

EARST

SCALING

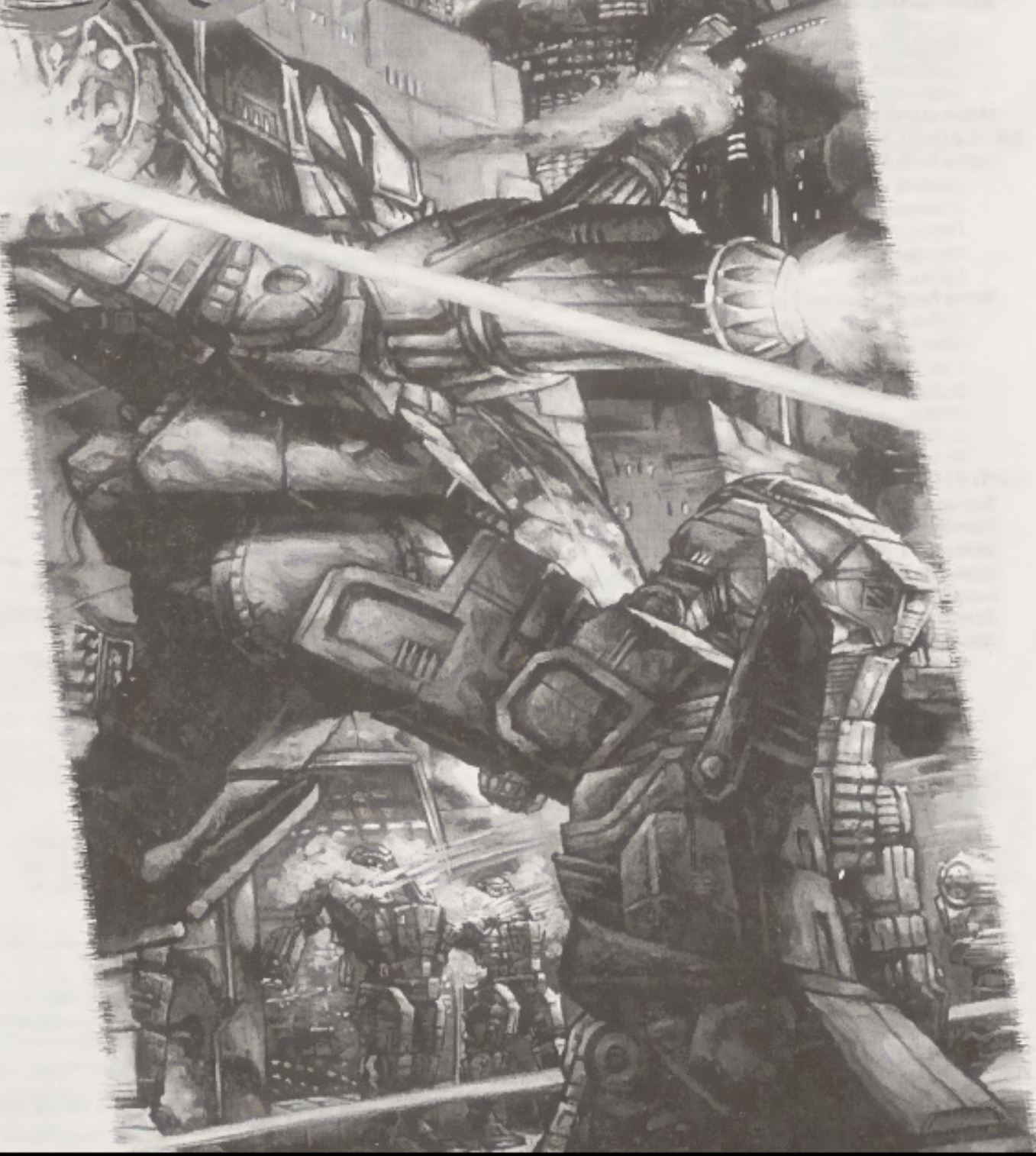
BATTLEFIELD

 **ULISSES**
SPIELE

BRYAN NYSTUL

EROST

SCRAAC



ULISSES SPIELE

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	4	CITYTECH SPIELEN	36
Willkommen	4	CityTech-Taktiken	36
Was ist ein Szenario	4	Gebäude	36
Wie verwendet man die Szenarien	4	Kräfte ohne Mechs	36
Allgemeine Szenarioregeln	5	Regeln für ganz spezielle Fälle	37
Terminologie	5	Die Clans	37
Anzahl der Spieler	5	CityTech-Kräfte	38
Aufstellung	5	Kräfte der Inneren Sphäre	38
Bewegung und Rückzug	5	Clan-Kräfte	39
Das Beenden des Spiels	5	Clanehre	40
Modifizierung eines Szenarios	5	Das Spiel	41
Einheiten	6	CITYTECH-SZENARIOS	43
Aufstellung	6	Szenario 10: Bärenfalle	43
Spielpläne	6	Szenario 11: Heiße Zeiten in der alten Stadt	45
Weiterführende Regeln	6	Szenario 12: Infanterie-Blues	47
Militäreinheiten	6	Szenario 13: Die Rache des Drachen	49
BATTLETECH SPIELEN	7	SZENARIEN SELBER ENTWICKELN	52
BattleTech-Taktiken	7	Allgemeine Regeln	52
Initiative	7	Anzahl der Spieler	52
Bewegung	7	Spielvorbereitungen	52
Reaktion	10	Bewegung und Rückzug	52
Feuergefechte	10	Beenden des Spiels	52
Nahkampf	11	Den Sieger bestimmen	52
BattleTech-Einheiten	12	Arten von Szenarien	53
Aufklärer	12	Direkter Kampf	53
Plänker	13	Versleckspiel	53
Kämpfer	13	Stellung halten	54
Schläger	13	Rettung	54
Werfer	14	Durchbruch	54
Scharfschützen	15	Die Jagd	55
Kolosse	16	Gelände	55
BATTLETECH SZENARIOS	17	Anzahl der Spielpläne	55
Szenario 1: Showdown	17	Wahl und Aufbau von Spielplänen	55
Szenario 2: Hinter den feindlichen Linien	19	Gebäude	56
Szenario 3: Getrennt werden wir untergehen	21	Einheiten erschaffen	56
Szenario 4: Im Schatten des Siegers	23	Würfelverfahren	56
Szenario 5: Das Blatt des Toten Mannes	25	Punktesystem	58
Szenario 6: Das letzte Gefecht	28	Die Bühne	61
Minikampagne: In die Dunkelheit	30	Die bedeutendsten BattleTech-Kriege	61
Die Kampagne	30	Die bedeutendsten CityTech-Kriege	62
Kräfte	30	VARIANTEN UND FAHRZEUGE	64
Sonderregeln	31	OmniMech S Konfigurationen	64
Siegesbedingungen	32	Übersicht	64
Szenario 7: Der Styx	32	Neue Fahrzeuge	65
Szenario 8: Fegefeuer	34	Schwere Transportpanzer	65
Szenario 9: Laß alle Hoffnung fahren	35	Mittelschwerer Panzer Mymidion	66

© 2015 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BattleTech, Total Warfare, TechManual, Tactical Operations, Strategic Operations, Interstellar Operations, A Time of War: The BattleTech RPG, MechWarrior, Mech, BattleMech und BattleForce sind

eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Topps Company, Inc. in den United States und/oder anderen Ländern. Kein Teil dieser Arbeit darf repliziert, in einem Informationssystem gespeichert oder in jeglicher Form übertragen werden oder in

einer anderen Form als in der hier publizierten weitergegeben werden ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Copyright-Eigentumers. Herausgegeben durch Catalyst Game Labs, ein Unternehmen der InMediasRes Productions, LLC. PMB 202 • 303 91st Ave NE • E502 • Lake Stevens, WA 98258. © 2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

CREDITS

Autor

Bryan Nystul
Zusätzliches Material aus Tukayyid von
Jeffrey Layton

Entwicklung

Bryan Nystul
Entwicklungsassistent
Randall N. Bills

Lektorat

Diane Piron-Gelman
Sharon Turner Mulvihill
Rob Cruz

BattleTech Chefentwickler

Bryan Nystul

Redaktion

Donna Ippolito
Sharon Turner-Mulvihill
Diane Piron-Gelman
Rob Cruz

Produktion

Art Director
Jim Nelson
Coverbild
Tom Baxa
Covergestaltung
John Bridegroom
Illustrationen
Joel Biske
Jeff Laubenstein
Jim Nelson
Mike Nielsen
Layout
John Bridegroom

HERSTELLUNG DEUTSCHLAND

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Ariane Lucke

Redaktion

Hartwig Nieder-Gassel
Susanne Lork
Dietrich Limper

Lektorat

Doris Heinzmann
Hartwig Nieder-Gassel
Frank Lenzer
Susanne Lork

Satz, Layout und Covergestaltung

Dietrich Limper

Datenbögen

Frank Werschke

EINFÜHRUNG

Endlich hatte sie es geschafft. Nach allen Tests, Gesprächen und Prüfungen stand sie endlich in einer Reihe mit hundert anderen Kadetten auf dem Exerzierplatz von Nagelring – der besten MechKrieger-Akademie im bekannten Universum. Schon bald würde sie, wie ihr Vater, einen BattleMech kontrollieren und die Lyranischen Welten gegen Eindringlinge aller Art verteidigen. Kuritas, Mariks – sie träumte sogar davon, gegen Banditen der Peripherie auf Lost oder Kowloon zu kämpfen. Sie war hier, und schon bald würde sie ein MechKrieger werden, auf den man zählen konnte.

„Aufwachen, Kadett. Träumen können Sie woanders, hier herrscht Krieg.“

Die barschen Worte des Ausbilders fegten über sie hinweg wie eine Walze. Er war aus dem Nichts aufgetaucht, sein Gesicht nur wenige Zentimeter von ihrem entfernt, schrie er sie an.

„Verzeihung, Sir. Ich kann einfach nicht begreifen, daß ich wirklich hier in Nagelring bin. Ich habe immer davon geträumt ...“

„Och, ist das nicht süß? Wenn ich dein wahrgewordener Traum bin, dann will ich nicht deine Alpträume kennenlernen! Und nenn mich nicht Sir! Ich arbeite für mein Geld! Für dich immer noch Hauptfeldwebel!“

„Ja, Sir ... äh, ich meine ... Nein, Sir, äh, Hauptfeldwebel Sir.“

„Genug!“ Der Hauptfeldwebel drehte sich um und ging zu seinem Platz, von dem aus er alle Kadetten im Blick hatte.

„Hört gut zu, ihr Anfänger. Im Namen von Generalhauptmann Beckley Winston-Steiner heiße ich euch willkommen in Nagelring. Dies ist das verdammt beste MechKrieger-Ausbildungslager der gesamten Inneren Sphäre, egal, was die Davvies auch immer von New Avalon behaupten. Keiner von euch verdient es, hier zu sein, deshalb denkt nicht mal daran, daß ihr unter meinen Augen einen Mech steuern dürft. Wenn ihr mir bewiesen habt, daß ihr es wert seid, werden wir sehen, ob ihr ein wenig im Simulator spielen dürft. Bis zu diesem Tag, an dem die Hölle zufrüht, werden wir sehen, was ihr denn von Liegestützen haltet.“

Es wurde still, niemand rührte sich. Der Hauptfeldwebel musterte die Reihen der Kadetten. „Worauf wartet ihr noch? Braucht ihr eine schriftliche Einladung? Los!“

Nach der vierzigsten Liegestütze brannten ihre Armmuskeln wie Feuer. Sie ignorierte den Schmerz und konzentrierte sich auf den Duft des Grases. In der Ferne sah sie einen BattleMech, der langsam aus seinem Hangar schritt. Es war ein Zeus, der ganze Stolz des lyranischen Militärs – achtzig Tonnen Stahl und Fusionsreaktoren. Eines Tages würde sie am Steuerpult eines solchen Stahlgiganten sitzen und die Dracks zerballern, die ihren Vater getötet hatten. Eines Tages.

WILLKOMMEN!

Erstschlag! ist eine besondere Ergänzung zum **BattleTech**-Spiel speziell für Einsteiger. Es enthält fertige Spielszenarien, ausführliche Anweisungen, um eigene Szenarien zu entwerfen, und Strategietips, die Ihnen helfen, die Schlachtfelder des einunddreißigsten Jahrhunderts siegreich zu verlassen. **Erstschlag!** führt Sie durch die Grundzüge von **BattleTech**, damit Sie zum besten Kämpfer auf dem Spielbrett werden und Ihre Armee von BattleMechs zum Sieg führen. **Erstschlag!** benötigt kein anderes **BattleTech**-Spielzubehör als die vierte Auflage der **BattleTech-Grundbox** oder die **CityTech Luxusausgabe**. Die meisten Szenarien in diesem Buch, können Sie allein mit der **BattleTech-Grundbox** spielen. Für einige Szenarien benötigen Sie zusätzlich die **CityTech Luxusausgabe**, das Fortgeschrittenenspiel für Mechkampf. Wenn Sie **BattleTech** schon gespielt haben, können Sie sich den größeren Herausforderungen von **CityTech** stellen, denn dort finden Sie erweiterte Regeln für Panzer, Infanterie, Stadtkämpfe und die High-Tech-OmniMechs der

eindringenden Clans. Das letzte Szenario verbindet beide Spiele miteinander in einem wahnsinnig bombastischen Kampf.

WAS IST EIN SZENARIO?

Das Lexikon definiert Szenario als einen „Schauplatz oder Handlungsrahmen von Geschehnissen“. Ein **BattleTech**-Szenario ist eigentlich nichts anderes. Jedes Szenario beschreibt einen Rahmen, in dem ein Kampf stattfindet, angeführt von einer kurzen Einführung in Form einer Kurzgeschichte oder einer Erklärung. Sie, die Spieler, spielen dieses Szenario dann mit Hilfe der **BattleTech**-Regeln, manchmal durch spezielle vom Szenario vorgegebene Regeln ergänzt.

Im Prinzip ist ein Szenario eine Reihe von Anweisungen, z. B. welche Mechs und welche Spielpläne Sie benutzen und welche es Ihnen leichter machen, zu entscheiden, wer der Sieger jedes Kampfes ist. Das einfachste Szenario ist ein Trainingskampf mit gleichen Kräften auf jeder Seite; vergleichen Sie dazu das erste Szenario auf Seite 35 im Regelbuch der **BattleTech-Grundbox**. Nehmen Sie einfach Ihre Mechs, stellen Sie sicher, daß beide Seiten die gleichen Kräfte verwenden, und kämpfen Sie bis zum Ende!

Kompliziertere Szenarien machen zwar mehr Spaß, aber Einsteigern fällt es oft schwer, sich in den Sonderregeln und dem Angebot an Mechs zurechtzufinden. Dieses Buch soll Ihnen dabei helfen. Sie können die Szenarien in **Erstschlag!** so spielen, wie sie vorliegen, oder sie so modifizieren, daß neue und schwierigere Aufgaben daraus werden. Schon bald entwickeln Sie dann komplett eigene Szenarien für stundenlange Unterhaltung mit futuristischen Kämpfen.

WIE VERWENDET MAN DIE SZENARIEN?

Die Regeln, die in jedem Szenario erklärt sind, geben Ihnen alle Informationen, die Sie benötigen, um das Szenario verstehen und spielen zu können, außerdem liefern sie Ihnen Richtlinien, mit denen Sie Sieger und Verlierer bestimmen können. Jedes Szenario beginnt mit einer tagebuchähnlichen Darstellung des Kampfes und enthält darüber hinaus noch eine Erklärung der **Situation**, die Ihnen die historische Grundlage für den Kampf näherbringt. Weitere Abschnitte in jedem Szenario sind betitelt mit **Spielvorbereitungen**, **Angreifer**, **Verteidiger**, **Siegesbedingungen**, **Sonderregeln** und **Variationen**.

Der Abschnitt **Spielvorbereitungen** beinhaltet spezielle Informationen, die Sie benötigen, um das Szenario spielen zu können, z. B. Kartenaufbau, Besonderheiten in der Beschaffenheit des Spielterrains oder Vorschläge zum Einsatz der **BattleTech**-Regeln.

Die Abschnitte **Angreifer** und **Verteidiger** beinhalten eine Auflistung der Kämpfer und Einsatzanweisungen bei der Aufstellung. Hier finden Sie auch Beschreibungen aller Mechs und/oder sonstigen Fahrzeuge, die eingesetzt werden, sowie eine Auflistung der Fähigkeiten der Mechpiloten.

Der Abschnitt **Siegesbedingungen** beschreibt Bewertungskriterien für den Ausgang des Kampfes. Nur selten dauert ein Kampf so lange, bis eine Seite grundlegend vernichtet ist; normalerweise erringen beide Seiten eine Art Sieg, wenn sie ihre taktischen Fähigkeiten geschickt einsetzen. Die Siegesbedingungen simulieren dies mit Hilfe einer Auflistung spezieller taktischer Kampfzüge für eine oder beide Seiten im Szenario. Der Abschnitt **Sonderregeln** bietet eine Auflistung aller vom Standard-**BattleTech**-Spiel abweichenden Regeln, die zum Spielen des Szenarios benötigt werden. Zum Schluß: **Variationen**. Hier werden verschiedene Möglichkeiten aufgezeigt, ein Szenario abzuändern, um es immer wieder anders spielen zu können. Dazu gehören

zum Beispiel andere Einheiten oder Sonderregeln. Siehe auch: **Modifizierung eines Szenarios**, S. 6.

ALLGEMEINE SZENARIOREGELN

Falls nicht anderes angegeben, gelten die folgenden Regeln für alle hier beschriebenen Szenarien.

TERMINOLOGIE

In diesem Buch wird das Spielfeld durch zwei Begriffe charakterisiert. Zum einen ist da der Spielplan und zum anderen die Karte. Jeder Spielplan ist ein 22 Zoll x 27 Zoll großer **Battle-Tech-Plan**. Durch das Aneinanderfügen von zwei oder mehr Spielplänen entsteht die Karte, das gesamte Spielgebiet für ein Szenario.

Jeder Spieler hat auf der Karte eine Heimatseite, auf der alle befreundeten Einheiten stationiert sind. Die Einheit des Spielers betritt das Spielfeld von dieser Seite aus und muß das Spielfeld auch wieder darüber verlassen.

BattleMechs werden in vier von ihrem Gewicht abhängige Klassen eingeteilt: Leicht, Mittelschwer, Schwer und Überschwer. Ein leichter Mech wiegt zwischen 20 und 35 Tonnen, ein mittelschwerer Mech zwischen 40 und 55 Tonnen, ein schwerer Mech zwischen 60 und 75 Tonnen und ein überschwerer Mech zwischen 80 und 100 Tonnen. Jeder Mech spielt eine eigene Rolle auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts, vom Aufklärer bis zur absoluten Killermaschine.

ANZAHL DER SPIELER

Die **Erstschlag!**-Szenarien sind grundsätzlich für zwei Spieler ausgelegt. Wenn mehr als zwei Spieler mitspielen, dann teilen Sie die Spieler in zwei gegnerische Einheiten auf. Jedes Team sollte einen Anführer bestimmen, entweder im Abstimmungsverfahren oder per Würfel. Dieser Spieler hat dann die Aufgabe, die BattleMechs den Spielern zuzuordnen und für sein Team die Initiative zu würfeln.

AUFSTELLUNG

Den Grundregeln entsprechend wird für die erste Runde die Initiative gewürfelt. Wenn nicht anders angegeben, stehen alle Einheiten neben der Karte. Eine Einheit darf die Karte über jedes Hexfeld ihrer Heimatseite betreten. Jede Einheit muß auf einem vollen Hexfeld stehen, dies ist dann das Ausgangshex für alle Bewegungen.

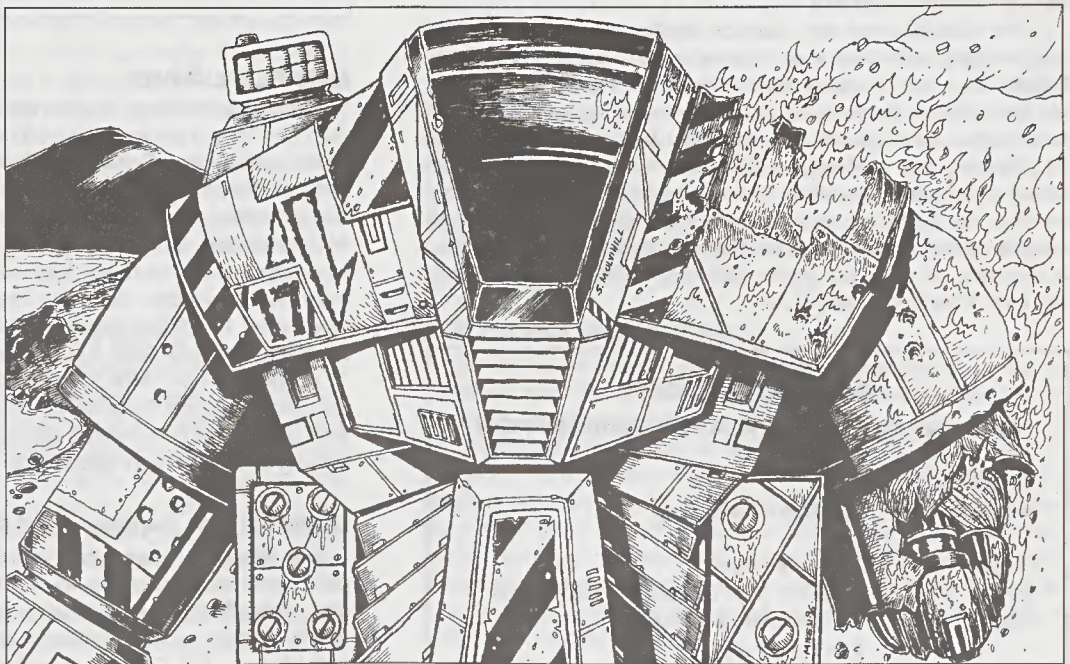
BEWEGUNG UND RÜCKZUG

Die Szenariospielpläne liegen fest, sobald das Spiel begonnen hat. Soweit nicht anders beschrieben, gelten alle Einheiten, die die Karte über eine andere Seite als ihre Heimatseite verlassen, als zerstört. Einheiten, die die Karte über ihre Heimatseite verlassen, haben sich zurückgezogen. Sie bleiben aus dem Spiel und können nicht mehr zurückkehren. Sie gelten aber nicht als

zerstörte Mechs, wenn es zur Bestimmung des Siegers kommt. Einheiten verlassen die Karte entweder absichtlich oder werden durch eine gegnerische Einheit, die sie stößt, rammt oder mit einem Todessprung angreift, dazu gezwungen. Halbe Hexfelder am Rand – selbst die mit Hexnummern – sind nicht spielbar. Eine Einheit, die aus was auch immer für Gründen ein solches Hexfeld betritt, verläßt automatisch die Karte.

DAS BEENDEN DES SPIELS

Normalerweise endet ein Szenario, wenn alle Mechs einer Einheit entweder zerstört sind oder sich zurückgezogen haben. Dann hat der gegnerische Spieler gewonnen. Je nach Szenario muß ein Spieler aber auch andere oder zusätzliche Bedingungen erfüllen, um als Sieger aus einem Kampf hervorzugehen.



Siegesstufen

Die meisten Szenarien verfügen über mehrere Rangstufen eines Sieges, abhängig von den Zielen jeder Seite. Ein Spieler muß alle Ziele erreicht haben, um einen eindeutigen Sieg zu erlangen. Darüber hinaus verlangt ein eindeutiger Sieg minimale Verluste in den eigenen Reihen. Eindeutig zu gewinnen benötigt Geschick und Glück. Dieses Ziel gegenüber einem gleich starken Gegner zu erreichen ist ein Grund zum Feiern.

Ein Spieler erreicht einen Teilsieg, wenn er zwar alle Aufgaben erfüllt hat, aber schwere Verluste auf seiner Seite hinnehmen mußte, oder wenn er seine Aufgaben nur teilweise erfüllt hat. Obwohl der Teilsieg immer noch ein Sieg ist, hätte der Kampf besser verlaufen sollen. Es ist möglich, daß beide Seiten in einem Szenario einen Teilsieg erlangen.

Wenn beide Seiten gleichermaßen als Sieger aus einem Szenario hervorgehen, dann endet dieses Szenario in einem Patt.

MODIFIZIERUNG EINES SZENARIOS

Jedes Szenario in diesem Buch stellt eine andere Kampfsituation dar. Diese Kernsituation kann als Ausgangsbasis für verschiedenste andere Szenarien genommen werden. Jedes Szenario hält Vorschläge hierfür in dem Abschnitt **Variationen** bereit. Im folgenden finden Sie einige weitere Möglichkeiten, ein Szenario zu modifizieren:

EINHEITEN

Ein Szenario kann ganz anders verlaufen, wenn die Stärke der Einheiten auf jeder Seite verändert wird. Wenn man die Anzahl oder den Typ von BattleMechs verändert, sollte man versuchen, die Gesamttonnage aller eingesetzten Mechs nicht die im Szenario vorgegebene Gesamttonnage übersteigen zu lassen. Man kann die Stärke einer Einheit mit Würfeln bestimmen oder mit Hilfe des Punktesystems, das weiter unten noch näher erläutert wird (s. S. 58).

Neue und andere Mechs und Fahrzeuge zu benutzen ist der einfachste Weg, ein Szenario zu verändern. Zusätzlich zu den in der **BattleTech-Grundbox** und **CityTech Luxusausgabe** aufgeführten BattleMechs und Fahrzeugen gibt es weitere Beschreibungen in den verschiedenen Quellenbüchern und Datenbögen.

AUFSTELLUNG

Eine Modifizierung der Spielvorbereitungen und der Bewegungsmöglichkeiten kann ein Szenario ganz radikal verändern. Erlaubt man zum Beispiel einer Einheit, die Hälfte ihrer Mechs als Reserve am Kartenrand zu platzieren, so steigt im Falle eines Sieges die Siegesstufe um 1. Vom Patt zum Teilsieg oder vom Teilsieg zum eindeutigen Sieg. Man kann auch die Heimatseiten der Spieler tauschen. So verändert man das Gelände, welches die Einheiten durchqueren müssen, und jeder Einheit eröffnen sich neue taktische Möglichkeiten. Die Veränderung der Aufstellung ist nicht bei jedem Szenario möglich, aber lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf.

STRUKTUR DER NACHFOLGERSTAATENEINHEITEN

Einheitsbezeichnung	Zusammensetzung
Trupp	7 Infanteristen
Lanze	4 Mechs oder bewaffnete Fahrzeuge
Zug	4 Standardtrupps oder 3 Sprungtrupps
Kompanie	3 Lanzen oder Züge (12 Einheiten)
Bataillon	3 Kompanien (36 Einheiten), üblicherweise zusammen mit der Kommandolanze
Regiment	3 bis 5 Bataillone
RKG	1 Regiment Mechs, 3 Regimente bewaffneter Fahrzeuge 5 Infanterieregimenter (1 Sprung-, 2 motorisierte, 2 Standard-), 1 Artilleriebataillon und 2 Jagdgeschwader (20 Jäger insgesamt)

STRUKTUR DER CLANEINHEITEN

Einheitsbezeichnung	Zusammensetzung
Strahl	1 OmniMech oder BattleMech oder 5 Elementare
Stern	5 Strahlen Mechs oder Elementare
Nova	1 Mechstern, 1 Elementarstern,
Binärstern	2 Sterne (10 Einheiten vom selben Typ)
Trinärstern	3 Sterne (15 Einheiten vom selben Typ)
Supernova	2 oder 3 Novas
Sternhaufen	3 bis 5 Binärsterne, Trinärsterne oder Supernovas
Galaxie	3 bis 5 Sternhaufen

SPIELPLÄNE

Durch verändertes Aneinanderlegen von Spielplänen kann man das Terrain ein wenig beeinflussen. Dreht man die Spielpläne so, daß andere Seiten aneinander liegen, erreicht man eine einfache Veränderung des Schlachtfeldes. Man kann auch kurzfristig bestimmen, daß eine bestimmte Geländeform durch eine andere ersetzt wird, z. B. Wasser durch lichten Wald oder unwegsames Gelände durch Wasser. Um das Spiel so richtig zu erschweren, werden alle freien Hexfelder zu unwegsamem Gelände oder Wald. Die freien Hexfelder auf der Rückseite jedes Spielplans dienen dazu, ein eigenes Terrain zu entwickeln.

Außerdem hat FASA einige fertige Kartensets veröffentlicht, die verschiedenste Geländekombinationen beinhalten. (**GeoTech 1-4**) Jedes Set besteht aus vier Spielplänen, die man mit **BattleTech** oder **CityTech** spielen kann.

WEITERFÜHRENDE REGELN

Die Spieler können ein Szenario anspruchsvoller und komplexer gestalten, indem sie weiterführende Regeln ins Spiel bringen. Jedes **BattleTech**-Szenario kann mit **CityTech**-Regeln gespielt werden, so daß Spieler z. B. versteckte Einheiten zulassen können. Ein Plus an Regeln und Zubehör findet man im **BattleTech Kompendium**, der offiziellen Quelle für weiterführende **BattleTech**-Regeln. Das **Kompendium** bietet ein reichhaltiges Angebot an Zusatzregeln, die jedes in diesem Buch angebotene Szenario immer wieder neu gestalten können.

MILITÄREINHEITEN

Die Nachfolgerstaaten und die Clans organisieren ihre Truppen unterschiedlich. Die Armeen der Nachfolgerstaaten treten normalerweise in drei Gruppen auf, wobei es immer wieder bei der kleinsten Gruppe zu Veränderungen kommt. Die Nachfolgerstaaten verwenden keine kombinierten Einheiten – mit einer Ausnahme: Unterstützung der Vereinigten Commonwealth-Regimentskampfgruppen (RKG) und der Mech-Einheiten durch die Luftwaffe. Die Clans unterteilen ihre Kräfte in fünf Gruppen, die symbolisch für die fünf Ecken eines stilisierten Sterns stehen. Die Clans legen sehr großen Wert auf ihr Sternensymbol. Die Tabellen zeigen die typische Aufteilung militärischer Kräfte im bekannten Weltraum. Die Bezeichnung der Truppen ist einheitlich in allen **BattleTech**-Büchern.

BATTLETECH SPIELEN

Man kann eine Menge Spaß damit haben, **BattleTech** zu spielen, ohne sich darum zu scheren, welchen Zug man als nächstes macht oder wie die Strategie des Gegners wohl aussieht. Aber wie bei allen Spielen macht das Spielen eben nur Spaß, und das Siegen ist das, worum es eigentlich geht. **BattleTech** zu verstehen und zu lernen, die eigenen Einheiten erfolgreich und taktisch geschickt einzusetzen, macht Sie zu einem besseren Spieler und gestaltet das Spiel noch interessanter. Der beste Weg, **BattleTech** zu lernen, ist, **BattleTech** zu spielen.

Und deshalb werden Sie wahrscheinlich viel **BattleTech** spielen, das ist zumindest der Weg, wie der Autor dieses Buches zu dem Wissen gelangt ist, das er Ihnen jetzt mitteilt. Aber über **BattleTech** zu lesen macht nicht so viel Spaß, wie **BattleTech** zu spielen. Die folgenden Hinweise und Tipps sollen Ihnen helfen, Ihren Gegner zu besiegen, und Ihnen auf dem Weg zu einem besseren, interessanteren Spiel ein wenig Hilfestellung zu geben!

Der folgende Abschnitt über **BattleTech**-Taktiken zeigt Ihnen, wie so ein Spiel aussehen kann. Dieses Kapitel soll Ihnen zeigen, Ihren Mech zu Ihrem Vorteil zu nutzen, und Ihnen einen Einblick geben in das, was Ihr Gegner unter Umständen alles mit seinem Mech anfängt.

BATTLETECH-TAKTIKEN

Die Grundlagen der Taktiken zu kennen hilft Ihnen Fehler zu vermeiden, die jedem Spieler am Anfang unterlaufen. Die folgenden Informationen beantworten Ihnen Fragen, die zu stellen Ihnen bisher nicht einmal in den Sinn gekommen sind. Zum Beispiel: „Warum sollte ich meinen *Spider* im offenen Gelände stehen lassen?“ und „Was ist die beste Entfernung zwischen mir und meinem Feind, um meinen *Awesome* zu positionieren?“ Dieses Kapitel beantwortet diese und andere problematische Fragen.

Das Kapitel ist eingeteilt in Abschnitte, die den Phasen einer Kampfrunde bei **BattleTech** entsprechen. Diese Aufteilung soll Ihnen zeigen, wie Sie zu jeder Zeit Ihren Gegner übertrumpfen können.

INITIATIVE

Leider müssen Sie mit dem auskommen, was Sie sich erwürfelt haben, nichts kann daran groß etwas ändern. Aber die Vor- und Nachteile zu kennen und zu nutzen, die daraus entstehen können, die Initiative zu gewinnen oder zu verlieren, helfen Ihnen in **BattleTech** zum Sieg.

Die Initiative verlieren

Wenn Sie die Initiative verlieren, dann ist das nicht so schlimm. Vielleicht haben Sie nicht die Möglichkeit, die Situation zu Ihrem Vorteil zu nutzen, aber Sie müssen nicht automatisch Verluste hinnehmen.

Solange Ihre Mechs Ihrem Gegner nicht zahlen- oder gewichtsmäßig überlegen sind, heißt die Grundregel beim Verlieren der Initiative: Gehen Sie in die Defensive. Diese Taktik ist besonders wichtig, wenn Sie leichte, schnelle BattleMechs im Spiel haben. Weil Sie Ihre Einheiten bewegen müssen, bevor Sie erfahren können, welche Pläne Ihr Gegner schmiedet, sollten Sie Ihre Mechs wenn irgendwie möglich von gegnerischen Einheiten entfernen und sie in Waldgebiete oder in die Deckung von Hügeln oder ähnlichem bringen.

Die Reihenfolge, in der Sie Ihre Mechs bewegen, bietet Ihnen eine Möglichkeit, von Ihrem Gegner zu lernen. Normalerweise halten Sie den Mech, der am schnellsten ist, bis zum Schluß zurück. Je mehr Sie über die Taktik Ihres Gegners in

Erfahrung bringen können, um so wahrscheinlicher ist es, daß Sie Ihren schnellsten Mech noch sehr gut einsetzen können. Als erstes bewegen Sie die Mechs mit den am stärksten eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten, einschließlich der langsamen Mechs und gestürzter Mechs (diese müssen natürlich zuerst einmal aufstehen). Die Mechs, die weit weg sind von gegnerischen, sind auch eine gute Wahl für eine frühe Bewegung, da Ihr Gegner nicht versuchen wird, so weit entfernte Ziele zu attackieren. Lassen Sie zusätzlich alle nur möglichen Mechs stehen, denn Stillstehen wird als Bewegung gewertet und zwingt Ihren Gegner dazu, seinen nächsten Zug zu machen, ohne daß er über Ihre Strategie etwas in Erfahrung bringen kann. Sogar Mechs, die nicht bewegt werden können, weil der Pilot bewußtlos ist oder weil sie keine Beine mehr haben, können „stehenbleiben“, um dem Zugzwang Folge zu leisten.

Wenn es darum geht, zu entscheiden, wohin Sie Ihren Mech bewegen, dann beziehen Sie in Ihre Überlegungen die jetzige Position und Bewegungsrichtung der Mechs ein, die Ihr Gegner noch bewegen muß. Wenn seine Mechs schneller sind als Ihrer und Sie von Ihrer Einheit abtrennen können, egal, wie schnell Sie sich bewegen, dann versuchen Sie ein nettes Waldgebiet zu erobern, aber vergessen Sie nicht, immer ein freies Hexfeld hinter Ihnen zu lassen. Wenn es dann passiert, daß ein Feind in Ihrem Rücken auftaucht, können Sie ihm zumindest den Luxus einer Deckung durch Wald verwehren.

Ausführlichere Bewegungstaktiken finden Sie unter **Bewegung** weiter unten.

Die Initiative gewinnen

Es ist immer besser, die Initiative zu gewinnen, als sie zu verlieren, aber Sie müssen wissen, wie Sie eine gewonnene Initiative zu Ihrem Vorteil nutzen können.

Die Initiative zu gewinnen eröffnet Ihnen die Möglichkeit, in die Offensive zu gehen. Sie bewegen Ihre Mechs, nachdem Ihr Gegner seine bewegt hat, und sind auch der Letzte, dem in dieser Kampfrunde eine Bewegung zusteht. Dies gibt Ihnen einen Vorteil, weil Sie die Bewegung Ihres Gegners beobachten und darauf reagieren können, ohne bei jedem Zug abwägen zu müssen, wie der andere wohl darauf reagieren wird. Das ist Ihre Chance, zuzuschlagen.

Sie sollten immer eine komplette Angriffstaktik parat haben, aber auf keinen Fall sollten Sie zögern, auf die Züge Ihres Gegners einzugehen und Ihre Pläne dementsprechend zu verändern. Üblicherweise bewegen Sie Ihren schnellsten Mech als letzten, um die verwundbarste Seite Ihres Gegners zu attackieren.

BEWEGUNG

Das Herz des **BattleTech**-Spiels ist geschicktes Manövrieren. Viele Spiele werden nur aufgrund der wohlüberlegten Bewegungen der Einheiten gewonnen oder verloren. Ihre Bewegungen sind sehr wichtig, ob Sie jetzt Ihren Gegner attackieren oder ob Sie Ihre eigenen Einheiten verteidigen. Ein vorsichtiges Ausbalancieren aller Faktoren führt zu einer gewinnbringenden Bewegungstaktik.

Wenn Sie sich defensiv bewegen, müssen Sie es den gegnerischen Einheiten so schwer wie möglich machen, Sie erfolgreich zu attackieren. In diesem Fall sollten Sie Ihren Mech so weit wie möglich vom Gegner weg bewegen und ihn in die bestmögliche Deckung manövrieren. Wenn Sie sich offensiv auf Ihre Ziele zu bewegen wollen, dann müssen Sie Ihren BattleMech in die bestmögliche Position zum Feuern bringen. Dabei müssen Sie auf die Reichweite Ihrer Waffen genauso achten wie darauf, daß der gegnerische Mech auch im richtigen Hexfeld steht.

Die folgenden Informationen verdeutlichen die unterschiedlichen Effekte unterschiedlicher Bewegungen in **BattleTech**. Unter jedem Punkt finden Sie Vorschläge zu offensiven und defensiven Taktiken.

Bewegung des Ziels

Das Wichtigste, was Sie beim Zielen bedenken müssen, wenn Sie Ihren Mech defensiv bewegen, ist, je weiter ein Mech sich in einer Phase bewegt, desto höher ist der Modifikator aufgrund der Bewegung des Ziels. Das gestaltet das Schießen auf Ihren Mech sehr viel schwieriger und erhöht somit die Lebenserwartung Ihres geliebten Mechs. Leichte Mechs tragen zum Beispiel sehr oft kleine Waffen und wenig Panzerung. Diese Mechs überleben nur sehr selten einen direkten Beschuss, aber wenn sie in Bewegung bleiben, sind sie nur schwer zu treffen. In Zahlen: Ein *Spider* ist leicht gepanzert, aber in der Lage, sieben oder acht Hexfelder pro Runde zu springen, der Gegner muß einen +4-Modifikator auf jeden Angriff hinnehmen, was seine Schüsse natürlich schwieriger macht.

Die folgenden Modifikatoren für die Bewegung des Ziels zeigen, daß jedem Entfernungsbereich ein eigener Modifikator zugeordnet wurde. Eine Bewegung über drei oder vier Hexfelder gibt eine Modifizierung von +1. Wenn Sie Ihren Mech vier Hexfelder weit bewegen, ist der Angriffsmodifikator also genauso hoch wie bei einer Bewegung über drei Hexfelder. Wenn Sie Ihren Mech drei, fünf, sieben oder zehn Hexfelder oder mehr bewegen, erhalten Sie den höchstmöglichen Angriffsmodifikator mit der geringsten Bewegung (was sehr wichtig sein kann, wenn Sie angreifen möchten).

Als Faustregel gilt: Bewegen Sie sich niemals nur zwei Hexfelder, wenn Sie die Möglichkeit haben, drei Hexfelder zu gehen. Bewegen Sie sich niemals nur über vier Hexfelder, wenn eine Bewegung über fünf Hexfelder Ihre Einheit in eine ähnliche Position bringen würde. Wann immer es möglich ist, sollten Sie Ihren Mech so weit bewegen, daß Sie in den Genuß des größtmöglichen Angriffsmodifikators gelangen. Das kann Ihrem Mech das Leben retten.

ANGRIFFSMODIFIKATOREN

Bewegung über	
0-2 Hexfelder	0
3-4 Hexfelder	+1
5-6 Hexfelder	+2
7-9 Hexfelder	+3
10 und mehr Hexfelder	+4
Sprung	+1

Gelände

Sie werden immer davon profitieren, wenn Sie ein bestimmtes Gelände zu Ihren Gunsten nutzen, auch wenn manche Geländetypen unter bestimmten Umständen vorteilhafter sind als andere.

Wenn Sie zum Beispiel einen leichten oder mit Sprungdüsen ausgestatteten Mech spielen, dann stellen Sie ihn wann immer möglich in Waldgebiete. In einem Wald-Hexfeld zu stehen ist die einfachste Art, Ihrem Gegner Schüsse zu erschweren. Wenn Sie beabsichtigen, in der laufenden Runde noch mit Ihrem Battle-Mech zu schießen, dann positionieren Sie ihn so, daß er schießen kann, ohne durch Wald behindert zu werden. (Vergessen Sie nicht, daß Sie keinen Angriffsmodifikator erhalten, wenn Sie aus dem Wald-Hexfeld heraus schießen, in dem Ihr Mech gerade steht.) Wenn Sie nicht mehr vorhaben, zu schießen, dann sollte soviel Wald wie möglich zwischen Ihnen und Ihrem Gegner sein.

Hügel oder Wasser als Deckung zu benutzen ist keine einfache Entscheidung. In Wasser mit der Tiefe 1 zu stehen oder hinter einem Hügel mit Level 1 zu stehen gibt Ihrem Mech teilweise Deckung. Diese teilweise Deckung macht es schwieriger, Ihren Mech zu treffen, deshalb ist es sinnvoll, so oft wie möglich teilweise Deckung zu benutzen. Aber: ein Treffer gegen einen Mech in teilweiser Deckung wird nicht auf der normalen Trefferzonen-

tabelle gewürfelt, sondern auf der Schlagtrefferzonentabelle. Das heißt, daß Ihr Mech in teilweiser Deckung einem sechsfach höheren Risiko für einen Kopftreffer ausgesetzt ist. Je mehr Chancen Ihr Gegner hat, auf Sie zu schießen, um so größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß er den Kopf trifft, besonders, wenn er mit Raketen schießt.

Eine allgemeine Regel ist daher, daß man sich ohne weiteres in teilweise Deckung nur dann begeben soll, wenn der Gegner weit genug weg ist. Langstreckenangriffe sind nur selten erfolgreich, was das Risiko eines Kopftreffers minimiert. Vermeiden Sie aber die teilweise Deckung, wenn Sie mehrere Gegner in unmittelbarer Nähe haben oder Mechs, die eine Menge Raketen mit sich herumtragen, wie zum Beispiel einen *Commando* oder *Catapult*. Außerdem sollte auch kein *Hunchback* oder ein anderer Mech mit AK/20 in Schußreichweite sein. Ein AK/20-Schuß kann den Kopf eines Mechs mit einem Mal wegblasen – machen Sie es Ihrem Gegner also nicht so leicht.

Wenn Sie mehreren Gegnern gegenüberstehen, aber keiner von ihnen hat Raketenbewaffnung, kann die Entscheidung, teilweise Deckung aufzusuchen, die einzig wahre sein, vor allen Dingen dann, wenn die Beine Ihres Mechs beschädigt sind. So können sie bei einem Angriff nicht vollständig zerstört werden.

Obwohl sie nicht ausdrücklich gewonnen oder verloren als Gelände bezeichnet sind, können die Ränder einer Karte von großem Nutzen sein. In den meisten Szenarien ist es Mechs nicht erlaubt, die halben Hexfelder am Kartenrand zu betreten. Wenn Sie aber Ihren Mech in ein ganzes Hexfeld am Kartenrand stellen, mit dem Gesicht zur Kartenmitte, dann kann Ihnen niemand in den Rücken schießen. Da aber in den meisten Szenarien ein Mech als zerstört gilt, wenn er die Karte verläßt, egal ob unabsichtlich oder beabsichtigt, birgt diese Position auch ein gewisses Risiko: Ein anderer Mech kann Sie von der Karte rammen oder stoßen, und auch ein erfolgreicher Todessprung würde Ihren Mech ins Aus befördern. Man muß hier das Risiko gegen den Vorteil eines freien Rückens abwägen.

Hinlegen

Mechs legen sich nur selten hin, da es sehr schwierig ist, aus dieser Position heraus zu schießen. Außerdem muß der Pilot beim Aufstehen einen Wurf hinlegen, der natürlich schiefgehen kann. In einigen Situationen überrumpelt das Hinlegen des Mechs den Gegner allerdings total, und manchmal kann man sich nur so vor Schaden schützen.

Wenn Sie zum Beispiel Ihren Mech hinter einen Hügel mit Level 1 manövrieren und ihn da hinlegen, ist er vollkommen aus der Schußlinie und vom Gegner nicht mehr zu treffen (es sei denn, der Gegner kann um den Hügel herumkommen). Ein Mech, der sich in Wasser von Tiefe 1 hinlegt, ist genauso unsichtbar wie ein Mech, der in Wasser von Tiefe 2 steht. Normalerweise sollten Sie solche Aktionen nur dann durchführen, wenn Ihr Gegner in der Lage wäre, einige saubere Schüsse auf Sie abzugeben, wenn Sie sich nicht verstecken.

Ausrichtung

Denken Sie immer darüber nach, welche Ausrichtung Ihr Mech am Ende seiner Bewegung haben soll. Wenn Sie angreifen wollen, müssen Sie sicher sein, daß Ihre Bewegung auch in einer Position endet, die es Ihnen erlaubt zu feuern. Vergessen Sie nicht, daß Sie manche Waffen auch mit einer Torsodrehung in Schußposition bringen können.

Wenn Sie defensiv kämpfen, können Sie die Ausrichtung Ihres Mechs dazu nutzen, einen verletzten Mech vor weiterem Schaden zu schützen. Indem Sie Ihrem Gegner Ihre unverletzte Seite präsentieren, kann er Ihrer verletzten Seite keinen weiteren Schaden mehr zufügen. Wenn sich Ihr Mech zum Beispiel einige Verletzungen am linken Arm, linken Torso oder linken Bein zugezogen hat, dann drehen Sie ihn so, daß weitere Schäden auf der Trefferzonentabelle für die rechte Seite ausgewürfelt werden. Angreifende Mechs sollten das ebenfalls immer im Hin-

terkopf behalten. Bewegen Sie Ihren angreifenden Mech so, daß Sie in der Lage sind, die demolierte Seite Ihres Gegners zu attackieren.

Wie Ihr Mech am Ende einer Runde steht, beeinflußt seine Bewegungsmöglichkeiten in der nächsten Runde. Versuchen Sie über die jetzige Runde hinaus zu planen und versuchen Sie dann Ihre Mechs so zu positionieren, wie es für den nächsten Zug am besten ist. Wenn Sie zum Beispiel vorhaben, Ihren Mech in der nächsten Runde einen schnellen, direkten Angriff auf Ihren Gegner laufen zu lassen, dann stellen Sie ihn nicht so hin, daß er erst durch Wald oder unwegsames Gelände laufen muß. Das würde nämlich dazu führen, daß Sie Ihren Mech drehen müssen, oder würde seine Bewegung verlangsamen.

Bewegung des Angreifers

Wenn Ihr Mech als Zielscheibe herumläuft, sollten Sie sich so weit wie möglich bewegen, um den Angriffsmodifikator so hoch wie möglich zu schrauben. Wenn Sie allerdings vorhaben, in dieser Runde auch anzugreifen, dann müssen Sie sich gut überlegen, welche Auswirkung Ihre Bewegung auf Ihren Angriffswurf hat. Ihre Bewegung in jeder Runde – Stehen, Gehen, Laufen oder Springen – beeinflußt Ihren Angriffswurf. Einfach gesagt: je schneller Sie sich bewegen, um so schwieriger ist es für Sie, Ihren Gegner zu treffen.

Diese Überlegung müssen Sie in Ihre Entscheidung mit einbeziehen, wenn es darum geht, ob Sie in dieser Runde defensiv oder offensiv handeln wollen. Außerdem müssen Sie auf die Positionen Ihrer Mechs und der Mechs Ihres Gegners genauso achten wie auf die Reichweiten der Waffen.

Wenn Sie aber nur damit beschäftigt sind, Ihren Mech am Leben zu erhalten, was sehr oft der Fall ist, wenn Sie schon Schaden kassiert haben oder Sie einen leichten Mech haben und die Initiative verloren haben, dann verschwenden Sie keinen Gedanken daran, sich schnell zu bewegen. Wenn Sie die Möglichkeit dazu haben, dann springen Sie – die Wärmeentwicklung ist nicht so wichtig, solange Sie nicht angreifen –, denn der Sprung gibt Ihrem Gegner ein zusätzliches +1 auf seine Zielzahl.

Wenn Sie vorhaben, in dieser Runde noch anzugreifen, dann sieht die ganze Bewegungssache allerdings etwas anders aus. Grundlegend gilt: Springen Sie nicht, solange Sie laufen können, und laufen Sie nicht, wenn Sie mit Gehen das gleiche erreichen. Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihr Mech das überlebt, dann bleiben Sie stehen.

Wenn Sie angreifen wollen, dann springen Sie nur, wenn Sie Ihren Mech dadurch in den Rücken Ihres Angreifers bringen können. Der +3-Modifikator auf Ihre Zielzahl, den Sie durch den Sprung erhalten, macht Ihre Schüsse erheblich schwieriger, also sollte sich der Sprung auch lohnen.

Laufen ist da dem Springen vorzuziehen, da es nur ein +2 auf die Zielzahl gibt. Benutzen Sie die laufende Bewegung, um in eine gute Feuerposition zu gelangen, z. B. Wald oder teilweise Deckung. In der richtigen Situation können Sie durch Laufen zum Beispiel auch um Ihren Gegner herumlaufen. Wenn Sie sich bewegen müssen und gleichzeitig schießen, dann ist es am besten zu gehen, da eine gehende Bewegung nur ein +1 auf Ihre Zielzahl gibt. Wenn Ihr Mech nicht besonders schnell ist, bringt Sie Gehen zwar nicht weit, aber Sie sollten immer versuchen, zumindest drei Hexfelder zu gehen, damit Ihr Gegner ein +1 auf seine Zielzahl hinnehmen muß.

Um die bestmögliche Angriffsbasis zu bekommen, erlauben Sie Ihrem Mech, stehenzubleiben. Das ist allerdings nur so lange sinnvoll, wie Sie gute Deckung haben oder wenn Ihre Ziele weit genug entfernt sind. Ansonsten ist Ihr Mech eine willkommene Zielscheibe für Antwortfeuer. Diese Taktik klappt am besten mit schweren Mechs, die weitreichende Waffensysteme haben, wie z. B. dem *Awesome*. Sie können einen solchen Mech auf einem Hügel positionieren, wenn möglich noch im Wald, und ihn da in aller Ruhe die gegnerischen Mechs abschießen las-

sen, ohne daß er von deren in ihrer Reichweite begrenzten Waffensystemen etwas zu fürchten hätte.

Wenn Sie Angreifer sind, dann gilt prinzipiell: Wenn Sie angreifen wollen, aber sich nicht unbedingt bewegen müssen, dann bleiben Sie stehen.

Waffenreichweite

Offensive Manöver hängen sehr von der Reichweite und dem Schußfeld der eingesetzten Waffensysteme ab. Idealerweise befindet sich Ihr Ziel in Reichweite all Ihrer Waffensysteme. Das ist nicht immer möglich, aber wenn Sie Ihre Waffen und die Ihres Gegners in Ihre Überlegungen mit einbeziehen, so finden Sie die bestmögliche Position zum Angreifen. Zusätzlich zu den Reichweiten, wie Kurz-, Mittel- und Langstrecke, dürfen Sie nicht vergessen, daß manche Waffen einen Mindestabstand zum Gegner verlangen. Falls Sie diesen Mindestabstand unterschreiten, laufen Sie Gefahr Ihr Ziel komplett zu verfehlen. Dieser Mindestabstand kann zum Beispiel der Zeitraum sein, den eine Rakete braucht, um scharf zu werden oder ein Laser, um sich zu fokussieren. Spieltechnisch hat das die Auswirkung, daß Sie einen weiteren Modifikator hinnehmen müssen, wenn Sie den Mindestabstand nicht einhalten.

Bewaffnung

Typ	Zone	Wärme	Schaden	Min.	Nah	Mittel	Weit
LSR 15	LA	5	1	6	7	14	21
LSR 15	RT	5	1	6	7	14	21
M-Laser	LA	3	5	-	3	6	9
2 M-LaserRA		3	5	-	3	6	9

Nehmen wir zum Beispiel einen Trebuchet mit drei mittelschweren Lasern und zwei LSR 15-Werfern. Ihre wirkungsvollsten Waffen sind die beiden Raketenwerfer mit der nicht zu unterschätzenden Reichweite von 21 Hexfeldern. Aber Sie sind schon sehr nah an Ihrem Gegner dran und möchten ihm soviel Schaden wie möglich zufügen. Also könnten Sie auch Ihre Laser einsetzen. Was tun?

Zuerst einmal müssen Sie die Reichweiten Ihrer Waffen vergleichen. Nahe Entfernung für Ihre Raketen 1–7 Hexfelder, für die Laser nur 1–3 Hexfelder. Es scheint also, daß der beste Abstand drei Hexfelder sind, da dies für beide Waffen eine nahe Entfernung ist. Aber die Raketenwerfer besitzen eine Minimalreichweite von sechs Hexfeldern, was sie erst dann sauber treffen läßt, wenn der Abstand zum Gegner mindestens sieben Hexfelder beträgt. Ein Abstand von drei Hexfelder würde Ihnen ein zusätzliches +4 auf die Zielzahl bringen, da Sie unter dem Mindestabstand feuern; der gleiche Modifikator also, als wenn Sie die Laser auf weite Entfernung abfeuern würden. Jetzt gilt es, einen Kompromiß zu finden, um die beiden Waffen optimal zu nutzen.

Die beste Entfernung für die LSR sind sieben Hexfelder, denn das ist im nahen Bereich, aber außerhalb des Mindestabstands. Wenn Sie in diesem Abstand feuern, bedeutet das aber für Ihre Laser, daß sie weit schießen müssen. Dies wiederum vergeudet ihr Potential, denn beide zusammen können im Durchschnitt genausoviel Schaden anrichten wie Ihre Raketen. Um hier das beste Ergebnis zu erzielen, sollten Sie mit einem Abstand von 6 Hexfeldern angreifen. Das ist mittlerer Abstand für die Laser (+2 auf die Zielzahl) und nur 1 unter dem Mindestabstand für Ihre LSR (+1 auf Ihre Zielzahl). Dieser Abstand verspricht Ihnen den größten Erfolg, um mit all Ihren Waffen anzugreifen.

Ein anderer Faktor, der wichtig ist, wenn Sie vor der Entscheidung stehen, wohin Sie sich bewegen, ist die Reichweite der Waffen Ihres Gegners. Wenn Ihre Einheit einen Reichweitenvorteil gegenüber der Einheit Ihres Gegners hat, dann nutzen Sie ihn! Haben Sie zum Beispiel einen *Panther* und Ihr Gegner einen *Hunchback*, dann ist Ihre größte Stärke, sich außerhalb der Reichweite seiner AK/20 zu halten, während Sie Ihre PPK abfeuern, die zweimal soweit schießen kann wie die Autokanone. In diesem Fall halten Sie Ihren *Panther* am besten 10–12 Hexfelder weit entfernt von dem *Hunchback*. So feuern Sie in mittlerer Reichweite, während er keine Chance hat Ihren Mech zu treffen.

Wenn der Reichweitenvorteil bei Ihrem Gegner liegt, so können Sie ihn austricksen, indem Sie nah an ihn herangehen. Eine besonders effektive Taktik, wenn seine Waffen einen Mindestabstand benötigen. Ein *Cicada* kann dadurch gut gegen ein Monster wie den *Awesome* bestehen. Die PPK des *Awesome* muß einen Modifikator von bis zu +3 hinnehmen, wenn sie unter dem erforderlichen Mindestabstand abgefeuert wird, während die Angriffe Ihres Mechs unmodifiziert sind. Auf alle Fälle sollten Sie sich im Rücken des *Awesome* halten, damit er nicht treten oder schlagen kann. Nahkampfangriffe unterliegen keinen Anforderungen bezüglich einem Mindestabstand.

Das folgende Beispiel und die Abbildung verdeutlichen die Bewegungsstrategien im Spiel.

Ihr Mech ist ein *Trebuchet*. Zu diesem Zeitpunkt im Spiel haben Sie keine Munition mehr für Ihre LSR-Werfer, und so bleiben Ihnen nur noch drei mittelschwere Laser. Ihr Mech ist in Hexfeld A und benötigt zum Gehen 5 Bewegungspunkte und zum Laufen 8. Ihr Gegner hat die Initiative verloren und seinen Mech in Hexfeld B platziert (nicht besonders geschickt, wie Sie gleich sehen werden).

Wie sollen Sie also am besten reagieren? Das hängt davon ab, welchen Mech Ihr Gegner hat und wie aggressiv Sie spielen wollen.

Wenn Ihr Gegner einen teilweise zerstörten oder anfälligen Mech hat, dann könnten Sie sich zwei Hexfelder nach vorne bewegen und sich dann nach links drehen, um zu dem Waldgebiet in Hexfeld C zu gelangen. Dann würden Sie Ihrem Gegner frontal gegenüberstehen. Im Gehen anzugreifen würde Ihnen einen Angriffsmodifikator von +1 auf Ihre Zielzahl geben. Da Sie in dichtem Wald stehen (+2 Geländemodifikator) und Sie sich drei Hexfelder bewegt haben (+1 Angriffsmodifikator), hätte Ihr Gegner ein +3 auf seine Zielzahl.

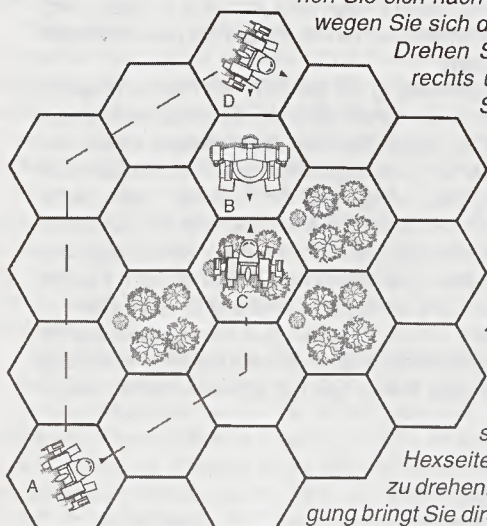
Wenn Ihr Gegner in einem unverletzten oder schweren Mech sitzt, dann sollten Sie die Möglichkeit ergreifen, ihm in den Rücken zu schießen. Sie können Ihren Mech für diesen Angriff in Position bringen, indem Sie laufen. Dre-

hen Sie sich nach links und bewegen Sie sich drei Hexfelder.

Drehen Sie sich nach rechts und bewegen Sie sich zwei Hexfelder zu Hexfeld D.

Wenn Sie im Nahkampf angreifen wollen, dann benutzen Ihren letzten Bewegungspunkt, um sich um eine

Hexseite nach rechts zu drehen. Diese Bewegung bringt Sie direkt hinter den



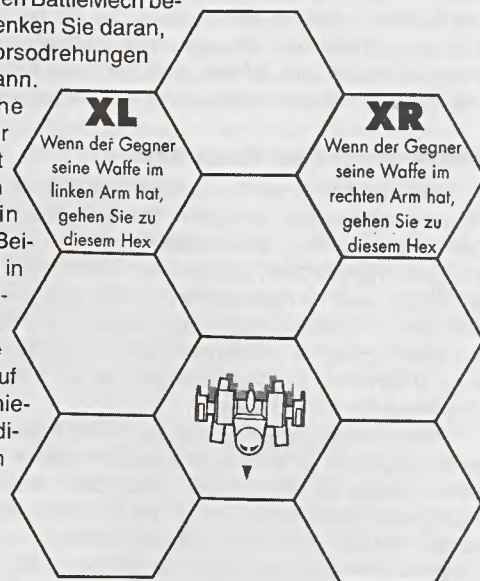
Mech Ihres Gegners und er wird die meisten seiner Waffen nicht gegen Sie einsetzen können. Sie können Ihre Waffen ohne Modifikatoren abfeuern und außerdem noch seinen Rücken im Nahkampf angreifen. Ihr Gegner muß außerdem einen Modifikator von +2 auf seine Angriffe hinnehmen, weil Sie fünf Hexfelder durchquert haben.

REAKTION

Wenn Sie Ihren BattleMech bewegen, dann denken Sie daran, daß er auch Torsodrehungen durchführen kann.

Das zusätzliche Hexfeld in jeder Richtung bringt eine Menge an Flexibilität. Ein Mech, der zum Beispiel eine Waffe in seinem Arm eingebaut hat, kann durch eine Torsodrehung auf einen Mech schießen, der sich direkt hinter ihm befindet.

Es ist besonders wichtig, die Vorteile der Torsodrehung im Hinterkopf zu behalten, wenn Sie Ihren Mech defensiv bewegen. Wenn Sie einem feindlichen Mech gegenüberstehen, der eine zerstörerische Waffe in einem Arm hat, aber keine Waffe in dem anderen Arm (z. B. *Awesome* oder *Panther*), können Sie sich so hinstellen, daß er keine Chance hat, Sie zu treffen. Die Abbildung zeigt Ihnen dieses "magische Hexfeld" – merken Sie es sich gut!



FEUERGEFECHTE

Prinzipiell ist es das Beste, jede Waffe abzufeuern, die eine Chance hat, den Gegner zu treffen, denn niemand kann vorhersehen, welche Waffe letztendlich den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmacht. Wie auch immer, die Spieler müssen sich sowohl Gedanken über Abwärmeprobleme als auch über Munitionsverbrauch machen.

Wärme

Die Feuerkraft eines Mechs ist hauptsächlich eingeschränkt durch das Problem der Überhitzung. Fast alles, was ein Mech tut, produziert Wärme; Schießen bildet da keine Ausnahme. Wenn man vor der Wahl steht, welche und wie viele Waffen man abfeuern will, so ist die Abwärme von entscheidender Bedeutung.

Einige Mechkonstruktionen wie z. B. der *Cicada* lassen ein Abfeuern aller Waffen und eine Bewegung in voller Geschwindigkeit zu, ohne daß man an Abwärme überhaupt einen Gedanken verschwenden muß. Diese Mechs sind selten und haben dafür andere Probleme. Die meisten BattleMechs, wie zum Beispiel der *Enforcer*, leiden unter extremen Hitzeproblemen, wenn sie all ihre Waffen auf einmal abfeuern. Es ist trotzdem nicht schwer, das Abwärmeproblem bei diesen Mechs zu lösen, da man bei diesen Mechs mit Sicherheit nur sehr selten die volle Bandbreite an Waffensystemen gleichzeitig abfeuern muß. Bei diesen Mechs sollten Sie ruhig ein paar Wärmepunkte in Kauf nehmen, wenn Sie sicher sein können, einen guten Treffer zu landen. Bei schwierigen Schüssen allerdings lassen Sie zumindest eine Waffe, die Munition benötigt, unbenutzt. So vermeiden Sie eine Überhitzung und sparen gleichzeitig Munition.

Es gibt aber auch Mechs mit wirklich ernstzunehmenden Abwärmeproblemen, z. B. *Dervish* oder *Catapult*. Zum Glück tragen diese Mechs immer zwei unterschiedliche Waffentypen mit sich herum: Kurzstrecken- und Langstreckenwaffen. Sie sollten mit diesen Waffen nicht einfach drauflosballern, in der Hoffnung, irgend etwas zu treffen, sondern warten, bis Sie eine gute Chance bekommen, wirklich gezielt zu schießen. Auf große Distanz feuern Sie Ihre LSR und vergessen den Kurzstreckenkrempel. Wenn Sie nah am Gegner dran sind, feuern Sie Ihre mittelschweren Laser.

Zum Schluß führen Sie sich die Wärmeskala am unteren rechten Rand Ihres Datenblatts zu Gemüte. Sie werden feststellen, daß 1–4 Wärmepunkte keine Auswirkungen auf Ihren Mech haben. Das heißt, Sie können ohne Probleme eine Überhitzung bis zu vier Wärmepunkten in Kauf nehmen, bevor Sie Probleme mit Ihrem Mech bekommen. Das ist wichtig! Ein klassisches Beispiel, wie Sie dieses Limit ausnutzen können, liefert der *Awesome* mit drei PPK und einem Abbau von 28 Wärmepunkten pro Runde. Würde er alle PPK abfeuern, müßte er 30 Wärmepunkte kassieren. Geht man davon aus, daß der Mech stillsteht, so kassiert er 2 Wärmepunkte auf der Skala. Das heißt, daß der *Awesome* zweimal hintereinander alle PPK abfeuern kann, ohne daß der Spieler sich Gedanken über Probleme mit der Abwärme machen muß. In der dritten Runde feuert er dann nur zwei PPK ab, und das Hitzelevel sinkt wieder auf 0 zurück, sogar dann, wenn der Mech läuft. Wenn er dieses Wissen nutzt, ist ein *Awesome*-Pilot in der Lage, dauernd 3-3-2 Schüsse abzugeben, ohne irgendwelche Abwärmeprobleme zu bekommen.

Munition

Die meisten Mechs sind in der Lage, ausreichend Munition für ein durchschnittliches **BattleTech**-Spiel (zwei Teams mit jeweils vier Mechs, die auf zwei zusammengelegten Spielplänen kämpfen) zu tragen. Wenn Ihre Waffen aber weniger als zehn Schuß haben oder das Spiel mit erheblich stärkeren Kräften gespielt wird, müssen Sie mit Ihrer Munition sparen.

Der einfachste Weg, Muni zu sparen, ist der, einfach keine Schüsse abzugeben, deren Trefferwurf 11 oder 12 beträgt. Wenn Ihr Trefferwurf 10 beträgt, müssen Sie gut überlegen, ob Ihre Chance, den Gegner zu treffen, es wert ist, Munition zu verschleudern, falls Sie Ihr Ziel verfehlen. Solange Ihr Gegner nicht schwer gepanzert ist oder es vollkommen klar ist, daß Sie mit Ihrem Schuß ernsthaften Schaden anrichten können, ist es immer sinnvoll, zu schießen.

Eine weitere Überlegung ist es, Munitionsvorräte zu verbrauchen, um die Gefahr bei einer Munitionsexplosion zu reduzieren. Einige Waffen, vor allen Dingen Maschinengewehre und KSR 2, haben einen enormen Munitionsvorrat an gefährdeten Stellen, was im Falle eines Treffers zu einem erheblichen Schaden führen kann. Wenn Sie das Risiko eines Explosionsschadens nicht eingehen wollen und Sie glauben, auch mit weniger Munition den Kampf durchzustehen, dann können Sie – wenn Ihr Gegenspieler einverstanden ist – die Menge an mitgeführter Munition reduzieren. Notieren Sie solche Vereinbarungen sorgfältig auf Ihrem Datenbogen, damit Ihr Mitspieler sehen kann, wieviel Munition Sie bei sich tragen. Sie dürfen nicht vergessen, daß Sie Ihre Entscheidung während des laufenden Szenarios nicht rückgängig machen können; wenn Sie das Spielfeld einmal betreten haben, dann zählt nur die Munition, die auf Ihrem Datenblatt notiert ist!

Konzentriertes Feuer

Ein Mech kann viel einstecken, bevor er zerstört ist, also konzentrieren Sie Ihr Feuer auf ein Ziel, wann immer es möglich ist. Wenn Sie einen Mech ausschalten, so ist das ein Mech weniger, mit dem Ihr Gegner Sie angreifen kann. Verteilen Sie Ihre Angriffe auf mehrere Ziele, so können Sie sie vielleicht alle verletzen, aber Sie werden keins zerstören. Selbst verletzte Mechs können aber zurückschießen, nur ein zerstörter Mech gibt Ruhe.

Daher ist es wichtiger, sein Feuer auf einen Mech zu konzentrieren, selbst wenn andere Ziele unter Umständen leichter erreichbar sind.

NAHKAMPF

Unterschätzen Sie niemals die Möglichkeit, ein paar zusätzliche Schadenspunkte durch einen Nahkampfangriff zu machen. Das größte Risiko hierbei ist, daß Sie nah an Ihren Gegner herankommen, um ihn treten, schlagen oder sonst irgendwie im Nahkampf angreifen zu können. Dadurch setzen Sie sich selbst natürlich auch in die Ziellinie für Nahkampfangriffe Ihres Gegners. Und falls Sie oder Ihr Gegner beabsichtigen, Waffen auf dieser kurzen Entfernung zu benutzen, so sind die Treffer meistens tödlich.

Schläge

Attacken durch Schläge haben gleich mehrere Vorteile. Erstens: Ein Schlag ist der einzige Nahkampfangriff, der dem angreifenden Mech keinen Schaden zufügt. Was vielleicht noch wichtiger ist: Der Schaden, den Sie dem Mech zufügen, wird auf der Schlagtrefferzonentabelle ausgewürfelt, was Ihnen eine 1:6-Chance einräumt, einen Kopftreffer zu landen. Das heißt, mit einem Schlag haben Sie eine sechsfach höhere Chance, den Kopf eines Mechs zu treffen, als mit einem normalen Schuß.

Da Sie nicht mit einem Arm schlagen können, aus dem Sie in der gleichen Runde eine Waffe abfeuern wollen, müssen Sie vorher festlegen, was Sie wollen. Ein Mech kann in einer Runde einmal mit jedem Arm zuschlagen.

Wenn es zu einem direkten Kontakt zwischen zwei Mechs kommt, so sollte ein großer Mech zuschlagen, anstatt seine in den Arm eingebauten Waffen abzufeuern. Ein *Atlas* zum Beispiel hat in beiden Armen mittelschwere Laser eingebaut, die jeweils 5 Punkte Schaden anrichten und 3 Wärmepunkte kosten. Ein Schlag verursacht 10 Schadenspunkte, kostet keine Wärmepunkte und gibt die Möglichkeit, die Schlagtrefferzonentabelle zu nutzen. Bevor Sie aber jetzt wild um sich schlagen, denken Sie daran, daß jeder fehlende oder beschädigte Armaktivator bei Schlägen ein +1 auf Ihre Zielzahl mit sich bringt (s. S. 27, **BattleTech 4. Auflage**).

Keulen/Kampfbeile

Mechs benutzen nur selten Keulen, um ihre Gegner niederzuschlagen, denn es gibt nur wenige Szenarien, in denen passende Keulen verfügbar sind. Die Arme und Beine anderer Mechs geben zum Beispiel gute Keulen ab, aber nur wenige Angriffe führen dazu, daß ein Mech ein Körperteil verliert. Mechs können Bäume entwurzeln, um sie als Keulen zu verwenden, diese Aktion dauert allerdings eine komplette Runde. Außerdem muß ein Mech beide Arme benutzen, um eine Keule zu schwingen. Dieser Nahkampfangriff bietet gegenüber dem herkömmlichen nur sehr wenige Vorteile.

Obwohl keiner der in der **BattleTech**-Grundbox beschriebenen Mechs ein Kampfbeil besitzt, gibt es Mechs, die eins haben. Diese Beile funktionieren im Prinzip genauso wie Keulen, allerdings werden sie einhändig geführt.

Stöße

Die beste Situation, um gegen einen Mech Stöße einzusetzen, ist, wenn er auf einem Hügel steht oder am Rand der Karte. Obwohl einige Spieler der Meinung sind, den anderen Mech zu rammen wäre in dem Fall sinnvoller, kann ein Stoß genauso effektiv sein, ohne dem eigenen Mech Schaden zuzufügen.

In den meisten Szenarien gilt ein Mech als zerstört, wenn er die Karte verläßt, sei es nun zufällig oder absichtlich. Wenn ein feindlicher Mech am Rand der Karte steht, kann ein Stoß, der Ihrem Mech keinen Schaden zufügt, den Mech des Gegners spieltechnisch gesehen „töten“.

Ein gut ausgeführter Stoß kann den Mech des Gegners zu

Fall bringen, ein besonders schöner Spielzug, falls der Mech dann einen Hügel herunterfällt. Besonders bei einem schweren Mech kann solch ein Sturz mehr Schaden verursachen als zwei Schläge. Es stimmt: je größer sie sind, um so härter fallen sie.

Tritte

Durch erfolgreiche Tritttacken kann ein Mech manchmal sogar bewegungsunfähig werden. Tritte lassen eine begrenzte Auswahl an weiteren Aktionen zu. (Ein Mech kann nicht mit einem Bein treten, aus dem er gerade eine Waffe abgefeuert hat. Kein besonders großes Problem, da nur wenige Mechs mit in den Beinen montierten Waffen umher marschieren.) Als zusätzliches Bonbon muß der getretene Mech einen erfolgreichen Mechpilotenwurf ablegen, sonst fällt er.

Auf der anderen Seite müssen Sie einen erfolgreichen Mechpilotenwurf ablegen, wenn Sie Ihren Gegner mit dem Tritt verfehlen, sonst fällt *Ihr* Mech. Das ist ein guter Grund, auf Tritte zu verzichten, wenn die Zielzahl hoch ist. Wenn Ihr Mechkrieger ein schlechter Pilot ist oder Ihr Mech Schaden abbekommen hat, der sich negativ auf die Pilotenfertigkeit auswirkt, dann sollten Sie lieber auf Tritte verzichten und statt dessen z. B. stoßen.

Rammen

Erfolgreiches Rammen kann eine Menge Schaden anrichten, besonders, wenn der angreifende Mech Schnelligkeit und Gewicht kombinieren kann. Schwere, schnelle Mechs wie zum Beispiel der *Dragon* oder *Quickdraw* sind bestens zum Rammen geeignet, genauso wie der *Cicada* (Vorteil in der Geschwindigkeit) oder ein *Banshee* (Vorteil in der Masse). Ein ramrender Mech kann in der gleichen Runde, in der er rammt, keine Waffen abfeuern, darum muß der Spieler diesen Nachteil gegenüber dem Schaden abwägen, den das Rammen verursachen kann.

Normalerweise verspricht ein Rammen keine großen Erfolge, und die Gefahr ist groß, daß der angreifende Mech Schaden erleidet. Deshalb sollten Sie nur rammen, wenn Ihr Mech bereits demoliert ist oder seine Schußwaffen verloren hat. Und auch dann nur, wenn der Weg zwischen Ihnen und Ihrem Gegner gerade und eben ist.

Todessprung

Dieser Angriff ist sehr schwer durchzuführen und kann Ihrem Mech ernsthaften Schaden in den Beinen zufügen. Eins steht fest: Der Todessprung ist eines der dramatischsten und aufregendsten Manöver, die Sie bei **BattleTech** ausführen können, und wird Ihnen zu Ansehen bei Ihren Gegnern und Zuschauern verhelfen. Es macht sich gut, wenn Sie „Todessprung“ rausschreien, sobald Sie sich dazu entschlossen haben, diesen Angriff durchzuführen. Vielleicht ernten Sie ja auch ein wenig Applaus!

Auf alle Fälle sollten Sie den Todessprung als letzte Möglichkeit betrachten. Benutzen Sie diesen Angriff in erster Linie, wenn Ihr sprungfähiger Mech schon sehr verletzt ist oder es abzusehen ist, daß er in kürzester Zeit vollständig zerstört wird. Dieser Angriff erlaubt es Ihnen dann, das Feld mit einem Knall anstatt mit einem Jammern zu verlassen.

BATTLETECH-EINHEITEN

Nicht jeder Mech ist für jedes Szenario gleich gut geeignet, deshalb sollten Sie sich intensive Gedanken bei der Auswahl Ihrer BattleMechs machen. Dieser Abschnitt soll Ihnen helfen, Fingerspitzengefühl für die Stärken und Schwächen der einzelnen Einheiten in **BattleTech** zu entwickeln. Diese Informationen sind hilfreich, wenn Sie Mechs für ein Szenario auswählen, aber auch, um das Beste aus Ihnen zugeteilten Einheiten herauszuholen, die unter Umständen nicht optimal aufeinander abgestimmt und vielleicht auch nicht das Beste für das jeweilige Szenario sind. Die besten Kommandeure sind die, die das Beste aus dem machen, was sie haben, und die es schaffen, Kamele durch ein Nadelöhr zu schieben.

Um das Ganze zu vereinfachen, haben wir die BattleMechs aus **BattleTech** und **CityTech** in sieben grobe Kategorien unterteilt:

AUFKLÄRER

Diese extrem schnellen Einheiten agieren vor dem Eintreffen der eigentlichen Streitkräfte, sie nutzen ihre Schnelligkeit dazu, den Feind zu lokalisieren, und meiden direkten Feindkontakt. Diese Einheiten haben eine besondere Bedeutung in Kampagnen, in denen intelligentes Spiel besonders gefordert wird, aber sie werden auch in Standardszenarien eingesetzt. Benutzen Sie sie, wenn Sie ein Objekt schnell lokalisieren möchten oder wenn Sie vom Feind schnelle Mechs zu erwarten haben.

Obwohl sie nur durch leichte Panzerung geschützt sind, sind sie nicht schutzlos. Wenn sie sich mit maximaler Geschwindigkeit bewegen, dann sind sie praktisch unverwundbar, da ein Angreifer einen hohen Modifikator auf seinen Trefferwurf hinnehmen muß, um auf sie feuern zu können. Aufklärer, die springen können, sollten das so oft wie möglich tun. Bewegen Sie sich wenn möglich in Deckung eines dichten Waldes oder nutzen Sie das „toten Winkel“ hinter einem Hügel als Deckung. Es ist viel wichtiger, einen Aufklärer vor einem Hügel zu schützen, als sich mit seiner mageren Bewaffnung in einen Kampf einzumischen. Heben Sie sich die Munition auf, bis Sie die Chance bekommen, einem Gegner in den Rücken zu feuern, dort können selbst kleine Waffen aufgrund fehlender Panzerung erheblichen Schaden anrichten.

Am besten setzt man Aufklärer in einem Team mit mittelschweren oder schweren Mechs zusammen ein, die genug Feuerkraft aufbringen, um dem Aufklärer Deckung zu geben, und die weit aus interessantere Ziele für den Gegner darstellen. Ein schneller *Spider* wird garantiert ignoriert, wenn ein *Catapult* in der Nähe ist. Im Idealfall verschafft dies dem Aufklärer die Zeit, in die für ihn günstigste Position zum Feuern zu gelangen: den Rücken des Gegners.

SDR-5V Spider

Der *Spider* ist der schnellste Mech im **BattleTech** Grundregelwerk. Tatsache ist: seine Geschwindigkeit ist sein einziges Plus. Mit nur wenig Panzerung und nur zwei mittelschweren Lasern ist er nicht für den Einsatz im direkten Kampf konzipiert. Der *Spider* sollte jede Runde seine sieben Hexfelder weit springen, wenn möglich in dichten Wald hinein. (Marik)

ASN-21 Assassin

Obwohl er bessere Panzerung aufzuweisen hat als der *Spider*, ist er mit zu leichter Bewaffnung ausgestattet, um ein nützlicher Kämpfer zu sein. Sein großes Manko sind sowohl fehlende Feuerkraft als auch zu dünne Panzerung an den Beinen. Um diesem Mangel entgegenzuwirken, müssen Sie einen *Assassin* immer in Bewegung halten und mit ihm so oft wie möglich teilweise Deckung aufsuchen, um seine empfindlichen Beine zu schützen. Machen Sie dem Namen des Mechs alle Ehre und versuchen Sie Ihren Gegner von hinten niederzustrecken. (Davion)

CDA-2A Cicada

Im Gegensatz zu den meisten anderen Aufklärern kann der *Cicada* nicht springen. Daher ist es das Beste, ihn in ebenem Terrain einzusetzen, so daß er seine hohe Geschwindigkeit benutzen kann, um in den Rücken eines Feindes zu gelangen. Der *Cicada* kann sich selbst dann nicht überhitzen, wenn er sich im Dauerlauf bewegt und gleichzeitig Dauerfeuer gibt. Dank seiner stämmigen Struktur hält er sich für einen Aufklärer recht gut im Kampf, und selbst, wenn er beide Arme verlieren sollte, verliert er dadurch nicht an Effizienz. Anstatt sich im Wald zu verstecken, sollte dieser Mech immer in schnellster Bewegung sein. (Marik)

CLNT-2-3T Clint

Die Autokanonen geben dem *Clint* gewaltige Feuerkraft für einen Mech seiner Größe und seiner Schnelligkeit. Um diesen Vorteil zu nutzen, halten Sie den *Clint* vom Feind entfernt, immer außerhalb der Reichweite von feindlichen Kurzstreckenwaffen. Setzen Sie die Autokanone so lange ein, bis die Munition verbraucht ist, feuern Sie dann die mittelschweren Laser ab oder verlassen Sie das Schlachtfeld. (Liao)

PLÄNKLER

Sie sind nicht so schnell wie die Aufklärer, aber ihre Menge an Kurzstreckenwaffen macht diese fehlende Geschwindigkeit wett. Sie tauchen auf, stehen Nase an Nase mit dem Feind und ballern, was das Zeug hält. Sehr oft schicken Kommandeure eine ganze Lanze von Plänklern mitten unter den Feind und befehlen ihnen, ihr Feuer auf einen einzelnen Mech zu konzentrieren. Das schaltet einen mittelschweren oder schweren Mech in wenigen Runden vollständig aus. Allerdings sollten Spieler dann auch darauf gefaßt sein, im Gegenzug ihre Mechs im gegnerischen Feuer zu opfern. Aber der beim Gegner angerichtete Schaden ist es wert. Seien Sie dreist, wenn Sie Plänkler einsetzen – Dreistigkeit macht sich bezahlt!

Am besten setzen Sie Plänkler zusammen mit schweren Mechs ein, die ihnen mit weitreichendem Sperrfeuer Deckung geben können. Sie müssen darauf achten, daß die schweren Mechs an den Plänklern dranbleiben können, denn nur zusammen können sie den Gegner bezwingen. Diese Taktik funktioniert mit allen Mechs dieser Art. Um lang genug zu überleben, um den Feind zu verletzen, müssen sie immer in Bewegung bleiben – am besten hinter teilweiser Deckung oder in Waldgebieten –, bis sie nah genug am Ziel dran sind. Dann geht's ab!

COM-2D Commando

Er ist zwar langsamer als die meisten anderen leichten Mechs, aber dafür hat der *Commando* Feuerkraft wie ein großer. Allerdings muß er für diesen Vorteil auch bezahlen: er besitzt nur Kurzstreckenwaffen und hat nur eine begrenzte Menge Munition zur Verfügung. Außerdem hält er wegen seiner leichten Panzerung nicht besonders viel aus. Wird er aber gut eingesetzt, so kann der *Commando* eine äußerst effektiv und schnell zuschlagende Maschine sein. (Steiner)

JR7-D Jenner

Für einen leichten Mech ist der *Jenner* erstklassig bewaffnet. Durch diesen Vorteil, gepaart mit seiner enormen Geschwindigkeit, ist der *Jenner* erste Wahl bei Blitzkriegeinsätzen. Am besten arbeiten *Jenners* in Gruppen, in denen sie mit vereintem Laserfeuer einen ahnungslosen Feind angreifen können und sich zurückziehen, bevor der Gegner ihnen ihre leichte Panzerung vom Leib schießen kann. Wie der *Javelin* produziert der *Jenner* sehr viel Wärme, wenn er gleichzeitig feuert und springt, deshalb sollten Sie, während Sie feuern, höchstens laufen. (Kurita)

KÄMPFER

Kämpfer sind dank ihrer Bewaffnung, ihrer Geschwindigkeit und ihrer Panzerung sehr vielseitige Mechs, die einem Gegner sehr ernsthaften Schaden zufügen können. Im Gegensatz zu den meisten anderen hier beschriebenen Mechs können Kämpfer immer wieder anders eingesetzt werden, abhängig von der jeweiligen Situation und dem jeweiligen Gelände.

Diese Mechs werden von Kommandeuren gerne zusammen mit leichteren oder schwereren Mechs eingesetzt, um eine mobile, schlagkräftige Truppe zu bilden. Die Kämpfer treiben hierbei die feindlichen Einheiten mit speziellen Manövern in Position. Oft übernehmen sie auch die Aufgabe, mit viel Geschick so weit in feindliches Gebiet vorzudringen, daß jeder leichtere Mech

schon längst den gegnerischen Attacken zum Opfer gefallen wäre. Für Szenarien, in denen es darauf ankommt, gegnerisches Gelände zu unterwandern, sind die Kämpfer bestens geeignet und bieten viele Möglichkeiten.

Sie sollten allerdings nicht in direkte Kreuzfeuer geschickt werden: ihre recht beachtliche Feuerkraft reicht nicht aus, einen schweren oder überschweren Mech rasch auszuschalten. Um im direkten Feuergefecht erfolgreich zu sein, brauchen Kämpfer die Unterstützung von Scharfschützen und/oder Werfern. Zusammen sind sie dann in der Lage, selbst schwierige Aufgaben ohne Probleme zu meistern und schwere Gegner zu besiegen.

HER-2S Hermes II

Trotz guter Panzerung setzt man den schnellen *Hermes II* am besten gegen leichtere Ziele ein, denn ihm fehlt es an durchschlagender Feuerkraft. Der *Hermes II* ist schnell genug, um mit leichten Mechs Schritt halten zu können, und besitzt weitaus mehr Panzerung als die meisten anderen leichten Mechs. Dadurch überlebt er lange genug, um vor allen Dingen leichte Mechs im laufenden Kampf zu zerstören. Sollte der *Hermes II* einmal an einen starken Gegner geraten, so benutzen Sie seine Geschwindigkeit dazu, um ihn auf mittlerer Entfernung zum Feind zu halten, und schießen Sie mit der Autokanone. Geben Sie sich nicht der Leidenschaft hin, sich mit einem schweren Mech zu messen, Sie würden nicht lange standhalten. (Marik)

QKD-4G Quickdraw

Der *Quickdraw* kennt alle Künste, beherrscht aber keine. Er ist bestückt mit Kurz- und Langstreckenwaffen, die er nie gleichzeitig einsetzen muß. Er ist eigentlich ein schwerer Mech mit der Wendigkeit eines leichten Mechs, der es locker mit leichten Einheiten aufnehmen und eine Menge Schläge einstecken kann. Sein Wärmeabbau von 13 Wärmepunkten erlaubt es dem *Quickdraw*, ununterbrochen von Deckung zu Deckung zu springen. Nutzen Sie diesen Vorteil gegenüber leichteren Mechs. (Kurita)

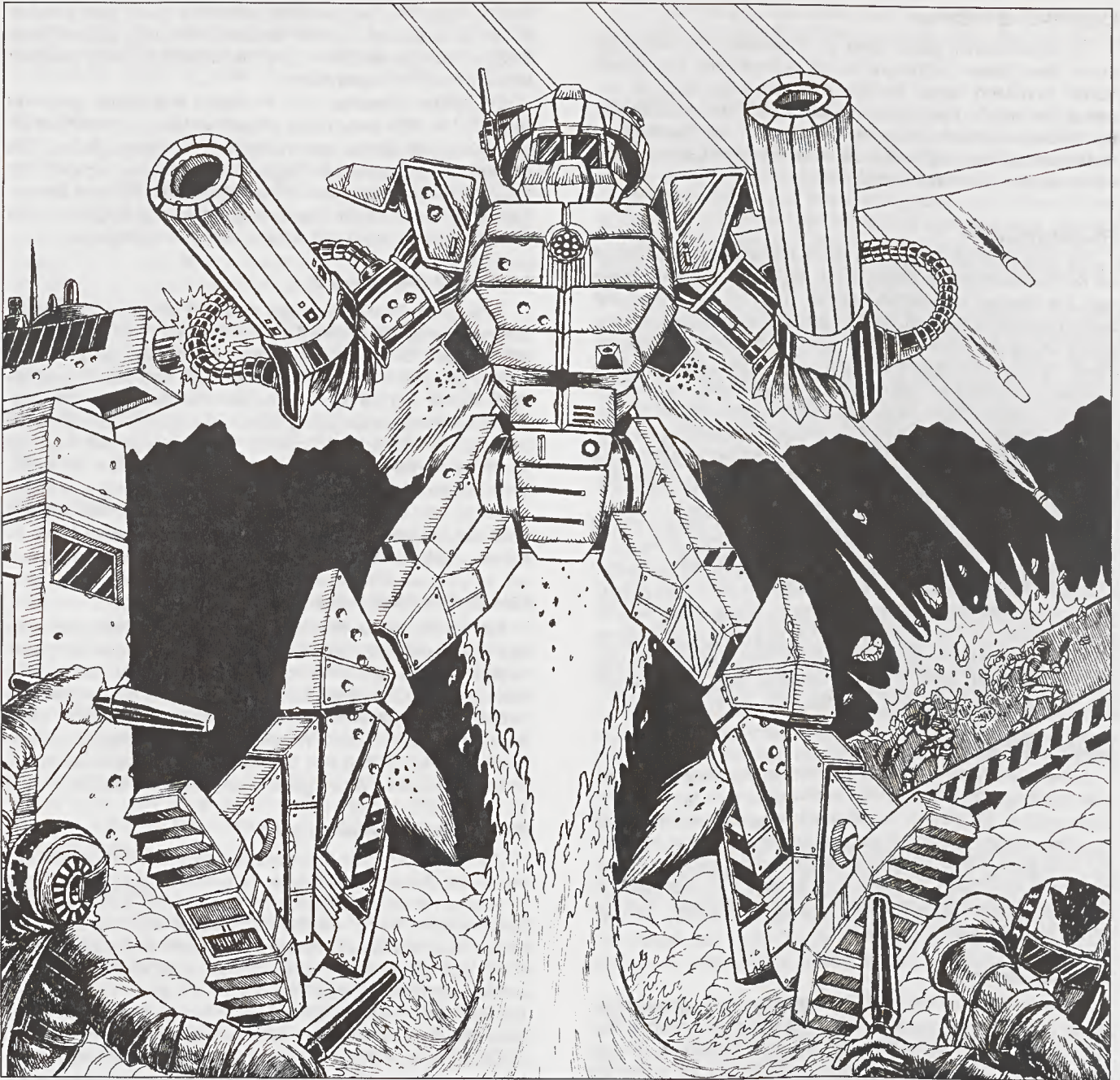
GHR-5H Grasshopper

Als einer der besten Universal-Mechs in der *BattleTech*-Box macht der *Grasshopper* in jeder Kampfsituation eine gute Figur. Er wird von anderen Einheiten oft unterschätzt, weil er keinerlei schwere Bewaffnung, wie z. B. eine Autokanone oder eine PPK, besitzt. Aber der Mech ist mit bemerkenswerter Bewaffnung bestückt und hat genug Wärmetauscher, diese Waffen ohne Probleme einzusetzen, deshalb können Sie seine vermeintliche Schwäche durchaus zu Ihrem Vorteil nutzen. Der *Grasshopper* sieht sich nur sehr selten mit Wärme- oder Munitionsproblemen konfrontiert, was Ihnen erlaubt, auch riskante Schüsse abzufeuern. Versuchen Sie durch Springen in Schußreichweite zu gelangen und schießen Sie auf schwächere Mechs. (Liao, Davion)

SCHLÄGER

Diesen Mechs fehlt die Wendigkeit der Kämpfer, dafür besitzen sie aber Waffen mit größerer Reichweite und/oder schwere Panzerung. Nicht selten bilden diese Mechs das Rückgrat einer Truppe, oder sie begleiten die furchtbar langsamen Kolosse, die fast immer das erste Ziel gegnerischer Angriffe sind.

Obwohl diese Einheiten nicht in der Lage sind, schnelle, mobile Kämpfe durchzuziehen, besitzen sie doch eine ganze Reihe Möglichkeiten. Sie glänzen in defensiven Kämpfen oder indem sie stationäre Ziele aufs Korn nehmen, oder sie verwenden ihren winzig kleinen Vorteil in der Wendigkeit dazu, überschwere Mechs hochzunehmen. Drei oder vier dieser Einheiten sind durchaus in der Lage, einen langsamen Mech zu überholen und zu eliminieren. Von ihrem Standort aus sollten sie Scharfschützen oder Werfer aufs Korn nehmen.



ENF-4R Enforcer

Der *Enforcer* ist ein solider Mech für alles. Seine beiden Hauptwaffen haben die gleiche Reichweite und können daher ihr Feuer konzentriert auf den Feind richten. Der *Enforcer* wird oft mit dem *Centurion* zusammen ins Feld geschickt, da beide Mechs sich sehr gut ergänzen. Seine Sprungdüsen gewähren dem *Enforcer* eine gewisse Mobilität, die es ihm ermöglicht, in optimale Waffenreichweite zu gelangen. Dadurch kann er seine Waffen effizienter nutzen als der *Centurion*. Dessen Part ist es dann, im Hintergrund zu bleiben und dem *Enforcer* im wahrsten Sinne des Wortes Rückendeckung zu geben, damit niemand auf die Idee kommt, diese Schwachstelle des *Enforcers* anzuvisieren. (Davion)

DRG-1N Dragon

Die erstklassige Wendigkeit dieses schweren Mechs und seine gute Panzerung gehen zu Lasten der Bewaffnung – die meisten mittelschweren Mechs können es mit dem *Dragon* aufnehmen. Gegen langsame, schwere Kolosse, z. B. gegen den *Hunchback* oder *Cyclops*, hilft dem *Dragon* seine Geschwindigkeit, um au-

ßerhalb der Reichweite der gegnerischen Waffen zu bleiben. Gegen leichtere Einheiten setzt man den *Dragon* am besten im Nahkampf ein. Durch ein Rammen bei voller Beschleunigung kann der *Dragon* einen leichten Mech in einem einzigen Anlauf zerstören. (Kurita)

WERFER

Die Klasse von BattleMechs, die als „Werfer“ bekannt sind, ist hauptsächlich mit Langstreckenraketen ausgestattet. Das verschafft ihnen die Möglichkeit, in sicherer Entfernung zum Feind stehenzubleiben und einen Hagel Raketen auf ihn regnen zu lassen, ohne das Risiko eingehen zu müssen, angegriffen zu werden. Um aus diesen Einheiten das Beste herauszuholen, müssen Begleitkräfte nach vorne gehen und den Feind daran hindern, weiter vorzurücken – eine Aufgabe, die üblicherweise Kämpfer- oder Plänkler-Lanzen übernehmen. Setzen Sie Ihren Werfer in ein „Nest“ schön weit weg vom Feind (mindestens einen Spielplan entfernt). Idealerweise bietet dieser Punkt auch noch teilweise Deckung, z. B. durch Wald, und ist ein Level erhöht, damit der Mech eine erstklassige Schußlinie hat. Das be-

liebteste Hexfeld dafür ist Hexfeld 1303 auf der **BattleTech**-Karte, ganz besonders, wenn der Feind in Richtung von Hexfeld 1403 steht. Der angreifende Mech befindet sich dann in teilweiser Deckung eines Hügels.

WTH-1 Whitworth

Allgemein bekannt als „worthless“ (nutzlos), kann dieser überall verleumdete Mech sehr effizient sein, wenn er richtig eingesetzt wird. Seine fehlende Möglichkeit, konzentriertes Feuer abzugeben, ist der Hauptgrund für seine miserable Reputation. Er ist ausgerüstet mit einem Paar Langstreckenraketenwerfern und drei mittelschweren Lasern. Er kann nur 10 Wärmepunkte abbauen, und das erlaubt ihm nicht, alle Waffen gleichzeitig abzufeuern. Um die Fähigkeiten dieses Mechs optimal auszuschöpfen, sollten Sie seine Sprungdüsen nutzen, um ihn in ein „Nest“ springen zu lassen. Versuchen Sie aber nicht, in der gleichen Runde zu schießen, in der Ihr Mech sich bewegt, er wird sich garantiert überhitzen, und der Schuß schlägt fehl. Konzentrieren Sie von Ihrer Position aus die Langstreckenraketen auf weiter entfernte Ziele. Wenn sich irgendwelche Feinde innerhalb des Mindestabstands der Raketenwerfer befinden, dann setzen Sie die mittelschweren Laser ein. Die Panzerung des *Whitworth* reicht aus, um sich einem Kampf zu stellen, anstatt zu fliehen. (Davion, Kurita)

TBT-5N Trebuchet

Eigentlich ist der *Trebuchet* nichts anderes als die schwerere Version des *Whitworth*, allerdings ohne Sprungdüsen. Der *Trebuchet* besitzt ausgeprägtere Waffensysteme und ist daher eine gute Belagerungsmaschine, allerdings braucht er ohne Sprünge natürlich länger, um in Schußposition zu gelangen. Da seine Munitionsversorgung leider unzureichend ist, muß er, wenn er im Laufe eines Gefechts keine Munition mehr hat, näher an den Feind heran, um seine mittelschweren Laser einsetzen zu können, ähnlich, wie es bei Schläger-Einheiten der Fall ist. (Marik)

DV-6M Dervish

In einigen Punkten entspricht der *Dervish* eher einem Kämpfer als einem Werfer, aber zwei Faktoren sorgen dafür, daß er in dieser Kategorie auftaucht. Seine Wendigkeit ermöglicht es ihm, schnell in Feuerposition zu gelangen, und seine ernsthaften Abwärmeprobleme erlauben es ihm nicht, alle Waffen gleichzeitig abzufeuern, wie es von einem guten Kämpfer erwartet wird. Um ihn optimal einzusetzen, halten Sie den *Dervish* vom Feind fern und lassen ihn als leichten Werfer agieren, bis seine Langstreckenraketen verbraucht sind. Dann bringen Sie ihn näher an den Feind heran. Genügend Vorrat an Kurzstreckenraketen gibt dem *Dervish* die Möglichkeit, gehörig zu wüten, solange er überleben kann. (Davion)

CPLT-C1 Catapult

Der schwere *Catapult* ist mit seinen Sprungdüsen und seiner heftigen Bewaffnung das beste Beispiel für einen Werfer. Sein größter Vorteil gegenüber allen anderen Wefern ist die Fähigkeit, 15 Wärmepunkte abzubauen, dadurch kann er springen und gleichzeitig fast alle Waffen einsetzen, ohne sich zu überhitzen. Seine sehr begrenzte Anzahl an Raketen zwingt den *Catapult* dazu, nach kürzester Zeit auf kurze Distanz mit dem Feind zu gehen, aber seine schwere Panzerung und seine vier mittelschweren Laser machen aus ihm auch einen Kämpfer auf kurze Distanz. (Liao)

SCHARFSCHÜTZEN

Diese Einheiten bewegen sich langsam, aber sie tragen weitreichende, starke Waffen mit sich. Da sie nicht nah an den Feind heran müssen, um effektiv sein zu können, ist ihre Langsamkeit nicht von bedeutendem Nachteil. Die meisten Scharfschützen greifen von einem „Scharfschützenest“ aus in den Kampf ein, ähnlich wie die Werfer errichten sie dieses „Nest“ an der strategisch günstigsten Stelle. Anders als die Werfer sind Scharfschützen allerdings mit direkten Waffen ausgestattet und können deshalb nicht aus einem Versteck heraus agieren. Daher muß das „Nest“ in sicherer Entfernung vom Feind sein und teilweise Deckung bieten und/oder ein Waldgebiet sein. Wenn der Feind sich Ihnen nähert, dann nehmen Sie ihn von Ihrem Standpunkt aus unter Feuer. Zum Schutz sollten zusätzlich Schläger und Plänkler in der Nähe sein, um schnelle Mechs von den Scharfschützen abzuhalten.

NT-9R Panther

Der *Panther* ist sehr beeindruckend für einen so kleinen Mech. Seine Lord's Light PPK kann aus der Entfernung erheblichen Schaden anrichten, und der Mech hat genug Wärmetauscher, um konstant zu schießen, während er sich bewegt. Seine Fähigkeiten werden durch Sprungdüsen und schwere Panzerung abgerundet. Im Prinzip gibt es bei diesem Allroundtalent eigentlich nur einen wunden Punkt: seine niedrige Bewegungsrate. Der *Panther* ist bestens für begrenztes Gelände, wie Wald- oder Stadtgebiete, geeignet. Im offenen Terrain sollte er immer auf Distanz bleiben und seine enorme Reichweite voll ausnutzen. Um den *Panther* zu unterstützen, sollten schnellere Einheiten Kurzstreckenfeuer übernehmen. (Kurita)

VND-1R Vindicator

Die Konföderation Capella liebt diesen Mech nicht ohne Grund. Er besitzt eine überragende Ausgewogenheit an Feuerkraft, Munitionsvorrat und Wärmeabbau, die ihn zu einem der besten mittelschweren BattleMechs machen. Im Gegensatz zu den meisten Mechs seiner Klasse besitzt der *Vindicator* Sprungdüsen und kann Dauerfeuer einsetzen. Um den Anforderungen gerecht zu werden, die ein guter Schuß von einem springenden Mech erfordert, sollte nur ein erfahrener Mechpilot diesen Mech steuern. Wenn ein unerfahrener Pilot ihn steuert, dann sollte er wie alle anderen Scharfschützen stillstehen, da er dann eine weit aus größere Chance hat, seine Ziele zu treffen. (Liao)

JM6-S JägerMech

Der *JägerMech* ist schlecht bestückt für einen schweren Mech und hat hauchdünne Panzerung, besonders im Rücken. Seine Waffen verursachen nur leichten Schaden, sind aber von enormer Reichweite. In Verbindung mit einer niedrigen Bewegungsrate sorgt diese Tatsache dafür, daß dieser Mech nur für Scharfschützenaufgaben hinter den Linien geeignet ist. Finden Sie ein gutes „Nest“ für ihn und lassen Sie ihn da. Eine Unmenge an Munition und reichlich Wärmetauscher geben dem *JägerMech* die Möglichkeit, durchgehend zu feuern. Positionieren Sie einige freundliche Mechs in der Nähe, die verhindern, daß der Feind vorrückt, denn im Kampf über kurze Distanzen ist der *JägerMech* aufgeschmissen. (Davion, Liao)

ZEU-6S Zeus

Der *Zeus* ist ein erbärmlicher Kompromiß zwischen Geschwindigkeit, Feuerkraft und Panzerung. Ähnlich wie beim leichteren *Dragon* lassen die immensen Maschinen nur wenig Platz für gute Bewaffnung. Halten Sie ihn auf Abstand zum Feind und setzen Sie das komplette Waffenangebot auf lange Distanz ein. Der *Zeus* kann sich nicht überhitzen, was ihn, wenn er sich bewegt, länger ein Dauerfeuer aushalten läßt, als das beim *Awesome* oder *Banshee* der Fall ist. (Steiner)

AWS-8Q Awesome

Der *Awesome* verdient seinen Namen voll und ganz. Er bewegt sich zwar nur sehr langsam, aber die massive Feuerkraft aus seinen drei PPK bügelt das aus. Bewegen Sie den *Awesome* am Anfang eines Szenarios zu einer guten Schußposition auf einem Hügel oder in ein Nest. Lassen Sie ihn dort stehen und mit seinen PPK auf den Gegner loshämmern. Er hat genug Wärmetauscher, um einen Dauerbeschuß für mehrere Runden aufrechtzuhalten.

Die beste Taktik ist es, alle drei PPK zwei Runden lang abzufeuern, was dem *Awesome* 4 Wärmepunkte einbringt, dann feuern Sie zum Abkühlen nur noch zwei ab. So erreicht der Pilot ein Maximum an Feuerkraft, ohne Bewegungsmodifikatoren hinnehmen zu müssen. (Marik)

BNC-3E Banshee

Eine gewaltige Maschine und dicke Panzerplatten lassen keinen Platz für Bewaffnung in diesem nur selten eingesetzten überschweren Mech. Wenn Sie einen *Banshee* in Ihrem Trupp einsetzen, müssen Sie seine Stärken kennen, oder er wird im Endeffekt eine 95-Tonnen-Salzsäule sein. Gegen einen langsamen Mech können Sie den *Banshee* nach klassischer Scharfschützenmethode einsetzen, da Sie weite Schüsse landen können, ohne daß Sie sich in Reichweite des Gegners begeben müssen. Wenn der gegnerische Mech schnell ist, dann wird er versuchen, Ihren Mindestabstand rasch zu unterwandern. Dann benutzen Sie den *Banshee*, wofür er eigentlich gebaut worden ist: als ultraschweres Nahkampfmonster. Wenn Sie einen Mech fünf oder sechs Hexfelder weit von sich entfernt bemerken und freies Gelände zwischen Ihnen liegt, dann vergessen Sie alle Feuerwaffen: Rammen Sie ihn! Ein laufender *Banshee* kann mit einer einzigen Nahkampfatacke einen gegnerischen Mech verletzen oder sogar völlig zerstören. (Davion, Steiner)

KOLOSSE

Kolosse sind langsame Mechs mit exzellenter Kurzstreckengewaffnung. Das Fehlen von Langstreckenwaffen und Geschwindigkeit zwingt diese Mechs dazu, sich mit brutaler Gewalt ihren Weg zum Gegner zu bahnen. Die Mechs sind normalerweise sehr schwer gepanzert, so daß sie einem Beschuß gut standhalten können, bis sie nah genug an dem Feind dran sind, um zu schießen. Theoretisch reicht ihre Panzerung aus, um ihnen eine paar erfolgreiche Schüsse zu gewähren – normalerweise alles, was sie brauchen, um einen Gegner auszuschalten. Stellen Sie Kolossen Kämpfer oder Plänkler zur Seite, die die gegnerischen Mechs einkreisen und ihnen in den Rücken schießen und sie so in die Arme des Kolosses treiben.

Die drei unten beschriebenen Mechs besitzen alle eine AK/20, die zerstörerischste Waffe in **BattleTech**, die dort 20 Punkte Schaden macht, wo sie trifft. Das ist genug, um die Panzerung

der meisten Mechs zu durchschießen; einen leichten Mech kann ein Schuß sogar sofort umhauen. Da die Waffe aber nur über neun Hexfelder schießt, werden alle gegnerischen Mechs enorme Anstrengungen unternehmen, sollten Sie einen Koloss zu halten. Um dem entgegenzuwirken, sollten Sie einen Koloss gegen einen anderen Mech mit Waffen ähnlicher Reichweite einsetzen, z. B. mittelschweren Lasern oder Kurzstreckenraketen. Wenn sie Sie angreifen wollen, müssen sich solche Mechs nämlich in die Reichweite Ihrer AK/20 begeben.

HBK-4G Hunchback

Der *Hunchback* liefert mit seiner Autokanone eine vernichtende Kurzstreckenfeuerkraft, vorausgesetzt, er kommt nahe genug an sein Ziel heran. Seine unterstützende Bewaffnung besteht ebenfalls aus Kurzstreckenwaffen, so daß er in jedem Fall nah an den Gegner heranmuß, um Schaden anzurichten. Deshalb ist es am sinnvollsten, ihn defensiv zu halten, damit Ihr Gegner keine andere Möglichkeit hat, als zu Ihnen zu kommen, oder zumindest versuchen muß, an Ihnen vorbeizugehen. Versuchen Sie festzustellen, wann Ihr Gegner im Zielerfassungsbereich ist, und bleiben Sie dann entweder stehen oder bewegen Sie sich (wenn nötig) in dieser Runde so, daß Sie eine gute Schußlinie haben. Der *Hunchback* hat nicht viel Munition in Reserve und bekommt normalerweise nur selten die Möglichkeit, einen gezielten Schuß abzugeben. Sorgen Sie dafür, daß jeder Schuß sitzt! (Marik)

CP-10-Z Cyclops

Anders als die meisten Mechs seiner Klasse tauscht der *Cyclops* Panzerung gegen Feuerkraft und Schnelligkeit. Unglücklicherweise besitzt der *Cyclops* hauptsächlich Kurzstreckenwaffen, daher muß er relativ nah an den Feind heran und stellt sich damit selber in die Schußlinie des Gegners. Um den *Cyclops* am Leben zu erhalten, müssen Sie mit ihm in Bewegung bleiben. Versuchen Sie sich zumindest immer drei Hexfelder pro Runde zu bewegen, damit Ihr Gegner einen Modifikator auf seine Zielzahl hinnehmen muß. Wie der *Hunchback* eignet sich der *Cyclops* am besten für defensive Kämpfe, die den Gegner dazu zwingen, auf Sie zuzukommen. Bis das Ziel auf neun Hexfelder herangekommen ist, schießt er seine Langstreckenraketen ab, dann wechselt er zu den Kurzstreckenwaffen. Über 20 Runden kann der *Cyclops* mit seiner AK/20 angreifen und sollte das tun, wann immer er die Chance hat, ein Ziel damit zu treffen. Sie sollten nie die Chance verpassen, so viel Schaden anzurichten! (Davion)

AS7-D Atlas

Lassen Sie es nicht Ihre Gegner hören, aber der *Atlas* ist lange nicht so entsetzlich, wie er aussieht. Dieser massive Mech ist extrem langsam. Er ist zwar mit beachtlichen Kurzstreckenwaffen ausgestattet, hat aber im Langstreckenbereich nur einen LSR-20-Werfer anzubieten. Wie bei allen Kolossen liegt seine Stärke in der Defensive. In jeder anderen Situation laufen Sie so schnell wie möglich auf den Feind zu. Suchen Sie dabei keine Deckung auf, das würde Sie nur unnötig verlangsamen. Der *Atlas* hat mehr Panzerung als jeder andere Mech im Spiel und kann so ziemlich allem widerstehen, was Ihr Gegner Ihnen entgegenwirft. Bewegen Sie den *Atlas* besser ganz nah an Ihren Feind heran und versuchen Sie zuzuschlagen, anstatt Ihre Laser zu benutzen. Ein Schlagtreffer verursacht übrigens doppelt soviel Schaden und erzeugt keine Abwärme! (Kurita)

SZENARIO 1: SHOWDOWN

Es ist eine traurige Wahrheit unserer Zeit und der menschlichen Rasse im allgemeinen, daß Krieg zum Alltag geworden ist. Grenzkämpfe, Aufstände, Übergriffe, Rebellionen – nennen Sie es, wie Sie wollen – passieren mit solcher Häufigkeit und Regelmäßigkeit, daß einige von ihnen noch nicht einmal in den Nachrichten erwähnt werden. Augenscheinlich entsteht diese Gleichgültigkeit aus den Nachrichtensperren der Regierungen, aber Tatsache ist, daß Krieg einfach nicht mehr das Medienzugpferd ist, das er einmal war. Die Menschen stumpfen ab gegenüber den Blutbädern, sie konzentrieren sich auf ihr tägliches Leben, damit sie nicht darüber nachdenken müssen, welcher Horror sich nur einige Welten weiter abspielt.

In diesem Zeitalter ständiger Auseinandersetzungen hat der 4. Nachfolgekrieg den höchsten Stellenwert, obwohl nur wenige das in den nächsten Jahrzehnten realisieren werden. Der 4. Nachfolgekrieg lehrte die Menschen der Inneren Sphäre, daß gigantische Eroberungen möglich sind – eine Erfahrung, die besser nie gemacht worden wäre.

Diese Lehre veranlaßte den Herzog von Andurien, der sich schon länger über seine Bindung an die Liga Freier Welten aufregte, zu versuchen, seinen Nachbarn zu erobern, kurz nachdem er sich von seinem Mutterstaat losgesagt hatte.

Die Konföderation Capella war durch vorangegangene Davion-Überfälle stark geschwächt worden, was sie zu einem verlockenden Ziel machte. Die Verbindung von Andurien mit dem Magistrat Canopus, einem zwar großen, aber politisch uninteressanten Reich, ließ die Invasionen erneut anschwellen. Die Verbindung versorgte den Herzog mit den Truppen, die er benötigte, um den Eroberungsversuch zu starten. Hätte Hanse Davion sein Exempel nicht statuiert – ein Reich vollbringt die simultane Eroberung verschiedener Systeme –, wäre es wahrscheinlich gar nicht erst zu der Invasion gekommen.

Die Einwohner von Betelgeuse, New Roland, Andarmax und den anderen Welten, die von andurischen und canopischen Truppen überfallen wurden, sollten daher ihre Aggressionen nicht an ihren andurischen Nachbarn – die sicherlich von der Liga Freier Welten für ihren Ehrgeiz bestraft werden – auslassen, sondern sich an Hanse Davion und das Neue Vereinigte Commonwealth wenden. Dieser machthungrige Superstaat droht damit, die gesamte Innere Sphäre mit den gleichen Blitzkriegtaktiken zu verschlingen, mit denen er schon ein Drittel der Konföderation Capella in weniger als zwei Jahren geschluckt hat.

Niemand sollte die Ungerechtigkeiten der Vergangenheit vergessen. Aber oftmals ist es weiser zu vergeben, besonders, wenn eine größere Gefahr am Horizont lauert.

–Ausschnitt aus: **Das Leben nach dem 4. Nachfolgekrieg** von Otis Harding, Ph. D., ein Pamphlet, welches in der Sian-Literatur von 3038 auftauchte

SITUATION

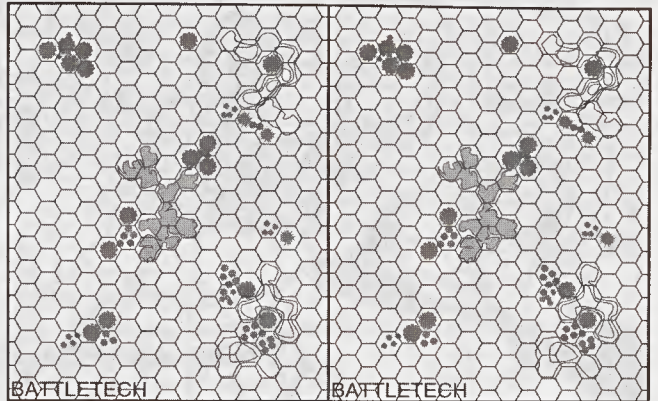
In der Nähe des Waffenlagers Firmir, Beteigeuze
Kommunalität Sian, Konföderation Capella
16. Februar 3031

Die eindringenden Truppen Anduriens haben das Waffenlager auf Betelgeuse zu einem ihrer Hauptziele erklärt, um die Konföderation Capella zu erobern. Die fanatischen loyalen MechKrieger des Hauses Kamata, die das Gebiet verteidigten, erklärten sich nicht bereit, den Angreifern auch nur einen Millimeter Boden zu überlassen. Zu guter Letzt waren die andurischen Truppen gezwungen, ihren Eroberungsplan auf Beteigeuze fallenzulassen.

In jedem Krieg machen Spähtruppen den Feind aus, so daß nachfolgende Kampftruppen wissen, wohin sie gehen müssen. Oftmals treffen diese Truppen auf die Späher ihrer Gegenspieler, was dann in explosiven Auseinandersetzungen gipfelt. Eine dieser Auseinandersetzungen fand in den Hügeln in der Nähe der Waffenfabrik Firmir auf Beteigeuze statt.

SPIELVORBEREITUNGEN

Legen Sie beide **BattleTech**-Spielpläne wie gezeigt aneinander. Norden ist oben.



VERTEIDIGER

Der Verteidiger kämpft mit einer mittleren Lanze des Capellanischen Kriegerhauses Kamata.

Commander David Chen (Mechpilot 3, Bordschütze 2)

CPLT-C1 *Catapult*

Subcommander Leland Peabody (Mechpilot 4, Bordschütze 3)

VND-1R *Vindicator*

Subcomm. Howard Mulvannery (Mechpilot 4, Bordschütze 3)

CLNT-2-3T *Clint*

Subcommander Joel Porter (Mechpilot 4, Bordschütze 3)

HER-2S *Hermes II*

Aufstellung

Der Verteidiger darf eine beliebige Seite der Karte als seine Heimatseite bestimmen. Die verteidigenden Kräfte dürfen mit beliebiger Ausrichtung innerhalb von drei Hexfeldern entlang ihrer Heimatseite aufgestellt werden.

ANGREIFER

Der Angreifer schickt eine mittlere Lanze der 3. Andurischen Verteidiger in den Kampf.

Lieutenant Ulric Fahey (Mechpilot 3, Bordschütze 2)

TBT-5N *Trebuchet*

Serjeant Daniel Priestley (Mechpilot 3, Bordschütze 4)

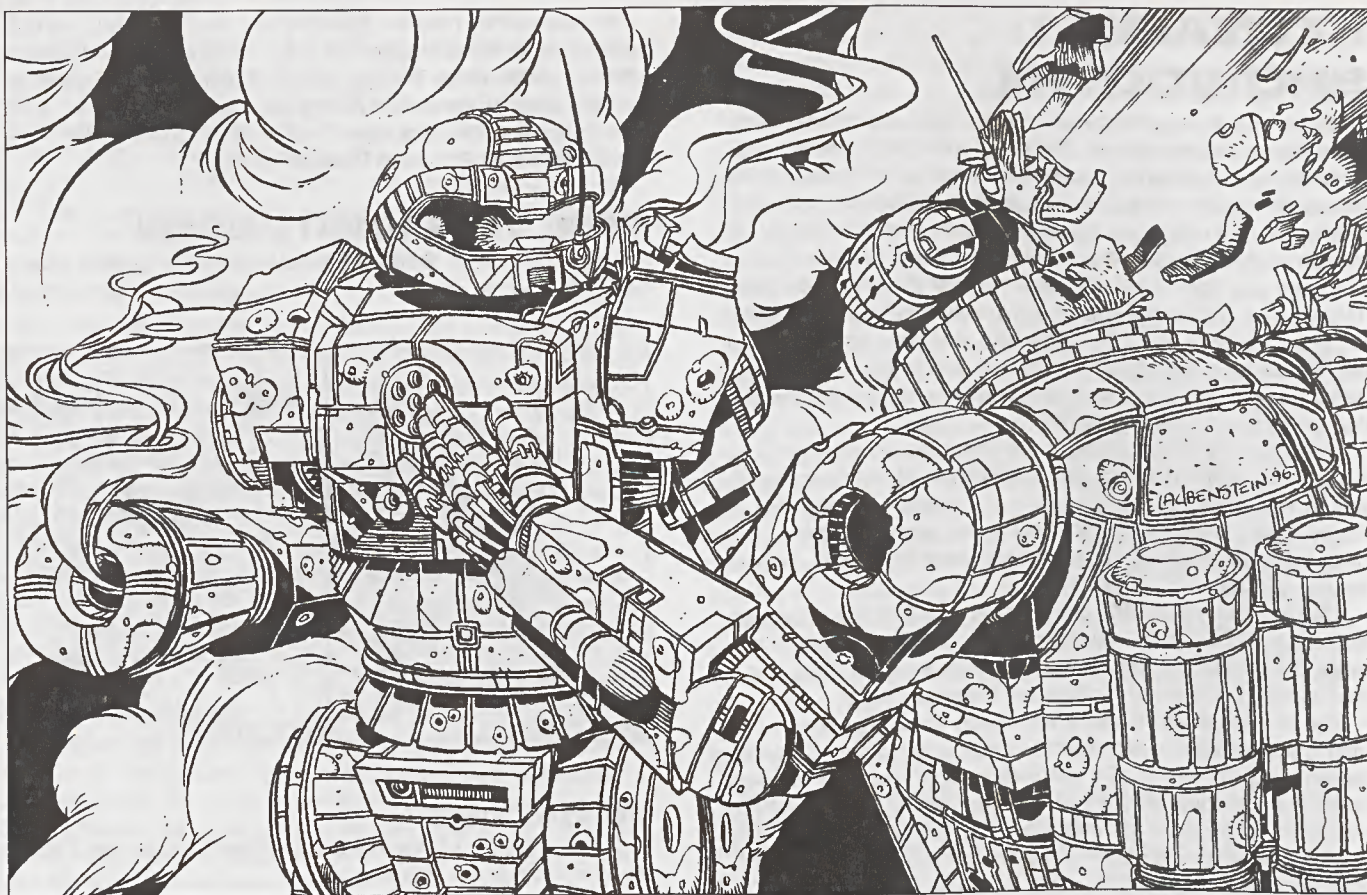
HBK-4G *Hunchback*

Serjeant Edward „Rasender Elch“ (Mechpilot 4, Bordschütze 3)

CDA-2A *Cicada*

Serjeant Marion Trafalgar (Mechpilot 4, Bordschütze 3)

ENF-4R *Enforcer*



Aufstellung

Die Angreifer starten das Spiel von außerhalb der Karte. Die Heimatseite der Angreifer liegt gegenüber der Heimatseite der Verteidiger. Wenn die Verteidiger z. B. die nördliche Seite als Heimatseite aussuchen, dann ist die Heimatseite der Angreifer die südliche. Die angreifenden Mechs betreten die Karte in der Bewegungsphase der ersten Runde.

SIEGESBEDINGUNGEN

Dieses Szenario ist ein Kampf bis aufs Letzte, denn keine Seite ist bereit, der anderen ein Stück Boden zu gewähren. Das Szenario ist dann beendet, wenn alle Mechs der einen oder der anderen Seite zerstört sind. Wenn dem Sieger drei von vier Mechs bleiben, so siegt er mit einem eindeutigen Sieg.

SONDERREGELN

Für dieses Szenario gibt es keine Sonderregeln; wenn beide Spieler einverstanden sind, können allerdings welche eingeführt werden. (**Variationen**, s. u.)

VARIATIONEN

Dieses Szenario simuliert einen einfachen Kampf – zwei feindliche Lanzen treffen aufeinander, und nur eine überlebt. Durch ein paar einfache Veränderungen an den Fähigkeiten der Mechpiloten, am Gelände und/oder den Kampfbedingungen kann dieses Szenario Dutzende Male gespielt werden. Die folgenden Vorschläge können auch auf jedes andere Szenario dieses Buches übertragen werden.

Mechpilot

Die MechKrieger in diesem Szenario sind erfahrene Piloten; der niedrige Bordschützenwert sorgt dafür, daß die Schüsse treffsicher sind, was das Spiel beschleunigt. Um das Spiel länger zu spielen und das Szenario anspruchsvoller zu gestalten, erhöhen Sie jeden Fertigkeitswert um einen Punkt.

Nachtkampf

In der Nacht zu kämpfen bedeutet einen +2-Modifikator auf alle Schußwaffenangriffe. Nahkampfangriffe bleiben hiervon unberührt.

Gelände

Die Spieler haben die Möglichkeit, das Szenario grundlegend zu ändern, indem sie die Karten verändern und einen Geländetyp durch einen anderen ersetzen, wenn beide damit einverstanden sind. Zum Beispiel könnten alle Wald-Hexfelder einheitlich in dichten Wald oder lichten Wald umgewandelt werden oder in freies Gelände. Alternativ können Sie auf die Rückseite der Spielpläne Ihr eigenes Gelände malen. FASA und FanPro bieten außerdem eine Reihe von **BattleTech**-Kartensets an. Jede dieser Karten kann eine aus der **BattleTech**-Grundbox ersetzen.

SZENARIO 2: HINTER DEN FEINDLICHEN LINIEN

HQ: Lanze 10-B, sind Sie auf Empfang? Hier ist Lanze 1, over.

Lt. Burke: Roger, HQ, hier ist Burke. Wo ist das Problem?

HQ: Kein Problem, Beta. Wir haben nur einen Spezialauftrag für Sie.

Lt. Burke: Na, toll. Was ist es denn diesmal? Noch mehr capellanischer Tee für General Duncan ...?

HQ: Wir haben keine Zeit für Späßchen, Leutnant. Hier folgt Ihre Aufgabe: Einer unserer *Commando*-Piloten, die im Dschungel südlich des Flusses als Späher eingesetzt waren, mußte aussteigen, nachdem er in ein Minenfeld geraten war. Ihre Lanze ist beauftragt, reinzugehen und ihn da rauszuholen, auf welchen Widerstand Sie auch immer stoßen werden.

Lt. Burke: Dieser ganze Aufstand für einen einfachen *Commando*-Piloten?

Sgt. Poe: Das habe ich gehört, Sir.

Lt. Burke: Machen Sie, daß Sie aus der Leitung kommen, Poe. Also, was soll das? Kann er nicht nach Hause gehen?

HQ: Er ist zu tief im Feindesgebiet.

Lt. Burke: Dann schicken Sie einen Hovertruck. Mann, wir haben Besseres zu tun, als Kindermädchen für verlorene Schafe zu spielen.

HQ: Hören Sie zu, der Colonel sagt, der Junge hat Informationen über feindliche Truppenbewegungen, aber sein Funk ist aus. In dem Gebiet patrouilliert eine schwere Mecheinheit, die unseren Hover einfach so wegpusten würde. Außerdem ist er einer unserer Jungs und steckt tief im Liao-Klüngel drin. Also machen Sie, daß Sie seinen Hintern da rausschaffen. Und lassen Sie sich dabei Ihren eigenen nicht zerballern, ist das klar?

Lt. Burke: Hey, wohl heute morgen mit dem falschen Fuß aufgestanden, was? HQ: Das reicht, Burke. Over and out!

–Auszug aus dem Übertragungslogbuch von Leutnant Harlan Burke, 4. Crucis Lanciers, 29. September 3028

SITUATION

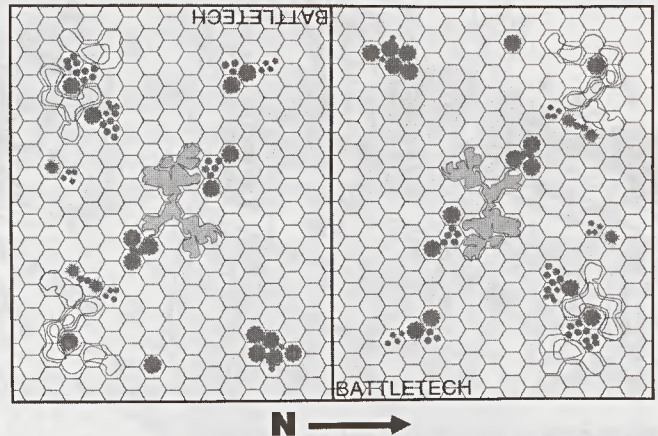
Wildnis nördlich von Ulan, Tikonov
Kommunalität Tikonov, Konföderation Capella
29. September 3028

Der 4. Nachfolgekrieg bestand aus Hunderten von Schlachten auf Dutzenden von Welten. Die Kampagne zur Eroberung Tikonovs, Hauptwelt der Kommunalität Tikonov und gleichzeitig bedeutendes capellanisches Industriezentrum, war eine der größten, die jemals gestartet wurden. Die Davion-Kräfte vereinten alle acht Regimentskampfruppen der Crucis Lanciers. Der Planet wurde von sechs Mechregimentern und den Kräften von Tikonovs eigenem 80. Regiment der planetaren Miliz verteidigt. Die blutigste Schlacht wurde außerhalb der Hauptstadt Tikograd geführt, aber überall auf der Welt tobten schwere Kämpfe.

Bei einer dieser Schlachten versuchten die 4. Crucis Lanciers den zweiten Chesterton Voltigeurs die Stadt Ulan zu entreißen. Während die Fahrzeuge der Lanciers die Stadt vom Osten und Westen her angriffen, kamen die Mechs über den Fluß Ulan im Norden. Die Lanciers erwarteten, daß die Voltigeurs ihre Verteidigung aus der Sicherheit der Stadt heraus vornahmen, statt dessen widersetzten sich die Voltigeurs ihren Befehlen und bewegten ihre Truppen aus Ulan heraus, um sich der feindlichen Truppe zu stellen. Wären die Lanciers nicht von einem ihrer Aufklärer gewarnt worden, wäre der Kampf vielleicht ganz anders ausgegangen.

SPIELVORBEREITUNGEN

Lege beide Spielpläne so zusammen, daß die Hexfelder 01xx aneinanderliegen (s. u.). Norden ist rechts.



VERTEIDIGER

Eine mittlere Lanze der Chesterton Voltigeurs patrouilliert die Region. Obwohl der Verteidiger sich der Nähe der Aufklärer nicht bewußt ist, erwartet er einen Angriff von Norden her.

Commander Hsien (Mechpilot 4, Bordschütze 3)

CPLT-C1 *Catapult*

Subcommander Weiss (Mechpilot 5, Bordschütze 3)

JM6-S *JägerMech*

Subcommander Trent (Mechpilot 5, Bordschütze 4)

TBT-5N *Trebuchet*

Subcommander MacKay (Mechpilot 5, Bordschütze 4)

PNT-9R *Panther*

Aufstellung

Die südliche Seite der Karte ist die Heimatseite des Verteidigers. Der Verteidiger betritt das Spielfeld als erster, nachdem der Angreifer heimlich beschlossen hat, wo der zu rettende Aufklärer zu suchen ist (s. **Sonderregeln**). Der verteidigende Spieler darf seine Mechs mit beliebiger Ausrichtung in beliebige Hexfelder des südlichen Spielplans setzen.

ANGREIFER

Der Angreifer besteht aus einer schnell zuschlagenden Lanze der 4. Crucis Lanciers.

Leutenant Burke (Mechpilot 3, Bordschütze 3)

GHR-5H *Grasshopper*

Sergeant Jackson (Mechpilot 4, Bordschütze 4)

DV-6M *Dervish*

Sergeant Aguirre (Mechpilot 4, Bordschütze 4)

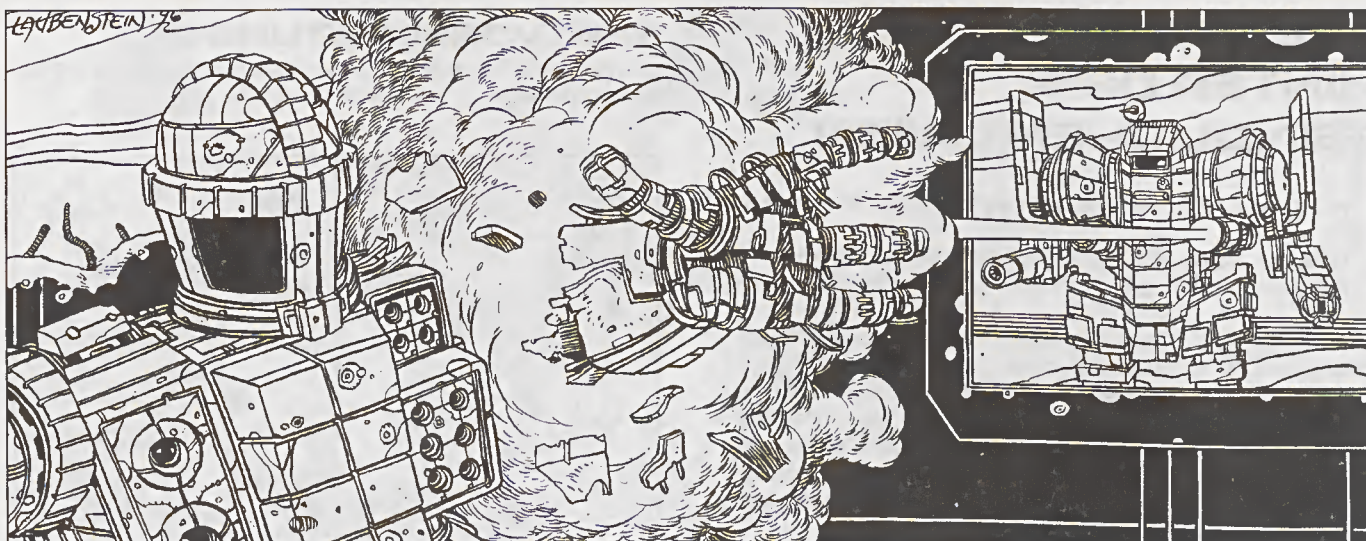
CLNT-2-3T *Clint*

Sergeant Poe (Mechpilot 5, Bordschütze 4)

COM-2D *Commando*

Aufstellung

Die nördliche Kartenseite ist die Heimatseite des Angreifers. Von hier aus betreten seine Einheiten die Karte in der Bewegungsphase der ersten Runde.



SIEGESBEDINGUNGEN

Die angreifenden Einheiten müssen den Aufklärer mitnehmen und dann mit ihm die Karte über die nördliche Seite verlassen (**Sonderregeln**, s. u.). Das Szenario endet, wenn der Aufklärer die Karte verlassen hat oder wenn alle angreifenden Mechs zerstört sind, je nachdem, was zuerst geschieht.

Der Angreifer erringt einen eindeutigen Sieg, wenn er den Aufklärer rettet und mindestens zwei seiner Mechs überlebt haben. Wenn nur ein Mech den Aufklärer von der Karte trägt, erringt der Angreifer nur einen Teilsieg.

Der Verteidiger erringt einen eindeutigen Sieg, wenn er alle angreifenden Mechs zerstört und mindestens zwei seiner eigenen Mechs überleben. Zerstört er alle gegnerischen Mechs, überlebt aber nur einer seiner Mechs, erlangt er einen Teilsieg.

SONDERREGELN

Bevor der Verteidiger seine Kräfte aufstellt, darf der Angreifer heimlich ein Hexfeld auswählen, in dem sich der Aufklärer befindet. Das Hexfeld muß sich im Bereich von vier Hexfeldern entlang der Südkante der Karte befinden und darf nicht innerhalb von vier Hexfeldern irgendeines anderen Kartenrands liegen. Dann notiert der Angreifer die Nummer des Hexfeldes auf einem Stück Papier und gibt es einem Unbeteiligten zur Aufbewahrung (oder er faltet es und gibt es dem Verteidiger, der es ungelesen in seine Tasche steckt).

Der angreifende Spieler kann dem Verteidiger das Hexfeld in irgendeiner Endphase offenbaren. Jeder angreifende Mech kann den Aufklärer aufsammeln, indem er sich in der Endphase in dem Hexfeld befindet, in dem sich der Scout aufhält (einschließlich der Endphase, in der der Aufenthaltsort des Aufklärers offenbart wird). Zusätzlich kann jeder Mech, der den Aufklärer aufnimmt, ihn während einer Endphase an einen anderen befreundeten Mech weitergeben, der sich in einem angrenzenden Hexfeld befindet. Die Mechs des Verteidigers können den Aufklärer auch dann nicht aufnehmen, wenn sie das Hexfeld betreten, in dem er sich befindet. Der Scout kann sich nicht bewegen, und ein Mech, der ihn aufnimmt, hat dadurch keine Bewegungs- oder Zieleinschränkungen.

Wenn der Mech, der den Aufklärer bei sich hat, zerstört wird, dann lege das Stück Papier in das Hexfeld, in dem der Mech zerstört wurde. Jeder andere angreifende Mech kann den Scout dann mitnehmen, sobald er sich während einer Endphase in diesem Hexfeld aufhält.

VARIATIONEN

Dieses Szenario ist ein Beispiel für einen Rettungsauftrag. Andere Rettungsaufträge umfassen zum Beispiel die Beschaffung geheimer Formeln oder Waffen. Allgemein gilt beim Spielen eines Rettungsauftrags, daß auf jeder Seite eine gleich große Anzahl an Mechs auftaucht und daß die angreifende Truppe aus Mechs einer niedrigeren Gewichtsklasse besteht als die des Verteidigers. Die Verteidiger sollten zwar langsamer sein als die Angreifer, lassen Sie das aber nicht ausarten. Wenn Sie dem Angreifer zum Beispiel einen sehr schnell springenden Mech – einen *Spider* oder *Assassin* zum Beispiel – geben, dann kann er sich zu schnell bewegen und mit dem Zielobjekt zu einfach entkommen. Dies ist die einzige Einschränkung, ansonsten hängt Ihre Auswahl von dem Zielobjekt ab, welches Sie retten sollen.

Wenn Ihr Zielobjekt zum Beispiel ein höchst geheimer Schlüsselcode ist, dann wird der Verteidiger diesen mit Sicherheit bis aufs Letzte verteidigen, und der Angreifer wird alles daransetzen, ihn zu bekommen. Deshalb werden beide schwerere Battle-Mechs ins Feld führen. Benutzen Sie in diesem Fall die obigen Regeln mit folgender Besetzung:

Verteidiger

Captain Albertson (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
 CP-10-Z *Cyclops*
 Subcommander Wang (Mechpilot 5, Bordschütze 3)
 AWS-8Q *Awesome*
 Subcommander Lewis (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
 CPLT-C1 *Catapult*
 Subcommander Korsakov (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
 VND-1R *Vindicator*

Angreifer

Captain Smythe (Mechpilot 3, Bordschütze 3)
 GHR-5H *Grasshopper*
 Sergeant Major Hoffmann (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
 QKD-4D *Quickdraw*
 Sergeant Kline (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
 DV-6M *Dervish*
 Sergeant Bess (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
 CLNT-2-3T *Clint*

SZENARIO 3: GETRENNT WERDEN WIR UNTERGEHEN ...

Mein ganzes Leben lang wollte ich, daß mein Vater stolz auf mich sein kann.

Vater war ein Kommandeur in der Marik-Garde. Er wurde auf Atreus geboren und war immer ein glühender Anhänger der Liga. Er war der Meinung, daß die Liga eine starke zentrale Macht benötige um die Nachfolgekriege überstehen zu können, und das hieß für ihn mehr Autorität für den Generalhauptmann und die LZKK.

Mutter ist auf Cursa im Herzogtum Andurien geboren, so weit entfernt vom Einfluß der Mariks, wie es in der Liga überhaupt möglich ist. Ihr Vater war ein interstellarer Händler. Nach dem Tod seiner Frau, begleitete ihn seine Tochter immer auf seinen ausgedehnten Geschäftsreisen durch das Marik-Commonwealth.

Es ist zwar ein Klischee, aber die Liebe geht tatsächlich seltsame Wege.

Unsere Eltern trafen sich in einer Kneipe auf Berenson, und so abgedroschen es auch klingen mag, es war Liebe auf den ersten Blick. Trotz ihrer grundverschiedenen politischen Einstellung heirateten sie schon nach wenigen Wochen. In der Regel enden solche Ehen in einem Desaster, aber diese trotzte allen Vorurteilen. Sie wurde nach 20 Jahren durch den Tod meines Vaters im Bürgerkrieg 3014 brutal beendet.

Damals diente ich schon in der Marik-Miliz, dauernd darauf bedacht, eine Versetzung zur Garde zu ergattern, damit ich endlich so sein konnte, wie mein Vater und für alle guten Leute der Liga kämpfen konnte. Luc war immer noch zu Hause, in dem Alter, in dem sein Gehirn die politischen Ideen meiner Mutter aufsog wie ein Schwamm.

Der Bürgerkrieg und der Tod meines Vaters vernichteten alle Sympathien, die meine Mutter seiner Politik abgewinnen konnte, und sie zog mit Luc und unserer kleinen Schwester Anna zurück nach Cursa. Ich war damals schon längst verheiratet und hatte einen eigenen Sohn, aber es tat so weh, daß sie mich zurückließ, einfach abhaute und nach Andurien zurückkehrte, nach allem, was Vater für die Familie getan hatte, nach allem, was die Mariks für uns getan hatten.

Jetzt, wenn ich all das im Widerschein meines Mechmonitors niederschreibe, frage ich mich: wofür das alles? Wofür das Training? Das Kämpfen? All das Gerede über Unabhängigkeit und Einigkeit und Patriotismus? Was soll das alles, wenn das Blut meines eigenen Bruders an meinen Händen klebt?

Ich frage mich, ob mein Vater jetzt auf seinen Erstgeborenen stolz ist.

—Auszug aus dem Tagebuch von Sergeant Gerrard LeBlanc, 4. Januar 3037

SITUATION

*Die Ebenen der Verzweiflung, Cursa
Herzogtum Andurien, Liga Freier Welten
3. Januar 3037*

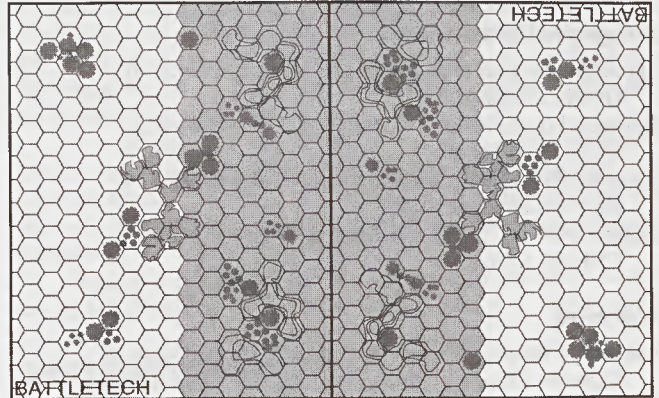
Zusammen mit der 25. Marik-Miliz attackiert die Erste Garde der Liga in Erwartung geringen Widerstands am 4. Dezember 3036 Andurien auf Cursa. Nach einigen kurzen Kämpfen scheinen die verteidigenden Streitkräfte ihre Niederlage hinzunehmen. Der Schein trügt allerdings, denn ein Bataillon der 4. Verteidiger Anduriens hielt sich auf dem Planeten versteckt.

Am 3. Januar 3037 detonierte eine Bombe in der Kommandozone der 1. Garde, die einige Führungsoffiziere und den Kommandeur der Besatzungsstreitkräfte, Colonel Alcála, das Leben kostete. Das darauffolgende Chaos verhinderte eine effektive Gegenwehr gegen den Angriff der 4. Verteidiger. Obwohl für die Garnison Integrität an erster Stelle stand, stellte die 25.

Miliz für die erfahrenen Verteidiger kein ernsthaftes Hindernis dar, und die Garde mußte empfindliche Verluste hinnehmen. Der neue Kommandeur der Garde, Colonel Alfred Gradjeda, nahm diese Demütigung zum Anlaß, auf dem gesamten Planeten Aufklärungsaktionen zu starten, um die verbleibenden Einheiten Anduriens zu beseitigen. Es dauerte allerdings weitere drei Monate, bevor der Planet als sicher eingestuft wurde.

SPIELVORBEREITUNGEN

Legen Sie die **BattleTech**-Spielpläne wie gezeigt aneinander. Die grau unterlegten Felder zeigen das Aufstellungsgebiet der verteidigenden Kräfte. Norden ist oben.



VERTEIDIGER

Die 1. Garde der Liga Freier Welten schickt zwei schwere Lanzen ins Feld.

Kommandolanze

Oberleutnant Elsa Sullivan (Mechpilot 3, Bordschütze 3)
BNC-3E *Banshee*
Stabssergeant Paul Weiss, (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
AWS-8Q *Awesome*
Sergeant Tara Lemke (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
HBK-4G *Hunchback*
Sergeant Gerrard LeBlanc (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
HBK-4G *Hunchback*

Unterstützende Lanze

Unterleutnant, Richard Carter (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
ZEU-6S *Zeus*
Sergeant Ales Hale (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
QKD-4D *Quickdraw*
Sergeant Poly Reardon (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
TBT-5N *Trebuchet*
Sergeant Ophelia Inez (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
WHT-1 *Whitworth*

Aufstellung

Die Heimatseite der Verteidiger ist die Westseite. Der Verteidiger stellt als erster seine Mechs auf. Beide Lanzen starten auf der Karte innerhalb des Vierecks, begrenzt durch die vier Hügel (die grau unterlegte Fläche auf dem obigen Bild, Hexfelder 09xx–15xx auf beiden Spielplänen, inklusive der unnummerierten Hexfelder entlang der "Naht" der Karte, wo beide Spielpläne aneinanderliegen). In diesem Gebiet darf der Verteidiger sich mit beliebiger Ausrichtung aufstellen.

ANGREIFER

Die angreifende Truppe besteht aus einer mittleren Kompanie der 4. Verteidiger von Andurien.

Kommandolanze

Truppführer Michael Griffith (Mechpilot 3, Bordschütze 2)
AWS-8Q *Awesome*
Banner Reginald Mulcahy (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
GRH-5H *Grasshopper*
Serjeant Uri Samsonov (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
CPLT-C1 *Catapult*
Serjeant Elijah Masters (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
JM6-S *JägerMech*

Angriffslanze

Leutenant Wanda Mills (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
DV-6M *Dervish*
Serjeant Louis Roland (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
VND-1R *Vindicator*
Serjeant Brian Solomon (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
HER-2S *Hermes II*
Serjeant Oliver Tibbs, (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
ENF-4R *Enforcer*

Vorhut

Leutenant Howard Jones (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
CDA-2A *Cicada*
Serjeant Caleb Hughes (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
SDR-5V *Spider*
Serjeant Luc LeBlanc (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
CLNT-2-3T *Clint*
Serjeant Sarah Uberoth (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
CLNT-2-3T *Clint*

Aufstellung

Jede Lanze der Angreifer tritt einzeln an. Die Vorhut betritt die Karte in der ersten Runde und die Angriffslanze in Runde drei. Jede ankommende Lanze betritt die Karte während der Bewegungsphase der Runde von irgendeiner Kartenseite, die der angreifende Spieler am Anfang der Runde bestimmt hat. Der Kommandolanze fehlt die Beweglichkeit der anderen Lanzen, deshalb betritt sie das Spielfeld über die östliche Seite in der Bewegungsphase der fünften Runde.

SIEGESBEDINGUNGEN

Das Szenario endet, wenn alle Mechs der einen oder der anderen Seite zerstört sind oder die Karte verlassen haben. Allerdings kann das Spiel nicht zu Ende sein, bevor nicht alle angreifenden Einheiten die Karte betreten haben, was in der fünften Runde der Fall ist.

Der Angreifer gewinnt einen eindeutigen Sieg, wenn er das Szenario überlebt und nicht mehr als zwei gegnerische Mechs sich zurückgezogen haben. Der Sieg ist nur ein Teilsieg, wenn mehr als zwei Verteidiger entkommen konnten.

Der Verteidiger gewinnt einen eindeutigen Sieg, wenn alle angreifenden Mechs zerstört wurden. Er erlangt einen Teilsieg, wenn er mindestens sechs gegnerische Mechs zerstört hat und mindestens drei seiner Mechs über die Westseite der Karte in Sicherheit gebracht hat.

SONDERREGELN

Nach dem Angriff auf ihr Kommandozentrum ist die Garde der Liga Freier Welten ziemlich demoralisiert. Ihre Truppe muß ihren Zusammenhalt wiederfinden und die andurischen Einheiten empfindlich schwächen, bevor die langsameren Einheiten des Angreifers aufschließen und die Garnisonstruppen niedermachen.

Die Verteidiger dürfen sich erst zurückziehen, wenn sie dem Angreifer zahlenmäßig unterlegen sind. Es ist keinem Mech der Verteidiger erlaubt, sich außerhalb der Aufstellungszone (grau unterlegte Fläche) zu bewegen, bis die angreifende Kommandolanze in Runde 5 die Karte betritt.

Als äußeres Zeichen für ihre schlechte Moral und den Verlust ihres Kommandeurs müssen die Verteidiger einen -1-Modifikator auf ihre Initiative in den ersten beiden Runden hinnehmen. In der dritten und vierten Runde gilt dieser Malus nicht mehr, aber in der fünften Runde, beim Eintreffen der feindlichen Kommandolanze, gilt ein Modifikator von -2. Dieser Malus bleibt das komplette Szenario über bestehen.

Keine angreifende Einheit darf sich zurückziehen.

VARIATIONEN

Dieses Szenario bietet ein relativ ausgedehntes **BattleTech**-Spiel. Für ein noch längeres Spiel lassen Sie die 1. Garde der Freien Welten den Spieß umdrehen, indem Sie den andurischen Truppen Verstärkung durch eine Lanze der 25. Marik-Miliz zukommen lassen. Benutzen Sie dieselben Einheiten, wie oben, mit den folgenden Veränderungen:

Verteidiger

Während der Bewegungsphase der 6. Runde betritt die folgende Lanze der 25. Marik-Miliz die Karte von Westen her.

Leutenant Earl Richter (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
AS7-D *Atlas*
Serjeant Carla Saunders (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
JM6-S *JägerMech*
Serjeant Ned Ellison (Mechpilot 6, Bordschütze 5)
DRG-1N *Dragon*
Serjeant Xiaphong Quan (Mechpilot 6, Bordschütze 5)
PNT-9R *Panther*

Siegesbedingungen

Das Szenario endet weiterhin, wenn alle Mechs einer Seite zerstört sind, allerdings mit folgenden Konditionen. Der Angreifer erreicht einen eindeutigen Sieg, wenn alle Mechs des Verteidigers zerstört sind und mindestens sechs der eigenen BattleMechs überlebt haben. Er erlangt einen Teilsieg, wenn weniger als sechs Mechs überleben.

Sonderregeln

Keine der beiden Seiten kann sich aus dem Kampf zurückziehen. Der Initiativemodifikator für die fehlende Moral der Truppe wird so eingesetzt, wie oben beschrieben, aber er gilt nicht mehr mit Eintreffen der Verstärkung in Runde 6 und darüber hinaus.

SZENARIO 4: IM SCHATTEN DES SIEGERS

Sogar nach all den Jahren hasse ich diesen Bastard Xiang immer noch.

Alles war klar: unser Duell gegen die Mavericks im ausverkauften Steiner-Stadion, alle 44.000 Eintrittskarten waren schon Monate im voraus vergriffen. Die Mavericks waren ein etabliertes und beliebtes Team der offenen Klasse, aber wir waren die Aufsteiger, zehn Siege in Folge in der Tasche. Das war erst der Anfang der Bad Bloods, Baby.

Ich hatte so hart gearbeitet, um diesen Kampf zu bekommen. Ich hatte mein ganzes Ersparnis in meinen Mech gesteckt und verwettet den Rest. Ich und Angel, Gott sei ihrer Seele gnädig, rechneten damit, daß die Wetten gegen uns standen. Wir hatten es gut hingekriegt auf dem Land, aber wir hatten noch nie richtig groß mitgespielt, und die Mavericks waren der Renner in der Stadt. Das Stadion war ausverkauft, und es wurde wie wild gewettet; wir würden ein süßes Stück abbekommen.

Das alles änderte sich jedoch schlagartig am 24. Mai 3027.

Niemand kennt alle Einzelheiten und die Polizei von Solaris hat den Fall noch nicht abgeschlossen. Mir ist zu Ohren gekommen, daß der bekannte Solaris-Champion Gray "Legend Killer" Noton von einem Yakuza-Kerl ermordet worden war, um Justin Xiang einen Wink zu geben. Er sollte Phillip Capet herausfordern. Und genau das geschah auch!

Xiang und Noton waren Freunde geworden, und Notons Tod schickte Xiang direkt zum Valhalla-Club, um Capet herauszufordern, der der Verantwortliche für den Anschlag gewesen sein soll. (Das ist zwar ein riesiger Haufen Scheiße, aber ich denke, Justin hatte abgebissen.)

Wie auch immer, das hat alles nichts mit der Sache zu tun. Der Kampf sollte am 26. Mai in Ishiyama stattfinden, am selben Tag, an dem auch mein Duell gegen die Mavericks stattfinden sollte. Können Sie sich das vorstellen? Ich reichte sofort eine Klage bei der Kommission ein, aber die waren auch keine große Hilfe. Im Gegenteil, die schienen ganz heiß auf die Sache zu sein.

Am Tag des Kampfes richtete sich die gesamte Aufmerksamkeit der Medien hauptsächlich auf den Kampf zwischen Justin Xiang und Philip Capet. Niemand schenkte unserer Schlacht Aufmerksamkeit, obwohl zumindest lokal übertragen wurde. Und zu allem Überfluß hatten die paar, die sich für uns anstatt für das „große Duell“ interessieren, einen guten Blick von halbleeren Tribünen. Ich muß allerdings zugeben, daß die großen Jungs wirklich eine gute Show abgeliefert haben. Ich habe gehört, daß da eine paar linke Dinger in Ishiyama abgegangen sind, Capet hat ein paar Ringer ins Spiel gebracht. Aber ihr Duell konnte unserem nicht das Wasser reichen!

Ich habe die Jungs an den Steuerungen noch nie so erlebt, sie hoben und versenkten Hindernisse, Plattformen, Mauern und Pylone schneller als je zuvor. Nicht, daß es mich gestört hätte. Mein *Hunchback* schlägt sich schließlich sehr gut auf kurze Distanz, und darauf war dieser Kampf ausgelegt.

Nachdem wir uns lange genug dem am Anfang eines jeden Kampfes üblichen Hin und Her ergeben hatten, fiel plötzlich eine Wand vor mir, und – Bang! – da stand Tanakas *Panther* direkt vor mir. Ich kippte meine Bleischleuder über ihn aus und verteilte sein Cockpit auf dem Boden der Arena.

Das dollste war, daß, während ich diesen Wahnsinnstreffer auf den *Panther* landete, der andere Maverick gerade den *Jenner* meiner Schwester zu Staub zermalmte. Als Equalizer und ich uns dann endlich in der Mitte der Arena gegenüberstanden, hoben die Techniker die Plattform, auf der wir standen, an. Sie tauchten unsere Mechs ins Scheinwerferlicht, als wir uns umkreisten und auf den richtigen Moment zum Schießen warteten.

Die Menge, also das bißchen, was da war, begann zu toben. Sie fanden es toll! Letztendlich feuerten wir beide, was das Zeug hielt, aus allen Rohren. Ich erinnere mich noch, daß ich an diesem Tag mein Magazin kaputttschoß, ich hab' das verdammte Ding einfach zu schnell abgefeuert.

Als der Qualm sich legte, stand ich da in meinem *Hunchback* mit nicht mehr als ein paar Kratzern. Equalizers *Enforcer* lag vor meinen Füßen auf dem Boden. Ich riß die Arme hoch, und das Publikum applaudierte und schrie; das war kaum zu glauben. Da stand ich dann: im Scheinwerferlicht, eine Schönheit. Der dreizehnte Sieg in Folge für die Bad Bloods!

Glückszahl Dreizehn! Ist mir bis jetzt noch gar nicht aufgefallen.

Obwohl wir gewonnen hatten, konnten wir Dank der geringen Publicity und den nicht abgeschlossenen Wetten einpacken. Eine Höchstleistung alleine reicht eben nicht aus. Das hilft deiner Rep gar nicht, wenn keiner sieht, wie du gewinnst und an diesem Tag interessierte sich nun mal jeder für Xiangs „legendären“ Meisterschaftskampf. Bastard!

Ja, natürlich habe ich davon gehört, daß Xiang irgendein Davion-Geheimagent war und wie er dazu beigetragen hat, die Liaos im 4. Nachfolgekrieg zurückzuhalten. Das ist ja alles schön und gut, aber der Kerl hat verdammt noch mal meine Karriere ruiniert!

–Auszug aus einem Interview mit Bart "Quasimodo" Mars-ton für *Hard Luck Stories of Solaris VII*, Band 10, 5. Januar 3052

SITUATION

Solaris City, Solaris VII (Die Spielwelt)

Rahneshire, Lyranisches Commonwealth

26. Mai 3027

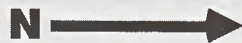
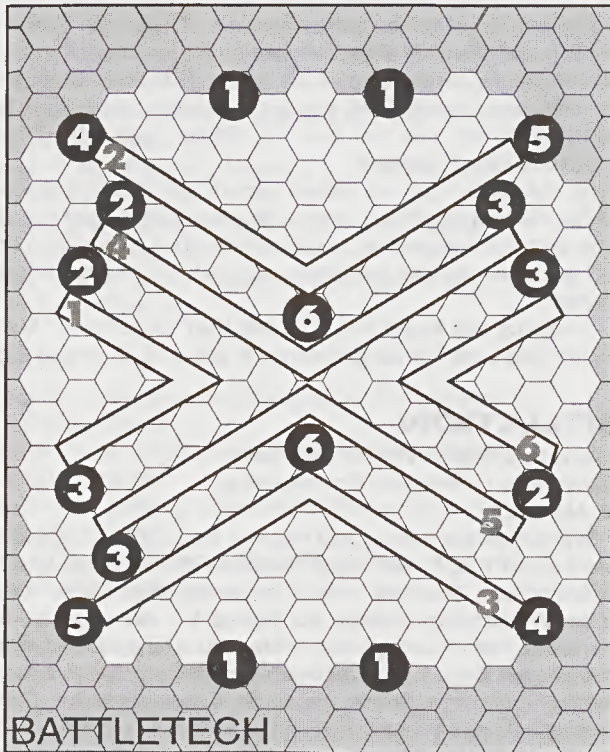
Wenn man aus etwas Geld machen kann, so wird irgend jemand einen Weg finden, Geld daraus zu machen. Das ist eine unumstößliche Tatsache unserer modernen Welt. Diese Regel ist die Wirtschaftsgrundlage auf Solaris VII, der sogenannten Arenawelt. Das erste organisierte Mechduell fand 2695 statt, als eine der auf Solaris sehr zahlreich vertretenen mechproduzierenden Firmen alte Modelle gegen neue antreten ließen. Diese Demonstrationen waren nur für ein ausgewähltes Publikum vorgesehen. Wichtige Geschäftsleute, die ein Interesse an Vorführungen bekundeten und die dann ihre Gäste mitbringen konnten, durften diese Kämpfe sehen. Allerdings stellten die Kämpfe sich schon bald als so aufregend heraus, daß sie innerhalb eines Jahres dem breiten Publikum auf Solaris zur Unterhaltung serviert wurden.

2750 kamen dann richtige Kämpfe in Mode. Aufgrund der Wettannahmen wuchs die zunehmende wirtschaftliche Bedeutung der Mechkämpfe immer mehr. Und obwohl der Planet seit damals einige Hochs und Tiefs durchlebt hat, sind die Spiele immer noch ein Riesengeschäft mit Anhängern und Zuschauern in der gesamten Inneren Sphäre.

Ein solches Spiel, das allerdings nur wenig Publikumsinteresse auf sich zog, da es zeitgleich mit einem der spannendsten Meisterschaftskämpfe aller Zeiten übertragen wurde, war der hervorragende Kampf zwischen den als Sieger gesetzten Mavericks und einer Gruppe Newcomern, den Bad Bloods. Der Kampf fand im Steiner-Stadion statt, angelegt wie ein Kollossäum mit sich dauernd verändernden Gegebenheiten. Hydraulische Hebebühnen im Boden, die Mauern und Pylone plötzlich auftauchen oder verschwinden lassen, sorgen für ein sich ständig änderndes Schlachtfeld heftiger BattleMech Duelle.

SPIELVORBEREITUNGEN

Benutzen Sie die Rückseite einer **BattleTech** Karte, wie unten gezeigt. Zeichnen Sie die Mauern und Pylone ein, oder schneiden Sie sich einige Stücke Millimeterpapier oder ähnliches so zurecht, daß sie die Mauern und Pylone der Arena darstellen. Während des Szenarios werden diese Dinge im Zufallsverfahren bewegt. Halten Sie ein paar Extrawürfel bereit, mit denen Sie würfeln, welches Hindernis bewegt wird und auf welches Level es angehoben wird. Den anfänglichen Aufbau der Arena und die Regeln zum Bewegen der Objekte finden Sie im Abschnitt **SONDERREGELN**.



VERTEIDIGER

Der Verteidiger spielt das Bad Bloods-Team.

Angela "Tempest" Marston (Mechpilot 3, Bordschütze 2)
JRD7-D *Jenner*

Bart "Quasimodo" Marston (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
HBK-4G *Hunchback*

Aufstellung

Der Verteidiger beginnt das Szenario in Hexfeld 1314 und 1413 der Karte, beide mit Blickrichtung Nordwest.

ANGREIFER

Der Angreifer spielt das Mavericks-Team.

Jason "Equalizer" Yasbek (Mechpilot 3, Bordschütze 2)
ENF-4R *Enforcer*

Hohiro "T-Bone" Tanaka (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
PNT-9R *Panther*

Tanakas *Panther* wurde so umgebaut, daß er in der verhältnismäßig kleinen Arena im Kurzstreckebereich schießen kann. Entferne die PPK von seinem rechten Arm und ersetze sie durch einen schweren Laser, einen mittelschweren Laser und einen zusätzlichen Wärmetauscher (die Summe an Wärmeabbau beträgt dann 14 Punkte).

Aufstellung

Die Mechs des Angreifers starten in Hexfeld 1302 und 1402 der Karte, beide mit Ausrichtung Südwest.

SIEGESBEDINGUNGEN

Diese Spiel geht bis zum bitteren Ende. Das Team, das die gegnerischen Mechs zerstört hat, ist Sieger.

SONDERREGELN

Die Arena ist von einer Mauer eingegrenzt, daher kann kein Mech die Karte verlassen.

Der Boden des Steiner-Stadions ist mit Mauern und Pylonen versehen, die durch im Boden verborgene Hydrauliken gehoben und gesenkt werden können. Benutzen Sie die folgenden Regeln zur Steuerung der Schlachtfeldhindernisse.

Mauern

Während des Szenarios heben und senken sich die Mauern per Zufallsverfahren. Abgesenkte Mauern sind ebenerdig und gelten als freies Feld.

Erhöhte Mauern sollten mit einem Würfel gekennzeichnet werden, dabei sollte die Zahl, die oben liegt, das Level anzeigen, um das die Mauer erhöht ist. Diese Wände werden behandelt wie Hügel, behindern also die Sicht, geben teilweise Dekkung usw.

Die Mauern sind stabil und breit genug, um das Gewicht eines Mechs zu tragen. Jeder Mech, der auf einer Mauer steht, die gerade ausgefahren wird, muß einen Mechpilotenwurf ablegen. Gelingt der Wurf nicht, dann stürzt der Mech und bleibt mit dem Gesicht nach unten auf der Mauer liegen.

Pylone

Die zwölf Pylone werden in Gruppen entsprechend der in der Karte gezeigten Gruppierung angehoben oder versenkt. Versenkte Pylone sind ebenerdig.

Erhobene Pylone werden mit einem Würfel gekennzeichnet, die obenliegende Zahl zeigt das Höhenlevel des Pylonen an. In der Regel werden Pylone wie Hügel gewertet und behindern somit die Sicht, können aber auch teilweise Deckung geben.

Im Gegensatz zu Mauern sind Pylone nicht so konstruiert, daß sie das Gewicht eines Mechs aushalten können. Mechs können kein Hexfeld betreten, in dem ein Pylon ausgefahren ist, und haben auch keine Möglichkeit, auf den Pfeiler zu klettern oder zu springen. Jeder Mech, der in dem Moment auf einem Pylon steht, wenn dieser hochgehoben wird, fällt um und landet in einem der sechs ihn umgebenden Hexfelder. Nehmen Sie als Grundlage zum Auswürfeln, wohin der Mech fällt, die Tabelle "Ausrichtung nach einem Sturz" auf Seite 15 im Regelbuch der **BattleTech**-Grundbox. Falls der Wurf ergeben würde, daß Ihr Mech in ein Hexfeld mit höherem Level fallen würde, wiederholen Sie den Wurf.

Hindernisbewegungen

Bevor das Spiel beginnt, würfelt jeder Spieler zweimal mit einem W6. Das Ergebnis des ersten Wurfs zeigt an, welche Mauern erhöht werden, das zweite Würfelergbnis bestimmt, welche Pylone erhöht werden. Da beide Spieler diesen Wurf vornehmen, können zu Beginn des Spiels zwei Mauerbereiche und zwei Pylonegruppen erhöht sein. Würfelt der zweite Spieler ein Hindernis, welches bereits erhöht ist, so senkt sich das Hinder-

nis wieder, daher kann zu Beginn des Spiels das Schlachtfeld auch ohne Hindernisse vorliegen.

Im Laufe des Aufbaus muß ein Würfelwurf, der die Pylongruppen 4 oder 5 erhöhen würde, wiederholt werden, da hier die Mechs das Spiel beginnen.

Immer dann, wenn ein Hindernis erhöht wird, muß mit einem W3 das Level ausgewürfelt werden, um das sich das Hindernis erhöht. (Um einen W3 zu würfeln, würfeln Sie mit einem W6 und werten ein Ergebnis von 1 und 2 als 1, von 3 und 4 als 2 und von 5 und 6 als 3). Wenn Hindernisse abgesenkt werden, so versinken sie immer vollständig wieder im Boden (Level 0).

Während der Endphase jeder Runde werfen beide Spieler einen W6. Ein Ergebnis von 1 oder 2 bedeutet, daß eine Mauer erhöht oder abgesenkt wird. Ein Ergebnis von 5 oder 6 bedeutet, daß eine Pylongruppe erhöht oder abgesenkt wird. In beiden Fällen würfelt der Spieler noch einmal, um festzustellen, welche Mauer oder welche Pylongruppe sich verändert. Ist das Hindernis versenkt, dann erhöht es sich jetzt, wenn das Hindernis bereits erhöht ist, so wird es im Boden versenkt.

VARIATIONEN

Sie können die Arena benutzen, um andere Mechgruppen gegeneinander antreten zu lassen. Es ist allerdings unvorteilhaft, Waffen mit Minimalreichweite wie z.B. LSR, auf dieser kleinen Karte einzusetzen. Außerdem ist die Karte, wenn Sie auf jeder Seite drei oder vier Mechs einsetzen, ein wenig überfüllt. Die Steiner-Arena ist aber nur ein Beispiel für eine Reihe von ähnlichen Karten, die Sie sich mit Hilfe der Rückseiten der **BattleTech**-Spielpläne selber kreieren können.

SZENARIO 5: DAS BLATT DES TOTEN MANNES

Es ist ja nicht so, als ob wir immer dumm rumhängen und Karten spielen würden. Aber es ist nun mal so, daß der Dienst einem manchmal ganz schön auf den Nerv gehen kann. Sie haben das bestimmt vorher schon mal gehört, aber glauben Sie mir, wenn Sie schon die vierte Schicht in Folge ohne Pause haben und ohne daß sich auch nur irgend etwas gerührt hat, dann wissen Sie nicht einmal mehr, was „Dienst haben“ eigentlich heißt.

Wie auch immer, wir waren alle nicht in unseren Mechs und spielten Karten. Und nicht dieses Drax-Zeug, (es scheint ja so, als ob heutzutage jeder Vier-Karten Drax spielt, besonders, wenn es um Geld geht), nein, wir spielten ein gutes altes Pokerspiel.

Wir saßen also so da und spielten und es liegt so ein richtig großer Haufen M-Scheine auf dem Tisch. Wir kommen gerade zur letzten Karte, und ich habe ein richtig gutes Blatt in der Hand. Leutnant Henderson sitzt mir gegenüber und hat so einen richtig coolen Gesichtsausdruck. „Was für ein Pokerface!“ denk ich so bei mir. Ich wette, er hat so was richtig Gutes, drei Gleiche oder vielleicht sogar schon zwei Paar. Der Boß hatte immer Glück mit den Karten – was auch gut war, denn er war mies im Bluffen.

Also, Paxton links von mir verteilt die letzten Karten. Mir fehlt nur noch eine Dame zu meinem Glück. Das Pokerface vom Boß spricht jetzt Bände. Mein Schrei war wahrscheinlich bis halb nach Atrous zu hören. Verdammt, der Pott war riesig, sollten doch alle zeigen, was sie auf der Hand haben.

Der Corporal bekam seine fünfte Karte und verzog wie immer keine Miene. Der kann bluffen. Der Boß mußte etwas wirklich Gutes bekommen haben, denn seine Augen weiteten sich, als er seine Karte aufnahm.

Paxton nahm sich zuletzt die letzte Karte und legte den Stapel auf die Munitionskiste, die wir als Tisch benutzten. Als ich im Kopf schon meinen Gewinn ausrechnete, sagte der Corporal, er

hätte etwas gehört. Wir wurden alle still, und ich merkte, daß das, was er gehört hatte die Radarwarntöne unserer Mechs waren.

Der Boß legte seine Karten auf den Tisch, sehr vorsichtig. „Niemand berührt die Karten! Es ist noch nicht vorbei!“ Wir sahen uns alle an und dann brüllte er plötzlich ein „Bewegung!“, das mich zu Tode erschreckte.

Wir rannten wie verrückt zu unseren Mechs. Sie standen so, daß wir den Ostzugang zur Fabrik verteidigen konnten. Meiner stand natürlich am weitesten weg. Mein Hunchback ist nur gut im nahen Gefecht, deshalb hatte ich ihn gut tausend Meter östlich von den andern aufgestellt, damit ich meine Attacken mit dem Rest der Gruppe und ihren Langstreckenwaffen koordinieren konnte.

Ich rannte immer noch, als ich die ersten Schüsse hörte. Ich dachte, mein letztes Stündlein hätte geschlagen, ein unbewaffneter Fußgänger, der direkt in die Arme des Feindes lief. Es dauerte ein paar Sekunden, dann realisierte ich, daß die Schüsse von *hinten* mir kamen. Diese Drecksäcke waren einfach durch unsere Linien marschiert und griffen uns von hinten an.

Sobald ich im Cockpit des *Hunch* war, drehte ich den Mech und lief, so schnell es ging, zum Getümmel. Als ich durch die Bäume preschte, sah ich den *Awesome* vom Boß auf einem Hügel stehen. Optimale Schußposition, wenn er Dich treffen wollte, dachte ich so bei mir.

Ich verharrte einige Sekunden lang, und dann explodierte der *Awesome*. Es war unglaublich, wie hundert Sonnenaufgänge gleichzeitig. Sein Reaktor mußte hochgegangen sein und hatte sein 80-Tonnen-Monster im Bruchteil einer Sekunde in Stücke gerissen. Was dann geschah, werde ich mein Leben nicht vergessen.

Im sich langsam aufblähenden Atompilz erschien eine ganze Reihe schwarzer Mechs. Sie sprangen und hüpfen über die Trümmer hinweg, die einmal der Mech vom Boß gewesen waren. Glühende Metallteile schlugen gegen ihre Panzerung, als sie sich ihren Weg bahnten. Sie sahen aus wie eine Horde Dämonen, frisch aus der Hölle.

Ein Treffer eines mittelschweren Lasers gegen mein Bein löste mich aus meiner Starre und ich mischte mich unter die Kämpfenden. Selbst ohne den Boß schaffte unsere Lanze es, in dieser Nacht den anderen den Arsch aufzureißen. Sie nahmen die Beine in die Hand, als wir einen ihrer Anführer erwischten. Ich selbst konnte drei von ihnen erledigen. Der Corporal mußte zwar aus seinem Panther, aber wir hatten es auch so geschafft.

Nach dem Kampf trafen wir uns alle im Camp wieder. Wir konnten nicht anders, wir gingen zurück an den Pokertisch. Das Geld und die Karten lagen immer noch da. Ich weiß nicht, warum, aber wir setzten uns alle auf unsere Plätze und nahmen unsere Karten in die Hände. Natürlich war der Boß nicht da. Wir starteten alle einige Minuten auf seine Karten und seine letzten Worte gingen mir nicht aus dem Kopf: „Es ist noch nicht vorbei!“ Ich hielt es nicht mehr aus, ich drehte seine Karten um.

Zwei Paare, As und Acht. Die „Hand des toten Mannes“.

Armes Schwein, er hätte gewonnen.

–Auszug aus einem Interview mit Sergeant David Hoffmann, MechKrieger-Halloween-Geschichten, Oriente Free Press, 3041

SITUATION

Wald von Arboris, Sierra

Liga Freier Welten

31. Oktober 3031

Banditen aus der Peripherie überfallen regelmäßig ihre reicheren Nachbarn, um zu überleben. Beliebteste Ziele sind hierbei Welten am Rande der Inneren Sphäre. Eine der größten und ruchlosesten Bande der sogenannten Banditen-Königreiche ist die Circinus-Föderation unter der Leitung einer Söldnereinheit namens Black Warriors und der ganze Abschaum, der mit ihnen zusammen arbeitet. Seit Streitigkeiten bei Vertragsverhandlungen arbeiten die Warriors nicht mehr für die Liga Freier Welten

DAS BLATT DES TOTEN MANNES

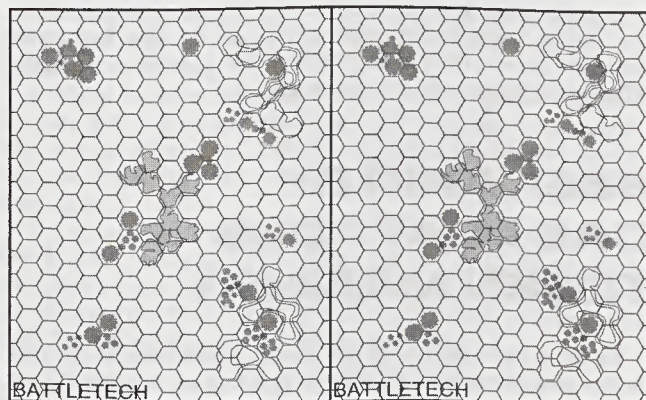


und hegen seitdem einen Groll gegen die Liga. Für große Konflikte in der Inneren Sphäre sorgen die Überfälle der Föderation gegen Grenzwelten der Liga.

Während und kurz nach dem 4. Nachfolgekrieg verstärkte die Circinus-Föderation ihre Angriffe gegen die Liga Freier Welten, die durch die Verluste des 4. Nachfolgekrieges und durch die Krise mit Andurien arg geschwächt war. Während eines solchen Überfalls auf Sierra, eine relativ unbedeutenden Industriewelt, versuchte die Black Warrior-Kompanie *Saronos Stachel* Munition und Ersatzteile aus dem Lager einer kleinen Fabrik in der Nähe des pittoresken Walds von Aboria zu stehlen. Die Streitkräfte der Verteidiger konnten sie leicht in die Flucht schlagen, aber im Laufe des Gefechts kam es zu einem Flächenbrand, die Tausende Hektar des unberührten Waldlandes vernichteten.

SPIELVORBEREITUNGEN

Legen Sie beide **BattleTech**-Spielpläne so aneinander, wie die Abbildung es zeigt. Der Arboris-Wald ist dichter, als die Karte es zeigt, deshalb gelten alle Wasserfelder des westlichen Spielplans in diesem Szenario als Wald. Wassertiefe Level 1 wird zum lichten Wald, Wasser des Level 2 wird zu dichtem Wald. Diese Hexfelder haben alle Level 0. Wasser auf dem östlichen Spielplan bleibt Wasser; Norden ist oben.



VERTEIDIGER

Der Verteidiger führt eine schwere Lanze der 5. Oriente-Husaren, die sich auf Garnisonsdienst zur Verteidigung befinden.

Oberleutnant James Henderson (Mechpilot 3, Bordschütze 3)

AWS-8Q *Awesome*

Sergeant Illiana Paxton, (Mechpilot 5, Bordschütze 2)

TBT-5N *Trebuchet*

Sergeant David Hoffman (Mechpilot 4, Bordschütze 4)

HBK-4G *Hunchback*

Kaporal Errol Mondu (Mechpilot 5, Bordschütze 3)

PNT-9R *Panther*

Aufstellung

Die Westseite der Karte ist die Heimatseite der Verteidiger. Hendersons Lanze bewacht emsig die Ostzufahrt zur Fabrik, daher stehen seine Mechs in optimalen Positionen, um gegen Angriffe aus dem Osten gewappnet zu sein. Die Verteidiger befinden sich in folgenden Hexfeldern:

Awesome westlicher Spielplan, Hexfeld 1303, Ausrichtung: SO

Trebuchet westlicher Spielplan, Hexfeld 1213, Ausrichtung NO

Hunchback östlicher Spielplan, Hexfeld 0610, Ausrichtung NO

Panther westlicher Spielplan, Hexfeld 1212, Ausrichtung NO

DAS BLATT DES TOTEN MANNES

ANGREIFER

Die angreifende Gruppe setzt sich zusammen aus zwei Lansen Black Warriors der Circinus-Föderation. Alle Mechs haben nur noch wenig Munition, sie beginnen das Szenario mit der Hälfte ihrer Munition für alle Waffen (aufgerundet). Die BattleMechs der Angreifer sind in schlechtem Zustand (s. *Sonderregeln*).

Saronos Stachel Kommandolanze

Captain Julio Saroni (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
ENF-4R *Enforcer*
MechKrieger Bob Thunn (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
HER-2S *Hermes II*
MechKrieger Esmeralda Ernst (Mechpilot 6, Bordschütze 5)
CLNT-2-3T *Clint*
MechKrieger Quentin Thurman (Mechpilot 6, Bordschütze 5)
COM-2D *Commando*

Erkundungslanze

Leutnant Grieg Kenner (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
ASN-21 *Assassin*
MechKrieger Wendell "Spike" Jones (Mechpilot 6, Bordschütze 5)
JR7-D *Jenner*
MechKrieger William Handel (Mechpilot 6, Bordschütze 5)
SDR-5C *Spider*
MechKrieger Michael O'Dowd (Mechpilot 6, Bordschütze 5)
CDA-2A *Cicada*

Aufstellung

Die östliche Seite der Karte ist die Heimatseite der Angreifer. Die angreifenden Einheiten betreten die Karte über die Westseite in der Bewegungsphase der ersten Runde.

SIEGESBEDINGUNGEN

Das Szenario endet, wenn alle Mechs einer Seite zerstört sind oder die Karte verlassen haben.

Die Angreifer müssen die Husaren vernichten, damit sie in Ruhe die aus der Fabrik gestohlenen Gegenstände in Sicherheit bringen können. Das heißt, die Angreifer müssen alle feindlichen Mechs zerstören, um einen eindeutigen Sieg zu erlangen. In diesem Szenario kann der Angreifer keinen Teilsieg erlangen.

Der Verteidiger erringt einen eindeutigen Sieg, wenn er alle angreifenden Mechs zerstört oder verjagt. Er erlangt einen Teilsieg, wenn er mindestens die Hälfte der Angreifer bezwingt (fünf oder mehr Mechs). Zu diesem Zweck gilt ein Mech als bezwungen, wenn er zumindest ein Bein verliert oder wenn sein Gyroskop zerstört wird.

SONDERREGELN

Um den Überraschungsvorteil auszuspielen, gewinnt der Angreifer in der ersten Runde automatisch die Initiative. Zusätzlich erhält der Angreifer einen +1-Modifikator auf seine Initiative für den Rest des Szenarios, um auszudrücken, wie konfus sein plötzlicher Angriff die Verteidigung macht.

Verteidigende Einheiten dürfen die Karte nicht absichtlich verlassen. Angreifende Einheiten dürfen die Karte nur über die Ostseite verlassen. Einheiten, die die Karte verlassen haben, dürfen nicht zurückkehren.

Angeschlagene Banditen

Ein großes Problem in der Peripherie ist der chronische Mangel an guten Technikern und Ersatzteilen. Deshalb sind die BattleMechs des Banditen-Königreichs und anderer Peripheriestaaten in einem jämmerlichen Zustand. Um das spieltechnisch darzustellen, machen Sie für jeden Mech der angreifenden Kräfte zwei Würfe auf die Wracktable, außer für den Enforcer des Captain (er bekommt immer das Beste an Leuten und Ausrüstung).

Wenn Sie die Würfe gemacht haben, notieren Sie die kritischen oder Panzerungsschäden vor der ersten Runde. Jeder BattleMech kann nur einmal einen auf der Tabelle aufgeführten Schaden haben. Wenn Sie beim zweiten Wurf das gleiche Ergebnis haben, müssen Sie neu würfeln.

Ebenfalls, wenn der Schaden ein Teil betrifft, welches der Mech gar nicht besitzt. Im Falle der Arm- und Beinaktivatoren müssen Sie mit 1W6 würfeln, ob das rechte oder linke Glied betroffen ist. Gerade Zahlen stehen für rechts, ungerade Zahlen für links.

WRACKTABELLE

2W6 Ergebnis	Effekt
2	kritischer Reaktortreffer
3	Lebenserhaltungssysteme, kritischer Treffer
4	Oberschenkelaktivator, kritischer Treffer
5	Unterschenkelaktivator, kritischer Treffer
6	Fußaktivator, kritischer Treffer
7	1W6 Schaden an der Panzerung in der Torsomitte
8	Handaktivator, kritischer Treffer
9	Unterarmaktivator, kritischer Treffer
10	Oberarmaktivator, kritischer Treffer
11	Sensoren, kritischer Treffer
12	Gyroskop, kritischer Treffer

VARIATIONEN

Sie können die im Szenario verwendeten Kräfte in einer anderen Aufstellung gegeneinander antreten lassen und sehen, was passiert, wenn die Warriors die Husaren mit intakteren Mechs angreifen. Benutzen Sie alle Regeln, wie sie oben angegeben sind, außer, daß die Angreifer die Karte von Osten her betreten. Um das Szenario im Gleichgewicht zu halten, würfeln Sie einmal statt zweimal auf der Wracktable.

Wenn Sie die Kräfte auf beiden Seiten verkleinern, können Sie das Spiel verkürzen. Lassen Sie nur den Awesome und den Trebuchet gegen die Kommandolanze des Angreifers antreten.

SZENARIO 6: DAS LETZTE GEFECHT

28. Mai 3029

Was zur Hölle denkt der General sich dabei? Jagt auf den Planeten zu, mit 2,5g und schreit: „Hallo, hier bin ich!“ Ich bin überrascht, daß die Füsiliere überhaupt noch kämpfen konnten. Nach einem solchen Transport wäre ich für niemanden von Nutzen. Nicht ohne eine Mütze Schlaf und ein oder zwei große Tassen starken Kaffee.

Nach dem, was ich gehört habe, haben er und die 5. den Hintern ordentlich voll bekommen. Zuerst stolperten sie in einen ganzen Haufen Fallen, Minenfelder und anderer, typischer Liao-Dreck. Dann waren sie auch noch 1:4 unterlegen – zumindest, was die Kampfkraft der Mechs anging. Aber ich bin sicher, daß deren Infanterie sowieso mit der örtlichen Miliz unter einer Dekke steckte.

Dobbs erzählte, er hätte einen Major zufällig sagen hören, daß alle Regimenter von McCarrons Armored Cavalry sich laut Davion-Aufklärung auf Palos befinden müßten. Tja, Pech gehabt. Wahrscheinlich ist das 5. jetzt Geschichte, und wir Cobras stekken bis zum Hals mit drin. Ich glaube nicht, daß ich diese Nacht zum Schlafen komme.

29. Mai 3029

Wir sind mit den Screaming Eagles in der Nähe von Backtal gelandet. Wir hofften so, ein wenig Zeit zu gewinnen, immerhin war der Großteil der Big Mac um die 200 Klicks weg. Wir sicherten ein Stück vom Highway für die Fußtruppen und beobachteten den Wald sehr genau. Wir kannten alle die Geschichten von Liao-Guerillas, die aus dem Nichts auftauchen.

Es stellte sich heraus, daß die lokale Miliz nur die Fabrik bewachte, sonst nichts, also hatten wir ein leichtes Spiel. Ich habe gehört, daß wir Tonnen an Muni und eine ordentliche Portion Vibrabomben herausgeholt hatten, die Sorte, die das 5. genagelt hatte. Zeit zum Abrechnen!

12. August 3029

Dieser Tag war fast genauso wie die anderen in den letzten paar Monaten. Patrouillieren, Versorgungseinrichtungen bewachen, Schlafen gehen. Seit wir hier gelandet sind, ist nichts passiert. Ich glaube, die Mac rüsten zum großen Schlag. Ich wünschte, wir hätten Unterstützung von Davion. Warum mußte das verdammte 5. denn auch losziehen und sich abknallen lassen?

30. November 3029

Wir können nicht mehr viel mehr einstecken. Seit September hat uns die Mac nonstop unter Beschuß, und wir haben es gerade so geschafft, zu überleben. Ich mußte meine Lanze vom Rest des 1. trennen und mit ihnen in die Hügel ziehen – buchstäblich. Hoffentlich bekommen wir bald Unterstützung, oder wir sind alle totes Fleisch. Ich habe Gerüchte gehört, die besagen, daß Colonel Westrick von einem Glückstreffer eines Fußtruppenschützen erledigt worden ist. Ich hoffe, daß das nicht wahr ist! Ich hab's meiner Lanze noch nicht erzählt, die Stimmung ist so schon mies genug.

–Auszug aus dem Tagebuch von Lt. Fiona Fields, Black Cobras, Crater-Cobras Söldnereinheit

SITUATION

Graves Hollow, Sarna

Kommunalität Sarna, Konföderation Capella

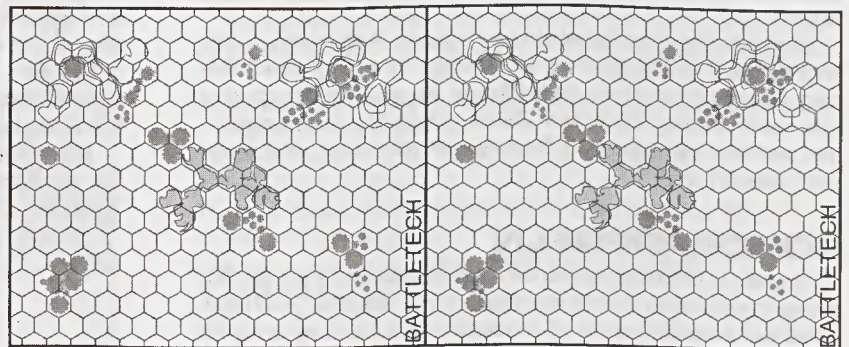
1. Dezember 3029

Der Überfall auf Sarna war ein Schlüsselgeschehen für die gesamte Davion-Kampagne während des 4. Nachfolgekriegs. Da der Nachrichtendienst der Verteidiger nur wenig ausgeprägt und unzuverlässig war, befahlen die Davion-Kommandeure einen umfassenden Angriff, um die Siegeschancen wahrzunehmen. Der Angriff sollte hauptsächlich von den 5. Syrtis-Füsiliere RKG, genannt „The evil eye“, durchgeführt werden.

Zwei Regimenter der Crater-Cobras-Söldnereinheit, das 2. Regiment der Screaming Eagles und fünfzehn konventionelle Regimenter waren zur Unterstützung dabei. Es war vorgesehen, daß diese Gruppe an vier verschiedenen Punkten landet und gleichzeitig die Hauptstadt sowie die wichtigsten Industrieregionen sicherstellt. Als die Landungsschiffe die Angriffskräfte transportierten, befahl General Hartstone der Füsiliere, seine Landungsschiffe auf fast die doppelte Geschwindigkeit der anderen zu beschleunigen. Er wollte wohl zeigen, wie gut seine Truppe kämpfen kann, und landete zwei Tage früher auf dem Planeten als der Rest der Flotte. Der miese Nachrichtendienst hatte allerdings vergessen mitzuteilen, daß vier vollständige Regimenter von McCarron's Armored Cavalry Sarna verteidigten. Als die Crater-Cobras und die Screaming Eagles landeten, existierten die 5. Syrtis-Füsiliere bereits nicht mehr. Die Söldner waren nicht in der Lage, eine Nachricht vom Planeten aus abzusetzen, und waren gezwungen, auf dem Planeten zu bleiben und zu kämpfen. Sie vereinten ihre Truppen und landeten. Von Mai bis Dezember konnten sie ihre Stellung erfolgreich gegen den „Big Mac“ verteidigen, bis endlich die Verstärkung von Davion eintraf.

SPIELVORBEREITUNGEN

Bauen Sie die Karte wie unten gezeigt auf. Dieser Kampf findet in einem Waldgebiet mit wenig Wassergebieten statt. Daher gelten alle Wasser-Hexfelder auf beiden Spielplänen als Wald. Tiefe 1-Hexfelder werden zu lichtem Wald und Tiefe 2-Hexfelder werden zu dichtem Wald. Alle Waldhexfelder haben Höhenlevel 0. Norden ist oben.



VERTEIDIGER

Zwei mittlere Lanzen der 3. McCarron's Armored Cavalry bilden die Verteidigung.

Kommando Lanze

Captain Jack Jamieson (Mechpilot 3, Bordschütze 3)

GHR-5H Grasshopper

Helena McCormack (Mechpilot 5, Bordschütze 4)

QKD-4D Quickdraw

Lou Bloo II (Mechpilot 5, Bordschütze 4)

VND-1R Vindicator

Caren Hart (Mechpilot 5 Bordschütze 4)

JM6-S JägerMech

DAS LETZTE GEFECHT

Unterstützungslanze

Lieutenant Karl Browne (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
CPLT-C1 *Catapult*
Charlie Gratun (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
DV-6M *Dervish*
Parker Scammell (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
WHT-1 *Whitworth*
Roger Venters (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
CLNT-2-3T *Clint*

Aufstellung

Während der Bewegungsphase der ersten Runde betritt der Verteidiger die Karte von der westlichen Seite her.

ANGREIFER

Der Angreifer setzt sich zusammen aus einer isolierten Angriffslanze der Crater-Cobras und einer Angriffslanze der Davion Light Guards, die zur Unterstützung dienen.

Angriffslanze Crater-Cobras

Lieutenant Fiona Fields (Mechpilot 3, Bordschütze 3)
AS7-D *Atlas*
Lance Tyson (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
CP-10-Z *Cyclops*
Raymund Hoffmann (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
AWS-8Q *Awesome*
Paul Dobbs (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
ENF-4R *Enforcer*

Davion Light Guards-Kampflanze

Lieutenant Gerald Drake (Mechpilot 3, Bordschütze 3)
GHR-5H *Grasshopper*
Sergeant Mark Hagen (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
DV-6M *Dervish*
Sergeant Thomas Baker (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
ASN-21 *Assassin*
Sergeant Jared Al-Hazrad (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
COM-2D *Commando*

Aufstellung

Die Angriffslanze betritt die Karte in der Bewegungsphase in Runde 2 über die Ostseite der Karte. Die Regeln zur Aufstellung der Davion-Kräfte finden Sie bei den **Sonderregeln** beschrieben.

SIEGESBEDINGUNGEN

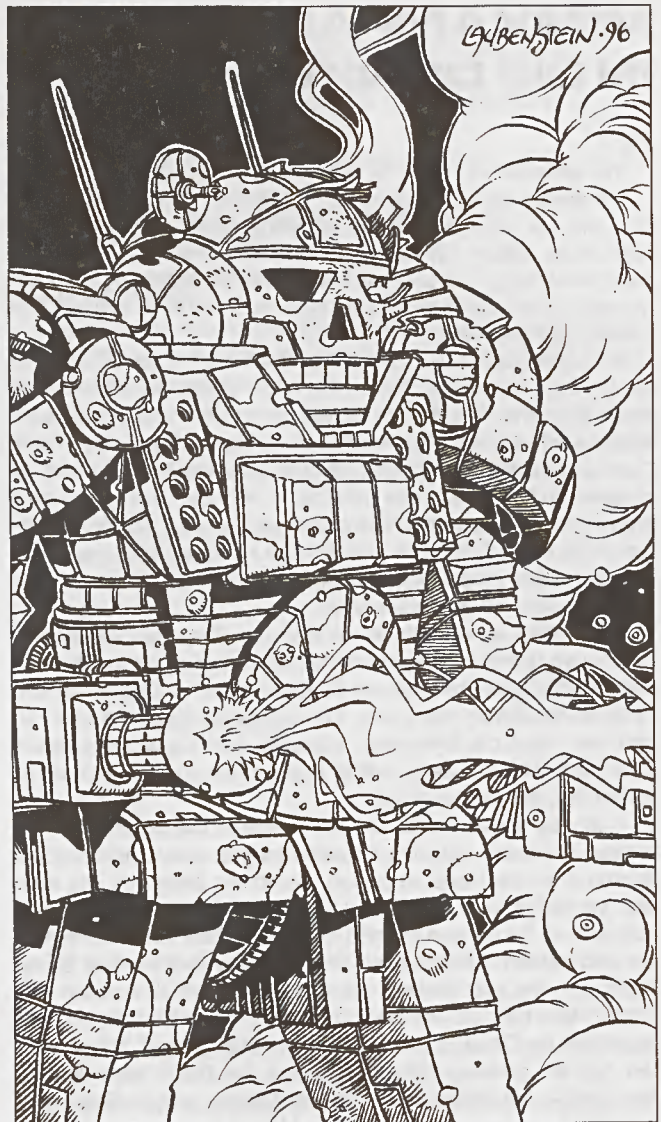
Das Szenario endet, wenn alle Mechs einer Seite zerstört sind.

Wenn die Angriffslanze zerstört ist, bevor die Verstärkung eintrifft, dann kommt die Verstärkung zu spät und das Szenario endet mit einem eindeutigen Sieg für den Verteidiger. Wenn alle angreifenden Kräfte zerstört werden, nachdem die Verstärkung eingetroffen ist, dann erringt der Verteidiger einen Teilsieg.

Der Angreifer erringt einen eindeutigen Sieg, wenn er alle verteidigenden Mechs zerstört und selber weniger als vier Mechs verliert. Zerstört er alle Einheiten, muß aber selbst mehr als drei Verluste hinnehmen, so erlangt er einen Teilsieg.

SONDERREGELN

Die Verstärkung darf erst dann eingreifen, wenn alle überlebenden, mobilen Mechs der Angriffslanze in den westlichen Teil der Karte gewechselt sind. Ein Mech gilt als mobil, solange er noch kein Bein verloren hat und sein Gyro noch intakt ist.



Während der Endphase dieser Runde wirft der angreifende Spieler einen W6. Ist das Ergebnis 5 oder 6, trifft die Verstärkung in der Bewegungsphase der nächsten Runde ein. Liegt das Ergebnis unter 5, dann trifft keine Unterstützung ein. Der Angreifer muß dann in der Endphase jeder folgenden Runde einen W6 würfeln, um festzustellen, ob die Verstärkung eintrifft. Er darf in jeder Runde 1 zum Ergebnis addieren. Wenn er dann mit 1W6 + 1 eine 5 oder 6 erreicht, trifft die Verstärkung in der nächsten Runde ein. Klappt dieser Wurf nicht, dann ist sein Ergebnis der nächsten Runde 1W6 + 2 und so weiter.

Wenn die Verstärkung eintrifft, so betritt die Lanze die Karte von der Ostseite.

VARIATIONEN

Die Einheiten und der Kartenaufbau können auch für einen direkten Kampf benutzt werden. In dem Fall wird der Cyclops des Angreifers ersatzlos gestrichen. Beide Seiten beginnen neben der Karte und betreten das Kampffeld über die nächstliegende Seite (ausgewählt nach den **Allgemeinen Szenarioregeln** auf Seite 5) in der Bewegungsphase der ersten Runde. Das Szenario endet, wenn alle Mechs einer Seite zerstört sind. Die überlebende Seite gewinnt.

MINIKAMPAGNE: IN DIE DUNKELHEIT

Tag 1

Wir erhielten die Befehle, kodiert mittels Verigraph.

Ich werde diese Mission niederschreiben, denn ich fürchte, daß das der einzige Weg ist, während dieses Chaos meinen Kopf frei zu halten. Ich bin ein guter Soldat (wenn ich mich auch manchmal frage, warum), und ich verstehe durchaus die Notwendigkeit der Geheimhaltung, also verändere ich Namen von Orten und Personen.

Ich sollte meine Kompanie in die Peripherie bringen. Der Name der Welt tut nichts zur Sache. Es reicht völlig, zu wissen, daß dieser Planet ein Drecksloch ist, wie die meisten anderen Dreckslöcher der Peripherie. Wie auch immer, dieses Drecksloch hatte Germaniumvorkommen, und davon nicht wenig! Germanium ist seltener zu finden als eine Stecknadel im Heuhaufen, und man braucht es, um Sprungschiffe zu bauen und zu reparieren. Darum wollte Haus Davion es. Das einzige Problem ist, Haus Kurita hat es uns sozusagen weggeschnappt, als sie die Welt vor mehreren hundert Jahren besiedelten.

Zum Glück ist der Planet so weit draußen, daß keiner von uns ihn so richtig im Auge behalten kann. Daher wechselt er so von Zeit zu Zeit immer mal wieder den Herrscher. Das letzte Mal verloren wir ihn an die Dracs. Dieses ganze Gezanke und Hin und Her nervt die Menschen kolossal, und sie würden nichts lieber tun, als das Zeug selbst abzubauen und es an den zu verkaufen, der es haben will.

Und das genau wollte Davion machen. Die letzte Planung meiner Seite sah vor, den Ortsansässigen einen militärischen Beistand an die Hand zu geben, der ihnen beibringt, wie man sich verteidigt, und der sie mit Mechs der Vereinigten Sonnen ausstaffiert. So können sie sich die Dracs selbst vom Hals schaffen und weitermachen, ohne Einmischung von unserer Seite. Nicht, daß Sie jetzt denken, das Ganze wäre ein Sozialplan; das Große Haus hat natürlich Bedingungen an diese Sache geknüpft. Nachdem die Ortsansässigen ihre „Unabhängigkeit“ erlangt hatten, floß ein gewisser Prozentsatz aus den Germaniumverkäufen direkt in die Taschen des Hauses Davion, und im Gegenzug gab's technische Unterstützung und Munition.

All das ist natürlich streng geheim. Würde der alte Takaashi Kurita von der Sache Wind bekommen, dann wäre mit Sicherheit der Teufel los.

Wen würden sie also da runterschicken, um den Peripherie-Jungs beizubringen, wie echte Davion Männer zu kämpfen? Niemand Geringeren als meinen alten kommandierenden General. Ich kann seinen Namen hier nicht festhalten, aber unter uns Jungs nannten wir ihn immer „den Alten“. Er haßte das.

Der Alte war ein höllisch guter Soldat. Er kannte jedes Buch über BattleMech-Taktiken und hatte auch selber ein paar geschrieben. Er war allerdings kein so guter Pilot. Er mied das Training an den Simulatoren, wann immer es ging, denn jeder von uns Jungs hätte ihn locker abservieren können, aber das war nicht gut für die Moral.

Bevor ich den Alten aber jetzt in den Himmel hebe, vergessen Sie es. Ich habe sein Durchsetzungsvermögen gehaßt, wie all die anderen Jungs auch. Zu sagen, er wäre ein Bastard, würde allerdings eine Menge illegitimer Kinder beleidigen, denen das allerdings sowieso egal wäre. Der Alte war ein Dreckskerl, soviel ist sicher, und so war ich auch nicht erstaunt, als ich hörte, daß sie ihn aus dem Regiment geworfen hatten.

Ich habe immer damit gerechnet, daß er aufs Land geht. Sich zum Beispiel auf irgendeine Farm auf New Avalon zurückzieht oder so etwas. Die meisten alten Generäle werden Lehrer in irgendeiner Akademie, aber das Temperament des Alten hätte die jungen Kadetten wohl den letzten Nerv gekostet.

Heute habe ich erfahren, daß der Alte tatsächlich aufs Land gegangen ist. Irgendwo draußen in der Peripherie, um all das

machen zu können, was er niemals in der Inneren Sphäre hätte machen können. Die AVS sagt, der Alte wäre ein echter Gauner geworden. Er hätte alle Versorgungseinrichtungen und alles an Munition mitgehen lassen, was er nur konnte, als er gegangen ist, und er hätte seine eigene Armee auf die Beine gestellt. Sieht so aus, als wären die Örtlichen seinem Charme erlegen, (ich kann das zwar nicht nachvollziehen, aber über Geschmack läßt sich ja bekanntlich streiten, und besonders in der tiefsten Dunkelheit der Peripherie). Sie kämpfen jetzt für ihn wie eine Mutter für ihr Junges. Das letzte Versorgungsschiff, das wir ihm geschickt haben, kam nicht zurück und hat jetzt schon vier Monate Verzug.

Das ist der Punkt, an dem mein Boß und ich in das Spiel eintreten. Der Auftrag ist simpel. Geht runter und bereitet dem Empire des Alten ein Ende, bevor das Ganze außer Kontrolle gerät. Der Witz an der ganzen Sache ist: Wir müssen es unter Verschuß halten. Die Tatsache, daß die wichtigen Leute so etwas zulassen, würde für irre Aufregung sorgen, ganz zu schweigen von dem Schaden, den das Ganze der Glaubwürdigkeit des Hauses Davion zufügen würde.

Die AVS kann keine weiteren Truppen hierherschicken, und wir haben nur die wenigen Sachen unseres Landungsschiffs, um den Auftrag auszuführen. Ich bin ja echt mal gespannt darauf!

—Auszug aus den privaten Aufzeichnungen von Captain Paul Ramsey, AVS

DIE KAMPAGNE

Eine Kampagne ist eine Serie von miteinander verknüpften Szenarien. Die Spieler beginnen nicht jedes Szenario mit einer frischen Truppe, sondern sie führen eine spezielle Truppe durch die komplette Kampagne. Sie reparieren ihre verbliebenen Mechs und versorgen sie zwischen den einzelnen Szenarien wieder mit Muni. Eine Kampagne bringt eine neue **BattleTech**-Herausforderung: Siegen auf lange Sicht. Die Spieler müssen kontinuierlich daran denken, ihre Verluste möglichst niedrig zu halten und sich unter Umständen sogar besser zurückzuziehen. Schon eine alte Weisheit besagt: Es ist möglich, einen Kampf zu gewinnen, aber den Krieg trotzdem zu verlieren.

Die Szenarien 7, 8 und 9 bilden eine Minikampagne, die ein Beispiel dafür sein soll, wie man einzelne Szenarien miteinander verknüpfen kann. Die hier verwendeten Regeln können als Grundlage für selbstentworfenen Kampagnen dienen. Während der gesamten Kampagne benutzen Sie die gleichen Datenblätter für Ihre Mechs. Schaden, den Sie erhalten, muß entweder repariert werden oder er überträgt sich ins nächste Szenario.

KRÄFTE

Jede Seite hat eine begrenzte Anzahl an Mechs in dieser Kampagne. In jedem Szenario sind die zur Verfügung stehenden Mechs beschrieben.

VERTEIDIGER

Eine Truppe Abtrünniger, die der Alte trainiert hat, bildet die Verteidigung. Alle Mechs sind in gutem Zustand und vollständig mit Munition ausgestattet, ihnen fehlt es aber an Training und Organisation. Dieser Faktor läßt dem Spieler mehr Bewegungsfreiheit, wenn er die Mechs auswählt, die er in einem Szenario haben will, allerdings schränkt das auch die Effizienz der Truppe ein. Diese Probleme sind näher erläutert unter **Der Alte**, S. 32 und den **Sonderregeln**.

IN DIE DUNKELHEIT

Der Alte (Mechpilot 6, Bordschütze 3) CP-10-Z *Cyclops*
 Charlie Grant (Mechpilot 4, Bordschütze 3), HBK-4G *Hunchback**
 Arlene Mitsuhami (Mechpilot 5, Bordschütze 3)
 JM6-S *JägerMech*
 Quentin Ross (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
 AWS-8Q *Awesome**
 Larry Bermis (Mechpilot 5, Bordschütze 4), QKD-4D *Quickdraw**
 Kyle Doyle (Mechpilot 5, Bordschütze 4), DRG-1N *Dragon**
 Moesha Hansen (Mechpilot 5, Bordschütze 4), DV-6M *Dervish*
 Galen McKenna (Mechpilot 5, Bordschütze 4), ENF-4R *Enforcer*
 Jack Plympton (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
 HER-2S *Hermes II*
 Eric Salaam (Mechpilot 5, Bordschütze 4), CLNT-2-3T *Clint*
 Les Farley (Mechpilot 5, Bordschütze 4), PNT-9R *Panther**
 Marc Bolton (Mechpilot 5, Bordschütze 4), JR7-D *Jenner**

Ausrüstung

Der Alte hatte seinen Bruch mit der AVS schon geplant, lange bevor er in der Peripherie landete, daher hat er Monate damit verbracht, die Ausrüstung, die er erhielt, zu sammeln. Sein Plan versorgt die Verteidiger mit genug Munition, um zwischen den Szenarios die Magazine wieder zu füllen. Die mit * gekennzeichneten Mechs sind während vorangegangener Kämpfe bereits teilweise zerstört worden. Es gibt keine Ersatzteile dafür. Die Ersatzteile, die unten aufgeführt werden, können für jeden Mech ohne Sternchen benutzt werden.

VORRÄTE DER VERTEIDIGER

Vorhandene Gegenstände	Anzahl
Munition (jede Art)	unbegrenzt
Wärmetauscher	4
Panzerung	120 Panzerpunkte
Reaktorabschirmung	2 Punkte
Aktivatoren	4
Mittelschwere Laser	2
AK/5	1

ANGREIFER

Die angreifende Truppe wird gebildet von einer einzelnen Kompanie BattleMechs der Vereinigten Sonnen unter dem Kommando von Captain Paul Ramsey. Alle Mechs sind voll einsatzfähig und haben volle Munition.

Kommandolanze

Captain Paul Ramsey (Mechpilot 3, Bordschütze 2)
 BNC-3E *Banshee*
 Sergeant Aaron Foley (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
 GHR-5H *Grasshopper*
 Sergeant Max Schell (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
 ENF-4R *Enforcer*
 Sergeant Gary Halloran (Mechpilot 5, Bordschütze 3)
 VND-1R *Vindicator*

Feuerlanze

Lieutenant Maribel Wilson (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
 CPLT-C1 *Catapult*
 Sergeant Parker Jones (Mechpilot 5, Bordschütze 3)
 DV-6M *Dervish*
 Sergeant Derrick Simms (Mechpilot 5, Bordschütze 3)
 WHT-1 *Whitworth*
 Sergeant Simon Chan (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
 WHT-1 *Whitworth*

Aufklärungslanze

Lieutenant Colin Goddard (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
 ASN-21 *Assassin*
 Sergeant Mike Robinson (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
 JR7-D *Jenner*
 Sergeant Amanda Leary (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
 SDR-5V *Spider*
 Sergeant Perry Harper (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
 COM-2D *Commando*

Ausrüstung

Die Angreifer haben nur begrenzt Munition und Ersatzteile zur Verfügung (s. Tabelle). Weitere Informationen stehen in dem Abschnitt **Reparaturen**.

VORRÄTE DER ANGREIFER

Vorhandene Gegenstände	Anzahl
AK/5-Munition	2 Tonnen
AK/10-Munition	2 Tonnen
LSR-Munition	5 Tonnen
KSR-Munition	4 Tonnen
Wärmetauscher	5
Panzerung	80 Panzerpunkte
Reaktorabschirmung	3 Punkte
Aktivatoren	6
LSR-5	1
LSR-10	1
Mittelschwere Laser	2

SONDERREGELN

Die folgenden Regeln gelten für die gesamte Kampagne.

Reparaturen

Zwischen den einzelnen Szenarios kann jede Seite an ihren Mechs erforderliche Reparaturen vornehmen.

Die **Ausrüstungstabellen** zeigen, wieviel Material jeder Seite dabei zur Verfügung steht. Jede Seite kann die Teile nach den folgenden Regeln zum Reparieren benutzen.

Panzerung

Panzerung ist am einfachsten zu reparieren. Jede Seite hat eine begrenzte Anzahl Panzerpunkte, die sie zum Reparieren ihrer Einheit einsetzen kann. Um anzuzeigen, daß die Panzerung repariert ist, radieren Sie einfach so viele Schadenspunkte von Ihrem Datenblatt weg, wie Sie repariert haben, und ziehen von den für Ihre Truppe vorhandenen Gesamtpanzerpunkten eine gleich hohe Anzahl ab. Sie können an jedem Mech so viele oder so wenig Panzerpunkte wiederherstellen, wie Sie möchten.

Interne Struktur

Das Skelett eines Mechs kann auf dem Feld nicht repariert werden. Jeder zerstörte Körperteil bleibt für den Rest des Szenarios zerstört.

Reaktor

Jede Seite hat eine begrenzte Anzahl an Reaktorabschirmungen zur Verfügung. Die Spieler dürfen während der gesamten Kampagne nur 1 Punkt je Mech verwenden. Immerhin kann man einen Mech, der 3 Punkte seiner Abschirmung durch einen kritischen Treffer verloren hat und der eigentlich zerstört ist, mit 1 Punkt wieder so weit reparieren, daß er einsatzfähig ist.

Waffen

Jede Seite hat nur wenige Austauschwaffen zur Verfügung. Waffen, die beschädigt oder zerstört sind, können durch Waffen desselben Typs ersetzt werden. Wenn keine Ersatzwaffen vorhanden sind, können Techniker versuchen, die Waffen wieder einsatzfähig zu bekommen. Dafür würfeln Sie mit 2W6 und addieren das Ergebnis zu der Anzahl kritischer Treffer, die Ihre Waffe bekommen hat. Ist das Ergebnis 8 oder weniger, ist die Waffe wiederhergestellt und voll funktionsfähig. Wenn Sie diese Waffe allerdings im Kampf einsetzen, bedeutet jedes Trefferwurfergebnis von 2, daß die Waffe nicht mehr richtig funktioniert. Sie ist dann zerstört.

Eine Waffe, die schon einmal "notoperiert" wurde und dann wieder zerstört wird, oder eine Waffe, die irreparabel ist (Reparaturwurf fehlgeschlagen), kann nicht mehr repariert werden.

Munitionskammern, die einen kritischen Treffer kassiert haben, dürfen nicht mit Munition befüllt werden. Ladierte Kammern können nach obiger Methode repariert werden, aber das erhöht das Risiko, daß die Munition hochgeht. Wenn Sie mit einer Waffe schießen, die ihre Munition aus einer reparierten Kammer zieht, bedeutet ein Trefferwurf mit dem Ergebnis 2, daß die Munition entsprechend den Standardregeln für Munitionsexplosionen hochgeht.

Aktivatoren

Beschädigte Arm- und Beinaktivatoren können repariert werden, solange entsprechende Ersatzteile vorhanden sind. Verletzte Teile können nur durch den Einbau von Ersatzteilen repariert werden.

Andere kritische Systeme

Andere Systeme, z. B. Cockpit, Sensoren, Lebenserhaltungssysteme oder Gyroskope, können im Feld nicht repariert werden.

BERGUNG

Die Seite, die im ersten oder zweiten Szenario als Sieger aus dem Kampf hervorgeht, hat die Möglichkeit, zerstörte oder ausgeschaltete feindliche Mechs auszuschlachten.

Wenn ein zerstörter Mech durch Reparieren seines Reaktorschildes (s. **Reparaturen** weiter oben) wieder flottgemacht werden kann, dann kann der Mech eingesetzt werden. Andernfalls kann er zumindest als Ersatzteillager dienen.

Munition kann von eroberten Mechs ohne Einschränkungen geborgen werden.

Von einem eroberten Mech kann man jede Waffe entfernen und in einen Mech einbauen, der denselben Waffentyp verloren hat. Eine zerstörte Waffe darf nur gegen die Waffe des gleichen Typs ausgetauscht werden.

Wenn ein Mech einer Seite einen Arm oder ein Bein verloren hat und es gelingt der Seite, ein gleiches Mechmodell zu bergen, so darf sie das verlorene Körperteil durch das des anderen Mechs ersetzen. Jeden Schaden, den das transplantierte Glied vorher hatte, hat es auch nach der Transplantation an den neuen Mech noch. Kopf- oder Torsoteile können nicht auf diese Weise ausgetauscht werden.

DER ALTE

Die verteidigende „Armee“ ist ein zusammengewürfelter Haufen aus Piraten, Eingeborenen und verlorenen Seelen. Nur die taktischen Fähigkeiten des Alten und sein seltsamerweise einnehmendes Wesen halten diese Männer als kämpfende Kraft zusammen. Um diese Situation spieltechnisch darzustellen, erhalten die Verteidiger einen Initiativebonus von +1, wenn der Alte im Szenario mitspielt. Ohne den Alten erhält die Truppe einen Malus von -1 auf die Initiative. Andere Auswirkungen stehen in den **Sonderregeln** beschrieben.

SIEGESBEDINGUNGEN

Um den letztendlichen Sieger zu bestimmen, benutzen Sie die folgenden Regeln: Wenn der Angreifer den BattleMech des Alten zerstört und mindestens drei seiner Mechs im dritten Szenario über die Westseite der Karte herausbringt, gewinnt der Angreifer. Wenn alle angreifenden Mechs zerstört werden, gewinnt der Verteidiger.

SZENARIO 7: DER STYX

Tag 57

Port Krin. Ich kann es kaum glauben. Ich bin zurück in Port Krin!

Nach all den Jahren fällt mir alles wieder ein, als wär' es gestern gewesen. Die dunklen Geschäfte in den Hinterhöfen, die verräterischen Ratten, der Straßendreck. Ah, die Freuden der Heimat!

Keiner der Jungs wußte, daß ich auf diesem Dickschloß geboren bin, und so lob' ich mir das! Dad hatte es geschafft, uns von Antallos wegzuschaffen, als ich noch ein Punk war. Dad behauptete, er hätte das Geld in der Lotterie gewonnen, aber ich glaube, er hatte nur ein paar mal Glück beim Spielen. Egal. Es brachte uns weg von Antallos, und ich habe niemals zurückgeblickt. Wollte ich einfach nicht.

Ich hasse diesen Ort, aber ich weiß jetzt, warum die hohen Tiere uns für diesen Job ausgesucht haben. Meine Verbindungen in Port Krin, dem verdammtesten, ekelhaftesten Loch der gesamten stinkenden Peripherie, konnten uns schneller zum Alten führen als irgendein Schnüfflerteam oder MI6-Agenten.

Da hatten sie recht. Cooch, ein fetter, stinkender Fußballtreter von einem der lokalen Bosse, erzählte mir, er hätte einen der Jungs des Alten in der Stadt gesehen. Er hätte rumgetönt und eine ganze Menge in sich reingekippt. Er sagte, der Junge habe die ganze Zeit nur davon geredet, daß sie eine ganze Mechkompanie zusammenstellen würden und daß sein General bald den gesamten Sektor erobern würde. Was für 'n Idiot. Cooch hat mir erzählt, der Junge würde im "Shaken not Stirred" in Downtown rumhängen. Ich denke, ich werde ihm mal einen Besuch abstatten!

Tag 106

Jedermanns Lieblingsidiot mußte ein wenig überzeugt werden, aber dann hat er geredet wie ein Wasserfall. Ich habe die Koordinaten des verdammten Kommandobunkers vom Alten. Das einzige Problem ist, jetzt, wo wir hier im Orbit sind, kann ich erkennen, daß das kein Zuckerschlecken werden wird, wie ich eigentlich gehofft hatte.

Der Alte hat einen verdammt guten Standort für sein HQ gewählt. Wir können das Landungsschiff nicht näher als 20 Klicks entfernt landen. Wir müssen dem Fluß folgen, um an seine Basis zu gelangen. Und ich wette zehn zu eins, er hat das gesamte Flußufer vermint und überall Wachen aufgestellt. Aber es ist die einzige Möglichkeit, da müssen wir durch.

Der Idiot hat mir erzählt, der Name des Flusses sei Styx. Das paßt.

—Auszug aus den privaten Aufzeichnungen von Captain Paul Ramsey, AVS

SITUATION

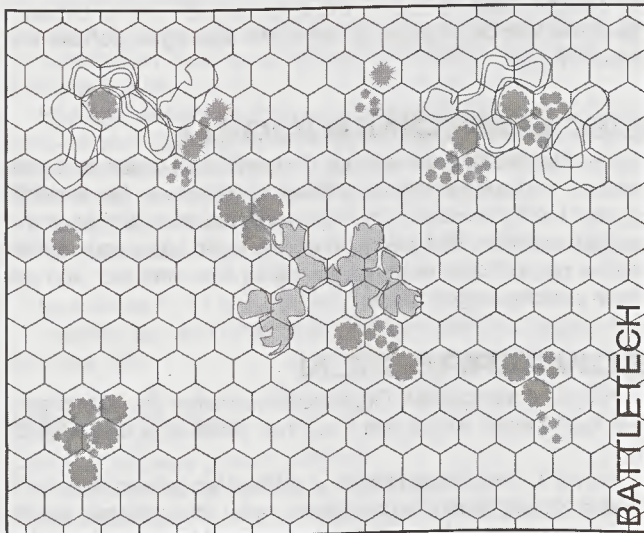
Ufer des Styx (Planet geheim)

*Umkreis der Inneren Sphäre, tiefste Peripherie
(Daten geheim)*

Der erste Schritt auf fremdem Gebiet ist: Späher losschicken, die sogenannte Vorhut. Ihre Aufgabe ist es, in das Feindesgebiet einzudringen, sich umzusehen und festzustellen, gegen wen gekämpft werden muß und wo. Schnelle Mechs sind für diese Aufgabe am besten geeignet, da sie normalerweise schnell rein und raus gelangen, ohne zuviel Ärger abzubekommen. Eine Vorhut kann nur ein Minimum an Durcheinander und Krach vertragen. Vermeiden Sie immer einen Kampf, wenn es möglich ist, aber vergessen Sie nicht, manchmal kann man sich den Kampf nicht aussuchen.

SPIELVORBEREITUNGEN

Ein **BattleTech**-Spielplan wird wie gezeigt aufgebaut. Das Gebiet in diesem Szenario ist dicht bewaldet, daher sind alle Wasser-Hexfelder und solche die unwegsames Gelände anzeigen, dichter Wald. Norden ist oben.



VERTEIDIGER

Der Verteidiger hat sechs Mechs zur Verfügung, die der verteidigende Spieler aus der Liste auswählen darf. Der Spieler trifft diese Wahl erst, wenn der Angreifer sich entschieden hat, welche Lanze er ins Feld schicken will. (Der Angreifer wählt zwar zuerst, teilt dem Gegenspieler aber seine Wahl erst bei Spielbeginn mit!) Der Alte darf in diesem Szenario mitspielen, aber seine Anwesenheit könnte in späteren Szenarien von größerer Bedeutung sein.

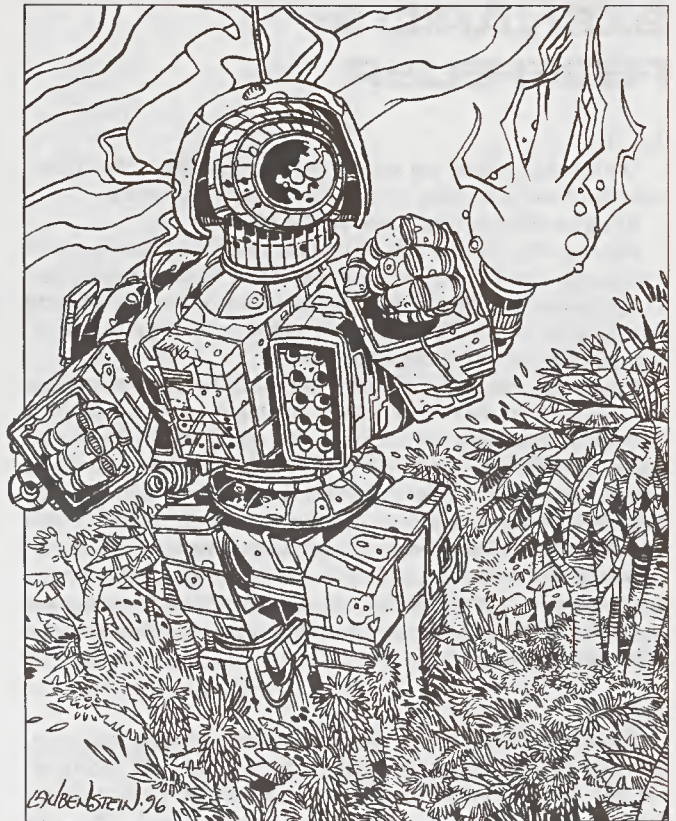
Die Kräfte, die in diesem Szenario eingesetzt werden, können im nächsten Szenario nicht mitspielen.

Aufstellung

Die Heimatseite des Verteidigers ist die Ostseite.

ANGREIFER

Der Angreifer kämpft mit einer Lanze, die der angreifende Spieler sich aussuchen darf. Der Angreifer wählt diese Lanze, bevor der Verteidiger seine Truppe zusammenstellt, und hält seine Wahl geheim. Obwohl die Aufklärer natürlich die geeignetste Lanze bilden, darf jede eingesetzt werden.



Aufstellung

Die Heimatseite des Angreifers ist die Westseite. Der Angreifer betritt die Karte in der Bewegungsphase der ersten Runde.

SIEGESBEDINGUNGEN

Der Angreifer muß alle Einheiten des Gegners ausmachen und das Gebiet auskundschaften, bevor er sich von der Karte zurückziehen darf. Das Szenario endet, wenn alle angreifenden Mechs entweder zerstört sind oder sich zurückgezogen haben.

Um das Gebiet auszukundschaften, muß mindestens ein Mech des Angreifers durch mindestens ein Hexfeld der Ostkante der Karte gegangen sein.

Da das Gebiet nur schlechte Sicht zuläßt und magnetische Felder auch die Identifikation der Mechs auf lange Entfernung hin unmöglich machen, muß eine angreifende Einheit bis auf drei Hexfelder an einen feindlichen Mech heran, um ihn zu identifizieren. Der Mech muß freie Sicht auf den feindlichen Mech haben, und es kann ein Mech pro Runde nur einen Mech identifizieren.

Sobald alle Mechs identifiziert sind, kann die Lanze sich über die Westseite der Karte in Sicherheit bringen. Es kann vorkommen, daß die angreifenden Mechs es für sicherer halten, das Gebiet zu verlassen, ohne das Ziel erreicht zu haben. Das kann dazu führen, daß das Team in weiteren Szenarien Probleme bekommt, kann aber auch verhindern, daß der Verteidiger einen angreifenden Mech zerstört.

Die Hauptabsicht des Verteidigers liegt darin, dem Angreifer soviel Schaden wie möglich zuzufügen.

SONDERREGELN

Im Gegensatz zu der angreifenden Lanze ist die verteidigende Gruppe unorganisiert und unprofessionell. Daher muß der verteidigende Spieler immer vor dem angreifenden Spieler ansagen, welche Waffen er abfeuert. Im Abschnitt **Der Alte** finden Sie weitere Regeln.

SZENARIO 8: FEGEFEUER

Tag 107

Die meisten Leute, die sagen, der Krieg sei die Hölle, haben überhaupt keine Ahnung, wovon sie reden. Ich weiß es.

Krieg ist definitiv schlimmer als die Hölle.

Nehmen Sie meinen Rat an und kämpfen Sie niemals nie im Dschungel. Der Dschungel stellt mit Ihrem Mech ziemlich verrückte Sachen an. Unsere Beinaktivatoren stöhnen wie lebende Tote, und da wir die Techniker im Landungsschiff gelassen haben, können wir nichts dagegen tun.

Ich glaube, hier sind außerdem ein paar Sauviehcher im Wasser, die sich an den Sprungdüsen festsaugen. Diese kleinen Wanzen stehen wohl auf die Hitze, die aus unseren Reaktoren dringt, oder so was. Na ja, wir fanden es auf die harte Methode heraus, als Foleys Hüpfen in hohem Bogen in den Bäumen landete, anstatt einen sauberen Sprung abzuliefern. Jetzt bürsten wir alle unsere Düsen, bevor wir springen. Was für ein Scheiß!

Ach ja, außerdem ist es feucht. Die Hälfte der Zeit kann ich durch mein Dach nichts erkennen, so neblig ist es. Ich hasse es, einen Mech nur nach den Instrumenten zu steuern, aber ich habe keine andere Wahl.

Tag 108

Die Vorhut teilte uns mit, daß wir auf dem richtigen Weg sind. Sie hatte eine Reihe von Mechs des Alten ausgemacht und konnten uns dann an ihnen vorbeiführen. Hoffentlich bemerken die Spinner nicht, daß wir sie einkreisen, bevor wir dem Alten seinen stinkenden Hintern wegpusten.

Was bleibt, ist die Hoffnung!

–Auszug aus den privaten Aufzeichnungen von Captain Paul Ramsey, AVS

SITUATION

Lichtung im Dschungel (Planet geheim)

*Umkreis der Inneren Sphäre, tiefste Peripherie
(Daten geheim)*

Nachdem die Aufklärer die Situation erfaßt haben, können die angreifenden Einheiten zu ihrem Ziel vordringen. Wenn die Vorhut ihre Aufgabe erfüllt hat, sollte der Angreifer in der Lage sein, beim Feind einen Schwachpunkt auszumachen, den er zu seinem Vorteil nutzen kann.

Die stärkste Kraft des Angreifers kann versuchen, ohne von einer Patrouille entdeckt zu werden, so nah wie möglich an die ersten Mechs des Alten heranzukommen. Im darauffolgenden Gefecht und Chaos versuchen beide Seiten die Gegner zu vernichten.

SPIELVORBEREITUNGEN

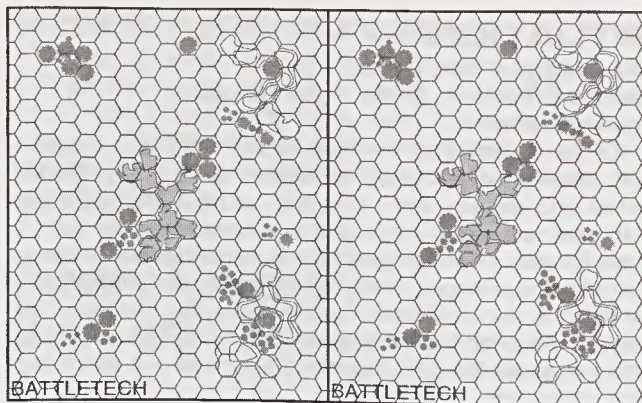
Legen Sie beide **BattleTech**-Spielpläne wie gezeigt aneinander. Norden ist oben.

VERTEIDIGER

Der verteidigende Spieler darf sich vier Mechs aus seiner Liste auswählen, dabei ist darauf zu achten, daß keiner der Mechs aus dem ersten Szenario jetzt wieder zum Einsatz kommen darf (s. **Sonderregeln**). Der Alte darf an diesem Kampf nicht teilnehmen.

Aufstellung

Die Heimatseite des Verteidigers ist die östliche. Über diese Seite betreten die Einheiten des Verteidigers die Karte in der Bewegungsphase der ersten Runde (s. **Sonderregeln**).



ANGREIFER

Der Angreifer benutzt die beiden Lanzen, die im ersten Szenario nicht zum Einsatz gekommen sind.

Aufstellung

Die Heimatseite des Angreifers ist die westliche. Einheiten können allerdings im Laufe dieses Szenarios die Karte nur über die östliche Seite verlassen. Die angreifenden Mechs betreten die Karte von der Westseite her in der Bewegungsphase der ersten Runde.

SIEGESBEDINGUNGEN

Das Ziel des Angreifers ist es, die feindlichen Linien zu durchbrechen und zur Kommandozentrale zu gelangen. Die verteidigenden Mechs müssen dem Angreifer dabei soviel Schaden wie möglich zufügen. Das Szenario endet, wenn alle angreifenden Mechs zerstört oder bewegungsunfähig sind oder sich von der Karte zurückgezogen haben.

SONDERREGELN

Aufgrund mangelnder Organisation erhalten die verteidigenden Kräfte einen Abzug von 1 auf ihre Initiative (s. **Der Alte**, S. 32).

Sumpf-Critter dieser Region des Planeten neigen dazu, sich an den Sprungdüsen festzusaugen. Jeder MechKrieger, der einen Sprung beabsichtigt, muß daher seinen Mech von Hand säubern oder das Risiko eingehen und hoffen, daß seine Sprungdüsen in Ordnung sind.

Wenn der Mechkrieger sich die Zeit nimmt, seine Düsen zu reinigen, kann er zwei Hexfelder weniger weit springen als normalerweise (als Zeichen dafür, daß es einige Zeit kostet, den Mech zu reinigen).

Wenn der Mechkrieger seine Düsen nicht reinigt, dann riskiert er einen Funktionsfehler der Sprungdüsen. In diesem Fall würfelt der Spieler mit 2W6. Ist das Ergebnis dabei eine 2, so fallen seine Sprungdüsen aus. Die Maschine produziert genauso viel Abwärme, als wäre sie die komplette Entfernung gesprungen, bleibt aber in dem Hexfeld stehen, in dem sie sich befindet. Zusätzlich muß der Pilot einen erfolgreichen Mechpilotenwurf mit einem +3-Modifikator ablegen, um nicht zu stürzen.

Wenn es die Vorhut im letzten Szenario nicht geschafft hat, das andere Ende der Karte zu durchkämmen, dann darf der Verteidiger seine Mechs dort aufstellen und muß nicht von außerhalb der Karte das Schlachtfeld betreten.

Wenn es der Vorhut nicht gelungen ist, alle Mechs des Verteidigers zu identifizieren, dann darf der Verteidiger jeden Mech, der nicht identifiziert wurde, in diesem Szenario einsetzen, maximal vier Stück.

SZENARIO 9: LASS ALLE HOFFNUNG FAHREN ...

Tag 109

Ich seh' den Mech des Alten von hier aus – durch die Bäume. Lassen sie einen Höhlenmenschen wie ihn einen Cyclops steuern.

Das könnte meine letzte Chance sein, etwas in dieses Heft zu schreiben, also werde ich für den Fall der Fälle jetzt ein paar Gedanken niederschreiben.

Die Jungs haben gekämpft wie die Teufel, und sie haben nicht ein einziges Mal Fragen gestellt. Sie haben sich alle einen Orden verdient, aber ich weiß, sie werden nicht mal gelobt werden. Schlimmer noch, wenn wir auf diesem Hügel unser Leben lassen, werden sie es noch nicht einmal für nötig halten, unsere Familien zu informieren. Aber wenn ich mir so ansehe, was der Alte hier aufgebaut hat, dann ist es die Mühe wert.

Ich kann es von hier aus nicht gut erkennen, aber es sieht so aus, als hätte er ein Sklavencamp aufgebaut. Da sind bemitleidenswerte Geschöpfe in Lumpen, die Minenkarren auf behelfsmäßigen Schienen herumschieben. Er versucht wohl Germanium abzubauen, aber er hat offensichtlich keinen Schimmer, wie man das macht.

Ich habe meinen Mech an eine bessere Position geführt, jetzt habe ich den Eingang der Mine im Blickfeld. Sieht aus, als wäre da ein Schild über dem Eingang, das in die Dunkelheit darunter weist. Wenn ich es heranzoomte, kann ich es lesen.

Dieser kranke Bastard.

Da steht drauf: "Der du hier eintrittst, laß alle Hoffnung fahren".

Das reicht! Er ist Geschichte!

–Auszug aus den privaten Aufzeichnungen von Captain Paul Ramsey, AVS

SITUATION

(Standort geheim) (Planet geheim)

Umkreis der Inneren Sphäre, tiefste Peripherie

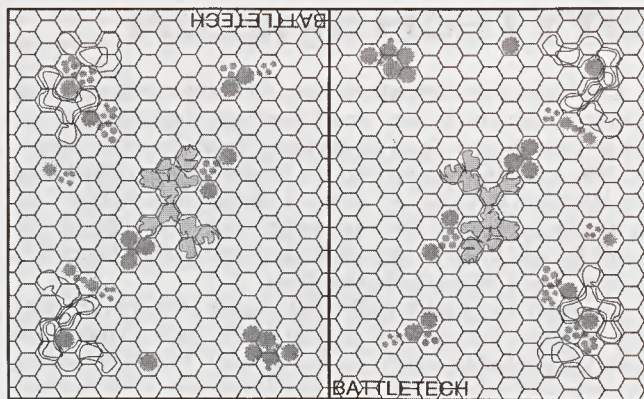
(Daten geheim)

Nachdem die Angreifer den äußeren Verteidigungsring ausgedünnt oder zerstört haben, können sie das eigentliche Ziel in Angriff nehmen. Schnellere Einheiten können die mehr oder weniger feststehenden Einheiten der Verteidigung umgehen und sie somit zwingen, an zwei Fronten zu kämpfen. Die Verteidigung hat keine Möglichkeit zum Rückzug und muß daher bis zum Ende kämpfen.

Nachdem sie sich zwei Tage durch den Dschungel gekämpft haben, sind die Angreifer jetzt in Reichweite der Kommandozentrale, die sich als behelfsmäßiges Minencamp entpuppt hat. Die Angreifer müssen vorsichtig vorgehen, denn das Gebiet ist mit Sklaven übersät. Das Ziel: den verrückten Alten zu erledigen.

SPIELVORBEREITUNGEN

Plazieren Sie die beiden **BattleTech** Spielpläne, wie gezeigt. Alle Wasser-Hexfelder werden zu unwegsamem Gelände Level 0. Norden ist oben.



VERTEIDIGER

Alle überlebenden Mechs bilden die Verteidigung.

Aufstellung

Die Heimatseite des Verteidigers ist die Ostseite, aber keiner der verteidigenden Mechs kann sich zurückziehen. Falls im letzten Szenario Mechs überlebt haben, so starten diese das Spiel von außerhalb der Karte. Alle anderen Mechs der Verteidigung befinden sich bereits auf der Karte in beliebigen Hexfeldern und mit beliebiger Ausrichtung.

ANGREIFER

Die überlebenden Einheiten des Angreifers kämpfen in diesem Szenario mit.

Aufstellung

Die Heimatseite des Angreifers ist die Westseite. Alle angreifenden Einheiten starten neben der Karte und betreten diese in der Bewegungsphase der ersten Runde. Der Angreifer kann, wenn er will, die Aufklärungslanze als Reserve neben der Karte stehenlassen. Betritt die Aufklärungslanze das Schlachtfeld in der zweiten Runde, dann kann sie das von Norden, Westen oder Süden her tun. Wenn sie in Runde drei ins Spiel kommt, dann von allen Seiten der Karte her. Spätestens in Runde drei muß die Aufklärungslanze ins Spiel eintreten.

SIEGESBEDINGUNGEN

Das Szenario endet, wenn alle Mechs der einen oder der anderen Seite zerstört sind.

SONDERREGELN

Weil der Alte in diesem Szenario mit dabei ist, erhält die Verteidigung ein +1 auf die Initiative.

Keine Kraft der Verteidigung darf sich zurückziehen.

Die Minenarbeiter laufen panisch kreuz und quer über das Schlachtfeld. Die Verteidigung macht sich nichts daraus, hier und da mal auf einen der Sklaven zu treten, aber die Angreifer bewegen sich vorsichtig. Daher darf kein angreifender Mech in diesem Szenario laufen.

CITYTECH SPIELEN

CityTech ist das **BattleTech**-Spiel für Fortgeschrittene. Neue Konzepte, Kampfeinheiten ohne BattleMechs und Gebäude bieten ein vielseitigeres Spiel als die **BattleTech**-Grundbox alleine. Mit Hilfe von **CityTech** können Sie Mechs mit Panzereinheiten und Infanterie kombinieren, oder Sie können eine Panzerbrigade alleine gegen eine Mecharmee antreten lassen. Diese Elemente bringen Vielschichtigkeit, Realitätsnähe und – besonders wichtig – neue Möglichkeiten ins Spiel.

CityTech bringt auch noch zwei andere Elemente mit sich: fortschrittliche Technologien und die Clans. Dadurch haben Sie mehr Möglichkeiten, wenn Sie Ihre eigenen Mechs entwerfen, was Ihnen ein Spiel mit stärkeren Mechs ermöglicht – einschließlich der furchteinflößenden OmniMechs der Clans –, und Sie können sich neuen Herausforderungen stellen in Form ehrfurchtgebietender Maschinen und unüblicher Taktiken der Clan-Streitkräfte.

Lesen Sie weiter und entdecken Sie die unendlichen Möglichkeiten, die die **CityTech**-Luxusausgabe Ihnen bietet.

CITYTECH-TAKTIKEN

Dieses Kapitel baut auf den Informationen auf, die Sie im Abschnitt **BattleTech-Taktiken** auf Seite 7 erhalten haben. Hier gibt es neue Ratschläge, passend für die neuen Möglichkeiten und das Terrain der **CityTech**-Regeln. Alle Taktiken aus **BattleTech** kann man auch in **CityTech** anwenden.

GEBÄUDE

In den meisten Fällen unterscheiden sich Gebäude aus spieltechnischer Sicht nicht von Hügeln. Sie haben Höhenlevel, man kann auf sie draufklettern und auf ihnen stehen, und sie geben Deckung. Allerdings unterscheiden sich Gebäude durch einige sehr wichtige Faktoren von Hügeln.

Im Gegensatz zu einem Hügel kann ein Gebäude zerstört werden. Wenn sich eine feindliche Einheit hinter einem Hügel befindet, so müssen Sie um den Hügel herumgehen, um sie angreifen zu können. Wenn Ihr Feind hinter einem Gebäude steht, dann können Sie sich zu ihm durchschießen. BattleMechs können außerdem hingehen und das Gebäude betreten, allerdings nimmt dabei sowohl der Mech als auch das Gebäude ernsthaften Schaden. Ein Gebäude bietet einer Einheit, die sich im Gebäude befindet, soviel Schutz, daß es sich manchmal lohnt, diesen Schaden auf sich zu nehmen.

Seien Sie vorsichtig, wenn Sie einen Mech auf ein Gebäude stellen. Wenn die augenblickliche Belastbarkeit (KF) des Gebäudes die Tonnage des Mechs nicht aushält, dann bricht das Gebäude zusammen. Das heißt, wenn Ihr 50-Tonnen-Mech auf einem Gebäude mit einem KF-Wert von 55 steht und das Gebäude in der Waffeneinsatzphase 10 Punkte Schaden bekommt, dann bricht das Gebäude am Ende der Phase zusammen. Gehen Sie auf Nummer Sicher und setzen Sie Ihren Mech nur auf ein Gebäude, das sein Gewicht auch nach ein paar Treffern noch halten kann. Wenn Sie einen schweren Mech auf einem Gebäude stehen sehen, dann schießen Sie auf das Gebäude und nicht auf den Mech. Je größer sie sind, um so tiefer fallen sie!

Infanterie und Gebäude

Taktisch gesehen ist der größte Vorteil, den Gebäude bieten, der Schutz, den sie der Infanterie geben. Indem man eine Infanterie in ein Gebäude verfrachtet, gibt man dieser ansonsten sehr empfindlichen Einheit einen enormen Schutz vor feindlichem Feuer. Man kann nicht auf Infanterie schießen, die sich in einem Gebäude befindet, man kann nur auf das Gebäude schießen und hoffen, daß die Jungs drinnen Schaden nehmen. Bis dahin können die Fußtruppen aber gemütlich von den Fenstern des Gebäudes aus feindliche Einheiten, die sich in der Nähe befinden,

unter Feuer nehmen.

Diese Taktik funktioniert am besten, wenn ein Szenario eine verdeckte Aufstellung erlaubt. Infanterietruppen, die sich in einem Gebäude aufhalten, sind exzellente Verteidigungstruppen. Stationieren Sie Infanterietruppen in Gebäuden, wann immer Sie die Möglichkeit dazu haben. Warten Sie, bis ein Feind in ihr Sichtfeld läuft, und schießen Sie dann entsprechend den Regeln "Gezielte Schüsse von versteckten Einheiten" (**CityTech**, S. 41).

KRÄFTE OHNE MECHS

BattleMechs sind die härtesten und vielseitigsten Waffen in den Armeen des 31. Jahrhunderts. Auf jeden BattleMech der Inneren Sphäre kommen Hunderte Fahrzeuge und Infanteriezüge, die an vorderster Front kämpfen oder im Hinterland Garnisonsdienst leisten. Diese mechlosen Truppen genießen nicht das Ansehen und die Verehrung, die BattleMechs zuteil wird, aber die sogenannten konventionellen Truppen sind trotzdem ein wichtiger Bestandteil jeder Armee. Man unterteilt sie in drei grobe Kategorien: konventionelle Fahrzeuge, Infanterie und Infanterie in Gefechtspanzern.

Konventionelle Fahrzeuge

Unter diese Kategorie fallen drei Hauptvarianten, die aufgrund ihrer Fortbewegungsart unterteilt werden: Radfahrzeuge, Hovercrafts und Kettenfahrzeuge.

Radfahrzeuge, mit Abstand der größte Posten, sind billig und leicht zu beschaffen. Sie bewegen sich schneller als Kettenfahrzeuge und sind ziemlich robust. Allerdings reagieren ihre Reifen und Achsen sehr empfindlich auf gegnerisches Feuer, und ihre Aufhängung läßt einen Einsatz in unwegsamem Gelände nicht zu. Am besten benutzen Sie Radfahrzeuge in offenem Gelände oder in der Stadt, wo ihre Bewegungsfähigkeit von nichts eingeschränkt wird. Benutzen Sie sie niemals in dichtem Wald, es sei denn, es sind genug Straßen vorhanden.

Luftkissenfahrzeuge, sogenannte Hovercrafts, sind die schnellsten Einheiten in **CityTech**. Sehr oft gleiten sie genauso schnell, wie der schnellste leichte BattleMech sich bewegen kann. Ihre Schnelligkeit ist ihr größter Vorteil, sie ermöglicht ihnen mit Leichtigkeit ihren Gegner einzukreisen. Ein solches Gleitvermögen kostet natürlich seinen Preis: Feuerkraft und Panzerung. Nur wenige Hovercrafts sind gut gepanzert oder mit guten Waffensystemen ausgestattet, weil die großen Maschinen und die Tonnen an Hebe Mechanismen, die benötigt werden, um den Hover anzuheben, nur wenig Platz für Waffen und schwere Panzerplatten lassen. Im Vergleich zu anderen Fahrzeugen sind Hovercrafts sehr zerbrechlich und können daher nicht in Waldgebieten eingesetzt werden. Hovercrafts finden meistens Verwendung in offenem Terrain oder in Gebieten aus freiem Feld und Wasser-Hexfeldern. Um das Beste aus ihnen herauszuholen, halte sie ständig in Bewegung.

Kettenfahrzeuge, auch Panzer genannt, bilden das Rückgrat einer jeden konventionellen Kampftruppe. Sie sind das Härteste, was eine mechlose Truppe zu bieten hat, und sind aufgrund ihrer kräftigen Bauweise fast überall einsetzbar. Sie bewegen sich mit Leichtigkeit durch unwegsames oder schweres Gelände.

Infanterie

Ungepanzerte Infanterietruppen sind am schwierigsten effizient in **CityTech** einzusetzen. Diese Teams sind leicht verwundbar und haben nur relativ wenig Feuerkraft, die sie auf kurze Entfernung einsetzen müssen. Außerdem sind Infanterietruppen schrecklich langsam – besonders die Fußtruppen, die sich nur ein Hexfeld pro Runde bewegen können. Trotz all dieser Nachteile erfüllen aber auch die Infanterietruppen ihren Zweck.

Infanterietruppen können am besten von dem Spieler der Verteidigung eingesetzt werden. Wenn der Feind gezwungen ist, zu Ihnen zu kommen, dann kann Ihre Infanterie auf der Lauer lie-

gen und auf ihn warten. Aus der Deckung heraus zu feuern ist wesentlich angenehmer, als sich einem offenen Kampf mit einer viel schnelleren Einheit zu stellen. Diese Taktik ist noch effizienter, wenn man die „Versteckte Einheiten“-Regeln benutzt.

Die Infanterie ist besonders effizient, wenn sie in stabilen Gebäuden stationiert ist. Versteckte die Infanterie wenn möglich in Waldgebieten oder in Gebäuden, denn der Schaden, den sie erhält, wenn sie in offenem Gelände getroffen wird, ist doppelt so schlimm. Sie können Ihre Infanterie auch schützen, indem Sie sie in Transportpanzern (TPZ) transportieren, bis sie auf dem Schlachtfeld eintrifft. Bevor der Feind die TPZ zerstören kann, müssen alle Infanteristen rasch aussteigen und mit dem Aufschwärmen beginnen.

Infanterie in Gefechtspanzern

Viel härter und kampftüchtiger als die Standardinfanterie, nehmen die Gefechtspanzerinfanteristen es sogar mit einem BattleMech auf. Das Beste, an diesen Einheiten ist, daß sie vom Gegner fast immer unterschätzt werden. In neun von zehn Fällen wird ein Spieler es vorziehen, auf einen gegnerischen BattleMech zu schießen, anstatt sich auf die ebenfalls anwesende gefechtsgepanzerte Infanterie zu stürzen. Nutzen Sie das zu Ihrem Vorteil. Bewegen Sie sich nah an den Feind heran, um dann einen Schwarmangriff auszuführen. Auch wenn Ihr Gegner sich dann dazu entschließt, auf Ihre gefechtsgepanzerte Infanterie zu schießen, wird er mehrere Treffer brauchen, bevor er einen Teil der Gruppe zerstört hat.

Wählen Sie Ihre Ziele sorgfältig, wenn Sie einen Schwarmangriff planen. Das beste Ziel ist ein Mech, der eine nette Menge Muni mit sich führt, besonders, wenn er Probleme mit seinen Hand- oder Armaktivatoren hat und/oder mit seinen Sprungdüsen. Mechs mit solchen Behinderungen haben ein echtes Problem, einen solchen Angriff abzuschütteln.

REGELN FÜR GANZ SPEZIELLE FÄLLE

Ein weiterer Unterschied zwischen **BattleTech** und **CityTech** ist die Verwendung von optionalen Sonderregeln. Wenn beide Seiten damit einverstanden sind, diese Regeln einzusetzen, können sie das Spiel komplexer und interessanter gestalten. Nachfolgend sind ein paar dieser Sonderregeln aufgeführt.

Feuer

Bevor man sich damit einverstanden erklärt, Feuer anzuwenden, sollten sich die Spieler darüber im klaren sein, daß das die Dauer und den Umfang eines Spiels erheblich erhöhen kann. Wenn an mehreren Stellen auf der Karte Feuer gelegt wird, ist es schwieriger, sie zu umgehen. Aus demselben Grund kann Feuer natürlich auch echte Gefahr ins Spiel bringen!

In den meisten Fällen ist es nicht ratsam, Feuer einfach nur so zu legen. Eine Karte, in der jedes Hexfeld brennt, beeinflusst nicht nur die Wärmetauscher Ihres Gegners, sondern läßt auch Ihre Anzahl Wärmepunkte klettern, daher erhält keine Seite irgendwelche Vorteile. Aber manchmal kann Feuer Ihren Gegner stärker treffen als Sie.

Wenn Ihr BattleMech hitzeunempfindlich ist (z. B. der CN-9D *Centurion* oder VTR-9K *Victor*) und der Ihres Gegners nicht so sehr (z. B. *Daishi Prime* oder *Black Hawk Prime*), dann kann ein Feuer, das Sie legen Ihnen erhebliche Vorteile bringen. Das Feuer zwingt Ihren Gegner dazu, vorsichtiger zu sein, da er sich mehr Gedanken über seinen Wärmeabbau machen muß, und wenn Sie Glück haben, explodiert vielleicht sogar seine Muni oder der Mech wird stillgelegt.

Feuer zu legen kann Ihnen auch Vorteile bringen, wenn Ihr Gegner mechlose Truppen bei sich führt und Sie mit einer reinen Mechtruppe arbeiten. Im Gegensatz zu BattleMechs können Fahrzeuge und Infanterieeinheiten durch Feuer zerstört werden, während Mechs nur mit der zusätzlichen Erwärmung zu kämpfen haben. Andererseits kann Rauch den mechlosen Trup-

pen auch erstklassige Deckung geben, daher muß sich jeder Spieler sorgfältig überlegen, ob er Feuer als zusätzliches Kampfmittel zuläßt.

Versteckte Einheiten

Wenn Sie Ihre versteckten Einheiten stationieren, dann denken Sie bereits darüber nach, wohin Ihr Gegner sich wohl in der nächsten Zeit begeben wird. Sie haben auch die Möglichkeit, nicht versteckte, also sich frei bewegende Einheiten dazu zu benutzen, Ihren Gegner in einen Hinterhalt zu locken. Versteckte Einheiten sind eigentlich nur dann sinnvoll, wenn sie auch versteckt bleiben, zumindest so lange, bis ein Feind sich direkt in ihrer Nähe befindet, dann können sie ihn gezielt unter Beschuß nehmen. Wenn es einer Seite erlaubt ist, versteckte Einheiten in einem Spiel einzusetzen, hat sie automatisch einen Vorteil auf ihrer Seite.

Indirekter LSR-Beschuß

In **CityTech** sind die Werfer wesentlich bedeutender als in **BattleTech**. Indem sie indirekt mit ihren LSR angreifen, können sie erheblichen Schaden anrichten, ohne jemals ins Blickfeld des Gegners zu geraten. Damit man diese Taktik anwenden kann, brauchen die Werfer andere Einheiten als Spione, die sie mit Informationen über den Standort des Feinds auf dem laufenden halten. Leicht gepanzerte ErkundungsMechs, wie der *Cicada* oder *Spider*, sind für diese Aufgabe ideal, aber auch die Infanterie kann als Späher dienen. Stationieren Sie den Werfer in einem toten Winkel hinter einem Hügel und warten Sie dort so lange, bis sich eine Möglichkeit ergibt, loszulegen.

DIE CLANS

Die fortschrittliche Technologie der Clans erhöht ungemein die Vielschichtigkeit des Spiels, macht BattleMech-Attacken aber auch gefährlicher. Viele ClanMechs sind einfach nichts anderes als Killermaschinen. Wenn ein Spieler sie unter Beachtung der Clanehre-Regeln (s. **Clanehre**, S. 40) ausspielt, dürfen Mechs ihr Feuer vereinen und sind so in der Lage ein Ziel mit Leichtigkeit zu vernichten. Die Einführung von Clan-Einheiten ins **BattleTech**-Spielsystem erfordert ganz neue Taktiken, je nachdem, auf welcher Seite Sie stehen.

Die Clans spielen

Der größte Fehler, den Sie machen können, wenn Sie eine Clantruppe spielen, ist der, anzunehmen, Ihre Einheiten wären unbesiegbar. Die Kraft und die Vielseitigkeit der ClanMechs kann Sie zu selbstsicher werden lassen, besonders, wenn Sie es gewohnt sind, mit Mechs der Inneren Sphäre zu kämpfen. Die ClanMechs können allerdings oftmals genauso verwundbar sein wie die Mechs der Inneren Sphäre.

Wenn Sie ein Clanmitglied spielen, dann überlegen Sie sich gut, welche Vorteile Ihnen das gegenüber Ihrem Gegner bietet und wie Sie sie am besten nutzen können. Ein wahrscheinlicher Vorteil der ClanMechs ist ihre exzellente Reichweite. Nutzen Sie das aus und halten Sie sich von den Mechs Ihrer Gegner weit entfernt. Ärgern Sie sich nicht darüber, daß Sie Ihre Schüsse dann auf Langstreckenentfernung anwenden müssen, im Gegenzug sind Sie für das Feuer der meisten anderen Mechs unerschöpflich.

Der andere Riesenvorteil der ClanMechs ist die Wendigkeit, die ihnen dabei hilft, sich den Feind vom Leib zu halten und effiziente Attacken auf weite Distanz durchzuführen. Ein Clanspieler kann diese Wendigkeit auch nutzen, indem er sich immer so schnell wie möglich bewegt und der Trefferwurf des Angreifers dadurch steigt. Mechs mit Impulslasern oder/und Zielerfassungssystemen können sogar ununterbrochen springen, ohne ernsthafte Einschränkungen hinnehmen zu müssen.

Die Clans bekämpfen

Den Clans mit den Kräften der Inneren Sphäre gegenüberzutreten stellt eine echte Herausforderung dar, selbst wenn die Clanleute sich an ihren strengen Ehrenkodex halten. Ihre Maschinen sind einfach nicht für einen Mann-gegen-Mann-Kampf mit einem ClanMech gebaut, also gibt es nur die Möglichkeit, sich gegen einen ClanMech zusammenzurotten und ihn schnell auszuschalten. Suchen Sie sich ein Ziel heraus und nähern Sie sich ihm, dann schießen Sie mit allem, was Sie haben. Wenn Sie Glück haben, zerstören Sie es in ein paar Runden, dann können Sie zum nächsten Ziel wechseln.

Da die meisten Clanwaffen größere Reichweiten haben als Ihre, müssen Sie versuchen, nah heranzugelangen, damit Sie eine Chance bekommen, zu treffen. Vermeiden Sie es, Mechs mit überwiegend Langstreckenbewaffnung, z. B. LSR, AK/2 oder AK/5, ins Feld zu schicken. Die Waffen der ClanMechs mit dieser Reichweite sind denen der Inneren Sphäre bei weitem überlegen, und Sie werden mit Sicherheit verlieren, wenn Sie gegen einen Clan-OmniMech im Langstreckenkampf antreten.

Hüten Sie sich vor Clan-Elementaren. Ignorieren Sie diese kleinen Wanzen bloß nicht. Wenn Sie es irgendwie vermeiden können, daß auch nur eine Gruppe der Elementare in Schwarmreichweite gelangt, dann tun Sie es, ein Schwarmangriff kann Ihren Mech ziemlich einfach umhauen. Vergessen Sie nicht, daß Schüsse auf Elementare nicht verschwendet sind, Sie können sie zerstören, wenn Sie lange genug draufhalten. Wenn Ihr Gegner sich strikt an die Clanregeln hält, dann haben Sie noch einen Vorteil, denn dann können Sie Nahkampfangriffe vornehmen ohne mit Vergeltungsschlägen rechnen zu müssen. Solche Attacken sind unter der Würde von Clankriegern, daher werden sie sie niemals anwenden. Also, stiefeln Sie direkt auf den ClanMech zu und machen Sie ihn alle (vorausgesetzt, Ihr Mech hält so lange durch!).

CITYTECH-KRÄFTE

Die folgenden Einheiten sind in die Gruppen, die in der Liste auf Seite 12 (**BattleTech-Einheiten**) aufgeführt sind, einzuordnen. Dieser Abschnitt beinhaltet alle in der **CityTech-Luxusausgabe** aufgeführten Einheiten sowie die in dem vorliegenden Buch zusätzlich beschriebenen und gibt Ihnen Tips, wie Sie von allen regen und effektiven Gebrauch machen können. Allgemeine Beschreibungen der Kategorien findest Sie auf den Seiten 12–16.

KRÄFTE DER INNEREN SPHÄRE

Es folgen Beschreibungen und taktische Tips zum Einsatz der in der **CityTech-Luxusausgabe** beschriebenen Mechs der Inneren Sphäre. Beschreibungen der Transportpanzer und des Myrmidon-Panzers finden Sie auf S. 65 und 66 dieses Buchs.

JVN-10P Javelin (Plänkler)

Der verbesserte *Javelin* erhält eine höhere Treffsicherheit, bezahlt das aber mit einer geringeren Feuerkraft. Da seine Blitz-Raketenwerfer keine Hitze abgeben und auch keine Munition verschwenden, wenn Sie danebenschießen, können Sie sie sogar einsetzen, wenn der Trefferwurf bei 11 oder 12 liegt. Das 10P-Modell kann außerdem viel häufiger springen als sein Vorgängermodell, was seine Manövrierfähigkeit und seine taktische Flexibilität steigert. (Davion)

CN9-D Centurion (Kämpfer)

Der Einbau eines besonders leichten Reaktors hat das komplette ehrwürdige Einsatzprofil des *Centurion* verändert. Von sehr hoher Wendigkeit und mit sehr treffsicheren Waffen ausgestattet, bietet das D-Modell einen Kämpfers, wie er im Buche steht. Dieser verbesserte Mech ist eine einzigartige Eskorte für leichtere Mechs und kann feindliche leichte Mechs mit tödlicher Effizienz ausschalten. Statten Sie den *Centurion-D* mit zumindest

einer Tonne Bündel-Munition aus, wenn Sie einen leichten Mech beim Feind entdecken. Die verbesserte Genauigkeit der Waffen sorgt für mehr Treffer auch bei schnellen Einheiten. Und der Kugelhagel wird in die schwächeren Stellen der Mechs Löcher hineinreißen, die es Ihnen ermöglichen, zusätzliche kritische Treffer zu landen. (Davion)

ON1-M Orion (Schläger)

Alle Verbesserungen am *Orion* merzen die gesamten Unzulänglichkeiten von früher aus. Ein größeres LSR-Magazin und eine LB10-X-Autokanone haben den Mech im Langstreckenbereich einsatzfähig gemacht, so daß er zerstörerische Attacken auf extreme Entfernungen durchführen kann. Diese neuen Fähigkeiten haben die Rolle des *Orion* im Kampf verändert. Das neue Modell erreicht eine größere Effektivität, wenn es sich außerhalb der Reichweite der meisten Gegner aufhält, ganz im Gegensatz zu der auf kurze Distanzen beschränkten Kämpfernatur des Vorgängers. Wenn der Feind sich allerdings schon in der Nähe befindet, dann kann der *Orion* seine NARC-Bojen einsetzen, um kritische Treffer zu landen. Leider mußte der *Orion* den Einbau eines extraleichten Reaktors in Kauf nehmen, was ihn empfindlicher gegenüber kritischen Reaktortreffern macht. (Marik)

VTR-9K Victor (Kämpfer)

In der Tat stellt der aufgerüstete *Victor* einen furchteinflößenden Gegner dar. Die Kombination von Impulslasern und eines Gaussgeschützes versorgt ihn mit monströser Feuerkraft in jedem Bereich. Führen Sie diesen Mech in die Mitte Ihrer Gegner, und Sie werden sehen, wie sie angsterfüllt das Weite suchen. Der *Victor* hat genug Panzerung, um einige Attacken wegstekken zu können. Sogar schwere Mechs haben vor dem *Victor* Respekt, aber verwenden Sie gegen so harte Nüsse wie den *Atlas* oder *Cyclops* keine Kurzstreckenwaffen, bleiben Sie auf Distanz und benutzen Sie das Gaussgeschütz zur Mechjagd auf weite Distanz. (Davion, Kurita)

Gepanzerte Truppentransporter (Spezial)

Infanterietruppen sind billig und reichlich vorhanden, aber sie sind nicht mobil genug, um auf einem sich ständig bewegenden Schlachtfeld mithalten zu können. Wenn man sie aber in Transportpanzern (TPZ) transportiert, dann ändert sich das schlagartig. Regeln zum korrekten Einsatz der TPZ stehen auf Seite 45 des **CityTech-Regelwerks**.

Beschreibungen von drei Gruppen stehen hier in Erstschrift: Rad-, Luftkissen- und Kettenfahrzeuge. Jeder TPZ kann 6 Tonnen Infanterie, das entspricht zwei Zügen Fußtruppen oder einer Sprung- oder motorisierten Infanterie, transportieren.

TPZ besitzen keine schweren Waffen und nur sehr leichte Panzerung, daher können sie sehr schnell an dem Ort sein, an dem sie die Truppen aus den Fahrzeugen herauslassen. Wenn Sie an dem Punkt angelangt sind, müssen Sie die Truppen sofort aus dem Fahrzeug laden. Wenn das Fahrzeug mit den Menschen darin zerstört wird, dann ist die Infanterie verloren. Wenn alle Soldaten ausgestiegen sind, kann das Fahrzeug sie ein Stück begleiten, um ihnen ein wenig zusätzliche Feuerkraft zur Verfügung zu stellen.

Hetzer-Sturmgeschütz (Koloß)

Hetzer-Taktiken sind simpel: fahren Sie dicht an den Feind heran, und besorgen Sie es ihm! Der Hetzer ist nicht sehr gut gepanzert und ist daher ein Verbrauchsfahrzeug. Denken Sie gar nicht erst daran, den Hetzer einzusetzen, um ihn gegen die Flanken des Feinds anlaufen zu lassen. Die Bereifung des Hetzers verträgt kein unwegsames Gelände, also halten Sie diese Fahrzeuge auf ebenem, freiem Terrain in Bewegung. Sobald der Hetzer ein Ziel im Anschlag hat, soll er feuern, was das Zeug hält, selbst wenn der Schuß unmöglich erscheint. Ihr Feind ist

erst einmal damit beschäftigt, sein Feuer auf Ihren Hetzer zu konzentrieren, damit er sich nicht länger mit Ihrer AK/20 herum-schlagen muß. Hetzer sind erstklassige Lockvögel, die feindliche Feuerkraft von Ihren BattleMechs fernhalten können.

Myrmidon-Panzer (Schläger/Scharfschütze)

Ausgestattet mit mehr Feuerkraft und Panzerung als der Vedette-Panzer, dem er ähnelt, kann der leichtere Myrmidon aggressiver und vielseitiger eingesetzt werden. Die Langstreckenfeuerkraft seiner PPK erlaubt es Ihnen, ihn hinter den Linien stehen zu lassen und ihn von dort aus als Scharfschützen agieren zu lassen. Sie können aber auch seine hervorragende Geschwindigkeit dazu nutzen, sich möglichst nahe an den Feind heranzubegeben und seine KSR zum Einsatz bringen. Wie jedes andere Fahrzeug wird der Myrmidon im Schlachtfeld nicht lange überleben, sorgen Sie deshalb dafür, daß er immer ausreichende Deckung hat, bis sich ihm eine gute Chance zum Angreifen bietet. (Steiner)

Vedette-Panzer (Kämpfer)

Hauptsächlich genutzt von allen Garnisonskräften der Inneren Sphäre, hat der Vedette einen Vorteil gegenüber allen anderen: seine niedrigen Kosten. Zum Preis eines einzelnen leichten BattleMechs kann man eine ganze Lanze von vier Vedettes kaufen. Einzelne Vedettes sind keine ernstzunehmenden Gegner, aber eine ganze Gruppe kann sich auf einen langsamen Gegner mit Kurzstreckenwaffen verheerend auswirken. Der einzige Vorteil eines Vedette gegenüber einem BattleMech ist sein Turm. Der Panzer kann mit seiner auf dem Turm montierten Autokanone rückwärts feuern, während er sich mit gleichbleibender Geschwindigkeit zurückzieht und so außerhalb der Waffenreichweite des Feindes bleibt. (Davion, Liao, Steiner)

Condor Hoverpanzer (Kämpfer)

Wie bei allen Hovercrafts ist auch beim Condor das empfindliche Hoverzubehör besonders gefährdet durch kritische Treffer. Um dieses Fahrzeug zu schützen, müssen Sie es so schnell wie möglich bewegen. Nutzen Sie die erstklassige Manövrierfähigkeit des Condor, um ihn außerhalb der Waffenreichweite des Feindes zu halten. Gegen leichte Ziele können Sie den Condor in Schußreichweite bringen und ihn dann alles abfeuern lassen, was er hat. (Steiner)

Demolisher-Panzer (Koloß)

Der gewaltige Demolisher ist definitiv ein Koloß, mit einer Menge Panzerung und mehr Feuerkraft, als die meisten Mechs anzubieten haben. Ihr Gegner wird um Ihren Demolisher einen großen Bogen machen. Die meisten feindlichen Einheiten werden versuchen, außerhalb der Reichweite der AK/20 zu bleiben, und das mit gutem Erfolg, denn der Demolisher ist ziemlich langsam. Daher eignen sich Demolisher besonders gut für den defensiven Kampf oder finden ihr Einsatzgebiet als versteckte Einheit. (Kurita, Liao)

CLAN-KRÄFTE

Nachfolgend ein paar Tips zum Benutzen der Clan-Kräfte aus der **CityTech-Luxusausgabe**. Die S-Konfiguration der Omni-Mechs finden Sie auf S. 64 im vorliegenden Buch.

Uller Prime (Kämpfer)

Der *Uller*, innerhalb der Clans auch als *Kit Fox* bekannt, ist für einen leichten Mech sehr gut bewaffnet. In seiner ursprünglichen Konfiguration reichten ein Paar Langstreckenwaffen und eine ausreichend hohe Geschwindigkeit dazu aus, den Gegner auf Armeslänge entfernt zu halten und ihm dabei eine Menge Schaden zuzufügen. Der *Uller Prime* sollte sich in den meisten Situationen nicht zu nah an den Feind heranwagen, seine Pan-

zerung ist relativ dünn, und seine Kurzstreckenwaffen sind nicht sehr effektiv.

Uller S (Kämpfer)

Diese Konfiguration ist mittlerweile viel beliebter geworden, seit die Clans begonnen haben, die Welten der Inneren Sphäre zu übernehmen. Da sie immer wieder mit Rebellenaufständen in den von ihnen besetzten Zonen konfrontiert wurden, mußten sie eine effiziente Stadtkampfmaschine entwickeln – eine Art Mech, der vor der Eroberung der Pentagon-Welten – dem Beginn der Clangeschichte – nicht eingesetzt wurde. Die Sprungdüsen des *Uller S* erlauben es ihm, sich über fünf Hexfelder pro Runde zu bewegen, seine Waffen sind hauptsächlich Kurzstreckenwaffen, aber Sie können sich nahe an den Feind heranwagen, denn der hohe Bewegungsmodifikator des Mechs wird es Ihrem Gegner schwermachen, Sie zu treffen.

Black Hawk Prime (Kämpfer)

Dieser Mech wird von den Clannern *Nova* genannt, er ist der beste Kämpfer unter den ClanMechs. Seine zwölf weitreichenden mittelschweren Laser und seine Sprungfähigkeit lassen diesen Mech besonders gut feindliche Kämpfer hochnehmen. Wann immer es möglich ist, sollten Sie einen *Black Hawk* zehn Hexfelder von Ihrem Gegner entfernt halten. Diese Distanz schützt Sie vor Treffern aus den normalen mittelschweren Lasern, die Ihr Gegner höchstwahrscheinlich einsetzt, während Sie ihn mit Ihrer verbesserten Reichweite aus dem Verkehr ziehen können. Die einzige Schwäche des *Black Hawks* sind seine Wärmeprobleme, die sehr ernst werden können. Sie können das Risiko aber eindämmen, indem Sie nicht alle Laser gleichzeitig abfeuern – niemals mehr als sieben oder acht in einer Runde, und noch weniger, wenn Sie in der gleichen Runde springen.

Black Hawk S (Kämpfer)

Obwohl er nicht so oft eingesetzt wird wie die erste Version, ist der *Black Hawk S* ein sehr fähiger Kämpfer auf kurze Distanz. Seine Sprungdüsen und seine Beagle-Sonde machen ihn zu einem guten Aufklärer. Verwenden Sie den *Black Hawk* in der S-Konfiguration, wenn Sie in dichtem Wald oder anderem schwierigen Gelände, das viele Sprünge verlangt, eingesetzt sind. Die Genauigkeit der Impulslaser des Mechs und ihre Hitzeauswirkung im Vergleich zu den weitreichenden Modellen gibt Ihnen die Möglichkeit, viel öfter zu springen, ohne negative Auswirkungen auf die Treffsicherheit hinnehmen zu müssen.

Mad Cat Prime (Schläger)

Ausgestattet mit einer tödlichen Dosis Feuerkraft, einer ordentlichen Panzerung und einer erstaunlichen Geschwindigkeit, hat der Mech, den die Clanner *Timber Wolf* nennen, kaum Schwachpunkte aufzuweisen. Ein eigentlich vernachlässigbares Problem ist sein Mangel an vernünftigem Wärmeaustausch, wenn er alle Waffen auf einmal abfeuert. Außerdem besitzt er zu wenige LSR-Raketen, um eine ordentliche Belagerung durchzuhalten. Aber der *Mad Cat* hat trotzdem genug, um in einem Kampf mitmischen zu können. In den meisten Situationen sollte der *Mad Cat* sich in der Anfangsphase des Kampfs auf seinen Reichweitenvorteil konzentrieren und aus extremer Distanz seine LSR und seine schweren Laser einsetzen. Wenn seine Raketenvorräte dann erschöpft sind, muß er im Kampf auf kurze Distanz seine mittelschweren Laser zum Einsatz bringen.

Mad Cat S (Kämpfer)

Durch den Einbau von Sprungdüsen hat sich die Rolle des *Mad Cat* im Kampf verändert. Jetzt ist er in der Lage, sich schnell durch Straßen oder schwieriges Gelände zu bewegen, und wird so zu einem echten Kämpfer. Sein Angebot an Waffen umfaßt hauptsächlich Kurzstreckenwaffen, inklusive vier beeindruckender KSR-Werfer. Mit einem einzelnen schweren Impulslaser steht

ihm eine Waffe für lange Reichweiten zur Verfügung. Hinter einem Gebäude auf der Lauer liegend, wartet der *Mad Cat S*, bis ein Ziel nah genug herankommt, mit Hilfe seiner Sprungdüsen bewegt er sich dann auf kurze Distanz an den Feind heran und eröffnet das Feuer aus allen Rohren.

Daishi Prime (Scharfschütze)

Von den Clannern *Dire Wolf* genannt, verdient dieser OmniMech seinen Namen *Daishi* oder „großer Tod“, den ihm die Soldaten des Draconis-Kombinats gaben, als sie ihn im Clan Nebelparder entdeckten, voll und ganz. In der Tat ist der gigantischste Kampfkoloß der Clans furchterregend. Er ist mit so schwerer Bewaffnung ausgestattet, daß seine gesamten Wärmetauscher ihn nicht ausreichend kühlen können, wenn er alle Waffen losschießt. Dieses Unvermögen, ein massives Feuer aufrechtzuerhalten, ist sein einziger Schwachpunkt. Dieser Mech bewegt sich sehr langsam, und seine Waffen haben extreme Reichweiten, daher ist es ratsam, den *Daishi* als Scharfschützen einzusetzen. Das heißt aber nicht, daß Sie ihn nicht auch mitten ins Feld führen können, denn er hat genug Panzerung und selbst seine Waffen können einige kritische Treffer hinnehmen, ohne etwas von ihrer Feuerkraft einzubüßen. Sein Anblick alleine könnte schon ausreichen, um einen Gegner vom Schlachtfeld zu vertreiben, so furchteinflößend ist der Ruf des 100-Tonnen-Monsters.

Daishi S (Koloß)

Ausgestattet mit Kurzstreckenwaffen und Sprungdüsen, fühlt sich ein langsamer OmniMech wie der *Daishi* in städtischen Kampfgebieten zu Hause. Die S-Konfiguration dieses Mechs ist speziell für den Einsatz in der Stadt entwickelt worden. Sie besitzt eine LB-X Autokanone/10 und fünf mittelschwere Impulslaser, ebenso ein breites Sortiment an anderen Waffen und Anti-Personenwaffen, die er gegen Anti-BattleMech-Infanterie einsetzen kann. Um die Effektivität seiner Bewaffnung voll auszunutzen, greift er am besten in der direkten Umgebung der feindlichen Truppen an. Seine Trägheit führt allerdings dazu, daß er ein besserer defensiver Kämpfer ist, denn er eignet sich mehr für Einsätze, in denen der Feind auf Sie zukommt, als für Einsätze, in denen große Wendigkeit und Offensive gefragt sind. Bewegen Sie sich zwar auf den Feind zu, aber kommen Sie ihm nicht zu nahe, oder er wird versuchen, Ihre Mindestreichweite zu unterlaufen. Wenn ein Gegner sich in großer Entfernung zu Ihnen befindet, dann bewegen Sie den *Daishi* für ein oder zwei Runden, je nach Schnelligkeit Ihres Gegners, nicht mehr. Wenn Ihre Ziele dann in Kurzstreckenwaffenreichweite sind, bewegen Sie sich langsam rückwärts, um ein paar Runden zu gewinnen, in denen der *Daishi* sich umdrehen kann, um dann loszulegen.

Elementare (Kämpfer)

Es ist schwierig, Elementare zu treffen, und noch schwieriger, sie zu zerstören. Diese Truppen führen Kurzstreckenwaffen mit sich, also bringen Sie sie so schnell wie möglich an den Feind heran. Wenn Sie die Möglichkeit haben, dann lassen Sie sie alle drei Hexfelder, die sie während einer Runde springen dürfen, springen und landen Sie sie wenn möglich im Wald. Diese Taktik macht sie für den Gegner zu einem schwierigeren Ziel. In den meisten Fällen wird Ihr Gegner sich auf leichter zu treffende Ziele stürzen und Ihre Elementare ignorieren. Ziehen Sie Ihren Nutzen aus diesem Fehler. Wenn Ihr Gegner sich nämlich in Reichweite Ihrer Kampftruppen befindet, können Sie gleichzeitig beide KSR-Werfer abfeuern. Wenn Ihnen die Munition ausgegangen ist, gehen Sie ran und schlagen Sie zu. Die größte Stärke einer Gruppe von Elementaren ist die Möglichkeit, im Schwarm angreifen zu können. Das sollten Ihre Elementare so oft wie möglich nutzen, denn hier können sie eine Menge Schaden anrichten und sogar einige kritische Treffer landen, während der Angriff ihre Panzerung nicht einmal ankratzt.

CLANEHRE

Als Nicholas Kerensky vor mehr als zweihundert Jahren die Clangesellschaft gründete, stellte sich ihm ein interessantes Problem: Wie sollte aus einer Armee von Sternbundarmee-Flüchtlingen eine funktionierende Gesellschaft werden, die darauf hinarbeitete, irgendwann einmal in die Innere Sphäre einzudringen? Zusätzliche Probleme waren die große Entfernung zwischen den Clanwelten und der Mangel an Ressourcen. Kerensky und seine neugeborenen Clans benötigten, wenn sie eine ernstzunehmende Kampfkraft darstellen wollten, eine Unmenge an militärischer Hardware, andererseits wollten sie aber auch nichts verschwenden.

Kerenskys Lösung war gleichermaßen genial wie verrückt. Er kreierte eine Kastengesellschaft mit einer Kriegerkaste an der Spitze. Die Krieger genossen das größte Ansehen, hatten aber auch die größte Verantwortung aller Kasten. Außerdem konnte nicht jeder x-beliebige Krieger werden. Nur durch rigores Training und mörderische Tests konnten einige wenige – wirklich die Besten – diesen Titel erlangen. Diejenigen, die beim Versuch, zu beweisen, daß sie die besten Taktiker und Kämpfer waren, scheiterten, wurden mit anderen, niedrigeren Aufgaben betraut: in den Techniker-, Wissenschaftler- und Genetikerkasten, wichtigen Stufen in der Clangesellschaft, aber nicht so angesehen und mächtig wie Krieger.

Um den Abfall zu dezimieren, den Kriege immer mit sich bringen, und zu garantieren, daß jede Generation den Kampf perfektioniert, erschuf Kerensky eine Reihe von Prüfungen, jede mit einer eigenen Zielsetzung. Die herkömmlichste Prüfung ist der Besitzttest, bei dem ein Krieger oder Clan etwas für sich beansprucht, das einem anderen gehört. Andere Prüfungen umfassen den Widerspruchs-, Konflikt-, Blutrecht- und den Vernichtungstest.

In jeder Prüfung tragen die beiden Seiten einen rituellen Kampf aus, manchmal Personenkämpfe, manchmal voll ausgestattete Mechkämpfe. Prüfungen werden in einem extra dafür vorgesehenen Gebiet, dem Kreis der Gleichen, ausgetragen, der sich normalerweise weit außerhalb von besiedelten Gebieten befindet, so daß keine Zivilisten gefährdet werden und die Umgebung so wenig Schaden wie möglich nimmt.

Die Kontrahenten können das Maß des Kampfes durch Bieten herabsenken. Jeder Konflikt beginnt mit dem Batchall, in dem Angreifer und Verteidiger klar und deutlich verkündet werden. Die Kommandeure verhandeln dann untereinander, wer das Ziel angreifen darf. Der Kommandeur, der die kleinste und schwächste Streitmacht vorschlägt, erhält die Ehre, in den Kampf ziehen zu dürfen. Dadurch, daß die Wahl auf die kleinste Truppe fällt, werden die Verluste an Mensch und Maschinerie auf ein Minimum reduziert.

Wenn der Kampf begonnen hat, beginnen die Krieger mit dem Zellbrigen, dem Duell. Jeder Krieger fordert einen Gegner zum Duell heraus, und die beiden kämpfen dann gegeneinander. Kein anderer Krieger, der sich auf dem Feld befindet, wird in diesen Kampf eingreifen. Das wäre eine Verletzung der Ehre. Das geht sogar so weit, daß, wenn eine Seite in einem Kampf in der Überzahl antritt, die Krieger, die „zuviel“ sind, am Rande des Geschehens stehen, ohne einzugreifen. Sie werden das Feld nur dann betreten, wenn einer ihrer Kameraden gefallen ist. In den seltensten Fällen kann eine Verletzung der Ehre sogar eine Schlacht heraufbeschwören, in der dann alle Einheiten auf dem Feld auf den Ehrbrecher schießen. Allerdings heben sich die Clans diese barbarischen Methoden normalerweise für die Gegner auf, die sie für unwürdig halten, wie Piraten oder Söldner.

Als die Clans in der Inneren Sphäre landeten, waren sie fest verwachsen mit diesen merkwürdigen Ritualen. Am Anfang wurden die Taktiken der Clanner nicht so richtig wahrgenommen, als ihre gewaltigen OmniMechs sich ihren Weg durch die Battle-Mechs der Inneren Sphäre schlugen. Ein sensibler Kommandeur der Inneren Sphäre war durchaus in der Lage, die Schwachstellen der Kampfstrategien der Clanner zu durchschauen und

zu seinem Vorteil zu nutzen und den großen Vorteil der Clans in Sachen Ausbildung und Bewaffnung zumindest teilweise wieder wett zu machen. Das war der Fall in den großen Schlachten von Twycross, Wolcott und Tukayyid, wo die massiven Angriffe der Clans durch eine ausgetüftelte Strategie der Kommandeure der Inneren Sphäre zurückgeschlagen wurden.

DAS SPIEL

Der Ehrenkodex der Clans, "Die Regeln der Verpflichtung", ist kein offizieller Bestandteil der **BattleTech-** oder **CityTech-**Grundregeln. Dieser Kodex kann allerdings dem **BattleTech-**Spiel einen neuen Aspekt geben, eine weitere Bereicherung im **BattleTech-**Universum. Zusätzlich kann man, wenn man die Regeln ausspielt, die Kräfte der Claneinheiten abschwächen und damit den Truppen der Inneren Sphäre die Möglichkeit geben, sich gegen die Superwaffen und -fähigkeiten der Clans zu verteidigen.

Das Benutzen der Clan-Ehrenregeln bringt den Clan-Einheiten einen deutlichen Nachteil. Um das zu kompensieren, sollten Clan-Einheiten in den Szenarien, in denen sie sich an den Ehrenkodex halten, stärkere Einheiten verwenden oder bessere Fähigkeitswerte aufweisen, als das normalerweise der Fall wäre. Die Richtlinien für Szenarien am Ende dieses Buchs (ab S. 52) regeln den Clankodex, indem sie die Mechpiloten- und Bord-schützenwerte der Clanseite anheben, wenn die Regeln der Verpflichtung gelten. Diese Veränderung hilft dabei, die Beschränkungen, die die Clanner durch den Kodex haben, ein wenig zu mildern. Spieler sollten bedenken, daß es schwierig ist, die **BattleTech-**Regeln in einem vernünftigen Gleichgewicht zu halten; mit Einführung der Clan-Regeln wird das fast unmöglich. Während des Spieles werden Sie herausfinden, was für Sie und Ihre Mitspieler das beste ist. Da jeder die Clanhonore ein wenig anders spielt und jeder Kommandeur der Inneren Sphäre eine andere Verteidigungstaktik benutzt, sind keine zwei Spiele gleich.

Ehrenstufen

Der Ehrenkodex der Clans ist in vier Kategorien unterteilt, von der sich jede um einen anderen Abschnitt des Kampfs kümmert: Batchall, Zellbrigen, körperliche Angriffe und Rückzug. Da der Batchall vor dem Beginn des Szenarios stattfindet, finden Sie die Regeln dafür in **Szenarien selber entwickeln** (S. 52). In jeder der drei anderen Kategorien entscheidet eine Ehrenstufe zwischen 1 und 4 darüber, wie stark der Clankodex beachtet werden muß. Stufe 1 heißt, daß man sich strikt an den Ehrenkodex der Clans zu halten hat. Stufe 2 und 3 erfordern dies nur unter bestimmten Umständen, und Stufe 4 wirft alle Ehrenkodex-Regeln über Bord.

Normalerweise bezieht sich die Stufe auf alle Phasen des Rituals. In manchen Szenarien kann es aber auch vorkommen, daß zwei oder noch mehr Stufen Anwendung finden, z. B. Stufe 1 für körperliche Attacken und Rückzug, aber Stufe 2 für Zellbrigen. Jede Stufe ist abhängig von den Umständen des jeweiligen Szenarios und dem Clan, der kämpft.

Wenn man die in diesem Buch gegebenen Regeln zur Erstellung eines Szenarios zur Grundlage nimmt, dann haben nur Stufe 1 und Stufe 2 positive Auswirkungen auf die Fähigkeiten der Clankrieger. Stufe 3 und 4 verursachen nicht genug Einschränkungen, um eine Erhöhung der Fertigkeiten zu rechtfertigen, daher spielen die Clankrieger in diesem Fall mit der gleichen Fertigkeitenstufe wie ihre Gegner der Inneren Sphäre (was natürlich eigentlich vollständig unter ihrer Würde ist!).

Clan-Duellregeln und Einschränkungen für körperliche Angriffe gelten nur für feindliche Mechs. ClanMechKrieger dürfen konventionelle Fahrzeuge und Infanterieziele ohne Rücksicht auf den Ehrenkodex angreifen. Gleichermaßen halten sich die Clan-Infanterie und -Fahrzeuge nicht an die Regeln der Verpflichtung, obwohl manche Elementare sich oftmals an die Vorgaben des Zellbrigen halten. Jeder Strahl gilt im Sinne der Duellregeln als eine Einheit.

Zellbrigen (Das Duell)

Im Rahmen der Regeln des Rituals zum Duellieren, genannt *Zellbrigen*, müssen die Clan-Spieler ein Ziel für jeden ihrer am Duell teilnehmenden Mechs definieren. Eine typische Erklärung lautet in etwa so: „Ich bin MechKrieger Seth vom Clan der Stahlvipern. Ich steuere den *Summoner* im Alpha-Stern. Hiermit rufe ich zum Zellbrigen-Ritual und fordere den Piloten des *Orion*, geschmückt mit den Zeichen der elften Einheit, zu einem Duell der Krieger! In diesen feierlichen Akt soll niemand sich einmischen!“

Während eines Duells darf kein anderer Clankrieger einen der sich duellierenden Mechs angreifen. Wenn ein Dritter aus der Inneren Sphäre in den Kampf eingreift, dann kann der sich duellierende ClanMech ihn angreifen, falls dieser nicht bereits von einem anderen ClanMech herausgefordert wurde. Ein Duell ist dann beendet, wenn einer der Kämpfer zerstört oder kampfunfähig ist oder er sich aus dem Kampf zurückzieht.

Wenn der Clankrieger Stufe 1 beachten muß, so gehorcht er, unabhängig von dem, was sein Gegner macht, allen Regeln. Im Falle von Stufe 2 befolgt der Clankrieger alle Regeln so lange, bis der Mech der Inneren Sphäre eine Aktion durchführt, die den Kodex verletzt (Einmischung einer dritten Partei, ein Mech, der in einem Duell steckt, schießt auf einen, der ein anderes Duell austrägt usw.). In diesem Fall wird aus dem Duell sofort ein Kampf Aller gegen alle. In dem Moment, in dem ein Spieler während seiner Waffeneinsatzphase erklärt, daß er auf ein Ziel schießt, welches sich in einem Duell befindet, kann jeder Clan-Spieler, dessen *Zellbrigen*-Erklärung der „unehrenhaften Attacke“ folgt, diesen Mech der Inneren Sphäre ohne Rücksicht auf den Ehrenkodex angreifen.

Falls Stufe 3 zutrifft, führt jeder Verstoß gegen die Clanhonore direkt dazu, daß das gesamte Zellbrigen-Ritual für null und nichtig erklärt wird. Für den Rest des Spieles können die ClanMechs ohne Zurückhaltung kämpfen. Bei Stufe 4 existieren keine Duellregeln.

Zellbrigen in einem Spiel zu benutzen erfordert einen hohen Grad an Kooperation zwischen den Spielern. Ein gerissener Spieler der Inneren Sphäre kann die Regeln der Verpflichtung dazu verwenden, dem Clan-Spieler die Möglichkeit zu nehmen, überhaupt irgendein Ziel anzugreifen. Dies ist nicht nur unfair, sondern verstößt auch gegen den guten Ton im **BattleTech-**Universum (außerdem ist es für den Clan-Spieler sehr langweilig).

Der Clan-Spieler sollte aber auch nicht unbedingt auf den Regeln beharren, wenn es dumm wäre, wie das folgende Beispiel zeigt.

Sie spielen einen Clankrieger in einem Szenario mit Ehrenstufe 1. Sie haben einen Daishi, und Ihr Gegner hat vier Mechs: einen Banshee, einen Orion, einen Atlas und einen Spider. Der Spider fordert den Daishi zu einem Duell, was der Daishi annimmt. Der Spider benutzt seine Schnelligkeit dann dazu, sich hinter Hügeln und in dichten Wäldern zu verstecken, so daß der Daishi ihn niemals im Sichtfeld hat. In der Zwischenzeit zerpulvern die anderen drei Mechs den Daishi zu kleinen Stückchen. Der Daishi kann keine Vergeltung üben, da er sich an die Clanregeln halten muß, was in diesem Falle bedeutet, daß er nur den Mech angreifen kann, der ihn zum Duell gefordert hat. Er versucht vergeblich, den Spider zu verfolgen, während für ihn nicht angreifbare Feinde seinen BattleMech zerstören.

Sich in diesem Beispiel an den Clankodex zu halten, bedeutet für den Clan-Spieler, sich zurückzulehnen und zuzusehen, wie sein Mech zerstört wird. Um Spielern in solchen Situationen überhaupt noch eine Möglichkeit zu lassen, benutzen Sie die folgenden Regeln, um *Zellbrigen* sinnvoll in das Spiel zu integrieren.

1. Die Herausforderung: Die Herausforderung ist eines der wichtigsten Dinge des Duells. Sie findet statt während der Waffen-

einsatzphase, wenn die Angriffe festgelegt werden. Wenn eine Clan-Einheit eine Angriffsabsicht gegen eine feindliche Einheit erklärt, die sie vorher noch nicht attackiert hat, dann beabsichtigt sie damit eine Herausforderung zum Duell; der Spieler sollte das in aller Form verbal verdeutlichen. Während eines Duells ist die Initiative wichtiger als sonst, da die Initiative auch festlegt, wann Herausforderungen und „Kriegserklärungen“ verbalisiert werden können.

Wenn die Kräfte der Inneren Sphäre den Clan-Kräften zahlenmäßig überlegen sind, dann ist es zwar unverschämt, aber vertretbar, wenn ein einzelner ClanMech mehr als einen Gegner gleichzeitig herausfordert. Alle Gegner, die der Mech dann herausgefordert hat, sind am gleichen Duell beteiligt und dürfen alle auf diesen Mech schießen. Was auch immer geschieht, letztlich muß ein Gegner für jeden Mech der Clan-Kräfte vorhanden sein. (Diese Regel trifft nicht auf mechlose Clan-Einheiten zu.) Tatsächlich können Clan-MechKrieger, die nach Ruhm lechzen, ihre eigene Infanterie, ihre Fahrzeuge oder Elementare so vom Kampf ausschließen.

Selbst wenn ein ClanMech mehrere Mechs der Inneren Sphäre gleichzeitig herausfordert, gibt das den Mechs der Inneren Sphäre nicht das Recht, sich in ein Duell einzumischen, auch dann nicht, wenn die Clan-Kräfte ihnen zahlenmäßig überlegen sind. Dadurch würden die Regeln von *Zell-brigen* verletzt.

2. Eine Herausforderung ablehnen: Ein Clankrieger ist nicht gezwungen, die Herausforderung eines Mechs der Inneren Sphäre anzunehmen, besonders dann nicht, wenn er den Eindruck hat, sein Gegner würde die Regeln von *Zellbrigen* nur dazu benutzen, ihn betrügen zu können. Generell gilt, daß ein Clankrieger eine Herausforderung eines Mechs einer anderen Gewichtsklasse nicht annehmen muß, solange er die Möglichkeit hat, einen anderen Mech der Inneren Sphäre herauszufordern.

Obwohl von den MechKriegern der Inneren Sphäre nicht erwartet wird, daß sie Herausforderungen annehmen oder ablehnen, müssen sie sich an den Clankodex halten, wenn eine Ehrenstufe von 2 oder 3 für den Kampf gilt, oder sie riskieren einen Tumult. Solange eine besser passende Herausforderung deklariert wird, darf ein Mech der Inneren Sphäre eine Herausforderung eines Mechs anderer Gewichtsklasse ablehnen.

Im Endeffekt muß jede Herausforderung angenommen werden, wenn keine Alternativen zur Verfügung stehen.

3. Eine Herausforderung für nichtig erklären: Manche Situationen erfordern es sicherlich, daß eine Herausforderung für null und nichtig erklärt wird, wenn die Regeln der Verpflichtung strikt eingehalten werden müssen (Stufe 1). In diesem Fall müssen die Spieler abstimmen. Der Spielleiter kann das folgende einfache Strafsystem benutzen, um diese Situationen zu beurteilen. Das System dient dazu, auf das Austragen eines Duells zu drängen. Die Clankrieger nennen Menschen ohne Ehre Dezgra, daher heißen die Strafpunkte *Dezgra-Punkte*.

Jeder unten aufgeführte Verstoß führt zu 1 Dezgra-Punkt, es sein denn, der Gegner desjenigen, der gegen die Regeln verstößt, erläßt die Strafe (was er unter Umständen tut, wenn er der Meinung ist, daß die Aktion taktisch vertretbar war). Wenn ein sich duellierender Mech 3 Dezgra-Punkte erhält, dann ist

der Kampf unehrenhaft, dann wird das Duell zum Ende der Runde ungültig, in der der dritte Punkt verteilt wird. Kein Mech kann pro Endphase mehr als 1 Dezgra-Punkt kassieren.

Wenn sich ein Duellant absichtlich außer Sicht des Gegners bewegt, so erhält er 1 Dezgra-Punkt.

Wenn ein Duellant klare Sicht auf seinen Gegner hat, und dann absichtlich daneben schießt, erhält er einen Dezgra-Punkt. (Diese Regel setzt voraus, daß zumindest ein Schuß möglich gewesen sein muß, d. h. die feindliche Einheit ist im Schußbereich der eingesetzten Waffe.)

Wenn eine Einheit sich außerhalb des Schußbereichs all ihrer Waffen bewegt, erhält sie 1 Dezgra-Punkt.

Wenn eine Einheit in einer Runde keinen Dezgra-Punkt bekommt, so darf sie in der Endphase dieser Runde 1 Dezgra-Punkt austreichen. Eine Einheit kann auf diese Weise allerdings nicht die Anzahl aller Dezgra-Punkte auf 0 senken.

Erhält eine Einheit 3 Dezgra-Punkte, so kann jeder ClanMech sie unter Beschuß nehmen, ohne daß er sich dabei nach irgendwelchen Kodexregeln richten muß.

Körperliche Angriffe

Im Gegensatz zum sehr formellen Ritual des Duells ist die Abneigung der Clankrieger gegenüber Nahkampfeinsätzen weitverbreitet, aber nicht reglementiert. Es gibt keine Erklärung, warum diese Abneigung besteht, es wird allerdings spekuliert, daß Nicholas Kerensky innerhalb der Clans ein Langstreckenkampfsystem propagiert.

Bei Stufe 1 wird kein Clan-MechKrieger im Nahkampf kämpfen, bei Stufe 2 kann es vorkommen, daß ein Clankrieger einem feindlichen Nahkampfangriff mit einem Nahkampfangriff seinerseits antwortet. In der Nahkampfangriffsphase, in der der Mech der Inneren Sphäre einen Nahkampfangriff ankündigt, kann jeder ClanMech, der ankündigt, daß die Clanehre verletzt wurde, diesen Mech im Nahkampf angreifen.

Bei Stufe 3 kann ein einziger Nahkampfangriff eines Mechs der Inneren Sphäre zu Vergeltungsmaßnahmen aller Claneinheiten gegen alle feindlichen Mechs führen. Bei Stufe 4 gibt es im Nahkampf keine Tabus mehr.

Rückzug

Clan-MechKrieger verachten ihre Gegenspieler der Inneren Sphäre, weil sie der Meinung sind, die Armeen der Inneren Sphäre entehrten sich, weil sie in minderwertigen Mechs kämpfen. Sie finden, daß ein Krieger der Inneren Sphäre, der sich aus einem Kampf zurückzieht, eine Schande sondergleichen verübt. Wenn ein Clankrieger die Möglichkeit hat, eine fast verlorene Schlacht zu verlassen, dann wird er lieber bis zum Tod kämpfen.

Bei Stufe 1 wird ein Clankrieger sich niemals zurückziehen. Bei Anwendung von Stufe 2 wird ein Clankrieger sich nur dann aus dem Kampf zurückziehen, wenn er gegen Mechs kämpft, die fortschrittliche Technologien einsetzen, aber niemals, wenn Mechs, Infanterie oder Panzer Technologie von 3025 (Stufe 1) benutzen.

Die Ehrenstufe 3 erlaubt es einem Clankrieger, sich von jedem Typ Mech zurückzuziehen, allerdings nicht vor Infanterie oder Panzern. Bei Stufe 4 dürfen sich Clankrieger wann immer sie wollen zurückziehen.

SZENARIO 10: BÄRENFALLE

Sobald wir hörten, daß Landungsschiffe eintrafen, wußte der Commander, daß es Claneinheiten sein mußten. Wir hatten von dem Angriff auf Pinnacle im März gehört. Wenn man den Berichten glauben darf, schlachteten die sogenannten "Geisterbären" ein komplettes Infanterieregiment in weniger als drei Stunden ab. Natürlich war das nur Fußvolk, aber trotzdem. Die bruchstückhaften Berichte über das, was den Husaren auf Thule zugestoßen war, halfen uns nur wenig, aber jeder sagte, daß die Einheit bis auf den letzten Mann ausradiert worden war.

Ich kann verstehen, daß der Commander kein Risiko eingehen will. Die örtlichen ComStar-Reps haben ihm erzählt, daß die Clans die Angewohnheit haben, ihren Angriff vorher anzukündigen, und Sie ihnen dann erzählen müssen, womit Sie kämpfen wollen. Das wird batch-call oder so genannt. Ist ja auch egal, der CO, plant ihnen mitzuteilen, daß wir uns mit ihnen an den Ufern des Silver Lake treffen.

Der Trick ist, wir sind nicht einmal in der Nähe vom Silver Lake. Jeder hängt sich mächtig ins Zeug, um diesen Hinterhalt am Waldrand von Vernaw, einige Klicks südlich des falschen Schlachtfelds, zu legen. Wir haben den ganzen Tag damit verbracht Bomben zu legen und Tretminen zu verbuddeln. Mit Sicherheit werden diese Bären Geister sein, wenn wir mit ihnen fertig sind.

–Fragment eines Briefes von einem unbekannten Regal Death-Soldaten nach Hause, 6. Mai 3050

SITUATION

Vernaw-Wald, *Susquehanna*
Provinz Rasalhaag, Freie Republik Rasalhaag
7. Mai 3050

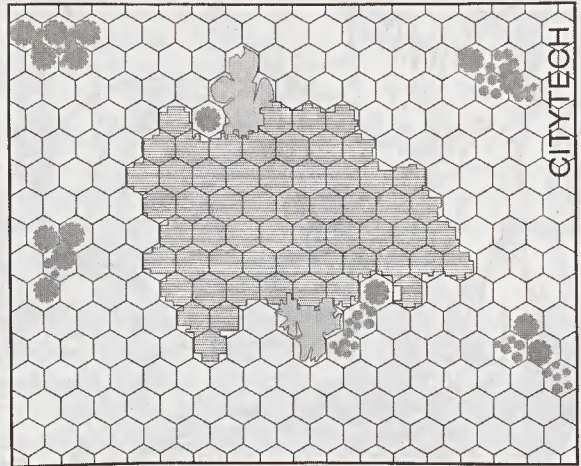
Der 96. Kampf-Trinärstern landete an der Stelle, die im Batchall als Kampfplatz akzeptiert worden war, nur um festzustellen, daß seine Gegner nicht auftauchten. Das 96. konnte sich noch gut daran erinnern, wie es auf Damien von der Black Omen-Söldnereinheit ausgetrickst worden war, die sich versteckt hatte, und machte sich auf die Suche, aber erfolglos.

Der Bravo-Kampfstern lief direkt in den Hinterhalt, den die Regal Death-Soldaten in den Wäldern von Vernaw vorbereitet hatten. Hierhin hatten sich die Söldner zurückgezogen, um die Bewegungen der landenden Bären zu beobachten. Gruben und Minenfelder zerstörten drei Bravo-BattleMechs, konzentriertes Feuer zerstörte einen vierten und beschädigte einen fünften schwer. Aber die überlebenden Geisterbären hatten Glück, die anderen beiden Sterne des Trinärsterns landeten rechtzeitig und machten mit den Söldnern kurzen Prozeß. Die Bären kämpften mit einer solch wilden Entschlossenheit, daß kein einziger Regal Death-Soldat überlebte.

Nach diesem Ereignis erklärten die meisten Kommandeure der Geisterbären alle Söldnereinheiten für Dezgra, unwürdig, respektvoll bekämpft zu werden, und nur geeignet, schnell niedergemacht zu werden. Bei jedem Aufeinandertreffen zwischen Söldnern und Geisterbären nach diesem Kampf auf Susquehanna machen sich die Bären nun nicht mehr die Mühe eines Batchall und versklaven seitdem auch niemals Söldner.

SPIELVORBEREITUNGEN

Legen Sie eine **CityTech**-Karte wie gezeigt aus. In diesem Szenario gelten alle beplanterten Hexfelder als lichter Wald. Norden ist oben.



VERTEIDIGER

Die verteidigende Gruppe ist ein Bravo-Kampfstern des 96. Kampf-Trinärsterns der Geisterbären.

Sterncommander Bruno Bekker (Mechpilot 3, Bordschütze 2)
Mad Cat Prime
MechKrieger Alicia (Mechpilot 4, Bordschütze 3), *Black Hawk S*
MechKrieger Gerald (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
Black Hawk Prime
MechKrieger Fagan (Mechpilot 4, Bordschütze 3), *Uller Prime*
MechKrieger Raisa (Mechpilot 4, Bordschütze 3), *Uller Prime*

Aufstellung

Die Heimatseite des Verteidigers ist die Nordseite der Karte. Die Mechs betreten die Karte von dieser Seite her in der Bewegungsphase der ersten Runde und dürfen nur gehen. Nach der ersten Runde dürfen alle Mechs sich frei bewegen.

ANGREIFER

Elemente der Regal Death-Söldnereinheit bilden den Angreifer.

Angriffslanze

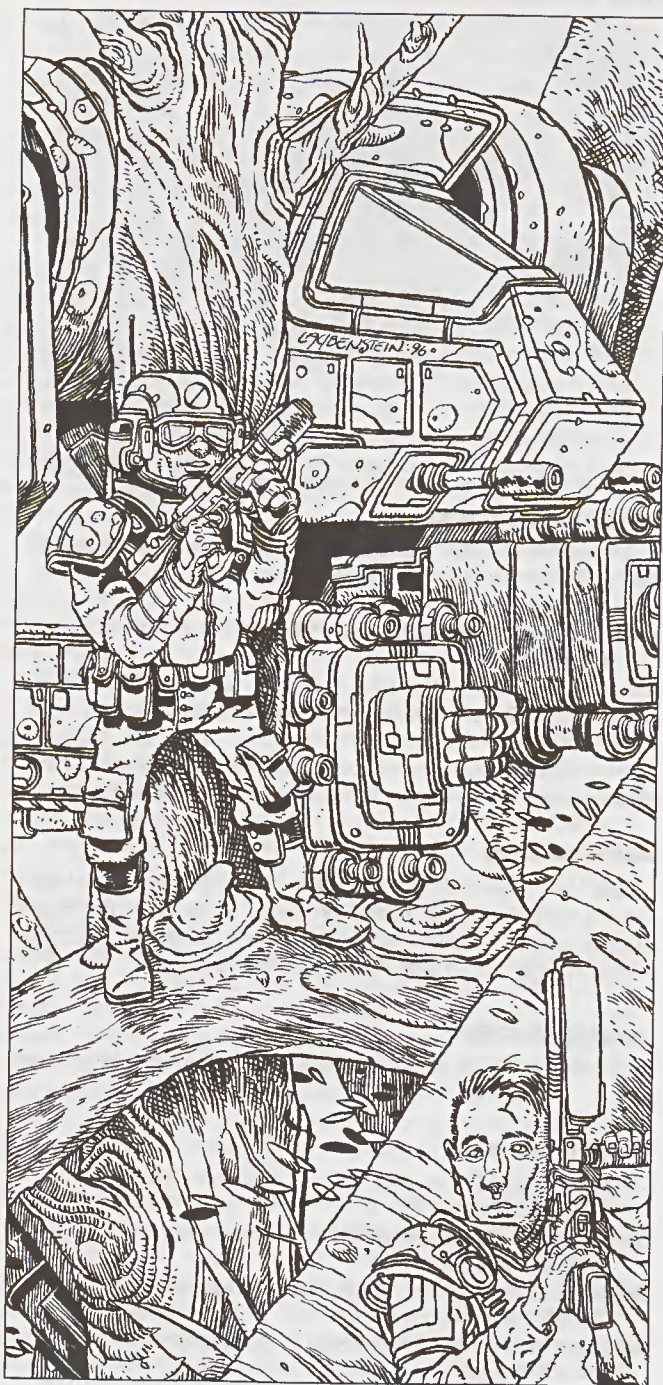
Lieutenant Abel Olsen (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
VTR-9K Victor
Sergeant Mel Tippet (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
CN9-D Centurion
Sergeant Harry Harden (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
CN-9D Centurion
Sergeant Maxine Tesh (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
VN-10P Javelin

Panzerlanze Alpha

Demolisher (Fahrer 5, Bordschütze 4)
Demolisher (Fahrer 5, Bordschütze 4)
Vedette (Fahrer 5, Bordschütze 4)
Vedette (Fahrer 5, Bordschütze 4)

Aufstellung

Der Angreifer hat für die Geisterbären einen Hinterhalt gelegt. Alle Einheiten werden nach den Regeln für versteckte Einheiten (S. 41, **CityTech**-Luxusausgabe) aufgestellt. Der Angreifer darf sich in jedem beliebigen Hexfeld, außer in Hexfelder, die offenes Terrain markieren, mit jeder beliebigen Ausrichtung aufstellen.



SIEGESBEDINGUNGEN

Die Angreifer müssen die Geisterbären so schnell wie möglich erledigen, bevor der Rest des 96. Kampf-Trinärsterns landet. Das Szenario endet, wenn alle Einheiten der einen oder der anderen Seite zerstört sind oder wenn man in Runde 10 angekommen ist, je nachdem, was zuerst geschieht.

Wenn der Angreifer es schafft, vor dem Ende der Runde 10 alle verteidigenden Einheiten auszuschalten, dann gewinnt er einen eindeutigen Sieg. Zerstört er nur vier der angreifenden Geisterbären, erlangt er einen Teilsieg. Nach der zehnten Runde werden die angreifenden Einheiten vom Rest des Bären-Trinärsterns überwältigt und zerstört.

Der Verteidiger erlangt einen eindeutigen Sieg, wenn er alle Einheiten des Angreifers bis zur zehnten Runde zerstört hat. Wenn der Angreifer es nicht schafft, vier Mechs der Verteidigung zu zerstören, dann erlangt diese einen Teilsieg.

SONDERREGELN

Der Angreifer darf zehn beliebige Hexfelder unter folgenden Bedingungen konventionell verminen: es dürfen keine Minen entlang der Nordseite der Karte aufgebaut werden, und es dürfen sich keine Minenfelder berühren.

Der Angreifer darf zusätzlich heimlich fünf Level-0-Hexfelder auf freiem Gelände bestimmen, die Fallgruben sind. Wenn eine Einheit diese Hexfelder betritt, dann muß der Pilot einen erfolgreichen Mechpilotenwurf mit einem Modifikator von +2 ablegen, oder die Einheit fällt in die Grube. Der Aufschlag verursacht normalen Sturzschaden, das Hexfeld ist für den Rest des Spieles Schutt.

Der Angreifer muß die Positionen der versteckten Einheiten, der Minenfelder und der Fallgruben inklusive aller Hexnummern aufschreiben, bevor die erste Runde beginnt. (Sie dürfen Seite 43 zu diesem Zweck kopieren, damit der angreifende Spieler alle Standorte direkt auf der Szenariokarte markieren kann.)

Clanehre

Da die Geisterbären von den verräterischen Söldnern in den Hinterhalt gelockt wurden, müssen sie keinen Regeln des Clanehrenkodex folgen.

VARIATIONEN

Ein Weg, um im Kampf gegen die Clans die Oberhand zu behalten, waren Guerillaeinsätze und Hinterhalte der Inneren Sphäre. Sie können das Szenario so variieren, daß aus dem Hinterhalt ein direkter Kampf wird, oder sie benutzen das Punktesystem, um den Hinterhalt auszuspielen.

Auge in Auge

Diese Möglichkeit, das Szenario umzubauen, setzt voraus, daß die Regal Death keine Zeit mehr hatten, einen Hinterhalt zu legen. In diesem Fall werden die Kräfte der Angreifer um eine weitere Panzerlanze (Beta-Lanze) erhöht, die sich aus den gleichen Fahrzeugen zusammensetzt wie die Alpha-Lanze. Anstatt die Einheiten verdeckt aufzustellen, betreten die Angreifer die Karte über die südliche Seite in der Bewegungsphase der ersten Runde. Außerdem haben die Angreifer keine Minenfelder oder Fallgruben angelegt. Ansonsten werden alle im Szenario verwendeten Regeln angewendet.

Jagd auf Wanzen

Um zusätzliche Szenarien dieser Art zu erschaffen, benutzen Sie das Punktesystem (S. 58). Gönnen Sie der angreifenden (im Hinterhalt liegenden) Seite eine Anzahl Punkte, die sie haben möchte, verdeckte Aufstellung, Minenfelder und Fallgruben. Der Verteidiger erhält eine gleich große Anzahl Punkte, multipliziert mit 1,2. Ein Beispiel: die angreifende Seite ist 1000 Punkte wert, dann ist die verteidigende Seite 1200 Punkte wert.

SZENARIO 11: HEISSE ZEITEN IN DER ALTEN STADT

Die Ratten der Inneren Sphäre waren dem Tod durch die Klauen der Falken geweiht, aber sie wehrten sich bis zum unvermeidlichen Ende. Ihre pompöse Selbstdarstellung fand ich extrem abstoßend.

Ihre Mietlinge, auch bekannt als die Grabwanderer, flohen vor unserer gewaltigen Vorhut in das Herz einer ihrer Industriestädte. New Houston war der Name der Stadt – benannt nach einer historischen Stadt auf Terra, wenn ich mich richtig entsinne.

Wie ihr Namensvetter war New Houston eine Ölstadt. Diese Tatsache war den Söldnern nicht unbekannt. In Wahrheit haben sie damit gerechnet. In der Verzweiflung, ihr minderwertiges Leben zu retten, veranstalteten sie ein widerliches Spektakel, anstatt Sklaven der Falken zu werden. Sie waren es eigentlich nicht wert, daß wir ihnen soviel Ehre zuteil werden ließen, also nehme ich an, daß es besser so ist.

Während der Sterncommander Darya Pryde mit den anderen Commandern um das Recht bot, die Söldner zu zerquetschen, errichteten die eine Falle für uns. Als wir bei der Raffinerie ankamen, zündeten sie Ölbäche, die sie vorher hastig im gesamten Gebiet vorbereitet hatten, an. Sie haben ein spektakuläres Feuer gemacht, aber unsere OmniMechs hatten wirklich keine Probleme, mit der Hitze fertig zu werden. Wir kämpften uns durch das Inferno und suchten unsere Beute.

Ich weiß nicht, ob die Söldner das beabsichtigt hatten, aber eine ihrer Waffen oder die von ihnen gelegten Feuer führten dazu, daß das Hauptgebäude der Raffinerie explodierte, als der Kampf gerade begann. Die Kraft der Druckwelle hob meinen *Kit Fox* von den Füßen, aber er war weit genug vom Zentrum des Geschehens entfernt, um keinen ernststen Schaden zu nehmen. Ein paar Raffineriearbeiter, vielleicht eine Stammtruppe, die während des Kriegs dort stationiert worden war, um die flüchtigen Chemikalien zu beobachten, flohen aus dem brennenden Bau. Ich kann es nur annehmen, aber einige von ihnen sind wohl in den Flammen umgekommen.

Niemals vorher habe ich so etwas gesehen! Es machte mich krank, zu sehen, welche Zerstörung dem ehemals gesegneten Boden des Sternbundes zugefügt wurde. Blasphemie ist ein zu schwaches Wort, um das zu beschreiben, was die Grabwanderer in dieser Nacht angerichtet haben.

–Auszug aus dem privaten Logbuch von MechKrieger Sulan, 4. Juli 3050

SITUATION

New Houston, Black Earth

Mark Tamar, Vereinigtes Commonwealth

20. Mai 3050

Auf Black Earth sammelten sich die Überreste der 1. Grabwanderer und des 17. Skye RKG, nachdem sie auf Barcelona und Bone Norman schreckliche Niederlagen hatten hinnehmen müssen. Bevor die Truppen überhaupt die Zeit fanden, ihre Wunden zu lecken, fegten die Falken über Black Earth hinweg wie ein Hurrikan. Die Luftwaffe der Jedefalken überraschte das 17. Skye RKG auf dem Boden, aber der Anführer der Falken gab der Truppe die Möglichkeit, sich zu sammeln und eine Verteidigung aufzubauen. Die Luftjockeys kämpften tapfer, aber sie wurden sehr schnell von den Falken überwältigt.

Die Mechs und die Panzer des 17. haben die Gyrfalcon-Galaxis für eine Stunde am Raumhafen aufhalten können, bevor sie aufgeben mußten. Die Grabwanderer wollten brennendes Öl der New Houston-Raffinerie als Barriere benutzen, aber sie mußten sehr schnell einsehen, daß die Wärmetauscher der fort-

schrittlichen Clantechnologie dieses Unterfangen nutzlos machten. Dreißig Stunden nach dem ersten Überfall befand sich Black Earth in den Händen der Falken.

SPIELVORBEREITUNGEN

Legen Sie beide **CityTech**-Spielpläne wie gezeigt aneinander und stellen Sie die Gebäude wie unten beschrieben auf. Näheres zu den Gebäuden findest Sie im Abschnitt **Sonderregeln**. Norden ist oben.

WESTLICHER SPIELPLAN

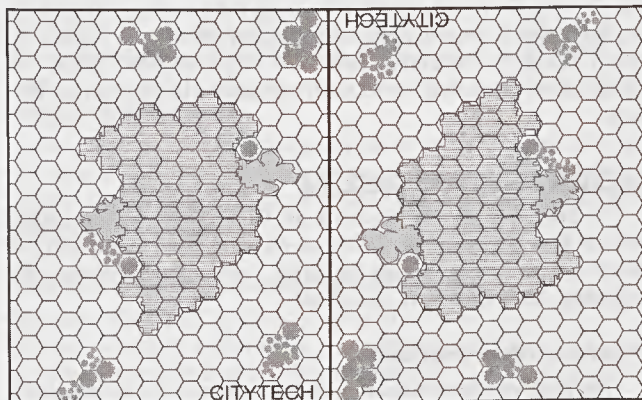
(NEW HOUSTON)

Gebäude mit Level 1 (L1 KF10) stehen auf den folgenden Hexfeldern: 0406, 0606, 0608, 0610, 0612, 0705, 0714, 0806. Leichte Gebäude mit Level 3 (L3 KF15) gehören auf die Hexfelder: 1007, 1205, 1208, 1210. Mittlere Gebäude mit Level 4 (M4 KF40) platzieren Sie auf Hexfeld 0808/0809, 0811/0812, 1004/1005 und 1009/1010.

ÖSTLICHER SPIELPLAN

(ÖL-RAFFINERIE)

Befestigte Gebäude mit Level 2 (HD2, KF100) platzieren Sie auf folgenden Hexfeldern: 0709/0710, 0906/1006, 0913/1012, 1109/1110. Stabile Gebäude mit Level 3 (H3 KF60) stehen auf folgenden Hexfeldern: 0807/0908, 0811/0911.



VERTEIDIGER

Der Verteidiger spielt die 1. Grabwanderer-Lanze.

Smith' Provisorische Lanze

Lieutenant Ian Smith (Mechpilot 3, Bordschütze 3)

VTR-9K *Victor*

Zachary Volkert (Mechpilot 4, Bordschütze 3), ON1-M *Orion*

Maya Niles (Mechpilot 4, Bordschütze 4), CN9-D *Centurion*

Boris Tesla (Mechpilot 4, Bordschütze 4), JVN-10P *Javelin*

Aufstellung

Die Westseite der Karte ist die Heimatseite der Verteidiger. Die Mechs der Verteidigung starten das Spiel auf dem westlichen Spielplan in beliebigen Hexfeldern, die nicht von Gebäuden besetzt sind. Der Verteidiger darf ein oder zwei Einheiten verdeckt aufstellen (S. 41, **CityTech**-Luxusausgabe).

ANGREIFER

Der Angreifer ist Charlie Eye 3 vom 2. Jäger-Sternhaufen der Jadedalken, ein leichter Stern. (Benutzen Sie Mad Cat-Miniaturen, um den Uller S-Mech darzustellen.)

Charlie Eye 3

Sterncommander Darya Pryde (Mechpilot 2, Bordschütze 1)
Black Hawk Prime

MechKrieger Rita (Mechpilot 2, Bordschütze 1), *Uller Prime*
MechKrieger Leon (Mechpilot 3, Bordschütze 2), *Uller Prime*
MechKrieger Sulan (Mechpilot 3, Bordschütze 2), *Uller S*
MechKrieger Novalis (Mechpilot 3, Bordschütze 2), *Uller S*

Aufstellung

Die Ostseite der Karte ist die Heimatseite der Angreifer. Die angreifenden Einheiten betreten die Karte von Osten her in der Bewegungsphase der ersten Runde.

SIEGESBEDINGUNGEN

Das Szenario endet, wenn alle Einheiten einer Seite zerstört wurden oder nachdem die 15. Runde beendet ist, je nachdem, was zuerst passiert.

Der Angreifer erringt einen eindeutigen Sieg, wenn er alle verteidigenden Einheiten zerstört und nur eine oder zwei seiner eigenen verliert. Er erlangt einen Teilsieg, wenn er zwar alle feindlichen Einheiten zerstört, selber aber mehr als zwei verliert.

Der Verteidiger muß dem Clan-Angriff so lange wie möglich standhalten. Er erringt einen eindeutigen Sieg, wenn er es schafft, vor Ende des Szenarios alle angreifenden Mechs zu zerstören. Wenn das Szenario endet, bevor der Angreifer alle Mechs des Verteidigers vernichten konnte, erringt der Verteidiger einen Teilsieg.

SONDERREGELN

Die Sonderregeln für Feuer (S. 39, *CityTech-Luxusausgabe*) werden hier angewendet. Wenn sie es wünschen, dann können die Spieler auch die Regeln für Keller, versteckte Einheiten und indirekten LSR-Beschuß anwenden.

Flammenbarrieren

Die Grabwanderer haben eine Barriere aus Feuer errichtet, um die Jadedalken abzuhalten. Bevor das Szenario beginnt, muß der Verteidiger die exakte Größe und Platzierung der Flammenbarriere festlegen. Sie kann sich entweder einmal über 16 Hexfelder erstrecken oder zweimal über 8 Hexfelder, oder dreimal über 5 Hexfelder. Alle Barrieren müssen eine gerade Reihe von Hexfeldern durchqueren, dabei sind Hexfelder mit Gebäuden und Wasser-Hexfelder ausgeschlossen.

Der Verteidiger kann die Barrieren zu jeder Zeit anzünden, selbst während der Bewegung seines Gegners. (Wenn der Verteidiger mehrere Barrieren gewählt hat, so kann er sie entweder einzeln oder alle gleichzeitig anzünden. Sobald der Spieler sagt, daß er die Flammen entfacht, brennen die Hexfelder. Rauch macht sich aber nicht sofort bemerkbar, sondern erst in der Endphase der Runde, in der die Feuer angezündet werden. Dann kann das Feuer sich auch ausbreiten.)

Die Raffinerie

Die zwei befestigten Gebäude im Raffineriekomplex (Östlicher Spielplan) repräsentieren riesige Tanks. Der Inhalt dieser Tanks ist leicht entzündlich. Die Tanks explodieren leicht, wenn man auf sie schießt oder sie vom Feuer erreicht werden.

Immer dann, wenn ein Tank von einem Schuß oder Nahkampfangriff getroffen wird, würfeln Sie erneut einen Angriffswurf, inklusive aller Modifikatoren außer dem für unbewegliche Ziele. Ist dieser zweite Angriffswurf erfolgreich, dann explodiert der Tank. Obwohl Angriffe von angrenzenden Hexfeldern Gebäude immer treffen, ist ein erneuter Trefferwurf immer notwendig, um festzustellen, ob der Tank explodiert.

Die umgebenden Flammen können ebenfalls dazu führen, daß der Tank explodiert. Wenn ein Tankgebäude Feuer fängt, dann würfeln Sie in der Endphase der Runde 2W6. Bei einem Ergebnis von 2 oder 12 explodiert der Tank.

Eine Explosion verursacht Schaden an den Einheiten in der Umgebung, nachdem alle anderen Attacken durchgeführt worden sind. Der Tank explodiert mit einer Stärke entsprechend seiner verbliebenen KF-Punkte. Ein unbeschädigtes befestigtes Gebäude würde im Fall einer Explosion 100 Punkte Schaden anrichten. Alle Einheiten, die sich im selben Hexfeld aufhalten, erleiden vollen Schaden. Verteilen Sie den Schaden mit Hilfe der Fronttrefferzonentabelle auf die Front Ihres Mechs, dabei werden Fünfergruppen gebildet, genauso wie bei LSR-Treffern.

Einheiten und andere Gebäude in benachbarten Hexfeldern nehmen ebenfalls Schaden. Dabei reduziert sich für jedes Hexfeld zwischen einer Einheit oder einem Gebäude und dem Explosionszentrum der Schaden um 20 Punkte. Nehmen Sie dabei die Entfernung des Hexfeldes, welches dem „Zielobjekt“ am nächsten liegt. Dieser Schaden erfordert keinen Angriffswurf, er wird einfach in Fünfergruppen aufgeteilt und auf der dem Explosionszentrum zugewandten Trefferzone eingetragen. Ein Multi-Hexfeld-Gebäude erleidet nur einmal Schaden von einer Explosion. Wenn ein anderer Tank von einer Explosion betroffen ist, fängt er Feuer (s. **Variationen**, weiter unten).

Clanhre

Der Jadedalken-Spieler muß den Regeln der Stufe 1 gehorchen (s. **Clanhre**, S. 40).

VARIATIONEN

Wenn Sie mehr Explosionen und noch größere Zerstörung haben wollen, machen Sie aus allen Gebäuden der Raffinerie Tanks. Alternativ kann der verteidigende Spieler vorher heimlich bestimmen, welche Gebäude Tanks sind und welche nicht.

Eine andere Möglichkeit – spaßig, aber leider etwas kompliziert: prüfen Sie, ob Querschläger vielleicht einen Tank treffen könnten. Dazu ziehen Sie jedesmal, wenn ein Geschoß sein Ziel verfehlt, eine Linie zwischen dem Angreifer und dem Verteidiger. Wenn diese Linie auch einen Tank berührt und dieser innerhalb der maximalen Reichweite der Waffe liegt, so kann der Schuß den Tank treffen.

Würfeln Sie mit einem W6, um festzustellen, ob ein Fehlschuß den Tank trifft oder nicht. Benutzen Sie alle Standardmodifikatoren, mit +1 aufgrund eines sekundären Ziels, aber benutzen Sie nicht den üblichen -4-Modifikator, weil Ihr Ziel sich nicht bewegt. Wenn dieser Angriffswurf gelingt, dann trifft das Geschoß den Tank. Um festzustellen, ob er explodiert, verwenden Sie die obigen Regeln.

SZENARIO 12: INFANTERIE-BLUES

Nach ComStars glorreichem Sieg auf Tukayyid stießen die Bewohner der Inneren Sphäre einen kollektiven Stoßseufzer aus. Viele dachten, der Krieg sei nun endlich vorbei.

Leider gab es nichts, was der Wahrheit weniger entsprach.

Der Waffenstillstand von Tukayyid verbot den Clans lediglich, Terra anzugreifen, aber er sagte nichts über andere militärische Unternehmungen aus. Tatsächlich sind Clanüberfälle so häufig, daß der Waffenstillstand nicht das Papier wert ist, auf dem er geschrieben steht. Truppen, die auf Grenzwelten stationiert sind, sind immer in Alarmbereitschaft, und diejenigen in der Nähe der Peripherie sind doppelt bedroht, da die Aktivitäten der Piraten extrem zugenommen haben.

Seit sie den Vertrag unterzeichnet haben, haben die Clans keine weiteren Welten der Inneren Sphäre erobert, und es sieht auch nicht so aus, als hätten sie großartig Verwendung für Material der Inneren Sphäre. Warum dann immer wieder diese Überfälle?

Viele Militärexperten der Inneren Sphäre vermuten, daß die Clans ihre andauernden Überfälle als eine Art militärische Übung betrachten. Man muß sich nur das massive Eindringen der Jadedalken in den Ilyranischen Raum im letzten Frühjahr ins Gedächtnis zurückrufen, um feststellen zu können, daß diese Theorien zumindest einen Funken Wahrheit beinhalten. Berichte deuten darauf hin, daß die gesamte Aktion keinem anderen Zweck diene als dem, den jungen Falkenkriegern die Möglichkeit zu geben, im Laufe ihres Trainings die Bedingungen auf einem echten Schlachtfeld zu erleben. Was auch immer der Grund für die Aktivitäten ist, Tatsache ist, daß die andauernden Clanüberfälle für die Grenzwelten und damit für die Innere Sphäre ein ernstes Problem darstellen. Wenn wir das vergessen, liefern wir uns selbst in die Hände von Kerenskys Nachfolgern.

–Auszug aus dem Artikel „Waffenstillstand? Welcher Waffenstillstand?“ von Prof. Janet Wakefield, New Avalon Examiner, September 3058

SITUATION

*Versorgungsbasis Mizo, Altona
Pesht, Draconis-Kombinat
2. Juni 3057*

Obwohl das Waffenstillstandsabkommen von Tukayyid die Clans in ihren Bestrebungen in Richtung Terra bremste, verbesserte es nichts an den andauernden Kämpfen entlang der Grenze der Inneren Sphäre mit den von Clans besetzten Zonen. Kleinere Clankräfte starten regelmäßig Überfälle im Raum des Draconis-Kombinats und Ilyranischen Commonwealth.

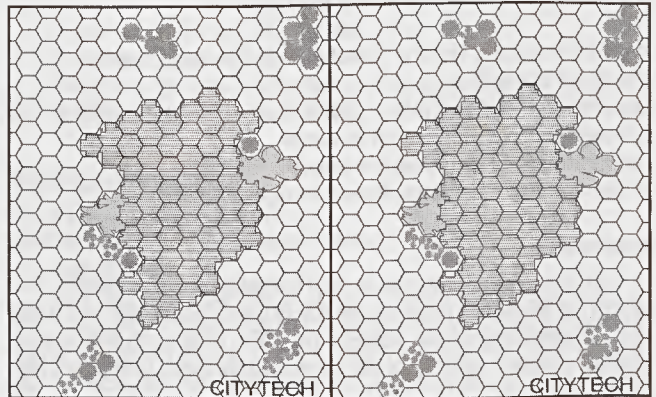
Ein solcher Überfall fand auf der abgelegenen Welt Altona statt. Altona – schon lange ein Ziel von Überfällen der Novakaten, konnte sich vom Krieg erholen, als die Überfälle in der Mitte des Jahres 3056 plötzlich aufhörten. Ein Jahr lang herrschte Frieden, und das lokale Militär wählte sich in Sicherheit.

Dann bekamen die Nebelparder Wind von der Situation und entwickelten einen Plan, um Altonas Schwäche zu ihrem Vorteil zu nutzen. Sie beschlossen, einen Trinärstern durch die Novakaten hindurch nach Altona zu schicken. Nach der Ankunft sollten zwei der Sterne den 5. Sun Zhang-Akademieker angreifen, die einzigen den Planeten verteidigenden BattleMech-Kräfte. Während die Sterne die Sun Zhang-Mechs beschäftigten, sollte der dritte Stern eine Landung auf einer isolierten Versorgungsbasis vornehmen. Die Basis wirkte mit ihrer Infanteriebewachung und ein paar Panzern wie ein leichtes Ziel für die Clan-Krieger. Dank der Zähigkeit der vereinten Kräfte der Soldaten schafften es die Nebelparder nicht, die Basis zu besetzen.

SPIELVORBEREITUNGEN

Plazieren Sie beide **CityTech**-Spielpläne so, wie gezeigt. Der westliche Spielplan beinhaltet einen größeren See. Alle gepflasterten Hexfelder sind Wasser-Hexfelder mit der Tiefe 1. (Gilt nur für den westlichen Spielplan.) Positionieren Sie eine Brücke über sechs Hexfelder auf der Karte, von Hexfeld 0608 bis Hexfeld 1111 reichend. Zum Schluß müssen Sie noch die Gebäude aufstellen, die sich auf der östlichen Kartenseite befinden. Norden ist oben.

Leichte Gebäude mit Level 3 (L3 KF15) stehen auf den folgenden Hexfeldern: 0906/0907, 1109/1110. Mittlere Gebäude mit Level 2 (M2 KF40) gehören auf die Hexfelder 0709, 0711, 0909, 1107. Schwere Gebäude mit Level 1 (H1 KF90) platzieren Sie auf die Hexfelder 0706/0707 und 0911/0912.



VERTEIDIGER

Die Verteidigung besteht aus zwei Kompanien der 17. Altona-Miliz, unterstützt von einer Veteranenlanze der Dragons Cavaliers. Die zur Altona-Miliz gehörende Infanterie ist nicht im Anti-Mechkampf ausgebildet.

Leichte Infanteriekompanie (A)

Schwerer Rad-TPZ (Fahrer 5, Bordschütze 4)
Schwerer Rad-TPZ (Fahrer 5, Bordschütze 4)
Standardinfanterie Zug A1, Sturmgewehre
Standardinfanterie Zug A2, KSR
Sprungtruppen Zug A3, Sturmgewehre

Schwere Infanteriekompanie (B)

Schwerer Ketten-TPZ (Fahrer 5, Bordschütze 4)
Schwerer Ketten-TPZ (Fahrer 5, Bordschütze 4)
Standardinfanterie Zug B1, Laser
Standardinfanterie Zug B2, KSR
Sprungtruppen Zug B3, Maschinengewehre

Cavalier-Angriffslanze Ku

Condor (Fahrer 4, Bordschütze 3)
Condor (Fahrer 4, Bordschütze 3)
Myrmidon (Fahrer 4, Bordschütze 3)
Myrmidon (Fahrer 4, Bordschütze 3)

Aufstellung

Die Ecke der östlichen Karte ist die Heimatseite des Verteidigers. Alle Einheiten des Verteidigers werden an beliebiger Stelle auf der Karte platziert. Wenn er will, kann er bis zur Hälfte seiner Infanterieeinheiten als versteckte Einheiten (s. **Versteckte Einheiten**, S. 41, **CityTech-Luxusausgabe**) aufstellen. Verteidigende Infanterie kann das Spiel auch in einem TPZ beginnen. Solche Einheiten können aber nicht versteckt werden.

Infanterie kann jedes beliebige Level eines Gebäudes in Beschlag nehmen oder sogar auf Dächern stehen.

Bodenfahrzeuge können unabhängig vom KF eines Gebäudes nicht auf Dächern platziert werden.

ANGREIFER

Die Angreifer sind vom Clan Nebelparder, mit einem gemischten Stern von OmniMechs und Elementaren.

Sterncommander Helena (Mechpilot 5, Bordschütze 4)

Black Hawk S

MechKrieger Sidding (Mechpilot 5, Bordschütze 4), *Uller S*

Elementarstrahl Alpha, leichte Laser

Elementarstrahl Beta, leichte Laser

Elementarstrahl Gamma, Maschinengewehre

Aufstellung

Die Westseite der Karte ist die Heimatseite der Angreifer. Angreifende Einheiten betreten die Karte über den westlichen Rand in der Bewegungsphase von Runde 1. Ein oder zwei Elementarstrahlen können das Spiel auf einem OmniMech beginnen. Regeln dazu unter "Truppentransporter und OmniMechs" (S. 20, **CityTech-Luxusausgabe**).

SIEGESBEDINGUNGEN

Das Szenario endet, wenn alle verteidigenden Einheiten zerstört sind oder wenn die beiden großen, leichten Gebäude zerstört sind *und* alle angreifenden Einheiten entweder vernichtet sind oder sich zurückgezogen haben.

Wenn der Angreifer die beiden leichten Gebäude zerstört und alle seine Einheiten über seine Heimatecke von der Karte bewegt, erlangt er einen Teilsieg. Wenn er alle verteidigenden Einheiten vernichtet, erringt er einen eindeutigen Sieg.

Der Verteidiger muß die Versorgungslager (die beiden großen, leichten Gebäude) beschützen. Wenn diese Gebäude am Ende des Szenarios intakt sind und alle angreifenden Einheiten entweder vernichtet oder vertrieben sind, erringt der Verteidiger einen eindeutigen Sieg. Wenn die angreifenden Einheiten alle vernichtet oder vertrieben sind, die Gebäude aber zerstört wurden, erlangt der Verteidiger einen Teilsieg.

SONDERREGELN

Obwohl sich die Brücke auf der westlichen Karte über mehrere Hexfelder erstreckt, besteht die gesamte Konstruktion nur aus einer einzigen Brücke mit einem KF von 40. Condor-Luftkissenfahrzeuge können sich frei durch die Brückenhexe bewegen, ohne Angst haben zu müssen, daß sie einstürzt.

Clanehre

Die Angreifer müssen sich nicht an irgendwelche Clanregeln halten, da dieser Kampf nach der Schlacht von Tukayyid stattfindet und die feindlichen Kräfte keine BattleMechs besitzen.

VARIATIONEN

Eine größere Version dieses Szenarios spielen Sie mit einer kompletten Nova, die ein Infanterieregiment, unterstützt von einer Panzerkompanie, angreift. Die folgenden Kräfte und Siegesbedingungen kommen zum Einsatz.

Verteidiger

Die gesamte Infanterie der Verteidigung darf als versteckte Einheit aufgestellt werden (s. **Versteckte Einheiten**, S. 41, **CityTech-Luxusausgabe**) Die Truppen der Spezialinfanteriekompanie C sind in Anti-Mech-Taktiken ausgebildet.

Leichte Infanteriekompanie (A)

Schwerer Rad-TPZ (Fahrer 5, Bordschütze 4)

Schwerer Rad-TPZ (Fahrer 5, Bordschütze 4)

Standardinfanterie Zug A1, Sturmgewehre

Standardinfanterie Zug A2, KSR

Sprungtruppen Zug A3, Sturmgewehre

Schwere Infanteriekompanie (B)

Schwerer Ketten-TPZ (Fahrer 5, Bordschütze 4)

Schwerer Ketten-TPZ (Fahrer 5, Bordschütze 4)

Standardinfanterie Zug B1, Laser

Standardinfanterie Zug B2, KSR

Sprungtruppen Zug B3, Maschinengewehre

Spezialinfanteriekompanie (C)

Sprungtruppen Zug C1, Flammer

Sprungtruppen Zug C2, KSR

Motorisierte Infanterie Zug C3, Maschinengewehre

Cavalier-Sturmlanze Chi

Demolisher (Fahrer 4, Bordschütze 3)

Demolisher (Fahrer 5, Bordschütze 4)

Hetzer (Fahrer 5, Bordschütze 4)

Hetzer (Fahrer 5, Bordschütze 4)

Cavalier-Angriffslande Ku

Vedette (Fahrer 4, Bordschütze 3)

Vedette (Fahrer 4, Bordschütze 3)

Myrmidon (Fahrer 4, Bordschütze 3)

Myrmidon (Fahrer 4, Bordschütze 3)

Cavalier-Erkundungslande Kaze

Condor (Fahrer 4, Bordschütze 3)

Condor (Fahrer 4, Bordschütze 3)

Schwerer Luftkissen-TPZ (Fahrer 5, Bordschütze 4)

Schwerer Luftkissen-TPZ (Fahrer 5, Bordschütze 4)

ANGREIFER

Der angreifende Spieler führt eine Nebelparder-Nova, zusammengesetzt aus einem Stern OmniMechs und einem Stern Gefechtspanzerinfanteristen. Alle Gefechtspanzer-Strahlen können auf OmniMechs starten, wenn der angreifende Spieler es so wünscht.

OmniMech-Stern

Sterncommander Helena (Mechpilot 5, Bordschütze 4)

Daishi S

MechKrieger Siddig (Mechpilot 5, Bordschütze 4), *Uller S*

MechKrieger Falco (Mechpilot 5, Bordschütze 4), *Uller Prime*

MechKrieger Dermot (Mechpilot 5, Bordschütze 4)

Black Hawk Prime

MechKrieger Deirdre (Mechpilot 5, Bordschütze 4)

Black Hawk S

Gefechtsgepanzelter Infanterie-Stern

Elementarstrahl Alpha, leichte Laser

Elementarstrahl Beta, leichte Laser

Elementarstrahl Gamma, Maschinengewehre

Elementarstrahl Delta, Maschinengewehre

Elementarstrahl Epsilon, Flammer

SIEGESBEDINGUNGEN

Da der angreifende Spieler jetzt mehr Einheiten zur Verfügung hat, muß er alle Gebäude im linken Spielplan zerstören, um einen Teilsieg zu erlangen. Ansonsten sind die Siegesbedingungen gleich geblieben.

SZENARIO 13: DIE RACHE DES DRACHEN

Hawkins: Captain, sind Sie da? Ich habe Radarkontakt mit vier ... nein, fünf feindlichen Mechs. Moment, da kommen noch mehr über die Kuppe. Captain, sind Sie –

Holden: Hier, Sergeant. Und es heißt Hauptmann, nicht Captain. Besuchen Sie bei Gelegenheit doch einmal die FedCom-Jungs. Sie sagen, Sie haben fünf Kontakte? Unser Sektor sollte sauber sein, over.

Hawkins: Ja, erzählen Sie das Ihrer Großmutter. Mittlerweile habe ich zehn Kontakte. Sie sind in Schußreichweite Ihrer LSR-Werfer in 20 Sekunden, Sir. Wie lauten Ihre Befehle?

Yeager: Oh Mann! Wo sind unsere Aufklärer? Warum haben sie uns nicht gewarnt. Jetzt sitzen wir ganz schön in der Scheiße.

Holden: Halten Sie den Schnabel, Yeager. Sie sollten wissen, daß dieser Kanal offen ist.

Fortunato: Moment mal!

Holden: Ahem, Talbot, dringen Sie mit Ihrem Assassin weiter vor und sehen Sie sich das Ganze mal genauer an.

Talbot: Yessir, bin unterwegs.

Holden: O.K., Leute. Wir erledigen das nach den Regeln. Lieutenant Reed, führen Sie Ihre Lanze in die Wälder in Richtung 0415 und warten Sie dort, bis die Schlangen näher kommen. Der Rest macht, daß er hochkommt.

Hawkins: Captain, sie kommen verdammt schnell. Ich glaube nicht, daß wir es rechtzeitig zum Kamm schaffen können, um noch etwas ausrichten zu können. Kelley, da ist einer in zwei Uhr. Nach links! Nach...

<atmosphärisches Rauschen, Signal nach 48 Sekunden>

Fortunato: Sir, sie haben Hawk erwischt. Womit zur Hölle schießen die auf uns? Ich habe keinen Ton, keinen Rauch und keine Explosion, aber der Awesome von Hawk ist geköpft.

Saunders: Ich hab's auch gesehen. Denken Sie, sie haben schon eine Gausskanone? Ich dachte, die Eierköpfe aus dem NAIW haben noch nicht heraus gefunden, wie das funktioniert! Wie können dann diese stinkenden Dracs eine haben?

Holden: Spart euch das für später auf, Jungs. Talbott, ziehen Sie mit Fortunato gleich. Talbott, hören Sie mich? Talbott?

Yeager: Sie ist tot, Sir. Wir müssen machen, daß wir unsere Ärsche hier rauskriegen.

Holden: Verdammt, was habe ich euch über eure Flucherei gesagt? Moment, ich empfangе etwas vom HQ. Wir haben Befehl, uns zu den Landungsschiffen zurückzuziehen.

Fortunato: Immer mit der Ruhe! Wie kommt es eigentlich, daß wir diese Schlangen immer aufhalten müssen, während jeder andere zu Mama rennt?

Holden: Genug, los in Bewegung! Ich will einen kämpferischen Rückzug. Wir schicken einige dieser Jungs zur Hölle, bevor wir abhauen.

Yeager: Yeah, so lob ich mir das.

<Ende der Übertragung>

–Erhaltener Bruchteil vom Kommunikationslogbuch, Sergeant Eileen Fortunato, 11. August 3039

SITUATION

West Cerant County, An Ting

Distrikt Galedon, Draconis-Kombinat

11. August 3039

Die erste Angriffswelle im Jahre 3039 ist ziemlich genau so verlaufen, wie Hanse Davion es geplant hatte. Die gut koordinierten Einsätze an mehreren Fronten gleichzeitig trafen auf wütende, aber geringe Gegenwehr. Planet um Planet fiel an das Vereinigte Commonwealth, und die Moral bei den Davion-Truppen war gut, bis zum Beginn der zweiten Welle, als eine Draconis-Elitekampftuppe einen Steiner-Kommandoposten auf Vega angriff. Der Verlust von derart vielen Kommandeuren war ein strategischer Alptraum und ein Schlag ins Gesicht für die Moral der Commonwealth-Truppen.

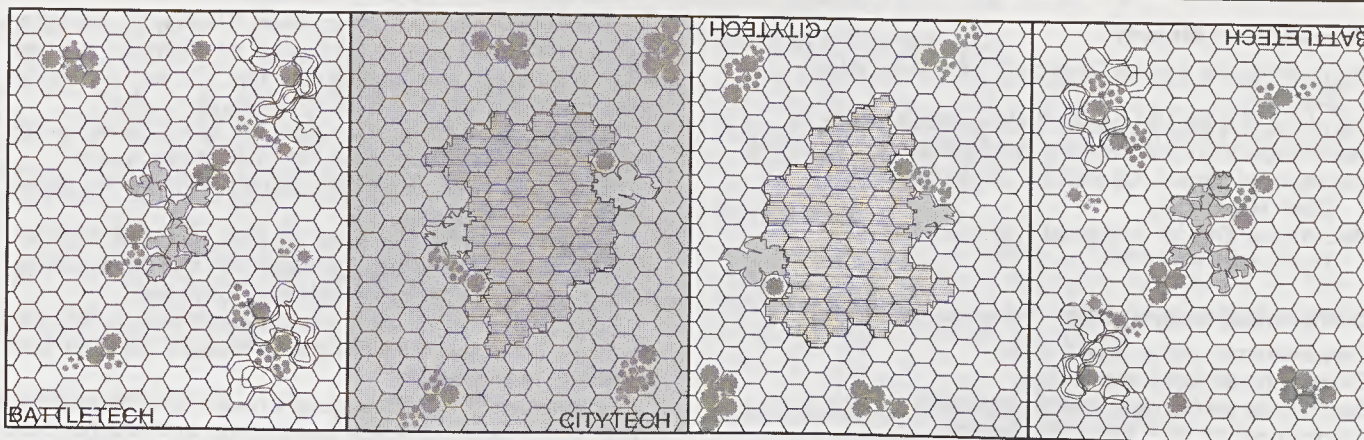
Teilweise bedingt durch den Vega-Angriff, ging ein Überfall auf An Ting, einer strategisch wichtigen Welt des Distrikts Galedon, nicht ganz glatt. Der Widerstand des Draconis-Kombinats war sporadisch, daher hatten die Davion Guards unter der Führung von Field Marshal Ardan Sortek es geschafft, einen Fuß auf diesen Planeten zu setzen. Wie auch immer, die Kombinatsträfte starteten eine heftige Gegenwehr, nur kurz nachdem die Guards einen defensiven Perimeter in der Stadt Cerant installiert hatten.

Die Elite-Ryukens des Kombinats entdeckten die Stellungen der Guards und konfrontierten sie mit ihnen bis dahin unbekannten BattleMechs. Manche der Kombinatstruppen waren mit High-Tech ausgestattet, Sternbündelwaffen, von denen die Davioner nur gerüchweise gehört hatten. Der Kampf war kurz und heftig. Fortschrittliche Technologie, vermischt mit Know-how, hat die Davion-Kräfte direkt in die Arme der Landungsschiffe des Feindes getrieben und weg von An Ting.

SPIELVORBEREITUNGEN

Obwohl dies ein **CityTech**-Szenario ist, benötigen Sie sowohl Spielkomponenten aus der **BattleTech**-Grundbox als auch aus der **CityTech**-Luxusausgabe. Legen Sie beide **BattleTech**- und **CityTech**-Spielpläne wie gezeigt aneinander. Die schattierte Karte markiert das Aufstellungsgebiet des Verteidigers. Norden ist oben. Stellen Sie nach den unten nachzulesenden Vorgaben Gebäude auf.

DIE RACHE DES DRACHEN



WESTLICHE CITYTECH-KARTE

Level 3 2-Hexfeld schwere Gebäude (H3, KF80) werden auf die Hexfelder 0707/0708 und 0810/0911 platziert.

Level 3 mittlere Gebäude (M3, KF40) werden auf die Hexfelder 0812, 1005, 1007, 1009 platziert.

ÖSTLICHE CITYTECH-KARTE

Level 2 mittlere Gebäude (M2, KF30) werden auf die Hexfelder 0606, 0809 platziert.

Level 4 2-Hexfeld mittlere Gebäude (M4, KF40) werden auf die Hexfelder 0806/0807, 0811/0812, 1005/1006, 1009/1010 platziert.

VERTEIDIGER

Der Verteidigung besteht aus zwei Lanzen der 1. Davion Guards.

Kommandolanze

- Hauptmann Xavier Holden (Mechpilot 3, Bordschütze 3)
CP-10-Z *Cyclops*
- Feldwebel Dieter Kelley (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
GHR-5H *Grasshopper*
- Feldwebel Greg Saunders (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
ENF-4R *Enforcer*
- Feldwebel Olga Talbott (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
ASN-21 *Assassin*

Sturmlanze

- Lieutenant Heather Reed (Mechpilot 3, Bordschütze 3)
AS7-D *Atlas*
- Sergeant Victor Hawkins (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
AWS-8Q *Awesome*
- Sergeant Eileen Fortunato (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
JM6-S *JägerMech*
- Sergeant Rick Yeager (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
HBK-4G *Hunchback*

Aufstellung

Die östliche Kartenseite ist die Heimatseite des Verteidigers. Der verteidigende Spieler stellt als Erster auf, in jedem Hexfeld der westlichen **CityTech** Karte. Alle Einheiten blicken in Richtung Nordwest oder Südwest.

ANGREIFER

Der Angreifer verfügt über eine Ryuken Kompanie.

Kommandolanze

- Tai-i Takashi Mitsugi (Mechpilot 3, Bordschütze 2)
VTR-9K *Victor*
- MechKrieger Franklin Garibaldi (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
ON1-M *Orion*
- MechKrieger Alice Drusus (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
DRG-1N *Dragon*
- MechKrieger Maurice Tanaka (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
PNT-9R *Panther*

Unterstützungslanze

- Chu-i Thomas Petersen (Mechpilot 3, Bordschütze 3)
CN9-D *Centurion*
- MechKrieger John Kotobi (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
QKD-4D *Quickdraw*
- MechKrieger Warren Littlefield (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
TBT-5N *Trebuchet*
- MechKrieger Phillip Harmon (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
WHT-1 *Whitworth*

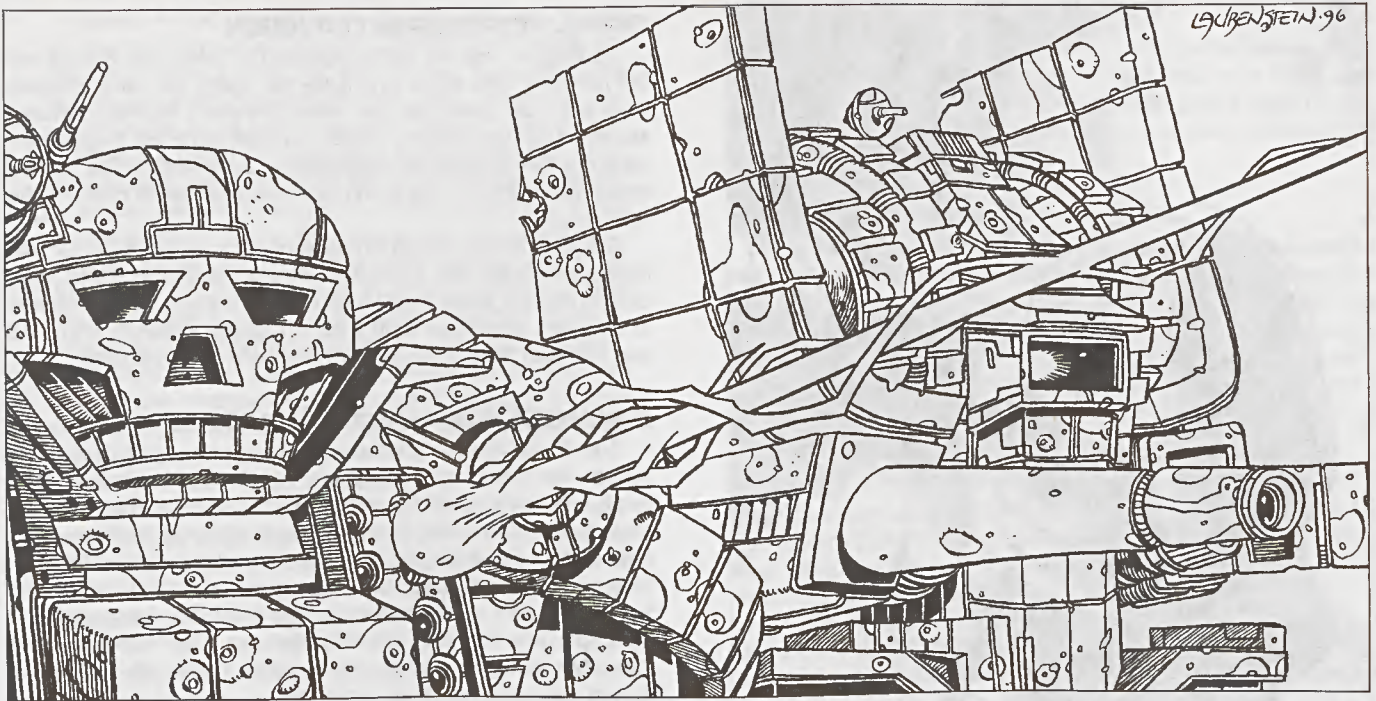
Erkundungslanze

- Chu-i Karl Wantabe (Mechpilot 4, Bordschütze 3)
JVN-10P *Javelin*
- MechKrieger Jinjiro Salinas (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
HER-2S *Hermes II*
- MechKrieger Randall Parkinson (Mechpilot 4, Bordschütze 4)
JR7-D *Jenner*
- MechKrieger Stanley Duncan (Mechpilot 5, Bordschütze 4)
JVN-10P *Javelin*

Aufstellung

Die westliche Kartenseite ist die Heimatseite des Angreifers. Die Erkundungslanze betritt die Karte von Westen her in der Bewegungsphase der ersten Runde. Die Unterstützungslanze betritt das Spielfeld in der Bewegungsphase von Runde 3. In der Bewegungsphase von Runde 5 betritt die Kommandolanze das Spielfeld.

DIE RACHE DES DRACHEN



SIEGESBEDINGUNGEN

Die Davion Guards müssen sich kämpfend zurückziehen. Das heißt; daß der Verteidiger so viele Einheiten wie eben möglich über die Ostseite der Karte in die Sicherheit der Landungsschiffe bringt. Das Szenario endet, wenn alle Mechs der einen oder der anderen Seite zerstört oder vertrieben sind.

Das Szenario muß mindestens drei Runden andauern, da vorher noch nicht alle angreifenden Mechs auf der Karte sind.

Am Ende des Szenarios verteilen Sie Siegespunkte mit Hilfe der Tabelle, die Sie unten finden, um die Art des Siegs herauszufinden.

Wenn alle angreifenden Mechs zerstört sind oder sich von der Karte zurückgezogen haben, dann zählen alle noch auf der Karte befindlichen Mechs, als hätten sie die Karte vorschriftsmäßig verlassen.

Die Seite mit den meisten Siegespunkten hat das Szenario gewonnen. Ist die Differenz zwischen beiden Seiten größer als 10, dann führt das zu einem eindeutigen Sieg, ist die Differenz kleiner als 10, ist das ein Teilsieg. Ein Gleichstand ist ein Patt.

Wie Sie aus der Tabelle ersehen können, ist es für den Verteidiger günstiger, sich kämpfend zurückzuziehen, anstatt einfach nur zu fliehen. Der Verteidiger sollte versuchen, so viele feindliche Mechs wie möglich zu zerstören, bevor er seinen Rückzug antritt.

SONDERREGELN

In diesem Szenario sollten die Spieler indirekten LSR-Beschuß zulassen. Die Regeln dazu finden Sie in der **CityTech**-Neuausgabe, S. 41.

Um die Schnelligkeit und Aggressivität zu veranschaulichen, mit der die Ryuken die Stadt überfallen, erhält der Angreifer einen +2-Initiativmodifikator, bis sich die erste verteidigende Einheit von der Karte zurückgezogen hat.

VARIATIONEN

Hätten die Davion Guards die Schnelligkeit der Kombinatstruppen nicht unterschätzt, dann wären sie auf den Angriff besser vorbereitet gewesen. Die folgenden Veränderungen geben Ihnen die Möglichkeit, das Szenario in diesem Sinne zu spielen.

Während der Aufstellung darf der Verteidiger jede Einheit seiner Kräfte auf die westliche **BattleTech**-Karte stellen, wenn er will. Die Einheiten dürfen ganz oder teilweise versteckt aufgestellt werden. Der Angreifer erhält keinen Initiativebonus.

Der Verteidiger erhält nur einen Siegespunkt für jeden zurückgezogenen Mech, aber er erhält +4 an Stelle von +3 Punkten für jeden angreifenden Mech, den er zerstört, bevor er sich zurückzieht.

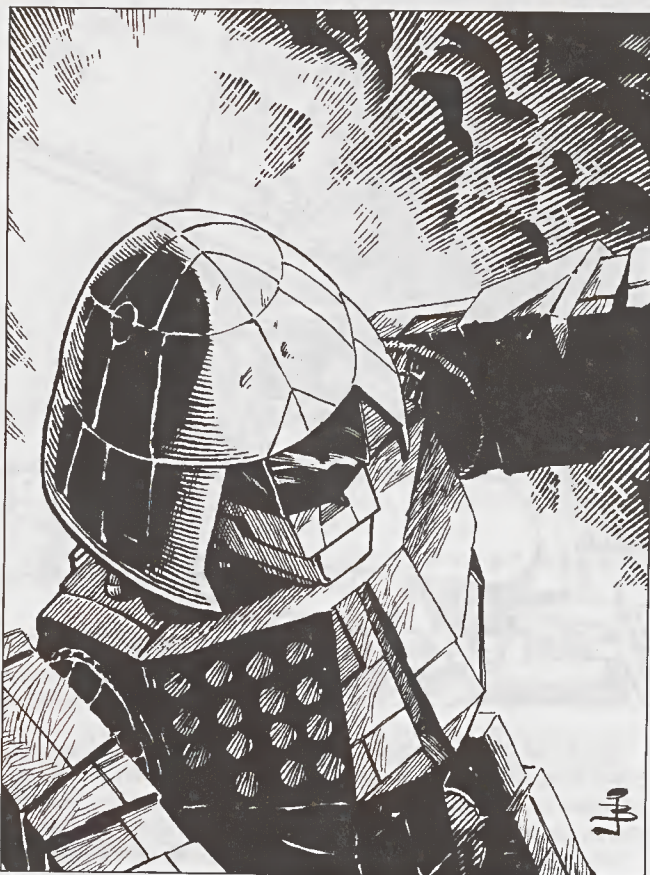
SIEGESTABELLE

Angreifer

Jeder zerstörte verteidigende Mech	+5 Punkte
Jeder von der Karte vertriebene verteidigende Mech	+2 Punkte
Jeder zerstörte angreifende Mech	-2 Punkte

Verteidiger

Jeder angreifende Mech, der zerstört wird, bevor sich eine verteidigende Einheit zurückzieht	+3 Punkte
Jeder angreifende Mech, der zerstört wird, nachdem der Rückzug begonnen hat	+1 Punkt
Jeder verteidigende zerstörte Mech	-2 Punkte
Jeder verteidigende über die östliche Seite in Sicherheit gebrachte Mech	+2 Punkte



SZENARIEN SELBER ENTWICKELN

Die folgenden Regeln helfen Ihnen, mit Hilfe eines Punktesystems und mit Würfeln ein echtes **BattleTech**-Szenario selbstständig zu entwickeln. Natürlich können Sie Szenarien auch frei entwickeln, ohne die Tabellen der folgenden Seiten zu benutzen. Die Spieler sollten zusammenarbeiten und ein Szenario entwerfen, das Spaß macht und das gut ausbalanciert ist. Alle Tabellen sind nur Vorschläge, Sie können sie natürlich dem Spielstil und den Bedürfnissen Ihrer Spieler anpassen.

ALLGEMEINE REGELN

Im Gegensatz zu den für jedes einzelne Szenario unterschiedlichen Sonderregeln gelten die hier aufgeführten Regeln für alle **BattleTech**-Szenarien, die nach diesem System erstellt werden.

ANZAHL DER SPIELER

Die Szenarien, die Sie mit Hilfe dieser Regel erstellen können, sind für zwei Spieler geplant. Wenn mehr als zwei Spieler mitspielen, teilen Sie einfach alle Teilnehmer in zwei gegnerische Teams auf.

Sie können im Spiel natürlich auch drei oder mehr Parteien gegeneinander antreten lassen, aber das wird dann kompliziert. Im allgemeinen können Sie diese Regeln natürlich dazu verwenden, Szenarien für mehrere Parteien zu entwickeln, aber die entsprechenden Anpassungen müssen die Spieler dann selber vornehmen.

SPIELVORBEREITUNGEN

Zu Beginn, würfeln beide Spieler mit 2W6. Der Spieler mit der höheren Zahl wählt eine Seite der Karte als seine Heimatseite aus – die Seite, über die seine Einheiten das Feld betreten werden. Die gegnerische Seite bekommt dann die gegenüberliegende Kartenseite als Heimatseite zugewiesen. Die Einheit eines Spielers kann das Feld nur sicher über seine Heimatseite verlassen.

Die Initiative der ersten Runde wird entsprechend den Grundregeln gewürfelt. Alle Einheiten stehen neben der Karte. Eine Einheit darf die Karte über jedes Hexfeld entlang der Heimatseite betreten, allerdings muß dies ein ganzes Hexfeld sein, und das Betreten dieses Hexfeldes zählt als eine Bewegung.

BEWEGUNG UND RÜCKZUG

Sobald die Spieler mit dem Spiel beginnen, gibt es an dem Aufbau der Karten nichts mehr zu rütteln. Es werden während des Spiels keine zusätzlichen Spielpläne angelegt. Wenn es nicht anders vereinbart wird, dann werden Mechs, die die Karte über eine andere Seite als die Heimatseite verlassen, zerstört. Einheiten, die die Karte über ihre Heimatseite verlassen, haben sich zurückgezogen – sie bleiben für den Rest des Szenarios aus dem Spiel und können nicht zurückkehren. Allerdings gelten die Einheiten, die sich zurückziehen, nicht als zerstört, wenn es darum geht, den Sieger zu ermitteln.

Einheiten können die Karte absichtlich verlassen oder unfreiwillig, durch einen Stoß, Rammen oder einen Todessprung.

Halbe Hexfelder entlang der Karte, selbst die nummerierten, zählen nicht zum Spielfeld dazu. Eine Einheit, die – aus welchen Gründen auch immer – ein solches Hexfeld betritt, hat damit das Spielfeld verlassen.

BEENDEN DES SPIELS

Normalerweise endet ein Szenario, wenn alle Einheiten eines Spielers zerstört worden sind oder sich von der Karte zurückgezogen haben. In diesem Fall hat der gegnerische Spieler das Spiel gewonnen. Abhängig vom Szenario kann es aber vorkommen, daß der Spieler andere oder zusätzliche Aufgaben erfüllen muß, um das Spiel zu gewinnen.

DEN SIEGER BESTIMMEN

In jedem Szenario siegt die Seite, die am Ende überlebt, oder die Seite, die spezielle Siegesbedingungen erfüllt. Die meisten Szenarien unterscheiden mehrere Siegestufen: eindeutiger Sieg, Sieg oder Teilsieg. Je nachdem, wie gut ein Spieler die gestellten Aufgaben gelöst hat, erlangt er eine der drei Siegestufen.

Eine alternative Methode zum Bestimmen des Siegers bietet das Punktesystem. Beide Spieler starten mit 0 Siegespunkten. Für jede zerstörte feindliche Einheit bekommen Sie das Doppelte ihres Punktwertes gutgeschrieben (inklusive der Punkte für den Piloten, wenn es einen gibt). Für jede Ihrer Einheiten, die zerstört wird, bekommen Sie die Punkte der Einheit (plus Pilot) von Ihrer Summe abgezogen. Am Ende des Szenarios gewinnt die Seite mit den meisten Punkten. Wenn die Differenz zwischen den Ergebnissen beider Spieler höher ist als die vom Sieger zum Erwerb seiner Einheiten eingesetzte Punktzahl, dann erlangt dieser einen eindeutigen Sieg. Andernfalls erringt er nur einen Teilsieg. Falls beide Spieler das Szenario mit der gleichen Anzahl Punkten beenden, endete das Spiel im Patt.

(S. **Punktesystem**, S. 58. Dort finden Sie Regeln zur Bestimmung der Werte von Mechs und anderen Einheiten. Die **Referenztabelle** auf S. 60 enthält bereits ausgerechnete Punktwerte für verschiedene Einheiten.)

SZENARIEN SELBER ENTWICKELN

Spieler A und Spieler B spielen ein Szenario, in dem die Kampfkräfte aus vier Mechs auf jeder Seite bestehen. Alle Mechs sind jeweils 250 Punkte wert, das ergibt eine Summe von 1000 Punkten pro Seite. Das Szenario endet, wenn Spieler A alle vier Mechs von Spieler B zerstört hat.

Spieler A erhält für jeden zerstörten feindlichen Mech das Doppelte seines Werts ($2 \times 250 = 500$ Punkte je Mech). Da er alle vier Mechs seines Gegners zerstört hat, erhält er $4 \times 500 = 2000$ Punkte. Sein Gegner hat aber im Gegenzug zwei seiner Mechs zerstört, daher muß Spieler A den Wert dieser Mechs von seiner Punktzahl abziehen. Zwei Mechs mit jeweils 250 Punkten, zusammen 500 Punkten, reduzieren das Ergebnis von Spieler A auf 1500 Punkte.

Die zwei Mechs, die Spieler B zerstört hat, bringen ihm 1000 Punkte ($2 \times 250 = 500$; $2 \times 500 = 1000$). Spieler B hat aber alle seine Einheiten verloren, was ihn $4 \times 250 = 1000$ Punkte kostet. Spieler B beendet das Spiel mit 0 Punkten.

Spieler A gewinnt das Szenario. Die Differenz zwischen den Ergebnissen der Spieler ist größer als die 1000 von jedem Spieler eingesetzten Punkte, daher ist der Sieg ein eindeutiger Sieg. Hätte Spieler B es geschafft drei Mechs von Spieler A zu zerstören, hätte Spieler A zwar immer noch gewonnen, aber nur einen Teilsieg.

Abhängig von der Art des Szenarios, das man spielt, verändern sich die Siegesbedingungen auf unterschiedlichste Art und Weise. Die Spieler können ihren Sieg ebenfalls erlangen, indem sie verschiedene Zielsetzungen des Szenarios erreichen (s. folgende Szenariotyp-Tabelle).

SZENARIOTYP-TABELLE

1W6	Szenariotyp
1	Direkter Kampf
2	Versteckspiel
3	Stellung halten
4	Rettung
5	Durchbruch
6	Die Jagd

ARTEN VON SZENARIEN

Ein Spieler hat die Möglichkeit, den Szenariotyp durch Würfeln mit 1W6 anhand der Szenariotyp-Tabelle zu bestimmen. Er kann andererseits einfach einen Typ auswählen.

Die hier aufgeführten Typen geben nur einen kleinen Teil der möglichen Szenarien wieder. Sie können Ihnen als Grundlage dienen, um eigene Szenarien zu entwickeln.

Genauere Beschreibungen und Siegesbedingungen für jeden Szenariotyp finden Sie in den nachfolgenden Abschnitten. Jeder Abschnitt beinhaltet eine Sonderregel, die in diesem Szenariotyp zum Einsatz kommt, sowie Anregungen zur Zusammenstellung der Kampfkräfte und Siegesbedingungen.

DIREKTER KAMPF

In einem direkten Kampf – dem verbreitetsten Szenariotyp – treffen zwei in etwa gleich starke Gegner aufeinander. Nur eine dieser Seiten wird überleben

Einheitenzusammenstellung

Beide Seiten sollten die gleiche Anzahl Einheiten haben. Wenn Sie das Punktesystem benutzen (S.58), sollte jede Seite eine äquivalente Anzahl an Punkten haben. Eine gute Anzahl Punkte in einem Lanze-gegen-Lanze Spiel liegt etwa bei 1000 bis 1500 Gesamtpunkten je Spieler.

Siegesbedingungen

Das Szenario endet, wenn die Einheiten einer Seite zerstört wurden oder sich aus der Schlacht zurückgezogen haben. Die am Ende überlebende Seite gewinnt das Szenario. Wenn Sie bei der Zusammenstellung der Kräfte das Punktesystem angewendet haben, wenden Sie die üblichen Regeln für Siegespunkte und Siegesstufen, wie im Abschnitt **Den Sieger bestimmen** beschrieben, an.

VERSTECKSPIEL

Dieses Szenario erfordert die Anwendungen der Regeln für „Versteckte Einheiten“ (S.41 **CityTech**-Luxusausgabe). Wenn Sie diese Regeln nicht zur Hand haben, dann wiederholen Sie Ihren Wurf, bis Sie ein anderes Szenario erwürfeln.

Im „Versteckspiel“-Szenario ist ein Spieler der Angreifer und der andere der Verteidiger. Die Verteidigung „ist es“ – ihre Einsatzkräfte verstecken sich, und der Angreifer muß sie finden und vernichten.

Benutzen Sie nur die Hälfte der Spielpläne (aufgerundet), wie in **Gelände** (S. 55) beschrieben. Vermeiden Sie wenn möglich den Gebrauch der Seenkarte. Städtische Spielpläne sind ideal, wenn Gebäude aufgebaut werden. Ansonsten benutzen Sie auch diese Spielpläne besser nicht, weil sie dem Verteidiger zu wenig Versteckmöglichkeiten bieten.

Nachdem der Angreifer seine Heimatseite gewählt hat, stellt der Verteidiger – den Regeln zum Einsatz von „Versteckten Einheiten“ folgend – seine Einheiten auf. Der Verteidiger darf seine Einheiten in jedes Hexfeld, außer in offenes oder asphaltiertes Gelände, stellen. Zusätzlich darf der Verteidiger Minenfelder einrichten (s. S. 42, **CityTech**-Luxusausgabe). Für jeden BattleMech seiner Einsatzkräfte, darf der Verteidiger auf einem Hexfeld ein konventionelles Minenfeld errichten. Besteht die Truppe des Verteidigers zum Beispiel aus einer Lanze von vier Mechs, dann darf er vier Hexfelder verminen.

Einheitenzusammenstellung

Nehmen Sie doppelt so viele angreifende wie verteidigende Einheiten. Wenn der Verteidiger z. B. eine Lanze einsetzt, dann darf der Angreifer zwei Lanzen führen. Den Spielern steht es völlig frei, welche Kräfte sie wählen, der Angreifer muß nur doppelt so viele Einheiten haben wie der Verteidiger.

Wenn Sie das Punktesystem einsetzt, dann muß die Punktzahl des Angreifers doppelt so hoch sein wie die des Verteidigers.

Siegesbedingungen

Das Szenario endet, wenn alle Einheiten eines Spielers zerstört wurden oder sich von der Karte zurückgezogen haben. Der Spieler, der das Feld kontrolliert oder einfach nur überlebt hat, ist Sieger.

Bei Verwendung des Punktesystems gelten die Standardregeln für Siegesbedingungen.

SZENARIEN SELBER ENTWICKELN

STELLUNG HALTEN

In einem „Stellung halten“-Szenario hat der Verteidiger die Aufgabe, sich gegen eine größere Anzahl Angreifer zu verteidigen. Es ist der Verteidigung dabei nicht erlaubt, das Feld zu verlassen.

Einheitenzusammenstellung

Die angreifenden Kräfte sind zahlenmäßig doppelt so stark, wie die des Verteidigers. Wenn der Verteidiger zum Beispiel eine einzelne Lanze kontrolliert, dann führt der Angreifer zwei Lanzen ins Feld. Auch hier dürfen die Spieler alles einsetzen, was sie wollen, hauptsächlich, der Angreifer ist der Verteidigung zahlenmäßig im Verhältnis 2:1 überlegen. Das Erfahrungslevel der verteidigenden Kräfte ist um 1 besser als das der Angreifer. Das heißt, wenn der Angreifer eine reguläre Truppe ins Feld führt, dann setzt der Verteidiger Veteranen ein.

Wenn Sie das Punktesystem verwenden, dann ist die Anzahl der Punkte des Verteidigers genau so hoch wie die des Angreifers, obwohl der Verteidiger nur halb so viele Einheiten einsetzt.

Siegesbedingungen

Das Szenario endet, wenn alle Einheiten eines Spielers zerstört wurden oder sich von der Karte zurückgezogen haben.

Wenn der Verteidiger eine Anzahl gegnerischer Mechs vernichtet, die der Anzahl seiner Mechs zu Beginn des Szenarios entspricht oder höher ist, gewinnt der Verteidiger. Zum Beispiel: Der Verteidiger beginnt mit einer Lanze (4 Mechs), dann siegt er, wenn er vier oder mehr gegnerische Mechs zerstört. In allen anderen Fällen gewinnt derjenige, der überlebt oder die Kontrolle über die Karte hat.

Bei Anwendung des Punktesystems gelten die Standardregeln.

RETTUNG

In einem Rettungsszenario muß der Angreifer versuchen ein Zielobjekt, z. B. eine geheime Waffe, einen geheimen Computercode oder eine Zielperson, z.B. einen bedeutenden Diplomaten, aus feindlichem Gebiet zu retten.

Nachdem die Spieler gewürfelt und dann ihre Heimatseiten bestimmt haben, bestimmt der Angreifer heimlich ein Zielhexfeld für die Rettung. Das Zielhexfeld muß innerhalb von vier Hexfeldern entlang der Heimatseite des Verteidigers liegen und muß mindestens vier Hexfelder von jeder anderen Kartenseite entfernt sein. Der Angreifer notiert sich die Nummer des Hexfeldes und gibt sie jemand anderem zur sicheren Aufbewahrung (das kann auch der andere Spieler sein, der den Zettel natürlich nicht lesen darf).

In jeder beliebigen Endphase kann der Angreifer dem Verteidiger das Zielhexfeld offenbaren. Jede angreifende Einheit kann das Zielobjekt/die Zielperson aufnehmen, indem sie sich in einer Endphase im selben Hexfeld aufhält. Die Einheit, die das Objekt aufnimmt, darf es an jede befreundete Einheit weiterreichen, die sich im selben oder angrenzenden Hexfeld aufhält.

Wenn die Einheit, die das Objekt bei sich hat, zerstört wird, platzieren Sie den Zettel in das Hexfeld, in dem die Einheit zerstört wurde. Jede angreifende Einheit kann das Ziel dann in diesem Hexfeld abholen, wenn sie sich in der Endphase einer Runde im selben Hexfeld aufhält.

Einheitenzusammenstellung

Beide Seiten starten mit einer gleichen Anzahl Einheiten. Beim Gebrauch des Punktesystems erhält jede Seite gleich viele Punkte.

Siegesbedingungen

Wenn der Angreifer es schafft, das Zielobjekt über seine Heimatseite von der Karte zu schaffen, gewinnt er das Szenario. Ansonsten gewinnt der Verteidiger.

Beim Gebrauch des Punktesystems wird ein Sieg folgendermaßen bestimmt: Der Verteidiger erhält die Punkte ganz normal. Der Angreifer bekommt allerdings die Punkte jedes zerstörten Mechs nur einmal (statt doppelt, wie sonst) gutgeschrieben. Der Angreifer verliert Punkte wie immer, wenn der Verteidiger seine Einheiten zerstört. Schafft der Angreifer es, seinen Auftrag zu erfüllen, dann bekommt er einen Punktebonus, der seiner Anzahl Punkte am Anfang des Szenarios entspricht.

DURCHBRUCH

In einem „Durchbruch“-Szenario sind die angreifenden Kräfte hinter den feindlichen Linien eingeschlossen. Um in Sicherheit zu gelangen, muß der Angreifer die feindlichen Linien durchbrechen.

In diesem Szenario benutzen Sie mehr Spielpläne als bisher. Als Faustregel gilt: benutzen Sie für jeweils vier Einheiten einen Spielplan mehr, als den standardmäßigen Spielplan (s. **Gelände**, S. 55). Wenn z. B. acht Mechs im Spiel sind, benutzen Sie drei statt der üblichen zwei Spielpläne. Wenn Sie nicht genug Spielpläne haben, benutzen Sie die, die Sie haben, und legen Sie sie in einer Reihe mit den schmalen Seiten aneinander.

Als nächstes werfen beide Spieler 2W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis darf sich aussuchen, ob er den Angreifer oder den Verteidiger spielen möchte. Der Angreifer darf sich dann eine der schmalen Seiten aussuchen und seine Einheiten von dort aus ins Feld führen. Die Heimatseite des Angreifers ist die gegenüberliegende. (Das Ziel des Angreifers ist es, seine Einheiten über diese Seite von der Karte zu führen.)

Der Verteidiger kann seine Einheiten in jedes Hexfeld der Karte setzen. Außerdem darf er die Hälfte seiner Truppe versteckt aufstellen. (S. 41, **CityTech-Luxusausgabe**). Falls Sie diese Regeln nicht zur Hand haben, ignorieren Sie diesen Schritt.

Einheitenzusammenstellung

Beide Seiten verfügen über eine gleich große Anzahl Einheiten. Falls Sie das Punktesystem anwenden, erhält jede Seite die gleiche Anzahl Punkte.

Siegesbedingungen

Das Szenario endet, wenn alle verteidigenden Einheiten zerstört wurden oder sich von der Karte zurückgezogen haben oder wenn alle angreifenden Einheiten sich zurückgezogen haben, zerstört oder lahm sind. In diesem Szenario sind Einheiten dann gelähmt, wenn ihnen ein oder zwei Beine fehlen oder ihr Gyro zerstört wurde. Angreifende Einheiten dürfen die Karte nur über ihre Heimatseite absichtlich verlassen, eine Einheit, die die Karte über eine andere Seite verläßt, gilt als zerstört.

Wenn alle angreifenden Einheiten überlebt haben und die Karte über ihre Heimatseite verlassen haben, erlangt der Angreifer einen eindeutigen Sieg. Wenn alle angreifenden Kräfte zerstört oder gelähmt sind oder keiner von ihnen die Heimatseite erreicht hat, gewinnt der Verteidiger einen eindeutigen Sieg.

Wenn nichts davon zutrifft, dann bestimmen Sie den Sieger anhand der **Durchbruch-Siegespunktetabelle**. Der Spieler mit den meisten Punkten erlangt einen Teilsieg. Wenn beide Spieler die gleiche Anzahl Punkte haben, endet das Szenario im Patt.

SZENARIEN SELBER ENTWICKELN

DURCHBRUCH-SIEGESPUNKTE

Angreifer

- 2 Punkte für jede angreifende Einheit, die sicher über die Heimatseite entkommen konnte.
- 1 Punkt für jede zerstörte feindliche Einheit.

Verteidiger

- 3 Punkte für jeden ausgeschalteten oder zerstörten Feind.
- 2 Punkte für jede Einheit, die zum Rückzug gezwungen wurde.

Wenn Spieler das Punktesystem benutzen, um Einheiten zu kaufen, dann werden die Siegespunkte anders bewertet. Der Verteidiger erhält seine Punkte wie immer, aber mit der Einschränkung, daß er für Einheiten, die zerstört sind, weil sie die Karte verlassen haben, nur halb so viele Punkte erhält. Der Angreifer erhält nur die einfache Anzahl Punkte für zerstörte gegnerische Mechs (statt doppelter). Er erhält für jede seiner Einheiten, die die Karte über seine Heimatseite verlassen hat, den einfachen Punktwert. Der Angreifer verliert Punkte durch vom Gegner zerstörte Mechs wie immer. Die Siegesstufe wird wie üblich bestimmt, wenn die Endergebnisse beider Seiten festliegen.

DIE JAGD

In diesem Szenario muß die Truppe des Verteidigers ihr Landungsschiff erreichen, bevor eine größere Truppe der Verteidigung sie erreichen kann. "Die Jagd" hat prinzipiell die gleichen Regeln wie "Durchbruch", mit ein paar Ausnahmen.

Der Verteidiger darf seine Kräfte nicht aufstellen, bevor die Bewegungsphase der 2. Runde eingeläutet wurde. In der 1. Runde darf der Angreifer sich unbehelligt und den Standardregeln entsprechend über das Feld bewegen. Die Einheiten des Verteidigers betreten die Karte in der Bewegungsphase der 2. Runde von der gleichen Seite wie die des Angreifers.

Einheitenzusammenstellung

Die Kräfte der Verteidigung sind doppelt so hoch wie die des Angreifers. Falls dieser zum Beispiel eine einzelne Lanze einsetzt, dann spielt der Verteidiger mit zwei Lanzen. Bei Verwendung des Punktesystems hat die Verteidigung doppelt so viele Punkte wie der Angreifer.

GELÄNDE

Ein sehr wichtiger Teil in jedem Szenario ist das Gelände, in dem der Kampf stattfinden wird. Das Terrain ist durch Verwendung der Spielpläne festgelegt. Welche Spielpläne man für welches Szenario aussucht, beschreiben die nachfolgenden Regeln.

ANZAHL DER SPIELPLÄNE

Bevor Sie sich überlegen, welche Spielpläne Sie einsetzen wollen, müssen Sie sich erst darüber im klaren sein, wie viele Sie einsetzen wollen. Im allgemeinen sollte ein **BattleTech**-Spielplan für jeweils vier Mechs oder andere Einheiten verwendet werden. Das heißt, ein Szenario, in dem die Lanze eines Angreifers gegen die Lanze eines Verteidigers antritt (ergibt zusammen acht Mechs), erfordert den Einsatz von zwei Spielplänen. Für ein Szenario, in dem zwei Kompanien gegeneinander antreten (24 Mechs), sollten demnach sechs Spielpläne verwendet werden. Andere Spielpläne/Einheiten-Verhältnisse sind in den jeweiligen Szenariotypbeschreibungen näher erläutert.

WAHL UND AUFBAU VON SPIELPLÄNEN

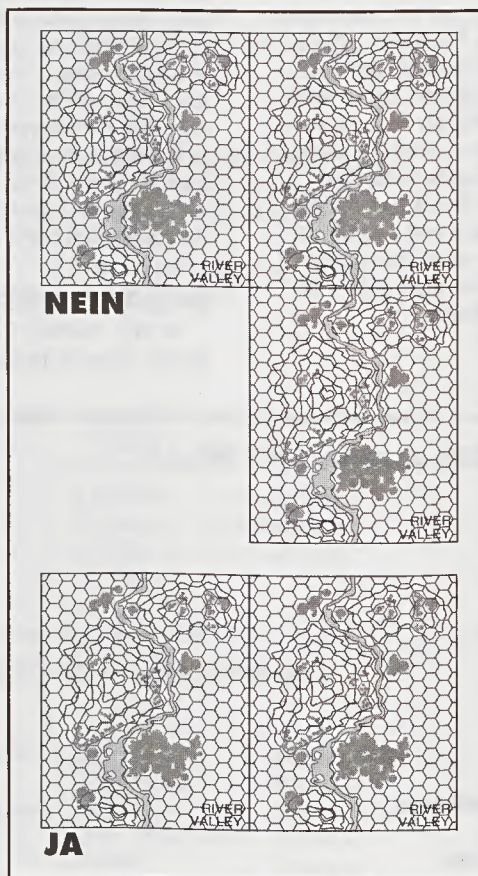
Dieser Schritt hängt natürlich von der Anzahl der Spielpläne ab, die ein Spieler zur Verfügung hat. Die **BattleTech**-Grundbox enthält zwei Kopien der **BattleTech**-Basis-karte. Spielen Sie nur mit dieser Box, müssen Sie entweder nur einen oder beide Spielpläne einsetzen. Wenn Sie **CityTech**-Spielpläne oder andere **BattleTech**-Karten zur Verfügung haben, können Sie unter all denen auswählen.

Verfügen Sie über eine große Anzahl verschiedener Spielpläne, können Sie so verfahren, daß jeder Spieler aus dem Angebot einen oder mehrere Spielpläne aussucht, wobei derjenige anfängt, der auch als erster seine Heimatseite bestimmen darf.

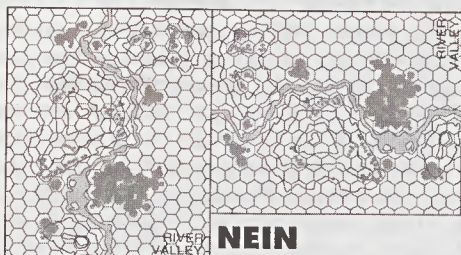
Sie können natürlich auch alle Spielpläne auf einen Stapel legen, mischen und dann 2W6 würfeln. Anschließend zählen Sie die Pläne von oben der Reihe nach durch, bis Sie an die Zahl gelangen, die Sie gewürfelt haben. Das ist Ihr erster Spielplan, so können Sie dann auch alle weiteren Spielpläne ermitteln. Haben Sie den Stapel durchgezählt, fangen Sie einfach oben wieder an.

Als nächster Schritt folgt das Auslegen der Karten. Alle Spieler würfeln mit 1W6, und der, der das höchste Ergebnis hat, darf den ersten Spielplan auslegen. Alle anderen schließen sich dann an.

Die Spielpläne müssen entweder mit den langen Seiten aneinandergelegt werden oder mit den kurzen. Zusätzlich müssen die Spielpläne ein einzelnes, ununterbrochenes rechteckiges oder quadratisches Spielfeld ergeben. Anhand dieser Vorgaben und denen aus den Szenariotypbeschreibungen können die Spieler die Spielpläne passend aneinanderlegen. Wenn in einem Szenario das Aufstellen von Gebäuden verlangt wird, legen Sie zuerst alle Spielpläne vollständig aus (s. **Gebäude**, S. 56).



SZENARIEN SELBER ENTWICKELN



GEBÄUDE

Durch die Einführung zusätzlicher Regeln für Asphalt, Straßen und Gebäude in **CityTech** können Sie Kämpfe in den Schluchten des städtischen Dschungels austragen. Verfahren Sie bei den Überlegungen, wie viele und welche Gebäude Sie aufstellen, genau wie bei der Auswahl der Spielpläne.

Nehmen Sie alle verfügbaren Gebäude, füllen Sie sie in einen Becher oder Karton, ziehen sie abwechselnd und platzieren sie die Gebäude auf beliebige Hexfelder. Als Richtwert gilt: Auf jedem **CityTech**-Spielplan sollten sich 2W6 Gebäude befinden. Für dicht besiedelte Gebiete können Sie 3W6 oder sogar 4W6 Gebäude aufstellen. Auf Spielplänen ohne Straßen oder asphaltierten Hexfeldern befinden sich normalerweise keine Gebäude, Sie können aber, wenn Sie wollen, 1W6 Gebäude aufstellen.

Falls ein Spieler die Spielpläne ausgewählt und zusammengelegt hat, dann sollte der andere die Gebäude und ihre Standorte auswählen. In Rettungs-, Versteckspiel- oder Durchbruch-Szenarien sollte der Verteidiger die Gebäude auswählen, immerhin findet die Schlacht in seiner Heimat statt.

EINHEITEN ERSCHAFEN

Nachdem der Szenariotyp und die Karte ausgewählt wurden, wählen die Spieler jetzt die Einheiten, die an dem Szenario teilnehmen. Die Spieler können ihre Truppen per Zufall, sprich: Würfelwurf bestimmen oder anhand des Punktesystems. Werden Würfel benutzt, bestimmen die Spieler zuerst die Art der Truppen, dann, welche Mechs eingesetzt werden, und zum Schluß die Erfahrungsstufe ihrer Einheiten. Auf diese Art entstehen nicht immer passende Truppen. Die Spieler können dieser Zufälligkeit entgegenwirken, indem sie bestimmte Gewichtsklassen, Ausstattungsgrenzen und Erfahrungsstufen für beide Seiten festlegen. Das Punktesystem (s. **Punktesystem**, Seite 58) verhilft einem zwar zu einem größeren Kräftegleichgewicht, ist aber nicht perfekt. Um ihr Spiel fair und unterhaltend zu gestalten, müssen die Spieler ihr eigenes Urteilsvermögen einsetzen, wenn sie das Punktesystem benutzen.

WÜRFELVERFAHREN

In den meisten Szenarien sind die Kräfte auf beiden Seiten gleich. Jede Seite kann z. B. aus einer schweren Veteranenlanze oder einer leichten Elitelanze und

zwei mittelschweren regulären Lanzen bestehen. Wenn die Spieler sich einig sind, können sie ihre Kräfte im Zufallsverfahren nach den folgenden Tabellen zusammensetzen. Prinzipiell sind Kräfte, die auf diese Weise kreiert wurden, ähnlich, allerdings nur dann, wenn beide Seiten entweder Innere Sphäre oder Clan spielen. Falls ein Spieler Clan-Einheiten benutzt und sein Gegner Einheiten der Inneren Sphäre, kann das Zufallsergebnis sehr unterschiedlich ausfallen, da ClanMechs und MechKrieger ihren Gegenspielern aus der Inneren Sphäre erheblich überlegen sind. Dieses Problem kann man in den Griff bekommen, indem man Kräfte der Inneren Sphäre und Kräfte der Clans im Verhältnis 2:1 gegeneinander antreten läßt. Die Clan-Spieler sollten dann nur die Hälfte von den Mechs einsetzen, die das Szenario verlangt. Die folgenden Tabellen gehen davon aus, daß die Kräfte nur aus BattleMechs bestehen, aber sie können auch leicht an Infanterie, Panzer und andere Einheiten angepaßt werden.

GEWICHTSKLASSEN-ZUFALLSTABELLE

Lanzen- oder Sterntyp

2W6 Ergebnis	Gewichtsklasse
2-6	Leicht
7-8	Mittelschwer
9-10	Schwer
11-12	Überschwer

Kompanietyp

1W6 Ergebnis	Lanzen-Gewichtsklassen
1	3 Leichte
2	2 Leichte, 1 Schwere
3	1 Leichte, 1 Mittelschwere, 1 Schwere
4	1 Leichte, 1 Schwere, 1 Überschwere
5	1 Mittelschwere, 1 Schwere, 1 Überschwere
6	2 Schwere, 1 Überschwere

Binärstern-/Trinärsterntypen

1W6 Ergebnis	Stern-Gewichtsklassen (Binär-)	Stern-Gewichtsklasse- (Trinär-)
1	2 Leichte	3 Leichte
2	1 Leichter, 1 Mittelschwerer	2 Leichte, 1 Schwerer
3	2 Mittelschwere	1 Leichter, 1 Mittelschwerer, 1 Schwerer
4	1 Mittelschwerer, 2 Schwere	1 Leichter, 1 Schwerer, 1 Überschwere
5	2 Schwere	1 Mittelschwerer, 1 Schwerer, 1 Überschwere
6	1 Schwerer, 1 Überschwere	2 Schwere, 1 Überschwere

SZENARIEN SELBER ENTWICKELN

ZUSAMMENSETZUNGEN LANZE/STERN

Leichte Lanze/Stern

1W6	Mech-Gewichtsklassen (Lanze)	Mech-Gewichtsklassen (Stern)
1	4 Leichte	5 Leichte
2-3	3 Leichte, 1 Mittelschwerer	4 Leichte, 1 Mittelschwerer
4-5	2 Leichte, 2 Mittelschwere	3 Leichte, 2 Mittelschwere
6	2 Leichte, 1 Mittelschwerer, 1 Schwerer	2 Leichte, 2 Mittelschwere, 1 Schwerer

Mittelschwere Lanze/Stern

1W6	Mech-Gewichtsklassen (Lanze)	Mech-Gewichtsklassen (Stern)
1	1 Leichter, 3 Mittelschwere	1 Leichter, 4 Mittelschwere
2-3	1 Leichter, 2 Mittelschwere, 1 Schwerer	5 Mittelschwere
4-5	4 Mittelschwere	4 Mittelschwere, 1 Schwerer
6	3 Mittelschwere, 1 Schwerer	3 Mittelschwere, 2 Schwere

Schwere Lanze/Stern

1W6	Mech-Gewichtsklassen (Lanze)	Mech-Gewichtsklassen (Stern)
1	2 Mittelschwere, 2 Schwere	2 Mittelschwere, 3 Schwere
2-3	1 Mittelschwerer, 3 Schwere	1 Mittelschwerer, 4 Schwere
4-5	4 Schwere	5 Schwere
6	1 Mittelschwerer, 2 Schwere, 1 Überschwerner	1 Mittelschwerer, 3 Schwere, 1 Überschwerner

Überschwere Lanze/Stern

1W6	Mech-Gewichtsklassen (Lanze)	Mech-Gewichtsklassen (Stern)
1	1 Mittelschwerer, 1 Schwerer, 2 Überschwerner	1 Mittelschwerer, 2 Schwere, 2 Überschwerner
2-3	3 Schwere, 1 Überschwerner	4 Schwere, 1 Überschwerner
4-5	2 Schwere, 2 Überschwerner	3 Schwere, 2 Überschwerner
6	1 Schwerer, 3 Überschwerner	2 Schwere, 3 Überschwerner

ZUFALLSTABELLE MECH-ZUORDNUNG

2W6 Ergebnis	Leicht	Mittelschwer	Schwer	Überschwer
2	Panther	Clint	JägerMech	Banshee
3	Panther	Clint/Centurion	JägerMech	Banshee
4	Panther	Whitworth	JägerMech/Orion	Cyclops
5	Panther/Javelin	Trebuchet	Dragon	Cyclops
6	Commando	Vindicator	Dragon	Awesome
7	Commando	Enforcer	Catapult	Awesome
8	Jenner	Hunchback	Catapult	Zeus
9	Jenner	Dervish	Quickdraw	Zeus
10	Spider	Cicada	Quickdraw	Atlas/Victor
11	Spider	Hermes II	Grasshopper	Atlas
12	Spider	Assassin	Grasshopper	Atlas

Zusammenstellung der Kräfte

Beginnen Sie die Zusammenstellung Ihrer Kräfte damit, indem Sie ihren Umfang bestimmen. Oftmals setzen schon Bedingungen eines Szenarios einen bestimmten Umfang voraus. Vielleicht möchten Sie aber länger spielen. Große Gefechte dauern natürlich länger als kleine. In den meisten Kämpfen treten zwei 4-Mechlanzen gegeneinander an, aber eigentlich steht Ihnen alles frei.

Nachdem Sie den Umfang bestimmt haben, bestimmen Sie die Gewichtsklasse. Für Lanzen oder Sterne würfeln Sie 2W6 und vergleichen Ihr Ergebnis mit der Tabelle auf Seite 56. Größere Kräfte wie Kompanien, Binärsterne oder Trinärsterne erfordern einen W6-Wurf, dessen Ergebnis Sie mit dem entsprechenden Abschnitt der Gewichtsklassen-Zufallstabelle vergleichen. Wenn eine kompaniegroße Kraft aus mehr als drei Lanzen besteht, bestimmen Sie die Gewichtsklasse der zusätzlichen Lanzen anhand des entsprechenden Abschnitts.

Wenn die Gewichtsklassen der Lanzen oder Sterne jeder Seite festliegen, wird als nächstes die Gewichtsklasse der BattleMechs bestimmt.

Mechs

Nachdem die Gewichtsklassen der BattleMechs jeder Seite bestimmt worden sind, werden die einzelnen Mechs anhand der Tabelle erarbeitet (wenn Sie **BattleTech** oder **BattleTech** kombiniert mit **CityTech** spielen).

Um die Tabelle zu benutzen, würfeln Sie mit 2W6 und bestimmen Sie die Mechs mit Hilfe des Würfelergebnisses und der Gewichtsklasse. Falls Sie **BattleTech** zusammen mit **CityTech** spielen, benutzen Sie die Mechnamen rechts neben dem Schrägstrich (/).

Anhand der Mech-Zuordnungstabelle kann man die Zusammensetzung grundsätzlich jeder Truppe bestimmen. In der **CityTech**-Neuausgabe finden Sie keine Bestimmungstabelle, hier gibt es nur Mechs der Inneren Sphäre oder der Clans in Gewichtsklassen, daher geschieht die Vergabe automatisch. Der Clan Spieler darf sich aussuchen, in welcher Version sein OmniMech auftritt, entweder als Prime Mech, wie in **CityTech**, oder in der S-Konfiguration, wie sie in diesem Buch erklärt wird (s. **CityTech**-Kräfte, Seite 38). Wenn der Gegen-

ner zustimmt, darf sich der Clan-Spieler eine eigene Version, basierend auf den **CityTech**-Regeln von Seite 45, zusammenstellen. In **CityTech** gibt es die folgenden Mechs:

SZENARIEN SELBER ENTWICKELN

Gewichtsklasse	Innere Sphäre	Clan
Leicht	Javelin	Uller
Mittelschwer	Centurion	Black Hawk
Schwer	Orion	Mad Cat
Überschwer	Victor	Daishi

Erfahrungsstufen und Fertigkeiten

Nachdem die Mechs bestimmt wurden, geht es jetzt daran, die Erfahrungsstufen und die Mechpiloten- und Bordschützenwerte der MechKrieger zu bestimmen. Wenn die Spieler sich einigen können, dann können sie einfach eine Erfahrungsstufe bestimmen und alle Piloten mit den gleichen Anfangswerten der Fertigkeiten (Mechpilot 5, Bordschütze 4) beginnen lassen. Alternativ können die Spieler aber auch anhand von Würfeln und Tabellen diese Bestimmungen vornehmen.

BattleTech-MechKrieger haben eine von vier Erfahrungsstufen erreicht: Unerfahren, Normal, Veteran und Elite. Die Spieler können auf Nummer Sicher gehen, indem sie beiden Kräften die gleichen Erfahrungsstufen zuteilen; um eine Erfahrungsstufe zu bestimmen, würfeln Sie mit 2W6 und vergleichen das Ergebnis mit der Tabelle. Um die Fähigkeiten zufällig zu bestimmen, muß jeder Spieler einen W6 für jeden MechKrieger seiner Truppe würfeln und das Ergebnis mit der Tabelle vergleichen. (Für Clan-MechKrieger erhöht sich das Ergebnis bei Verwendung der Regeln der Verpflichtung um +2, Siehe **Clanehre**, S. 40.) Der erste Wurf bestimmt die Mechpilotenfertigkeit, der zweite den Bordschützenwert.

ERFAHRUNGSSSTUFEN- ZUFALLSTABELLE

2W6 Ergebnis	Erfahrungsstufe
2-5	Unerfahren
6-9	Normal
10-11	Veteran
12	Elite

Der letzte Schliff

Die Spieler können ihre Truppen aufmotzen, indem sie Mechs zwischen den Lanzen hin und her schieben, wenn sie alle Mechs und MechKrieger bestimmt haben. Damit müssen alle Spieler einverstanden sein. Allerdings dürfen MechKrieger nicht aus "ihren" Mechs entfernt werden. Dieser Kniff ermöglicht es Ihnen, Mechs so zu gruppieren, daß Sie Mechs mit ähnlicher Bewegungsrate in einer Lanze haben.

In manchen Fällen wollen Spieler in ihrer Lanze, Kompanie oder in ihrem Regiment oder Bataillon Kommandeure bestimmen. Die MechKrieger mit den besten Fähigkeiten und/oder den besten BattleMechs werden normalerweise Kommandeure, aber die Spieler dürfen nach jedem x-beliebigen Kriterium auswählen. Ausgewählte Kommandeure sollte der Spieler auf dem Datenblatt der Truppe als solche kennzeichnen.

ZUFALLSTABELLE FERTIGKEITEN (ERWEITERT)

1W6 (Unerfahren)	1W6 (Normal)	1W6 (Veteran)	1W6 (Elite)	Mech pilot	Bord schütze
1	—	—	—	7	6
2-3	—	—	—	6	5
4-5	1-2	—	—	6	4
6-7	3-4	1-2	—	5	4
8	5-6	3-4	1-2	4	3
—	7-8	5-6	3-4	3	2
—	—	7-8	5-6	2	1
—	—	—	7-8	1	0

PUNKTESYSTEM

Um möglichst ausbalancierte Kräfte zu haben, ziehen manche Spieler dem Würfelsystem das Punktesystem vor. Wenn nach diesem System beide Seiten in einer Schlacht gleichwertig sind und eine gleiche Anzahl Punkte haben, dann sollten sie auch gleich hohe Gewinnchancen haben. Vergessen Sie aber nicht, daß dabei solche Faktoren wie Spielerfertigkeiten, Gelände und so weiter nicht mit einbezogen werden können.

Jeder BattleMech und jedes Fahrzeug besitzt eine Anzahl Punkte, basierend auf seiner Tonnage, multipliziert mit einem Faktor, der von dem Typ der Einheit und der verwendeten Technologie – Innere Sphäre oder Clan – abhängig ist. Die unterschiedlichen Technologien sind weiter unten genau aufgeführt, ebenso der verwendete Faktor zur Bestimmung der Punktezahl.

Innere Sphäre 3025

Dieser Stand der Technologie bezieht sich auf die Ära der Nachfolgekriege und auf die unterversorgten Armeen der Gegenwart. Einheiten, die vor 3025 gebaut wurden, werden so behandelt, als ob sie von 3025 wären. Daher dürfen nur Waffen und Ausrüstung benutzt werden, die im Grundregelwerk der **BattleTech**-Grundbox beschrieben werden. Die Spieler können diese Einheiten einsetzen, wenn sie das Basisspiel spielen, bei Turnieren unter Verwendung der Stufe-1-BattleTech-Regeln.

BattleMechs:	Tonnage x 5
Konventionelle Fahrzeuge:	Tonnage x 3
Infanterie:	50 Punkte/Zug

Innere Sphäre 3050, 3055, 3058

3050 ist normalerweise das Jahr, auf das sich dieser Stand der Technologie bezieht. Sie vereint die "LosTech" der Sternbundära und das erhaltene Wissen aus den Jahren davor. Einheiten, die in die Kategorie "Innere Sphäre 3050, 3055, 3058" fallen, benutzen die Waffen und Ausrüstung aus dem **BattleTech** Kompendium oder auch teilweise aus der **CityTech**-Neuauflage. Man setzt sie in Turnieren ein, die mit **BattleTech**-Regeln der Stufe 2 gespielt werden.

BattleMechs:	Tonnage x 7
Konventionelle Fahrzeuge:	Tonnage x 5
Infanterie:	50 Punkte/Zug, 70 Punkte/Gefechts- panzertruppe (4 Soldaten)

SZENARIEN SELBER ENTWICKELN

Clan 3050, 3055, 3058

Einheiten dieser Kategorie verwenden die fortschrittliche Clantechnologie, die sowohl im **BattleTech** Kompendium als auch in der **CityTech**-Neuauflage beschrieben ist. Diese Einheiten werden in Turnieren mit **BattleTech**-Regeln der Stufe 2 gespielt.

BattleMechs:	Tonnage x 10
Konventionelle Fahrzeuge:	Tonnage x 7
Infanterie:	100 Punkte/Elementarstrahl (5 Soldaten)

Stufe 3

Diese Bezeichnung gilt für alle Technologien, die Stufe-3-Ausrüstung beinhalten. Die Regeln für diese Ausrüstung finden sich in verschiedenen **BattleTech**-Quellenbüchern. Einheiten der Stufe 3 nehmen normalerweise nicht an Turnieren teil. Die Anzahl der Punkte richtet sich nach der Basis der Technologie, erhöht um 2.

*Bill entwickelt eine Lanze, die er gegen Sam antreten lassen will. Beide Spieler kommen zu der Übereinkunft, daß ihre Einheiten aus 1000 Punkten bestehen sollen und daß nur Stufe-1-Technologien angewendet werden (beschrieben im **BattleTech**-Grundregelwerk). Bill liebt überschwere Mechs und wählt deshalb seinen Liebling: den 3025er AS7-D Atlas. Dieser Mech kostet ihn 500 Punkte (100 Tonnen x 5 Punkte), dann bleiben ihm noch weitere 500. Er entschließt sich dazu diese Punkte auf zwei 3025er COM-2D Commando (2 x 25 x 5=250) und einen 3025er ENF-4R Enforcer zu verteilen.*

In einem weiteren Spiel entschließen sich Sam und Bill zu einem „Spiel ohne Grenzen“. Jede Technologie ist o. k. und jeder Spieler hat 2000 Punkte zur Verfügung. Sam entscheidet sich für die Clans. Um die Sache zu vereinfachen, wählt er einen Daishi (100 Tonnen x 10=1000) und zwei Black Hawks (2 x 50 x 10=1000). Bill stellt eine weit aus kompliziertere Truppe der Inneren Sphäre zusammen. Sein alter Liebling, der AS7-D Atlas (500 Punkte), ist natürlich mit dabei. Er bekommt Verstärkung von einem selbstentwickelten 75-Tonnen-Mech, den er KLR-1X Killer genannt hat und den er unter Verwendung der Technologie von 3050 plus einiger Stufe-3-Spielereien gebaut hat. Das Stufe-3-Zubehör erhöht die Punktekosten des Killers von 7 auf 9, so daß dieser Mech ihn 675 Punkte kostet (75 x 9=675). Damit bleiben ihm noch 825 Punkte. Um seine Kräfte abzurunden, wählt er drei Demolisher-Panzer (3 x 80 x 3=720) und einen 3025er Pegasus-Hoverpanzer von 35 Tonnen (35 x 3=105).

Die Referenztafel auf Seite 60 liefert eine Zusammenfassung der in **BattleTech** und **CityTech** beschriebenen Einheiten, ihre Punkte und ein paar Zusatzinfos. Diese Tabelle erleichtert ihnen die Auswahl ihrer Einheiten zu Beginn eines Szenarios.

Fertigkeiten von Mechpiloten/Fahrern und Bordschützen

Die Spieler können ihre Punkte auch auf das Verbessern der Fertigkeiten ihrer Piloten/Fahrer verwenden. Beim Punktesystem wird angenommen, daß ein Pilot/Fahrer grundsätzlich "Normal" als Erfahrungsstufe hat, solange keine Punkte zum Verbessern der Fähigkeiten ausgegeben wurden. Die Kosten, um einen Piloten zu verbessern, richten sich nach der Tonnage des Mechs oder Fahrzeugs, den/das er im Laufe des Szenarios bedienen wird. Eine Möglichkeit, die Kosten zu reduzieren, ist die, einen "Frischling" (Erfahrungsstufe "Unerfahren") in Ihrer Truppe zu akzeptieren. Die Fähigkeiten können mit Hilfe der Punkte entsprechend der "Erfahrungsstufen-Kostentabelle" direkt beeinflusst werden oder per Würfelwurf entsprechend der Zufallstabelle Fertigkeiten. Beide Spieler müssen die gleiche Methode wählen. Wenn also ein Spieler würfeln möchte, dann muß der andere auch würfeln. Die Fertigkeiten von Infanteristen kann man nicht verbessern. Die Fähigkeiten der Clanpiloten hängen davon ab, ob in dem Szenario die Regeln der Verpflichtung einzuhalten sind oder nicht. Falls das der Fall ist, dann senken Sie beide Fertigkeiten (Mechpilot und Bordschütze) um jeweils einen Punkt. Wenn Sie die Fertigkeiten zufällig bestimmen, addieren Sie +2 auf das Würfelergebnis. Falls die Kodexregeln nicht zutreffen, dann erhalten die Piloten Standardfertigkeitsskizzen. Die Punkte, die Sie einsetzen, um einen Piloten oder eine Mannschaft zu verbessern, werden zu den Kosten des Mechs gezählt. Umgekehrt werden Ihnen Punkte, die Sie erhalten, weil Sie schlechtere Piloten/Fahrer akzeptieren, gutgeschrieben. Wenn bei der Bestimmung des Siegers der Wert des Mechs zählt, dann nehmen Sie die Summe aus Mech und Pilot.

Ein ENF-4R Enforcer kostet 250 Punkte. Um ihn von einem Veteranen steuern zu lassen, müssen Sie 50 Punkte mehr aufbringen (Tonnage des Mechs), was in der Summe den Wert des Mechs auf 300 Punkte erhöht. Wollen Sie einen Elite-Piloten hineinsetzen, kostet Sie das 150 Punkte (50 x 3), was den Wert des Mechs auf 400 Punkte hochsetzt. Verwenden Sie einen Piloten Stufe „Grün“, bekommen Sie 50 Punkte gutgeschrieben (50 x -1=-50), was den Wert des Mechs auf 200 Punkte herabsenkt.

ERFAHRUNGSSTUFEN-KOSTENTABELLE

Erfahrungslevel	Kosten	Mechpilot / Fahren-Wert	Bordschützen Wert
Unerfahren	Tonnage x -1	6	5
Normal	0	5	4
Veteran	Tonnage x 1	4	3
Elite	Tonnage x 3	3	2

Das Bieten im Clan-Spiel

Wenn beide Spieler im Szenario die Clans spielen möchten, wird zum rituellen Batchall aufgerufen. In diesem Fall können die Spieler durch Bieten bestimmen, wem die Ehre zuteil wird, die Clans spielen zu dürfen.

SZENARIEN SELBER ENTWICKELN

REFERENZTABELLE EINHEITEN

BattleTech-Einheiten

Pkt	Tonnen	Name	BP	Panzerwert	WT	Waffen und Ausrüstung
125	25	Commando COM 2-D	6/9	64	10	KSR6, KSR4, MLas
150	30	Spider SDR-5V	8/12/8	56	10	2 MLas
175	35	Jenner JR7-D	7/11/5	64	10	KSR4, 4 MLas
175	35	Panther PNT-9R	4/6/4	104	13	PPK, KSR4
200	40	Assassin ASN-21	7/11/7	72	10	MLas, LSR5, KSR2
200	40	Cicada CDA-2A	8/12	64	10	2MLas, LLas
200	40	Clint CLNT-2-3T	6/9/6	72	10	AK5, 2 MLas
200	40	Hermes II HER-2S	6/9	120	10	AK5, MLas, Flammer
200	40	Whitworth WHT-1	4/6/4	128	10	2 LSR10, 3 MLas
225	45	Vindicator VND-1R	4/6/4	144	16	PPK, LSR5, MLas, LLas
250	50	Enforcer ENF-4R	4/6/4	144	12	AK10, SLas, LLas
250	50	Hunchback HBK-4G	4/6	160	13	AK20, 2 MLas, LLas
250	50	Trebuchet TBT-5N	5/8	120	10	2 LSR15, 3 MLas
275	55	Dervish DV-6M	5/8/5	120	10	2 LSR10, 2 KSR2, 2 MLas
300	60	Dragon DRG-1N	5/8	160	10	LSR10, AK5, 2 MLas
300	60	Quickdraw QKD-4G	5/8/5	128	13	LSR10, KSR4, 4 MLas
325	65	Catapult CPLT-C1	4/6/4	160	15	2 LRM15, 4 MLas
325	65	JägerMech JM6-S	4/6	96	10	2 AK5, 2 AK2, 2 MLas
350	70	Grasshopper GHR-5H	4/6/4	208	22	SLas, 4 MLas, LSR5
400	80	Awesome AWS-8Q	3/5	240	28	3 PPK, LLas
400	80	Zeus ZEU-6S	4/6	184	17	SLas, AK5, LSR15, 2MLas
450	90	Cyclops CP-10-Z	4/6	160	12	AK20, LSR10, KSR4, 2MLas
475	95	Banshee BNC-3E	4/6	240	16	PPK, AK5, LLas
500	100	Atlas AS7-D	3/5	304	20	AK20, LSR20, KSR6, 4 MLas

CityTech-Einheiten

Pkt	Tonnen	Name	BP	Panzerwert	WT	Waffen und Ausrüstung
60	20	Schwerer Luftkissen-TPZ	8/12	56	0	2 MG
60	20	Schwerer Ketten-TPZ	5/8	56	0	2 MG
60	20	Schwerer Rad-TPZ	6/9	56	0	2 MG
120	40	Hetzer-Radpanzer	4/6	96	0	AK20
120	40	Myrmidon-Panzer	5/8	144	10	PPK, KSRG
150	50	Condor-Luftkissenpanzer	8/12	96	6	AK5, 2 MLas, MG
150	50	Vedette-Panzer	5/8	96	0	AK5, MG
210	30	Javelin JVN-10P	6/9/6	64	10	KSR6, 2 Streak2
240	80	Demolisher-Panzer	3/5	160	0	2 AK20
300	30	Uller Prime	6/9	77	10[20]	ER-SLas, LB5-X, Blitz4, LiLas
300	30	Uller S	6/9/6	77	10[20]	SPLas, MiLas, LiLas, 2 MG, Blitz4
350	50	Centurion CN9-D	6/9	136	10	LB-X10, LSR10a, 2 MLas
500	50	Black Hawk Prime	5/8/5	160	18[36]	12 ER-MLas
500	50	Black Hawk S	5/8/5	160	14[28]	6MiLas, 4 MG, RAS, Sonde
525	75	Orion ON1-M	4/6	224	11[22]	LB-X10, LSR20, KSR4, Narc, 2 MLas
560	80	Victor VTR-9K	4/6/4	184	15	Gauss, KSR4, 2MiLas
750	75	Mad Cat Prime	5/8	230	17[36]	2ER-SLas, 2LSR20, 2ER-MLas, 2MG, MiLas
750	75	Mad Cat S	5/8/5	230	16[32]	4 KSR6, 1 SiLas, 2MiLas, 2 MG, ER-LLas
1000	100	Daishi Prime	3/5	304	22[44]	4 ER-SLas, 4 MiLas, 2 AK/5-U, LSR10
1000	100	Daishi S	3/5/3	304	20[40]	LB-X10, 2 Blitz4, 5 MiLas, 1 SiLas, 2 MG, 2 SK

Als erstes legen Sie die Punkte der Inneren Sphäre zugrunde. Dann würfeln beide bietenden Spieler einen W6. Der Spieler mit der höchsten Zahl darf mit dem Bieten anfangen, indem er jede Anzahl Punkte, die er einsetzen möchte, zum Bieten einsetzt (nur bis zu der Höhe, die er normalerweise zur Verfügung hätte). Der andere Spieler unterbietet dann das Angebot des ersten Spielers. Das geht so lange, bis ein Spieler nicht mehr bereit ist, weniger zu bieten.

Der Spieler, der die niedrigste Punktzahl geboten hat, darf in diesem Szenario die Clans spielen und darf sich mit Hilfe der Punkte, die er geboten hat, seine Einheiten zusammenstellen.

DIE BÜHNE

Der Krieg ist eine tödliche Alltätlichkeit im Leben der meisten Menschen der Inneren Sphäre. Grenzstreitigkeiten werden zu Disputen, die sich über Tage, Wochen oder sogar Monate hinziehen können. Sie schwelen eigentlich immer weiter, ohne wirklich beendet zu sein. Entlang der Grenze der Nachfolgerstaaten zu der Inneren Sphäre treiben zahlreiche Piraten ihr Unwesen auf der Suche nach Beute und Sklaven. Wenn es mal keine großen Konflikte gibt, dann sind Überfälle dieser gnadenlosen Banditen an der Tagesordnung. Von Zeit zu Zeit brechen aber auch Kriege zwischen mehreren Planeten der Inneren Sphäre aus. Die bekanntesten waren die Nachfolgekriege, die ohne Unterbrechung vom Zusammenbruch des Sternenbundes 2781 bis zu ihrem Ende im Jahr 3030 andauerten.

Die Spieler können diese Kriege als Grundlage für ihre **BattleTech**-Spiele nehmen, die jedem Szenario einen Hintergrund liefern, indem sie zu einer bestimmten Zeit oder an einem bestimmten Ort und mit bestimmten Kräften stattfinden. Sie sind nicht gezwungen, jedem Szenario eine eigene Geschichte zu verpassen, aber es hilft Ihnen, Stimmung aufzubauen. Außerdem würden Sie doch nicht so hart für ein Stück Spielplan kämpfen?!

Das unten aufgeführte geschichtliche Material bezieht sich auf das in dem Buch „Einführung in **BattleTech**“ aus der **BattleTech**-Grundbox beschriebene. Wenn Sie nähere Informationen über die Geschichte des **BattleTech**-Universums brauchen, lesen Sie am besten Seite 13–19 jenes Buchs, bevor Sie anfangen zu spielen.

Einige Szenarien liefern Ihnen spezielle Regeln, die Ihnen dabei helfen sollen, einen bestimmten Konflikt zu simulieren. Diese Regeln sind nur Anregungen, Sie müssen sie nicht in Ihr Spiel übernehmen oder auf die oben beschriebenen Szenariotypen anwenden. Entwickeln Sie Ihre eigenen Sonderregeln aufgrund der Kriegsgeschichte.

Alliierte Kräfte

In einem Krieg kämpfen auf jeder Seite eine oder mehrere unabhängige Nationen, ähnlich wie bei der Achse und den Alliierten im Zweiten Weltkrieg. Diese Nationen können einen gemeinsamen Feind bekämpfen, doch häufig schließen sie einen Nichtangriffspakt. In anderen Welten dürfen die Alliierten nicht nebeneinander kämpfen und werden sich garantiert auch nicht angreifen.

Wenn Sie ein Szenario in einen historischen **BattleTech**-Hintergrund setzen möchten, müssen Sie von jedem der Verbündeten eine Truppe nehmen. Die Alliierten und ihre Namen sind in der Beschreibung der einzelnen Konflikte aufgeführt. In dem laufenden Krieg dürfen alliierte Kräfte sich nicht gegenseitig bekämpfen, obwohl sie zu anderen Zeiten feindlich aufeinandertreffen können. Mit Ausnahme der Clans kann jede Seite Söldnerheiten zu ihrer Unterstützung haben.

DIE BEDEUTENDSTEN BATTLETECH-KRIEGE

Im Folgenden finden Sie Beschreibungen der größten Kriege, die vor der Wiederentdeckung der Sternenbund-Technologie und der Entstehung der Clans stattgefunden haben. (Kriege, die später stattgefunden haben, benötigen ausführlichere Regeln, s. **Die bedeutendsten CityTech-Kriege**, S. 62.)

Die Karte auf Seite 62 zeigt die Innere Sphäre mit ihren politischen Grenzen zu der Zeit vor der Claninvasion und der Wiederentdeckung der Sternenbund-Technologie (3040). Jeder Bereich der Karte besteht aus Hunderten bewohnten Sonnensystemen. Im allgemeinen brechen Konflikte nur zwischen benachbarten Welten aus, es sei denn, ein Staat ist der Verbündete eines anderen Staates, der gerade in einen Krieg verwickelt ist.

Der 4. Nachfolgekrieg (3028–3030)

Hanse Davions Operation Ratte – ein Angriff auf die Konföderation Capella – entzündete einen Konflikt, der die Innere Sphäre nach einhundert Jahren relativen Friedens wieder in den Krieg stürzte. Der Aggressor in diesem Krieg war ohne Frage das Vereinigte Commonwealth, daher werden die meisten Szenarien, die vor diesem Hintergrund spielen, Angreifer aus dem Hause Davion oder Steiner ins Feld führen und Kräfte des Draconis-Kombinats, capellanische Kräfte oder Kräfte der Liga Freier Welten als Verteidiger haben. Hanse Davions brillante Strategien führten dazu, daß er die meisten Kriege gewann. Um das in einem Szenario spieltechnisch auszunutzen, müssen Sie den angreifenden Kräften einen Vorteil geben. Aber sorgen Sie dafür, daß die Verteidiger ein Gegengewicht haben. Das Vereinigte Commonwealth erhält z. B. einen +2-Bonus auf seine Initiative, aber die anderen Spieler dürfen z. B. die Karte aufbauen und ihre Heimatseite bestimmen.

Angreifer: Vereinigtes Commonwealth
Verbündete: Vereinigte Sonnen, Lyranisches Commonwealth
Verteidiger: Konkordat von Kapteyn
Verbündete: Konföderation Capella, Draconis-Kombinat, Liga Freier Welten

Andurien/Canopus-Invasion (3030–3035)

Dieser Krieg ist einer der wenigen in der Geschichte, in dem ein Nachfolgerstaat von einem weniger starken Nachbarstaat geschlagen wurde. Das Herzogtum Andurien, das vor noch nicht allzu langer Zeit seine Unabhängigkeit von der Liga Freier Welten erklärt hatte, verbündete sich mit seinem Peripherie-Nachbarn, dem Magistrat Canopus. In einem Versuch, die Macht an sich zu reißen, vereinigten diese beiden Staaten ihre Kräfte, um die Konföderation Capella zu stürzen. Da die Capellaner noch immer unter den Auswirkungen des 4. Nachfolgekriegs litten, schien die andurische Invasion zu Beginn sehr erfolgversprechend. Um spieltechnisch den schlechten Zustand der Capellaner darzustellen, rüsten Sie Ihre BattleMechs nur mit der Hälfte der Munition aus, die sie normalerweise mit sich führen würden. Um den Heimvorteil von Capella auszuspielen, lassen Sie den Verteidiger seine Heimatseite wählen. Zusätzlich gewinnt die Capella-Seite die Initiative in der ersten Runde.

Angreifer: Liga Freier Welten (Herzogtum Andurien)
Verbündete: Magistrat Canopus
Verteidiger: Konföderation Capella
Verbündete: keine

SZENARIEN SELBER ENTWICKELN



Sie die Punktzahl der Anhänger um 10 Prozent erhöhen, wenn Sie das Punktesystem verwenden, ansonsten verbessert sich der Bordschützenwert aller Anhänger um 1. Nachdem Thomas Marik die Feldzüge übernahm, lief für die Kräfte der Liga alles glatter. Szenarien die in den letzten drei Jahren des Krieges stattfinden, werden mit den Standardregeln gespielt.

Angreifer: Anhänger der Liga Freier Welten (keine Verbündeten)

Verteidiger: Herzogtum Andurien (keine Verbündeten)

DIE BEDEUTENDSTEN CITYTECH-KRIEGE

Im Folgenden finden Sie kurze Beschreibungen der größten Kriege, die nach der Wiederherstellung der Sternbund-Technologie und dem Eintreffen der Clans stattfanden.

Die Karte auf Seite 63 zeigt die politischen Grenzen der Inneren Sphäre um ca. 3057. Genau wie in **BattleTech**-Kriegen, können sich auch nur hier Staaten bekriegen, die direkt aneinandergrenzen, es sei denn, zwei oder mehrere Staaten verbünden sich.

Die von Clans besetzte Zone existierte nicht vor 3050. Sie breiteten sich von der Spitze der Inneren Sphäre Stück für Stück aus und erreichten die gezeigte Größe im Mai 3052. Die umstrittene Region mit dem Namen Chaos Mark blieb bis zur Marik-Liao-Invasion 3057 nahezu unberührt.

Der Krieg von 3039

In dem kurzen aber blutigen Krieg von 3039 verteidigte Theodore Kurita mit Hilfe seiner brillanten strategischen Fähigkeiten das Draconis-Kombinat erfolgreich gegen Hanse Davions Offensive. Aufgrund der VSDK-Gegenattacke, fanden auf beiden Seiten der Front Kämpfe statt. Daher können Szenarien, die in diesem Krieg spielen, sowohl auf Welten des Kombinati als auch auf Welten des Commonwealth stattfinden, und beide Seiten können die Verteidigung spielen. Exzellente Kommandeure auf beiden Seiten, sorgten für schwere Kämpfe. Um das spieltechnisch darzustellen, erhalten alle Angriffswürfe für Waffen und physische Attacken einen -1-Modifikator. Falls ein Spieler bei seinem Initiativwurf einen Pasch würfelt, darf er zusätzlich 2 Würfel werfen und das Ergebnis zum ersten Würfelergebnis addieren. (Würfelte er dabei wieder einen Pasch, darf er kein drittes mal würfeln.) Diese Sonderregel zeigt sowohl die Schwankungen im Glück, die während des Krieges im Spiel waren, als auch die erste Einschätzung der Lage durch die Kommando-Offiziere.

In diesem Krieg hat nur die Seite des Draconis-Kombinati Zugriff auf fortschrittliche Technologien. Wenn Sie nur mit **CityTech**-Regeln spielen, ignorieren Sie diese Anweisung. Ansonsten darf das Vereinigte Commonwealth nur 3025er (Stufe 1) BattleMechs benutzen. Die Kombinat-Spieler dürfen 3025er- und 3050er-Maschinen benutzen. Wenn Sie nicht nach dem Punktesystem spielen, erhält die Seite des Vereinigten Commonwealth einen +1 Bonus auf seine Initiative. Dieser Bonus gilt allerdings nicht, wenn Sie das Punktesystem benutzen.

Seite 1: Vereinigtes Commonwealth (keine Verbündeten)

Seite 2: Draconis-Kombinat (keine Verbündeten)

Clan-Invasion (3049–3052)

Die Clan-Invasion der Inneren Sphäre, Codename: Operation Wiedergeburt, löste den größten, und mit Sicherheit einseitigsten, Krieg in der Geschichte der interstellaren Konflikte aus.

Die Ronin-Kriege (3034)

Nachdem die Freie Republik Rasalhaag ihre Unabhängigkeit vom Draconis-Kombinat erklärt hatte, verweigerten einige Einheiten des Kombinat-Militärs die Befehle ihres Kanrei, ihre Posten in der Republik zu verlassen. In den darauf folgenden Kriegen verstärkte Kanrei Theodore Kurita sein Bestreben die rebellischen Truppen, genannt Ronin, zu zügeln. Szenarien, die in diesem kurzen aber heftigen Krieg stattfinden, arbeiten mit den normalen Regeln, mit der folgenden Ausnahme: In Schlachten, in denen auf beiden Seiten Truppen des Kombinati kämpfen, darf sich niemand zurückziehen – beide Seiten müssen bis zum letzten Mech kämpfen. Jede Seite kann entweder Angreifer oder Verteidiger sein.

Seite 1: Rasalhaager Kungsarmee (Freie Republik Rasalhaag)

Verbündete: Anhänger des Draconis-Kombinati

Seite 2: Ronin (keine Verbündeten)

Andurischer Unabhängigkeitskrieg (3035–3040)

Heftige politische Auseinandersetzungen in der Liga Freier Welten ermöglichten es dem rebellischen Herzogtum Andurien, für nahezu fünf Jahre von der Liga unabhängig zu sein, bis im Jahre 3035 andurische Agenten für das Bombenattentat verantwortlich gemacht wurden, bei dem der Liga-Führer Generalhauptmann Janos Marik ums Leben kam. Duncan Marik wurde neuer Generalhauptmann und startete einen Feldzug gegen das Herzogtum Andurien. 3036, im gleichen Jahr, in dem Janos jüngster Sohn, Thomas Marik, zur Liga zurückkehrte, verstärkte Duncan seine Angriffe. 3037 kam er bei einer Schlacht ums Leben.

Zum Zeitpunkt von Duncans Tod verlief die Schlacht gegen Andurien schlecht für die Liga. Um das zu verdeutlichen, müssen die Anhänger einen -2-Modifikator auf alle Initiativwürfe in Szenarien, die in den ersten beiden Jahren des Krieges stattfinden, hinnehmen. Der andurische Spieler darf seine Heimatseite auswählen, die Liga-Truppen haben allerdings mehr und bessere Kräfte, als das Szenario eigentlich verlangt. Daher müssen

SZENARIEN SELBER ENTWICKELN

Die eindringenden Clan-Kräfte waren besser geschult, besaßen die bessere Technologie und hatten den Überraschungsvorteil auf ihrer Seite. Die Innere Sphäre besaß zwar die zahlenmäßige Überlegenheit und den Heimvorteil, was sich aber nicht als besonders wertvoll gegen die Eindringlinge herausstellte.

Bei Schlachten zwischen Clans und der Inneren Sphäre ist die Anwendung des Punktesystems besonders wichtig, da die ClanMechs wesentlich stärker sind, als die der Inneren Sphäre. Mit Hilfe des Punktesystems kann man diesen Vorteil ausgleichen. Details über die ungewöhnlichen Taktiken der Clans, die ebenfalls dazu dienen können auf dem Schlachtfeld ein Kräftegleichgewicht herzustellen, finden Sie unter **Clanehre** (S. 40).

Angreifer: Die Clans Diamanthai, Geisterbär, Jadedefalke, Novakatz, Nebelparder, Stahlvipere und Wolf (dem Namen nach vereinigte Kräfte)

Verteidiger: ComStar, Draconis-Kombinat, Vereinigtes Commonwealth, Freie Republik Rasalhaag (vereinigte Kräfte)

Marik-Liao-Invasion (3057)

Thomas Mariks Sohn Joshua, der von Ärzten am New Avalon Institut für Wissenschaft im Vereinigten Commonwealth gegen Leukämie behandelt wurde, war der Grund warum die Liga Freier Welten das Commonwealth während der Clan Invasion nicht angriff. Joshua Marik war definitiv der Verursacher des guten Benehmens seines Vaters. Als Joshua starb, verwirklichte Prinz Victor Steiner-Davion einen Plan seines Vaters Hanse und verschwieg den Tod des Jungen, indem er ihn durch ein Double ersetzte. Victor sah darin eine Übergangslösung, die er so lange aufrecht erhalten wollte, bis sich die Spannungen zwischen seiner Hälfte des Vereinigten Commonwealth und der Hälfte seiner Schwester, die sich bald als Lyransische Allianz aus dem Reichsverband löste, abkühlten. Doch Agenten aus dem Hause Liao deckten seinen Plan auf und der Kanzler Sun-Tzu Liao gab die Nachricht an Thomas Marik weiter. Dieser reagierte verständlicherweise ziemlich wütend und erklärte dem Vereinigten Commonwealth den Krieg. Außerdem forderte er alle Planeten, die die Liga Freier Welten im 4. Nachfolgekrieg an das Vereinigte Commonwealth verloren hatte, zur Wiedergutmachung zurück. Zur gleichen Zeit startete die Konföderation Capella, mit der Unterstützung einiger Söldnergruppen von Marik, einen Feldzug gegen das Commonwealth um die Staaten zurückzugewinnen, die sie verloren hatten. Szenarien mit Marik-Einheiten werden nach den Standardregeln gespielt. Die meisten der Welten, die die Konföderation Capella angriff, hatten eine starke lokale Streitmacht von pro-Liao-Rebellen und Guerillas. Im Spiel erhalten capellanische Spieler daher für jede Lanze Mechs, die sie ins Feld führen, ein Hexfeld konventionelle Minen (in einem beliebigen Hexfeld platziert) und einen Zug Fußtruppen mit Gewehren (in einem beliebigen Hexfeld platziert, nachdem alle anderen Kräfte aufgestellt wurden). Die Aufstellung der Infanterie erfolgt nach den Regeln für „Versteckte Einheiten“ (S. 41, **CityTech**-Neuausgabe). Der Commonwealth Spieler darf die Spielpläne und seine Heimatseite auswählen.

Angreifer: Konföderation Capella

Verbündete: Liga Freier Welten

Verteidiger: Vereinigtes Commonwealth (keine Verbündeten)



Der Widerspruchskrieg (3057)

Operation Wiedergeburt endete 3052 mit der Schlacht auf Tukayyid, als ComStar Kräfte in einem Kampf um die Kontrolle über Terra, einem Verbund aller angreifenden Clans gegenüberstanden. ComStar siegte und setzte einen Waffenstillstand durch, in dem sich die Clans damit einverstanden erklärten, sich in den nächsten 15 Jahren von Terra fernzuhalten. 5 Jahre später warf der große Rat der Clans, unter der Führung der Crusader, ilKhan Ulric Kerensky vor, das genetische Erbe der Clans zu zerstören. Sie waren der Meinung, daß der Vertrag, den Ulric mit ComStar ausgehandelt hatte, einer neuen Generation Krieger die Chance zum Kämpfen nahm. Ulric verlangte einen Widerspruchstest um eine Entscheidung herbei zu führen. Ulric bot in der Prüfung seinen kompletten Wolf-Clan, Khan Elias Crichton von den Jadedefalken bot ebenfalls seinen gesamten Clan, um den großen Rat zu vertreten.

Diese beiden mächtigen Clans trugen viele schnell und brutale Kämpfe aus, die beide eine Menge Krieger und Mechs kosteten. Zu der Zeit dieses Krieges hatten die Wölfe darauf verzichtet, sich im Kampf gegen die Kräfte der Inneren Sphäre, an den Clankodex zu halten. Sie hatten gelernt, das Clan-Taktiken gegenüber den Truppen der Inneren Sphären nur Nachteile einbrachten. Gegen die Jadedefalken folgten die Wölfe allerdings den Regeln der Verpflichtung, bis die Jadedefalken anfangen, die Regeln zu brechen. In Szenarien dieses Krieges kämpfen die Wölfe mit Ehrenstufe 3 und Jadedefalken mit Ehrenstufe 4 (s. **Clanehre**, S. 40). Beide Seiten erhalten die Fertigkeitenboni, die normalerweise Clan-Einheiten vorbehalten sind, die den Regeln der Verpflichtung Folge leisten. Zusätzlich erhält die Wolf-Seite ein +1 auf ihre Initiative. Die Falken-Spieler dürfen immer ihre Heimatseite wählen und gewinnen automatisch die Initiative in der ersten Runde.

Angreifer: Clan Wolf (keine Verbündeten)

Verteidiger: Clan Jadedefalke (keine Verbündeten)

VARIANTEN UND FAHRZEUGE

Dieser Abschnitt liefert Beschreibungen und Tabellen für neue OmniMech-Konfigurationen und Fahrzeuge. Diese Entwürfe sollen die Auswahl der Einheiten für die **CityTech**-Luxusausgabe erweitern, sie sind aber auch hilfreich in Spielen nach den **BattleTech**-Kompendiumregeln. Einige **CityTech**-Szenarien in diesem Buch verwenden diese neuen und veränderten Einheiten, deshalb finden sich Datenblätter für diese Einheiten am Ende dieses Buches. Diese Seiten dürfen für den persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.

Das **BattleTech**-Hardware-Handbuch 3025 beschreibt noch mehr BattleMechs und Fahrzeuge, die man mit der **BattleTech**-Grundbox verwenden kann, um das Spiel zu variieren. Datenblätter für diese Mechs befinden sich in **BattleTech Datenbögen 3025/31** (i. Vorb.).

Weitere Einheiten für den Gebrauch mit **CityTech**-Regeln finden Sie in den Hardware-Handbüchern 3031, 2750, 3052 und 3058. Datenbögen dafür befinden sich in Datenbögen 3025/31 (i. Vorb.), 3055/58 und 2750/3052 (i. Vorb.).

OMNIMECH S KONFIGURATIONEN

Die folgenden OmniMech-Konfigurationen bieten Variationen der **CityTech**-Grundmodelle. Nur die Bewaffnungen und Munition dieser Konfigurationen sind hier aufgeführt, die restlichen Beschreibungen finden Sie im Regelwerk der **CityTech**-Neuauflage.

ÜBERSICHT

Die OmniMech-S-Konfigurationen wurden entwickelt, um feindliche Mechs und Infanterie auf kurze Distanz zu bekämpfen, meistens in Straßen und Ruinen. Diese Varianten haben den Vorteil, durch an die Außenhülle angebrachte Sprungdüsen, über Gebäude und andere stadttübliche Hindernisse hinweg zu springen. Durch den Einsatz von Impulslasern statt ER-Typen passen sie noch besser in ihre Rolle als Stadtkämpfer. Kämpfe in der Stadt finden meistens auf kurze Distanz statt, und die unglaubliche Genauigkeit von Impulslasern ermöglicht ihnen, die Nachteile, die bei gleichzeitigem Schießen und Springen entstehen, zu kompensieren.

Uller S

Eigentlich gedacht als eine Alternative zu der beliebteren C-Konfiguration, wartet der Uller S zwar mit einer größeren Palette an Waffen auf, ihm fehlt aber die fortschrittliche Elektronik der C-Variante. Um das zu kompensieren, setzen Kommandeure oft zwei oder mehr Uller S-Omnis mit einem einzigen C in einen Stern, um die elektronische Unterstützung zu sichern.

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
<i>Alternativkonfiguration S</i>			
Mittelschwere Impulslaser	LA	1	2
Blitz-KSR4	LA	1	2
Munition (Blitz-) 25	LA	1	1
Schwere Impulslaser	RA	2	6
Leichte Impulslaser	RA	1	1
Maschinengewehre	LT	1	0,25
Maschinengewehre	RT	1	0,25
Munition (MG) 100	RT	1	0,5
Sprungdüsen	LT	1	0,5
Sprungdüsen	RT	1	0,5
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	RB	2	1

Black Hawk S

Der **Black Hawk S** wurde entwickelt, um in Gebiete einzudringen, die von versteckten oder getarnten Truppen besetzt sind. Mit seiner Beagle-Sonde lokalisiert er sie und vernichtet sie dann mit seinen Impulslasern. Außerdem ist er mit vier Maschinengewehren ausgestattet, um ungepanzerte Infanterie auszuschalten, und mit einem Raketenabwehrsystem, um die KSR-Schwärme der versteckten Gefechtspanzerinfanteristen zu eliminieren.

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
<i>Alternativkonfiguration S</i>			
3 Mittelschwere Impulslaser	LA	3	6
3 Mittelschwere Impulslaser	RA	3	6
Beagle-Sonde	H	1	1
Raketenabwehrsystem	TM	1	0,5
Munition (Rakabw.) 24	RT	1	1
2 Maschinengewehre	RT	2	0,5
2 Maschinengewehre	LT	2	0,5
Munition (MG) 100	LT	1	0,5

Mad Cat S

Der Einbau von Sprungdüsen hat dazu geführt, daß der **Mad Cat** nur noch selten eingesetzt wird. Seine Hauptbewaffnung besteht aus 6er KSR-Werfern, die dazu dienen sollen, feindliche Gefechtspanzerinfanteristen schnell auszuschalten, bevor sie eine Schwarmattacke starten können. Typisch für alle S-Konfigurationen hat auch der **Mad Cat** verschiedene Impulslaser und Maschinengewehre um diesen Job zu erledigen.

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
<i>Alternativkonfiguration S</i>			
Schwere Impulslaser	LA	2	6
2 Mittelschwere Impulslaser	RA	2	4
Doppelter Wärmetauscher	RA	2	1
Maschinengewehre	LT	1	0,25
Munition (MG) 100	LT	1	0,5
2 KSR 6	LT	2	3
Munition (KSR) 30	LA	2	2
ER Leichte Laser	RT	1	0,5
Maschinengewehre	RT	1	0,25
2 KSR 6	RT	2	3
Munition (KSR) 30	RA	2	2
2 Sprungdüsen	LT	2	2
2 Sprungdüsen	RT	2	2
Sprungdüse	TM	1	1

Daishi S

Das Herz des **Daishi S** Waffenarsenals ist seine gigantische LB-X AK/20 im rechten Arm. Wird sie mit Bündelmunition geladen, kann sie gepanzerte Infanterie extrem dezimieren. Wird sie mit massiver Munition geladen, ist sie eine effektive Anti-Mech-Waffe. Fünf mittelschwere Impulslaser und ein schwerer Impulslaser sorgen genauso für zusätzliche Feuerkraft, wie die Maschinengewehre und Blitz-Raketen.

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
<i>Alternativkonfiguration S</i>			
LB-X AK/20	RA	9	12
Munition (LB-X) 5	RA	1	1
Munition (LB-X) 15	RT	3	3
2 Mittelschwere Impulslaser	RT	2	4
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Munition (MG) 200	RT	1	1
Schwere Impulslaser	LA	2	6
4 doppelte Wärmetauscher	LA	8	4
Doppelter Wärmetauscher	LT	2	1
2 Mittelschwere Impulslaser	LT	2	4
Maschinengewehr	LT	1	0,25
Blitz-KSR 4	LT	1	2
Munition (Blitz-) 25	LT	1	1
Blitz-KSR 4	TM	1	2

VARIANTEN UND FAHRZEUGE

Mittelschwerer Impulslaser	H	1	2
2 Splitterkapseln	RB	2	1
Sprungdüse	RT	1	2
Sprungdüse	LT	1	2
Sprungdüse	TM	1	2

NEUE FAHRZEUGE

Die folgenden vier neuen Fahrzeuge sind für den Gebrauch mit **CityTech** entwickelt.

SCHWERE TRANSPORTPANZER

Gewicht: 20 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen, Ketten, Rad

Energieversorgung:

Luftkissen: Typ 75 Verbrennungsmotor

Ketten/Rad: Typ 100 Verbrennungsmotor

Einsatzgeschwindigkeit

Luftkissen: 86 km/h

Ketten: 54 km/h

Rad: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit

Luftkissen: 130 km/h

Ketten: 86 km/h

Rad: 97 km/h

Panzerung: Standard

Bewaffnung:

2 Maschinengewehre

Hersteller: Verschiedene

Funksysteme: Verschiedene

Zielerfassungssysteme: Verschiedene

Übersicht

Transportpanzer (TPZ) werden schon seit Jahrhunderten dazu benutzt, Truppen an die Front zu transportieren. Die hier beschriebenen Modelle sind die größten TPZs der Moderne, mit genug Platz, um zwei Züge Standardinfanterie oder einen Zug motorisierter oder mit Sprungvorrichtungen ausgestatteter Truppen zu transportieren.

Eigenschaften

Obwohl sie erheblich schneller sind als die schweren Modelle, können die 10-Tonnen-TPZs nur einen Trupp Infanteristen transportieren, eine Beschränkung, die ihren Nutzen extrem mindert. Ein einzelner Zug muß in vier TPZs aufgeteilt werden, was die TPZs dazu zwingt in enger Formation in das Zielgebiet zu fahren. Doppelt so groß wie die Standard TPZs, transportieren die schweren Modell zwei volle Züge Fußtruppen mit ihrer Ausrüstung. Das, und die bessere Panzerung, lassen die schwereren TPZs erste Wahl bei Kommandeuren sein, die sie sich leisten können. Die Frontpanzerung dieser Fahrzeuge bietet exzellenten Schutz, aber die hintere Klappe, über die die Soldaten das Fahrzeug verlassen, verhindert eine schwere Panzerung des Hecks. Da die TPZs auch keine Türme für ihre Maschinengewehre besitzen, sind sie sehr verletzlich gegen Angriffe von hinten. Doch in den meisten Fällen kann ein TPZ seine Truppen entladen, bevor der Feind ihm in den Rücken fällt.

Aufstellung

Die meisten Militärs der Inneren Sphäre benutzen schwere TPZs. Sie sind häufig gesehen in mobilen Kräften mit großen Infanteriekontingenten, wie den Regimentskampfgruppen des Vereinigten Commonwealth.

Varianten

Die meisten Varianten dieser Fahrzeuge ersetzen Laderaum durch zusätzliche Bewaffnung, in der Regel ein KSR-4-Werfer oder ein einzelner LSR-5-Werfer. Wenn sie in Stadtgebieten gegen schwere Infanterie eingesetzt werden, erhalten diese Fahrzeuge zusätzliche Maschinengewehre.

Typ: Schweres Luftkissen-TPZ

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnen: 20

Ausstattung	Gewicht (t)	
Interne Struktur:	75	2
Antrieb:	Verbrennungsmotor	4
Typ	Einsatzgeschwindigkeit	8
	Höchstgeschwindigkeit	12
Wärmetauscher	0	0
Kontrollen		1
Hubsystem		2
Kompressor		0
Turm		0
Panzerwert	56	3,5
	Panzerpunkte	
Front	20	
Rt./Lk. Seite	13/13	
Heck	10	

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
2 Maschinengewehre	Front	1
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
Infanterie	Rumpf	6

Typ: Schwerer Ketten-TPZ

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnen: 20

Ausstattung	Gewicht (t)	
Interne Struktur	100	2
Antrieb:	Verbrennungsmotor	6
Typ	Einsatzgeschwindigkeit	5
	Höchstgeschwindigkeit	8
Wärmetauscher	0	0
Kontrollen		1
Hubsystem		0
Kompressor		0
Turm		0
Panzerwert	56	3,5
	Panzerpunkte	
Front	20	
Rt./Lk. Seite	13/13	
Heck	10	

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
2 Maschinengewehre	Front	1
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
Infanterie	Rumpf	6

VARIANTEN UND FAHRZEUGE

Typ: **Schwerer Rad-TPZ**
 Technologie: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad
 Tonnen: 20

Ausstattung		Masse
Interne Struktur		2
Antrieb:	100	6
Typ	Verbrennungsmotor	
Einsatzgeschwindigkeit		6
Höchstgeschwindigkeit		9
Wärmetauscher	0	0
Kontrollen		1
Hubsystem		0
Kompressor		0
Turm		0
Panzerwert	56	3,5
	<i>Panzer-</i>	
	<i>punkte</i>	
Front	20	
Rt./Lk. Seite	13/13	
Heck	10	

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht
2 Maschinengewehre	Front	1
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
Infanterie	Rumpf	6

MYRMIDON, MITTELSCHWERER PANZER

Gewicht: 40 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Antrieb: Nissan 200-Fusionsreaktor
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Panzerung: ArcShield Maxi II
Bewaffnung:
 1 Parti-Kill Heavy Cannon
 1 SureShot Mk VI KSR-Werfer
Hersteller: New Earth Trading Company
Hauptherstellungsort: New Earth
Funksystem: OP/R Janxiir
Zielerfassungssystem: TargiTrack 717

Übersicht

Als Antwort auf die Clankriege und die immer stärker werdenden Spannungen in der Mark Sarna des Vereinigten Commonwealth, nahm die New Earth Handelsgesellschaft die Produktion des Myrmidon auf. Dieser Panzer hat einiges mit seinem beliebten Vorbild, dem ehrwürdigem Manticore von TechniCorp, gemeinsam, und diese Konstruktionsmerkmale ermöglichen die Ausnutzung bestehender NEHG-Produktionshallen.

Die Entscheidung, die Produktion auf den 40 Tonnen schweren Myrmidon zu verlagern, geschah eher aus geschäftlichen als aus taktischen Beweggründen. Der Clankrieg und die sporadischen Konflikte in der sogenannten Chaosmark bildeten die Grundlage für einen enormen Markt für preiswerte, zuverlässige Panzerfahrzeuge, denn obwohl der Myrmidon teurer ist als andere Panzer, kostet er im Verhältnis zu BattleMechs mit vergleichbaren Fähigkeiten fast nichts. Den Hauptgrund der Produktionsumstellung lieferte der kleinere 200er Fusionsreaktor des Myrmidon, der ihn in der Produktion wesentlich günstiger abschneiden ließ als den Manticore. Das macht ihn zu einem attraktiven Angebot auf dem Markt, vor allen Dingen, weil er mit genausoviel Feuerkraft ausgestattet ist wie der Manticore.

Eigenschaften

Das Zentrum der Feuerkraft des Myrmidon bildet seine im Turm montierte schwere Parti-Kill-Kanone. Diese unglaubliche PPK ist in der Lage, feindliche Einheiten aus großer Distanz zu vernichten, wobei die Geschwindigkeit des Myrmidon ihm die Möglichkeit bietet, den Feind auf beachtliche Distanz zu halten. Um bei Kämpfen auf kurze Distanz bestehen zu können, montiert man rechts neben die PPK einen KSR-6-Werfer. Seine taktische Vielseitigkeit erhält der Myrmidon unter anderem dadurch, daß die beiden Waffen in alle Richtungen feuern können. Rundherum ist der Myrmidon mit exzellenter Panzerung ausgestattet, was das Bild seiner beeindruckenden Fähigkeiten vervollständigt.

Einsatz

Man sieht ihn immer noch sehr selten auf Schlachtfeldern, weil er noch verhältnismäßig neu ist. Die meisten produzierten Myrmidons wurden an die Lyranische Allianz verkauft, die mit ihnen ihre Grenzen gegen die Clans festigt. Die restlichen Einheiten wurden an verschiedene unabhängige Armeen verkauft, die in der Chaosmark agieren. Hier haben sie sich sehr gut in einer Reihe kleinerer Scharmützel gegen Liao-Guerillas bewähren können.

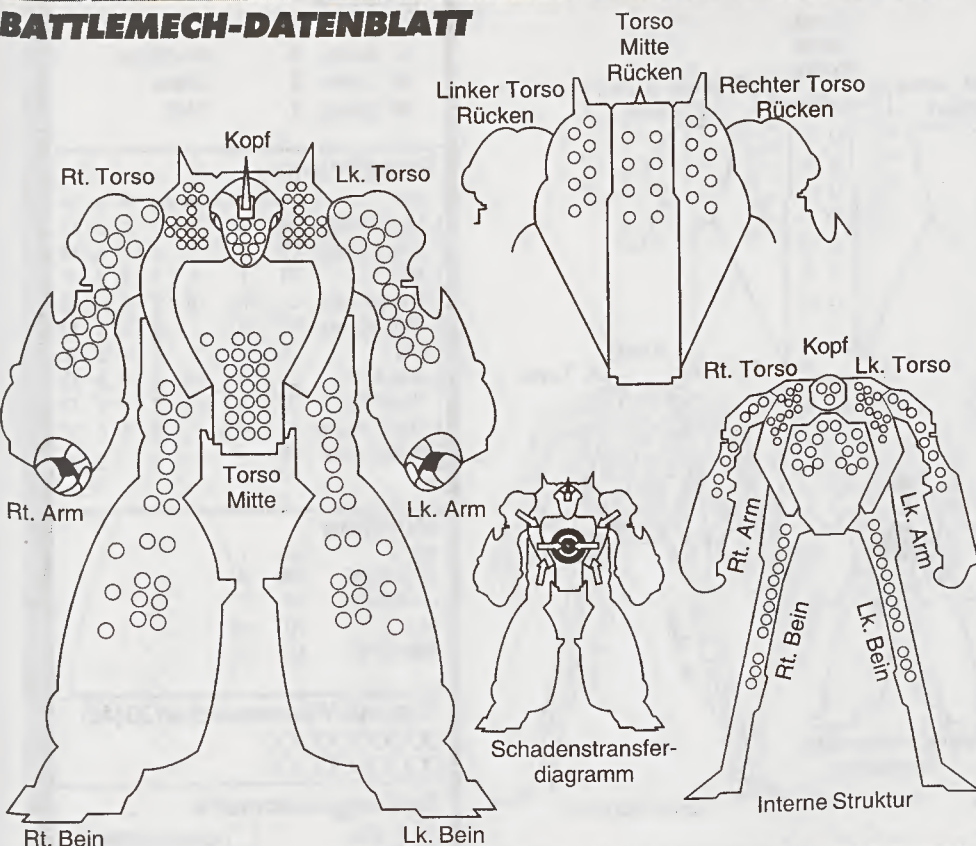
Typ: Myrmidon, mittelschwerer Panzer
 Technologie: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnen: 40

Ausstattung		Masse
Interne Struktur		4
Antrieb	200	13
Typ	Fusion	
Einsatzgeschwindigkeit	5	
Höchstgeschwindigkeit	8	
Wärmetauscher	10	0
Kontrollen		2
Hubsysteme		0
Kompressor		0
Turm		1
Panzerwert	144	9
	<i>Panzer-</i>	
	<i>punkte</i>	
Front	35	
Rt./Lk. Seite	25/25	
Heck	24	
Turm	35	

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht
PPK	Turm	7
KSR 6	Turm	3
Munition (KSR) 15	Rumpf	1

BATTLETECH

BATTLEMECH-DATENBLATT



MECHDATEN

Typ: **Black Hawk S**
Tonnage: **50**
BP Gehen: **5** Technologie:
BP Laufen: **8** Clans
BP Sprung: **5** **3050**

Bewaffnung

#	Typ	Zone	Wärme	Sch.	Min.	N.	M.	W.
3	M-Impuls laser	LA	4	7	0	4	8	12
3	M-Impuls laser	RA	4	7	0	4	8	12
2	MG	RT	0	2	0	1	2	3
2	MG	LT	0	2	0	1	2	3
1	Beagle-Sonde	K	-	-	-	-	-	5
1	Raketenabw.	TM	1	*	0	-	-	-

Munition

Typ	Zone	#
MG	LT	100 /
Raketenabwehr	RT	24 /

Doppelte Wärmetauscher: 14 (28)

oooooooooooo ooooo

Rettungsautomatik

☐ aktiv ☐ abgeschaltet

BAUTEILE

LINKER ARM

- 1-3
1. Schultergelenk
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. M-Impuls laser
6. M-Impuls laser

- 4-6
1. M-Impuls laser
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

LINKER TORSO (CASE)

- 1-3
1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. Wärmetauscher - Fest
4. Wärmetauscher - Fest
5. Wärmetauscher - Fest
6. Wärmetauscher - Fest

- 4-6
1. Maschinengewehr
2. Maschinengewehr
3. Munition (MG) 100
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

LINKES BEIN

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse - Fest
6. Sprungdüse - Fest

KOPF

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Beagle-Sonde
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

TORSO MITTE

- 1-3
1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. XL-Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

- 4-6
1. Gyroskop
2. XL-Reaktor
3. XL-Reaktor
4. XL-Reaktor
5. Sprungdüse - Fest
6. Raketenabwehrsystem

Reaktortreffer	ooo
Gyroskoptreffer	oo
Sensorentreffer	oo
Lebenserhaltung	o

Preis: 11.208.438
Kampfwert: 3825

RECHTER ARM

- 1-3
1. Schultergelenk
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. M-Impuls laser
6. M-Impuls laser

- 4-6
1. M-Impuls laser
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

RECHTER TORSO (CASE)

- 1-3
1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. Wärmetauscher - Fest
4. Wärmetauscher - Fest
5. Wärmetauscher - Fest
6. Wärmetauscher - Fest

- 4-6
1. Maschinengewehr
2. Maschinengewehr
3. Munition (Raketenabw.) 24
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

RECHTES BEIN

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse - Fest
6. Sprungdüse - Fest

KRIEGERDATEN

Name: _____
Bordschütze: _____ Mechpilot: _____

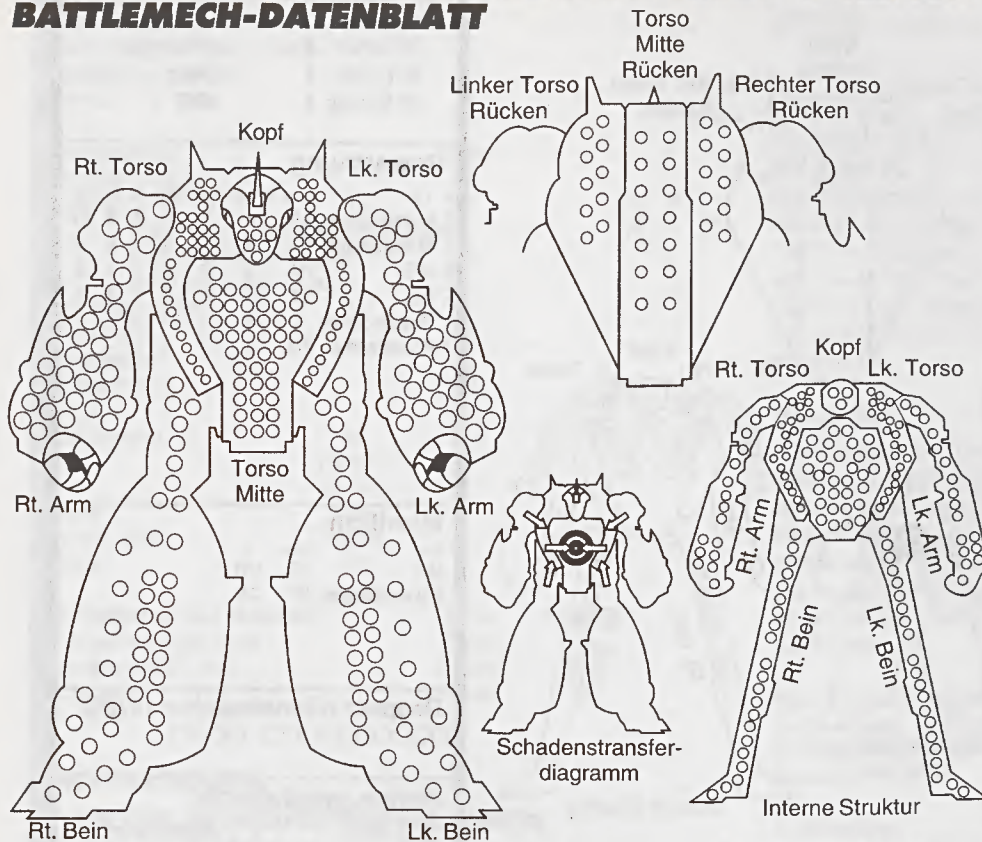
Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewußtseinswurf	3	5	7	10	11	Tod

WÄRMESKALA

30	Stillelegung
29	
28	Munitionsexplosion, Stopzahl 8+
27	
26	Stillelegung, Stopzahl 10+
25	-5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stopzahl 6+
22	Stillelegung, Stopzahl 4+
21	
20	-4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stopzahl 4+
18	Stillelegung, Stopzahl 6+
17	Waffen +3
16	
15	-3 Bewegungspunkte
14	Stillelegung, Stopzahl 4+
13	Waffen +2
12	
11	
10	-2 Bewegungspunkte
09	
08	Waffen +1
07	
06	
05	-1 Bewegungspunkt
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH

BATTLEMECH-DATENBLATT



MECHDATEN

Typ: **Daishi S**

Tonnage: **100**

BP Gehen: **3**

BP Laufen: **5**

BP Sprung: **3**

Technologie:

Clans

3050

Bewaffnung

#	Typ	Zone	Wärme	Sch.	Min.	N.	M.	W.
1	LB-X AK/20	RA	6	20	0	4	8	12
2	M-Impuls laser	LT	4	7	0	4	8	12
1	MG	RT	0	2	0	1	2	3
1	S-Impuls laser	LA	10	10	0	6	14	20
2	M-Impuls laser	RT	4	7	0	4	8	12
1	MG	LT	0	2	0	1	2	3
1	Blitz-KSR 4	LT	3	2/R	0	4	8	12
1	Blitz-KSR 4	TM	3	2/R	0	4	8	12
1	M-Impuls laser	K	4	7	0	4	8	12
2	Splitterkapsel	RB	-	-	-	-	-	-

Munition

Typ	Zone	#
LB-X AK/20	RA	5 /
LB-X AK/20	RT	15 /
MG	RT	200 /
Blitz-KSR 4	LT	25 /

Doppelte Wärmetauscher: 20 (40)



Rettungsautomatik

☐ aktiv

☐ abgeschaltet

BAUTEILE

LINKER ARM

1. Schultergelenk
2. Oberarmaktivator
3. Wärmetauscher - Modul
4. Wärmetauscher - Modul
5. Wärmetauscher - Modul
6. Wärmetauscher - Modul

1-3

1. Wärmetauscher - Modul
2. Wärmetauscher - Modul
3. Wärmetauscher - Modul
4. Wärmetauscher - Modul
5. S-Impuls laser
6. S-Impuls laser

4-6

LINKER TORSO (CASE)

1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. Wärmetauscher - Fest
4. Wärmetauscher - Fest
5. Wärmetauscher - Modul
6. Wärmetauscher - Modul

1-3

1. Sprungdüse - Modul
2. M-Impuls laser
3. M-Impuls laser
4. Maschinengewehr
5. Blitz-KSR 4
6. Munition (B-KSR 4) 25

4-6

LINKES BEIN

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher - Fest
6. Wärmetauscher - Fest

KOPF

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. M-Impuls laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

TORSO MITTE

1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. XL-Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1-3

1. Gyroskop
2. XL-Reaktor
3. XL-Reaktor
4. XL-Reaktor
5. Sprungdüse - Modul
6. Blitz-KSR 4

4-6

Reaktortreffer	OOO
Gyroskoptreffer	OO
Sensorentreffer	OO
Lebenserhaltung	O

Preis: 29.307.500

Kampfwert: 8007

RECHTER ARM (CASE)

1. Schultergelenk
2. Oberarmaktivator
3. LB-X AK/20
4. LB-X AK/20
5. LB-X AK/20
6. LB-X AK/20

1-3

1. LB-X AK/20
2. LB-X AK/20
3. LB-X AK/20
4. LB-X AK/20
5. LB-X AK/20
6. Munition (LB-X AK/20) 5

4-6

RECHTER TORSO (CASE)

1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. Wärmetauscher - Fest
4. Wärmetauscher - Fest
5. Sprungdüse - Modul
6. Maschinengewehr

1-3

1. M-Impuls laser
2. M-Impuls laser
3. Munition (LB-X AK/20) 5
4. Munition (LB-X AK/20) 5
5. Munition (LB-X AK/20) 5
6. Munition (MG) 200

4-6

RECHTES BEIN

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Splitterkapsel
6. Splitterkapsel

KRIEGERDATEN

Name: _____

Bordschütze: _____ Mechpilot: _____

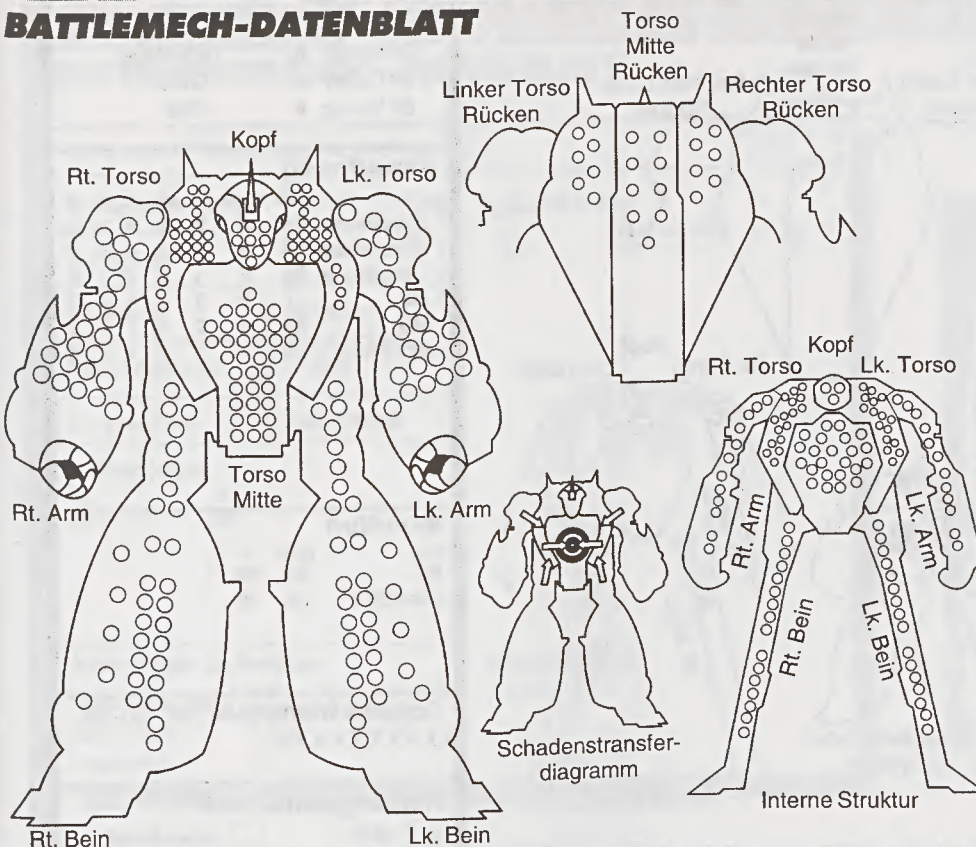
Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewußtseinswurf	3	5	7	10	11	Tod

WÄRMESKALA

30	Stillelegung
29	
28	Munitionsexplosion, Stopzahl 8+
27	
26	Stillelegung, Stopzahl 10+
25	-5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stopzahl 6+
22	Stillelegung, Stopzahl 4+
21	
20	-4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stopzahl 4+
18	Stillelegung, Stopzahl 6+
17	Waffen +3
16	
15	-3 Bewegungspunkte
14	Stillelegung, Stopzahl 4+
13	Waffen +2
12	
11	
10	-2 Bewegungspunkte
09	
08	Waffen +1
07	
06	
05	-1 Bewegungspunkt
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH

BATTLEMECH-DATENBLATT



MECHDATEN

Typ: **Mad Cat S**

Tonnage: **75**

BP Gehen: **5**

Technologie:

BP Laufen: **8**

Clans

BP Sprung: **5**

3050

Bewaffnung

#	Typ	Zone	Wärme	Sch.	Min.	N.	M.	W.
1	S-Impuls laser	LA	10	10	0	6	14	20
2	M-Impuls laser	RA	4	7	0	4	8	12
1	ER-L-Laser	RT	2	5	0	2	4	6
1	MG	LT	0	2	0	1	2	3
1	MG	RT	0	2	0	1	2	3
2	KSR 6	LT	4	2/R	0	3	6	9
2	KSR 6	RT	4	2/R	0	3	6	9

Munition

Typ	Zone	#
MG	LT	100 /
Blitz-KSR 6	LA	30 /
Blitz-KSR 6	RA	30 /

Doppelte Wärmetauscher: 16 (32)

○○○○○○○○○○
○○○○○○○○

Rettungsautomatik

☐ aktiv

☐ abgeschaltet

BAUTEILE

LINKER ARM (CASE)

- Schultergelenk
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 S-Impuls laser
- 5 S-Impuls laser
- 6 Munition (KSR 6) 15

- 1 Munition (KSR 6) 15
- 2 Ferrofibril
- 4-6 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

LINKER TORSO (CASE)

- 1 XL-Reaktor
- 2 XL-Reaktor
- 3-3 Sprungdüse - Modul
- 4 Sprungdüse - Modul
- 5 Maschinengewehr
- 6 KSR 6

- 1 KSR 6
- 2 Munition (MG) 100
- 3 Endostahl
- 4 Ferrofibril
- 5 Ferrofibril
- 6 neu würfeln

LINKES BEIN

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Ferrofibril
- Endostahl

KOPF

- 1 Lebenserhaltung
- 2 Sensoren
- 3 Cockpit
- 4 Ferrofibril
- 5 Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

TORSO MITTE

- 1-3 XL-Reaktor
- 2 XL-Reaktor
- 3 XL-Reaktor
- 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

- 1 Gyroskop
- 2 XL-Reaktor
- 3 XL-Reaktor
- 4 XL-Reaktor
- 5 Sprungdüse - Modul
- 6 Endostahl

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

Preis: 24.173.516

Kampfwert: 5737

RECHTER ARM (CASE)

- 1 Schultergelenk
- 2 Oberarmaktivator
- 3 Unterarmaktivator
- 1-3 Wärmetauscher - Modul
- 5 Wärmetauscher - Modul
- 6 M-Impuls laser

- 1 M-Impuls laser
- 2 Munition (KSR 6) 15
- 3 Munition (KSR 6) 15
- 4 Ferrofibril
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

RECHTER TORSO

- 1-3 XL-Reaktor
- 2 XL-Reaktor
- 3 Sprungdüse - Modul
- 4 Sprungdüse - Modul
- 5 ER-L-Laser
- 6 Maschinengewehr

- 1 KSR 6
- 2 KSR 6
- 3 Endostahl
- 4 Endostahl
- 5 Ferrofibril
- 6 neu würfeln

RECHTES BEIN

- 1 Hüftgelenk
- 2 Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 Endostahl
- 6 Endostahl

KRIEGERDATEN

Name: _____

Bordschütze: _____ Mechpilot: _____

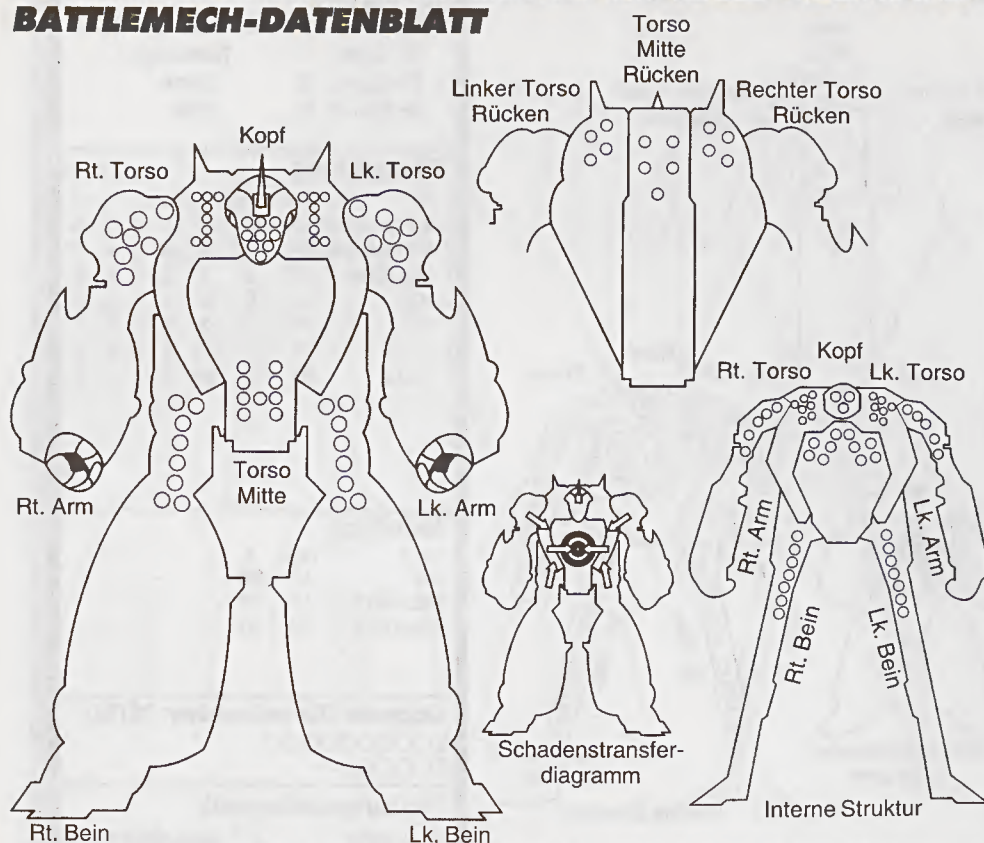
Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewußtseinswurf	3	5	7	10	11	Tod

WÄRMESKALA

30	Stillelegung
29	
28	Munitionsexplosion, Stopzahl 8+
27	
26	Stillelegung, Stopzahl 10+
25	-5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stopzahl 6+
22	Stillelegung, Stopzahl 4+
21	
20	-4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stopzahl 4+
18	Stillelegung, Stopzahl 6+
17	Waffen +3
16	
15	-3 Bewegungspunkte
14	Stillelegung, Stopzahl 4+
13	Waffen +2
12	
11	
10	-2 Bewegungspunkte
09	
08	Waffen +1
07	
06	
05	-1 Bewegungspunkt
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH

BATTLEMECH-DATENBLATT



MECHDATEN

Typ: **Uller S**

Tonnage: **30**

BP Gehen: **6**

Technologie:

BP Laufen: **9**

Clans

BP Sprung: **6**

3050

Bewaffnung

#	Typ	Zone	Wärme	Sch.	Min.	N.	M.	W.
1	S-Impuls laser	RA	10	10	0	6	14	20
1	M-Impuls laser	LA	4	7	0	4	8	12
1	L-Impuls laser	RA	2	3	0	2	4	6
1	MG	LT	0	2	0	1	2	3
1	MG	RT	0	2	0	1	2	3
1	Blitz-KSR 4	LA	3	2	0	4	8	12

Munition

Typ	Zone	#
MG	RT	100 /
Blitz-KSR 4	LA	25 /

Doppelte Wärmetauscher: 10 (20)

○○○○○○○○○○

Retungsautomatik

☐ aktiv ☐ abgeschaltet

BAUTEILE

LINKER ARM (CASE)

1. Schultergelenk
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. M-Impuls laser
6. Blitz-KSR 4

1. Munition (B-KSR 4) 25
2. Ferrofibril
3. Endostahl
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

LINKER TORSO

1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. Wärmetauscher – Fest
4. Wärmetauscher – Fest
5. Wärmetauscher – Fest
6. Wärmetauscher – Fest

1. Sprungdüse – Modul
2. Maschinengewehr
3. Endostahl
4. Ferrofibril
5. Ferrofibril

LINKES BEIN

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse – Modul
6. Sprungdüse – Modul

KOPF

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Ferrofibril
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

TORSO MITTE

1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. XL-Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1. Gyroskop
2. XL-Reaktor
3. XL-Reaktor
4. XL-Reaktor
5. Wärmetauscher – Fest
6. Wärmetauscher – Fest

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

Preis: 5.444.400

Kampfwert: 2.059

RECHTER ARM

1. Schultergelenk
2. Oberarmaktivator
3. S-Impuls laser
4. S-Impuls laser
5. L-Impuls laser
6. Endostahl

1. Ferrofibril
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

RECHTER TORSO (CASE)

1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. Sprungdüse – Modul
4. Maschinengewehr
5. Munition (MG) 100
6. Endostahl

1. Endostahl
2. Endostahl
3. Ferrofibril
4. Ferrofibril
5. Endostahl
6. neu würfeln

RECHTES BEIN

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse – Modul
6. Sprungdüse – Modul

KRIEGERDATEN

Name: _____

Bordschütze: _____ Mechpilot: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewußtseinswurf	3	5	7	10	11	Tod

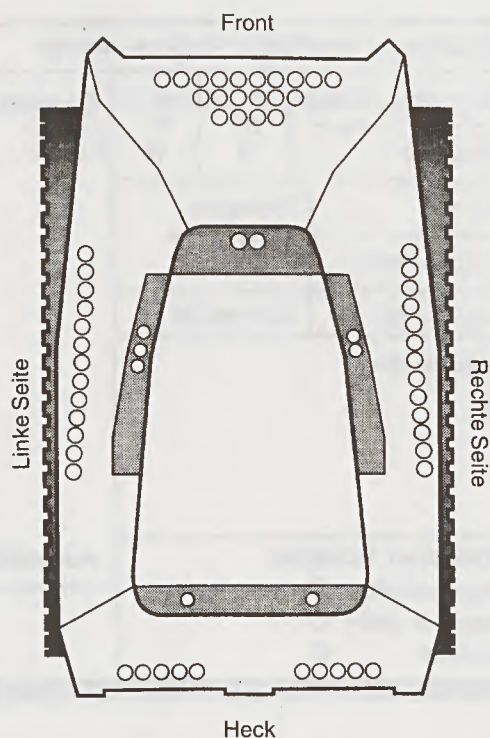
WÄRMESKALA

30	Stillelegung
29	
28	Munitionsexplosion, Stopzahl 8+
27	
26	Stillelegung, Stopzahl 10+
25	-5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stopzahl 6+
22	Stillelegung, Stopzahl 4+
21	
20	-4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stopzahl 4+
18	Stillelegung, Stopzahl 6+
17	Waffen +3
16	
15	-3 Bewegungspunkte
14	Stillelegung, Stopzahl 4+
13	Waffen +2
12	
11	
10	-2 Bewegungspunkte
09	
08	Waffen +1
07	
06	
05	-1 Bewegungspunkt
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH

KETTENFAHRZEUG-DATENBLATT

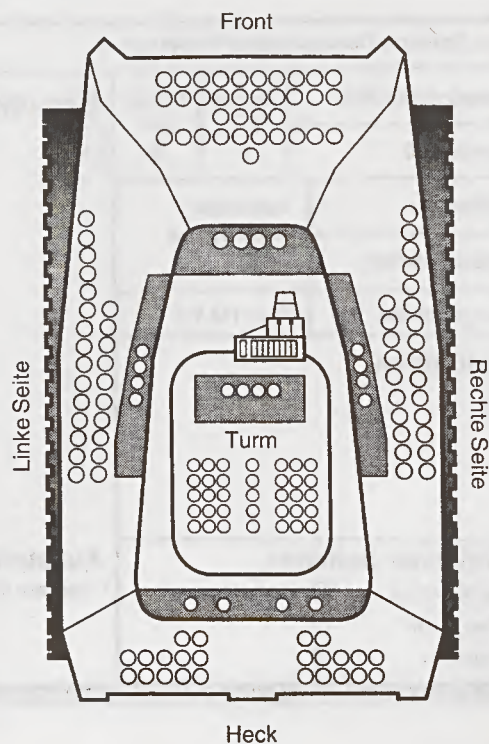
Typ: Schwerer Transportpanzer (Kettenvariante)					
Bewegungsart: Kette	Einsatz BP: 5	Höchst BP: 8	Bewaffnung		
Tonnage: 20			# Typ	Zone	Sch. Min. N. M. W.
			2 MG	F	2 0 1 2 3
Fahrerwert:	Technologie: Innere Sphäre 3025				
Bordschützenwert:					
Kampfwert: 348	Preis: 130.000				
Munition			Ausstattung		
Typ	#				
MG	100		1 Infanterie (6 t.) R		
Kritischer Schaden					
Triebbrad beschädigt ☐					
Kette zerstört ☐					
Motortreffer ☐					



BATTLETECH

KETTENFAHRZEUG-DATENBLATT

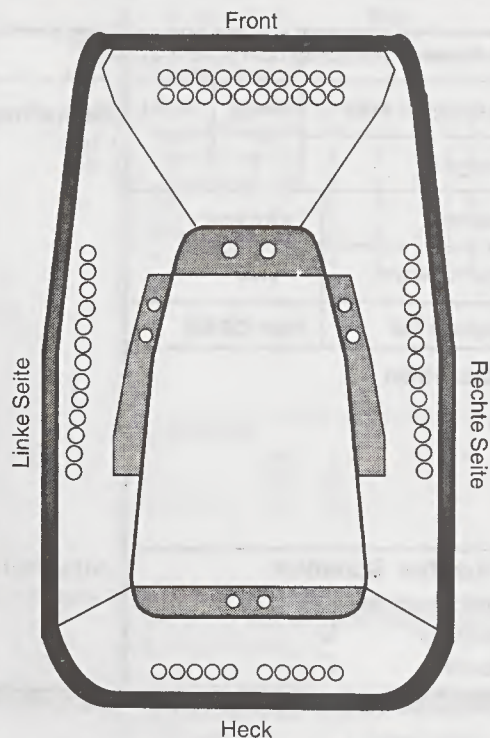
Typ: Mittelschwerer Panzer Myrmidon					
Bewegungsart: Kette	Einsatz BP: 5	Höchst BP: 8	Bewaffnung		
Tonnage: 40			# Typ	Zone	Sch. Min. N. M. W.
			1 PPK	T	10 3 6 12 18
			1 KSR 6	T	2/R. 0 3 6 9
Fahrerwert:	Technologie: Innere Sphäre 3025				
Bordschützenwert:					
Kampfwert: 1.645	Preis: 1.393.467				
Munition			Ausstattung		
Typ	#				
KSR 6	15				
Kritischer Schaden					
Triebbrad beschädigt ☐ Turm Blockiert ☐					
Kette zerstört ☐ Motortreffer ☐					



BATTLETECH

HOVERCRAFT-DATENBLATT

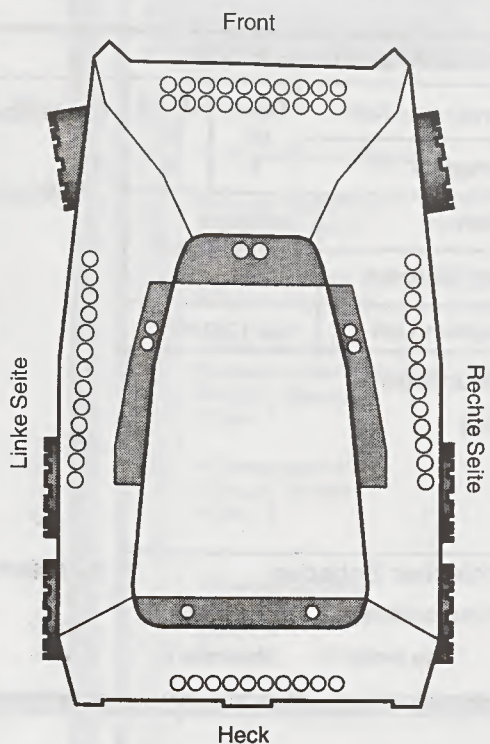
Typ: Schwerer Transportpanzer (Luftkissenvariante)									
Bewegungsart: Luftkissen	Einsatz BP: 8	Höchst BP: 12	Bewaffnung						
Tonnage: 20			# Typ	Zone	Sch.	Min.	N.	M.	W.
			2 MG	F	2	0	1	2	3
Fahrerwert:	Technologie: Innere Sphäre 3025								
Bordschützenwert:									
Kampfwert: 428	Preis: 196.000								
Munition									
Typ	#								
MG	100								
Kritischer Schaden			Ausstattung						
Schürze beschädigt ☐			1 Infanterie (6 t.) R						
Hubpropeller zerstört ☐									
Motortreffer ☐									



BATTLETECH

RADFAHRZEUG-DATENBLATT

Typ: Schwerer Transportpanzer (Radvariante)									
Bewegungsart: Rad	Einsatz BP: 6	Höchst BP: 9	Bewaffnung						
Tonnage: 20			# Typ	Zone	Sch.	Min.	N.	M.	W.
			2 MG	F	2	0	1	2	3
Fahrerwert:	Technologie: Innere Sphäre 3025								
Bordschützenwert:									
Kampfwert: 388	Preis: 119.167								
Munition									
Typ	#								
MG	100								
Kritischer Schaden			Ausstattung						
Rad beschädigt ☐			1 Infanterie (6 t.) R						
Achse zerstört ☐									
Motortreffer ☐									





DAS SPIEL GEHT LOS!

**„Alle Einheiten in ihre Mechs! Dies ist keine Übung!
Ich wiederhole: dies ist keine Übung.“**

Erstschlag! ist ein einzigartiges Ergänzungsbuch, das sich besonders an neue **BattleTech**-Spieler wendet. Es beinhaltet 13 spielfertige Szenarien, die nichts anderes benötigen, als die Grundausrüstung der Box: 9 Szenarien für **BattleTech**, 4. Auflage, inklusive einer dreiteiligen Mini-Kampagne, 3 Szenarien für **CityTech** mit Clankämpfen und einem packenden Szenario, das beides in einem gigantischen Überlebenskampf miteinander verbindet.

Neuen Spieler und alten Hasen eröffnen sich mit Hilfe eines neuen Systems unendliche Möglichkeiten zur Erschaffung neuer Szenarien. Ausführliche Kapitel über Taktiken, bieten Spielern jedes Erfahrungslevels neue Einsichten in **BattleTech**- und **CityTech**-Spielstrategien. **Erstschlag!** enthält außerdem neue Panzerfahrzeuge und OmniMech-Konfigurationen für den Einsatz in **CityTech**!

EINE ERWEITERUNG FÜR
**BATTLETECH &
CITYTECH**

US46301PDF