

BATTLETECH



TM

CHAOS CAMPAIGN

TM

CATALYST
game labs™



KRIEGSKASSEN-KAMPAGNENSYSTEM



BATTLETECH™

CHAOS CAMPAIGN™

CREDITS

Writing: Ben Rome, Paul Sjardijn

BattleTech Line Developer: Herb Beas

Cover Design and Layout: Matt Heerdt

Art: Klaus Scherwinski

Übersetzung: Daniel Mayer

Unter Lizenz von



©2015 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech, BattleMech, MechWarrior and Topps logo are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc. in the United States and/ or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



CHAOS CAMPAIGN

Die in diesem Abschnitt präsentierten Informationen können verwendet werden, um Szenarien für *BattleTech*-Spiele zu erschaffen, die während des Jihads oder in anderen Zeitaltern stattfinden. Die Spieler brauchen das Regelwerk *Total Warfare*, das bei Ulisses-Spielen erhältlich ist, um spielen zu können. Außerdem verwenden viele Optionalregeln Regelerweiterungen aus den Zusatzbüchern *TechManual*, *Tactical Operations* und *Strategic Operations*.

Vollständige Datenblätter für alle BattleMechs, Fahrzeuge und Luft-/Raumeinheiten, die die Spieler verwenden können, um Szenarien nachzubilden, findest du in den fertig ausgefüllten Datenbögen-PDFs, die du unter www.ulisses-ebooks.de erwerben kannst, darunter *Datenbögen 3039*, *3050* und *Datenbögen 3039 komplett* (alle zuvor veröffentlichten Datenbögen-Sammlungen von FASA und FanPro können ebenfalls verwendet werden). Illustrationen und Spielwerte für die meisten dieser Einheiten findest du in den verschiedenen *BattleTech-Hardwarehandbüchern*, die Ulisses-Spiele veröffentlicht hat.

Spieler und Spielleiter können die Softwarepakete *HeavyMetal Pro*, *HeavyMetal Vee*, *HeavyMetal Lite* und *HeavyMetal Plus* verwenden (verfügbar bei RCW Enterprises), um ihre eigenen BattleTech-Datenbögen auszudrucken. Das Paket *HeavyMetal Aero* ermöglicht es den Spielern, ihre eigenen Luft-/Raum-Datenbögen auszudrucken, während das Paket *HeavyMetal Battle Armor* es möglich macht, Datenbögen für Gefechtsrüstungen auszudrucken. Spielleiter und Spieler können mit dem Programm *HeavyMetal Map* auch ihre eigenen Karten erstellen.

Wie immer sind die folgenden Regeln dazu gedacht, bestehende Regeln zu ergänzen. Sie machen das Spiel vielseitiger und können es so verbessern, doch sollten sie keinen unfairen Vorteil erzeugen. Somit sollten sich Spielleiter und Spieler darauf einigen, welche Ergänzungsregeln im Spiel verwendet werden sollen. Gleichermaßen sollten die Spieler sich nicht scheuen, alle Regeln, die für ihre Kampagne und / oder ihr Zeitalter nicht angemessen erscheinen. All diese Regeln gelten als Erweiterung und dürfen im Turnierspiel nicht verwendet werden.

Kartengelände: Wenn eine Geländeart wie Urban, Waldgelände oder Gebirge in diesen Regeln erwähnt wird, dann ist das ein Verweis auf die Geländespezifischen Kartentabellen (siehe Seite 263, TW). Wenn eine Regel beispielsweise von Besiedeltem Gelände spricht, dann ist von den Karten in Tabelle 7: Besiedelt auf Seite 263 in *Total Warfare* die Rede.

Wenn es in einem Pfad nicht anderweitig angegeben ist, dann entscheiden die beteiligten Spieler wie viele Karten im Spiel eingesetzt werden sollen. Grundsätzlich empfiehlt es sich allerdings, dass die Spieler ein Verhältnis von einer Karte auf vier Einheiten verwenden.

Begrifflichkeiten: Die folgenden Regeln verwenden den Begriff Einheit, wie er in TW benutzt wird, und zwar als Beschreibung einer einzelnen Schlachtfeld-Einheit wie einem Mech oder einem Fahrzeug. Streitmacht beschreibt eine große Gefechtsformation, wie beispielsweise ein Regiment.

Arten von Szenarien: Wenn diese Regeln einen Szenariotyp wie Durchbruch, Verteidigung oder Katz und Maus ist, dann sind die verschiedenen Szenarioarten, die unter Szenariotyp beschrieben sind (siehe Seite 258, TW). Wenn eine Regel beispielsweise erwähnt, dass das Durchbruch-Szenario verwendet werden soll, meint dies das Szenario auf Seite 261 in *Total Warfare*.



WIE DU CHAOS CAMPAIGN VERWENDEST

Die Regeln von Chaos Campaign bieten einen offenen Kampagnenrahmen, der es Spielern und Spielern erlaubt, eine Vielzahl von veröffentlichten Pfaden zu verwenden, um ihre eigenen einzigartigen Spielerfahrung mit ihren eigenen Streitmächten zu erschaffen. Jeder Pfad, der nach dem Regelsystem der Chaos Campaign verwendet werden kann (in diesem PDF zur Chaos Campaign findest du keine Pfade) liefert eine Hintergrundgeschichte, die in die allgemeine Handlung der Kampagne passt. Gleichmaßen ist jeder Pfad als grundsätzlicher Rahmen ausgelegt, der Spielleiter und Spieler dabei unterstützen soll, die gegnerischen Streitmächte zu erstellen und andere spezielle Auswirkungen auf das Schlachtfeld zu erstellen, die für den Pfad spezifisch sind. Wenn die Spielergruppen außerdem das Kriegskasse-Punktesystem verwenden, können sie sich für die Richtung entscheiden, die die Kampagne einschlagen soll.

Weil die Spielergruppe zwischen den Pfaden entscheidet, welchen Weg sie einschlagen wollen, kann die Kampagne oft wiederholt werden, mit unterschiedlichen Pfaden, Streitkräften und sogar Ergebnissen. Spielleiter und Spieler entscheiden, wie viele Details sie ausarbeiten wollen und können weitere Szenarien erschaffen, um Unterkampagnen innerhalb des Rahmens zu erstellen. Letztlich entscheiden die Spieler, welchen Weg, welches Spiel und wie viele Details sie verwenden wollen.

PFAD

Pfade, die du mit den Regeln der Chaos Campaign verwenden kannst, findest du in einer Reihe von veröffentlichten BattleTech-Quellenbüchern, wie beispielsweise *Blake Ascending*, *Jihad Hot Spots: 3074*, *Starterbook: Wolf and Blake*, im nur als PDF erschienenen *Jihad Turning Points: Luthien* und viele mehr.

Jeder Pfad verfügt über eine voll ausgearbeitete Geschichte, die auf ein einzelnes Ereignis zentriert ist, aber mit der Gelegenheit für zusätzliche Unterereignisse, die Spieler und Spielleiter für notwendig erachten. Zusätzliche Regeln erlauben es, dass jedes Ereignis als eigenständiges Szenario oder als Teil einer vollen und flexiblen Minikampagne verwendet werden kann. Zusammen beschreiben die hier vorgestellten Pfade das erste Jahr des Jihad.

Der Abschnitt zum Kriegskasse-Punktesystem (siehe Seite 4) beschreibt detailliert, wie viele Kriegskasse-Punkte ein Pfad kostet, zusätzliche Boni, die eingerechnet werden können, um die Schwierigkeit zu erhöhen (was dann auch mehr Kriegskasse-Punkte gibt) und optionale Missionsziele, die den Spielern zusätzliche KP bringen, wenn sie erreicht werden. Boni werden nur aufgerechnet, wenn die Bonus-Option auf den Pfad angerechnet wird und die Spieler zumindest einen Teilsieg erzielen.

Der Abschnitt Zusätzliche Aufhänger beschreibt mögliche Nebenhandlungen und Abenteuer neben dem Hauptereignis. Diese Aufhänger können Ideen für zusätzliche Szenarien liefern, die einem Pfad so viele oder wenige Details verleihen können wie gewünscht. Der Abschnitt Auswirkungen beschreibt zusätzliche Geschehnisse und das Endergebnis des Pfads. Der Abschnitt Nächster Pfad beschreibt die nächsten Pfade, aus denen die Spieler auswählen können.

Die Pfade verwenden

Chaos Campaign beschreibt das Hauptereignis für jeden Pfad mit einer kurzen narrativen Einführung, dem Spielaufbau (mit Unterabschnitten für jeden Regelsatz) und Spezialregeln.

Jeder Pfad definiert die Streitmacht, mit der es die Spieler zu tun haben, basierend auf einem Prozentsatz der Gesamtstreitmacht der Spieler. Dieser Prozentsatz muss auf die entsprechenden Zahlen im System angerechnet werden, das der Spielleiter verwendet, um für Gleichgewicht zwischen den Streitmächten zu sorgen. Der Spielleiter sollte einfach das System verwenden, mit dem er sich wohlfühlt, wie dem Kampfwert (siehe Seite 203, TM) oder ein Gleichgewicht basierend auf Tonnage, C-Noten oder anderem. Wir empfehlen auch die Verwendung der Zufälligen Zuteilungstabellen, die wir in verschiedenen Quellenbüchern veröffentlichen, um bei der Zuteilung der Einheiten zu helfen, doch sollte sich kein Spielleiter von diesen Tabellen einschränken lassen. Detailliertere Empfehlungen und Richtlinien zur Auswahl von Streitmächten können im Pfad erwähnt sein.

Generische Zufällige Zuteilungstabellen findest du auf Seite 267-271 im *Total Warfare*. Andere Zuteilungstabellen, die in aktuellen oder älteren Veröffentlichungen erscheinen, sind ebenfalls in Ordnung, solange alle Spieler zustimmen, sie zu verwenden.

Größe der Spieler-Streitmacht

Auch wenn diese Kampagne vor allem für Streitmächte von Kompanie-Größe oder kleiner ausgelegt ist, sollten Streitmächte jeder Größe und Zusammensetzung sie gleichermaßen herausfordernd finden. Der Basis-Streitmachtsgrößen-Multiplikator, den du verwendest, wenn du die Unterstützungspunkte berechnest, die die Streitmacht eines Spielers zwischen den Pfaden aus ihrer Kriegskasse erhält (siehe Seite 4), passt sich Streitmächten beliebiger Größe an. Jede Art von Streitmacht - Haus, Clan, Piraten, Konzernsicherheit oder individuelle Spieler-Streitmacht - kann an Pfad-Kampagnen teilnehmen.

Wenn die Spieler beispielsweise entscheiden, eine Haus-Streitmacht zu verwenden, dann kann diese Streitmacht von ihrer Hauptarmee abgetrennt werden, um als Eingreiftruppe zu dienen. Ein Clan-Spieler kann Truppen von seinen Standard-Kommandos ablösen, um die Clanwache bei der Informationsbeschaffung zu unterstützen. Letztlich entscheiden Spielleiter und Spieler die Details. Wenn die Spieler die Herkunft ihrer Streitmacht ermittelt haben, muss der Spielleiter nur ein bisschen Zeit damit verbringen, die verschiedenen Elemente anzupassen, um jeden Pfad auf die Kampagne der Spieler zuzuschneiden, beispielsweise auf das Setting, die Identität der gegnerischen Streitmächte und sogar den Zeitrahmen.

Gegnerische Streitmächte

Die meisten Pfade listen die Streitmächte der Spieler und der Opposition als Prozentsatz auf, nicht als spezifische Zusammenstellung. Das erlaubt individuellen Kampagnen Flexibilität und hält die Pfade in der Geschichte fair und ausgewogen.

Wenn du den Prozentsatz der Spielergruppe ermittelst, sollte die eingesezte Streitmacht einen Prozentsatz der Gesamtstreitmacht darstellen, die die Spieler zur Verfügung haben. Die Gesamtstreitmacht der Spieler umfasst alle Einheiten, die den Spielern zur Verfügung stehen, egal ob es sich um Mechs, Fahrzeuge, Flugzeuge, Gefechtsrüstungen oder Infanteriezüge handelt. Nicht eingerechnet werden Unterstützungstruppen, die von einem Auftraggeber zugeteilt oder nach den Szenarioregeln gewährt werden, es sei denn, es ist anders angegeben. Bei allen Pfaden basieren diese Prozentsätze auf diesem Gesamtvorrat, wenn ermittelt wird, wie groß die Streitmacht sein darf, die die Spieler in das Szenario bringen. Die aufgeführten Prozentsätze, die die Spieler einsetzen dürfen, ist der maximale Anteil der Gesamtstreitmacht der Spieler, die in einem Szenario angewendet werden können. Die Spieler dürfen, wenn sie es wollen, weniger Truppen verwenden.

Der Spielleiter sollte die Größe der gegnerischen Streitmacht anhand der Streitmacht verwenden, die die Spieler im Einsatz haben, niemals abhängig von der Gesamtstreitmacht, die die Spieler zur Verfügung haben.

Zuteilung von Einheiten

Die spezifischen Bauweisen und Modelle der meisten Einheiten, die eine Streitmacht verwenden kann - auch wenn es sich um Unterstützungstruppen aus dem Szenario oder um die gegnerische Streitmacht handelt - können mit den entsprechenden Zufälligen Zuteilungstabellen ermittelt werden. Spieler, die keinen Zugriff auf diese Quellen haben, können als Alternative auch die normalen Zufälligen Zuteilungstabellen auf Seite 267-271 in *Total Warfare* verwenden.

Bei der Aufstellung der Streitmacht für „Another Day, Another C-Bill“ (auf Seite 140 in Blake Ascending) ermitteln die Spieler, dass ihre Gesamtstreitmacht aus zwölf Mechs besteht, die einen Kampfwert von insgesamt 20.000 haben (ohne die Pilotenwerte einzurechnen) und 10 Millionen C-Noten wert sind. Der Spielleiter beschließt, den Kampfwert als Standard zum Erstellen der Streitmacht der Spieler zu verwenden, so dass die Spieler nicht mehr als Kampfwert 5000 für ihre Einheiten auswählen dürfen.

Wenn der Spielleiter stattdessen beschließt, den Zahlenwert zu verwenden, dann dürfen die Spieler bis zu drei Einheiten aus ihrer Gesamtstreitmacht auswählen. Wenn der Spielleiter stattdessen C-Noten als Standard verwendet, dann darf der Gesamtwert der Streitmacht der Spieler 2,5 Millionen C-Noten nicht übersteigen. Sobald die Streitmacht der Spieler ermittelt worden ist, bestimmt der Spielleiter die Zusammensetzung der Angreifer-Streitmacht. Wenn er für die Spieler das KW-System verwendet hat, dann muss er ebenfalls den KW für die angreifende Streitmacht verwenden. Der Pfad gibt an, dass der Angreifer 75% des Verteidigers (der Streitmacht der Spieler) nicht übersteigen darf. Somit darf die gegnerische Streitmacht nicht über 3750 KW liegen (oder so nah an diesem Wert, wie möglich ist). Weil der Spielleiter bei der Auswahl der Spielerstreitmacht keine Pilotenwerte eingerechnet hat, spielen diese Faktoren bei die Berechnung der Angreifer-Streitmacht ebenfalls keine Rolle. Der Spielleiter sieht, dass die 51. Panzers eine Veteranen-Einheit sind und weist somit jeder angreifenden Einheit die Veteranen-Fertigkeit zu, anhand der Tabelle Durchschnittsfertigkeiten auf Seite 40 in Total Warfare.

Karten

Wenn es im Pfad nicht anders angegeben ist, verwende eine Zahl von Geländekarten gleich der Zahl der Unterstreitmächte (der Basis-Streitmachtgröße), die die Spieler im Einsatz haben. Dies wird bewerkstelligt, indem du berechnest, wie viele Lanzen, Sterne oder andere Unterstreitmächte die Spieler erstellen können, wenn sie ihre bevorzugte Organisationsform wählen. Brüche werden aufgerundet. Für diese Berechnung ist ein Zug als Äquivalent einer Lanze.

Du beschließt, in „Another Day, Another C-Bill“ 10 Mechs einzusetzen. Du ziehst es vor, deine Streitmacht in Lanzen zu organisieren. Also beträgt deine Basis-Streitmachtgröße 2,5, aufgerundet zu 3. Das bedeutet, dass die Spieler drei Geländekarten für den Pfad verwenden. Hätte der Spieler seine Streitmacht nach Sternen organisiert, dann würde seine Basis-Streitmachtgröße bei 2 liegen. Somit hätte er für den Pfad nur zwei Geländekarten verwendet.

KAMPAGNEN-SPEZIALREGELN

Der Abschnitt Spezialregeln in jedem Pfad beschreibt welche Spezialregeln, wenn überhaupt, für den Pfad gelten. Der Spielleiter kann zusätzlich zu den Spezialregeln, die für den Pfad aufgelistet werden, beliebige der folgenden Regeln verwenden, wenn er der Meinung ist, dass sie der Kampagne Flair und Tiefe verleihen könnten.

Streitmachts-Spezialfähigkeiten

Wenn die Spieler eine bestehende Streitmacht verwenden wollen, die bereits in einem Feldhandbuch veröffentlicht worden ist, dann können sie für die Dauer der Kampagne die Spezialfähigkeit der Streitmacht (soweit vorhanden) verwenden, wenn der Spielleiter dies erlaubt.

Erzwungener Rückzug

Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, dann verwenden Einheiten, die unter dem Einfluss von Erzwungenem Rückzug stehen, die Regeln auf Seite 258 in Total Warfare.

Verheerender Schaden

Wenn es im Abschnitt Spezialregeln nicht angegeben ist, dann ist Verheerender Schaden wie folgt definiert:

- Ein Mech hat dann Verheerenden Schaden erlitten, wenn ein Seitentorso zerstört ist, der Mech zwei kritische Reaktortreffer, einen Gyroskop- und einen Reaktortreffer erlitten hat oder seine Sensoren nicht mehr verwenden kann. Schaden an der Internen Struktur in drei oder mehr Gliedern und / oder zwei oder mehr

Torso-Zonen oder vier und/oder mehr Pilotentreffer bedeuten auch Verheerenden Schaden für den Mech, ebenso wie der Verlust aller Waffen durch Schaden oder Munitionsverlust. Wenn alle Waffen eines Mechs zerstört werden und er sich nicht länger bewegen kann, dann gilt der Mech als zerstört. Der Pilot eines zerstörten Mechs kann seine Einheit normal verlassen.

- Mit der Ausnahme von Infanterie gelten alle Waffen einer Einheit als zerstört, wenn sie alle Waffen verliert, die eine Reichweite von über fünf Hexfeldern haben oder sie nicht mehr dazu in der Lage ist, mehr als 5 Punkte kombinierten Waffenschaden zu verursachen.
- Ein ProtoMech hat dann Verheerenden Schaden erlitten, wenn er alle Waffen durch Schaden oder Munitionsverlust verliert oder wenn der Pilot vier oder mehr Treffer erleidet. Ein ProtoMech-Strahl wird erst dann beginnen, sich zurückzuziehen, wenn drei oder mehr der ProtoMechs, aus denen er besteht, Verheerenden Schaden erlitten haben oder zerstört worden sind. Dann muss sich der ganze Strahl zurückziehen.
- Ein Fahrzeug hat dann Verheerenden Schaden erlitten, wenn es all seine Panzerung in einer Zone verliert oder wenn all seine Waffen zerstört worden sind.
- Eine Luft-/Raumeinheit hat dann Verheerenden Schaden erlitten, wenn sie einen Kritischen Treffer an Reaktor oder Treibstofftank erlitten hat, wenn all ihre Waffen zerstört worden sind, wenn die Einheit mehr als die Hälfte der anfänglichen Strukturellen Integrität verloren hat, oder wenn ihr Pilot / ihre Besatzung vier oder mehr Treffer eingesteckt hat.
- Ein Infanteriezug hat dann Verheerenden Schaden erlitten, wenn er 21 oder mehr Soldaten verloren hat (16 oder mehr bei Sprungtruppen). Wenn Infanterie-Trupps eingesetzt werden, dann hat der Trupp dann Verheerenden Schaden erlitten, wenn er die Hälfte oder mehr seiner Mitglieder verloren hat.
- Eine Gefechtsrüstungs-Einheit (Strahl oder Trupp) hat dann Verheerenden Schaden erlitten, wenn sie die Hälfte oder mehr ihrer Mitglieder verloren hat.
- Fahrzeuge und BattleMechs, die immobilisiert werden - normalerweise durch Schäden an Antrieb, Beinen oder Gyroskop - werden stillgelegt und normalerweise verlassen (auch wenn die Besatzung der Gnade des Schlachtfelds überlassen ist, wenn sie ihre Einheit verlässt). Nur eine Besatzung, die sehr fanatisch ist oder sich in verzweifelten Umständen befindet, wird weiterkämpfen. Außerdem werden nur Befehle von ganz oben ein immobilisiertes Element dazu bringen, sich nicht aus dem Kampf zurückzuziehen.

Bergung

Bergung bedeutet, zerstörte Einheiten oder solche, die Verheerenden Schaden erlitten haben und am Ende eines Pfades auf dem Schlachtfeld verblieben sind, an sich zu nehmen. In verknüpften Szenarien darf die Bergung nur am Ende der Mini-Kampagne stattfinden.

Im Allgemeinen und wenn es die Spezialregeln eines Pfades nicht anders sagen, dann können Spieler, die in einem Pfad zumindest einen Teilsieg erzielen, alles Bergungsgut auf dem Schlachtfeld in Bereichen beanspruchen, in denen ihre Einheiten gekämpft haben. Spieler dürfen nach einer Schlacht, an der sie nicht teilgenommen haben, kein Bergungsgut für sich beanspruchen.

Bergungsgut darf zum halben normalen Listenpreis der Einheit verkauft werden. Alternativ können Fahrzeuge, Mechs und andere geborgene Einheiten mit dem Kriegskasse-System repariert werden, oder indem du Unterstützungspunkte in C-Noten umwandelst und die entsprechenden Regeln verwendest, um solche Reparaturen vorzunehmen, indem du die Kosten in C-Noten für alle reparierten oder ersetzten Ausrüstungsteile begleichst.

Wenn die Spieler an detaillierteren Bergungsregeln interessiert sind, finden sie sie beginnend auf Seite 191 in *Strategic Operations*.

KRIEGSKASSE-PUNKTESYSTEM

Das Kriegskasse-Punktesystem ist eine Abstraktion der Belohnungen und Gelegenheiten, die im Kampf entstehen. Die Kriegskasse ist mehr als nur ein rein finanzielles Konzept und stellt auch Faktoren wie Bekanntheit, Kontakte und das Glück dar, zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein. Sie stellt Gelegenheiten dar, egal ob diese daraus bestehen, an einem bestimmten Gefecht teilzunehmen, unter bestimmten Umweltmodifikatoren zu kämpfen oder einen BattleMech zu erwerben.

Anmerkung: Die Kriegskasse-Bezeichnung findest du auch im *{Field Manual: Mercenaries, Revised}*, wo sie zur Erstellung einer Söldner-Streitmacht verwendet wird. Dieses System hat allerdings keine Auswirkungen auf das Kriegskasse-Punktesystem.

WIE MAN LOSLEGT

Unabhängig davon, wie die Gruppe an den Tisch kommt, die Streitmacht der Spieler beginnt die *Chaos Campaign* auf jeden Fall mit 1000 Kriegskasse-Punkten.

Kriegskasse und Pfade

Jeder Pfad hat Kriegskasse-Kosten, die den Transport, weitere anfallende Kosten, die Verbindungen und die Reputation abbilden, die notwendig sind, um an diesem Pfad teilzunehmen.

Diese Kosten werden im Kriegskasse-Abschnitt jedes Pfades aufgeführt und müssen vor Beginn des Pfades beglichen werden. Außerdem haben alle Pfade Missionsziele mit einem Kriegskasse-Punktwert, der in Klammern angegeben ist. Die Spieler erhalten (oder verlieren, wenn der KP-Wert negativ ist) diese Punkte, wenn sie das Missionsziel erfüllen.

Zu guter Letzt beinhaltet jeder Pfad eine Reihe von optionalen Boni mit einem angegeben KP-Wert, der in Klammern steht. Spieler erhalten diese Punkte, wenn sie sich entscheiden, sich diesen Umgebungs- oder operativen Situationen aussetzen. Alle Spieler können sich entscheiden, alle, keine oder einige der aufgeführten Boni zu verwenden.

Die Spieler erhalten nur dann KP aus den optionalen Boni, wenn sie mindestens einen Teilsieg für den Pfad erzielen.

All diese Punkte gehen direkt in die Kriegskasse. Zwischen den Pfaden können die Spieler ihre KP verwenden, um die Erfahrung ihrer Soldaten zu verbessern, Reparaturen und Wiederbewaffnungen vorzunehmen und andere Gruppenfähigkeiten und Ausrüstungsteile zu erwerben. Alle KP-Ausgaben müssen vor Beginn des nächsten Pfades vorgenommen werden. Die Spieler dürfen während eines Pfades keine KP aufwenden, selbst wenn dieser in eine Minikampagne aufgeteilt worden ist. Vergiss nicht, dass der nächste Pfad ebenfalls aus der Kriegskasse bezahlt werden muss.

EINFÜHRUNGSREGELN-AUSRÜSTUNGSTABELLE

AK/2, AK/5, AK/10, AK/20

Beil

Cockpit (Standard)

Flammer, Flammer (Fahrzeug)

Gyroskop (Standard)

Interne Struktur (Standard)

KSR-2, KSR-4, KSR-6

Laser - leicht, mittelschwer, schwer

LSR-5, LSR-10, LSR-15, LSR-20

Maschinengewehr

Panzerung (Standard)

PPK

Reaktor (Standard)

Sprungdüsen (Standard)

Wärmetauscher (Standard)

AUSRÜSTUNGSWERT-TABELLE

Standardregeln-Prozentsatz	Technologieniveau-Modifikator
15 oder weniger	F
16 bis 45	D
46 bis 65	C
66 bis 85	B
86 und mehr	A

TECHNOLOGIEWERT-MODIFIKORTABELLE

Ausrüstungswert	Technologiewert-Modifikator
A	2.0
B	1.5
C	1.25
D	1.0
F	.5
Clan-Front	2.0
Clan-Garnison	1.5



Kriegskasse-Schulden

Wenn die Spieler nicht ausreichend KP haben, um die Pfade zu erwerben, die ihnen zur Verfügung stehen, dann können sie Kriegskasse-Schulden machen, um am nächsten Szenario teilzunehmen. Es ist Spielern NICHT erlaubt, Dienste und Ausrüstung mit Kriegskasse-Schulden zu erwerben. Wenn die Spieler während eines Pfades KP sammeln, können sie diese Punkte verwenden, um die Schulden abzubezahlen, bis die Kriegskasse wieder einen positiven Wert hat. Wenn nach diesem Szenario immer noch Schulden übrig sind, müssen die Spieler Einheiten verkaufen, bis die Streitmacht das nächste Szenario erwerben kann. Spieler dürfen nicht zweimal in Folge Kriegskasse-Schulden machen.

Wenn eine Streitmacht so große Schulden hat, dass sie den neuen Pfad nicht bezahlen kann, dann kann der Spielleiter entscheiden, dass sie zu angeschlagen ist, um noch zusammenhängend zu kämpfen. Die Streitmacht wird dann für den Rest der Geschichte "zur Ruhe gesetzt", doch kann sie für zukünftige Geschichten zurückgebracht werden, wenn sich Spielleiter und Spieler darauf einigen. Eine weitere Option ist es, dass die Streitmacht viel Zeit damit verbringt, Reparaturen und Umbauten vorzunehmen, so dass sie einen Pfad lang aussetzt, um die erforderlichen Arbeiten auszuführen. Wenn sich der Spielleiter für diese Herangehensweise entscheidet, dann dürfen die Spieler später zur aktuellen Kampagne dazu stoßen. Dafür wähle einen Pfad aus den Optionen, die unter Nächster Pfad aufgelistet sind, den die Spieler ausgeführt hätten. Außerdem wählt der Spielleiter einen der optionalen Boni aus, die im Kriegskasse-Abschnitt angegeben sind, und rechnet sie in den Pfad ein, doch erhalten die Spieler die Bonus-KP nicht. Wenn die Spieler oder Spielleiter zusätzliche Optionen auswählen, erhalten die Spieler für diese die ganz normalen KP.

Kriegskasse-Punkte zwischen den Pfaden

Um die Kriegskasse-Punkte zwischen den Pfaden zu verwenden, müssen die Spieler sie in Unterstützungspunkte (UP) umwandeln. Dazu ermittelt zuerst den Basis-Streitmachtsgrößen-Modifikator. Dieser Modifikator bleibt für die ganze Kampagne konstant, selbst wenn die Größe der Streitmacht der Spieler zunimmt oder abnimmt. Um den Modifikator zu erhalten, sollten die Spieler berechnen, wie viele Unterstreitmächte sie mit ihrer bevorzugten Organisationsmethode erstellen können (Lanzen, Sterne oder Level II). Brüche werden aufgerundet.

Eine Spieler-Streitmacht besteht aus dreizehn Mechs und soll in Sternen organisiert werden. Der Basis-Streitmachtsgrößen-Modifikator liegt bei 3 (5 Einheiten pro Stern, 2,6 Sterne in der Streitmacht, aufgerundet). Eine Spieler-Streitmacht von dreizehn Mechs und zwölf Gefechtsrüstung-Strahlen hätte einen Basis-Streitmachtsgrößen-Modifikator von 5.

Als nächstes ermittle den Technologiewert-Modifikator der Streitmacht abhängig von der Technologiewert-Modifikortabelle. Der Technologiewert ist der Prozentsatz der Mech-, Fahrzeug- und Jäger-Tonnage einer Streitmacht mit fortschrittlicher Technologie, im Gegensatz zu Einheiten, die nur mit der grundlegenden "Einsteigertechnologie" konstruiert ist, die während des Großteils der Nachfolgekriege verbreitet war.

Eine Einheit verwendet dann die "Einsteigerregeln", wenn ihre Ausrüstung nur Gegenstände beinhaltet, die in der Einsteigerregeln-Ausrüstungstabelle auf Seite 4 aufgeführt ist. Wenn die Einheit Gegenstände beinhaltet, die nicht in der Einsteigerregeln-Ausrüstungstabelle aufgelistet sind - unabhängig ob es sich um Technologie der Clans oder der Inneren Sphäre handelt - (inklusive aller Einheiten mit Fortschrittlicher / Experimenteller Ausrüstung), dann wird zur Berechnung des Technologiewerts davon ausgegangen, dass sie über fortschrittliche Technologie verfügt.

Um den Technologiewert einer Streitmacht zu berechnen, ermittle den Prozentsatz der Gesamtzahl von Gefechtsseinheiten der Streitmacht (ohne konventionelle Infanterie), die fortschrittliche Technologie verwendet.

AKTIVITÄTENKOSTEN-TABELLE FÜR UP1

Aktivität	Kosten in UP
Reparatur Mech oder Luft-/Raumjäger*	= Tonnage
Reparatur Fahrzeug*	= Tonnage/2
Rekonfiguration von OmniMech, OmniFahrzeug oder OmniJäger	= Tonnage/4
Kauf Mech (Einsteigerregeln)	= Tonnage x 10
Kauf Mech (Standardregeln)	= Tonnage x 20
Kauf ProtoMech-Strahl	= Tonnage x 5
Kauf Fahrzeug (Einsteigerregeln)	= Tonnage x 5
Kauf Fahrzeug (Standardregeln)	= Tonnage x 10
Kauf Gefechtsrüstungen	= Anzahl Rüstungen x 50
Wiederbewaffnung pro Einheit (Einsteigerregeln-Munition)	= 5
Wiederbewaffnung pro Einheit (Standardregeln-Munition)	= 10
Wiederbewaffnung pro Einheit (Fortschrittliche/Experimentelle Munition)	= 50

*Spieler können nur Mechs, Fahrzeuge und Luft-/Raumjäger reparieren, die nicht Vollständig zerstört worden sind (siehe Seite 175, 50)

AKTIVITÄTENKOSTEN-TABELLE FÜR UP2

Aktivität	Kosten in UP
Neuen MechKrieger anwerben*	= 3
Neuen Luft-/Raumpiloten anwerben*	= 3
Neue Fahrzeugbesatzung anwerben*	= 6
Neue Gefechtsrüstungstrupp/-strahl anwerben	= 10
Neuen Fußinfanteriezug anwerben	= 100
Neuen Motorisierten Infanteriezug anwerben	= 200
Neuen Sprunginfanteriezug anwerben	= 300

*Nicht mit Waffen, Fahrzeugen oder Ausrüstung ausgestattet. Diese müssen einzeln erworben werden.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGSTABELLE

Aktivität	Kosten in UP
<i>Point Cost</i>	
MechKrieger/ProtMech Schützenfertigkeit	= 10
MechKrieger/ProtoMech Pilotenfertigkeit	= 8
Luft-/Raumpilot Schützenfertigkeit	= 8
Luft-/Raumpilot Pilotenfertigkeit	= 10
Fahrzeug-/Hilfsfahrzeugsbesatzung Schützenfertigkeit	= 10
Fahrzeug-/Hilfsfahrzeugsbesatzung Pilotenfertigkeit	= 5
Landungsschiff-/Sprungschiffbesatzung Schützenfertigkeit	= 10
Landungsschiff-/Sprungschiffbesatzung Pilotenfertigkeit	= 12
Gefechtsrüstungstrupp/-Strahl Schützenfertigkeit	= 8
Infanteriezug Schützenfertigkeit	= 10

Einheiten, die Clan-Technologie verwenden, haben einen Wert gleich ihrem doppelten TW-Prozentwert. Wenn du also den Prozentsatz der Einheiten berechnet hast, die fortschrittliche Clan-Technologie verwenden, verdopple das Ergebnis und addiere es zum Prozentsatz von Einheiten mit fortschrittlicher Nicht-Clan-Technologie, um den allgemeinen Technologiewert der Streitmacht zu erhalten.

Ein Söldnerkommando besteht aus vier Mechs nach Einsteigerregeln, sechs Mechs aus der Inneren Sphäre, die fortschrittliche Technologie verwenden und zwei Clan-Mechs mit fortschrittlicher Technologie. Die Prozentsätze für

diese Einheiten in der Streitmacht werden wie folgt berechnet: Einheiten aus der Inneren Sphäre mit fortschrittlicher Technologie = $(6 \div 12) \times 100 = 50$ Prozent. Clan-Einheiten mit fortschrittlicher Technologie = $(2 \div 12) \times 100 = 16,67 \times 2 = 33,33$ Prozent. Addiert beträgt der Gesamtprozentsatz von Einheiten mit fortschrittlicher Technologie 83,33 Prozent (abgerundet auf 83 Prozent). Bei 83% liegt der Technologiewert der Einheit bei B.

Wenn die Spieler nicht die Zeit aufwenden wollen, die genauen Ausrüstungswerte einer Streitmacht zu ermitteln, können sie für die Ermittlung der Unterstützungspunkte einfach von einem Wert von D ausgehen. Am Ende multipliziere die verfügbaren KP mit dem Basis-Streitmachtsg-Größenmodifikator und dann anhand der Technologiewert-Modifikatortabelle (siehe Seite 4), um zu bestimmen, wie viele Unterstützungspunkte die Spieler zur Verfügung haben.

Eine Söldner-Streitmacht mit einem Wert von B hat einen Basis-Streitmachtsg-Größen-Modifikator von 5. Du möchtest 100 KP in Unterstützungspunkte umwandeln. Multipliziere 100 mit 5 und dann mit 1,5. Du erhältst also 750 Unterstützungspunkte.

Wenn gewünscht können die Spieler diese Punkte dann in C-Noten umrechnen, um ein detaillierteres System der Buchhaltung und Unterstützung zu erhalten. Das Kriegskasse-System ist als einfache und schnelle Methode für die Spieler gedacht, ihre Logistik im Auge zu behalten. Es soll nicht alle Möglichkeiten abdecken, die im BattleTech-Universum existieren. Spieler, die daran interessiert sind, Einheiten oder Möglichkeiten zu verwenden, die nicht vom Kriegskasse-System abgedeckt sind, sollten ihre Unterstützungspunkte in C-Noten umrechnen und die verschiedenen Regeln zu verwenden, die das Ausmaß von Detail abdecken, das sie wünschen.

Wenn du Unterstützungspunkte in C-Noten umrechnest, multipliziere die Unterstützungspunkte mit 10.000. Gleichermaßen können C-Noten in Unterstützungspunkte umgerechnet werden (teile die Gesamtzahl der C-Noten durch 10.000). Die Spieler können wiederum Unterstützungspunkte in KP umrechnen, indem sie einfach die Gesamtzahl der Unterstützungspunkte durch den Technologiewert-Modifikator und dann durch den Basis-Streitmachtsg-Größen-Modifikator zu teilen.

EINKAUFEN

Die Spieler können Unterstützungspunkte verwenden, um Reparaturen vorzunehmen und neue Einheiten oder Soldaten zu kaufen. Wenn du Einheiten reparieren oder erwerben willst, verwenden die Aktivitätenkosten-Tabelle für UP 1 auf Seite 5. Für Personal verwende die Aktivitätenkosten-Tabelle für UP 2 (ebenfalls auf Seite 5). Alle neuen Soldaten werden als Unerfahren gewertet.

Unterstützungspunkte können auch in C-Noten umgerechnet werden, um andere Komponenten zu erwerben, die nicht von diesen Regeln abgedeckt sind, wie Landungsschiffe, Sprungschiffe, Hilfsfahrzeuge und ihre zugehörige Besatzung.

Fertigkeitsverbesserung

Zwischen den Szenarien können Soldaten, die am letzten Szenario teilgenommen haben, ihre Fertigkeiten verbessern. Wer nicht am letzten Szenario teilgenommen hat, kann seine Fertigkeiten ebenfalls verbessern, allerdings für die doppelten Kosten in Unterstützungspunkten.

Personal kann jede Fertigkeit nur um einen Wert auf einmal verbessern. Beispielsweise kann ein MechKrieger seinen Schützen- oder Piloten-Wert um eine Stufe verbessern, doch darf er keine der beiden Fertigkeiten um zwei oder mehr Stufen verbessern. Zur Fertigkeitsverbesserung zwischen den Szenarien verwende die Fertigungs-Verbesserungstabelle rechts. Wenn du das BattleTech-Rollenspiel verwendest, ignoriere die Fertigungs-Verbesserungstabelle und konvertiere die Unterstützungspunkte stattdessen in Erfahrungspunkte. Jeder Unterstützungspunkt entspricht 1 Erfahrungspunkt. Verteile nach Maßgabe des Spielleiters die Erfahrungspunkte auf die Soldaten. Dann verwende die Fertigungsverbesserungs-Tabelle im Regelwerk des BattleTech-Rollenspiels, um die Charaktere zu verbessern.

DAS ENDE DER KAMPAGNE

Sobald eine Spielergruppe die Kampagne beendet hat, können sie den Anweisungen folgen, die im letzten Nachwirkungen-Abschnitt beschrieben sind. Jetzt müssen sie nur noch auf die nächste Kampagne warten!

Alternativ kann der Spielleiter zusätzliche Szenarien oder Geschichten erschaffen, die auf Informationen basieren, die während der Kampagne erlangt wurden und mit den Spielern da weitermachen. Wenn sie dann bereit sind, können sie mit der nächsten Geschichte weitermachen. Jeder Handlungsbogen kann als eigenständige Kampagne gespielt werden, doch der echte Spaß beginnt, wenn die Spieler eine Reihe von Handlungsbögen spielen, wenn zukünftiges Material veröffentlicht wird. Spielleiter und Spieler können nach Belieben Handlungsbögen aneinander hängen, solange sie nur Spaß haben.

KRIEGSKASSE-KAMPAGNENDATENBOGEN

Zwar können die Spieler ihre Kampagne auf beliebige Art und Weise verwalten, doch kann auch einfach der Kampagnen-Datenbogen auf der folgenden Seite verwendet werden, um genau zu notieren, welche Optionalregeln während eines Pfades verwendet werden. Der Bogen erlaubt es den Spielern auch, den Schaden zu verwalten, der in einem Pfad erlitten worden ist, die Missionsziele, die erfüllt worden sind, erbeutetes Bergungsgut und so weiter. Um den Spielern dabei zu helfen, zu verstehen, wie genau dieser Bogen verwendet wird, haben wir einen Beispielbogen aus {Starterbook: Wolf and Blake} aufgenommen.

BATTLETECH™



KRIEGSKASSE- KAMPAGNEN- DATENBOGEN

Pfadname: _____
Datum/Dauer: _____

Einheit: _____ Start-KP: _____

Fraktion: _____ Pfadkosten: _____

Genutzte Optionen: _____ +/-

Erreichte Ziele / Erlangte KP: _____ +/-

Reparaturkosten: _____ +/-

End-KP: _____

Pfadname: _____
Datum/Dauer: _____

Einheit: _____ Start-KP: _____

Fraktion: _____ Pfadkosten: _____

Genutzte Optionen: _____ +/-

Erreichte Ziele / Erlangte KP: _____ +/-

Reparaturkosten: _____ +/-

End-KP: _____

Pfadname: _____
Datum/Dauer: _____

Einheit: _____ Start-KP: _____

Fraktion: _____ Pfadkosten: _____

Genutzte Optionen: _____ +/-

Erreichte Ziele / Erlangte KP: _____ +/-

Reparaturkosten: _____ +/-

End-KP: _____

Pfadname: _____
Datum/Dauer: _____

Einheit: _____ Start-KP: _____

Fraktion: _____ Pfadkosten: _____

Genutzte Optionen: _____ +/-

Erreichte Ziele / Erlangte KP: _____ +/-

Reparaturkosten: _____ +/-

End-KP: _____

KAMPAGNENNOTIZEN

