

Der Krieg von 3039

Unvorstellbarer Krieg und Intrigen
Ein Szenariopaket zum Nachspielen

Sören Spieckermann
mechstrategen.de

Inhaltsverzeichnis

Was sind Mechstrategen-Szenarien?	2
Der Krieg von 3039	4
Szenarioübersicht	11
Generelle Hinweise zu den Missionen	12
Mission 1 – Operation Bulldog’s Bite	13
Mission 2 – Stahl im Nebel	15
Mission 3 – Feuer über Dieron	17
Mission 4 – Ehre und Schatten	19
Mission 5 – Der Rückzug von Benjamin	21
Szenariosieg	23
Ergänzungen und weiterführende Informationen	23

Was sind Mechstrategen-Szenarien?

Szenarien von 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.



Der Krieg von 3039

Einleitung

Epoche: Nachfolgekriege

Zeitraum: 3039–3040

Konfliktparteien:

- **Angreifer:** Förderierte Sonnen / Lyransische Allianz - Vereintes Commonwealth (FedCom)

- **Verteidiger:** Draconis-Kombinat

Der Krieg von 3039 war ein ehrgeiziger Versuch der neu gegründeten Förderierten Commonwealth, verlorene Welten aus dem Ersten Nachfolgekrieg zurückzuerobern. Trotz technischer Überlegenheit und ehrgeiziger Pläne geriet die Offensive bald ins Stocken – erbitterte Kämpfe von Kentares bis Proserpina folgten.

Diese fünf Missionen bilden typische Schlachten aus dem Konflikt ab – von der ersten Offensive bis zum Rückzug in die Defensive.



Geschichte

Der Krieg von 3039, der vom 16. April 3039 bis zum 19. Januar 3040 andauerte, war eine großangelegte Invasion des Drakonis Kombinati durch das neu gegründete Vereinte Commonwealth, einer Allianz aus den Vereinigten Sonnen und dem Lyranischen Commonwealth.

Angeführt von Hanse Davion, zielte die Offensive darauf ab, den Erfolg des Vierten Nachfolgekrieges zu wiederholen und das Kombinat entscheidend zu schwächen. Obwohl die erste Welle der Invasion erfolgreich war und über dreißig Welten eroberte, scheiterte die Offensive letztlich an mehreren Faktoren: dem unerwartet starken Widerstand der Drakonis Kombinati, internen Rivalitäten innerhalb des Kombinat-Kommandos, die von Theodore Kurita überwunden wurden, und vor allem an einer brillanten und gewagten Gegenoffensive. Theodore Kuritas Strategie, die in der Operation OROCHI gipfelte – einer Täuschungsoperation, die eine massive Invasion des Commonwealth-Raums vortäuschte –, führte zur Unentschlossenheit des FedCom-Oberkommandos und einem allgemeinen Rückzugsbefehl.

Der Krieg endete mit minimalen territorialen Veränderungen, aber weitreichenden strategischen Konsequenzen, darunter die beschleunigte militärische Integration des Vereinten Commonwealth und die Wiederherstellung des Ansehens des Hauses Kurita.

Hintergrund und Vorbereitungen

Motivationen und Herausforderungen des Vereinten Commonwealth

Nach dem entscheidenden Sieg über die Konföderation Capella im Vierten Nachfolgekrieg beabsichtigte der Erste Prinz Hanse Davion, einen ähnlichen Schlag gegen das Draconis-Kombinat zu führen. Die Umsetzung dieses Plans verzögerte sich jedoch aufgrund mehrerer Faktoren:

- **Politische Instabilität:** Die Allianz zwischen den Häusern Davion und Steiner war noch jung und wurde durch Sezessionsbewegungen in beiden Reichen herausgefordert.

Der Krieg von 3039

- **Gründung der Freien Republik Rasalhaag:** Theodore Kurita schuf einen neutralen Pufferstaat, indem er abtrünnigen Grenzwelten die Freiheit gewährte. Dies zwang auch Haus Steiner, umstrittene Welten an den neuen Staat abzutreten, wodurch ihre Gewinne aus dem vorherigen Krieg zunichte gemacht wurden. Die Gründung der Republik führte zudem zu Unabhängigkeitsbestrebungen in der Skye-Mark des Lyranischen Commonwealth.

Vorbereitungen des Draconis-Kombinats

Theodore Kurita erkannte einen Angriff des Vereinten Commonwealth als logische Konsequenz des Vierten Nachfolgekrieges und traf umfassende Vorbereitungen:

- **Allianzen:** Er schmiedete ein Bündnis mit ComStar, das eine Vereinigung der Inneren Sphäre unter dem Banner des Vereinten Commonwealth ablehnte, sowie mit den Yakuza-Clans, die als "Geisterregimenter" agierten.
- **Militärische Erholung:** Das Kurita-Militär erholte sich wesentlich schneller als erwartet von den Verlusten des Vierten Nachfolgekrieges und des Ronin-Krieges.

Der Schattenkrieg mit ComStar

Die wachsende Erkenntnis, dass ComStar das Kurita Kombinat mit nachrichtendienstlichen Informationen versorgte, veranlasste Hanse Davion zur Einleitung der "Operation Flush". Dies löste einen verdeckten Krieg zwischen ComStars ROM und den Geheimdiensten des Vereinten Commonwealth aus. Dieser Konflikt band erhebliche Ressourcen, die für die bevorstehende Invasion hätten genutzt werden können, und trug zum letztendlichen Scheitern des Krieges bei. Er zwang das Commonwealth zudem, sich verstärkt auf das "Black Box"-Kommunikationsnetzwerk zu verlassen, das jedoch vom Draconis-Kombinat kompromittiert worden war, nachdem mehrere Geräte erbeutet wurden.

Der Kriegsverlauf: Phase Eins (April - Juni 3039)

Der Invasionsbeginn

Obwohl es keine strategische Überraschung gab, erzielte das Vereinte Commonwealth durch den Einsatz kommerziell-militärischer Kommandoschaltungen zur verdeckten Truppenaufstellung einen taktischen Überraschungseffekt. Als *casus belli* dienten die gewaltsamen Maßnahmen des Draconis-Kombinats zur Unterdrückung von Protesten auf ehemals von Davion kontrollierten Welten – Proteste, die von der Allianz selbst angestiftet worden waren. Am 16. April 3039 begann die Invasion offiziell.

Die erste Welle traf das Draconis-Kombinat unvorbereitet. Acht Welten wurden in der Anfangsphase angegriffen, hauptsächlich im Militärdistrikt Dieron. Bis Ende Mai kontrollierte oder belagerte die Steiner-Davion-Allianz über dreißig Welten des Draconis-Kombinat. Das Kurita-Kommando war durch den Schock des Angriffs und interne Konflikte zwischen Traditionalisten und Reformern gelähmt.



Die Vier Hauptoffensiven der FedCom

Die Invasion war in vier Hauptvorstöße gegliedert, die jeweils auf unterschiedliche Militärdistrikte des Draconis-Kombinats abzielten.

- Operation WINTERSCHNEE (Commonwealth-Vorstoß)

Unter dem Kommando von General Nondi Steiner zielte diese Operation darauf ab, den Dieron-Distrikt vom Rest des Draconis-Kombinats zu isolieren. Der Vorstoß erfolgte ausschließlich aus dem Gebiet des Commonwealth.

- Operation STURMHAMMER (Dieron-Vorstoß)

Unter Feldmarschall Vanessa Bisla sollte dieser Vorstoß die Isolation des Dieron-Distrikts vervollständigen. Er bestand hauptsächlich aus Söldnereinheiten.

- Operation GAHERIS (Benjamin-Vorstoß)

Unter Feldmarschall James Sandoval sollten Operation Kurita-Truppen im Benjamin-Distrikt binden.

- Operation LAUNCELOT (Galedon-Vorstoß)

Obwohl dies der am schwächsten ausgestattete Vorstoß war, wurde er von Feldmarschall Ardan Sortek, einem engen Vertrauten Hanse Davions, kommandiert. Der Vorstoß der Armed Forces of the Federated Suns (AFFS) in den Galedon Military District war die am wenigsten wichtige der vier Operationen.

Der Wendepunkt: Phase Zwei und der Gegenangriff des Draconis-Kombinats (Juli - Dezember 3039)

Theodore Kuritas Gegenoffensive

Kurz bevor die zweite Welle der FedCom-Invasion beginnen konnte, startete Theodore Kurita seinen umfassenden Gegenangriff. Ein Schlüsselereignis war der Fallschirmangriff von DEST-Spezialeinheiten auf das Hauptquartier der Operation WINTERSCHNEE auf Vega am 12. Juli. General Nondi Steiner wurde schwer verwundet, wodurch die gesamte LCAF-Front führungslos und gelähmt war. Gleichzeitig starteten Kurita-Truppen und vom ISF inspirierte Aufstände Angriffe auf kürzlich eroberte Welten in allen vier Sektoren.

Operation OROCHI: Die Meisterhafte Täuschung

Das Herzstück der Gegenoffensive war die Operation OROCHI, eine gewagte Täuschungsoperation, die von Theodore Kurita persönlich angeführt wurde.

- **Ziel:** Die FedCom-Führung davon zu überzeugen, dass das Draconis-Kombinat stark genug sei, um sowohl seine Grenzen zu verteidigen als auch eine großangelegte Invasion des Commonwealth-Raums durchzuführen.
- **Methode:** Zehn Bataillone 'Mechs führten koordinierte Tiefenangriffe auf zehn Welten des Vereinten Commonwealth durch. Diese Angriffe waren so konzipiert, dass sie wie Vorstöße ganzer Regimenter auf dem Weg zur wichtigen Fabrikwelt Robinson aussahen.
- **Logistik:** Der Erfolg der Operation hing von einem Netzwerk von zwangsverpflichteten Handelssprungschiffen ab, die mehrheitlich Yakuza-Clans gehörten und eine Versorgungslinie durch unbewohnte Systeme bildeten.

Die Reaktion der FedCom und der Rückzug

Die Gegenoffensive und insbesondere die scheinbare Invasion durch Operation OROCHI überraschten das FedCom-Oberkommando völlig. Hanse Davion reagierte unentschlossen auf die scheinbar endlosen Reserven des Draconis-Kombinats.

- **Befehlskette:** Zwei Wochen nach dem "Go"-Befehl für die zweite Welle wurde ein Gegenbefehl zum Stopp aller Operationen erteilt.
- **Rückzug:** Am 5. Oktober erließ Hanse Davion den allgemeinen Rückzugsbefehl für alle Einheiten aus dem Draconis-Kombinat.

Erst nach dem Rückzug wurde das Ausmaß von Theodore Kuritas Bluff erkannt. Die Chance, das Draconis-Kombinat zu vernichten, war vertan.

Nachwirkungen und Vermächtnis

Am 19. Januar 3040 wurden die Exeter-Abkommen unterzeichnet, die die Feindseligkeiten offiziell beendeten.

Territoriale und strategische Konsequenzen

- **Territoriale Veränderungen:** Die Veränderungen waren minimal. Die Föderation gewann Cylene, Lima, Royal, Murchison, Markab, Skat und McComb. Das Kombinat eroberte Fomalhaut, Saffel und Quentin.
- **Vereintes Commonwealth:** Das Scheitern des Krieges beschleunigte die Integration der Militärs von LCAF und AFFS in die Armed Forces of the Federated Commonwealth (AFFC). Auch die Geheimdienste wurden unter einem gemeinsamen Sekretariat koordiniert.
- **Draconis Kombinat:** Der Sieg stellte die Ehre des Hauses Kurita wieder her und verbesserte sein Ansehen. Die Beziehung zwischen Theodore Kurita und seinem Vater, Koordinator Takashi Kurita, festigte sich. Die Eroberung von Quentin mit seiner Victor-Produktionslinie war ein bedeutender symbolischer und materieller Gewinn. Die Operation OROCHI hatte jedoch verheerende Auswirkungen auf die Wirtschaft des Kombinats, die Jahre zur Erholung benötigte.

Szenarioübersicht

Mission	Ort / Planet	Fokus	Empfohlene PV	Empfohlene Spielfeldgröße
1	Kentares IV	Operation Bulldog's Bite	250–300 PV	180×120 cm
2	Proserpina	Stahl im Nebel	275–325 PV	180×120 cm
3	Dieron	Feuer über Dieron	300–350 PV	180×120 cm
4	Kessel	Ehre und Schatten	200–250 PV	180×120 cm
5	Benjamin	Der Rückzug von Benjamin	325–375 PV	180×120 cm

Generelle Hinweise zu den Missionen

Missionsziele

Ist bei einem Missionsziel das Wort "Verteidiger" oder "Angreifer" in der Spalte "Ziel" zusätzlich zum Zielnamen genannt, dann kann dieses Missionsziel nur von dem Verteidiger bzw. Angreifer erreicht werden.

Aufstellung der Einheiten

Zu Beginn wird ausgewürfelt, wer zuerst seine Aufstellungszone (Spielfeldkante) auswählen darf. Der Mitspieler hat dann automatisch die gegenüberliegende kurze Kante des Spielfeldes. Ausnahme ist die Mission 4. Hier stellt der Clan-Spieler seine Einheiten in der Mitte des Spielfeldes auf. Der andere Spieler an den beiden kurzen Kanten des Spielfeldes.

Verwendetes Regelset

Gespielt werden kann nach den BattleTech Alpha Strike Quick Rules oder nach den Regeln der Commander`s Edition

Schadenswürfel

Ich persönlich bevorzuge die Methode "MULTIPLE ATTACK ROLLS". Es kan naber auch gerne jede andere Form gewählt werden. Mehr Informationen dazu auf meinem Blogbeitrag "[Schadenswürfel in Battletech Alpha Strike](#)".

Mission 1 – Operation Bulldog's Bite

Schauplatz: Kentares IV, 3039

Missionsart: Angriff / Durchbruch

Beteiligte: Davion Guards (Vereinten Commonwealth) vs. Dieron Regulars (Draconis Kombinat)

Empfohlene Punktzahl: 250–300 PV

Spielfeldgröße: 180×120 cm

Hintergrund

Die Offensive beginnt. Die Davion Guards landen auf Kentares IV, um eine befestigte Verteidigungslinie der Dieron Regulars (Kurita) zu durchbrechen. Ihre Aufgabe: den Brückenkopf sichern, bevor schwere Unterstützung eintrifft.

Missionsziele

Ziel	Bedingungen	Sieg-punkte
Angreifer: Durchbruch	Mindestens 50 % der Davion Guards müssen bis Runde 8 das Draconis Spielfeldende erreichen und die Karte darüber verlassen.	3
Kommandolanze zerstören	Zerstörung der kompletten gegnerischen HQ-Einheit (Kommandolanze)	2
Verteidiger: Verhinderung	Weniger als 20 % der Davion Guards erreichen bis Runde 8 das Draconis Spielfeldende.	2

Aufstellung (über die kurze Kante des Spielfeldes)

- **Angreifer: Davion Guards** . Aufstellung über eine der kurzen Kanten des Spielfelds
- **Verteidiger: - Dieron Regulars**. Aufstellung über die den Davions gegenüberliegende kurze Kante des Spielfeldes

Sonderregeln

- Kommandolanze**: Jeder Spieler bestimmt eine seiner Lanzen als Kommandolanze
- **Verstärkung droht**: In Runde 6 erscheinen auf einem zufälligen Spielfeldrand (auswürfeln) 1–2 zusätzliche Kurita-Lanzen (100 PV Gesamtwert).
- Forced withdrawal-Regel**: Ein Einheit welche die gesamte Panzerung und die Hälfte ihrer Strukturpunkte verloren hat, muss sich zurückziehen. Bei einem erzwungenen Rückzug müssen beschädigte Einheiten sich vom Schlachtfeld zurückziehen. Eine Einheit, die einen erzwungenen Rückzug durchführt, muss sich in Richtung ihrer Heimatgrenze bewegen. Muss jedoch keine Sprünge oder Sprints aufwenden. Sie kann sich auch rückwärts bewegen, wenn der kontrollierende Spieler dies wünscht.
- Spieldauer**: Maximal 8 Runden

Spielfeldgestaltung

Das Spielfeld zeigt ein breites Tal mit vereinzelt Hügeln. Mit einer Straße entlang der Mitte (von kurzer zur kurzen Kante).

- **Zentrale Linie**: 4–8 Gebäude in der Mitte der Karte oder entlang der Strasse.
- **Seiten**: Jeweils kleine Wälder und Trümmerfelder.

Mission 2 – Stahl im Nebel

Schauplatz: Proserpina, 3039

Missionsart: Begegnungsgefecht

Beteiligte: Crucis Lancers (Vereinten Commonwealth) vs. Proserpina Hussars (Draconis Kombinat)

Empfohlene Punktzahl: 275–325 PV

Spielfeldgröße: 180×120 cm

Hintergrund

Ein nächtlicher Aufklärungseinsatz gerät außer Kontrolle, als sich beide Seiten im Nebel begegnen. Chaos, Rauch und begrenzte Sicht dominieren das Gefecht.

Missionsziele

Ziel	Bedingungen	Sieg-punkte
Ausschalten	Mehr Gegner vernichten als der Gegner eigene Einheiten zerstört (Gemessen an den PV-Punkten)	3
Vernichtung	Alle gegnerischen Einheiten zerstört oder zum Rückzug (Forced Withdrawal) gezwungen	4
Überleben	Mindestens 40% der eigenen Einheiten haben überlebt.	2

Aufstellung (über die kurze Kante des Spielfeldes)

- **Angreifer: Crucis Lancers** . Aufstellung über eine der kurzen Kanten des Spielfelds
- **Verteidiger: - Proserpina Hussars**. Aufstellung über die den Davions gegenüberliegende kurze Kante des Spielfeldes

Sonderregeln

- **Nebel & Rauch:** Fernkampfangriffe über 24" erhalten +2 als Treffermodifikator.
- **Forced withdrawal-Regel:** Ein Einheit welche die gesamte Panzerung und die Hälfte ihrer Strukturpunkte verloren hat, muss sich zurückziehen. Bei einem erzwungenen Rückzug müssen beschädigte Einheiten sich vom Schlachtfeld zurückziehen. Eine Einheit, die einen erzwungenen Rückzug durchführt, muss sich in Richtung ihrer Heimatgrenze bewegen. Muss jedoch keine Sprünge oder Sprints aufwenden. Sie kann sich auch rückwärts bewegen, wenn der kontrollierende Spieler dies wünscht.
- **Spieldauer:** Maximal 8 Runden

Spielfeldgestaltung

Ein leicht bewaldetes Gebiet mit vereinzelt Gebäuden und Hügeln.

- **Zentral:** Dichte Waldstücke und einige wenige Ruinen / Gebäude.
- **Ränder:** 2–3 klare Schneisen mit weiten Sichtlinien.

Mission 3 – Feuer über Dieron

Schauplatz: Dieron, 3039

Missionsart: Bodenoffensive

Beteiligte: 5th Donegal Guards (Vereinten Commonwealth) vs. Benjamin Regulars (Drakonis Kombinat)

Empfohlene Punktzahl: 300–350 PV

Spielfeldgröße: 180×120 cm

Hintergrund

Während die Truppen der Lyraner in Dieron einmarschieren, versuchen die Kurita-Verteidiger, eine Nachschublinie zu halten.

Missionsziele

Ziel	Bedingungen	Sieg- punkte
Verteidiger: Nachschub sichern	Mindestens 2 der 3 Nachschubdepots sind nicht zerstört	3
Angreifer: Nachschub zerstören	Mindestens 2 der 3 Nachschubdepots sind zerstört	3
Schwächung	mindestens 50% der gegnerischen Einheiten (% von PV) sind zerstört	2

Aufstellung (über die kurze Kante des Spielfeldes)

- **Angreifer: 5th Donegal Guards** . Aufstellung über eine der kurzen Kanten des Spielfelds
- **Verteidiger: - Benjamin Regulars**. Aufstellung über die den Donegals gegenüberliegende kurze Kante des Spielfeldes

Sonderregeln

-**Forced withdrawal-Regel:** Ein Einheit welche die gesamte Panzerung und die Hälfte ihrer Strukturpunkte verloren hat, muss sich zurückziehen. Bei einem erzwungenen Rückzug müssen beschädigte Einheiten sich vom Schlachtfeld zurückziehen. Eine Einheit, die einen erzwungenen Rückzug durchführt, muss sich in Richtung ihrer Heimatgrenze bewegen. Muss jedoch keine Sprünge oder Sprints aufwenden. Sie kann sich auch rückwärts bewegen, wenn der kontrollierende Spieler dies wünscht.

Nachschubdepots: 12 Strukturpunkte. Für die Nachschubdepots gilt ein TMM von 0. (und nicht von -4 wie sonst für immobile Strukturen/Einheiten)

-**Spieldauer:** Maximal 8 Runden

Spielfeldgestaltung

Ein industrielles Gebiet mit Depots, Fabriken und Straßen.

- **Zentral:** Drei markierte Nachschubpunkte/Nachschubgebäude (z. B. Containerfelder, Gebäude oder Lagerhallen).

Mission 4 – Ehre und Schatten

Schauplatz: Kessel, 3039

Missionsart: Duell / Spezialmission

Beteiligte: Second Donegal Guards (Vereinten Commonwealth) vs. Twelfth Sun Zhang (Drakonis Kombinat) - Elite-Lanzen beider Seiten

Empfohlene Punktzahl: 200–250 PV

Spielfeldgröße: 180×120 cm

Hintergrund

Zwei gegnerische Elitekommandos treffen sich in einem zerstörten Stadtgebiet. Alte Rechnungen sollen beglichen werden – nach samurai-ähnlichem Ehrenkodex.

Missionsziele

Ziel	Bedingungen	Sieg- punkte
Kommandolanze zerstören	Zerstörung der kompletten gegnerischen HQ-Einheit (Kommando Lanze)	3
Überleben	Überlebe mit mindestens 40 % der eigenen Einheiten (gemessen an der Gesamt-PV).	2
Gezielte Vernichtung	Zerstörung des Mechs des gegnerischen Kommandeurs	1

Aufstellung (über die kurze Kante des Spielfeldes)

- **Angreifer Second Donegal Guards:** Aufstellung über eine der kurzen Kanten des Spielfelds
- **Verteidiger Twelfth Sun Zhang :** Aufstellung über die gegenüberliegende kurze Kante des Spielfeldes

Sonderregeln

- **Spieldauer:** Maximal 6 Runden
- **Ehrenkodex:** Kein Rückzug.
- **Kommandolanze:** Jeder Spieler bestimmt eine seiner Lanzen als Kommandolanze
- **Kommandeur:** Jeder Spieler bestimmt eine seiner Einheiten der Kommandolanze als Kommandeur

Spielfeldgestaltung

Städtisches Gelände mit engen Straßen und zerstörten Gebäuden.

- **Zentral:** Ruinen und Gebäude
- **Ränder:** Teilweise offenes Gelände. Wenig Wald und wenige Gebäude



Mission 5 – Der Rückzug von Benjamin

Schauplatz: Benjamin, 3040

Missionsart: Verteidigung / Rückzug

Beteiligte: Davion Assault Guards (Vereinten Commonwealth) vs. Benjamin Regulars (Draconis Kombinat)

Empfohlene Punktzahl: 325–375 PV

Spielfeldgröße: 180 × 120 cm

Hintergrund

Nach Monaten zermürender Kämpfe ziehen sich die Davion-Truppen geordnet zurück. Die Benjamin Regulars wittern ihre Chance, um einen entscheidenden Schlag zu landen.

Missionsziele

Ziel	Bedingungen	Sieg-punkte
Angreifer: Vernichtung	Der Angreifer (Draconis K.) muss mindestens 60 % der Rückzugseinheiten der Davion Assault Guards vernichten.	3
Verteidiger: Durchbruch	Mind. 40% (der PV) Davion Einheiten verlassen das Spielfeld über die Aufstellungszonen (rechte oder linke) des Gegners	3

Aufstellung (über die kurze Kante des Spielfeldes)

- Angreifer Benjamin Regulars: Aufstellung über die beiden kurzen Kanten des Spielfelds
- Verteidiger Davion Assault Guards: Aufstellung in der Mitte des Spielfeldes

Sonderregeln

- **Spieldauer:** Maximal 8 Runden
- **Rückzug unter Beschuss:** Ab Runde 5 erhalten alle Kurita-Einheiten einen Bonus von -1 auf die Angriffswürfe.

Spielfeldgestaltung

Ein verwüstetes Tal mit Wäldern, zerstörten Gebäuden und Trümmern.

- **Zentral:** Viele Trümmerhaufen (Rough Terrain, auch oft Sichtlinienblockierend) .

Der Krieg von 3039

- **Ränder:** Evakuierungszonen (Missionsziel für Davion). Freies Feld mit kleinen Baumbeständen



Szenariosieg

Die fünf Missionen können einzeln gespielt oder als Mini-Kampagne verbunden werden.

Die Seite mit mehr Gesamtpunkten nach allen Missionen gilt als Sieger der 3039er-Offensive.

Ergänzungen und weiterführende Informationen

Geschichte auf Sarna: https://www.sarna.net/wiki/War_of_3039

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

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

Alpha Strike Quick Start Rules: <https://battletech.com/qsr/>

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

- *Historical: War of 3039* (zur Erweiterung des Geschichtshintergrundes) ==>[Historical: War of 3039 - BattleTechWiki](#)

Impressum

Titel des Buches: Der Krieg von 3039

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) sowie ggf. eigene Grafiken und Tabellen

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

© 2025 Mechstrategen.de – Fan-Erweiterung für BattleTech Alpha Strike. Nicht offiziell von Catalyst Game Labs.



Der Krieg von 3039

Im Jahr 3039 entfesselt das Vereinte Commonwealth eine ambitionierte Invasion des Draconis-Kombinats, doch unerwarteter Widerstand und interne Rivalitäten gefährden den Erfolg.

Theodore Kurita kontert mit der Operation OROCHI, einer raffinierten Täuschungsaktion, die die FedCom-Oberführung in die Irre führt und den Krieg in eine entscheidende Gegenoffensive verwandelt.

Während territorial kaum Veränderungen erwirkt werden, hat der Konflikt weitreichende Folgen für die strategische Landschaft der Inneren Sphäre und das Ansehen des Hauses Kurita.