

Der Kampf um Damian



**Clan Ghost Bear vs. die Elite der Freien Republik
Rasalhaag**

Eine BattleTech Alpha Strike Kampagne

Änderungshistorie

Version	Datum	Änderung
1.0	22.08.2025	Initialversion



Inhaltsverzeichnis

1.	Danksagung	5
2.	Einleitung	6
	Die Rahmenhandlung: Operation "Der Kampf um Damian"	6
	Warum diese Kampagne perfekt für Einsteiger ist	9
	Highlights der Kampagne:	9
	Für wen eignet sich „Kampf um Damian“?	9
3.	Kampagnenregeln	11
	Einheitenauswahl	11
	Kampagnenregel	11
	Kartengröße	14
	Missionen	14
	Unentschieden – Taktischer Sieg	14
	Dauer einer Mission	15
	Einheitenaufstellung	15
	Spielflächengestaltung	15
4.	Kampagnenbaum	16
5.	Regelanpassungen & optionale Regeln	17
	Missionssonderregeln	18
6.	Missionsbeschreibungen	22
	Mission: Hinterhalt	22
	Mission: Verteidigung	24
	Mission: Nachschub zerstören	26
	Mission: Angriff (1)	29
	Mission: Aufklärung	31
	Mission: Angriff (2)	34
	Mission: Eroberung	38
	Mission: Bergung (Capture the Flag)	40
	Mission: Durchbruch	42
	Mission: Zerstörung	44
7.	Stichwortverzeichnis und Bildquellen	47
8.	Impressum	47

9.	Anhang: Layouttypen	48
10.	Anhang: Quick Sheets	54

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.

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

Kampf um Damian – Kampagnen-Szenario für Battletech Alpha Strike

Ein Einsteiger-Abenteuer in der Ära der Claninvasion

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

Die Rahmenhandlung: Operation "Der Kampf um Damian"

Das Jahr 3052. Der Clan-Invasionskrieg tobt, und die Clans treiben ihren unaufhaltsamen Vormarsch in die Innere Sphäre weiter voran. Nach den jüngsten Schlachten um Tukayyid, bei denen die Clans empfindliche Verluste erlitten, ist die Freie Republik Rasalhaag geschwächt, aber nicht gebrochen. Einer der am stärksten umkämpften Planeten in diesem Konflikt ist Damian, eine ressourcenreiche Welt nahe der Grenze zu den von Clan Ghost Bear kontrollierten Gebieten. Vom Clan Geisterbären 3050 erobert, zeigt sich aber noch immer Widerstand auf dem Planeten.

Damian, einst eine friedliche Kolonialwelt mit einer Mischung aus landwirtschaftlichen und industriellen Siedlungen, ist strategisch von unschätzbarem Wert. Seine Minen liefern das seltene Metall Boranit, das für die Herstellung moderner Waffen- und Mechtechnologie unverzichtbar ist. Clan Ghost Bear, auf der Suche nach Ehre und Expansion, richtet seine Aufmerksamkeit auf diese lebenswichtige Welt – und die Krallen des Bären sind bereit, zuzuschlagen.

Das Ziel der Geisterbären

Clan Ghost Bear hat sich nach Tukayyid neuformiert und setzt auf einen Präzisionsschlag, um Damian nun endgültig zu erobern und als Versorgungsbasis für zukünftige Invasionen zu nutzen. Der Große Rat der Clans hat die vollständige Eroberung des Planeten als Schlüsselpriorität eingestuft, um die Nachschubwege zu sichern und die Präsenz der Freien Republik Rasalhaag weiter zu schwächen. Die Invasion im Jahr 3050 hatte die Welt nur unvollständig erobert.

Star Colonel Torin Tseng, ein aufstrebender Kommandeur der Geisterbären, führt die Invasionsstreitmacht an. Torin ist bekannt für seine taktische Brillanz und seinen Fokus auf Disziplin, der perfekt zum Ethos des Clans passt. Er sieht Damian nicht nur als ein strategisches Ziel, sondern auch als eine Gelegenheit, die Ehre des Clans nach den Rückschlägen auf Tukayyid wiederherzustellen.

Der Planet Damian

Damian ist eine kalte, raue Welt, deren dichte Wälder, gefrorene Seen und schroffe Bergketten jede militärische Operation zu einer Herausforderung machen. Die Hauptstadt Gråfjell, ein befestigtes Industriezentrum, liegt in einem Tal, das von schneebedeckten Bergen umgeben ist. Dort hat die Freie Republik eine ihrer wertvollsten Einheiten stationiert: die 3. Husaren-Kompanie.

Die Husaren sind für ihren Widerstandswillen und ihre Fähigkeit bekannt, selbst überwältigende Gegner in die Knie zu zwingen. Mit erfahrenen Mech-Piloten und modernsten Maschinen repräsentieren sie die Hoffnung der Republik gegen die scheinbar unaufhaltsamen Clans.

Die Schlacht um Damian

Am Morgen des 15. November 3052 fällt der Clan Ghost Bear aus dem Orbit über Damian herab. Ihre DropShips landen in perfekter Formation und setzen OmniMechs wie den Mad Dog (Vulture), Dire Wolf (Daishi) und Timber Wolf (Mad Cat) ab. Innerhalb von Stunden sichern sich die Clans mehrere Außenposten. Doch die Geisterbären unterschätzen die Entschlossenheit der 3. Husaren-Kompanie.

Die Geisterbären sind überzeugt, dass sie Damian in einem Blitzangriff vollständig einnehmen können. Die Invasion im Jahr 3050 hatte nur örtlich begrenzten Erfolg. Star Colonel Torin Tseng führt seine Elite-Truppen persönlich an und fordert die Husaren-Kommandeure zu einem formellen Trial of Possession (Besitzprüfung) heraus. Doch Major Helga Kaarina von den Husaren lehnt die Herausforderung ab und erklärt, dass Damian nicht durch Ehre, sondern durch Blut verteidigt werden wird.

Die Geisterbären sind gezwungen, Damian im offenen Kampf zu erobern. Was als einfacher Blitzkrieg geplant war, entwickelt sich zu einem blutigen Stellungskrieg, der die taktischen und technischen Fähigkeiten beider Seiten auf die Probe stellt.

Die Strategie der Verteidiger

Die Husaren setzen auf Guerillataktiken und nutzen die natürliche Umgebung Damians zu ihrem Vorteil. In den engen Tälern und Wäldern des Planeten legen sie Hinterhalte, um die Clans zu verlangsamen. Ihre Griffin-, Shadow Hawk- und Catapult-Mechs sind für ihre Umgebung optimiert und ideal für hit-and-run-Angriffe.

Major Helga Kaarina führt ihre Truppen mit beispielloser Kühnheit. Sie weiß, dass Verstärkungen aus dem nahegelegenen System Jarett auf dem Weg sind, aber die Husaren müssen mindestens eine Woche durchhalten, um die Ankunft der 3. Rasalhaager Garde zu ermöglichen. Jede Stunde, die sie gewinnen, bedeutet Hoffnung für Damian.

Der Konter der Geisterbären

Die Geisterbären setzen auf ihre technische Überlegenheit und Disziplin. OmniMechs wie der Kodiak, das Markenzeichen des Clans, führen brutale Angriffe durch und reißen Löcher in die Verteidigungslinien der Husaren. Doch die magnetischen Stürme Damians und die unvorhersehbare Geografie des Planeten erschweren selbst den Geisterbären den Vormarsch.

Star Colonel Torin Tseng erkennt, dass er die Initiative zurückgewinnen muss, bevor die Rasalhaager Verstärkung eintrifft. In einer waghalsigen Aktion befiehlt er einen direkten Angriff auf Gråfjell, ungeachtet der Verluste. Torin selbst steuert seinen personalisierten Dire Wolf und führt den Angriff an.

Der Wendepunkt

Am siebten Tag des Konflikts eskaliert die Schlacht um Gråfjell. Die Geisterbären rücken mit voller Stärke vor, doch die Husaren haben einen letzten Plan. Major Kaarina führt einen Überraschungsangriff auf die Nachschublinien der Clans, während die Verteidiger der Stadt verzweifelt die Hauptangriffe abwehren. Es gelingt den Husaren, Torins Kommandoeinheit schwer zu beschädigen, doch die Verluste auf beiden Seiten sind verheerend.

In einem letzten Duell stehen sich Torin Tseng und Helga Kaarina gegenüber. Ihr Warhammer tritt gegen seinen Dire Wolf an, während um sie herum die Schlacht tobt. Beide Krieger kämpfen mit allem, was sie haben, doch schließlich gelingt es Kaarina, Torins Mech zu zerstören. Der Star Colonel überlebt schwer verletzt, doch der Verlust seines Mechs zwingt die Geisterbären zum Rückzug.

Nachspiel

Die Schlacht um Damian ist ein pyrrhischer Sieg für die Freie Republik Rasalhaag. Die 3. Husaren-Kompanie hat schwere Verluste erlitten, doch sie hat den Planeten gehalten und den Vormarsch von Clan Ghost Bear gestoppt.

Für die Geisterbären ist der Rückzug eine bittere Niederlage, die an ihrem Stolz nagt. Doch sie schwören, eines Tages zurückzukehren, um Damian unter ihre Kontrolle zu bringen. Für die Bevölkerung von Damian wird der Name "Wölfe von Rasalhaag" jedoch zu einem Symbol des Widerstands und der Hoffnung.

Warum diese Kampagne perfekt für Einsteiger ist

„Kampf um Damian“ 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. Im Gegensatz zu den beiden anderen Kampagnen „Die Schlacht um Brixtonia“ und „Broken sword“ wurden die Kampagnenelemente noch stärker ausgebaut.

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 Alpha Strike-Regeln, die schnelle und dynamische Spiele ermöglichen.

Fraktionen im Fokus: Die Spieler schlüpfen in die Rollen der Clans oder Verteidigern der freien Republik – 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 „Kampf um Damian“?

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 den Planeten retten oder ist dieser dem Untergang geweiht?

Diese Kampagne ist für BattleTech Alpha Strike Quick Rules gedacht. Ergänzt um einige Optionale Regelungen aus der Commander's Edition Version 7 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“ und „Broken Sword“. So können z.B. in einer Mission zerstörte Einheiten nicht direkt in der nächsten Mission erneut eingesetzt werden bzw. müssen repariert werden.

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

Die Kampagne ist zeitlich in der Clan Invasion (3050 - 3061) angesiedelt.

Die Spieler haben die Möglichkeit als Clan Geisterbären oder Einheiten der freien Republik 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 in der Clan Invasions-Ära (3050 – 3062) angesiedelt, was bei der Einheitenauswahl für den Einheitenpool berücksichtigt werden sollte. Hilfestellung bietet dazu die „Master Unit List“ (<http://masterunitlist.info/>).

Die jeweiligen Spieler sollten nur solche Einheiten ins Feld führen, welche in ihrer Zeit verfügbar sind, und zu ihrer Fraktion passen.

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 die erste Mission.

Kampagnenregel

Allgemein

- Alle Einheiten unterliegen generell der Regel „**Forced Withdrawal**“. Außer es in der Missionsbeschreibung anders definiert.
- Alle Piloten starten in die erste Mission der Kampagne mit einem maximalen Skillwert von 4.
- Innerhalb einer Mission kann max. eine Einheit mit dem Skill von 1 und zwei Einheiten mit dem Skill von 2 eingesetzt werden. Alle anderen Einheiten müssen einen Skillwert von 3 oder mehr (schlechter) haben
- Jeder Spieler startet mit sechs (6) Reparaturkits in die Kampagne. Reparaturkits könne am Ende jeder Mission dazu genutzt werden zerstörte Einheiten so zu reparieren, damit diese in der nächsten Mission einsatzbereit sind.

Wetter

Vor jeder Mission, aber nach Bekanntgabe der Aufstellung der Einheiten für die Mission durch die Spieler, werden die Umweltbedingungen (Wetter/Tageszeit) für die Mission ausgewürfelt. Diese Umweltbedingungen haben Einfluss auf die max. Line of

Sight (LOS) welche möglich ist. Zu Einheiten, welche weiter entfernt sind, ist die LOS generell blockiert. Es werden zwei W6 Würfel für die Umweltbedingungen geworfen.

Würfelwert	Auswirkung
2 oder 3	Pechschwarze Nacht mit Gewittersturm. LOS max. 6 Zoll – Nur short range Angriffe oder indirektes Feuer möglich
4 oder 5	Nacht, Schneesturm. LOS max. 16 Zoll
5 oder 6	Nebel. LOS max. 24 Zoll
7 oder 8	Dämmerung, Morgengrauen, Regen (sintflutartig): LOS max. 30 Zoll
8 oder 9	Regen, Schneeschauer: LOS max. 42 Zoll
>9	Normales Tageslicht LOS max. 120 Zoll

Es wird empfohlen das immer der Spieler die Umweltbedingungen auswürfelt, welcher die vorherige Mission verloren hatte.

Optionale Regel:

Auswirkungen auf den Trefferwurf (ATTACK MODIFIERS) haben die Umweltbedingungen nicht. Optional können folgende Treffermodifikatoren verwendet werden:

Würfelwert	Zusätzlicher Attack modifier
Pechschwarze Nacht mit Gewittersturm	+2
Nacht, Schneesturm	+1
Nebel	+1
Dämmerung, Morgengrauen, Regen (sintflutartig)	+1
Regen, Schneeschauer	+0
Normales Tageslicht	+0

Überleben von Einheiten und Erfahrung

- Alle Einheiten, welche in einer Mission zerstört werden, müssen ein „**Überlebenswurf**“ für den Piloten absolvieren. Mit einem W6 wird gewürfelt.
 - Bei dem Wert 1 (eins) ist der (Mech)Pilot tödlich verwundet worden. Die Einheit hat im nächsten Einsatz (siehe **Reparatur von Einheiten**) wieder den Skill von 4 (oder den aktuellen Wert, wenn die Einheit einen Skillwert von >4 hatten, als diese zerstört wurde).
 - Bei einem Wert von 6 (sechs) wurde der Pilot verwundet. In der nächsten Mission, in der die Einheit zum Einsatz kommt, muss ein Ersatzpilot mit dem Skill 4 die Einheit steuern (oder mit dem aktuellen Wert, wenn die Einheit einen Skillwert von >4 hatte). Erst in der übernächsten Mission hat die Einheit wieder ihren ursprünglichen Piloten mit dessen Skillwert.
 - Bei einem Würfelwert von 2 bis 5 gibt es keine Auswirkungen auf den Piloten. Er konnte sich erfolgreich aus der zerstörten Einheit retten.

- Am Ende einer Mission können Einheiten, welche nicht zerstört wurden, an Erfahrung gewinnen. Jede Einheit, welche nicht zerstört wurde, und die mindestens eine gegnerische Einheit in der Mission zerstört hat, führt einen „**Erfahrungswurf**“ mit zwei W6 Würfeln aus.

Dabei gelten folgende Regeln:

Würfelwert	Auswirkung
3 bis 11	Skill Level bleibt konstant (kein Erfahrungsgewinn)
2 oder 12	Skill Level der Einheit erhöht sich ab der nächsten Mission um +1

Es können max. zwei Einheiten je Spieler und Mission eine Skill-Level Erhöhung erringen. Der jeweilige Spieler muss entscheiden in welcher Einheitenreihenfolge er die Erfahrungswürfe durchführt. Sobald zwei Einheiten eines Spielers eine Skillwerterhöhung errungen haben, sind die Erfahrungswürfe für diesen Spieler beendet.

Beispiel: Ein ARC-6R (Archer), LCT-1V (Locust), STK-3H (Stalker) und ein WHM-6D (Warhammer) hatten von Spieler A überlebt und min. einen Gegner zerstört. Für alle diese Einheiten macht er nun einen Erfahrungswurf. Er legt folgende Reihenfolge fest:

- Gewählte Reihenfolge: ARC, STK, WHM und dann LCT
 - Für den ARC würfelt er eine 2. Diese Einheit erhält +1 Skillwertung
 - Für den STK würfelt er eine 7. Diese Einheit erhält keine Erfahrung
 - Für den WHM würfelt er eine 12. Diese Einheit erhält +1 Skillwertung
 - Damit hat er das Maximum von 2 Skillupgrades erreicht. Für den LCT kann er dadurch keinen Erfahrungswurf absolvieren.

Hinweis: Durch die Skill-Wert Erhöhung ändert sich natürlich auch der PV-Wert der Einheit. Dadurch kann es sein das im Kampagnenverlauf der Einheitenpool über die 500PV Grenze kommt. Das ist zulässig. Für eine einzelne Mission, und deren PV-Limit, ist der geänderte PV-Wert jedoch zu berücksichtigen.

Reparatur von Einheiten

- 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.
- Beschädigte Einheiten sind zu Beginn der nächsten Mission wieder voll einsatzbereit.
- Alle Einheiten, welche in einer Mission durch eine Munitionsexplosion oder durch Cockpittreffer zerstört werden (Kritische Treffer), können für die nächste zwei Mission der Kampagne nicht genutzt werden (keine Feldreparatur möglich). Nach zwei Missionen „Pause“ sind die Einheiten wieder einsatzbereit.
 - Für Fahrzeuge bei den kritischen Treffern für „Munitionsexplosion“ oder „Crew Killed“.
- Eine zerstörte Einheit kann durch das Verwenden eines „Reparaturkits“ am Ende der Mission sofort wieder für die nächste Mission einsatzbereit gemacht werden. Die Anzahl der noch verfügbaren Reparaturkits des Spielers verringert sich dadurch um 1. Wenn ein Spieler keine Reparaturkits mehr zur Verfügung hat, entfällt diese Handlungsoption.

- Optionale Regel für beschädigte Einheiten: Einheiten, welche alle Panzerungspunkte und min. einen Strukturpunkt im Gefecht verloren haben (aber nicht zerstört wurden), absolvieren einen „**Reparaturwurf**“ mit zwei D6 Würfeln.

Dabei gelten folgende Regeln:

Würfelwert	Auswirkung
2 bis 7	Alle Strukturpunkte und die Hälfte der Panzerung werden bis zum Beginn der nächsten Mission repariert. Wird die Einheit nicht in der nächsten Mission eingesetzt, dann erfolgt eine komplette Reparatur.
8 oder höher	Die Einheit wird komplett repariert und steht mit vollen Struktur- und Panzerungspunkten in der nächsten Mission zur Verfügung.

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 in der jeweiligen Mission müssen dann entsprechend angepasst werden. Der Autor der Kampagne spielt bevorzugt auf 180cm x 120cm Spielfläche.

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:

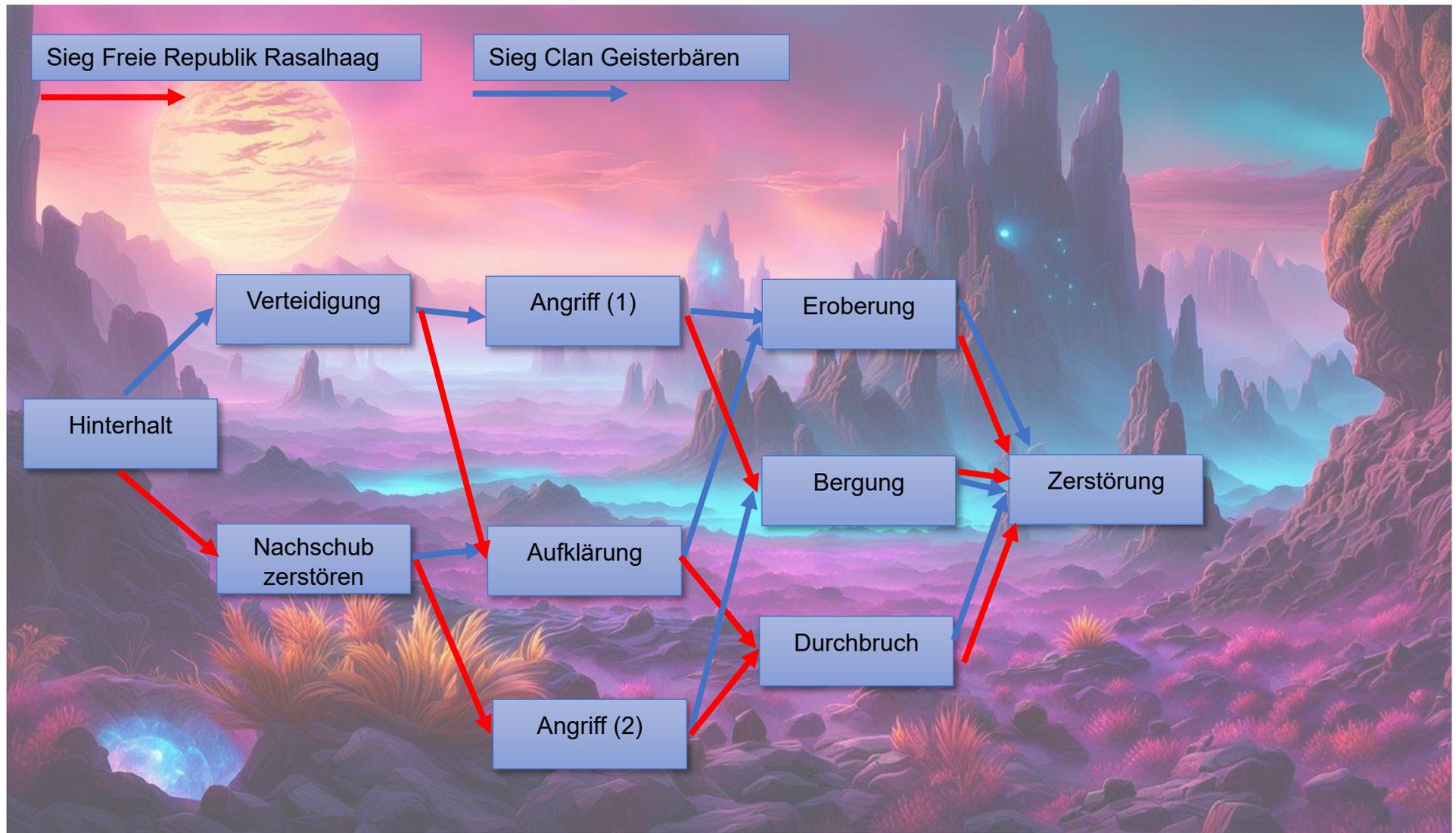
- Stadt
- Landschaft
- Urbanes Gelände

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



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 die verwendet werden sollten sind: CAR, CASE, CASEII, IF, FLK, REAR, HAT, OMNI, MEL, MEC, OVL, IT, TUR und ENE.

Special Pilot Abilities, Special Command Abilities und Formations-Bonus 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 Einheiten des Clans Verwendung. Die Einheiten der Freien Republik kämpfen um ihr Überleben und unterliegen nicht dieser Regelung.

Es muss sich bei Forced Withdrawal 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 und damit von der Karte. Eine Einheit, welche über diesen Weg das Spielfeld verlassen hat, kann nicht mehr innerhalb derselben Mission zurückkehren. Ein Verlassen der Karte, ohne die Mission aufgegeben zu haben (z.B: um eine Einheit vor der Zerstörung zu bewahren) ist nicht zulässig (außer Force Withdrawal Regelung), Wenn ein Spieler sich zurückzieht, muss er dies vor der Movementphase ankündigen. Ab diesem Zeitpunkt

müssen alle seiner Einheiten sich gemäß den „Forced Withdrawal-Regeln vom Spielfeld zurückziehen.

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 zu Beginn der Kampagne einen Skillwert von 4 oder höher. Nach Absprache kann von dieser Vorgabe abgewichen werden. Achtung: Durch Änderung des Skill-Werts einer Einheit ändert sich auch der PV-Wert der Einheit!

Einheiten können im Verlauf der Kampagne Skillwertverbesserungen (Erfahrung) gewinnen. (siehe Kapitel Kampagnenregeln)



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.

Verteidigung (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. Die Fläche des Geländes kann sich aus einem Objektive-Marker (z.B. ausgedruckter Kreis/Rechteck mit x Zoll Durchmesser/Kantenlänge) oder aus dem verwendeten Geländemodell selbst ergeben.

Aufklärung (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 2 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).

Angriff (1) / Angriff (2)

Gebäude, welche ein Missionsziel darstellen (z.B. Nachschubgebäude), können zerstört werden. (alle anderen Gebäude und Geländestrukturen nach Absprache. Es kann dann nach den Regeln der Commander's Edition gespielt werden, welche eine Zerstörung von Gebäuden zulässt). Jedes Gebäude hat dazu einen Strukturwert (CF-Wert), 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 (Size -Wert auf der Einheitenkarte) zusammengerechnet die Gewichtskapazität (Weight Capacity) des Gebäudes überschreiten.

z.B. Mittleres Gebäude mit einer Gewichtskapazität 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 Gewichtskapazität (4) des Gebäudes).

Für Strukturwerte und Gewichtskapazitäten kann die Alpha Strike Buildings Table herangezogen werden.

ALPHA STRIKE BUILDINGS TABLE						
Building Type	Move Cost per Inch*	CF Range (Default)	Weight Capacity	Damage Absorption [†]		Collapse Damage (per each 4" height)
				Infantry	Non-Infantry	
<i>Residential/Industrial/Military</i>						
Light	+1"	1/3/5	2	1	0	0*
Medium	+2"	2/4/8	4	2	1	1
Heavy	+3"	6/12/18	6	3	2	2
Hardened	+4"	10/20/40	8	8	4	4
<i>Castle Brian</i>						
Heavy	+3"	40/80/120	—	10	10	10
Hardened	+4"	80/160/200	—	10	10	20

*No additional Move cost for Infantry (including battle armor); ProtoMechs Move cost in buildings is +1", regardless of type. † See *Attacking Units inside Buildings*, below.

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 Verstärkungs-Wert ab. Fällt der Verstärkungs-Wert 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 → Rest-Verstärkungswert 6 (15-9=6). Verstärkung ist noch nicht eingetroffen.
- Verstärkungswurf nach Runde 2: 2D6 = 4 → Rest-Verstärkungswert 2 (6-4=2). Verstärkung ist noch nicht eingetroffen.
- Verstärkungswurf nach Runde 3: 2D6 = 7 → Rest-Verstärkungswert -5 (2-7=-5). Verstärkung ist eingetroffen und betritt in Runde 4 die Spielfläche.

Bergung / Capture the Flag

Bei einer Bergungsmission „Capture the Flag“ muss ein Gegenstand von dem Gebiet des Gegners in das eigene Gebiet gebracht werden. Dazu muss eine Einheit zum Gegenstand laufen (direkter Basekontakt) und zum Ende der Runde dort stehen bleiben. Es darf kein Waffenangriff durch die Einheit in der Runde durchgeführt werden. Dann erst gilt der Gegenstand als aufgenommen. Anschließend 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.

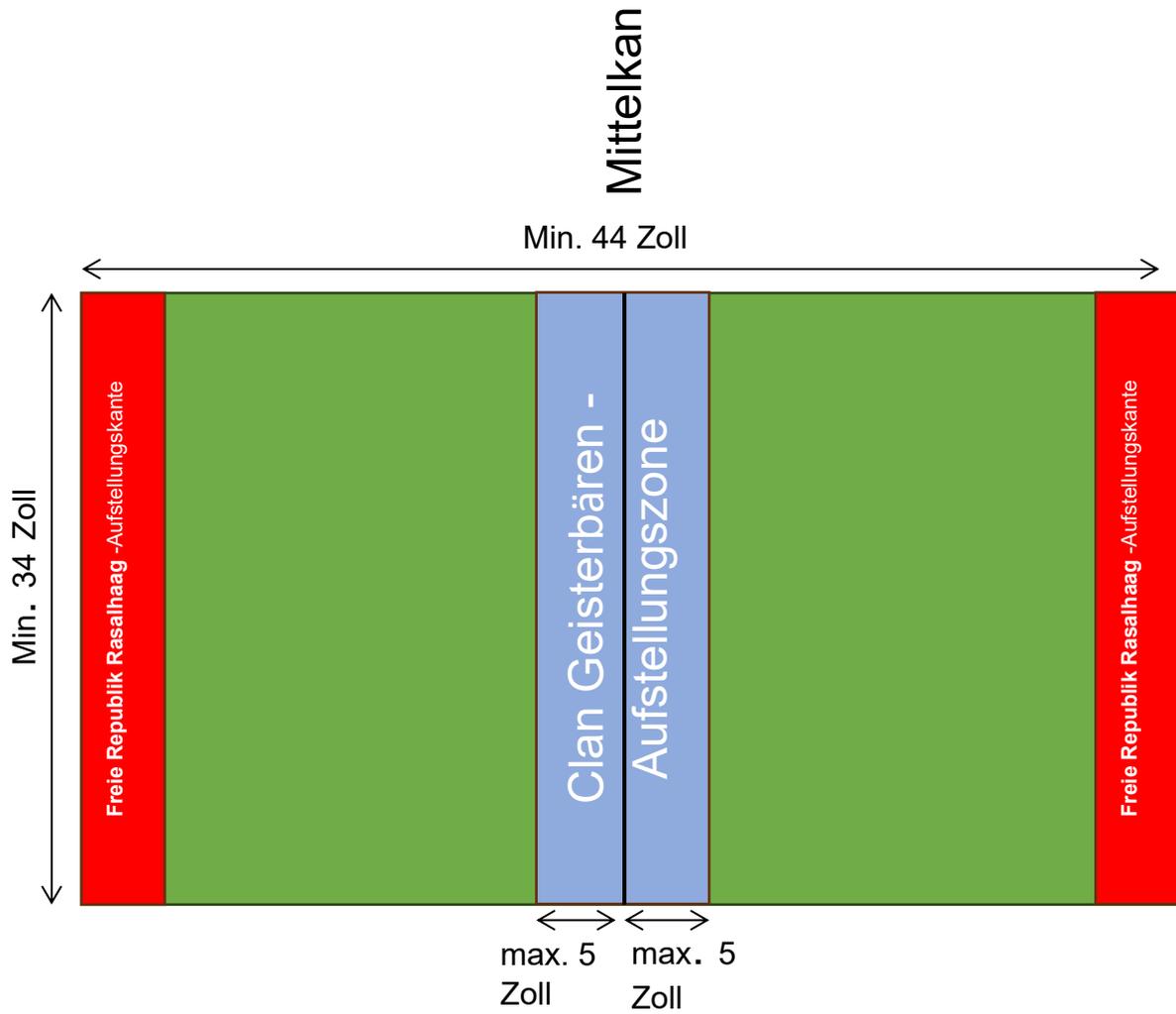


6. Missionsbeschreibungen

Mission: Hinterhalt

Hintergrundgeschichte: Die verteidigende 3. Husaren-Kompanie der Freien Republik hat eine Einheit des Clans aus der Stadt gelockt und greift diese nun in einem Zangen-Hinterhalt an.	
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: 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. Wichtig: Der Bereich der Mittellinie (10 Zoll links und rechts davon) stellt eine unbewachsene Ebene dar. Darin sind keine Häuser oder Wälder/Berge erlaubt
Siegbedingungen Clan Geisterbären	Min. 50% (gemessen am PV-Wert der Einheiten) der eigenen Einheiten sind nicht zerstören oder nicht zum Rückzug gezwungen.
Siegbedingungen Freie Republik Rasalhaag	Min. 50% (gemessen am PV-Wert der Einheiten) der Clan Einheiten sind zerstört oder zum Rückzug gezwungen
Einheitenaufstellung Clan Geisterbären (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten des Clans werden im Bereich +/- 5 Zoll um die Mittellinie aufgestellt. Die Rückzugskante für Clan-Einheiten stellen die beiden langen Kanten der Karte dar.
Einheitenaufstellung Freie Republik Rasalhaag (Sieh dazu auch das Kartenlayout)	Die Freie Republik Rasalhaag Einheiten marschieren über deren beiden Aufstellungskanten ein.

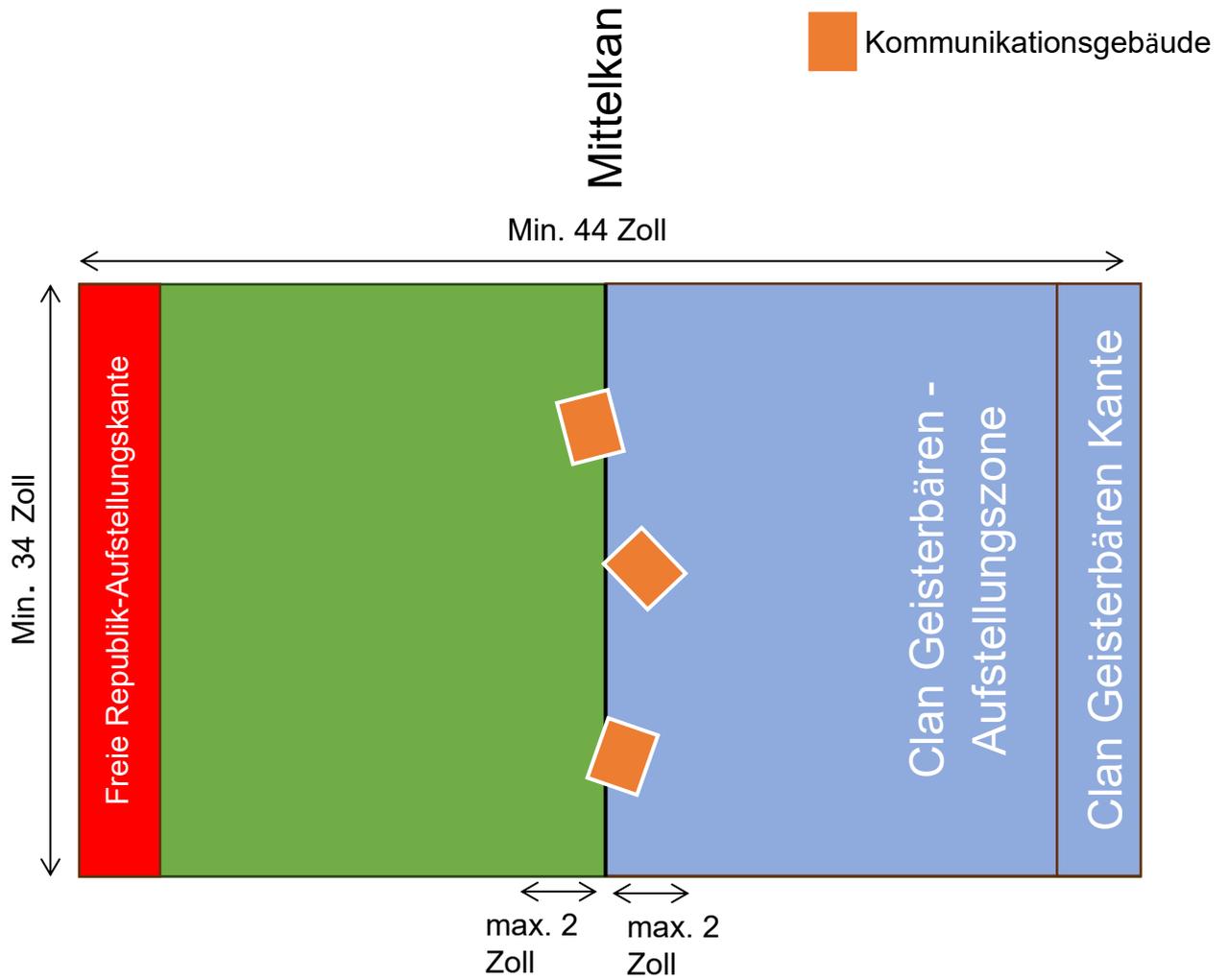
Kartenlayout „Hinterhalt“



Mission: Verteidigung

Hintergrundgeschichte: Die Clan Einheiten konnten den Hinterhalt überstehen. Nun greift die Freie Republik eine Kommunikationsbasis des Clans an.		
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 des Clans in den ersten beiden Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler des Clans in den ersten vier Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler des Clans darf +30 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. Drei Kommunikationsgebäude werden im Bereich um 2 Zoll um die Mittellinie aufgestellt. Kommunikationsgebäude haben folgende Eigenschaften der Gebäude (Mittleres Militärgebäude): CF-Wert (Strukturpunkte): 8 / Gewichtskapazität: 4	
Siegbedingungen Clan Geisterbären	Min. zwei der drei Kommunikationsgebäude sind nicht zerstört.	
Siegbedingungen Freie Republik Rasalhaag	Mindestens zwei Gebäude der Kommunikationseinrichtung wurden zerstört.	
Einheitenaufstellung Clan Geisterbären (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten des Clans werden in der Clan-Hälfte der Spielfläche bis zur Mittellinie aufgestellt.	
Einheitenaufstellung Freie Republik Rasalhaag (Sieh dazu auch das Kartenlayout)	Die Freie Republik Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein.	

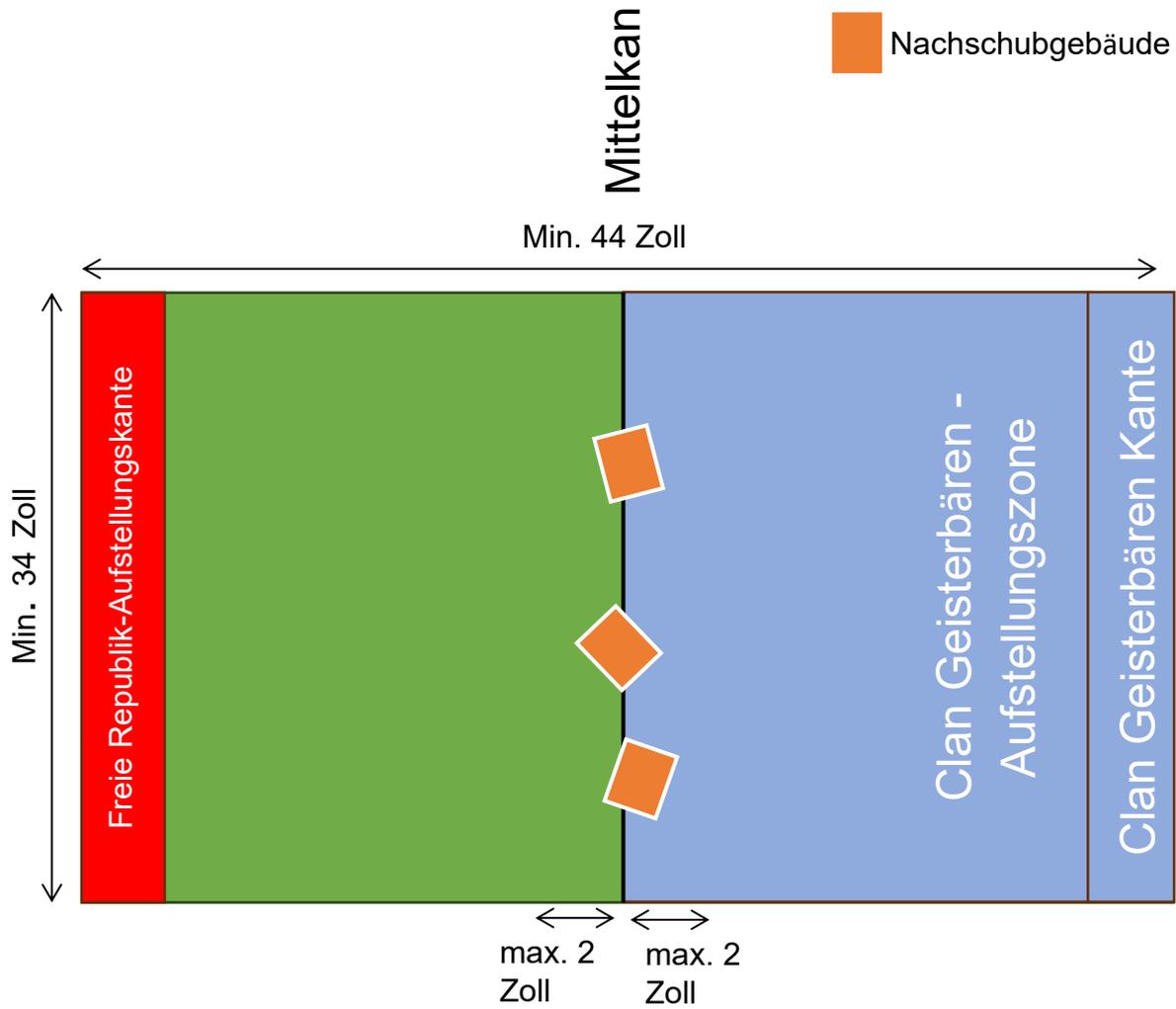
Kartenlayout „Verteidigung“



Mission: Nachschub zerstören

Hintergrundgeschichte: Die Clan Einheiten wurden im Hinterhalt vernichtend geschlagen. Die Freie Republik-Einheiten nutzen ihren Vorteil und greifen nun die Nachschubbasis des Clans an. Die Clans sind in Unterzahl, haben aber Verstärkung angefordert.		
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
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler darf +50 PV ins Feld führen (d.h. 300 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. Drei Nachschubgebäude werden im Bereich um 2 Zoll um die Mittellinie aufgestellt. Die Gebäude haben folgende Eigenschaften (Mittleres Militärbauwerk): CF-Wert (Strukturpunkte): 8 / Gewichtskapazität: 4	
Siegbedingungen Clan Geisterbären	Min. zwei der drei Nachschubgebäude sind nicht zerstört.	
Siegbedingungen Freie Republik Rasalhaag	Mindestens zwei Nachschubgebäude wurden zerstört.	
Einheitenaufstellung Clan Geisterbären (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten des Clans werden in der Clan-Hälfte der Spielfläche bis zur Mittellinie aufgestellt. Nur 100 PV (der möglichen 250 PV) stehen in Runde 1 zur Aufstellung bereit. Die restlichen 150 PV sind als Verstärkung im Anmarsch. Siehe Missionssonderregel „ Verstärkung “. Die Verstärkung trifft nach einem Verstärkungswert von 18 ein.	
Einheitenaufstellung Freie Republik Rasalhaag (Sieg dazu auch das Kartenlayout)	Die Freie Republik Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein.	

Kartenlayout „Nachschub zerstören“

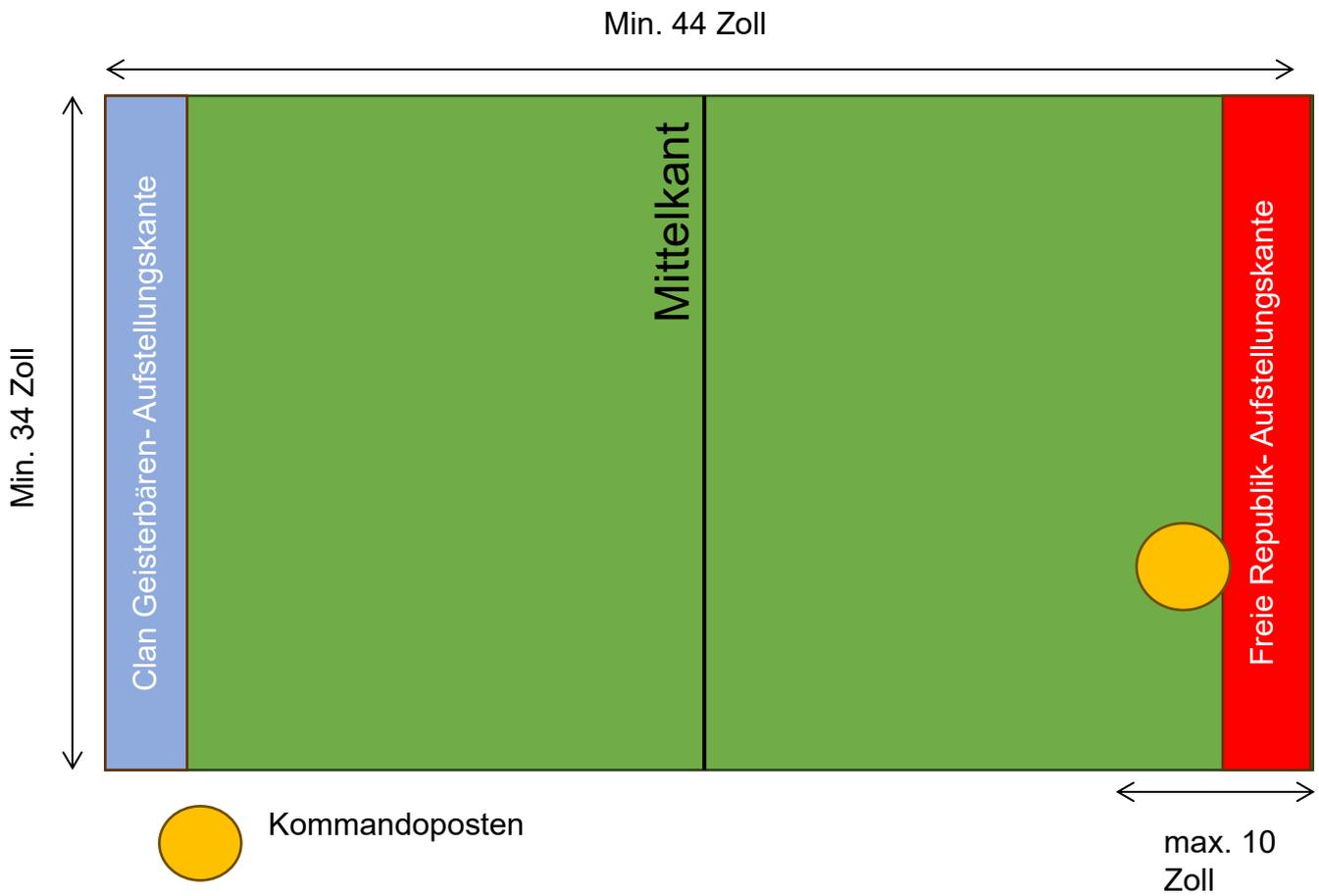




Mission: Angriff (1)

Hintergrundgeschichte: Die Clan Geisterbären sind weiterhin im Vorteil. Sie treten zum Angriff an und versuchen einen wichtigen Kommandoposten der Freien Republik auszuschalten. Die Einheiten der Freien Republik sind leicht in Unterzahl.		
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.	
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	Clan Geisterbären: 280 PV Freie Republik: 230 PV	
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	Würfel- ergebnis	Auswirkung
	1	Keine Auswirkungen
	2	+1 bei jedem Initiativwurf
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler darf +20 PV ins Feld führen
Hinweise zur Spießflächengestaltung (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 nur wenige kleine zusätzliche Gebäude. Der Spieler in der Rolle der Freien Republik platziert zusätzlich 1 Gebäude in seiner Aufstellungszone (10 Zoll von der Kante in Richtung der Mittellinie). Das Gebäude hat einen CF/Strukturwert von 5 und eine Gewichtskapazität von 2. Siehe dazu die Missionssonderregel „ Angriff (1) “.	
Siegbedingungen Clan Geisterbären	Der Kommandoposten ist zerstört	
Siegbedingungen Freie Republik Rasalhaag	Der Kommandoposten hat überlebt ODER 70% der Clan-Einheiten (gemessen am PV-Wert) sind zerstört oder zum Rückzug gezwungen worden (Force withdrawal).	
Einheitenaufstellung Clan Geisterbären (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Clan-Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein.	
Einheitenaufstellung Freie Republik Rasalhaag (Sieh dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Freie Republik Rasalhaag marschieren über deren Aufstellungskante ein.	

Kartenlayout „Angriff (1)“



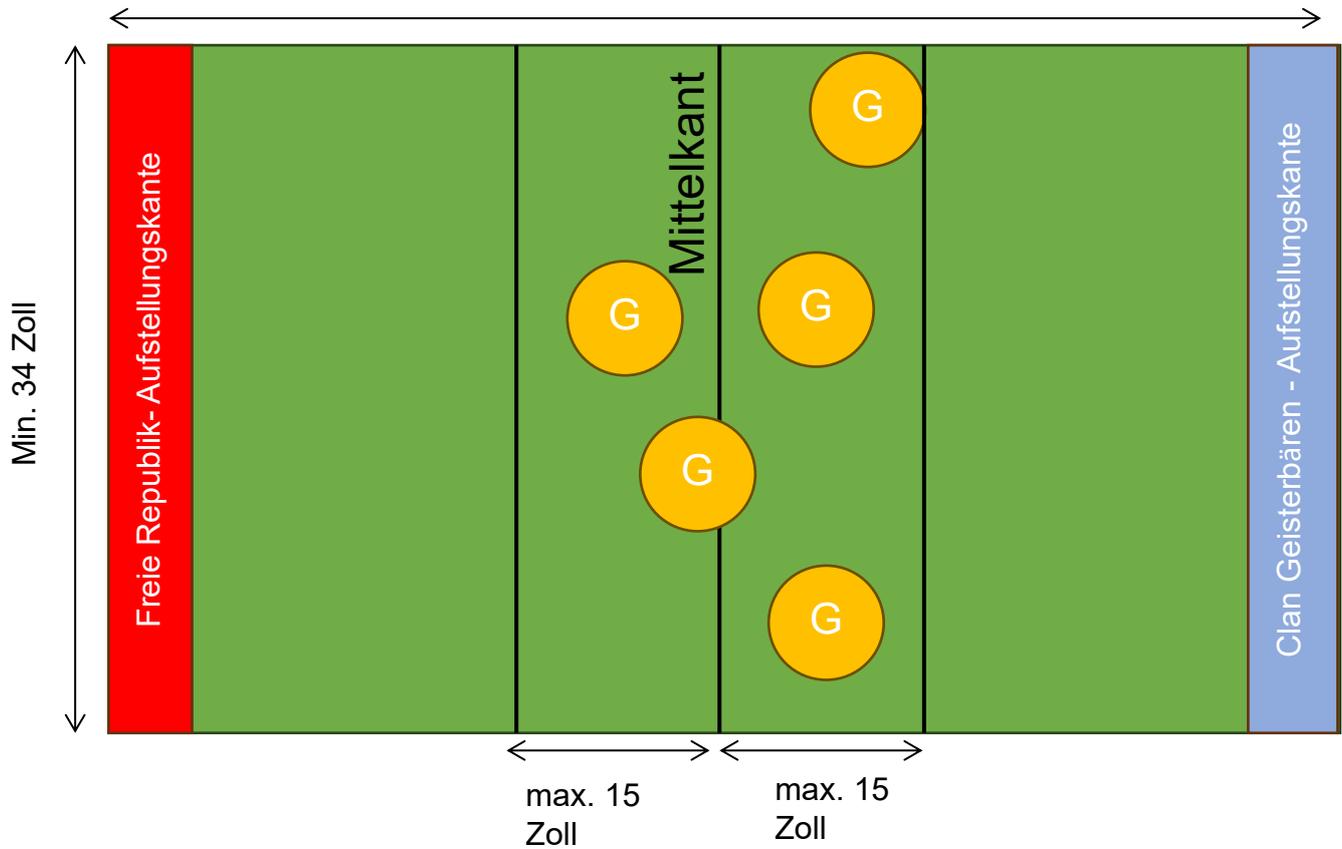
Mission: Aufklärung

Hintergrundgeschichte: Die Einheiten der Freie Republik Rasalhaag starten eine Aufklärungsmission, um Beobachtungsposten des Clan Geisterbären zu erkunden und wichtige Daten zu sichern.		
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
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler
	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: Landschaft 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. Der Spieler in der Rolle der Clan-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 CF/Strukturwert von 3 und eine Gewichtskapazität von 0. Siehe dazu die Missionssonderregel „ Angriff “ und „ Aufklärung “.	
Siegbedingungen Clan Geisterbären	Mind. zwei Beobachtungsposten sind am Missionsende nicht zerstört oder 70% der Freien Republik sind zerstört oder zum Rückzug gezwungen worden.	
Siegbedingungen Freie Republik Rasalhaag	Min. zwei der drei geheimen Beobachtungsposten müssen ausgekundschaftet <u>und</u> zerstört sein. (nur aus der Ferne zerstören ohne auskundschaften gilt als nicht zerstört!) Siehe dazu die Missionssonderregel „ Aufklärung “.	
Einheitenaufstellung Clan Geisterbären	Die Clan Geisterbären -Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein.	

Einheitenaufstellung Freie Republik Rasalhaag	Die Einheiten der Freie Republik Rasalhaag marschieren über deren Aufstellungskante ein.
--	--



Kartenlayout „Aufklärung“

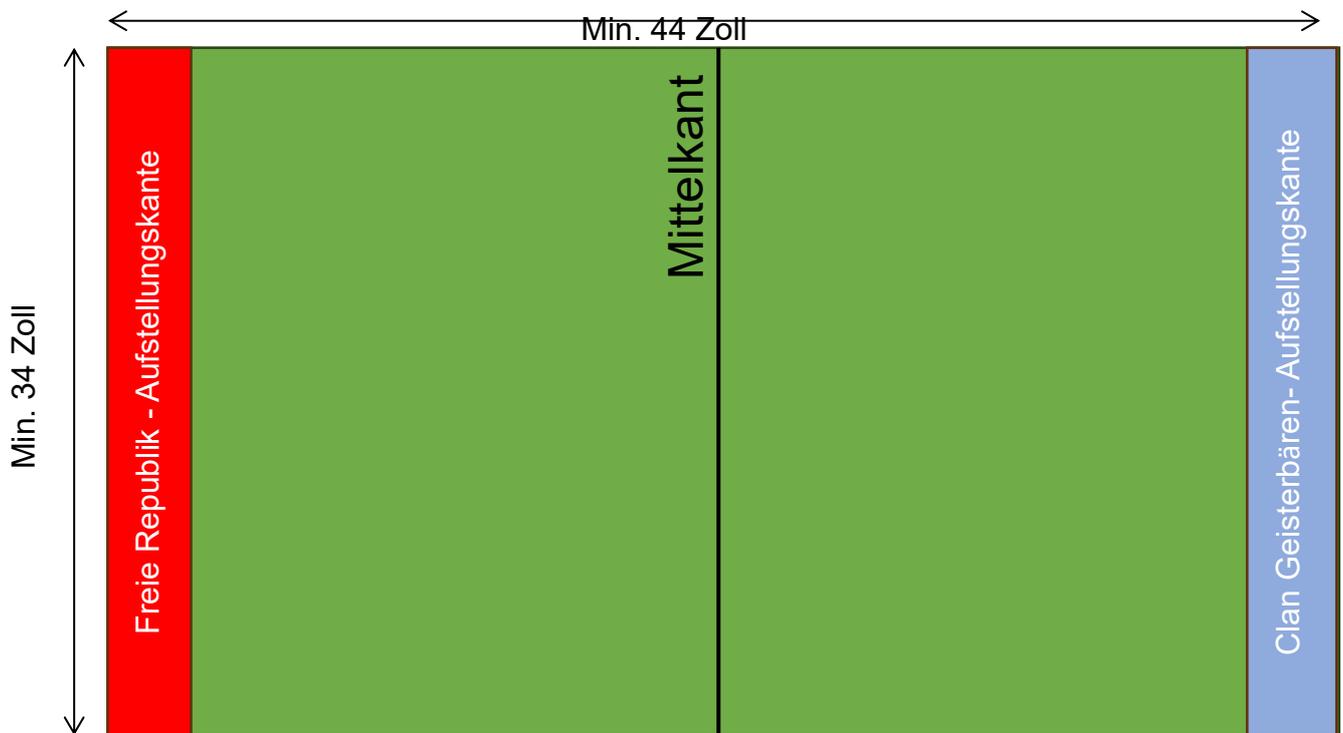


Basen können frei aufgestellt werden (innerhalb der +/- 15 Zoll-Zone von der Mittellinie)

Mission: Angriff (2)

Hintergrundgeschichte: Die Einheiten der Freien Republik treiben die Claner vor sich her. Um die Initiative zurückzugewinnen starten die Claner aber nun einen Gegenangriff. Die Freie Republik-Einheiten werden überrascht und stellen sich dem Kampf.		
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.	
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	Freie Republik: 290 PV Clan Geisterbären: 250 PV	
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	Würfel- ergebnis	Auswirkung
	1	80 PV von den Clan Einheiten kommen erst zum Start der Runde 3 auf dem Schlachtfeld (Clan-Aufstellungskante) an.
	2	+1 bei jedem Initiativwurf
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler darf +20 PV ins Feld führen
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. viele Gebäude prägen die Spielfläche.	
Siegbedingungen Clan Geisterbären	Min. 70% der Freie Republik Rasalhaag zerstören oder zum Rückzug gezwungen	
Siegbedingungen Freie Republik Rasalhaag	Min. 60% der Clan Geisterbären -Einheiten zerstören oder zum Rückzug gezwungen.	
Einheitenaufstellung Clan Geisterbären (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein.	
Einheitenaufstellung Freie Republik Rasalhaag (Sieh dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein.	

Kartenlayout „Angriff (2)“

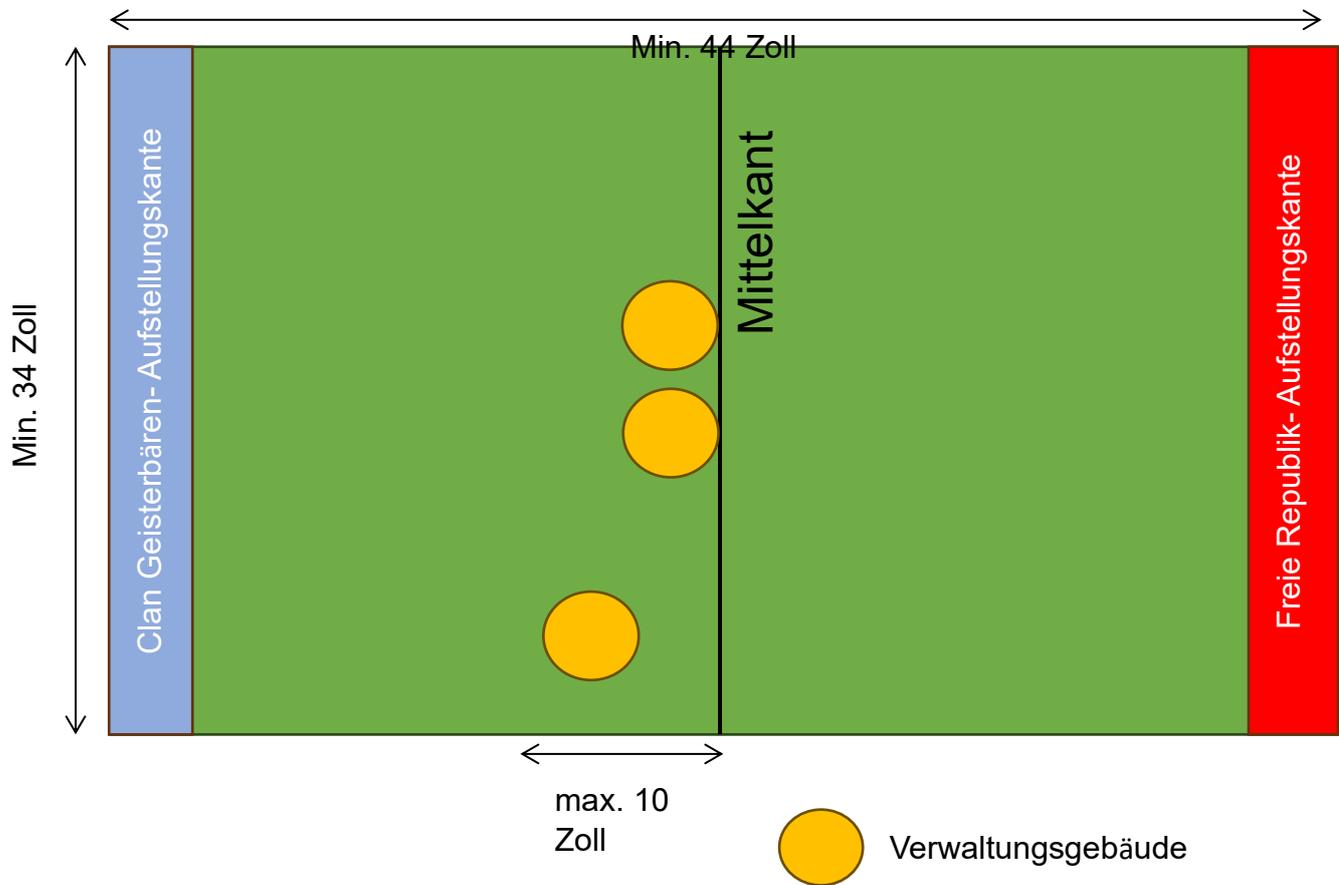




Mission: Eroberung

Hintergrundgeschichte: Die Clan Geisterbären sind weiterhin im Vorteil. Sie treten zum Angriff an und versuchen wichtige Verwaltungsgebäude der Freien Republik 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)	Clan Geisterbären: 300 PV Freie Republik: 300 PV	
Kampagneninitiative (1D6 Wurf des Spielers der die vorherige Mission gewonnen hatte)	Würfel- ergebnis	
	1	Keine Auswirkungen
	2	+1 bei jedem Initiativwurf
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler darf +30 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. Der Spieler in der Rolle der Freien Republik platziert zusätzlich 3 Gebäude in der Hälfte des Clans (Im Bereich 10 Zoll von der Mittellinie hin zur Kante des Clans). Die Gebäude haben einen CF/Strukturwert von 12 und eine Gewichtskapazität von 5. Siehe dazu die Missionssonderregel „ Angriff (1) “.	
Siegbedingungen Clan Geisterbären	Steht eine Einheit im direkten Kontakt zu einem Verwaltungsgebäude (und keine gegnerische Einheit), dann gilt dieses als erobert. Sobald am Ende einer Runde alle drei Verwaltungsgebäude erobert sind, hat Clan Geisterbären die Mission gewonnen. Oder wenn nach der achten Runden der Clan mehr Verwaltungsgebäude erobert, hat als die Freie Republik.	
Siegbedingungen Freie Republik Rasalhaag	Mindestens ein Verwaltungsgebäude ist unter Kontrolle der Freien Republik (Freie Republik kann Gebäude erobern/zurückerobern) <u>und</u> min. 40% der Claneinheiten sind zerstört oder zum Rückzug gezwungen.	
Einheitenaufstellung Clan Geisterbären	Die Clan-Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein.	
Einheitenaufstellung Freie Republik Rasalhaag	Die Einheiten der Freie Republik Rasalhaag marschieren über deren Aufstellungskante ein.	

Kartenlayout „Eroberung“

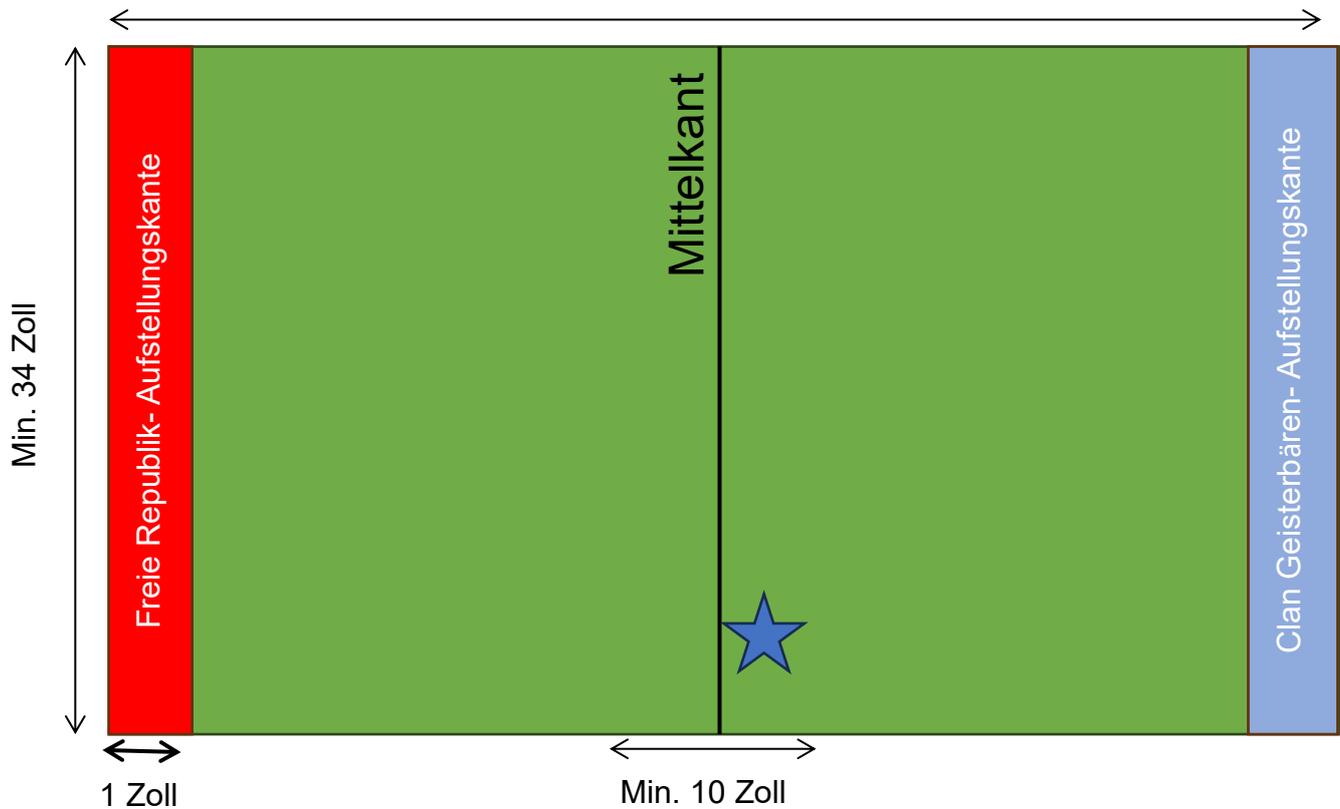


Mission: Bergung (Capture the Flag)

Hintergrundgeschichte: Ein Aufklärungsflieger wurde hinter den feindlichen Linien abgeschossen. Der Pilot ist verletzt (kann sich nichts selbst bewegen) und wartet auf seine Rettung. Er hat wichtige Aufklärungsinformationen für die Freie Republik bei sich.		
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 in den ersten zwei Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf in den ersten vier Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler 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. Der Pilot (Marker) wird im Bereich von 10 Zoll um die Mittellinie vom Spieler des Clans positioniert	
Siegbedingungen Clan Geisterbären	Der Pilot konnte hat nicht die Aufstellungszone der Freien Republik erreicht.	
Siegbedingungen Freie Republik Rasalhaag	Der Pilot wurde zu den eigenen Linien zurückgebracht. Siehe dazu die Missionssonderregeln „ Capture the Flag “	
Einheitenaufstellung Clan Geisterbären (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Clan-Einheiten marschieren über deren Aufstellungskante ein. 100 PV der Einheiten betreten in Runde 1 die Spielfläche. Die restlichen Einheiten treffen als Verstärkung ein. Verstärkungswert = 10. Siehe dazu die Missionssonderregel „ Verstärkung “.	
Einheitenaufstellung Freie Republik Rasalhaag (Sieg dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Freien Republik marschieren über deren Aufstellungskante ein. 150 PV der Einheiten betreten in Runde 1 die Spielfläche. Die restlichen Einheiten treffen als Verstärkung ein. Verstärkungswert = 12. Siehe dazu die Missionssonderregel „ Verstärkung “.	

Kartenlayout „Bergung“

Min. 44 Zoll

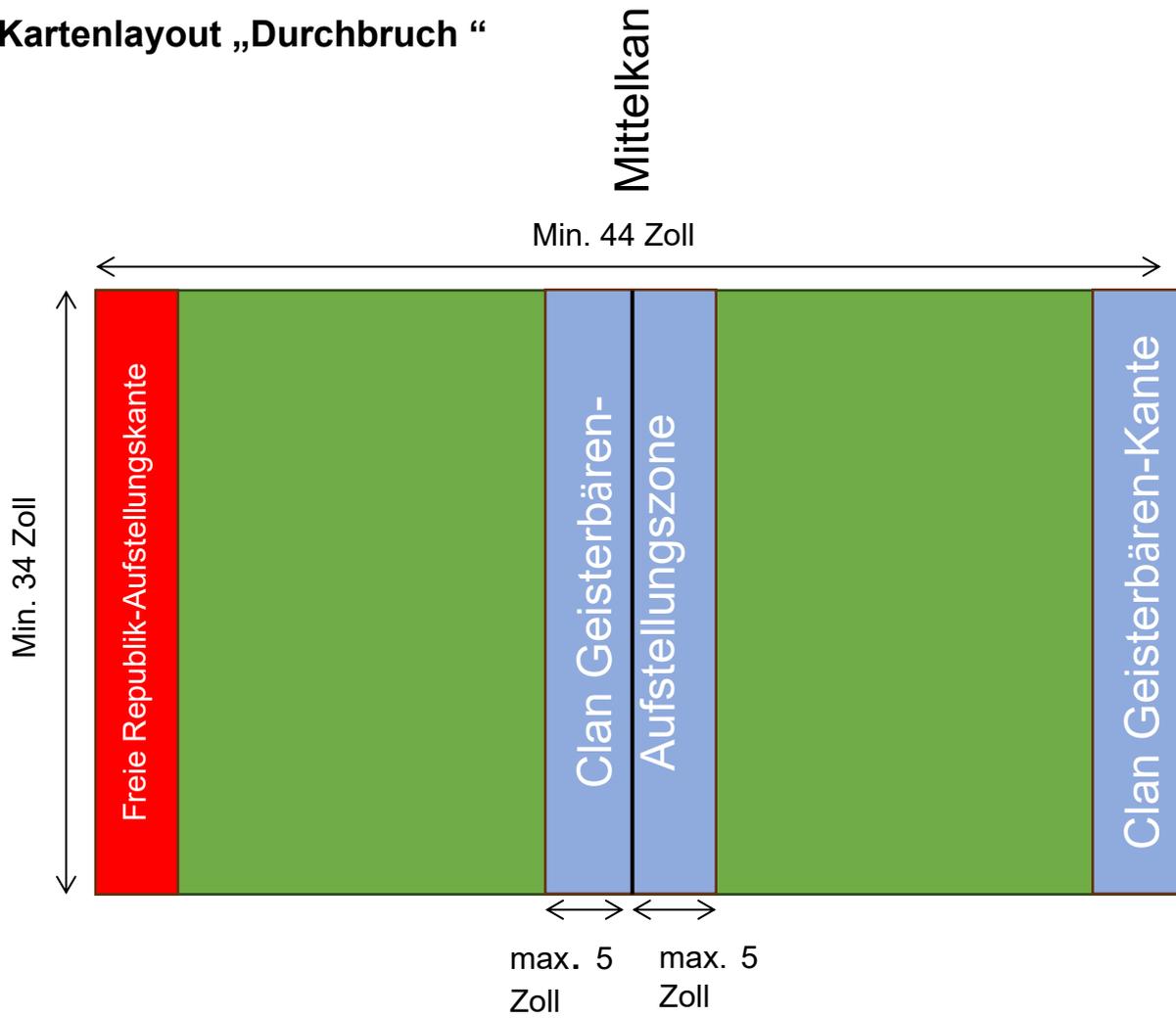


Der Pilot ist im Bereich von 10 Zoll um die Mittellinie positioniert.

Mission: Durchbruch

Hintergrundgeschichte: Die Einheiten der Freien Republik starten einen Durchbruchversuch zum Hauptquartier des Clans.															
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 Clan Geisterbären 150 PV Freie Republik Rasalhaag														
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 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 in den ersten vier Runden</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Keine Auswirkungen</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Der Spieler darf +20 PV ins Feld führen</td> </tr> </tbody> </table>	Würfel- ergebnis	Auswirkung	1	Keine Auswirkungen	2	+1 bei jedem Initiativwurf in den ersten beiden Runden	3	Keine Auswirkungen	4	+1 bei jedem Initiativwurf in den ersten vier Runden	5	Keine Auswirkungen	6	Der Spieler darf +20 PV ins Feld führen
	Würfel- ergebnis	Auswirkung													
	1	Keine Auswirkungen													
	2	+1 bei jedem Initiativwurf in den ersten beiden Runden													
	3	Keine Auswirkungen													
	4	+1 bei jedem Initiativwurf in den ersten vier Runden													
	5	Keine Auswirkungen													
6	Der Spieler darf +20 PV ins Feld führen														
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 Clan Geisterbären	Min. 50% der Einheiten der Freien Republik zerstören oder zum Rückzug gezwungen.														
Siegbedingungen Freie Republik Rasalhaag	Min. 30% der eigenen Einheiten (gemessen am PV-Wert) über die Clan-Aufstellungskante bewegt.														
Einheitenaufstellung Clan Geisterbären (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten des Clan Geisterbären werden im Bereich +/- 5 Zoll um die Mittellinie aufgestellt.														
Einheitenaufstellung Freie Republik Rasalhaag (Sieh dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Freien Republik marschieren über deren Aufstellungskante ein.														

Kartenlayout „Durchbruch“

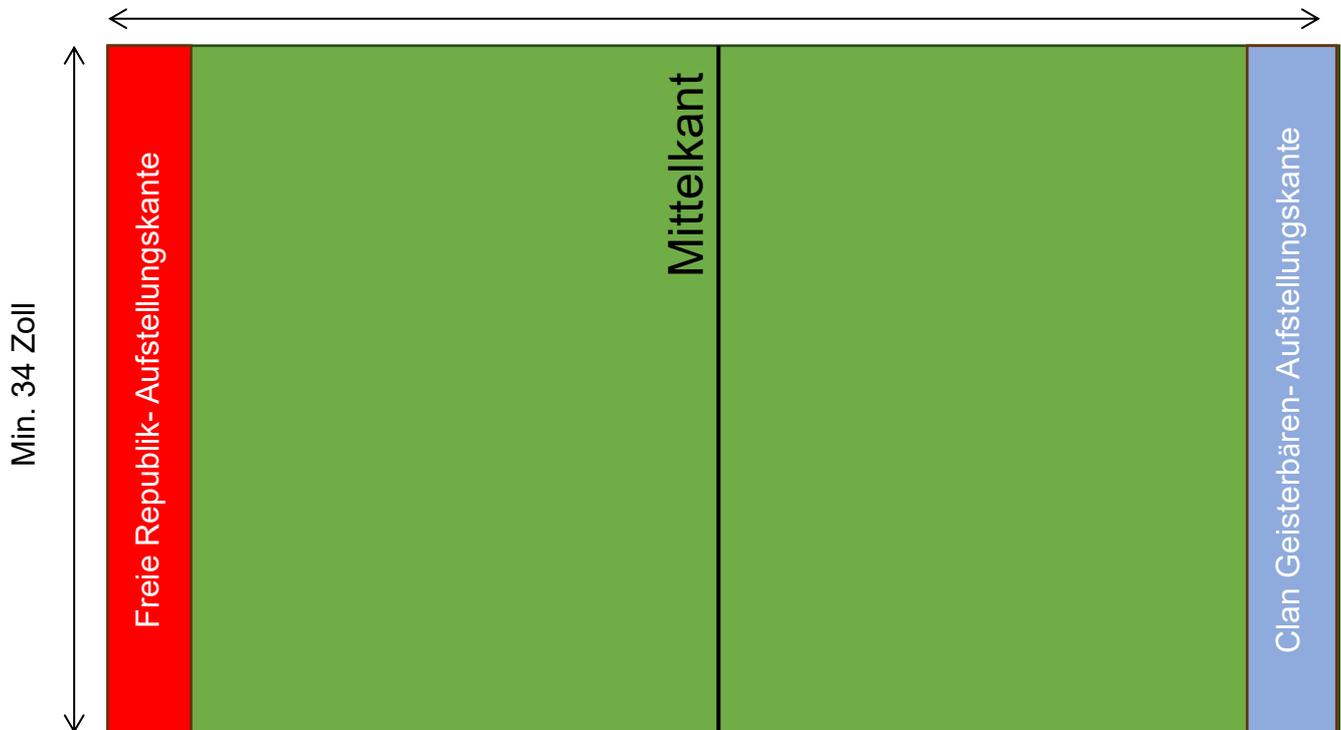


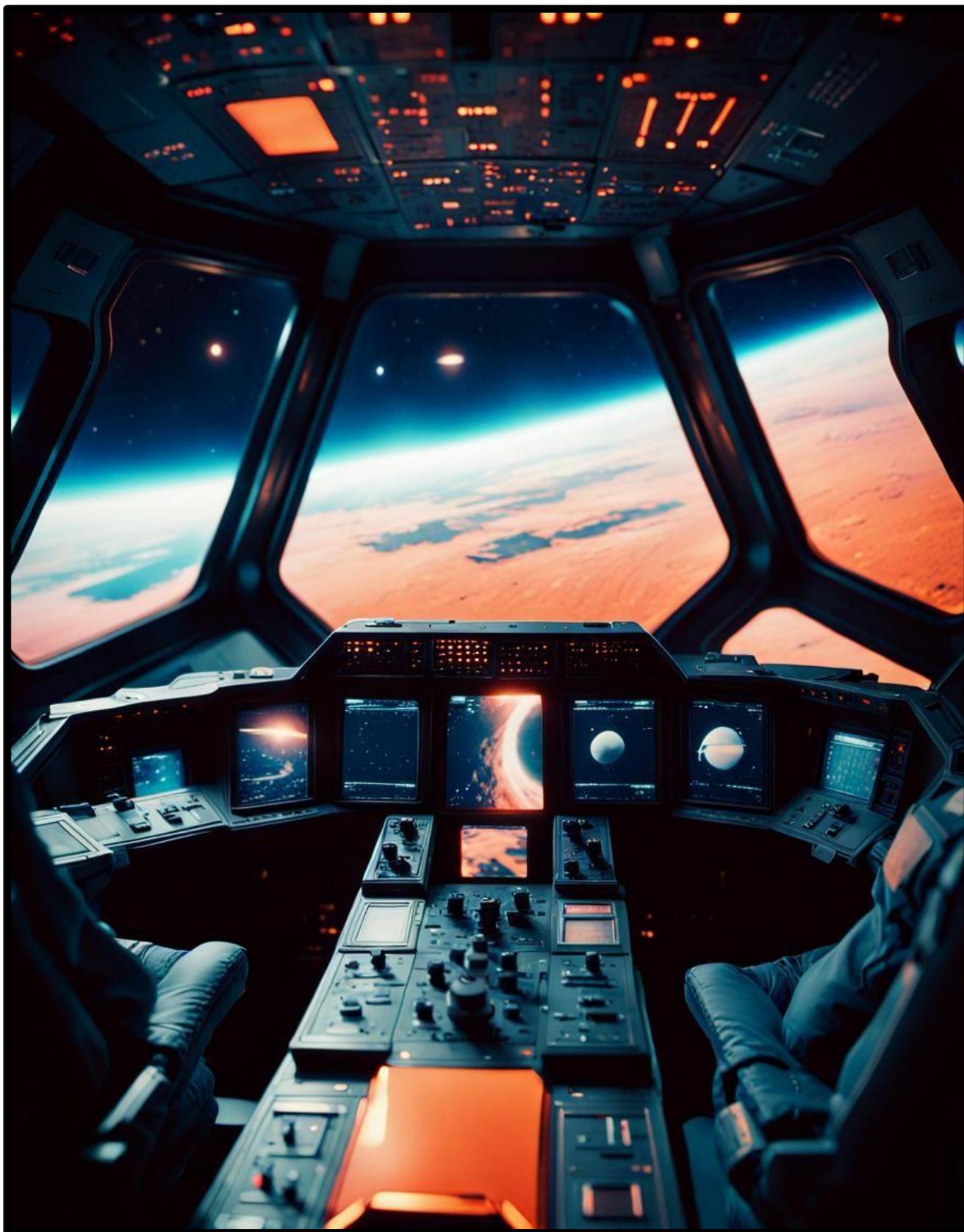
Mission: Zerstörung

Hintergrundgeschichte: Die Einheiten der Freien Republik Rasalhaag rüsten sich zu einem letzten Kampf. Mit einem letzten Schlag soll die Clan Invasion endgültig gestoppt, und der Clan Geisterbären vom Planeten vertrieben werden.		
Dauer der Mission	Max. 8 Runden oder bis einer der Spieler seine Siegbedingung erreicht hat.	
Einsetzbare PV je Seite (ggf. Wertänderung durch Kampagneninitiativwurf)	Clan Geisterbären 250 PV Freie Republik Rasalhaag: 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 in den ersten drei Runden
	3	Keine Auswirkungen
	4	+1 bei jedem Initiativwurf für den Spieler in den ersten fünf Runden
	5	Keine Auswirkungen
	6	Der Spieler darf +20 PV ins Feld führen
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 Clan Geisterbären	Mindestens 50% der Clan-Einheiten sind nicht zerstört oder zum Rückzug gezwungen <u>und</u> der VIP-BattleMech wurde nicht zerstört oder zum Rückzug gezwungen	
Siegbedingungen Freie Republik Rasalhaag	Mindestens 50% der Clan-Einheiten sind zerstört oder zum Rückzug gezwungen. Oder mindestens 50% der Clan-Einheiten sind zerstört oder zum Rückzug gezwungen <u>und</u> der VIP-Mech wurde dabei zerstört.	
Einheitenaufstellung Clan Geisterbären (Siehe dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Clan Geisterbären marschieren über deren Aufstellungskante ein. Der Clan-Spieler bestimmt öffentlich einen BattleMech als VIP-BattleMech, den er beschützen muss.	
Einheitenaufstellung Freie Republik Rasalhaag Einheiten (Sieh dazu auch das Kartenlayout)	Die Einheiten der Freien Republik Rasalhaag marschieren über deren Aufstellungskante ein	

Kartenlayout „Zerstörung“

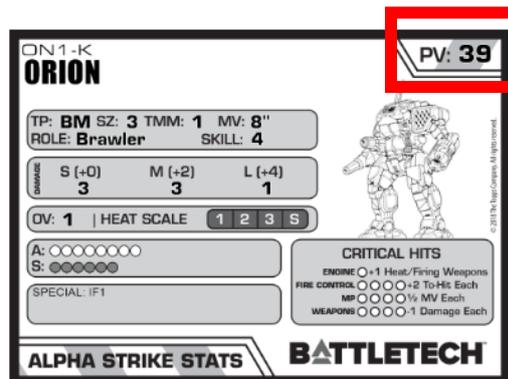
Min. 44 Zoll





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 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)

LOS: Line of Sight (Sichtlinie)

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

<https://mechstrategen.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

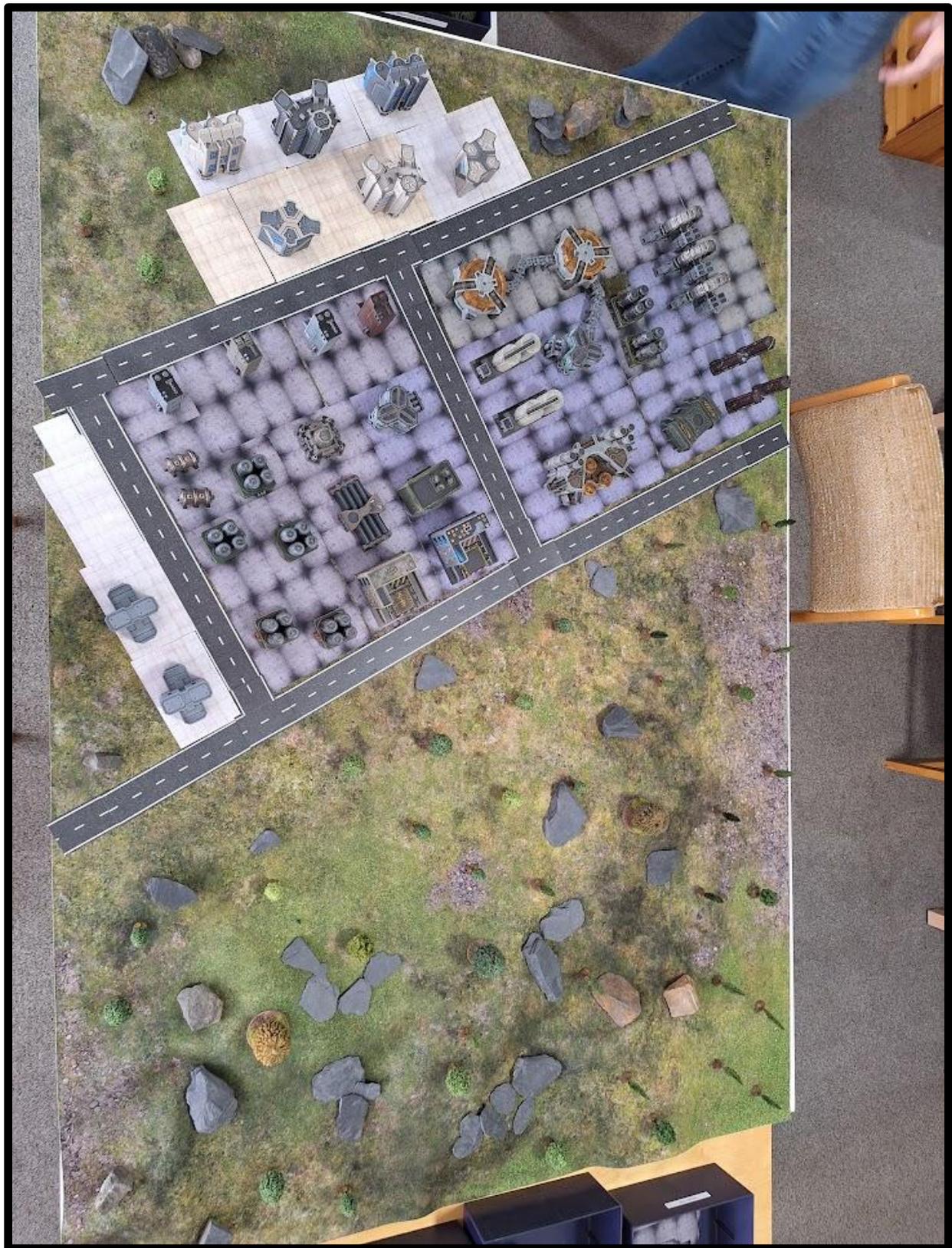


Abbildung 7: Urbanes Gelände: Bildquelle: Strategiespielfreunde Bad Emstal e.V.



Abbildung 8: Urbanes Gelände: Bildquelle: Xinthius

10. Anhang: Quick Sheets

Kampagnenregeln

Allgemein
Alle Einheiten unterliegen generell der Regel „Forced Withdrawal
Alle Piloten starten in die erste Mission der Kampagne mit einem maximalen Skillwert von 4.
Innerhalb einer Mission kann max. eine Einheit mit dem Skill von 1 und zwei Einheiten mit dem Skill von 2 eingesetzt werden. Alle anderen Einheiten müssen einen Skillwert von 3 oder mehr (schlechter) haben
Jeder Spieler startet mit sechs (6) Reparaturkits in die Kampagne.

Wetter	
Das Wetter wird vor jeder Mission ausgewürfelt	
Würfelwert	Auswirkung
2 oder 3	Pechschwarze Nacht mit Gewittersturm. LOS max. 6 Zoll – Nur short range Angriffe oder indirektes Feuer möglich
4 oder 5	Nacht, Schneesturm. LOS max. 16 Zoll
5 oder 6	Nebel. LOS max. 24 Zoll
7 oder 8	Dämmerung, Morgengrauen, Regen (sintflutartig): LOS max. 30 Zoll
8 oder 9	Regen, Schneeschauer: LOS max. 42 Zoll
>9	Normales Tageslicht LOS max. 120 Zoll

Überleben von Einheiten	
Alle Einheiten, welche in einer Mission zerstört werden, müssen ein „Überlebenswurf“ für den Piloten absolvieren. Mit einem W6 wird gewürfelt.	
Würfelwert	Auswirkung
1	Pilot tödlich verwundet. Die Einheit hat im nächsten Einsatz (siehe Reparatur von Einheiten) wieder den Skill von 4
6	Pilot verwundet. In der nächsten Mission, in der die Einheit zum Einsatz kommt, muss ein Ersatzpilot mit dem Skill 4 die Einheit steuern (oder mit dem aktuellen Wert, wenn die Einheit einen Skillwert von >4 hatte). Erst in der übernächsten Mission hat die Einheit wieder ihren ursprünglichen Piloten mit dessen Skillwert.
2 bis 5	Keine Auswirkungen auf den Piloten. Er konnte sich erfolgreich aus der zerstörten Einheit retten

Erfahrung	
Jede Einheit, welche nicht zerstört wurde, und die mindestens eine gegnerische Einheit in der Mission zerstört hat, führt einen „Erfahrungswurf“ mit zwei W6 Würfeln aus.	
Würfelwert	Auswirkung
3 bis 11	Skill Level bleibt konstant (kein Erfahrungsgewinn)
2 oder 12	Skill Level der Einheit erhöht sich ab der nächsten Mission um +1
Es können max. zwei Einheiten je Spieler und Mission eine Skill-Level Erhöhung erringen. Der jeweilige Spieler muss entscheiden in welcher Einheitenreihenfolge er die Erfahrungswürfe durchführt.	

Reparatur von Einheiten	
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.	
Beschädigte Einheiten sind zu Beginn der nächsten Mission wieder voll einsatzbereit.	
Alle Einheiten, welche in einer Mission durch eine Munitionsexplosion oder durch Cockpittreffer zerstört werden (Kritische Treffer), können für die nächste zwei Mission der Kampagne nicht genutzt werden (keine Feldreparatur möglich).	
o Für Fahrzeuge bei den kritischen Treffern für „Munitionsexplosion“ oder „Crew Killed“.	
Nach zwei Missionen „Pause“ sind die Einheiten wieder einsatzbereit.	
Eine zerstörte Einheit kann durch das Verwenden eines „Reparaturkits“ am Ende der Mission sofort wieder für die nächste Mission einsatzbereit gemacht werden. Die Anzahl der noch verfügbaren Reparaturkits des Spielers verringert sich dadurch um 1.	