

The image is a promotional cover for the video game 'Warhammer 40,000: Dawn of War II - Retribution'. It features a central figure of a man and a woman in profile, looking towards the right. The man is on the left, wearing a dark blue Imperial Guard uniform with a lion rampant on his chest. The woman is on the right, wearing a red and black Imperial Guard uniform with a lion rampant on her chest. They are standing in front of a large, ornate banner that is split vertically. The left side of the banner is blue with a gold sunburst and a lion rampant. The right side is red with a gold sunburst and a black lion rampant. In the background, a city is being destroyed by a massive battle. Two large, heavily armored Titans are the central focus, one on the left and one on the right. They are both heavily damaged and appear to be in the process of being destroyed. The city below them is in flames, with smoke rising from the ruins. In the sky, several Imperial Guard Drop Troopers are flying, and a large, glowing planet is visible in the distance. The overall tone is dramatic and epic, with a focus on the scale of the conflict.

DIE FLAMMEN VON NEW AVALON

DIE SCHLACHT VON NEW AVALON (3066/67)

Sören Spieckermann

Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Autors	2
Was sind Mechstrategen-Szenarien?	3
Die Schlacht von New Avalon (3066/67)	5
Konfliktübersicht und beteiligte Kräfte	5
Phasen der Schlacht	8
Globale Kampagnenregeln	12
Mission 1: Der erste Schlag	13
Mission 2: Die Schlamm Schlacht in den Daring-Flussebenen	16
Mission 3: Das Albion-Ablenkungsmanöver	18
Mission 4: Häuserkampf am NAIS-Campus	21
Mission 5: Die Belagerung des Mount Davion	24
Nachwort & Danksagung	27
Impressum	29
Weiterführende Informationen und Quellen	30

Vorwort des Autors

Als Autor von *Mechstrategen* bin ich stets bestrebt, historische Konflikte aus der Lore so präzise und spielbar wie möglich zu gestalten. Ein echtes Szenario- oder Kampagnenbuch lebt nicht nur von seinen mechanischen Parametern wie Siegpunkten, unbarmherziger Downtime zerstörter 'Mechs oder dem physikalischen Gewicht von Maschinen bei der Zonenkontrolle (SZ-Wert / Size). Es lebt vor allem von den Geschichten und Akteuren, die diese Schlachten prägen.

Auf Wunsch der Community habe ich diese Ausgabe um umfassende **Fraktions-Dossiers** und eine **erweiterte Lore** ergänzt. Vor den Toren von Avalon City standen sich nicht bloß gesichtslose Regimenter gegenüber, sondern zutiefst gespaltene Einheiten, Söldnerlegenden und fanatisierte Garden. Um dem Anspruch eines vollwertigen Szenariobuchs gerecht zu werden, listet diese Ausgabe nun in jeder einzelnen Missionsbeschreibung detailliert auf, welche Teilstreitkräfte aufeinandertreffen und welche Motivation sie antreibt. Bereite Deine Würfel vor und tauche ein in das logistische und strategische Herz des FedCom-Bürgerkriegs!

Was sind Mechstrategen-Szenarien?

Szenarien von [Mechstrategen.de](https://www.mechstrategen.de) sind thematisch verbundene Missionen, die gemeinsam eine historische oder erzählerische Episode aus dem BattleTech-Universum abbilden. Jede Missionsreihe basiert auf realen oder überlieferten Konflikten, Schlachten und Ereignissen der Inneren Sphäre oder der Clans, und ermöglicht es Spielgruppen, diese legendären Momente auf dem Spieltisch nachzuerleben.

Ein Szenario-Paket besteht dabei aus mehreren, inhaltlich zusammenhängenden Missionen, die in einer festen Reihenfolge gespielt werden. Jede Mission ist eigenständig gestaltet – mit klar definierten Zielen, Aufstellungsregeln, Siegbedingungen und Empfehlungen für die Gestaltung des Spielfelds. Die Ergebnisse einzelner Missionen haben keine direkten Auswirkungen auf die darauffolgenden Missionen. Damit bleibt jede Partie in sich abgeschlossen, während die Reihe als Ganzes eine zusammenhängende Geschichte erzählt. So entsteht ein fließendes Spielerlebnis, das erzählerische Tiefe mit taktischer Vielfalt verbindet.

Szenarien vs. Kampagnen

Im Gegensatz dazu stehen die Kampagnen von Mechstrategen. Während Szenarien eine festgelegte Abfolge ohne Wechselwirkungen bieten, sind Kampagnen offene Spielsysteme: Die Reihenfolge der Missionen ist dort durch Ereignisse im Spielverlauf bestimmt. Der Ausgang einer Mission hat direkte Auswirkungen auf die nächste – beispielsweise auf verfügbare Ressourcen, Einheiten oder strategische Optionen.

Kampagnen simulieren damit eine fortlaufende Kriegssituation mit langfristigen Konsequenzen und strategischem Tiefgang.

Ziel der Mechstrategen-Szenarien

Die Szenarien von Mechstrategen richten sich sowohl an Einsteiger als auch an erfahrene Kommandanten, die historische Schlachten des BattleTech-Universums mit Alpha Strike-Regeln nachspielen möchten – sei es im Rahmen eines Clubabends, eines Events oder eines Wochenendprojekts.

Jedes Szenario-Paket bietet: Eine spielbare Nacherzählung bekannter Schlachten oder Konflikte, Ausgewogene Missionen mit klaren taktischen Herausforderungen, Eine steigende Intensität von Mission zu Mission (z. B. steigende PV oder größere Spielfelder), und Empfehlungen, wie das Schlachtfeld thematisch passend gestaltet werden kann.

So entstehen kompakte, erzählerische Mini-Kampagnen, die ohne Verwaltungsaufwand gespielt werden können – ideal für alle, die in die Geschichte des 31. Jahrhunderts eintauchen und zugleich schnelle, fokussierte Spiele erleben möchten. Wer etwas in die Kampagnenregeln einsteigen will, kann dieses Szenario auch mit den darin enthaltenen Kampagnenregeln spielen.

Die Schlacht von New Avalon (3066/67)

Die Schlacht von New Avalon (3066/67) markierte den entscheidenden Endpunkt des verheerenden Bürgerkriegs im Vereinigten Commonwealth (Federated Commonwealth Civil War). In einem Konflikt, der fast ein Jahr andauerte – vom 30. Juni 3066 bis zum 20. April 3067 –, standen sich Streitkräfte im Umfang von 17 Regimental Combat Teams (RCTs), sechs unabhängigen BattleMech-Regimentern und neun Kriegsschiffen gegenüber. Mehr als eine halbe Million Soldaten, darunter MechKrieger, Luft- und Raumfahrtpiloten sowie Infanteristen, nahmen an den Kämpfen teil. Die Schlacht endete mit einem Sieg der Alliierten unter der Führung von Victor Steiner-Davion, was zum Sturz von Katherine Steiner-Davion und zur politischen Neuordnung der Nachfolgestaaten führte.

Konfliktübersicht und beteiligte Kräfte

Der FedCom-Bürgerkrieg riss tiefe Wunden in das Militärgefüge der Inneren Sphäre. Auf New Avalon kulminierte dieser Hass in erbitterten Gefechten zwischen den Alliierten und den Loyalisten. Beide Seiten griffen auf erfahrene Truppenkörper zurück, deren Ideale und Loyalitäten auf eine harte Probe gestellt wurden.



1. Die Alliierten (Victors Befreiungstreitkräfte)

Die alliierten Truppen formierten sich um Prinz Victor Steiner-Davion und seine engsten Vertrauten. Sie verstanden sich als Befreier des Ersten Nachfolgestaates von der illegitimen und tyrannischen Herrschaft seiner Schwester Katherine.

Ihre Reihen bestanden aus unerschütterlichen Linienregimentern, panzerstarken Garden und hochkarätigen Söldnerverbänden:

- **2. Robinson Rangers:** Diese Elitetruppe stammt aus dem Draconis-März und ist Herzog Tancred Sandoval bedingungslos ergeben. Sie zeichnen sich durch aggressiven Offensivgeist aus.
- **10. Lyranische Garden:** Victors persönliche, ehemalige Stammeinheit. Obwohl lyrischen Ursprungs, folgten sie dem Prinzen treu in den Kampf gegen Katherines Regime und bilden das qualitative Rückgrat der schweren Vorstöße.
- **Outland Legion:** Ein hochdekoriertes, schlagkräftiger Söldnerverband. Unter der direkten, charismatischen Führung der inneren Sphären-Ikone Kai Allard-Liao operieren sie als extrem flexible, unberechenbare Flankenstreitmacht.
- **2. Ceti Hussars:** Eine hochgradig mobile, kombinierte Waffenbrigade der AFFC. Spezialisiert auf blitzschnelle Vorstöße und das Aufreiben feindlicher Nachschublinien.
- **Davion Assault Guards:** Die schwerste und am besten ausgerüstete Speerspitze des Hauses Davion. Wo diese Titanen aufmarschieren, erzittert der Boden. Sie kennen keinen Rückzug.

2. Die Loyalisten (Katherines Thronverteidiger)

Die loyalistischen Truppen kämpften im Namen der Archontin und Prinzessin-Regentin Katherine Steiner-Davion. Angetrieben von einem fehlgeleiteten Patriotismus, Pflichtbewusstsein oder purem Überlebenswillen verteidigten sie verbissen jeden Zentimeter der Hauptwelt:

- **3. Robinson Rangers:** Tragischerweise spaltete der Bürgerkrieg dieses stolze Regiment. Während die 2. Rangers rebellierten, blieben die 3. Rangers der amtierenden Krone treu und sahen sich gezwungen, gegen ihre eigenen Brüder ins Feld zu ziehen.
- **17. Avalon Hussars & 5. Donegal Guards:** Traditionelle Linienregimenter, die im Laufe des jahrelangen Bürgerkriegs stark dezimiert wurden. Trotz schwerer Materialengpässe kämpften sie mit dem Mut der Verzweiflung.
- **22. Avalon Hussars:** Katherines unbarmherzige Eliteeinheit. Absolut loyal, diszipliniert und berüchtigt dafür, Katherines radikalste Befehle ohne Zögern in die Tat umzusetzen.
- **Remagan Crucis March Militia (CMM):** Eine hastig mobilisierte, lokale Verteidigungs- und Reservemiliz. Obwohl materiell unterlegen, nutzten sie ihre exzellente Ortskenntnis, um alliierte Vorstöße zu verlangsamen.
- **Com Guard (66. Division):** Durch geheime politische Pakte und Katherines diplomatische Intrigen an die Verteidigung gebunden. Die Truppen von ComStar agierten vor allem im urbanen Raum als kaltblütige, methodische Taktiker.
- **Die Palastgarde:** Die absolute, hochgradig fanatisierte Leibwache der Archontin. Sie besaßen Zugriff auf die besten experimentellen Technologien und hielten die finalen Bastionen im Mount-Davion-Komplex.

Phasen der Schlacht

1. Auftakt und erste Landungen (Juni - Juli 3066)

Die Alliierten nutzten die Welt Galax als Sprungbrett, um gestrandete Truppen wie die Davion Heavy Guard aufzunehmen. Am 30. Juni 3066 erreichten Tancred Sandovals Truppen New Avalon.

- **Erster Schlag:** Ein Dutzend requirierter *Conquistador*-Landungsschiffe durchbrach die Blockade. Rebellen auf dem Kontinent Rostock unterstützten die Landung, indem sie die Luftraumüberwachung deaktivierten.
- **Brunswick-Einsatz:** Marschall Mordecai Rand-Davion sicherte mit den 1st Crucis Lancers und Teilen der Heavy Guard Landezonen auf Brunswick gegen konventionelle Infanterie- und Fahrzeugbrigaden.
- **Zusammenführung:** Trotz Verlusten bei der Landung gelang es Ardan Sortek und Rand-Davion bis zum 10. Juli, ihre Truppen zu vereinen und innerhalb von fünf Wochen die Kontrolle über Brunswick zu festigen.

2. Die Raumschlacht (November 3066)

Am 8. November 3066 kam es mit dem Eintreffen von Victor Steiner-Davion zur größten Kriegsschiff-Begegnung der Inneren Sphäre seit dem Ersten Nachfolgekrieg.

Alliierte Kriegsschiffe

- *FCS Melissa Davion* (Avalon-Klasse)
- *FCS Admiral Corinne Donnings* (Fox-Klasse)
- *FCS Kentares, Intrepid* und *Robinson* (Fox-Klasse)

Loyalistenveteranen / Schiffe

- *FCS Lucien Davion* (Avalon-Klasse)
- *FCS Alexander Davion* (Avalon-Klasse)
- *FCS Antrim* und *Murmansk* (Fox-Klasse)

In einem Gefecht von weniger als einer Stunde wurden die *Alexander Davion*, die *Admiral Corinne Donnings* und die *Kentares* zerstört. Die Loyalisten-Schiffe *Lucien* und *Antrim* kapitulierten schließlich, während die *Murmansk* über einen nicht standardmäßigen Sprungpunkt entkam.

3. Bodenkrieg auf Brunswick und Rostock (Dezember 3066)

Trotz militärischer Überlegenheit der Alliierten verzögerte massiver ziviler Widerstand den Fortschritt. Schätzungsweise jeder fünfte Zivilist leistete aktiven Widerstand gegen Victors Truppen, was die 23. Arcturan Guards fast vollständig vernichtete.

Schlacht in den Flood Plains: In den sonnenverbrannten Schlammebenen von Rostock kam es zu Fernkampfgefechten. Die Loyalisten verloren hier schwere Maschinen der 5. Donegal Guards und große Teile der Infanterie, während die 17. Avalon Hussars versuchten, sich nach Albion abzusetzen.



4. Die Entscheidung auf Albion und in Avalon City (März - April 3067)

Am 28. März begann die Invasion der Insel Albion. Die Strategie sah Ablenkungsmanöver im Süden vor, um Einheiten wie die 22. Avalon Hussars zu binden, während Victor im Norden angriff.

- **Stadtkampf:** Am 20. April drangen die Alliierten nach Avalon City vor. Es kam zu heftigen Kämpfen um das NAIS-Gelände und den Davion-Palast.
- **Zerstörung des NAIS-Kaders:** Während die 1. NAIS-Kadetten in den Campus einmarschierten, wurden sie durch ein massives Artilleriefeuer vollständig vernichtet.
- **Das Ende der Kämpfe:** Katherine Steiner-Davion beobachtete vom Palast aus den gescheiterten Versuch einer Kompanie der 22. Avalon Hussars, Victor's *Daishi* auszuschalten. Ardan Sortek opferte seinen *Templar*-Mech, um Victor zu schützen, und fiel im Kampf. Am Ende des Tages kontrollierten die Alliierten den Raumhafen und die strategischen Plateaus.



Politische Nachwirkungen

Der Sieg der Alliierten führte zum sofortigen Ende der Herrschaft von Katherine Steiner-Davion.

1. **Regierungswechsel:** Victor Steiner-Davion verzichtete auf den Thron und übergab die Herrschaft über das Vereinigte Sonnenreich an seine Schwester Yvonne. Jackson Davion wurde erneut zum Marschall der Armeen ernannt.
2. **Lyranische Allianz:** Victor ernannte seinen Bruder Peter Steiner-Davion zum Erben der Lyranischen Allianz und verkündete anschließend seinen Rücktritt.
3. **Persönliche Konsequenzen:** Tancred Sandoval machte Yvonne Steiner-Davion einen Heiratsantrag.
4. **Schicksal von Katherine:** Yvonne verbannte Katherine aus dem Sonnenreich und stellte sie unter Victors Aufsicht. Sie wurde zunächst auf Arc-Royal inhaftiert, jedoch kurz darauf von Vlad Ward entführt und in die Besatzungszone des Clans Wolf gebracht.

Globale Kampagnenregeln

Dieses Szenario bildet eine fortlaufende Erzählung über fünf Missionen ab. Wenn Du und Deine Mitspieler das volle Erlebnis suchen, empfehle ich den **Kampagnenmodus**:

1. **Der Armeepool (600 PV):** Vor dem Start stellt jeder Spieler eine feste Gesamtliste von 600 PV zusammen. Aus diesem gemeinsamen Pool müssen die Armeen für die einzelnen Missionen (M1 = 150 PV, M2 = 210 PV, M3 = 270 PV, M4 = 330 PV, M5 = 400 PV) rekrutiert werden.
2. **Zerstörung und Downtime (Werkstatt-Regel):** Wird eine Einheit in einer Mission vollständig zerstört, muss sie in die Werkstatt. Sie ist für die **direkt nachfolgende Mission gesperrt**. Erst in der **übernächsten Mission** steht sie vollständig repariert wieder im Armeepool zur Verfügung.
3. **Notfallreparatursets:** Jeder Spieler besitzt für das gesamte Szenario exakt **4 Notfallreparatursets**. In der Endphase einer Mission kann ein Set ausgegeben werden, um eine soeben zerstörte Einheit sofort wieder fahr- und kampfbereit zu machen. Diese Einheit überspringt die Downtime komplett.
4. **Das Taktische Gewicht:** Bei Zonenkontrollen addieren die Spieler die **Size-Werte (SZ)** ihrer funktionsfähigen Bodeneinheiten, die sich im Radius oder im Base-Kontakt des Ziels befinden (Größe 1 = Leicht/Infanterie, 2 = Medium, 3 = Heavy, 4 = Assault). Die höhere Gesamtsumme kontrolliert das Ziel. Bei Gleichstand bleibt die Zone umkämpft.
5. **Das Siegpunktsystem & Szenariogewinn:** Die maximal erreichbaren Siegpunkte pro Spieler in jeder Mission entsprechen **10 % des vorgegebenen PV-Wertes**, aufgeteilt im Verhältnis 2:1 zwischen Primär- und Sekundärziel. Wer am Ende von Mission 5 die meisten Punkte hat, gewinnt das Szenario.
6. **Das Standard-Spielfeld (180cmx120cm)-Layout (Himmelsrichtungen):**
 - **Norden:** Die obere, lange Kante (72 Zoll / 180 cm).
 - **Süden:** Die untere, lange Kante (72 Zoll / 180 cm).
 - **Westen:** Die linke, kurze Kante (48 Zoll / 120 cm).
 - **Osten:** Die rechte, kurze Kante (48 Zoll / 120 cm).

Mission 1: Der erste Schlag

Ort: Subkontinent Rostock, New Avalon | Stärke: 150 PV je Seite | Max. Punkte: 15 SP

Geschichtlicher Hintergrund

Am 30. Juni 3066 durchbrach die alliierte Flotte unter der Führung von Herzog Tancred Sandoval die Blockade von New Avalon. Die erste Landung wurde auf dem abgelegenen Subkontinent Rostock durchgeführt. Lokale Rebellengruppen und alliierte Sympathisanten sabotierten die Luftraumüberwachung, was den Truppen der 2. Robinson Rangers eine verdeckte Landung erlaubte. Die eigentlich den Sandovals treuen 3. Robinson Rangers verbleiben jedoch loyal zur Krone und rückten sofort aus, um den alliierten Brückenkopf abzuriegeln. Schnelle gepanzerte Einheiten stießen vor, um die herannahenden Loyalisten vorzeitig zu blockieren.

Beteiligte Armeefraktionen im Detail:

- **Alliierte Fraktion (150 PV):** *2. Robinson Rangers*. Eine Truppe aus schnellen, offensivstarken leichten und mittleren 'Mechs, die versuchen, strategische Abwurfpunkte zu sichern und das Gebiet aufzuklären.
- **Loyalistische Fraktion (150 PV):** *3. Robinson Rangers*. Eine Abfangstreitmacht aus Linientruppen, die den Vormarsch ihrer rebellierenden Brüder im Keim ersticken wollen. Sie besitzen eine disziplinierte, ausgewogene Komposition.

Missionsziele & Regelmechaniken

• **Alliierte Truppen:**

- **Primärziel: Sicherung von Vorräten (10 SP):** Am Ende von Runde 5 in exakt 2 von 3 markierten Abwurfzonen das höchste Taktische Gewicht (SZ-Summe im 2-Zoll-Radius) halten.
- **Sekundärziel: Taktische Aufklärung (5 SP):** Eine feindliche Heavy/Assault-Einheit mit einer eigenen schnellen Einheit (MV 10"+) einmalig auf kurze Distanz (0–6 Zoll) in direkter Sichtlinie scannen (kostet alle Waffenangriffe. Darf in der Runde des Scans kein Angriff durchführen).

• **Loyalistische Truppen:**

- **Primärziel: Verteidigung des Kommunikationsnetzes (10 SP):** Den zentralen Funkturm ab Runde 3 für zwei aufeinanderfolgende Runden über das Taktische Gewicht kontrollieren (SZ-Summe im Base-Kontakt).
- **Sekundärziel: Gegenaufklärung (5 SP):** Eine eigene Scout-Einheit oder Infanterie am Ende einer beliebigen Bewegungsphase komplett in die alliierte Aufstellungszone bringen und die Runde überleben lassen.

Spielfeldgestaltung & Zonen

- **Spielfeldgröße:** Quadratisch, 4 x 4 Fuß (120 x 120 cm). Platziert 4–5 Wälder und 3 Hügel.
- **Aufstellungszonen:** Alliierte im Westen (innerhalb von 6 Zoll zur linken Kante). Loyalisten im Osten (innerhalb von 6 Zoll zur rechten Kante).
- **Objektplatzierung:**
 - Funkturm im exakten Zentrum (24" von allen Kanten).
 - *Abwurfmarker 1:* 12" von Nord, 12" von West.
 - *Abwurfmarker 2:* 3" südlich des Funkturms.
 - *Abwurfmarker 3:* 12" von Süd, 12" von Ost.



Mission 2: Die Schlamm Schlacht in den Daring-Flussebenen

Ort: Daring-Flussebenen, Rostock | Stärke: 210 PV je Seite | Max. Punkte: 21 SP

Geschichtlicher Hintergrund

"28. Dezember 3066": Das Kampfgeschehen verlagert sich in die Daring-Flussebenen, eine weite, staubige Schlammlandschaft ohne natürliche Deckung. Es entwickelte sich eine extreme Verfolgungsjagd über große Distanzen. Die loyalistischen Truppen verloren frühzeitig ihre langsame Infanterie an die alliierte Gefangenschaft und schwere Einheiten der 5. Donegal Guards wurden gestellt. Nur isolierte Reste der 17. Avalon Hussars hielten stand, während die alliierten Garden sie einkesselten.

Beteiligte Armeefraktionen im Detail:

- **Alliierte Fraktion (210 PV):** *10. Lyransische Garden & Outland Legion.* Jägerlanzen mit exzellenten Fernkampfeigenschaften unter dem Kommando von Kai Allard-Liao, die den fliehenden feindlichen Tross zerschlagen und die ungeschützten Flanken aufreißen wollen.
- **Loyalistische Fraktion (210 PV):** *17. Avalon Hussars & Reste der 5. Donegal Guards.* Eine schwer angeschlagene Streitmacht, die unter hohem Druck versucht, wertvolle logistische Nachschubfahrzeuge vor den alliierten Abfangjägern in Sicherheit zu bringen.

Missionsziele & Regelmechaniken

• **Alliierte Truppen:**

- **Primärziel: Pilotenrettung (14 SP):** Den 1-Zoll-Marker des abgestürzten Piloten durch Base-Kontakt bergen und die Trägereinheit bis zum Spielende lebend sichern.
- **Sekundärziel: Taktische Effizienz (7 SP):** Die Schlacht so beenden, dass maximal 65 PV der eigenen gestarteten Armee komplett zerstört wurden.

• **Loyalistische Truppen:**

- **Primärziel: Nachschub-Eskorte (14 SP):** Beide unbewaffneten Transportfahrzeuge (MV 6"G, A2, S2, gratis gestellt) erfolgreich über die östliche Kante entkommen lassen (7 SP pro Fahrzeug).
- **Sekundärziel: Disziplinierter Hinterhalt (7 SP):** In der ersten Runde das Feuer komplett zurückhalten, bis die Alliierten in einer Angriffsphase zuerst geschossen haben.

Spielfeldgestaltung & Zonen

- **Spielfeldgröße:** Standard, 4 x 6 Fuß (120 x 180 cm). Offene Ebene, keine Hügel/Wälder, nur 4–5 Schlammlöcher (schwierig für Fahrzeuge) und 3 kleinere Gebäude/Ruinen als Sichtschutz.
- **Aufstellungszonen:** Alliierte an der nördlichen Kante (von Nordwestecke 36" nach Osten reichend, Tiefe 6"). Loyalisten an der westlichen Kante (von Südwestecke 24" nach Norden reichend, Tiefe 6").
- **Objektplatzierung:** Pilot im Nordosten (12" von Nord, 54" von West). Fluchtroute ist die gesamte östliche Schmalkante.

Mission 3: Das Albion-Ablenkungsmanöver

Ort: Südlicher Zugang zu Albion Island | Stärke: 270 PV je Seite | Max. Punkte: 27 SP

Geschichtlicher Hintergrund

Ende März 3067: Um den alliierten Hauptstoß von Victor Steiner-Davion aus dem Norden auf Albion Island vorzubereiten, führten die Outland Legion und die 2. Ceti Hussars ein rücksichtsloses Ablenkungsmanöver im Süden durch. Ihr Ziel war es, die mächtige 22. Avalon Hussars zwingend an Ort und Stelle zu binden und eine Truppenverlegung zu blockieren.

Beteiligte Armeefraktionen im Detail:

- **Alliierte Fraktion (270 PV):** *Outland Legion & 2. Ceti Hussars*. Hochmobile, aggressive Angriffsverbände mit einem hohen Anteil mittlerer und schwerer 'Mechs, die durch demonstrative Angriffe die Aufmerksamkeit der loyalistischen Führung auf sich ziehen.
- **Loyalistische Fraktion (270 PV):** *22. Avalon Hussars & Remagan Crucis March Militia (CMM)*. Katherines disziplinierte Eliteeinheit unterstützt von lokalen Miliztruppen. Sie befestigen die Südgrenze und müssen den alliierten Brückenkopf am Fluss um jeden Preis blockieren.

Missionsziele & Regelmechaniken

• **Alliierte Truppen:**

- **Primärziel: Infrastruktur zerstören (18 SP):** Alle 3 stationären loyalistischen Geschütztürme (Größe 2, TMM 0, 4 Struktur) im Hinterland durch Fernbeschuss zerstören (6 SP pro Turm).
- **Sekundärziel: Taktischen Druck aufbauen (9 SP):** Bis zum Ende von Runde 4 müssen mindestens zwei separate Lanzen mit mindestens 2 Einheiten die Fluss-Mittellinie überschritten haben.

• **Loyalistische Truppen:**

- **Primärziel: Brückenkopf halten (18 SP):** Die zentrale Brücke am Ende der Runden 4, 5 und 6 über das Taktische Gewicht kontrollieren (SZ-Summe auf/an der Brücke). Jede erfolgreiche Runde bringt 6 SP.
- **Sekundärziel: Flankenwache (9 SP):** Verhindern, dass im Laufe des Spiels eine alliierte Einheit das Spielfeld über die westliche (linke) Längskante verlässt.

Spielfeldgestaltung & Zonen

- **Spielfeldgröße:** Standard, 4 x 6 Fuß (120 x 180 cm). Ein 4 Zoll breiter Fluss verläuft horizontal exakt auf der Mittellinie (24" von Nord/Süd). Eine 3 Zoll breite Brücke steht im Zentrum.
- **Aufstellungszonen:** Alliierte im Norden innerhalb von 6 Zoll zur oberen Kante. Loyalisten im Süden innerhalb von 6 Zoll zur unteren Kante.
- **Objektplatzierung:**
 - Brücke im Zentrum (24" Nord/Süd, 36" West/Ost).
 - **Drei Geschütztürme im Süden:**
 - *Turm 1:* 12" von Süd, 18" von West.
 - *Turm 2:* 12" von Süd, 36" von West.
 - *Turm 3:* 12" von Süd, 54" von West.

Mission 4: Häuserkampf am NAIS-Campus

Ort: Avalon City, NAIS-Zentralcampus | Stärke: 330 PV je Seite | Max. Punkte: 33 SP

Geschichtlicher Hintergrund

Am 20. April 3067 erreichten die Alliierten Avalon City. Auf dem dicht bebauten Campusgelände des NAIS entbrennt ein brutaler Häuserkampf. Ardan Sortek führte die alliierten Verbände gegen die tief verschanzte 66. Division der Com Guards. Es herrschte strikter Befehl, den historischen "Peace Park" im Zentrum vor Zerstörung zu bewahren. Als der alliierte NAIS-Kader vorrückte, eröffneten loyalistische Batterien ein mörderisches, unkoordiniertes Artilleriefeuer, das den Kader komplett vernichtete.

Beteiligte Armeefraktionen im Detail:

- **Alliierte Fraktion (330 PV):** *Ardan Sortek's Task Force, 10. Lyranische Garden & 2. Davion Guards.*
Eine schwere Streitmacht aus bewährten Veteranen und Kampfpanzern, die sich Zimmer für Zimmer durch das urbane Labyrinth vorkämpfen, um wertvolle Datenkerne zu sichern.
- **Loyalistische Fraktion (330 PV):** *Com Guard (66. Division).* Methodisch agierende Truppen, die über hervorragende urbane Kampffähigkeiten und verborgene Stellungen verfügen. Sie nutzen eigene Infanterieverbände zur Sicherung des Campus und leiten präzise Artillerieschläge.

Missionsziele & Regelmechaniken

• **Alliierte Truppen:**

- **Primärziel: Strategischer Datendiebstahl (22 SP):** Eine eigene Einheit muss im Base-Kontakt mit dem Hauptrechner zwei aufeinanderfolgende Runden lang komplett stationär (MV 0, kein Feuern) Daten herunterladen.
- **Sekundärziel: Schutz der Kulturgüter (11 SP):** Die historische Bibliothek darf keinen Schaden nehmen (Wenn eine Einheit die Bibliothek als partielle Deckung nutzt, und ein Angriff auf diese Einheit nicht trifft, dann wird das Gebäude beschädigen, wenn der Trefferwurf das Ziel um max. 2 Würfelpunkte verfehlt hat).

• **Loyalistische Truppen:**

- **Primärziel: VIP-Evakuierung (22 SP):** Das Informatiker-Team (Token startet im Labor) per Base-Kontakt aufnehmen, mit einer Transporteinheit zum Bunkereingang bringen und in der Endphase evakuieren.
- **Sekundärziel: Artilleriekoordination (11 SP):** Drei erfolgreiche Off-Board-Artillerieangriffe (Schaden 2/1/1) im Laufe des Spiels ansagen und auf dem Spielfeld durchführen.

Spielfeldgestaltung & Zonen

- **Spielfeldgröße:** Standard, 4 x 6 Fuß (120 x 180 cm). Dichtes urbanes Netz aus 12–15 großen Gebäuden (Stufen 2-4) und rechtwinkligen Straßenkorridoren.
- **Aufstellungszonen:** Alliierte im Westen (innerhalb von 8" zur linken Kante). Loyalisten im Osten (innerhalb von 8" zur östlichen Kante).
- **Objektplatzierung:**
 - *Peace Park (Mitte):* Freifläche von 12" bis 36" Nord/Süd und 24" bis 48" West/Ost.
 - *Hauptrechner (Norden):* 12" von Nord, 36" von West.
 - *Bibliothek (Osten):* 24" von Nord, 56" von West.
 - *Labor (Westen):* 24" von Nord, 16" von West.
 - *Bunker (Süden):* 38" von Nord, 36" von West.



Mission 5: Die Belagerung des Mount Davion

Ort: Plateau des Davion-Palasts | Stärke: 400 PV je Seite | Max. Punkte: 40 SP

Geschichtlicher Hintergrund

Spätnachmittag des 20. April 3067: Katherines Herrschaft ist kollabiert, ihre verbliebenen Truppen halten nur noch das befestigte Hochplateau des Mount Davion mit dem Davion-Palast und dem militärischen Raumhafen. Katherine befahl der 22. Avalon Hussars einen fanatischen Sturmangriff auf Victors *Daishi*. Feldmarschall Ardan Sortek warf sich mit seinem *Templar* heldenhaft direkt in die Schusslinie und fing die verheerende Salve ab, wodurch Victor überlebte.

Beteiligte Armeefraktionen im Detail:

- **Alliierte Fraktion (400 PV):** *Prinz Victor Steiner-Davion, Davion Assault Guards, 2. Robinson Rangers & 10. Lyranische Garden*. Die absolute qualitative und quantitative Speerspitze der alliierten Befreiungsbewegung. Sie bringen überschwere Assault-'Mechs auf das Feld, um die Tyrannei ein für alle Mal zu beenden.
- **Loyalistische Verteidiger (400 PV):** *Archontin Katherine Steiner-Davion, 22. Avalon Hussars & Palastgarde*. Die absolut treueste Leibwache der Herrscherin. Bis an die Zähne mit hochentwickelter, experimenteller Technologie bewaffnet, verschanzen sie sich hinter Festungsmauern und Gräben.

Missionsziele & Regelmechaniken

• **Alliierte Truppen:**

- **Primärziel: Energieversorgung kappen (26 SP):** Beide Generatorstationen an den Flanken durch einen erfolgreichen *Physischen Angriff* im Nahkampf (TMM 0) zerstören. Beschuss ist wirkungslos! (13 SP pro Generator).
- **Sekundärziel: Taktisches Prestige (14 SP):** Am Ende der finalen Runde muss Victors persönlicher *Daishi* von allen überlebenden alliierten Einheiten die geringste Zoll-Distanz zum Palasttor aufweisen.

• **Loyalistische Truppen:**

- **Primärziel: Datenlöschung im Raumhafen (26 SP):** Das Kontrollzentrum des Raumhafens bis einschließlich Ende von Runde 5 über das Taktische Gewicht verteidigen (die loyalistische $\text{\$}\{SZ\}$ -Summe am/im Gebäude muss in jeder Runde höher oder gleich hoch sein).
- **Sekundärziel: Kollateralschaden erzwingen (14 SP):** Bei mindestens 5 alliierten 'Mechs der Heavy- oder Assault-Klasse im Laufe des Spiels die Rüstungskreise (Armor) auf der Einheitenkarte vollständig reduzieren.

Spielfeldgestaltung & Zonen

- **Spielfeldgröße:** Standard, 4 x 6 Fuß (120 x 180 cm). Das nördliche Drittel (0 bis 16 Zoll von der Nordkante) bildet ein erhöhtes Plateau (Höhenstufe 3) mit zwei Auffahrtsrampen im Nordwesten und Nordosten. Das südliche Tiefland ist von Kratern übersät.
- **Aufstellungszonen:** Alliierte im Süden (Tiefe von 10" ab der unteren Kante über die gesamte Breite). Loyalisten oben auf dem Nordplateau (innerhalb von 8" zur nördlichen Kante).
- **Objektplatzierung:**
 - *Palasttor:* Mitte der nördlichen Kante (bei 36").
 - *Kontrollzentrum:* Auf dem Plateau (8" südlich der Nordkante, 36" von West).
 - *Generator 1:* Unten vor dem West-Aufstieg (24" von Nord, 6" von West).
 - *Generator 2:* Unten vor dem Ost-Aufstieg (24" von Nord, 66" von West).

Nachwort & Danksagung

Und damit schließt sich das Logbuch unserer Kampagne um New Avalon. Das Designen dieses Buches war für mich eine faszinierende Reise zurück in eines der spannendsten Kapitel der BattleTech-Historie. Mein Ziel als Autor von *Mechstrategen* war es, Dir ein Werkzeug an die Hand zu geben, das die dichte Lore der Inneren Sphäre nahtlos mit modernen, turniertauglichen Tabletop-Mechaniken verbindet.

Durch die Hinzufügung der detaillierten Fraktions-Dossiers und die klare Zuordnung der Teilstreitkräfte in jeder einzelnen Mission besitzt dieses Werk die Tiefe und den erzählerischen Überbau. Jedes Match fühlt sich jetzt nicht mehr nur wie eine einfaches Spiel an, sondern wie ein echtes, dramatisches Kapitel dieses historischen Bruderzwists.

Ich lade Dich herzlich dazu ein, Mir eigenen Schlachtberichte, denkwürdige Züge und epische Last-Stand-Momente mit mir und der Community zu teilen. Schreibt mir, wie sich eure Armeepools geschlagen haben und ob Victor seinen *Daishi* sicher durch die Palasttore führen konnte. Ich veröffentliche das dann gerne auf dem Blog.

RECHTLICHE HINWEISE / DISCLAIMER

Dies ist ein inoffizielles Fan-Projekt. Es ist nicht von The Topps Company, Inc. oder Catalyst Game Labs lizenziert, genehmigt oder unterstützt.

BattleTech®, BattleMech®, 'Mech® und Alpha Strike® sind eingetragene Marken und/oder Warenzeichen von The Topps Company, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Catalyst Game Labs ist ein Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC.

Alle verwendeten Namen, Begriffe, Ereignisse und Fraktionen des BattleTech-Universums werden hier ausschließlich zu Unterhaltungszwecken und ohne gewinnorientierte Absicht verwendet.

Eine Verletzung von Urheberrechten oder Markenrechten ist nicht beabsichtigt. Dieses Dokument wird kostenlos zur Verfügung gestellt und darf nicht verkauft werden.

LEGAL DISCLAIMER

This is an unofficial fan project. It is not endorsed, sponsored, or licensed by The Topps Company, Inc. or Catalyst Game Labs.

BattleTech, 'Mech, BattleMech, and Alpha Strike are trademarks and/or registered trademarks of The Topps Company, Inc. and/or Catalyst Game Labs. All rights reserved. Used without permission.

This document is provided for free and may not be sold.

Transparenzhinweis zur Nutzung von KI (gemäß EU AI Act):

Die Inhalte dieses Blogs werden von mir persönlich konzipiert, recherchiert und inhaltlich festgelegt.

Bei der sprachlichen Ausformulierung und Strukturierung der Texte nutze ich Unterstützung durch generative Künstliche Intelligenz.

Warum? Dies ermöglicht es mir, komplexe Sachverhalte präziser aufzubereiten und den Fokus voll auf die inhaltliche Qualität und Recherche zu legen. Die redaktionelle Endkontrolle und Verantwortung für alle veröffentlichten Inhalte liegen allein bei mir.

Impressum

Titel des Buches: DIE SCHLACHT VON NEW AVALON (3066/67)

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: KI-generierte Illustrationen (erstellt mit Unterstützung von OpenAI / DALL·E, Gemini 3) sowie ggf. eigene Grafiken und Tabellen. Die in diesem Dokument enthaltenen Illustrationen sind künstlerische Darstellungen und keine offiziellen Artworks der Rechteinhaber.

Urheberrechtshinweis: © 2026 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

Weiterführende Informationen und Quellen

Zentrales Fan-Wiki für BattleTech: 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>

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

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

DIE SCHLACHT VON NEW AVALON (3066/67)

"DIE SCHLACHT VON NEW AVALON (3066/67)" entführt die Spieler in das strategische Herz des FedCom-Bürgerkriegs, wo sie packende Missionen erleben, die auf historischen Konflikten basieren.

Mit detaillierten Fraktions-Dossiers und einer engen Verknüpfung von Lore und Spielmechanik wird jede Schlacht zu einem dramatischen Kapitel des Bruderzwists im 31. Jahrhundert.

Bereite dich auf intensive Kämpfe und taktische Herausforderungen vor, während du die legendären Momente der Inneren Sphäre nachspielst.