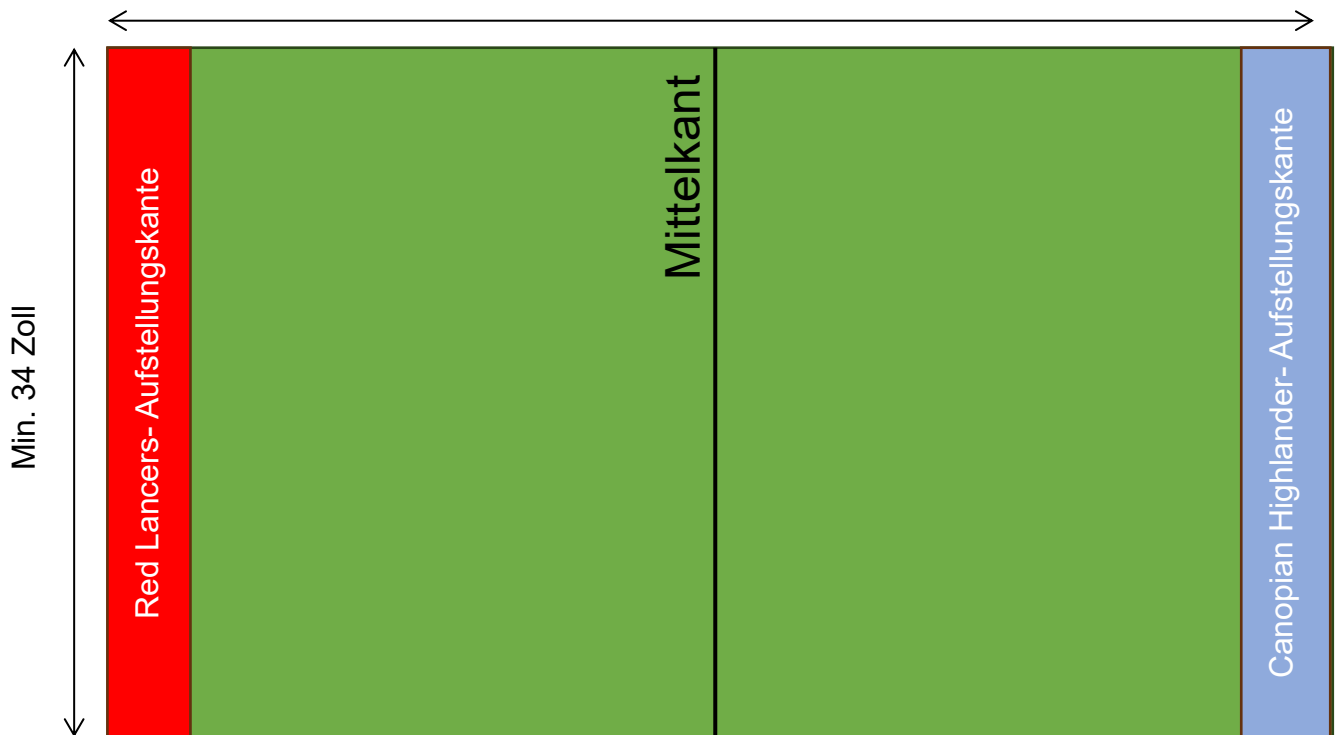
Mission: Anschlag

Hintergrundgeschichte: Die Red Lancers konnte den Nachschub der Canopian Highlanders nicht zerstören und ist in die Defensive geraten. Die Red Lancers erkennt die ausweglose Lage und zieht sich zurück. Um sich Zeit für den Rückzug zu erkämpfen entsenden Sie eine Streitmacht um den Kommandeur der Canopian Highlander auszuschalten.															
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.														
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	150 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>Der Spieler der Canopian Highlander darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 170 PV Gesamt)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in den ersten vier 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 Canopian Highlander in jeder Runde</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Keine Auswirkungen</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Der Spieler der Canopian Highlander darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 170 PV Gesamt)</td> </tr> </tbody> </table>	Würfel- ergebnis	Auswirkung	1	Der Spieler der Canopian Highlander darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 170 PV Gesamt)	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in den ersten vier Runden	3	Keine Auswirkungen	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in jeder Runde	5	Keine Auswirkungen	6	Der Spieler der Canopian Highlander darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 170 PV Gesamt)
	Würfel- ergebnis	Auswirkung													
	1	Der Spieler der Canopian Highlander darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 170 PV Gesamt)													
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in den ersten vier Runden													
	3	Keine Auswirkungen													
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Canopian Highlander in jeder Runde													
	5	Keine Auswirkungen													
6	Der Spieler der Canopian Highlander darf +20 PV ins Feld führen (d.h. 170 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 Red Lancers	Battlemech des Kommandeurs der Canopian Highlander ist zerstört. Der Spieler der Canopian Highlanders gibt vor der ersten Runde bekannt in welchem der eingesetzten Battlemechs bzw. Einheit sich der Kommandeur befindet. Siehe dazu die Missionssonderregel „Anschlag“.														
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min . 50% der Red Lancers zerstören oder zum Rückzug gezwungen. Oder am Ende der Mission ist die Einheit mit dem Kommandeur noch nicht zerstört.														
Einheitenaufstellung Canopian Highlanders (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).														

<p>Einheitenaufstellung Red Lancers (Sieh dazu auch das Kartenlayout)</p>	<p>Die Einheiten der Red Lancers marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).</p>
--	---

Kartenlayout „Anschlag“

Min. 44 Zoll

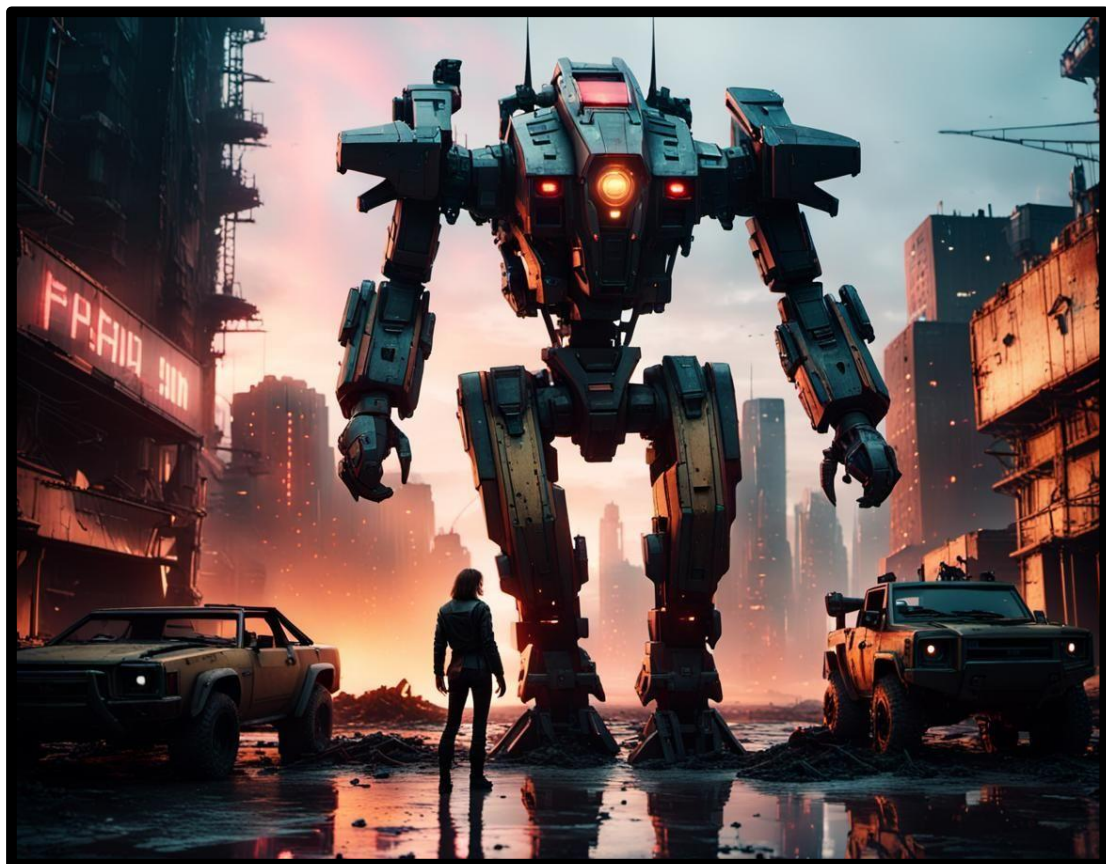
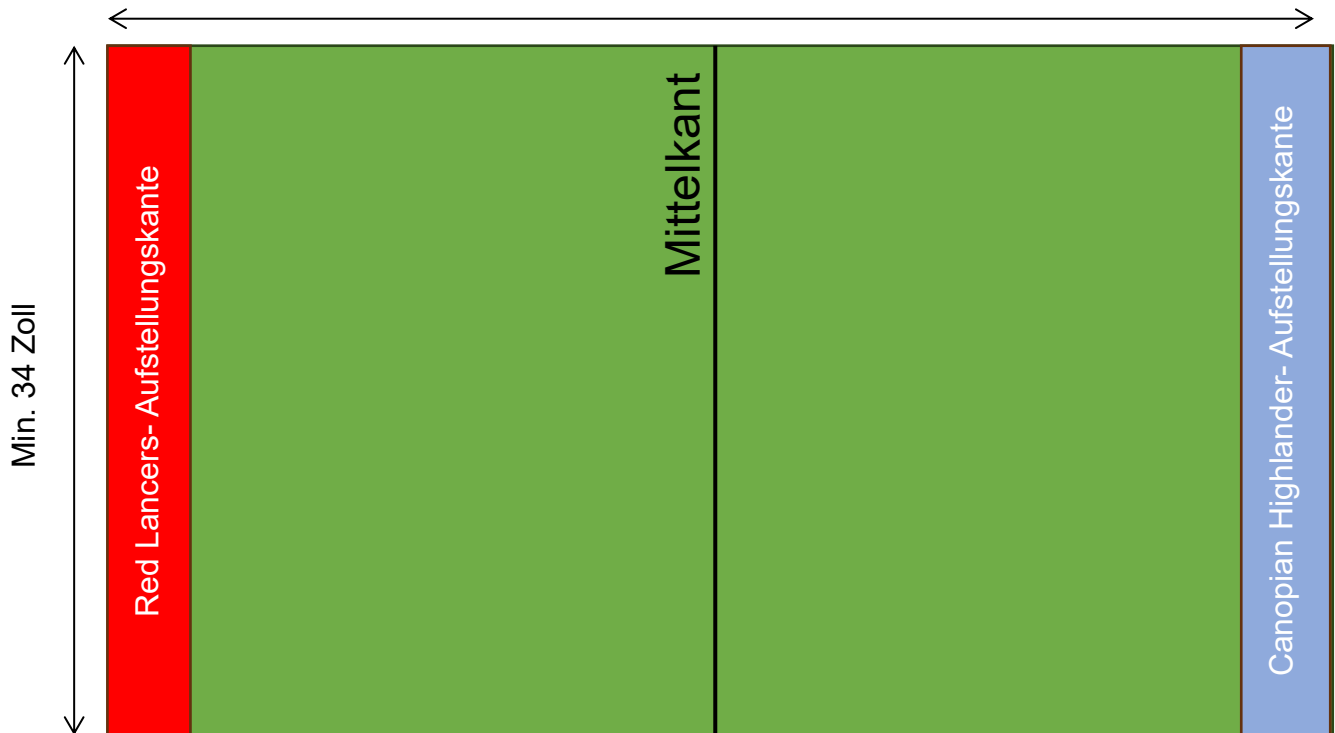


Mission: Vernichtung 2

Hintergrundgeschichte: Die Red Lancers konnten den Nachschub der Canopian Highlander zerstören und startet einen letzten Angriff um die Canopian Highlanders endgültig zu eliminieren und den Planeten zu erobern.															
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)	<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 Red Lancers in den ersten zwei 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 Red Lancers in den ersten drei Runden</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Keine Auswirkungen</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Der Spieler der Red Lancers darf +30 PV ins Feld führen (d.h. 380 PV Gesamt)</td> </tr> </tbody> </table>	Würfel- ergebnis	Auswirkung	1	Keine Auswirkungen.	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancers in den ersten zwei Runden	3	Keine Auswirkungen	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancers in den ersten drei Runden	5	Keine Auswirkungen	6	Der Spieler der Red Lancers darf +30 PV ins Feld führen (d.h. 380 PV Gesamt)
	Würfel- ergebnis	Auswirkung													
	1	Keine Auswirkungen.													
	2	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancers in den ersten zwei Runden													
	3	Keine Auswirkungen													
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler der Red Lancers in den ersten drei Runden													
	5	Keine Auswirkungen													
6	Der Spieler der Red Lancers darf +30 PV ins Feld führen (d.h. 380 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 Red Lancers	Min. 100% der Canopian Highlander zerstören oder zum Rückzug gezwungen														
Siegbedingungen Canopian Highlander	Min. 80% der Red Lancers zerstören oder zum Rückzug gezwungen oder am Ende der Mission noch min. eine funktionstüchtige Einheit.														
Einheitenaufstellung Canopian Highlander (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Canopian Highlander marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).														
Einheitenaufstellung Red Lancers (Sieg dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Red Lancers marschieren über deren Aufstellungskante ein. (d.h. stehen zu Beginn der Runde 1 Zoll von der Kante entfernt auf der Karte).														

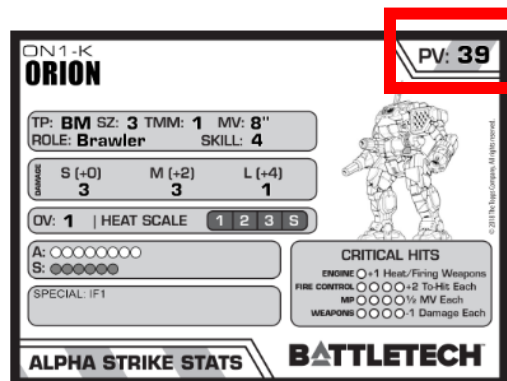
Kartenlayout „Vernichtung 2“

Min. 44 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: Gewürfelt wird mit einem Würfel der sechs Seiten hat (1 bis 6)

2D6: 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