



# Krieg um Welten

Strategische Kampagnenregeln einfach gestaltet  
für Alpha Strike.

Sören  
Spieckermann

## Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Urheberrecht & Markenschutzhinweis	4
Einleitung "Strategische Kampagnenregeln"	5
Glossar der Begriffe	5
1. Überblick	6
2. Spielmaterialien	6
3. Aufbau der Kampagne	7
4. Strategische Runden	9
5. Siegbedingungen	12
6. Erweiterte Regeln	15
7. Verwaltung und Dokumentation	22
8. Rundenübersicht (Kurzfassung)	22
9. Balancing-Hinweise	23

# Krieg um Welten

10. Ortstypen & Missionsarten	24
11. Gebäude	39
12. Taktisches Gefecht	43
13. Abschließende Hinweise	44
Nachwort	45
Weiterführende Quellen & nützliche Tools	46

## Vorwort

*Der Krieg in BattleTech endet nie – er verändert nur die Ebene, auf der er geführt wird.*

Während sich die bekannten Tabletop-Regeln von *BattleTech* auf das taktische Gefecht zwischen einzelnen Einheiten konzentrieren, öffnet dieses Regelwerk die Tür zur nächsten Stufe: dem **strategischen Krieg um ganze Planeten**.

In „**Krieg um Welten**“ treten Kommandeure gegeneinander an, um in groß angelegten Kampagnen Armeen zu bewegen, Versorgungslinien zu sichern, Städte zu erobern und kritische Infrastrukturen zu zerstören.

Jeder Zug, jeder Angriff und jede Entscheidung kann über den Verlauf des gesamten Feldzugs entscheiden – und manchmal über den Ausgang des Krieges selbst.

Dieses System wurde entwickelt, um **BattleTech Alpha Strike** um eine strategische Ebene zu erweitern, ohne den Spielfluss zu bremsen. Es bietet klare Mechanismen für Bewegung, Logistik und Kampf, bleibt aber flexibel genug, um sich jeder Hausregel, Spielgröße oder Fraktion anzupassen. Die Kampagne kann dabei von zwei oder mehr Spielern gespielt werden.

Besonders der Aspekt der **geheimen Missionsziele** verleiht jeder Kampagne eine zusätzliche Dimension. Kein Spieler weiß genau, welche Absichten sein Gegner verfolgt – ist er hier, um Städte zu halten, Industriezentren zu sabotieren oder dein Hauptquartier zu stürmen? Nur wer seine Züge geschickt tarnt, Versorgungslinien schützt und Initiative beweist, wird den Krieg um den Planeten gewinnen.

Dieses eBook richtet sich an alle, die BattleTech nicht nur **spielen**, sondern **erleben** möchten: an Kommandeure, Strategen, Spielleiter und Gruppen, die ihre Gefechte in einen größeren Kontext einbetten wollen.

Ich wünsche dir viel Erfolg beim Aufbau deines Imperiums – und mögen deine Mechs nie ohne Nachschub dastehen.

– Sören Spieckermann von [Mechstrategen.de](http://Mechstrategen.de)

## Urheberrecht & Markenschutzhinweis

BattleTech, BattleTech: Alpha Strike, MechWarrior, 'Mech, MechWarrior Online, Catalyst Game Labs, sowie alle dazugehörigen Logos, Fraktionsnamen, Einheitenbezeichnungen, Illustrationen, Begriffe und visuellen Designs sind eingetragene Marken oder urheberrechtlich geschützte Inhalte der Topps Company, Inc., und werden unter Lizenz durch Catalyst Game Labs (ein Imprint von InMediaRes Productions, LLC) verwendet.

**Dieses Werk ist ein nicht-kommerzielles Fanprojekt und steht in keiner offiziellen Verbindung zu Catalyst Game Labs oder der Topps Company, Inc.**

Alle Marken- und Urheberrechte verbleiben bei ihren jeweiligen Eigentümern.

Der Inhalt dieses Regelwerks, einschließlich aller Texte, Tabellen, Szenarien, Missionsbeschreibungen und ergänzenden Spielmechaniken, wurde von mir und Fan-Community erstellt und dient ausschließlich der Erweiterung und Unterstützung des BattleTech-Tabletopspiels im privaten, nicht-kommerziellen Rahmen.

Dieses Regelwerk darf frei geteilt, ausgedruckt und im Rahmen privater oder öffentlicher Spieleveranstaltungen genutzt werden, sofern keine kommerzielle Nutzung erfolgt und der ursprüngliche Urhebervermerk erhalten bleibt.

## Einleitung "Strategische Kampagnenregeln"

Dieses Regelwerk beschreibt ein strategisches Kampagnensystem für *BattleTech*, das Bewegungen, Versorgung, Nachschub und Gefechte auf einer Planetenkarte abbildet.

Jede **Kampfgruppe** repräsentiert mehrere taktische Formationen (z. B. Lanzen, Sterne oder Level II) und steht für eine operative Streitmacht.

Das Ziel: den Planeten durch Planung, Logistik und taktisches Geschick zu erobern oder zu verteidigen.

## Glossar der Begriffe

Begriff	Bedeutung
Kampfgruppe	Eine operative Streitmacht, bestehend aus mehreren Formationen. Sie bewegt sich, kämpft und hält Orte. Die Zusammensetzung und der Zustand einer Kampfgruppe ist allen Spielern zu jeder Zeit transparent
Formation	Eine taktische Untereinheit (z. B. Lanze, Stern, Level II) nach BattleTech-Standard.
Ort	Ein Punkt auf der Planetenkarte (z. B. Stadt, Raumhafen, Stützpunkt).
Straßenverbindung	Eine Linie, die zwei Orte verbindet und Bewegung ermöglicht.
Versorgungslinie	Eine durch eroberte Orte verbundene Route zum eigenen Nachschubzentrum.
Kampagnenziele	Siegbedingung eines Spielers, die meist geheim bleibt.
Kommando-Mech	Ein vom Spieler vor einem Gefecht definierte Einheit innerhalb einer Kampfgruppe. Diese beinhaltet den Kommandeur der Kampfgruppe.
Einheit	Ein einzelner Battlemech bzw. Fahrzeug oder Infanterie/BattleArmor

## 1. Überblick

Dieses System kombiniert strategische Planung mit taktischen Gefechten.

Spieler befehligen Kampfgruppen, die sich über eine Karte bewegen, Orte erobern und gegnerische Truppen bekämpfen.

Jede Kampagne verfolgt ein übergeordnetes Ziel – etwa die vollständige Kontrolle über den Planeten oder die Vernichtung gegnerischer Streitkräfte.

Das Spiel gliedert sich in **Strategische Runden**, in denen Initiative, Bewegung, Kämpfe und Nachschub verwaltet werden.

Die **taktischen Gefechte** der Kampagne werden mit *BattleTech: Alpha Strike* ausgetragen. Jeder Spieler hat in einem Gefecht jederzeit die Möglichkeit sich zurückzuziehen. Zum Beispiel um unnötige Beschädigungen in einer ausichtslosen Lage zu vermeiden.

Eine Kampagne kann von zwei oder mehr Spielern gespielt werden. Bei mehr als zwei Spielern werden die Kampfgruppen einer Seite zwischen den Spielern dieser Seite aufgeteilt.

## 2. Spielmaterialien

- Eine **Planetenkarte** mit Orten, Ortstypen und Verbindungsstraßen
- **Kampfgruppenmarker** für jede Fraktion
- **Kontrollmarker** für eroberte Orte
- **Kampagnenziele** und Missionskarten
- **Ortstypen & Missionen**

## 3. Aufbau der Kampagne

Eine Kampagne spielt auf einer **Planetenkarte**, die das Schlachtfeld auf strategischer Ebene darstellt.

### 3.1 Armeegröße

Vor Beginn der Kampagne wird festgelegt, wie viele Einheiten jede Seite insgesamt besitzt.

Diese Gesamtmenge bestimmt den strategischen Umfang der Streitkräfte.

- Jede Seite teilt ihre Einheiten in **Formationen** (z. B. Lanzen, Sterne, Level II) ein.
- Aus diesen Formationen werden **Kampfgruppen** gebildet, die sich auf der Karte bewegen. Die Anzahl der Kampfgruppen ist nicht beschränkt. Für jede Kampfgruppe bestimmt der Spieler einen Kommando-Mech.
- Eine Kampfgruppe besteht in der Regel aus 2–5 Formationen. Mindestens jedoch aus einer Formation.

**Große Richtwerte (kann man gerne davon abweichen):**

Kampagnengröße	Anzahl Einheiten je Spieler (ca.)	Formationen je Kampfgruppe	Gesamt PV (ca.)
Klein	24	2–3	800 PV
Mittel	60	3–5	2000 PV
Groß	120+	5+	4000+ PV

Für eine Kampfgruppe sollte man Einheiten im Bereich von etwa 200 bis 350 PV einplanen. Da immer nur ein Gefecht gleichzeitig ausgetragen wird, ist es nicht notwendig, alle Einheiten aller Kampfgruppen als Miniaturen zur Verfügung zu haben. Es genügt, wenn man genügend geeignete Miniaturen hat, um die in einem Gefecht mit den Kampfgruppen benötigten Einheiten abzudecken. Beachte dabei, dass auch mehr als eine Kampfgruppe an einem Gefecht teilnehmen kann.

Grundsätzlich können alle Arten von Einheiten (BattleMechs, Fahrzeuge, Panzer, Infanterie, VOTLs,...) genutzt werden.

# Krieg um Welten

## Optionale Regel:

Spieler dürfen Reserven bilden. Diese können später z.B. über kontrollierte Raumhäfen oder Versorgungsstützpunkte genutzt werden zerstörte Einheiten zu ersetzen.

## 3.2 Erstellung oder Auswahl der Planetenkarte

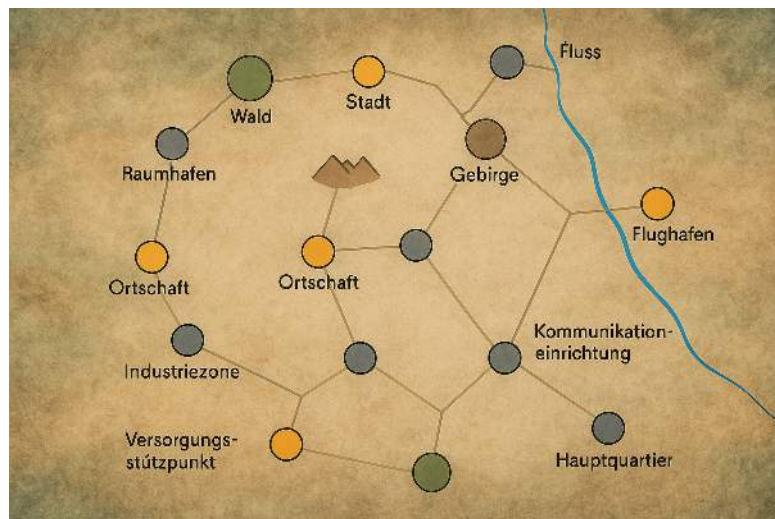
1. Auf der Karte werden **Orte mit ihren Ortstypen** (z. B. Stadt, Stützpunkt, Raumhafen) platziert.
2. Diese Orte werden durch **Straßenverbindungen** miteinander verbunden.
3. Optional können **Geländezeichen** (Gebirge, Wälder, Flüsse, Sumpf) eingetragen werden.

### Freie Kampagne:

Spieler erstellen Karte und Ortstypen gemeinsam.

### Vordefinierte Kampagne:

Eine Kampagnenbeschreibung gibt Karte, Orte, Verbindungen und Startpositionen vor.



## 3.3 Startaufstellung

- Der **Verteidiger** platziert seine Kampfgruppen auf beliebigen Orten der Karte.
- Der **Angreifer** wählt **2–3 Landezonen** (meist Raumhäfen oder Städte).
- Wählt der Angreifer einen Ort als Landezone in dem sich eine feindliche Kampfgruppe befindet, kommt es automatisch zum Kampf. Der Angreifer wählt bis zu 50% der PV (Punktwert) seiner Kampfgruppe. Der Rest trifft als Verstärkung zu Beginn von Runde 3 ein.

## 4. Strategische Runden

Jede Runde besteht aus vier Phasen:

- Initiative
- Bewegung
- Kampf
- Abschluss

### 4.1 Initiativphase

- Beide Spieler würfeln 2W6.
- Der Spieler mit dem niedrigeren Ergebnis beginnt die Bewegungsphase.
- Danach ziehen die Spieler abwechselnd je eine Kampfgruppe, bis alle bewegt wurden.
- Modifikatoren (z. B. Kommandopunkte, Aufklärung) können das Ergebnis beeinflussen.



## 4.2 Bewegungsphase

Kampfgruppen dürfen sich entlang einer Straßenverbindung zu einem angrenzenden Ort bewegen.

### Bewegungsregeln:

- Bewegung durch feindlich besetzte Orte ist nicht erlaubt.
- Bis zu zwei eigene Kampfgruppen dürfen in einem Ort stehen. Wird der Ort angegriffen, verteidigen alle gemeinsam.
- Geländearten können Bewegungskosten oder Reichweiten beeinflussen.

### Reorganisation eigener Kampfgruppen:

- **Neuaufstellung:** Formationen (Lanzen/Sterne) werden beliebig zwischen den anwesenden Kampfgruppen verschoben.
- **Aufspaltung:** Eine große Kampfgruppe wird in mehrere kleinere Kampfgruppen aufgeteilt.
- **Zusammenlegung:** Mehrere kleine Kampfgruppen werden zu einer größeren fusioniert.

### Ablauf & Einschränkungen:

- **Zeitpunkt:** Die Reorganisation kann entweder vor der Bewegung (am Startort) oder nach der Bewegung (am Zielort) durchgeführt werden.
- **Kein Angriff:** Kampfgruppen, die in dieser Runde reorganisiert wurden (sowohl die aktive als auch die passive Gruppe), dürfen in der aktuellen Runde keinen Angriff auf feindliche Orte oder Einheiten initiieren.
- **Verteidigung:** Werden reorganisierende Gruppen vom Gegner angegriffen, sind sie voll verteidigungsfähig.



## 4.3 Kampfphase

Treffen Kampfgruppen beider Seiten in einem Ort aufeinander, wird dort ein Gefecht ausgetragen.

Gespielt wird mit den Regeln von *BattleTech: Alpha Strike*. Entweder Quick-Start-Regeln oder Regeln der Commander's Edition.

Die Missionsart ergibt sich aus dem Ortstyp (siehe Kapitel 10).

### Ergebnis des Gefechts:

- **Sieger:** verbleibt mit seiner Kampfgruppe im Ort.
- **Verlierer:** zieht sich entlang einer Straßenverbindung in einen angrenzenden Ort, der nicht von Feinden kontrolliert wird und das Stapellimit nicht überschreitet. Ort zurück.  
Gibt es keinen freien Ort, darf er über eine zweite verbundene Straße ausweichen.  
Ist keine Route frei, gilt die Gruppe als eingekesselt und vernichtet.

## 4.4 Abschlussphase

### 1. Kontrolle über Orte:

Steht am Ende der Runde mindestens eine Kampfgruppe eines Spielers in einem Ort, gilt dieser als erobert.

Der Ort bleibt kontrolliert, bis eine gegnerische Kampfgruppe ihn übernimmt.

### 2. Verwaltung:

- Reparaturen
- Versorgung und Nachschub prüfen
- Verstärkungen einsetzen
- Siegbedingungen kontrollieren

## 5. Siegbedingungen

Zu Beginn der spannenden Kampagne erhält jeder Spieler eine geheime Siegbedingung, die durch einen strategischen Würfelwurf bestimmt wird.

Diese besondere Siegbedingung bleibt dem Gegner bis zur Erfüllung oder bis zum Ende des Spiels verborgen und unbekannt.

Die Siegbedingungen repräsentieren eine Vielzahl unterschiedlicher strategischer Ziele – von territorialer Kontrolle über die gezielte Zerstörung gegnerischer Kräfte bis hin zu bedeutenden logistischen Erfolgen, die den Ausgang des Spiels entscheidend beeinflussen können.



# Krieg um Welten

Wurf (1W12)	Zieltyp	Beschreibung
1 – „Eiserne Faust“	<b>Zerstörung des Feindes</b>	Der Spieler gewinnt, wenn er mindestens 75 % der gegnerischen Kampfgruppen vernichtet oder kampfunfähig macht.
2 – „Verbrannte Erde“	<b>Zerstörung der Infrastruktur</b>	Der Spieler gewinnt, wenn er mindestens drei feindlich kontrollierte Orte zerstört oder dauerhaft unbrauchbar macht (z. B. Industriezone, Versorgungsstützpunkt, Kommunikationseinrichtung).
3 – „Stärke durch Opfer“	<b>Durchhalten</b>	Der Spieler gewinnt, wenn nach Runde 10 noch mindestens 60 % seiner ursprünglichen Einheiten aktiv und versorgt sind.
4 – „Gegen-offensive“	<b>Zurückschlagen</b>	Der Spieler gewinnt, wenn er mindestens fünf Orte zurückeroberiert, die zuvor vom Gegner eingenommen wurden.
5 – „Versorgungsnetzwerk“	<b>Logistische Vorherrschaft</b>	Der Spieler gewinnt, wenn er mindestens drei verbundene Versorgungsstützpunkte oder Industriezentren kontrolliert.
6 – „Geheimbasis“	<b>Schutz wichtiger Einrichtung</b>	Der Spieler wählt nach Runde eins (geheim) einen Ort (muss ein ursprünglich feindlicher Ort sein). Wird dieser bis zum Spielende gehalten, gewinnt er automatisch.
7 – „Rettungsmission“	<b>Evakuierung</b>	Der Spieler gewinnt, wenn er mindestens zwei Kampfgruppen erfolgreich über einen Raumhafen evakuiert (z. B. durch Missionssieg in Raumhafen-Gefechten).

# Krieg um Welten

Wurf (1W12)	Zieltyp	Beschreibung
8 – „Schlüsselpositionen“	<b>Kontrolle über strategische Orte</b>	Der Spieler gewinnt, wenn er mindestens vier strategisch wichtige Orte (Raumhafen, HQ, Industriezone, Versorgungsstützpunkt) kontrolliert.
9 – „Eroberungskampagne“	<b>Territoriale Dominanz</b>	Der Spieler gewinnt, wenn er mehr als die Hälfte aller Orte auf der Karte kontrolliert.
10 – „Durchbruch“	<b>Strategische Linie</b>	Der Spieler gewinnt, wenn er eine ununterbrochene Linie erobter Orte von einem eigenen Raumhafen bis zur einem Versorgungsstützpunkt bilden kann. Die Linie muss min. 4 Orte auf dem direkten Weg beinhalten.
11 – „Vergeltung“	<b>Eliminierung feindlicher Anführer</b>	Der Spieler gewinnt, wenn die feindliche Kommandokampfgruppe oder das feindliche Hauptquartier zerstört wird.
12 – „Totaler Krieg“	<b>Gesamtsiebedingung</b>	Der Spieler gewinnt, wenn er sowohl mehr Orte kontrolliert als der Gegner als auch mindestens 50 % der gegnerischen Einheiten zerstört hat.

## 6. Erweiterte Regeln

### 6.1 Versorgungslinien

Eine Kampfgruppe gilt als versorgt, wenn sie über eine **ununterbrochene Verbindung erobter Orte** zu einem Raumhafen, Versorgungsstützpunkt oder Hauptquartier verfügt.

Zustand	Beschreibung	Effekt
Voll versorgt	Verbindung zu einem Raumhafen, Versorgungsstützpunkt oder Hauptquartier intakt	Keine Einschränkungen
Unterbrochen	Kein Verbindung zu einem Raumhafen, Versorgungsstützpunkt oder Hauptquartier, aber Verbindung zu mindestens einem eroberten anderen Ort	-1 Initiativwurf im Gefecht, keine Reparaturen vor dem Gefecht möglich. Nur Notfallreparaturen möglich.
Abgeschnitten	Keine Verbindung zu einem Nachschubzentrum	-2 Initiativwurf im Gefecht, keine Reparaturen vor dem Gefecht möglich. Nur Notfallreparaturen möglich.

Wird ein Raumhafen oder Versorgungsstützpunkt erobert, kann die Versorgung einer Fraktion teilweise oder vollständig zusammenbrechen.

## 6.2 Kommandopunkte (CP)

Jeder Spieler bekommt in jeder Runde 1 CP. Die Kommandopunkte können bis zu einer Grenze von 6 CP angespart werden. Bestimmte Orte (wie zum Beispiel die Kommunikationseinrichtung oder das Hauptquartier) können diese Menge erhöhen oder verringern. Eine spezifische Kommandopunkt-Aktion kann nur ein mal pro Runde genutzt werden.

**Underdog-Bonus:** Der Spieler mit weniger kontrollierten Orten erhält zu Beginn der Runde ein Gratis-CP

**Mögliche Kommandopunkt-Aktionen:**

Aktion	Kosten	Effekt
Luftaufklärung	1 CP	+1 Initiative in der nächsten Runde in allen Gefechten
Sabotage	4 CP	Eine gegnerische Kampfgruppe darf sich in dieser Runde nicht bewegen
Nachschubdrop	3 CP	Eine eigene Kampfgruppe repariert bis zu drei Einheiten vollständig
Täuschungsmanöver	2 CP	Eine Kampfgruppe darf sich zwei Orte weit bewegen
Kommando-Reorganisation	2 CP	Zwei Kampfgruppen dürfen Formationen tauschen ohne dadurch aussetzen zu müssen

**Verlust von CP:**

Fällt das Hauptquartier oder eine Kommunikationseinrichtung eines Spielers, reduziert sich der angesammelte CP Vorrat des Spielers einmalig um 1 CP.

## 6.3 Reparaturen und Ersatz

Nach jedem Gefecht folgt die logistische Phase einer Kampagnenrunde – die Zeit, in der beschädigte oder verlorene Einheiten wieder einsatzbereit gemacht werden. Diese Regeln bestimmen, wie beschädigte oder zerstörte Formationen einer Kampfgruppe repariert oder ersetzt werden können.

# Krieg um Welten

## Reparaturphase

Am Ende jeder Kampagnenrunde (nach allen Gefechten / In der Abschlussphase) darf jede Kampfgruppe, die sich an einem versorgten Ort befindet, Reparaturen durchführen. Ein Ort gilt als versorgt, wenn er über eine ununterbrochene Versorgungslinie zu einem Versorgungsstützpunkt oder Raumhafen verfügt.

## Reparaturversuch

Für jede beschädigte Einheit darf ein Reparaturversuch durchgeführt werden. Eine intakte Versorgung ist die einzige Voraussetzung für die Durchführung von Reparaturen.

Ablauf:

1. Würfle 1W6 pro Einheit, die repariert werden soll

2. Das Ergebnis zeigt, ob die Reparatur gelingt:

1: Reparatur misslingt / 2–3: Interne Struktur vollständig, zerstörte Panzerung zur Hälfte repariert / 4–6:

Einheit wird vollständig repariert und ist wieder voll einsatzbereit

Hinweis: Mehrere Einheiten einer Kampfgruppe können in derselben Runde repariert werden, solange eine aktive Versorgung besteht.



# Krieg um Welten

## Ersatz zerstörter Einheiten

Zerstörte Einheiten können nicht repariert, sondern nur ersetzt werden. Ersatz kann nur an einem Raumhafen, Hauptquartier oder Versorgungsstützpunkt angefordert werden (d.h. die Kampfgruppe muss sich an einem solchen Ort befinden).

Für jede zerstörte Einheit darf ein Wurf pro Runde erfolgen (1W6).

- Ergebnis 4–6: Ersatz steht in der nächsten Runde zur Verfügung.
- Ergebnis 1–3: Kein Ersatz.

Eine Ersatzeinheit muss einen gleichwertigen oder niedrigeren PV-Wert besitzen als die Einheit, die sie ersetzt. Es ist nicht erforderlich, dass die Ersatzeinheit vom gleichen Typ ist.

**Es können maximal drei Einheiten pro Runde und Versorgungsort ersetzt werden.**

## Notfallreparaturen im Feld

Wenn eine Kampfgruppe sich nicht in einem versorgten Ort befindet, kann sie versuchen, eine Notfallreparatur durchzuführen: -Für jede beschädigte Einheit darf ein Wurf pro Runde erfolgen (1W6).

- Wurf 6: Eine beschädigte Einheit wird vollständig repariert.
- Wurf 5: Interne Struktur und Panzerung wird vollständig repariert. Kritische Treffer jedoch nicht.
- Wurf 1–4: Der Versuch misslingt.

## Strategische Bedeutung

Reparaturen hängen vollständig von der Versorgungslage einer Armee ab. - Der Erhalt und Schutz von Versorgungsrouten wird damit zu einem zentralen strategischen Ziel. Eine Fraktion mit intakter Logistik kann Verluste schnell ausgleichen und ihre Schlagkraft dauerhaft erhalten. Spieler müssen ihre Nachschubnetzwerke planen, um auch nach verlustreichen Schlachten einsatzbereit zu bleiben.

## 6.4 Erfahrung und Veteranenstatus

In einer langen Kampagne wachsen Piloten mit ihren Aufgaben. Einheiten, die mehrere Schlachten überleben, werden effizienter, tödlicher und wertvoller. Dieses Modul belohnt Spieler, die ihre Truppen schützen, statt sie sinnlos zu opfern. Der Aufstieg Erfahrung wird auf Ebene der Formation (Lanze, Stern, Level II) gesammelt.

Jedes Mal, wenn eine Formation an einem Gefecht teilnimmt und überlebt (d. h. mindestens 50 % der Einheiten der Formation sind am Ende des Gefechts noch einsatzbereit), erhält sie einen Erfahrungspunkt (XP). Sobald eine Formation 3 XP gesammelt hat, steigt sie in den Veteranenrang auf.

Die XP werden danach auf 0 zurückgesetzt, und die Formation kann erneut Punkte für den nächsten Rang sammeln (bis maximal Rang 2 / Elite).



# Krieg um Welten

Veteranen-Boni Sobald eine Formation einen Rang aufsteigt, darf der Spieler einen der folgenden Boni wählen. Dieser Bonus bleibt dauerhaft bestehen, solange die Formation existiert.

Bonus	Beschreibung
Ass-Pilot	Wähle eine Einheit der Formation. Ihr Skill-Wert verbessert sich um 1 (z. B. von 4 auf 3).
Nahkampf-Spezialisten	Die Piloten suchen die direkte Konfrontation. Alle Einheiten der Formation verursachen im physischen Nahkampf (Melee) +1 Schaden.
Scharfschützen	Die gesamte Formation erhält einen Bonus: Beim Angriff auf Ziele in langer Reichweite (Long Range) wird der Entfernungs-Modifikator um 1 gesenkt (also +3 statt +4).
Logistik-Genie	Die Formation hat gelernt, mit knappen Ressourcen umzugehen. Bei Reparaturwürfen für Einheiten dieser Formation darf eine „1“ einmalig wiederholt werden.
Eiserne Moral	Diese Formation besteht aus abgehärteten Kämpfern, die nicht weichen. Die Formation ignoriert die Regeln für den erzwungenen Rückzug (Forced Withdrawal) und kämpft, bis sie zerstört ist oder der Spieler sie freiwillig zurückzieht.

## 6.5 Planetare Ereignisse

Kein Schlachtplan überlebt den ersten Kontakt mit dem Feind – oder dem Wetter. Planetare Ereignisse simulieren unvorhersehbare Faktoren wie Ionenstürme, politische Unruhen oder Wetterchaos, die beide Parteien zur Improvisation zwingen.

Ablauf Zu Beginn jeder Strategischen Runde (in Phase 1: Initiative, noch vor dem Initiativwurf) würfelt ein Spieler 1W6 auf der Ereignistabelle. Das Ergebnis gilt für die gesamte Runde und betrifft alle Spieler gleichermaßen.

Wurf	Ereignis	Auswirkung
1	Gewittersturm	Die Kommunikation bricht zusammen. In dieser Runde erhalten Spieler keine Kommandopunkte (CP) durch HQs oder Kommunikationseinrichtungen. Bestehende CP können nicht eingesetzt werden.
2	Stabiles Wetter	Keine besonderen Vorkommnisse. Der Krieg läuft nach Plan.
3	Magnetische Anomalie	Starke Interferenzen stören die Zielcomputer. Alle Angriffe auf lange Reichweite (Long Range) erhalten einen zusätzlichen Malus von +1 auf den Trefferwurf (insgesamt also +5).
4	Stabiles Wetter	Keine besonderen Vorkommnisse. Der Krieg läuft nach Plan.
5	Nachschub-Lieferung	Ein Blockadebrecher ist gelandet! Jeder Spieler darf sofort einen kostenlosen Ersatz-Wurf (siehe Kapitel 6.3) für eine zerstörte Einheit durchführen, egal wo sich seine Truppen befinden.
6	Stabiles Wetter	Keine besonderen Vorkommnisse. Der Krieg läuft nach Plan.

## 7. Verwaltung und Dokumentation

Jede Bewegung, jeder Kampf und jede Veränderung der Kontrolle über Orte sollte in einem **Kampagnenprotokoll** dokumentiert werden.

Für jede Kampfgruppe empfiehlt sich ein eigenes **Datenblatt**, das folgende Informationen enthält:

- Zugehörige Formationen
- Versorgungssituation

Empfohlen wird, pro Spieler oder Fraktion eine Tabelle zu führen, um die Übersicht in längeren Kampagnen zu behalten.

## 8. Rundenübersicht (Kurzfassung)

### 1. Initiative:

Beide Spieler würfeln 2W6, der Verlierer beginnt.

### 2. Bewegung:

Spieler bewegen abwechselnd jeweils eine Kampfgruppe.

Reorganisierende Gruppen dürfen sich nicht bewegen.

### 3. Kampf:

Treffen Kampfgruppen auf demselben Ort aufeinander, wird ein taktisches Gefecht nach den zugehörigen Missionsregeln ausgetragen.

### 4. Abschluss:

Kontrolle, Nachschub, Verstärkungen und Siegbedingungen prüfen.

## 9. Balancing-Hinweise

### Kampagnengrößen (Empfehlungswerte)

Typ	Anzahl Orte	Kampfgruppen je Spieler	Empfohlene Spieldauer
Klein	4–6	1–2	2–4 Spielabende
Mittel	8–12	3–5	5–10 Spielabende
Groß	15+	6+	12 + Spielabende

### Tipps für Ausgewogenheit

- Fraktionen mit unterschiedlichen Startvorteilen (z. B. mehr CP) können über Missionsboni ausgeglichen werden.
- Eine Kampagne sollte mit gleich vielen **Kontrollpunkten** (Städte, Stützpunkte etc.) pro Seite starten.
- Bei ungleichen Spielerzahlen kann eine Seite als **Koalition** auftreten und sich CP oder Einheiten teilen.



## 10. Ortstypen & Missionsarten

Jeder Ortstyp auf der Karte stellt ein einzigartiges Schlachtfeld mit spezifischen taktischen Zielen dar. Die nachfolgenden Missionen sind für epische Kämpfe mit mehreren Formationen pro Seite (6–10 Runden) konzipiert. Diese Missionen fungieren als Vorlagen und können jederzeit angepasst werden, um euer individuelles Spielerlebnis zu schaffen.

### Stadt

**Missionstyp:** Urban Assault / Stadtkampf

**Beschreibung:** Enge Straßenschluchten, Hochhäuser und Ruinen erschweren Bewegungen und Sichtlinien. Die Stadt ist das Zentrum ziviler Infrastruktur und politischer Kontrolle.

#### Primäre Missionsziele:

- Angreifer: Erobere das Stadtzentrum und halte es bis zum Ende von Runde 8. (8 Punkte)
- Verteidiger: Halte das Stadtzentrum bis zum Spielende. (8 Punkte)

#### Sekundäre Missionsziele:

- Angreifer: Zerstöre mindestens zwei gegnerische Formationen. (3 Punkte)
- Verteidiger: Bewahre mindestens 60 % der eigenen Einheiten bis Spielende. (3 Punkte)

#### Bonusziele:

- Keine zivilen Strukturen (Gebäude) zerstört (+1 Punkt)

#### Sonderregeln / Gelände:

- Der Ort gilt als zerstört bzw. unbrauchbar, wenn alle Gebäude des Stadtzentrums zerstört wurden.

## Ortschaft

**Missionstyp:** Sicherungsoperation

**Beschreibung:** Ein kleiner ländlicher Ort mit geringer strategischer, aber logistischer Bedeutung.

Kämpfe sind verstreut und verlaufen über Felder, Straßen und vereinzelte Gebäude.

### Primäre Missionsziele:

- Angreifer: Erobere mindestens 2 von 3 Hauptgebäuden. (6 Punkte)
- Verteidiger: Verhindere, dass der Gegner mehr als 1 Hauptgebäude kontrolliert. (6 Punkte)

### Sekundäre Missionsziele:

- Angreifer: Halte mindestens 1 Versorgungspunkt bis Runde 6. (2 Punkte)
- Verteidiger: Zerstöre alle feindlichen Scout-Einheiten. (2 Punkte)

### Bonusziele:

- Keine

### Sonderregeln:

- Zwei Gebäude des Ortes werden als Versorgungspunkte definiert.
- Der Ort gilt als zerstört bzw. unbrauchbar, wenn alle 3 Hauptgebäude und min. 1 Versorgungspunkt zerstört wurden.

## Wald

**Missionstyp:** Hinterhalt / Rückeroberung

**Beschreibung:** Dichte Vegetation erschwert das Zielen, erlaubt aber unerkannte Bewegungen.

Ideal für Überraschungsangriffe und Täuschungsmanöver.

### Primäre Missionsziele:

- Angreifer: Vernichte mindestens 75 % der verteidigenden Kräfte. (7 Punkte)
- Verteidiger: Überlebe mit mindestens 50 % der Einheiten bis Runde 8. (7 Punkte)

### Sekundäre Missionsziele:

- Angreifer: Halte das Waldrand-Gebiet bis Spielende. (3 Punkte)
- Verteidiger: Zerstöre alle gegnerischen Aufklärungseinheiten. (2 Punkte)

### Bonusziele:

- Keine Einheiten mit Flammwaffen eingesetzt (+1 Punkt)

### Sonderregeln:

- Der Ort kann nicht zerstört werden

## Sumpf

**Missionstyp:** Verzögerungsgefecht / Blockade brechen

**Beschreibung:** Schlammiges Terrain behindert Bewegungen und macht den Einsatz schwerer Einheiten riskant.

### Primäre Missionsziele:

- Angreifer: Durchquere das Schlachtfeld mit mindestens 50 % der Einheiten. (6 Punkte)
- Verteidiger: Halte den Gegner bis Runde 8 auf. (6 Punkte)

### Sekundäre Missionsziele:

- Angreifer: Zerstöre alle stationären Verteidigungsstellungen. (2 Punkte)
- Verteidiger: Bringe mindestens eine Einheit hinter die feindliche Frontlinie. (2 Punkte)

### Bonusziele:

- Keine

### Sonderregeln:

- **Steckenbleiben:** Jedes mal wenn ein Einheit sich in einem Sumpfgelände bewegt muss ein Pilotenskill-Würfel geworfen werden. (2W6) Ist der gewürfelte Wert kleiner oder gleich dem Pilotenskill bleibt die Einheit im Sumpf stecken und muss die Bewegung dort für diese Runde beenden.
- Der Ort kann nicht zerstört werden

## Raumhafen

**Missionstyp:** Landungszone sichern / Evakuierung

**Beschreibung:** Ein großflächiger Raumhafen mit Hangars, Kontrolltürmen und Landeplattformen (min. 2).

Kämpfe entscheiden über Verstärkungen und Nachschubströme. Hier kann Ersatz für zerstörte Einheiten angefordert werden.

### Primäre Missionsziele:

- Angreifer: Erobere die Landeplattform und halte sie 3 Runden lang. (8 Punkte)
- Verteidiger: Verhindere jede feindliche Landung (Eroberung aller Landeplattformen) bis Spielende. (8 Punkte)

### Sekundäre Missionsziele:

- Angreifer: Zerstöre mindestens 2 Feindeinheiten in der ersten Runde. (3 Punkte)
- Verteidiger: Halte mindestens 1 Landeplattform am Ende der Runde 8. (3 Punkte)

### Bonusziele:

- Gegnerische Verstärkung (Eine Landung) verhindert (+1 Punkt)

### Sonderregeln:

- Der Ort gilt als zerstört bzw. unbrauchbar, wenn alle Landeplattformen und min. ein Kontrollturm zerstört wurden.

## Industriezone

**Missionstyp:** Sabotage / Zerstörung

**Beschreibung:** Produktionsanlagen und Energiequellen – wertvoll, aber anfällig.

Beide Seiten kämpfen zwischen Förderleitungen und Fabrikhallen. Drei Gebäude auf der Karte sind Kraftwerke.

### Primäre Missionsziele:

- Angreifer: Zerstöre 2 von 3 Kraftwerken. (7 Punkte)
- Verteidiger: Bewahre mindestens zwei der Kraftwerke. (7 Punkte)

### Sekundäre Missionsziele:

- Angreifer: Zerstöre alle Produktionsanlagen. (2 Punkte)
- Verteidiger: Verhindere die Zerstörung der Produktionsanlagen (2 Punkte)

### Bonusziele:

- Keine

### Sonderregeln:

- Der Ort gilt als zerstört bzw. unbrauchbar, wenn alle Kraftwerke und min. 1 Produktionsanlage zerstört wurden.

## Stützpunkt

**Missionstyp:** Verteidigung / Belagerung

**Beschreibung:** Ein befestigter Militärposten mit einem Hauptgebäude, einer Kommunikationseinrichtung, Geschützen, Bunkern und Versorgungslagern.

### Primäre Missionsziele:

- Angreifer: Durchbrich die äußere Verteidigung und besetze das Hauptgebäude. (8 Punkte)
- Verteidiger: Halte das Hauptgebäude bis zum Ende von Runde 10. (8 Punkte)

### Sekundäre Missionsziele:

- Angreifer: Zerstöre die Kommunikationszentrale. (3 Punkte)
- Verteidiger: Zerstörung der Kommunikationseinrichtung verhindert (2 Punkte)

### Bonusziele:

- Keine

### Sonderregeln:

- Stationäre Geschütze zählen als eigenständige Einheiten mit 4 Strukturpunkten.
- Der Ort gilt als zerstört bzw. unbrauchbar, wenn das Hauptgebäude und min. 1 Versorgungslager zerstört wurden.

## Kommunikationseinrichtung

**Missionstyp:** Datenraub / Funkunterbrechung

**Beschreibung:** Ein abgelegener Sendekomplex, geschützt durch Antennentürme und Satellitenschüsseln.

Der Verlust dieser Anlage kann eine ganze Armee von der Außenwelt abschneiden.

Der Spieler, der ein Kommunikationseinrichtung besitzt, erhält pro Runde 1 CP zusätzlich.

### Primäre Missionsziele:

- **Angreifer:** Erobere das Hauptkontrollzentrum und halte es 2 Runden lang. (7 Punkte)
- **Verteidiger:** Halte das Kontrollzentrum bis Spielende. (7 Punkte)

### Sekundäre Missionsziele:

- **Angreifer:** Hacke die Datenverbindung (1 Runde lang ungestört im Kontrollzentrum). (3 Punkte)
- **Verteidiger:** Zerstöre den gegnerischen Kommando-Mech. (3 Punkte)

### Bonusziele:

- Alle Antennen intakt (+1 Punkt)

### Sonderregeln:

- Solange der Verteidiger das Zentrum hält, erhält er +1 Initiative.
- Der Ort gilt als zerstört bzw. unbrauchbar, wenn das Hauptkontrollzentrum und min. 3 weitere Gebäude zerstört wurden.

## Gebirge

**Missionstyp:** Hinterhalt / Höhenangriff

**Beschreibung:** Das Gelände ist felsig und unwegsam; der Höhenvorteil kann ganze Schlachten entscheiden.

### Primäre Missionsziele:

- **Angreifer:** Brich durch die Bergpässe und erobere das Hochplateau. (6 Punkte)
- **Verteidiger:** Halte das Hochplateau bis Runde 10. (6 Punkte)

### Sekundäre Missionsziele:

- **Angreifer / Verteidiger:** Zerstöre min 50% der gegnerischen Einheiten. (2 Punkte)

### Bonusziele:

- Keine Sprungeinheit verloren (+1 Punkt)

### Sonderregeln:

- +1 auf Trefferwürfe für Einheiten mit Höhenvorteil.
- Der Ort kann nicht zerstört werden

## Flugplatz

**Missionstyp:** Luftunterstützung sichern / Luftschlag verhindern

**Beschreibung:** Ein Luftwaffenstützpunkt mit Start- und Landebahnen, Hangars und Flaktürmen.

### Primäre Missionsziele:

- **Angreifer:** Zerstöre beide Startbahnen. (7 Punkte)
- **Verteidiger:** Halte mindestens eine Startbahn bis Spielende. (7 Punkte)

### Sekundäre Missionsziele:

- **Angreifer:** Vernichte alle Luftabwehrstellungen. (3 Punkte)
- **Verteidiger:** Schütze mindestens eine Bomber-Einheit bis Runde 6. (2 Punkte)

### Bonusziele:

- Keine

### Sonderregeln:

- Der Ort gilt als zerstört bzw. unbrauchbar, wenn die Landebahnen und min. 2 weitere Gebäude zerstört wurden.
- Für jede Landebahn gibt es einen Strukturpunktewert

## Versorgungsstützpunkt

**Missionstyp:** Überfall / Nachschub sichern

**Beschreibung:** Ein logistischer Umschlagplatz, an dem Munitions- und Ersatzteile gelagert werden. Hier kann Ersatz für zerstörte Einheiten angefordert werden.

**Primäre Missionsziele:**

- **Angreifer:** Erobere den Hauptversorgungsdepot-Marker. (7 Punkte)
- **Verteidiger:** Halte das Depot bis Runde 8. (7 Punkte)

**Sekundäre Missionsziele:**

- **Angreifer:** Zerstöre drei gegnerische Transportfahrzeuge. (3 Punkte)
- **Verteidiger:** Evakuiere mindestens 50 % der Vorräte. (3 Punkte)

**Bonusziele:**

- Kein Nachschub (Lagergebäude) explodiert (+1 Punkt)

**Sonderregeln:**

- Der Ort gilt als zerstört bzw. unbrauchbar, wenn min. 4 Gebäude zerstört wurden.

## Hauptquartier

**Missionstyp:** Kommando ausschalten / Hauptziel eliminieren

**Beschreibung:** Das strategische Zentrum der Operation, stark verteidigt und symbolträchtig. Hier kann Ersatz für zerstörte Einheiten angefordert werden.

Der Spieler, der ein Hauptquartier besitzt, erhält pro Runde 1 CP zusätzlich.

### Primäre Missionsziele:

- **Angreifer:** Zerstöre das gegnerische Kommandozentrum. (8 Punkte)
- **Verteidiger:** Halte das HQ bis Runde 10. (8 Punkte)

### Sekundäre Missionsziele:

- **Angreifer:** Eliminiere den feindlichen Kommandanten. (4 Punkte)
- **Verteidiger:** Bewahre alle Kommunikationssysteme intakt. (3 Punkte)

### Bonusziele:

- Feindliche HQ-Einheiten vollständig vernichtet (+1 Punkt)

### Sonderregeln:

- Der Ort gilt als zerstört bzw. unbrauchbar, wenn das Hauptquartiergebäude und min. 2 weitere Gebäude zerstört wurden.

## Offenes Gelände

**Missionstyp:** Linienkampf / Begegnungsgefecht

**Beschreibung:** Weite Ebenen und kaum Deckung – reine Feuerkraft entscheidet.

**Primäre Missionsziele:**

- **Angreifer:** Vernichte 70 % der gegnerischen Einheiten. (7 Punkte)
- **Verteidiger:** Halte mindestens 40 % der eigenen Streitmacht. (7 Punkte)

**Sekundäre Missionsziele:**

- **Angreifer:** Halte das Zentrum des Schlachtfeldes bis Runde 6. (3 Punkte)
- **Verteidiger:** Verhindere gegnerischen Durchbruch über Mittellinie. (2 Punkte)

**Bonusziele:**

- Keine

**Sonderregeln:**

- Ort kann nicht zerstört werden

# Krieg um Welten

## Fluss

**Missionstyp:** Brückenkampf / Übergang sichern

**Beschreibung:** Eine breite Wasserstraße teilt das Schlachtfeld; Brücken sind die Schlüssel zum Sieg.

**Primäre Missionsziele:**

- **Angreifer:** Erobere oder errichte mindestens eine intakte Brücke. (7 Punkte)
- **Verteidiger:** Sprenge alle Brücken oder verhindere Übergang. (7 Punkte)

**Sekundäre Missionsziele:**

- **Angreifer:** Sichere 3 Flussüberquerungen gleichzeitig. (3 Punkte)
- **Verteidiger:** Halte mindestens eine Brücke bis Runde 10. (3 Punkte)

**Bonusziele:**

- Brücken intakt am Ende (+1 Punkt)

**Sonderregeln:**

- Bewegung über Wasser kostet doppelt; Sprungeinheiten ignorieren Strömung.
- Ort kann nicht zerstört werden

## Straßenverbindung

**Missionstyp:** Versorgungskonvoi / Hinterhalt

**Beschreibung:**

Eine Hauptversorgungsroute, auf der Treibstoff- und Munitionskonvois verkehren.

**Primäre Missionsziele:**

- **Angreifer:** Zerstöre den gegnerischen Versorgungskonvoi. (6 Punkte)
- **Verteidiger:** Schütze mindestens 50 % der Konvoifahrzeuge. (6 Punkte)

**Sekundäre Missionsziele:**

- **Angreifer:** Erobere die Straßengabelung am Ende von Runde 6. (3 Punkte)
- **Verteidiger:** Halte die Ausfahrt bis Spielende. (2 Punkte)

**Bonusziele:**

- Kein eigener Transport zerstört (+1 Punkt)

**Sonderregeln:**

- Bewegung auf Straßen +2 Zoll
- Ort kann nicht zerstört werden

## 11. Gebäude

Gebäude sind zentrale Elemente vieler Orte auf der Planetenkarte – sie bestimmen die strategische Bedeutung eines Ortes, beeinflussen Missionen und wirken sich auf Versorgung, Reparaturen und Kampfergebnisse aus. Dieses Kapitel beschreibt die wichtigsten Gebäudearten, ihre Strukturwerte, Tragfähigkeiten und spieltechnischen Auswirkungen.

### Allgemeine Regeln für Gebäude

Der **Konstruktionsfaktor** (CF) repräsentiert die strukturelle Stärke und die Menge an Schaden, die ein Gebäude aushalten kann, bevor es zerstört wird. Alle Schäden, die einem Gebäude zugefügt werden, werden auf seinen CF angerechnet. Wird der CF eines Gebäudes auf 0 reduziert, kollabiert es.

**Gewichtskapazität:** Die Gewichtskapazität (Weight Capacity) bestimmt, wie viele Einheiten das Dach oder die Innenräume tragen können, bevor die Struktur kollabiert.

Der Wert der Gewichtskapazität entspricht der maximal zulässigen Gesamtsumme der Größenklassen (Size Classes, SZ) aller Bodeneinheiten, die sich auf oder in dem Gebäude befinden.

Wenn die Gesamtgröße (Größenklassen) aller Bodeneinheiten auf dem Gebäude die Gewichtskapazität überschreitet, kollabiert die gesamte Struktur sofort



# Krieg um Welten

## Anzahl CF-Punkte pro Gebäude und Gewichtskapazität

Die folgende Tabelle zeigt die Gebäudearten welche zur Spielfeldgestaltung genutzt werden können. Diese gelten als Orientierung und es kann davon abgewichen werden.

Gebäudetyp	Konstruktionsfaktor	Gewichtskapazität
Leichte Gebäude:	5	2
Mittlere Gebäude	10	4
Schwere Gebäude:	20	6
Verstärkte Gebäude	40	8



## Gebäudearten der Missionen

Die nachfolgende Tabelle zeigt die Gebäudearten welche zur Spielfeldgestaltung genutzt werden können. Diese gelten als Orientierung und es kann davon abgewichen werden. Gerne können auch die Regeln der Commander's Edition für Urbane Kämpfe genutzt werden.

# Krieg um Welten

Gebäudeart	Beschreibung	Gebäudetyp	Besonderheiten im Spiel
Wohngebäude	Standardhäuser, Wohnkomplexe	leicht oder mittel	Leichte Deckung, für Infanterie geeigne
Bürogebäude	Verwaltungs- oder Regierungsgebäude	leicht bis schwer	Mittlere Stabilität, bietet Sichtschutz
Industriehalle	Werkstatt oder Lager	leicht bis schwer	@twitter
Fabrikkomplex	Produktionsstätte oder Reparaturanlage	mittel bis verstärkt	Robuste Konstruktion, oft Missionsziel
Kontrollturm	Steuerzentrale eines Raumhafens	mittel bis verstärkt	Robuste Konstruktion, oft Missionsziel
Kommunikationsstation	Sendeturm oder Datenzentrum	mittel bis verstärkt	Robuste Konstruktion, oft Missionsziel
Militärischer Bunker	Verstärkte Verteidigungsstellung	mittel bis verstärkt	@twitter
Radarstation	Sensorposten oder Zielsystem	leicht bis schwer	ggf. Missionsziel
Versorgungsdepot	Logistikzentrum und Nachschubpunkt	mittel bis verstärkt	Robuste Konstruktion, oft Missionsziel
Kraftwerk	Energiequelle des Ortes	mittel bis verstärkt	Robuste Konstruktion, oft Missionsziel
Raumhafenhangar/Landeplattform	Wartungshalle	leicht bis schwer	Robuste Konstruktion, oft Missionsziel

# Krieg um Welten

Gebäudeart	Beschreibung	Gebäudetyp	Besonderheiten im Spiel
Hauptquartier	Kommandogebäude oder Führungseinrichtung	mittel bis verstärkt	Robuste Konstruktion, oft Missionsziel
Start/Landebahn	Landebahn eines Flugfeldes	leicht bis schwer	ggf. Missionsziel
Brücke / Übergang	Fluss- oder Schluchtüberquerung	leicht bis verstärkt	Robuste Konstruktion, oft Missionsziel
Verwaltungs-komplex	Zentrale Regierung oder Firmenleitung	mittel bis verstärkt	Robuste Konstruktion, oft Missionsziel



## 12. Taktisches Gefecht

In einem bestimmten Gebiet treffen gegnerische Kampfgruppen aufeinander, was zu einem taktischen Gefecht führt.

Die Art des Gefechts wird durch den Ort und die Missionsbeschreibung bestimmt. Diese Gefechte erfolgen gemäß den von den Spielern festgelegten Alpha Strike Regeln.

Sofern in der Missionsbeschreibung nichts anderes festgelegt ist, läuft eine Mission über maximal 8 Runden oder endet früher, sobald eine der Siegbedingungen erfüllt ist. Jede Runde folgt dem üblichen Alpha Strike-Rundenablauf (Initiative, Bewegung, Feuer/Angriffe usw.) – missionsspezifische Sonderregeln werden zusätzlich angewendet.

Die im Kapitel beschriebenen Regeln dienen als Grundlage und sollen sowohl schnelle Einsteigergefechte als auch kampagnenorientierte, erzählerische Spiele ermöglichen. Die Spielgruppe wird ausdrücklich dazu angeregt, sich abzustimmen, welche Regeln zur Anwendung kommen.



Folgende grundlegende Regeln für taktische Gefechte sind empfohlen:

# Krieg um Welten

- Mehrere Angriffs-Würfe (**Multiple Attack Rolls**)

Es wird empfohlen, für jeden Schadenspunkt einen separaten Wurf mit 2D6 durchzuführen

- Spezialfähigkeiten von Einheiten (**Special Unit Abilities**)

Diese können verwendet werden. Als generell sinnvoll werden CAR, CASE, CASEII, IF, FLK, REAR, HAT, OMNI, MEL, MEC, OVL, IT, TUR und ENE empfohlen

- Piloten-Spezialfähigkeiten und Formations-Boni

Diese finden keine Anwendung, können aber nach Absprache genutzt werden

- **Forced Withdrawal** (Erzwungener Rückzug)

Generell unterliegen alle Einheiten der Regel "Forced Withdrawal"

- **Gebäudezerstörung**

Gebäude können zerstört werden. Sie haben einen Strukturwert (CF-Wert) und ein **TMM (Target Movement Modifier)** von 0, da sie sich nicht bewegen. Gebäude werden auch zerstört, wenn die kumulierte Größe (Size) der darauf platzierten Einheiten die Gewichtskapazität (Weight Capacity) des Gebäudes überschreitet.

- **Freiwilliger Rückzug**

Ein Spieler kann vor der Bewegungsphase ankündigen, dass er Einheiten zurückzieht, um unnötige Verluste zu vermeiden. Ab dieser Ankündigung müssen sich alle seine Einheiten gemäß den "Forced Withdrawal"-Regeln vom Spielfeld zurückziehen

## 13. Abschließende Hinweise

Diese Regeln sind modular aufgebaut.

Kampagnenleiter können Elemente anpassen oder erweitern – etwa Wirtschaftssysteme, Ereigniskarten, Spionage oder Spezialfähigkeiten.

Das Ziel ist, strategische Tiefe mit dem taktischen Spielgefühl von *BattleTech* zu verbinden.

Mit diesem System wird jede Schlacht Teil eines größeren Krieges – und jeder Sieg bringt dich dem Ziel näher: den Krieg um ganze Welten zu gewinnen.

## Nachwort

### Der Krieg um die Sterne wird auf den Planeten entschieden.

*BattleTech: Krieg um Welten* erweitert das klassische BattleTech-Universum um eine völlig neue strategische Ebene.

Dieses Regelwerk verbindet Armee-Management, Logistik und politische Kontrolle mit den bekannten Gefechten aus *Alpha Strike*.

Die Spieler übernehmen das Kommando über ganze Kampfgruppen, sichern Versorgungslinien, besetzen Städte und führen groß angelegte Kampagnen, in denen jede Entscheidung zählt.

Mit klaren Regeln, geheimen Missionszielen, Versorgungssystem und flexiblen Missionsarten wird jede Kampagne einzigartig.

**Plane. Täusche. Erobere.**

**Werde zum Strategen, der den Krieg um ganze Welten entscheidet.**



## Weiterführende Quellen & nützliche Tools

Das strategische Kampagnensystem von Mechstrategen.de baut auf den Grundlagen von BattleTech: Alpha Strike und verwandten Regelwerken auf. Um deine Kampagnen noch abwechslungsreicher, optisch ansprechender und leichter verwaltbar zu gestalten, findest du hier eine Auswahl empfohlener Quellen, Werkzeuge und Community-Ressourcen. Alle Links verweisen auf frei verfügbare oder offizielle Materialien, die dich bei Planung, Regelinterpretation, Kartenbau und Einheitenverwaltung unterstützen.

Zentrales Fan-Wiki für BattleTech: [https://www.sarna.net/wiki/Main\\_Page](https://www.sarna.net/wiki/Main_Page)

Offizielle Errata: <https://battletech.com/errata/>

Farbschemas: <https://camospecs.com/>

Master Unit List für Einheitenkarten: <http://masterunitlist.info/>

Alpha Strike Quick Start Rules: <https://battletech.com/wp-content/uploads/2025/07/Alpha%20Strike%20Quick%20Start%20Rules%202019-08.pdf>

Jeffs BattleTech Tools - List builder: <https://jeffs-bt-tools.github.io/battletech-tools/alpha-strike>

Reactor Ops - List builder: <https://www.reactorops.com/build/>

Kartenbuilder: <https://inkarnate.com/>

3D-Druckdateien für Gebäude: <https://thunderhead-studio.com/> oder <https://hardwarestudios.co/>

## Lizenz- & Nutzungshinweise

Alle genannten Quellen und Links verweisen auf externe, nicht-kommerzielle Inhalte.

Die Marken BattleTech, Alpha Strike und Catalyst Game Labs sind Eigentum der Topps Company, Inc. Verlinkte Inhalte unterliegen den Nutzungsbedingungen der jeweiligen Anbieter.

 **Hinweis für Spielleiter:** Die Kombination dieser Ressourcen ermöglicht es, komplett Kampagnenwelten zu gestalten – von der Erstellung interaktiver Planetenkarten über die Verwaltung logistischer Netzwerke bis hin zur Veröffentlichung eigener Szenarios.

## Impressum

**Titel des Buches:** Krieg um Welten

**Autor:** Sören Spieckermann

**Herausgeber:** Sören Spieckermann

**Kontakt:** Stauferstrasse 26, 74523 Schwäbisch Hall, Germany / Telefon: 0172 308 32 88

**Webseite:** <https://mechstrategen.de>

**Layout, Satz & Gestaltung:** Sören Spieckermann

**Bildmaterial:** AI-generierte Illustrationen (erstellt mit Unterstützung von OpenAI / DALL·E) sowie ggf. eigene Grafiken und Tabellen

**Urheberrechtshinweis:** © 2025 Sören Spieckermann

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

**Haftungsausschluss:** Alle Inhalte wurden sorgfältig recherchiert und nach bestem Wissen erstellt. Der Autor übernimmt jedoch keine Haftung für die Vollständigkeit, Richtigkeit oder Aktualität der Angaben.

**Kontaktadresse nach EU-Produktsicherheitsverordnung:** soeren.spieckermann@web.de

# Krieg um Welten

In "Krieg um Welten" wird der epische Konflikt um ganze Planeten zum strategischen Erlebnis, während Kommandeure Armeen bewegen, Versorgungslinien sichern und kritische Infrastrukturen erobern.

Dieses Regelwerk erweitert Alpha Strike um strategische Kampagnenmechanismen, in denen jede Entscheidung den Verlauf des Krieges beeinflussen kann.

Mit geheimen Missionszielen und flexiblen Regeln bietet es Spielern die Möglichkeit, ihre Gefechte in einen größeren Kontext einzubetten und den Krieg um die Sterne zu entscheiden.

