

TM

BATTLETECH

ALPHA STRIKE

KOMPENDIUM

TM



CATALYST
game labs

EINE ERWEITERUNG FÜR ALPHA STRIKE



BATTLETECHTM

ALPHA STRIKE KOMPENDIUM

• **ULISSES SPIELE** •

EINLEITUNG **6**

Alpha-Strike-Grundlagen	7
Alpha Strike gegen Total Warfare	7
Was dieses Kompendium liefert	7

TAKTISCHER ANHANG FÜR ALPHA STRIKE **10**

Erweiterte Bewegungsoptionen	10
Kauerhaltung	10
Lanzen-/Sternbewegung	11
Bewegungswürfel	12
Abschirmende Bewegung	12
Rutschen	12
Erweiterte Kampfoptionen	14
Artillerie-Gegenbeschuss	14
Artillerie-Flakfeuer	15
Schlachtfeldinformationen (modifiziert)	15
Schlachtfeldinformationenswert	15
Vorteile der Schlachtfeldinformationen	16
Kritischer Erfolg (und Fehlschlag)	17
Absichtliches Überhitzen (nur Mechs)	18
Minimalschaden	18
Besetzes und behindertes Gelände	18
Nach hinten feuernde Waffen	18
Praktische Sichtlinie	19
Variabler Schaden	21
Variable Bewegungsmodifikatoren	22
Spezialangriffe für Senkrechtstarter	22
Zusätzliche erweiterte Optionen	23
Erweiterte Gebäude	23
Erweiterte Infanterieoptionen	25
Verbesserte Krieger	26
Artilleriewaffen für Gefechtsrüstungen	27
Reaktorexpllosionen	28
Externe Fracht	29
Befestigte Stellungen	32
Moral	32
Neue alternative Munitionsarten	33
Neue Einheiten-Spezialfähigkeiten	35
Neue Einheitentypen	39
Drohnen und Robotereinheiten	39
Vierbeinige Mechs und ProtoMechs (Quads)	40
Dreibeinige (Tripod-)Mechs	40
Gleiter-Protomechs	41
Superschwere Mechs	41
Flugmechs	42
QuadVeas	43

Kommando-Spezialfähigkeiten	44
Initiative aufsparen	44
Initiative erzwingen	45
Bewegung ausserhalb der Karte	45
Überrennen	45
Kommunikationsstörung	45
Kontrollzone	46
Scharfschützen	46
Nahkämpfer	46
Luftabwehrspezialisten	46
Bodenangriffsspezialisten	47
Umweltspezialisierung	47
Taktische Spezialisierung	47
Feindspezialisierung	47
Piloten-Spezialfähigkeiten	48
Infanteriefähigkeiten	58
Einheiten-Designmarotten	59
Positive Designmarotten	59
Negative Designmarotten	64

ABSTRAKTER RAUMKAMPF **68**

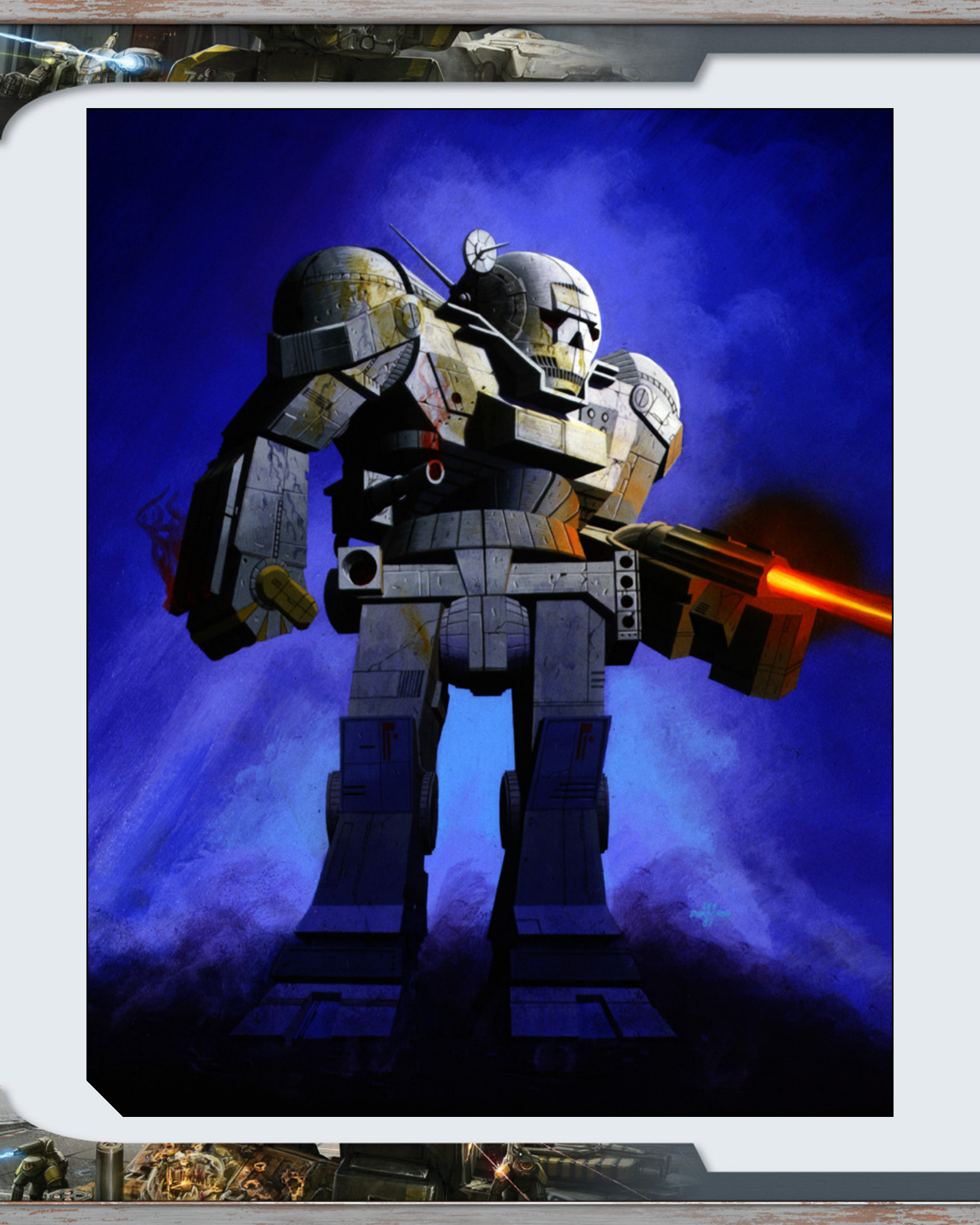
Kontrollwürfe	68
Erweiterter Luft-/Raum-Aufbau	68
Die Weltraum-Radarkarte	69
Das Aufstellen von Luft-/Raumtruppen auf der Weltraum-Radarkarte	71
Luft-/Raumspiel nach dem Weltraum-Massstab	71
Rundenmassstab	72
Luft-/Raumbewegung im Weltraum-Massstab	72
Berechnung der Bewegungsrate	72
Luft-/Raum-Bewegungsarten-Tabelle	72
Mindestbewegung	73
Stapelbeschränkungen	73
Ausrichtung	73
Betreten und Verlassen der Zentralzone	73
Kurvenkämpfe bei Luft-/Raumgefechte	73
Verlassen der Weltraum-Radarkarte	74
Brennstoffausdauer (nur für Jäger)	74
Schwerkraft	75
Kurvenkampf-Karten	75
Luft-/Raumkampf im Weltraum-Massstab	76
Abwicklung von Luft-/Raumangriffen	76
Die Luft-/Raumkampf-Endphase im Weltraum-Massstab	82
Beenden von Luft-/Raum-Kurvenkämpfen	83
Luft-/Raumschaden	83
Spezialaktionen	83
Erweiterte Raumraketen-Angriffe	83
Orbital-Oberflächen-Kampf	84
Weltraumbomber	85



Enteraktionen	85	Formationstypen für Luft-/Raumeinheiten	154
Hochgeschwindigkeitsangriffe	86	Abfangschwadron	154
Andocken / Abdocken	87	Luft-/Raum-Überlegenheitsschwadron	154
Hyperraum-Sprünge	88	Feuerunterstützungsschwadron	155
Zusätzliche Spezialfähigkeiten	89	Einsatzschwadron	155
Beschreibung der Spezialfähigkeiten	89	Elektrische Kriegsführungsschwadron	155
		Transportschwadron	155
		Kompanien, Binärsterne und darüber hinaus	156
BATTLETECH-KONVERSIONEN	90		
Konvertierung von BattleTech-Einheiten nach Alpha Strike	91	ALPHA-STRIKE-SZENARIEN	158
Konvertierungsprozess	91	Allgemeine Szenario-Regeln	158
Einheitentyp bestimmen	91	Erzwungener Rückzug	158
Gewicht / Größenklasse bestimmen	91	Abschusswertung	159
Bewegung (BP) und Antriebsarten konvertieren	91	Einbau von Szenarien in eine Kampagne	159
Panzerung konvertieren	95	Szenariotyp: Offene Feldschlacht	161
Struktur konvertieren	97	Szenariotyp: Erobere die Flagge	162
Waffen konvertieren	99	Szenariotyp: König des Hügels	163
Hitze konvertieren	115	Szenariotyp: Die Stellung halten	164
Endgültige Schadenswerte ermitteln	116	Szenariotyp: Aufklärung	166
Konvertierung von Spezialausrüstung in Spezialfähigkeiten	116		
Spezialfähigkeiten	116	ERWEITERTE REPARATUR-UND BERGUNGSREGELN	168
Klassifizierung der Einheitenrollen	134	Die Basis-Unterstützung einer Streitmacht ermitteln	168
Rollen für Bodeneinheiten	134	Schritt 1: Bestimmung der Start-Unterstützungspunkte	169
Rollen für Luft-/Raumeinheiten	136	Schritt 2: Bestimmung des Unterstützungs-Fertigkeitswerts	170
		Schritt 3: Bestimmung der täglichen Mannstunden	170
		Nichtspieler-Feinde	170
		Unterstützungsoperations-Phase	171
		Missionsnachbereitungs-Unterphase	171
		Erholungs-Unterphase	174
		Aufrüstungs-Unterphase	179
		Verbrauch und Auffrischung von Unterstützungs-Punkten	179
PUNKTWERTBERECHNUNG	138	TABELLEN	180
Ermittlung des Punktwerts für Bodeneinheiten	138		
Ermittlung des Punktwerts für Luft-/Raumeinheiten	142	INDEX	192
Ermittlung des Punktwerts für große Luft-/Raumeinheiten	143		
Anpassung von Alpha-Strike-Punktwerten nach Fertigkeitswert	145		
STREITMACHTERSTELLUNG	146		
Grundlagen der Streitmacherstellung	146		
Gesamtpunktwert auswählen	146		
Zeitalter und Fraktion auswählen	147		
Formationen aufbauen	147		
Lanzen, Sterne und Level II	147		
Zusammenstellung von Lanzen	149		
Erstellung einer Formation nach ihrer Funktion	149		
Formationstypen für Bodeneinheiten	150		
Kampflanze	150		
Sturmlanze	151		
Einsatz-/Kavallerielanze	151		
Feuerlanze	151		
Aufklärungslanze	152		
Hetzlanze	152		
Kommandolanze	153		
Unterstützungslanze	153		
Novas	153		

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKEABSTRAKTER
RAUMKAMPFBATTLETECH-
KONVERSIONENPUNKTWER-
BERECHNUNGENSTREITMACHT-
ERSTELLUNGALPHA-STRIKE-
SZENARIENERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN



IMPRESSUM

Project Development

Ray Arrastia
Herbert A. Beas II

Writing

Ray Arrastia
Herbert A. Beas II

Additional Writing

Joel Bancroft-Connors
Joshua Franklin
Keith Hann
Danyel Woods

Based on Original BattleForce 2 Rules by

Bryan Nystul

Strategic Operations BattleForce and Miniatures Rules

Kirk Alderfer
Ray Arrastia
Matt Murray
Rick Sardinas
Joel Steverson

Product Editing

Herbert A. Beas II

BattleTech Line Developer

Randall N. Bills
Assistant Line Developer
Ben H. Rome

Production Staff

Art Direction

Ray Arrastia

Cover Art

Alex Iglesias

Cover Design

Ray Arrastia

BattleTech Logo Design

Shane Hartley and Steve Walker

Evolved Faction Logos Design

Jason Vargas

Layout

Ray Arrastia

Production Assistance

David Kerber

Map Diagrams

Ray Arrastia

Alpha Strike Data Cards

Ray Arrastia

Deutsche Ausgabe

Übersetzung

Daniel Mayer

Lektorat

Harald Herrmann
Matthias Heß

Redaktion & Layout

Michael Mingers

Miniatures Painting & Photography

CamosSpecs Online: Ray Arrastia, George Bluoin, William Burt, Roy Carl, Chris Dolega, Paul Eckes, Matt Edwards, Dave Fanjoy, Todd Farnholtz, Matt Frederiksen, Joel Hardwick, Phil Hays, Ross Hines, Michael Holzapfel, David Kerber, Frederic Lagoanere, Steve Livingston, Mark Maestas, Steve McCartney, Ryan Peterson, Brian Plunkitt, Mike Raper, Ben Rome, Lance Scarinci, Paul Sjardijn, Edward Smith, Allen Soles, Drew Williams, and Peter Wort.

Acknowledgements

To Ray Arrastia, for championing this project, and Randall Bills for allowing it. To Keith Hann, Térence Harris, Joshua Franklin, Luke Robertson, and Chris Marti for tackling the Alpha Strike Alternate PV system, and to Joshua Franklin, Chris Marti, Jan Prowell, and Joel Steverson for their invaluable assistance in helping refine the conversion rules from standard *BattleTech* to *Alpha Strike*.

The BattleTech Review Team

Ray Arrastia, Joel Bancroft-Connors, Joshua Franklin, William Gauthier, Craig Gulledege, Keith Hann, Térence Harris, Ross Hines, Chris "Alex Knight" Marti, Josh McCarthy, William J. Pennington, Jan Prowell, Luke Robertson, Paul Sjardijn, Joel Steverson, Colin Toenjes, Peter Wort

©2014 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. *Alpha Strike Companion*, 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.

<http://www.battletech.de>
feedback@ulisses-spiele.de

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

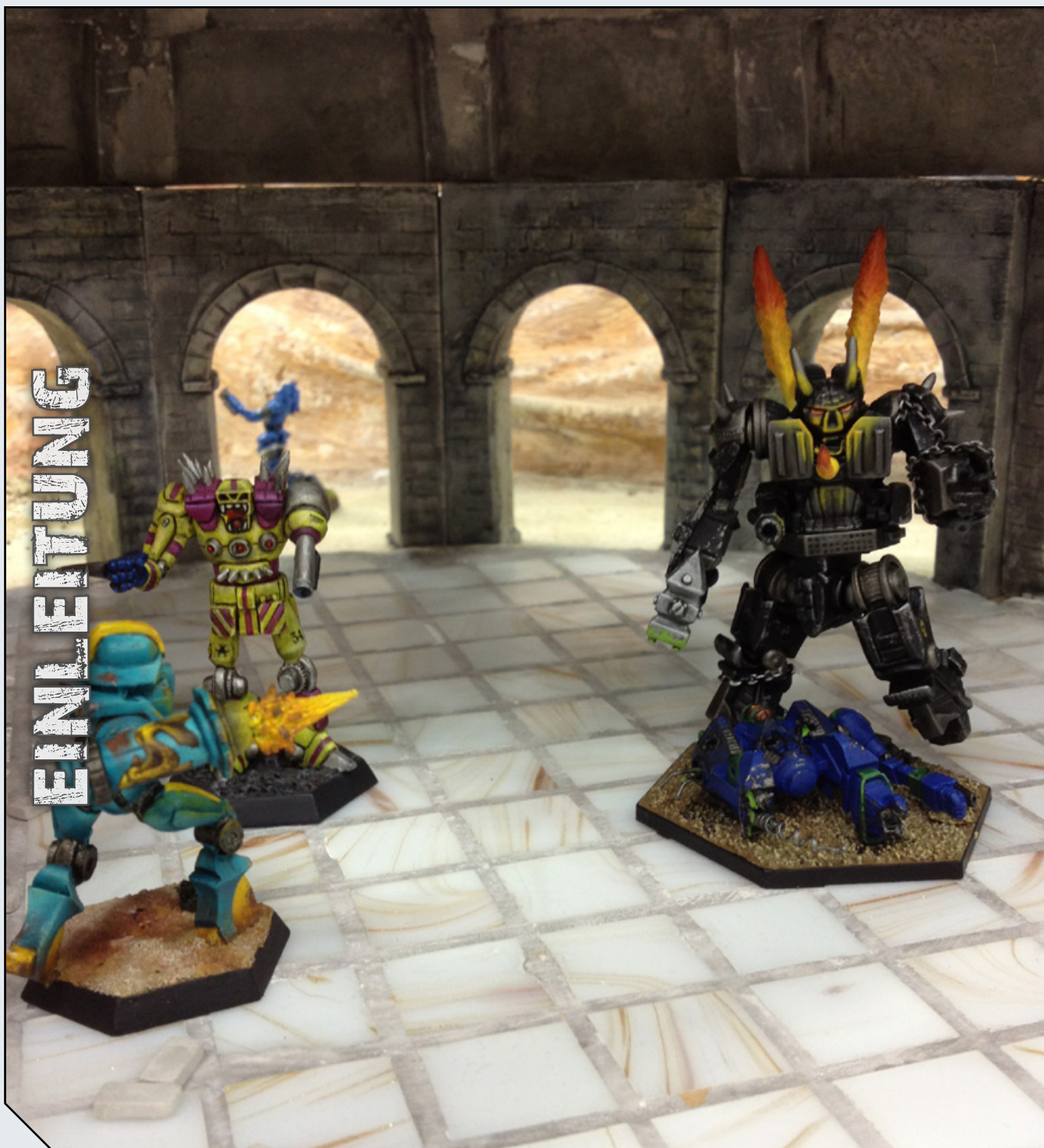
BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



FEINERUNG

Eine Massenschlägerei im Steiner-Stadion bringt immer die buntesten Persönlichkeiten hervor!



Der Krieg um die Innere Sphäre wird vielleicht niemals gewonnen werden, aber das wird die Reiche und Clans, die dort leben, nicht daran hindern, es zu versuchen. Seit einer Zeit, in der die Menschheit noch nicht einmal ihre Geburtswelt erkundet hatte, lag es in ihrer Natur zukämpfen. Mächtige Reiche und goldene Zeitalter erhoben sich und fielen, Jahrtausende ehe sich die Menschheit auch nur in Richtung der Sterne aufgemacht hatte. Selbst die enorme Weite des Weltraums, mit tausenden neuer Welten, die besiedelt werden wollten, vermochte nicht, die menschliche Gier nach Macht zu stillen. Die Großen Häuser erhoben sich aus der Asche der gefallenen Terranischen Allianz. Die Erschaffung des Sternenbundes diente nur dazu, die menschliche Rasse für einen flüchtigen Augenblick in der langen Geschichte zu vereinen.

Seit dem Sturz des Sternenbundes wüteten Kriege über die Welten, die die Menschheit nun Heimat nennen. Gefochten werden sie aus Gründen so vielseitig und zeitlos wie die Sterne selbst.

Jetzt ist es an dir, dich der Schlacht anzuschließen!

ALPHA-STRIKE-GRUNDLAGEN

Alpha Strike ist ein schnelles Spiel des gepanzerten Kampfes, das im BattleTech-Universum stattfindet, wo ewiger Krieg und Neofeudalismus die Norm sind. In dieser Zukunft ist der Höhepunkt der menschlichen Technologie der BattleMech, eine riesige, roboterhafte Kriegsmaschine, die bis zu 100 Tonnen wiegt und vor Waffen und Panzerung nur so strotzt. Gesteuert werden diese BattleMechs von den Mech-Kriegern, den Elitekriegern der Großen Häuser und Armeen der Clans. Auch wenn das Schlachtfeld zudem Heimat einer ganzen Reihe von Infanterieeinheiten, Gefechtsfahrzeugen und Luft-/Raumjägern ist, so sind es doch die BattleMechs, die es uneingeschränkt beherrschen.

Mit den Regeln von *Alpha Strike* simulieren die Spieler Schlachten zwischen Armeen. Dies geschieht mit Hilfe von Miniaturen, die verschiedene Schlachtfeldeinheiten darstellen, und Modellgelände, das das Schlachtfeld selbst abbildet. Die Spielwerte für jedes Element auf dem Schlachtfeld werden mit Einheitenkarten verwaltet, die die Beweglichkeit, Panzerung, Feuerkraft und besondere Fähigkeiten der Elemente abbilden. Würfel werden verwendet, um Angriffe zwischen den Elementen darzustellen, wobei erfolgreiche Angriffe Schaden verursachen, die die Leistung der Einheit verringern können. Der Gewinner eines *Alpha-Strike*-Szenarios ist oft der Spieler, dessen Armee am Ende noch steht, aber – wie im richtigen Leben – können Taktiken und Missionsziele selbst diese einfache Definition von Erfolg ungültig machen.

ALPHA STRIKE GEGEN TOTAL WARFARE

Spieler, die das BattleTech-Universum durch *Total Warfare* kennen gelernt haben, werden sofort einige Unterschiede zwischen den Spielregeln dieses Buches und jenen bemerken, die du hier in *Alpha Strike* findest. Wo beispielsweise *Total Warfare* vom Spieler verlangt, Geländekarten zu verwenden, die mit einem Hexfeld-Raster versehen sind, um Bewegung und Reichweiten im Auge zu behalten, ist *Alpha Strike* ein vorrangig geländebasiertes Spiel.

Anstatt Hexfelder zu verwenden ist die ideale Art, *Alpha Strike* zu spielen, der Einsatz von dreidimensionalem Gelände. Das kann von bemalten und beflockten maßstabsgetreuen Modellgebäuden in professioneller Qualität – die dafür notwendigen Materialien kannst du in Hobbygeschäften für Modelleisenbahnliebhaber und Tabletop-Spieler finden – bis zu ganz grundlegenden, improvisierten Annäherungen reichen, wie verschiedene Bücher für Hügel und Pappauf-

steller für Bäume. Grundsätzlich gilt, dass das Hauptziel jeder Art von Gelände für *Alpha Strike* ist, ein anständiges Gefühl des Maßstabs mit den Miniaturen zu erzeugen, die die Spieler verwenden, um ihre Truppen abzubilden.

Die Regeln in *Alpha Strike* verringern auch das Detailniveau des Spiels nach *Total Warfare*, da die verschiedenen Nuancen der Waffen, Panzerung und strukturellen Konstruktionsformen jeder Einheit abstrahiert werden, um das Spielsystem zu beschleunigen. Die Regeln sind tatsächlich eine Anpassung der Regeln, die wir vor kurzer Zeit in unserem erweiterten Grundbuch *Strategic Operations* vorgestellt haben (wir nennen sie hier Quick-Strike). Das bedeutet, dass sie grundsätzlich kompatibel zu den klassischen BattleTech-Regeln bleiben.

WAS DIESES KOMPENDIUM LIEFERT

Das *Alpha Strike* Kompendium (ASK) erweitert die Grundregeln, die du in *Alpha Strike* findest, mit taktischen und strategischen Optionen, die den Spielern erlauben, ihre Schlachten auf eine ganz neue Ebene zu bringen. Neben dem direkten Kampf – in dem der Sieg an den Spieler geht, der den letzten stehenden Mech befiehlt – bietet dieses Buch eine Reihe von Ergänzungsregeln, die alle darauf ausgelegt sind, der Spielerfahrung mit *Alpha Strike* zusätzliche Tiefe zu verleihen, während sie die schnellen Regeln des Grundregelwerks erhalten.

Die Regeln, die dieses Kompendium liefert, sind wie folgt in sieben übergeordnete Kategorien eingeteilt:

Taktischer Anhang für Alpha Strike: Das Kapitel Taktischer Anhang liefert erweiterte Regeln, die verwendet werden können, um das Spiel auf beinahe jeder Ebene zu verbessern. Dazu gehören zusätzliche erweiterte Spielooptionen, neue Technologien und Einheiten-typen sowie spezielle Kommando- und Pilotenfähigkeiten sowie Designmarotten für Einheiten.

Abstrakter Raumkampf: Das Abstrakte Raumkampfkapitel konzentriert sich mehr darauf, was über dem Bodenkrieg passiert, jenseits sogar der Kurvenkämpfe in der Atmosphäre zwischen Luft-/Raumjägern, die in den Grundregeln von *Alpha Strike* beschrieben sind. Diese Regeln erlauben es Spielern, auf schnelle Weise Raumkämpfe zwischen gewaltigen Schiffen jeder Größe abzuwickeln – egal ob sie an den abgelegenen Sprungpunkten im interplanetaren Raum oder in den Orbitalsektoren hoch über den Bodentruppen ausgetragen werden.

BattleTech-Konvertierungen: Dieses Kapitel schlägt die Brücke zwischen dem normalen System aus *Total Warfare* einerseits und *Alpha Strike* andererseits. Es bietet alle Werkzeuge, die notwendig sind, um Einheiten aus den verschiedenen *BattleTech*-Hardware-Handbüchern in ihre Entsprechungen in *Alpha Strike* umzuwandeln.

Alpha-Strike-Punktwertberechnungen: Dieses Kapitel stellt ein erweitertes System zum Wert von Einheiten vor, das für ein genaueres Ausbalancieren des Spiels auf die Merkmale von *Alpha Strike* zugeschnitten ist.

Alpha-Strike-Streitmacherstellung: In diesem Kapitel finden Spieler die Mittel, um angepasste Armeen für ihre *Alpha-Strike*-Kampagnen zu entwerfen, darunter auch ein Leitfaden für wertvolle Ressourcen wie die Master Unit List, sowie die Werkzeuge, um Formationen für ihre Aufgabe innerhalb einer Mission maßzuschneidern.

Alpha-Strike-Szenarien: Dieses Kapitel liefert zusätzliche Szenario-Regeln, die zur Verwendung in individuellen Spielen und Kampagnen gleichermaßen geeignet sind.

Erweiterte Reparatur- und Bergungsregeln: Dieses Kapitel beschreibt die Regeln zum Instandhalten einer Armee zwischen Schlachten in einer anhaltenden *Alpha-Strike*-Kampagne genauer, was eine realistischere Simulation der Logistik zwischen den Gefechten und Optionen für Reparatur, Bergung und die Heilung von Krieger im Lauf der Zeit bietet.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN



ALLGEMEINE SPIELBEGRIFFE

Die folgenden Begriffe werden ganz allgemein verwendet, wenn du *Alpha Strike* spielst, und die meisten werden immer wieder in diesem Buch erscheinen:

Abrunden – Abrunden bedeutet, dass die Zahl auf den nächsten niedrigeren entsprechenden Wert verringert wird – unabhängig von der Größe des Bruchs. Ein Wert von 3,6 beispielsweise, der „auf die nächste ganze Zahl abgerundet“ werden soll, wird zu einer 3.

Aufrunden – Verschiedene Regeln (oft zum Thema Multiplikatoren) verlangen, dass ein Spieler „aufrundet“ oder „echt rundet“, abhängig von der Situation. Aufrunden bedeutet, dass der Wert auf die nächste entsprechende Zahl erhöht wird (normalerweise eine ganze Zahl), auch hier unabhängig davon, wie klein oder groß der Bruchteil sein mag. Wenn ein Wert beispielsweise bei 3,1 liegt und der Spieler soll „auf die nächste ganze Zahl aufrunden“, dann wird die 3,1 zu 4.

Basis-zu-Basis-Kontakt (BZB) – Wenn sich zwei Miniaturen physisch auf dem Tisch berühren, dann grenzen sie aneinander an, befinden sich also in Basis-zu-Basis-Kontakt (BZB).

Bewegung – *Alpha-Strike*-Einheiten messen die Entfernung, die sie sich im Spiel bewegen können, in Zoll. Erscheint ein Buchstabe hinter der Zahl, die eine *Alpha-Strike*-Einheit besitzt, beschreibt das den Bewegungsmodus, den die Einheit verwendet, was spezielle Regeln und Optionen aktivieren kann. Beispiele sind hier die Fähigkeit, über behinderndes Gelände zu springen oder der Einsatz von Luftkissenbewegung, um über Wasseroberflächen zu fahren.

Designmarotte (Marotte) – Zwar haben viele Einheiten in *Alpha Strike* Spezialfähigkeiten (siehe Spezialfähigkeiten, Seite 9), doch sind diese Merkmale genau definierte und absichtliche Folgen ihrer Konstruktion. Marotten auf der anderen Seite stellen weitaus subtilere und ungreifbarere Aspekte des Einheitsdesigns dar, die auf Produktionsqualität, Stil und anderen ästhetischen Faktoren basieren, die die Fähigkeiten einer Einheit unterstützen oder behindern können. Weil ihr Verwendung in *Alpha Strike* optional ist, sind Marotten nicht auf der Einheitenkarte einer Einheit aufgeführt.

Echt runden – Echt runden bedeutet, dass der Wert abgerundet wird, wenn er näher an die niedrigere Zahl fällt als an die höhere. Steht die Zahl genau in der Mitte zwischen zwei möglichen Zahlen oder ist höher, dann wird sie aufgerundet. Ein Wert von 3,4 beispielsweise, den ein Spieler „echt runden“ muss, wird zu einer 3, ein Wert von 3,5 oder mehr (der Mitte zwischen 3 und 4) wird auf 4 aufgerundet.

Einheit – In diesen Regeln beschreibt der Begriff „Einheit“ eine einzelne Einheit oder Gruppe, die in einem *BattleTech*-Spiel eingesetzt werden kann und die sich unabhängig für sich bewegt und angreift. Wenn eine Gruppe als „Einheit“ bezeichnet wird, dann können individuelle Gruppenmitglieder als „Elemente“ beschrieben werden.

Einheitsengröße (Größe) – Im Spiel von *Alpha Strike* beschreibt die Einheitsengröße ihre Gewichtsklasse. Diese wird normalerweise als Zahlenwert angegeben, wobei 1 für eine leichte Einheit steht, 2 für eine mittelschwere Einheit, und so weiter. Besonders große Einheiten können außerdem eine Spezialfähigkeit erhalten, wie G (Groß), SG (Sehr Groß) oder ÜG (Übergroß).

Einheitentyp (Typ) – Der Einheitentyp ist eine grundlegende Klassifizierung, die die Basisregeln bestimmt, wie sich eine Einheit im Spiel bewegt und wie sie agiert. In den Einführungsregeln werden nur Einheiten des *BattleMech*-Typs verwendet. In den Standardregeln stehen Gefechtsfahrzeuge, Infanterie und verschiedene Luft-/Raumeinheiten zur Verfügung. In diesem Buch stellen wir einige weitere

Einheitentypen vor, darunter Sprungschiffe, Raumstationen und sogar einige Hybrideinheiten wie FlugMechs und QuadVees.

Einschlagspunkt (EP) – Der Einschlagspunkt (gelegentlich als „Ground Zero“ bezeichnet) ist der anvisierte Mittelpunkt eines Flächeneffekt-Angriffs.

Entfernung – Die Strecke zwischen zwei Einheiten wird oft als Entfernung bezeichnet. Waffen und bestimmte andere Gegenstände haben Entfernungswerte, die oft als Kurz, Mittel, Weit, Extrem und so weiter bezeichnet werden. Diese „Entfernungsbereiche“ werden oft benutzt, um die Fähigkeit einer Einheit zu beschreiben, einem Ziel Schaden zuzufügen, wobei Angriffe auf kurze Entfernung meistens effektiver sind und leichter treffen.

Erfolgsspanne (ES) – Die Differenz zwischen dem Zielwert und dem modifizierten Würfelergebnis, das den Zielwert erreicht oder übertrifft, wird als Erfolgsspanne bezeichnet (oder kurz ES).

Fehlschlagsspanne (FS) – Die Differenz zwischen dem Zielwert und dem modifizierten Würfelergebnis, das unter diesen Zielwert fällt, wird als Fehlschlagsspanne bezeichnet (oder kurz FS).

Fertigkeitswert (Fertigkeit) – In *Alpha Strike* beschreibt der Fertigkeitswert einer Einheit, wie gut sie angreift und wie geschickt sie sich bei bestimmten Aktionen anstellt. Bessere Fertigkeitswerte stehen normalerweise für niedrigere Basis-Zielwerte. Aus diesem Grund kann der Fertigkeitswert einer Einheit auch mit einer Zahl beschrieben werden, die den Zielwert der Einheit für bestimmte Aktionen beschreibt, ehe Modifikatoren eingerechnet werden.

Flächeneffekt (FLÄ) – Ein Flächeneffekt beschreibt einen Kreis um einen zentralen Punkt, der von verschiedenen Waffen und Gegenständen betroffen ist. Flächeneffekte werden auf der Geländekarte fast immer von kreisförmigen Schablonen dargestellt, die von ihrem Durchmesser definiert sind (in Zoll). Beispiele für Flächeneffekt-Gegenstände in *Alpha Strike* sind Elektronische Gegenmaßnahmen (also Störsender) und Angriffe mit Artilleriewaffen.

Hitzeskala – Einige Einheiten – besonders Mechs und Luft-/Raumjäger – können möglicherweise überhitzen, abhängig von Aktionen im Kampf und den äußeren Umständen. Die Hitzeskala ist der Teil der Einheitenkarte, der verwendet wird, um das aktuelle Hitzeniveau der Einheit zu verwalten, im Fall, dass sie überhitzt. (Siehe *Überhitzungswert*, Seite 9). Wenn die Hitzeskala einer Einheit das „S“ erreicht oder übersteigt, dann wird die Einheit stillgelegt.

Initiative – In *Alpha Strike* ist die Initiative ein Spielmechanismus, der verwendet wird, um die Reihenfolge von Kampf und Bewegung im Spiel zu ermitteln. Weil sie ein größeres taktisches Bewusstsein für Ereignisse darstellt, die in einer Spielrunde gleichzeitig stattfinden, sind die ersten Einheiten, die gezogen werden, diejenigen aus der Streitmacht des Spielers, der die Initiative verloren hat.

Kommando-Spezialfähigkeiten (KSF) – Viele Kampfeinheiten im *BattleTech*-Universum nutzen Taktiken und Fähigkeiten, die sie durch eine einzigartige Kombination aus Ausbildung, Ausrüstung und Erfahrung entwickelt haben. Diese Kommando-Fähigkeiten erlauben es den Einheiten in diesen Formationen, spezielle Aktionen im Kampf zu vollführen.

Kritischer Treffer (Kritisch) – In *Alpha Strike* ist ein Kritischer Treffer eine besondere Form von internem Schaden, der die Leistungsfähigkeit einer Einheit einschränkt, ohne sie notwendigerweise gleich zu zerstören. Kritische Treffer sind normalerweise die Folge von Schaden an der Struktur der Einheit und können Mobilität, Feuerkraft und Effektivität auf verschiedene Art beeinflussen.

ALLGEMEINE SPIELBEGRIFFE (FORTSETZUNG)

Modifikatoren – Jede Zahl, die auf ein Würfelergebnis, einen Zielwert, Schadenswert oder Hitzewert addiert (oder davon abgezogen) wird, bezeichnen wir als Modifikator. Modifikatoren, die sich auf Zielwerte beziehen, nennen wir ZW-Modifikatoren. Modifikatoren, die sich direkt auf ein Würfelergebnis beziehen, nennen wir Wurfmodifikatoren. Modifikatoren, die auf einen Schadenswurf angerechnet werden, nennen wir Schadensmodifikatoren. Modifikatoren können abgezogen oder addiert werden (positive Modifikatoren werden addiert; negative Modifikatoren werden abgezogen).

Modifizierter Zielwert – Der Zielwert (ZW) für einen Würfelwurf, nachdem alle Modifikatoren eingerechnet worden sind, wird als Modifizierter Zielwert bezeichnet.

Modifiziertes Ergebnis – Das Ergebnis eines Würfelwurfs, nachdem alle Modifikatoren eingerechnet worden sind, bezeichnen wir als das Modifizierte Ergebnis.

Multiplikatoren – Multiplikatoren sind besondere Modifikatoren, die vom Spieler verlangen, ein Wurfresultat, einen Zielwert, Schadenswert und so weiter zu multiplizieren, nicht nur etwas zu addieren oder abzuziehen.

Panzerung und Struktur (P und S) – Auf einer Alpha-Strike-Einheitenkarte werden Kreise verwendet, um darzustellen, wie viele Punkte externen (Panzerung) und internen (Struktur) Schaden die Einheit überstehen kann, ehe sie zerstört wird. (Besonders große Einheiten – wie Kriegsschiffe – können ihre Panzerungs- und Strukturwerte stattdessen auch als Nummern angeben.) Schaden, der Struktur-Kreise trifft, erhöht das Risiko, dass die Einheit einen Kritischen Treffer erleidet, drastisch, was die Leistungsfähigkeit der Einheit dramatisch verringern kann.

Piloten-Spezialfähigkeiten (PSF) – Neben den Kommando-Spezialfähigkeiten können talentierte Piloten und Besatzungen einzigartige Tricks mit den Einheiten vollführen, die sie in *Alpha-Strike*-Spielen lenken. Diese Piloten-Fähigkeiten gewähren der Einheit einzigartige Aktionen, die über das hinausgehen, was auf der Datenkarte angegeben ist. Allerdings beziehen sie sich auf den Piloten oder die Besatzung der Einheit und können in einer anhaltenden Kampagne somit zwischen Einheiten übertragen werden.

Punktwert (PW) – Der Punktwert einer Einheit misst ihre ungefähre Stärke auf dem Schlachtfeld. Er basiert auf einer Kombination von Beweglichkeit, Panzerung, Struktur, Bewaffnung, besonderen Fähigkeiten und sogar den Fertigkeiten von Pilot oder Besatzung. Dieser Regelband – das *Alpha Strike Kompendium* – beinhaltet ein neues, verbessertes Punktwert-System, das speziell dazu gedacht ist, für ein besseres Gleichgewicht im Spiel von *Alpha Strike* zu sorgen.

Schadenswert (Schaden) – Der Schadenswert einer Einheit definiert die Menge an Panzerungs- und / oder Strukturschaden, den sie gegen ein Ziel mit einem erfolgreichen Angriff in einem bestimmten Entfernungsbereich verursachen kann.

Sichtlinie (SL) – Die direkte Linie zwischen zwei Einheiten wird als die Sichtlinie der Einheit bezeichnet. Dies ist die geradeste, kürzeste Entfernung zwischen den Einheiten. Eine „freie Sichtlinie“ beschreibt eine Sichtlinie, die nicht von Hindernissen blockiert wird. Eine „behinderte Sichtlinie“ besteht, wenn sich ein oder mehrere Gegenstände zwischen den beiden Einheiten befinden, durch die potentiell gesehen oder gefeuert werden kann (wie durch Rauch oder Bäume). Wenn sich die beiden Einheiten aufgrund von Objekten und Gelände zwischen ihnen auf dieser kürzesten Entfernung gar nicht sehen können, dann ist die Sichtlinie vielleicht sogar vollständig blockiert.

Spezialfähigkeit (Spezial) – Viele Einheiten in *Alpha Strike* verfügen über Spezialfähigkeiten als Ergebnis von bestimmten Ausrüstungsteilen oder Designmerkmalen, mit denen sie konstruiert worden sind. Spezialfähigkeiten sind auf der Datenkarte der Einheit mit einfachen Abkürzungen aufgelistet. Jede Spezialfähigkeit repräsentiert eine besondere Eigenschaft, die die Einheit im Kampf verwenden kann.

Überhitzungswert (ÜH) – Der Überhitzungswert einer Einheit beschreibt die Zahl zusätzlicher Schadenspunkte, die sie verursachen kann, wobei sie im Austausch Überhitzungseffekte erleidet (siehe Hitzeskala, oben).

W6 – Alpha Strike verwendet sechsseitige Würfel für das Spiel, wobei W6 als Abkürzung für jeden Würfel verwendet wird, den die Spieler zum Abwickeln von Angriffen und dergleichen benutzen.

Eine Zahl vor dem W6 beschreibt, wie viele Würfel für eine bestimmte Aktion notwendig sind (normalerweise 2W6), wobei das Ergebnis bestimmt wird, indem die Ergebnisse der Würfel addiert werden. Wenn ein Spieler also 2W6 wirft und 3 auf einem Würfel erzielt sowie eine 4 auf dem anderen, dann ist das Ergebnis des Würfelwurfs eine 7 ($3 + 4 = 7$).

Zielwert (ZW) – Die Zahl, die ein Würfelwurf erreichen oder übertreffen muss, damit es zu einem erfolgreichen Ergebnis kommt. Wenn wir vom Zielwert eines Angriffs sprechen, dann kann dieser auch als Trefferwert bezeichnet werden.

Zoll – Das am häufigsten verwendete Längenmaß, das verwendet wird, um Entfernungen und Höhen in Alpha Strike zu bestimmen, ist der imperiale Zoll, der als Abkürzung die Anführungszeichen oben verwendet ($1 \text{ Zoll} = 1''$). Wenn die Spieler in das metrische Maß umrechnen möchten, entspricht 1 Zoll 2,54 Zentimetern, doch empfehlen wir die einfachere Umwandlung von 2,5 Zentimetern pro Zoll, um das Spiel zu erleichtern.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Der erste Angriff der Kathil-Uhlanen gegen die Verteidiger von Kriegerhaus Imarra ist so überraschend wie brutal.

Die folgenden taktischen Regeln sind darauf ausgelegt, dem grundlegenden System von *Alpha Strike* mehr Tiefe und Atmosphäre zu verleihen. Somit können sie als erweiterte Optionen betrachtet werden, wie man sie auch im Grundregelwerk findet (siehe Seite 62 – 113, AS). Die meisten dieser Regeln können auch zusammen mit den *Alpha-Strike*-Kampagnenregeln verwendet werden (siehe Seite 114 – 125, AS) sowie mit deren erweiterten Regeln im Kapitel *Alpha-Strike-Szenarien* in diesem Buch.

Der Großteil dieser Regeln ist an ähnliches Material angelehnt, das ursprünglich für das normale *BattleTech*-Brettspiel veröffentlicht worden ist, wie es in den Büchern *Total Warfare*, *Tactical Operations* und *Strategic Operations* beschrieben ist. Die Version, die wir auf diesen Seiten vorstellen, ist allerdings vereinfacht, um mit *Alpha Strike* kompatibel zu sein. Es nimmt keinen Bezug auf die ursprünglichen Quellen. Somit benötigen Spieler, die das *Alpha-Strike*-System nutzen, keinen Zugriff auf die detailliertere *Total-Warfare*-Reihe, um diese Regeln zu verwenden.

Es gibt natürlich eine kleine Warnung bezüglich der Verwendung dieses optionalen Materials. Auch wenn diese Regeln für *Alpha Strikes* verschlanktes System geschrieben worden sind, erhöhen sie dennoch die Komplexität. Das kann zu längeren Spielen führen, da sich Regelausnahmen und Spezialfähigkeiten aufhäufen. Spieler sollten daher nur die Regeln auswählen, bei denen sie sich wohl damit fühlen, sie in ihre Erfahrung mit *Alpha Strike* zu integrieren.

Modifikation von Standardregeln: Selbst wenn man das optionale Wesen dieses Materials in Betracht zieht, gibt es doch Ausnahmen. Einige der in diesem Kapitel vorgestellten Regeln – besonders die zum Thema Schlachtfeldinformationen, Absichtliches Überhitzen, Minimalschaden, Besetztes und Behinderndes Gelände, Nach hinten feuern und Waffen und Variable Bewegungsmodifikatoren (siehe Seiten 15 - 19 und 22) – gelten als förmliche Modifikationen des normalen *Alpha-Strike*-Spiels. Zwar werden diese Veränderungen in spätere Editionen von *Alpha Strike* integriert

doch für die Zwischenzeit sind sie hier zu finden, um sie den Spielern zur Verfügung zu stellen. Um deutlich zu zeigen, wann eine Regel als Modifikation für das normale *Alpha Strike* gedacht ist, wird vor und hinter die Überschrift eine Raute gestellt (♦).

ERWEITERTE BEWEGUNGSOPTIONEN

Die Regeln in diesem Abschnitt gelten besonders für Aktionen, die während der Bewegungsphase einer Einheit ausgeführt werden können, doch können sie auch in der Kampfphase besondere Auswirkungen haben.

KAUERHALTUNG

Als besonderes Verteidigungsmanöver können Mechs, ProtoMechs und Bodenfahrzeuge aller Art versuchen, die „Kauerhaltung“ einzunehmen, um ihrem Umriss zu verkleinern. Bei Mechs und ProtoMechs ducken oder kauern sie sich einfach an ihrer aktuellen Position, während die meisten Fahrzeuge stattdessen niedrige Deckung und die Kontrolle ihrer integrierten Aufhängungssysteme verwenden, um sich tiefer in ihre Position einzugraben.

Wie eine Einheit die „Kauerhaltung“ annehmen kann, hängt von ihrem Typ und ihrer Konfiguration ab, wie unten beschrieben. Beachte, dass eine Einheit, die die Kauerhaltung einnimmt, effektiv ein stationäres Ziel ist, solange sie in der Kauerhaltung verbleibt. Wenn eine Einheit also ihre gesamte Bewegungsphase in Kauerhaltung verbringt, sollte sie bezüglich Bewegungsmodifikatoren behandelt werden, als würde sie stillstehen (siehe *Variable Bewegungsmodifikatoren*, Seite 22).

Mechs

Alle Mech-Einheiten sind dazu in der Lage, während ihrer Bewegungsphase in Kauerhaltung zu gehen, indem sie dafür einfach zusätzliche Bewegung ausgeben, doch hängen die Kosten davon ab, ob sich die Einheit auf zwei, drei oder vier Beinen bewegt (abhängig vom Aussehen der Miniatur). Normale zweibeinige Mechs (Zweibeiner) müssen 3 Zoll Nicht-Sprungbewegung aufwenden, um die Kauerhaltung einzunehmen, während dreibeinige Mechs (Tripods) und vierbeinige Mechs (Quads) nur 2 Zoll Nicht-Sprungbewegung aufbringen müssen.

Wenn sich ein Mech in der Kauerhaltung befindet, kann er sich nicht bewegen, es sei denn, er begibt sich zuvor in eine aufrechte Position. Die Kauerhaltung auf diese Weise zu beenden, kostet genauso viel Bewegung wie die Einheit ausgeben musste, um in Kauerhaltung zu gehen (2 Zoll).

Weil Bodenbewegung und Sprungbewegung nicht in derselben Bewegungsphase kombiniert werden können, dürfen Einheiten in Bewegungsphasen, in denen sie Sprungbewegung verwendet haben, weder die Kauerhaltung einnehmen noch verlassen.

Ein Mech kann in jedem Geländetyp Kauerhaltung einnehmen, selbst in offenem und gepflastertem Gelände. Solange er sich in der Kauerhaltung befindet, wird seine Höhe für die Sichtlinie effektiv halbiert, doch erleiden alle Angriffe gegen die Einheit wegen des verkleinerten Umrisses einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Teildeckung: Die neue Höhe einer Mech-Einheit, die sich in Kauerhaltung begibt, muss in die Höhe des angrenzenden Geländes miteinbezogen werden, wenn es um Sichtlinien geht. Im Fall von Teildeckung – blockierendes Gelände, das hoch genug ist, um ein bis zwei Drittel der stehenden Höhe des Mechs abzuschirmen – kann die Einheit in Kauerhaltung derartiges Gelände nur dann nach wie vor als Teildeckung behandeln, wenn das Gelände immer noch niedriger ist als die neue Höhe der Einheit. Wenn das abschirmende Gelände so hoch wie zwei Drittel der stehenden Höhe des Mechs in Kauerhaltung oder höher ist, wird sie stattdessen zu blockierendem Gelände.

ProtoMechs und Fahrzeuge

Im Gegensatz zu Mechs können ProtoMechs und Fahrzeuge auf gepflastertem Gelände keine Kauerhaltung einnehmen. In freiem Gelände können sie nur in Kauerhaltung gehen, wenn das Gelände von den Geländebedingungen Tiefschnee, Schlamm, Bepflanzten Äcker oder Sand modifiziert worden ist (siehe Erweitertes Gelände, Seite 64 – 70, AS). Wurde das Gelände zuvor von einer Einheit mit der Spezialfähigkeit SSP oder PIO modifiziert, um als Befestigte Stellung zu dienen (siehe *Befestigte Stellungen*, Seite 32), kann es auch als Ort verwendet werden, an dem ein ProtoMech oder Fahrzeug in Kauerhaltung gehen kann.

Für all diese Einheitentypen – unabhängig von ihrer Antriebsart und ihrem Chassis-Design – betragen die Kosten für das Einnehmen der Kauerhaltung 2 Zoll Nicht-Sprungbewegung. Danach muss die Einheit stationär bleiben, bis sie sich entscheidet, die Kauerhaltung aufzugeben. Das Verlassen der Kauerhaltung kostet diese Einheiten ebenfalls 2 Zoll Nicht-Sprungbewegung.

Für die Sichtlinie dürfen nur Fahrzeug-Einheiten mit den Spezialfähigkeiten G, SG oder ÜG ihre Höhe um 1 Zoll verringern, wenn sie die Kauerhaltung einnehmen. ProtoMechs und andere Fahrzeugeinheiten – die bereits so behandelt werden, als seien sie nur 1 Zoll hoch – verringern ihre Höhe nicht auf dieselbe Weise wie Mechs es tun. Unabhängig von Einheitentyp oder Größe gilt allerdings derselbe Trefferwurfmodifikator von +1 für Angriffe gegen die Einheit in Kauerhaltung, was den Vorteil der örtlichen Deckung und des verringerten Umrisses der Einheit abbildet.

Solange eine Fahrzeugeinheit sich in Kauerhaltung befindet, kann sie nur mit Waffen angreifen, die in ihrem Geschützturm eingebaut sind (aufgeführt durch die Spezialfähigkeit GST #/#/#). Verfügt das

Fahrzeug in Kauerhaltung nicht über einen Geschützturm, dann kann es keine Angriffe ausführen. ProtoMechs in Kauerhaltung können weniger Schaden austeilen, wenn sie sich in Kauerhaltung befinden; um das abzubilden werden alle Schadenswerte für einen ProtoMech in Kauerhaltung halbiert (abgerundet, Minimum 0).

LANZEN-/STERNBEWEGUNG

Nach den normalen Regeln von *Alpha Strike* bewegen sich alle Einheiten individuell, doch in Wahrheit besteht die kleinste Organisationsform im *BattleTech*-Setting aus Teams von Einheiten, die als Lanzen oder Sterne bezeichnet werden. Unter Truppen der Inneren Sphäre und Peripherie wird eine Gruppe aus vier Einheiten, die einem ähnlichen Typ von Bodeneinheit angehören (Mechs oder Fahrzeuge) als Lanze bezeichnet, während Clan-Truppen ein Fünfersystem verwenden, in dem fünf ähnliche Einheiten als Stern bekannt sind. (ComStar und Blakes Wort gehören zwar der Inneren Sphäre an, doch verwenden sie eine Organisationsform nach dem Sechssersystem, in der sechs Einheiten als Level II oder „ComStar-Lanze“ bezeichnet werden.)

Wenn du dies für das Spiel mit *Alpha Strike* umsetzen willst, werden individuelle Einheiten nicht abwechselnd gezogen. Stattdessen behandelt jeder Spieler die überlebenden Einheiten in jeder der Lanzen (oder Sterne) seiner Streitmacht als einzelne „Einheit“, wenn es um Bewegung und andere Aktionen geht. Die einzelnen Einheiten müssen dazu nicht nah beieinander bleiben; sie müssen einfach alle zur gleichen Zeit bewegt werden, um den Zusammenhalt des Teams darzustellen.

Um Lanzen-/Sternbewegung zu verwenden, müssen die Bodentruppen der Spieler in Lanzen zu 4 Einheiten, Sterne zu 5 Einheiten oder Level II zu 6 Einheiten organisiert sein, entsprechend der Zugehörigkeit der Armee. Diese Untergruppierungen müssen vor Spielbeginn definiert werden und dürfen im Spiel nicht neu sortiert werden, selbst wenn Elemente derselben Untergruppierung zerstört wurden oder sich zurückgezogen haben. Alle Einheiten, die übrig sind, nachdem alle Lanzen, Sterne oder Level II in der Streitmacht des Spielers gebildet wurden, müssen einer einzelnen, unterbesetzten Untergruppe zugeteilt werden, die als eigene Lanze, Stern oder Level II agiert.

Mit dieser Regel können alle Bewegungen auf der Geländekarte mit weniger Wechsels zwischen den Spielern durchgeführt werden. Sie kann sogar die Abwicklung von Armeen mit unterschiedlicher Einheitenzahl vereinfachen. Bei einer Mech-Kompanie mit 12 Mechs der Inneren Sphäre beispielsweise (die aus drei Mech-Lanzen zu 4 Mechs besteht), die es mit einem Clan-Trinärstern mit 15 Mechs zu tun hat (der aus drei Sternen zu 5 Mechs besteht), würden die Spieler normalerweise 12 mal pro Runde wechseln (wobei der Clanspieler einige Male mehr als eine Einheit bewegen müsste). Wenn du Lanzen-/Sternbewegung verwendest, müssen die Spieler stattdessen nur 3 Mal pro Runde wechseln, wobei der Clanspieler einen Stern mit 5 Mechs für jede Lanze mit 4 Mechs seines Gegners bewegt.

Mehr Informationen zum Erstellen von Streitmächten, die den Organisationsformen von *BattleTech* folgen, siehe *Alpha-Strike-Streitmachtserstellung*, Seite 146 – 157.

BEWEGUNGSWÜRFEL

Als visuelle Unterstützung können Spieler zusätzliche Würfel verwenden, um die Trefferwurfmodifikatoren anzugeben, die durch die Bewegung einer Einheit entstanden sind und um als Erinnerung zu dienen, welche Einheiten sich während der aktuellen Runde bewegt haben. Diese Option ist weniger eine Regel und mehr ein praktischer Tipp, der helfen kann, ein großes und geschäftiges *Alpha-Strike*-Spiel im Auge zu behalten. Weil die üblichsten Bewegungsmodifikatoren von 0 bis +5 reichen (oder +6 für Sprünge) geben sechsseitige Würfel (W6) allgemein gute Bewegungswürfel ab, doch können auch achtseitige, zehnsseitige und sogar zwölfseitige Würfel funktionieren. Für

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

das beste Ergebnis können Würfel mit mehreren verschiedenen Farben von Nutzen sein, da sie Spielern erlauben, besondere Bewegungsbedingungen wie Springen und Stilllegung abzubilden. Spieler könnten beispielsweise schwarze Würfel verwenden, um anzuzeigen, wenn eine Einheit während der aktuellen Runde stillgelegt – und somit immobil – geworden ist, während ein roter Würfel anzeigen kann, dass die Einheit Sprungbewegung verwendet und keine Bodenbewegung.

Wenn diese Regel verwendet wird, sollten die Bewegungswürfel einer Einheit platziert werden, nachdem sie ihre Bewegungsphase der aktuellen Runde abgeschlossen hat. Alle Bewegungswürfel sollten während der Endphase der Runde wieder entfernt werden. Bewegungswürfel können entweder neben der Miniatur platziert werden, die die Einheit abbildet oder auf der entsprechenden Datenkarte. Egal welche dieser Methoden du auswählst, alle Spieler sollten dieselbe Herangehensweise verwenden, um mögliche Verwirrung zu minimieren. Zwar kann das Platzieren von Würfeln auf der Geländekarte den visuellen Reiz des Miniaturen-Schlachtfelds verringern, was die Spieler dazu bringen könnte, ihre Würfel lieber auf die Karten der Einheit zu legen, doch wenn die Würfel neben die Miniaturen gesetzt werden, kann das die entstehende Verwirrung deutlich mindern und für ein geschmeidigeres, intuitiveres Spiel sorgen.

ABSCHIRMENDE BEWEGUNG

Abschirmende Bewegung stellt den Versuch einer Einheit dar, sich willentlich Schaden auszusetzen, um Waffenangriffe gegen eine andere (normalerweise schwächere oder taktisch wichtigere) Einheit zu blockieren.

Um diese Aktion durchzuführen muss die abschirmende Einheit mindestens 1 Zoll Bodenbewegung zur Verfügung haben, die verwendet werden muss, um sich am Ende der Bewegungsphase in Basis-zu-Basis-Kontakt mit der Einheit zu bringen, die sie abschirmen möchte. Die abschirmende Einheit darf dazu keine Sprungbewegung verwenden und muss genauso hoch oder höher sein wie die Einheit, die sie beschützen möchte.



Ein Angriffstern aus Clan Wolfs Gamma-Galaxie stürmt aus einem Wald auf das Schlachtfeld.

Wenn alle obigen Bedingungen erfüllt sind, sorgt die Anwesenheit der abschirmenden Einheit für einen Modifikator auf alle Angriffe gegen die abgeschirmte Einheit, solange der Angriff auch durch die Position der abschirmenden Einheit führt – genau als sei die abschirmende Einheit ein Stück behinderndes Gelände. Ist die abschirmende Einheit ein Gefechts- oder Hilfsfahrzeug, das nicht über die Spezialfähigkeiten G, SG oder ÜG verfügt, dann beträgt der Angriffsmodifikator +1; ist die abschirmende Einheit ein Mech oder ProtoMech, dann beträgt der Modifikator +2. Der Abschirmungs-Modifikator gilt nicht für Angriffe, die direkt gegen die abschirmende Einheit ausgeführt werden; er gilt nur für Angriffe gegen die Einheit, die abgeschirmt wird und dann auch nur, wenn die Schusslinie durch die Position der abschirmenden Einheit führt und die abschirmende Einheit gleich hoch oder höher ist als die Einheit, die sie abschirmt.

Einheiten mit den Spezialfähigkeiten G, SG oder ÜG werden für die Sichtlinie automatisch als blockierendes Gelände behandelt und müssen in *Alpha Strike* aus diesem Grund keine Abschirmende Bewegung nutzen. Wenn die Einheit, die abgeschirmt wird, außerdem eine Infanterieeinheit jedes Typs ist, dann sollten die Spieler in Erwägung ziehen, stattdessen die Regel für *Nicht-Infanterieeinheiten als Deckung* zu verwenden (siehe Seite 26).

Weil nur Angriffe beeinflusst werden, die die abschirmende Einheit passieren, kann eine Einheit von mehr als einer anderen Einheit zu einer Zeit abgeschirmt werden. Wenn aus egal welchem Grund die Sichtlinie für einen Angriff gegen eine abgeschirmte Einheit zwei abschirmende Einheiten auf einmal passiert, addiere die Abschirmungs-Modifikatoren, ehe du sie auf den Angriff anrechnest.

Wenn ein Angriff gegen eine abgeschirmte Einheit mit einer FS misslingt, die dem Trefferwurfmodifikator durch die abschirmende Einheiten entspricht oder geringer als dieser ausfällt, dann erleidet stattdessen eine der abschirmenden Einheiten den Schaden. Wenn auf diese Weise mehr als eine abschirmende Einheit angegriffen werden könnte, dann wird zufällig ermittelt, welche Einheit getroffen wird. Wenn beispielsweise ein Angriff ein Kommandofahrzeug anvisiert, das von einem BattleMech abgeschirmt wird, erleidet der Angriff einen Trefferwurfmodifikator von +2. Wenn der Angriffswurf um 1 oder 2 fehlschlägt, dann wird stattdessen der Mech getroffen.

Jeder Angriff, der eine abgeschirmte Einheit mit einer FS verfehlt, die größer ist als der Trefferwurfmodifikator, der von den abschirmenden Einheiten erzeugt wird, dann geht der Angriff vollkommen ins Leere; weder die abgeschirmte Einheit noch eine der abschirmenden Einheiten erleiden jeglichen Schaden durch einen solchen Angriff.

Abschirmende Bewegung bietet keinen Schutz vor Flächeneffektangriffen (wie sie beispielsweise durch Bomben oder Artillerie verursacht werden) oder vor Luft-Boden-Angriffen jeder Art.

RUTSCHEN

Rutschen ist ein unbeabsichtigter Nebeneffekt von zu schneller Bewegung auf gepflasterten oder eisigen Oberflächen und ist eine Gefahr für Mechs, ProtoMechs und Bodenfahrzeuge, die die Antriebsarten Rad- oder Kettenbewegung verwenden. Rutschen ist wahrscheinlicher bei Einheiten, die einen höheren Impuls erreichen, also ist es ein größeres Problem für schnellere Einheiten als für langsamere.

Ein Mech, ProtoMech oder Bodenfahrzeug mit den Bewegungscodes Kette (k) oder Rad (r) muss würfeln, um Rutschen zu vermeiden, wenn alle der folgenden Bedingungen erfüllt werden:

- Die Einheit hat ihre vorherige Bewegungsphase auf den Geländetypen Pflaster/Straße/Brücke (siehe Seite 28 – 30, AS) oder auf Eisgelände (siehe Seite 65, AS) beendet.
- Die Einheit beginnt ihre Bewegungsphase, indem sie sich mindestens 1 Zoll über eine derselben Geländearten bewegt.
- Die Einheit verwendet während ihrer aktuellen Bewegungsphase keine Sprungbewegung.

Abwicklung eines Rutschens

Um zu sehen, ob eine Einheit rutscht, muss der Spieler einen speziellen Kontrollwurf schaffen, sobald die oben stehenden Bedingungen erfüllt sind und die Miniatur sich mindestens 1 Zoll entlang ihrer geplanten Richtung bewegt hat. Dieser Wurf verwendet den Fertigkeitswert der Einheit als Basis-Zielwert und rechnet die Modifikatoren ein, die in der Rutschmodifikator-Tabelle aufgelistet sind. Wenn das Wurfergebnis gleich oder höher ist als der modifizierte Zielwert, dann bewegt sich die Einheit für diese Runde normal weiter. Ansonsten rutscht sie für eine Anzahl von Zoll gleich der doppelten FS des Wurfs – es sei denn, sie kollidiert mit etwas, das sie aufhalten kann (siehe unten). Somit kann eine Einheit, die einen Rutschen-Kontrollwurf um 5 verfehlt, bis zu 10 Zoll rutschen.

Eine rutschende Einheit bewegt sich in einer zufälligen Richtung, die auf ihrer Ausrichtung zu Beginn der aktuellen Bewegungsphase basiert. Diese Rutsch-Richtung wird ermittelt, indem du 1W6 würfelst und die Zahlen in Klammern verwendest, die du auf der 2-Zoll-Flächeneffektschablone findest (siehe Seite 161, AS). Dann richtest du die Richtung, die durch eine 3 oder 4 ausgedrückt wird, entsprechend der ursprünglichen Ausrichtung der Einheit aus.

Sobald ein Rutschen endet – entweder weil die Einheit die gesamte oben beschriebene Distanz gerutscht ist oder weil es zu einer Kollision gekommen ist, wie unten beschrieben – dann endet auch die Bewegungsphase der rutschenden Einheit.

Rutsch-Schaden und Kollisionen

Rutschende Einheiten erleiden automatisch 1 Schadenspunkt für jeweils 4 Zoll, die sie gerutscht sind (abgerundet, Minimum 0). Außerdem können diese Einheiten mit Gebäuden, Gelände oder sogar anderen Einheiten zusammenstoßen und wenden den Effekt einer solchen Kollision an, ehe der Schaden des Rutschens selbst verursacht wird. Jeder nicht durch Kollisionen verursachte Schaden durch ein Rutschen muss auf der Entfernung basieren, die sich die Einheit tatsächlich bewegt hat, nicht auf der Entfernung, die sie sich während des Rutschens hätte bewegen *können*. Wenn eine Einheit, die normalerweise 10 Zoll gerutscht wäre, nach nur 6 Zoll mit einem Gebäude zusammenstößt, dann erleidet sie 1 Punkt Rutsch-Schaden, nachdem zuerst der Schaden durch die Kollision verursacht wurde (6 Zoll, die tatsächlich gerutscht worden sind $\div 4 = 1,5$, abgerundet auf 1).

Jeglicher Schaden, der durch ein Rutschen verursacht wird – dazu gehört auch Schaden durch Kollisionen während eines Rutschens – wird vor der Kampfphase des Spiels verursacht, zusammen mit eventuellen Kritischen Treffern, die daraus resultieren.

Kollisionen: Wenn die rutschende Einheit auf ein Gebäude, einen Höhenwechsel (nach oben oder unten), Wassergelände oder eine Geländeart stößt, die für ihre Antriebsart verboten ist, ehe sie ihre Rutsch-Distanz zurückgelegt hat, dann wird die Einheit sofort aufgehalten und erleidet Kollisionsschaden (siehe unten).

Wenn die rutschende Einheit während des Rutschens auf andere Einheiten mit Ausnahme von Infanterie trifft (unabhängig von der Zugehörigkeit der anderen Einheit), dann muss der Spieler, der die rutschende Einheit kontrolliert, einen weiteren Wurf mit 2W6 gegen den Fertigkeitswert der Einheit ablegen, mit allen Modifikatoren

RUTSCHMODIFIKATOR-TABELLE

Situation	Modifikator
<i>Verfügbare Bewegung der Einheit</i>	
4" oder weniger	-1
5" bis 8"	+0
9" bis 14"	+1
15" bis 20"	+2
21" bis 34"	+4
22" bis 48"	+5
49" oder mehr	+6
Sprinten (siehe S. 63, AS)	+2

KOLLISIONEN / RAMMEN

Zurückgelegte Entfernung (nach Größe der rutschenden/rammenden Einheit)				Verursachter Schaden
Größe 1	Größe 2	Größe 3	Größe 4+	
weniger als 4"	weniger als 3"	weniger als 2"	weniger als 1"	0
4" bis 12"	3" bis 6"	2" bis 4"	1" bis 3"	1
13" bis 20"	7" bis 10"	5" bis 7"	4" bis 5"	2
21" bis 28"	11" bis 14"	8" bis 9"	6" bis 7"	3
29" bis 36"	15" bis 18"	10" bis 12"	8" bis 9"	4
36" bis 43"	19" bis 22"	13" bis 14"	10" bis 11"	5
44" oder mehr	23" oder mehr	15" oder mehr	12" oder mehr	6

ZUSÄTZLICHE MODIFIKATOREN FÜR RAMMANGRIFFE

Situation	Modifikator
<i>Einheit rutscht</i>	
Ziel ist Gelände*	Automatischer Treffer
Ziele ist eine Einheit außer Infanterie	+2
Ziel ist eine Infanterieeinheit**	+4

Anmerkung: Die hier vorgestellten Modifikatoren für Rammangriffe gelten zusätzlich zu denen, die du auf Seite 37 in AS finden kannst.

* Dazu gehören Gebäude, Höhenwechsel, Wasser oder verbotene Geländeattribute.

** Rutschende Einheiten beenden nach einer Kollision mit Infanterieeinheiten nicht das Rutschen.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

für Ramm-Angriffe gegen die andere Einheit (siehe Seite 37, AS), plus einen zusätzlichen Zielwertmodifikator von +2, um abzubilden, dass der „Angriff“ unabsichtlich stattfindet. Wenn der Wurf scheitert, dann verfehlt die rutschende Einheit die andere Einheit und setzt ihr Rutschen fort. Ansonsten wird sie behandelt, als sei sie mit der anderen Einheit kollidiert und kommt zu einem augenblicklichen Stopp, wobei sie wie oben Kollisionsschaden erleidet.

Wenn eine rutschende Einheit während des Rutschens auf eine Infanterieeinheit trifft (konventionell oder in Gefechtsrüstung), dann wird derselbe Wurf für einen Ramm-Angriff gegen die Infanterieeinheit ausgeführt, aber mit einem Modifikator von +4 für ein „unbeabsichtigtes Ziel“, nicht +2 wie oben beschrieben. Der Schaden, der durch das unbeabsichtigte Rammen verursacht wird, ist unten beschrieben.

Kollisionsschaden: Wenn eine rutschende Einheit eine Kollision mit Gelände, Gebäuden oder Einheiten erleidet, die keine Infanterie sind, erleidet sie durch die Kollision zusätzlichen Schaden gleich ihrem eigenen Größenwert. Wenn die rutschende Einheit ein Fahrzeug ist, muss sie auch einen Antriebsschaden auswürfeln (siehe Seite 42, AS), wenn es zur Kollision kommt.

Wenn die rutschende Einheit mit einem Gebäude oder einer Einheit kollidiert, die keine Infanterie ist, fügt sie auch dem unbeabsichtigten Ziel Schaden zu. Für all diese unbeabsichtigten Ziele außer Infanterie entspricht dieser Rammschaden der Zahl von Zoll, die sich die rutschende Einheit bewegt hat, multipliziert mit dem Größenwert der rutschenden Einheit, geteilt durch 8 – runde hierbei alle Brüche echt. Somit würde eine Einheit mit Größe 3, die 6 Zoll rutscht, ehe sie mit einem Gebäude kollidiert, dem Gebäude 2 Schadenspunkte zufügen ($6 \text{ [Zoll]} \times 3 \text{ [Größe]} \div 8 = 2,25$, echt gerundet auf 2).

Der Einfachheit halber fasst die Tabelle Kollisionen/Rammen den Schaden zusammen, der von einer rutschenden oder ramgenden Einheit verursacht wird, abhängig von der Größe und zurückgelegten Entfernung.

Wenn das Ziel eines unbeabsichtigten Rutschens eine Infanterieeinheit jedweder Art ist, dann entspricht der Schaden, der von der rutschenden Einheit zugefügt wird, nur dem Größenwert der rutschenden Einheit, unabhängig von der rutschend zurückgelegten Entfernung vor der Kollision. Außerdem setzt die rutschende Einheit ihr Rutschen fort, nachdem sie die Infanterie getroffen hat, wobei sie keinen relevanten Schaden durch die verstreuten Einheiten erleidet, die sie gerade erwischt hat.

ERWEITERTE KAMPOPTIONEN

Wo sich die vorherigen Regeln in diesem Abschnitt vor allem um die Bewegung von Einheiten gedreht haben, beschreiben die folgenden Regeln Optionen, die sich vor allem auf die Kampfphase einer *Alpha-Strike*-Runde beziehen.

ARTILLERIE-GENGENBESCHUSS

Entsprechend der erweiterten Optionen in *Alpha Strike* kann Artillerie entweder auf dem Spielbrett oder außerhalb des Spielbretts eingesetzt werden. Auch wenn technisch gesehen jede Artillerieeinheit, die aus einer Entfernung von mehr als 34 Zoll feuert, als „Artillerie außerhalb des Bretts“ gewertet werden kann, können solche Einheiten entsprechend verschiedener normaler Spielregeln Ziel von Angriffen werden, solange sie visuell auf dem Spielfeld abgebildet sind. Wenn eine Artillerieeinheit sich wirklich außerhalb des Bretts befindet, kann das Zurückfeuern allerdings etwas problematischer werden.

Die folgenden Regeln zum Artillerie-Gegenbeschuss gelten dann, wenn versucht wird, eine Artillerieeinheit anzugreifen, die von außerhalb der Spielkarte angreift. Diese Regeln basieren auf den Standard-Artillerieregeln, die auf Seite 73 – 75 in *Alpha Strike* zu finden sind. Bezüglich

dieser Regeln können nur Einheiten mit einer Artilleriewaffe (ausgedrückt durch die Spezialfähigkeit ART) verwendet werden, um Gegenbeschuss durchzuführen. Wenn die Spieler Artillerieeinheiten außerhalb der Karte direkter angreifen wollen, sollte eine neue Karte platziert werden, um das tatsächliche örtliche Gelände in und um solche Einheiten zu ermitteln. Außerdem sollte die Entfernung zwischen den beiden Karten genau definiert werden, um zu bestimmen, wie lange eine Einheit brauchen würde, um das dazwischen liegende Gelände zu überqueren.

Einheiten, die mit Artilleriewaffen ausgerüstet sind und sie für Artillerie-Gegenbeschuss verwenden möchten, werden in diesen Regeln als Gegenbeschuss-Einheiten bezeichnet.

Das Ziel ermitteln: Artillerie-Gegenbeschuss ist seiner Definition nach eine Reaktion. Bis die ersten feindlichen Geschosse eingeschlagen sind, gibt es für die Truppen auf der angegriffenen Seite keine Gelegenheit auch nur zu wissen, ob der Gegner überhaupt Artillerie auf der Karte hat – und noch weniger, von wo aus derartige Artillerie feuert. Eine Artillerieeinheit außerhalb der Karte kann nur dann als Ziel ermittelt werden, nachdem die ersten Artillerieschläge auf der Karte gelandet sind und sich in der Sichtlinie einer oder mehrerer Einheiten befinden, die mit der Gegenbeschuss-Einheit verbündet sind.

Nach diesen Regeln ein Artillerieziel außerhalb der Karte zu bestimmen bedeutet, dass die Gegenbeschuss-Einheit Daten gesammelt hat, um Waffentyp, grundsätzliche Richtung und geschätzte Entfernung der Artillerieeinheit außerhalb der Karte zu bestimmen. Zu diesem Zeitpunkt kann die Gegenbeschuss-Einheit beginnen, Gegenbeschuss in der Kampfphase der Folgerunde abzugeben. Bis ein Ziel ermittelt wurde kann allerdings kein Gegenbeschuss unternommen werden, weil sich die Gegenbeschuss-Einheiten nicht sicher sind, in welcher Richtung und wie weit entfernt sich die Ziele außerhalb der Karte befinden.

Abwicklung eines Gegenbeschuss-Angriffs: Gegenbeschuss gegen eine Artillerieeinheit außerhalb der Karte verwendet immer die Regeln für indirekten Artilleriebeschuss (siehe Seite 73 – 75, AS), kann aber nur von Artilleriewaffen versucht werden, die eine Maximalreichweite haben, die die jener Artillerieeinheit außerhalb der Karte, auf die zurückgefeuert werden soll, erreicht oder übertrifft. Du findest eine Liste von Artillerie-Reichweiten in den Artillerieregeln von *Alpha Strike* (siehe Seite 73, AS). Beispielsweise kann eine Gegenbeschuss-Einheit, die mit einer Artilleriewaffe des Modells Long Tom ausgestattet ist (Spezialfähigkeit ART-LT, Maximalreichweite 1020 Zoll) das Feuer von Einheiten erwidern, die die Artilleriewaffen Long Tom, Sniper, Thumper oder Arrow IV verwenden, nicht aber das Feuer eines sich außerhalb der Karte befindlichen Marschflugkörpers/50, der eine Maximalreichweite von 1700 Zoll besitzt.

Weil Gegenbeschuss fast immer auf Vermutungen und Einschätzungen beruht, die von den Artillerietreffern des Gegners abhängen, können diese Angriffe nicht die Vorteile von verbündeten Artilleriebeobachtern oder aktiven Sonden nutzen (Spezialfähigkeiten LSON, SON oder BH), und sie können auch nicht durch die Präsenz eines Artilleriebeobachters

MODIFIKATOREN FÜR ARTILLERIE-GENGENBESCHUSS

Situation	Trefferwurf-modifikator
Gegenbeschuss	+7
Jedes zusätzliche Geschoss der Zieleinheit*	-1 (Maximum -4)

* Der Einschlag des Geschoss muss von mindestens einer verbündeten Einheit mit Sichtlinie zum Einschlagspunkt beobachtet werden.

in der Nähe des Einschlagpunkts angepasst werden. Allerdings verbessert jedes zusätzliche Geschoss das von der Artillerieeinheit außerhalb des Schlachtfelds abgefeuert wird und das auf dem Schlachtfeld landet, die Fähigkeit der Gegenbeschuss-Einheit, die Position des Ziels zu triangulieren, was einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von -1 pro Geschoss mit sich bringt (bis zu einem maximalen Modifikator von -4). Dieser Bonus gilt nur dann, wenn eine Einheit, die mit der Gegenbeschuss-Einheit verbündet ist, Sichtlinie zum Einschlagpunkt des Geschosses hatte, als dieses eintraf.

Wenn der Wurf zum Gegenbeschuss mit einer ES von 1 oder mehr erfolgreich ist, dann erleidet die Artillerieeinheit außerhalb der Karte Schaden gleich dem, was die Artilleriewaffe der Gegenbeschuss-Einheit in der Mitte ihres Einschlagpunkts verursachen würde. Gelingt der Wurf nur mit einer ES von 0, dann halbiert die Artillerieeinheit außerhalb der Karte den Schaden, den die Gegenbeschuss-Einheit austeilen kann (abgerundet, Minimum 0). Misslingt der Wurf, dann ging der Gegenbeschuss vollständig ins Leere.

Geschossflugzeit: Der Schaden eines erfolgreichen (oder zum Teil erfolgreichen) Gegenbeschusses kann erst angewendet werden, wenn die Geschosse des Angriffs zu ihrem Ziel geflogen sind (siehe Seite 74, AS). Diese „Geschossflugzeit“ entspricht der Zahl von Runden, die die Artillerieeinheit außerhalb der Karte für ihre eigenen Angriffe gegen die Karte verwendet. Wenn also das Geschoss einer Artillerieeinheit außerhalb der Karte 3 Runden benötigt, um die Karte zu erreichen, dann braucht jeder Gegenbeschuss ebenfalls 3 Runden, um die Position außerhalb der Karte zu erreichen, nachdem gefeuert wurde. Wir empfehlen, dass sich die Spieler einige Extrawürfel reservieren, um als Rundenzähler für Artilleriegeschosse im Flug zu dienen.

ARTILLERIE-FLAKFEUER

Wenn in einem Szenario, in dem Bodenartilleriewaffen mit Streumunition (siehe Seite 76 – 77, AS) eingesetzt werden, auch fliegende Einheiten im Spiel sind, dann können diese Artilleriewaffen einen speziellen Luftabwehrangriff ausführen, der als Artillerie-Flakfeuer bekannt ist. Artillerie-Flakfeuer kann gegen jegliche feindliche Luft-/Raumeinheiten durchgeführt werden, die sich über eine Bodenkarte bewegen, auf der sich eine solche Artilleriewaffe befindet, oder gegen Luft-/Raumeinheiten, die ihre Bewegungsphase in der Zentralzone der atmosphärischen Radarkarte beenden, die einer Bodenkarte entspricht, in der sich die Artilleriewaffe befindet.

Ein Angriff zum Artillerie-Flakfeuer wird wie ein normaler Waffenangriff in der Kampfphase der Artillerieeinheit durchgeführt. Der Basis-Trefferwert für diesen Angriff entspricht dem Fertigkeitswert der Artillerieeinheit mit einem Zielwertmodifikator von +3. Wenn sich die Artillerieeinheit bewegt hat und die Regel für *Variable Bewegungsmodifikatoren* (siehe Seite 22) verwendet wird, dann gelten außerdem die Bewegungsmodifikatoren der Artillerieeinheit. Befindet sich die Luft-/Raumeinheit, die von Artillerie-Flakbeschuss anvisiert wird, zu guter Letzt in der Zentralzone der atmosphärischen Radarkarte, fliegt aber im Augenblick nicht direkt über der Bodenkarte (beispielsweise führt die fliegende Einheit nicht gerade einen Luft-Boden-Angriff aus), dann fällt ein zusätzlicher Trefferwurfmodifikator von +2 an.



Ein Team setzt sein Thumper-Artilleriegeschütz in der Nähe von befestigten Gebäuden ein, weil sie auf einen gewissen Schutz hoffen.

Ein erfolgreicher Artillerie-Flakangriff trifft die Luft-/Raumeinheit, die das Ziel darstellt, mit einem Schadenswert gleich dem normalen Angriffswert der Artilleriewaffe -1 Punkt (derselbe Schaden, den auch eine Bodeneinheit durch einen erfolgreichen Treffer von Artillerie-Streumunition erleiden würde). Dieser Schaden wird in derselben Kampfphase zugefügt, in der der Angriff durchgeführt wurde. Außerdem müssen eventuelle Kritische Treffer bestimmt und Kontrollwürfe abgelegt werden.

Artillerie-Flakfeuer, das sein Ziel verfehlt, explodiert einfach harmlos in der Luft.

◆SCHLACHTFELDDINFORMATIONEN (MODIFIZIERT)◆

Die Regeln zur Schlachtfeldinformation, wie wir sie ursprünglich in *Alpha Strike* präsentiert haben – die die praktische Effektivität der verschiedenen Aufklärungs- und Kommunikationsressourcen einer Streitmacht simulieren sollte – haben nicht ganz funktioniert. Die folgende Regelmodifikation ersetzt somit das dort enthaltene Material, um Spielgleichgewicht und Anwendbarkeit zu verbessern.

Schlachtfeldinformationswert

Die Effektivität der Schlachtfeldinformationen einer Streitmacht hängt von den relativen Fähigkeiten der Aufklärungs- und Kommunikationsressourcen jeder Streitmacht ab. Diese wird ermittelt, indem du die Schlachtfeldinformations-Werte der sich gegenüberstehenden Armeen ermittelst und vergleichst. Um den Schlachtfeldinformations-Wert einer Streitmacht zu bestimmen, addiere die entsprechenden Punktwerte für informationsrelevante Einheiten, die jede Streitmacht in ihrer Aufstellung hat, aus der Tabelle Schlachtfeldinformations-Wertebestimmung. Beachte, dass eine Einheit oder ein Element, das als „auf dem Planeten“ beschrieben ist, bedeutet, dass die Einheit sich außerhalb der Karte befinden darf, aber Teil der Aufstellung der Streitmacht sein muss. Außerdem muss die Einheit einsatzbereit sein und muss sich auf dem Boden oder nicht weiter entfernt befinden als die operative Reichweite der atmosphärischen Radarkarte, die dem aktuellen Bodengefecht entspricht.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Die erste Berechnung der Schlachtfeldinformations-Werte jeder Armee muss vor Spielbeginn durchgeführt werden. Die Streitmacht mit dem größeren SI-Wert erhält zu diesem Zeitpunkt die Vorzüge von Gebietskenntnis und vorgeplanter Artillerie, wenn die erforderlichen Regeln zur Verfügung stehen (siehe unten).

Außerdem werden zu Beginn jeder Runde danach beide Seiten ihren jeweiligen SI-Wert neu berechnen müssen um zu bestimmen, welche Seite die zusätzliche Fähigkeit SI-Initiativebonus erhält, die ihr einen entscheidenden Einfluss auf den Kampfverlauf verleihen kann.

Vorteile der Schlachtfeldinformationen

Die meisten der Vorzüge der Schlachtfeldinformationen hängen davon ab, welche Streitmacht über den höheren SI-Wert verfügt. Die Mehrzahl der Vorzüge werden vor Beginn des Szenarios ermittelt, doch andere können von Runde zu Runde gewonnen oder verloren werden. Somit sollten die Spieler ihren SI-Unterschied während der Endphase jeder Runde neu überprüfen, in der eine Streitmacht Einheiten verliert (oder erhält), die Einfluss auf den SI-Wert haben. Ein verändertes Verhältnis kann die Vorzüge verändern, die in der Folgerunde zur Verfügung stehen. Jeder Spieler muss den SI-Wert seiner Seite offenbaren, damit diese Regel verwendet werden kann, doch müssen sie bis zum Ende des Spiels keine detaillierte Aufschlüsselung der Punkte liefern.

SCHLACHTFELDDINFORMATIONSPUNKTWERTE

Gegenstand in der Streitmacht des Spielers	SI-Wert-Punkte
Jede Bodeneinheit mit der Spezialfähigkeit Späher (SPÄ)	2
Jede Luft-/Raumeinheit außer Landungsschiffen	1
Jede Luft-/Raumeinheit außer Landungsschiffen mit der Spezialfähigkeit Späher	2
Jede Landungsschiff-Luft-/Raumeinheit (auf dem Planeten oder auf dem Schlachtfeld)	2
Jeder Punkt der Spezialfähigkeit MHQ auf dem Schlachtfeld	1



Gebietskenntnis

Der Vorzug Gebietskenntnis gilt nur für die Streitmacht, die zu Beginn des Szenarios den höheren SI-Wert besitzt und kann nur verwendet werden, wenn auch die Regel zu *Versteckten Einheiten* im Einsatz ist (siehe Seite 102, AS). Durch diesen Vorzug kann die Streitmacht mit dem höheren SI-Wert das Spiel mit einer gewissen Zahl von Versteckten Einheiten beginnen.

Die maximale Zahl von Einheiten, die aufgrund des höheren SI-Werts versteckt werden können, entspricht der Gesamtzahl von Einheiten, die die Streitmacht in die Schlacht führt, die über die Spezialfähigkeit Späher (SPÄ) verfügen (siehe Seite 108, AS). Diese Zahl darf nicht über der Hälfte der Gesamtstreitmacht im Szenario liegen.

Wenn die Streitmacht mit dem Vorzug Gebietskenntnis der Angreifer im gespielten Szenariotyp ist, dann dürfen die Versteckten Einheiten nur in Positionen aufgestellt werden, die maximal auf halbem Weg über die Karte von der Aufstellungszone der Streitmacht liegen – und nicht weniger als 12 Zoll von der nächsten aufgestellten gegnerischen Einheit entfernt. Wenn die Streitmacht nicht der Angreifer ist, dann können die Versteckten Einheiten überall auf der Karte aufgestellt werden, außer in der Aufstellungszone der gegnerischen Streitmacht.

Vorgeplante Artillerie

Der Vorzug Vorgeplante Artillerie gilt nur für die Streitmacht, die zu Beginn des Szenarios über den höheren SI-Wert verfügt und kann nur dann verwendet werden, wenn die Streitmacht Artillerieeinheiten in ihrer Aufstellung hat und die Artillerieregeln verwendet werden (siehe Seite 73-76, AS). Mit diesem Vorzug kann die Streitmacht mit dem höheren SI-Wert das Spiel mit einer Zahl von vorgeplanten Einschlagspunkten für seine Artilleriewaffen beginnen.

Die Zahl der vorgeplanten Artillerie-Einschlagspunkte, die durch diesen Vorzug ausgewählt werden können, entspricht dem Unterschied zwischen dem SI-Wert der Streitmacht und dem SI-Wert seines Gegners. Die maximale Zahl dieser vorgeplanten Einschlagspunkte darf die Zahl der mit Artillerie ausgerüsteten Einheiten in der Aufstellung der Streitmacht nicht übersteigen.

Beispielsweise enthält Joshuas Streitmacht eine Lanze von Artillerieeinheiten – insgesamt 4 – in ihrer Aufstellung und hat bei der aktuellen Schlacht gegen seinen Gegner Joe insgesamt einen SI-Wert von 8. Joes Armee hat genau so viele Artillerieeinheiten, bringt aber nur einen SI-Wert von 2 in die Schlacht mit, so dass Joshuas Wert 6 Punkte höher liegt ($8 - 2 = 6$). Weil er allerdings nur 4 Artillerieeinheiten besitzt, liegt die maximale Zahl vorgeplanter Artillerie-Einschlagspunkte zu Beginn des Szenarios bei 4.

SI-Initiativebonus

Der SI-Initiativebonus bietet Einheiten auf dem Schlachtfeld eine Reihe von Initiative-Boni. Diese Boni sollten auf der Karte der Einheit vermerkt werden, der sie zugewiesen werden, entweder indem INIT bei den Spezialfähigkeiten auf der Karte eingetragen wird oder indem du einen Spielstein auf die Karte legst, der den Initiativebonus repräsentiert. Wird die Einheit zerstört oder befindet sich während der Initiativephase innerhalb eines gegnerischen Störsenders, dann kann der Initiativebonus in dieser Runde nicht verwendet werden.

Der Spieler erhält einen Initiativebonus von +1, den er verteilen kann, wenn er mindestens eine Einheit besitzt, die die Spezialfähigkeit Mobiles Hauptquartier (MHQ#) mit einem Wert von 4 oder höher hat. Der Spieler erhält einen weiteren Initiativebonus von +1, wenn die Streitmacht mindestens über eine Einheit mit der Spezialfähigkeit Späher (SPÄ) pro 4 Einheiten in der Streitmacht verfügt, den er einer der Einheiten mit der Spezialfähigkeit SPÄ zuteilen kann. Außerdem

erhält der Spieler einen weiteren Initiativebonus von +1, wenn die Streitmacht mindestens eine Einheit mit der Spezialfähigkeit Mobiles Hauptquartier (MHQ#) mit einem Wert von 1 oder mehr pro 4 Einheiten in der Streitmacht besitzt, der einer der Einheiten mit MHQ1 oder höher zugeteilt werden kann. Der maximale SI-Initiativebonus liegt bei insgesamt +3. Mehrere Boni sind bei einer einzelnen Einheit kumulativ, wird die Einheit aber zerstört oder befindet sich in einem Störfeld, dann gehen alle SI-Initiativeboni dieser Einheit verloren.

Ein Beispiel: Joshuas Streitmacht in Kompaniegröße von 12 Einheiten verfügt über ein spezielles Mobiles Hauptquartierfahrzeug mit der Spezialfähigkeit MHQ6 sowie eine Lanze von Mechs, die einen K³-Mastercomputer (der auch als Spezialfähigkeit MHQ5 zählt) und 3 K³-Diener verwendet. Joshua erhält einen Initiativebonus von +1, den er entweder seinem Mobilen Hauptquartierfahrzeug oder dem Mech mit K³-Meistercomputer zuweisen kann. Er entscheidet sich den Bonus dem Fahrzeug zu verleihen. Joshua erhält einen zweiten Initiativebonus von +1, weil er mindestens ein MHQ pro 4 Einheiten besitzt und weist diesen der Einheit mit K³-Meistercomputer zu. Joshuas Streitmacht verfügt nur über eine Einheit mit SPÄ, also erhält Joshua nicht den dritten Initiativebonus, den er verteilen könnte.

Zu Beginn der Runde ist das Mobile Hauptquartierfahrzeug immer noch im Spiel und nicht in einem Störfeld. Der Gegner hat es allerdings geschafft, eine Einheit mit STÖR in einen Umkreis von 6 Zoll von Joshuas Einheit mit K³-Meistercomputer zu bringen. Joshua erhält einen Initiativebonus von +1 von seinem mobilen Hauptquartier, aber keinen Bonus von seinem K³-Meistercomputer, der unter dem Effekt eines Störsenders leidet.

KRITISCHER ERFOLG (UND FEHLSCHLAG)

Die Regel zu Kritischen Erfolgen (und Fehlschlägen) belohnt die Würfelwürfe mit dem meisten Glück und bestraft die Würfe mit dem meisten Pech.

Dieser Regel nach kommt es immer dann zu einem „Kritischen Erfolg“, wenn bei einem Angriff oder einer Aktion, die einen Trefferwurf erfordert (dazu gehören Waffenangriffe, Nahkampfangriffe und Kontrollwürfe) die unmodifizierten 2W6 eine 12 ergeben. Ein unmodifiziertes Ergebnis von 2 unter denselben Umständen beschreibt einen „Kritischen Fehlschlag“ – was manchmal auch als Patzer bekannt ist. Kritische Erfolge (und Kritische Fehlschläge) können bei Initiativewürfen nicht verwendet werden, ebenso wenig bei Würfeln, die gemacht werden, um die Auswirkungen einer Aktion zu bestimmen (wie zufällige Schadenseffekte, Kritische Treffer und Würfe, ob es zu einem Hüllenbruch kommt).

Kritischer Erfolg: Wenn wie oben beschrieben ein Kritischer Erfolg erzielt wird, dann ist die besagte Aktion automatisch erfolgreich, selbst wenn situationsabhängige Modifikatoren normalerweise einen Wurf von 13 oder mehr erforderlich machen würden. Wenn die Aktion ein Waffen- oder Nahkampfangriff ist, dann ist die einzige Voraussetzung, dass der Angreifer die Fähigkeit hat, auf die Entfernung, auf die er angreift, dem Ziel Schaden zuzufügen und dass auf der Sichtlinie zwischen beiden kein blockierendes Gelände (wie Gebäude oder Hügel) liegt. Ein Beispiel hierfür ist ein Angriff gegen eine Einheit mit hohem Ziel-Bewegungsmodifikator, auf weite Entfernung, durch 6 Zoll Wälder durch einen Angreifer mit schlechtem Fertigkeitswert. Wenn die Aktion ein Kontrollwurf oder eine andere Aktion außerhalb des Kampfes ist, dann erlaubt es der Kritische Erfolg der Einheit einfach, die gewünschte Aktion auch durchzuführen.

Kritischer Fehlschlag: Wenn es wie oben beschrieben zu einem Kritischen Fehlschlag kommt, dann scheitert die besagte Aktion

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

automatisch, selbst wenn die situationsabhängigen Modifikatoren normalerweise einen Wurf von 2 oder weniger erforderlich gemacht hätten. Es kommt als Folge des Wurfs nicht zu zusätzlichen Nachteilen; bedenkt man, wie schnell das Spiel von *Alpha Strike* normalerweise ist, ist der simple Fehlschlag schon Strafe genug.

Qualität des Erfolgs (oder Fehlschlags): Wenn eine Erfolgsspanne oder eine Fehlschlagsspanne erforderlich ist, dann wird ein Kritischer Erfolg nach diesen Regeln behandelt, als hätte er eine ES von 1, während die FS für einen Kritischen Fehlschlag normal berechnet wird – allerdings mit einer minimalen FS von 1.

◆ ABSICHTLICHES ÜBERHITZEN (NUR MECHS) ◆

Nach den normalen Regeln von *Alpha Strike* können Einheiten, die Hitze verwalten, nicht überhitzen, es sei denn, sie entscheiden sich, ihren Überhitzen-Wert zu verwenden oder sie sind externen Hitzequellen wie Feuern oder feindlichen Einheiten mit der Spezialfähigkeit HT #/##/### ausgesetzt. Für Mech-Einheiten, die mit normalen Dreifachmyomeren ausgerüstet sind (der Spezialfähigkeit DM) kann dies ein Problem darstellen, wenn sie ein Hitzelevel erreichen wollen, das hoch genug ist, um die größere Nahkampfstärke und das verbesserte Hebevermögen der Einheit zu erreichen, wenn diese beiden Optionen nicht verfügbar sind.

Die Regel zum Absichtlichen Überhitzen erlaubt es jedem Mech, der keinen ÜH-Wert von 1 oder mehr hat, sein Hitzeniveau absichtlich „ansteigen“ zu lassen, indem er diese Absicht einfach während der Endphase der Runde verkündet. Dies stellt dar, dass der Pilot absichtlich seine Wärmetauscher deaktiviert, um seine Maschine heißer laufen zu lassen als normal.

Weil die Einheit nicht über einen Überhitzen-Wert verfügt, kann dieser Hitzeanstieg nicht auf den Angriffswert der Waffenangriffe der Einheit addiert werden. Stattdessen wird die Hitze der Einheit auf der Hitzeskala einfach um 1 Level erhöht – auf ein Minimum von 1. Diese Erhöhung wird eingerechnet, nachdem alle anderen Hitzefaktoren abgewickelt worden sind, wie die, die durch Feuer, Umweltfaktoren, Waffenangriffe und so weiter entstanden sind.

Eine Einheit, die auf diese Weise absichtlich überhitzt, tut dies nur solange der kontrollierende Spieler weiter in jeder Endphase ansagt, dass die Einheit überhitzt. Ansonsten werden die Wärmetauscher der Einheit automatisch reaktiviert und die Einheit kühlt sich auf die normale Art und Weise ab. Wenn eine Einheit absichtlich überhitzt, dann folgt sie allen relevanten Regeln für ihr Hitzelevel, wie allen Standardregeln für Hitze (siehe Seite 44-45, AS) und – wenn die Einheit über sie verfügt – den Regeln für Dreifachmyomere (siehe Seite 48, AS).

◆ MINIMALSCHADEN ◆

Einige bewaffnete Einheiten in *Alpha Strike* verursachen Schaden in einem so niedrigen Maßstab, dass ihre Angriffe potentiell keinen Effekt auf eine Zieleinheit haben. Dies ist normalerweise bei leicht bewaffneten Einheiten der Fall, wie ProtoMechs, gepanzerten Truppentransportern und den leichtesten Formen von Gefechtsrüstungen – die sich normalerweise auf ihre Anzahl verlassen, um ihre eingeschränkte Feuerkraft auszugleichen. Wie du dem Kapitel *BattleTech-Konvertierungen* (siehe Seite 90 – 137) entnehmen kannst, haben Einheiten, die in diese Kategorie fallen, einen Schadenswert von „0*“ (Null mit Sternchen) im entsprechenden Entfernungsbereich. Dieser Wert gibt an, dass die Einheit auf diese Entfernung Minimal Schaden verursachen kann, nicht dass sie gar keinen Schaden austellt.

Immer wenn eine Einheit einen erfolgreichen Angriff in einem Entfernungsbereich durchführt, in dem sie einen Schaden von 0* verursacht, muss der kontrollierende Spieler einen Wurf mit 1W6 ausführen. Wenn das Ergebnis bei 4 oder mehr liegt, dann verursacht der Angriff einen einzelnen Punkt Standardschaden. Ansonsten trifft der Angriff, fügt dem Ziel aber keinerlei Schaden zu.

Erfolgreiche Angriffe mit Minimal Schaden, die keinen tatsächlichen Schaden verursachen, können keine Kritischen Treffer oder Antriebstreffer verursachen, doch können sie durchaus einen Hüllenbruch-Wurf erforderlich machen, wenn sie in einer Unterwasser- oder Vakuumumgebung verursacht werden.

Minimal Schaden gilt nur für Schaden, der von den Waffen einer Einheit verursacht wird; er gilt nicht für Nahkampfangriffe, Kollisionen, Stürze und andere ähnliche Bedingungen. Ebenso wenig gilt er für Flächeneffektangriffe. Im Fall von Sonderregeln, die den Schaden einer Einheit modifizieren und die ein Runden erforderlich machen – wie Streifschüsse (siehe *Variabler Schaden*, Seite 21) – werden Angriffe mit Minimal Schaden immer auf 0 abgerundet.

MODIFIZIERTE INDIVIDUELLE PROTOMECH-WERTETABELLE

Wert (Strahl)	Wert (Individuell)
0	0
1 bis 4	0*
5 bis 7	1
8 bis 12	2
13 bis 17	3
18 bis 22	4
23+	5

*Auf der individuellen ProtoMech-Ebene fallen Schadenswerte, die von ProtoMechs auf diese Entfernung verursacht werden, unter die Regel zum Minimal Schaden; individuelle ProtoMech-Panzerung auf dieser Stufe wird als 0 behandelt.

Anpassung von älteren ProtoMech-Konvertierungen

Wie oben erwähnt ist ein wichtiger Einheitentyp, der normalerweise Minimal Schadenseffekt verwendet, der ProtoMech. Ältere Einheitenkarten für *Alpha Strike* haben die Spielwerte für ProtoMechs als Gruppen von 5 derartiger Einheiten präsentiert (Strahl genannt), auch wenn jedes Mitglied eines ProtoMech-Strahls für Bewegung und Angriff als individuelles Element behandelt wird. Dies hat eine Regel erforderlich gemacht, ProtoMech-Strahlen in ihre Individuen aufzuteilen (siehe Seite 39, AS).

Wenn die Minimal Schadens-Regel verwendet wird, können die Spieler diese älteren Datenkarten für ProtoMech-Strahlen anpassen, indem sie die Individuelle ProtoMech-Wertetabelle (siehe Seite 39 und 167, AS) durch die Modifizierte Individuelle ProtoMech-Wertetabelle ersetzen, die wir hier vorstellen. Beachte, dass diese Tabelle auch die individuellen Panzerungswerte von ProtoMech-Strahlen angleicht, damit sie zu den Konvertierungsregeln passen, die du im Kapitel *BattleTech-Konvertierungen* findest.

◆ BESETZTES UND BEHINDERNDES GELÄNDE ◆

Gelände gilt dann als besetzt, wenn ein Teil der Basis der Einheit in Kontakt mit dem Gelände ist. Gelände gilt dann als behindernd, wenn die Sichtlinie es passiert, ehe es das Ziel erreicht. Jegliches Gelände, das von einem Angreifer besetzt wird, gilt automatisch als behindernd, auch wenn es nicht von der Sichtlinie zum Ziel passiert wird.

◆ NACH HINTEN FEUERNDE WAFFEN ◆

Auch wenn nach hinten ausgerichtete Waffen bei größeren und weniger flexiblen Einheiten wie Mobilien Bauten und Landungsschiffen weit verbreitet sind, so haben doch auch mehrere kleinere Einheiten sekundäre Waffen, die so ausgerichtet sind, dass sie ins das Rückenschussfeld feuern

können, um Verfolger abzuschütteln. Mechs, Fahrzeuge und Jäger, die über derartige Bewaffnung verfügen, verfügen über die Spezialfähigkeit HECK (#/#/#), um dies abzubilden. Wie bei den meisten anderen Waffen-Spezialfähigkeiten geben die Zahlen dieser Fähigkeit den Schaden an, den die nach hinten ausgerichteten Waffen in den entsprechenden Entfernungsbereichen verursachen können.

Bodeneinheiten: In den Spielregeln von *Alpha Strike* kann jede Bodeneinheit mit nach hinten feuernenden Waffen entscheiden, sie gegen Ziele zu verwenden, die die Kampfphase außerhalb des normalen Schussfelds der Einheit beginnen. Dieser Rückenangriff wird unter Verwendung all derselben Regeln wie ein normaler Waffenangriff abgewickelt, aber mit einem zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1, weil die Schussrichtung so ungewöhnlich ist.

Fliegende Einheiten: Für Jäger-Einheiten, die mit nach hinten feuernenden Waffen ausgerüstet sind, gelten dieselben Regeln wie für Bodeneinheiten. Aufgrund der einzigartigen Natur von *Alpha Strikes* abstraktem Luft-/Raumsystem darf ein Jäger seine nach hinten feuernenden Waffen allerdings nur gegen Einheiten verwenden, die sich explizit in seinem Windschatten (siehe Seite 58 – 60, AS) und in Reichweite dieser Heckwaffen befinden. Wenn ein Jäger also nach hinten feuernende Waffen besitzt, die nur im kurzen Entfernungsbereich Schaden verursachen, dann kann er diese Waffen nur gegen Feinde einsetzen, die in kurzer Entfernung in seinem Windschatten sind.

Kombination von Front- (oder Geschützturm-)Angriffen und Heckangriffen: Eine Einheit mit nach hinten feuernenden Waffen darf in derselben Runde, in der sie einen Angriff nach hinten ausführt, auch versuchen, einen normalen Angriff nach vorne auszuführen, doch ist sie dabei ein bisschen eingeschränkt. Um das abzubilden muss die Einheit für jeden Schadenspunkt, den sie bei einem erfolgreichen Angriff mit nach hinten feuernenden Waffen verursachen würde, den Schaden der Waffen im Front-Schussfeld (oder im Geschützturm) bei einem erfolgreichen Angriff entsprechend verringern. Diese Verringerung des Frontschadens wird eingerechnet, ehe zusätzlicher Angriffsschaden durch Überhitzen eingerechnet wird.

Zusätzliche Beschränkungen: Überhitzen-Schaden kann für nach hinten feuernende Waffenangriffe nicht verwendet werden. Ebenso wenig können nach hinten feuernenden Waffenangriffe absichtlich ihre Schadenswerte verringern, um den Waffenangriff in die Front (oder vom Geschützturm) zu verbessern. Zu guter Letzt können Angriffe, die mit nach hinten feuernenden Waffen ausgeführt werden, keine anderen Angriffs-Spezialfähigkeiten wie Indirekten Beschuss, Flak oder Artillerie verwenden.

Ein AS7-K Atlas besitzt beispielsweise einen Standard-Angriffswert von 3/3/3 und einen Überhitzen-Wert von 2 (mit der Spezialfähigkeit WÜH), was es ihm erlaubt, Ziele auf alle drei Entfernungsbereiche im vorderen Schussfeld härter zu treffen. Er verfügt auch über die Spezialfähigkeit HECK (1/1/0). Der Atlas stellt sich einem feindlichen Centurion auf mittlere Entfernung, während es einem Vulcan gelungen ist, sich auf kurze Entfernung hinter ihn zu bewegen.

Der kontrollierende Spieler des Atlas beschließt, beide Ziele auf einmal anzugreifen. Allerdings werden seine nach hinten feuernenden Waffen – die dem Vulcan auf kurze Entfernung 1 Schadenspunkt zufügen können – seine Fähigkeit, das Ziel vor sich zu treffen, im gleichen Ausmaß (1 Punkt) einschränken. Das würde bedeuten, dass der Centurion vor dem Atlas bei einem erfolgreichen Angriffswurf nur 2 Schadenspunkte erleiden würde, es sei denn, der Pilot des Atlas entscheidet sich dazu, seinen Mech zu überhitzen, um den Schaden des vorderen Angriffs zu erhöhen.

PRAKTISCHE SICHTLINIE

Nach den Grundregeln von *Alpha Strike* basiert die Sichtlinie zwischen Einheiten grundsätzlich direkt auf der Größe der Miniaturen, die verwendet werden. Diese Herangehensweise zieht aber oft nicht in Erwägung, dass die Posen und der Maßstab vieler *BattleTech*-Miniaturen stark schwanken kann. Das führt oft zu einer Situation, in der eine Einheit unverhältnismäßig besser oder schlechter zu sehen ist, als sie es technisch gesehen sein sollte. Nach den folgenden Regeln für die Praktische Sichtlinie (PSL) verwenden die Spieler ihre Miniaturen in *Alpha Strike* mehr wie Ikonen, die die körperliche Position jeder Einheit auf der Karte abbilden. Auf der anderen Seite werden generische Schablonen verwendet, um die Sichtbarkeit eines Ziels fairer zu bestimmen.

Die Praktische Sichtlinie wird nur im Bodenkampf verwendet und dann auch nur, wenn die Sichtlinien zwischen Einheiten nicht eindeutig sind. Gegen fliegende Einheiten – selbst die, die direkt über der Bodenkarte fliegen – sind die Schablonen nicht erforderlich; die Sichtlinien von und gegen diese Einheiten sind in beide Richtungen effektiv frei.



EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

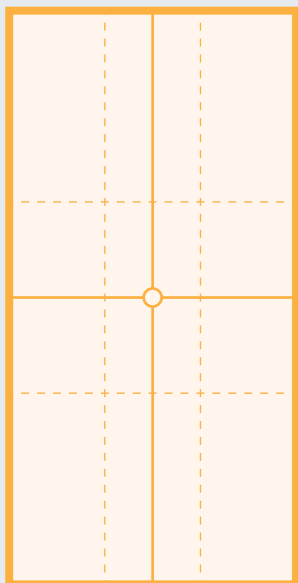
ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Um die praktische Größe und Form einer Einheit als Ziel von Angriffen zu ermitteln, bestimme mit Hilfe ihres Typ und ihres Größenwerts die Dimensionen, indem du sie in der Praktischen Sichtlinien-Größentabelle nachschlägst. Diese Tabelle, die Ausmaße für die üblichsten Einheiten in *Alpha Strike* liefert, definiert einen zylinderförmigen Bereich, der das tatsächliche Volumen beschreibt, das die Einheit einnimmt. Die Dimensionen in der Tabelle liefern sowohl die Höhe als auch den Durchmesser (Höhe x Durchmesser, in Zoll) jeder zylindrischen Schablone, die dem aufgeführten Einheitentypen entspricht.

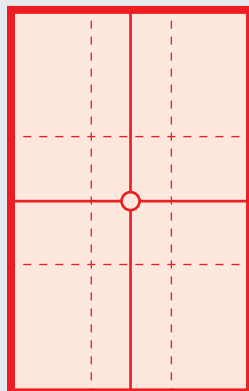
Die Spieler können dann einen tatsächlichen Zylinder der entsprechenden Größe für ihre Miniatur einsetzen, wenn sie die Praktische Sichtlinie ermitteln wollen oder einfach die PSL-Schablonen verwenden, die man am Ende dieses Buchs findet. Man setzt einfach die Schablone direkt gegen die Basis der Einheit, um ihr tatsächliches Profil zu zeigen (fast als würde man die Höhe der Einheit manuell ausmessen).

Die Praktische Sichtlinie zwischen Einheiten beginnt im Mittelpunkt der Spitze der Größenschablone der Einheit. Wenn eine gerade Linie – die du mit einem Lineal, einem Stück Schnur oder einem Laserpointer erzeugen kannst – dann eine Sichtlinie zur Spitze des Ziels ergeben kann, ohne dabei blockierendes Gelände zu passieren (wie Gebäude, besonders große Einheiten oder einen Hügel), dann besteht die Chance, dass der Angreifer PSL zum Ziel besitzt. Um das genaue Ausmaß der Sichtlinie (oder möglichen teilweisen Deckung) zu ermitteln, muss der Angreifer außerdem herausfinden, ob er eine ähnliche Sichtlinie für mindestens das obere Drittel der Einheitenschablone bestimmen kann oder ob er sogar mehr als zwei Drittel der Einheit erfasst (die Grenzen sind als gestrichelte Linien auf den Schablonen angegeben).

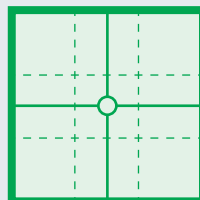
Wenn die PSL von der Spitze des Ziels mindestens bis zum niedrigsten Drittel der Höhe des Ziels gezogen werden kann, dann ist das Ziel für die PSL voll sichtbar – wobei noch nicht blockierendes Gelände eingerechnet werden muss, wie Wälder auf dem Weg. Wenn die PSL nur von der Spitze des Ziels bis zu einem Punkt gezogen werden kann, der über der untersten Drittellinie liegt, dann hat das Ziel Teildeckung. Wenn die PSL nicht einmal ein Drittel von der Spitze herabbewegt werden kann, ehe sie auf blockierendes Gelände trifft, dann hat die Zieleinheit für die PSL volle Deckung.



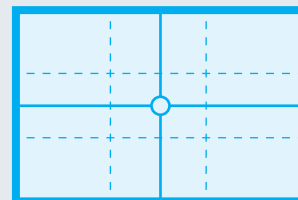
• ÜBERSCHWERER MECH •



• MECH •



• PROTOMECH •



• INFANTERIE & FAHRZEUGE •

• PRAKTISCHE-SICHTLINIEN-TABELLE •

PRAKTISCHE SICHTLINIEN-GRÖSSENTABELLE

Einheitengröße (Größenklasse)	Größenschablone (H x D)
Mech (1-4)	2" x 1.25"
Superschwerer Mech (4 + LG)	3" x 1.5"
ProtoMech (alle)	1" x 1"
Infanterie (alle)	1" x 1.25"
Gefechtsfahrzeug (1-4)*	1" x 1.25"
Hilfsfahrzeug (1-3)	1" x 1.25"
Hilfsfahrzeug (4+)	Verwende die Miniatur oder die vorgeschlagene Schablone

*Diese Größenschablone kann auch für gelandete Jäger und Raumboote verwendet werden.

Mit dieser Methode kann dasselbe Prinzip ebenso vertikal wie horizontal verwendet werden. In einem solchen Fall wird die Sichtlinie ebenso von einem Punkt an der Spitze der Schablone der Einheit aus ermittelt, doch muss dieser Ausgangspunkt für maximale Genauigkeit von der Mitte der angreifenden Einheit aus ermittelt werden. Wenn die PSL vom Ausgangspunkt der Einheit mindestens ein Drittel der Breite des Ziels wahrnehmen kann (und den Großteil ihrer Höhe oder ihre gesamte Höhe), dann erhält das Ziel die Vorzüge von Teildeckung.

Wenn die Praktische Sichtlinie zwei Drittel oder mehr der Breite des Ziels wahrnehmen kann, dann erhält das Ziel keine Teildeckung. Einmal mehr beinhalten die Schablonen diese Linien auf der Breite von einem Drittel und zwei Drittel, um den Spielern den Einsatz möglichst einfach zu machen.

Nach den Regeln für die Praktische Sichtlinie können alle Einheiten den Effekt von Teildeckung genießen, wenn eine Sichtlinie zu mehr als einem Drittel (aber weniger als zwei Drittel) zur Schablone des Ziels gezogen werden kann, ohne dabei blockierendes Gelände zu passieren.

Ungewöhnliche Einheiten und Praktische Sichtlinie

Gelandete Landungsschiffe, Gebäude, Mobile Bauten und andere besonders große Einheiten (solche mit den Spezialfähigkeiten G, SG oder ÜG) haben normalerweise weitaus unregelmäßigere Formen und Größen, die sich der einfachen Erschaffung von Schablonen widersetzen. Aus diesem Grund sollten Spieler entweder ihre eigenen maßgeschneiderten Schab-

lonen speziell für solche Einheiten erschaffen oder einfach die Miniatur selbst als korrekte Repräsentation der Größe und Form der Einheit zu betrachten.

Schablonen für ungewöhnliche Einheiten: Wenn aus irgendeinem Grund keine Miniaturen verfügbar sind, findest du Vorschläge für Schablonen für viele dieser ungewöhnlichen Einheiten in der Schablonentabelle für Ungewöhnliche Einheiten. Im Gegensatz zu den normalen PSL-Schablonen können diese vorgeschlagenen Dimensionen sowohl eher rechteckige oder längliche Formen abbilden (mit einer Länge, Breite und Höhe – wie du sie beispielsweise bei ausreichend großen Schienenfahrzeugen, gelandeten Luftschiffen, großen Hochseeschiffen und stromlinienförmigen Landungsschiffen findest) als auch kreisförmige Profile (mit einem Durchmesser und einer Höhe wie beispielsweise bei kugelförmigen Landungsschiffen).

Gebäude und Mobile Bauten: Bei Gebäuden und Mobilien Bauten, die jede gewünschte Form haben können, können Spieler einfach eine Schablone nach eigenen Vorstellungen erschaffen oder sogar selbst gebaute Miniaturen verwenden, um ihre Größe im Verhältnis zu den Einheiten auf dem Schlachtfeld abzubilden. Diese Bauten – die als blockierendes Gelände gelten, wenn eine Sichtlinie sie passiert – dürfen nach allen geltenden Regeln niemals von Teildeckung profitieren und werden immer als voll sichtbar betrachtet, wenn auch nur ein Teil ihres Profils über andere blockierende Geländemerkmale gesehen werden kann.

VARIABLER SCHADEN

Nach den normalen Regeln wird bei einem erfolgreichen Angriff der gesamte potentielle Schaden einer Einheit verursacht, doch ist dies in Wahrheit selten der Fall, da die meisten Einheiten viele Waffensysteme tragen, die subtile Variationen in ihrer effektiven Reichweite, Treffsicherheit und ihrem Schadenspotential haben. Um diesen Effekt besser abzubilden, muss der kontrollierende Spieler jedes Mal, wenn eine Einheit einen erfolgreichen Waffenangriff ausführt, einen W6 für jeden Schadenspunkt würfeln, den die Einheit nach den normalen Regeln von *Alpha Strike* auf diese Entfernung verursachen würde. Für jedes Ergebnis von 4 oder mehr verursacht der Angriff 1 Schadenspunkt (bis zu einem Maximum gleich dem Schadenspotential).

Wenn ein Angriff als Folge dieser Regel keinen Schaden verursacht, dann macht der Angriff auch keine Würfe für Kritische Treffer oder Antriebsschäden notwendig. Wenn ein Angriff mit variablem Schaden erfolgreich gegen eine Einheit ausgeführt wird, die sich unter Wasser oder im Vakuum befindet und dabei anfällig gegenüber Hüllenbrüchen ist, dann löst der Angriff einen Hüllenbruch-Wurf aus, egal ob Schaden verursacht wird oder nicht.

Beispielsweise führt ein AWS-9M Awesome (Angriffswerte 4/4/3) einen erfolgreichen Angriff gegen einen feindlichen Bushwacker auf Mittlere Entfernung aus. Dieser Angriff würde normalerweise 4 Schadenspunkte verursachen – der normale Schadenswert des Awesome auf Mittlere Entfernung. Allerdings verwenden die Spieler die Regel für Variablen Schaden, also würfelt der Spieler mit 4W6. Die Würfel zeigen Ergebnisse von 2, 4, 6 und 5. Da drei dieser Würfel ein Ergebnis von 4 oder höher zeigen, fügt der Awesome seinem Gegner nur 3 Schadenspunkte zu.

SCHABLONENTABELLE FÜR UNGEWÖHNLICHE EINHEITEN

Einheitentyp (Größenklasse)	Spezialfähigkeit	Größenschablone (L x B x H)
Schienenhilfsfahrzeug (1+)	Beliebig	(1" breit x 1,25" hoch) x 1" lang pro 2 Gesamtgröße*
Luftschiff-Hilfsfahrzeug (3)	G	4" lang x 1,5" breit x 1,5" hoch
Luftschiff-Hilfsfahrzeug (4)	SG	6" lang x 2,5" breit x 2,5" hoch
Luftschiff-Hilfsfahrzeug (5)	ÜG	9" lang x 3,5" breit x 3,5" hoch
Hochseeschiff-Hilfsfahrzeug (3)	G	6" lang x 2" breit x 5" hoch**
Hochseeschiff-Hilfsfahrzeug (4)	SG	12" lang x 3" breit x 7" hoch**
Hochseeschiff-Hilfsfahrzeug (5)	ÜG	18" lang x 4" breit x 10" hoch**
Stromlinienförmiges Raumboot (beliebig)	G	3" lang x 2,5" breit x 2" hoch
Kugelförmiges Raumboot (beliebig)	G	2" Durchmesser x 3" hoch
Stromlinienförmiges Landungsschiff (1)	G	5" lang x 4" breit x 3" hoch
Stromlinienförmiges Landungsschiff (2)	SG	8" lang x 6" breit x 5" hoch
Stromlinienförmiges Landungsschiff (3)	ÜG	12" lang x 8" breit x 7" hoch
Kugelförmiges Raumboot (1)	G	4" Durchmesser x 6" hoch
Kugelförmiges Raumboot (2)	SG	8" Durchmesser x 10" hoch
Kugelförmiges Raumboot (3)	ÜG	12" Durchmesser x 14" hoch

*Die Länge eines Schienenhilfsfahrzeugs (in Zoll) kann ermittelt werden, indem du alle Größenwerte für die Zugmaschine und alle Waggon addierst und das Ergebnis dann halbiert, echt gerundet. Beispielsweise hätte eine Lok mit Größe 3 mit vier Waggon der Größe 2 eine Gesamtgröße von 11 ($3+2+2+2+2=11$).

** Diese Dimensionen stellen die Höhe eines Hochseeschiffes über der Wasseroberfläche dar. Alle dieses Schablonenklassen nehmen pro 5" Höhe der Einheit auch 1" unter der Wasseroberfläche ein (echt gerundet).

Wenn der Bushwacker das Feuer erwidert, wird sein normaler Alpha-Strike-Schadenswert auf Mittlere Entfernung von 3 ebenfalls mit 3W6 abgewickelt. Der kontrollierende Spieler hat aber Pech und würfelt 1, 1 und 3. Auch wenn der Angriff erfolgreich ist, schafft es der Bushwacker nicht, seinen Gegner auch tatsächlich zu beschädigen.

Volltreffer und Streiftreffer

Als Alternative zur oben beschriebenen Regel für Variablen Schaden können die Spieler stattdessen die folgende Regel verwenden, um den Ergebnissen von Angriffen eine etwas kontrolliertere Stufe von Unsicherheit zu verleihen.

Wenn die Streiftreffer-Regel verwendet wird, dann verursacht eine Einheit einen direkten Treffer – und fügt somit dem Ziel ihr volles normales Schadenspotential zu – wenn der Angriff mit einer beliebig hohen ES trifft. Misslingt der Angriff stattdessen um 1 Punkt, dann kommt es zu einem Streiftreffer. Ein Streiftreffer verursacht Schaden gleich dem halben Angriffswert der Einheit in der entsprechenden Entfernung, abgerundet (Minimum 0).

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Wie bei der Regel für Variablen Schaden kann ein Angriff, der als Ergebnis eines Streiftreffers auf einen Schaden von 0 verringert wurde, auf keinen Fall für einen Kritischen Treffer oder Antriebsschaden sorgen. Streiftreffer, die keinen Schaden verursachen, lösen aber sehr wohl einen Hüllenbruch-Wurf aus, wenn die anderen Voraussetzungen erfüllt sind (das Ziel ist anfällig für Hüllenbrüche und ist untergetaucht oder befindet sich im Vakuum).

Spezialeffekte: In einigen Fällen, wie bei der Verwendung von Flakwaffen (Spezialfähigkeit FLK) können misslungene Angriffe dem Ziel immer noch Schaden zufügen. Für alle diese speziellen Fälle, in denen ein Angriff mit einer Fehlschlagsspanne dem Ziel immer noch Schaden zufügt, gilt die Streiftreffer-Regel nicht.

◆ VARIABLE BEWEGUNGSMODIFIKATOREN ◆

Nach den Standardregeln von *Alpha Strike* erhält eine Einheit einen Defensivmodifikator unabhängig von ihrer tatsächlichen Bewegung während der Kampfrunde. Das soll auf abstrakte Art und Weise die allgemeine Beweglichkeit der Einheit darstellen, die dem Piloten die Fähigkeit gibt, während eines laufenden Kampfes besser auf Bedrohungen zu reagieren. Manchmal kann das aber zu dem seltsamen Effekt führen, dass ein Schuss eine sehr bewegliche Einheit verfehlt, die die Runde technisch gesehen völlig bewegungslos verbracht hat.

Um die Realität der Beweglichkeit einer Einheit besser abzubilden, werden die folgenden Bewegungsmodifikatoren verwendet, die auf der tatsächlichen Bewegung basieren, die die Einheit in der aktuellen Runde ausgeführt hat. Die Auswirkungen dieser Veränderungen sind unten beschrieben und auch in der Erweiterten Bewegungsmodifikator-Tabelle zusammengefasst, der die entsprechenden Teile der normalen Trefferwurfmodifikatortabelle auf Seite 37 (und Seite 169) in *Alpha Strike* ersetzt und ergänzt.

Immobil: Eine Einheit, die nicht dazu in der Lage ist, sich zu bewegen oder zu handeln (normalerweise aufgrund einer Stilllegung), wird für Spielzwecke als immobilisiert behandelt. Angriffe gegen eine immobile Einheit ersetzen den normalen Zielbewegungsmodifikator durch einen Trefferwurfmodifikator von -4. Immobile Einheiten können in ihrer Runde keine Aktionen ausführen.

Stillstand: Eine Einheit, die sich weniger als 1 Zoll in der aktuellen Runde bewegt hat, gilt regeltechnisch als im Stillstand. Angriffe gegen eine Einheit, die stillsteht, ersetzen den normalen Zielbewegungsmodifikator mit einem Trefferwurfmodifikator von +0. Gleichzeitig erhalten alle Angriffe, die von einer Einheit ausgeführt werden, die stillsteht (Waffenangriffe, Angriffe mit Spezialfähigkeiten und Nahkampfangriffe) einen Trefferwurfmodifikator von -1.

Bodenbewegung: Jede Bodeneinheit, die sich mehr als 1 Zoll am Boden bewegt hat, ohne einen Sprung anzusagen, verwendet ihre normale Bodenbewegung. Angriffe gegen solche Einheiten verwenden ihren normalen Zielbewegungsmodifikator und können nicht den normalen Trefferwurfmodifikator von +1 einrechnen, der mit Sprungfähigkeit assoziiert wird. Die Verwendung von Bodenbewegung ohne zu springen führt zu keinen zusätzlichen Trefferwurfmodifikatoren, wenn Angriffe ausgeführt werden.

Springen: Eine sprunghafte Einheit muss während der Bewegungsphase spezifisch ansagen, dass sie Sprungbewegung verwenden möchte, damit die folgende Regel gilt. Die Sprungbewegung der Einheit entspricht ihrem Bewegungswert, der mit dem Bewegungscode *s* endet. Angriffe gegen eine Einheit, die in der aktuellen Runde gesprungen ist, verwendet den Zielbewegungsmodifikator für die verfügbare Sprungbewegung der Einheit plus den zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1 für die Verwendung ihrer Sprungfähigkeit. Allerdings muss eine Einheit, die in der aktuellen Runde einen Sprung ausführt außerdem einen Trefferwurfmodifikator von +2 einrechnen, wenn sie eigene Angriffe ausführen möchte, egal ob es sich um einen Waffenangriff, einen Spezialangriff oder einen Nahkampfangriff handelt.

ERWEITERTE BEWEGUNGSMODIFIKATOR-TABELLE

Verfügbare BP der Einheit	Modifikator
Einheit ist stillgelegt/immobil	-4
Einheit steht still	+0
0"-4"	+0
5"-8"	+1
9"-12"	+2
13"-18"	+3
19"-34"	+4
35+"	+5
Einheit ist gesprungen	+1
Ziel	Modifikator
Hat Tarnkappenpanzerung	Variiert (entsprechend Seite 37, AS)
Ist eine abgeworfene Einheit	+3
Angreifer	Modifikator
Angreifer steht still	-1
Angreifer ist gesprungen	+2

SPEZIALANGRIFFE FÜR SENKRECHTSTARTER

Auch wenn sie als fliegende Einheiten klassifiziert sind, werden Senkrechstarter in *Alpha Strike* doch mehr wie fliegende Fahrzeuge und nicht wie wahre Luft-/Raumeinheiten behandelt, weil sie über eine niedrigere Bewegungsgeschwindigkeit und eine geringere operative Höhe verfügen, selbst wenn man sie mit den kleinsten und schwächsten Jägern vergleicht. Weil sie aber dennoch fliegende Einheiten sind, erlauben es die folgenden Regeln Senkrechstärtern, Tiefflugangriffe und Bombenangriffe auszuführen, die normalerweise für Jäger reserviert sind.

Senkrechstarter-Tiefflugangriffe

Der Tiefflugangriff eines Senkrechstärkers verwendet die gleichen Regeln für Luft-Boden-Tiefflugangriffe wie Jäger (siehe Seite 55-58, AS), allerdings mit den folgenden Ausnahmen und Modifikationen.

Bewegungsphase: Die Senkrechstarter-Einheit muss während der Bewegungsphase ansagen, dass sie einen Tiefflugangriff verwenden möchte und das Tieffluggebiet entsprechend festlegen. Wie bei einem von einem Jäger ausgeführten Tiefflugangriff ist das Gebiet 10 Zoll lang und 2 Zoll breit und beeinflusst alle Einheiten, die sich am Ende der Bewegungsphase in diesem Bereich aufhalten – Freund wie Feind.

Die Tieffluglinie muss auch bei Senkrechstärtern gerade verlaufen und der Senkrechstarter muss sich direkt über dem Gebiet bewegen. Während des Tiefflugangriffs kann der Senkrechstarter seine Flughöhe nicht anpassen. Wenn ein Senkrechstarter also in derselben Runde, in der er einen Tiefflugangriff ausführt, seine Bewegungshöhe verändern oder eine Kurve fliegen möchte, dann muss das entweder vor oder nach dem Tiefflugangriff geschehen. Aus diesem Grund muss der Spieler des Senkrechstärkers auch die Höhe seiner Einheit über der Karte während des Tiefflugangriffs notieren. Die Höhe wird verwendet, um die Entfernung für alle Angriffswürfe zwischen der Senkrechstarter-Einheit und den Zielen im Tieffluggebiet zu ermitteln.

Kampfphase: Der Tiefflugangriff eines Senkrechtstarters ersetzt seinen normalen Angriff. Der Angriff wird während der Kampfphase wie normal abgewickelt, wobei alle Würfe, die der Senkrechtstarter macht, auf der effektiven Entfernung zu den Bodenzielen basiert, über die er geflogen ist. Mit anderen Worten: Die Höhe des Senkrechtstarters über dem Bodengelände in Zoll entspricht der Angriffsentfernung. Zielbewegungs- und Geländemodifikatoren gelten für diesen Wurf, wobei alle Einheiten in der Tiefflugzone einen Angriff durch den Senkrechtstarter erleiden. Der Schaden, der durch einen erfolgreichen Senkrechtstarter-Tiefflugangriff verursacht wird, entspricht dem effektiven Entfernungsbereich im Vorbeiflug. Ein Senkrechtstarter, der aus einer Höhe von 7 Zoll herab feuert, verursacht also nur den Schaden für den Mittleren Entfernungsbereich.

Senkrechtstarter-Bombenangriffe

Senkrechtstarter, die Bomben mit sich führen, können Bombenangriffe nach denselben Regeln ausführen, die auch für Luft-/Raumeinheiten gelten (siehe Seite 55-58, AS), mit den folgenden Ausnahmen und Modifikationen.

Geschwindigkeitsverringern: Wie Luft-/Raumjäger verlieren auch Senkrechtstarter, die externe Bomben tragen, Beweglichkeit aufgrund des zusätzlichen Gewichts und der verringerten Stromlinienförmigkeit. Die Geschwindigkeitsverringern entspricht 2 Zoll Senkrechtstarter-Bewegung pro getragener Bombe. Ein Senkrechtstarter kann nicht abheben, wenn diese Reduzierung die Senkrechtstarterbewegung auf 0 Zoll oder weniger verringern würde.

Bombenangriffstyp: Ein Senkrechtstarter-Bombenangriff folgt den Regeln für Sturzflugbombardements. Senkrechtstarter können keine Flächenbombardements durchführen und können somit nur einen Einschlagspunkt pro Runde bestimmen.

Bewegungsphase: Wie beim Tiefflugangriff muss der Senkrechtstarter schon während seiner Bewegungsphase ansagen, dass er einen Bombenangriff durchführen möchte und den Einschlagspunkt für die Bombe festlegen. Da die Bombe ein Flächeneffektangriff ist, betrifft sie alle Einheiten, die sich am Ende der Bewegungsphase im Detonationsbereich aufhalten – Freund und Feind gleichermaßen.

Wie beim Tiefflugangriff muss der Senkrechtstarter seine Höhe über dem Bodengelände zum Zeitpunkt des Bombenangriffs festlegen und er muss auf seinem Weg zu seiner endgültigen Position am Ende der Bewegungsphase das festgelegte Bombardementgebiet überqueren. Wenn der Senkrechtstarter in derselben Runde, in der er einen Bombenangriff ausführen möchte, eine Kurve fliegen oder die Bewegungshöhe verändern möchte, dann wird dies entweder vor oder nach dem Bombenangriff ausgeführt.

Kampfphase: Ein Senkrechtstarter-Bombenangriff wird genau wie der Bombenangriff eines Luft-/Raumjägers abgewickelt und ersetzt alle anderen normalen Angriffe oder Tiefflugangriffe, die der Senkrechtstarter ansonsten versuchen könnte. Wie bei einem Sturzflugbombardement durch einen Luft-/Raumjäger weichen verfehlte Angriffe 1W6 x 2 Zoll in eine zufällige Richtung vom geplanten Einschlagspunkt ab.

Der Flächeneffekt für den Schaden jeder von einem Senkrechtstarter abgeworfenen Bombe entspricht der eines Jägers. Senkrechtstarter dürfen dieselben Hochexplosivbomben, Streubomben und Infernobomben verwenden, die in den Standardregeln zu finden sind (siehe *Bombenarten*, Seite 57, AS) oder die alternativen Bombenarten, die für Jäger verfügbar sind (siehe Seite 78 – 79, AS).

Andere Luft-Boden-Angriffe

Senkrechtstarter dürfen keine der anderen Luft-Boden-Angriffe ausführen, die in *Alpha Strike* beschrieben sind, wie Flächenbombardements und Zielflugangriffe.

Das Feuer gegen Senkrechtstarter während Tiefflugangriffen oder Bombenangriffen erwidern

Bodeneinheiten, die das Feuer gegen einen Senkrechtstarter im Tiefflugangriff oder Bombenangriff erwidern wollen, müssen unterschiedliche Regeln für die Abwicklung des Beschlusses verwenden, abhängig davon, ob sie sich im Zielgebiet aufhalten, wenn sie das Feuer erwidern.

Innerhalb des Angriffsbereichs: Für Einheiten, die sich innerhalb des Tiefflug- oder Bombardement-Gebiets eines Senkrechtstarters aufhalten, gelten die normalen Regeln für Boden-Luft-Angriffe (siehe Seite 60, AS), doch mit einer Angriffsentfernung, die von der Höhe abhängt, die der Senkrechtstarter beim Ansagen des Bodenangriffs in der Bewegungsphase festgelegt hat. Das bedeutet zwar, dass die Entfernungsmodifikatoren der Waffe für den Boden-Luft-Angriff eingerechnet werden, doch können die Einheiten dafür die normalen Zielbewegungsmodifikatoren des Senkrechtstarters für ein fliegendes Ziel ersetzen. Stattdessen verwenden sie den üblichen Modifikator von +2 für Boden-Luft-Angriffe gegen eine Luft-/Raumeinheit.

Somit würde eine Einheit, die das Feuer gegen einen Senkrechtstarter erwidert, der aus einer Höhe von 8 Zoll einen Tiefflugangriff oder Bombenangriff ausgeführt hat, den Senkrechtstarter angreifen, als würde sich dieser in Mittlerer Entfernung befinden (nicht in der normalen Kurzen Entfernung für Boden-Luft-Angriffe). Das bringt einen Trefferwurfmodifikator von +2 für die Entfernung, weil die Einheit aber das Feuer gegen einen Senkrechtstarter-Spezialangriff von innerhalb der Angriffszone erwidert, ersetzt sie außerdem den normalen Zielbewegungsmodifikator des Senkrechtstarters mit einem Modifikator von +2.

Außerhalb des Angriffsbereichs: Einheiten, die den Beschuss gegen einen Senkrechtstarter im Tiefflugangriff oder Bombenangriff von *außerhalb* des Angriffsbereichs des Senkrechtstarters erwidern wollen, verwenden die normalen Regeln für Angriffe gegen eine fliegende Einheit. Sie müssen also die Einheit wie an ihrer letzten Position und Flughöhe über der Karte am Ende der Bewegungsphase des Senkrechtstarters angreifen und verwenden den Zielbewegungsmodifikator des Senkrechtstarters.

Schadensgrenzwerte: Senkrechtstarter-Einheiten, die Schaden durch einen Boden-Luft-Angriff erleiden, ignorieren die Regeln für Schadensgrenzwerte, die Luft-/Raumeinheiten verwenden müssen (siehe Seite 60, AS).

ZUSÄTZLICHE ERWEITERTE OPTIONEN

Der folgende Abschnitt stellt Spezialregeln vor, die verschiedene Aspekte des Spiels in *Alpha Strike* beeinflussen können, die über einfache Bewegung und Waffenangriffe hinausgehen. Dazu gehören erweiterte Regeln für Gebäude, Infanterie- und Frachttransport sowie vollständig neue taktische Elemente wie Reaktorexpllosionen und die Auswirkungen von Moral.

ERWEITERTE GEBÄUDE

In den normalen Regeln von *Alpha Strike* sind Gebäude wenig mehr als leicht zu beschädigendes Gelände, das Sichtlinien blockiert, doch können manche auch als Kommandoposten, bewaffnete Festungen und feindliche Heerlager dienen. Diese erweiterten Gebäude können verwendet werden, wenn Spieler etwas haben wollen, das anzugreifen schwieriger und gefährlicher ist oder um als herausforderndes Missionsziel zu dienen, das eingenommen werden muss. Diese Regeln sind darauf ausgelegt, im Einklang mit den Regeln für Gebäude auf Seite 83 – 86 im Grundregelwerk von *Alpha Strike* zu funktionieren.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Bewaffnete Gebäude

Bewaffnete Gebäude sind alle Arten von Bauten, die Waffen beinhalten, die gegnerische Einheiten angreifen können. Sie sind oft als Geschützstände bekannt und können bemannt oder automatisiert funktionieren, je nachdem was der kontrollierende Spieler möchte. Wenn die in einem Gebäude montierten Waffen automatisiert sind, erhöhe den Fertigkeitswert der Waffe um zusätzlich +1 (somit würde ein automatisiertes Gebäude mit automatisierten Waffen mit normalem Fertigkeitswert einen effektiven Fertigkeitswert von 5 haben und nicht 4). Der Fertigkeitswert von automatisierten Waffen kann niemals den Elite-Rang übersteigen.

Abwicklung von gebäudemontierten Waffenangriffen:

Angriffe von bewaffneten Gebäuden werden auf dieselbe Art und Weise abgewickelt wie normale Waffenangriffe durch eine Bodeneinheit. Dazu gehören die Ermittlung der Sichtlinie sowie von dazwischen liegendem behinderndem Gelände. Weil Gebäude von Natur aus stationär sind, erhalten sie immer einen Trefferwurfmodifikator von -1, wenn die Variablen Bewegungsmodifikatoren im Spiel sind (siehe Seite 22). Gebäudebasierte Waffen können außerdem nicht von Kommando-Spezialfähigkeiten, Piloten-Spezialfähigkeiten oder Designmarotten profitieren.

Abwicklung von Angriffen gegen gebäudemontierte Waffen:

Wenn ein gebäudemontierter Geschützstand sich auf einem Dachgeschützturm befindet, darf er direkt von allen Seiten des Gebäudes aus angegriffen werden. Wenn der Geschützstand wandmontiert ist, kann er nur direkt von Einheiten angegriffen werden, die eine Sichtlinie zur Außenseite der Wand haben.

Angriffe gegen gebäudemontierte Geschützstände werden abgewickelt, als würden sie gegen das Gebäude selbst ausgeführt werden, treffen aber bei einer Erfolgsspanne von 3 oder mehr den Geschützstand. Immer wenn ein gebäudemontierter Geschützstand auf diese Weise Schaden erleidet, würfelt der Angreifer mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 7 oder mehr erleidet der Geschützstand Schaden, der all seine Schadenswerte auf allen Entfernungen um 1 verringert (bis zu einem Minimum von 0). Wenn der Geschützstand in allen Entfernungsbereichen auf 0 Schaden reduziert worden ist, wird der Geschützstand zerstört, selbst wenn das Gebäude selbst noch über KF verfügt.

Bewaffnen eines Gebäudes: Wenn du dich entscheidest, ein Gebäude zu bewaffnen, dann musst du zuerst die Größe und Zahl der Waffen bestimmen. Da dies Konstruktionsregeln erforderlich machen würde, die jenseits der Möglichkeiten dieses Buchs sind, findest du hier eine „schnelle und einfache“ Methode, um ein Gebäude zu bewaffnen:

Zuerst ermittelst die maximale Zahl von Schadenspunkten, die die Waffen des Gebäudes pro Geschützstand verursachen können, indem du den KF des Gebäudes nimmst und das Ergebnis durch 5 teilst, echt gerundet. Diese Schadenspunkte müssen dann auf die Kurze, Mittlere und Weiten Entfernungsschadenswerte verteilt werden. Die Verteilung muss nicht gleichmäßig sein, doch müssen alle Schadenswerte für die näheren Entfernungsbereich gleich oder höher sein als die der jeweiligen entfernteren Bereiche. Ein Mittelstarkes Gebäude beispielsweise, das über einen KF von 15 verfügt, darf bis zu 3 Schadenspunkte für seine Geschützstände verwenden ($KF\ 15 \div 5 = 3$); der Spieler kann sich entscheiden, diese Punkte als 3/0/0 zu verteilen, als 2/1/0 oder als 1/1/1, nicht aber als 0/0/3, 0/1/2 oder 1/2/0.



Bewaffnete Gebäude erhalten keinen Überhitzen-Wert und behandeln ihre Waffen nach diesen Regeln als „generisch“. Sie können somit nicht die meisten waffenspezifischen Spezialfähigkeiten wie FLK, IB, LSR, KSR und so weiter nutzen. Auf Geschütztürmen montierte Waffen an bewaffneten Gebäuden sind die einzige Ausnahme für diese Regel, da sie effektiv von Haus aus über die Spezialfähigkeit GST verfügen.

Waffenplatzierung: Wenn der Schaden pro Geschützstand ermittelt worden ist, darf das Gebäude seine Geschützstände auf zwei Arten einbauen: an der Wand oder auf dem Dach.

Wenn die Wand-Methode ausgewählt wird, dann darf das Gebäude einen Geschützstand an jeder Außenwand anbringen, solange jede Wand eine andere Ausrichtung hat. Diese wandmontierten Waffen erhalten ein Schussfeld, das nur vom Gebäude selbst blockiert wird und müssen ihre Höhe angeben (im Verhältnis zur Basis des Gebäudes) um die Sichtlinie bestimmen zu können.

Wird die Dachmethode ausgewählt, dann darf das bewaffnete Gebäude einen Dachgeschützturm für jeden (nicht überlappenden) Bereich mit 2 Zoll Durchmesser der Gestalt einbauen, die das Gebäude auf dem Bodengelände einnimmt. Ein Gebäude, das beispielsweise ein Gebiet von 1,5 Zoll auf 3 Zoll einnimmt darf 2 Dachgeschütztürme aufnehmen, da zwei 2-Zoll-Schablonen erforderlich wären, um das Dach zu bedecken. Jeder Dachgeschützturm genießt ein Schussfeld von vollen 360 Grad und ermittelt die Sichtlinie von der Dachkante aus, die dem Ziel am nächsten liegt.

Artilleriestellungen

Als Alternative zu den oben beschriebenen Geschützständen können manche Gebäude mit Artilleriewaffen statt mit Standardwaffen ausgerüstet werden. In diesem Fall wird das Gebäude zu einer Artilleriestellung.

Eine Artilleriestellung wickelt ihre Angriffe nach den normalen Regeln für Artilleriewaffen ab, die auf Seite 73 – 76 in *Alpha Strike* beschrieben sind. Allerdings erhalten sie – wie die anderen bewaffneten Gebäude – keine Vorzüge für Beschuss im Stillstehen, selbst wenn die Regeln zu Variablen Bewegungsmodifikatoren verwendet werden. Außerdem können Artilleriestellungen wie andere bewaffnete Gebäude keine Vorzüge aus Piloten-Spezialfähigkeiten, Kommando-Spezialfähigkeiten oder Designmarotten ziehen. Angriffe gegen eine Artilleriestellung werden genau wie Angriffe gegen ein bewaffnetes Gebäude mit Dachgeschütztürmen abgewickelt (siehe *Bewaffnete Gebäude*, Seite 24).

Eine Artilleriestellung kann für jeweils zwei nicht überlappende Bereiche mit 2 Zoll Durchmesser, die das Gebäude auf dem Bodengelände einnimmt, eine Artilleriewaffe auf dem Dach montieren. Diese Artilleriewaffe wird automatisch behandelt, als sei sie in einem Geschützturm montiert und kann nicht mit Standardwaffen im gleichen Bereich kombiniert werden.

Die Artilleriearten, die auf diese Weise montiert werden können, müssen vor Spielbeginn definiert werden und dürfen keine Art von Artilleriewaffe sein, deren Schaden höher ist als die Hälfte des KF des Gebäudes. Diese Schadensgrenze wird ermittelt, indem du den höchsten Schadenswert verwendest, den die Waffe pro Angriff zufügen kann, wenn sie mit Standardmunition beladen ist (siehe die Überarbeitete Artilleriereichweiten- und Schadenstabelle, Seite 28).

Wenn beispielsweise ein Spieler ein Gebäude mit einem KF von 30 mit Artilleriewaffen ausrüsten möchte, dann könnte er eine Waffe bis zur Größenordnung eines Marschflugkörpers/70 auswählen, der ein Maximum von 11 Schadenspunkten pro Angriff mit Standardmunition verursachen kann. Dasselbe Gebäude darf aber nicht mehr die nächstgrößere Artilleriewaffe einbauen – den Marschflugkörper/90 – weil deren Maximalschadenswert von 16 Punkten höher ist als die Hälfte des KF des Gebäudes.

Gebäude einnehmen

In einigen Szenarien möchten die Spieler vielleicht das Einnehmen eines Gebäudes dramatischer gestalten als einfach eine Einheit nebenan zu parken. Sollte das der Fall sein, dann sollten die Spieler dem Gebäude die Spezialfähigkeit Besatzung (BES#) zuweisen, mit einer BES gleich dem Konstruktionsfaktor des Gebäudes geteilt durch 5 (aufgerundet).

Wenn diese Information bekannt ist, dann können die Spieler das Einnehmen eines Gebäudes abwickeln, indem sie die Enterregeln verwenden, die du in *Alpha Strike* findest (siehe Seite 98-99). Beachte dass an Gebäuden, die ja statische Bauten sind, nicht erst ein Enterhaken platziert werden muss, um sie zu „entern“.

Gepanzerte Gebäude

Ein gepanzertes Gebäude verfügt über zusätzlichen Schutz, der über die Möglichkeiten eines Hochdichten Gebäudes hinausgeht, der in *Alpha Strike* beschrieben ist (siehe Seite 84, AS). Gebäude, die als gepanzert identifiziert wurden, verfügen sowohl über einen Panzerungswert als auch über einen Konstruktionsfaktor (KF). Dieser Panzerungswert wird jeder Richtung des Gebäudes zugewiesen, die von außen angegriffen werden kann – dazu gehören die Außenwände und das Dach. Wenn du ein gepanzertes Gebäude für das Spiel in *Alpha Strike* erschaffen willst, erhält jede Seite denselben Panzerungswert, doch kann dieser nicht höher sein als der Konstruktionsfaktor des zugrundeliegenden Gebäudes.

Im Spiel müssen die Panzerungswerte für alle exponierten Ausrichtungen eines gepanzerten Gebäudes einzeln verwaltet werden. Solange eine Ausrichtung noch Panzerung besitzt, können feindliche Einheiten, die keine Infanterie sind, die Wände des Gebäudes weder betreten noch durchqueren. Außerdem können ihre Angriffe weder dem Konstruktionsfaktor des gepanzerten Gebäudes noch Einheiten im Inneren Schaden zufügen. Feindliche Infanterieeinheiten können versuchen, ein gepanzertes Gebäude zu betreten, als würden sie versuchen, einen besonders großen Einheitentyp zu entern (siehe Seite 98-99, AS).

Die Panzerung eines gepanzerten Gebäudes erleidet Schaden wie jeder andere Einheitentyp. Jeder Schaden, der diesen Panzerungswert in einer bestimmten Ausrichtung übersteigt, wird dann dem KF des Gebäudes selbst zugefügt. Wie bei jedem normalen Gebäude stürzt ein gepanzertes Gebäude ein, dessen KF auf 0 reduziert worden ist, selbst wenn in einer der anderen Richtungen noch Panzerung übrig ist. Dies spiegelt die Zerstörung der zugrunde liegenden Struktur wieder. Einheiten, die sich in oder auf einem gepanzerten Gebäude befinden, wenn es zusammenstürzt, erleiden 1 Schadenspunkt für jeweils 2 volle Zoll Höhe des Gebäudes (abgerundet, Minimum 1 Schadenspunkt), plus 2 Schadenspunkte, wenn sie sich zum Zeitpunkt des Einsturzes auf dem Dach befunden haben. (Mit anderen Worten, der Schaden eines gepanzerten Gebäudes, das einstürzt, ist doppelt so hoch wie bei einem normalen Gebäude vergleichbarer Höhe).

ERWEITERTE INFANTERIEOPTIONEN

Die folgenden optionalen Regeln gelten ausschließlich für Infanterieeinheiten. Wenn es nicht anders angegeben ist, gelten sie gleichermaßen für konventionelle Infanterie und Gefechtsrüstungseinheiten.

Eingraben

Jede konventionelle Fußsoldaten-, Sprunginfanterie- oder Motorisierte Infanterieeinheit (Bewegungscode f, m oder s) kann sich als Spezialaktion dafür entscheiden, sich in jeder Geländeart außer Straßen, Pflaster, Gebäuden und Wasser einzugraben. Dabei improvisiert die Einheit verschiedene Arten von Deckung aus dem umgebenden Gelände, so dass sie sich selbst eine halb befestigte Stellung erschafft, die Angriffe gegen die Einheit weitaus schwieriger macht.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

The background of the page features a detailed illustration of BattleTech mechs in a combat environment. In the upper left, a mech is shown firing a blue energy weapon. In the center, another mech is partially visible, and in the lower right, a third mech is engaged in combat. The scene is set in a dark, industrial or battlefield environment with various mechanical components and structures visible.

Eine Infanterieeinheit muss zu Beginn der Bewegungsphase ansagen, dass sie sich eingraben möchte. Während der Runde, in der sich die Infanterie eingräbt, darf sie sich weder bewegen noch Angriffe ausführen. Alle Angriffe gegen die Infanterieeinheit werden in dieser Runde auf die normale Weise abgewickelt. Es ist kein Wurf erforderlich, um sich erfolgreich in Gelände einzugraben; der Vorgang ist in der Endphase der Runde abgeschlossen, woraufhin das Gelände in einem Durchmesser von 2 Zoll um die Position der Einheit modifiziert wird.

Vorzüge der modifizierten Stellung: Wenn sich eine Infanterieeinheit erfolgreich eingegraben hat, dann erleiden Angriffe gegen die Einheit einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2, aber nur solange sich Einheit in der modifizierten Stellung aufhält. Die Infanterieeinheit verliert diesen Defensivmodifikator, sobald sie die Stellung aufgibt, doch kann jede Infanterieeinheit, die sich später in die modifizierte Stellung bewegt, dieselben defensiven Vorzüge nutzen, solange sie sich dort aufhält.

Andere Infanterieeinheiten: Infanterieeinheiten, die über die Spezialfähigkeit GRT verfügen oder die nicht die Antriebsarten Fußsoldaten, Sprunginfanterie oder Motorisierte Infanterie verwenden können sich nicht im lokalen Gelände eingraben. Allerdings können Einheiten, die die Spezialfähigkeiten Pionier (PIO) oder Schützengräben-/Schanzenpionier (SSP) besitzen, jede Position des Geländes, die kein Wasser enthält, unter Verwendung der Regeln für *Befestigte Stellungen* (siehe Seite 32) umbauen.

Zu Boden gehen

Als eine Alternative zum Eingraben können sich Infanterieeinheiten auch einfach dazu entscheiden, sich auf den Boden zu werfen, um die Vorteile von lokaler Deckung genießen zu können. Im Gegensatz zum Eingraben kann jede Art von Infanterieeinheit zu Boden gehen und zwar in jeder Art von Gelände, die die Einheit auch legal betreten kann.

Zu Boden zu gehen zählt während der Bewegungsphase der Einheit als ihre gesamte Bewegung. Somit kann die Einheit nicht ihre Position verändern, wenn sie ansagt, dass sie sich zu Boden werfen möchte. Angriffe gegen Infanterieeinheiten, die sich zu Boden werfen, erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1, doch gleiches gilt für alle Mechabwehrangriffe, die von einer Einheit ausgeführt werden, die zu Boden gegangen ist. Sobald sich eine Infanterieeinheit wieder bewegen möchte, die zu Boden gegangen ist, verliert sie die Vorteile, die durch das zu Boden gehen entstanden sind.

Nicht-Infanterieeinheiten als Deckung verwenden

Eine letzte defensive Möglichkeit, die Infanterieeinheiten zur Verfügung steht, ist die Fähigkeit, Vorteil aus ihrer relativ geringen Größe zu ziehen um sich hinter Nicht-Infanterieeinheiten zu verstecken, wie beispielsweise hinter Fahrzeugen und Mechs. Eine Infanterieeinheit kann nur verbündete Nicht-Infanterieeinheiten als Deckung verwenden und muss sich am Ende der Bewegungsphase in Basis-zu-Basis-Kontakt mit der sie beschützenden Nicht-Infanterieeinheit befinden.

Während der Kampfphase wird die Nicht-Infanterieeinheit, die als Deckung verwendet wird, wie ein Stück behinderndes Gelände behandelt, wenn es um Angriffe geht, die gegen oder von der geschützten Infanterieeinheit ausgeführt werden. Angriffe gegen die Infanterieeinheit behandeln die Nicht-Infanterieeinheit als behinderndes Gelände, das einen Trefferwurfmodifikator von +3 zur Folge hat, wenn die Schusslinie eines Angriffs einen Teil der Basis der Nicht-Infanterieeinheit passiert. Angriffe von einer Infanterieeinheit, die eine Nicht-Infanterieeinheit als Deckung verwendet, behandeln die schützende Nicht-Infanterieeinheit hingegen als behinderndes Gelände, das nur einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf die Trefferwürfe der Infanterieeinheit addiert.

VERBESSERTE KRIEGER

In einer extrem geringen Zahl von Fällen in der gesamten Geschichte des *BattleTech*-Settings wurden kybernetische Technologien und andere prospektische Hilfsmittel verwendet, um die Kampfstärke von freiwilligen Eli-

tesoldaten deutlich zu verbessern. Weil das Implantieren vieler dieser Modifikationen sehr gefährlich ist und weil sie schwer zu warten sind und von zahlreichen langfristigen Nebenwirkungen geplagt werden, zu denen oft Wahnsinn, körperlicher Verfall und sogar der Tod zählen, haben nur die fanatischsten aller Streitmächte sie jemals im größeren Maßstab verwendet.

Die folgenden Regeln beschreiben den Einsatz von modifizierten Krieger in *Alpha Strike*, doch beschreiben sie nur solche Fälle, in denen die Verbesserungen Auswirkungen auf dem taktischen Maßstab haben. Zwar mögen die Auswirkungen mancher dieser Verbesserungen trivial erscheinen, doch andere wiederum können das Gleichgewicht für normale Spiele stören. Somit sollten Spieler ihre Verwendung auf Truppen beschränken, die eine Elite-Fertigkeitsstufe oder besser haben, was außerdem ihre Seltenheit gut zum Ausdruck bringt.

Belter-Verbesserungen

„Belter“ ist ein Begriff, mit dem die kleinen und zurückgezogen lebenden Gruppen von Siedlern beschrieben werden, die man in Asteroidengürteln im ganzen terranischen Sonnensystem findet. Diese haben sich im Lauf der Jahrtausende an Umgebungen mit niedriger Schwerkraft gewöhnt und reise mit Shuttles und anderen kleinen Luft-/Raumschiffen. Die Belter haben keine speziellen eigenen Militärtruppen, doch haben Piloten und Marinesoldaten, die von den verschiedenen Verwaltern von Terra verwendet werden (der ursprünglichen Terranischen Hegemonie, ComStar, Blakes Wort und die Republik der Sphäre) gelegentlich Belter in ihren Reihen.

Belter-Krieger genießen einen Fertigkeiten-Modifikator von -1, solange das fragliche Szenario im Weltraum oder unter Niedrigschwerkraftbedingungen stattfindet (G-Werte von 0,7 und darunter, siehe Seite 93, AS). Zusätzlich dazu erhalten Belter-Piloten, die Luft-/Raumjäger steuern, einen zusätzlichen Fertigkeitenmodifikator von -1, aber nur wenn sie sich im Weltraum bewegen.

Kybernetische Verbesserungen

Die extremen Implantate und Prothesen, die von speziellen Agenten und den fanatischsten aller Krieger verwendet werden, fordern alle einen Preis in Sachen Gesundheit und langfristigem Überleben. Aus diesem Grund hat man sie auf dem regulären Schlachtfeld schon lange nicht mehr angetroffen. Wirklich verwendet werden sie nur von extrem kompetenten, extrem hingebungsvollen Kommandoagenten, deren mächtige Reiche sie als zu kostbar empfunden haben, um sie in den Ruhestand zu schicken.

Es war tatsächlich erst im Heiligen Krieg dass die fanatischen Manei Domini von Blakes Wort die Innere Sphäre mit alpträumenhaften Kombinationen aus Fleisch und Technologie konfrontierten, die mindestens ebenso sehr für das Verbreiten von Schrecken ausgelegt waren wie für den Kampf. Zwar waren diese Krieger tatsächlich sehr eindrucksvoll, doch konnte keine andere Fraktion die Ressourcen oder die Hingabe aufbringen, um absolut perfekt funktionierende Arme und Beine abzuhacken und lebenswichtige Organe aus ihren Soldaten zu schneiden, nur um einen kurzfristigen militärischen Vorteil zu erlangen.

Die unten beschriebenen kybernetischen Verbesserungen sollten nur unter Truppen zu finden sein, die einen Elite-Fertigkeitsrang oder höher besitzen. Wenn sie für Truppen mit allgemein niedrigerem Fertigkeitswert benutzt werden, dann müssen die verbesserten Krieger mindestens einen Veteranen-Fertigkeitswert besitzt. Diese Fähigkeiten können auf der Datenkarte der Einheit erscheinen, doch muss im Kopf behalten werden, wenn sie von den Verbesserungen des Kriegers stammen und nicht von den Merkmalen seiner Maschine. Wenn die Spieler in einer fortlaufenden Kampagne Verluste verzeichnen, dann gehen die Fähigkeiten eines verbesserten Kriegers verloren, wenn dieser Krieger getötet oder gefangen genommen wird, selbst wenn sein Fahrzeug oder seine Ausrüstung geborgen werden.

Kommunikationsimplantat: Wenn eine Einheit, die von einem Krieger mit Kommunikationsimplantat (oder Verstärktem Kommunikationsimplantat) gesteuert wird, als Artilleriebeobachter für Indirekten Beschuss verwendet wird (siehe Seite 35, AS), dann kann sie

einen Trefferwurfmodifikator von -1 für den Indirekten Beschuss gewähren.

Verstärktes Kommunikationsimplantat: Neben dem Vorteil des grundlegenden Kommunikationsimplantats, wie es oben beschrieben ist, erhält eine Einheit, die von einem Krieger mit Verstärktem Kommunikationsimplantat betrieben wird, außerdem die Spezialfähigkeit K³V (aber nicht die Spezialfähigkeit MHQ).

Sensorimplantate: Eine Einheit, die von einem Krieger mit Sensorimplantaten gesteuert wird (dazu gehören auch die Multimodalen Sensorimplantate) erhält die Spezialfähigkeiten LSON und SPÄ. Multimodale Sensorimplantate erhöhen auch den Waffenschaden solcher Einheiten, doch muss dies bereits zum Zeitpunkt der Konvertierung der Einheit mit einberechnet werden.

Verbesserte Multimodale Sensorimplantate: Einheiten, die von Krieger mit Verbesserter Multimodaler Sensorimplantaten gesteuert werden, erhalten die Spezialfähigkeiten SON und SPÄ, was eine größere Wahrnehmungsbereichweite abbildet.

Filterimplantate: Infanterieeinheiten, die atmosphärischen Toxinen von giftiger Atmosphäre bis hin zu Nervengas ausgesetzt sind, ignorieren die entsprechenden Auswirkungen. Sie werden allerdings nach wie vor ertrinken, wenn es zu einem Hüllenbruch unter Wasser kommt und können nicht im Weltraum eingesetzt werden.

Dermale Tarnrüstung: Konventionelle Infanterieeinheiten, deren Krieger dieses Implantat besitzt, erhalten die Einheiten-Spezialfähigkeit LMPs.

Dreifachmyomer-Implantate: Infanterieeinheiten, deren Krieger diese Art von Implantat besitzen, erhalten die Spezialfähigkeit DMIM. Diese Einheiten werden allerdings auch anfällig gegenüber der Auswirkung von Anti-Dreifachmyomer-Gefechtsköpfen (siehe *Neue Alternative Munitionsarten*, Seite 33-34).

Dreifachkernprozessor: Eine Einheit, die von einem Krieger mit einem Dreifachkernprozessor-Implantat (DKP) kontrolliert wird, erhält einen Initiative-Modifikator von +2 für die Streitmacht der Einheit, solange der Pilot mit dem DKP auch der Kommandeur der Streitmacht ist. Der Krieger mit DKP gewährt der Einheit auch die Spezialfähigkeit MHQ1, wenn es um Schlachtfeldinformationen geht (siehe *Schlachtfeldinformationen*, Seite 15 - 16). Wenn die Einheit bereits über die Spezialfähigkeit MHQ verfügt und ihr Krieger der Führer der Streitmacht ist, dann steigt der Initiativmodifikator auf +3 und die Spezialfähigkeit MHQ# der Einheit wird um 1 Punkt verbessert. Wenn der Krieger außerdem einen STÖR jedweder Art besitzt (dazu gehören die Spezialfähigkeiten LSTÖR, STÖR und WACH), dann macht das Dreifachkernprozessor-Implantat die Einheit des Kriegers immun gegen feindliche Störsender.

Direktneurales Interface-Implantat (DNI-Implantat): Nur ein Pilot mit einem DNI-Implantat (dazu gehören auch die Implantate Experimentelles DNI, Fahrzeug-DNI oder Gedämpftes DNI) können die Vorzüge eines direktneurales Kontrollsystems in einer Einheit nutzen, die über ein solches verfügt (siehe *Direktneurale Kontrollsysteme*, Seite 35).

Experimentelles DNI-Implantat: Neben den Vorteilen, die oben für das Direkte Neurale Interface-Implantat beschrieben sind, muss eine Einheit, die von einem Krieger gesteuert wird, der über ein Experimentelles DNI-Implantat verfügt, immer mit 2W6 würfeln,



Ein Enforcer der Robinson Rangers wird von einem Trupp Standard-Gefechtsrüstungen der Donegal-Garde.

wenn die Einheit getroffen wird. Liegt das Ergebnis bei 8 oder weniger, dann erleidet die Einheit die Auswirkungen des Kritischen Treffers Besatzung betäubt, unabhängig von ihrem Einheitentyp.

Beinprothesen-MASC: Angriffe gegen eine konventionelle Infanterieeinheit, deren Krieger mit Beinprothesen-MASC ausgestattet sind, erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1.

Schwingenprothesen: Eine konventionelle Infanterieeinheit, deren Krieger mit Schwingenprothesen ausgestattet sind (darunter auch Gleitschwingen und Energiebetriebene Flugschwingen) erhalten die Spezialfähigkeit FJ (siehe Seite 108, AS). Wenn die Einheit Energiebetriebene Flugschwingen besitzt, erhält sie außerdem die Fähigkeit, sich 4 Zoll pro Runde als Senkrechtstarter zu bewegen (Bewegungscode sr).

ARTILLERIEWAFFEN FÜR GEFECHTSRÜSTUNGEN

Eine Entwicklung, die im *BattleTech*-Setting erst vor sehr kurzer Zeit gemacht worden ist, ist die Erweiterung von Gefechtsrüstungen mit Artilleriewaffen. Dieses seltene Merkmal wird von einer neuen Spezialfähigkeit ausgedrückt – ART-GR – die ausdrückt, dass eine Gefechtsrüstungseinheit über Artillerie-Kapazität verfügt.

Gefechtsrüstungseinheiten, die dazu in der Lage sind, einen Artillerieangriff durchzuführen, tun dies nach denselben Regeln für Standardartillerie, die wir in *Alpha Strike* vorgestellt haben (siehe Seite 73 – 76, AS). Was diese Regeln angeht, ergänzt die Erweiterte Artillerieentfernungs- und Schadenstabelle, die wir hier vor stellen, die ursprüngliche Artillerieentfernungs- und Schadenstabelle aus *Alpha Strike* (siehe Seite 73, AS) um Gefechtsrüstungs-Rohrartillerie.

Anmerkung: In dieser Tabelle findest du außerdem die Prototypen-Versionen der Arrow-IV- und Long-Tom-Artilleriewaffen, die man gelegentlich bei Einheiten antrifft. In *Alpha Strike* funktionieren diese Waffen wie ihre modernen Gegenstücke.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Einschränkungen von Gefechtsrüstung-Artillerie

Im Gegensatz zu anderen Einheiten darf eine Gefechtsrüstungseinheit in einer Runde, in der sie einen Artillerieangriff ausführt, keine andere Art von Angriff durchführen. Die Einheit darf sich in der Runde, in der sie den Artillerieangriff durchführt, durchaus bewegen, doch darf sie keine anderen Waffenangriffe oder Nahkampfangriffe verwenden, wenn sie ihre Artilleriewaffen abfeuern möchte.

Außerdem wird der Artillerieangriff immer als eine Salve abgewickelt, egal wie die Zahl von tatsächlichen Soldaten der Gefechtsrüstungseinheit ist oder wie ihr aktuelles Schadensniveau aussieht. Das liegt daran, dass der Schaden, der in der Erweiterten Artillerieentfernungs- und Schadenstabelle aufgelistet ist, das durchschnittliche Ergebnis eines erfolgreichen direkten Treffers durch einen Trupp von 4 bis 6 Soldaten ausdrückt.

REAKTOREXPLOSIONEN

Auch wenn die Natur der Fusionsreaktortechnik im *BattleTech*-Universum technisch gesehen die Wahrscheinlichkeit einer katastrophalen Explosion fast ausschließt, ist der Reiz eines guten „Kawumm“ doch schwer zu leugnen. Die folgende Optionalregel erlaubt es Spielern, ihre Begierde nach dem cinematischen Effekt eines katastrophalen Reaktorfehlers zu stillen – egal ob diese von einer Selbstzerstörungssequenz oder einem vernichtenden Angriff ausgelöst wird.

Nach diesen Regeln kann jede Nicht-Infanterieeinheit, die auf der Bodenkarte eingesetzt wird, eine Reaktorexpllosion erleiden. Fliegende Einheiten, selbst solche, die technisch gesehen als Fahrzeuge klassifiziert werden, dürfen diese Regeln nicht verwenden. Außerdem haben Reaktorexpllosion, die solche Einheiten vielleicht erleiden, im abstrakten Luft-/Raumkampf auf keiner Spielebene irgendwelche Auswirkungen.

Unbeabsichtigte Reaktorexpllosion

Eine Einheit kann eine unbeabsichtigte Reaktorexpllosion nur dann erleiden, wenn sie im Kampf extremen Schaden erlitten hat – Schaden, der tatsächlich so extrem ausfällt, dass die Einheit ohnehin zerstört worden wäre. Um zu bestimmen, ob eine Einheit eine unbeabsichtigte Reaktorexpllosion erleidet, würfle 2W6, wenn die Einheit von einem Angriff zerstört wird, der 3 oder mehr Schadenspunkte über das hinaus verursacht, was erforderlich gewesen wäre, um die letzte Struktur der Einheit zu zerstören.

Wenn das Wurfergebnis eine 12 ist, dann erleidet die zerstörte Einheit eine unbeabsichtigte Reaktorexpllosion, was Schaden verursacht, wie es unten beschrieben ist. Ansonsten wird die Einheit zerstört, ohne dass es zu einem gewaltigen Feuerball kommt.

Beabsichtigte Reaktorexpllosionen

Eine Einheit darf eine Selbstzerstörung ansagen, indem sie ihre Absicht während der Endphase einer beliebigen Runde verkündet. Eine Selbstzerstörungssequenz wird während der folgenden Endphase abgeschlossen und die Explosion wird wie unten beschrieben erst zu diesem Zeitpunkt abgewickelt. In der Zwischenzeit darf sich die Einheit normal bewegen und normal angreifen – oder der kontrollierende Spieler darf dem Piloten oder der Besatzung der Einheit erlauben, sich statt der normalen Bewegungsphase der Einheit sich in Sicherheit zu bringen. Wenn sich der Pilot einer selbstzerstörenden Einheit für den Notausstieg entscheidet, dann muss ein zusätzlicher Wurf mit 2W6 abgelegt werden, wobei der Fertigkeitswert der Einheit als Zielwert verwendet wird. Wenn dieser Wurf scheitert, dann wird die Einheit nicht wie geplant zerstört und wird für den Rest des Spiels einfach als stillgelegt betrachtet. Wenn der Wurf erfolgreich ist (oder wenn der Pilot / die Besatzung die Einheit niemals verlassen hat), dann wird die Selbstzerstörungssequenz abgeschlossen und die Einheit explodiert, wenn sie bis dahin nicht zerstört worden ist.

ÜBERARBEITETE ARTILLERIEENTFERNUNGS- UND SCHADENSTABELLE

Artilleriebezeichnung	Spezialfähigkeit	Maximalentfernung	Schaden	Flächeneffekt
Arrow IV (Innere Sphäre)	ART-AIS	272"	3 (2)	2" (NA)
Arrow IV (Clan)	ART-AC	306"	3 (2)	2" (NA)
Arrow IV (Experimentell)	ART-AIS	272"	3 (2)	2" (NA)
Thumper	ART-T	714"	2	2"
Sniper	ART-S	612"	3	2"
Long Tom	ART-LT	1020"	5/2	6"
Long Tom (Primitiver Prototyp)	ART-LT	1020"	5/2	6"
Marschflugkörper/50	ART-MF5	1700"	8	2"
Marschflugkörper/70	ART-MF7	3060"	11/2	6"
Marschflugkörper/90	ART-MF9	4080"	16/6	6"
Marschflugkörper/120	ART-MF12	5100"	22/14	6"
Gefechtsrüstung-Rohrartillerie	ART-GR	68"	2	2"
<i>Artilleriekanonen</i>				
Thumper-Kanone	ART-TK	28"	1	2"
Sniper-Kanone	ART-SK	24"	2	2"
Long-Tom-Kanone	ART-LTK	40"	3	2"

Eine Einheit, die zerstört wird, ehe sie ihre Selbstzerstörungssequenz abschließen kann, wird keine beabsichtigte Reaktorexpllosion auslösen (sie kann aber dennoch wie oben beschrieben unbeabsichtigt explodieren).

Sprengfallen: Weil sie speziell für eine solche Aktion entworfen worden sind, verwenden Einheiten mit der Spezialfähigkeit Sprengfalle (SF) nicht diese Regel, wenn sie sich selbst zerstören. Verwende die normalen Regeln der Spezialfähigkeit Sprengfalle in *Alpha Strike*, wenn du die Selbstzerstörung einer solchen Einheit abwickeln willst (siehe Seite 105, AS).

Schaden einer Reaktorexpllosion

Der Schaden, der in *Alpha Strike* von einer explodierenden Einheit verursacht wird, hängt unmittelbar mit dem Größenwert der explodierenden Einheit zusammen. Alle Einheiten, Gebäude und alles Gelände innerhalb von 2 Zoll um eine explodierende Einheit erleidet Schaden gleich der Größe der explodierenden Einheit. Bei Zielen, die zwischen 2 und 4 Zoll entfernt sind, verringere diesen Schaden um die Hälfte (abgerundet, Minimum 0 Schadenspunkte). Bei Zielen, die zwischen 4 und 6 Zoll entfernt sind, wird ein Schaden gleich einem Viertel des Größenwerts der explodierenden Einheit verursacht (auch hier abgerundet, Minimum 0). Einheiten, die über 6 Zoll von der explodierenden Einheit entfernt sind, erleiden keinen Schaden durch die Explosion.

Wenn die explodierende Einheit außerdem über die Spezialfähigkeiten G, SG oder ÜG verfügt, fällt der Explosionsschaden noch deutlich größer aus. Verfügt die Einheit über die Spezialfähigkeit G, multipliziere den verursachten Schaden mit 2. Hat die explodierende Einheit die Spezialfähigkeit SG, steigt der Größen-Multiplikator auf 3. Bei explodierenden Einheiten mit der Spezialfähigkeit ÜG steigt der Multiplikator auf 4. Der Schaden einer explodierenden Einheit gilt als Flächeneffekt, wie ein Artillerieschlag, und betrifft somit alle Einheiten, Gebäude und alles Gelände im Explosionsbereich, unabhängig von Bewegungsmodifikatoren, Deckung und so weiter. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist, wenn sich eine Einheit



Ein gut getimter Laserschuss löst eine tödlichen Reaktordurchbruch aus.

im Inneren einer anderen Einheit oder in einem Gebäude befindet, das von der Explosion erwischt wird. In diesem Fall wird die „innere“ Einheit nur dann von der Explosion betroffen, wenn das Gebäude (oder die Transporteinheit) um sie herum zerstört wird. Wenn dies als Folge der Explosion geschieht, dann erleidet die Einheit im Inneren des Gebäudes oder des Transporters die vollen Auswirkungen der explodierenden Einheit.

EXTERNE FRACHT

Einheiten mit Frachtkapazitäten an Bord (wie es durch die Spezialfähigkeiten FTT# und FTK# ausgedrückt wird) verfügen über interne Hangars und andere Möglichkeiten, die es ihnen erlauben, andere Einheiten oder Fracht zu transportieren, indem sie die Regeln zum *Transport von Nicht-Infanterieeinheiten* in *Alpha Strike* (siehe Seite 63 – 64, AS) verwenden. Bei Mechs, ProtoMechs und Fahrzeugeinheiten, die entweder nicht über diese interne Frachtkapazität verfügen oder bereits voll beladen sind, ist es möglich, zusätzliche Fracht extern zu transportieren.

Grundsätzlich kann ein Mech, ein ProtoMech oder Gefechtsfahrzeug externe Fracht bis zu ihrer Größenklasse transportieren. Hilfsfahrzeuge können ebenfalls Fracht auf diese Weise transportieren, müssen aber die Größenklasse der Fracht neu berechnen, wie es angegeben ist (siehe *Hilfsfahrzeuge und externe Fracht*, Seite 29). Wenn das Gewicht eines Gegenstands in Tonnage angegeben ist und nicht in Größe, verwende die Umrechnungstabelle Tonnage in Größe, um die effektive Größe für Tragezwecke zu bestimmen.

Wenn die Fracht eine andere Einheit ist, die einen Größenwert und keinen Gewichtswert hat (oder eine Spezialfähigkeit FRA#, die ihr Gewicht in Tonnen angibt), dann verwende den Größenwert der Einheit, aber unter den folgenden Bedingungen:

- Wenn die Einheit ein Raumbot, ein Landungsschiff, ein Sprungschiff, eine Raumstation oder ein Kriegsschiff ist, kann sie nicht von Mechs, ProtoMechs oder Fahrzeugeinheiten als externe Fracht transportiert werden, unabhängig von der Größe.
- Wenn die Einheit ein Hilfsfahrzeug der Größenklasse 3 oder höher ist, dann kann sie von Mechs, ProtoMechs oder Fahrzeugeinheiten nicht als externe Fracht getragen werden.
- Wenn die Einheit ein Hilfsfahrzeug der Größenklasse 2 und dabei *nicht* eine Luftkissen- oder Senkrechtstarter-Einheit ist, behandle sie als Größe 3, wenn es um externe Fracht geht. (Ein Hilfssenkrechtstarter oder Hilfsluftkissenfahrzeug der Größe 2 bleibt Größe 2.)
- Wenn die Einheit, die die Fracht tragen soll, über eine Form von Dreifachmyomeren verfügt (das heißt, sie verfügt über die Spezialfähigkeiten I-DM, DM oder DMX), dann kannst du ihre effektive Größenkapazität für externe Fracht verdoppeln (bis zu einem maximalen gültigen Wert von 5).

Hilfsfahrzeuge und externe Fracht: Die meisten Hilfsfahrzeuge können nach diesen Regeln externe Fracht bis zu ihrer eigenen Größenklasse transportieren, doch müssen sie die Größenklasse der Fracht dabei umdefinieren. Um die Größenklasse einer Fracht entsprechend ihrem Gewicht zu erhalten, verwende die Werte, die unter Hilfsfahrzeuge in der Umwandlungstabelle Tonnage in Größe aufgeführt sind. Wenn das Hilfsfahrzeug die Antriebsart Luftkissenfahrzeug verwendet, multipliziere das Gewicht der Fracht mit 2, um die effektive Größe für den Transport zu erhalten. Bei Hilfssenkrechtstartern multiplizierst du das Gewicht der externen Fracht mit 4. (Diese Multiplikatoren haben keinen Einfluss auf das tatsächliche Gewicht der Fracht; sie passen einfach nur die Größe relativ zu diesen grundsätzlich leichteren Fahrzeugtypen an.)

Externe Fracht aufnehmen: Mechs und ProtoMechs können externe Fracht relativ problemlos aufnehmen. Dazu müssen sie sich einfach in ihrer Bewegungsphase in Kontakt mit der Fracht begeben und dann in dieser Runde keine Kampfaktionen ausführen. Während der Endphase der Runde hat die Einheit dann erfolgreich ihre Fracht aufgehoben.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSRGELN



Alle anderen Einheiten, die nach diesen Regeln zum Transport externer Fracht imstande sind, verwenden grundsätzlich denselben Prozess, benötigen aber 1 zusätzliche volle Runde in Basis-zu-Basis-Kontakt mit der Fracht, die sie transportieren wollen. Wie im Fall von Mechs oder ProtoMechs, die Fracht tragen wollen, dürfen diese Einheiten keine Waffen- oder Nahkampfangriffe jedweder Art ausführen, solange sie versuchen, externe Fracht aufzunehmen.

Aktive Einheiten aufheben: Eine aktive Einheit aufzuheben, die sich bereitwillig aufheben lässt, verwendet dieselben Regeln, die wir oben für das Aufnehmen externer Fracht beschrieben haben. Wenn die „externe Fracht“ aber tatsächlich eine aktive Einheit ist, die *nicht* aufgehoben werden möchte, dann wird der Hebeversuch eine modifizierte Nahkampfsequenz. In diesem Fall müssen die Spieler, die die beiden Einheiten kontrollieren, in der Kampfphase vor der Endphase, in der die Fracht aufgehoben werden würde, jeweils einen speziellen Nahkampfwurf ablegen.

Für die Einheit, die den Hebeversuch unternimmt, wird dieser Wurf als Nahkampfangriff gegen die Zieleinheit abgehandelt, mit einem Angriffsmodifikator von +3 (genau wie ein Todessprung-Angriff). Für das Ziel der Hebeaktion wird der Wurf als normaler Nahkampfangriff behandelt, ganz ohne Modifikator für die Angriffsart. Wenn die hebende Einheit versagt oder wenn der Wurf des Angreifers nicht mit einer höheren ES gelingt als der des Ziels, dann kann die Zieleinheit in dieser Runde nicht aufgehoben werden. Ansonsten wird die Zieleinheit während der folgenden Endphase hochgehoben.

Bewegungseffekte: Eine Einheit, die externe Fracht bis zu einem Viertel ihres Größenwerts transportiert (abgerundet, Minimum 1) verringert ihren Bewegungswert um ein Drittel (abgerundet auf das nächste Zoll) solange sie die Fracht trägt. Wenn die externe Fracht mehr als ein Viertel des Größenwerts der Einheit ausmacht, verringere den Bewegungswert um die Hälfte (auch hier wieder abgerundet auf das nächste volle Zoll). Wenn die externe Fracht außerordentlich sperrig ist (das heißt, sie hat die Spezialfähigkeit G, SG oder ÜG), dann wird die Einheit, die sie tragen möchte, auf eine minimale Bewegungsrate von 1 Zoll pro Runde reduziert.

Einheiten, die externe Fracht tragen, dürfen währenddessen keine Springen-BP verwenden.

Kampfeffekte: Eine Einheit, die nach diesen Regeln externe Fracht transportiert, kann währenddessen keinerlei Angriffe ausführen.

Wenn eine Einheit erfolgreich angegriffen wird, während sie externe Fracht transportiert, muss der Angreifer mit 1W6 würfeln und fügt dann der Fracht so viele Schadenspunkte zu anstelle der Einheit, die sie trägt – natürlich darf dieser Schaden nicht höher sein als der ursprünglich verursachte Schaden des Angriffs. (Alle verbleibenden Schadenspunkte des ursprünglichen Angriffs nachdem die 1W6 Schadenspunkte auf die Fracht übertragen worden sind, wird auf die normale Weise dem Träger zugefügt.)

Wenn die externe Fracht keine Einheit ist, die Schaden mit eigenen Panzerungs- und Strukturpunkten verwaltet, dann behandle die Größe der Fracht als die Zahl der Strukturpunkte, die sie besitzt. Jegliche externe Fracht, die ausreichend Schaden erleidet, um all ihre Strukturpunkte zu vernichten, gilt als zerstört.

Externe Fracht fallenlassen: Einheiten, die externe Fracht tragen, dürfen diese Fracht zu jedem Zeitpunkt während der Bewegungsphase fallenlassen, doch müssen sie dabei ansagen, ob sie die Fracht „schnell“ oder „vorsichtig“ fallenlassen wollen.

Wenn die tragende Einheit ansagt, dass sie Fracht „schnell“ fallenlassen möchte, dann muss sie dafür keine Bewegungszoll ausgeben, doch muss sie mit 1W6 würfeln. Die externe Fracht erleidet das Ergebnis an Schadenspunkten, weil sie ohne große Sorgfalt auf den Boden fallengelassen wird. Wenn das die Fracht nicht zerstört (wie es unter *Kampfeffekte* oben beschrieben ist) muss ein Spielstein dort platziert werden, wo die Fracht fallengelassen worden ist.

Wenn die tragende Einheit ansagt, dass sie die Fracht „vorsichtig“ fallenlässt, dann gibt die Einheit 4 Zoll Bewegung aus, um die Fracht auf weitaus weniger zerstörerische Art auf dem Boden abzusetzen. Für diese Aktion ist keinerlei Wurf erforderlich und die Fracht erleidet keinen Schaden,

wenn sie auf diese Weise abgesetzt wird. Auch in diesem Fall muss ein Spielstein dort platziert werden, wo die Fracht abgesetzt worden ist.

Nachdem externe Fracht fallengelassen worden ist, erhält die tragende Einheit ihre volle Bewegung zurück und kann wieder auf die normale Art Angriffe ausführen, doch muss sie neu berechnen, wie viel Bewegung übrig ist, wenn die Fracht inmitten der Bewegung abgesetzt worden ist. Beispielsweise würde eine Einheit, die sich normalerweise 12 Zoll pro Runde bewegen kann, auf die Hälfte dieses Werts verringert werden – 6 Zoll pro Runde – wenn sie externe Fracht trägt, die der Hälfte deren Größe entspricht. Das bedeutet effektiv, dass die Einheit 2 Zoll Bewegung für jeden Zoll ausgeben muss, den sie sich durch offenes Gelände bewegt. Wenn sich nun während der Bewegungsphase die Einheit bereits 4 Zoll auf der Karte bewegt hat, ehe sie sich entscheidet, die externe Fracht „schnell“ fallenzulassen, dann hat sie zu diesem Zeitpunkt bereits 8 Zoll ihrer normalen Bewegungsrate ausgegeben (4 zurückgelegte Zoll x 2 verbrauchte Zoll pro zurückgelegtem Zoll = 8 Zoll), so dass nur 4 Zoll verbleiben nachdem die Fracht fallengelassen worden ist.

Fliegende Einheiten und externe Fracht: Nach diesen Regeln dürfen fliegende Einheiten mit Ausnahme von Senkrechtstartern keine externe Fracht aufnehmen.

Werfen (nur Mechs)

Wenn eine Einheit externe Fracht trägt, die mindestens 2 Größenklassen kleiner ist als sie selbst und die tragende Einheit ein Mech ist, dann darf sich dieser Mech entscheiden, die Fracht weit weg zu werfen – natürlich vorausgesetzt, dass der Zustand der Fracht danach dem Träger gleichgültig ist. Was diese Regeln angeht behandle einen Superschweren Mech (normalerweise Größe 4, aber mit der Spezialfähigkeit G) als hätte er eine Größe von 5, so dass er Gegenstände bis zur Größe 3 werfen kann.

Eine Einheit kann während der Kampfphase versuchen, ihre externe Fracht zu werfen, anstatt einen Waffenangriff durchzuführen. Die Einheit kann in derselben Runde auch keinen Nahkampfangriff ausführen – das Werfen gilt essentiell als Kombination aus Waffen- und Nahkampfangriff. Die maximale Entfernung, die solche Fracht geworfen werden kann, entspricht 2 Zoll für jeden Punkt Größenunterschied zwischen der werfenden Einheit und der Fracht selbst. Wenn ein Mech mit Größe 4 externe Fracht mit Größe 1 werfen möchte, dann kann er sie bis zu 6 Zoll von sich weg schleudern ($4 - 1 = 3; 3 \times 2'' = 6''$).

Weil das Werfen von externer Fracht als Angriff gewertet wird, muss der Spieler einen Trefferwurf ausführen, als würde er einen Waffenangriff ausführen. Allerdings muss er für jeweils 2 Zoll Entfernung des Wurfs einen Entfernungsmodifikator von +1 einrechnen. Dies gilt anstelle der normalen Entfernungsmodifikatoren für Waffenangriffe. Die Größe der geworfenen Fracht wird ebenfalls als Spezialmodifikator eingerechnet. Alle anderen Modifikatoren für die Bewegung des Ziels und das Gelände gelten für diese Aktion ebenfalls. Wenn außerdem das geworfene Objekt eine aktive Einheit ist (im Gegensatz zu einem unbelebten Objekt), dann fällt ein weiterer Trefferwurfmodifikator von +2 an. Dies spiegelt die Tendenz solcher Einheiten wider, sich dagegen zu wehren in die Vernichtung geschleudert zu werden. Diese Modifikatoren sind in der Wurfangriffsmodifikator-Tabelle zusammengefasst.

Wenn der Wurfangriff erfolgreich ist, dann trifft die geworfene Fracht worauf sie geworfen worden ist. Ist der Angriff nicht erfolgreich, dann weicht der Wurf 1 Zoll in eine zufällig bestimmte Richtung ab. (Verwende die Flächeneffektschablone mit 2'' aus Alpha Strike, um die Richtung des Abweichens zu bestimmen, indem du sie auf die Position des anvisierten Ziels oder Bereichs legst.)

Bei einem erfolgreichen Angriff fügt die geworfene Fracht der Zieleinheit, dem Zielgebäude oder Zielgelände Schaden gleich ihrem Größenwert zu. Die geworfene Fracht selbst hingegen erleidet Schaden gleich ihrem doppelten Größenwert, unabhängig davon ob der Angriff erfolgreich ist oder nicht.

Abschleppen

Viele Bodenfahrzeuge mit den Bewegungsarten Kette und Rad verfügen über Anhängerkupplungen, die speziell dafür ausgelegt sind, andere Fahrzeuge abzuschleppen. Eine Einheit muss über die Marotte Anhängerkupplung oder die Spezialfähigkeit Anhängerkupplung (ANK) verfügen, um eine andere Einheit abzuschleppen zu können. Der Anhänger muss ebenfalls ein Rad- oder Kettenfahrzeug sein, um die folgenden Regeln verwenden zu dürfen (ansonsten kann die Einheit nur geschleift oder wie oben beschrieben getragen werden).

Eine Einheit darf einen Anhänger abzuschleppen, der maximal eine Größenklasse über der eigenen liegen darf. Somit darf ein Fahrzeug mit Größe 2 ein anderes Fahrzeug mit bis zu Größe 3 abzuschleppen. Das Abschleppen von anderen Einheiten oder Anhängern auf diese Art und Weise verringert auch die Bewegung der abschleppenden Einheit, doch um wie viel hängt von der relativen Größe der Einheit oder des Anhängers ab, der abgeschleppt wird. Wenn die Einheit oder der Anhänger eine geringere Größenklasse hat, dann verringert die Einheit ihren aktuellen Bewegungswert um 2 Zoll. Wenn die abgeschleppte Einheit oder der Anhänger dieselbe Größe hat wie die abschleppende Einheit, dann wird der Bewegungswert der abschleppenden Einheit auf die Hälfte verringert (abgerundet auf das nächste Zoll). Wenn die abgeschleppte Einheit oder der Anhänger eine höhere Größenklasse als die abschleppende Einheit hat, dann verringert die abschleppende Einheit ihren Bewegungswert auf ein Viertel ihres aktuellen Werts (abgerundet auf das nächste Zoll).

Solange eine Einheit oder ein Anhänger abgeschleppt wird, wird sie immer in Basis-zu-Basis-Kontakt mit der Heckseite der abschleppenden Einheit platziert. Beide Einheiten dürfen als individuelle Einheiten angreifen und angegriffen werden, solange sie auf diese Art und Weise verbunden sind, doch verwenden alle Angriffe, die gegen beide Einheiten ausgeführt werden, einen Zielbewegungsmodifikator, der von der aktuellen modifizierten Bewegung der abschleppenden Einheit abhängt. Wenn beispielsweise eine Abschleppereinheit mit Größe 3 mit einer normalen Bewegung von 6 Zoll auf 4 Zoll verringert wird, weil sie einen Anhänger mit einer Größe von 2 abschleppt, dann werden sowohl die abschleppende Einheit als auch der Anhänger angegriffen, als hätten sie eine Bewegung von 4 Zoll.

Schleppboote: Dieselben Regeln gelten auf der Oberfläche von Gewässern, solange sowohl das abschleppende Fahrzeug als auch der Anhänger die Fähigkeit haben, an der Wasseroberfläche zu treiben und das abschleppende Fahrzeug zu Wasserbewegung imstande ist.

Schleifen

Andere Bodeneinheiten – darunter fallen Mechs, ProtoMechs, Bodenfahrzeuge mit Bewegungsarten Luftkissenfahrzeug oder Bodeneffektfahrzeug und sogar Infanterieeinheiten – können sich auch entscheiden, externe Fracht zu schleifen anstatt sie zu tragen. Dies ist zwar weitaus weniger elegant – und wird die Fracht mit aller Wahrscheinlichkeit beschädigen – doch ist das Wegschleifen von Bergungsgut vielleicht die beste Art und Weise, ein Schlachtfeld zu räumen, wenn man wenig Zeit und nicht ausreichend Bergungsfahrzeuge besitzt.

Grundlegende Schleifregeln: Wie bei den Basisregeln für externe Fracht muss zunächst die Größe der externen Fracht bestimmt (wenn sie nur in Tonnen angegeben ist) und dann entsprechend angepasst werden, wenn die schleifende Einheit ein Hilfsfahrzeug ist.

Das Schleifen von Fracht verwendet dieselben Regeln, die oben unter Abschleppen beschrieben sind, doch muss die schleifende Einheit nicht über eine Anhängerkupplung verfügen. Auch muss die geschleifte Einheit kein Anhänger mit Antriebsart Rad oder Kette sein. Wenn die geschleifte Fracht allerdings *kein* Fahrzeug (oder Anhänger) mit der Antriebsart Rad oder Kette ist, dann besteht das Risiko, dass die schleifende Einheit sie beschädigt, wenn sie sich bewegt. Um das abzubilden muss für jeweils 2 Zoll Bewegung während des Schleifens von externer Fracht die schleifende Einheit einen Wurf mit 2W6

UMWANDLUNGSTABELLE TONNAGE IN GRÖSSE

Gewicht (Tonnen)	Größenklasse
<i>Mechs, ProtoMechs, Gefechtsfahrzeuge</i>	
0-39	1
40-59	2
60-79	3
80-100	4
101-200	4*
201-400	5*
401+	**
<i>Hilfsfahrzeuge†</i>	
0-5	1
6-99	2
100-199	3
200-299	4
300-399	5
400-599	5*
600+	5*

*Was den Transport externer Fracht angeht, werden Gegenstände dieses Gewichts behandelt, als hätten sie die Spezialfähigkeit G; Hilfsfahrzeuge, die Fracht über 600 Tonnen transportieren, behandeln diese Fracht als hätte sie die Spezialfähigkeit SG.

**Gegenstände dieses Gewichts können von Mechs, ProtoMechs und Gefechtsfahrzeugen nicht extern transportiert werden, egal wie groß die Einheit selbst ist.

†Bei Hilfsluftkissenfahrzeugen wird das Gewicht der Fracht vor der Umwandlung mit 2 multipliziert; bei Hilfssenkrechtstartern wird das Gewicht vor der Umwandlung mit 4 multipliziert.

WURFANGRIFFSMODIFIKATOR- TABELLE

Situation	Modifikator
Entfernung zum Ziel	+1 pro 2 Zoll Entfernung*
Zielbewegung	Normal
Zielgelände	Normal
Behinderndes Gelände	Normal
Größenwert der geworfenen Fracht	+Größenwert
Geworfene Fracht ist eine aktive Einheit	+2

*Ersetzt den normalen Entfernungsmodifikator für einen Waffenangriff; runde ab bis zu einem Minimum von +0.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN

A detailed miniature scene from the BattleTech tabletop game, showing various mechs and vehicles in a desert-like environment. In the foreground, a large yellow and black mech is prominent. In the background, other units are visible, including a white and grey mech and a smaller vehicle. The scene is set on a dark, textured surface, possibly a game board or a miniature base.

gegen ihren Fertigkeitswert ablegen. Bewegungsmodifikatoren pro Zoll, die für Gelände anfallen, werden als Modifikator auf diesen Wurf addiert (beispielsweise würde das Schleifen von Fracht durch Unwegsames Gelände – das die Kosten für Bewegung um +1 Zoll pro bewegtem Zoll erhöht – einen Modifikator von +1 auf den Zielwert dieses Wurfs mit sich bringen). Wenn der Wurf niedriger ausfällt als der modifizierte Zielwert, dann erleidet die geschleifte Einheit augenblicklich 1 Schadenspunkt durch das Schleifen. Dieser Wurf muss alle 2 Zoll Bewegung, die beim Schleifen der Einheit zurückgelegt werden, wiederholt werden, bis die Fracht losgelassen wird. Wenn die geschleifte Fracht eine Einheit ist, die Kritische Treffer und Antriebsschäden erleiden kann, dann lege alle erforderlichen Würfe ab, die dem Einheiten- und dem Zustand der Einheit entsprechen, wenn das Schleifen sie beschädigt.

Fallenlassen von geschleifter Fracht: Wie beim Fallenlassen von getragenen Gegenständen (siehe Seite 30) kann das Fallenlassen externer Fracht, die geschleift wird, entweder schnell (ohne zusätzliche Bewegungskosten) oder mit zusätzlichen Kosten von 2 Zoll Bewegung durchgeführt werden. In beiden Fällen muss diese Aktion während der Bewegungsphase der schleifenden Einheit durchgeführt werden, wobei die Einheit danach ihre volle Beweglichkeit zurückerhält (verringert nur durch die Bewegung, die bereits während des Schleifens der Fracht oder des vorsichtigen Absetzens verbraucht worden ist).

Wenn die geschleifte Fracht schnell fallengelassen wird, dann erleidet sie 1 zusätzlichen Schadenspunkt, wenn sie landet – es sei denn, der geschleifte Gegenstand ist ein Fahrzeug oder Anhänger mit der Antriebsart Rad oder Kette. Wird die geschleifte Fracht vorsichtig losgelassen – oder wird eilig losgelassen, verfügt aber über die Antriebsart Rad oder Kette – dann erleidet die fallengelassene Fracht keinen zusätzlichen Schaden.

BEFESTIGTE STELLUNGEN

Bodeneinheiten und Infanteristen, die über die Spezialfähigkeit Schützengräben-/Schanzenpionier (SSP) verfügen (siehe Seite 105, AS) können sehr schnell spezielle befestigte Stellungen erschaffen, die von Fahrzeugen, ProtoMechs und Infanterie zur Verteidigung verwendet werden können. Diese speziellen Stellungen können in jeder Geländeart außer Gebäuden und Wasser erstellt werden.

Um eine befestigte Stellung zu erschaffen, muss die Pioniereinheit eine volle Runde lang auf der Stelle bleiben. In dieser Zeit darf sie auch keine Waffen- oder Nahkampfangriffe jedweder Art ausführen. Das Befestigen einer Position erfordert keinen Wurf, doch benötigt die Einheit ihre volle Aufmerksamkeit, so dass sie die ganze Zeit über angegriffen werden kann, als würde sie stillstehen (siehe *Variable Bewegungsmodifikatoren*, Seite 22).

In der Endphase der Runde nachdem die oben beschriebenen Bedingungen erfüllt wurden, muss eine Markierung mit 2 Zoll Durchmesser auf der Karte positioniert werden, zentriert auf der Position der Pioniereinheit. Diese Markierung gibt an, dass das Gebiet für zusätzliche Deckung befestigt worden ist. Für den Rest des Szenarios kann die befestigte Stellung verwendet werden, um zusätzliche Deckung für Infanterieeinheiten (siehe *Erweiterte Infanterieoptionen*, Seite 25 -26) oder ProtoMechs und Fahrzeuge in Kauerhaltung (siehe *Kauerhaltung*, Seite 10) zu bieten.

MORAL

Auf dem Spieltisch ist es einfach, ein Szenario bis zum Tode zu Ende zu spielen, so dass der Sieg der Streitmacht gehört, die als letzte noch Einheiten auf dem Tisch stehen hat. Dies mag zwar ruhmreich sein, doch übersieht es die Tatsache, dass die meisten Einheiten auf dem Schlachtfeld von Menschen kontrolliert werden – Männer und Frauen, die normalerweise überleben wollen, um am nächsten Tag weiterzukämpfen.

Um diese Realität des *BattleTech*-Universums besser abzubilden, verlangen die folgenden Regeln, dass Einheiten in regelmäßigen Abständen am Ende einer Kampfunde einen so genannten „Moralwurf“ ablegen, wenn in der Runde bestimmte demoralisierende Bedingungen

erfüllt worden sind. Ein Fehlschlag dieses Wurfs kann einen Erzwungenen Rückzug auslösen. Somit sollten die Spieler sich auch mit diesen Regeln vertraut machen, die sie in Alpha Strike finden können (siehe Seite 27, AS).

Bedingungen für einen Moralwurf

Wenn sie nicht davon ausgenommen sind (siehe *Ausnahmen für Moralwürfe*, siehe nächster Absatz unten) müssen alle Bodeneinheiten außer denen mit den Spezialfähigkeiten G, SG und ÜG, Jäger, fliegende Fahrzeuge und Raumboote einen Moralwurf ablegen, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die Einheit hat Schaden oder Hitze von einem Angriff mit Inferno-Munition (siehe *Alternative Munitionsarten*, Seite 76 – 82, AS) erlitten.
- Die Einheit hat Schaden durch jede Form von Marschflugkörper-Artilleriewaffen erlitten (siehe *Artillerie*, Seite 73-76, AS).
- Die Einheit hat verheerenden Schaden erlitten (siehe Seite 27, AS) und ist *keine* Infanterieeinheit.
- Die Einheit hat mindestens die Hälfte ihrer Gesamtschadenskapazität erlitten (Panzerung und Struktur kombiniert) und ist eine Infanterieeinheit.

Ausnahmen für Moralwürfe

Die folgenden Einheiten- und Einheiten-Typen sind davon ausgenommen, Moralwürfe ablegen zu müssen, doch können sie dennoch die Auswirkungen eines Erzwungenen Rückzugs erleiden, wenn diese Regeln verwendet werden:

- **Große Einheiten:** Jede Bodeneinheit mit den Spezialfähigkeiten G, SG oder ÜG. Dazu gehören auch alle Mobile Bauten.
- **Große Luft-/Raumeinheiten:** Alle Landungsschiffe, Sprungschiffe, Kriegsschiffe und Raumstationen.
- **Drohnen:** Alle Einheiten mit den Spezialfähigkeiten DRO, RBT oder WVKS sind davon ausgenommen, Moralwürfe abzulegen – selbst wenn sie zu einem Einheiten-Typ und/oder einer Größenklasse gehören, die normalerweise nicht ausgenommen wäre.
- **Stationäre Einheiten:** Gebäude, Geschützstellungen und andere Einheiten, die von Anfang an überhaupt keinen Bewegungswert besitzen, sind von Moralwürfen ausgenommen.

Den Moralwurf ablegen

Der Moralwurf wird mit 2W6 gegen einen Basiszielwert gleich dem Fertigkeitswert der Einheit abgelegt, zuzüglich aller relevanten Modifikatoren, die in der Moralwurf-Tabelle angegeben sind. Wenn das Wurfergebnis diesen modifizierten Zielwert erreicht oder übertrifft, dann bleibt die Moral der Einheit intakt und sie darf auf die normale Art und Weise weiter agieren. Ansonsten verliert die Einheit ihre Moral und wird als panisch gewertet.

Eine panische Einheit muss damit beginnen, sich gemäß den normalen Regeln für Erzwungenen Rückzug zurückzuziehen (siehe Seite 27, AS), und zwar ab der nächsten Bewegungsphase. Wenn eine panische Einheit sich nicht erfolgreich sammeln kann, ehe sie die Karte verlässt (siehe *Sich sammeln*, unten), dann wird davon ausgegangen, dass sie sich vollständig aus dem Gefecht zurückzieht und sie wird aus dem Spiel entfernt. Wie bei den Regeln zu Erzwungenem Rückzug können panische Einheiten nach wie vor Angriffe durchführen, solange sie sich zurückziehen, doch dürfen sie nicht als Beobachter für Indirekten Beschuss dienen und sich auch nicht absichtlich in Richtung der Position einer gegnerischen Einheit bewegen.

Sich sammeln

Jede panische Einheit muss während der Endphase jeder Runde, nachdem sie ihre Moral verloren hat, einen zusätzlichen Moralwurf ablegen, um zu überprüfen, ob es ihr gelingt, sich zu sammeln. Dieser Wurf verwendet den Basis-Zielwert und sämtliche Modifikatoren, die gültig waren, als die Einheit ihre Moral verloren hat, doch gilt auch der zusätzliche Sammel-Modifikator, der in der Moralwurf-Tabelle aufgeführt ist. Wenn der Wurf den modifizierten Zielwert erreicht oder übersteigt, dann fin-

MORALWURF-TABELLE

Basis-Zielwert = Fertigkeitswert der Einheit

ZUSÄTZLICHER SAMMEL-MODIFIKATOR

Situation	Modifikator
Angriff mit Inferno-Munition	+1
Angriff durch Marschflugkörper	+2
Einheit ist ein BattleMech oder ProtoMech	-2
Einheit ist ein IndustrieMech	+0
Einheit ist ein Gefechtsfahrzeug +0	+0
Einheit ist ein Hilfsfahrzeug	+3
Einheit ist Gefechtsrüstungs-Infanterie	-1
Einheit ist Konventionelle Infanterie	+2
Einheit ist im Augenblick panisch	+3
Einheit ist eine Drohne / Robotereinheit	Kein Wurf erforderlich
Pilot hat die Spezialfähigkeit Eiserner Wille	-2
<i>Modifikatoren nur für Infanterie</i>	
Angreifer ist ein BattleMech	+1
Einheit befindet sich in einem Gebäude	-2

Situation	Modifikator
Verbündeter Streitmachtskommandeur in Sichtlinie*	-2
Verbündeter Streitmachts-Unterkommandeur in Sichtlinie*	-1
<i>Modifikatoren nur für Infanterie</i>	
Verbündete panische Einheiten in Sichtlinie	+1
Verbündete (nicht panische) Mechs in Sichtlinie	-2
Verbündete (nicht panische) Fahrzeuge in Sichtlinie	-1
Feuer in Sichtlinie (siehe Seite 100-101, AS)	+2

* Ein verbündeter Streitmachtskommandeur oder Unterkommandeur gilt nur dann als „anwesend“, wenn eine Einheit speziell zum Streitmachtskommandeur ernannt worden ist und sich diese Einheit aktiv auf der Karte innerhalb von 35 Zoll zur panischen Einheit befindet. Nur eine Einheit pro Lanze (oder Stern) in einer Streitmacht kann als Streitmachts-Unterkommandeur ernannt werden.

det die Einheit ihre Moral wieder und wird wieder als ganz normale Einheit behandelt (sie darf aufhören, sich zurückzuziehen und muss keine weiteren Moralwürfe ablegen, bis sie wieder entsprechenden Schaden erleidet). Misslingt der Wurf, dann flieht die panische Einheit für eine weitere Runde aus der Schlacht.

NEUE ALTERNATIVE MUNITIONSARTEN

Die folgenden alternativen Munitionsarten repräsentieren spezialisierte Munitionsarten, die nicht zuvor in den Grundregeln von *Alpha Strike* beschrieben worden sind (siehe Seite 76-82, AS), vor allem deshalb, weil sie alle als kurzlebige, experimentelle Konzepte entstanden sind. Wie bei den spezialisierten Munitionsarten in *Alpha Strike* können diese neuen Munitionsarten nur von Einheiten eingesetzt werden, die über die erforderlichen Fähigkeiten verfügen und beeinflussen entsprechend von diesen Einheiten ausgeführte Waffenangriffe.

Anti-Dreifachmyomer-Gefechtsköpfe

Erforderliche Spezialfähigkeiten: LSR oder KSR

Anti-Dreifachmyomer-Gefechtsköpfe sind nur für Einheiten zugänglich, die über die Spezialfähigkeiten LSR oder KSR verfügen. Wenn solche Einheiten einen erfolgreichen Fernkampfangriff ausführen – entweder unter Verwendung der Spezialfähigkeiten IB, LSR oder KSR oder als Teil eines Standardangriffs – wird der Angriffsschaden um 1 Punkt verringert. Wenn das Ziel über die Spezialfähigkeiten DMX oder DMI verfügt, erleidet es 2 zusätzliche Schadenspunkte und einen zusätzlichen Kritischen Treffer, selbst wenn noch Panzerung übrig ist.

Neben diesem Effekt erzeugen Anti-Dreifachmyomer-Gefechtsköpfe in einem Radius von 2 Zoll Rauch, der auf der getroffenen Einheit zentriert wird. Dieser verbleibt, treibt ab und beeinflusst Sichtlinien entsprechend der Regeln für normalen Rauch (siehe Seite 81 und 83, AS). Einheiten mit den Spezialfähigkeiten DMX oder DMI, die sich in diesen Rauch begeben – oder die ihre Bewegungsphase in Rauch beginnen, der von Anti-Dreifachmyomer-Gefechtsköpfen erzeugt worden ist – erleiden augenblicklich 1 Punkt

Strukturschaden, wenn sie keine Panzerung mehr besitzen, wobei Kritische Treffer auf die normale Art und Weise abgewickelt werden.

Anmerkung: Auch wenn es im Nachhinein seltsam erscheinen mag, eine Munition zu haben, die speziell als „Anti-Dreifachmyomer“ bezeichnet wird, aber keinerlei Auswirkungen gegen die gewöhnliche Form von Dreifachmyomeren hat, die heutzutage verwendet werden, so spielt diese Benennung doch auf die historische Verwendung der Raketen an. Zu der Zeit, als die Anti-Dreifachmyomer-Gefechtsköpfe zum ersten Mal verwendet wurden, existierten nur Prototypen-Versionen der Dreifachmyomere (DMX). Tatsächlich war das Ziel der Entwicklung der modernen Standard-Dreifachmyomere, die Gefahren der Anti-Dreifachmyomer-Gefechtsköpfe zu umgehen. Diese verbesserten Dreifachmyomere drängten die Originalversion schnell in den Hintergrund und stellte praktisch gesehen das Ende der Anti-Dreifachmyomer-Munition in der Mitte der 3050er dar.

Listen-Kill-Gefechtsköpfe

Erforderliche Spezialfähigkeiten: LSR oder KSR

Listen-Kill-Raketen sind nur für Einheiten verfügbar, die über die Spezialfähigkeiten LSR oder KSR verfügen. Die Verwendung dieser Gefechtsköpfe bringt einen Trefferwurfmodifikator von -1 für den Waffenangriff, egal ob er nur unter Verwendung der KSR- oder LSR-Spezialfähigkeit durchgeführt wird oder Teil des normalen Waffenangriffs der Einheit ist.

Anmerkung: In der Geschichte haben einfache Anpassungen der Kommunikationsausrüstung dieser Zeit die Effektivität von Listen-Kill-Gefechtsköpfen innerhalb von nur zwei Jahren nach ihrer Markteinführung zu Nichte gemacht. Um das abzubilden, bieten diese Raketen in Szenarien, in denen das Datum des Universums von Bedeutung ist, oben beschriebene Vorteile nur in einem Zeitraum von 3037 (das Jahr, in dem die Raketen vorgestellt worden sind) bis 3039 (das Jahr, in dem sie ihre Effektivität verloren haben). Nach 3039 werden Listen-Kill-Gefechtsköpfe als Standardraketen behandelt.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Ein Level II von Blakes Wort versucht, die Ghosts der Black Watch zu zerstören.

Dead-Fire-Raketen

Erforderliche Spezialfähigkeiten: LSR oder KSR

Dead-Fire-Raketen sind nur für Einheiten verfügbar, die über die Spezialfähigkeiten LSR oder KSR verfügen. Wenn ein Angriff mit diesen Raketen durchgeführt wird, erhöhe den Schaden, den die LSR- oder KSR-Spezialfähigkeit der Einheit verursacht, um 1 Punkt. Dafür musst du aber die Maximalentfernung dieser Spezialfähigkeiten um 1 Entfernungsbereich verringern. (Beispielsweise würde die Spezialfähigkeit LSR 1/2/2 zu LSR2/3/0 werden, während eine Spezialfähigkeit KSR3/3 zu einer KSR 4/0 werden würde.)

Wenn du Dead-Fire-Raketen als Teil eines normalen Waffenangriffs verwendest, denk daran, die normalen Schadenswerte der Einheit entsprechend anzugleichen (das heißt, du streichst die Schadenswerte für Weite Entfernung für Einheiten mit einer LSR-Spezialfähigkeit, während du die Schadenswerte auf Kurzer und Mittlerer Entfernung anhebst; oder du streichst den Schaden für Mittlere Entfernung bei Einheiten mit der Spezialfähigkeit KSR, während du den Schaden auf Kurze Entfernung um 1 anhebst).

Shoot-and-Sit-Rakete

Erforderliche Spezialfähigkeiten: NARC

Shoot-and-Sit-Raketen (oder SaS-Raketen) sind nur für Einheiten mit der Spezialfähigkeit Standard-Narc (SNARC) verfügbar. Diese Gefechtsköpfe waren eine frühe Version der explosiven Narc-Bojen, die entweder unmittelbar bei Kontakt detonierten (wie die Sprengboje, die auf Seite 79, AS, beschrieben ist) oder auch später gesprengt werden konnten.

Wenn sie einen Waffenangriff ausführt, dann kann die Einheit, die Shoot-and-Sit-Raketen verwendet, beim Angriff ansagen, ob sie diese Gefechtsköpfe als normale bei Kontakt explodierende Bojen verwenden möchte – in diesem Fall werden die Regeln für eine Sprengboje benutzt, wobei 1 Schadenspunkt für jeweils 2 Bojen verursacht wird, abgerundet – oder die Explosion für später zurückhält. Wenn der Angreifer sich für eine spätere Explosion entscheidet, muss er jeden erfolgreichen Angriff notieren, den die Einheit gegen das Ziel ausführt und dabei die SNARC-Spezialfähigkeit verwendet. Um diese Raketen später explodieren zu lassen, muss der Angreifer die Kampfphase mit einer gültigen Sichtlinie zu dem Ziel beginnen, das mit SaS-Raketen „bepflanzt“ worden ist und ansagen, dass er den Sprengstoff als Teil seines Waffenangriffs hochgehen lassen möchte. Die Explosion fügt dem Ziel Schaden gleich 1 Punkt für je 2 erfolgreiche SNARC-Angriffe zu, die unter Verwendung von SaS-Munition gegen das Ziel ausgeführt worden sind. Werden die Raketen später auf diese Weise gesprengt, dann werden alle SaS-Raketen auf einmal ausgelöst; der Angreifer kann sich nicht dazu entscheiden, einige hochgehen zu lassen und andere für einen späteren Angriff aufzuheben.

Eine Einheit, die SaS-Raketen verwendet, kann nur die eigenen Raketen auf diese Weise zünden. Wenn die Einheit, die SaS-Munition abgefeuert hat, zerstört wird, bevor sie die Sprengsätze zünden kann, dann werden die nicht detonierten Raketen auch nicht mehr gezündet (und können nach der Schlacht sicher entfernt werden).



NEUE EINHEITEN- SPEZIALFÄHIGKEITEN

Die folgenden zusätzlichen Einheiten-Spezialfähigkeiten spiegeln Technologien und Komponenten wider, die in verschiedenen Quellenbüchern erst vor kurzer Zeit eingeführt worden sind und die auf Einheitenkarten erscheinen können.

Anhängerkupplung (ANK)

Eine Fahrzeugeinheit mit dieser Spezialfähigkeit hat die Fähigkeit, andere Rad- oder Ketteneinheiten und Anhänger abzuschleppen. Die Regeln zum Abschleppen findest du unter *Externe Fracht*, Seite 31.

Anti-Penetrative Ablationspanzerung (ABP)

Eine Einheit, die von anti-penetrativer Ablationspanzerung geschützt ist – die oft einfach nur ablatative Panzerung genannt wird – ist resistent gegen Spezialmunition, die die meisten anderen Panzerungstypen durchschlagen kann. Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ignoriert Angriffe mit Taserwaffen (MTAS# und GTAS#) und negiert den Bonuswurf für Kritische Treffer der bei der Verwendung von panzerbrechender Munition und Tandemladungsraketen anfällt (siehe Seite 78 und 82, AS).

Aufprallresistente Panzerung (ARP)

Die aufprallresistente Panzerung, die ursprünglich für die Duellaren entwickelt wurde, in denen Nahkampfangriffe oft genauso üblich sind wie Waffenbeschuss, bietet verstärkten Schutz im Nahkampf. Wenn eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit als Folge eines Nahkampfangriffs Schaden erleidet (auch solche Angriffe, die mit der Spezialfähigkeit NKW ausgeteilt werden oder selbst zugefügter Schaden durch einen Todessprung-Angriff), dann wird der Schaden, den die Einheit erleidet, um 1 Punkt reduziert, bis zu einem Minimum von 1 Schadenspunkt.

Zusätzlich erhalten alle Kritischen Trefferwürfe und Hüllenbruchwürfe, die gegen diese Einheit ausgeführt werden, einen Modifikator von +1 auf das Endergebnis. Bei Kritischen Treffern wird jedes modifizierte Ergebnis über 12 als Kritischer Reaktortreffer behandelt.

Ballistikverstärkte Panzerung (BVP)

Ballistikverstärkte Panzerung, eine spezielle Panzerungsart, die entwickelt wurde, um als Konter für Projektilwaffen und Raketen zu dienen, verringert jeden Schaden, der unter Verwendung der Spezialfähigkeiten AK, IB, KSR, LSR oder VTAKRAK ausgeführt wird, um die Hälfte (abgerundet). Diese Verringerung wird angerechnet unabhängig davon ob der Angriff mit den normalen Schadenswerten der Einheit oder nur mit den aufgeführten Spezialfähigkeiten ausgeführt wird. Wenn also eine Einheit, die normalerweise Angriffswerte von 5/4/2 mit einer Spezialfähigkeit AK2/2/0 verursacht, einer Einheit mit der Spezialfähigkeit BVA auf mittlere Reichweite einen normalen Angriff zufügt, dann sinkt der Schaden des Angriffs um 1 Punkt (die Hälfte des AK-Angriffswerts auf Mittlere Entfernung), was den Gesamtschaden von 4 auf 3 verringert. Auch wenn sie in vielerlei Hinsicht an reaktive Panzerung erinnert, so verringert doch ballistikverstärkte Panzerung den Schaden von anderen Angriffen mit den Spezialfähigkeiten ART, BOMB, RR oder FLK nicht.

BattleMech-HarJel II und III (BHJ2, BHJ3)

In der Mitte des 32. Jahrhunderts wurden verbesserte Versionen der rumpfversiegelnden Technologie, die als BattleMech-HarJel bekannt ist, auf den Markt gebracht. Nicht nur bietet sie den gleichen Widerstand gegen Hüllenbrüche wie normales HarJel (siehe Seite 105, AS), zusätzlich erhalten Einheiten, die mit HarJel II oder HarJel III geschützt sind, Panzerungspunkte zurück, die sie durch Schaden erlitten haben, solange sie die Endphase mit mindestens 1 übrigen Panzerungspunkt beginnen. Einheiten mit der Spezialfähigkeit BHJ2 regenerieren hier 1 Punkt, während Einheiten mit der Spezialfähigkeit BHJ3 2 Punkte zurückerhalten.

Die maximalen Panzerungspunkte, die eine Einheit mit BattleMech-HarJel II oder III zurückerhalten kann, können niemals den ursprünglichen Panzerungswert übersteigen. Die Spezialfähigkeiten BHJ2 und BHJ3 können weder Strukturpunkte noch Kritischen Schaden wiederherstellen. Tatsächlich hören die Fähigkeiten komplett auf zu funktionieren sobald die Einheit vor der Endphase auf 0 Panzerungspunkte reduziert worden ist.

Bimodaler FlugMech (BFM (#f))

Ein BattleMech mit dieser Spezialfähigkeit wurde dafür gebaut, zwischen einem BattleMech-Modus und einem Luft-/Raumjäger-Modus hin- und herzuschalten. Die Regeln für FlugMechs (FLUMS) findest du auf Seite 42 - 43.

Direktneurales Kontrollsystem (DN)

Eine Einheit, die mit einem direktneuralem Kontrollsystem kontrolliert wird, ist darauf ausgelegt, von Kriegen gesteuert zu werden, die über ein fortschrittliches kybernetisches Gehirnimplantat verfügen, was verbesserte Kontrolle erlaubt. Diese Technologie ist im *BattleTech*-Setting außerordentlich selten und gefährlich, weil ihre Verwendung unweigerlich in weniger als einem Jahrzehnt zu Wahnsinn und Tod führt. Das direktneurale Kontrollsystem wurde erst in den Nachwehen der Claninvasion entwickelt und wurde fast ausschließlich von den Fanatikern von Blakes Wort verwendet, auch wenn andere Gruppen ihre eigenen Versionen erforscht haben.

Wenn ein Krieger oder eine Besatzung, die eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kontrolliert, *nicht* mit einem DNI-Implantat ausgestattet ist – dazu gehören das Experimentelle DNI, das Fahrzeug-DNI oder das gepufferte VDNI-Implantat (siehe *Verbesserte Krieger*, Seite 26-27) – dann hat das Kontrollsystem weder Vor- noch Nachteile. Ansonsten bringt die Verwendung dieser Fähigkeit einen Modifikator von -1 auf den Fertigkeitswert des Piloten. Eine Einheit mit Fertigkeitswert 2 würde somit auf Fertigkeitswert 1 abfallen. Allerdings führt jeder Feuerleitsystemstreffer, den die Einheit während eines Szenarios erleidet, automatisch zu einem Effekt von

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Besatzung betäubt für die Einheit (unabhängig von der Art der Einheit). Wenn dies einer Luft-/Raumeinheit passiert, die auf der Radarkarte über einem Bodengefecht im Einsatz ist, behandle die betäubte Einheit als sei sie stillgelegt und wickle das Ergebnis nach den Regeln ab, die du auf Seite 61 von *Alpha Strike* findest.

Dreifachmyomer-Implantate (DMIM)

Infanterie mit dieser Spezialfähigkeit wurde mit Dreifachmyomer-Implantaten verbessert. Zwar sind die meisten regeltechnischen Auswirkungen unter *Verbesserte Krieger* beschrieben (siehe Seite 26-27), doch zusätzlich sind diese Einheiten auch noch anfällig für die Auswirkungen von Anti-Dreifachmyomer-Munition (siehe Seite 33).

Elektromagnetische Bündelstrahl-Impuls Waffen (EMBSI#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit trägt elektromagnetische Bündelstrahl-Impuls Waffen (EMBSI), die fast wie eine energiebasierte Version des Tasers funktionieren (siehe Seite 109, AS).

Wie bei Taserwaffen gibt der Zahlenwert für diese Spezialfähigkeit die Zahl von EMBSI-Angriffen an, die die Einheit pro Runde versuchen darf. Wenn dieser Nummernwert hinter einem „E“ steht, dann ist die Einheit nur mit einer einschüssigen EMBSI-Waffe ausgerüstet. Der Zahlenwert gibt dann an, wie viele EMBSI-Angriffe die Einheit insgesamt im ganzen Szenario durchführen darf.

EMBSI-Angriffe können nur in der Kampfphase der Einheit durchgeführt werden und können nur gegen Ziele im Kurzen oder Mittleren Entfernungsbereich gerichtet sein. (EMBSI-Waffen sind ineffektiv im Luftkampf, doch wenn ein Jäger mit einer solchen Waffe ausgerüstet ist, kann er sie für Luft-Boden-Angriffe verwenden.)

Ein erfolgreicher EMBSI-Angriff hat keine Auswirkungen auf konventionelle Infanterieeinheiten, Landungsschiffe und andere Einheiten, die über die Spezialfähigkeit SG oder ÜG verfügen. Bei allen anderen Einheitentypen folgt auf einen erfolgreichen EMBSI-Angriff ein zweiter Wurf mit 2W6, mit einem Modifikator von -1 auf den Wurf, wenn das Ziel ein BattleMech oder eine am Boden befindliche Luft-/Raumeinheit ist, einem Modifikator von -2, wenn das Ziel die Spezialfähigkeit G besitzt, und ein einem Modifikator von +2, wenn das Ziel ein Hilfsfahrzeug ist.

Wenn das modifizierte Ergebnis bei 8 oder höher liegt, dann wird das Ziel für 1 Runde stillgelegt. Bei einer 7 oder weniger erleidet das Ziel stattdessen einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Angriffe und einen Zielwertmodifikator von +1 für alle Kontrollwürfe, die für die nächste Runde anfallen. Mehrere EMBSI-Angriffe gegen dasselbe Ziel addieren diese Modifikatoren nicht, doch muss für jeden Angriff ein Effektwurf abgelegt werden, solange das Ziel noch nicht stillgelegt ist. EMBSI-Auswirkungen gegen ein Ziel klingen in der Endphase der Folgerunde automatisch ab.

Elektronisches Nova-Kompositkriegsführungssystem (NOVA)

Eine Einheit mit der Spezialfähigkeit NOVA verfügt über ein spezielles elektronisches Kriegsführungssystem, das nicht nur die Fähigkeiten der Spezialfähigkeiten STÖR und SON gewährt, sondern zusätzlich als K³V-Netzwerk dient, das bis zu 3 Einheiten verbinden kann (siehe Seite 49-51, AS). Im Gegensatz zum normalen K³V-System kann das Nova-System nicht von den Spezialfähigkeiten STÖR, LSTÖR und WACH unterbrochen werden; sie kann nur von einer feindlichen Einheit unterbrochen werden, die ebenfalls über die Spezialfähigkeit NOVA verfügt.

Erweiterter Taktischer Analysecomputer (ETAC#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann Robotereinheiten verbesserten taktischen Input liefern. Diese Fähigkeit bietet einer Zahl von WVKs- oder RBT-Einheiten gleich dem numerischen Wert dieser Spezialfähigkeit einen Trefferwurfmodifikator von -1 (eine Einheit mit der Spezialfähigkeit ETAC3 beispielsweise könnte den Modifikator für bis zu 3 Robotereinheiten bringen).

Feldlazarett-Einheit (MASH#)

Eine Einheit mit MASH-Ausrüstung kann sich um verwundete Krieger kümmern und dabei helfen, ihre Verletzungen zwischen Gefechten zu versorgen. Im Spiel kann eine Einheit mit MASH-Ausrüstung Infanterieeinheiten aufnehmen, als würde sie über die Spezialfähigkeit Infanterietransporter (IT#) gleich dem halben MASH#-Wert verfügen, aufgerundet. (Beispielsweise könnte eine Einheit mit der Spezialfähigkeit MASH6 als Einheit mit Spezialfähigkeit IT3 verwendet werden.)

Zwischen Gefechten können mit MASH-Ausrüstung ausgestattete Einheiten einen Bonus liefern, wenn es um die „Reparatur“ von Infanterieeinheiten geht. Siehe die *Erweiterten Reparatur- und Bergungsregeln* (siehe Seite 168-179) für weitere Informationen.

FlugMech (FLUM (#b/#f))

Ein BattleMech mit dieser Spezialfähigkeit ist so gebaut, dass er zwischen einem BattleMech-Modus, einem LuftMech-Modus und einem Luft-/Raumjäger-Modus wechseln kann. Die Regeln für FlugMechs (FLUMs) findest du auf Seite 42-43.

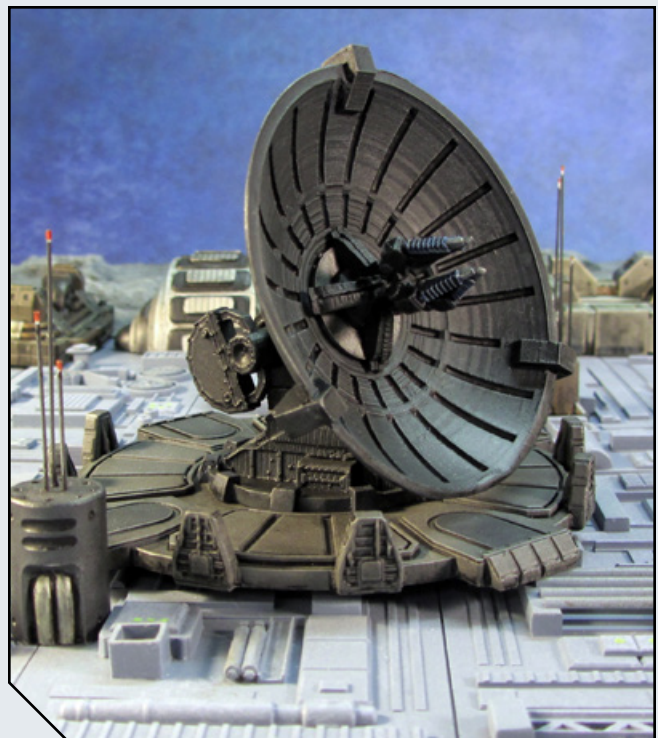
Gleiter-ProtoMech (GLT)

Eine ProtoMech-Einheit mit dieser Spezialfähigkeit wurde mit bedingter Flugfähigkeit versehen, die der von Bodeneffektfahrzeugen ähnelt. Regeln für Gleiter-ProtoMechs im Spiel findest du auf Seite 40-41.

Hyperpuls-Generator (HPG)

Der Hyperpuls-Generator ist ein Übertragungsgerät, das verwendet wird, um Kommunikationssignale durch den Hyperraum zu schicken. Dieses Gerät ist außerordentlich teuer und selten und ist auf dem Schlachtfeld so gut wie nie anzutreffen. Viele Fraktionen im BattleTech-Universum betrachten das Angreifen oder willentliche Gefährden solcher Apparaturen als Verbrechen gegen die Menschheit.

Nichtsdestotrotz gibt es durchaus einige mobile Versionen des HPG, so dass sie in extremen Situationen durchaus auf dem Schlachtfeld angetroffen werden können. Wenn eine Einheit, die mit einem Mobilien Hyperpuls-Generator ausgestattet ist (was durch die HPG-Spezialfähigkeit



ausgedrückt wird) innerhalb einer Atmosphäre eingesetzt wird, kann sie das Gerät verwenden, um alle 6 Runden ein Signal zu senden. Das verbraucht allerdings unglaubliche Mengen an Energie und erzeugt einen gewaltigen elektromagnetischen Impuls, der alle Einheiten in der Umgebung beeinflusst – auch die Einheit, die den HPG trägt. Die genauen Auswirkungen hängen von der bedienenden Einheit ab.

Luft-/Raumeinheiten, die im Weltraum eingesetzt sind, können den HPG in jeder Runde einsetzen, in der sie dies wollen, doch hat dies keine relevanten Spieleffekte zur Folge.

Aufladen und Feuern: Das Aufladen und Abfeuern eines HPG erfordert zwei volle, aneinander anschließende Kampfphasen. Während dieser Zeit kann sich die HPG-Einheit weder bewegen noch Waffen verwenden. Wenn die Einheit eine extrem große Einheit ist, die gerade geentert wird oder eine Enteraktion zurückschlägt, dann können ihre Marinesoldaten und anderen Verteidigungsmaßnahmen weiter normal operieren, doch alle montierten Waffen sind inaktiv. Am Ende der zweiten Kampfphase wird der HPG abgefeuert, was die feuernde Einheit für 1 Runde stilllegt. (Die Einheit wird in der Endphase der folgenden Runde neu aktiviert.)

HPG-Effektradius: Solange es eine Atmosphäre gibt (oder, wenn die Regeln zur Atmosphärischen Dichte entsprechend Seite 92, AS, in Verwendung sind, eine Atmosphäre von Dünn oder stärker vorhanden ist), dann beeinflusst der HPG-Impuls alle Einheiten in einem Radius von 16 Zoll, wenn die feuernde Einheit kein Mobiles Gebäude, kein Landungsschiff oder kein Hilfsfahrzeug der Größenklasse 3+ ist. Handelt es sich bei der feuernden Einheit um ein Mobiles Gebäude, ein Landungsschiff oder ein Hilfsfahrzeug der Größenklasse 3+, dann betrifft der Impuls alle Einheiten auf der Bodenkarte und alle Einheiten in der Zentralzone und dem Inneren Ring der atmosphärischen Radarkarte über der Position des HPG.

HPG-Auswirkungen: Der HPG-Impuls verursacht für alle Einheiten im Wirkungsbereich für einen Zeitraum von sechs Kampfunden nach dem Abfeuern einen Trefferwurfmodifikator von +4, ausgenommen konventionelle Infanterieeinheiten. Dieser Effekt hält auch dann an, wenn eine betroffene Einheit sich anschließend aus dem ursprünglichen Effektradius bewegt. Dieser Modifikator gilt während dieser Zeit allerdings nur für Waffenangriffe und die meisten Angriffe mit Spezialfähigkeit; im Gegensatz dazu werden Nahkampfangriffe (auch solche, die die Spezialfähigkeit NKW verwenden) davon nicht betroffen und gleiches gilt für alle speziellen Kontrollwurf-Zielwerte.

Empfang von HPG-Signalen: Technisch gesehen bewegt sich der Empfang eines HPG-Signals weit außerhalb des Spielraums dieser Regeln, doch sollte es zu einem derartigen Ereignis innerhalb einer Atmosphäre kommen, hat das nach den Regeln von *Alpha Strike* keine relevanten Auswirkungen im Spiel.

Anmerkung: Wo das Signal eines HPG hingeht, ist im Spiel nach *Alpha Strike* irrelevant, da ein HPG ein hyperraumfähiges Kommunikationssystem ist, das mit jedem Schuss Signale bis zu 50 Lichtjahre weit schicken kann, so dass die Zielorte der Nachrichten einfach zu weit jenseits des Maßstabs des aktuellen Spiels sind, als dass sie noch irgendwelche Relevanz haben würden. Ein HPG kann nicht verwendet werden, um unmittelbar eine Zieleinheit anzugreifen; der Impuls ist nur ein sekundärer Effekt.

Magnetklammer-System (MKS, UKS)

ProtoMechs mit Magnetklammern dürfen auf einem BattleMech „mitfahren“, als würde es sich bei ihnen um Gefechtsrüstungen mit der Spezialfähigkeit EGRT handeln (siehe Seite 47, AS). Nicht mehr als 2 ProtoMechs mit der Spezialfähigkeit MKS (oder 1 mit der Spezialfähigkeit UKS) dürfen gleichzeitig von einem transportierenden Mech mitgenommen werden.

Wenn ein Mech ProtoMechs mit der Spezialfähigkeit MKS oder UKS transportiert, dann verliert er pro ProtoMech 2 Zoll Bewegung, solange der ProtoMech an den Mech gehaftet bleibt.

Marine-K³ (MK3)

Diese Spezialfähigkeit stellt eine erweiterte Version des K³-Netzwerksystems im großen Maßstab dar, die für Raumschiffe entwickelt worden ist. Bis zu 6 große Raumschiffeinheiten können sich in einem einzigen MK³-Netzwerk verbinden. Im abstrakten Luft-/Raumkampf (auch im Kampf in Schiffsklasse) erhalten alle Einheiten in einem MK³-Netzwerk einen Trefferwurfmodifikator von -1. Marine-K³-Netzwerke sind immun gegen Störsender, aber nicht gegen SWS-Blockersysteme (BLOCK).

Mobile Felddbasis (MFB)

Eine Einheit mit einer mobilen Felddbasis ist dafür ausgelegt, Instandhaltung, Wartung und sogar Reparaturen auf dem Schlachtfeld für andere Einheiten durchzuführen. Im Spiel selbst hat eine mobile Felddbasis keine unmittelbaren Auswirkungen, doch zwischen Gefechten bringt ihre Anwesenheit einen Bonus für die Reparatur anderer Gefechtsseinheiten. Siehe die *Erweiterten Reparatur- und Bergungsregeln* (siehe Seite 168-179) für weitere Informationen.

Prototyp-CASE (CASEP)

Wenn eine Einheit mit Prototyp-Case (CASEP) einen Kritischen Treffer erleidet, der zu einer Munitionsexplosion führt, würfelt der Angreifer mit 1W6. Bei einer 3 oder höher wird der Kritische Treffer ignoriert. Bei einem Ergebnis von 2 oder darunter erleidet die Einheit eine Explosion und wird zerstört.

Prototypen-Dreifachmyomere (DMX)

Einheiten mit dieser unausgereiften Form von Dreifachmyomeren, die als DMX bezeichnet wird, fügen bei allen Nahkampfangriffen, die sie ausführen, 1 zusätzlichen Schadenspunkt zu, egal wie das aktuelle Hitzeniveau der Einheit ist. Wenn die Regeln für externe Fracht verwendet werden (siehe Seite 29-32), dann kann eine Einheit mit DMX ihre Hebekapazität verdoppeln.

Im Gegensatz zu normalen und industriellen DM bieten Prototypen-DM keine Beschleunigung der Bewegung. Außerdem sind Prototypen-DM anfällig gegen Angriffe mit der alternativen Munitionsart Anti-Dreifachmyomer-Gefechtsköpfe (siehe Seite 33).

QuadVee (QV)

Eine Mech-Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist als QuadVee konstruiert worden. Die Regeln für solche Einheiten findest du auf Seite 43-44.

Radikales Wärmetauscher-System (RWS)

Eine Einheit mit dem radikalen Wärmetauscher-System (RWS) kann in jeder Endphase, in der ihre Wärmeskala auf 1 Punkt oder darüber liegt, eine spezielle Kühlmittelspülungs-Aktion durchführen. Diese Kühlmittelspülung senkt das Hitzeniveau der Einheit um 1 Punkt (bis zu einem Minimum von 0), doch muss der kontrollierende Spieler dann 1W6 würfeln. Wenn das Ergebnis des Wurfs eine 1 ist, dann muss die RWS-Spezialfähigkeit gestrichen werden und die Einheit schafft es in dieser Runde nicht, ihre Hitze zu verringern. Ein radikales Wärmetauschersystem, das auf diese Weise gestrichen worden ist, kann für den Rest des Szenarios nicht mehr verwendet werden.

RISC-Notfallkühlsystem (NKS)

Das RISC-Notfallkühlsystem ist eine leistungsstärkere Variation des Radikalen Wärmetauscher-Systems (Spezialfähigkeit RWS), doch können seine Auswirkungen im Fall eines Systemfehlers weitaus dramatischer sein. Wie die Spezialfähigkeit RWS wird dieses System in der Endphase der Runde aktiviert, aber nur, wenn die Einheit auf der Hitzeskala einen Wert von 4 (Stilllegung) erreicht hat. Wie das RWS erfordert auch dieses System einen Wurf mit 1W6 um zu überprüfen, ob das System einen Fehler erleidet wenn es versucht, Kühlmittel durch die Einheit zu spülen.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN



Wenn das Ergebnis des Wurfs eine 2 oder höher ist, dann verringert das NKS die Hitzeskala der Einheit um 2 Punkte. Ist das Ergebnis des 1W6 allerdings eine 1, dann muss die Spezialfähigkeit NKS der Einheit gestrichen werden und wird dabei, genau wie das RWS, das Hitzenniveau der Einheit nicht reduzieren. Zusätzlich fügt das Versagen des NKS *außerdem* der Einheit selbst einen Kritischen Reaktortreffer zu. Das NKS bleibt, wenn es einmal gestrichen ist, für den Rest des Szenarios unnutzbar.

Roboterdrohne (RBT)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit werden von autonomer Programmierung angetrieben, die es ihnen erlaubt, als Drohne zu operieren, die nicht auf menschliche Fernsteuerung angewiesen ist. Die Regeln, die beschreiben wie Robotereinheiten funktionieren, findest du auf Seite 39-40.

Überarbeitete Laser (ÜAL)

Eine Einheit, die überarbeitete Laserwaffen mit sich führt, kann viele der Vorteile durch verschiedene Arten von Spezialpanzerung umgehen, wie beispielsweise die von reflektiver Panzerung. Wenn eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit erfolgreich eine Einheit angreift, die über die Spezialfähigkeit Reflektive Panzerung (RFA) verfügt, dann kannst du den schadensreduzierenden Effekt dieser Panzerung ignorieren. Wenn zudem eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit erfolgreich eine Einheit mit der Spezialfähigkeit Resistent gegen Kritische Treffer (RGK) angreift, ersetze den normalen Modifikator für kritische Treffer von -2 durch einen Modifikator von -1.

Verbessertes RISC-Punktverteidigungssystem (RRAS)

Eine Einheit, die mit dem verbesserten RISC-Punktverteidigungssystem ausgerüstet ist, kann diese Spezialfähigkeit verwenden, um normalen gegen sich gerichteten Raketenbeschuss zu reduzieren, als handle es sich um ein normales Raketenabwehrsystem (siehe *Raketenabwehrsystem*, Seite 46, AS). Sie kann es aber auch verwenden, um den Raketenbeschuss gegen eine andere verbündete Einheit, die sich in einem Umkreis von 2 Zoll um ihre Position befindet, um 1 Schadenspunkt zu verringern. Die Entscheidung, ob die Spezialfähigkeit VRAS verwendet werden soll, um die Einheit selbst oder eine verbündete Einheit zu beschützen, muss getroffen werden, wenn der Raketenangriff abgewickelt wird; eine VRAS-Fähigkeit, die verwendet wird, um die eigene Einheit zu beschützen, kann nicht mehr verwendet werden, um eine verbündete Einheit in derselben Runde zu beschützen (und andersherum).

Verbessertes Taktisches Raketensystem (VTAKRAK#)

Einheiten mit der Spezialfähigkeit VTAKRAK# können Raketenangriffe mit verbesserter TakRak-Munition ausführen. Diese alternativen Munitionsarten sind wie folgt:

Indirekter Beschuss: Dies stellt ein TakRak dar, das normale Langstreckenraketen abfeuert, was es der Einheit erlaubt, einen Angriff durchzuführen als ob sie über die Spezialfähigkeit IB des gleichen Werts verfügen würde (das heißt die Spezialfähigkeit VTAKRAK2 wird in diesem Fall als Spezialfähigkeit IB2 behandelt).

Magnetimpuls: Wenn die Einheit diese alternative Munitionsart verwendet, dann wird der normale Schaden der Einheit auf kurze Entfernung um 1 reduziert. Wenn der Angriff allerdings ein Ziel im Kurzen Entfernungsbereich trifft, dann erleidet das Ziel einen Verlust von 2 Zoll Bewegung sowie einen Trefferwurfmodifikator von -1 auf alle Waffenangriffe. Der Effekt hält für den gesamten folgenden Zug an. (Mehrere Magnetimpuls-Treffer sind nicht kumulativ.)

Verbesserte Infernomunition: Wenn die Einheit diese alternative Munitionsart verwendet, dann wird der normale Angriffsschaden der Einheit auf Kurze Entfernung um 1 Punkt verringert. Wenn dieser Angriff allerdings ein Ziel im Kurzen Entfernungsbereich trifft, dann erleidet das Ziel die Auswirkungen eines Angriffs mit der Spezialfähigkeit HT#/#/# gleich dem numerischen Wert der VTAKRAK#-Spezialfähigkeit der Einheit, bis hin zur mittleren Entfernung. (Das heißt, ein VTAKRAK2 hat den Effekt der Spezialfähigkeit HT2/2/-)

Viraler RISC-Blocker (KBLO, ZBLO)

Virale RISC-Blocker sind aktive Systeme zur elektronischen Kriegsführung, die gegnerische elektronische Systeme in der Umgebung des Anwenders blockieren. Virale Blocker sind in zwei Varianten verfügbar – der gegen Störsender ausgelegte Köderblocker (KBLO) und der Kommunikation unterbrechende Zielsuchblocker. Ein viraler Blocker kann zu Beginn der Bewegungsphase der Einheit aktiviert werden und hat den unten für den Blockertyp beschriebenen Effekt auf alle Einheiten, die sich innerhalb von 34 Zoll um die Einheit mit dem Blocker befinden und die am Ende ihrer Bewegungsphase Sichtlinie zu der Einheit haben. Beachte, dass der Effekt des Blockers verbündete und feindliche Einheiten gleichermaßen betrifft.

Sobald ein viraler RISC-Blocker aktiviert worden ist, hat er seine Wirkung für 5 Runden und kann davor nur durch die Zerstörung oder Stilllegung der bedienenden Einheit deaktiviert werden. Sobald ein Blocker auf jedwede Weise deaktiviert wird (oder sobald die 5 Runden ihrer Wirkung enden), verschwinden ihre negativen Auswirkungen auf Elektronik und die Spezialfähigkeit des Blockers wird von der Karte der Einheit gestrichen.

Köderblocker (KBLO): Sobald ein Köderblocker aktiviert worden ist, müssen alle Einheiten in Sichtlinie der Einheit mit dem Blocker und in einer Entfernung von 34 Zoll oder weniger mit 2W6 würfeln. Wenn dieser Wurf ein Ergebnis von 9 oder höher erzielt, dann ist die Einheit von den Auswirkungen des Blockers nicht betroffen. Ansonsten werden alle Spezialfähigkeiten ESTÖR, STÖR, LSTÖR, TARN oder WACH, die die Einheit besitzt, für die Wirkungsdauer des Blockers deaktiviert.

Zielsuchblocker (ZBLO): Sobald ein Zielsuchblocker aktiviert worden ist, müssen alle Einheiten in Sichtlinie der Einheit mit dem Blocker und in einer Entfernung von 34 Zoll oder weniger mit 2W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 9 oder mehr funktionieren die Einheiten auf die normale Weise. Ansonsten dürfen die Einheiten ihre ZES, K³-Systeme jedweder Art (darunter K3, HL-K3M, HL-K3D, K3NM, K3V, K3M, K3FS oder K3D) oder ihre NOVA-Spezialfähigkeit nicht verwenden, solange der Blocker in Effekt ist. Wenn die Einheit außerdem über die Spezialfähigkeit VTAKRAK, LSR, KNARC, SNARC oder KSR verfügt, erleiden alle Angriffe, die den Schaden oder Effekt dieser Waffensysteme verwenden, einen Trefferwurfmodifikator von +1.

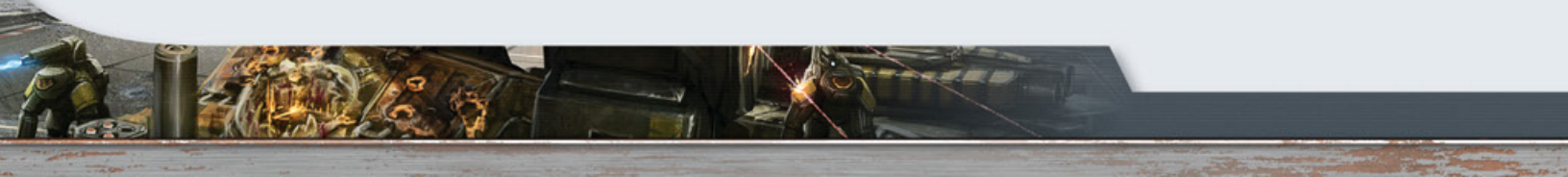
Virtual-Reality-Pilotenmodul (VR)

Eine Einheit, die mit einem Virtual-Reality-Pilotenmodul kontrolliert wird, hat das normale Cockpit durch eine interne Kabine ersetzt, die tief im Chassis der Einheit versiegelt worden ist. Dieses Experiment aus der frühen Claninvasion versprach zwar, den MechKrieger besser vor Schaden zu beschützen, doch erwies es sich gefährlich anfällig für elektronische Interferenzen und machte den sicheren Ausstieg aus einer dem Untergang geweihten Maschine fast unmöglich.

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit bringt einen Zielwertmodifikator von -1 für alle speziellen Kontrollwürfe, die für die Einheit anfallen (wie zum Beispiel, um ein Rutschen zu vermeiden oder nicht in sumpfigem Gelände steckenzubleiben), doch dafür kann die Einheit die Notausstieg-Regeln nicht mehr verwenden (siehe Seite 91, AS). Wenn die Einheit außerdem ihre Kampfphase in einem Gebiet beginnt, das von einem feindlichen Störfeld jeder Art beeinflusst wird (wie sie beispielsweise von den Spezialfähigkeiten LSTÖR, STÖR und WACH erzeugt werden), dann darf die Einheit keinerlei Fernkampf-Waffenangriffe durchführen und erleidet einen Trefferwurfmodifikator von +2 auf alle Nahkampfangriffe, die sie versucht.

WVS-Blocker (BLOCK)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit negiert den Trefferwurfmodifikator von -1, den eine gegnerische Einheit durch ihre Spezialfähigkeiten ETAC oder Marine-K³ erhält. Dieser Effekt gilt nur, wenn die Einheit, die vom feindlichen ETAC oder MK3 profitieren würde, sich tatsächlich innerhalb des Extremen Entfernungsbereich der blockierenden Einheit oder näher aufhält.



WVS-Drohnenkontrollsystem (WVKS)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit verfügen über ein extrem fortschrittliches und extrem anpassungsfähiges Roboterkontrollsystem, wie man es seit dem Fall des ursprünglichen Sternenbundes nicht mehr gesehen hat. Dies erlaubt es der Einheit, als überlegene Form von Roboterdrohne zu agieren, entsprechend der Regeln auf Seite 39-40.

NEUE EINHEITENTYPEN

Die folgenden neuen Einheitentypen wurden entweder in den normalen Regeln von *Alpha Strike* nicht beschrieben oder waren nicht eindeutig von Einheiten derselben grundsätzlichen Klasse unterschieden. Die meisten hier beschriebenen Einheiten – wie Tripod-Mechs, Superschwere Mechs, FlugMechs und QuadVees – sind im normalen Spiel eher selten, da sie entweder im gesamten Universum schon vor langer Zeit außer Dienst gestellt worden sind oder im Setting vollkommen neu sind. Andere – wie vierbeinige Mechs und Roboterdrohnen – sind nicht ganz so ungewöhnlich, doch ihre Besonderheiten wurden in den Grundregeln weitgehend ignoriert.

DROHNEN UND ROBOTEREINHEITEN

So gut wie alle Einheitentypen, die man in *Alpha Strike* antrifft, können als Drohnen konstruiert werden. Drohnen werden entweder von menschlichen Bedienern ferngesteuert oder von ihrer eigenen borgelegenen Künstlichen-Intelligenz-Software kontrolliert. Für diese Regeln gilt eine Einheit mit der Spezialfähigkeit Drohne (DRO) als ferngesteuerte Einheit, während Roboter-Einheiten (mit der Spezialfähigkeit RBT oder WVKS) unabhängig operieren können.

Ferngesteuerte Drohnen

Die Verwendung von ferngesteuerten Drohneneinheiten ist weitgehend in den Regeln für die Spezialfähigkeiten Drohne und Drohnen-träger-Kontrollsystem beschrieben, die du in *Alpha Strike* findest (siehe Seite 106-107, AS). Zusätzliche Regeln, die diese Form von Drohnen betreffen, findest du weiter unten.

Roboterdrohnen

Roboterdrohnen sind dafür ausgelegt, unabhängig von menschlichen Bedienern zu operieren. Somit brauchen sie weder konstante Kommunikation, um Anweisungen im Kampf zu erhalten, noch benötigen sie die Anwesenheit einer Kontrolleinheit, wie es ferngesteuerte Drohnen tun. Doch auch wenn sie für unabhängige Operationen ausgelegt sind, können Roboterdrohnen dennoch von feindlichen Störsendern beeinträchtigt werden, weil ihre Sensorsysteme von der Interferenz geblendet oder desorientiert werden.

Initiative von Robotern: Weil es sich um einen Einheitentyp handelt, der speziell darauf ausgelegt ist, unabhängig von menschlicher Kontrolle zu operieren, muss jedes Mal, wenn von einer Seite in einem Szenario Robotereinheiten ins Feld geführt werden, für die Robotereinheiten ein eigener Initiativewurf durchgeführt werden. Weil die Robotertruppen weniger intuitiv agieren als Menschen, erleiden sie einen Modifikator von -2 auf ihren Initiativewurf (wenn die Roboterinheit über die Spezialfähigkeit WVKS verfügt, sinkt dieser Initiativemodifikator auf -1).

Wenn beispielsweise in einem Szenario eine angreifende Streitmacht, die vollständig aus von Menschen gesteuerten Mechs besteht, gegen eine Verteidiger-Streitmacht antritt, die aus von Menschen gesteuerten Mechs und einer Unterstützung aus Roboterpanzern besteht, dann müssen drei Initiativewürfe abgelegt werden – einer für den Angreifer, einer für die von Menschen kontrollierten Verteidiger, und ein dritter für die Roboter-Verteidiger. Die Roboter-Verteidiger müssen außerdem einen Modifikator von

-2 auf ihren Initiativewurf anrechnen. Die Reihenfolge wird dann abgewickelt, als gäbe es drei „Parteien“ auf der Karte, abhängig vom Würfelergebnis. Wenn die Angreifer in diesem Szenario auch eigene Robotereinheiten mitgebracht hätten, wären stattdessen vier Initiativewürfe erforderlich.

Roboter-Fertigkeitswerte: Wie ferngesteuerte Drohnen erhalten Roboterdrohnen, die nicht über die Spezialfähigkeit WVKS verfügen, einen Fertigkeitswert, der um 1 Punkt höher ist als bei einer entsprechenden von Menschen bedienten Einheit. Somit hätte ein Roboterpanzer mit Normalen Fertigkeitswert und ohne die Spezialfähigkeit WVKS einen effektiven Fertigkeitswert von 5 und nicht 4. Robotereinheiten mit der Spezialfähigkeit WVKS erhalten stattdessen einen Fertigkeitswert, der einer normalen von Menschen bedienten Einheit des entsprechenden Fertigkeitswerts entspricht.

Weil nur wenige Roboter-KIs sich mit den intuitiven Möglichkeiten eines menschlichen Verstands messen können, ist der maximale Fertigkeitswert, den eine Robotereinheit besitzen kann, Elite. Das bedeutet, dass eine Robotereinheit ohne die Spezialfähigkeit WVKS keinen Fertigkeitswert haben darf, der besser als 3 ist, während der bestmögliche Fertigkeitswert für eine Roboterdrohne mit der Spezialfähigkeit WVKS bei 2 liegt.

Roboter-Aggressionsmodi: Vor dem Beginn eines Szenarios, in dem sich Robotereinheiten befinden, sollte der Spieler, der solche Einheiten kontrolliert, jeder dieser Einheiten einen Aggressionsmodus zuweisen, um ihre Aktionen im Kampf zu bestimmen. Dieser Aggressionsmodus, der das grundlegende Missionsprofil und die taktischen Funktionen der Drohne für das Szenario festlegt, kann Aggressiv, Defensiv, Passiv oder Selbstmörderisch sein.

- **Aggressiver Modus:** Eine aggressive Robotereinheit spielt im Kampf eine aktive Rolle. Sie zielt auf feindliche Einheiten und greift sie an, sobald sie sich in die Reichweite ihrer Waffen und ihre Sichtlinie bewegen. Die aggressive Einheit kann ihre Feinde verfolgen, wenn der kontrollierende Spieler dies als passend erachtet, und wird dies für jede Distanz tun, bis die Einheit verheerenden Schaden erleidet (zu diesem Zeitpunkt folgt sie den Regeln für Erzwungene Rückzug und kehrt zu ihrer Basis zurück).
- **Defensiver Modus:** Eine defensive Robotereinheit bleibt nah an einem Missionsziel oder einem designierten Bereich der Karte, mit deren Schutz sie beauftragt worden ist. Sie entfernt sich zu keinem Zeitpunkt weiter als 24 Zoll von dem entsprechenden Ziel oder Bereich. Defensive Drohnen greifen nur dann feindliche Einheiten an, wenn sie sich in die Reichweite ihrer Waffen bewegen und können bessere Positionen für den Angriff annehmen, doch werden sie dabei niemals erlauben, zu weit von dem Objekt weggelockt zu werden, das sie beschützen. Wenn eine defensive Drohne sich weiter als 24 Zoll vom Fokus ihrer Verteidigung entfernt wiederfindet, bewegt sie sich bei der ersten sich bietenden Gelegenheit zurück. Wie bei aggressiven Drohnen kehren defensive Drohnen nach den Regeln für Erzwungenen Rückzug zur Basis zurück, sobald sie Kritischen Schaden erlitten haben.
- **Passiver Modus:** Eine passive Robotereinheit wird sich noch weniger in Richtung Gegner bewegen und sie angreifen als es bei einer defensiven Einheit der Fall ist. Diese Einheiten greifen feindliche Ziele nur dann an, wenn sie sich in ihren Kurzen Entfernungsbereich bewegen und sind immer anfällig für die Regeln zu Erzwungenem Rückzug, wenn sie verheerenden Schaden erlitten haben. Eine passive Drohne bewegt sich niemals weiter als 6 Zoll von der ihr zugewiesenen Position weg.
- **Selbstmörderischer Modus:** Roboterdrohnen, die auf eine selbstmörderische Aggressionsstufe eingestellt worden sind, werden im Kampf immer versuchen, sich dem Feind zu nähern, der am nächsten zu ihrer Position steht und ihn angreifen. Selbstmörderische Drohnen werden auch unter allen Umständen die Regeln zum Erzwungenen Rückzug ignorieren. Wenn eine selbstmörderische Drohne verheerenden Schaden erlitten hat

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



und den Gegner nicht mehr angreifen kann, dann kann sie – wenn der Spieler dies möchte – die Selbstzerstörungssequenz aktivieren, wenn entweder die Regeln zu Reaktorexlosionen verwendet werden (siehe Seite 28 - 29) oder die Drohne mit einer Sprengfalle ausgestattet worden ist (Spezialfähigkeit SF).

Luft-/Raumdrohnen: Wenn du die oben beschriebenen Aggressionsmodi für Luft-/Raum-Roboterdrohnen im abstrakten Luft-/Raumkampf verwenden willst, ignoriere die oben beschriebenen Entfernungsangaben und ersetze die Entfernungseinschränkungen der defensiven und passiven Modi wie folgt:

Bei defensiven Robotereinheiten wird alle Bewegung auf die Zentralzone und den Inneren und Mittleren Ring der normalen Radarkarte (oder Kurvenkampf-Karte) beschränkt, in der die Einheit eingesetzt ist. Passive Robotereinheiten hingegen beschränken ihre Bewegungsweite auf die Zentralzone und den Inneren Ring. Wenn eine Robotereinheit aus irgendeinem Grund zum Rückzug gezwungen wird, dann kehrt sie zum Basisschiff oder Landebereich zurück oder – wenn eine solche nicht definiert worden ist – bewegt sich einfach so, dass sie so nahe an der Zentralzone bleibt wie es ihr möglich ist.

Auswirkungen von Störfeldern auf Robotereinheiten: Im Gegensatz zu ferngesteuerten Drohnen werden Robotereinheiten, die sich in einem feindlichen Störfeld wiederfinden, nicht einfach stillgelegt. Stattdessen muss der kontrollierende Spieler immer mit 1W6 würfeln, wenn eine Robotereinheit ihre Bewegungsphase innerhalb des Bereichs eines feindlichen Störfelds beginnt.

Bei einem Ergebnis von 4 oder weniger wird die Robotereinheit für diese Runde geblendet. Solange sie geblendet ist, benimmt sich die Robotereinheit wie eine Einheit, die nach den Regeln zum Erzwungenen Rückzug verheerenden Schaden erlitten hat und zieht sich in Richtung ihres Heimatbereichs zurück.

Bei einem Ergebnis von 5 ist die Robotereinheit für die Runde verwirrt. Solange sie verwirrt ist, bewegt sich die Einheit einfach in eine zufällige Richtung (wobei sie nur die Richtung wechselt, um illegales Gelände zu vermeiden) und wird in der Kampfphase keinerlei Angriffe versuchen.

Bei einem Ergebnis von 6 läuft die Robotereinheit Amok. In diesem Zustand benimmt sich die Robotereinheit, als sei sie in den Selbstmörderischen Aggressionsmodus eingestellt worden und wird die ihr am nächsten stehende Einheit anvisieren, sich auf sie zu bewegen und sie angreifen. Unglücklicherweise sind die Sensoren der Robotereinheit derart eingeschränkt, dass die Amok laufende Einheit Freund und Feind nicht mehr unterscheiden kann und daher die nächste Einheit egal welcher Seite angreift.

Störfeldeffekte gegen Robotereinheiten enden zu Beginn der Runde, in der sich die Robotereinheit nicht mehr innerhalb eines gegnerischen Störfelds befindet.

Drohnen und Spezialfähigkeiten

Keiner der Drohnentypen, die von diesen Regeln beschrieben sind – ferngesteuert oder robotergesteuert – dürfen von Kommando-Spezialfähigkeiten oder Piloten-Spezialfähigkeiten profitieren, die wir in diesem Buch vorstellen (siehe Seite 44 - 58), doch können sie von Designmarotten profitieren (oder unter ihnen leiden). Drohnen und Robotereinheiten können auch die meisten der bordeigenen Spezialfähigkeiten verwenden, die auf ihren Einheitenkarten aufgelistet sind, mit der Ausnahme der Spezialfähigkeit Mobiles Hauptquartier (MHQ#).

Drohnen und Psychologische Kriegsführung: Drohnen sind auch immun gegen die Auswirkungen von Kommando-Spezialfähigkeiten, Piloten-Spezialfähigkeiten und Designmarotten, die darauf basieren, von Menschen bemannte Einheiten zu demoralisieren, abzulenken, einzuschüchtern oder wütend zu machen. Dazu gehört die Kommando-Spezialfähigkeit Kontrollzone (siehe Seite 46), die Piloten-Spezialfähigkeiten Tiernachahmung, Entmutigen und Provozieren (siehe Seite 50 - 51) und die Designmarotte Ablenkend (siehe Seite 59).

Drohnen und Moral: Alle Drohnen sind immun gegen die Moral-Regeln (siehe Seite 32).

VIERBEINIGE MECHS UND PROTOMECHS (QUADS)

Obwohl bipedale (zweibeinige, humanoide oder semi-humanoide) Bewegung bei weitem der beliebteste Stil ist, in dem Mechs und ProtoMechs im *BattleTech*-Universum konstruiert werden, so sind doch einige Mechs und ProtoMechs so gebaut, dass sie auf vier Beinen laufen und nicht auf zwei. Für die meisten Spielregeln in *Alpha Strike* sind die Unterschiede zwischen vierbeinigen und zweibeinigen Mechs und ProtoMechs so gering, dass keine Spezialregeln dafür angegeben werden müssen, doch in den etwas tiefer gehenden Regeln können ihre Unterschiede ein wenig deutlicher werden.

Die folgenden Regeln modifizieren entsprechend die normalen Regeln für Mechs und ProtoMechs für solche Einheiten, die über vierbeinige Bewegung verfügen. Vierbeinige Bewegung ist nicht auf der Einheitenkarte oder als Spezialfähigkeit angegeben, doch ist sie klar durch die Verwendung einer vierbeinigen Miniatur ersichtlich.

Bewegung: Ein vierbeiniger Mech oder ProtoMech kann nicht die erweiterten Klettern-Regeln verwenden, die du in *Alpha Strike* findest (siehe Seite 62, AS) und sie können auch nicht die Regel zu externer Fracht nutzen, die du in diesem Buch findest (siehe Seite 29-32).

Schussfelder: Vierbeinige Mechs (aber nicht ProtoMechs) haben ein deutlich eingeschränkteres Schussfeld, weil sie ihren Torso nicht richtig rotieren können. Aus diesem Grund können die vierbeinigen Mechs ihre eigenen Angriffe nur unter Verwendung des vorderen 90-Grad-Schussfelds ausführen, das für Große Hilfsfahrzeuge beschrieben ist (siehe Seite 35, AS). Beachte dass auch wenn das vordere Schussfeld verkleinert ist, das hintere Schussfeld seine alte Größe für Angriffszwecke beibehält.

Kontrollwürfe: Wenn eine vierbeinige Einheit einen Kontrollwurf für eine Spezialfähigkeit oder einen ähnlichen durch Bewegung ausgelösten Wurf machen muss (beispielsweise wenn sie ein Rutschen vermeiden will, siehe Seite 12 - 14, oder versuchen möchte, nicht in bestimmten Gelände steckenzubleiben, wie es auf Seite 70, AS, beschrieben ist), dann erhält die Einheit einen Modifikator von -2 für ihre vierbeinige Stabilität.

DREIBEINIGE (TRIPOD-)MECHS

In einigen, außerordentlich seltenen Fällen wurden Mechs als Tripoden gebaut anstatt eine zweibeinige oder vierbeinige Konfiguration zu verwenden. Tripoden waren zwar relativ unbeliebt, als sie während der Zeit des Sternenbundes eingeführt worden sind, doch sporadisch erschienen sie als IndustrieMechs und später als die superschweren Tripod-*“Colossus”*-Mechs des Dunklen Zeitalters.

Die folgenden Zusatzregeln gelten für Tripod-Mechs in *Alpha Strike*:

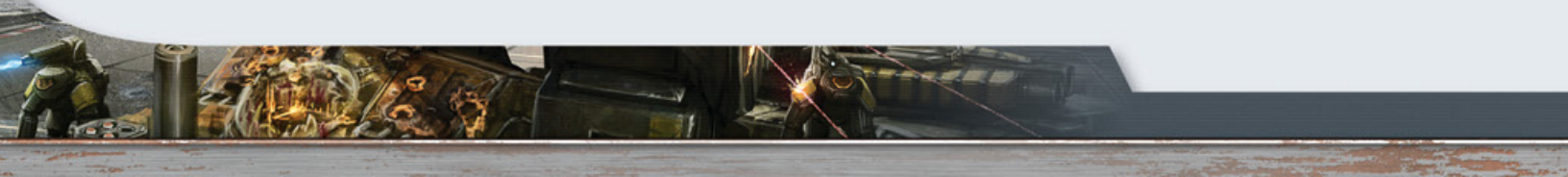
Waffenangriff-Schussfelder: Tripoden verfügen über ein Schussfeld von 360 Grad für Waffenangriffe, als seien all ihre Waffen auf einem Fahrzeug-Geschützturm montiert, was sie auch mit der Spezialfähigkeit GST (#/#/#) zum Ausdruck bringen. Trotz dieser Eigenschaft können Tripod-Mechs auf die normale Art und Weise von hinten angegriffen werden.

Kontrollwürfe: Wenn ein Tripod-Mech einen Kontrollwurf für eine Spezialfähigkeit oder einen ähnlichen durch Bewegung ausgelösten Wurf machen muss (beispielsweise wenn er ein Rutschen vermeiden will, siehe Seite 12 - 14, oder versuchen möchte, nicht in bestimmten Gelände steckenzubleiben, wie es auf Seite 70, AS, beschrieben ist), dann erhält die Einheit einen Modifikator von -1.

GLEITER-PROTOMECHS

Der Gleiter-ProtoMech, eine fortschrittlichere Form von ProtoMech, die für anhaltenden Tiefflug ausgelegt ist, ist nur für kurze Zeit während der letzten Tage des Jihad aufgetaucht und ist in den Jahrzehnten seitdem weitgehend verschwunden. Einige seltene Modelle sind von Zeit zu Zeit aus der Versenkung aufgetaucht, doch die meisten sind eher von experimenteller Natur oder anderweitig von beschränktem Nutzen.

Die folgenden Regeln modifizieren die normalen ProtoMech-Regeln für solche Modelle, die über die Möglichkeit zur Gleiter-Bewegung verfügen, was in den Spielwerten der Einheit durch die Spezialfähigkeit GLT ausgedrückt wird.



Bewegung: Ein Gleiter-ProtoMech muss zu Beginn jeder Bewegungsphase ansagen, welche Bewegungsart er verwenden möchte: entweder Bodenbewegung (wie ein Mech) oder Gleitbewegung (wie ein Bodeneffektfahrzeug). Gleiter-ProtoMechs, die sich entscheiden, die normale ProtoMech-Bewegung zu verwenden, benutzen den normalen Bewegungswert, der auf der Datenkarte aufgelistet ist (links neben dem Schrägstrich, der Wert der ohne Bewegungscode angegeben ist).

Gleiter-ProtoMechs, die sich entscheiden, ihren Bodeneffekt-Bewegungsmodus zu verwenden, benutzen den Bewegungswert rechts neben dem Schrägstrich (der Wert mit dem Bewegungscode b). Ein ProtoMech, der seine Bodeneffekt-Bewegung verwendet, unterliegt denselben Bewegungsregeln wie ein Bodeneffektfahrzeug (siehe Seite 31, AS). Dazu gehört auch die Voraussetzung, dass solche Einheiten mindestens 4 Zoll Bewegung pro Runde aufrechterhalten müssen, um in der Luft zu bleiben.

Wenn die Regeln zu Variablen Bewegungsmodifikatoren im Spiel sind (siehe Seite 22), dann wird ein Gleiter-ProtoMech, der seine Bodeneffektbewegung verwendet, behandelt als würde er springen.

Kampf: Wenn ein Angriff gegen einen Gleiter-ProtoMech seinen modifizierten Trefferwert um 1 Punkt verfehlt, dann muss der Angreifer mit 1W6 würfeln. Wenn das Ergebnis eine 5 oder 6 ist, dann

erleidet der Gleiter-ProtoMech einen Streiftreffer an den Schwingen, der die Bodeneffekt-Bewegung um 1 Zoll verringert (bis zu einem Minimum von 0 Zoll), doch ansonsten erleidet die Einheit keinen Schaden.

SUPERSCHWERE MECHS

Superschwere Mechs sind überdimensionierte BattleMechs und IndustrieMechs, die auf dem Schlachtfeld ein außerordentlich seltener Anblick sind. Sie sind zwar funktional identisch zu ihren kleineren, konventionelleren Vettern, doch hat ihr gesteigertes Gewicht und ihre große Masse gewissen Einfluss auf das Spiel.

Die Wertekarte eines Superschweren Mechs listet ihn mit einem Größenwert von 4 auf, mit der Spezialfähigkeit G.

Bewegungsphase

Superschwere Mechs in *Alpha Strike* verwenden die normalen Bewegungsregeln für Mech-Einheiten, nur wie unten beschrieben modifiziert:

Einheitengröße: Wenn es um die Regeln zur praktischen Sichtlinie geht, wird ein superschwerer Mech als 3 Zoll hoch gewertet, nicht als 2 Zoll hoch und füllt einen Bereich mit 1,5 Zoll Durchmesser aus, nicht



Als er endlich entfesselt wird, setzt dieser superschwere Tripod der Republik der Sphäre einem Angriff von Clan Wolf stark zu.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

nur 1,25 Zoll Durchmesser. Aufgrund seiner gewaltigen Größe erhält ein superschwerer Mech keine Teildeckung durch blockierendes Gelände, es sei denn, das Gelände ist mindestens 2 Zoll hoch (gleichermaßen erhalten sie keine Teildeckung durch Wassergelände, es sei denn, das Wassergelände ist mindestens 2 Zoll tief).

Stapelbeschränkungen: Superschwere Mechs sind so gewaltig, dass alle Nicht-Infanterieeinheiten sich um sie herum bewegen müssen, selbst wenn sie mit ihnen verbündet sind. Dies widerspricht den normalen Freiheiten, die für das Stapeln von Einheiten auf Seite 27 in *Alpha Strike* angegeben sind. Diese erlauben es verbündeten Einheiten, sich während der Bewegungsphase durch Gelände zu bewegen, das von einer verbündeten Einheit besetzt ist.

Bewegung: Superschwere Mechs verringern die Bewegungskosten pro Zoll für alles Gelände der Typen Wald, Dschungel, Unwegsam, Geröll und Gebäude um 1 Zoll. Bei allen anderen Geländetypen und Bedingungen (wie Höhenwechsel und laterale Bewegung für Quads) sind die Bewegungskosten für superschwere Mechs genauso hoch wie sie es für eine Mech-Einheit mit Standardgröße wären.

Kampfphase

Superschwere Mechs in *Alpha Strike* modifizieren die normalen Kampfregeln für Mechs, wie es unten beschrieben ist:

Angriffsmodifikatoren: Alle Waffen- und Nahkampfangriffe, die gegen einen superschweren Mech ausgeführt werden, erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -1, wie es für Ziele, die als Groß klassifiziert sind, gültig ist. Alle Nahkampfangriffe, die von einem superschweren Mech ausgeführt werden, erleiden hingegen einen Trefferwurfmodifikator von +1, um die reduzierte Beweglichkeit auszudrücken, die Folge ihrer überdimensionierten Aktivatoren und Bauweise ist.

Infanterie: Mechabwehr-Infanterienahkampfangriffe gegen einen superschweren Mech erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -2 anstelle des normalen Trefferwurfmodifikators von -1 für Große Einheiten. Dies spiegelt die größere Leichtigkeit solcher Angriffe wider, basierend auf der Kombination der gewaltigen Größe des superschweren Mechs und seiner geringen Beweglichkeit.

Panzergrenadiere: Auch wenn superschwere Mechs grundlegend größer sind als normale Mech-Einheiten, dürfen sie dennoch nicht mehr

als einen Gefechtsrüstungs-Trupp pro Mech transportieren, wenn die Regeln zum Gefechtsrüstungs-transport in Verwendung sind (siehe Seite 32-33, AS).

Kritische Treffer: Superschwere Mechs in *Alpha Strike* wickeln Kritische Treffer nach denselben Regeln ab wie ein normaler Mech des entsprechenden Typs. Wenn der Superschwere Mech ein IndustrieMech ist, dann muss auch wie üblich zweimal auf Kritische Treffer gewürfelt werden, wenn die Strukturpunkte der Einheit beschädigt werden.

Zusätzliche Regeln für superschwere Mechs

Superschwere Mechs verwenden im *Alpha-Strike*-Spiel auch die folgenden Zusatzregeln:

Gebäude: Wenn du die Regeln für Gebäude verwendest (siehe Seite 83 – 86, AS), dann werden normalgroße Mechs wie normale Mechs verwendet, nur dass sie Gebäude nicht erklettern können und über einen effektiven Größenwert von 5 verfügen, wenn es um die Gewichtskapazität des Gebäudes geht. (Das bedeutet letztlich dass selbst ein Hochdichtes Gebäude nicht imstande ist, das Gewicht eines superschweren Mechs zu tragen.) Außerdem gilt neben der Reduzierung der Bewegungskosten, die oben beschrieben ist, dass superschwere Mechs, die ein Gebäude passieren, 2 Schadenspunkte für jeden Zoll verursachen, den sie innerhalb des Gebäudes zurücklegen.

Erweiterte Bewegungs- und Steuerregeln: Sollten die Spezialregeln zum Steckenbleiben in Verwendung sein (siehe Seite 70, AS), dann rechnen superschwere Mechs einen zusätzlichen Zielwertmodifikator von +1 ein, wenn sie den Wurf ablegen um zu bestimmen, ob sie steckenbleiben oder nicht.

Transport von Superschweren Mechs: Superschwere Mechs können nicht wie Standard-Mechs mit der Spezialfähigkeit MT# transportiert werden. Sie können nur von Einheiten transportiert werden, die eine Frachtkapazität besitzen, die in Tonnage angegeben ist, solange diese Frachtkapazität mindestens 220 Tonnen pro superschwerem Mech beträgt. Dieser Mangel an speziell gefertigten Transporthangars für superschwere Mechs bedeutet auch, dass superschwere Mechs nicht via den Regeln zum Truppenabwurf (siehe Seite 90-91, AS) auf das Schachtfeld gebracht werden können und immer als Fracht transportiert werden müssen (siehe *Einheiten als Fracht*, Seite 64, AS).

FLUGMECHS

Eine Einheit, die als FlugMech (FLUM) konstruiert ist, verfügt entweder über die Spezialfähigkeit FLUM (#b#f) oder die Spezialfähigkeit BFM (#f) um sie als solche zu kennzeichnen.

Ein FlugMech (FLUM) ist eine seltene Art von BattleMech-Einheitentyp, die zwischen einem BattleMech-Modus und einem Luft-/Raumjäger-Modus wechseln kann. Dies erlaubt eine breitere Spanne von Bewegungsoptionen, von normaler BattleMech-Bewegung (im BattleMech-Modus) bis hin zur Bewegung eines Luft-/Raumjägers (im Jägermodus).

FLUMs, die nicht als ausschließlich bimodal gekennzeichnet sind (diejenigen mit der Spezialfähigkeit BFM) verfügen auch über eine Hybridkonfiguration, die als LuftMech-Modus bekannt ist, in der der BattleMech sich bewegt, als sei er ein Bodeneffektfahrzeug.

Unabhängig vom aktuell verwendeten Modus gelten FLUMs als BattleMech-Einheiten und verwenden somit die Standardregeln für BattleMech-Einheiten aus *Alpha Strike*, mit den folgenden Ausnahmen:

Umwandlung und Bewegung

Wenn ein FLUM zwischen seinen unterschiedlichen Modi wechselt, dann findet die Umwandlung immer zu Beginn der Bewegungsphase der Einheit statt. Diese Aktion findet parallel zur Bewegung der Einheit statt und wechselt die Einheit in die Antriebsart der gewählten Form:



Der superschwere Omega war ein Triumph der Ingenieurskunst von Blakes Wort.

- FLUMs im BattleMech-Modus funktionieren wie sprunghafte BattleMechs und dürfen in diesem Typ nur die Bewegungsregeln und Modifikatoren verwenden, die für die normalen Formen von Boden- und Sprungbewegung gelten. Die Bewegungswerte für diese Form von Bewegung sind durch den normalen Basis-Bewegungswert der Einheit ausgedrückt.
- FLUMs im LuftMech-Modus funktionieren wie BattleMechs mit der Antriebsart Bodeneffekt (der Bewegungsmodus nach der FLUM-Spezialfähigkeit, der mit einem b versehen ist) und dürfen in diesem Modus nur die Regeln und Modifikatoren verwenden, die für Bodeneffekteinheiten gelten. Beachte, dass das Ausmaß an Bodeneffektbewegung, das die Einheit erhält, sich von der Bewegung im Mech-Modus durchaus unterscheiden kann.
- FLUMs im Jägermodus funktionieren wie eine Luft-/Raumeinheit, wenn es um ihre Bewegung geht. Sobald die Umwandlung in diesen Modus durchgeführt wird, entspricht der Schub der Einheit ihrem Flug-Bewegungswert (der Bewegungsmodus, der in der Spezialfähigkeit FLUM oder BFM mit einem f gekennzeichnet ist).

Kampfphase

Die folgenden Zusatzregeln gelten für FlugMechs im Kampf:

Zielbewegungsmodifikatoren: Angriffe gegen FLUMs verwenden den Zielbewegungsmodifikator, der ihrem aktuellen Einsatzmodus entspricht. FLUMs im Jäger- und LuftMech-Modus gelten für Angriffe gegen sie als fliegende Einheiten, wobei Angriffe gegen FLUMs im LuftMech-Modus als Angriff gegen einen fliegenden BattleMech behandelt werden und Angriffe gegen FLUMs im Jägermodus als Angriffe gegen einen fliegenden Luft-/Raumjäger.

Schussfelder für Waffenangriffe: FLUMs in allen Modi verwenden dieselben Schussfelder für Waffenangriffe wie ein gewöhnlicher BattleMech.

Kontrollwürfe: FLUMs im Jägermodus machen Kontrollwürfe immer dann, wenn sie für eine Luft-/Raumeinheit erforderlich wären.

Schaden und Kritische Treffer: In allen drei Modi erleiden FLUMs Schaden und Kritische Treffer genau wie ein BattleMech. Im Gegensatz zu Jägern müssen FLUMs nicht würfeln, ob sie einen Kritischen Treffer erleiden, wenn der Schaden eines Treffers ihren Schadensgrenzwert übersteigt (wie es auf Seite 60, AS, beschrieben ist).

Zusätzliche Regeln für FlugMechs

FlugMechs wenden auch die folgenden Zusatzregeln im Spiel von Alpha Strike an:

Bimodale FLUMs: Ein FLUM, der als bimodal gekennzeichnet ist – durch die Spezialfähigkeit BFM (#) – kann nicht den LuftMech-Modus verwenden. Bimodale FLUMs können nur zwischen den Standard-BattleMech- und Jäger-Konfigurationen wechseln.

Einheitentransport: Ein weiterer Vorteil für FLUMs ist, dass sie von Transportern aufgenommen werden können, die entweder für BattleMechs oder Jäger gedacht sind, indem sie einfach in den entsprechenden Modus wechseln. Ein FLUM im BattleMech-Modus kann von Einheiten transportiert und eingesetzt werden, die über Mech-Boxen verfügen (Spezialfähigkeit MT#), während ein FlugMech im Jägermodus von Einheiten getragen und in die Luft gebracht werden kann, die über Jägerhangars verfügen (Spezialfähigkeit LRT#).

QUADVEES

Eine Einheit, die als QuadVee gebaut ist, verfügt als Kennzeichnung über die Spezialfähigkeit QV. Außerdem verfügt sie über einen Bewegungscode, der entweder als „qk“ oder „qr“ angegeben ist. Weil der Torso eines QuadVees als Geschützturm funktioniert, verfügen diese Einheiten außerdem über die Spezialfähigkeit GST (#/#/#).

Der QuadVee ähnelt einem FlugMech, ist aber vollständig bodenbasiert. Es handelt sich um eine Art von Mech-Einheitentyp, die darauf ausgelegt ist, zwischen einem BattleMech-Modus und einem Bodenfahrzeug-Modus zu wechseln. Das erlaubt es der Einheit, zwischen den Bewegungsoptionen eines Mechs und eines Fahrzeugs zu wechseln. Im Gegensatz zu FLUMs besitzen QuadVees niemals einen Hybrid-Einsatzmodus.

QuadVees gelten als BattleMech-Einheiten, unabhängig von ihrem aktuellen Modus, und operieren entsprechend im Einklang mit den Alpha-Strike-Regeln für BattleMechs, mit den folgenden Ausnahmen:

Umwandlung und Bewegung

Wenn ein QuadVee zwischen den Modi wechselt, dann findet seine Umwandlung immer zu Beginn der Bewegungsphase der Einheit statt. Die Aktion findet parallel zur Bewegung der Einheit statt und wechselt die Einheit in die Antriebsart ihrer gewählten Form:

- QuadVees im Mech-Modus funktionieren wie verbeinigte Mechs und dürfen die normalen Bewegungsregeln und Modifikatoren verwenden, die für Mech-Einheiten gelten (darunter auch Sprunghafte, wenn dies in den Spielwerten der Einheit angegeben ist). Diese Bewegungswerte entsprechen denen, die durch den normalen Bewegungswert der Einheit ausgedrückt sind.
- QuadVees im Fahrzeugmodus funktionieren wie Bodenfahrzeuge, wenn es um ihre Bewegung geht, doch die Antriebsart, die verwendet wird, hängt vom Bewegungscode der Einheit ab. Ein QuadVee-Bewegungscode von „qk“ beschreibt, dass die Einheit Kettenbewegung verwendet, wenn sie sich im Fahrzeugmodus befindet, während ein Code von „qr“ bedeutet, dass die Einheit im Fahrzeugmodus Radbewegung verwendet. Der Basis-Bewegungswert im Fahrzeugmodus entspricht dem nicht-springenden Mech-Bewegungsmodus der Einheit. Solange sich ein QuadVee im Fahrzeugmodus befindet, muss er allen Geländebeschränkungen für Fahrzeuge seiner Antriebsart folgen. Außerdem kann er keine Sprungbewegung verwenden, selbst wenn er im Mech-Modus über Sprunghafte verfügt. Andererseits erhalten QuadVees im Fahrzeugmodus andere Vorzüge, die einzigartig für Fahrzeuge sind (wie die zusätzlichen 2 Zoll Bewegung auf gepflastertem Gelände).

Kampfphase

Die folgenden Zusatzregeln gelten für QuadVees im Kampf:

Sichtlinie: Angriffe gegen QuadVees verwenden die Sichtlinien-Regeln (oder die Regeln zur praktischen Sichtlinie), die ihrem aktuellen Einsatzmodus entsprechen. QuadVees im Mech-Modus gelten, wenn sie angreifen wollen, als BattleMechs mit Standardgröße, während QuadVees im Fahrzeugmodus ihre Sichtlinie ermitteln, als wären sie nur so hoch wie ein Fahrzeug (die halbe Höhe eines Mechs).

Zielmodifikatoren: Angriffe gegen QuadVees verwenden alle Zielmodifikatoren, die ihrem aktuellen Einsatzmodus entsprechen.

Schussfelder von Waffenangriffen: QuadVees in beiden Modi verfügen über ein Schussfeld von 360 Grad für Waffenangriffe, was durch die Tatsache ausgedrückt wird, dass die Schadenswerte der Einheit als Spezialfähigkeit GST (#/#/#) ausgedrückt sind.

Dennoch behält die Einheit ein hinteres Blickfeld und darf von hinten angegriffen werden wie ein ganz normaler BattleMech.

Schaden und Kritische Treffer: In beiden Modi erleiden QuadVees Schaden und Kritische Treffer wie ein BattleMech. Im Gegensatz zu Fahrzeugen müssen QuadVees unter keinen Umständen würfeln, ob es zu einem Antriebsschaden kommt (siehe Seite 42, AS).

Andere Regeln zu QuadVees

QuadVees nutzen im Spiel von *Alpha Strike* auch die folgenden Zusatzregeln:

Kontrollwürfe: Wenn ein QuadVee einen Kontrollwurf für eine Spezialfähigkeit oder einen ähnlichen durch Bewegung ausgelösten Wurf machen muss (beispielsweise wenn sie ein Rutschen vermeiden will, siehe Seite 12 - 14, oder versuchen möchte, nicht in bestimmten Gelände steckenzubleiben, wie es auf Seite 70, AS, beschrieben ist), dann muss der QuadVee die Modifikatoren für den Bewegungsmodus verwenden, in dem er sich gerade befindet. Im Mech-Modus erhält der QuadVee einen Modifikator von -2 für seine vierbeinige Stabilität (wie es auch für *Vierbeinige Mechs* und *ProtoMechs (Quads)* gilt, siehe Seite 40).

Einheitentransport: Ein weiterer Vorteil für QuadVees ist, dass sie von Transportern aufgenommen werden können, die entweder für BattleMechs oder Fahrzeuge gedacht sind, indem sie einfach in den entsprechenden Modus wechseln. Ein QuadVee im BattleMech-Modus kann von Einheiten transportiert und eingesetzt werden, die über Mech-Boxen verfügen (Spezialfähigkeit MT#), während ein QuadVee im Fahrzeugmodus von Einheiten getragen und ins Feld gebracht werden kann, die über Fahrzeughangars verfügen (Spezialfähigkeit FTM#, FTS# oder FTÜ#). Die einzige Einschränkung für den Transport von QuadVees im Fahrzeugmodus auf diese Weise ist, dass der QuadVee sich innerhalb der Größenbeschränkungen bewegen muss, die für den entsprechenden Hangartyp angegeben sind (siehe Seite 109, AS).

KOMMANDO-SPEZIALFÄHIGKEITEN

Viele der Veteranenregimenter und andere Formationen im *BattleTech*-Universum demonstrieren besondere Kommando-Spezialfähigkeiten wie jene, die unten beschrieben sind. Diese Fähigkeiten repräsentieren größeres taktisches Können, das aus einer Kombination aus intensivem Training, Akklimatisierung und Führung herrührt. Aus diesem Grund gelten Kommando-Spezialfähigkeiten für die gesamte Streitmacht eines Spielers und nicht nur für individuelle Einheiten, es sei denn, es ist explizit anders angegeben.

Adaption von veröffentlichten Quellen: Viele veröffentlichte Streitmächte im *BattleTech*-Universum (beispielsweise die, die in den verschiedenen Quellenbüchern der Reihe *Lagebericht*, *Feldhandbuch* und *Feldbericht* aufgeführt sind) verwenden Kommando-Spezialfähigkeiten. Wenn du solche Quellenbücher als Referenz für Spiele nach dem *Alpha Strike*-System verwenden willst, dann passe auf, dass du die Kommando-Spezialfähigkeiten desselben Namens verwendest, unter dem sie auch hier aufgelistet sind, damit Kompatibilität mit den Miniaturregeln erhalten bleibt.

Zuteilung von Kommando-Spezialfähigkeiten: Wenn die Spieler nicht eine Streitmacht auswählen, die wie oben beschrieben mit einer Kommando-Spezialfähigkeit in einem Quellenbuch veröffentlicht worden ist (weil sie beispielsweise maßgeschneiderte Truppen in einem improvisierten Spiel darstellen wollen), dann ist die beste Empfehlung zur Auswahl von Kommando-Spezialfähigkeiten, sie abhängig vom Fertigkeitswert der Streitmacht auszuwählen, die sie verwenden soll. Schlecht ausgebildete Truppen – mit den Fertigkeitswerten Unerfahren, Wirklich Unerfahren und Grün hinter den Ohren – sollten keine Kommando-Spezialfähigkeiten erhalten (oder dürfen eine der allgemeinen Umwelt-, Taktik- oder Feind-Spezialisierung auswählen). Mittlere Truppen – mit dem Fertigkeitswert Regulär – dürfen eine Kommando-Spezialfähigkeit auswählen. Erfahrene Truppen – mit den Fertigkeitswerten Veteran oder Elite – dürfen zwei verschiedene Kommando-Spezialfähigkeiten auswählen. Wirklich überlegene Truppen – mit einem durchschnittlichen Fertigkeitswert von Heroisch oder Legendär – dürfen sogar bis zu drei Kommando-Spezialfähigkeiten auswählen.

Um den durchschnittlichen Fertigkeitswert einer Streitmacht zu erhalten, addiere alle Fertigkeitswerte der Einheiten der Streitmacht, teile die Summe durch die Gesamtzahl der Einheiten und runde echt auf die nächste ganze Zahl. Verwende diese Zahl, um den endgültigen Fertigkeitswert der Einheit zu bestimmen, indem du die Punktwert-Fertigkeitswert-Multiplikationstabelle verwendest, die du auf Seite 24 in *Alpha Strike* findest.

Eine Kompanie aus 12 Mechs beispielsweise, in der vier Mechs einen Fertigkeitswert von 4 haben, drei einen Fertigkeitswert von 3, zwei einen Fertigkeitswert von 2 und drei weitere einen Fertigkeitswert von 5 hätte eine Summe von 44 für die Fertigkeitswerte ($[4 \times 4] + [3 \times 3] + [2 \times 2] + [3 \times 5] = 44$). Da sie aus insgesamt 12 Einheiten besteht, hätte diese Streitmacht einen durchschnittlichen Fertigkeitswert von 3,67, der echt auf 4 gerundet wird. Mit einem Wert von 4 bestimmt die Tabelle, dass die gesamte Streitmacht einen regulären Fertigkeitswert besitzt. Aufgrund dieses durchschnittlichen Werts sollte die Streitmacht sich bei der Auswahl von Kommando-Spezialfähigkeiten auf eine Auswahl beschränken.

Anführer und Kommandofähigkeiten: Weil sie tatsächlich das Zusammenspiel aus Training, Erfahrung und – was vielleicht am wichtigsten ist – Führung darstellen, hängen die Kommando-Spezialfähigkeiten, die der Streitmacht eines Spielers zugeteilt worden sind, unmittelbar von der Anwesenheit von einem oder mehreren Feldkommandeuren ab. Diese Offiziere müssen in der unmittelbaren Nähe im Einsatz sein, um ihre Truppen anzuweisen und zu inspirieren. Weil Kommando-Spezialfähigkeiten auf diese Weise an die Offiziere geknüpft sind, kostet der Verlust dieser Offiziere – sei es durch Zerstörung, Gefangennahme oder Rückzug – die Streitmacht auch die Spezialfähigkeit, die sie bieten.

Wenn du einer Streitmacht Kommando-Spezialfähigkeiten verleihst, musst du maximal einen wichtigen Offizier für jeweils angefangene 6 Einheiten in der Streitmacht festlegen. Von diesen Offizieren muss einer als der allgemeine Streitmachtskommandeur festgelegt werden, während alle anderen designierten Offiziere als Unterkommandeure dienen.

Im Spiel bringt der Verlust des ranghöchste befehlshabenden Offiziers einer Streitmacht einen Initiativmodifikator von -2 für den Rest des Szenarios. Außerdem verliert die Streitmacht ihre gesamten Kommando-Spezialfähigkeiten, wenn der befehlshabende Offiziere und all seine Unterkommandeure verloren werden.

INITIATIVE AUFSPAREN

Mit dieser Kommando-Spezialfähigkeit übergibt der Anführer der Streitmacht effektiv den Impuls der Schlacht an seinen Gegner, um die Initiative zu einem späteren Zeitpunkt ergreifen zu können. Diese Taktik ist ideal für Szenarien, in denen die Streitmacht des Kommandeurs sich in der Defensive befindet oder wenn sie über Reserveeinheiten verfügt, die auf den richtigen Augenblick warten, eine angreifende Armee aus dem Hinterhalt zu überfallen.

Um diese Kommando-Spezialfähigkeit zu verwenden, muss der Spieler, der als der Anführer seiner Streitmacht dient vor den Initiativwürfen ansagen, dass er dem Gegner die Initiative überlässt. Für Fähigkeiten, in denen Initiative-Erfolgsspannen von Relevanz sind, kann der Gegner einfach davon ausgehen, dass er die Initiative mit einer Erfolgsspanne von 1 gewonnen hat.

Für jeweils 2 Runden (in Folge oder nicht), die der Kommandeur auf diese Weise auf die Initiative verzichtet, „spart“ sich seine Fraktion einen automatischen Initiativeerfolg mit 1 Punkt Erfolgsspanne auf. Diese aufgesparten gewonnenen Initiative-Würfe können zu einem späteren Zeitpunkt eingesetzt werden – auch hier wieder ehe die Würfe abgelegt werden. Es können maximal zwei automatische Initiativeerfolge auf diese Weise aufgespart werden, was es allerdings erforderlich macht, vier Mal ohne Würfelwurf auf die Initiative zu verzichten.

Aufgesparte Initiativeerfolge können nicht in das nächste Szenario übernommen werden, selbst wenn die Spieler eine fortlaufende Kampagne spielen; sie dürfen nur während des aktuellen Szenarios verwendet werden. Nicht verbrauchte Initiativeerfolge, die am Ende des Szenarios noch nicht verbraucht sind, gelten als verloren.



INITIATIVE ERZWINGEN

Initiative erzwingen ist eine Kommando-Spezialfähigkeit, die oft während Offensivmissionen sehr geschätzt wird. Sie verlässt sich auf aggressive Taktiken und blitzschnelle Sturmangriffe, die den Gegner durch schiere, brutale Gewalt mit Angst erfüllen und zögern lassen.

Mit dieser Fähigkeit rechnet der kommandierende Spieler einen Modifikator auf seinen Initiativewurf ein, der der Anzahl der gegnerischen Einheiten entspricht, die seine Streitmacht in der Vorrunde zerstört hat, abzüglich der Zahl der eigenen Einheiten, die an den Gegner verloren wurden. Wenn eine Streitmacht mit dieser Fähigkeit in der Vorrunde beispielsweise 6 feindliche Mechs zerstört hat, dafür aber 3 eigene verloren hat, dann betrüge der Initiativmodifikator +3 ($6 - 3 = 3$). Nur die Abschüsse, die in der vorherigen Runde erzielt worden sind, können auf diesen Initiativmodifikator angerechnet werden; Abschüsse oder Verluste aus zwei oder mehr Runden in der Vergangenheit haben keinerlei Auswirkungen.

Wie beim Aufsparen der Initiative macht es der Einsatz dieser Spezialfähigkeit erforderlich, dass der befehlshabende Spieler seine Absicht ansagt, ehe die Würfel für die Initiative geworfen werden. Es ist nicht möglich, die Spezialfähigkeit in der ersten Runde eines Szenarios zu verwenden.

BEWEGUNG AUSSERHALB DER KARTE

Die Kommando-Spezialfähigkeit Bewegung außerhalb der Karte repräsentiert die überlegene Fähigkeit der Einheit zu Angriffen in die Flanke. Diese Fähigkeit kann nicht in einem Szenariotyp verwendet werden, deren Regeln sie automatisch brechen würde, wie für eine angreifende Streitmacht in einem Durchbruchs-Szenario oder für eine Verteidiger-Streitmacht in einem Szenario des Typs Stellung halten.

Jede Einheit, die diese Fähigkeit verwendet, muss einen Austrittspunkt am Kartenrand festlegen, durch den die Einheit die Karte verlassen wird sowie einen entsprechenden Wiedereintrittspunkt, an dem die Einheit die Karte wieder betreten wird. Diese festgelegten Punkte müssen im Vorfeld des tatsächlichen Manövers aufgeschrieben werden, und sei es nur in der Runde, in der die Einheit ihre Bewegung außerhalb der Karte tatsächlich beginnt. Zusammen mit den Punkten muss auch die Mindestzahl von Runden festgelegt werden, die die Einheit außerhalb der Karte bleiben muss, ehe sie sie wieder betritt. Um diese Mindestzeit außerhalb der Karte zu bestimmen, ermittle die Gesamtentfernung, die am äußeren Kartenrand, der der nächsten Position der Einheit entspricht, zwischen dem Austritts- und dem Wiedereintrittspunkt zurückgelegt werden muss. Dann teile diese Entfernung durch den Bewegungswert der Einheit, aufgerundet auf die nächste ganze Zahl. Wenn beispielsweise eine Einheit mit einer Bewegung von 6" Bewegung außerhalb der Karte verwendet, um die Karte am westlichen Rand zu verlassen, mit einem designierten Wiedereintrittspunkt 19 Zoll weiter nördlich entlang desselben Randes, dann misst der Spieler die 19 Zoll entlang des westlichen Randes, teilt das Ergebnis durch 6 (der Bewegungswert der Einheit) und findet heraus, dass die Einheit mindestens 4 Runden außerhalb der Karte verbringen muss ($19 \div 6 = 3,167$, aufgerundet auf 4). Einheiten, die Bewegung außerhalb der Karte verwenden, dürfen länger als die minimale Zahl von Runden außerhalb der Karte verbleiben, wenn der Spieler das möchte.

Der Spieler, dessen Einheiten Bewegung außerhalb der Karte durchführen, muss den Gegner nicht über die Austritts- und Eintrittspunkte informieren und auch nicht über die Mindestzahl von Runden, die die Einheit außerhalb der Karte bleiben muss, zumindest solange, bis die Einheit zurückkehrt. Zu diesem Zeitpunkt darf der gegnerische Spieler einen Blick in die schriftlichen Befehle werfen, um sicherzustellen, dass der Zug außerhalb der Karte legal war. Wenn eine Einheit versucht, früher auf die Karte zurückzukehren als ihre minimale Zahl von Runden außerhalb der Karte beträgt, oder an einer anderen Stelle als an ihrem designierten Wiedereintrittspunkt

auf die Karte zurückkehrt, dann gilt der Zug als illegal und die Einheit gilt regeltechnisch als zerstört. (Als besondere Ausnahme zu dieser Regel darf eine zurückkehrende Einheit, wenn die Mindestzahl an Runden außerhalb der Karte erreicht oder übertroffen ist, auf die Karte zurückkehren und zwar an einem Punkt, der direkt an den zuvor bestimmten Wiedereintrittspunkt angrenzt. Diese Regel gilt aber nur, wenn der Wiedereintrittspunkt zum Zeitpunkt der Wiederkehr von einer anderen Einheit besetzt wird.)

Einheiten, die Bewegung außerhalb der Karte verwenden, werden am Rand der Karte an ihrem designierten Wiedereintrittspunkt platziert, und zwar in der Endphase der Runde ihrer Rückkehr. Wenn sich feindliche Einheiten in Basis-zu-Basis-Kontakt oder innerhalb von 1 Zoll zu einer Einheit wiederfinden, die nach einer Bewegung außerhalb der Karte auf die Karte zurückkehrt, dann darf die feindliche Einheit die rückkehrende Einheit nach den Regeln für Kernschüsse gegen Versteckte Einheiten angreifen (siehe Seite 43, A5).

Einheiten, die Bewegung außerhalb der Karte verwenden, werden zur Initiativeberechnung nicht zur Streitmacht ihrer Seite gezählt, solange sie sich außerhalb der Karte aufhalten. Wenn alle Truppen auf der Karte zerstört worden sind oder sich zurückziehen, während diese Seite noch Einheiten hat, die sich außerhalb der Karte bewegen, dann wird davon ausgegangen, dass sich diese Truppen außerhalb der Karte zurückziehen und das Szenario endet.

ÜBERRENNEN

Überrennen ist ein weiteres Beispiel für eine aggressive Taktik. Im Gegensatz zum Erzwingen der Initiative geht es bei dieser Kommando-Spezialfähigkeit weniger darum, Nutzen aus dem relativen Schaden zu ziehen, der einer feindlichen Streitmacht zugefügt worden ist und mehr darum, selbst das leichteste Zögern in den Reihen des Gegners auszunutzen.

Überrennen funktioniert immer dann, wenn eine Streitmacht mit dieser Fähigkeit einen Initiativewurf mit einer Erfolgsspanne von 2 Punkten oder mehr gewinnt. Wenn dies geschieht, dann teilt der Spieler die Zahl der Punkte, um die er die Initiative gewonnen hat, durch 2, wobei er das Ergebnis abrundet (Minimum 0). Das Ergebnis gibt die Zahl von Einheiten an, die der Spieler in dieser Runde ziehen und mit denen er angreifen kann, ehe andere Einheiten in der aktuellen Runde agieren dürfen.

Für die Aktionen während des Rests der Runde fallen die überrennenden Einheiten außerhalb der normalen Sequenz, so dass nur die verbleibenden Einheiten abwechselnd agieren, abhängig davon, wie viele Einheiten die überrennende Streitmacht noch übrig hat, nachdem die anderen Einheiten bereits agiert haben. Beispielsweise hat eine Streitmacht mit 12 Einheiten die Spezialfähigkeit Überrennen und gewinnt ihre Initiative mit einer Erfolgsspanne von 5 Punkten. Zwei ihrer Einheiten können sich bewegen und angreifen, ehe auch nur eine Einheit der gegnerischen Streitmacht die Chance hat, sich zu bewegen ($5 \div 2 = 2,5$, abgerundet auf 2). Nachdem diese Einheiten agiert haben, wird der Rest der Runde abgehandelt, als ob die überrennende Streitmacht nur noch 10 Einheiten zur Verfügung hat, mit denen sie nach der normalen Rundensequenz mit dem Gegner abwechselnd handeln kann. Die Vorzüge eines Überrennens werden von Runde zu Runde neu bestimmt. Das bedeutet, dass selbst wenn der Initiativewurf so hoch ist, dass die Zahl der überrennenden Einheiten über dem liegt, was die Streitmacht noch an Einheiten zur Verfügung hat, diese „überzähligen“ Einheiten nicht auf die nächste Runde übertragen werden.

KOMMUNIKATIONSSTÖRUNG

Die Kommando-Spezialfähigkeit Kommunikationsstörung stellt die anhaltenden Bemühungen der Kommunikationstechnik-Spezialisten in einer Streitmacht dar, sich in die gegnerischen Übertragungen einzuklinken und sie zu chiffrieren oder zu verwirren. Diese Kommando-

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Spezialfähigkeit kann auch ohne hochkomplizierte elektronische Ausrüstung funktionieren, variiert aber mit dem Grad der Schlachtfeldinformation.

Diese Spezialfähigkeit funktioniert nur dann wirklich, wenn die gegnerischen Armeen in wirklichen Formationen organisiert sind, mit unterscheidbaren, im Vorfeld festgelegten Untergruppen (Lanzen aus 4 Einheiten, Sterne aus 5 Einheiten oder Level IIs aus 6 Einheiten). Wenn vor Spielbeginn keine solchen Untergruppen festgelegt worden sind, gehe davon aus, dass alle Streitmächte Lanzen zu 4 Einheiten verwenden und lege fest, welche Einheit zu welcher Lanze gehört.

Zu Beginn jeder Runde wirft der Spieler, der die Streitmacht mit der Kommando-Spezialfähigkeit Kommunikationsstörung kontrolliert, einen 1W6. Wenn das Ergebnis des Würfelwurfs eine 6 ist, dann werden alle Einheiten in einer zufälligen Lanze (oder einem Stern oder Level II) der gegnerischen Streitmacht von einer Kommunikationsstörung betroffen, die ihnen die Fähigkeit nimmt, sich richtig zu koordinieren. Während der Bewegungsphase der Runde verringert die betroffene Untergruppe ihre verfügbare Bewegung um 4 Zoll (bis zu einem Minimum von 1 Zoll). Wenn die Einheit eine Luft-/Raumeinheit ist, die stattdessen Schubpunkte verwendet, verringere ihren Basis-Schub um 1. Der Störeffekt endet am Ende der Runde.

Schlachtfeldinformationen: Wenn die Regeln zu Schlachtfeldinformationen im Spiel sind (siehe Seite 15 - 17), dann kann eine Streitmacht nur dann die Spezialfähigkeit Kommunikationsstörung verwenden, wenn sie ein SI-Verhältnis von 2 zu 1 (oder besser) gegenüber ihrem Gegner hat. Ist das SI-Verhältnis schlechter als 2 zu 1, dann hat die Kommando-Spezialfähigkeit Kommunikationsstörung keinerlei Auswirkungen.

KONTROLLZONE

Eine Streitmacht, die die Kommando-Spezialfähigkeit Kontrollzone besitzt, kann effektiv auf kurze Entfernung die Bewegungen des Feindes erschweren, so dass der Gegner gezwungen ist, sich entweder zurückfallen zu lassen oder anderweitig einen Umweg zu nehmen. Diese Taktik ist gut für defensive und offensive Missionen, besonders wenn die Streitmacht



Ein verzweifelter Clan-MechKrieger in einem Wolverine wehrt einen Luft-/Raumangriff ab.

in Überzahl ist oder das Gelände zu ihrem Vorteil nutzen kann, doch ist sie nur dann von Nutzen, wenn die betroffenen Einheiten bodenbasierte Bewegung verwenden.

Um eine Kontrollzone aufzubauen, muss die Einheit ihre Bewegung in Basis-zu-Basis-Kontakt mit einem oder mehreren Gegnern beenden und dabei mindestens 2 Zoll unverbrauchte Bewegung übrig haben. Die gegnerischen Einheiten, mit denen sie auf diese Weise in Basis-zu-Basis-Kontakt gekommen ist, müssen sich im vorderen Schussfeld der Einheit befinden (siehe Seite 163, A5) und werden von dem Effekt nur betroffen, wenn sie sich in dieser Runde noch nicht bewegt haben oder wenn sie versuchen, sich in weniger als 2 Zoll Entfernung zur Einheit, die die Zone kontrolliert, durch diesen Bereich zu bewegen. Alle Gegner, die diese Bedingungen erfüllen, fallen unter die „Kontrollzone“ der Einheit.

Einheiten, die sich in der „Kontrollzone“ einer anderen Einheit befinden, müssen 4 zusätzliche Zoll Bewegung aufwenden, um sich in jede Richtung außer direkt weg von der Einheit, die die Zone kontrolliert, zu bewegen, es sei denn, sie verwenden dabei Sprung- oder Senkrechtstarter-Bewegung. Falls die Kontrollzonenfähigkeit die Bewegung der betroffenen gegnerischen Einheit auf weniger als 1 Zoll verringert, dann kann sich die Einheit nicht bewegen, es sei denn, sie bewegt sich direkt weg von der Einheit, die die Zone kontrolliert. Was diese Regel angeht bedeutet „direkt weg von“ als die Richtung direkt gegenüber des Blickfelds, das in direktem Kontakt mit der Basis der Einheit ist, die die Zone kontrolliert.

Wenn die Einheit, die die Zone kontrolliert, eine Infanterieeinheit ist (dazu gehört auch Gefechtsrüstung), dann darf sie nur eine Kontrollzone erschaffen, die andere Infanterieeinheiten beeinflusst.

SCHARFSCHÜTZEN

Eine Streitmacht, die die Kommando-Spezialfähigkeit Scharfschützen besitzt, ist besonders geschickt in Angriffen auf weite Entfernung, doch geht dies auf Kosten ihrer Genauigkeit auf kurze Entfernung. Es ist selten, dass eine gesamte Streitmacht diese Kommando-Spezialfähigkeit besitzt, somit empfiehlt es sich, dass die Spieler diese Option auf nicht mehr als ein Drittel der eingesetzten Streitmacht anwenden (beispielsweise eine einzelne Lanze in einer Formation von Kompaniegröße oder ein einzelner Stern in einem Clan-Trinärstern).

Scharfschützen ersetzen die normalen Entfernungsmodifikatoren für ihre Angriffe durch die folgenden Modifikatoren: Kurze Entfernung +1; Mittlere Entfernung +2; Weite Entfernung +3; Extreme Entfernung +4.

NAHKÄMPFER

Die Kommando-Spezialfähigkeit Nahkämpfer ist das genaue Gegenstück zur Konzentration des Scharfschützen auf Gefechte auf weite Entfernung. Eine Streitmacht, die diese Fähigkeit besitzt, ist brutal auf kurze Entfernung, doch nicht wirklich für Angriffe auf lange Distanz geeignet. Auch hier ist es ungewöhnlich, dass eine gesamte Streitmacht diese Kommando-Spezialfähigkeit besitzt, somit empfiehlt es sich, dass die Spieler diese Option auf nicht mehr als ein Drittel der eingesetzten Streitmacht anwenden (beispielsweise eine einzelne Lanze in einer Formation von Kompaniegröße oder ein einzelner Stern in einem Clan-Trinärstern).

Nahkämpfer ersetzen die normalen Entfernungsmodifikatoren für ihre Angriffe durch die folgenden Modifikatoren: Kurze Entfernung -1; Mittlere Entfernung +2; Weite Entfernung +5; Extreme Entfernung +10.

LUFTABWEHRSSPEZIALISTEN

Eine Streitmacht, die die Kommando-Spezialfähigkeit Luftabwehrspezialisten besitzt, hat ihr Können speziell darauf zugeschnitten, die Bedrohung durch fliegende Gegner zu kontern. Wie bei Scharfschützen und Nahkämpfern ist es ungewöhnlich, dass eine gesamte Streitmacht diese Fähigkeit besitzt, also empfiehlt es sich, dass die Spieler diese Fähigkeit auf einen vorher festgelegten Teil ihrer eingesetzten Streitmacht anwenden.

Luftabwehrspezialisten rechnen einen Trefferwurfmodifikator von -2 auf alle Angriffe an, die gegen fliegende Ziele ausgeführt werden, inklusive Bodenfahrzeuge mit den Antriebsarten Senkrechtstarter (sr) oder

Bodeneffektfahrzeug (b), Luft-/Raumfahrzeuge und konventionelle Jäger, Raumboote, Landungsschiffe und so weiter. Gegen alle bodenbasierten Einheiten (inklusive solcher, die Sprungbewegung verwenden) oder flugfähige Einheiten, die im Augenblick des Angriffs gelandet sind, wird dieser Trefferwurfmodifikator stattdessen zu einem Modifikator von +1.

Luft-/Raumeinheiten dürfen die Kommando-Spezialfähigkeit Luftabwehrspezialisten nicht verwenden.

BODENANGRIFFSSPEZIALISTEN

Die Kommando-Spezialfähigkeit Bodenangriffsspezialist ist nur für Luft-/Raumeinheiten oder andere Einheiten verfügbar, die fliegende Bewegung verwenden (darunter auch Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge). Diese Einheiten, die das Gegenstück zu Luftabwehrspezialisten darstellen, haben ihr Können perfektioniert, um effektivere Angriffe gegen Gegner auf dem Boden ausführen zu können. Auch hier ist es wieder sehr ungewöhnlich, dass eine vollständige Luft-/Raumstreitmacht über diese Fähigkeit verfügt, also sollten Spieler diese Fähigkeit auf einen im Vorfeld festgelegten Teil ihrer Luft-/Raumtruppen beschränken.

Bodenangriffsspezialisten erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -2 auf alle Angriffe gegen Ziele am Boden, darunter auch Einheiten, die Sprungbewegung verwenden und flugtaugliche Einheiten, die zum Zeitpunkt des Angriffs gelandet sind. Gegen fliegende Luft-/Raumeinheiten, darunter auch Bodeneinheiten mit den Antriebsarten Senkrechtstarter (sr) oder Bodeneffektfahrzeug (b) wird dieser Trefferwurfmodifikator stattdessen in einen Modifikator von +1 umgewandelt.

Bodeneinheiten, die nicht zu Senkrechtstarter-, Bodeneffekt- oder Luft-/Raumbewegung (also Schub) imstande sind, dürfen nicht die Kommando-Spezialfähigkeit Bodenangriffsspezialist auswählen.

UMWELTSPEZIALISIERUNG

Eine Streitmacht mit dieser Kommando-Spezialfähigkeit hat bestimmte Arten von Gelände oder Umgebung gemeistert oder zieht sie im Kampf einfach vor. Vor Spielbeginn muss die genaue Art dieser Umweltspezialisierung ausgewählt werden. Die Geländearten, die für diese Spezialisierung ausgewählt werden können, dürfen alle Geländearten außer freiem Gelände sein. Alle anderen Umweltbedingungen (darunter Atmosphärischer Druck, Dunkelheit, Schwerkraft und andere Bedingungen, die auf Seite 92 – 95 in AS beschrieben sind) dürfen nicht der Standardtyp sein (das heißt, es muss sich um Vakuum, Nacht, hohe Schwerkraft und so weiter handeln). Um die Sache einfach zu halten, darf die Umweltspezialisierung einer Einheit nicht mehr als eine Geländeart oder eine Umweltbedingung auf einmal enthalten.

Sobald das spezifische Gelände und / oder die Umweltbedingung ermittelt ist, muss der Spieler eine Anzahl von geltenden Regeln aus der Umweltspezialisierungsvorzugsliste auswählen, abhängig vom

Fertigkeitswert der Streitmacht. Dieser Durchschnittswert wird ermittelt, indem du alle Fertigkeitswerte der einzelnen Einheiten addierst, sie dann durch die Zahl der Einheiten in der Streitmacht teilst und am Ende das Ergebnis auf die nächste ganze Zahl echt rundest. Auf Seite 24 in *Alpha Strike* findest du eine Definition dieser Werte.

Wenn der durchschnittliche Fertigkeitswert aller Einheiten in der Streitmacht bei Unerfahren, Wirklich Unerfahren oder Grün hinter den Ohren liegt, darf sie keine Vorzüge aus einer Umweltspezialisierung ziehen, erleidet aber dennoch den Initiativmodifikator von -1 wenn der Fokus ihrer Spezialisierung im Szenario nicht zum Tragen kommt (was den Ausbildungsfokus der Einheit auf einen bestimmten taktischen Bereich widerspiegelt). Wenn der durchschnittliche Fertigkeitswert Regulär ist, dann erhält sie einen der aufgeführten Vorzüge. Wenn der durchschnittliche Fertigkeitswert Veteran oder Elite ist, dann können zwei der Vorzüge ausgewählt werden. Wenn der durchschnittliche Fertigkeitswert Heroisch oder Legendär ist, dann kann ein dritter Vorzug ausgewählt werden, oder einer von zwei Vorzügen kann doppelt ausgewählt werden.

Eine Einheit erhält mit Umweltspezialisierung nicht nur die gültigen Vorzüge für die Spezialisierung, die Streitmacht mit dieser Kommando-Spezialfähigkeit auch einen Initiativmodifikator von -1, wenn sie gezwungen ist, in einem Szenario zu spielen, in dem die Umweltbedingung, auf die sie spezialisiert ist, nicht präsent ist.

TAKTISCHE SPEZIALISIERUNG

Eine Streitmacht mit dieser Kommando-Spezialfähigkeit hat den Kampf unter bestimmten, spezifischen Missionsparametern mit vordefinierten Aufgaben und Optionen gemeistert oder zieht diese einfach vor. Bevor das Spiel beginnt muss die spezifische Natur dieser taktischen Spezialisierung festgelegt werden. Das kann entweder eine Vorliebe für Offensive im Vergleich zu Defensive sein (oder andersherum) oder eine Vorliebe für bestimmte Szenarioarten.

Wie bei Umweltspezialisierung ist die genaue Art und das Ausmaß dieser Spezialisierungen durch den durchschnittlichen Fertigkeitswert der Streitmacht festgelegt (der ermittelt wird, indem du alle Fertigkeitswerte für alle Einheiten in der Streitmacht addierst, sie dann durch die Zahl der Einheiten in der Streitmacht teilst und das Ergebnis echt auf die nächste ganze Zahl rundest). (Siehe Seite 24, *Alpha Strike*, für eine genauere Definition dieser Fertigkeitswerte.)

Wenn der durchschnittliche Fertigkeitswert aller Einheiten in der Streitmacht bei Unerfahren, Wirklich Unerfahren oder Grün hinter den Ohren liegt, darf sie keine Vorzüge aus einer Taktische Spezialisierung ziehen, erleidet aber dennoch den Initiativmodifikator von -1 wenn der Fokus ihrer Spezialisierung im Szenario nicht zum Tragen kommt (was den Ausbildungsfokus der Einheit auf einen bestimmten taktischen Bereich widerspiegelt). Wenn der durchschnittliche Fertigkeitswert Regulär ist, dann erhält sie einen der aufgeführten Vorzüge. Wenn der durchschnittliche Fertigkeitswert Veteran oder Elite ist, dann können zwei der Vorzüge ausgewählt werden. Wenn der durchschnittliche Fertigkeitswert Heroisch oder Legendär ist,

UMWELTSPEZIALISIERUNGSVORZUGLISTE

Vorzug	Regeln
Verbesserte Beweglichkeit	Verringere die Bewegungskosten für das Passieren des Geländes der Spezialisierung um 1 Zoll pro zurückgelegtem Zoll. Allerdings darf diese Verringerung die Bewegungskosten niemals unter 1 Zoll Bewegung pro zurückgelegtem Zoll senken.
Verbesserter Kampf	Rechne einen Trefferwurfmodifikator von -1 auf alle Angriffe an, die in und / oder durch das Gelände oder die Umweltbedingung der Spezialisierung führen (bis zu einem minimalen Modifikator von +0). Dieser Modifikator wird auf die Gesamtmodifikatoren des Angriffs angerechnet, nicht für jeden individuellen Entfernungsbereich.
Verbesserte Initiative	Erhalte einen Wurfmodifikator von +1 für Initiativwürfe, wenn das ausgewählte Gelände oder die Umgebungsbedingung mindestens die Hälfte der Karte bedeckt.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

dann kann ein dritter Vorzug ausgewählt werden oder einer von zwei Vorzügen kann doppelt verwendet werden.

Beachte, dass die Angriffs- und Verteidigungs-Spezialisierung gleichzeitig ausgewählt werden dürfen, doch heben sie sich gegenseitig auf, wenn sie beide ausgewählt werden. Dieser Effekt kommt aber nur dann zum Tragen, wenn beide Vorzüge auf derselben Stufe ausgewählt werden. Wenn eine Streitmacht zweimal den Vorzug Angriffs-Spezialisierung und einmal den Vorzug Verteidigungs-Spezialisierung auswählt, dann ist das Ergebnis identisch zu einer Streitmacht, die eine „Stufe“ der Angriffs-Spezialisierung ausgewählt hat.

FEINDSPEZIALISIERUNG

Eine Streitmacht mit der Kommando-Spezialfähigkeit Feindspezialisierung hat eine Feindfraktion oder Gruppierung, gegen die sie lieber kämpft als gegen alle anderen. Sie hat sich speziell dafür ausgebildet, sich mit den üblichen Taktiken und der Ausrüstung dieses Feindes zu messen. Vor Spielbeginn muss der Fokus dieser Spezialisierung festgelegt werden. Dies kann entweder eine ganze Fraktion sein (beispielsweise ein bestimmtes Haus, ein bestimmter Clan oder eine Peripherienation) oder eine bestimmte Gruppierung (beispielsweise die Schwere Davion-Garde oder Wolf's Dragoons).

Wie bei der Umwelt- und Taktischen Spezialisierung, die oben beschrieben sind, steigen die Vorzüge und Nachteile der Feindspezialisierung mit dem durchschnittlichen Fertigkeitswert der Einheit an. Dieser Durchschnittswert wird ermittelt, indem du alle Fertigkeitswerte der einzelnen Einheiten addierst, sie dann durch die Zahl der Einheiten in der Streitmacht teilst und am Ende das Ergebnis auf die nächste ganze Zahl echt rundest. Auf Seite 24 in *Alpha Strike* findest du eine Definition dieser Werte.

Wenn der durchschnittliche Fertigkeitswert aller Einheiten in der Streitmacht bei Unerfahren, Wirklich Unerfahren oder Grün hinter den Ohren liegt, darf sie keine Vorzüge aus einer Feindspezialisierung ziehen, erleidet aber dennoch den Initiativemodifikator von -1 wenn der Fokus ihrer Spezialisierung im Szenario nicht zum Tragen kommt (was den Ausbildungsfokus der Einheit auf einen bestimmten taktischen Bereich widerspiegelt). Wenn der durchschnittliche Fertigkeitswert Regulär ist, dann erhält die Streitmacht einen Initiativemodifikator von +1, wenn sie es mit dem ausgewählten Feind zu tun hat, aber -1, wenn sich sie sich mit einer anderen feindlichen Streitmacht misst. Wenn der durchschnittliche Fertigkeitswert Veteran ist, dann wird entweder der Vorteil für die gewählte Feindfraktion verdoppelt (wobei auch der negative Modifikator für Gegner einer anderen Zugehörigkeit verdoppelt wird) oder sie kann eine zweite bevorzugte Feindfraktion auswählen, für die sie denselben Bonus erhält. Wenn letztere Option gewählt wird, dann sind die negativen Modifikatoren nicht kumulativ, also erhält die Streitmacht einen Initiativemodifikator von +1, wenn sie es mit den beiden gewählten Feinden zu tun hat, erleidet aber einen Initiativemodifikator von -1, wenn sie es mit allen anderen Streitmächten zu tun hat.

Wenn der Fertigkeitswert der Streitmacht Elite ist, dann erhält sie nicht nur die oben beschriebenen Initiativemodifikatoren, sie erhält außerdem die Spezialfähigkeit, eine der bevorzugten Kommando-Spezialfähigkeiten der feindlichen Streitmacht aufzuheben (soweit

vorhanden, ausgewählt zu Beginn des Szenarios). Wenn die Streitmacht Heroisch oder Legendär ist, kann sie zwei der bevorzugten Kommando-Spezialfähigkeiten der feindlichen Streitmacht negieren oder eine Kommando-Spezialfähigkeit auswählen, die nur dann „aktiviert“ wird, wenn sie es mit einem ausgewählten Gegner zu tun hat. Nach diesen Regeln kann eine Streitmacht keine Kommando-Spezialfähigkeiten eines Gegners aushebeln, auf den sie sich nicht spezialisiert hat.

PILOTEN-SPEZIALFÄHIGKEITEN

Zwar ist der Großteil des *BattleTech*-Universums derart gestaltet, dass Streitmächte als ganze Armeen zusammenstoßen und Truppen oft dieselben Kampferfahrungen teilen, doch ist es möglich, dass überlegene Krieger sich hervorheben und sich von der Menge absetzen. Diese Fähigkeiten stellen eine einzigartige Kombination von Erfahrung, Begabung und Persönlichkeitsmerkmalen dar, die sich von Individuum zu Individuum unterscheiden. Aus diesem Grund gelten Piloten-Spezialfähigkeiten nur für einen bestimmten Krieger, eine Fahrzeugbesatzung oder eine Infanterieeinheit und nicht für die gesamte Streitmacht. Diese Fähigkeiten verbessern die Einheit des Kriegers oder der Besatzung, doch können sie von ihnen von Maschine zu Maschine „mitgenommen“ werden – was besonders nützlich ist, wenn die Spieler an einer Kampagne teilnehmen, in der Bergungen und der Ersatz von Einheiten üblich sind.

Adaption von veröffentlichten Quellen: Viele veröffentlichte Streitmächte im *BattleTech*-Universum verweisen auf Piloten-Spezialfähigkeiten, beispielsweise in den verschiedenen *Lageberichten* und Quellenbüchern, die für das Rollenspiel *A Time of War* geschrieben worden sind. Wenn du solche Quellenbücher als Referenz für Spiele nach dem *Alpha Strike*-System verwenden willst, dann passe auf, dass du die Piloten-Spezialfähigkeiten desselben Namen verwendest, unter dem sie auch hier aufgelistet sind, damit die Kompatibilität mit den Miniaturregeln erhalten bleibt.

Zuweisung von Piloten-Spezialfähigkeiten: Wenn die Spieler daran interessiert sind, *Alpha Strike* mit Piloten-Spezialfähigkeiten zu spielen, aber nicht die berühmten Krieger verwenden wollen, die in veröffentlichten Quellenbüchern zu finden sind, dann können sie die Fähigkeiten aus der unten stehenden Liste erwerben, basierend auf dem individuellen Fertigkeitswert der Einheit und der Art der Einheit, die sie kontrollieren.

Allerdings sind nicht alle Piloten-Spezialfähigkeiten gleichwertig, also wurde ihnen ein Punktwert zugewiesen, der ihre Komplexität und ihre Effektivität im Kampf ausdrückt. Schwache Krieger und Besatzungen – mit einem Fertigkeitswert von Unerfahren, Wirklich Unerfahren oder Grün hinter den Ohren – sollten keine Piloten-Spezialfähigkeiten erhalten. Mittlere Krieger – mit einem Regulären Fertigkeitswert – können eine Piloten-Spezialfähigkeit mit einem Punktwert von 2 oder weniger auswählen. Erfahrene Einheiten – mit einem Fertigkeitswert von Veteran oder Elite – können bis zu zwei Piloten-Spezialfähigkeiten mit einem Gesamtpunktwert von 4 oder weniger auswählen. Wirklich überlegene Einheiten

VORZUGSLISTE TAKTISCHE SPEZIALISIERUNG

Vorzug	Regeln
Angriffs-Spezialisierung	Du erhältst einen Initiativemodifikator von +1, wenn du als Angreifer in einem Szenario agierst, erleidest aber einen Initiativemodifikator von -1, wenn du der Verteidiger bist.
Verteidigungs-Spezialisierung	Du erhältst einen Initiativemodifikator von +1, wenn du als Verteidiger in einem Szenario agierst, erleidest aber einen Initiativemodifikator von -1, wenn du der Angreifer bist.
Szenario-Spezialisierung	Du erhältst einen Initiativemodifikator von +1, wenn deine Streitmacht an einem bestimmten Szenariotyp teilnimmt. In allen anderen Szenariotypen erleidet die Streitmacht einen Initiativemodifikator von -1.

– mit einem Fertigkeitswert von Heroisch oder Legendär – können bis zu drei verschiedene Piloten-Spezialfähigkeiten mit einem Gesamtpunktwert von 6 oder weniger erhalten.

Außerdem sollte, wenn die Spieler nicht die Regeln der *Alpha-Strike*-Streitmachterstellung (siehe Seite 146-157) verwenden, die Gesamtzahl der Krieger oder Besatzungen beschränkt werden, die Piloten-Spezialfähigkeiten erhalten, damit das Spiel nicht übermäßig kompliziert wird. Die Daumenregel hier ist, dass die Spieler nicht mehr als 1 Einheit für jeweils 4 Einheiten, die sie für das Szenario ins Feld führen, mit Piloten-Spezialfähigkeiten ausstatten sollten. Diese Piloten-Spezialfähigkeiten können gemeinsam zugewiesen oder über die verschiedenen Untergruppierungen der Streitmacht verteilt werden, wie der Spieler es als passend erachtet.

Anmerkung: Alle hier vorgestellten Piloten-Spezialfähigkeiten sind darauf ausgelegt, bereits bestehende Merkmale von Einheiten zu modifizieren, die der Pilot oder die Besatzung steuert, ändern aber die Möglichkeiten der Einheit nicht auf fundamentale Weise, wenn es nicht anders angegeben ist. Somit können sie von Piloten oder Besatzungen von Einheitentypen außer denen, die in der Beschreibung der Fähigkeit aufgelistet sind, nicht verwendet werden. Praktisch gesehen bedeutet das, dass die Piloten-Spezialfähigkeiten, die den Schaden für eine bestimmte Form von Angriff modifiziert – wie die Konzentration der Piloten-Spezialfähigkeit Schwertkämpfer auf Einheiten mit der Einheiten-Spezialfähigkeit NKW – es auch erforderlich machen, dass die Einheit diese Art von Angriff auch besitzt, um die Begabungen des Piloten auch nutzen zu können. Wenn die Einheit die Voraussetzungen normalerweise nicht erfüllen kann – wie ein Schwertkämpfer, der sich in einem Mech wiederfindet, der nicht über die Spezialfähigkeit NKW verfügt – dann gilt die Piloten-Spezialfähigkeit einfach nicht, weil nichts da ist, was modifiziert werden könnte.

Dasselbe Prinzip gilt für Piloten-Spezialfähigkeiten, die Bewegung modifizieren oder die die fragliche Einheit nicht unter den Einheitentypen aufführen, für die die Piloten-Spezialfähigkeit funktioniert. Somit kann eine Piloten-Spezialfähigkeit, die für Mech-Einheiten ausgelegt ist, nicht von einer Einheit des Fahrzeugtyps verwendet werden. Außerdem können Bewegungsmodifikationen, die für die fragliche Einheit nicht relevant sind (wie Fähigkeiten, die Rad-Bodenbewegung modifizieren bei einer Einheit, die die Antriebsart Kette verwendet) nicht verwendet werden, selbst wenn die Piloten-Spezialfähigkeit ansonsten mit der Einheit kompatibel wäre, und alle Geländebeschränkungen, die den Einheitentyp selbst betreffen, bleiben wirksam – es sei denn, die Piloten-Spezialfähigkeit gibt es explizit anders an.

Adleraugen

Einheitentyp: beliebig

PSF-Kosten: 2 Punkte

Für einige Krieger sind selbst die Sensoren des 31. Jahrhunderts überflüssig. Der Krieger mit dieser Pilotenspezialfähigkeit ist so wachsam und geschickt an seinen Sensoren, dass er Bedrohungen identifizieren kann, ehe dies seinem taktischen Computer gelingt, was ihm einen entscheidenden Vorteil bringt, wenn er versteckte Gefahren aufspüren muss, ehe es zu spät ist.



Die Einheit addiert 2 Zoll auf die Aufspürreichweite aller Sonden-Spezialfähigkeiten, die sie bereits besitzt (dazu gehören BH, SON und LSON) und erhält die Spezialfähigkeit SPÄ selbst wenn die Einheit diese Fähigkeit normalerweise nicht hat. Außerdem werden alle versteckten Einheiten im Umkreis von 2 Zoll um diese Einheit automatisch entdeckt, selbst wenn sie über eine STÖR-Spezialfähigkeit verfügen (wie ESTÖR, STÖR und LSTÖR). Außerdem addiert die Einheit +2 auf den Zielwert um Minenfeld-„Angriffe“ beliebiger Dichte zu vermeiden.

Angeborene Anmut

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech

PSF-Kosten: 3 Punkte

Die Pilotenkünste, die dieser Krieger demonstriert, bringen sie an den normalen Akademien einfach nicht bei! Diese Einheit kann Angriffe ausführen, als hätte sie ein Schussfeld von 360 Grad (erleidet aber nach wie vor 1 zusätzlichen Schadenspunkt, wenn sie von hinten angegriffen wird). Sie verringert außerdem ihre Bewegungskosten für das Passieren von extrem dichtem Waldgelände, extrem dichtem Dschungelgelände und Gebäuden um 1 Zoll pro zurückgelegtem Zoll.

Ausweichen

Einheitentyp: Mechs, ProtoMechs

PSF-Kosten: 2 Punkte

Der Pilot mit dieser Pilotenspezialfähigkeit kann im Nahkampf Ausweichmanöver durchführen. Diese sind zwar nicht schnell genug, um Waffenbeschuss zu entkommen, doch reichen sie mehr als aus, um einen gegen sie gerichteten Nahkampfangriff zu vermeiden oder abzuwehren. Alle gegnerischen Einheiten, die versuchen, einen Nahkampfangriff gegen eine Einheit mit dieser Pilotenspezialfähigkeit auszuführen, erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +2.

Beiseite treten

Einheitentyp: beliebig

PSF-Kosten: 1 Punkt

Diese Einheit kann sich während der Bewegungsphase durch feindliche Einheiten hindurch bewegen, mit zusätzlichen Bewegungskosten von 1 Zoll. Diese Aktion fügt beiden Einheiten keinen Schaden zu; sie negiert einfach die normalen „Stapelbeschränkungen“, die Einheiten daran hindert, sich direkt durch feindlich besetzte Positionen auf der Karte zu bewegen.

Kontrollzone: Eine Einheit, die von einem Krieger mit dieser Pilotenspezialfähigkeit gesteuert wird, ist außerdem immun gegen die bewegungseinschränkenden Auswirkungen von gegnerischen Einheiten, die die Kommando-Spezialfähigkeit Kontrollzone gegen sie verwenden (siehe Seite 46).

Bessere Streutreffter

Einheitentyp: Beliebig

PSF-Kosten: 2 Punkte

Der Kämpfer mit der Pilotenspezialfähigkeit Bessere Streutreffter ist ein Pilot, der zu einem Meisterschützen mit einigen der wahrscheinlich am wenigsten treffsicheren Waffen geworden ist, die verfügbar sind – wie Raketen und Flakwaffen. Das erlaubt es ihm, seinen Beschuss enger gebündelt zu fokussieren, um ein größeres Schadenspotential zu erzielen.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

PILOTEN-SPEZIALFÄHIGKEITEN

Fähigkeit	Kosten	Kurzbeschreibung
Adleraugen	2	Einheit erhält (oder verbessert) ihre Fähigkeit, Versteckte Einheiten zu entdecken und Minen zu vermeiden.
Angeborene Anmut	3	Einheit erhält ein Schussfeld von 360 Grad; verringert Bewegungskosten in extrem unwegsamem Gelände.
Ausweichen	2	Einheit kann versuchen, Nahkampfangriffen auszuweichen.
Beiseite treten	1	Einheit kann sich mit zusätzlichen Bewegungskosten direkt durch feindliche Einheiten bewegen.
Bessere Streutreffer	2	Einheit kann zusätzlichen Schaden bei Angriffen mit Raketen- oder Flakwaffen verursachen.
Eiserner Wille	2	Einheit kann psychologischen Angriffen widerstehen und erhält einen Bonus auf Moralwürfe.
Entfernungsmeister	2	Einheit tauscht normale Entfernungsmodifikatoren für Mittlere, Weite oder Extreme Entfernung durch den für Kurze Entfernung aus.
Entmutigen	3	Einheit kann einen Gegner für einen kurzen Zeitraum einschüchtern.
Faustfeuer	2	Einheit verursacht zusätzlichen Schaden bei Nahkampfangriffen.
Frontbeobachter	1	Einheit verbessert die Treffsicherheit von indirektem Beschuss, wenn sie als Beobachter eingesetzt wird.
Geländelandung	2	Erlaubt es fliegenden Einheitentypen, in nicht freiem Gelände abzuheben oder aufzusetzen.
<i>Geländemeister</i>		
(Bergsteiger)	3	Einheit bewegt sich leichter bei Höhenwechseln und durch unwegsames Gelände.
(Forstaufseher)	3	Einheit bewegt sich besser durch Wald und Dschungel und erhält bessere Deckung durch diese Geländeart.
(Froschmann)	3	Einheit bewegt sich leichter, wenn sie voll untergetaucht ist.
(Nachtwandler)	3	Einheit ignoriert Kampfmodifikatoren durch Dunkelheit.
(Rennfahrer)	3	Bodenfahrzeug erhält zusätzliche Geschwindigkeit auf Eis oder Gelände; vermeidet Rutschen besser.
(Sumpfbestie)	3	Einheit bewegt sich leichter durch Schlamm und Sumpfgelände; ignoriert in diesen Geländarten die Regel zum Steckenbleiben.
Geschwindigkeitsteufel	2	Einheit kann sich schneller bewegen als normal.
Goldene Gans	3	Verbessert die Treffsicherheit für Luft-Boden-Angriffe der Arten Tiefflugangriff, Zielflugangriff und Bombenangriff.
Glück	1-4	Einheit darf eine gewisse Zahl von misslungenen Angriffs- und Kontrollwürfen pro Szenario wiederholen.
Hot Dog	2	Steigert die Hitze, die eine Einheit ertragen kann, ehe sie stillgelegt wird.
Hüpfer	1	Einheit kann vermeiden, durch BP-Treffer unter eine Bewegung von 1 Zoll Bewegung reduziert zu werden.
Improvisierte Waffen	1	Mech-Einheit kann ihre eigenen Nahkampfwaffen aus passendem Gelände improvisieren.
Kampfgespür	3	Die Einheit darf sich bewegen und feuern bevor andere Einheiten agieren können.
Manöverass	2	Verringert die Bewegungskosten für Wald-/Dschungel-Gelände und atmosphärische Luft-/Raumkontrolle.
Menschliche Datenbank	1	Einheit kann die Regel Verbergen von Einheitsdaten gegen nicht Versteckte Einheiten ignorieren.
Meisterschütze	2	Wenn die Einheit angreift, solange sie stillsteht, kann sie nach dem Zufügen von 1 Schadenspunkt zusätzliche Kritische Treffer erzielen.
Multi-Tasker	2	Einheit kann ihren Waffenangriff pro Runde auf zwei Ziele aufteilen.
Nahkampfmeister	2	Einheit erhöht ihren Nahkampfschaden um ihre halbe Größe (aufgerundet).

PILOTEN-SPEZIALFÄHIGKEITEN (FORTSETZUNG)

Fähigkeit	Kosten	Kurzbeschreibung
Nahkampfspezialist	1	Einheit führt Nahkampfangriffe mit größerer Treffsicherheit aus.
Querfeldein	2	Bodenfahrzeug darf einige illegale Geländetypen betreten, doch mit hohen Bewegungskosten.
Präzisionsschütze	3	Einheit verringert Modifikatoren für Mittlere, Weite und Extreme Entfernung um die Hälfte.
Provozieren	3	Einheit kann einen Gegner für eine kurze Zeit in Rage versetzen.
Sandstrahler	2	Einheit verbessert Treffsicherheit und Schaden, wenn sie nur AK- und Raketenwaffen verwendet.
Scharfschütze	4	Wenn die Einheit angreift, solange sie stillsteht, kann sie vollen Schaden und zusätzliche Kritische Treffer erzielen.
Schweres Heben	1	Ermöglicht verbesserte Tragekapazität bei Verwendung der Regeln für Externe Fracht.
Schwertkämpfer	2	Einheit kann verbesserten Schaden oder Kritische Treffer erzielen, wenn sie die Spezialfähigkeit NKW verwendet.
Springteufel	2	Verbessert die Genauigkeit von Angriffen, die ausgeführt werden, während die Einheit Sprungbewegung verwendet.
Straßenkämpfer	2	Einheit kann einen Angriff durch einen Feind in Basis-zu-Basis-Kontakt unterbrechen.
Tiefflieger	2	Fliegende Einheit darf einen Doppel-Tiefflugangriff oder Doppel-Zielflugangriff ausführen.
Tiernachahmung	2	Vierbeinige Einheit erhält Bewegungsbonus und die Fähigkeit, den Gegner zu demoralisieren.
Umweltspezialisierung	2	Verringere Bewegungs- und Kampfmodifikatoren in einer bevorzugten Umgebung.
Vendetta	2	Einheit darf ihre Angriffe besser auf ein bevorzugtes Ziel konzentrieren, bis dieses zerstört ist.
Verschlagener Angreifer	1	Verbessert die Treffsicherheit für Indirekten Beschuss und erlaubt Indirekte Angriffe ohne einen Beobachter.
Verschlagener Artillerist	1	Verbessert die Treffsicherheit und verringert die Abweichung von Artilleriewaffenangriffen.
Wackliger Steuerknüppel	2	Fliegende Einheit ist vom Boden aus während Luft-Boden-Angriffen schwerer zu treffen.
Waffenspezialist	3	Einheit kann treffsichere Angriffe ausführen, solange sie nur die Hälfte ihrer Feuerkraft verwendet.
Wellenreiten	4	Einheit verringert atmosphärische Kampfbedingungen; darf spezielle Luft-Luft-Angriffe ausführen.
Windwandler	2	Einheit ignoriert atmosphärische Kampfmodifikatoren und erhält einen Bonus beim Abheben und Aufsetzen.
Zweihänder	2	Mech-Einheit verursacht im Nahkampf größeren Schaden.
Infanteriefähigkeit	Kosten	Kurzbeschreibung
Fußkavallerie	1	Fußsoldaten bewegen sich schneller, selbst durch schwieriges Gelände.
Leichte Kavallerie	2	Berittene Infanterieeinheit bewegt sich schneller, selbst durch schwieriges Gelände.
Schwere Kavallerie	3	Berittene Infanterie verursacht auf Kernschussreichweite zusätzlichen Schaden.
Stadtguerilla	1	Infanterieeinheit ist in urbanem Gelände schwerer anzugreifen und kann Unterstützung „erzeugen“.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

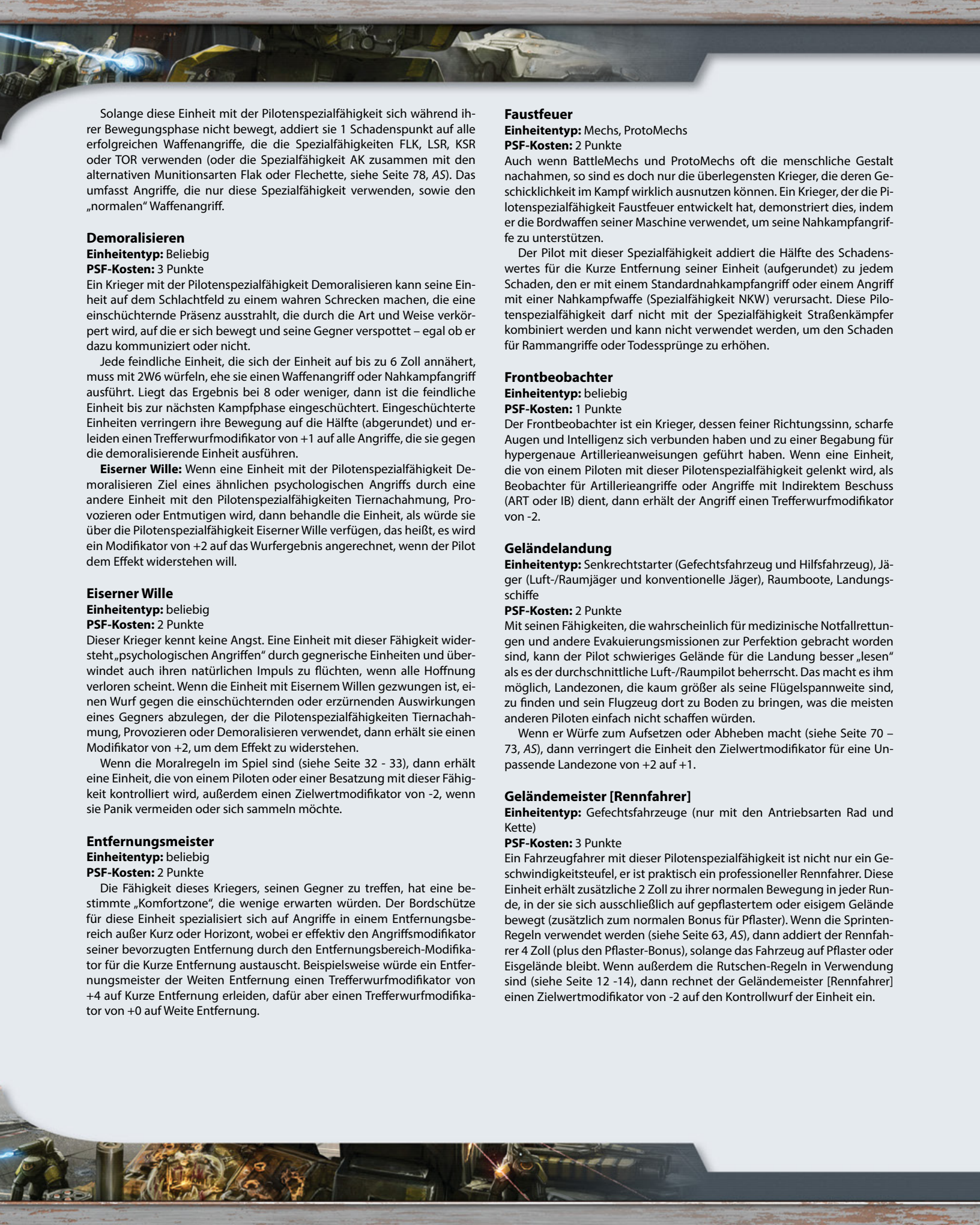
BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Solange diese Einheit mit der Pilotenspezialfähigkeit sich während ihrer Bewegungsphase nicht bewegt, addiert sie 1 Schadenspunkt auf alle erfolgreichen Waffenangriffe, die die Spezialfähigkeiten FLK, LSR, KSR oder TOR verwenden (oder die Spezialfähigkeit AK zusammen mit den alternativen Munitionsarten Flak oder Flechette, siehe Seite 78, AS). Das umfasst Angriffe, die nur diese Spezialfähigkeit verwenden, sowie den „normalen“ Waffenangriff.

Demoralisieren

Einheitentyp: Beliebige

PSF-Kosten: 3 Punkte

Ein Krieger mit der Pilotenspezialfähigkeit Demoralisieren kann seine Einheit auf dem Schlachtfeld zu einem wahren Schrecken machen, die eine einschüchternde Präsenz ausstrahlt, die durch die Art und Weise verkörpert wird, auf die er sich bewegt und seine Gegner verspottet – egal ob er dazu kommuniziert oder nicht.

Jede feindliche Einheit, die sich der Einheit auf bis zu 6 Zoll annähert, muss mit 2W6 würfeln, ehe sie einen Waffenangriff oder Nahkampfangriff ausführt. Liegt das Ergebnis bei 8 oder weniger, dann ist die feindliche Einheit bis zur nächsten Kampfphase eingeschüchtert. Eingeschüchterte Einheiten verringern ihre Bewegung auf die Hälfte (abgerundet) und erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Angriffe, die sie gegen die demoralisierende Einheit ausführen.

Eiserner Wille: Wenn eine Einheit mit der Pilotenspezialfähigkeit Demoralisieren Ziel eines ähnlichen psychologischen Angriffs durch eine andere Einheit mit den Pilotenspezialfähigkeiten Tiernachahmung, Provokieren oder Entmutigen wird, dann behandle die Einheit, als würde sie über die Pilotenspezialfähigkeit Eiserner Wille verfügen, das heißt, es wird ein Modifikator von +2 auf das Wurf Ergebnis angerechnet, wenn der Pilot dem Effekt widerstehen will.

Eiserner Wille

Einheitentyp: beliebige

PSF-Kosten: 2 Punkte

Dieser Krieger kennt keine Angst. Eine Einheit mit dieser Fähigkeit widersteht „psychologischen Angriffen“ durch gegnerische Einheiten und überwindet auch ihren natürlichen Impuls zu flüchten, wenn alle Hoffnung verloren scheint. Wenn die Einheit mit Eisernem Willen gezwungen ist, einen Wurf gegen die einschüchternden oder erzürnenden Auswirkungen eines Gegners abzulegen, der die Pilotenspezialfähigkeiten Tiernachahmung, Provokieren oder Demoralisieren verwendet, dann erhält sie einen Modifikator von +2, um dem Effekt zu widerstehen.

Wenn die Moralregeln im Spiel sind (siehe Seite 32 - 33), dann erhält eine Einheit, die von einem Piloten oder einer Besatzung mit dieser Fähigkeit kontrolliert wird, außerdem einen Zielwertmodifikator von -2, wenn sie Panik vermeiden oder sich sammeln möchte.

Entfernungsmeister

Einheitentyp: beliebige

PSF-Kosten: 2 Punkte

Die Fähigkeit dieses Kriegers, seinen Gegner zu treffen, hat eine bestimmte „Komfortzone“, die wenige erwarten würden. Der Bordschütze für diese Einheit spezialisiert sich auf Angriffe in einem Entfernungsbereich außer Kurz oder Horizont, wobei er effektiv den Angriffsmodifikator seiner bevorzugten Entfernung durch den Entfernungsbereich-Modifikator für die Kurze Entfernung austauscht. Beispielsweise würde ein Entfernungsmeister der Weiten Entfernung einen Trefferwurfmodifikator von +4 auf Kurze Entfernung erleiden, dafür aber einen Trefferwurfmodifikator von +0 auf Weite Entfernung.

Faustfeuer

Einheitentyp: Mechs, ProtoMechs

PSF-Kosten: 2 Punkte

Auch wenn BattleMechs und ProtoMechs oft die menschliche Gestalt nachahmen, so sind es doch nur die überlegensten Krieger, die deren Geschicklichkeit im Kampf wirklich ausnutzen können. Ein Krieger, der die Pilotenspezialfähigkeit Faustfeuer entwickelt hat, demonstriert dies, indem er die Bordwaffen seiner Maschine verwendet, um seine Nahkampfangriffe zu unterstützen.

Der Pilot mit dieser Spezialfähigkeit addiert die Hälfte des Schadenswertes für die Kurze Entfernung seiner Einheit (aufgerundet) zu jedem Schaden, den er mit einem Standardnahkampfangriff oder einem Angriff mit einer Nahkampfwaffe (Spezialfähigkeit NKW) verursacht. Diese Pilotenspezialfähigkeit darf nicht mit der Spezialfähigkeit Straßenkämpfer kombiniert werden und kann nicht verwendet werden, um den Schaden für Rammangriffe oder Todessprünge zu erhöhen.

Frontbeobachter

Einheitentyp: beliebige

PSF-Kosten: 1 Punkte

Der Frontbeobachter ist ein Krieger, dessen feiner Richtungssinn, scharfe Augen und Intelligenz sich verbunden haben und zu einer Begabung für hypergenaue Artillerieanweisungen geführt haben. Wenn eine Einheit, die von einem Piloten mit dieser Pilotenspezialfähigkeit gelenkt wird, als Beobachter für Artillerieangriffe oder Angriffe mit Indirektem Beschuss (ART oder IB) dient, dann erhält der Angriff einen Trefferwurfmodifikator von -2.

Geländelandung

Einheitentyp: Senkrechtstarter (Gefechtsfahrzeug und Hilfsfahrzeug), Jäger (Luft-/Raumjäger und konventionelle Jäger), Raumboote, Landungsschiffe

PSF-Kosten: 2 Punkte

Mit seinen Fähigkeiten, die wahrscheinlich für medizinische Notfallrettungen und andere Evakuierungsmissionen zur Perfektion gebracht worden sind, kann der Pilot schwieriges Gelände für die Landung besser „lesen“ als es der durchschnittliche Luft-/Raumpilot beherrscht. Das macht es ihm möglich, Landezonen, die kaum größer als seine Flügelspannweite sind, zu finden und sein Flugzeug dort zu Boden zu bringen, was die meisten anderen Piloten einfach nicht schaffen würden.

Wenn er Würfe zum Aufsetzen oder Abheben macht (siehe Seite 70 - 73, AS), dann verringert die Einheit den Zielwertmodifikator für eine Unpassende Landezone von +2 auf +1.

Geländemeister [Rennfahrer]

Einheitentyp: Gefechtsfahrzeuge (nur mit den Antriebsarten Rad und Kette)

PSF-Kosten: 3 Punkte

Ein Fahrzeugfahrer mit dieser Pilotenspezialfähigkeit ist nicht nur ein Geschwindigkeitsteufel, er ist praktisch ein professioneller Rennfahrer. Diese Einheit erhält zusätzliche 2 Zoll zu ihrer normalen Bewegung in jeder Runde, in der sie sich ausschließlich auf gepflastertem oder eisigem Gelände bewegt (zusätzlich zum normalen Bonus für Pflaster). Wenn die Sprinten-Regeln verwendet werden (siehe Seite 63, AS), dann addiert der Rennfahrer 4 Zoll (plus den Pflaster-Bonus), solange das Fahrzeug auf Pflaster oder Eisgelände bleibt. Wenn außerdem die Rutschen-Regeln in Verwendung sind (siehe Seite 12 -14), dann rechnet der Geländemeister [Rennfahrer] einen Zielwertmodifikator von -2 auf den Kontrollwurf der Einheit ein.

Geländemeister [Forstaufseher]

Einheitentyp: alle nicht fliegenden Einheiten

PSF-Kosten: 3 Punkte

Der Krieger mit dieser Fähigkeit fühlt sich im Wald wirklich zu Hause. Eine Einheit, die von einem Krieger mit dieser Pilotenspezialfähigkeit gesteuert wird, verringert die zusätzlichen Bewegungskosten für Bewegung durch Wald- und Dschungelgelände (auch dichte und extrem dichte Wälder und Dschungel) um 1 Zoll pro zurückgelegtem Zoll (bis zu minimalen zusätzlichen Kosten von +0 Zoll). Außerdem erleiden Angriffe gegen die Einheit des Kriegers einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1, wenn sie ihre Bewegung in Wald- oder Dschungelgelände beendet.

Geländemeister [Froschmann]

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech

PSF-Kosten: 3 Punkte

Dieser MechKrieger oder ProtoMech-Pilot ist ungewöhnlich gut darin, seine Maschine unter Wasser zu bewegen, selbst ohne den Vorzug von UME-Beweglichkeit. Diese Pilotenspezialfähigkeit verringert die Bewegungskosten der Einheit für Unterwasserbewegung um 1 Zoll pro zurückgelegtem Zoll, bis zu minimalen zusätzlichen Bewegungskosten von +0 Zoll. Dieser Vorzug gilt nur, wenn die Einheit voll untergetaucht ist.

Geländemeister [Bergsteiger]

Einheitentyp: alle nicht fliegenden Einheiten

PSF-Kosten: 3 Punkte

Der Bergsteiger ist ein Krieger oder Fahrzeugpilot, der eine Affinität für steile Hänge und Felsen hat. Diese Pilotenspezialfähigkeit verringert die zusätzlichen Bewegungskosten für Höhenwechsel, Kletterbewegung (siehe Seite 62, AS) oder für das Passieren von unwegsamem Gelände und Geröll (darunter auch extrem unwegsames Gelände und extremer Schutt) um 1 Zoll pro zurückgelegtem Zoll, bis zu minimalen zusätzlichen Bewegungskosten von +0 Zoll.

Geländemeister [Nachtwandler]

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech

PSF-Kosten: 3 Punkte

Der Krieger mit dieser Pilotenspezialfähigkeit mag es, wenn alles schön dunkel ist. Diese Einheit ignoriert alle Modifikatoren für Dunkelheit, ohne dass sie dafür einen Suchscheinwerfer (Spezialfähigkeit SUCH) aktivieren müsste, den sie vielleicht hat.

Geländemeister [Sumpfbestie]

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech

PSF-Kosten: 3 Punkte

Geländemeister haben ihre Pilotenkünste unter besonders tückischen Bedingungen geübt: Die „Sumpfbestie“ weiß, wie sie mit Schlamm, Morast und sogar Treibsand umgehen muss, wenn sie dort hineingerät. Diese Einheit reduziert die zusätzlichen Bewegungskosten für das Passieren von Sumpfgelände um 1 Zoll pro zurückgelegtem Zoll, bis zu minimalen zusätzlichen Bewegungskosten von +0 Zoll. Zusätzlich ignoriert die Sumpfbestie die Regel zum Steckenbleiben (siehe Seite 70, AS) wenn sie durch Schlamm- oder Sumpfgelände reist. Zu guter Letzt erleiden Angriffe gegen die Einheit des Piloten einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1, solange die Einheit sich in Schlamm oder Sumpfgelände aufhält.

Geschwindigkeitsteufel

Einheitentyp: beliebig

PSF-Kosten: 2 Punkte

Ein Pilot mit der Pilotenspezialfähigkeit Geschwindigkeitsteufel kann wirklich aufs Gas steigen! Bodeneinheiten aller Antriebsarten (inklusive Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge) erhalten zusätzliche 2 Zoll Bewegung pro Runde, wenn sie von einem Piloten mit dieser Fähigkeit gefahren werden, und erhöhen ihre Sprint-Bewegung (siehe Seite 63, AS) um 4 Zoll pro Runde. Dieser Geschwindigkeitsschub hat allerdings keinen Einfluss auf den Zielbewegungsmodifikator der Einheit.

Luft-/Raumeinheiten, die von einem Piloten mit dieser Fähigkeit gesteuert werden, erhalten einen effektiven Schubwert, der um 1 Punkt höher ist als auf der Einheitenkarte angegeben. Dieser wird verwendet, um zu bestimmen, wie viele Zonen oder Sektoren sie auf der Radarkarte zurücklegen kann.

Glück

Einheitentyp: beliebig

PSF-Kosten: (1 bis 4) Punkte

Es ist nicht wirklich Können, das die Schüsse dieses Piloten ins Ziel führt, doch das ist allen egal, solange er seine Arbeit macht. Für jeden Punkt, den du beim Erwerb dieser Pilotenspezialfähigkeit aus gibst, darf die Einheit einen gescheiterten Angriffswurf oder einen gescheiterten Kontrollwurf pro Szenario wiederholen. Das zweite Wurf Ergebnis gilt, selbst wenn es scheitert oder schlechter ist als das erste.

Diese Pilotenspezialfähigkeit darf nicht verwendet werden, um das Ergebnis von anderen Würfelwürfen zu verändern, wie bei Kritischen Treffern, Hüllenbruch-Würfen, Initiative oder Moralwürfen.

Goldene Gans

Einheitentyp: Senkrechtstarter (Gefechtsfahrzeug und Hilfsfahrzeug), Jäger (Luft-/Raumjäger und konventionelle Jäger), Raumboote

PSF-Kosten: 3 Punkte

Der Pilot mit dieser Fähigkeit ist ein wahres Ass wenn es darum geht, Luft-Boden-Angriffe bei hoher Geschwindigkeit auszuführen, wobei er oft treffsicheren Beschuss mit einem minimalen Ausmaß an Kollateralschaden austeilt.

Wenn du die Kampfregeln für die Abwicklung von Luft-Boden-Angriffen verwendest (siehe Seite 55-58, AS) dann erhält die Einheit mit dieser Pilotenspezialfähigkeit einen Trefferwurfmodifikator von -1 für Tiefflug- und Zielflugangriffe sowie einen Trefferwurfmodifikator von -2 für Bombenangriffe. Wenn ein Bombenangriff verfehlt, dann wird die Abweichdistanz um 2 Zoll verringert (bis zu einem Minimum von 0 Zoll).

Hot Dog

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Luft-/Raumjäger

PSF-Kosten: 2 Punkte

Der MechKrieger oder Jägerpilot weiß, wie er am meisten aus seiner Wärmeableitung herausholen kann. Die Einheit kann 4 Punkte Hitze erleiden, ehe sie automatisch stillgelegt wird, nicht nur die üblichen 3. Mit 4 Punkten Hitze verliert die Einheit 8 Zoll Bodenbewegung und erleidet einen Trefferwurfmodifikator von +4 anstatt sich stillzulegen.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN



Hüpfer

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

PSF-Kosten: 1 Punkt

Der MechKrieger mit dieser Pilotenspezialfähigkeit hat einen extrem ausgeprägten Gleichgewichtssinn – so ausgeprägt tatsächlich, dass er selbst dann in Bewegung bleiben kann, wenn ein Bein seines Mechs abgeschossen worden ist. Eine Einheit, die von einem Piloten mit dieser Pilotenspezialfähigkeit gesteuert wird, kann immer wenn sie ausreichend Kritische BP-Treffer erlitten hat, um ihre Bewegung auf 1 Zoll oder weniger zu verringern einen speziellen Kontrollwurf machen. Wenn dieser Wurf einen Zielwert gleich 2 plus dem Fertigkeitswert der Einheit erreicht, dann bleibt die Einheit mobil, mit einer minimalen Bewegung von 2 Zoll. Weitere Kritische BP-Treffer können mehr als einen dieser Würfe pro Szenario erforderlich machen.

Anmerkung: Diese Fähigkeit verleiht *keine* Bewegung, wenn die Einheit aus anderen Gründen immobilisiert worden ist – wenn sie beispielsweise stillgelegt ist oder in sumpfigen Gelände steckenbleibt.

Improvisierte Waffen

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

PSF-Kosten: 1 Punkt

Einige Mechs haben eingebaute Schwerter und Beile, mit denen sie kämpfen, doch dieser MechKrieger weiß, wie er eigene improvisieren kann. Diese Einheit kann eine improvisierte Nahkampfwaffe verwenden, indem sie einfach 2 zusätzliche Zoll Bewegung in Wald-, Dschungel-Geröll-Gelände oder einem Gebäude ausgibt, um eine passende Waffe zu finden. Diese Aktion erfordert keinen Wurf und erzeugt keine speziellen Modifikatoren, doch muss sie während der Bewegungsphase der Einheit angesagt werden.

Nachdem die Einheit eine passende Waffe gefunden hat, kann sie Nahkampfangriffe ausführen, als hätte sie die Spezialfähigkeit NKW, selbst wenn sie diese normalerweise nicht besitzt. Diese Pilotenspezialfähigkeit hat keine Auswirkungen, wenn die Einheit bereits die Spezialfähigkeit NKW besitzt.

Kampfgespür

Einheitentyp: Beliebig

PSF-Kosten: 3 Punkte

Der Pilot oder der Besatzungsführer mit dieser Pilotenspezialfähigkeit hat eine Begabung dafür, die Aktionen eines Feindes genau vorherzusehen, wenn er sich nur stark genug auf sie konzentriert. Diese Intuition ist zwar nicht mächtig genug, um sie mit einer ganzen Streitmacht zu teilen, ehe der Feind genug Zeit zu reagieren hat, doch kann der Krieger seine Einsichten verwenden, um gelegentlich einen einzelnen Gegner abzuschneiden.

Wenn die Partei dieser Einheit die Initiative gewinnt, kann sich die Einheit, deren Pilot diese Pilotenspezialfähigkeit besitzt, sich während der Bewegungsphase bewegen und alle Angriffe durchführen, wobei alle Schadenseffekte sofort verursacht werden – ehe das Ziel der Einheit auch nur agieren kann. Diese Fähigkeit kann nur alle 3 Runden verwendet werden.

Manöverass

Einheitentyp: beliebig

PSF-Kosten: 2 Punkte

Dieser Pilot weiß, wie er sein Fahrzeug an schwer erreichbare Orte bekommt, wenn es eilt. Diese Einheit verringert die Kosten für Bewegung durch die Geländearten Wald und Dschungel um 1 Zoll pro zurückgelegtem Zoll. Bei Luft-/Raumeinheiten reduziert ein Pilot mit dieser Spezialfähigkeit die Zielwertmodifikatoren der Einheit für Kampf in der Atmosphäre von +2 auf +1.

Meisterschütze

Einheitentyp: beliebig

PSF-Kosten: 2 Punkte

Auch wenn er vielleicht noch keiner der besten Scharfschützen ist, ist der Schütze mit dieser Fähigkeit wirklich gut darin, maximal effektive Schüsse zu landen. Solange diese Einheit während ihrer Bewegungsphase stillsteht, verursachen alle erfolgreichen Waffenangriffe, die sie gegen ein Ziel in der Reichweite ihrer Waffen ausführen, nur 1 Punkt Schaden – wenn der Angriff aber eine Erfolgsspanne von 3 oder mehr erreicht, dann darf der Meisterschütze außerdem würfeln, ob er seinem Ziel einen Kritischen Treffer zugefügt hat. Dieser Wurf wird selbst dann ausgeführt, wenn das Ziel noch Panzerung übrig hat.

Menschliche Datenbank

Einheitentyp: beliebig

PSF-Kosten: 1 Punkte

Jeder Mensch hat ein Hobby. Dieser Kerl hat sich die technischen Daten für tausende von Mechs eingeprägt – und erinnert dich auch dran! Wenn die Regeln für Verborgene Einheitendaten verwendet werden (siehe Seite 87-89, A5) dann kann die Einheit automatisch alle nicht Versteckten Einheiten in 12 Zoll Umkreis identifizieren, was die Datenkarte des Ziels offenlegt als hätte die Einheit mit der Menschlichen Datenbank die Spezialfähigkeit LSON. Diese Fähigkeit gilt auch dann, wenn die Menschliche Datenbank keine aktive Sonde jedweder Art hat, doch verleiht sie nicht die Fähigkeit, Versteckte Einheiten zu entdecken.

Multi-Tasker

Einheitentyp: beliebig

PSF-Kosten: 2 Punkte

Dieser auf den Kampf fokussierte Krieger kann mehrere Ziele weitaus treffsicherer angreifen, als dies für seine Kameraden gilt. Wenn der Spieler dies möchte, dann darf eine Einheit, deren Bordschütze über diese Pilotenspezialfähigkeit verfügt, zwei Ziele in derselben Runde angreifen und den Beschuss gegen jede dieser Einheiten in der Kampfphase einzeln abwickeln. Jeder Angriff wird mit den Modifikatoren abgewickelt, die für die Bewegung, Entfernung und andere Bedingungen des Ziels relevant sind; der geteilte Angriff führt nicht zu weiteren Trefferwurfmodifikatoren. Jeder erfolgreiche Angriff, der auf diese Weise geteilt wird, verursacht den halben Schaden (abgerundet, Minimum 1) den die Einheit normalerweise gegen ein einzelnes Ziel im entsprechenden Entfernungsbereich verursachen würde.

Beispielsweise kann eine Multi-Tasker-Einheit mit einem Schadenswert von 4/3/2 entscheiden, zwei einzelne Gegner anzugreifen – einen auf Kurze Entfernung und den anderen auf Mittlere Entfernung. Wenn beide Angriffe treffen, dann erleidet die Einheit auf Kurze Entfernung 2 Schadenspunkte ($4 \div 2 = 2$), das Ziel auf Mittlere Entfernung hingegen nur 1 Punkt Schaden ($3 \div 2 = 1,5$, abgerundet auf 1).

Nahkampfmeister

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech

PSF-Kosten: 2 Punkte

Dieser MechKrieger ist ein Kampfkünstler, der es geschafft hat, seinem Mech einige seiner Tricks beizubringen. Ein Pilot mit dieser Pilotenspezialfähigkeit addiert Zusatzschaden gleich dem halben Größenwert seiner Einheit (aufgerundet) wenn er einen erfolgreichen Nahkampfangriff jedweder Art ausführt. Dazu gehören Standard-Nahkampfangriffe, Rammangriffe und Todessprünge.

Nahkampfspezialist

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech

PSF-Kosten: 1 Punkt

Der Nahkampfspezialist spiegelt einen Krieger wider, der den Einsatz von Nahkampfangriffen mit den Armen, Beinen, Händen und Füßen seiner Maschine gemeistert hat – ein Talent, das sich durch größere Treffsicherheit im Nahkampf ausdrückt. Ein Pilot mit dieser Pilotenspezialfähigkeit rechnet einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von -1 ein, wenn er einen Nahkampfangriff ausführt.

Querfeldein

Einheitentyp: Gefechtsfahrzeuge (aber nur solche, die Bodenbewegung verwenden)

PSF-Kosten: 2 Punkte

Der Fahrzeugfahrer mit dieser Pilotenspezialfähigkeit ist nicht nur dazu in der Lage, sein Fahrzeug in gefährliche Situationen und wieder heraus zu bekommen, er kann es auch an manche Orte bekommen, wo es eigentlich gar nichts zu suchen hat!

Diese Bodeneinheit darf Wälder, unwegsames Gelände oder Geröll betreten, sowie Wassergelände mit bis zu 1 Zoll Tiefe, selbst wenn die Antriebsart des Geländes solche Bewegung normalerweise nicht zulassen würde. Wenn sie dabei Gelände betritt, das der Einheit normalerweise verboten ist, behandle die Bewegungskosten für diese Geländearten als doppelt so hoch wie sie für eine Mech-Einheit ausfallen würden (siehe Seite 30, AS).

Präzisionsschütze

Einheitentyp: beliebig

PSF-Kosten: 3 Punkte

Der Präzisionsschütze zieht es vor, auf Entfernung zu kämpfen. Die Pilotenspezialfähigkeit dieses Schützen verringert die Trefferwurfmodifikatoren auf Mittlere, Weite und Extreme Entfernung auf die Hälfte, hat aber keinen Effekt auf die Entfernungen Kurz und Horizont.

Provozieren

Einheitentyp: Beliebig

PSF-Kosten: 3 Punkte

Was Kampftalente angeht, scheint die Fähigkeit, den Gegner in Wut zu versetzen, erst einmal nicht besonders gut durchdacht zu sein, doch man sollte nicht unterschätzen, wie effektiv es sein kann, wenn man das Feuer von einem verwundeten Freund weglocken kann – oder die schwächere Rückenpanzerung des Feindes im schlimmstmöglichen Augenblick bloßlegt.

Jede feindliche Einheit, die sich auf 6 Zoll an eine Einheit annähert, die diese Pilotenspezialfähigkeit verwendet, muss mit 2W6 würfeln. Wenn das Ergebnis eine 8 oder weniger ist, dann gerät die feindliche Einheit in Wut. Wütende Einheiten müssen auf die provozierende Einheit aufschließen und ausschließlich sie angreifen, bis entweder die Einheit zerstört ist oder bis zum Ende einer Bewegungsphase, in der die provozierende Einheit und ihr wütender Gegner die Sichtlinie zueinander verloren haben oder mehr als 24 Zoll voneinander entfernt sind (das heißt, die Entfernung zwischen beiden Einheiten übersteigt die Mittlere Entfernung). Die Leichtfertigkeit dieser Wut hält die zornige Einheit sogar davon ab, sich um wichtigere Bedrohungen oder leichtere Ziele in der Umgebung zu kümmern; solange die provozierende Einheit gesehen werden kann, *muss* der zornige Gegner versuchen, sich an sie anzunähern und sie zu töten.

Eiserner Wille: Wenn eine Einheit mit der Pilotenspezialfähigkeit Provozieren Ziel eines ähnlichen psychologischen Angriffs durch eine andere Einheit mit den Pilotenspezialfähigkeiten Tiernachahmung, Provozieren oder Entmutigen wird, dann behandle die Einheit, als würde sie über die Pilotenspezialfähigkeit Eiserner Wille verfügen, das heißt, du rechnest einen Modifikator von +2 auf das Wurfergebnis an, wenn du dem Effekt widerstehen willst.

Sandstrahler

Einheitentyp: beliebig

PSF-Kosten: 2 Punkte

Wie die Einheit mit Besseren Streutreffern hat der Kanonier mit der Pilotenspezialfähigkeit Sandstrahler seine Treffsicherheit mit Waffen gemeistert, die ihren Schaden normalerweise verteilen anstatt ihn zu fokussieren. Wo die Einheit mit Besseren Streutreffern allerdings darauf abzielt, konzentrierten Beschuss durchzuführen, ist der Sandstrahler ein Spezialist, der am besten *nur* mit seinen Streuwaffen arbeitet. Wenn diese Einheit einen Waffenangriff nur mit einer der folgenden Spezialfähigkeiten durchführt – AK, FLK, VTAKRAK, LSR, KSR oder TOR – dann erhält sie einen Trefferwurfmodifikator von -1 und verursacht 1 zusätzlichen Schadenspunkt (zusätzliche 2 Schadenspunkte, wenn der Angriff auf Kurze Entfernung ausgeführt wird).

Scharfschütze

Einheitentyp: beliebig

PSF-Kosten: 4 Punkte

Der Scharfschütze ist eine verbesserte Version der Pilotenspezialfähigkeit Meisterschütze, die einen noch kompetenteren Schützen darstellt, der die Schwachpunkte seines Gegners mit tödlicher Treffsicherheit anvisieren kann, während er gleichzeitig heftigen Schaden austeilte. Ähnlich wie bei der Pilotenspezialfähigkeit Meisterschütze kann der Krieger, wenn seine Einheit während der Bewegungsphase stillsteht und einen Angriff austeilte, der eine Erfolgsspanne von 3 oder mehr erzielt, einen zusätzlichen Kritischen Treffer verursachen, selbst wenn das Ziel noch Panzerung übrig hat. Im Gegensatz zum Meisterschützen verursacht dieser Angriff allerdings den vollen Schaden dieser Einheit (und nicht nur 1 Schadenspunkt).

Schweres Heben

Einheitentyp: Mechs

PSF-Kosten: 1 Punkte

Der MechKrieger oder IndustrieMech-Pilot mit der Spezialfähigkeit Schweres Heben hat die Feinheiten von Balance und Kontrolle gemeistert, wenn er seine Maschine verwendet, um externe Fracht zu heben oder zu tragen. Mit dieser Pilotenspezialfähigkeit addiert die Einheit 1 Stufe auf die Maximalgröße jeder Fracht (oder Einheit) die sein Mech heben, schleifen oder werfen kann, wenn er die Regeln für Externe Fracht verwendet (siehe Seite 29 - 32). Wenn dies Größe 5 überschreiten würde, dann kann die Einheit auch Fracht oder Einheiten mit der Spezialfähigkeit G heben. Wenn die maximale erlaubte Größe bereits die Spezialfähigkeit G umfasst, dann kann die Einheit Sehr Große Fracht oder Einheiten heben (SG).

Wenn außerdem die Größe der Fracht oder Einheiten, die von der Einheit mit Schwerem Heben getragen wird, mehr als 3 Stufen kleiner ist als die des eigenen Mechs, dann verringert der Mech mit Schweres Heben seine Bewegung nur um 2 Zoll und nicht auf die Hälfte.

Schwertkämpfer

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech

PSF-Kosten: 2 Punkte

Ein MechKrieger oder ProtoMech-Pilot mit der Pilotenspezialfähigkeit Schwertkämpfer hat seine eigene Erfahrung mit Nahkampfwaffen genommen und sie in eine Finesse übertragen, die man bei einer Kriegsmaschine von mehreren Tonnen selten sieht. Dadurch verleiht er seinen Nahkampfangriffen so viel Können und Genauigkeit, dass er weitaus entscheidendere Schläge austeilten kann. Bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff, der unter Verwendung der Spezialfähigkeit NKW ausgeführt wird, kann der Pilot eine von zwei Möglichkeiten auswählen: entweder kann er dem Gegner 1 zusätzlichen Schadenspunkt zufügen oder einen Kritischen Trefferwurf gegen das Ziel machen – selbst wenn es noch Panzerung übrig hat. Beachte, dass die Pilotenspezialfähigkeit Schwertkämpfer keine Auswirkungen hat, wenn die Einheit nicht über die Spezialfähigkeit NKW verfügt.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Springteufel

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech

PSF-Kosten: 2 Punkte

Im Sprung demonstrieren Mechs normalerweise die ganze Anmut, die man von einer brutalen technologischen Urgewalt erwarten kann, die die Regeln der Physik überwältigt, doch einige Piloten haben diese Manöver in eine Kunstform verwandelt. Ein Pilot mit der Pilotenspezialfähigkeit Springteufel fühlt sich bei der Verwendung von Springen-BP so wohl, dass die Einheit einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von -1 erhält, wenn sie in einer Runde, in der sie Springen-BP verwendet hat, einen Waffenangriff ausführt.

Straßenkämpfer

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech

PSF-Kosten: 2 Punkte

Diese Einheit kann Nahkampfangriffe mit derartig atemberaubender Geschwindigkeit durchführen, dass sie effektiv die Angriffe einer gegnerischen Einheit unterbrechen kann, wenn sie nahe genug herankommt. Wenn ein Gegner in Basis-zu-Basis-Kontakt mit der Einheit des Straßenkämpfers kommt, um einen Angriff auszuführen, ehe der Straßenkämpfer den eigenen Angriff ausgeführt hat, kann der Straßenkämpfer einen speziellen „Präventivschlag“ gegen diesen Gegner ausführen.

Dieser Präventivschlag erhält einen Trefferwurfmodifikator von +1 und zählt effektiv als Waffen- und Nahkampfangriff des Straßenkämpfers für die Runde. Bei Erfolg verursacht der Präventivschlag Schaden gleich dem Schadenswert der Einheit auf Kurze Entfernung plus ihren normalen Nahkampfschaden (inklusive Zusatzschaden durch die Spezialfähigkeiten NKW oder DM) – und das in einer einzelnen Salve. Alle Schadenseffekte des Präventivschlags des Straßenkämpfers müssen ermittelt werden, ehe der Angriff des Gegners gegen den Straßenkämpfer durchgeführt wird. Somit ist es für den Straßenkämpfer auf diese Weise möglich, einen Gegner zu zerstören oder ihm verheerenden Schaden zuzufügen, ehe er seinen Schlag auch nur durchführen kann – unabhängig von der Initiativereihenfolge.

Duellierende Straßenkämpfer: Wenn *beide* Einheiten im Basis-zu-Basis-Kontakt Straßenkämpfer sind, dann heben sich die Fähigkeiten, dem anderen zuvorzukommen, einander auf und alle Angriffe zwischen den Einheiten müssen normal abgewickelt werden.

Taktisches Genie

Einheitentyp: beliebig

PSF-Kosten: 3 Punkte

Ein Offizier mit dieser Pilotenspezialfähigkeit hat eine überlegenes Verständnis für die Situation auf dem Schlachtfeld und kann sein Kampfgespür nutzen, um die Kontrolle selbst über das chaotischste Feuergefecht zu behalten. Wenn die Einheit die Kommandoeinheit für ihre Seite ist, kann der kontrollierende Spieler ein zweites Mal für die Initiative würfeln, wenn der erste Wurf von seinem Gegner besiegt worden ist. Das Ergebnis des zweiten Wurfs ist fest, selbst wenn es noch schlechter sein sollte. Die Wurfwiederholung für die Initiative darf nur alle 2 Runden versucht werden.

Wenn außerdem die Regeln zu Schlachtfeldinformationen im Spiel sind (siehe Seite 82-83, AS), dann wird die Einheit behandelt, als hätte sie die Spezialfähigkeit MHQ.

Tiefflieger

Einheitentyp: Senkrechtstarter (Gefechtsfahrzeug und Hilfsfahrzeug), Jäger (Luft-/Raumjäger und konventionelle Jäger), Raumboote

PSF-Kosten: 2 Punkte

Die Pilotenspezialfähigkeit Tiefflieger, eine weitere Spezialisierung für Fliegerasse mit einem brennenden Hass auf diese verdammten „Schlammstampfer“, spiegelt einen Piloten wider, dessen schnelle Reflexe und gutes Timing ihm erlauben, in einem einzelnen Überflug mehr Schaden auszuteilen als andere. Wenn die Regeln für Luft-Boden-Angriffe verwendet werden (siehe Seite 55-58, AS), dann kann der Pilot mit dieser Pilotenspe-

zialfähigkeit in einem einzelnen Überflug entweder einen „Doppel-Tiefflugangriff“ oder einen „Doppel-Zielflugangriff“ durchführen. Der doppelte Tiefflugangriff erlaubt es der Einheit, ihren normalen Tieffluginbereich von 10 Zoll in zwei Tieffluginbereiche aufzuteilen, die jeweils mindestens 2 Zoll lang sein müssen (und 2 Zoll breit), mit einer Gesamtlänge von 10 Zoll. Der doppelte Zielflugangriff hingegen erlaubt es der Einheit, zwei Zielflugangriffe bei einem einzelnen Überflug über das Schlachtfeld durchzuführen. Alle Angriffe, die mit dieser Pilotenspezialfähigkeit durchgeführt werden, müssen sich auf dem Flugpfad der fliegenden Einheit befinden.

Tiernachahmung

Einheitentyp: Mechs, ProtoMechs (nur wenn das Modell über vier Beine verfügt)

PSF-Kosten: 2 Punkte

Der Pilot mit dieser Pilotenspezialfähigkeit hat ein außerordentliches Verständnis von tierischem Verhalten mit seiner eigenen Begabung für die Steuerung kombiniert, um den Bewegungen seiner Maschine eine unheimliche – sogar Furcht erregende – Ähnlichkeit zu denen eines wilden Tieres zu verleihen.

Diese Fähigkeit, die nur mit Mechs und ProtoMechs funktioniert, bei denen das Modell vier Beine hat, verringert die Bewegungskosten für das Passieren von extrem dichtem Waldgelände, extrem dichtem Dschungelgelände und allen Gebäuden um 2 Zoll pro zurückgelegtem Zoll. Außerdem müssen alle feindlichen Einheiten, die sich der Einheit auf 6 Zoll annähern, einen Wurf mit 2W6 ablegen. Bei einem Ergebnis von 8 oder weniger ist die Einheit bis zum Ende der nächsten Bewegungsphase eingeschüchtert. Einheiten, die auf diese Weise eingeschüchtert werden, verringern ihre Bewegung auf die Hälfte (abgerundet) und erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Angriffe gegen die ein Tier nachahmende Einheit.



Ein für Arenaduelle umgebauter Thor überrascht einen hilflosen Victor mit seiner Kettensäge.

Umweltspezialisierung [Bedingung]

Einheitentyp: Beliebige

PSF-Kosten: 2 Punkte

Der Pilot mit der Pilotenspezialfähigkeit Umweltspezialisierung hat nicht nur gelernt, wie er in einer lebensfeindlichen Umgebung überleben kann, er geht in solchen Umgebungen geradezu auf. Diese Fähigkeit konzentriert sich besonders auf die Atmosphären- und Wetterbedingungen einer bestimmten Umgebung (im Gegensatz zum Geländemeister) und die Natur dieser Spezialisierung muss bei der Zuteilung festgelegt werden.

Die Bedingungen, die für diese Pilotenspezialfähigkeit gelten, müssen für die Einheit vor Szenariobeginn festgelegt werden und dürfen eine beliebige Bedingung umfassen, die unter *Umweltbedingungen* beschrieben ist (siehe Seite 92 - 95, AS). Wenn die fragliche Umweltbedingung in dem Szenario vorkommt, dann sinken alle Bewegungskosten, die durch die Bedingung entstehen, um 2 Zoll (Minimum von +0 Zoll) und alle Trefferwurfmodifikatoren durch die Bedingung werden um -1 verringert (bis zu einem Minimum von +0).

Vendetta

Einheitentyp: Beliebige

PSF-Kosten: 2 Punkte

Ein Pilot mit dieser Pilotenspezialfähigkeit könnte als starrsinnig bezeichnet werden und fokussiert all seine Energien auf die Zerstörung eines bestimmten Gegners. Wenn er sich in einer Duellsituation befindet, in der er sich nur um ein Ziel kümmern muss, kann dieses Talent ideal geeignet sein, aber auf einem aktiven Schlachtfeld ist der Pilot, der auf Vendetta aus ist, weitaus weniger effektiv gegen andere Gegner, gegen die er kämpfen muss, solange seine auserwählte Beute aktiv bleibt.

Die Einheit mit Vendetta muss zu Beginn jedes Spiels einen „auserkorenen Feind“ bestimmen. Alle Angriffe gegen den auserkorenen Feind erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -1, doch alle Angriffe gegen andere Feinde erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +2, bis der auserkorene Gegner zerstört ist. Sobald der auserkorene Gegner zerstört ist, muss der Pilot einen neuen Gegner auswählen, mit dem er eine Vendetta beginnt.

Verschlagener Angreifer

Einheitentyp: beliebige

PSF-Kosten: 1 Punkt

Hinter Deckung zu springen rettet den Gegner nicht vor den Artillerie- und Raketenangriffen dieses Kriegers. Die Einheit erhält einen Trefferwurfmodifikator von -1, wenn sie mit den Spezialfähigkeiten ART oder IB angreift und darf sogar Angriffe mit Indirektem Beschuss ausführen, wenn sie keinen verbündeten Beobachter besitzt. Wenn sie allerdings versucht, indirekten Beschuss ohne einen verbündeten Beobachter zu verwenden, dann tauscht die Einheit den Trefferwurfmodifikator von -1 gegen einen Trefferwurfmodifikator von +2 aus (der alle für den Beobachter relevanten Modifikatoren ersetzt).

Verschlagener Artillerist

Einheitentyp: beliebige

PSF-Kosten: 1 Punkt

Der Verschlagene Artillerist stellt einen Kanonier dar, dessen Treffsicherheit mit indirekten Artilleriewaffen fast schon unheimlich ist. Eine Einheit, deren Bordschütze über diese Pilotenspezialfähigkeit verfügt, erhält einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von -1 bei Angriffen mit der Spezialfähigkeit ART. Außerdem wird die Abweichungsdistanz für alle Artilleriegeschosse, die ihr Ziel verfehlen, um 2 Zoll verringert (Minimum 0 Zoll).

Wenn der Verschlagene Artillerist Artillerie-Gegenbeschuss gegen eine Artilleriestellung außerhalb der Karte ausführt – siehe *Artillerie-Gegenbeschuss*, Seite 14 - 15 – dann stellt diese Fähigkeit sicher, dass die Artilleriewaffe ihrem Ziel außerhalb der Karte vollen Schaden zufügt, selbst wenn der Angriff mit einer FS von 1 verfehlt. Wenn die FS für einen Artillerie-Gegenbeschuss gegen eine Stellung außerhalb der Karte bei 2 oder 3 liegt, dann verursacht die Waffe bei dem Ziel stattdessen den halben Schaden. Wenn der Verschlagene Artillerist um 4 Punkte oder mehr verfehlt, dann verfehlt das Geschoss das Ziel außerhalb der Karte vollständig.

Wackliger Steuerknüppel

Einheitentyp: jede fliegende Einheit

PSF-Kosten: 2 Punkte

Dieser Jägerpilot hat wirklich gelernt, Beschuss vom Boden zu respektieren. Wenn er Boden-Luft-Beschuss ausgesetzt ist (siehe Seite 60, AS) dann addiert diese Pilotenspezialfähigkeit einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Angriffe gegen die Einheit von Angreifern vom Boden. Dieser Modifikator gilt nicht für andere fliegende Einheiten, die die Maschine des Piloten angreifen.

Waffenspezialist

Einheitentyp: beliebige

PSF-Kosten: 3 Punkte

Der Waffenspezialist ist der überragende Experte mit bestimmten Waffenarten und kann wesentlich zielsicherer feuern, wenn er sich nur auf diese Waffen verlässt. Anstatt einen normalen Angriff mit all seinen Waffen auszuführen, kann diese Einheit einen Angriff mit jenen „spezialisierten Waffen“ durchführen, der einen Trefferwurfmodifikator von -1 erhält, aber nur den halben aufgeführten Schaden der Einheit im entsprechenden Entfernungsbereich verursacht (abgerundet, Minimum 1 Schadenspunkt).

Weil diese Pilotenspezialfähigkeit abstrakt davon ausgeht, dass nur ein Teil der Waffen des Piloten von dieser Pilotenspezialfähigkeit abgedeckt sind, darf dieser Angriff keine Überhitzen-Effekte verwenden.

Wellenreiten

Einheitentyp: Alle fliegenden Einheiten

PSF-Kosten: 4 Punkte

Dieser Pilot hat hunderte von Flugstunden mit seinem Flugzeug abgeleistet und hat es gelernt, die einzigartigen Wirbelschleppen seines Flugzeugs (die „Welle“) zu verwenden, um seine Manövrierfähigkeit zu verbessern und sie sogar als improvisierten Angriff gegen gegnerische Flugzeuge zu verwenden, die zu nahe herankommen. Ein Pilot mit dieser Fähigkeit reduziert die Modifikatoren auf Kontrollwürfe für Kampf in der Atmosphäre von +2 auf +0.

Wenn die Einheit außerdem ein Luft-/Raumjäger oder ein konventioneller Jäger ist (LRJ oder KJ), der sich im Windschatten einer anderen Luft-/Raumeinheit im Luft-Luft-Kampf befindet und der Kurvenkampf auf Kurze Entfernung auf jedem Teil der atmosphärischen Radarkarte stattfindet, dann kann der Pilot auf seinen Waffenangriff verzichten und stattdessen seinen Gegner zwingen, einen zusätzlichen Kontrollwurf mit einem Zielwertmodifikator von +3 abzulegen. Wenn die gegnerische Einheit diesen Wurf nicht schafft, dann fällt sie eine Zone „nach innen“ auf der Radarkarte und stürzt ab, wenn sie aus der Zentralzone abfällt.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Windwandler

Einheitentyp: alle fliegenden Einheiten

PSF-Kosten: 2 Punkte

Der Windwandler ist ein kompetenter Pilot, der eine Begabung dafür hat, Thermik und Luftströmungen zu verwenden, um einen geschmeidigeren Flug und zielsichere Landungen zu garantieren. Eine Einheit, deren Pilot diese Pilotenspezialfähigkeit besitzt, ignoriert den Zielwert-Modifikator von +2 für Kontrollwürfe, wenn er in Atmosphären-Bedingungen eingesetzt ist, und erhält einen zusätzlichen Kontrollwurf-Zielwertmodifikator von -1 zum Abheben und Aufsetzen.

Zweihänder

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

PSF-Kosten: 2 Punkte

Dieser MechKrieger legt seine Maschine wirklich in seine Nahkampfangriffe hinein. Ein Pilot mit dieser Pilotenspezialfähigkeit addiert +1 auf den verursachten Schaden von Standardnahkampfangriffen und Angriffen mit Nahkampfwaffen, die sein Mech ausführt (nicht aber auf Schäden von Rammangriffen und Todessprüngen). Dieser Schadensmodifikator gilt zusätzlich zu allen anderen, die von Einheiten-Spezialfähigkeiten wie NKW oder DM verursacht werden.

INFANTERIEFÄHIGKEITEN

Die folgenden Pilotenspezialfähigkeiten gelten nur für Infanterieeinheiten und spiegeln besondere Fähigkeiten wider, die entweder eine Konsequenz der Truppenführung der Einheit sind oder von allen Soldaten im Infanterieverband gezeigt werden.

Fußkavallerie

Einheitentyp: Konventionelle Infanterie (Einheit muss die Antriebsart Fußsoldaten verwenden)

PSF-Kosten: 1 Punkt

Der Truppenführer der Fußkavallerie hat sich selbst als Ausdauerläufer trainiert, selbst in voller Gefechtsausrüstung – und er treibt seine Truppen hart an, um sie auf demselben Niveau zu halten. Eine konventionelle Fußsoldaten-Infanterieeinheit mit dieser Pilotenspezialfähigkeit erhält zusätzliche 2 Zoll Bewegung pro Runde und verringert die zusätzlichen Bewegungskosten für die Geländearten Wald, Dschungel, Unwegsam, Geröll und Gebäude um 1 Zoll pro zurückgelegtem Zoll (bis zu minimalen zusätzlichen Bewegungskosten von +0 Zoll).



Ein fantastischer, drachenartiger Branth von Lopez, 5. Free Worlds Legionnaires (Liga Freier Welten)

Leichte Kavallerie

Einheitentyp: Konventionelle Infanterie (Einheit muss beritten sein)

PSF-Kosten: 2 Punkte

Ja, es ist vielleicht die Zukunft, aber das heißt nicht, dass Infanterie zu Pferde (oder Pferde-Analogien) nicht mehr existiert – oder dass es keine Truppen gäbe, die sich auf ihren Einsatz spezialisiert haben. Berittene Infanterie mit dieser Pilotenspezialfähigkeit erhält zusätzliche 2 Zoll Bewegung pro Runde und verringert die zusätzlichen Bewegungskosten für Waldgelände und unwegsames Gelände um 1 Zoll pro zurückgelegtem Zoll (bis zu minimalen zusätzlichen Bewegungskosten von +0 Zoll).

Schwere Kavallerie

Einheitentyp: Konventionelle Infanterie (Einheit muss beritten sein)

PSF-Kosten: 2 Punkte

Schwere berittene Infanteriesoldaten haben Möglichkeiten entwickelt, um die Lastkapazitäten ihrer Reittiere zu maximieren, um zusätzliche Unterstützungswaffen zu transportieren, deren Kurzstreckeneinsatz sie trainiert haben. Eine berittene Infanterieeinheit mit dieser Pilotenspezialfähigkeit verursacht 1 zusätzlichen Schadenspunkt bei einem erfolgreichen Angriff gegen Einheiten, die sich im Basis-zu-Basis-Kontakt befinden. Dieser Angriff gilt allerdings nicht für Nahkampfangriffe.

Stadtguerilla

Einheitentyp: Konventionelle Infanterie, Gefechtsrüstungen

PSF-Kosten: 1 Punkt

Niemand kennt die Straßen wie diese Infanterietruppe – aber ist sie nun wirklich eine reguläre Formation oder eine Straßengang? Angriffe gegen eine Infanterieeinheit mit dieser Pilotenspezialfähigkeit erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1 und der Schaden gegen die Einheit wird um -1 verringert, wenn die Einheit sich in einem Gebäude oder in unwegsamem Gelände, Geröll oder gepflastertem Gelände aufhält.

Außerdem kann diese Einheit einmal pro Szenario, das in einer städtischen Umgebung (oder Vorstadtumgebung) stattfindet, eine sekundäre Infanterieeinheit „erzeugen“, die mit ihr verbündet ist und innerhalb von 6 Zoll zur Stadtguerillaeinheit platziert wird. Diese wird als konventionelle Infanterieeinheit mit 2 Zoll Bewegung behandelt (mit dem Bewegungscode f), mit jeweils 1 Punkt Panzerung und Struktur, die 1 Schadenspunkt auf Kurze Entfernung verursachen kann. Der Fertigkeitswert der neuen Infanterieeinheit ist 2 Punkte höher als der der Einheit, die sie erzeugt hat (bis zu einem maximalen Fertigkeitswert von 8). Sobald eine neue Infanterieeinheit erschaffen worden ist, dient sie als eigenständige Einheit.



EINHEITEN- DESIGNMAROTTEN

Im *BattleTech*-Universum können Produktionsstandards eine etwas unpräzise Wissenschaft sein. Auch wenn die Herstellungsregeln von Spielregeln reguliert werden, die unabhängig von der verwendeten Fabrik gelten, können doch subtile Varianten in Qualität und Bauweise einzigartige Merkmale und Nachteile erzeugen, die nicht einzig und alleine mit Tonnage und Raum ausgedrückt werden können. Diese Merkmale werden oft als Designmarotten bezeichnet.

Adaption von veröffentlichten Quellen: Seit dem *Hardware-Handbuch: Prototypes* werden nun offizielle Designmarotten neben den detaillierten Konstruktionsdaten für die meisten BattleTech-Einheiten veröffentlicht. Diese Designmarotten wurden zunächst für die Verwendung mit dem Spielsystem von *Total Warfare* entwickelt, werden hier aber für die schnelleren Regeln von *Alpha Strike* adaptiert (soweit möglich). Wenn du Hardware-Handbücher und andere Quellen als Referenz verwendest, um Spiele nach den Regeln von Alpha Strike auszutragen, achte darauf die Designmarotten mit demselben Namen zu verwenden, unter dem wir sie hier vorstellen, um die Kompatibilität mit den Miniaturenregeln zu erhalten.

Designmarotten, die in veröffentlichten Quellen erscheinen, aber nicht in diesem Buch, haben nach den Regeln von *Alpha Strike* keine Auswirkungen.

Einheiten Designmarotten zuweisen: Wenn die Spieler keine Einheitenmarotten aus bereits veröffentlichten Quellen verwenden, können sie Designmarotten verwenden, um ihre Einheiten ein bisschen zu würzen, indem sie eine oder mehrere dieser Merkmale aus der Einheiten-Designmarottenliste auswählen, die wir hier präsentieren.

Um die Marotten besser auszubalancieren, hat jede einen generischen „Kostenwert“, der ihre Komplexität und ihren Einfluss aufs Spiel abbildet. Wenn die Spieler Designmarotten für eine Einheit auswählen, können sie so viele oder so wenige auswählen, wie sie möchten (solange die Beschreibung der Marotte anzeigt, dass sie für den Einheitentyp auch verfügbar ist) – doch sollten übermächtige Einheiten vermieden werden, indem positive Designmarotte mit negativen Designmarotten von gleichem oder größerem Wert aufgewogen werden. Beispielsweise kann eine Mech-Einheit die Marotten Erweiterte Torsodrehung und Verbesserte Sensoren auswählen (die jeweils 3 Marottenpunkte wert sind, für einen Gesamtwert von 6 Punkten), doch sollten diese Vorteile ausgeglichen werden, indem auch die Marotten Beengtes Cockpit, Schwer zu steuern und Prototyp ausgewählt werden (die jeweils – 2 Punkte wert sind, für insgesamt –6 Punkte).

Als grundsätzliche Regel sollten alle Einheiten desselben Modells bei der Zuweisung von Designmarotten über dieselben Designmarotten verfügen, unabhängig davon, auf welcher Seite sie kämpfen. Wenn die Spieler beispielsweise einem *Commando*-BattleMech De-

signmarotten zuweisen wollen und es gibt in den Parteien der Spieler insgesamt drei *Commandos*, dann sollten alle drei *Commandos* auch dieselben Designmarotten besitzen.

Anmerkung des Entwicklers: Als letzte Daumenregel haben wir die offiziellen Designmarotten, die veröffentlichten Einheiten zugewiesen worden sind, weitgehend im Einklang mit den Grundwerten der Einheiten, ihrem Stimmungstext und visuellen Hinweisen aus dem gedruckten Bild der Miniatur (oder der Spielfigur) ausgewählt. Eine Einheit mit einer großen und wuchtigen Physis beispielsweise würde nicht wirklich gut zur Designmarotte Schmales / Niedriges Profil passen. Es ist auch nicht wirklich passend, wenn eine Einheit, die fast nur um Energiewaffen herum aufgebaut ist und keine munitionsabhängigen Spezialfähigkeiten wie AK #/#/# besitzt, die Designmarotte Fehlerhafte Munitionseinspeisung erhalten soll.

POSITIVE DESIGNMAROTTEN

Die Designmarotten, die wir hier vorstellen, spiegeln all jene wieder, die für Einheiten im Spiel von *Alpha Strike* als positiv gewertet werden. Positive Designmarotten, die unten nicht aufgeführt sind, haben in Spielen nach den *Alpha-Strike*-Regeln keine Auswirkungen.

Ablenkend

Diese Einheit ist auf eine Art und Weise entworfen, die körperlich einschüchternd oder verwirrend genug ist, um auf dem Schlachtfeld einen psychologischen Effekt zu haben, indem sie einfach nur da ist. Wenn die Moral-Regeln verwendet werden (siehe *Moral*, Seite 32 - 33), dann addiert die Einheit einen Zielwertmodifikator von +1 auf die Würfe des Ziels, wenn sie versucht, nicht durch diese Einheit demoralisiert zu werden.

Ablenkend und Demoralisieren: Wenn die Einheit mit dieser Marotte außerdem von einem Piloten oder einer Besatzung kontrolliert wird, die über die Pilotenspezialfähigkeit Demoralisieren verfügt (siehe Seite 52), dann sinkt der Zielwert, um den Gegner zu demoralisieren, von 8 auf 7.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech, Gefechtsrüstung, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug, konventioneller Jäger, Luft-/Raumjäger

Kosten: +1 Punkt

Andockarme

Wenn du die Regeln zum Andocken für Luft-/Raumeinheiten verwendest (siehe Seite 87), dann addiert das Sprungschiff, die Raumstation oder das Kriegsschiff mit dieser Marotte einen Zielwertmodifikator von -1 auf die Kontrollwürfe der andockenden Einheit, was fortschrittliche Manipulatoren darstellt, die den Prozess unterstützen.

Einheitentyp: Sprungschiff, Raumstation, Kriegsschiff

Kosten: +1 Punkt

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

POSITIVE DESIGNMAROTTEN

Marotte	Kosten	Kurzbeschreibung
Ablenkend	+1	Einheit hat eine verbesserte Fähigkeit, den Gegner zu demoralisieren
Andockarme	+1	Luft-/Raumeinheit erhält einen Bonus während Andockaktionen
Anhängerkupplung	+1	Fahrzeugeinheit erhält die Spezialfähigkeit Anhängerkupplung (ANK)
Atmosphärenflieger	+3	Luft-/Raumeinheit fliegt sich besser im Kampf in der Atmosphäre
Erweiterte Torsodrehung	+3	Mech/ProtoMech besitzt ein Schussfeld von 360 Grad
Geschützte Aktivatoren	+1	Einheit ist resistent gegen Mechabwehr-Infanterieangriffe
Haube	+4	Mech ignoriert den ersten Kritischen Treffer „Einheit zerstört“
Hyperflexible Aktivatoren	+1	Einheit darf verringerten Schaden ins hintere Schussfeld austeilen
Interner Bombenhangar	+3	Fliegende Einheit darf Frachtraum verwenden, um Bomben zu transportieren
Kampfcomputer	+3	Einheit kann Überhitzen-Schaden mit geringerem Hitzeeffekt verwenden
Kampffäuste	+2	Mech-Einheit erhält eine höhere Trefferchance bei Standard-Nahkampfangriffen
Kommando-BattleMech	+2	Einheit liefert einen Initiativebonus
KompaktMech	+1	Erlaubt 2 Einheiten mit dieser Marotte einen Transportplatz einzunehmen
Leicht zu steuern	+2	Einheit erhält einen Bonus auf Nahkampfangriffe und Kontrollwürfe
Leicht zu warten	+1	Einheit erhält einen Bonus auf Reparaturwürfe
Luftabwehr-Zielerkennung	+ Variabel	Einheit ist effektiver gegen fliegende Ziele
Modulare Waffen	+1	Einheit erhält einen Bonus auf Reparaturwürfe und Reparaturzeiten
Multi-Trac	+2	Einheit darf zwei Waffenangriffe mit halber Stärke pro Runde ausführen
Schlachtcomputer	+5	Einheit liefert einen Initiativebonus
Schmales/Niedriges Profil	+3	Einheit ist schwerer zu treffen
Suchscheinwerfer	+1	Einheit erhält die Spezialfähigkeit SUCH
Treffsichere Waffen	+Variabel	Einheit kann Schaden bei einem knappen Fehlschuss verursachen
Überkopf-Arme	+2	Einheit darf einen besonderen Überkopfschuss aus Deckung heraus ausführen
Verbesserte Kommunikationssysteme	+2	Einheit kann die Effekte einiger Störsender ignorieren
Verbesserte Sensoren	+3	Einheit erhält (oder verbessert) Aktive Sondenfähigkeiten (SON)
Verbesserte Zielerfassung (Kurz)	+3	Einheit erhält einen Bonus bei Angriffen auf Kurze Entfernung
Verbesserte Zielerfassung (Mittel)	+4	Einheit erhält einen Bonus bei Angriffen auf Mittlere Entfernung
Verbesserte Zielerfassung (Weit)	+5	Einheit erhält einen Bonus bei Angriffen auf Weite Entfernung
Verstärkte Beine	+1	Einheit ist resistent gegen selbstverursachten Todessprung-Schaden
Zielerfassung auf variable Entfernung	+Variabel	Einheit erhält einen Trefferbonus auf alle Waffenangriffe

NEGATIVE DESIGNMAROTTEN

Marotte	Kosten	Kurzbeschreibung
Beengtes Cockpit	-2	Einheit erleidet Abzüge auf Kontrollwürfe und Nahkampfangriffe
Elektromagnetische Interferenz	-1	Angriffe mit nicht-munitionsabhängigen Waffen können die Elektronik überlasten
Empfindlicher Treibstofftank	-2	Zusätzliche Chance auf eine Explosion wenn die Einheit einen Kritischen Treffer erleidet
Exponierte Aktivatoren	-1	Einheit ist anfälliger für Mechabwehr-Infanterieangriffe
Exponierte Waffenverbindung	-2	Jeder Treffer gegen diese Einheit hat eine Chance auf einen Kritischen Waffentreffer
Fehlerhafte Kühlsysteme	-3	Kühlsysteme der Einheit sind anfällig für schweren Schaden
Fehlerhafte Munitionseinspeisung	-1	Einheit kann Angriffsschaden durch munitionsabhängige Waffen verlieren
Großes Landungsschiff	-1	Landungsschiff-Einheit benötigt 2 Andockpunkte anstatt einem
Illegales Design	-0	Einheit kann zu jedem Zeitpunkt spontan zusammenbrechen; viel schwieriger zu reparieren
Instabilität bei atmosphärischem Flug	-2	Luft-/Raumeinheit ist schwerer in der Atmosphäre zu bedienen
Kein Notausstiegssystem	-2	Pilot der Einheit darf die Notausstiegs-Regeln nicht verwenden
Keine/minimale Arme	-2	Mech-Einheit kann die Klettern-Regeln und die Regeln für Externe Fracht nicht verwenden
Keine Torsodrehung	-2	Mech- oder ProtoMech-Einheit hat ein verringertes Schussfeld
Nicht stromlinienförmig	-2	Luft-/Raumeinheit kann nicht in der Atmosphäre eingesetzt werden
Niedrig montierte Arme	-2	Die Arme der Mech-Einheit ziehen die Sichtlinie von der Hüfthöhe aus
Prototyp	-2	Einheit ist anfälliger für Kritische Treffer
Schlechte Lebenserhaltungssysteme	-1	Einheit kann einen Kritischen Treffer „Besatzung betäubt“ erleiden, wenn sie überhitzt
Schlechte Leistung	-3	Angriffe gegen die Einheit verwenden reduzierte Zielbewegungsmodifikatoren
Schlechte Versiegelung	-2	Einheit hat eine erhöhte Chance für einen Hüllenbruch im Vakuum oder unter Wasser
Schlechte Zielerfassung (Kurz)	-2	Einheit erleidet Abzüge für Angriffe auf Kurze Entfernung
Schlechte Zielerfassung (Mittel)	-3	Einheit erleidet Abzüge für Angriffe auf Mittlere Entfernung
Schlechte Zielerfassung (Weit)	-4	Einheit erleidet Abzüge für Angriffe auf Weite Entfernung
Schlecht verarbeitet	-1	Einheit ist anfälliger für Kritische Treffer
Schwache Beine	-1	Einheit ist anfällig für Zusatzschaden, wenn sie Todessprung-Angriffe ausführt
Schwaches Fahrwerk	-1	Luft-/Raumeinheit erleidet bei einer Landung mit einer Erfolgsspanne von 0 Schaden
Schwer zu steuern	-2	Einheit erleidet Abzüge für Kontrollwürfe und Nahkampfangriffe
Schwieriger Notausstieg	-1	Chance auf ein Versagen bei Verwendung der Notausstiegs-Regeln
Schwierig zu warten	-1	Einheit erleidet Abzüge auf Reparaturwürfe
Sensorgeister	-2	Einheit erleidet Trefferwurfabzüge für alle Waffenangriffe
Spritschleuder	-2	Luft-/Raumjäger-Einheit verschlingt mehr Treibstoff im Weltraumradar-Spiel
Statische Munitionseinspeisung	-2	Einheit kann nicht zwischen Standardmunition und alternativen Munitionsarten wechseln
Überdimensioniert	-3	Angriffe gegen die Einheit erhalten einen Trefferbonus; Einheit ist schwerer zu transportieren und abzuwerfen
Überholtes Design	-4	Einheit erleidet Abzüge auf Reparaturwürfe
Ungenaue Waffen	-Variabel	Einheit verursacht verringerten Schaden bei einem Angriff mit einer ES von 1 oder 0.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Anhängerkupplung

Diese Marotte ist nur für Gefechtsfahrzeuge verfügbar, die die Antriebsarten Kette oder Rad verwenden (Bewegungscode k und r). Eine Einheit mit dieser Fähigkeit erhält die Fähigkeit, ein anderes Fahrzeug abzuschleppen, das bis zu eine Größenklasse größer sein darf als es selbst, das heißt, sie hat die gleichen Möglichkeiten wie mit der Spezialfähigkeit Anhängerkupplung (ANK) (siehe *Abschleppen*, Seite 31).

Einheitentyp: Gefechtsfahrzeug (nur mit den Antriebsarten Kette und Rad)

Kosten: +1 Punkt

Atmosphärenflieger

Diese Luft-/Raumeinheit ist besonders gut für Einsätze in der Atmosphäre ausgelegt. Als Ergebnis kann der normale Zielwert-Modifikator von +2 auf Kontrollwürfe für Aktionen in der Atmosphäre auf +1 verringert werden.

Einheitentyp: Luft-/Raumjäger, konventioneller Jäger, Raumboot, Landungsschiff

Kosten: +3 Punkte

Erweiterte Torso-Drehung

Auch wenn diese Einheit immer noch ein hinteres Schussfeld besitzt, durch das sie angegriffen werden kann, kann sie dennoch Waffenangriffe ausführen, als hätte sie ein Schussfeld von 360 Grad.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech

Kosten: +3 Punkte

Geschützte Aktivatoren

Wenn diese Einheit Ziel eines Mechabwehrangriffs wird (siehe Seite 43, AS), dann erleidet die angreifende Infanterieeinheit einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1 auf den Angriff. Diese Marotte bietet keinerlei Modifikatoren auf Fernkampf-Waffenangriffe.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: +1 Punkt

Haube

Dieser Mech verfügt über eine speziell entworfene Kopfstruktur, die dazu beiträgt, den Piloten vor Schaden zu beschützen. Das erste Mal in einem Szenario, wenn eine Einheit mit dieser Designmarotte einen Kritischen Treffer mit einem Ergebnis von 12 erleidet (bei einem Mech das Ergebnis „Einheit zerstört“), wiederhole den Wurf. Das zweite Ergebnis des Wurfs gilt, auch wenn das Ergebnis ebenfalls eine 12 ist. Diese Marotte kann nur wiederhergestellt werden, wenn die Einheit nach der Schlacht repariert wird.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: +4 Punkte

Hyperflexible Aktivatoren

Auch wenn diese Einheit immer noch ein hinteres Schussfeld besitzt, durch das sie angegriffen werden kann, kann sie dennoch Waffenangriffe gleich eines Drittels ihres normalen Angriffswerts (abgerundet, Minimum 0) gegen Ziele im hinteren Schussfeld ausführen. Beachte, dass wenn der Schaden eines erfolgreichen Angriffs auf 0 abgerundet wird, der Angriff sich für die Regeln zu Minimalschaden qualifiziert (siehe Seite 18) und dem Ziel bei einer 4+ bei einem folgenden Wurf mit 1W6 1 Schadenspunkt zufügt.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: +1 Punkt

Interner Bombenhangar

Diese Einheit hat einen internen Bombenhangar. Als Ergebnis kann sie jede Tonnage für Frachttransport (Spezialfähigkeit FTT#) als Spezialfähigkeit BOMB# desselben Werts verwenden. (Wenn die Einheit Fracht in Kilotonnen transportiert – Spezialfähigkeit (FTK#) – dann entspricht die Zahl der Bomben, die getragen werden kann, gleich dem tausendfachen FTK-

Wert.) Denk daran dass einige besonderen Bombentypen, wie die Raumbomben die wir auf Seite 82 beschreiben, als mehr als 1 „Bombe“ zählen, selbst wenn es um diese Fähigkeit geht. Wenn Bomben intern getragen werden, dann ignoriert die Einheit die normale Schub-Verringerung, die von externen Bomben herrührt.

Einheitentyp: Konventioneller Jäger, Luft-/Raumjäger, Raumboot, Landungsschiff

Kosten: +5 Punkte

Kampfcomputer

Diese Einheit besitzt einen effizienteren Kampfcomputer, der dabei hilft, die Leistung und das Hitzeniveau im Auge zu behalten, welches von den Waffen der Einheit ausgelöst wird. Als Ergebnis verringern Einheiten, die Hitze verwalten und diese Marotte besitzen, beim Einsatz des Überhitzen-Werts ihr effektives Hitzeniveau um 1 Punkt (bis zu einem Minimum von Überhitzen 1).

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug

Kosten: +3 Punkte

Kampffäuste

Diese Mech-Einheit verfügt über Hand-Aktivatoren, die besser als normal für den Nahkampf ausgelegt sind. Wenn du einen normalen Nahkampfangriff ausführt (also keinen Rammangriff, keinen Todessprung und keinen Angriff mit einer Nahkampfwaffe), dann erhält die Einheit mit dieser Marotte einen Trefferwurfmodifikator von -1 für den Angriff. Diese Marotte kann nicht von einer Einheit ausgewählt werden, die die Marotte Keine/Minimale Arme besitzt (siehe Seite 65).

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: +2 Punkte

KompaktMech

Diese Einheit ist nicht so klein und schmal, dass es schwerer wird, sie zu treffen (dafür bräuchtest du die Designmarotte Schmales/Niedriges Profil; siehe Seite 63), doch ist sie klein genug, um den Platz in einem Transporthangar mit einer anderen Einheiten derselben Größe zu teilen. Wenn es um den Transport von Nicht-Infanterieeinheiten geht (siehe Seite 63, AS), dann dürfen zwei Mechs mit dieser Marotte in einem einzelnen Mech-Hangar transportiert werden, aber nur wenn die transportierende Einheit richtige Mech-Hangars verwendet (Spezialfähigkeit MT#). Diese Marotte modifiziert nicht die Gesamtzahl von Mechs, die nach den Regeln zum Truppenabwurf auf einmal abgeworfen werden können (siehe Seite 90 – 91, AS).

Beispielsweise hat ein Landungsschiff der *Leopard*-Klasse normalerweise 4 Mech-Hangars (MT4), doch wenn eine Streitmacht, die aus 5 Mechs besteht, 2 Mechs mit der Designmarotte KompaktMech beinhaltet, dann könnten die beiden KompaktMechs einen der Hangars teilen, während die drei verbleibenden Mechs in individuellen Hangars untergebracht würden – so dass also insgesamt 5 Mechs transportiert werden könnten.

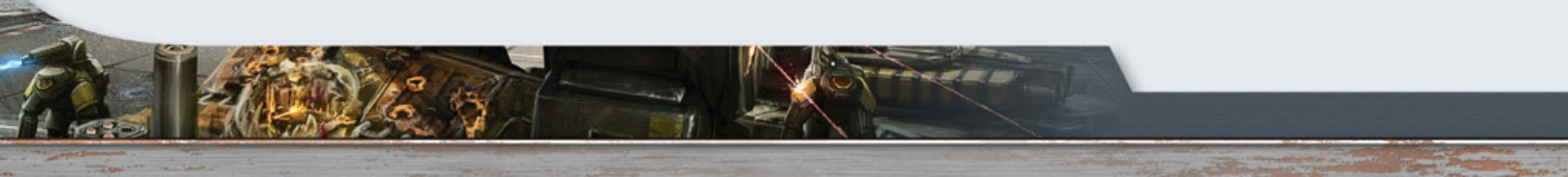
Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: +1 Punkt

Kommando-BattleMech

Diese Einheit verfügt über eine Anordnung aus Kommunikationssystemen und taktischen Sensoren, die Feldkommandeuren dabei helfen, an der Front zu kämpfen. Um das abzubilden, erhält eine Streitmacht, die eine oder mehrere Einheiten mit dieser Marotte enthält, einen Modifikator von +1 auf Initiativwürfe, wenn die Einheit aktiv ist und als Kommandoelement einer Formation von 4 Einheiten (1 Lanze) oder größer dient. Mehrere Einheiten mit dieser Marotte sind nicht kumulativ und die Einheit ist nicht kumulativ mit der Designmarotte Schlachtcomputer.

Wenn die Regeln zu Schlachtfeldinformationen im Spiel sind (siehe Seite 82-83, AS), dann addiert ein Kommando-BattleMech die Entsprechung von 1 Punkt der Spezialfähigkeit MHQ zur Streitmacht der Einheit. Wie bei dem Initiativmodifikator ist dieser Effekt nicht kumulativ mit anderen



Einheiten mit dieser Designmarotte (oder der Marotte Schlachtcomputer) in derselben Streitmacht.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: +2 Punkte

Leicht zu steuern

Diese Einheit ist weitaus intuitiver und empfänglicher für die Steuerungseingaben des Piloten, was zu feineren und fließenderen Kampfmänavern führt. Einheiten mit dieser Marotte erhalten einen Zielwertmodifikator von -1 auf alle Nahkampfangriffe und alle erforderlichen Kontrollwürfe.

Einheitentyp: alle außer Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug

Kosten: +2 Punkte

Leicht zu warten

Wenn die Reparaturregeln im Spiel sind (siehe Seite 168 - 179), dann erhalten alle Reparatur- und Bergungswürfe für eine Einheit mit dieser Marotte einen Zielwertmodifikator von -1.

Einheitentyp: alle

Kosten: +1 Punkt

Luftabwehr-Zielerkennung

Die Sensoren und Zielerfassungssysteme dieser Einheit sind auf fliegende Ziele eingestellt. Als Ergebnis verwendet die Einheit dieselben Trefferwurfmodifikatoren wie eine Einheit, die unter dem Einfluss der Kommando-Spezialfähigkeit Luftabwehrspezialisten steht (siehe Seite 46 -47). Wenn eine Einheit mit dieser Marotte einer Streitmacht zugewiesen ist, die ihr zusätzlich die Kommando-Spezialfähigkeit Luftabwehrspezialist verleihen würde, erhält sie einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von -1 bei Angriffen gegen fliegende Ziele.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug

Kosten: +1 Punkt pro Punkt Schaden den die Einheit im stärksten Entfernungsbereich verursachen kann.

Modulare Waffen

Wenn die Reparaturregeln im Spiel sind (siehe Seite 168 - 179) dann erhalten alle Reparaturwürfe für eine Einheit mit dieser Marotte einen Zielwert-Modifikator von -1. Außerdem nimmt die Reparatur dieser Einheiten so viel Zeit in Anspruch wie die Reparatur von Einheiten mit der Spezialfähigkeit OMNI.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug

Kosten: +1 Punkt

Multi-Trac

Eine Einheit mit dieser Marotte kann ihren Fernkampfschaden halbieren (wobei das Ergebnis abgerundet wird, mit einem Minimum von 1 Schadenspunkt) und jeden Angriff mit „halbem Schaden“ in einer Runde gegen zwei unterschiedliche Ziele ausführen. Jeder Angriff wird mit allen Modifikatoren abgewickelt, die für das entsprechende Ziel gelten; es fallen keine sekundären Zielmodifikatoren für beide Angriffe an.

Multi-Trac und Multi-Tasking: Wenn eine Einheit mit dieser Marotte auch von einem Krieger mit der Pilotenspezialfähigkeit Multi-Tasker gesteuert wird (siehe Seite 54), dann kann die Einheit bis zu drei Angriffe in einer Runde ausführen, nicht nur zwei. Wenn sie drei Ziele in einer Runde auswählt, muss die Einheit mit Multi-Tasker und Multi-Trac den Schaden, den sie gegen das Ziel in jeder Entfernung austeilen kann, durch 3 teilen, abgerundet. Im Gegensatz zum doppelten Angriff muss der Angreifer, wenn der Schaden bei einem erfolgreichen Angriff weniger als 1 Schadenspunkt betragen wird, das Ergebnis mit der Minimalschadensregel ermitteln (siehe Seite 18). Das

bedeutet, dass das Ziel nur dann 1 Schadenspunkt erleidet, wenn der Angreifer mit einem zusätzlichen 1W6 eine 4 oder höher erzielt.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: +2 Punkte

Schlachtcomputer

Diese Einheit verfügt über ein leistungsstarkes taktisches Computersystem, dass Anführer dabei unterstützt, einen geschmeidigen Kampf aufrechtzuerhalten. Um das abzubilden, erhält eine Einheit, die eine oder mehrere Einheiten mit dieser Marotte beinhaltet, einen Modifikator von +2 auf Initiativwürfe, falls die Einheit aktiv ist und auf dem Schlachtfeld als Kommandoelement einer Formation aus 4 Einheiten (1 Lanze) oder größer eingesetzt ist. Mehrere Einheiten mit dieser Marotte addieren den Effekt nicht, und ebenso wenig ist ihr Effekt kompatibel mit den Auswirkungen der Marotte Kommando-BattleMech. Wenn die Regeln zu Schlachtfeldinformationen verwendet werden (siehe Seite 82-83, AS), dann addiert ein Schlachtcomputer die Entsprechung zu einer Spezialfähigkeit MHQ mit 2 Punkten zur Streitmacht der Einheit. Wie beim Initiativmodifikator ist dieser Bonus nicht kumulativ mit anderen Einheiten, die in derselben Streitmacht dieselbe Marotte (oder die Marotte Kommando-BattleMech) besitzen.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug

Kosten: +5 Punkte

Schmales/Niedriges Profil

Alle Waffenangriffe, die gegen eine Einheit mit dieser Marotte ausgeführt werden, erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1. Dieser Modifikator gilt nicht für Nahkampfangriffe.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug

Kosten: +3 Punkte

Suchscheinwerfer

Eine Einheit mit dieser Marotte wird behandelt, als ob sie über die Spezialfähigkeit Suchscheinwerfer (SUCH) verfügen würde. Dieser Suchscheinwerfer wird allerdings automatisch zerstört, wenn die Einheit einen Kritischen Treffer mit einem Effekt außer „Kein Kritischer Treffer“ erleidet.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug

Kosten: +1 Punkt

Treffsichere Waffen

Eine oder mehrere der Waffen der Einheit sind treffsicherer als die anderen. Um das abzubilden fügt die Einheit, wenn sie einen Fernkampfangriff um 1 Punkt verfehlt, dem Gegner Schaden gleich dem Wert dieser Marotte zu. Dieser „Treffsicherheitsschaden“ darf den Schaden, den die Einheit normalerweise im Kurzen Entfernungsbereich verursachen würde, nicht erreichen oder übersteigen.

Einheitentyp: alle

Kosten: +1 Punkt pro Punkt „Treffsicherheitsschaden“

Überkopf-Arme

Wenn diese Mech-Einheit direkt hinter blockierendem Gelände steht, das genauso hoch ist wie sie selbst (beispielsweise hinter einem Gebäude oder Hügel), dann kann die Einheit versuchen, einen Überkopfschuss über diese Deckung auszuführen. Dieser Schuss ignoriert die ersten 2 Zoll von blockierendem Gelände, die er auf dem Weg zum Ziel überquert, doch zusätzliche Hindernisse von gleicher oder größerer Höhe ab einer Entfernung von 2 Zoll und weiter gelten dennoch.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

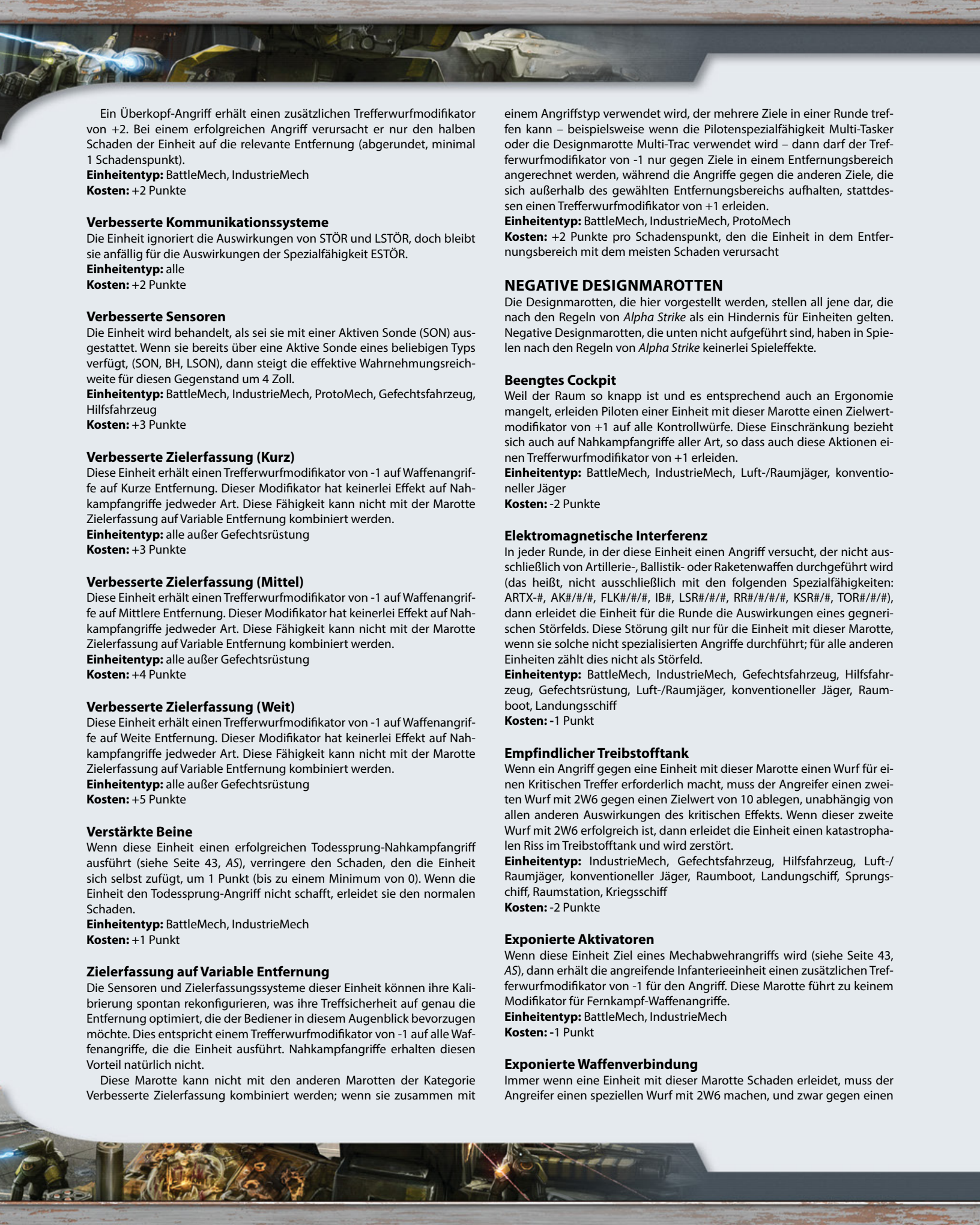
BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN



Ein Überkopf-Angriff erhält einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2. Bei einem erfolgreichen Angriff verursacht er nur den halben Schaden der Einheit auf die relevante Entfernung (abgerundet, minimal 1 Schadenspunkt).

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: +2 Punkte

Verbesserte Kommunikationssysteme

Die Einheit ignoriert die Auswirkungen von STÖR und LSTÖR, doch bleibt sie anfällig für die Auswirkungen der Spezialfähigkeit ESTÖR.

Einheitentyp: alle

Kosten: +2 Punkte

Verbesserte Sensoren

Die Einheit wird behandelt, als sei sie mit einer Aktiven Sonde (SON) ausgestattet. Wenn sie bereits über eine Aktive Sonde eines beliebigen Typs verfügt, (SON, BH, LSON), dann steigt die effektive Wahrnehmungsreichweite für diesen Gegenstand um 4 Zoll.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug

Kosten: +3 Punkte

Verbesserte Zielerfassung (Kurz)

Diese Einheit erhält einen Trefferwurfmodifikator von -1 auf Waffenangriffe auf Kurze Entfernung. Dieser Modifikator hat keinerlei Effekt auf Nahkampfangriffe jedweder Art. Diese Fähigkeit kann nicht mit der Marotte Zielerfassung auf Variable Entfernung kombiniert werden.

Einheitentyp: alle außer Gefechtsrüstung

Kosten: +3 Punkte

Verbesserte Zielerfassung (Mittel)

Diese Einheit erhält einen Trefferwurfmodifikator von -1 auf Waffenangriffe auf Mittlere Entfernung. Dieser Modifikator hat keinerlei Effekt auf Nahkampfangriffe jedweder Art. Diese Fähigkeit kann nicht mit der Marotte Zielerfassung auf Variable Entfernung kombiniert werden.

Einheitentyp: alle außer Gefechtsrüstung

Kosten: +4 Punkte

Verbesserte Zielerfassung (Weit)

Diese Einheit erhält einen Trefferwurfmodifikator von -1 auf Waffenangriffe auf Weite Entfernung. Dieser Modifikator hat keinerlei Effekt auf Nahkampfangriffe jedweder Art. Diese Fähigkeit kann nicht mit der Marotte Zielerfassung auf Variable Entfernung kombiniert werden.

Einheitentyp: alle außer Gefechtsrüstung

Kosten: +5 Punkte

Verstärkte Beine

Wenn diese Einheit einen erfolgreichen Todessprung-Nahkampfangriff ausführt (siehe Seite 43, AS), verringere den Schaden, den die Einheit sich selbst zufügt, um 1 Punkt (bis zu einem Minimum von 0). Wenn die Einheit den Todessprung-Angriff nicht schafft, erleidet sie den normalen Schaden.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: +1 Punkt

Zielerfassung auf Variable Entfernung

Die Sensoren und Zielerfassungssysteme dieser Einheit können ihre Kalibrierung spontan rekonfigurieren, was ihre Treffsicherheit auf genau die Entfernung optimiert, die der Bediener in diesem Augenblick bevorzugen möchte. Dies entspricht einem Trefferwurfmodifikator von -1 auf alle Waffenangriffe, die die Einheit ausführt. Nahkampfangriffe erhalten diesen Vorteil natürlich nicht.

Diese Marotte kann nicht mit den anderen Marotten der Kategorie Verbesserte Zielerfassung kombiniert werden; wenn sie zusammen mit

einem Angriffstyp verwendet wird, der mehrere Ziele in einer Runde treffen kann – beispielsweise wenn die Pilotenspezialfähigkeit Multi-Tasker oder die Designmarotte Multi-Trac verwendet wird – dann darf der Trefferwurfmodifikator von -1 nur gegen Ziele in einem Entfernungsbereich angerechnet werden, während die Angriffe gegen die anderen Ziele, die sich außerhalb des gewählten Entfernungsbereichs aufhalten, stattdessen einen Trefferwurfmodifikator von +1 erleiden.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech

Kosten: +2 Punkte pro Schadenspunkt, den die Einheit in dem Entfernungsbereich mit dem meisten Schaden verursacht

NEGATIVE DESIGNMAROTTEN

Die Designmarotten, die hier vorgestellt werden, stellen all jene dar, die nach den Regeln von *Alpha Strike* als ein Hindernis für Einheiten gelten. Negative Designmarotten, die unten nicht aufgeführt sind, haben in Spielen nach den Regeln von *Alpha Strike* keinerlei Spieleeffekte.

Beengtes Cockpit

Weil der Raum so knapp ist und es entsprechend auch an Ergonomie mangelt, erleiden Piloten einer Einheit mit dieser Marotte einen Zielwertmodifikator von +1 auf alle Kontrollwürfe. Diese Einschränkung bezieht sich auch auf Nahkampfangriffe aller Art, so dass auch diese Aktionen einen Trefferwurfmodifikator von +1 erleiden.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Luft-/Raumjäger, konventioneller Jäger

Kosten: -2 Punkte

Elektromagnetische Interferenz

In jeder Runde, in der diese Einheit einen Angriff versucht, der nicht ausschließlich von Artillerie-, Ballistik- oder Raketenwaffen durchgeführt wird (das heißt, nicht ausschließlich mit den folgenden Spezialfähigkeiten: ARTX-#, AK#/#/#, FLK#/#/#, IB#, LSR#/#/#, RR#/#/#, KSR#/#, TOR#/#/#), dann erleidet die Einheit für die Runde die Auswirkungen eines gegnerischen Störfelds. Diese Störung gilt nur für die Einheit mit dieser Marotte, wenn sie solche nicht spezialisierten Angriffe durchführt; für alle anderen Einheiten zählt dies nicht als Störfeld.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug, Gefechtsrüstung, Luft-/Raumjäger, konventioneller Jäger, Raumboot, Landungsschiff

Kosten: -1 Punkt

Empfindlicher Treibstofftank

Wenn ein Angriff gegen eine Einheit mit dieser Marotte einen Wurf für einen Kritischen Treffer erforderlich macht, muss der Angreifer einen zweiten Wurf mit 2W6 gegen einen Zielwert von 10 ablegen, unabhängig von allen anderen Auswirkungen des kritischen Effekts. Wenn dieser zweite Wurf mit 2W6 erfolgreich ist, dann erleidet die Einheit einen katastrophalen Riss im Treibstofftank und wird zerstört.

Einheitentyp: IndustrieMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug, Luft-/Raumjäger, konventioneller Jäger, Raumboot, Landungsschiff, Sprungschiff, Raumstation, Kriegsschiff

Kosten: -2 Punkte

Exponierte Aktivatoren

Wenn diese Einheit Ziel eines Mechabwehrangriffs wird (siehe Seite 43, AS), dann erhält die angreifende Infanterieeinheit einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von -1 für den Angriff. Diese Marotte führt zu keinem Modifikator für Fernkampf-Waffenangriffe.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: -1 Punkt

Exponierte Waffenverbindung

Immer wenn eine Einheit mit dieser Marotte Schaden erleidet, muss der Angreifer einen speziellen Wurf mit 2W6 machen, und zwar gegen einen

Zielwert von 10. Bei Erfolg erleidet die Einheit die Auswirkungen eines Kritischen Waffentreffers (siehe Seite 41, AS). Dieser Effekt tritt zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des ursprünglichen Angriffs ein (wie normale Kritische Treffer, Hüllenbrüche und Antriebsschadenswürfe).

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug

Kosten: -2 Punkte

Fehlerhafte Kühlsysteme

Diese Einheit hat Schwachpunkte in ihren Systemen zur Hitzeverwaltung, die im Kampf kompromittiert werden können. Immer wenn die Einheit von einem Nahkampfangriff getroffen wird oder mehr als 2 Schadenspunkte durch einen einzelnen Waffenangriff erleidet, würfelt der Angreifer mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 10+ erhöht die Einheit ihre Hitzeskala automatisch um 1 Punkt. Danach, und für den Rest des Szenarios, kann sich die Einheit normal abkühlen, wird aber jedes Mal 1 zusätzlichen Punkt Hitze erzeugen, wenn sie sich in derselben Runde bewegt und einen Waffenangriff ausführt.

Die Hitzepunkte gelten zusätzlich zu jeder Hitze, die von Waffen, die Hitze verursachen (Spezialfähigkeit HT#/#/#) oder durch die Verwendung von Überhitzen-Schaden verursacht wird.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: -3 Punkte

Fehlerhafte Munitionseinspeisung

Diese Marotte darf nur von einer Einheit ausgewählt werden, die auch über Artilleriewaffen, ballistische Waffen oder Raketenwaffen verfügt – wie es durch die folgenden Spezialfähigkeiten ausgedrückt ist: ARTX-#, AK#/#/#, FLK#/#/#, IB#, LSR#/#/#, RR#/#/#, KSR#/#, TOR#/#/# und so weiter. Wenn eine Einheit mit dieser Designmarotte einen Waffenangriff ausführt, der entweder ihre spezifischen Spezialfähigkeiten der Typen Artillerie, Ballistikwaffen oder Raketen verwendet, oder sogar einen normalen Waffenangriff (nicht mit einer Spezialfähigkeit), dann muss ihr kontrollierender Spieler mit 2W6 würfeln. Wenn das Wurf Ergebnis eine 4 oder weniger ist, dann kommt es zu einem Fehler in der Munitionseinspeisung und der Schadenswert der Einheit wird um die Hälfte ihrer größten Artillerie-, Ballistik- oder Raketen-Spezialfähigkeit (aufgerundet) verringert. Eine Einheit mit dieser Marotte kann nur einen Fehler in der Einspeisung pro Szenario erleiden.

Diese Schadensreduzierung wirkt auf die entsprechenden Spezialfähigkeiten der Einheit sowie auf ihren vollen normalen Angriffsschaden, für alle Entfernungsbereiche, in denen der Einspeisungsfehler relevant wäre. Wenn beispielsweise eine Einheit mit der Spezialfähigkeit LSR1/1/2 und einem normalen Angriffswert von 2/2/2 einen Fehler in der Einspeisung erleidet, dann wird der Schaden um 1/1/1 verringert (der halbe Schaden der Spezialfähigkeit LSR, aufgerundet). Nicht nur hat die Einheit jetzt eine modifizierte Spezialfähigkeit von LSR0/0/1, ihr normaler Angriffswert sinkt ebenfalls auf 1/1/1.

Einheitentyp: alle

Kosten: -1 Punkt

Großes Landungsschiff

Diese Marotte spiegelt ein Landungsschiff wider, das in seinen Ausmaßen so groß oder sperrig ist, dass es zum Andocken 2 Andockports erfordert, nicht nur einen wie es normal ist.

Einheitentyp: Landungsschiff

Kosten: -1 Punkt

Illegales Design

Etwas an der Konstruktion der Einheit verstößt gegen die normalen Regeln der Technik, so dass es ein Wunder ist, dass sie es überhaupt auf das Schlachtfeld geschafft hat. Und für den Anwender wird es sicherlich von jetzt an nur noch schlimmer werden! Zu Beginn jeder sechsten Runde des Spiels im Standardmaßstab (oder in jeder Runde

im Raumkampf-Maßstab) würfelt der kontrollierende Spieler mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 8 oder weniger muss der Spieler auf der Kritischen Treffertabelle der Einheit würfeln, mit einem Modifikator von +2 auf das Ergebnis des Wurfs (selbst wenn die Einheit vollkommen unbeschädigt ist).

Alle Kritischen Treffer, die auf diese Weise erzielt werden, werden augenblicklich abgewickelt; wenn der modifizierte Wurf ein Ergebnis von 12 oder höher erzielt, dann wird die Einheit zerstört. Wenn außerdem die Reparatur- und Bergungsregeln verwendet werden, dann rechnet die Einheit mit dieser Marotte einen Zielwertmodifikator von +4 auf alle Reparatur- und Ersatzwürfe ein. Bei einem unmodifizierten Ergebnis von 2 auf dem Reparaturwurf wird die Einheit zerstört. Weil ihre Entwicklung so radikal ist und sie so unmöglich zu warten sind, sind Einheiten mit der Marotte Illegales Design immer einzigartige Maschinen; wenn sie zerstört werden, können sie nicht durch eine identische Einheit ersetzt werden.

Einheitentyp: alle

Kosten: 0 Punkte

Instabilität bei atmosphärischem Flug

Diese Luft-/Raumeinheit ist schlecht für den Einsatz in der Atmosphäre konstruiert worden. Als Ergebnis wird der normale Kontrollwurf-Zielwertmodifikator von +2 für Einsätze in der Atmosphäre auf +3 erhöht.

Einheitentyp: Luft-/Raumjäger, konventioneller Jäger, Raumboot, Landungsschiff

Kosten: -2 Punkte

Kein Notausstiegssystem

Wenn die Regeln zu Notausstiegen und dem Verlassen von Einheiten verwendet werden (siehe Seite 91, AS), dann kann der Pilot oder die Besatzung einer Einheit mit dieser Marotte im Kampf keinen Notausstieg durchführen. Die Einheit kann immer noch stillgelegt werden und der Pilot kann sie danach auf die normale Art und Weise verlassen, doch der automatische Ausstieg um einer bevorstehenden Zerstörung zu entkommen, ist nicht möglich.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Luft-/Raumjäger, konventioneller Jäger

Kosten: -2 Punkte

Keine/minimale Arme

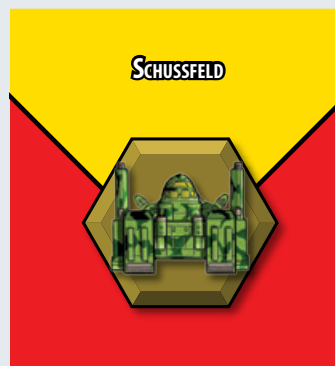
Eine Mech-Einheit mit dieser Marotte kann nicht die erweiterten Klettern-Regeln verwenden (siehe Seite 62, AS). Ebenso wenig kann sie die Regeln zu Externer Fracht verwenden, die wir früher in diesem Kapitel vorgestellt haben (siehe Seite 29 - 32).

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: -2 Punkte

Keine Torsodrehung

Ein Mech oder ProtoMech mit dieser Marotte ist nicht dazu imstande, seinen Torso so weit zu drehen wie es den meisten anderen Einheiten möglich ist, weil sie unter irgendeiner Form von mechanischer Einschränkung leidet. Als Ergebnis ist das Schussfeld der Einheit deutlich eingeschränkter. Während das hintere Schussfeld unverändert bleibt, wenn es darum geht, Angriffe gegen die Einheit abzuwickeln, kann die Einheit doch eige-



• DIAGRAMM ZUM SCHUSSFELD DER MAROTTE KEINE TORSODREHUNG •



EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN



ne Angriffe nur innerhalb eines Frontschussfelds ausführen, das dem entspricht, das für Große Hilfsfahrzeuge angegeben ist (was effektiv ein nach vorne ausgerichtetes Schussfeld von 90 Grad darstellt; siehe Seite 35, AS).

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech

Kosten: -2 Punkte

Nicht stromlinienförmig

Eine Luft-/Raumeinheit mit dieser Marotte ist nicht dazu in der Lage, einen stabilen Flug innerhalb der Atmosphäre zu bewerkstelligen. Wenn die Einheit aus welchem Grund auch immer gezwungen wird, in eine planetare Atmosphäre einzudringen, wird sie augenblicklich zerstört.

Einheitentyp: Luft-/Raumjäger, Raumboot, Landungsschiff

Kosten: -2 Punkte

Niedrig montierte Arme

Die Arme dieser Mech-Einheit sind effektiv auf Hüfthöhe montiert, was beim Zielen einige offensichtliche Probleme erzeugt. Immer wenn die Einheit einen Waffenangriff austeilte, der blockierendes Gelände passiert (wie ein Gebäude oder einen Hügel), das höher ist als die Hälfte der Höhe der Einheit, dann verursacht der Angriff nur den halben normalen Schadenswert auf diese Entfernung (abgerundet, minimal 1 Schadenspunkt).

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: -2 Punkte

Prototyp

Prototypen haben nicht die Redundanzen und die Belastbarkeit, die man in Produktionsmodellen antrifft. Aus diesem Grund versagen sie unter Kampfbedingungen weitaus schneller. Immer wenn eine Einheit mit dieser Marotte einen Kritischen Treffer erleidet, würfle einen zusätzlichen Kritischen Treffer gegen die Einheit aus. Beide Effekte gelten.

Einheitentyp: alle

Kosten: -2 Punkte

Schlechte Lebenserhaltungssysteme

Immer wenn eine Einheit mit dieser Marotte ihre Runde mit einem Hitzeniveau höher als 0 beendet, würfle mit 2W6 und addiere das aktuelle Hitzeniveau auf das Ergebnis (wenn die Einheit durch Hitze stillgelegt ist, behandle sie als hätte sie ein Hitzeniveau von 4). Wenn das modifizierte Wurfergebnis bei 11 oder mehr liegt, ist der Pilot oder die Besatzung betäubt und die Einheit wird wie ein Fahrzeug mit dem Effekt Besatzung betäubt behandelt (siehe Seite 41, AS), und zwar bis zur Endphase der folgenden Runde. Wenn die betäubte Einheit eine fliegende Einheit ist, die über der Bodenkarte im Einsatz ist, behandle sie, als wäre sie stillgelegt worden (siehe Seite 61, AS).

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Luft-/Raumjäger, konventioneller Jäger

Kosten: -1 Punkt

Schlechte Leistung

Diese Einheit hat Schwierigkeiten damit, im Kampf Höchstgeschwindigkeit zu erreichen. Bei Bodeneinheiten macht dies die Einheit etwas leichter zu treffen, weil ihr Zielbewegungsmodifikator um 1 sinkt (bis zu einem Minimum von 0). Ein BattleMech mit dieser Marotte und einer Bewegung von 10" hätte somit einen Zielbewegungsmodifikator von +1 anstatt von +2. Luft-/Raumeinheiten behandelst du als hätten sie 1 Punkt Schub weniger als angegeben, wenn du ihre Bewegung auf allen Radarkarten ermittelst. Ein Jäger mit einem Schubwert von 10 würde sich somit auf der Standard-Radarkarte nur 1 Zone weit bewegen anstelle von 2.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug, Luft-/Raumjäger, konventioneller Jäger, Raumboot, Landungsschiff, Kriegsschiff

Kosten: -3 Punkte

Schlechte Versiegelung

Eine Einheit mit dieser Marotte ist nicht gut gegen lebensfeindliche Umgebungen wie Vakuum-Atmosphäre oder unter Wasser geschützt. Wenn diese Einheit aus welchem Grund auch immer derartige Umgebungen betritt, erhalten alle erforderlichen Hüllenbruch-Würfe (wie beispielsweise für Vakuum und Spurenatmosphäre; siehe Seite 39, AS) einen Modifikator von +2 auf das Würfelergebnis (siehe Seite 92, AS). Gleiches gilt für alle Kritischen Trefferwürfe, die aufgrund von Schaden unter Wasser durchgeführt werden, wobei modifizierte Ergebnisse von 12 oder höher bedeuten, dass die Einheit von einem katastrophalen Wassereintrich zerstört worden ist.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, ProtoMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug, Gefechtsrüstung

Kosten: -2 Punkte

Schlechte Zielerfassung (Kurz)

Diese Einheit erleidet einen Trefferwurfmodifikator von +1 für Waffenangriffe auf Kurze Entfernung. Dieser Modifikator gilt nicht für Nahkampfangriffe jedweder Art. Diese Fähigkeit kann nicht mit der Marotte Zielerfassung auf Variable Entfernung oder den Marotten Verbesserte Zielerfassung kombiniert werden.

Einheitentyp: alle

Kosten: -2 Punkte

Schlechte Zielerfassung (Mittel)

Diese Einheit erleidet einen Trefferwurfmodifikator von +1 für Waffenangriffe auf Mittlere Entfernung (was zu einem Gesamtmodifikator von +3 auf Mittlere Entfernung führt). Diese Fähigkeit kann nicht mit der Marotte Zielerfassung auf Variable Entfernung oder den Marotten Verbesserte Zielerfassung kombiniert werden.

Einheitentyp: alle

Kosten: -3 Punkte

Schlechte Zielerfassung (Weit)

Diese Einheit erleidet einen Trefferwurfmodifikator von +1 für Waffenangriffe auf Weite Entfernung (was zu einem Gesamtmodifikator von +5 auf Mittlere Entfernung führt). Diese Fähigkeit kann nicht mit der Marotte Zielerfassung auf Variable Entfernung oder den Marotten Verbesserte Zielerfassung kombiniert werden.

Einheitentyp: alle

Kosten: -4 Punkte

Schlecht verarbeitet

Wenn ein Kritischer Treffer gegen eine Einheit mit dieser Marotte erwürfelt wird, wird den Wurf wiederholt, wenn das Ergebnis Kein Kritischer Treffer erzielt wurde. Die Einheit erleidet nur dann keinen Kritischen Treffer, wenn auch der zweite Wurf das Ergebnis Kein Kritischer Treffer erzielt.

Einheitentyp: alle

Kosten: -1 Punkt

Schwache Beine

Wenn diese Einheit einen Todessprung-Nahkampfangriff ausführt (siehe Seite 43, AS) muss der kontrollierende Spieler nach Abwicklung des Angriffs mit 2W6 würfeln – unabhängig davon, ob der Angriff erfolgreich ist oder nicht. Wenn die 2W6 eine 8 oder mehr erreichen, dann erleidet die Einheit die Auswirkungen eines Kritischen BP-Treffers (siehe Seite 41, AS).

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech

Kosten: -1 Punkt

Schwaches Fahrwerk

Eine Luft-/Raumeinheit mit dieser Marotte kann nicht gut mit harten Landungen umgehen. Wenn diese Einheit eine Landung versucht (siehe Seite 72-73, AS), aber nur eine Erfolgsspanne von 0 erzielt, erleidet sie Schaden gleich ihrem Größenwert, weil das Fahrwerk unter ihr zusammenbricht.

Eine Luft-/Raumeinheit mit zusammengebrochenem Fahrwerk kann nicht wieder abheben, bis sie repariert worden ist.

Einheitentyp: Luft/Raumjäger, konventioneller Jäger, Raumboot, Landungsschiff

Kosten: -1 Punkt

Schwieriger Notausstieg

Wenn die Regeln zum Notausstieg und Verlassen von Einheiten verwendet werden (siehe Seite 91, AS), muss eine Einheit mit der Marotte Schwieriger Notausstieg einen Wurf mit 2W6 gegen einen Zielwert gleich ihrem Fertigkeitswert ablegen, wenn der Pilot einen Notausstieg machen möchte. Ein Fehlschlag bei diesem Wurf bedeutet, dass der Pilot oder die Besatzung den Ausstieg nicht schafft und im Inneren der Einheit gefangen ist. Wenn die Einheit zerstört wird, wird der Pilot, dem der Ausstieg nicht gelingt, zusammen mit der Maschine vernichtet.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Luft-/Raumjäger, konventioneller Jäger

Kosten: -1 Punkt

Schwierig zu steuern

Die Einheit leidet unter einer Mischung aus verwirrenden oder überholten Kontrollen und schlechter Sensitivität für die Kommandos des Piloten, was zu unbeholdenen und ungenauen Kampfmanövern führt. Einheiten mit dieser Marotte erleiden einen Zielwert-Modifikator von +1 auf alle Nahkampfangriffe und alle Kontrollwürfe, die anfallen.

Einheitentyp: alle

Kosten: -2 Punkt

Schwierig zu warten

Wenn die Reparaturregeln verwendet werden (siehe Seite 168 - 179), dann erleiden alle Reparatur- und Bergungswürfe für eine Einheit mit dieser Marotte einen Trefferwurfmodifikator von +1.

Einheitentyp: alle

Kosten: -1 Punkt

Sensorgeister

Die Sensoren der Einheit erzeugen die ganze Zeit falsche Bilder und irreführende Daten. Als Ergebnis erleiden alle Waffenangriffe, die die Einheit ausführt, einen Trefferwurfmodifikator von +1. Dieser Modifikator hat keine Auswirkungen auf Nahkampfangriffe.

Einheitentyp: alle

Kosten: -2 Punkte

Spritschleuder

Auch wenn diese Marotte für alle Einheitentypen gelten kann, die hier aufgelistet sind, so gilt sie nach den Regeln von *Alpha Strike* nur für Luft-/Raumjäger, wenn die Regeln zu Weltraum-Luft-/Raumbewegung verwendet werden (siehe Seite 72 - 76). Wenn du die Regel zur Treibstoffausdauer verwendest, dann verbrennen Luft-/Raumjäger mit dieser Marotte einen zusätzlichen Punkt Brennstoff pro Runde, in der sie in der Inneren und Mittleren Zone eingesetzt werden. In der Äußeren Zone und der Peripheriezone steigt dieser zusätzliche Brennstoffbedarf auf 2 Punkte pro Runde.

Einheitentyp: IndustrieMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug, Luft-/Raumjäger, konventioneller Jäger, Raumboot, Landungsschiff, Sprungschiff, Raumstation, Kriegsschiff

Kosten: -2 Punkte

Statische Munitionseinspeisung

Eine Einheit mit dieser Marotte kann nicht zwischen alternativen Munitionsarten wechseln. Wenn also die Regeln für Alternative Munitionsarten verwendet werden (siehe Seite 76-82, AS) kann die Einheit nicht zwischen Standardmunition und alternativen Munitionsarten wechseln.

Wenn ein Spieler eine Einheit mit dieser Marotte kontrolliert und alternative Munitionsarten verwenden möchte, muss die Einheit immer während des gesamten Szenarios dieselbe Munitionsart verwenden. Somit muss sie ihre Standard-Angriffswerte entsprechend angleichen. Wenn beispielsweise ein Mech mit dieser Marotte Standard-Schadenswerte von 3/3/3 besitzt, aber eine Spezialfähigkeit LSR1/1/1, muss sich der Spieler entweder mit Standardmunition zufrieden geben und das ganze Szenario Schaden von 3/3/3 verursachen oder eine alternative LSR-Munitionsart auswählen, die die Einheit das gesamte Szenario lang verwendet. Wenn der Spieler beschließt, den Mech mit Rauchraketen anstelle von Standard-Langstreckenraketen zu beladen, dann verursacht der LSR-Angriff der Einheit keinen Schaden. Somit würde ein Standardangriff nur einen Schaden von 2/2/2 verursachen, während die Rauchmunition keine Auswirkungen hat.

Einheitentyp: alle

Kosten: -2 Punkte

Ungenauere Waffen

Eine oder mehrere der Waffen dieser Einheit sind weniger treffsicher als die anderen. Um das abzubilden muss die Einheit immer wenn sie Erfolg bei einem Waffenangriff hat, aber eine Erfolgsspanne von 1 oder weniger erzielt, den Schaden, den sie austeilt, um den Wert dieser Marotte verringern (der Schaden kann dabei höchstens auf 0 fallen).

Ungenauere Waffen und Streiftreffer: Wenn die Regeln zu Volltreffern und Streiftreffern verwendet werden (siehe *Variabler Schaden*, Seite 21 - 22), dann ist der Schaden eines Streiftreffers die Hälfte des Schadens der Einheit, nachdem sie durch diese Marotte modifiziert worden ist.

Einheitentyp: alle

Kosten: -1 Punkt pro Punkt „Ungenauigkeitsschaden“

Überdimensioniert

Die Einheit ist so groß, dass sie einfacher zu treffen ist und dass sie es schwerer hat, effektive Deckung auf dem Schlachtfeld zu finden, mehr Kollateralschaden verursacht, wenn sie Gebäude passiert und ein Problem darstellt, wenn es um Transport geht. Diese Marotte kann nicht mit den Designmarotten KompaktMech oder Niedriges/Schmales Profil kombiniert werden. Sie kann auch nicht von Einheiten mit Größenklasse 2 oder weniger gewählt werden.

Angriffe gegen Einheiten mit dieser Marotte rechnen denselben Trefferwurfmodifikator von -1 ein, der für Angriffe gegen Einheiten mit den Spezialfähigkeiten G, SG und ÜG verwendet wird. Zusätzlich fügt sich eine überdimensionierte Einheit, wenn die Gebäuderegeln verwendet werden (siehe Seite 83-86, AS) für jeweils 2 passierte Zoll im Inneren eines Gebäudes 1 Schadenspunkt zu, während es dem Gebäude 2 Schadenspunkte für jeden durch derartige Bauten zurückgelegten Zoll zufügt. Wenn du zu guter Letzt die Regeln zum Truppenabwurf verwendest (siehe Seite 90-91, AS) steigt der Zielwert für eine erfolgreiche Abwurflandung von 5 auf 6.

Einheitentyp: BattleMech, IndustrieMech, Gefechtsfahrzeug, Hilfsfahrzeug

Kosten: -3 Punkte

Überholtes Design

Wenn die Reparaturregeln verwendet werden (siehe Seite 168 - 179), dann erleiden alle Reparatur- und Bergungswürfe für eine Einheit mit dieser Marotte einen Zielwert-Modifikator von +2. Wenn außerdem eine Einheit mit dieser Marotte zerstört wird, darf sie nicht durch eine identische Einheit ersetzt werden.

Einheitentyp: alle

Kosten: -4 Punkte

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN



Am 5. November 2784 verließen die Schiffe der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte die Innere Sphäre, was zu hunderten von Jahren unbarmherzigen Krieges führte.

Weil sich Alpha Strike weitgehend auf den Kampf auf dem Boden konzentriert, repräsentieren die abstrakten Luft-/Raumkampfregele, die wir im Grundregelwerk vorgestellt haben, die Verwendung von BattleTech-Luft-/Raumeinheiten als Unterstützungselemente zum Hauptkampf, der sich auf dem Boden abspielt. Aus diesem Grund repräsentiert das vorgestellte vereinfachte Spielsystem (das auf der Standard-Radarkarte basiert) nur den Luftraum unmittelbar über und um den Geländetisch, auf dem der Rest der Aktion stattfindet.

In diesem Kapitel wird das abstrakte Luft-/Raumkampfsystem erweitert, so dass es sogar noch weiter vom Bodenkampf entfernt stattfindet, im tiefen Weltall, wo sich große Schiffe wie Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiffe miteinander messen. Da diese Regeln speziell dafür ausgelegt sind, kompatibel mit dem System von Alpha Strike zu sein und sich sogar mit dem Spiel in der Atmosphäre überschneiden, das du in den Grundregeln findest, gelten sie als Erweiterung des abstrakten Luft-/Raumkampfsystems. Sie sind angemessen für Alpha-Strike-Spiele der erweiterten Stufe.

KONTROLLWÜRFE

Wie es auch für die grundlegenden abstrakten Luft-/Raumkampfregele gilt, nimmt die Steuerung eine ausgesprochen wichtige Rolle in der Art und Weise ein, auf die diese Regeln strukturiert sind. Kontrollwürfe, spezielle Fertigkeitswürfe, die Luft-/Raumeinheiten ausführen müssen, um Kollisionen zu vermeiden oder ihre Gegner in Luft-/Raum-Kurvenkämpfen auszuweichen, sind somit ebenfalls ein entscheidender Teil dieser Regelerweiterung.

Auch hier verwendet der Kontrollwurf den Fertigkeitswert der Luft-/Raumeinheit als Basis-Zielwert (somit hat eine Luft-/Raumeinheit mit einem Fertigkeitswert von 4 nicht nur einen Basis-Trefferwert von 4 für

Waffenangriffe, es wird auch davon ausgegangen, dass sie einen Basis-Zielwert von 4 für ihre Kontrollwürfe besitzt). Wenn eine Einheit einen Kontrollwurf ablegen muss, muss der kontrollierende Spieler mit 2W6 würfeln. Der Wurf ist erfolgreich, wenn der Zielwert inklusive aller Modifikatoren, die aufgrund der Situation anfallen, erreicht oder übertroffen wird. Liegt der Wurf unter dem modifizierten Zielwert des Kontrollwurfs, dann ist er nicht erfolgreich.

ERWEITERTER LUFT-/RAUM-AUFBAU

Der abstrakte Luft-/Raum-Aufbau, der in den Grundregeln von Alpha Strike beschrieben ist, wird um ein neues Element ergänzt, und zwar um die Weltraum-Radarkarte. Diese Karte stellt einen weitaus größeren Bereich des Raumkampfs dar, die entweder über einer Bodenkarte oder über einem stationären Weltraum-Missionsziel wie einem Hyperraum-Sprungpunkt oder einer Raumstation zentriert werden kann.

Wenn ein Bodenkampf in der Mitte dieser Karte liegt, muss auch die normale Radarkarte, wie sie in den abstrakten Luft-/Raumregeln von Alpha Strike beschrieben ist, auf dem Spieltisch anwesend sein, da diese den Kampfbereich in der Atmosphäre darstellt, der sich „über“ dem Bodenkampf erstreckt, aber „unterhalb“ des Raumkampfs, der auf der Weltraum-Radarkarte stattfindet.

Außer diesen Karten sollten die Spieler auch mehrere Kopien der Standard-Radarkarte bereithalten, da diese als zusätzliche weltraumbasierte Kurvenkampf-Karten verwendet werden.

Wie immer ist die Reihenfolge für den Aufbau aller Einheiten – auf der Weltraum-Radarkarte, der normalen atmosphärischen Radarkarte und der Bodenkarte – dieselbe wie bei einem normalen Bodenszenario. Der Einfachheit halber empfehlen wir, dass die Spieler all ihr Gelände und ihre Bodentruppen für eine Karte zu einer Zeit aufstellen, da ein ständiger Wechsel zwischen den Karten während des Aufbaus sehr verwirrend werden kann.

Für die Luft-/Raumkarten sollten alle Miniaturen, die verwendet werden, um Luft-/Raumeinheiten darzustellen, auf der Weltraum-Radarkarte platziert werden, während entweder Duplikate der Miniaturen oder Spielsteine bereit gehalten werden, um sie auf der normalen atmosphärischen Radarkarte und allen anfallenden Kurvenkampf-Karten, die im Spiel erschaffen werden könnten, zu platzieren. Neben den Regeln, die die Aktivitäten auf der normalen atmosphärischen Radarkarte regeln, die du in *Alpha Strike* findest, sind Details, die die Weltraum-Radarkarte besprechen, unten beschrieben. Die Regeln zu Kurvenkampf-Karten findest du später in diesem Kapitel.

DIE WELTRAUM-RADARKARTE

Das Blatt für die Weltraum-Radarkarte, die du hinten in diesem Buch findest, stellt den Weltraum um ein Spielgebiet herum dar. Diese Karte ist in eine Reihe von konzentrischen Ringen eingeteilt, die jeweils Bereiche in ansteigender Entfernung vom Bodenkampf oder einem anderen wichtigen Punkt darstellen. Jeder Ring ist wiederum in eine oder mehrere Zonen eingeteilt, um die Bewegung zu regeln.

Im Gegensatz zur Standard-Radarkarte, die du im Grundregelwerk von *Alpha Strike* findest, stellt die Weltraum-Radarkarte so gut wie immer einen Bereich des Weltraums außerhalb jeder planetaren Atmosphäre dar. Wenn die fragliche Schlacht auf ein Gefecht auf dem Boden zentriert ist, überschneidet sich nur der zentrale Sektor der Weltraum-Radarkarte (die Zentralzone) mit einer planetaren Atmosphäre. Dieser Sektor wiederum entspricht der Radarkarte im normalen Maßstab für abstrakte Luft-/Raumaktionen, die in *Alpha Strike* beschrieben ist. Aus diesem Grund können nur raumfähige Luft-/Raumeinheiten – Luft-/Raumjäger, Raumboote, Landungsschiffe, Sprungschiffe, Kriegsschiffe, Raumstationen und Satelliten-Hilfsfahrzeuge – als legale Einheiten auf der Weltraum-Radarkarte eingesetzt werden.

Eine Kopie der Weltraum-Radarkarte (entweder aus diesem Buch kopiert oder mit der Hand auf einem Stück Papier oder einem Whiteboard entsprechender Größe) sollte auf oder in der Nähe des Tisches bereit liegen, auf dem die Hauptschlacht ausgetragen wird, so dass sich die Spieler problemlos zwischen den verschiedenen Karten hin und her bewegen können. Wenn ein Bodengefecht der Fokus einer Schlacht ist, dann sind sowohl die Weltraum-Radarkarte als auch die Radarkarte im normalen Maßstab (um alle Luftaktionen über der Bodenkarte abzudecken) erforderlich.

Wie auch die normale Radarkarte ist auch die Weltraum-Radarkarte eine Abstraktion, die keinen festen Maßstab hat; Luft-/Raumbewegung auf dieser Karte wird aus diesem Grund nicht in Zoll gemessen, sondern zwischen den Zonen und Sektoren dieser Karte, wie es unten beschrieben ist.

Die Zentralzone

Die Zentralzone der Weltraum-Radarkarte entspricht einem fixen Punkt, um den herum ein Raumkampf ausgetragen wird. Dies kann ein Bereich auf der Bodenkarte sein, also auf der Oberfläche eines Planeten, ein schwerkraftmäßig stabiler Punkt, der als Sprungpunkt eines Sonnensystems verwendet wird oder sogar interplanetarer Weltraum, der eine frei schwebende Raumstation umgibt. Auch wenn der Luft-/Raumkampf im Raummaßstab ausschließlich im Weltraum stattfindet, sollten die Spieler doch die Richtung auf beiden Karten festlegen, die dem „Norden“ des Szenarios entspricht. Dies trägt dazu bei, gemeinsame Referenzpunkte für alle Spieler zu finden und sollte der „nördlichen“ Richtung auf der niedrigeren Radarkarte und dem

TERMINOLOGIE DES ERWEITERTEN ABSTRAKTEN LUFT-/RAUMKAMPFES

Es folgen einige zusätzliche Begriffe, die wir im Lauf dieses Kapitels verwenden.

Weltraum-Radarkarte – Dies ist die wichtigste Karte zur Verwaltung von Kampf, der ausschließlich im Weltraum stattfindet. Sie ist immer über einem Bodengefecht oder einem stationären Punkt im Weltraum zentriert. Selbst wenn sie über einem Bodengefecht zentriert ist, befindet sich die Zentralzone dieser Karte immer über einer planetaren Atmosphäre.

Atmosphärische Radarkarte – Die atmosphärische Radarkarte (auch als die „normale Radarkarte“ bezeichnet) ist der Begriff, den wir hier für die Radarkarte verwenden, die wir in *Alpha Strike* vorgestellt haben, die zusammen mit den Regeln für Luftkampf über einem Bodengefecht verwendet wird. Zwar verwendet sie viele derselben Spielregeln, doch stellt die atmosphärische Radarkarte immer einen Kampfbereich direkt über einer Bodenkarte dar. Diese Karte stellt letztendlich die Zentralzone für die Weltraum-Radarkarte dar, die in einem Szenario verwendet wird, in dem es auch ein Missionsziel auf dem Boden gibt.

Kurvenkampf-Karte – Kurvenkampf-Karten verwenden die normalen Radarkarten aus *Alpha Strike*, um Luft-/Raum-Kurvenkämpfe im Weltraum auszutragen, wenn sie anfallen. Eine Kurvenkampf-Karte stellt einen einzelnen „Sektor“ auf der Weltraum-Radarkarte dar, doch ist sie vielleicht nicht immer im Spiel, da diese Karten nur dann erforderlich sind, wenn gegnerische Einheiten im gleichen Sektor einen Kampf beginnen.

Sektor – Ein einzelnes, ungeteiltes Segment der Weltraum-Radarkarte ist entsprechend dieser Regel als Sektor bekannt. Auf der Weltraum-Radarkarte werden Sektoren verwendet, um Luft-/Raumzonen noch weiter einzuteilen.

Zone – Auf der Weltraum-Radarkarte wird jede Zone von einer konzentrischen kreisförmigen Region repräsentiert, die nach außen vom Zentrum der Karte führt und weiter in Sektoren eingeteilt ist. Die Zonen der Weltraum-Radarkarte sind eine Abstraktion eines vage kreisförmigen Bereichs des Weltraums, der den Kampfbereich umgibt und entspricht ungefähr einem „Ring“ von Zonen auf der normalen Radarkarte.

Auf der Standard-Radarkarte – sowohl auf der atmosphärischen Radarkarte als auch auf den Kurvenkampf-Karten – sind Zonen die kleinsten ungeteilten Segmente des Spielbereichs, entsprechend den Sektoren auf der Weltraum-Radarkarte. Um Verwirrung zu vermeiden, werden wir die Spieler in diesen Regeln immer daran erinnert, welche Karte verwendet wird, wenn wir den Begriff „Zone“ benutzen.

Schlachtfeld auf der Bodenkarte entsprechen, die vielleicht Überschneidungen zur Weltraum-Radarkarte haben.

Für die Belange der Bewegung im Weltraum-Maßstab zählt die Zentralzone als ein einzelner Sektor.

Die Innere Zone

Die Innere Zone der Weltraum-Radarkarte spiegelt einen grob kreisförmigen Bereich des Weltraums wider, der an die Zentralzone angrenzt, aber direkt außerhalb des unmittelbaren Bereichs der Punkte um die herum die größere Raumschlacht ausgetragen wird. Luft-/Raumeinheiten in diesem Bereich können schnell auf Ereignisse in der Zentralzone reagieren.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

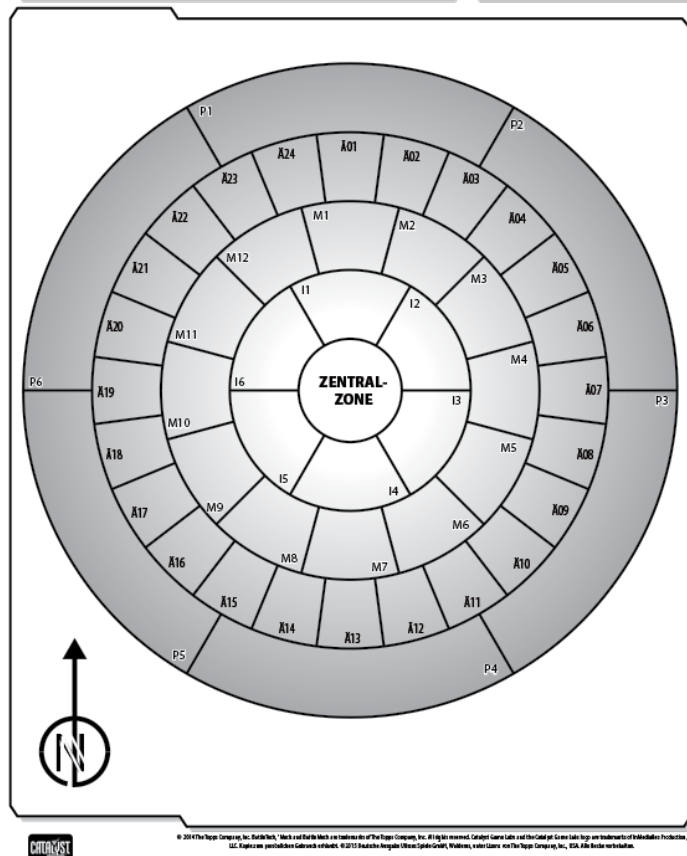
STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

BATTLETECH

WELTRAUM-RADARKARTE



• WELTRAUMRADARKARTE •

Die Innere Zone ist in sechs Sektoren eingeteilt (nummeriert von I1 bis I6), die verwendet werden, um die Position einer sich bewegenden Einheit im Verhältnis zur Zentralzone anzugeben. Hier repräsentiert Sektor I1 den Bereich „genau nördlich“ von der Zentralzone, während Sektor I4 den Bereich „genau südlich“ von der Zentralzone darstellt. Im Gegensatz zur normalen Radarkarte werden diese Sektoren *nicht* als Teil einer einzelnen Spielzone behandelt; jede dient als ihr eigener Sektor, wenn es um die Bewegung im Weltraum-Maßstab geht.

Die Mittlere Zone

Die Mittlere Zone stellt eine mittlere Entfernung von der Zentralzone dar. Luft-/Raumeinheiten in diesem Bereich sind eine beträchtliche Strecke vom Zentrum des Schlachtfelds entfernt, doch können Elemente, die ausreichend schnell sind, dennoch auf Ereignisse im Herzen des Kampfes reagieren.

Diese Zone ist in 12 Sektoren eingeteilt, die von M1 bis M12 nummeriert sind. Wie in der Inneren Zone repräsentiert jede eine Sektorposition im Verhältnis zur Zentralzone, wobei Sektor M1 die Position „genau nördlich“ von der Zentralzone darstellt (und auch „genau nördlich“ vom Sektor

I1) und Sektor M7 die Position „genau südlich“ zur Zentralzone (und somit auch „genau südlich“ von Sektor I4).

Um abzubilden, dass es auf diesem Maßstab wesentlich mehr Weltraum zu überbrücken gibt, müssen Einheiten in den Sektoren der Mittleren Zone proportional mehr Schub aufwenden, um sich im Kampf zu manövrieren. Dies ist genauer unter *Luft-/Raumbewegung im Weltraum-Maßstab* beschrieben (siehe Seite 72 - 76). Außerdem werden Einheiten, die über beschränkten Treibstoff verfügen – wie beispielsweise Jäger – entdecken, dass ihre Ausdauer im Kampf durch die Kosten in diesen Gebieten zu manövrieren noch weiter eingeschränkt ist (siehe *Brennstoffausdauer*, Seite 74).

Die Äußere Zone

Die Äußere Zone repräsentiert die nächste Entfernung abseits der Zentralzone. Diese Region ist von der Zentralzone aus nur von Einheiten erreichbar, die sowohl über einen hohen Schubwert als auch über hohe Brennstoffausdauer verfügen. Alle der 24 Sektoren, in die diese Zone eingeteilt ist (nummeriert von A1 bis A24), stellen einen noch größeren Bereich des Weltraums dar als ein entsprechender Sektor in der Mittleren Zone. Dies bedeutet auch, dass für Kampfmanöver in diesem Bereich ein proportional höherer Schub und höhere Brennstoffkosten erforderlich sind, wie es unter *Luft-/Raumbewegung im Weltraum-Maßstab* und *Brennstoffausdauer* beschrieben ist (siehe Seite 72 - 76).

Die Periphere Zone

Die Periphere Zone repräsentiert die weiteste Entfernung von der Zentralzone, in der Luft-/Raumeinheiten im Weltraummaßstab gerade noch als Teil einer Raumschlacht gewertet werden können. Wenn die Zentralzone über einem Gebiet auf der Bodenkarte platziert wird, stellt diese Zone irgend etwas zwischen der gegenüberliegenden Seite des Planeten bis zur örtlichen Mondumlaufbahn dar. Wenn sich die Zentralzone tiefer im Weltraum befindet, spiegelt dieser Bereich einen Umkreis ungefähr gleich der maximalen effektiven Radar- und Kommunikationsreichweite aller beteiligten Einheiten in der Zentralzone wider.

Die Periphere Zone ist in 6 übergroße Sektoren eingeteilt, die von P1 bis P6 nummeriert sind. Diese Sektoren entsprechen den Sektoren aus der Inneren Zone, wobei der Sektor P1 „genau nördlich“ zur Zentralzone liegt und

der Sektor P4 „genau südlich“ davon. Diese Sektoren stellen einen wirklich enormen Bereich dar, selbst wenn man sie mit der Äußeren Zone vergleicht. Aus diesem Grund können Kampf und Manöver hier durch die Radarkarte im Standardmaßstab nicht vernünftig abgebildet werden, auch wenn sie ansonsten in diesen Regeln zu diesem Zweck verwendet werden.

Einheiten, die den Regeln zur Brennstoffausdauer unterliegen (siehe Seite 74) verbrauchen so gut wie sicher ihren ganzen verbleibenden Brennstoff, wenn sie sich durch die Sektoren der Peripheren Zone bewegen. Möglicherweise geht ihnen der Brennstoff aus, während sie versuchen, aus einem Sektor der Peripheren Zone in einen Sektor der Äußeren Zone zu gelangen. Größere Einheiten in diesen Sektoren hingegen können Angriffe gegeneinander nur unter Verwendung der Regeln zu Hochgeschwindigkeitsangriffen durchführen (siehe Seite 86 - 87).

DAS AUFSTELLEN VON LUFT-/RAUMTRUPPEN AUF DER WELTRAUM-RADARKARTE

Wenn es die Regeln eines Szenarios nicht anders vorschreiben (indem sie verlangen, dass Luft-/Raumeinheiten in bestimmten Zonen platziert werden) sollten Luft-/Raumtruppen das Spiel entweder in der Äußeren Zone oder in der Peripheren Zone beginnen, auf der Weltraum-Radarkarte direkt gegenüberliegend. Wenn stattdessen einer der Spieler der Angreifer auf ein festes Missionsziel oder eine planetare Landezone ist, die durch die Zentralzone abgebildet wird, darf der verteidigende Spieler stattdessen seine Truppen im Zentralsektor und im Inneren Sektor aufstellen, während der Angreifer das Spiel in den Peripheren Zonen beginnt.

Wenn ein Bodengefecht das Herz der Schlacht darstellt und beide Seiten bereits Truppen auf der Bodenkarte aufgestellt haben, dann sollten die Startpositionen beider Parteien auf der Weltraum-Radarkarte in den Sektoren der Mittleren und Äußeren Zone aufgestellt werden, die am besten der Aufstellung ihrer Bodentruppen auf der Bodenkarte entsprechen. Das sollte es leichter machen, die Schlacht von Anfang an zu visualisieren, da die Truppen beider Seiten am Boden und im Weltraum darüber zusammenstoßen.

Wie bei der Aufstellung am Boden verwende die Regel *Ungleiche Zahl von Einheiten* im Grundregelwerk von *Alpha Strike* (siehe Seite 27-28, *Alpha Strike*) zur Aufstellung der Luft-/Raumtruppen, wenn die Luft-/Raumtruppen eine ungleiche Größe haben.

LUFT-/RAUMSPIEL NACH DEM WELTRAUM-MAßSTAB

Die Luft-/Raumregeln im Weltraum-Maßstab basieren auf den Grundregeln aus dem abstrakten Luft-/Raumsystem, das wir im Grundregelwerk von *Alpha Strike* vorgestellt haben. Allerdings wurden die Regeln modifiziert, um den größeren Maßstab des Spiels abzubilden, das sich über einer planetaren Atmosphäre abspielt. Hier wird der Kampf oft zwischen größeren Raumschiffen ausgetragen, über Bereichen des Weltraums, die weitaus größer sind als die, die ein Gefecht auf dem Boden abdecken könnte.

Aufgrund des Maßstabs und der Fokussierung des Spiels gelten die folgenden Regeln nur für Luft-/Raumeinheiten, die dazu in der Lage sind, außerhalb einer planetaren Atmosphäre eingesetzt zu werden (Einheiten, die über die Spezialfähigkeit RAUM verfügen). Selbst in Situationen, in denen die Zentralzone der Weltraum-Radarkarte eine Schlacht auf der Bodenebene darstellt, werden alle Einheiten auf der Weltraum-Radarkarte behandelt, als würden sie sich effektiv auf oder über der Grenze bewegen, wo die Atmosphäre eines Planeten auf das Vakuum des Weltraums trifft (bekannt als die Atmosphärische Grenzfläche oder Weltraum-Atmosphäre-Grenzfläche).

Im Weltraum-Maßstab des Spiels werden auch normale Radarkarten verwenden, um Aktionen in solchen Sektoren abzubilden, in denen Einheiten aneinander geraten könnten. Diese Standardkarten werden auf zwei Arten bezeichnet: Kurvenkampf-Karten und atmosphärische Radarkarte. Kurvenkampf-Karten werden verwendet, wenn du im Weltraum Kämpfe zwischen Einheiten austragen willst, die sich im gleichen Sektor der Weltraum-Karte aufhalten, während die atmosphärische Radarkarte alle Luftschlachten verwaltet, die unmittelbar über den Bodengefechten ausgetragen werden, die Teil des Szenarios sind. Weil viele dieser Karten nur dann erforderlich sind, wenn es zu Kurvenkämpfen innerhalb dieser Bedingungen kommt, kann die



EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Zahl von normalen Radarkarten, die erforderlich sind, um ein Szenario abzuwickeln, in denen die Weltraum-Radarkarte verwendet wird, variieren.

RUNDENMASSSTAB

Weil die Weltraum-Radarkarte Gefechte abstrahiert, die so hoch über den Bodengefechten ausgetragen werden, dass die schiere Weite des Weltraums – und die Geschwindigkeiten, die erforderlich sind, um auf solche Entfernungen zu kämpfen – unglaublich gewaltig sind, unterscheidet sich der relative Zeitmaßstab von Aktionen auf der Weltraum-Radarkarte signifikant von den Aktionen des Krieges auf – und unmittelbar über – dem Boden. Eine einzelne Runde Luft-/Raumspiel im Weltraum-Maßstab deckt somit einen Zeitraum von 6 tatsächlichen Spielrunden ab, die auf (oder direkt über) den Bodengefechten ausgetragen werden.

Um dies in Spielen abzubilden, in denen eine Weltraum-Radarkarte zusammen mit einer Bodenkarte verwendet wird – oder auch nur einer normalen „atmosphärischen“ Radarkarte, die den Luftkampf unmittelbar über einem Bodengefecht darstellt – dürfen die Spieler nur zu Beginn jeder sechsten Runde auf der Bodenkarte (und atmosphärischen Radarkarte, die unmittelbar mit besagter Bodenkarte interagiert) eine Runde von Aktionen auf der Weltraum-Radarkarte ausführen. Auf diesem Maßstab werden sogar die Radarkarten, die für Kurvenkampf-Karten verwendet werden, nur einmal alle sechs Bodenkampf-Runden abgewickelt; nur die atmosphärische Radarkarte behält weiterhin denselben Maßstab wie das Bodengefecht.

Weil außerdem die Aktionen von Einheiten im Spiel im Weltraum-Maßstab so weit vom Rest der Geschehnisse entfernt sind, muss ein eigenständiger Initiativewurf für die beteiligten Parteien im Weltraumkampf gemacht werden. Somit ist es möglich, dass ein Spieler die Initiative für

seine Truppen im Weltraum gewinnt, während er die Initiative auf der Bodenebene verliert. (Die normalen Initiativeregeln gelten dann für die Luft-/Raumeinheiten auf der Weltraum-Radarkarte, um zu ermitteln, welcher Spieler seine Luft-/Raumeinheiten zuerst in dieser Runde bewegt.)

In jeder Runde, in der sowohl Aktionen auf der Weltraum-Radarkarte als auch auf den Bodenkarten abgewickelt werden müssen (das heißt, alle sechs Runden auf der Bodenkarte), *müssen* die Spieler zuerst alle Aktionen auf der Weltraum-Radarkarte abwickeln, ehe sie sich um die Bodenkarte und die zugehörige atmosphärische Radarkarte kümmern. Danach wird der Prozess normal weitergeführt, das heißt, es werden fünf weitere Runden auf der Bodenkarte

und der atmosphärischen Radarkarte ausgetragen, ehe es zur nächsten Runde auf der Weltraum-Radarkarte kommt.

Somit darf in einem Spiel, das ein Bodengefecht, eine Luft-/Raumschlacht darüber und auch Aktionen auf der Weltraum-Radarkarte beinhaltet, der erste Zug (nach der Aufstellung) auf der Weltraum-Radarkarte nicht durchgeführt werden, bis die Spieler die ersten fünf Runden auf der atmosphärischen Radarkarte und der Bodenkarte darunter durchgeführt haben. Zu Beginn der sechsten Runde macht dann jeder Spieler einen Initiativewurf für all seine Luft-/Raumeinheiten, die auf der Weltraum-Radarkarte eingesetzt sind und wickelt alle Aktionen dieser Einheiten ab. Sobald dies beendet ist, wird ein weiterer Initiativewurf abgelegt, um die

sechste Runde auf der atmosphärischen Radarkarte und dem Bodengefecht selbst abzuwickeln.

Um die Verwaltung von Runden im Weltraum-Maßstab und im Standardmaßstab zu verwalten, verwende den Standardrunden-Weltraumrunden-Tracker.

LUFT-/RAUMBEWEGUNG IM WELTRAUM-MASSSTAB

Wie bei den Standard-Luft-/Raumregeln in *Alpha Strike* ist die Luft-/Raumbewegung im Weltraum-Maßstab auf der Weltraum-Radarkarte hochgradig abstrahiert, um die allgemeinen Auswirkungen von Masse, Manövrierfähigkeit und Schub während einer Schlacht im dreidimensionalen Raum abzubilden. Luft-/Raumeinheiten auf der Weltraum-Radarkarte verfügen somit über ein eingeschränktes Ausmaß an Bewegung zwischen den Regionen, abhängig von ihrem aktuellen Schubwert und davon, in welcher Zone des Spiels (Zentralzone, Innere, Mittlere, Äußere oder Periphere Zone) sie sich im Augenblick befinden. Nur Luft-/Raumeinheiten mit der Spezialfähigkeit Raumschiff (RAUM) können nach diesen Regeln auf der Weltraum-Radarkarte eingesetzt werden.

BERECHNUNG DER BEWEGUNGSRATE

Um die Weltraum-Bewegungsrates einer Luft-/Raumeinheit zu bestimmen, beginne mit dem Schubwert der Einheit zu Beginn der Runde, rechne alle Modifikatoren für erlittenen Schaden ein, und ziehe 1 Punkt Schub für jede Bombe ab, die die Einheit transportiert. (Selbst im Weltraum verringern Bomben die allgemeine Effizienz der Reaktoren einer Einheit und somit ihre Beweglichkeit.) Solange dies den „tatsächlichen Schub“ der Einheit nicht auf 0 oder weniger reduziert und nicht definiert worden ist, dass die Einheit Positionshalteschub verwendet (siehe die Luft-/Raumbewegungsarten-Tabelle), wird der Wert dann wie folgt modifiziert:

- Wenn die Einheit ihre Bewegungsphase in Sektoren der Zentralzone oder Inneren Zone der Weltraum-Radarkarte beginnt, wird der tatsächliche Schubwert nicht weiter modifiziert.
- Wenn die Einheit ihre Bewegungsphase in den Sektoren der Mittleren Zone beginnt, multipliziere ihren tatsächlichen Schubwert mit 0,5, abgerundet, mit einem Minimum von Schub 1.
- Wenn die Einheit ihre Bewegungsphase in den Sektoren der Äußeren Zone beginnt, multipliziere ihren tatsächlichen Schubwert mit 0,25, abgerundet, mit einem Minimum von Schub 1.
- Wenn die Einheit ihre Bewegungsphase in den Sektoren der Peripheren Zone beginnt, multipliziere den tatsächlichen Schubwert mit 0,1, abgerundet, mit einem Minimum von Schub 1.

Nach diesen Modifikatoren darf eine Einheit, die zu Beginn der Runde weniger als 10 Punkte tatsächlichen Schub besitzt, sich pro Runde nur 1 Sektor der Weltraum-Radarkarte weit bewegen, in jede beliebige Richtung. Einheiten mit einem modifizierten tatsächlichen Schubwert von 10 oder höher können sich bis zu 2 Sektoren der Weltraum-Radarkarte weit pro Runde bewegen.

STANDARDRUNDEN- WELTRAUMRUNDEN- TRACKER

Standardrunde	Weltraumrunde
0	Aufstellung
1	0
2	0
3	0
4	0
5	0
6*	1

*Am Ende dieser Runde mach weiter mit Standardrunde 1.

LUFT-/RAUMBEWEGUNGSARTEN-TABELLE

Bewegungsart	Bewegungscode
Kugelförmig	ik
Positionshalteschub	ph
Stromlinienförmig	ls

POSITIONSHALTESCHUB UND NULLSCHUB

Einheiten mit dem Bewegungscode Positionshalteschub (ph) oder die aus welchem Grund auch immer auf Schub 0 reduziert worden sind (beispielsweise durch Schaden oder Brennstoffverlust), dürfen sich auf der Weltraum-Radarkarte überhaupt nicht bewegen, es sei denn, sie unterliegen der Schwerkraft (siehe *Schwerkraft*, Seite 75).

MINDESTBEWEGUNG

Im Gegensatz zum Spiel auf der Radarkarte, bei dem davon ausgegangen wird, dass sich jeglicher Kampf innerhalb einer Schwerkraft abspielt, müssen sich Einheiten auf der Weltraum-Radarkarte nicht jede Runde bewegen. Es ist auch nicht erforderlich, Schub auszugeben, es sei denn, sie sind explizit von der Schwerkraft beeinflusst.

STAPELBESCHRÄNKUNGEN

Alle abstrakten Luft-/Raumzonen und Sektoren – sowohl auf der normalen Radarkarte als auch auf der Weltraum-Radarkarte – sind groß genug, um eine beliebige Zahl von Luft-/Raumeinheiten aufzunehmen, selbst wenn sie sich auf gegnerischen Seiten befinden. Aus diesem Grund gibt es keine Stapelbeschränkungen auf der Weltraum-Radarkarte.

AUSRICHTUNG

Die Ausrichtung wird bei der abstrakten Luft-/Raumbewegung nicht beachtet, doch ist sie von Relevanz, wenn es um die Abwicklung von Kurvenkämpfen geht.

BETRETEN UND VERLASSEN DER ZENTRALZONE

Die Auswirkungen eines Betretens oder Verlassens der Zentralzone auf der Weltraum-Radarkarte hängt davon ab, ob sich das Szenario über einem Bodenkampf oder um eine Position tief im Weltraum abspielt.

Weltraumzentrierte Weltraum-Radarkarten

Wenn sich ein Szenario im Weltraum abspielt (das heißt, es findet kein Bodengefecht statt, um das die Weltraum-Radarkarte zentriert ist), wird die Zentralzone als einzelner Reisesektor behandelt, normalerweise fokussiert um ein Sonderziel wie einen Hyperraum-Sprungpunkt oder eine Raumstation. Weil diese aus einem Sektor bestehende Zone Überschneidungspunkte mit allen sechs Sektoren der Inneren Zone besitzt, macht dies die Zentralzone zu einem praktischen Mittel, um direkt von einem Sektor der Inneren Zone zu einem Sektor auf der anderen Seite zu wechseln, ohne alle dazwischen liegenden Sektoren der Inneren Zone zu durchqueren.

Bodenzentrierte Weltraum-Radarkarten

Wenn die Weltraum-Radarkarte um ein Gefecht auf dem Boden zentriert ist, wird davon ausgegangen, dass sich jede Luft-/Raumeinheit, die ihre Bewegung in der Zentralzone auf der Weltraum-Radarkarte beendet, auch auf der atmosphärischen Radarkarte befindet, die dieser Zone entspricht. In diesem Fall behandelt die atmosphärische Radarkarte – auch als die normale Radarkarte aus dem Grundregelwerk von *Alpha Strike* bekannt – ihren Äußeren Ring als die Region unmittelbar über der Atmosphäre des Planeten.

Einheiten, die zu landen versuchen (oder einfach in die Atmosphäre des Planeten eindringen, um sich an einem Kampf direkt über dem Bodengefecht zu beteiligen), tun dies letztlich, indem sie via die Zentralzone der Weltraum-Radarkarte in die atmosphärische Radarkarte eindringen und sich dann „nach innen“ vom Äußeren Ring der atmosphärischen Karte weiterbewegen. Sobald solche Einheiten eine Zone auf der atmosphärischen Radarkarte innerhalb des Äußeren Rings betreten, werden sie von der Weltraum-Radarkarte entfernt, weil davon ausgegangen wird, dass sie vollständig innerhalb der planetaren Atmosphäre eingesetzt sind. Auf diese Weise hat die Einheit

die Weltraum-Radarkarte über die Zentralzone verlassen.

Auf der anderen Seite gelten alle Luft-/Raumeinheiten auf der atmosphärischen Radarkarte, die sich vom Mittleren Ring aus nach außen bewegen – und somit den Äußeren Ring betreten – so gewertet, als ob sie hoch genug aufgestiegen sind, um die Weltraum-Radarkarte zu betreten.

Einheiten, die Bodenangriffe ausführen oder versuchen, auf der Bodenkarte zu landen (siehe unten) muss eine Fluglinie über der Bodenkarte zugewiesen werden, die das Gelände repräsentiert, das die Einheit passiert, während sie über das Schlachtfeld fliegt. Diese Fluglinie muss immer einer geraden Linie folgen. Die Zuweisung dieser Fluglinie besteht einfach darin, die Miniatur der Luft-/Raumeinheit an der gewünschten Kante des Tisches zu platzieren, wobei die Frontseite in eine Richtung zeigt, die über mindestens 24 Zoll der Bodenkarte führt. Wenn Miniaturen knapp sind oder bereits verwendet werden, um die Platzierung der Einheit auf der atmosphärischen Radarkarte zu verwalten (und der Weltraum-Radarkarte darüber), dann kann die Miniatur für die Runde (oder Runden), in der sie sich auf in der Zentralzone befindet, von der Radarkarte entfernt und durch einen Spielstein abgebildet werden.

Luft-/Raumeinheiten, die das Spielfeld des Bodengefechts verlassen, werden zu Beginn ihrer Bewegung in der Zentralzone der Radarkarte platziert.

Aufsetzen und Abheben

Wie oben beschrieben verlassen Einheiten, die versuchen, über die Zentralzone der Weltraum-Radarkarte auf der planetaren Oberfläche zu landen, effektiv die Weltraum-Radarkarte in dem Augenblick, in dem sie sich vom Äußeren Ring der atmosphärischen Radarkarte aus nach innen bewegen. Zu diesem Zeitpunkt werden die landenden Einheiten dann entsprechend der relevanten Landungsregeln abgehandelt, die in *Alpha Strike* beschrieben sind.

Einheiten, die nicht zu einer Landung imstande sind – Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiffe – dürfen nur in den Äußeren Ring einer normalen Radarkarte über einer Planetenoberfläche eindringen und bleiben somit immer in der Zentralzone der Weltraum-Radarkarte anwesend. Wenn sie gezwungen sind, tiefer in die atmosphärische Radarkarte einzudringen (siehe *Schwerkraft*, Seite 75), dann werden diese Einheiten von der Weltraum-Radarkarte entfernt und beim Eintritt in die planetare Atmosphäre zerstört.

Jäger, Raumboote und Landungsschiffe, die über einer Planetenoberfläche eingesetzt werden, dürfen nach allen entsprechenden Regeln aus *Alpha Strike* (siehe *Luft-/Raumeinheiten auf der Bodenkarte*, Seite 70-73, AS) vom Boden abheben. Auch hier gilt dass diese Einheiten sobald sie den Äußeren Ring der atmosphärischen Radarkarte betreten, auch in der Zentralzone der Weltraum-Radarkarte platziert werden.

KURVENKÄMPFE BEI LUFT-/RAUMGEFECHTEN

Wenn Luft-/Raumeinheiten auf gegnerischen Seiten ihre Runde im gleichen Sektor auf der Weltraum-Radarkarte beenden, besteht die Möglichkeit, dass diese Einheiten sich in einen Kurvenkampf verwickeln. Wenn dies in einem Sektor der Weltraum-Radarkarte stattfindet, der nicht in der Peripheren Zone liegt, müssen die Luft-/Raumeinheiten eine besondere Kurvenkampf-Karte aufstellen (oder sich einer bestehenden anschließen) um potentielle Auseinandersetzungen in diesem Sektor abzuwickeln (siehe *Kurvenkampf-Karten*, Seite 75 - 76). Diese Kurvenkampf-Karte dient letztendlich als vergrößerte Ansicht des Sektors.

Solange die gegnerischen Einheiten sich innerhalb eines Sektors aufhalten, darf keine dieser Einheiten die Kurvenkampf-Karte verlassen, allerdings dürfen Einheiten, die nicht an dem Kampf teilnehmen, wie unten beschrieben in eine Kurvenkampf-Karte eindringen und sie wieder verlassen (siehe *Kurvenkampf-Karten*, Seite 75 - 76). Wie beim

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

normalen abstrakten Luft-/Raumkampf müssen alle Einheiten, die augenblicklich in einen Luft-/Raumkampf verwickelt sind, zunächst ihre Kurvenkämpfe beenden, ehe sie die Kurvenkampf-Karte verlassen und einen Sektor betreten können (siehe *Luft-/Raumkampf im Weltraum-Maßstab*, Seite 76 - 82).

Kurvenkämpfe in der Peripheren Zone

Weil so viel Weltraum von den Sektoren der Peripheren Zone abgebildet wird und so viel Schub und Brennstoff nötig ist, um relevante Manöver über ein derart großes Gebiet auszuführen, dürfen Jäger und Raumboote nicht an Kampffaktionen in der Peripheren Zone der Weltraum-Radarkarte teilnehmen. Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiffe dürfen an Gefechten in der Peripheren Zone teilnehmen, doch tun sie dies nicht unter Verwendung von Kurvenkampf-Karten. Gefechte zwischen solchen Einheiten in der Peripheren Zone können nur mit den Regeln zu *Erweiterten Raumraketen-Angriffen* und *Hochgeschwindigkeits-Angriffen* (siehe Seite 83 und 86 - 87) ausgetragen werden.

Kurvenkämpfe in der Zentralzone

Wenn sich die Zentralzone der Weltraum-Radarkarte nicht auf ein Bodengefecht konzentriert, dann wird die Zentralzone als einzelner Sektor auf der Weltraum-Radarkarte behandelt. Alle Kurvenkämpfe in diesem Sektor werden somit unter Verwendung einer normalen Radarkarte abgewickelt, so wie alle anderen Kurven-Kämpfe auf der Weltraum-Radarkarte.

Wenn die Zentralzone der Weltraum-Radarkarte über einem Bodengefecht zentriert ist, dann dient die atmosphärische Radarkarte, die auch den Kampf über der Bodenkarte verwaltet, gleichermaßen als Kurvenkampf-Karte. Aufgrund ihrer Nähe zum Bodenkampf wickeln alle Luft-/Raumeinheiten, die miteinander auf der atmosphärischen Radarkarte interagieren, alle Aktionen im Rundenmaßstab des Bodengefechts ab und nicht im Weltraum-Maßstab.

VERLASSEN DER WELTRAUM-RADARKARTE

Luft-/Raumeinheiten, die sich von der Peripheren Zone der Weltraum-Radarkarte nach außen bewegen, werden behandelt als hätten sie sich vollständig aus dem Gefecht zurückgezogen. Solche Elemente werden aus dem Spiel entfernt und können für den Rest des Szenarios das Spiel nicht mehr betreten.



Einheiten in der Zentralzone der Weltraum-Radarkarte dürfen die Karte nur dann verlassen, wenn die Karte über einem Bodengefecht zentriert ist. In diesem Fall verlässt die Einheit die Weltraum-Radarkarte und betritt die atmosphärische Radarkarte, wo sie entweder zu landen versucht oder unter den Einfluss von Schwerkraft fällt (siehe *Schwerkraft*, Seite 75).

Wenn die Weltraum-Radarkarte nicht über einem Bodengefecht zentriert wird, dann ist die einzige Art, die Karte zu verlassen, eine Bewegung nach außen aus der Peripheriezone heraus.

BRENNSTOFFAUSSDAUER (NUR FÜR JÄGER)

Alle Luft-/Raumeinheiten im Weltraum benötigen Brennstoff, um ihren Schub auf einer kampftauglichen Rate zu halten. Für Positionshalteschub, Langstrecken-Shuttles, Landungsschiffe und andere große Raumschiffe sind bordeigene Brennstoffreserven normalerweise signifikant genug, um Tage einer konstanten Beschleunigung aufrechtzuerhalten, weil die Verbrauchsquote so niedrig ist oder fortschrittliche Brennstoffausdehnungssysteme vorhanden sind. Die relativ kurzen Zeiträume, in denen es zu Gefechten kommt, leeren die Vorräte solcher Einheiten selten ganz und somit wird der Brennstoff für alle Raumboote, Landungsschiffe, Sprungschiffe, Satelliten, Raumstationen und Kriegsschiffe nicht verwaltet.

Luft-/Raumjäger verfügen allerdings nicht über derartige Systeme. Aus diesem Grund werden solche Einheiten normalerweise nur in unmittelbarer Nähe zu ihren Landungszonen oder Mutterschiffen eingesetzt. Somit wird ihr Brennstoff nicht verwaltet, wenn nur das normale abstrakte Luft-/Raumsystem verwendet wird, das du in den Grundregeln von *Alpha Strike* findest. Auf dem Maßstab der Weltraum-Radarkarte allerdings sind die gewaltigen Mengen von Raum und Schub, die erforderlich sind, um mobil zu bleiben, weitaus fordernder für die beschränkten Brennstofftanks eines Jägers.

Um den Brennstoff von Jägereinheiten zu verwalten, die auf der Weltraum-Radarkarte eingesetzt sind, wurde eine neue Spezialfähigkeit Brennstoff (BRENN#) in diesem Buch vorgestellt. Der Zahlenwert dieser Spezialfähigkeit stellt die Brennstoffvorräte der Einheit bei voller Kapazität dar und kann von Jäger zu Jäger variieren. Wenn eine Jägereinheit nicht über die Spezialfähigkeit BRENN# verfügt, dann erhält sie die Spezialfähigkeit BRENN4. Das bringt dem Jäger einen Gesamtvorrat von 4 Brennstoffpunkten, die er für Bewegung auf der Weltraum-Radarkarte verbrennen kann, ehe sie der Einheit ausgehen. Zu Beginn eines jeden Szenarios, das die Weltraum-Radarkarte verwendet, wird immer davon ausgegangen, dass jeder Jäger vollständig mit Brennstoff betankt ist, wenn die Szenarioregeln keine anderen Vorgaben machen.

Jeder Jäger, der Manöver auf der Weltraum-Radarkarte ausführt, muss Brennstoff ausgeben, und zwar abhängig von der Zone, in der er seine Bewegung auf der Karte beendet. Dieser Brennstoff wird am Ende der Runde ausgegeben, unabhängig vom Schubwert der Einheit und unabhängig davon, ob das Manöver tatsächlich die Sektorposition der Einheit auf der Weltraum-Radarkarte verändert hat.

JÄGER-BRENNSTOFFKOSTENTABELLE

Position	Brennstoff pro Runde
Zentralzone	0
Innere Zone	0
Mittlere Zone	1
Äußere Zone	3
Periphere Zone	5



Wenn die Position oder Aktion eines Jägers seinen Brennstoff am Ende einer Runde auf 0 oder weniger verringert, dann ist dem Jäger der Brennstoff ausgegangen. Eine Jägereinheit, der der Brennstoff ausgegeben ist, kann nicht mehr länger Schub ausgeben und beginnt somit abzutreiben. Ein abtreibender Jäger bewegt sich auf der Weltraum-Radarkarte nicht wirklich, es sei denn er steht unter dem Einfluss von Schwerkraft (siehe *Schwerkraft*, Seite 75). Ansonsten bleibt die Einheit in ihrem aktuellen Sektor der Weltraum-Radarkarte und gilt für das Spiel als hätte sie Verheerenden Schaden erlitten. Angriffe gegen einen Jäger, der durch Brennstoffmangel ausgeschaltet worden ist, erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -2.

SCHWERKRAFT

Schwerkraft beeinflusst nur Einheiten, die ihre Runde in der Zentralzone auf der Weltraum-Radarkarte beenden, wenn diese Zone auch einem Bodengefecht auf der Oberfläche eines Planeten entspricht. Szenarien in denen die Weltraum-Radarkarte auf ein weltraumbasiertes Missionsziel zentriert ist – wie einen Hyperraum-Sprungpunkt oder eine Raumstation tief im All – werden von Schwerkraftbedingungen nicht betroffen.

Eine Einheit unter dem Einfluss von Schwerkraft muss mindestens 2 Punkte Schub besitzen, um am Ende jeder Runde, in der die Einheit sich in der Zentralzone der Weltraum-Radarkarte aufhält, einen „Sturz“ von der Karte zu vermeiden. Wenn die Einheit auf 1 Schubpunkt oder weniger verringert worden ist oder ansonsten unfähig ist, in einer Runde, in der ihre Bewegung in der Zentralzone endet, Schub auszugeben, wird sie am Ende der Runde im Weltraum-Maßstab von der Weltraum-Radarkarte entfernt. Die Einheit wird dann in einer Zone nach Wahl des kontrollierenden Spielers im Äußeren Ring der atmosphärischen Radarkarte platziert.

Wenn die Luft-/Raumeinheit, die den Äußeren Ring von der Weltraum-Radarkarte aus betreten hat, ein Jäger, Raumboot oder Landungsschiff ist, dann verwendet die Einheit alle normalen abstrakten Luft-/Raumregeln für Einsätze auf der Standard-Radarkarte, inklusive der Regeln für Schubverlust, die du auf Seite 61 in *Alpha Strike* findest. Diese Einheiten dürfen sogar eine Notlandung versuchen, wenn die erweiterten Regeln zu *Luft-/Raumeinheiten auf der Bodenkarte* im Spiel sind (siehe Seite 71-73, AS).

Wenn die Luft-/Raumeinheit, die den Äußeren Ring von der Weltraum-Radarkarte aus betritt, ein Sprungschiff, eine Raumstation oder jede andere Art von Einheit ist, die Positionshalteschub verwendet, dann wird diese automatisch zerstört, wenn sie vom Äußeren Ring der atmosphärischen Radarkarte aus nach innen „fällt“. Weil diese Einheiten hoch in der Atmosphäre auseinanderbrechen, hat dies keine weiteren Auswirkungen.

Wenn die Luft-/Raumeinheit, die vom Äußeren Ring der atmosphärischen Radarkarte aus nach innen fällt, ein Kriegsschiff ist, muss sie augenblicklich einen Kontrollwurf mit einem Modifikator von +10 auf den Zielwert ablegen. Ein Erfolg bei diesem Wurf erlaubt es dem Schiff, zurück auf die Weltraum-Radarkarte zu steigen, wobei sie allerdings mindestens 4 Schubpunkte besitzen muss. Ansonsten fällt das Schiff einfach weiter in die Atmosphäre, als wäre es ein kugelförmiges Landungsschiff, das auf einen Schubwert von 0 reduziert worden ist (siehe Seite 61, AS). Wenn die erweiterten Regeln zu *Luft-/Raumeinheiten auf der Bodenkarte* in Verwendung sind, kann das Kriegsschiff keine Landung versuchen; es wird stattdessen auf den Boden stürzen, mit Auswirkungen ähnlich zu denen eines abstürzenden Landungsschiffs.

Wie bei einem Landungsschiff füllt ein Absturz einen Einschlagsbereich mit extrem dichtem Schutt (siehe Seite 67, AS). Dieser Einschlagsbereich hat allerdings einen Durchmesser von 6 Zoll multipliziert mit dem Größenwert der Einheit. Das abstürzende Kriegsschiff setzt außerdem den Absturzbereich bei einer 6 oder höher mit 2W6 in Brand, wobei der Bereich mit Feuer und Rauch gefüllt wird, nach den entsprechenden Regeln (siehe Seite 100-101, AS).

Ein abstürzendes Kriegsschiff, das ja niemals für den Eintritt in die Atmosphäre ausgelegt war, ist weitaus schwieriger zu kontrollieren als ein Landungsschiff. Aus diesem Grund wählt der Spieler, wenn er bestimmen möchte, wo das Schiff auf der Karte genau abstürzt, einen Einschlagspunkt aus wie normal, muss aber einen Kontrollwurf machen, um ihn auch zu treffen, wobei der gleiche Zielwertmodifikator wie oben eingerechnet wird. Wenn dieser Wurf erfolgreich ist, dann trifft das Schiff direkt den designierten Einschlagspunkt. Ansonsten weicht das Schiff in eine zufällige Richtung ab (siehe Seite 75, AS) und zwar für eine Anzahl von Zoll gleich der sechsfachen Fehlschlagsspanne.

Alle Einheiten, die von einer Luft-/Raumeinheit transportiert werden, die durch einen Absturz oder ein Auseinanderbrechen in großer Höhe zerstört wird, werden dabei automatisch zusammen mit der fraglichen Luft-/Raumeinheit zerstört.

KURVENKAMPF-KARTEN

Wenn sich gegnerische Luft-/Raumeinheiten in einem Sektor der Weltraum-Radarkarte treffen, die nicht in der Peripheren Zone liegt, muss eine Radarkarte im Normalmaßstab – die man unter diesen Umständen Kurvenkampf-Karte nennt – aufgestellt werden. Die Kurvenkampf-Karte dient letztlich als vergrößerter Blick auf den Sektor und wird verwendet, um alle Luft-/Raumeinheiten zu verwalten, die in dem Sektor im Einsatz sind, sollten sie sich an einem Gefecht beteiligen. Beachte, dass eine Kurvenkampf-Karte nicht erforderlich ist, wenn alle Einheiten in einem bestimmten Sektor auf dergleichen Seite stehen; in Sektoren, in denen keine gegnerischen Einheiten anwesend sind – und somit keine Kampfmanöver erforderlich sind – ist keine Kurvenkampf-Karte notwendig.

Nur eine Kurvenkampf-Karte darf pro Sektor in der Weltraum-Radarkarte erschaffen werden. Wenn neue Einheiten in einen Sektor eindringen, für den bereits andere, miteinander kämpfende Einheiten eine Kurvenkampf-Karte erzeugt haben, dann werden die neuen Einheiten zur bestehenden Karte hinzu addiert.

Die Startposition für alle Einheiten, die eine Kurvenkampf-Karte betreten – entweder eine Karte, die bereits im Spiel ist oder auch eine, die erschaffen wird, indem eine Einheit zum ersten Mal in einen von Gegnern besetzten Sektor eindringt – muss eine Zone im Äußeren Ring sein, die der Richtung entspricht, in der die eintreffende Einheit den Sektor betritt. Wenn eine Einheit beispielsweise einen Sektor aus dem „Norden“ betritt, dann platziert der kontrollierende Spieler die eintreffende Einheit auf der Kurvenkampf-Karte des Sektors in einer der drei nördlichsten Zonen des Äußeren Rings dieser Karte (also in den Zonen 1, 11 und 12). Die Startpositionen für alle verbündeten Einheiten, die sich bereits auf einer Kurvenkampf-Karte aufhalten, wenn sie das erste Mal aufgestellt wird, werden immer in der Zentralzone der Sektorenkarte positioniert. Wenn die Kurvenkampf-Karte bereits im Spiel ist, bleiben alle Einheiten, die schon auf der Karte sind, wenn neue Einheiten eintreffen, einfach da, wo sie ohnehin schon sind.

Alle Einheiten, die auf einer Kurvenkampf-Karte platziert werden, müssen dennoch auf der Weltraum-Radarkarte repräsentiert werden, um nicht den Überblick über ihre Position in der größeren Schlacht zu verlieren. Wenn nicht ausreichend Miniaturen verfügbar sind, dann können Stellvertreter – beispielsweise Zettelchen, Würfel oder Spielsteine – verwendet werden, um die Einheiten im Spiel abzubilden. (Um für eine gewisse visuelle Konsistenz zu sorgen, empfiehlt es sich in einem solchen Fall, dass die richtigen Miniaturen auf der Weltraum-Radarkarte verwendet werden und die Stellvertreter auf den Kurvenkampf-Karten.)

Rundenmaßstab: Auch wenn sie die normale Radarkarte verwenden, werden doch alle Kurvenkampf-Karten, die zusammen mit der Weltraum-Radarkarte im Einsatz sind, mit Runden im Weltraum-Maßstab bespielt. Die einzige Ausnahme ist hierbei die atmosphärische Radarkarte, die verwendet wird, um die Luftschlacht unmittelbar über dem Bodengefecht abzubilden. Diese Luftkampfkarte wird stattdes-

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE





sen als eine Erweiterung des Bodenkampfs behandelt und verwendet dasselbe Verhältnis von 6 zu 1, das unter den Regeln zum *Rundenmaßstab* (siehe Seite 72) beschrieben ist.

Bewegung und Jägerbrennstoff: Die Bewegungsraten für jede Kurvenkampf-Karte entsprechen denen, die für Bewegung in den entsprechenden Sektoren der Weltraum-Radarkarte verwendet werden (siehe *Luft-/Raumbewegung im Weltraummaßstab*, Seite 72 - 76). Das bedeutet, dass Einheiten, die sich von einer Zone in eine andere auf der Kurvenkampfkarte bewegen, langsamer sein werden im Fall von Einheiten, die auf Karten kämpfen, die die äußeren Sektoren der Weltraum-Radarkarte repräsentieren als im Falle von Sektoren, die näher an der Zentralzone liegen.

Weil die Rundendauer außerdem für Einheiten auf der Kurvenkampfkarte dieselbe ist wie für ihre Gegenstücke anderswo auf der Weltraum-Radarkarte, wird Jägerbrennstoff im Kampf in der gleichen Geschwindigkeit pro Runde verbraucht, abhängig vom aktuellen Kampfsektor der Einheit.

Angriffsentfernungen: Wenn sie nicht mit Raumraketen ausgerüstet sind (siehe *Erweiterte Raumraketen-Angriffe*, Seite 83 - 84) können Einheiten einander auf der Kurvenkampf-Karte nicht angreifen, wenn sie sich nicht in der gleichen Zone aufhalten. Aus diesem Grund ist es möglich einem Kampf zu entgehen, indem man auf dieser Karte einfach außerhalb der Angriffreichweite eines Gegners bleibt, selbst wenn die Einheiten auf der Kurvenkampfkarte Jäger oder sogar Schiffe repräsentieren, die sich ansonsten aktiv auf Kampfdistanz manövrieren.

Verlassen einer Kurvenkampf-Karte: Einheiten dürfen eine Kurvenkampf-Karte nur verlassen, indem sie entweder alle Gegner in ihrem Sektor zerstören (in diesem Fall darf die Kurvenkampf-Karte einfach aus dem Spiel entfernt werden) oder indem sie sich vom Äußeren Ring der Kurvenkampf-Karte aus nach außen manövrieren. Einheiten, die die Karte verlassen, indem sie sich vom Äußeren Ring aus nach außen bewegen, haben den Sektor vollständig verlassen und werden somit von der Kurvenkampf-Karte entfernt.

Jede Einheit, die eine Kurvenkampf-Karte verlässt, indem sie sich aus ihr herausbewegt, wird automatisch in einen angrenzenden Sektor auf der Weltraum-Radarkarte versetzt, der ebenfalls der Richtung der Bewegung entspricht. Wenn mehr als ein Sektor in Frage kommt, kann der kontrollierende Spieler den neuen Sektor der Einheit auswählen. Wenn beispielsweise eine Einheit eine Kurvenkampf-Karte verlässt, die auf der Weltraum-Radarkarte Sektor M3 repräsentiert (Mittlere Zone 3), indem sie sich „nach Osten“ auf den Äußeren Ring zubewegt, würde die Einheit wahrscheinlich Ä6 (Äußere Zone 6) als neuen Sektor auf der Weltraum-Radarkarte auswählen.

Mehrere Kurvenkampf-Karten: In Szenarien, die so groß sind, dass viele Einheiten im Spiel sein können, ist es möglich, dass die Spieler mehr als eine Kurvenkampf-Karte benötigen, um Gefechte über mehrere Sektoren der Weltraum-Radarkarte auszutragen. Wenn es dazu kommt, verwenden alle Luft-/Raumeinheiten auf einer Seite dennoch denselben Initiativwurf, um ihre Handlungsreihenfolge zu bestimmen. Anstatt allerdings die Aktionen von Einheiten, die über mehrere Sektoren verstreut sind, als eine einzige gewaltige Streitmacht abzuwickeln, müssen alle Aktionen für jede aktive Kurvenkampf-Karte nacheinander abgewickelt werden, um Verwirrung zu vermeiden. Wenn das Verhältnis von Einheiten, die in einer Aktion auf einer individuellen Kurvenkampf-Karte beteiligt sind, ungleich ist, bewegt sich jede Einheit und agiert im Einklang mit den Regeln für ungleiche Einheitenzahlen (siehe Seite 27-28, AS).

Nachdem die Aktionen auf allen Kurvenkampf-Karten im Spiel abgewickelt worden sind, dürfen die Spieler alle verbleibenden Aktionen auf der großen Weltraum-Radarkarte abwickeln. (Einheiten, die auf einer der Kurvenkampf-Karten gehandelt haben, werden so behandelt, als hätten sie auch bereits auf der Weltraum-Radarkarte gehandelt.) Wenn eine Einheit auf der Weltraum-Radarkarte während dieses Teils der Runde einen Sektor betritt, der von einem Gegner besetzt wird, wird sie ganz normal in der entsprechenden Kurvenkampf-Karte platziert und wird mit Beginn der nächsten Runde Teil der Kampfsequenz dieser Karte.

Wenn eine Bodenkarte und / oder ihre entsprechende atmosphärische Radarkarte im Spiel sind, und es handelt sich um eine Runde, in der Aktionen auf der Weltraum-Radarkarte abgewickelt werden müssen, dann dürfen Aktionen auf der Boden- und Luftkarte erst dann abgewickelt werden, wenn alle aktiven Kurvenkampf-Karten *und* die Weltraum-Radarkarte abgewickelt worden sind.

Kurvenkämpfe in der Peripheren Zone: Es werden keine Kurvenkampf-Karten verwendet, um Kämpfe in den Sektoren der Peripheren Zone der Weltraum-Radarkarte auszutragen. Stattdessen müssen alle hier ausgeführten Angriffe unter Verwendung der entsprechenden Spezialaktionen ausgeführt werden, wie erweiterte Raumraketen-Angriffe und Hochgeschwindigkeits-Angriffe.

Außerdem können aufgrund der hohen Brennstoffkosten und großen Reichweite, die benötigt wird, um in diesen Sektoren effektiv zu kämpfen, nur Landungsschiffe, Sprungschiffe, Kriegsschiffe und Raumstationen an Gefechten in der Peripheren Zone teilnehmen. Jäger und Raumboote, die in der Peripheren Zone eingesetzt sind, dürfen keine Ziele in Kurvenkämpfe verwickeln, selbst wenn sie sich im gleichen Sektor aufhalten.

LUFT-/RAUMKAMPF IM WELTRAUM-MAßSTAB

Ausgenommen eine Luft-/Raumeinheit ist groß genug, dass sie über mehrere Schussfelder und / oder Angriffsarten verfügt (was oft nur für Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiffe der Fall ist), darf sie im abstrakten Luft-/Raumkampfsystem nur einen Angriff pro Runde ausführen. Luft-/Raumeinheiten in der Zentralzone der Weltraum-Radarkarte können Luft-Boden-Angriffe ansagen, aber nur, wenn eine Bodenkarte im Spiel ist. Luft-/Raumeinheiten, die sich im selben Sektor der Weltraum-Radarkarte befinden, können auch Luft-/Raumangriffe gegen gegnerische Luft-/Raumeinheiten ansagen, doch für die meisten Einheiten ist dies nur dann möglich, wenn sich die gegnerische Einheit auch in derselben Zone der Kurvenkampf-Karte aufhält.

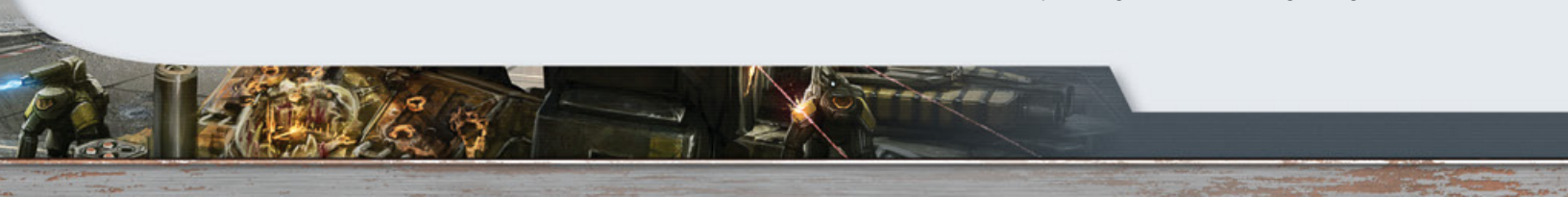
Luft-Boden-Aktionen: Die meisten Luft-Boden-Angriffe, die von Luft-/Raumeinheiten in diesem Maßstab des Spiels durchgeführt werden können – Tiefflugangriffe, Zielflugangriffe und Bombenangriffe – sind von den Regeln in *Alpha Strike* bereits beschrieben und werden von der Präsenz einer Weltraum-Radarkarte nicht weiter beeinflusst. Orbital-Oberflächen-Angriffe, eine neue Option, die für Einheiten verfügbar ist, die mit Schiffsklassewaffen ausgerüstet sind, sind eine spezielle Aktion, die später beschrieben wird. Aus diesem Grund konzentrieren sich die folgenden Regeln auf den direkten Kampf zwischen Luft-/Raumeinheiten.

Überhitzungsschaden: Wenn eine Luft-/Raumeinheit über einen Überhitzungswert verfügt (ÜH) muss sie ihre Absicht ansagen, ÜH-Punkte zu verwenden, um den Angriffsschaden zu erhöhen. Das Überhitzen für Luft-/Raumeinheiten folgt denselben Regeln, die wir für Bodeneinheiten in den Standardregeln von *Alpha Strike* vorgestellt haben (siehe Seite 44, AS), können aber nicht verwendet werden, um Luft-Boden-Bombenangriffe oder Orbital-Oberflächen-Angriffe zu verbessern.

Andere Spezialaktionen: Weil die Regeln unten davon ausgehen, dass die verschiedenen Einheiten im Spiel in direktem Luft-/Raumkampf verstrickt sind, sind einige spezielle Aktionen für ausgewählte Einheitentypen verfügbar.

ABWICKLUNG VON LUFT-/RAUMANGRIFFEN

Wenn die Einheit nicht dafür ausgerüstet ist, einen erweiterten Raumraketen-Angriff durchzuführen (siehe Seite 83 - 84), ist die einzige Möglichkeit, auf die zwei Luft-/Raumeinheiten einen Kampf auf der Weltraum-Radarkarte austragen können, wenn die gegnerischen Einheiten ihre Bewegungsphase in derselben Zone derselben Kurvenkampf-Karte beenden. Zu diesem Zeitpunkt beginnt die Einheit, die ihren Angriff zuerst ansagt, essentiell einen Kurvenkampf als Angreifer, was diese Regeln angeht.





Ein Luft-/Raum-Kurvenkampf zwingt automatisch beide Einheiten dazu, sich durch Manöver einen Vorteil zu erkämpfen. Wenn zu diesem Zeitpunkt die verteidigende Einheit in einem Luft-/Raumangriff noch nicht ihren eigenen Angriff angesagt hat, darf sie augenblicklich entscheiden, ob sie das Feuer gegen den Angreifer erwidern will oder ihren Angriff aufsparen möchte, um ein anderes Ziel anzugreifen (wie eine andere gegnerische Luft-/Raumeinheit, die sich in derselben Zone befindet). Wenn der Verteidiger den Angriff nicht erwidern möchte, wenn ein Kurvenkampf begonnen worden ist, kann er sich nicht entscheiden, den Angreifer später in derselben Runde anzugreifen.

Luft-/Raum-Kurvenkämpfe enden automatisch, wenn eine der in den Kurvenkampf verstrickten Einheiten zerstört wird und nicht von anderen gegnerischen Einheiten angegriffen wird. Andere Möglichkeiten um einen Kurvenkampf zu beenden findest du unter *Beenden von Luft-/Raum-Kurvenkämpfen* (siehe Seite 83). Eine Einheit, die in einen Luft-/Raum-Kurvenkampf verstrickt ist, ist nicht dazu in der Lage, ihre aktuelle Zone auf der Kurvenkampf-Karte zu verlassen, bis der Kurvenkampf beendet ist.

Die Sequenz zur Abwicklung von Luft-/Raumangriffen folgt grundsätzlich demselben Prozess, den wir im abstrakten Luft-/Raum-Kampfsystem in *Alpha Strike* vorgestellt haben.

- Schritt 1: Sichtlinie überprüfen
- Schritt 2: Kurvenkampfkontrolle ermitteln
- Schritt 3: Entfernung ermitteln
- Schritt 4: Trefferwert ermitteln
- Schritt 5: Trefferwurf
- Schritt 6: Schaden ermitteln und zuweisen
- Schritt 7: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern

Schritt 1: Sichtlinie überprüfen

Alle Luft-/Raumeinheiten in derselben Zone auf der Kurvenkampf-Karte (oder auf der atmosphärischen Radarkarte) haben immer Sichtlinie zueinander, wenn es um den Luft-/Raumkampf geht.

Luft-/Raumeinheiten auf der Weltraum-Radarkarte haben für Kampfpurposes immer Sichtlinie zueinander, solange sie sich im gleichen oder in aneinander angrenzenden Sektoren befinden. Luft-/Raumeinheiten, die weiter als einen Sektor auf der Weltraum-Radarkarte voneinander entfernt sind, sind für effektiven Kampf zu weit voneinander entfernt (wenn auch in Realität die Sensoren der meisten großen Raumschiffe die Präsenz solcher Einheiten dennoch wahrnehmen werden).

Schritt 2: Kurvenkampfkontrolle ermitteln

Wenn zwei Luft-/Raumeinheiten sich in einen Kurvenkampf begeben, müssen die Piloten oder Besatzungen beider Einheiten Kontrollwürfe ablegen, um zu bestimmen, wie viel Kontrolle sie über den Kurvenkampf haben. Das Ergebnis dieses Wurfs wird verwendet, um die jeweiligen Feuerpositionen und Entfernungen der Einheiten zu dem Zeitpunkt zu ermitteln, zu dem der Angriff stattfindet. Im abstrakten Luft-/Raumkampf auf der Weltraum-Radarkarte – und allen zugehörigen Kurvenkampf-Karten – verwendet dieser Kontrollwurf den Fertigkeitswert des Piloten als Basiszielwert (siehe *Kontrollwürfe*, Seite 68).

Der zusätzliche Zielwertmodifikator von +2 für jede Einheit, die innerhalb einer Atmosphäre aktiv ist, fällt nur dann an, wenn das Szenario auf ein Gefecht auf dem Boden fokussiert ist und die Einheiten auf der atmosphärischen Radarkarte eingesetzt sind. Selbst in diesem Fall gilt, dass wenn die Einheiten im Kampf im Zentralzonen-Sektor der Weltraum-Radarkarte eingesetzt sind, der Planetenoberfläche aber nicht näher sind als im Äußeren Ring der Standard-Radarkarte für diesen Sektor, sie immer noch als „über“ der Atmosphäre gelten und somit den Modifikator von +2 für Gefechte in der Atmosphäre ignorieren.

Im Gegensatz zu den normalen abstrakten Luft-/Raumregeln, die du in *Alpha Strike* findest, gehen diese Regeln nicht davon aus, dass die beteiligten Luft-/Raumeinheiten, die an einem Kurvenkampf teilnehmen, Jäger oder Raumboote mit beschränkten Beschoßoptionen sind. Aus diesem Grund gelten die folgenden Regeln für das Ergebnis der Kontrollwürfe des Kurvenkampfes anstelle der Regeln, die wir im Grundregelwerk beschrieben haben (siehe Seite 59, A5).

Jäger und Raumboote: Nur Jäger und Raumboote können sich nach diesen Regeln erfolgreich in den „Windschatten“ einer anderen Einheit begeben. Eine Einheit kommt dann in den Windschatten der anderen, wenn sie ihren Kontrollwurf schafft, während die andere Einheit ihn nicht schafft. Wenn das passiert, manövriert sich die erfolgreiche Einheit in den Windschatten, was ihr einen Trefferwurfmodifikator von -2 auf ihre Angriffswürfe bringt, während der Gegner, der die Einheit im Windschatten hat, die Möglichkeit verliert, das Feuer zu erwidern. Jeder erfolgreiche Angriff gegen eine derart verfolgte Einheit durch die Einheit im Windschatten wird ermittelt, als sei das Ziel von hinten angegriffen worden. Es ist nicht möglich, sich in den Windschatten von Landungsschiffen und Kriegsschiffen zu bewegen und gleiches gilt für Einheiten wie Sprungschiffe, Raumstationen und Satelliten, die ihre Position halten.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Landungsschiffe und Kriegsschiffe: Bei Landungsschiffen und Kriegsschiffen bedeutet ein erfolgreicher Kontrollwurf durch eine Einheit und ein Fehlschlag durch die andere Einheit immer noch, dass die erfolgreiche Einheit eine ideale Position im Verhältnis zu ihrem Gegner erzielt hat. In diesem Fall darf sich die Einheit, die den erfolgreichen Wurf abgelegt hat, sowohl das Schussfeld auswählen, das sie verwenden will, um den Angriff auszuführen als auch das Schussfeld des Gegners, wenn dieser das Feuer erwidern möchte. Wenn die Zieleinheit ein Jäger oder ein Raumbot ist, kann dies auch bedeuten, dass die Zieleinheit vom erfolgreichen Landungsschiff oder Kriegsschiff weg zeigt. In diesem Fall fällt aber kein Windschatten-Modifikator an, da Landungsschiffe und Kriegsschiffe zu groß und behäbig sind, um sich effektiv in den Windschatten zu begeben. (Dennoch wird eine solche Positionierung allgemein dafür sorgen, dass solche Jäger und Raumbote unfähig sind, das Feuer zu erwidern.)

Positionshaltende Einheiten: Unabhängig vom Ergebnis des Kontrollwurfs wird jeder Luft-/Raum-Einheitentyp mit dem Bewegungscode Positionshalteschub (ph) behandelt, als hätte er seinen Kontrollwurf für die Positionierung nicht geschafft (nicht aber, wenn es um die Entfernung geht). Wie bei Landungsschiffen und Kriegsschiffen ist es nicht möglich, in den Windschatten von positionshaltenden Einheiten zu gelangen. Nicht nur bieten sie keinen speziellen Windschatten-Modifikator für Angriffe in ihr hinteres Schussfeld, sondern auch keinen Schadensmodifikator für dieses Schussfeld. Somit profitiert die siegreiche Einheit für diesen Kontrollwurf nur insofern, dass sie entscheiden kann, welche Bewaffnung die positionshaltende Einheit verwenden kann, um das Feuer zu erwidern.

Alle Einheiten: Wenn beide Einheiten ihren Kontrollwurf nicht schaffen – oder beide Einheiten erfolgreich sind – dann kann keine der beiden Einheiten den Positionierungsvorteil erzielen, der oben beschrieben ist. In diesen Fällen darf jede Einheit frei entscheiden, welches ihrer Schussfelder auf die andere Einheit zeigt (beispielsweise würden Jäger und Raumbote wahrscheinlich vorziehen, sich von Angesicht zu Angesicht zu begegnen, während Spieler, die Landungsschiffe und Kriegsschiffe kontrollieren, stattdessen beschließen können, ihren Gegner mit den Waffen des Seiten- oder Heckschussfelds zu attackieren).

Angriffsentfernungen: Das Ergebnis von allen Kurvenkampf-Kontrollwürfen beeinflusst auch die Entfernung, die für alle Waffenangriffe zwischen den beiden Einheiten verwendet wird. Dies ist genauer unter Schritt 3 beschrieben.

Mehrere Waffenklassen und Schussfelder: Jäger und Raumbot erhalten normalerweise nur einen Satz von Angriffswerten, was die Bewaffnung der Standardklasse repräsentiert, die in ihr vorderes Schussfeld feuert. Landungsschiffe, Kriegsschiffe und andere große Luft-/Raumeinheiten besitzen allerdings oft mehrere Waffenklassen, die über mehr als ein Schussfeld verteilt sind.

Einheiten mit mehreren Waffenklassen und / oder Schussfeldern dürfen mehr als einen Angriff pro Runde ausführen, doch müssen sie ein einzelnes „primäres“ Angriffsziel festlegen, wenn sie ihren Kurvenkampf-Kontrollwurf ablegen. Alle Angriffe, die gegen das primäre Ziel durchge-

führt werden, müssen angesagt werden, wenn das Ziel bestimmt wird, wobei jede Waffenklasse pro Schussfeld maximal einmal pro Runde im Weltraumabstap abgefeuert werden darf. Alle zusätzlichen, nicht zugeordneten Angriffe dürfen dann gegen andere „sekundäre“ Ziele ausgeführt werden, die der Spieler festlegt.

Die maximale Zahl von Gesamtwaffenangriffen pro Runde, die von Einheiten durchgeführt werden dürfen, die mehrere Angriffe ausführen können, hängt vom Typ der Einheit ab, wie es in der Tabelle Maximale Angriffszahl für Große Raumschiffe aufgeführt ist. Dies stellt Beschränkungen der Besatzung, Wärmetauscherkapazitäten, Zielladungen und anderen Kampfbedingungen dar, die einzigartig für den Luft-/Raumkampf sind.

Störfeldwerfer: Die Spezialfähigkeit Störfeldwerfer (SFw#) erlaubt es Einheiten, die über dieses Merkmal verfügen, Hindernisse zu erzeugen, die Waffenbeschuss behindern können. Die Verwendung der Spezialfähigkeit Störfeldwerfer zählt als einer der maximalen Angriffe der Einheit pro Runde und erzeugt Trefferwurfmodifikatoren sowohl für den Angreifer als für die das Störfeld einsetzende Einheit selbst, abhängig von der Zahl der Störfeldwerfer, die die Einheit besitzt (siehe *Störfeldwerfer*, Seite 89).

Seite A verfügt über zwei Luft-/Raumjäger und ein Landungsschiff, A1, A2 und AL1. Seite B hat einen Jäger und zwei Landungsschiffe, B1, BL1 und BL2. Alle Einheiten haben einen Fertigkeitswert von 4. Alle Jäger haben einen Schubwert von 6, während die Landungsschiffe einen Schubwert von 4 besitzen. Das Gefecht findet vollständig außerhalb der Atmosphäre statt und von allen beteiligten Einheiten verfügt nur BL2 über Schiffsklassewaffen – in der Form von Raumraketen in den seitlichen Schussfeldern (neben Waffen im Standard-Maßstab).

Die Jäger erhalten allesamt jeweils 1 Angriff pro Runde, doch die Landungsschiffe dürfen bis zu 4 Angriffe pro Runde versuchen. Von den Landungsschiffen ist BL2 das einzige, das dazu imstande ist, 2 Angriffe im gleichen Schussfeld auszuführen, dank der Kombination aus Raumraketen und Standardwaffen, die sich im seitlichen Schussfeld befinden.

Seite A hat die Initiative für diese Runde gewonnen und beide Seite haben all ihre Einheiten in dieselbe Zone derselben Kurvenkampf-Karte manövriert.

Seite A beginnt die Kampfphase als Initiativegewinner. A1 führt einen Angriff gegen B1 aus. B1 entscheidet sich, das Feuer zu erwidern.

Sowohl A1 als auch B1 führen Kontrollwürfe durch. Beide haben einen Fertigkeitswert von 4, was auch zu ihrem Zielwert für den Wurf wird, um die Kontrolle über den Kurvenkampf zu übernehmen. A1 würfelt 2W6 und erzielt mit einer 7 einen Erfolg. A1 addiert seinen halben Schubwert von 6 und erzielt somit einen modifizierten Kontrollwurf von $10 (7 + [6 \div 2] = 7 + 3 = 10)$. B1 würfelt mit 2W6 und erzielt beim Kontrollwurf ein Ergebnis von 5. Somit addiert auch B1 seinen halben Schubwert von 6, was einen modifizierten Kontrollwurf von 8 ergibt $(5 + [6 \div 2] = 5 + 3 = 8)$.

MAXIMALE ANGRIFFSZAH FÜR GROSSE RAUMSCHIFFE

Einheitentyp	Maximale Angriffe pro Runde
Landungsschiffe	4
Sprungschiffe	4
Satelliten	4
Raumstationen	6
Kriegsschiffe	8

Weil A1 und B1 beide erfolgreich sind, können beide Jäger ihre eigene Ausrichtung im Verhältnis zur anderen Einheit bestimmen. Es überrascht nicht, dass beide entscheiden, sich frontal auf den Gegner auszurichten. Weil A1s modifizierter Kontrollwurf allerdings höher ist als B1s modifizierter Kontrollwurf, darf A1 die Angriffsentfernung auswählen und entscheidet sich für die Kurze Entfernung. Sowohl A1 als auch B1 können somit unter Verwendung ihrer Kurzen Entfernung und der entsprechenden Schadenswerte angreifen.

A2 sagt ebenfalls einen Angriff auf B1 an. B1 hat sich bereits entschlossen, auf A1 zu feuern, kann also das Feuer gegen A2 in dieser Runde nicht erwidern.

Dennoch darf der Spieler von B1 würfeln, um die Kontrolle über den Kurvenkampf und die Entfernung gegen A2 zu bestimmen. A2 schafft den Wurf mit einem Ergebnis von 6, und addiert seinen halben Schubwert für ein modifiziertes Ergebnis von 9 ($6 + [6 \div 2] = 6 + 3 = 9$). B1 ist ebenfalls erfolgreich, aber mit einem Ergebnis von 11, und erzielt somit einen modifizierten Kontrollwurf von 14 ($11 + [6 \div 2] = 11 + 3 = 14$). Da beide Jäger erfolgreich sind, darf jeder von ihnen seine Ausrichtung frei bestimmen; A2 entscheidet sich natürlich dazu, sich direkt auf B1 auszurichten, während B1 auch entscheidet, seine Front in Richtung des Gegners zu manövrieren, um ihm nicht das Heck präsentieren zu müssen. Weil B1s modifizierter Kontrollwurf höher ist als der von A2, wählt B1 die Kampferntfernung zwischen und dem Gegner und entscheidet sich für den Extremen Entfernungsbereich. Das bedeutet, A2 ist schön weit weg, während sich B1 um A1 kümmert.

Seite As Landungsschiff AL1 entscheidet sich nun, das Landungsschiff von Seite B, BL1, als „primäres“ Ziel zu bestimmen. BL1 beschließt, dass es zurückfeuern möchte und legt AL1 ebenfalls als „primäres“ Ziel fest. AL1 erzielt eine 3 und schafft somit seinen Kontrollwurf nicht, während BL1 eine 8 erzielt und erfolgreich ist. Weil BL1 erfolgreich war und AL1 nicht, darf BL1 die Ausrichtung für beide Seiten auswählen. Der Spieler sagt an, dass er seine frontmontierten Waffen gegen die Heck-Ausrichtung von AL1 ausrichten möchte. Bei der Ermittlung der Angriffsentfernung addiert AL1 nur ein Viertel seines Schubwerts auf das Wurfresultat, weil es den Kontrollwurf nicht geschafft hat, was zu einem Gesamtergebnis von 4 führt ($3 + [4 \div 4] = 3 + 1 = 4$). BL1 hingegen darf seinen halben Schubwert addieren, was zu einem modifizierten Gesamtergebnis von 10 führt ($8 + [4 \div 2] = 8 + 2 = 10$). Das bedeutet, dass BL1 auch die Angriffsentfernung auswählen darf, und es entscheidet sich für die Kurze Entfernung. AL1 wird immer noch in der Lage sein, auf BL1 zu feuern – weil es unmöglich ist, in den Windschatten eines Landungsschiffs zu kommen – doch darf AL1 dazu nur seine heckmontierten Waffen verwenden.



Patrolling otherwise unguarded worlds is stock-in-trade for the Periphery Star Guard mercenary force.

Landungsschiff AL1 sagt seine drei verbleibenden Waffenangriffe noch nicht an, teilweise deshalb, weil der Spieler von Seite A noch nicht weiß, was das verbleibende Landungsschiff von Seite B tun wird. BL1 sagt die verbleibenden Waffenangriffe auch noch nicht an.

Jetzt ist die Kampfphase von Seite B an der Reihe, und es ist noch eine Einheit übrig, die noch keine Angriffe angesagt hat: Landungsschiff BL2. Jäger B1 hat während der Angriffe von Seite A bereits seinen Angriff gegen A1 angesagt und wird somit übersprungen. Dasselbe gilt für das Landungsschiff BL1, das seine Absicht erklärt hat, auf AL1 als primäres Ziel zu feuern.

Landungsschiff BL2 beschließt, seine Geschütze zu dem Angriff auf A1 hinzuzufügen und entscheidet sich für einen Angriff gegen dieses Schiff als primäres Ziel. BL2 legt einen erfolgreichen Kontrollwurf mit einem Ergebnis von 7 ab und addiert seinen halben Schubwert, was zu einem Gesamtergebnis von 9 führt. AL1 macht ebenfalls einen erfolgreichen Kurvenkampf-Wurf von 7 und addiert seinen halben Schubwert, um dasselbe modifizierte Ergebnis von 9 zu erzielen.

Weil die beiden Schiffe einen Gleichstand erzielt haben, dürfen beide Spieler ihre Ausrichtungen selbstständig festlegen und alle Gefechte zwischen den beiden Einheiten werden auf Mittlere Entfernung ausgetragen. Landungsschiff AL1 beschließt, sein Front-Schussfeld auf BL2 auszurichten und sagt einen der drei unbenutzten Angriffe gegen BL2 als „sekundäres“ Ziel an. Landungsschiff BL2 möchte den Vorteil der Reichweite seiner Raumraketen nutzen und beschließt, AL1 stattdessen seine linke Seite zuzuwenden. Somit kann BL2 zwei potentielle Angriffe gegen sein Primärziel ausführen; die Raumraketen werden

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



angreifen, als würden sie auf Kurze Entfernung angreifen, während die normalen Waffen im gleichen Schussfeld das Feuer auf Mittlere Entfernung abwickeln werden.

Schritt 3: Entfernung ermitteln

Wenn *beide* Einheiten im vorherigen Schritt ihren Kontrollwurf nicht geschafft haben, findet jeder Kampf zwischen den Einheiten in der aktuellen Runde unter Verwendung des Weiten Entfernungsbereichs statt und die Spieler fahren mit Schritt 4 fort.

Wenn entweder eine oder beide Einheiten ihren Kontrollwurf geschafft haben, wird die Hälfte des aktuellen Schubwerts der Einheit (abgerundet) auf das Ergebnis des Kontrollwurfs addiert. Wenn eine Einheit erfolgreich war und die andere nicht, dann darf die Einheit, die ihren Kontrollwurf nicht geschafft hat, nur ein Viertel ihres aktuellen Schubwerts (abgerundet) auf das Ergebnis des Kontrollwurfs addieren.

Die Einheit mit dem höheren durch Schub modifizierten Kontrollwurf-Ergebnis darf dann den Entfernungsbereich auswählen, auf den das Gefecht ausgetragen wird. Wenn beide durch Schub modifizierte Ergebnisse identisch sind, dann entscheidet die Luft-/Raumeinheit mit der höheren Erfolgsspanne (ES) aus Schritt 2 den Entfernungsbereich, der für das Gefecht zwischen den beiden gelten wird. Nur die normalen Entfernungsbereiche dürfen nach diesen Regeln ausgewählt werden; die verfügbaren Entfernungsbereiche sind Kurz, Mittel, Weit und Extrem.

Wenn die durch Schub modifizierten Kontrollwurf-Ergebnisse *und* ihre unmodifizierten Erfolgsspannen identisch sind, dann findet der Kampf automatisch im Mittleren Entfernungsbereich statt.

Schiffsklasse-Waffen: Wenn Schiffsklassewaffen oder Unterschiffsklassewaffen für den Angriff verwendet werden – darunter auch Raumraketen und Unterschiffsklasseraketen – wird der ausgewählte Entfernungsbereich um 1 Stufe verringert (mit einem Minimum von Kurzer Entfernung), unabhängig vom Ergebnis des Kontrollwurfs.

Schritt 4: Trefferwerte ermitteln

Die Luft-/Raum-Trefferwurfmodifikatortabelle (siehe Seite 81) stellt die Trefferwurfmodifikatoren zur Verfügung, die im abstrakten Luft-/Raumkampf verwendet werden, sowohl wenn diese Regeln im Weltraum-Maßstab genutzt werden als auch für die Regeln für Luftgefechte aus *Alpha Strike*. Wenn ein Luft-/Raumangriff ausgeführt wird, dann ist der Fertigkeitenswert der angreifenden Einheit der Basis-Trefferwert, wobei alle relevanten Modifikatoren eingerechnet werden, um Bedingungen wie Entfernung, Schaden an der angreifenden Luft-/Raumeinheit, atmosphärische Effekte und so weiter abzubilden. Luft-/Raumangriffe müssen normalerweise die Bewegung des Ziels oder das Gelände nicht beachten, doch werden einige Ausnahmen – wie Angriffe von gelandeten Landungsschiffen oder Angriffe gegen treibende Luft-/Raumeinheiten – in der Tabelle aufgeführt.

Schiffsklassewaffen und Standardwaffen: Einige größere Luft-/Raumeinheiten können in einem Schussfeld bis zu drei breite Waffenkategorien besitzen. Diese Klassen sind Schiffsklassewaffen (worunter alle Schiffsklassewaffen und Unterschiffsklassewaffen fallen, die keine Raketen sind), Raumraketen (worunter alle Raumraketen und Unterschiffsklasseraketen fallen) und Standardwaffen. Während der Kampfphase dürfen Einheiten mit mehr als einer Waffenklasse im selben Schussfeld entscheiden, so viele Angriffe in derselben Runde auszuführen, wie sie Waffenklassen im entsprechenden Schussfeld besitzen.

Jede Waffenklasse, die in einem solchen Fall abgefeuert wird, erfordert ihren eigenen Trefferwurf. Denk daran, dass Schiffsklassewaffen und Raumraketen zusätzliche Modifikatoren für Angriffe auf kleinere Einheiten und Feuer auf Einheiten mit der Spezialfähigkeit Punktverteidigung (PV#) einrechnen müssen, aber von den verringerten Entfernungsbereichen wie oben erwähnt profitieren.

Schritt 5: Trefferwurf

Wirf 2W6 für jede Einheit und vergleiche das Ergebnis mit dem modifizierten Trefferwert, den du im vorherigen Schritt festgelegt hast. Wenn der Würfelwurf den modifizierten Trefferwert erreicht oder übertrifft, dann ist der Angriff erfolgreich. Ansonsten schlägt der Angriff fehl.

Schritt 6: Schaden ermitteln und zuweisen

Wenn ein Angriff erfolgreich ist, wird der Schaden unmittelbar zugeteilt, doch der Effekt des Schadens tritt erst in der Endphase in Kraft. Ehe der Schaden zugeteilt werden kann, muss erst einmal die Angriffsrichtung und die Menge des Schadens ermittelt werden.

Angriffsrichtung: Nach diesen Regeln wird die Richtung, aus der eine Luft-/Raumeinheit angegriffen wird, während *Schritt 2: Kurvenkampfkontrolle ermitteln* bestimmt.

Ausmaß des Schadens: Wie bei Bodeneinheiten entspricht der Basischaden, der von erfolgreichen Luft-/Raumwaffenangriffen verursacht wird, dem Schadenswert der angreifenden Einheit im entsprechenden Entfernungsbereich. Denk daran, das Luft-/Raumeinheiten über vier Entfernungsbereiche verfügen, nicht nur über drei. Bei Zielen auf Kurze Entfernung ist der Basisschaden der Schaden, der unter dem K-Wert der angreifenden Einheit aufgelistet ist. Bei einem Ziel auf Mittlere Entfernung wird der M-Wert verwendet. Bei einem Ziel auf Weite Entfernung gilt der W-Wert. Bei Zielen auf Extreme Entfernung wird der E-Schadenswert verwendet. Alle Waffenklassen, die nach diesen erweiterten abstrakten Luft-/Raumkampfgeregeln verwendet werden (darunter Schiffsklassewaffen, Unterschiffsklassewaffen, Raumraketen, Unterschiffsklasseraketen und Standardwaffen), verwenden hierbei die gleichen Regelmechanismen.

Schaden am Heck: Erhöhe den Schaden für alle erfolgreichen Angriffe, die das Ziel im Heck treffen, um 1 Punkt. Dies gilt für alle Ziele, die keine positionshaltenden Luft-/Raumeinheiten sind (Bewegungscode ph).

Überhitzungsschaden: Luft-/Raumeinheiten, die eine Hitzeskala verwenden, können ihren Zielen zusätzlichen Schaden zufügen, wobei sie dabei überhitzen, genau wie Mechs. Die Entscheidung, Überhitzen zu verwenden, um zusätzliches Schadenspotential zu erhalten, muss getroffen werden, wenn der Angriff angesagt wird, aber ehe er abgewickelt wird (siehe Überhitzen, Seite 44, AS).

Spezialfähigkeitsschaden: Luft-/Raumeinheiten verwenden im abstrakten Luft-/Raumkampf keine Spezialfähigkeiten, die den Schaden modifizieren.

Hitze-Spezialfähigkeit: Luft-/Raumeinheiten dürfen die Hitze-Spezialfähigkeit im abstrakten Luft-/Raumkampf nicht verwenden.

Schritt 7: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern

Wie in den Alpha-Strike-Standardregeln erfordert jeglicher Schaden gegen eine Luft-/Raumeinheit, der Strukturkreise abstreicht, einen Wurf auf der Kritische-Luft-/Raum-Treffer-Tabelle, wobei die Spalte verwendet wird, die dem Luft-/Raumeinheitentyp entspricht, der den Schaden erlitten hat (siehe Seite 81).

Schadensgrenzwerte: Zusätzlich müssen Luft-/Raumeinheiten auf der Kritische-Luft-/Raum-Treffer-Tabelle würfeln, wenn der Schaden eines einzelnen Angriffs den Schadensgrenzwert der Einheit übersteigt, selbst wenn der Schaden keine Strukturkreise beschädigt. Wenn der „Schadensgrenzwert“ einer Einheit nicht auf ihrer Karte erscheint, dann entspricht der Wert der Anfangspanzerung der Einheit, geteilt durch 3 und aufgerundet. Schaden, der einer Luft-/Raumeinheit im Verlauf des Szenarios zugefügt wird, hat keinen Effekt auf den Schadensgrenzwert.



LUFT-/RAUM-TREFFERWURFMODIFIKATORTABELLE

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN	
Entfernung	Modifikator
Kurz	+0
Mittel	+2
Weit	+4
Extrem	+6

WAFFENMODIFIKATOREN	
Waffenklasse	Modifikator
Schiffsklassewaffen außer Raketen (SKW oder RVS-SK)	+5
Unterschiffsklassewaffen außer Raketen (USKW oder RVS-USK)	+3
Raumraketen oder Unterschiffsklasseraketen (RAK oder RVS-RR)	+0
Standardwaffen	+0

MODIFIKATOREN FÜR KAMPF IN DER ATMOSPHÄRE

ALLGEMEINE MODIFIKATOREN	
Bedingung	Modifikator
Kampf in der Atmosphäre	+2
Angreifer ist ein gelandetes Landungsschiff	-2

UNTERSCHIEDLICHE MODIFIKATOREN	
Bedingung	Modifikator
<i>Erweiterter Raumraketen-Angriff</i>	
gegen Ziele im gleichen Sektor	+0
gegen Ziele in angrenzendem Sektor	+2
<i>Luft-Boden-Angriffe mit Schiffsklassewaffen / Unterschiffsklassewaffen</i>	
Angriff aus der Zentralzone (Atmosphärische Karte)	+0
Angriff aus einer anderen Zone (Atmosphärische Karte)	+3
Orbital-Oberflächen-Angriff	+3
Bodenziel wurde von einem verbündeten Zielerfassungssystem markiert	-2
Angreifer ist eine Drohne	+1
Angreifer befindet sich in einem Marine-K ² -Netzwerk (im gleichen Sektor)	-1
Angreifer überhitzt	+Hitze-niveau (1-3)
Angreifer befindet sich im Windschatten des Ziels	-2*

UNTERSCHIEDLICHE MODIFIKATOREN	
Bedingung	Modifikator
<i>Angreifer ist ein Hilfsfahrzeug / ein Satellit mit:</i>	
Verbessertem Feuerleitsystem (VFLS)	+0
Basis-Feuerleitsystem (BFLS)	+1
Keine Spezialfähigkeit VFLS oder BFLS	+2
Feuerleitsystem des Angreifers ist beschädigt (pro Treffer)	+2**
Hochgeschwindigkeits-Angriff	+8
<i>Punktverteidigung (PV#) gegen Raumraketen / Unterschiffsklasseraketen</i>	
Punktverteidigungsschaden (1 Punkt)	+1
Punktverteidigungsschaden (2+ Punkte)	Automatischer Fehlschlag
Störfeldwerfer in Verwendung (SFW#)	+SFW-Spezialfähigkeit (maximal +4)
Sekundäres Ziel	+1
Ziel hat sich mit Enterhaken am Angreifer befestigt	-4
Ziel hat verheerenden Schaden erlitten / treibt	-2
Ferngesteuerte Raketen (FERN + RR/RVS-RR)	-1

ZIELTYP-MODIFIKATOR	
Zieltyp	Modifikator
Fliegende Luft-/Raumeinheit	+2†
Fliegendes Landungsschiff	-2
Fliegender Senkrechtstarter oder Bodeneffektfahrzeug	+1
Raumboot	-1

LUFT-BODEN-ANGRIFFS-MODIFIKATOREN	
Angreifer	Modifikator
Flächenbombardement	+3
Sturzflugbombardement	+2
Tiefflugangriff	+4
Zielflugangriff	+2

Anmerkungen: Waffenklassen-Modifikatoren gelten nur beim Angriff gegen Einheitentypen, die keine Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiff sind. (Störfeldwerfer-Modifikatoren gelten sowohl für die Einheit, die die Störfeldwerfer verwendet, als auch für den Angreifer.) Atmosphärische Kampfmofifikatoren gelten nur dann, wenn sowohl die angreifende Einheit als auch ihr Ziel sich im oder unter der Weltraum-Atmosphäre-Grenzfläche befinden.

*Windschatten-Modifikatoren gelten nur für Jäger und Raumboote.

**Kritische Feuerleitsystem-Treffer können mehrere Male anfallen.

†Dieser Modifikator gilt nur, wenn der Angreifer keine fliegende Luft-/Raumeinheit ist. Fliegende Luft-/Raumeinheiten beinhalten auch Hilfsflächenflugzeuge, konventionelle Jäger, Raumboote und Landungsschiffe.

KRITISCHE LUFT-/RAUM-TREFFERTABELLE

2W6	Luft-/Raumeinheit*	Landungsschiff**	Sprungschiff†
2	Treibstofftreffer	Andockarmtreffer	Schleusentreffer
3	Feuerleitsystemtreffer	Dockkragentreffer	Docktreffer
4	Reaktortreffer	Kein Kritischer Treffer	Feuerleitsystemtreffer
5	Waffentreffer	Feuerleitsystemtreffer	Kein Kritischer Treffer
6	Kein Kritischer Treffer	Waffentreffer	Waffentreffer
7	Kein Kritischer Treffer	Schubdüsentreffer	Waffentreffer
8	Kein Kritischer Treffer	Waffentreffer	Schubdüsentreffer
9	Waffentreffer	Schleusentreffer	Kein Kritischer Treffer
10	Reaktortreffer	Kein Kritischer Treffer	KF-Antriebstreffer
11	Feuerleitsystemtreffer	Reaktortreffer	Reaktortreffer
12	Besatzung getötet	Besatzungstreffer	Besatzungstreffer

*Umfasst Hilfsflächenflugzeuge, Luftschiffe und konventionelle Jäger.

**Umfasst Raumboote.

† Umfasst Kriegsschiffe, Raumstationen und Satelliten-Hilfsfahrzeuge.

ZUFÄLLIGE WAFFENKLASSEN-TABELLE

1W6	Waffenklassen-Treffer
1	Standardwaffen
2	Standardwaffen
3	Schiffsklassewaffen außer Raumraketen
4	Schiffsklassewaffen außer Raumraketen
5	Raumraketen
6	Raumraketen

Anmerkung: Die Zufällige Waffenklassen-Tabelle wird nur dann verwendet, wenn das Ziel über mehrere Waffenklassen in einem einzelnen Schussfeld besitzt.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Auswirkungen Kritischen Luft-/Raumtreffern

Hier beschrieben sind die Auswirkungen aller Arten von Kritischen Treffern, die in der entsprechenden Kritischen-Treffer-Tabelle beschrieben sind.

Andockarmtreffer: Diese Einheit kann nicht mehr von einem Sprungschiff in ein anderes System mitgenommen werden. Dieser Kritische Treffer hat im normalen Spiel von *Alpha Strike* keine Auswirkungen.

Besatzung getötet: Die Besatzung der Einheit wird getötet. Die Einheit gilt als zerstört.

Besatzungstreffer: Bei allen Landungsschiff-Einheiten und Satelliten-Hilfsfahrzeugen, führt der erste Kritische Besatzungstreffer zu einem Trefferwurfmodifikator von +2 auf alle Waffenangriffe und Kontrollwürfe, welche die Luft-/Raumeinheit für den Rest des Szenarios ablegen muss. Der zweite Besatzungstreffer tötet die Besatzung und die Einheit gilt als zerstört.

Bei Sprungschiffen, Raumstationen und Kriegsschiff-Einheiten bringt jeder Kritische Besatzungstreffer einen Trefferwurfmodifikator von +2 auf alle Waffenangriffe und Kontrollwürfe, die die Luft-/Raumeinheit für den Rest des Szenarios ablegen muss. Wenn die Einheit 4 oder mehr Kritische Besatzungstreffer erleidet, dann ist die Einheit getötet und die Einheit gilt als zerstört.

Dockkragentreffer: Die Einheit kann sich nicht mehr an ein Sprungschiff andocken. Raumboot-Einheiten können diesen Effekt ignorieren, da sie keine Dockkrägen besitzen; sie werden von Raumboot-Hangars gestartet oder aufgenommen.

Docktreffer: Dieser Treffer verringert die Landungsschiff-Transportkapazität der Einheit (ausgedrückt durch die Spezialfähigkeit LT#) um 1. Wenn die Einheit nicht über die Spezialfähigkeit LT# verfügt oder wenn der Schadenseffekt die Dockkapazität der Einheit auf 0 reduziert, dann kann die Einheit nicht mehr mit Landungsschiffen andocken.

Feuerleitsystemtreffer: Ein Mechanismus und / oder Sensoren, die die Waffen der Einheit kontrollieren, wurden beschädigt. Jeder Feuerleitsystemtreffer bringt einen kumulativen Trefferwurfmodifikator von +2 für alle folgenden Waffenangriffe durch die beschädigte Einheit.

Kein Kritischer Treffer: Der Treffer verursacht keinen Kritischen Effekt.

KF-Antriebstreffer: Diese Einheit hat Schaden an ihrem KF-Antrieb erlitten (soweit einer vorhanden ist). Sprungschiffe können eine Zahl von KF-Antriebtreffern gleich dem Größenwert der Einheit erleiden; Kriegsschiffe können eine Zahl von KF-Antriebtreffern gleich dem doppelten Größenwert der Einheit erleiden. Sobald ein Sprungschiff oder Kriegsschiff mehr KF-Antriebstreffer eingesteckt hat, als es aushalten kann, kann die Einheit keinen Hyperraumsprung mehr durchführen. Ansonsten hat dieser Kritische Treffer im Spiel keine Auswirkungen.

Schleusentreffer: Alle Schleusen in einem zufällig ermittelten Frachtraum werden beschädigt und funktionieren nicht mehr. Einheiten können diesen Frachtraum nicht mehr verlassen oder betreten.

Reaktortreffer (Luft-/Raumjäger, Konventionelle Jäger und Hilfsflächenflugzeuge): Das Energieversorgungssystem der Einheit wird beschädigt. Bei Jägern und Hilfsflächenflugzeugen verringert der erste Reaktortreffer den Schubwert der Einheit um die Hälfte (abgerundet, Mindestschubverlust 1). Ein zweiter Kritischer Reaktortreffer verringert den Schub der Einheit auf 0 und führt zu einem Absturz, wenn die Einheit sich in der Atmosphäre oder unter dem Einfluss von Schwerkraft befindet. Luft-/Raumeinheiten, die sich bereits auf dem Boden oder im Weltraum außerhalb der Auswirkungen von Schwerkraft befinden, werden stillgelegt und gelten für alle Spielbelange als zerstört.

Reaktortreffer (Landungsschiffe, Kriegsschiffe und Raumboote): Bei Raumbooten, Landungsschiffen und Kriegsschiffen verringert der erste Kritische Reaktortreffer den Schub der Einheit um 25% (echt gerundet, Mindestschubverlust 1). Der zweite Treffer verringert den Schub der Einheit um 50% des ursprünglichen Schubwerts (auch hier echt gerundet und mit einem Mindestschubverlust von 1). Der dritte Kritische Reaktortreffer verringert den Schub der Einheit auf 0 und führt zu einem Absturz,

wenn sich die Einheit unter dem Einfluss von Schwerkraft befindet. Luft-/Raumeinheiten, die sich bereits auf dem Boden oder außerhalb der Auswirkungen von Schwerkraft befinden, werden stillgelegt und gelten als zerstört.

Reaktortreffer (Sprungschiffe, Satelliten-Hilfsfahrzeuge und Raumstationen): Bei Sprungschiffen, Satelliten und Raumstationen haben Kritische Reaktortreffer keinen merklichen Effekt, da diese Einheiten ohnehin schon einen Schubwert von 0 besitzen. Nichtsdestotrotz muss jeder Treffer verwaltet werden; wie bei allen anderen Luft-/Raumeinheiten können diese Einheiten 3 Reaktortreffer hinnehmen, bis die Einheit stillgelegt wird und für alle Spielbelange als zerstört gilt.

Schubdüsentreffer: Die Einheit verliert 1 Schubpunkt. Wenn die Einheit auf 0 Schubpunkte verringert wird, während sie sich in der Atmosphäre oder unter dem Einfluss von Schwerkraft befindet, dann stürzt sie ab und wird zerstört. Wenn sich die Einheit im Weltraum und somit außerhalb der Auswirkungen von Schwerkraft befindet, wenn sie auf Schub 0 reduziert wird, wird sie behandelt als hätte sie Verheerenden Schaden erlitten und treibt ab. Eine Luft-/Raumeinheit darf nur einen Kritischen Schubdüsentreffer erleiden; weitere Kritische Treffer dieser Art auf die gleiche Einheit werden als Kein Kritischer Treffer behandelt.

Treibstofftreffer: Der Treibstofftank der Einheit wird getroffen. Befindet sich die Einheit in der Atmosphäre oder unter den Auswirkungen von Schwerkraft, dann stürzt sie ab und gilt als zerstört. Wenn die Einheit sich im Weltraum aufhält und Brennstoff verwaltet (siehe *Brennstoffausdauer*, Seite 75), dann verringere ihren Brennstoffwert um 4 Punkte (Minimum 0).

Waffentreffer: Dieser Treffer stellt die Zerstörung einiger Waffen in der betroffenen Einheit dar. Alle Schadenswerte – inklusive der für Spezialfähigkeiten mit Schadenswerten (wie AK, ARTX, FLK, GST, HT, IB, KSR, LSR, und TOR) werden um 1 verringert (Minimum 0) wenn die Einheit nur einen Satz von Angriffswerten in einem einzelnen Schussfeld besitzt.

Bei Luft-/Raumeinheiten mit mehreren Angriffen und Schussfeldern (wie beispielsweise Landungsschiffen und Kriegsschiffen) verringert ein Kritischer Waffentreffer den Schadenswert auf alle Entfernungen um 25 Prozent für eine zufällig ermittelte Waffenklasse in dem Schussfeld, das auf den Angreifer ausgerichtet ist. Bezüglich dieser Regel kann eine Einheit bis zu drei unterschiedliche Waffenklassen haben: Standardwaffen, Schiffsklassewaffen (außer Raketen) und Raumraketen-Waffen. Wenn eine Einheit nur eine Waffenklasse in dem Schussfeld hat, dann erleidet diese Klasse den schadensreduzierenden Effekt. Wenn zwei Klassen anwesend sind (wie beispielsweise Schiffsklassewaffen und Raumraketen), verwende einen 1W6, um die Waffenklasse zu bestimmen, die den Schaden erleiden wird, wobei du die Zufällige Waffenklassen-Tabelle verwendest und alle Ergebnisse neu würfelst, die nicht gelten. Runde alle modifizierten gebrochenen Schadenswerte ab, bis zu einem Minimum von Schaden 0.

DIE LUFT-/RAUMKAMPF- ENDPHASE IM WELTRAUM-MASSSTAB

Die Luft-/Raumkampf-Endphase der Runde im Weltraum-Maßstab folgt denselben Grundregeln, die wir für den abstrakten Luft-/Raumkampf im Standard-Maßstab beschrieben haben (siehe Seite 60-61, AS). Abgesehen vom Beenden von Luft-/Raum-Kurvenkämpfen (siehe unten) können diese Aktionen – wie andere Aktionen in der Endphase – gleichzeitig abgeschlossen werden und nicht in irgendeiner Form von Initiative-Reihenfolge.

Nachdem alle Endphasen-Aktionen für die Luft-/Raum-Runde im Weltraum-Maßstab durchgeführt worden sind, müssen Spieler die nächste entsprechende Runde des Szenarios beginnen, entsprechend der Regeln zum *Rundenmaßstab* (siehe Seite 72).

BEENDEN VON LUFT-/RAUM-KURVENKÄMPFEN

Während der Endphase einer Runde können die Spieler, die Einheiten kontrollieren, die an Luft-/Raum-Kurvenkämpfen beteiligt sind, sich entscheiden, den Kampf in der nächsten Runde fortzuführen oder den Kurvenkampf abubrechen. Jedes Ende eines Luft-/Raum-Kurvenkampfes muss für sich abgewickelt werden, wobei der Initiativegewinner der Runde die Reihenfolge der Kurvenkämpfe entscheidet, die er für seine Luft-/Raumeinheiten abwickeln möchte.

Wenn beide Spieler entscheiden, den Kurvenkampf fortzuführen, dann müssen die Luft-/Raumeinheiten im Kurvenkampf während der Bewegungsphase der nächsten Runde in der selben Zone der Kurvenkampf-Karte bleiben. Wenn beide Spieler entscheiden, den Kurvenkampf zu beenden, dann lösen sich die Einheiten voneinander und können sich frei bewegen (solange sie nicht immer noch in einen Kurvenkampf mit anderen gegnerischen Einheiten verstrickt sind).

Wenn ein Spieler beschließt, den Kurvenkampf fortzuführen zu wollen und der andere möchte ihn beenden, dann müssen beide Spieler den Kurvenkampf-Kontrollwurf wiederholen, der in Schritt 2 der Luft-/Raumkampfregeln beschrieben ist (siehe Seite 77) um herauszufinden, ob der Kurvenkampf weitergeht. Sollte es zu einem Gleichstand kommen, dann entscheidet die Einheit mit der höheren unmodifizierten Erfolgsspanne, ob der Kurvenkampf fortgeführt wird. Sollte die unmodifizierte Erfolgsspanne ebenfalls ein Gleichstand sein, dann entscheidet der Spieler, der die Einheit mit dem höheren Schubwert kontrolliert (wenn dieser ebenfalls gleich ist, dann muss der Kontrollwurf wiederholt werden, bis es einen Gewinner gibt). Wenn beide Seiten ihren Kontrollwurf *nicht* schaffen, dann bricht der Kurvenkampf automatisch ab, als hätten sich beide Spieler darauf geeinigt, den Kurvenkampf zu beenden.

Nur wenn eine Einheit keine verbleibenden Kurvenkämpfe auszutragen hat, kann sie sich während der nächsten Bewegungsphase in eine andere Zone der Kurvenkampf-Karte bewegen (siehe *Luft-/Raum-Bewegung im Weltraum-Maßstab*, Seite 72 - 76).

LUFT-/RAUMSCHADEN

Wie bei den normalen abstrakten Luft-/Raumkampfregeln hat jeder Schaden, der gegen eine Luft-/Raumeinheit im Spiel nach Weltraum-Maßstab verursacht wird, seinen Effekt während der Endphase der Weltraum-Runde, wenn dies nicht von einer Spezialfähigkeit explizit anders beschrieben ist. Das gilt auch für alle Auswirkungen von Kritischen Treffern. Alle Luft-/Raumeinheiten, die zerstört worden sind, müssen zu diesem Zeitpunkt aus dem Spiel entfernt werden.

Für alle Luft-/Raumeinheiten, die auf der atmosphärischen Radarkarte eingesetzt sind, gelten alle anderen Regeln zu Schadenseffekten wie auf Seite 61 von *Alpha Strike* beschrieben.

Schubverlust und Luft-/Raum-Stilllegung

Im Spiel im Maßstab der Weltraum-Radarkarte gelten Einheiten, die auf einen Schub von 0 reduziert oder aus welchem Grund auch immer stillgelegt worden sind, als treibend und unschädlich gemacht, doch fallen sie nur dann, wenn sie unter dem Einfluss von Schwerkraft stehen (siehe *Schwerkraft*, Seite 75). Wenn sie nicht unter dem Einfluss von Schwerkraft stehen, dann verlassen treibende Einheiten auf der Weltraum-Radarkarte (oder auf einer der Kurvenkampf-Karten) nicht ihren aktuellen Sektor, es sei denn, sie können wieder Schub ausgeben. Angriffe gegen Luft-/Raumeinheiten, die verheerenden Schaden erlitten haben oder aufgrund von Schubverlust oder Stilllegung treiben, erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -2.

SPEZIALAKTIONEN

Die folgenden Spezialaktionen können von Einheiten ausgeführt werden, die nach diesen Regeln eingesetzt sind. Die meisten sind auf bestimmte Einheitentypen, Merkmale und Spielbedingungen beschränkt.

ERWEITERTE RAUMRAKETEN-ANGRIFFE

Dank der Selbstlenk-Systeme, die in ihre Konstruktion eingebaut sind, bieten Raumraketen alternative Abschussmöglichkeiten, wie Funkpeilabschuss und vorprogrammierte Lenkung, die es ihnen effektiv erlauben, Ziele im Weltraum außerhalb der normalen Kampferfernungen anzugreifen. Zwar sind diese Angriffsmethoden aufgrund der größeren Entfernungen und Raketenflugzeiten weniger treffsicher, doch geben sie Schiffen, die mit Raumraketen ausgerüstet sind, die Möglichkeit, Ziele anzugreifen, ohne sie direkt in einen Kurvenkampf zu verwickeln.

Einheiten-Voraussetzungen

Nur Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiffe, die über Raumraketen verfügen (repräsentiert durch die Spezialfähigkeit RR) dürfen nach diesen Regeln Erweiterte Raumraketen-Angriffe durchführen. Alle anderen Luft-/Raumeinheiten, die mit Raumraketen ausgerüstet sind, dürfen keine Erweiterten Raumraketen-Angriffe durchführen. Auch wenn eine Einheit, die einen Erweiterten Raumraketen-Angriff ausführen möchte, dies aus jedem Sektor der Weltraum-Radarkarte tun kann – dazu gehören auch alle Kurvenkampf-Karten – müssen sich solche Einheiten doch außerhalb einer planetaren Atmosphäre aufhalten.

Den Angriff ansagen

Erweiterte Raumraketen-Angriffe müssen während der Kampfphase der Einheit angesagt werden. Eine Einheit, die einen Erweiterten Raumraketen-Angriff ansagt, darf sich zu dem Zeitpunkt, an dem sie den Angriff ansagt, nicht in einem normalen Luft-/Raum-Kurvenkampf befinden und sie darf in ihrer eigenen Initiative keine andere Luft-/Raumeinheit in einen Kurvenkampf verstricken. (Die Einheit darf allerdings von einer gegnerischen Einheit in einen Kurvenkampf verstrickt werden, *nachdem* sie ihren Erweiterten Raumraketen-Angriff ausgeführt hat.)

Ein Erweiterter Raumraketen-Angriff darf nur mit den Raumraketen-Waffen eines einzelnen Schussfelds der angreifenden Einheit durchgeführt werden. Das designierte Ziel muss sich im gleichen Sektor der Weltraum-Radarkarte befinden wie der Angreifer oder einem Sektor, der direkt daran angrenzt. Das Ziel muss eine Einheit von Landungsschiff-Größe oder darüber sein (das heißt, es kommen nur Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen oder Kriegsschiffe in Frage) und darf sich nicht innerhalb der planetaren Atmosphäre oder auf einer Planetenoberfläche befinden.

Wenn der Angreifer in einer Runde in einen Luft-/Raumkampf verwickelt wird, in der er bereits einen Erweiterten Raumraketen-Angriff angesagt hat, dann zählt der Erweiterte Raumraketen-Angriff als ein verbrauchter Waffenangriff der Einheit (siehe Maximale Angriffszahl für Große Raumschiffe, Seite 78). Eine Einheit, die in einer Runde, in der sie bereits einen Erweiterten Raumraketen-Angriff durchgeführt hat, in einen Kurvenkampf verstrickt wird, darf nicht das Feuer mit den Raumraketen des Schussfelds erwidern, das für den Angriff verwendet worden ist.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Periphere Zone: Wenn der Erweiterte Raumraketen-Angriff in der Peripheren Zone durchgeführt werden soll, dann muss sich das Ziel entweder im gleichen Sektor der Peripheren Zone oder in einem Sektor der Äußeren Zone, der unmittelbar daran angrenzt, aufhalten. Erweiterte Raumraketen-Angriffe können nicht von einem Sektor der Peripheren Zone gegen ein Ziel in einem anderen Sektor der Peripheren Zone durchgeführt werden.

Kurvenkampf-Kontrollwürfe

Weil sie außerhalb eines aktiven Kurvenkampfes durchgeführt werden, werden keine Kurvenkampf-Kontrollwürfe durchgeführt, weder vom Angreifer noch vom Ziel eines Erweiterten Raumraketen-Angriffs.

Abwicklung des Angriffs

Ein Erweiterter Raumraketen-Angriff wird in derselben Runde abgewickelt, in der er abgefeuert worden ist. Der Basis-Trefferwert ist genauso hoch wie bei einem normalen Raumraketen-Angriff, aber mit einem automatischen Entfernungangriffsmodifikator für Extreme Entfernung. Es fällt ein zusätzlicher Trefferwurfmodifikator von +2 an, wenn sich das Ziel nicht im gleichen Sektor der Weltraum-Radarkarte aufhält wie der Angreifer.

Alle zusätzlichen Trefferwurfmodifikatoren für Punktverteidigung des Ziels, Feuerleitsystemschäden des Angreifers und ähnliche Kampfbedingungen gelten auf die normale Weise.

Schaden

Raumraketen, die erfolgreich ein Ziel treffen, verursachen den Schadenswert der Raketen auf Extreme Entfernung. Der Schaden wird während der Endphase der Runde verursacht, in der sie abgefeuert wird, nicht während der normalen Kampfphase, um die zusätzliche Zeit abzubilden, die die Raketen vom Moment des Abfeuerns bis zum Einschlag ins Ziel benötigen.

Die Ausrichtung die verwendet wird, wenn du den Schaden eines Erweiterten Raumraketen-Angriffs abwickelst, wird zufällig ermittelt, indem du mit 1W6 würfelst und die Abweichrichtungen verwendest, die du auf den Artillerie-Flächeneffektschablonen in *Alpha Strike* findest. Diese Würfe behandeln ein Ergebnis von 1 als einen Treffer gegen das Front-Schussfeld des Ziels, wobei ein Ergebnis von 4 einen Treffer ins Heck des Ziels bedeutet.

ORBITAL-OBERFLÄCHEN-KAMPF

Von den Einheiten, die mit der Weltraum-Radarkarte interagieren können, können nur Jäger, Raumboote, Landungsschiffe und Kriegsschiffe versuchen, Bodenziele anzugreifen (auch wenn sie das unter Umständen Gegenbeschuss aussetzt).

Für Jäger, Raumboote und Landungsschiffe sind die Regeln für Luft-Boden-Angriffe – und natürlich andersherum – bereits in den Grundregeln von *Alpha Strike* beschrieben (siehe Seite 55-58, AS). Diese Regeln decken Tiefflugangriffe, Zielflugangriffe und Bombenangriffe durch diese Luft-/Raumeinheiten gegen Bodenziele ab. Bei all diesen Angriffsarten müssen die Einheiten auf der normalen Radarkarte über dem Bodengefecht eingesetzt sein.

Bei Landungsschiffen mit Schiffsklassewaffen und Unterschiffsklassewaffen (ausgedrückt durch die Spezialfähigkeiten SKW, USKW und RR) bietet *Alpha Strike* außerdem Regeln zum Angriff auf Bodenziele mit diesen Waffen nach den erweiterten Regeln (siehe Seite 86-87, AS). Dies beschreibt Angriffe mit Schiffsklassewaffen und Unterschiffsklassewaffen, die sowohl innerhalb des Gefechts in der Atmosphäre ausgetragen werden, die vom Großteil der normalen Radarkarte abgebildet werden, als auch im Weltraum der nahen Umlauf-

bahn, der durch den Äußeren Ring der Standard-Radarkarte repräsentiert wird. Kriegsschiffe hingegen dürfen Bodenziele *ausschließlich* aus der nahen Umlaufbahn angreifen und dürfen dies nur mit ihren Schiffsklassewaffen tun (und nicht mit den Standardwaffen). Wie Landungsschiffe müssen sich auch die Kriegsschiffe auf dem Äußeren Ring der Standard-Radarkarte aufhalten und müssen sich entsprechend über dem Bodengefecht befinden um als in der nahen Umlaufbahn zu gelten. Auf der Weltraum-Radarkarte wird diese Position auch durch die Zentralzone über der Planetenoberfläche abgebildet.

Eine Luft-/Raumeinheit, die in einen Kurvenkampf verstrickt ist, kann keine Orbital-Oberflächen-Angriffe ausführen. Wenn sie in einer Weltraum-Runde in einen Luft-/Raumkampf verstrickt wird, nachdem sie in dieser Runde bereits einen Orbital-Oberflächen-Angriff ausgeführt hat, kann die Einheit das Feuer mit den Waffenschussfeldern, die sie für den Orbital-Oberflächen-Angriff verwendet hat, nicht erwidern.

Abwicklung von Orbital-Oberflächen-Beschuss

Kriegsschiffe und Landungsschiffe im Äußeren Ring der Standard-Radarkarte wickeln Orbital-Oberflächen-Beschuss ab, wie es in *Alpha Strike* nach den Regeln für Luft-Boden-Angriffe für Schiffsklassewaffen und Unterschiffsklassewaffen beschrieben ist (siehe Seite 86-87, AS), allerdings mit den folgenden Modifikationen.

- Kriegsschiffe und Landungsschiffe dürfen Orbital-Oberflächen-Angriffe nur während der Waffenangriffsphase der Runde im Weltraum-Maßstab ausführen. (Landungsschiffe, die in niedrigerer Flughöhe eingesetzt sind, dürfen auf die normale Art und Weise Angriffe mit Schiffsklassewaffen und Unterschiffsklassewaffen durchführen.)
- Kriegsschiffe und Landungsschiffe dürfen Orbital-Oberflächen-Angriffe nur mit allen Schiffsklassewaffen (SKW), Unterschiffsklassewaffen (USKW) und Raumraketen (RR) durchführen, die aus einem einzelnen Schussfeld abgefeuert werden. Falls die Einheit beispielsweise ein Kriegsschiff ist, das über sowohl Schiffsklassewaffen als auch Raumraketen im gleichen Schussfeld verfügt, kann sie zwei Angriffe in dieser Runde durchführen – einen mit den Schiffsklassewaffen und einen weiteren mit den Raumraketen. Jeder dieser Angriffe darf gegen einen eigenen Zielpunkt auf der Bodenkarte ausgeführt werden.



Striking Serpents, Mitglieder des 2. Schwertes des Lichts, bündeln ihre Shilone-Luft-/Raumjäger in eine enge Angriffsformation.



EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKEABSTRAKTER
RAUMKAMPFBATTLETECH-
KONVERSIONENPUNKTWERT-
BERECHNUNGENSTREITMACHT-
ERSTELLUNGALPHA-STRIKE-
SZENARIENERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

85

- Der Modifikator für Angriffe in der Atmosphäre gilt nicht für Orbital-Oberflächen-Angriffe; ein Orbital-Oberflächen-Angriff wird immer als Luft-Boden-Angriff aus einer Zone des Äußeren Rings behandelt und rechnet somit einen Modifikator von +3 ein.
- Orbital-Oberflächen-Beschuss zielt allerdings immer auf einen stationären Einschlagspunkt, nicht auf eine Einheit, somit gelten keine Modifikatoren für kleine Ziele. Nichtsdestotrotz dürfen verbündete ZES verwendet werden, um die Zielerfassung zu verbessern.
- Wenn du einen Orbital-Oberflächen-Angriff ausführst, dann trifft der gesamte Schaden von Schiffsklassewaffen und Unterschiffsklassewaffen, die keine Raketen sind, in der Kampfphase derselben Runde am Einschlagspunkt ein, in der sie abgefeuert worden sind (das heißt, der ersten Bodengefecht-Kampfphase, die der Weltraum-Runde entspricht). Raumraketen und Unterschiffsklassewaffen treffen 1W6-1 Runden später während der Kampfphase des Bodengefechts an ihrem Einschlagspunkt ein. Diese Verzögerung darf der Angreifer im Geheimen auswählen.
- Der Flächenbereich, der von einem Orbital-Oberflächen-Angriff betroffen ist, hängt vom Volumen des Beschlusses ab, das erzeugt werden kann. Für jeweils 50 Punkte Gesamtschaden, die durch einen einzelnen Orbital-Oberflächen-Angriff verursacht werden können (wobei Raketen und alle Nicht-Raketenwaffen als jeweils eigene Angriffs gewertet werden) darf der Angreifer einen eigenen Einschlagspunkt auf der Bodenkarte auswählen. Die Einschlagspunkte dürfen nicht weiter als 6 Zoll auseinander liegen. Wenn keine unterschiedlichen Einschlagspunkte ausgewählt werden, dann konzentriert sich der gesamte Schaden auf demselben Einschlagspunkt.
- Wie nach den Regeln aus *Alpha Strike* wird in jedem individuellen Einschlagbereich allen Einheiten, Gebäuden und allem Gelände der gesamte Schaden zugefügt, und zwar in einem Umkreis von 4 Zoll um den Einschlagspunkt. Alle Einheiten, Gebäude und alle Gelände, die zwischen 4 und 6 Zoll vom Einschlagspunkt entfernt sind, erleiden die Hälfte des Schadens (abgerundet).

Oberflächen-Orbital-Gegenbeschuss

Um den Gegenbeschuss von auf der Oberfläche stationierten Schiffsklassewaffen und Unterschiffsklassewaffen gegen einen Angreifer in der Umlaufbahn abzuwickeln, verwende die Regeln für Schiffsklassewaffen und Unterschiffsklassewaffen zum Angriff auf fliegende Ziele, die du in *Alpha Strike* findest (siehe Seite 86, AS). Denk daran dass alle Ziele in der Umlaufbahn automatisch behandelt werden als würden sie sich auf dem Äußeren Ring der atmosphärischen Radarkarte aufhalten.

WELTRAUMBOMBER

Die folgenden alternativen Arten von Bombenmunition erweitern die alternativen Optionen, die wir bereits in den erweiterten Regeln für *Alpha Strike* beschrieben haben (siehe Seite 78-79, AS). Weil sie speziell für Luft-/Raumeinsätze entworfen worden sind, können alle drei dieser Munitionsarten nützlich für Spiele auf der Weltraum-Radarkarte sein. Aus diesem Grund werden Einheiten, die mit diesen Waffen ausgestattet sind, auch als „Weltraumbomber“ bezeichnet.

Von den drei Weltraumbomben-Munitionsarten, die wir hier vorstellen, wurden die Luft-Luft-Arrow-IV-Raketen (LLA) bereits von den Regeln in *Alpha Strike* abgedeckt. Die folgenden Zusatzregeln haben keinen Einfluss auf ihre Verwendung im atmosphärischen Spiel, doch stattdessen sind sie dazu gedacht, sie auch im Weltraumkampf einsetzbar zu machen.

Es ist wichtig zu erwähnen, dass alle drei dieser Spezialbomben im Vergleich zu den normalen Bomben, die für bombenfähige Einheiten verfügbar sind, überdimensioniert sind. Um das abzubilden, zählt jedes Exemplar dieser alternativen Bombenarten als eine bestimmte

Anzahl von Standardbomben wenn es darum geht, Bewegungsrechnungen und dergleichen vorzunehmen. Jede Bombe kann allerdings dennoch nur ein einziges Mal eingesetzt werden, also würde sich ein Jäger, der zwei Schiffsabwehrraketen mit sich führt, zwar bewegen als trüge er 12 Standardbomben, doch könnte er dennoch nur 2 Angriffe mit diesen Munitionsarten ausführen.

Wenn es bei den Regeln für den spezifischen Bombentyp nicht anders angegeben ist (siehe unten), dann funktionieren Weltraumbomben im Kampf letztlich im Einklang mit den Regeln für Raumraketen egal ob sie im direkten Luft-/Raumkampf oder für Oberflächen-Orbital-Angriffe verwendet werden. Wenn die Einheit, die diese Waffen verwendet, kein Landungsschiff, Sprungschiff, Raumstation oder Kriegsschiff ist, dann kann sie die Weltraumbomben auch nicht einsetzen, um Erweiterte Raumraketen-Angriffe auszuführen.

Luft-Luft-Arrow-Rakete

Jede Luft-Luft-Arrow-Rakete (LLA) zählt als 5 normale Bomben, wenn es darum geht, die Bewegungsrate zu berechnen. Die Waffe erleidet einen Trefferwurfmodifikator von +3 bei Angriffen, die im Inneren Ring oder der Zentralzone der atmosphärischen Radarkarte ausgeführt werden. In jeder anderen Hinsicht greifen diese Munitionsarten Ziele unter Verwendung der Modifikatoren und Entfernungsbereiche von Unterschiffsklassewaffen an, inklusive einer Verringerung von allen Entfernungsbereichen im Luft-/Raumkampf um 1 (mit einem Minimum von Kurzer Entfernung). Eine einzelne LLA-Rakete fügt einem beliebigen Ziel 2 Schadenspunkte zu.

Schiffsabwehrraketen

Jede Schiffsabwehrrakete (SA) zählt als 6 normale Bomben, wenn es darum geht, die Bewegungsrate zu berechnen. Die Waffe kann nicht aus dem Inneren Ring oder der Zentralzone der atmosphärischen Radarkarte abgefeuert werden. In jeder anderen Hinsicht greifen diese Raketen Ziele unter Verwendung der Modifikatoren und Entfernungsbereiche von Raumraketen an, inklusive einer Verringerung von allen Entfernungsbereichen im Luft-/Raumkampf um 1 (mit einem Minimum von Kurzer Entfernung). Eine einzelne Schiffsabwehrrakete fügt einem beliebigen Ziel 3 Schadenspunkte zu.

Schiffsabwehr-EloKa-Rakete

Schiffsabwehr-EloKa-Raketen (SAEK) sind Vorrichtungen, die darauf ausgelegt sind, die Zieleinheit unter den Einfluss einer starken elektronischen Interferenz zu stellen. Jede SAEK-Rakete zählt als 6 normale Bomben, wenn es darum geht, die Bewegungsrate zu berechnen. Wie Schiffsabwehr-Raketen können diese Gefechtsköpfe nicht aus dem Inneren Ring oder der Zentralzone auf der atmosphärischen Radarkarte abgefeuert werden. Sie erleiden außerdem einen Trefferwurfmodifikator von +4, wenn sie verwendet werden, um Ziele anzugreifen, die keine Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen oder Kriegsschiffe sind. SAEK-Raketen greifen Ziele in jeder anderen Hinsicht unter Verwendung der Modifikatoren und Entfernungsbereiche von Raumraketen an, inklusive einer Verringerung von allen Entfernungsbereichen im Luft-/Raumkampf um 1 (mit einem Minimum von Kurzer Entfernung).

Eine SAEK-Rakete fügt dem Ziel keinerlei physischen Schaden zu. Stattdessen erleidet das Ziel auf alle Angriffe einen Trefferwurfmodifikator von +4, und zwar bis zur Endphase der Weltraum-Runde nach dem Angriff. Wenn das Ziel ein Marine-K³-System besitzt (Spezialfähigkeit MK3), dann wird dieses System während der Wirkungsdauer des Effekts ebenfalls unschädlich gemacht.

ENTERAKTIONEN

So wie es auch außerordentlich großen Einheiten auf dem Boden passieren kann (siehe Seite 98-99, AS) können auch große Einheiten im Weltraum – insbesondere Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiffe – Ziel von Enteraktionen werden, die ei-

nen Versuch darstellen, solche Einheiten einzunehmen anstatt sie direkt zu zerstören. Eine Enteraktion im Weltraum durchzuführen ist allerdings weitaus gefährlicher als am Boden.

Der Prozess einer Enteraktion im abstrakten Raumkampf folgt denselben Regeln, die wir für andere große Schiffe vorgestellt haben, allerdings mit den folgenden Modifikatoren.

Infanterietransporter-Einheiten

Nur Raumboote und Landungsschiffe sind als passende Infanterietransporter ausgerüstet, um eine Enteraktion im Weltraum durchzuführen. Alle anderen Luft-/Raumeinheiten sind entweder zu groß oder zu behäbig, um die notwendigen Manöver durchzuführen um das Ziel mit einem Enterhaken zu versehen.

Enterhaken

Ein Versuch, den Enterhaken zu befestigen, kann erst dann unternommen werden, wenn die Zieleinheit und der Infanterietransporter sich in derselben Zone auf der Kurvenkampf-Karte aufhalten. Enterhaken können nicht befestigt werden, solange sich die Einheiten innerhalb der planetaren Atmosphäre aufhalten.

Anstelle des normalen Enterhaken-Angriffs, den wir in *Alpha Strike* beschrieben haben, wird ein Enterhaken-Angriff im Weltraum als modifizierte Version des normalen Luft-/Raumkampf durchgeföhrt (siehe *Schritt 2: Kurvenkampf-Kontrolle ermitteln*, Seite 77). In diesem Fall muss eine Einheit, die versucht, einen Enterhaken zu befestigen, einen zusätzlichen Zielwertmodifikator von +4 auf den Kurvenkampf-Kontrollwurf anrechnen. Wenn der Kontrollwurf der Einheit, die den Enterhaken befestigen möchte, gelingt, und der Wurf des Gegners misslingt, dann hat die Infanterietransporter-Einheit sich erfolgreich in die Position und Entfernung manövriert, die erforderlich ist, um sich am Ziel zu befestigen. Ansonsten schlägt der Versuch, den Enterhaken zu befestigen, fehl und die Positionen und Entfernungen der beiden Einheiten werden ermittelt wie nach den normalen Regeln für einen Kurvenkampf.

Eine Infanterietransporter-Einheit, die versucht, einen Enterhaken an ihrem Ziel zu befestigen, kann in einer Runde, in der sie den Versuch unternimmt, keine Waffen auf das Ziel abfeuern, unabhängig davon, ob der Versuch erfolgreich war oder nicht. Das Ziel eines Enterhaken-Angriffs unterliegt allerdings keinen derartigen Beschränkungen. Tatsächlich erhält das Ziel, wenn der Enterhaken-Angriff erfolgreich war, sogar einen zusätzlichen Trefferwurf-modifikator von -4 für alle Waffenangriffe gegen die Einheit, die den Enterhaken befestigt hat.

Den Enterhaken halten und lösen: Sobald ein Enterhaken-Angriff erfolgreich durchgeföhrt worden ist, kann die Einheit, die mit dem Enterhaken angegriffen hat, ihn während der Endphase jeder Weltraum-Runde lösen. Wenn die Einheit den Enterhaken nicht lösen möchte, dann muss die Einheit jede Runde den Enterhaken-Wurf wiederholen, solange das Ziel Manöver mit Ausnahme von Positionshalteschub ausführen kann. Dieser Versuch, den Enterhaken zu halten, erleidet einen Modifikator von +2 anstelle der +4 des ursprünglichen Angriffswurfs.

Die Abwicklung eines Entergefechts

Nach einem erfolgreichen Enterhaken-Angriff folgt der Ablauf einer Enteraktion im Weltraum demselben Ablauf wie ein Enterversuch gegen jede andere außerordentlich große Einheit (siehe dazu Seite 99, AS).

HOCHGESCHWINDIGKEITSANGRIFFE

Aufgrund der gewaltigen Weiten des Weltraums in den Sektoren der Peripheren Zone der Weltraum-Radarkarte sind Einheiten auf beiden Seiten eines Luft-/Raumgefechts normalerweise außerordentlich weit voneinander entfernt und bewegen sich mit gewaltiger Beschleunigung, um sich



sich in einem Gefecht, auf das Gefecht zu oder aus dem Gefecht heraus zu bewegen. Aus diesem Grund sind Kämpfe in diesen Regionen eine flüchtige Angelegenheit, wenig mehr als ein schneller Austausch von Beschuss zwischen Schiffen, die sich einander kaum genug annähern, um das Ziel richtig anzuvisieren. Ein Hochgeschwindigkeitsangriff wird nach denselben Regeln abgewickelt, die für einen Erweiterten Raumraketen-Angriff beschrieben wurden (siehe Seite 83 - 84), jedoch mit den folgenden Modifikatoren:

- Ein Hochgeschwindigkeitsangriff kann mit jeder Form von Schiffsklassewaffen oder Schiffsklasseraketen durchgeführt werden, aber nur dann, wenn die Einheit für diese Waffenklassen über Schaden im Extremen Entfernungsbereich verfügt.
- Ein Hochgeschwindigkeitsangriff kann nur von einer Einheit in den Sektoren der Peripheren Zone durchgeführt werden und kann nur gegen Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen oder Kriegsschiffe durchgeführt werden, die sich im gleichen Sektor der Peripheren Zone aufhalten.
- Ein Hochgeschwindigkeitsangriff kann nicht von Einheiten durchgeführt werden, die einen Schubwert von 0 besitzen oder Positionshalteschub verwenden.
- Der Trefferwurfmodifikator für einen Hochgeschwindigkeitsangriff liegt bei +8. Er kann nicht mit Modifikatoren für Spezialfähigkeiten wie Marine-K³ oder Ferngesteuerte Raketen kombiniert werden.
- Die Spezialfähigkeiten Punktverteidigung und Störfeldwerfer haben keine Auswirkungen auf Hochgeschwindigkeitsangriffe.
- Nach einem erfolgreichen Hochgeschwindigkeitsangriff erhöhe den Schaden um 1 Punkt für jeden Punkt, um den der Schub des Angreifers den Schub des Ziels übersteigt; wenn der Schubwert des Ziels höher ist, verringere den Schaden um 2 Punkte für jeden Punkt Differenz. Der minimale Schaden, der von einem erfolgreichen Hochgeschwindigkeitsangriff verursacht wird, ist immer 1 Punkt.

ANDOCKEN / ABDOCKEN

Landungsschiff-Einheiten im gleichen Sektor der Weltraum-Radarkarte wie eine verbündete Einheit, die mit Dockkragen ausgestattet ist (Spezialfähigkeit LT#) können versuchen, an diese verbündeten Einheiten anzudocken, solange die Einheit noch freie Dockkragen verfügbar hat. Das Andocken erlaubt es dem Landungsschiff, mit dem Muttersprungschiff durch den Hyperraum zu reisen oder Fracht und Passagiere im Weltraum auszutauschen.

Andocken

Um ein Andockmanöver durchzuführen, muss die verbündete Einheit mindestens 3 Runden in Folge im gleichen Sektor der Weltraum-Radarkarte verbringen. Während dieser Zeit darf sich keine der beiden Einheiten aus dem Sektor entfernen oder einen Kurvenkampf beginnen. Wenn eine der beiden Einheiten in einen Kurvenkampf verwickelt wird, dann werden beide Einheiten behandelt, als würden sie Positionshalteschub verwenden, bis sie das Andockmanöver abgeschlossen oder abgebrochen haben. (Ein abgebrochener Andockversuch muss wieder ganz von vorne begonnen werden.)

Am Ende der 3 Runden muss der kontrollierende Spieler des Landungsschiffs einen Andock-Kontrollwurf ablegen, wobei er die Modifikatoren verwendet, die in der Andock-Kontrollwurf-Tabelle aufgelistet sind. Modifikatoren, die unter Landungsschiff-Bedingungen aufgeführt sind, gelten für das Landungsschiff, das die Andockaktion versucht, während die Modifikatoren unter Mutterschiff-Einheit für das Schiff oder die Raumstation gelten, an die sich das Landungsschiff andocken möchte. Wenn der Wurf erfolgreich ist, dann haben es die Einheiten geschafft, sicher aneinander anzudocken. Wenn der Wurf misslingt, dann erleidet jedes Schiff einen Schaden von 1W6 und es konnte keine Verbindung etabliert werden.

ANDOCK-KONTROLLWURF-MODIFIKATOREN

Bedingung	Modifikator
<i>Landungsschiff-Bedingungen</i>	
Treibend/Verheerender Schaden	+4
Andockkragentreffer	Andocken unmöglich
In Kurvenkampf verwickelt	+2
Lässt sich mehr Zeit	-1 pro Weltraum-Runde
Schubdüsentreffer	+1 pro Treffer
Einheitengröße 1	-1
Einheitengröße 3	+2
<i>Mutterschiff-Bedingungen</i>	
Keine Andockkragen	Andocken unmöglich
Treibend/Verheerender Schaden	+4
In Kurvenkampf verwickelt	+2

Auswirkungen eines Andockens: Ein angedocktes Landungsschiff kann nicht mehr länger manövrieren oder einen Kurvenkampf beginnen. Wenn das Landungsschiff erfolgreich angedockt hat, während es in einen Kurvenkampf verwickelt war, muss das Mutterschiff alle Kontrollwürfe des Kurvenkampfs für das Landungsschiff durchführen, wobei es seinen eigenen Fertigkeitswert, Schubwert und alle anderen passenden Modifikatoren verwendet.

Angriffe gegen angedockte Einheiten: Der Angreifer gegen ein angedocktes Landungsschiff überträgt seinen Kurvenkampf automatisch auf das Mutterschiff des Landungsschiffes, würfelt aber jedes Mal mit 1W6, wenn er einen erfolgreichen Angriffswurf gegen das Schiff durchführt. Wenn das Ergebnis des 1W6 eine 5 oder 6 ist, dann erleidet das angedockte Landungsschiff den Schaden anstelle des Mutterschiffs. (Wenn mehr als ein Landungsschiff an ein Mutterschiff angedockt ist, das auf diese Weise angegriffen wird, dann ermittle das betroffene Landungsschiff zufällig.) Der Schaden gegen das angedockte Landungsschiff wird immer gegen die Front-Ausrichtung verursacht.

Manövrieren im angedockten Zustand: Wenn eine Einheit, an die ein Landungsschiff angedockt ist, versucht sich auf der Weltraum-Radarkarte zu bewegen, dann muss das Mutterschiff einen Kontrollwurf ablegen, wobei sein aktueller Schubwert zusammen mit allen anderen entsprechenden Modifikatoren auf den Zielwert addiert wird. Wenn dieser Wurf misslingt, dann wird für jeden Punkt, um den der Wurf misslungen ist, ein angedocktes Landungsschiff vom Mutterschiff losgerissen. Jedes Landungsschiff, das sich auf diese Weise losgerissen hat, erleidet 1W6 Schadenspunkte sowie einen automatischen Kritischen Treffer am Dockkragen, während das Mutterschiff 1W6 Schadenspunkte erleidet und seine Dockkapazitäten um 1 verringert.

Angriffe von angedockten Einheiten: Ein Mutterschiff, das in einen Kurvenkampf verstrickt ist, während Landungsschiffe angedockt haben, darf in jeder Runde einen Angriff mit dem Front-Schussfeld des Landungsschiffs als freien Bonusangriff durchführen. Wenn ein Landungsschiff verwendet wird, um auf diese Weise die Feuerkraft zu vergrößern, dann muss der kontrollierende Spieler des Mutterschiffs den Fertigkeitswert des Landungsschiffs verwenden, um den Waffenangriff durchzuführen, auch wenn dennoch der Fertigkeitswert und Schub des Mutterschiffs verwendet wird, wenn es um das Durchführen von Kurvenkampf-Kontrollwürfen geht.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Abdocken

Das Abdocken von einem Mutterschiff ist im Vergleich zum Andocken ein wahres Kinderspiel. Es ist kein Wurf erforderlich, um das Landungsschiff von einem verbündeten Mutterschiff abzudocken, es sei denn, das Landungsschiff hat im Augenblick keinen Schub zur Verfügung. Der kontrollierende Spieler des Landungsschiffs muss einfach während der Bewegungsphase des Mutterschiffs seine Absicht ansagen, sich abzudocken und der Prozess wird ohne Schwierigkeiten in der Endphase derselben Runde durchgeführt.

Wenn ein abdockendes Landungsschiff keinen Schub zur Verfügung hat, dann ist ein Kontrollwurf erforderlich, um abzudocken, wobei der Fertigkeitwert des Mutterschiffs verwendet wird und ein Zielwertmodifikator von +4 anfällt, weil das Landungsschiff in so schlechtem Zustand ist. Wenn dieser Wurf misslingt, dann werden die Einheiten immer noch voneinander getrennt, aber beide erleiden 1W6 Schadenspunkte. Außerdem muss das Mutterschiff seine Dockkragen-Kapazitäten um 1 verringern, da sich das Landungsschiff losreißt.

HYPERRAUM-SPRÜNGE

Hyperraum-Sprünge sind nur für Einheiten möglich, die mit einem funktionierenden Kearny-Fuchida-Hyperraumantrieb ausgestattet sind (was durch die Spezialfähigkeit KF repräsentiert wird). Eine mit KF ausgestattete Einheit, die unter einem zerstörten KF-Antrieb leidet (siehe *Auswirkungen von Kritischen Luft-/Raumtreffern*, Seite 82), kann keine Hyperraum-Sprünge durchführen.

Hyperraum-Sprünge werden normalerweise durchgeführt, um ein sprungfähiges Schiff von einem Sternensystem in ein anderes zu transportieren, doch manche Einheiten haben sie auch schon für Sprünge innerhalb eines Systems verwendet. KF-Sprünge sind anfällig für die Schwerkraft, so dass sie zunehmend gefährlicher werden, je näher man an einen Gravitationskörper kommt, wie an einen Planeten, Mond oder Stern. Aus diesem Grund trifft der meiste Sprungschiff-Verkehr in sicherer Entfernung deutlich über oder unter dem örtlichen Stern und abseits der Orbitalebene der Planeten ein. Diese sicheren Punkte sind als die Zenith- und Nadir-Standardsprungpunkte eines Sonnensystems bekannt, doch gravitativ neutrale Punkte – als Nicht-Standardsprungpunkte oder Piratenpunkte bekannt – sind oft ebenfalls in Systemen anzutreffen, weil es Interaktionen von allen solaren und planetaren Körpern gibt.

Während eines Sprungvorgangs werden mächtige Energien entfesselt, die außerordentlich destruktiv für nahe Einheiten sind, besonders wenn diese ebenfalls mit einem KF-Antrieb ausgerüstet sind. Dieser Umstand kann den Angriff auf eine mit KF-Antrieb ausgerüstete Einheit zu einer gefährlichen Situation für alle Beteiligten machen. Das bedeutet auch, dass ein KF-Antrieb eine Woche oder länger an Aufladezeit benötigt, ehe er wieder verwendet werden kann, doch können Lithium-Fusionsbatterien (LF) derartig ausgerüsteten Schiffen die Fähigkeit verleihen, zwei Sprünge auszuführen, ehe sie wieder neu aufgeladen werden müssen.

Hineinspringen

Wenn eine KF-fähige Einheit während eines Szenarios hineinspringt, dann kann sie für den Rest des Szenarios nicht wieder hinauspringen, es sei denn sie ist mit Lithium-Fusionsbatterien ausgestattet (ausgedrückt durch die Spezialfähigkeit LF). Um einen Sprung in das Szenario hinein abzubilden, muss der kontrollierende Spieler der hineinspringenden Einheit den Zielsektor für die Ankunft seines Szenarios auf der Weltraum-Radarkarte ansagen, und zwar in der Endphase der Weltraum-Runde vor ihrer Ankunft. In der Endphase der folgenden Weltraum-Runde muss dann ein spezieller Kontrollwurf (auch als Sprungwurf bekannt) abgelegt werden. Bei Erfolg materialisiert sich das sprungfähige Schiff augenblicklich und sicher in dem anvisierten Sektor der Weltraum-Radarkarte. Wenn der Sektor zu diesem Zeitpunkt von gegnerischen Einheit besetzt ist, dann taucht das Schiff in der Zentralzone der Kurvenkampf-Karte dieses Sektors auf und wird dabei unter Umständen die Einheiten in der Zone beschädigen (siehe *Sprungschaden gegen nahe Einheiten* zur Rechten).

Hinausspringen

Wenn eine Einheit während eines Szenarios hinauspringt, dann wird davon ausgegangen, dass sie sich zurückgezogen hat und wird aus dem Spiel entfernt, wenn sie nicht einen Sprung innerhalb des Systems ausführt (siehe unten). Alle Einheiten, die an eine Einheit, die hinausgesprungen ist, angedockt sind oder von ihr transportiert werden, werden ebenfalls aus dem Spiel entfernt.

Sprünge innerhalb des Systems

KF-Sprünge innerhalb eines Systems sind besondere, kurze Sprünge, die oft nur von Kriegsschiffen durchgeführt werden, die sowohl mit einem KF-Antrieb als auch einer Lithium-Fusionsbatterie ausgerüstet sind. Um einen Sprung innerhalb des Systems abzubilden, muss der Spieler zunächst den Zielsektor auf der Weltraum-Radarkarte bestimmen, auf die gleiche Weise wie es beim Hineinspringen zuvor beschrieben ist. Für die Belange dieser Regeln muss der Zielsprungpunkt sich auf der Weltraum-Radarkarte befinden, auf der auch das Szenario stattfindet.

Sobald der Zielsprungpunkt ausgewählt worden ist, muss die Einheit einen erfolgreichen Sprungwurf ablegen, um aus ihrem aktuellen Sektor hinauszuspringen, wobei alle relevanten Modifikatoren anfallen, die unter *Der Sprungwurf* beschrieben sind (siehe unten). Wenn das Hinausspringen erfolgreich ist, dann bewegt der Spieler das springende Schiff in den Zielsektor auf der Weltraum-Radarkarte und muss einen zweiten Sprungwurf ablegen, damit es auch sicher an seinem Ziel ankommt. All das geschieht in derselben Endphase.

Wenn beide Würfe erfolgreich sind, dann bewegt sich die springende Einheit sicher von ihrem Herkunftssektor zu ihrem Ziel, ohne dass es zu einem Zwischenfall kommt (es kann dennoch zu Schaden gegen nahe Einheiten kommen, siehe unten). Wenn der Wurf zum Hinausspringen allerdings misslingt, dann verlässt die Einheit niemals ihren Startsektor und erleidet alle normalen Auswirkungen eines Sprungfehlers. Wenn der Wurf zum Hineinspringen misslingt, dann kommt die Einheit zwar in ihrem Zielsektor an, aber mit all den Schadenseffekten eines missglückten Sprungs.

Der Sprungwurf

Der Sprungwurf ist ein besonderer Kontrollwurf, der abgelegt wird, wenn eine KF-fähige Einheit einen Hyperraum-Sprung durchführt. Dieser Wurf rechnet alle relevanten Modifikatoren aus der Sprungwurf-Modifikatortabelle ein, wobei alle Positionen ermittelt werden, egal ob die Einheit hinauspringt oder hineinspringt. Eine Einheit, die ihren Kontrollwurf nicht schafft, schafft es nicht zu springen und erleidet 1W6 Schadenspunkt an der Front. Außerdem darf sie für den Rest des Szenarios keinen weiteren Hyperraum-Sprung durchführen, es sei denn, sie verfügt über eine funktionierende Lithium-Fusionsbatterie und ihr KF-Antrieb ist noch funktionsfähig. Außerdem erleidet die springende Einheit durch den misslungenen Sprung eine Zahl von Kritischen Treffern gleich der Fehlschlagspanne des Wurfs.

SPRUNGWURF-MODIFIKATORTABELLE

Bedingung	Modifikator
Sprungversuch innerhalb eines Systems	+4
Pro Kritischem KF-Antriebstreffer	+1
Springende Einheit hat sich diese Runde bewegt	+1
<i>Weltraumkarte ist über der Bodenkarte zentriert</i>	
Sektor in der Peripheren Zone	+2
Sektor außerhalb der Peripheren Zone	+4
<i>Weltraumkarte ist nicht über der Bodenkarte zentriert</i>	
Sektor der Zentralzone oder aus der Inneren Zone	+0
Sektor aus der Mittleren oder Peripheren Zone	+2

Sprungschaden gegen nahe Einheiten

Einheiten in derselben Zone auf einer Kurvenkampf-Karte werden durch die gewaltigen Energien Schaden erleiden, die bei dem Prozess entstehen, wenn eine KF-fähige Einheit einen Hyperraum-Sprung in diese Zone durchführt, es sei denn, sie schaffen einen Kontrollwurf, wenn der Sprung stattfindet. Ein zusätzlicher Modifikator von +2 fällt für diesen Kontrollwurf an, wenn die Einheit in der Runde, in der es zu dem Sprung kommt, in einen aktiven Kurvenkampf verstrickt ist, um abzubilden, dass die Aufmerksamkeit des Piloten oder der Besatzung auf die Schlacht konzentriert ist, während Einheiten, die nur über Positionshalteschub verfügen (Bewegungscode ph) zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren einen Modifikator von +4 einrechnen müssen.

Einheiten, die an eine Luft-/Raumeinheit angedockt sind oder von ihr transportiert werden, die diesen Kontrollwurf ablegen muss, verwenden das Wurf Ergebnis ihres Transportmittels, um den Erfolg zu bestimmen.

Wenn dieser Kontrollwurf erfolgreich ist, dann erleidet die nahe Einheit keinerlei Schaden durch den Sprung. Ansonsten erleidet die Luft-/Raumeinheit (und alle Einheiten, die zu diesem Zeitpunkt an sie angedockt sind oder von ihr transportiert werden) einen Schaden von 1W6. Jeder Schaden durch diesen Effekt wird der Frontausrichtung der Einheit zugefügt.

Wenn die Einheit, die beschädigt wird, einen eigenen KF-Antrieb besitzt, erleidet sie einen weiteren 1W6 Schaden, weil es zu katastrophalen Interaktionen zwischen dem Sprungantrieb und dem des nahen Schiffes kommt. Nicht nur dass, sowohl die beschädigte Einheit als auch die springende Einheit erleiden 1W6 Kritische Treffer direkt an ihrem KF-Antrieb.

ZUSÄTZLICHE SPEZIALFÄHIGKEITEN

Auch wenn die meisten Spezialfähigkeiten für Luft-/Raumeinheiten in den Seiten des Grundregelwerks von *Alpha Strike* beschrieben sind, so stellen die folgenden zusätzlichen Spezialfähigkeiten Merkmale dar, die Effekte ergänzen, die für das Spiel im Weltraum-Maßstab relevant sind. Wie bei den anderen Spezialfähigkeiten bieten die meisten hier vorgestellten den Einheiten zusätzliche Vorteile, doch einige andere können auch Handicaps und Einschränkungen darstellen. Wenn eine Spezialfähigkeit den Basisregeln des Spiels widerspricht, dann geht die Spezialfähigkeit vor.

Einheiten können mehrere Spezialfähigkeiten besitzen. Wenn sich zwei oder mehr Spezialfähigkeiten widersprechen, findest du in der detaillierten Beschreibung der Fähigkeiten genauere Hinweise.

Die unten beschriebenen Spezialfähigkeiten schildern Fähigkeiten, die im *Alpha-Strike*-Spiel auf der erweiterten Stufe anwendbar sind. Diese Fähigkeiten gelten zusätzlich zu denen, die wir bereits in den Einführungs- und Standardregeln von *Alpha Strike* vorgestellt haben.

BESCHREIBUNGEN DER SPEZIALFÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten sind nach ihrem Namen sortiert aufgelistet, wobei die verbreitete Abkürzung in Klammern angegeben ist. Spezialfähigkeiten, hinter denen ein Nummernzeichen steht (#) geben an, dass sie einen variablen Effekt haben, der von der verwendeten Zahl abhängt. Wenn mehrere Zahlen, von Schrägstrichen getrennt, bei der Abkürzung einer Spezialfähigkeit aufgelistet sind, dann bedeuten diese Werte, dass es sich um eine Fähigkeit handelt, die Schaden im Kurzen, Mittlere, Weiten und Extremen Entfernungsbereich verursacht.

Ferngesteuerte Raketen (FERN)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit rechnen einen Trefferwurfmodifikator von -1 für alle Angriffe mit Raumraketen ein. Dazu gehören

auch Angriffe, die die Regeln für Erweiterte Raumraketen-Angriffe und Hochgeschwindigkeitsangriffe verwenden.

Kearny-Fuchida-Antrieb (KF)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann Hyperraum-Sprünge durchführen (siehe *Hyperraum-Sprünge*, Seite 88 - 89).

Nur Atmosphäre (ATMO)

Eine Luft-/Raumeinheit mit dieser Spezialfähigkeit verwendet ein Luftstrahltriebwerk oder eine ähnliche strukturelle Konstruktion und kann aus diesem Grund nicht außerhalb einer planetaren Atmosphäre eingesetzt werden. Dazu gehört auch der Äußere Ring einer atmosphärischen Radarkarte.

Landungsschiff-Transporter (LT#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann die angegebene Anzahl von Landungsschiff-Einheiten andocken lassen (siehe *Andocken/Abdocken*, Seite 87 - 88). Ein Kritischer Docktreffer gegen die Einheit mit dieser Spezialfähigkeit reduziert seine Dockkapazität um 1, bis zu einem Minimum von 0.

Lithium-Fusionsbatterie (LF)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist dazu in der Lage, eine Landung für einen zweiten Hyperraum-Sprung zu speichern, der durchgeführt werden kann, unmittelbar nachdem der erste Sprung ausgeführt worden ist (siehe *Hyperraum-Sprünge*, Seite 88 - 89). Ohne diese Spezialfähigkeit kann eine mit KF-Antrieb ausgestattete Einheit nur einen Sprung pro Szenario versuchen.

Marine-K³ (MK3)

Bis zu sechs verbündete Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit können in einem K³-Netzwerk verbunden werden, solange sie sich allesamt im gleichen Sektor der Weltraum-Radarkarte aufhalten. Solange sich mindestens zwei Mitglieder des gleichen MK3-Netzwerks in der gleichen Zone aufhalten, erhalten diese Einheiten einen Trefferwurfmodifikator von -1 auf alle Waffenangriffe. Ein Marine-K³ ist immun gegen Störsender, nicht aber gegen Schiffsabwehr-EloKa-Raketen (siehe *Weltraumbomber*, Seite 85).

Raumschiff (RAUM)

Um in einem Sektor auf der Weltraum-Radarkarte eingesetzt werden zu können (oder im Äußeren Ring der atmosphärischen Radarkarte), muss eine Einheit diese Spezialfähigkeit besitzen, die die Lebenserhaltungssysteme, Schubdüsen und all die andere Ausrüstung verkörpert, die erforderlich ist, um außerhalb einer planetaren Atmosphäre eingesetzt werden zu können. Luft-/Raumjäger, Raumboote, Landungsschiffe, Sprungschiffe, Satelliten, Raumstationen und Kriegsschiffe verfügen automatisch über diese Spezialfähigkeit.

Störfeldwerfer (SFW#)

Diese Spezialfähigkeit erlaubt es einer Einheit, Wolken von irritierendem Störmaterial zu erschaffen, die darauf ausgelegt sind, Waffenbeschuss zu behindern. Im abstrakten Luft-/Raumspiel im Weltraum-Maßstab kann diese Spezialfähigkeit, wenn sie verwendet wird, einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Waffenangriffe gegen (und von) der mit SFW ausgerüsteten Einheit erzeugen, und zwar pro Punkt der Störfeldwerfer, die durch diese Spezialfähigkeit angegeben ist (bis zu einem Maximum von +4). Wenn beispielsweise eine Einheit die Spezialfähigkeit SFW3 besitzt, dann erleiden Angriffe gegen sie einen Trefferwurfmodifikator von +3, wenn die Einheit beschließt, ihre Störfelder zu verwenden. Eine Einheit mit der Spezialfähigkeit SFW6 kann allerdings nicht mehr einen Trefferwurfmodifikator von +4 erzeugen. Immer wenn eine Einheit ihre Störfeldwerfer verwendet, reduziert das die verfügbaren Angriffe der Einheit für diese Runde um 1.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

BATTLETECH-KONVERSIONEN



Dieser Bushwacker-Pilot der Vereinigten Sonnen macht sich bereit, diesen unwillkommenen Besucher in einer abgelegenen Trainingsbasis auf einer rückständigen Welt zu begrüßen.

Da sich *Alpha Strike* auf mehrere Abstraktionen verlässt, um für seine vereinfachte Form des *BattleTech*-Spiels zu sorgen, bietet der folgende Abschnitt keine Möglichkeit, Einheiten für *Alpha Strike* aus dem Nichts zu erschaffen. Stattdessen führt das Kapitel aus, wie Spieler die detaillierten Spielwerte, die man in den zahlreichen *Hardware-Handbüchern* findet (siehe Seite 157, AS), in das Format von *Alpha Strike* konvertieren können.

KONVERTIERUNG VON BATTLETECH-EINHEITEN NACH ALPHA STRIKE

Die Fähigkeiten für alle Einheiten in *Alpha Strike* werden von ihren *BattleTech*-Spielwerten abgeleitet, die du in den verschiedenen *Hardware-Handbüchern* findest kannst, die sowohl im Druck als auch im elektronischen Format verfügbar sind. Spieler mit Zugriff auf die Regelbücher *TechManual* und *Tactical Operations* – die beide Teil der Regellinie *Total Warfare* sind – können außerdem das Material in diesen Quellenbüchern verwenden, um ihre eigenen maßgeschneiderten Einheiten zu erschaffen, die dann mithilfe des hier vorgestellten Ablaufs für das Spiel nach *Alpha Strike* konvertiert werden können.

KONVERTIERUNGSPROZESS

Das Konvertieren einer *BattleTech*-Einheit in ihr *Alpha-Strike*-Äquivalent folgt einem Prozess mit elf Schritten, den wir unten genauer beschrieben haben.

1. Einheitentyp bestimmen
2. Gewicht / Größenklasse bestimmen
3. Bewegung und Antriebsarten konvertieren
4. Panzerung konvertieren
5. Struktur konvertieren
6. Waffen konvertieren
7. Hitze konvertieren
8. Endgültige Schadenswerte ermitteln
9. Überhitzungswert berechnen (nur für Mechs und Luft-/Raumjäger)
10. Spezialausrüstung in Spezialfähigkeiten konvertieren
11. Einheitenrolle definieren

EINHEITENTYP BESTIMMEN

Mechs, ProtoMechs, Gefechtsfahrzeuge, Hilfsfahrzeuge, Luft-/Raumeinheiten und Mobile Bauten sind allesamt als individuelle *Einheiten* nach *Alpha Strike* konvertiert worden. Gefechtsrüstungs-Infanterieeinheiten werden in *Alpha Strike* als Gruppen konvertiert, die als Trupps oder Strahlen bezeichnet werden (deren Anzahl abhängig von der Fraktion schwanken kann). Konventionelle Infanterieeinheiten werden als Zug (oder als Entsprechung eines Zugs) nach *Alpha Strike* konvertiert. Die genauen Einheitentypen, die in *Alpha Strike* verfügbar sind, werden auf der *Alpha-Strike*-Einheitentypen-Tabelle aufgelistet. Dieser Code, der verwendet wird, um schnell die allgemeine Klassifizierung der Einheit zu bestimmen, taucht in *Alpha Strike* auf der Einheitenkarte im Feld Typ (TP) auf.

GEWICHT / GRÖSSENKLASSE BESTIMMEN

Die Größenklasse einer Einheit in *Alpha Strike* hilft dabei, ihre Gewichtsklasse im Spiel zu definieren, was die Sichtlinie der Einheit, ihre Kapazität für externe Fracht, ihren Schaden im Nahkampf und andere Effekte im Spiel beeinflussen kann. Wenn du eine Einheit von *BattleTech* nach *Alpha Strike* konvertierst, sind der Typ der Einheit und ihr Gewicht (in Tonnen) die wichtigsten Mittel, um ihre Größenklasse zu

ALPHA-STRIKE-EINHEITENTYPEN-TABELLE

Einheitentyp	TP-Code
<i>Bodeneinheiten</i>	
BattleMech	BM
IndustrieMech	IM
ProtoMech	PM
Gefechtsfahrzeuge	GF
Hilfsfahrzeug*	HF
Mobile Bauten	MB
Gefechtsrüstungs-Infanterie	GR
Konventionelle Infanterie	KI
<i>Luft-/Raumeinheiten</i>	
Luft-/Raumjäger	LJ
Konventioneller Jäger	KJ
Raumboot	RB
Landungsschiff (Kugelförmig)	LK
Landungsschiff (Stromlinienförmig)	LS
Sprungschiff	SS
Kriegsschiff	KS
Raumstation	RS

*Luftschiiffe, Flächenflugzeuge und Satelliten gelten als Luft-/Raumeinheiten und nicht als Bodeneinheiten. Dennoch haben sie die Klassifizierung HF.

ermitteln, die dann im Feld Größe (GR) auf der Datenkarte für *Alpha Strike* angegeben ist.

Um die Gewichtsklasse einer individuellen Einheit zu bestimmen, schlag einfach den Typ der Einheit – darunter auch ihre Antriebsart, wo das erforderlich ist – und ihre Masse in Tonnen in der *Alpha-Strike*-Größenklassen-Tabelle nach.

Ein BattleMech oder IndustrieMech beispielsweise, der 45 Tonnen wiegt, würde in die Kategorie „Mechs (alle Arten)“ fallen, wobei seine Masse ihn in als Teil der mittleren Gewichtsklasse ausweist (die von 40 bis 59 Tonnen reicht). Das verleiht der Einheit eine Größenklasse von 2.

Außerordentlich große Einheiten

Bestimmte Einheiten erhalten, wenn sie auf der Bodenkarte eingesetzt werden, die Spezialfähigkeiten G, SG oder ÜG, weil sie so überdimensioniert sind. Wenn ihnen diese besondere Spezialfähigkeit zugewiesen werden muss, ist dies durch eine entsprechende Fußnote in der *Alpha-Strike*-Größenklassen-Tabelle angegeben.

BEWEGUNG (BP) UND ANTRIEBSARTEN KONVERTIEREN

Wenn es unten nicht anders aufgeführt ist, erhalten alle Bodeneinheiten in *Alpha Strike* 2 Zoll Bewegung für jeden Gehen- oder Reisegeschwindigkeits-BP, den ihre *BattleTech*-Version besitzt. Somit würde ein BattleMech des Modells BGS-4T *Barghest* mit seinen 4 Gehen-BP in *Alpha Strike* eine Bewegung von 8" erhalten (4 Gehen-BP x 2 Zoll = 8 Zoll), während ein *Pegasus*-Schwebesphäpanzer mit seiner Reisegeschwindigkeit von 8 BP in *Alpha Strike* eine Bewegung von 16" erhält (8 Reisegeschwindigkeits-BP x 2 Zoll = 16 Zoll).

Luft-/Raumeinheiten (dazu gehören konventionelle Jäger, Luft-/Raumjäger, Luftschiiff- und Flächenflugzeug-Hilfsfahrzeuge, Landungsschiffe und Kriegsschiffe) verwenden Schubpunkte anstelle

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

ALPHA-STRIKE-GRÖSSENKLASSEN-TABELLE

Hilfsfahrzeuge (alle Arten)		
Einheitentyp	Gewicht (in Tonnen)	Größenklasse
Alle Arten	Unter 5 Tonnen	1
Bodeneffektfahrzeug	5 – 80	2
Bodeneffektfahrzeug	80,5 – 240	3
Flächenflugzeug	5 – 100	2
Flächenflugzeug	100,5 – 200	3
Kettenfahrzeug	5 – 100	2
Kettenfahrzeug	100,5 – 200	3
Luftkissenfahrzeug	5 – 50	2
Luftkissenfahrzeug	50,5 – 100	3
Luftschiiff	5 – 300	2
Luftschiiff	300,5 – 600	3*
Luftschiiff	600,5 – 900	4**
Luftschiiff	900,5 – 1.000	5†
Marineschiiff	5 – 300	2
Marineschiiff	300,5 – 6.000	3*
Marineschiiff	6.000,5 – 30.000	4**
Marineschiiff	30.000,5 – 100.000	5†
Radfahrzeug	5 – 80	2
Radfahrzeug	80,5 – 160	3
Satellit	5 – 100	2
Satellit	100,5 – 300	3
Schienenfahrzeug	5 – 300	2
Schienenfahrzeug	300,5 – 600	3
Senkrechtstarter	5 – 30	2
Senkrechtstarter	30,5 – 60	3
Mechs (alle Arten), ProtoMechs, Gewichtsfahrzeuge		
Einheitentyp	Gewicht (in Tonnen)	Größenklasse
Leicht	Unter 40	1
Mittelschwer	40 – 59	2
Schwer	60 – 79	3
Überschwer	80 – 100	4
Extrem schwer	Über 100	4*

Luft-/Raumjäger und Konventionelle Jäger		
Einheitentyp	Gewicht (in Tonnen)	Größenklasse
Leicht	Unter 50	1
Mittelschwer	50 – 74	2
Schwer	75 und darüber	3
Raumboote und Landungsschiffe (alle Arten)		
Einheitentyp	Gewicht (in Tonnen)	Größenklasse
Klein	Unter 2.500	1*
Mittelgroß	2.500 – 9.999 2**	2**
Groß	10.000 und darüber	3†
Sprungschiffe und Raumstationen		
Einheitentyp	Gewicht (in Tonnen)	Größenklasse
Klein	Unter 100.000	1
Mittelgroß	100.000 – 299.999	2
Groß	300.000 und darüber	3
Kriegsschiffe		
Einheitentyp	Gewicht (in Tonnen)	Größenklasse
Klein	Unter 500.000	1
Mittelgroß	500.000 – 799.999	2
Groß	800.000 – 1.199.999	3
Sehr Groß	1.200.000 und darüber	4
Andere Einheitenarten		
Einheitentyp	Gewicht (in Tonnen)	Größenklasse
Konventionelle Infanterie	N/A	1
Gefechtsrüstungs-Infanterie	N/A	1
Mobile Bauten	N/A	5†

*Diese Einheiten erhalten automatisch die Spezialfähigkeit G, wenn sie auf der Bodenkarte eingesetzt werden.

**Diese Einheiten erhalten automatisch die Spezialfähigkeit SG, wenn sie auf der Bodenkarte eingesetzt werden.

†Diese Einheiten erhalten automatisch die Spezialfähigkeit ÜG, wenn sie auf der Bodenkarte eingesetzt werden.

von Bewegungspunkten. Wie schon Bodeneinheiten verwenden sie ihre Reisegeschwindigkeit – die als ihr Normalschub-Wert bekannt ist – wenn sie von den *BattleTech*-Regeln nach *Alpha Strike* konvertiert werden sollen. Im Gegensatz zu Bodeneinheiten wird dieser Wert bei der Konvertierung nicht multipliziert, sondern wird einfach als Schub nach *Alpha Strike* übertragen. Ein Luft-/Raumjäger CSR-12D *Corsair* mit seinem Normalschub von 8 beispielsweise, würde in *Alpha Strike* einen Schubwert von ebenfalls 8 erhalten.

Der Zahlenwert für die Bewegung einer Einheit muss auf der Datenkarte der Einheit im Feld Bewegung notiert werden, zusammen mit ihrer Antriebsart (oder, in einigen Fällen, Antriebsarten), die sie im Spiel verwendet.

Antriebsarten

Die meisten Einheiten verwenden eine Antriebsart, die von ihrem Einheitentyp definiert wird, die auch entsprechend auf der Datenkarte verzeichnet werden muss. Die Antriebsarten, die in *Alpha Strike* verwendet werden, sind in der Alpha-Strike-Antriebsartentabelle zusammengefasst. Bei den meisten Einheiten ist die Haupt-Antriebsart deutlich bei den *BattleTech*-Spielwerten der Einheit angegeben, was einen einzelnen Bewegungscode erlaubt. Der *Barghest* beispielsweise, der oben beschrieben ist, würde keinen Bewegungscode erhalten, weil er einfach ein BattleMech ohne besondere Art der Fortbewegung ist und nur über die normale Bodenbewegung verfügt. Der *Pegasus*-Schwebepanzer hingegen würde einen Bewegungscode von „I“ erhalten, was anzeigt, dass die Antriebsart des Fahrzeugs ein Luftkissen ist.

Zusätzliche Regeln für Abhandlung von besonderen Bewegungsbedingungen und Auswirkungen – beispielsweise Einheiten die über mehr als eine Antriebsart verfügen oder die Ausrüstung verwenden, die ihre Bewegung verändern kann, wie MASC und Turbolader – sind weiter unten beschrieben.

Konvertierung von Sprungbewegung

Zahlreiche Bodeneinheiten verfügen über Sprungdüsen, die es ihnen erlauben, schwieriges Gelände zu überwinden, ohne dass sie es umgehen müssen. Im Falle von Mechs, ProtoMechs und Fahrzeugen, die über Springen-BP gleich ihrer Gehen-BP oder Reisegeschwindigkeits-BP verfügen, addieren einfach einen Sprung-Bewegungscode („s“) zu ihrem Bewegungswert. (Für Infanterieeinheiten – darunter auch Gefechtsrüstungen – siehe die Regeln zur Infanteriebewegungs-Konvertierung, unten).

Ein PNT-10K *Panther* beispielsweise, der über 4 Gehen-BP und 4 Springen-BP in BattleTech verfügt, würde diese Fähigkeiten in Alpha Strike in einen Bewegungswert von 8“s konvertieren (4 BP x 2 Zoll = 8 Zoll; der Sprung-Bewegungscode wird addiert, weil Gehen- und Springen-BP identisch sind).

Wenn die sprunghafte Einheit allerdings einen von ihrer Gehen- oder Reisegeschwindigkeits-BP abweichenden Wert für Springen-BP besitzt, dann müssen beide Bewegungsoptionen Teil des Bewegungswerts der Einheit sein, getrennt von einem Schrägstrich. In diesem Format wird der Bewegungswert, der die Bodenbewegung angibt, immer zuerst aufgelistet (links vom Schrägstrich), gefolgt von den Springen-BP auf der rechten Seite. Dieser Doppelbewegungswert wird auf diese Weise verwaltet egal ob die Springen-BP höher oder niedriger sind als die Gehen-BP der Einheit.

Der JR7-D *Jenner* beispielsweise ist ein BattleMech, der über 7 Gehen-BP verfügt, aber nur über 5 Springen-BP. Wird der Mech nach Alpha Strike konvertiert, wird seine normale Bodenbewegung in einen Wert von 14“ übertragen (7 Gehen-BP x 2 Zoll = 14 Zoll), doch muss die Einheit auch vermerken, dass sie über eine Sprungbewegung von 10“ verfügt (5 Springen-BP x 2 Zoll = 10 Zoll). Auf der Einheitenkarte wird dies als ein Bewegungswert von 14“/10“s verzeichnet.

Infanteriebewegungs-Konvertierung

Auch wenn jede Infanterieeinheit eine Gruppe von Soldaten in Körperrüstungen, mit Waffen und Bewegungsausrüstung darstellt, vermischen diese Soldaten doch auf der Einheitenbene niemals unterschiedliche Rüstungen und Bewegungsausrüstung, um leichter für taktische Einheit und einfachere Einsätze zu sorgen. Wenn du also den Bewegungswert einer Infanterieeinheit ermitteln willst, werden alle Soldaten in der Einheit behandelt, als seien sie mit derselben Bauweise und Art von Rüstung, Reittier und so weiter ausgestattet.

Anstatt die Gehen- oder Reisegeschwindigkeits-BP als Basis zu verwenden, benutzen Infanterieeinheiten den schnellsten ihrer verfügbaren Boden-, Sprung- oder Flug-Bewegungswerte (Senkrechtstarter-Bewegung), um ihren Bewegungswert in Alpha Strike zu ermitteln. Im Gegensatz zu anderen sprunghaften Einheiten geben Infanterieeinheiten keine eigenständigen Bewegungswerte für Boden- und Sprungbewegung an. Beachte, dass bei Infanterie jede Einheit, die über eine Boden-Antriebsart außer Motorisiert, Panzergrenadier, Senkrechtstarter oder Sprung verfügt, als Fußsoldaten behandelt wird – selbst wenn die Einheit mit Gefechtsrüstungen ausgestattet ist.

Beispielsweise hat ein Trupp von Kobold-Gefechtsrüstungstruppen in BattleTech einen Bewegungswert von 1 BP und 3 Springen-BP. Wenn der Trupp nach Alpha Strike konvertiert wird, wird dies als eine Sprung-Bewegung von 6 Zoll (6“s) umgesetzt, weil die Springen-BP der Einheit den höheren der beiden Bewegungswerte darstellen.

Bewegungseinschränkende Ausrüstung: Wenn die Gefechtsrüstungen mit einem Abwerfbaren Waffentornister (AWT) oder Abwerfbaren Raketentornister ausgerüstet sind, ignoriere den Einfluss dieser Ausrüstung auf den Bewegungswert der Gefechtsrüstungen, wenn

ANTRIEBSARTEN-TABELLE

Antriebsart	Bewegungscode
<i>Mechs, ProtoMechs, Gefechtsrüstung</i>	
Boden	Keiner
Sprung	s
UME	u
QuadVee (Kettenfahrzeug)	qk
QuadVee (Radfahrzeug)	qr
<i>Fahrzeuge (Gefechtsfahrzeuge und Hilfsfahrzeug)</i>	
Bodeneffektfahrzeug	b
Flächenflugzeug	ls
Kettenfahrzeug	k
Luftschiff	lu
Luftkissenfahrzeug	l
Rad	r
Rad (Zweirad)	r(z)
Rad (Einrad)	r(e)
Satellit	ph
Schienenfahrzeug	sf
Schiff (Oberfläche)	w
Schiff (Untersee)	u
Senkrechtstarter	sr
<i>Luft-/Raumeinheiten</i>	
Jäger (alle)	ls
Kriegsschiff	Keiner
Landungsschiff (kugelförmig)	lk
Landungsschiff (stromlinienförmig)	ls
Raumboot (kugelförmig)	lk
Raumboot (stromlinienförmig)	ls
Raumstation	ph
Sprungschiff	ph
<i>Konventionelle Infanterie</i>	
Fuß	f
Sprung	s
Motorisiert	m
Panzergrenadier (Kette)	k
Panzergrenadier (Luftkissenfahrzeug)	l
Panzergrenadier (Rad)	r
Panzergrenadier (Senkrechtstarter)	sr

du die schnellste Bewegungsart der Einheit ermitteln willst. Somit würde ein Trupp von überschweren Nephilim-Gefechtsrüstungen in einer „Fangteam“-Konfiguration ihre normale BattleTech-Bewegung von 2 BP in einen Bewegungswert von 4 Zoll in Alpha Strike übertragen, auch wenn die in Abwerfbaren Waffentornistern transportierten Mech-Taser, die die Einheit mit sich führt, sie normalerweise auf halbe Geschwindigkeit reduzieren würden.

Unterwasser-Manöversysteme: Wenn die Infanterieeinheit zu Untersee-Bewegung imstande ist – entweder weil es sich um eine Ge-

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

fechtrüstung mit UME-Systemen handelt oder weil es eine konventionelle Infanterieeinheit ist, die für Tauch- oder Froschmann-Missionen ausgerüstet ist – muss sie sowohl ihren normalen Bewegungswert als auch ihren Bewegungswert im Wasser notieren, geteilt durch einen Schrägstrich. Bodenbasierte Einheiten mit einer zusätzlichen Unterwasser-Bewegungsmöglichkeit bezeichnen dies nach den *BattleTech*-Regeln normalerweise als UME-Bewegung. Diese Bewegung wird nach *Alpha Strike* in einem Verhältnis von 2 Zoll pro 1 BP übertragen, genau wie bei allen anderen Antriebsarten aus *BattleTech*.

Jede Infanterieeinheit, die über Unterwasser-Manöverausrüstung verfügt, besitzt auch automatisch die Spezialfähigkeit UME. Beispielsweise hat eine konventionelle Kampfschwimmertruppe nach den Regeln von *BattleTech* eine Bodenbewegung von 1 BP und 2 UME-BP. Wenn die Einheit nach *Alpha Strike* konvertiert wird, dann erhält sie einen Bewegungswert von 2" f/4" u. Ein Strahl von Amphibienrüstungen des Modells *Sea Fox* hingegen – Bodenbewegung von 3 BP und 3 UME-BP nach *BattleTech* – erhält in *Alpha Strike* einen Bewegungswert von 6" f/6" u.

MASC und Turbolader

Einheiten, die mit Myomerakzelerator-Signalcodierung (oder MASC) oder einem Turbolader an ihrem Reaktor ausgestattet sind, erhalten in *Alpha Strike* einen zusätzlichen Bewegungsschub, um diese Ausrüstung abzubilden.

Wenn eine Einheit eines von diesen beiden Systemen besitzt, multipliziere ihren Bodenbewegungswert mit 1,25 und runde echt auf die nächste ganze Zahl. Wenn die Einheit sogar über beide Systeme verfügt, multipliziere ihre BP mit 1,5 und runde sie echt auf die nächste ganze Zahl.

Sprungbewegung: Weder ein MASC noch Turbolader haben Einfluss auf die Sprung-Bewegungswerte einer Einheit.

Senkrechtstarter-Bewegung: MASC und Turbolader haben keinerlei Auswirkungen auf den Senkrechtstarter-Bewegungswert einer Einheit (wenn einer vorhanden ist), doch ein Senkrechtstarter-Fahrzeug, das mit Senkrechtstarter-Zusatzdüsen ausgerüstet ist, behandelt diese Ausrüstung wie einen Turbolader und multipliziert ihren Bewegungswert in *Alpha Strike* mit 1,25 und rundet echt auf die nächste ganze Zahl.

Wasser- und Unterseebewegung: MASC und Turbolader haben keinen Effekt auf UME-Ausrüstung und beeinflussen die Unterwasserbewe-

gung der Einheit nicht, es sei denn, sie ist explizit als Wasser- oder Unterwasserfahrzeug konstruiert. Im Falle solcher Marinefahrzeuge (dazu gehören Gefechts- und Hilfsfahrzeuge) profitieren die Wasserbewegungsarten der Einheit nur von einem Turbolader des Reaktors. Marinefahrzeuge mit einem Turbolader erhalten den normalen Bewegungsmodifikator von 1,25, echt gerundet.

Mobile Bauten

Mobile Bauten verwenden immer ihren maximalen BP-Wert, um ihren Bewegungswert in *Alpha Strike* zu ermitteln. Wie bei allen anderen Einheitentypen entspricht jeder BP von Mobilien Bauten 2 Zoll Bewegung in *Alpha Strike*. Im Gegensatz zu den meisten *BattleTech*-Einheiten haben Mobile Bauten häufig gebrochene BP. Um das abzubilden, müssen du die Bewegungswerte, die entstehen, wenn Mobile Bauten nach *Alpha Strike* konvertiert werden, nicht gerundet werden. Was Bewegungscode angeht verwenden Mobile Bodenbauten immer die Antriebsart Kette (k), während fliegende Mobile Bauten immer Senkrechtstarter-Bewegung nutzen (sr). Mobile Wasserbauten verwenden entweder Wasser-Bewegung (w) oder Unterwasser-Bewegung (u), abhängig von ihren Fähigkeiten.

Permanente Bewegungsabzüge

Falls eine Einheit unter einem BP-Abzug leidet (weil sie beispielsweise gehärtete modulare Panzerung trägt oder einen BattleMech-Schild), dann verwende die modifizierten Gehen- oder Reisegeschwindigkeits-BP, wenn du die Einheit nach *Alpha Strike* konvertieren willst. Denk daran, dass dieser BP-Abzug eingerechnet wird, ehe der Bewegungswert der Einheit konvertiert wird, aber nach allen anderen Modifikatoren, die die Bewegung verbessern, wie MASC, Turbolader und Senkrechtstarter-Zusatzdüsen. Um den Überblick zu erleichtern, haben wir diese Formen von bewegungsreduzierender Ausrüstung unten genauer beschrieben.

Gehärtete Panzerung: Gehärtete Panzerung verringert die *BattleTech*-Bodenbewegung einer Einheit um 1 BP. Dies wird eingerechnet, nachdem die Modifikatoren für MASC, Turbolader und so weiter eingerechnet worden sind.

BattleMech-Schilde: Mechs, die einen Großen oder Mittelgroßen BattleMech-Schild mit sich führen, verringern ihre *BattleTech*-Bodenbewegung um 1 BP. Dies wird nach der Einrechnung von MASC, Turboladern und dergleichen durchgeführt.

Beispielsweise würde der SGS-TH-002 *Sasquatch* normalerweise einen Bewegungswert von 5 Gehen-BP erhalten, abhängig von seinem Gewicht und seiner Reaktorgroße, doch sein Großer Schild verringert die Gehen-BP auf 4. Wenn die Einheit also nach *Alpha Strike* konvertiert wird, erhält sie eine Bewegung von 8 Zoll (4 BP x 2 Zoll = 8 Zoll).

Positionshalteschub

Nach den Regeln von *BattleTech* erhalten Einheiten mit Positionshalteschub einen Schubwert von 0,2 Schub für jeweils 0,10 G, die ihre Reaktoren erzeugen können. Wie bei allen Luft-/Raumeinheiten wird dies in eine gleiche Zahl von *Alpha-Strike*-Bewegungspunkten übertragen, ohne dass gerundet werden müsste.

Unabhängig von ihrem Bewegungswert erhält eine Einheit mit Positionshaltereaktoren den Bewegungscode für Positionshalteschub von (ph).

Unterwasser-Manövereinheiten (UME)

Wie bei Infanterie müssen bodenbasierte Einheiten mit Unterwasser-Manöverausrüstung (UME) sowohl ihre Bodenbewegung als auch ihre Unterseebewegung zusammen auf der Datenkarte der Einheit angeben, mit zwei unterschiedlichen Werten, getrennt durch einen Schrägstrich. Der Bewegungswert links vom Schrägstrich gibt die primäre Bodenbewegung der Einheit an und erhält einen entsprechenden Bewegungscode für den Einheitentyp. Der Wert rechts neben dem Schrägstrich gibt die Unterseebewegung der Einheit an und wird immer mit dem Bewegungscode Untersee (u) gekennzeichnet. Eine Bodeneinheit, die auch über eine Unterwasser-Manövereinheit verfügt, erhält außerdem die Spezialfähigkeit UME.



Dieser *Dervish*, der für seine ungewöhnliche Umgebung entwickelt worden ist, kann leicht die Oberhand gegen seine Gegner gewinnen, die nicht für den Kampf unter Wasser geeignet sind.



Beispielsweise ist der AQS-3 *Aquagladus* ein BattleMech, der für seine Bodenbewegung über 6 Gehen-BP verfügt, keine Sprungdüsen besitzt, dafür aber 5 UME-BP einsetzen kann. Wenn diese Einheit nach *Alpha Strike* konvertiert wird, müssen diese beiden Bewegungswerte angegeben werden. Beide werden in einem Verhältnis von 2 Zoll zu 1 BP umgewandelt, wie bei allen anderen Nicht-Luft-/Raumeinheiten. Dies verleiht dem *Aquagladus* in *Alpha Strike* einen Bewegungswert von 12"/10"u.

PANZERUNG KONVERTIEREN

Der Panzerungswert einer Einheit in *Alpha Strike* wird abhängig von der Gesamtzahl der Panzerungspunkte ermittelt, die sie besitzt. Diese Zahl wird in den *Hardware-Handbüchern* für die meisten *BattleTech*-Einheiten als „Panzerungsfaktor“ aufgelistet – dieser stellt einfach die Summe aller Panzerungswerte, die du in den verschiedenen Trefferzonen der Einheit findest. Bei Einheiten, die keinen Panzerungsfaktor angegeben haben, müssen die Spieler ihn manuell berechnen, indem sie die Panzerungswerte für alle *BattleTech*-Panzerungs-Trefferzonen der Einheit addieren.

Denk daran, dass die Panzerungswerte einer Einheit nicht mit ihrer Inneren Struktur verwechselt werden dürfen, da diese das „Skelett“ der Einheit darstellen.

Ermitteln des Basis-Panzerungsfaktors

Bei allen Nicht-Infanterieeinheiten muss der Panzerungsfaktor, der für die Konvertierung nach *Alpha Strike* verwendet wird, der einer einzelnen Einheit sein (beispielsweise ein Mech, ein ProtoMech, ein Fahrzeug, Jäger oder Raumschiff). Ein aufgerüsteter *Condor*-Schwebepanzer beispielsweise – der in *BattleTech* über 31 Panzerungspunkte an der Front, jeweils 21 Panzerungspunkte an der linken und rechten Seite, 14 Panzerungspunkte im Heck und 20 Panzerungspunkte am Geschützturm verfügt – hätte einen Panzerungsfaktor von 107 (er wird ermittelt, indem alle fünf Trefferzonen addiert werden).

Bei Gefechtsrüstungs-Infanterieeinheiten entspricht der Panzerungsfaktor, der für die Konvertierung verwendet wird, allen Panzerungswerten aller Soldaten, aus denen der Gefechtsrüstungs-Trupp oder Strahl besteht (nicht aber unter Einbeziehung des „+1“, der in den Spielwerten des Anzugs angegeben ist und der für den Soldaten selbst steht). Beispielsweise hätte ein Trupp von 4 Mann ausgerüstet mit *Void*-Gefechtsrüstungen – die in *BattleTech* jeweils über einen Panzerungswert von „5+1“ verfügen – einen Panzerungsfaktor von 20 (4 Soldaten x 5 Panzerung pro Soldaten = 20).

Bei konventionellen Infanterieeinheiten hängt der Basis-Panzerungsfaktor der Einheit von Antriebsart der Einheit und ihrer getragenen Körperpanzerung ab. Als Ergebnis ist der Panzerungs-Umwandlungsprozess für solche Einheiten später beschrieben.

Modifikationen in Sonderfällen: Einige besondere Einheitentypen und Panzerungstypen können den *BattleTech*-Panzerungsfaktor einer Einheit noch weiter modifizieren, ehe er richtig in den Panzerungswert von *Alpha Strike* umgewandelt werden kann. Achte darauf, die folgenden zusätzlichen Regeln in diesem Teil des Konvertierungsprozesses miteinzubeziehen, um für diese Variablen Rechnung zu tragen.

Konvertierung des Basis-Panzerungsfaktor in Alpha-Strike-Panzerung

Der folgende Prozess wandelt den Panzerungsfaktor aus *BattleTech*, den wir oben bestimmt haben, in einen *Alpha-Strike*-Panzerungswert um. Dies gilt für alle Einheitentypen außer konventioneller Infanterie und Einheiten die Schiffsklasse-Panzerung verwenden. Für konventionelle Infanterie und Einheiten mit Schiffsklasse-Panzerung findest du die Sonderregeln weiter unten.

Um den Panzerungswert einer Einheit in *Alpha Strike* zu bestimmen, teile den *BattleTech*-Panzerungsfaktor durch 30 und runde das Ergebnis echt. Im Fall der oben aufgelisteten Beispiele hätte der aufgerüs-

tete *Condor*-Panzer somit in *Alpha Strike* einen Panzerungswert von 4 (Panzerungsfaktor $107 \div 30 = 3,57$, echt gerundet auf 4), während die *Void*-Gefechtsrüstungstripp in *Alpha Strike* einen Panzerungswert von 1 besitzt (Panzerungsfaktor $20 \div 30 = 0,67$, echt gerundet auf 1).

Einige besondere Einheiten- und Panzerungstypen können den Panzerungswert einer Einheit in *Alpha Strike* weiter modifizieren, wie unten beschrieben, aber wenn der endgültige Panzerungswert erst einmal ermittelt ist, wird er auf der Karte der Einheit mit einer entsprechenden Zahl von Kreisen angegeben (die sich auf der Einheitenkarte neben dem Buchstaben „P“ für Panzerung befinden). Eine Einheit, die in *Alpha Strike* 4 Punkte Panzerung besitzt, hätte somit 4 weiße Kreise auf der Karte.

Schadensgrenzwerte für Luft-/Raumeinheiten

Luft-/Raumeinheiten – Jäger, Raumboote, Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiffe – erhalten in *Alpha Strike* nicht nur einen Schadensgrenzwert, sondern auch einen besonderen Wert, der als der Schadensgrenzwert der Einheit bezeichnet wird. Dieser Schadensgrenzwert entspricht dem *Alpha-Strike*-Panzerungswert der Einheit geteilt durch 3 und dann durch die Zahl der Schussfelder geteilt (1 bei Luft-/Raumjägern, 4 bei anderen) aufgerundet.

Ein Luft-/Raumjäger *Rusalka* beispielsweise, der in *Alpha Strike* einen Panzerungswert von 7 hat, würde einen Schadensgrenzwert von 3 erhalten ($7 \div 3 \div 1 = 2,33$, aufgerundet auf 3). Ein Landungsschiff der *Merlin*-Klasse hingegen, das in *Alpha Strike* über einen Panzerungswert von 29 besitzt, hätte ebenfalls einen Schadensgrenzwert von 3 ($29 \div 3 \div 4 = 2,42$, aufgerundet auf 3).

Konvertierung von Schiffsklasse-Panzerung

Einheiten, die Schiffsklasse-Panzerung in ihren *BattleTech*-Spielwerten aufführen, sind Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiffe. Diese besonderen Einheiten ignorieren die normalen Regeln zur Rüstungskonvertierung und nehmen stattdessen den Schiffsklasse-Panzerungsfaktor der Einheit – die Summe aller Schiffsklasse-Panzerungspunkte an allen Ausrichtungen – und multiplizieren das Ergebnis mit 0,33, echt gerundet. Dieser Wert wird der endgültige Panzerungswert der Einheit in den Regeln von *Alpha Strike*.

Somit hätte ein schwerer Kreuzer der Klasse *Agamemnon* – der über 57 Punkte Schiffsklasse-Panzerung am Bug, 55 Punkte Schiffsklasse-Panzerung an jeder vorderen Seite, 52 Schiffsklasse-Panzerungspunkte an jeder hinteren Seite und 53 Schiffsklasse-Panzerungspunkte am Heck verfügt – in *BattleTech* einen Schiffsklasse-Panzerungsfaktor von 324. Dies würde 107 Panzerungspunkten in *Alpha Strike* entsprechen ($324 \times 0,33 = 106,92$, echt gerundet auf 107).

Beachte, dass eine Luft-/Raumeinheit, die Schiffsklasse-Panzerung verwendet, weiter den Regeln für Schadensgrenzwerte für Luft-/Raumeinheiten unterliegt. Somit hätte der *Agamemnon*-Kreuzer aus dem Beispiel oben einen Schadensgrenzwert von 36 ($107 \div 3 = 35,67$, aufgerundet auf 36).

Konvertierung von Konventioneller Infanterie

Weil der Großteil der Infanterie nicht wie die schwereren Einheiten im Spiel von *BattleTech* gepanzert ist, hat sie nicht direkt einen „Panzerungsfaktor“. Stattdessen hängt der Panzerungswert, den eine konventionelle Infanterieeinheit in *Alpha Strike* besitzt, vor allem von der Zahl von Soldaten in der Einheit ab, weiter modifiziert wenn diese Soldaten beritten sind, (also von tatsächlichen Reitern getragen werden), Panzergrenadiere sind (die auf halbwegs transportfähigen, aber hochgradig mobilen Fahrzeugen unterwegs sind) oder überdurchschnittlich starke Körperpanzerung tragen. Die folgenden Regeln spiegeln den Einfluss dieser besonderen Bedingungen auf die Konvertierung einer Einheit wider.

Um den Umstand abzubilden, dass bessere Körperpanzerung oder die Anwesenheit von Reitern größere schadensabsorbierende Auswirkungen haben, verwenden die meisten konventionellen

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Infanterieeinheiten im Spiel von *BattleTech* einen „Schadensdivisor“. Die meisten berittenen Infanterieeinheiten oder andere konventionelle Infanteriearten, bei denen die Soldaten mit überlegener Körperpanzerung ausgestattet sind, haben normalerweise einen Schadensdivisor von über 1, was einen größeren Widerstand gegen Schaden darstellt. Einige andere Infanterieeinheiten haben allerdings auch Schadensdivisoren, die unter 1 liegen.

Wenn in den *BattleTech*-Spielwerten einer Infanterieeinheit kein Schadensdivisor angegeben ist, dann kannst du davon ausgehen, dass die Einheit einen Schadensdivisor von 1 besitzt. Wenn die Einheit aus Panzergrenadiern besteht – was bedeutet, dass sie keine berittene Infanterieeinheit ist und über eine der Antriebsarten mit den Bewegungscodes k, l, r, sr, u, oder w verfügt – muss ihren Schadensdivisor mit 2 multiplizieren. Das bedeutet, dass eine Panzergrenadiereinheit, die ansonsten über keine spezielle Panzerung und keine Reittiere verfügt, einen Schadensdivisor von 0,5 besitzt, während die gleiche Infanterieeinheit, die mit einem Basis-Schadensdivisor von 2 ausgestattet ist, einen modifizierten Schadensdivisor von 1 hätte ($2 \div 2 = 1$).

Wenn der endgültige Schadensdivisor einer Einheit bekannt ist, teile die Zahl 15 durch diesen Schadensdivisor. Dann teile die Gesamtzahl von Soldaten in dem Infanteriezug durch das Ergebnis und runde es echt. So erhältst du den Panzerungswert der Einheit in *Alpha Strike*.

Eine Standard-Infanterieeinheit bestehend aus 28 Soldaten beispielsweise, mit einem normalen Schadensdivisor von 1, hätte nach den Regeln von *Alpha Strike* einen Panzerungswert von $2 (15 \div 1 [\text{Schadensdivisor}]) = 15$; $28 [\text{Soldaten}] \div 15 = 1,87$, echt gerundet auf 2). Ein anderer Infanteriezug hingegen, gleich groß aber beritten und mit einem Schadensdivisor von 2, der nach *Alpha Strike* konvertiert wird, hat einen Panzerungswert von $4 (15 \div 2 [\text{Schadensdivisor}]) = 7,5$; $28 [\text{Soldaten}] \div 7,5 = 3,73$, echt gerundet auf 4). Wenn ein dritter Infanteriezug – eine Einheit von Luftkissen-Panzergrenadiern mit einem Schadensdivisor von 3 – nach *Alpha Strike* konvertiert wird, dann erhält die Einheit einen Panzerungswert von $3 (3 [\text{Schadensdivisor}] \div 2 [\text{Panzergrenadiere}]) = 1,5$; $15 \div 1,5 [\text{Modifizierter Divisor}] = 10$; $28 [\text{Soldaten}] \div 10 = 2,8$; echt gerundet auf 3).

Besondere Panzerungsarten

Nicht alle Arten von Panzerung sind gleichermaßen wirksam. Auch wenn die meisten Nicht-Infanterieeinheiten normalerweise militärische Standardpanzerung verwenden, so sind einige Einheiten – vor allem Industrie-Mechs und Hilfsfahrzeuge – dafür bekannt, über schwächere Formen von Schutzmaterial zu verfügen, die entweder als „Kommerzielle Panzerung“ bezeichnet werden oder über einen Schutzpanzerwert (SPW) von weniger als 10 verfügen. Außerdem haben einige hochmoderne Einheiten verbesserte oder spezialisierte Formen von Panzerung, die größere Vorzüge bieten als die Standard-Panzerung. Diese verschiedenen Panzerungsarten (und SPW-Werte) sind in den Einträgen der Einheit in den *Hardware-Handbüchern* deutlich gekennzeichnet, wenn sie relevant sind.

Die folgenden Regeln beschreiben die Verwendung der besonderen Panzerungsarten und ihren Einfluss auf den Ablauf der Panzerungskonvertierung. Diese Regeln sind darauf ausgelegt, direkt mit den Standardregeln zu funktionieren (siehe Konvertierung von *Basis-Panzerungsfaktoren* in *Alpha Strike*-Panzerung, Seite 95), wenn es nicht anders angegeben ist.

Konventionelle Infanterieeinheiten verwenden keine Modifikatoren für die Panzerungsarten, die hier beschrieben sind; stattdessen verwenden sie ihre eigene Methode zur Konvertierung von Panzerung, wie auf der dieser Seite beschrieben.

Anti-Penetrative Ablationspanzerung: Wenn eine Einheit über Anti-Penetrative Ablationspanzerung verfügt, nimm keine Modifikation an ihrem *BattleTech*-Panzerungsfaktor vor, ehe du ihn in den *Alpha Strike*-Panzerungswert konvertierst. Die Einheit erhält außerdem die Spezialfähigkeit Anti-Penetrative Ablationspanzerung (ABP), solange ihre gesamte Panzerung aus dieser Art besteht.

Aufprallresistente Panzerung: Wenn eine Einheit über Aufprallresistente Panzerung verfügt, modifiziere ihren *BattleTech*-Panzerungsfaktor nicht, ehe du ihn in den Panzerungswert für *Alpha Strike* konvertierst. Die

Einheit erhält außerdem die Spezialfähigkeit Aufprallresistente Panzerung (ARP), solange die gesamte Panzerung aus diesem Panzerungstyp besteht.

Ballistikverstärkte Panzerung: Wenn eine Einheit über Ballistikverstärkte Panzerung verfügt, nimm keine Modifikation an ihrem *BattleTech*-Panzerungsfaktor vor, ehe du ihn in den *Alpha Strike*-Panzerungswert konvertierst. Die Einheit erhält außerdem die Spezialfähigkeit Ballistikverstärkte Panzerung (BVP), solange ihre gesamte Panzerung aus dieser Art besteht.

Ferrolamellar-Panzerung: Wenn eine Einheit über Ferrolamellar-Panzerung verfügt, multipliziere ihren *BattleTech*-Panzerungsfaktor mit 1,2 und runde auf, ehe du ihn in den Panzerungswert für *Alpha Strike* konvertierst. Nicht nur das, solange die gesamte Panzerung der Einheit aus Ferrolamellar-Panzerung besteht, erhält sie automatisch die Spezialfähigkeit Resistent gegen Kritische Treffer (RGK).

Gehärtete Panzerung: Wenn eine Einheit über Gehärtete Panzerung verfügt, multipliziere ihren *BattleTech*-Panzerungsfaktor mit 2 ehe du ihn in den Panzerungswert für *Alpha Strike* konvertierst. Solange außerdem die gesamte Panzerung der Einheit gehärtet ist, erhält sie automatisch die Spezialfähigkeit Resistent gegen Kritische Treffer (RGK).

Hitzeableitende Panzerung: Wenn eine Einheit über Hitzeableitende Panzerung verfügt, modifiziere ihren *BattleTech*-Panzerungsfaktor nicht, ehe du ihn in den Panzerungswert für *Alpha Strike* konvertierst. Die Einheit erhält außerdem die Spezialfähigkeit Feuerfest (FF) solange die gesamte Panzerung aus diesem Panzerungstyp besteht.

Kommerzielle Panzerung: Wenn eine Einheit Kommerzielle Panzerung verwendet, teile ihren *BattleTech*-Panzerungsfaktor durch 2 und runde echt, ehe du ihn in den Panzerungswert für *Alpha Strike* konvertierst, was abbildet, dass diese Panzerungsart effektiv einen SPW von 5 besitzt (siehe unten). Außerdem erhält diese Einheit, wie andere Einheiten mit einem SPW von unter 10, automatisch die Spezialfähigkeit SPW, wenn ihre gesamte Panzerung aus Kommerzieller Panzerung besteht (oder ansonsten einen SPW von unter 10 hat).

Modulare Panzerung: Wenn eine Einheit über Modulare Panzerung verfügt, dann addiert jede installierte Tonne 10 Punkte auf den *BattleTech*-Panzerungsfaktor der Einheit, ehe du ihn in den Panzerungswert für *Alpha Strike* konvertierst.

Panzerung mit SPW 1-9: Wenn eine Einheit Panzerung verwendet, deren Schutzpanzerwert bei unter 10 liegt (mit Ausnahme von Kommerzieller Panzerung, die bereits oben beschrieben ist), dann multipliziere den *BattleTech*-Panzerungsfaktor der Einheit mit einem Zehntel ihres SPW-Werts. Eine Einheit beispielsweise, die eine Panzerung mit einem SPW von 7 hat, würde ihren *BattleTech*-Panzerungsfaktor mit 0,7 multiplizieren ($\text{SPW } 7 \div 10 = 0,7$). Runde den modifizierten Panzerungsfaktor normal, ehe du ihn in den Panzerungswert für *Alpha Strike* konvertierst.

Einheiten mit einem SPW von weniger als 10 erhalten im Spiel mit *Alpha Strike* automatisch die Spezialfähigkeit SPW, wenn ihre gesamte Panzerung einen SPW von unter 10 hat.

Reaktive Panzerung: Wenn eine Einheit über Reaktive Panzerung verfügt, erhält sie automatisch die Spezialfähigkeit Reaktive Panzerung (RPA), solange ihre gesamte Panzerung reaktiv ist. Der Panzerungsfaktor wird nicht vor der Konvertierung zu *Alpha Strike* verändert.

Reflektive Panzerung: Wenn eine Einheit über Reflektive Panzerung verfügt, erhält sie automatisch die Spezialfähigkeit Reflektive Panzerung (RFA), solange ihre gesamte Panzerung reflektiv ist.

Flickwerk-Panzerung: Flickwerk-Panzerung ist eine ungewöhnliche Panzerungsform, in der die Einheit über mehrere verschiedene Panzerungstypen verfügt. Um den *BattleTech*-Panzerungsfaktor zu bestimmen, ist es erforderlich, die Panzerungstypen zusammenzufassen und ihre entsprechenden Multiplikatoren (soweit welche anfallen) anzuwenden, ehe du die endgültige Summe ermittelst. Hat beispielsweise eine Mech-Einheit Gehärtete Panzerung am Torso, aber Reflektive Panzerung an den Armen und Standardpanzerung an Beinen und Kopf, dann verdoppelst du den Panzerungswert des Torsos (um die Gehärtete Panzerung abzubilden) und nimmst die Gesamtzahl von Panzerungspunkten an den Armen

mit wie sie sind (für die Reflektive Panzerung). Die Werte werden dann zur Gesamtzahl von Standard-Panzerungspunkten (die somit nicht modifiziert werden), die den Kopf und die Beine der Einheit bedecken, addiert. Somit erhält man den abschließenden Panzerungsfaktor, der dann in den Panzerungswert für *Alpha Strike* konvertiert werden kann.

Flickwerk-Panzerung bietet keine der oben erwähnten Spezialfähigkeiten für die besonderen Panzerungstypen, selbst wenn diese in der Mischung vorhanden sind.

Mobile Bauten

Im Spiel von *BattleTech* werden Mobile Bauten als gewaltige, bewegliche Gebäude behandelt, die aus verbundenen sechseckigen Abschnitten bestehen, deren Größe den Hexfeldern entspricht, die auf den Standard-Geländekarten dieses Spiels verwendet werden. In *Alpha Strike* wird jedes dieser Hexfelder in dreidimensionale Segmente übertragen, die jeweils 2 Zoll breit und 2 Zoll lang sind und so hoch wie die Miniatur des Mobilien Baus über dem Gelände aufragt. Wenn du solche Einheiten nach *Alpha Strike* konvertierst, dann wird die Panzerung, die jedem Hexfeld des Gebäudes in *Alpha Strike* zugewiesen wird, als Basis-Panzerungsfaktor für den entsprechenden würfelförmigen Abschnitt der *Alpha-Strike*-Miniatur verwendet.

Dieser Panzerungsfaktor wird dann pro Sektion in den Panzerungswert von *Alpha Strike* konvertiert (das heißt, ein Mobile Gebäude, das in *BattleTech* 3 Hexfelder groß ist, würde die Panzerung für jedes seiner 3 Hexfelder in 3 würfelförmige, ungefähr gleichgroße und gleich positionierte Abschnitte in der *Alpha-Strike*-Miniatur, die sie verkörpert, übertragen).

STRUKTUR KONVERTIEREN

Die Berechnung der Struktur, die eine Einheit in *Alpha Strike* besitzt, hängt vor allem von ihrem Einheitentyp ab. Die folgenden Abschnitte beschreiben den Ablauf für die verschiedenen Einheitentypen. Die Strukturwerte für jede Einheit, sobald sie erst einmal ermittelt worden sind, werden als graue Kreise auf der Karte der Einheit abgebildet, neben dem Buchstaben „S“ (für „Struktur“).

Mech-Einheiten

Der Strukturwert, den ein Mech in *Alpha Strike* besitzt, hängt vom Gewicht des Mechs (in Tonnen) ab sowie von der Art des verwendeten Reaktors. Weil größere Reaktoren einen Mech verwundbarer gegen Kritischen Schaden und Zerstörung machen, erhalten Mechs, die solche Reaktor verwenden, niedrigere Strukturwerte als andere Mechs.

Um den Strukturwert eines Mechs in *Alpha Strike* zu ermitteln, schlag in der Struktur-Konvertierungstabelle für Mech-Einheiten nach und überprüfe das Gewicht der Einheit (in Tonnen) zusammen mit dem Typ und der Technologiebasis des verwendeten Reaktors. Ein BattleMech mit 45 Tonnen beispielsweise, der einen leichten Fusionsreaktor aus der Inneren Sphäre verwendet, hätte in *Alpha Strike* einen Strukturwert von 2.

ProtoMechs

Wie Infanterieeinheiten haben ProtoMechs in *Alpha Strike* einen festen Strukturwert, unabhängig vom Gewicht der Einheit. Beachte dass nach diesem Konvertierungssystem ProtoMechs jetzt individuell behandelt werden und nicht mehr als Teil eines Strahls von fünf Einheiten.



Gefechtsfahrzeuge

Nach den Konstruktionsregeln aus *BattleTech* erhalten alle Gefechtsfahrzeuge – unabhängig von ihrer Antriebsart – 1 Punkt Innerer Struktur (pro Trefferzone) für jeweils 10 Tonnen Fahrzeuggewicht (aufgerundet). Das bedeutet, dass ein *Manteuffel*-Kampfpanzer von 70 Tonnen Gewicht 7 Punkte Interne Struktur in der Front, beiden Seiten, im Heck und im Geschützturm besitzt – insgesamt also 35 Punkte Interne Struktur.

Um den Strukturwert eines Gefechtsfahrzeugs für *Alpha Strike* zu finden, teile die Summe aller Internen Strukturwerte des Fahrzeugs durch 10 und runde das Ergebnis auf die nächste ganze Zahl auf. Somit würde der bereits erwähnte *Manteuffel*-Kampfpanzer in *Alpha Strike* einen Strukturwert von 4 Punkten erhalten ($35 \text{ Punkte} \div 10 = 3,5$, aufgerundet auf 4).

Luft-/Raumeinheiten

Für Luft-/Raumjäger und konventionelle Jäger, Luftschiff-Hilfsfahrzeuge, Flächenflugzeug-Hilfsfahrzeuge, Raumboote und Landungsschiffe ist der Strukturwert der Luft-/Raumeinheit die Hälfte ihrer Strukturellen Integrität (SI), aufgerundet auf die nächste ganze Zahl. Somit würde ein Luft-/Raumjäger des Modells *Chaeronea*, der in *BattleTech* eine Strukturelle Integrität von 11 besitzt, in *Alpha Strike* 6 Strukturpunkte erhalten ($11 \div 2 = 5,5$, aufgerundet auf 6).

Sprungschiffe, Satelliten und Raumstationen: Wenn die Luft-/Raumeinheit ein Sprungschiff, Satelliten-Hilfsfahrzeug oder eine Raumstation ist, dann erhält sie einen Strukturwert von 1.

Kriegsschiffe: Der Strukturwert eines Kriegsschiffs entspricht ihrer Strukturellen Integrität (SI) in *BattleTech*. Somit hätte ein Schlachtkreuzer der *Mjolnir*-Klasse, mit seiner Strukturellen Integrität von 140 in *BattleTech*, in *Alpha Strike* einen Strukturwert von 140.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

STRUKTUR-KONVERTIERUNGSTABELLE FÜR MECH-EINHEITEN

	Standard-Mech																			
Reaktortyp	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
Technologiebasis: Innere Sphäre																				
Kompakter Reaktor	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7	7	7	8	8	9	10	10	10	
Standard-Fusionsreaktor*	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	8	8	
Großer Fusionsreaktor**	1	1	1	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6	6	
Leichter Fusionsreaktor	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	
XL-Fusionsreaktor+	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
Großer XL-Fusionsreaktor	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	
XXL-Fusionsreaktor	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	
Großer XXL-Fusionsreaktor	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	
Technologiebasis: Clan																				
Standard-Fusionreaktor*	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	8	8	
XL-Fusionsreaktor	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	
Großer XL-Fusionsreaktor	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
XXL-Fusionsreaktor	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	
Großer XXL-Fusionsreaktor	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	

Reaktortyp	Superschwerer Mech Gewicht (in Tonnen)																			
	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155	160	165	170	175	180	185	190	195	200
<i>Technologiebasis: Innere Sphäre</i>																				
Kompakter Reaktor	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20
Standard-Fusionsreaktor*	8	8	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15
Großer Fusionsreaktor**	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	11	12	12
Leichter Fusionsreaktor	5	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10
XL-Fusionsreaktor+	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	8	9
Großer XL-Fusionsreaktor	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	8
XXL-Fusionsreaktor	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6
Großer XXL-Fusionsreaktor	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
<i>Technologiebasis: Clan</i>																				
Standard-Fusionreaktor*	8	8	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15
XL-Fusionsreaktor	5	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10
Großer XL-Fusionsreaktor	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	8	9
XXL-Fusionsreaktor	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	8
Großer XXL-Fusionsreaktor	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	7	7

*Beinhaltet auch: Gefechtsfahrzeugs-Kernspaltungsreaktor, Gefechtsfahrzeug-Brennstoffzellen und Verbrennungsmotoren.

**Beinhaltet auch: Große Verbrennungsmotoren †Beinhaltet auch: Große Leichte Fusionsreaktoren.

Infanterieeinheiten

Die Strukturwerte, die Infanterieeinheiten in *Alpha Strike* erhalten, sind gleichermaßen unabhängig von ihrer Zusammenstellung, ihrem Gewicht oder Zahl der Soldaten, die ihnen zugewiesen worden sind. Für Gefechtsrüstungs-Einheiten liegt der Strukturwert in *Alpha Strike* bei 2, bei konventioneller Infanterie liegt der Strukturwert bei nur 1.

Hilfsfahrzeuge

Der Strukturwert, den ein Hilfsfahrzeug in *Alpha Strike* erhält, hängt von seiner Antriebsart ab und wird weiter durch das Gewicht beeinflusst.

Luftschiiffe, Flächenflugzeuge und Satelliten: Diese Hilfsfahrzeuge verwenden Strukturelle Integrität, die nach den Regeln für Luft-/Raumeinheiten (siehe Seite 97) in einen Strukturwert für *Alpha Strike* umgewandelt werden.

Bodeneffektfahrzeuge, Kettenfahrzeuge, Luftkissenfahrzeuge, Radfahrzeuge und Senkrechtstarter: Hilfsfahrzeugen, die die Antriebsarten Bodeneffektfahrzeug, Kettenfahrzeug, Luftkissenfahrzeug, Radfahrzeug oder Senkrechtstarter verwenden, ermitteln die Summe ihre Internen Strukturwerte auf die gleiche Art wie Gefechtsfahrzeuge (1 Punkt pro Trefferzone für jeweils 10 Tonnen Gewicht der Einheit, aufgerundet). Teile diese Summe durch 10 und runde das Ergebnis auf die nächste ganze Zahl auf, um den Strukturwert der Einheit in *Alpha Strike* zu erhalten.

Schienenfahrzeuge: Bei Hilfsfahrzeugen, die die Antriebsart Schienenfahrzeuge verwenden, ermittle die Summe der Internen Strukturwerte der Einheit mit der gleichen Methode, die du für Kampffahrzeuge verwendest (1 Punkt pro Trefferzone für jeweils 10 Tonnen Gewicht der Einheit, aufgerundet). Teile diese Summe durch 10, wenn das Gewicht der Einheit bei 300 Tonnen oder weniger liegt, und runde das Ergebnis auf

die nächste ganze Zahl auf, um den Strukturwert der Einheit für *Alpha Strike* zu ermitteln.

Wenn das Gewicht der Schieneneinheit bei mehr als 300 Tonnen liegt, teile die Interne Gesamtstruktur durch 15 und runde das Ergebnis auf, um den endgültigen Strukturwert für *Alpha Strike* zu erhalten.

Marineeinheiten: Bei Hilfsfahrzeugen mit der Antriebsart Wasser (oder Untersee) gilt der gleiche Ablauf wie oben für Schienenfahrzeuge beschrieben, bei dem die Interne Gesamtstruktur der Einheit durch einen Wert geteilt, der vom Gesamtgewicht der Einheit (in Tonnen) abhängt, und dann aufgerundet wird:

Bei Marineeinheiten die 300 Tonnen und darunter wiegen, ist die Struktur in *Alpha Strike* gleich der Summe ihrer Internen Strukturpunkte geteilt durch 10.

Bei Marineeinheiten, die zwischen 300,5 und 500 Tonnen wiegen, teile die Internen Strukturpunkte durch 15.

Bei Marineeinheiten, die zwischen 500,5 und 6.000 Tonnen wiegen, teile die Internen Strukturpunkte durch 20.

Bei Marineeinheiten, die zwischen 6.000,5 und 12.000 Tonnen wiegen, teile die Internen Strukturpunkte durch 25.

Bei Marineeinheiten, die zwischen 12.000,5 und 30.000 Tonnen wiegen, teile die Internen Strukturpunkte durch 30.

Bei Marineeinheiten, die mehr als 30.000 Tonnen wiegen, teile die Internen Strukturpunkte durch 35.

Mobile Bauten

Bei Mobilien Bauten entsprechen die Strukturwerte in *Alpha Strike* dem Konstruktionsfaktor (KF), den die Einheit in *BattleTech* hat, geteilt durch 30. Runde diese Zahl auf die nächste ganze Zahl auf. Wie Panzerung gelten die Strukturwerte für ein Mobiles Gebäude für jeden Abschnitt, nicht für die gesamte Einheit.

Spezielle Strukturtypen

Einige Einheiten – insbesondere Mechs – können über spezialisierte Strukturtypen verfügen, die ihre *Alpha-Strike*-Strukturwerte noch weiter modifizieren. Diese besonderen Strukturtypen sind unten beschrieben.

Interne Kompositstruktur: Interne Kompositstruktur ist weniger haltbar als die meisten anderen Internen Strukturformen für Mechs. Wenn du die Strukturwerte einer Einheit ermitteln willst, die diese Art von Struktur verwendet, multipliziere den endgültigen Wert mit 0,5 und runde das Ergebnis auf die nächste ganze Zahl auf.

Verstärkte Interne Struktur: Verstärkte Interne Struktur ist weitaus belastbarer als andere Arten von Struktur. Wenn du den Strukturwert einer Einheit mit dieser Art von Interner Struktur für *Alpha Strike* ermittelst, multipliziere das Endergebnis mit 2.

WAFFEN KONVERTIEREN

Die folgenden Regeln beschreiben, wie du die Bewaffnung einer Einheit für *Alpha Strike* konvertieren kannst. Viele der Waffen und anderen Komponenten, die im normalen *BattleTech* verwendet werden, haben variable Effekte auf dem Schlachtfeld. Weil *Alpha Strike* versucht, all diese Effekte selbst unter seinen vereinfachten Regeln zusammenzufassen, kann der Prozess dieser Schadenskonvertierung ein bisschen kompliziert werden. Aus diesem Grund sollten sich Spieler gründlich mit den Konvertierungsregeln vertraut machen, die wir unten beschreiben – und mit all den zusätzlichen Bedingungen, die bei der Konvertierung für ihre Einheit relevant sind – bevor sie sich in diesen Prozess stürzen.

Allgemeine Konvertierungsregeln

In den Regeln von *Alpha Strike* besteht der Standard-Angriffswert einer Einheit aus der Kombination der meisten – wenn nicht allen – Waffen die sie mit sich führt. Zwar sind einige Spezialangriffe, wie die mit Artillerie- und Nahkampfwaffen durchgeführt werden, von den

Regeln abgedeckt, die bestimmen, welche Spezialfähigkeit verwendet werden müssen, doch der Rest fällt unter die Regeln, wie wir sie hier vorstellen.

Alle Waffen einer Einheit können in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* unter der Überschrift Waffen und Ausrüstung gefunden werden. Dieser Part des Eintrags listet nicht nur die Zahl und Art der Waffen auf, die die Einheit mit sich führt, sondern auch die Position jeder Waffe im Chassis der Einheit und die Munition der Waffen (soweit notwendig). Ausrüstung zur Verbesserung von Waffen oder Einheiten (wie ein Artemis-Feuerleitsystem und Dreifachmyomere) sind ebenfalls in diesem Teil des Eintrags der Einheit aufgelistet.

Auf der grundlegendsten Ebene ist die Ermittlung der Angriffswerte für eine Einheit in *Alpha Strike* in allen Entfernungsbereichen einfach nur die Kombination von allen entsprechenden konvertierten *Alpha-Strike*-Schadenswerten für die Waffen, die in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* aufgelistet sind. Wenn die Summe in einem Entfernungsbereich größer als 0 ist, aber geringer als 0,5, dann erhält die Einheit eine Schadensbezeichnung von 0*, also entsprechend der Regeln für Minimalschaden (siehe Seite 18). Ansonsten runde alle Schadenswerte auf die nächste ganze Zahl.

Anpassung für Hitze: Bei Mech- und Jägereinheiten müssen die ermittelten Schadenswerte hier unter Umständen für ihre Hitzeverwaltung modifiziert werden. Diese Regeln findest du unter *Hitze konvertieren* (siehe Seite 115 - 116).

Allgemeine Beschränkungen der Schussfelder

Wenn es nicht anders angegeben ist (nach den Regeln, die unten beschrieben sind), dann sind alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die in die Angriffswerte einer Einheit in *Alpha Strike* eingerechnet werden, diejenigen, die darauf ausgelegt sind, in das vordere Schussfeld zu feuern, sowie alle Geschütztürme, die auf der Einheit montiert sind.

Bei Mech- und ProtoMech-Einheiten wird bei allen Waffen, die nicht spezifisch mit einem Rücken-Schussfeld aufgelistet sind (was durch ein „(R)“ unter ihrer Position gekennzeichnet ist) davon ausgegangen, dass sie ins vordere Schussfeld feuern. Wenn die Einheit allerdings in ihrem Rücken-Schussfeld mehr Schaden verursachen kann als in der Front, dann verwende die in den Rücken feuernden Waffen *anstelle* der nach vorne feuernden Waffen, wenn du die Basis-Angriffswerte ermittelst.

Bei Fahrzeug-Einheiten werden alle Waffen, die in der Front und den Seiten der Einheit montiert sind, sowie ihre Geschütztürme – inklusive aller Waffen, die auf Drehbolzen-Aufhängungen oder Seitenumstümmel-Geschütztürmen montiert worden sind – als nach vorne feuernde Waffen behandelt und zu den Basis-Angriffswerten der Einheit addiert.

Bei Luft-/Raumjägern und konventionellen Jägern werden alle Waffen, die im Bug und den Tragflächen der Einheit installiert worden sind (auch hier nur, wenn sie nicht explizit als nach hinten feuernd gekennzeichnet sind) zu den Basis-Angriffswerten der Einheit addiert. Bomben zählen nicht als Teil dieser Schadenswerte.

Bei Infanterieeinheiten – sowohl konventionellen Infanterieeinheiten als auch Gefechtsrüstungen – wird davon ausgegangen, dass alle Waffen nach vorne ausgerichtet sind.

Bei allen anderen Einheitentypen – insbesondere Raumbooten, Landungsschiffen, Sprungschiffen, Kriegsschiffen, Mobilien Bauten und sogar Großen, Sehr Großen und Übergroßen Hilfsfahrzeugen, müssen stattdessen mehrere Schussfelder berechnet werden. Diese Ausnahmen sind weiter unten genauer beschrieben.

Rückenwaffen: Vergiss nicht, dass Mechs, ProtoMechs und Jägereinheiten, die mit nach hinten feuernden Waffen ausgerüstet sind, eine besondere Spezialfähigkeit erhalten können, um dieses Merkmal abzubilden. Die Regeln für diese Fähigkeit werden unter *Spezielle Einheitenfähigkeiten* (siehe Seite 116 - 133) beschrieben.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Geschütztürme: Wenn eine Einheit über in Geschütztürmen montierte Waffen verfügt (hier allerdings ohne Waffen auf Drehbolzen und in Seitenstummel-Geschütztürmen), müssen alle Waffen aufaddiert werden, die in dem Geschützturm montiert sind, um den Angriffswert des Geschützturms zu ermitteln (entsprechend der Spezialfähigkeit Geschützturm (GST), siehe Seite 123). Vergiss nicht, dass alle in Geschütztürmen montierten Waffen, die außerdem ihre eigenen Spezialfähigkeiten besitzen (beispielsweise AK, FLK, IB, LSR und so weiter), ebenfalls zu dem Turm addiert werden müssen.

Besonders große Einheiten – wie Mobile Bauten und übergroße Hilfsfahrzeuge – können über mehrere Geschütztürme verfügen. Die Regeln zur Konvertierung von Schadenswerten für solche Einheiten sind unter den entsprechenden Überschriften beschrieben.

Beispielsweise zeigen die Spielwerte, die für einen Mad Cat Mk II angegeben sind (ein Clan-BattleMech, den du im Hardware-Handbuch: 3067 findest) dass der Mech 2 Gaussgeschütze, 4 Mittelschwere ER-Laser und 2 LSR-10-Raketenwerfer besitzt (letzte sind nicht durch ein Artemis-Feuerleitsystem verbessert). Ihre gesamte Feuerkraft besteht aus Clantechnologie, somit wird die Tabelle für Clans-Standardwaffen verwendet. Dort ist zu entnehmen, dass der Schaden auf Kurze Entfernung für jedes Gaussgeschütz bei 1,245 Punkten liegt, während jeder Mittelschwere ER-Laser auf Kurze Entfernung 0,7 Schadenspunkte verursacht und jeder LSR-10-Raketenwerfer 0,6 Schadenspunkte im Kurzen Entfernungsbereich liefert. Wenn man diese Werte addiert, ist zu erkennen, dass der Mad Cat Mk II auf Kurze Entfernung 7 Schadenspunkte verursacht $([1,245 \times 2 \text{ Gaussgeschütze}] + [0,7 \times 4 \text{ Mittelschwere ER-Laser}] + [0,6 \times 2 \text{ LSR-10}] = 6,49, \text{ aufgerundet auf } 7)$.

Auf Mittlere Entfernung verursachen die Gaussgeschütze des Mad Cat Mk II in Alpha Strike jeweils 1,5 Schadenspunkte, während die Mittelschweren ER-Laser unverändert 0,7 Schadenspunkte pro Stück verursachen und die LSR-10 immer noch jeweils 0,6 Schadenspunkte einbringen. Addiert führt das zu einem Angriffswert auf Mittlere Entfernung von 7 $([1,5 \times 2 \text{ Gaussgeschütze}] + [0,7 \times 4 \text{ Mittelschwere ER-Laser}] + [0,6 \times 2 \text{ LSR-10}] = 7)$.

Auf Weite Entfernung verursachen die Clan-Gaussgeschütze nach wie vor 1,5 Schadenspunkte pro Waffe, doch verursachen die Mittelschweren ER-Laser keinen Schaden, da ihre Reichweite nicht mehr ausreicht. Für die LSR-10 gilt dies allerdings nicht, und sie verursachen auch in diesem Entfernungsbereich einen Schaden von 0,6. Somit beträgt der Schadenswert auf Weite Entfernung 5 $([1,5 \times 2 \text{ Gaussgeschütze}] + [0,6 \times 2 \text{ LSR-10}] = 4,2, \text{ aufgerundet auf } 5)$.

Dies gibt dem Mech also, ehe andere Faktoren mit einbezogen werden – wie die Hitzebewältigungs-Kapazitäten des Mad Cat Mk II – in Alpha Strike einen Schadenswert von 7/7/5.

Alpha-Strike-Waffenkonvertierungstabellen

Die Alpha-Strike-Waffenkonvertierungstabellen, die du in diesem Kapitel findest, listen alle Waffen und Ausrüstungsteile auf, die im Kampf Schaden in den entsprechenden Entfernungsbereichen Kurz, Mittel, Weit und Extrem verursachen können. Diese Tabellen liefern auch Informationen darüber, wie viel Hitze diese Waffensysteme verursachen (für die Regeln *Hitze konvertieren*, Seite 115 - 116), ob sie mit einem Feuerleitcomputer kompatibel sind (was auch den Schaden modifizieren kann) und welche schadensverursachenden Spezialfähigkeiten verwendet werden, wenn die Waffen installiert sind (siehe *Schadenswerte von Einheiten-Spezialfähigkeiten*, Seite 116).

Wenn du Einheiten aus einem *BattleTech-Hardware-Handbuch* konvertieren willst, sollten die Technologiebasis und der Einheitentyp der konvertierten Einheiten beachtet werden, damit du auch die richtige Tabelle verwendest. Einheiten, die mit einer Clans-Technologiebasis gebaut werden, müssen immer die Tabellen für Clanwaffen verwenden. Einheiten mit der Technologiebasis Innere Sphäre (oder Primitiv) müssen immer die entsprechenden Tabellen für Waffen aus der Inneren Sphäre benutzen. Wenn eine Einheit mit einer „gemischten“ Technologiebasis gebaut worden ist, dann wird die grundlegende Technologiebasis der Einheit entweder als Innere Sphäre oder Clan gekennzeichnet sein und Gegenstände aus der anderen Technologiebasis werden mit einem Buchstabencode markiert (C für Clan, IS für Innere Sphäre).

Die Artillerie- und Schiffsklassewaffentabellen sind eine besondere Ausnahme, da sie über eine kleinere Auswahl von Waffen verfügen, von denen viele über die Technologiebasen hinweg identisch sind. Bei Einheiten, die solche Waffen besitzen, werden diese Tabellen unabhängig von der Technologiebasis der Einheit verwendet, wobei alle technologisch beschränkten Gegenstände für die entsprechende Basis gekennzeichnet werden.

Diese Tabellen liefern „rohe“ Schadenswerte auf jeder Waffenentfernung, die weiter durch Ausrüstung modifiziert werden können, die die fragliche Einheit mit sich führt – wie Feuerleitcomputer und beschränkte Munitionsversorgung. Andere Faktoren, wie die Hitzeverwaltung der Einheit, können ihre Schadenswerte ebenfalls entsprechend modifizieren. Die Variationen, die im Konvertierungsprozess für *Alpha Strike* vorkommen, sind weiter unten ausgeführt.

Besondere Anmerkung: Die Waffenkonvertierungstabellen, die wir in diesem Kapitel vorstellen, beinhalten auch nützliche Hinweis, die angeben, wann die Anwesenheit der Waffe eine Spezialfähigkeit möglich macht. Eine Einheit beispielsweise, die einen Flammer mit sich führt, wird vielleicht feststellen, dass sie sich für die Spezialfähigkeit Hitze (HT#/#/#) qualifiziert. Die genauen Details ob und wie eine Einheiten-Spezialfähigkeit möglich ist, findest du unter der Beschreibung dieser Spezialfähigkeit später in diesem Kapitel.

Munition

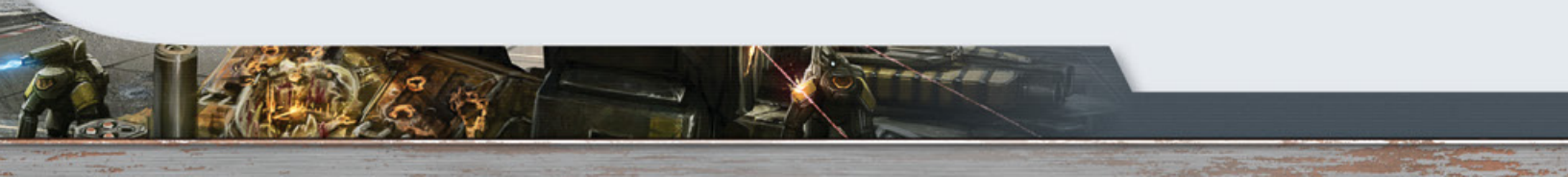
Die Schadenswerte für eine ballistische Waffe oder eine Raketenwaffe, die nicht über mindestens 10 Schuss verfügt, müssen mit 0,75 multipliziert werden, mit den folgenden zusätzlichen Bedingungen.

Ultra-Autokanonen: Falls die Waffe eine Ultra-Autokanone ist, dann gilt der Multiplikator von 0,75, wenn die Einheit weniger als 20 Schuss Munition mit sich führt.

Multi-Autokanonen: Falls die Waffe eine Multi-Autokanone ist, dann gilt der Multiplikator von 0,75, wenn die Einheit weniger als 60 Schuss Munition mit sich führt.

Multiraketenwerfer (MRWs): Verwende bei Multiraketenwerfern (MRW) den Durchschnittswert aller Munitionsarten der Waffe (addiere die beiden Munitionswerte, teile das Ergebnis durch 2 und runde ab) um zu bestimmen, wie viele Schuss die Waffe zur Verfügung hat.

Rakwerfer: Modifiziere den Schaden für Rakwerfer nicht (der Umstand, dass die Waffe nur einmal abgefeuert werden kann, ist in den Konvertierungstabellen bereits bedacht).



Andere einschüssige Raketenwaffen: Alle Raketenwerfer, die als „Einschüssig“ (ES) markiert sind, müssen ihren Schadenswert mit 0,1 multiplizieren.

Gefechtsrüstungswaffen: Für Gefechtsrüstungseinheiten gilt der Multiplikator von 0,75 nur für Raketenwerfer, nicht für ballistische Waffen oder Energiewaffen egal welcher Art.

Artilleriewaffen

Wenn du die Angriffswerte für die Bewaffnung einer Einheit addierst, werden Artilleriewaffen als Einheiten-Spezialfähigkeit behandelt. Somit wird ihr Schadenswert nicht auf die Standard-Angriffswerte der Einheit addiert. Die einzige wichtige Ausnahme ist hier, wenn eine Luft-/Raumeinheit eine Artilleriekanone installiert (Thumper-Kanone, Sniper-Kanone oder Long-Tom-Kanone), da diese Waffen im Luft-Luft-Kampf mehr wie riesige Autokanonen funktionieren.

Nahkampfwaffen

Einige Mech-Einheiten verfügen über Ausrüstung, die im Nahkampf verwendet werden kann, wie beispielsweise Schwerter, Beile, Lanzen und sogar Industrieausrüstung wie Kettensägen und Pfahlrammen. Der Schaden, der von diesen Waffen verursacht wird, wird allerdings nicht in die Angriffswerte einer Einheit eingerechnet, sondern wird stattdessen als die Spezialfähigkeit Nahkampfwaffe (NKW) behandelt. Um herauszufinden, welche Waffen in diese Kategorie fallen, schlage die Beschreibung der Fähigkeit auf Seite 127 nach.

Feuerleitcomputer

Jede Einheit, die über einen Feuerleitcomputer in ihren Spielwerten verfügt, hat automatisch einen Effekt auf die Schadenswerte für alle Waffen, die mit dem Feuerleitcomputer verbunden sind. Die mit einem Feuerleitcomputer verbundenen Waffen sind alle, die die Einheit mit sich führt und die mit einem Feuerleitcomputer kompatibel sind (was durch ein „J“ in der Spalte FLC gekennzeichnet ist).

Wenn eine Einheit einen Feuerleitcomputer besitzt, multipliziere den Schadenswert für alle Waffen, die kompatibel sind, mit einem Wert von 1,10.



Ein Rifleman manövriert einen Tempest aus und wird mit einem leichten Ziel belohnt.

Raketenwerfer (KSR, LSR, MRW, MSR)

In der Standard-Konvertierungstabellen wirst du sehen, dass mehrere Raketenwaffen über mehr als einen Schadenswert in jedem Entfernungsbereich verfügen. Das spiegelt den Schaden der Waffe wider, wenn sie mit der besonderen Feuerleitausrüstung ausgestattet ist, die als Artemis-Feuerleitsystem (für KSR-, LSR- und MRW-Raketenwerfer) oder Apollo-Feuerleitsystem (für MSR-Raketenwerfer) bekannt ist. Bei den Einträgen von Einheiten in Hardware-Handbüchern findest du solche Feuerleitsysteme entweder als Teil der Waffenbezeichnung (beispielsweise LSR-15 mit Artemis IV) oder sie sind unmittelbar hinter den Waffen aufgelistet, die sie modifizieren.

Wenn ein Raketenwerfer nicht über eine Form von Artemis- oder Apollo-Feuerleitsystem verfügt, dann muss der Schadenswert ganz links für die Entfernungsbereiche der Waffe verwendet werden. Wenn der Raketenwerfer mit einem Artemis-IV- oder Apollo-System ausgestattet ist, dann wird stattdessen der zweite Wert verwendet.

Bei Clan-Raketenwerfern, die Zugriff auf eine nochmals bessere Version von Artemis-Feuerleitsystemen haben (das Artemis V) wird ein dritter Wert verwendet, wenn die Raketenwerfer diese Ausrüstung verwenden können.

Andere Waffen und Ausrüstung

Es kann sein, dass andere Gegenstände in den Einträgen einer Einheit im *Hardware-Handbuch* auftauchen, die du in keiner dieser Tabellen findest. Die Spieler werden vermutlich erkennen, dass die meisten dieser Gegenstände besondere Ausrüstung darstellen, die keinen Schaden verursachen, wie Aktive Sonden und Störsender. Die Auswirkungen dieser Gegenstände, wenn sie überhaupt welche besitzen, sind im Abschnitt über Einheiten-Spezialfähigkeiten auf Seite 116-133 beschrieben. Gegenstände, die du nicht in den Waffen-Konvertierungstabellen findest und die auch an anderer Stelle in diesen Konvertierungsregeln nicht angesprochen werden, haben keine Auswirkungen im Spiel von *Alpha Strike* und werden somit ignoriert.

Raumboote, Landungsschiffe und Sprungschiffe

Raumboote, Landungsschiffe und Sprungschiffe haben vier Schussfelder: Bug, Linke Seite, Rechte Seite, Heck. Die Schadenswerte für jedes Schussfeld müssen einzeln berechnet werden. Wenn du Einheiten aus *BattleTech* nach *Alpha Strike* überträgst, dann gelten die Regeln in diesem Abschnitt wie beschrieben, außer mit folgenden Ausnahmen:

Kugelförmige Raumboote und Landungsschiffe sowie Sprungschiffe: In *Alpha Strike* besteht das Bug-Schussfeld für kugelförmige Raumboote, kugelförmige Landungsschiffe und Sprungschiffe aus dem Schaden für das Bug-Schussfeld der Einheit in *BattleTech* sowie die Hälfte des Schadens der Schussfelder Linke Vorderseite und Rechte Vorderseite. Die Seiten-Schussfelder dieser Einheiten kombinieren dann die Hälfte der entsprechenden Vorderseiten und Hinterseiten. Zuletzt besteht das Heck-Schussfeld für diese Einheiten aus ihren Heckwaffen und der Hälfte ihrer Linken und Rechten Hinterseite.

Stromlinienförmige Raumboote und Landungsschiffe: Nach den Regeln von *Alpha Strike* bleiben die Schussfelder Bug, Linke Tragfläche, Rechte Tragfläche und Heck für stromlinienförmige Raumboote und stromlinienförmige Landungsschiffe weitgehend unverändert. Falls die Einheit allerdings über nach hinten feuende Tragflächenwaffen verfügt, werden diese als Teil ihres Heck-Schussfelds behandelt und nicht als Teil der Tragflächen-Schussfelder.

Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen: Zusätzlich zu den oben erwähnten kombinierten Schussfeldern können Landungsschiffe und Sprungschiffe bis zu vier Angriffsarten in jedem Schussfeld besitzen: Schiffsklassewaffen (SKW), Unterschiffsklassewaffen (USKW), Raumraketen und Unterschiffsklasseraketen (RR) sowie Standardwaffen. Der Schaden für jede dieser Waffenarten muss einzeln für jedes Schussfeld aufaddiert werden, wie es oben beschrieben ist. Diese Waffenklassen behalten dann in den endgültigen Spielwerten diese Unterteilung.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Punktverteidigungswaffen: Waffen, die in den Standardwaffen-Konvertierungstabellen spezifisch als Punktverteidigungswaffen markiert sind, addieren ihren Schadenswert zu allen entsprechenden Schadenswertberechnungen einer Luft-/Raumeinheit, doch ihre Präsenz verleiht der Einheit außerdem die Spezialfähigkeit Punktverteidigung (PV#) (siehe Seite 128).

Gefechtsrüstungs-Infanterie

Gefechtsrüstungs-Infanterie besteht aus mehreren Soldaten in Gefechtsanzügen. Wenn du die Schadenswerte für diese Einheiten ermitteln willst, fängst du an indem du alle relevanten Schadenswerte für die Waffen und Ausrüstungsteile eines einzelnen Gefechtsanzugs, wie du sie in den Waffenkonvertierungs-Tabellen findest, aufaddierst. (Denk daran dass einige Waffen, die von Gefechtsrüstungen verwendet werden – wie Leichte Laser und Maschinengewehre – auch in den Standard-Waffentabellen auftauchen können.)

Wenn die Schadenswerte für einen einzelnen Gefechtsanzug aufaddiert sind, multipliziere diesen Schaden mit dem Truppenfaktor-Wert, der der Größe des Trupps auf der Infanterie-Truppenfaktortabelle (rechts) entspricht. Beachte dass Gefechtsrüstungs-Einheiten ihren Truppenfaktor um +0,5 erhöhen. Somit würde ein Standard-Gefechtsrüstungstrupp von 4 oder 5 Soldaten aus der Inneren Sphäre oder den Clans den Schadenswert pro Anzug mit einem Truppenfaktor von 3,5 multiplizieren, während ein ComStar-Trupp von 6 Mann einen Truppenfaktor von 4,5 verwendet.

Gefechtsrüstungs-Infanterieabwehrwaffen: Wenn Infanterieabwehrwaffen bei der Beschreibung einer Gefechtsrüstungs-Einheit in einem *Hardware-Handbuch* aufgelistet sind, dann bezieht sich das auf kleine Waffen, die addiert werden können, um effektiveren Schaden gegen konventionelle Infanterieeinheiten verursachen zu können. Was diese Regeln angeht, erhält ein Anzug den Schadenswert für jede Infanterieabwehrwaffen-Aufhängung, die in seine Konstruktion eingebaut worden ist, plus 1 wenn sie mindestens über einen „Panzerhandschuh“-Manipulator verfügt. Der Schadenswert für Infanterieabwehrwaffen wird pro Anzug eingerechnet und wird somit entsprechend mit dem Truppenfaktor multipliziert.

Gefechtsrüstungs-Vibroklauen-Manipulator: Addiere 0,1 Punkt zu Gesamtschadenswert, den eine Gefechtsrüstungs-Einheit auf Kurze Entfernung verursacht, wenn die individuellen Anzüge mit einem Vibroklauen-Manipulator jedweder Art ausgestattet sind. Wenn die Anzüge mit 2 Vibroklauen-Manipulatoren ausgerüstet sind, erhöhe den Gesamtschaden der Einheit auf Kurze Entfernung um 0,2 Punkte. Dieser Schadensmodifikator wird eingerechnet, nachdem die Anzüge mit ihrem entsprechenden Truppenfaktor multipliziert worden sind und sind somit die gleichen unabhängig von der Gesamtzahl der Soldaten in der Einheit.

Konventionelle Infanterie

Im BattleTech-Spiel sind konventionelle Infanterieeinheiten in Bezug auf ihren Schadenswert bereits abstrahiert, was bedeutet, dass ihre Schadenswerte in *Alpha Strike* anders berechnet werden müssen als bei anderen Einheiten. Wenn du die Spielwerte einer konventionellen Infanterieeinheit im *Hardware-Handbuch* liest, ist der Schaden als Maximalstufe pro Zahl von aktiven Soldaten angegeben, beginnend mit dem Schadenpotential der Einheit bei voller Stärke und von dort aus absteigend für kleinere Zug- und Truppengrößen (die Zahl der Soldaten ist in Klammern angegeben).

Beispielsweise listet eine Standard-Clan-Fußinfanterieeinheit – die bei voller Größe aus 25 Soldaten besteht – ihren vollen Schadenswert als „12 (25 – 24)“ auf, was bedeutet, dass die Einheit bis zu 12 Punkte Schaden im *BattleTech*-Maßstab verursacht, solange sie aus 24 bis 25 überlebenden Soldaten besteht. Die gleichen Daten zeigen auch, dass die Einheit, wenn sie auf nur 12 überlebende Soldaten reduziert wurde, nur noch einen Maximalschaden von 6 Punkten verursacht – der Eintrag zeigt „6 (13 – 12)“.

Alpha Strike verwendet einen groben Durchschnittsschaden pro Einheit, wenn du die Angriffsfähigkeiten einer konventionellen Infanterieeinheit ermittelst. Aus diesem Grund verwendest du den Basisschaden,

den die Infanterieeinheit in *Battle Tech* mit einer „durchschnittlichen“ Zahl von Soldaten verursacht. Diesen ermittelst du, indem du die maximale Truppengröße der Einheit nimmst und ihn in der Infanterie-Truppenfaktortabelle nachschlägst. Der „Truppenfaktor“, den du so mit dieser Tabelle erhältst, gibt die Zahl von Soldaten an, die verwendet werden sollte, um den Schadenswert der Einheit für die Konvertierung zu erhalten. Eine Infanterieeinheit beispielsweise, die aus 28 Soldaten besteht, hätte einen Truppenfaktor von 17 und würde somit ihren Schaden für *Alpha Strike* nach dem Schadenswert ermitteln, den sie mit einer Truppenstärke von 17 Mann verursachen würde.

Sobald der BattleTech-Schadenswert für eine Infanterieeinheit einer bestimmten Größe ermittelt worden ist, teile diesen Schadenswert durch 10. Wenn das Ergebnis bei unter 0,5 liegt, aber größer als 0 ist, dann erhält die Einheit in *Alpha Strike* einen Schadenswert von 0* (was anzeigt, dass die Einheit Minimalschaden verursacht; siehe *Minimalschaden*, Seite 18). Ansonsten runde den Schadenswert der Einheit auf die nächste ganze Zahl auf. Das Ergebnis ist der Schadenswert der Einheit in *Alpha Strike*.

Die Entfernung, auf die eine konventionelle Infanterieeinheit Angriffe ausführen darf, muss als nächstes bestimmt werden. Diese ist ebenfalls im *Hardware-Handbuch*-Eintrag aufgelistet, als Reihe von *BattleTech*-Modifikatoren, gefolgt von der entsprechenden Entfernung in *BattleTech*-Hexfeldern in Klammern. Für Konvertierungen nach *Alpha Strike* wird die weiteste Entfernung in Hexfeldern benötigt. Diesen findest du unter dem letzten aufgelisteten Trefferwurfmodifikator der Einheit. Beispielsweise ist der letzte Trefferwurfmodifikator, der für eine Standard-Claninfanterieeinheit aufgelistet ist, „+4 (3 Hexfelder)“. Das bedeutet, dass die maximale effektive Reichweite der Einheit im Spiel von *BattleTech* bei 3 Hexfeldern liegt. Für die Konvertierung nach *Alpha Strike* gilt, dass eine Infanterieeinheit nur auf Kurze Entfernung angreifen kann, wenn sie eine maximale Entfernung von 3 *BattleTech*-Hexfeldern oder weniger hat. Wenn die Einheit eine Entfernung von 4 bis 15 Hexfeldern erreichen kann, klassifiziert sie sich in *Alpha Strike* für die Mittlere Entfernung. Wenn die Einheit sogar Entfernungen von mehr als 15 *BattleTech*-Hexfeldern erreichen kann, kann sie in *Alpha Strike* auf Weite Entfernung angreifen. Bei konventionellen Infanterieeinheiten wird dann der oben ermittelte Schaden der Einheit in allen Entfernungsbereichen verursacht, die sie angreifen kann.

Große, Sehr Große und Übergroße Hilfsfahrzeuge

Ähnlich wie Landungsschiffe haben auch außergewöhnlich große Hilfsfahrzeuge normalerweise mehrere Schussfelder, wobei sie alle vier eigenständige Schussfelder besitzen (Front, Linke Seite,

INFANTERIE-TRUPPENFAKTORTABELLE

Maximalgröße (Soldaten)	Truppenfaktor*
2	1
3	2
4-5	3
6-7	4
8-9	5
10	6
11	7
12-13	8
14-15	9
16-17	10
18-19	11
20	12
21	13
22	14
23	15
24-25	16
26-28	17
29-30	18

*Bei Gefechtsrüstungseinheiten addiere +0,5 auf den Truppenfaktor der Einheit.

Rechte Seite und Heck) sowie 1 zusätzliches Schussfeld pro Geschützturm. Berechne den Schaden für jedes dieser Schussfelder wie unten beschrieben:

Front-Schussfeld: Addiere den gesamten Schaden für alle Frontwaffen der Einheit.

Linkes / Rechtes Seiten-Schussfeld: Kombiniere die Schadenswerte für alle Waffen, die in den entsprechenden Vorderseiten und Hinterseiten montiert sind, um den Schaden für ein Seiten-Schussfeld zu erhalten.

Heck-Schussfeld: Das Heck-Schussfeld für diese Einheiten kombiniert den gesamten Waffenschaden für alle im Heck montierten Waffen.

Geschütztürme: Jeder Geschützturm, der auf einem außerordentlich großen Hilfsfahrzeug montiert ist, addiert seine Waffen separat. Im Gegensatz zu Einheiten in Standardgröße mit Geschützturm werden diese Waffen nicht auf die Standard-Angriffswerte eines Schussfelds addiert.

Mobile Bauten

In *Alpha Strike* erhalten Mobile Bauten vier Schussfelder: Front, Linke Seite, Rechte Seite und Heck – plus bis zu ein Geschützturm pro Ausrichtung, also ein Maximum von insgesamt 8 Schussfeldern. Wenn du also ein Mobiles Gebäude nach *Alpha Strike* konvertierst, muss zunächst das Front-Schussfeld definiert werden. Danach werden alle nicht in Geschütztürmen montierten Waffen in dieser Ausrichtung kombiniert, um den Basis-Schadenswert der Einheit für das Front-Schussfeld zu definieren. Dazu gehören alle Waffen aus allen Sektoren entlang der vorderen Kante des Mobilen Gebäudes – im Gegensatz zu Panzerungs- und Strukturwerten werden Waffen nicht abschnittsweise verteilt.

Sobald das Front-Schussfeld ermittelt worden ist, müssen alle anderen Schussfelder entsprechend addiert werden, bis alle nicht in Geschütztürmen installierten Waffen ihren entsprechenden Schussfeldern zugeteilt worden sind.

Schiffsklassewaffen und Unterschiffsklassewaffen: Einige Mobile Bauten können sogar Schiffsklasse- oder Unterschiffsklassewaffen (dazu gehören auch Raumraketen und Unterschiffsklasseraketen) in ihrer Bewaffnung haben. Wenn das der Fall ist, dann muss die Einheit diese Waffen einzeln im jeweiligen Schussfeld für sich addieren, unabhängig von den Standardwaffen, die sie ansonsten mit sich führt. Diese Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen erhalten ihre eigenen Schadenswerte pro Schussfeld, nicht kombiniert mit den anderen Waffentypen, genau wie man es bei der Konvertierung von Landungsschiffen und Kriegsschiffen macht.

Geschütztürme von Mobilen Bauten

Wie oben beschrieben werden auch die Geschützturm-Waffen auf einem Mobilen Gebäude nach ihrer Ausrichtung differenziert, wobei alle Geschützturm-Waffen, die am nächsten zur Außenkante an einer Ausrichtung liegen, in eine einzelne Spezialfähigkeit Geschützturm (GST) für die entsprechende Ausrichtung in *Alpha Strike* kombiniert werden. Wenn ein Geschützturm an einer Position installiert ist, der in zwei unterschiedliche Schussfelder fällt, dann müssen die Waffen entweder einer Ausrichtung oder der anderen zugeteilt werden. Im Gegensatz zu den meisten anderen mit Geschütztürmen ausgerüsteten Einheiten werden die Schadenswerte des Geschützturms eines Mobilen Gebäudes nicht mit dem Rest des Basisschadens der Ausrichtung der Einheit kombiniert; sie werden im Spiel als vollständig eigenständiges Schussfeld behandelt.

Satelliten und Raumstationen

Satelliten- und Raumstation-Einheiten besitzen insgesamt sechs Schussfelder (Front, Linke Vorderseite, Rechte Vorderseite, Linke Hinterseite, Rechte Hinterseite und Heck) und müssen ihren Schaden für jede Ausrichtung einzeln berechnen. Zwar sind Satelliten zu klein für alles, was keine Standardwaffen sind, aber dafür dürfen Raumstationen bis zu vier Angriffsarten pro Schussfeld besitzen: Schiffsklassewaffen (SKW), Unterschiffsklassewaffen (USKW), Raumraketen / Unterschiffsklasseraketen (RR) und Standardwaffen. Die Alpha-Strike-Konvertierungstabellen für Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen (siehe Seite 114) beschreiben alle Waffen, die keine Standardwaffen sind und unterscheiden zwischen den Angriffstypen SKW, USKW oder RR, denen diese Waffen angehören können. Alle zusätzlichen Waffen, die du nicht in dieser Tabelle findest, sind in den Standard-Waffentabellen beschrieben.

Wenn eine Einheit mehrere Schadenstypen pro Schussfeld besitzt, dann müssen die Schadenswerte abhängig von ihrem Typ einzeln addiert werden und müssen diese Einteilung in ihren endgültigen Spielwerten behalten. Somit würde eine Raumstation, die in der Front-Ausrichtung sowohl mit Standardwaffen als auch mit Raumraketen ausgerüstet ist, 2 unterschiedliche Angriffswerte für das Front-Schussfeld erhalten; einen für die Standardwaffen und einen für die Raumraketen.

Punktverteidigungswaffen: Waffen, die in den Standardwaffen-Konvertierungstabellen spezifisch als Punktverteidigungswaffen markiert sind, addieren ihren Schadenswert zu allen entsprechenden Schadenswertberechnungen einer Luft-/Raumeinheit, doch ihre Präsenz verleiht der Einheit außerdem die Spezialfähigkeit Punktverteidigung (PV#) (siehe Seite 128).

Kriegsschiffe

Nach den Regeln von *BattleTech* verfügen Kriegsschiffe über acht Schussfelder und berechnen den Schaden einzeln für jedes Schussfeld. Im Regelsystem von *Alpha Strike* werden diese Schussfelder in 4 Schussfelder zusammengelegt, wobei beide Vorderseiten zusammengelegt und mit dem Bug kombiniert werden, während die Hinterseiten mit der jeweiligen „Breitseite“ zusammengelegt werden, um ein „Seiten-Schussfeld“ für *Alpha Strike* zu erzeugen. (Das „Heck“-Schussfeld eines Kriegsschiffs bleibt unverändert.)

Außerdem dürfen Kriegsschiffe bis zu vier Angriffsarten pro Schussfeld besitzen: Schiffsklassewaffen (SKW), Unterschiffsklassewaffen (USKW), Raumraketen/Unterschiffsklasseraketen (RR) und Standardwaffen. Wie bei Sprungschiffen müssen die Angriffswerte für diese Waffenarten einzeln für jedes Schussfeld aufaddiert werden und behalten diese Einteilung auch in den abschließenden Spielwerten der Einheit.

Punktverteidigungswaffen: Waffen, die in den Standardwaffen-Konvertierungstabellen spezifisch als Punktverteidigungswaffen markiert sind, addieren ihren Schadenswert zu allen entsprechenden Schadenswertberechnungen einer Luft-/Raumeinheit, doch ihre Präsenz verleiht der Einheit außerdem die Spezialfähigkeit Punktverteidigung (PV#) (siehe Seite 128).

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

ALPHA-STRIKE-WAFFENKONVERTIERUNGSTABELLE STANDARDWAFFEN DER INNEREN SPHÄRE

Waffe	Wärme	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	FLC	Anmerkungen
<i>Direktfeuer-Ballistikwaffen</i>							
Thumper-Artilleriekanone	5	0,375	0,5	—	—	N	ART-TK
Sniper-Artilleriekanone	10	0,83	1	—	—	N	ART-SK
Long-Tom-Artilleriekanone	20	1,32	3	3	—	N	ART-LTK
Autokanone/2	1	0,132	0,2	0,2	0,2	J	AK
Autokanone/5	1	0,375	0,5	0,5	—	J	AK
Autokanone/10	3	1	1	—	—	J	AK
Autokanone/20	7	2	2	—	—	J	AK
Flüssiggeschütz (nur mit Korrosiver Munition)	0	0,4	—	—	—	N	
Gaussgeschütz, Leicht	1	0,6	0,8	0,8	0,8	J	
Gaussgeschütz	1	1,245	1,5	1,5	—	J	
Gaussgeschütz, Schwer	2	1,65	2	1	—	J	
Gaussgeschütz, Verbessertes Schweres	2	1,65	2,2	2,2	—	J	
Gaussgeschütz, MagShot	1	0,2	0,2	—	—	J	
Gaussgeschütz, Silver Bullet	1	0,784	0,945	0,945	—	J	FLAK
Geschütz, Leicht	1	0,3	0,3	—	—	J	
Geschütz, Mittelschwer	2	0,552	0,6	—	—	J	
Geschütz, Schwer	4	0,747	0,9	0,9	—	J	
Hochgeschwindigkeitsautokanone/2	1	0,15	0,2	0,2	0,2	J	Flak
Hochgeschwindigkeitsautokanone/5	3	0,5	0,5	0,5	0,5	J	Flak
Hochgeschwindigkeitsautokanone /10	7	1	1	1	1	J	Flak
LB-X/2-Autokanone	1	0,069	0,105	0,105	0,105	J	FLAK
LB-X/5-Autokanone	1	0,236	0,315	0,315	—	J	FLAK
LB-X/10-Autokanone	2	0,63	0,63	0,63	—	J	FLAK
LB-X/20-Autokanone	6	1,26	1,26	—	—	J	FLAK
Leichte Autokanone/2	1	0,2	0,2	0,2	—	J	AK
Leichte Autokanone/5	1	0,5	0,5	—	—	J	AK
Maschinengewehr, Leicht	0	0,1	0,1	—	—	N	Punktverteidigung
Maschinengewehr	0	0,2	—	—	—	N	Punktverteidigung
Maschinengewehr, Schwer	0	0,3	—	—	—	N	Punktverteidigung
Multi-Autokanone/2	6	0,8	0,8	0,8	—	J	
Multi-Autokanone/5	6	2	2	—	—	J	
Nagel-/Nietenpistole	0	0,05	—	—	—	N	
Ultra-Autokanone/2	2	0,225	0,3	0,3	0,3	J	
Ultra-Autokanone/5	2	0,623	0,75	0,75	—	J	
Ultra-Autokanone/10	8	1,5	1,5	1,5	—	J	
Ultra-Autokanone/20	16	3	3	—	—	J	
Primitive Prototypen-AK/2	1	0,132	0,2	0,2	0,2	N	AK
Primitive Prototypen-AK/5	1	0,375	0,5	0,5	—	N	AK
Primitive Prototypen-AK/10	3	1	1	—	—	N	AK
Primitive Prototypen-AK/20	7	2	2	—	—	N	AK

ALPHA-STRIKE-WAFFENKONVERTIERUNGSTABELLE STANDARDWAFFEN DER INNEREN SPHÄRE (FORTSETZUNG)

Waffe	Wärme	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	FLC	Anmerkungen
Prototypen-LB-X/10-Autokanone	2	0,63	0,63	0,63	—	N	Flak
Prototypen-LB-X/10-Autokanone (3030)	2	0,63	0,63	0,63	—	J	Flak
Prototypen-Gaussgeschütz	1	1,245	1,5	1,5	—	N	
Prototypen-Gaussgeschütz (3038)	1	1,245	1,5	1,5	—	J	
Prototypen-Ultra-Autokanone/5	2	0,623	0,75	0,75	—	J	
<i>Direktfeuer-Energiewaffen</i>							
Binärlaser-Kanone	16	1,2	1,2	—	—	J	
Bombast-Laser	12	1,02	1,02	—	—	J	
ER-Laser, Leicht	2	0,3	0,3	—	—	J	Punktverteidigung
ER-Laser, Mittelschwer	5	0,5	0,5	—	—	J	
ER-Laser, Schwer	12	0,8	0,8	0,8	—	J	
ER-Laser, Leicht, mit Laser-Impulsmodul	4	0,315	0,315	—	—	J	Punktverteidigung
ER-Laser, Mittelschwer, mit Laser-Impulsmodul	7	0,525	0,525	—	—	J	
ER-Laser, Schwer, mit Laser-Impulsmodul	14	0,84	0,84	0,84	—	J	
Flammer	3	0,2	—	—	—	N	Hitze, Punktverteidigung
Flammer (Fahrzeug)	3	0,2	—	—	—	N	Hitze, Punktverteidigung
Flammer, schwer	5	0,4	0,4	—	—	N	Hitze
Flammer, ER-	4	0,2	0,2	—	—	N	Hitze
Geschwindigkeitsverstellbarer Impuls laser, Leicht	3	0,575	0,378	—	—	J	
Geschwindigkeitsverstellbarer Impuls laser, Mittelschwer	6	1,035	0,648	—	—	J	
Geschwindigkeitsverstellbarer Impuls laser, Schwer	14	1,265	0,863	—	—	J	
Impuls laser, Leicht	2	0,33	—	—	—	J	
Impuls laser, Mittelschwer	4	0,66	0,66	—	—	J	
Impuls laser, Schwer	10	0,99	0,99	—	—	J	
Laser, Leicht	1	0,3	—	—	—	J	Punktverteidigung
Laser, Mittelschwer	3	0,5	0,5	—	—	J	
Laser, Schwer	8	0,8	0,8	—	—	J	
Laser, Leicht, mit Laser-Impulsmodul	3	0,315	—	—	—	J	Punktverteidigung
Laser, Mittelschwer, mit Laser-Impulsmodul	5	0,525	0,525	—	—	J	
Laser, Schwer, mit Laser-Impulsmodul	10	0,84	0,84	—	—	J	
Plasma-Geschütz	10	1	1	—	—	J	Hitze
PPK, Leicht	5	0,375	0,5	0,5	—	J	
PPK	10	0,75	1	1	—	J	
PPK, Schwer	15	1,125	1,5	1,5	—	J	
PPK, ER	15	1	1	1	—	J	
PPK, Kurzlauf	10	1	0,65	—	—	J	
PPK, leicht, mit Kondensator	5	0,375	0,5	0,5	—	J	

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERTE-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

ALPHA-STRIKE-WAFFENKONVERTIERUNGSTABELLE STANDARDWAFFEN DER INNEREN SPHÄRE (FORTSETZUNG)

Waffe	Wärme	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	FLC	Anmerkungen
PPK mit Kondensator	10	0,563	0,75	0,75	—	J	Punktverteidigung
PPK, schwer, mit Kondensator	15	0,75	1	1	—	J	
PPK, ER, mit Kondensator	15	0,75	0,75	0,75	—	J	
PPK, Kurzlauf, mit Kondensator	10	0,75	0,5	—	—	J	Punktverteidigung
Primitiver Prototypen-Laser, Leicht	2	0,3	—	—	—	N	Punktverteidigung
Primitiver Prototypen-Laser, Mittelschwer	5	0,5	0,5	—	—	N	
Primitiver Prototypen-Laser, Schwer	12	0,8	0,8	—	—	N	
Primitive Prototypen-PPK	15	0,75	1	1	—	N	
Prototypen-ER-Laser, schwer	18	0,76	0,76	0,76	—	J	
Prototypen-Impuls laser, Mittelschwer (3031)	7	0,66	0,66	—	—	J	
Prototypen-Impuls laser, Leicht	4	0,315	—	—	—	N	REL
Prototypen-Impuls laser, Mittelschwer	7	0,63	0,63	—	—	N	REL
Prototypen-Impuls laser, Schwer	13	0,945	0,945	—	—	N	REL, Punktverteidigung
RISC-Hochgeschwindigkeitslaser	24	2	2	2	2	J	
Überarbeiteter Laser, Leicht	5	0,4	—	—	—	Y	ÜAL, Punktverteidigung
Überarbeiteter Laser, Mittelschwer	7	0,6	0,6	—	—	J	ÜAL
Überarbeiteter Laser, Schwer	10	0,9	0,9	—	—	J	ÜAL
X-Impuls laser, Leicht	3	0,33	0,33	—	—	J	Punktverteidigung
X-Impuls laser, Mittelschwer	6	0,66	0,66	—	—	J	
X-Impuls laser, Schwer	14	0,99	0,99	—	—	J	
<i>Raketenwaffen</i>							
KSR-2*	2	0,2/0,4	0,2/0,4	—	—	N	KSR
KSR-4*	3	0,6/0,6	0,6/0,6	—	—	N	KSR
KSR-6*	4	0,8/1	0,8/1	—	—	N	KSR
Blitz-KSR-2*	2	0,4	0,4	—	—	N	
Blitz-KSR-4*	3	0,8	0,8	—	—	N	
Blitz-KSR-6*	4	1,2	1,2	—	—	N	
LSR-5*	2	0,15/0,2	0,3/0,4	0,3/0,4	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
LSR-10*	4	0,3/0,4	0,6/0,8	0,6/0,8	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
LSR-15*	5	0,45/0,6	0,9/1,2	0,9/1,2	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
LSR-20*	6	0,6/0,8	1,2/1,6	1,2/1,6	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
Extrem-LSR-5*	3	0,1	0,3	0,3	0,3	N	Indirekter Beschuss
Extrem-LSR-10*	6	0,15	0,6	0,6	0,6	N	Indirekter Beschuss
Extrem-LSR-15*	8	0,25	0,9	0,9	0,9	N	Indirekter Beschuss
Extrem-LSR-20*	12	0,3	1,2	1,2	1,2	N	Indirekter Beschuss

ALPHA-STRIKE-WAFFENKONVERTIERUNGSTABELLE STANDARDWAFFEN DER INNEREN SPHÄRE (FORTSETZUNG)

Waffe	Wärme	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	FLC	Anmerkungen
Verbesserter LSR-5*	2	0,225/0,3	0,3/0,4	0,3/0,4	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
Verbesserter LSR-10*	4	0,45/0,6	0,6/0,8	0,6/0,8	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
Verbesserter LSR-15*	5	0,675/0,9	0,9/1,2	0,9/1,2	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
Verbesserter LSR-20*	6	0,9/1,2	1,2/1,6	1,2/1,6	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
Mech-Mörser-1	1	0,085	0,17	0,17	—	N	Indirekter Beschuss
Mech-Mörser-2	2	0,085	0,17	0,17	—	N	Indirekter Beschuss
Mech-Mörser-4	5	0,255	0,51	0,51	—	N	Indirekter Beschuss
Mech-Mörser-8	10	0,425	0,85	0,85	—	N	Indirekter Beschuss
MRW-3*	2	0,4/0,4	0,3/0,3	0,2/0,2	—	N	LSR, KSR, Indirekter Beschuss
MRW-5*	3	0,6/0,8	0,45/0,6	0,3/0,4	—	N	LSR, KSR, Indirekter Beschuss
MRW-7*	4	0,8/1,2	0,6/0,9	0,4/0,6	—	N	LSR, KSR, Indirekter Beschuss
MRW-9*	5	1,0/1,4	0,75/1,05	0,5/0,7	—	N	LSR, KSR, Indirekter Beschuss
MSR-10*	5	0,57/0,6	0,57/0,6	—	—	N	
MSR-20*	6	1,14/1,2	1,14/1,2	—	—	N	
MSR-30*	10	1,71/1,8	1,71/1,8	—	—	N	
MSR-40*	12	2,28/2,4	2,28/2,4	—	—	N	
Rakwerfer-10	3	0,06	0,06	0,06	—	N	
Rakwerfer-15	4	0,09	0,09	—	—	N	
Rakwerfer-20	5	0,12	0,12	—	—	N	
Thunderbolt-5	3	0,29	0,5	0,5	—	N	Indirekter Beschuss
Thunderbolt-10	5	0,58	1	1	—	N	Indirekter Beschuss
Thunderbolt-15	7	0,87	1,5	1,5	—	N	Indirekter Beschuss
Thunderbolt-20	8	1,16	2	2	—	N	Indirekter Beschuss
Primitiver Prototypen-KSR-2	2	0,2	0,2	—	—	N	KSR
Primitiver Prototypen-KSR-4	3	0,4	0,4	—	—	N	KSR
Primitiver Prototypen-KSR-6	4	0,6	0,6	—	—	N	KSR
Primitiver Prototypen-LSR-5	2	0,15	0,3	0,3	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
Primitiver Prototypen-LSR-10	4	0,3	0,6	0,6	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
Primitiver Prototypen-LSR-15	5	0,45	0,9	0,9	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
Primitiver Prototypen-LSR-20	6	0,6	1,2	1,2	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
Prototyp-Rakwerfer-10	3	0,06	0,06	0,06	—	N	
Prototyp-Rakwerfer-15	4	0,09	0,09	—	—	N	
Prototyp-Rakwerfer-20	5	0,12	0,12	—	—	N	

Anmerkungen:

Artilleriekanonen: Der Schadenswert, der in dieser Tabelle für die Thumper-, Sniper- und Long-Tom-Artilleriekanonen aufgelistet ist, gilt nur, wenn sie von Luft-/Raumeinheiten verwendet werden. Bodeneinheiten mit diesen Waffen verwenden stattdessen die Artillerietabelle.

Schaden für KSR, MRW und LSR: Der Wert links neben dem Schrägstrich gibt den Schaden der Waffe an, wenn sie ohne Artemis-FLS eingesetzt wird; der Wert rechts neben dem Schrägstrich ist der Schaden der Waffe, wenn sie mit einem Artemis-IV-Feuersystem verwendet wird (inklusive Prototypen-Artemis). KSR, MRW und LSR, die die durch Artemis verbesserten Schadenswerte verwenden, können diese Werte nicht für ihre LSR- oder KSR-Spezialfähigkeit nutzen.

Schaden für MSR: Der Wert links neben dem Schrägstrich gibt den Schaden der Waffe an, wenn sie ohne das Apollo-Feuersystem eingesetzt wird; der Wert rechts neben dem Schrägstrich ist der Schaden der Waffe, wenn sie mit dem Apollo-Feuersystem verwendet wird.

Einschüssige Waffen: Waffen, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, sind als einschüssige Waffen verfügbar. Einschüssige Waffen multiplizieren ihren Schadenswert mit 0,10.

Torpedos: Torpedowerfer (LST und KST) stellen eine alternative Form der normalen LSR- und KSR-Raketenwerfer dar. LST und KST erhalten die gleichen Schadenswerte wie eine vergleichbare LSR- oder KSR-Waffe und können auch die Artemis-Schadenswerte verwenden, doch sind sie in keiner anderen Raketenform verfügbar (wie MRW, MSR, Blitz-KSR, Verbesserte LSR oder Extrem-LSR). Torpedoschadenswerte werden nur für die Spezialfähigkeit Torpedo (TOR) verwendet und werden nicht mit anderen Waffen zum normalen Schadenswert auf kurz, mittel oder lang hinzuaddiert.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

ALPHA-STRIKE-WAFFENKONVERTIERUNGSTABELLE STANDARDWAFFEN CLANS

Waffe	Wärme	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	FLC	Anmerkungen
<i>Direktfeuer-Ballistikwaffen</i>							
LB-X/2-Autokanone	1	0,069	0,105	0,105	0,105	J	Flak
LB-X/5-Autokanone	1	0,236	0,315	0,315	—	J	Flak
LB-X/10-Autokanone	2	0,63	0,63	0,63	—	J	Flak
LB-X/20-Autokanone	6	1,26	1,26	—	—	J	Flak
Flüssiggeschütz (nur mit Korrosiver Munition)	0	0,4	—	—	—	J	
Infanterieabwehr-Gaussgeschütz	1	0,3	0,3	—	—	J	
Gaussgeschütz	1	1,245	1,5	1,5	—	J	
Maschinengewehr, Leicht	0	0,1	0,1	—	—	N	Punktverteidigung
Maschinengewehr	0	0,2	—	—	—	N	Punktverteidigung
Maschinengewehr, Schwer	0	0,3	—	—	—	N	Punktverteidigung
Multi-Autokanone/2	6	0,8	0,8	0,8	0,8	J	
Multi-Autokanone/5	6	2	2	2	—	J	
Nagelpistole/Nietenpistole	0	0,05	—	—	—	N	
ProtoMech-Autokanone/2	1	0,2	0,2	0,2	—	J	AK
ProtoMech-Autokanone/4	1	0,4	0,4	—	—	J	AK
ProtoMech-Autokanone/8	2	0,8	0,8	—	—	J	AK
Rotations-Gaussgeschütz (RGG) 20	4	1,328	1,2	1,2	—	J	Flak
Rotations-Gaussgeschütz (RGG) 30	6	1,992	1,8	1,8	—	J	Flak
Rotations-Gaussgeschütz (RGG) 40	8	2,656	2,4	2,4	—	J	Flak
Ultra-Autokanone/2	2	0,249	0,3	0,3	0,3	J	
Ultra-Autokanone/5	2	0,75	0,75	0,75	—	J	
Ultra-Autokanone/10	6	1,5	1,5	1,5	—	J	
Ultra-Autokanone/20	14	3	3	—	—	J	
Verbesserte Autokanone/2	1	0,132	0,2	0,2	0,2	J	AK
Verbesserte Autokanone/5	1	0,375	0,5	0,5	—	J	AK
Verbesserte Autokanone/10	3	1	1	—	—	J	AK
Verbesserte Autokanone/20	7	2	2	—	—	J	AK
Verbessertes Gaussgeschütz	1	1,245	1,5	1,5	—	J	
Prototypen-LB-X/2-Autokanone	1	0,069	0,105	0,105	0,105	J	Flak
Prototypen-LB-X/5-Autokanone	1	0,236	0,3	0,3	—	J	Flak
Prototypen-LB-X/20-Autokanone	6	1,26	1,26	—	—	J	Flak
Prototypen-Ultra-Autokanone/2	2	0,225	0,3	0,3	0,3	J	
Prototypen-Ultra-Autokanone/10	8	1,5	1,5	1,5	—	J	
Prototypen-Ultra-Autokanone/20	16	3	3	—	—	J	

ALPHA-STRIKE-WAFFENKONVERTIERUNGSTABELLE STANDARDWAFFEN CLANS (FORTSETZUNG)

Waffe	Wärme	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	FLC	Anmerkungen
<i>Direktfeuer-Energiewaffen</i>							
Chemischer Laser, Leicht	1	0,3	—	—	—	J	Punktverteidigung
Chemischer Laser, Mittelschwer	2	0,5	0,5	—	—	J	
Chemischer Laser, Schwer	6	0,8	0,8	—	—	J	
ER-Laser, Mikro	1	0,2	—	—	—	J	Punktverteidigung
ER-Laser, Leicht	2	0,5	0,5	—	—	J	Punktverteidigung
ER-Laser, Mittelschwer	5	0,7	0,7	—	—	J	
ER-Laser, Schwer	12	1	1	1	1	J	
ER-Impuls laser, Leicht	3	0,525	0,525	—	—	J	
ER-Impuls laser, Mittelschwer	6	0,735	0,735	—	—	J	
ER-Impuls laser, Schwer	13	1,05	1,05	1,05	—	J	
ER-PPK	15	1,5	1,5	1,5	—	J	
ER-PPK mit Kondensator	15	1	1	1	—	J	
Flammer	3	0,2	—	—	—	N	Hitze, Punktverteidigung
Flammer (Fahrzeug)	3	0,2	—	—	—	N	Hitze, Punktverteidigung
Impuls laser, Mikro	1	0,33	—	—	—	J	Punktverteidigung
Impuls laser, Leicht	2	0,33	0,33	—	—	J	
Impuls laser, Mittelschwer	4	0,77	0,77	—	—	J	
Impuls laser, Schwer	10	1,1	1,1	1,1	—	J	
Plasmakanone	7	0	0	0	—	J	Hitze
Prototypen-ER-Laser, Leicht	2	0,3	0,3	—	—	J	Punktverteidigung
Prototypen-ER-Laser, Mittelschwer	5	0,5	0,5	—	—	J	
Ultra-Laser, Leicht	3	0,57	—	—	—	J	Punktverteidigung
Ultra-Laser, Mittelschwer	7	0,95	0,95	—	—	J	
Ultra-Laser, Schwer	18	1,52	1,52	—	—	J	
Ultra-PPK	15	1,2	1,2	1,2	—	J	
Verbesserte PPK	10	0,75	1	1	—	J	
Verbesserter Impuls laser, Schwer	10	0,99	0,99	—	—	J	
Verbesserter Laser, Schwer	8	0,8	0,8	—	—	J	
Verbesserter Ultra-Laser, Leicht	3	0,6	—	—	—	J	
Verbesserter Ultra-Laser, Mittelschwer	7	1	1	—	—	J	
Verbesserter Ultra-Laser, Schwer	18	1,6	1,6	—	—	J	
<i>Raketenwaffen</i>							
Blitz-KSR-2*	2	0,4	0,4	—	—	N	
Blitz-KSR-4*	3	0,8	0,8	—	—	N	
Blitz-KSR-6*	4	1,2	1,2	—	—	N	
Blitz-LSR-5*	3	0,5	0,5	0,5	—	N	
Blitz-LSR-10*	4	1	1	1	—	N	
Blitz-LSR-15*	5	1,5	1,5	1,5	—	N	
Blitz-LSR-20*	6	2	2	2	—	N	

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

ALPHA-STRIKE-WAFFENKONVERTIERUNGSTABELLE STANDARDWAFFEN CLANS (FORTSETZUNG)

Waffe	Wärme	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	FLC	Anmerkungen
Blitz-LSR (ProtoMech, pro Rohr)*	1	0,1	0,1	0,1	—	N	
KSR-2*	2	0,2/0,4/0,42	0,2/0,4/0,42	—	—	N	KSR
KSR-4*	3	0,6/0,8/0,84	0,6/0,8/0,84	—	—	N	KSR
KSR-6*	4	0,8/1/1,05	0,8/1/1,05	—	—	N	KSR
LSR-5*	2	0,3/0,4/0,42	0,3/0,4/0,42	0,3/0,4/0,42	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
LSR-10*	4	0,6/0,8/0,84	0,6/0,8/0,84	0,6/0,8/0,84	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
LSR-15*	5	0,9/1,2/1,26	0,9/1,2/1,26	0,9/1,2/1,26	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
LSR-20*	6	1,2/1,6/1,68	1,2/1,6/1,68	1,2/1,6/1,68	—	N	LSR, Indirekter Beschuss
Mech-Mörser-1	1	0,085	0,17	0,17	—	N	Indirekter Beschuss
Mech-Mörser-2	2	0,085	0,17	0,17	—	N	Indirekter Beschuss
Mech-Mörser-4	5	0,255	0,51	0,51	—	N	Indirekter Beschuss
Mech-Mörser-8	10	0,425	0,85	0,85	—	N	Indirekter Beschuss
Prototyp-Blitz-KSR-4	3	0,84	0,84	—	—	N	
Prototyp-Blitz-KSR-6	4	1,26	1,26	—	—	N	
Salven-Raketenwerfer	0	0,45	0,3	—	—	N	VTAKRAK
TakRak-3	2	0,6	0,4	0,2	0,2	N	
TakRak-6	4	1,5	1	0,5	0,5	N	
TakRak-9	6	2,1	1,4	0,7	0,7	N	
TakRak-12	8	3	2	1	1	N	
Verbesserter KSR-2	2	0,2/0,4	0,2/0,4	—	—	N	
Verbesserter KSR-4	3	0,6/0,6	0,6/0,6	—	—	N	
Verbesserter KSR-6	4	0,8/1	0,8/1	—	—	N	
Verbesserter LSR-5	2	0,15/0,2	0,3/0,4	0,3/0,4	—	N	Indirekter Beschuss
Verbesserter LSR-10	4	0,3/0,4	0,6/0,8	0,6/0,8	—	N	Indirekter Beschuss
Verbesserter LSR-15	5	0,45/0,6	0,9/1,2	0,9/1,2	—	N	Indirekter Beschuss
Verbesserter LSR-20	6	0,6/0,8	1,2/1,6	1,2/1,6	—	N	Indirekter Beschuss
Verbessertes TAKRAK-3	2	0,9	0,6	0,3	0,3	N	VTAKRAK
Verbessertes TAKRAK-6	4	1,8	1,2	0,6	0,6	N	VTAKRAK
Verbessertes TAKRAK-9	6	2,7	1,8	0,9	0,9	N	VTAKRAK
Verbessertes TAKRAK-12	8	3,6	2,4	1,2	1,2	N	VTAKRAK

Anmerkungen:

Schaden für KSR und LSR: Der Wert links neben dem Schrägstrich gibt den Schaden der Waffe an, wenn sie ohne Artemis-FLS eingesetzt wird; der Wert rechts neben dem Schrägstrich ist der Schaden der Waffe, wenn sie mit einem Artemis-IV-Feuersystem verwendet wird (inklusive Prototypen-Artemis). Der dritte aufgeführte Wert (wenn es einen gibt) gibt den Schaden der Waffe an, wenn sie mit einem Artemis-V-Feuersystem verwendet wird. KSR und LSR, die die durch Artemis verbesserten Schadenswerte verwenden, können diese Werte nicht für ihre LSR- oder KSR-Spezialfähigkeit nutzen.

Einschüssige Waffen: Waffen, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, sind als einschüssige Waffen verfügbar. Einschüssige Waffen multiplizieren ihren Schadenswert mit 0,10.

Torpedos: Torpedowerfer (LST und KST) stellen eine alternative Form der normalen LSR- und KSR-Raketenwerfer dar. LST und KST erhalten die gleichen Schadenswerte wie eine vergleichbare LSR- oder KSR-Waffe und können auch die Artemis-Schadenswerte verwenden, doch sind sie in keiner anderen Raketenform verfügbar (wie MRW, MSR, Blitz-KSR, Verbesserte LSR oder Extrem-LSR). Torpedoschadenswerte werden nur für die Spezialfähigkeit Torpedo (TOR) verwendet und werden nicht mit anderen Waffen zum normalen Schadenswert auf kurz, mittel oder lang hinzuaddiert.

ALPHA-STRIKE-WAFFENKONVERTIERUNGSTABELLE ARTILLERIEWAFFEN

Waffe	Wärme	Maximalentfernung	Schaden	Anmerkungen
Artilleriewaffen				
Primitiver Prototypen-Long-Tom	20	1020"	5/2	ART-LT
Prototyp-Arrow-IV	10	272"	3(2)	ART-AIS
Arrow IV (Innere Sphäre)	10	272"	3(2)	ART-AIS
Arrow IV (Clan)	10	306"	3(2)	ART-AC
Thumper	6	714"	2	ART-T
Sniper	10	612"	3	ART-S
Long Tom	20	1020"	5/2	ART-LT
Marschflugkörper/50	50	1700"	8	ART-MF5
Marschflugkörper/70	70	3060"	11/2	ART-MF7
Marschflugkörper/90	90	4080"	16/6	ART-MF9
Marschflugkörper/120	120	5100"	22/14	ART-MF12
Gefechtsrüstungs-Rohrartillerie	N/A	68"	2	ART-GR
Artilleriekanonen				
Thumper-Kanone	5	28"	1	ART-TK
Sniper-Kanone	10	24"	2	ART-SK
Long-Tom-Kanone	20	40"	3	ART-LTK

Anmerkungen:

Artilleriekanonen: Artilleriekanonen, die in einer Luft-/Raumeinheit eingebaut sind, verwenden die entsprechenden Entfernungswerte und Schadenswerte, die du in der Standard-Waffenkonvertierungstabelle – Innere Sphäre findest.

Gefechtsrüstungs-Rohrartillerie: In *Alpha Strike* verursacht Gefechtsrüstungs-Artillerie den gleichen Schaden unabhängig von der Truppgröße; ein Artillerieangriff von einem Gefechtsrüstungstrupp geht immer davon aus, dass alle Soldaten zusammen feuern.

Artillerieschaden: Schadenswerte mit einem Schrägstrich geben den Schaden an, der vom Einschlagspunkt bis zum halben Effektradius verursacht wird (links vom Schrägstrich) und von der Mitte des Radius bis zum Rand der Schablone (rechts vom Schrägstrich). Schadenswerte in Klammern werden von Luft-/Raumeinheiten verwendet.



EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

ALPHA-STRIKE-WAFFENKONVERTIERUNGSTABELLE ZUSÄTZLICHE GFEFECHTSRÜSTUNGSWAFFEN INNERE SPHÄRE

Waffe	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Anmerkungen
<i>Direktfeuer-Ballistikwaffen</i>					
„Firedrake“-Unterstützungsnadler	0,1	—	—	—	
„David“ Leichtes Gaussgeschütz	0,1	0,1	—	—	
„King David“ Leichtes Gaussgeschütz	0,1	0,1	—	—	
„Grand Mauler“ Gaussgeschütz	0,1	0,1	—	—	
MagShot-Gaussgeschütz	0,2	0,2	—	—	
Tsunami-Gaussgeschütz	0,1	0,1	—	—	
Mikrogranatwerfer	0,1	—	—	—	
Granatwerfer	0,1	—	—	—	
Leichter Mörser	0,249	—	—	—	
Schwerer Mörser	0,276	—	—	—	
Leichtes Rückstoßfreies Geschütz	0,2	0,2	—	—	
Mittelschweres Rückstoßfreies Geschütz	0,3	0,3	—	—	
Schweres Rückstoßfreies Geschütz	0,3	0,3	—	—	
Infanterieabwehrwaffen-Aufhängung	0,05	—	—	—	
<i>Direktfeuer-Energiewaffen</i>					
Flammer	0,2	—	—	—	Hitze
Schwerer Flammer	0,4	0,4	—	—	Hitze
Tragbares Plasmageschütz	0,2	0,2	—	—	
Unterstützungs-PPK	0,2	0,2	—	—	
Leichter Geschwindigkeitsverstellbarer Impulslaser	0,575	0,315	—	—	
Mittelschwerer Geschwindigkeitsverstellbarer Impulslaser	1,035	0,525	—	—	
<i>Raketenwaffen</i>					
KSR-1*	0,2	0,2	—	—	
KSR-2*	0,2	0,2	—	—	
KSR-3*	0,4	0,4	—	—	
KSR-4*	0,6	0,6	—	—	
KSR-5*	0,6	0,6	—	—	
KSR-6*	0,8	0,8	—	—	
LSR-1*	0,05	0,1	0,1	—	Indirekter Beschuss
LSR-2*	0,05	0,1	0,1	—	Indirekter Beschuss
LSR-3*	0,1	0,2	0,2	—	Indirekter Beschuss
LSR-4*	0,15	0,3	0,3	—	Indirekter Beschuss
LSR-5*	0,15	0,3	0,3	—	Indirekter Beschuss
MSR-1*	0,095	0,095	—	—	
MSR-2*	0,095	0,095	—	—	
MSR-3*	0,19	0,19	—	—	
MSR-4*	0,285	0,285	—	—	
MSR-5*	0,285	0,285	—	—	
Rakwerfer-1	0,01	0,01	—	—	
Rakwerfer-2	0,01	0,01	—	—	
Rakwerfer-3	0,19	0,19	—	—	
Rakwerfer-4	0,29	0,29	—	—	
Rakwerfer-5	0,29	0,29	—	—	

Anmerkungen:

Andere Waffen: Alle anderen Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die du an einer Gefechtsrüstungseinheit finden kannst, entsprechen ihrem Standard-Äquivalent.

Einschüssige Waffen: Waffen, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, sind als einschüssige Waffen verfügbar. Einschüssige Waffen multiplizieren ihren Schadenswert mit 0,10.

Infanterieabwehrwaffen: Gefechtsrüstungseinheiten wenden den Schadenswert für Infanterieabwehrwaffen einmal pro Aufhängung am Anzug selbst an, plus 1 wenn der Anzug mindestens einen Panzerhandschuh-Manipulator besitzt.

ALPHA-STRIKE-WAFFENKONVERTIERUNGSTABELLE ZUSÄTZLICHE GFEFECHTSRÜSTUNGSWAFFEN CLANS

Waffe	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Anmerkungen
<i>Direktfeuer-Ballistikwaffen</i>					
Gefechtsrüstungs-LB-X-Autokanone	0,315	0,315	—	—	
"Bearhunter" Superschwere Autokanone	0,3	—	—	—	
Schwerer Granatwerfer	0,1	—	—	—	
Leichtes Rückstoßfreies Geschütz	0,2	0,2	—	—	
Mittelschweres Rückstoßfreies Geschütz	0,3	0,3	—	—	
Schweres Rückstoßfreies Geschütz	0,3	0,3	—	—	
Infanterieabwehrwaffe	0,05	—	—	—	
<i>Direktfeuer-Energiewaffen</i>					
Flammer	0,2	—	—	—	Hitze
Schwerer Flammer	0,4	0,4	—	—	Hitze
Unterstützungs-PPK	0,2	0,2	—	—	
Leichter ER-Impulslaser	0,525	0,525	—	—	
Mittelschwerer ER-Impulslaser	0,735	0,735	—	—	
<i>Raketenwaffen</i>					
KSR-1*	0,2	0,2	—	—	
KSR-2*	0,2	0,2	—	—	
KSR-3*	0,4	0,4	—	—	
KSR-4*	0,6	0,6	—	—	
KSR-5*	0,6	0,6	—	—	
KSR-6*	0,8	0,8	—	—	
LSR-1*	0,1	0,1	0,1	—	Indirekter Beschuss
LSR-2*	0,1	0,1	0,1	—	Indirekter Beschuss
LSR-3*	0,2	0,2	0,2	—	Indirekter Beschuss
LSR-4*	0,3	0,3	0,3	—	Indirekter Beschuss
LSR-5*	0,3	0,3	0,3	—	Indirekter Beschuss
Verbesserte KSR-1*	0,2	0,2	—	—	
Verbesserte KSR-2*	0,4	0,4	—	—	
Verbesserte KSR-3*	0,4	0,4	—	—	
Verbesserte KSR-4*	0,6	0,6	—	—	
Verbesserte KSR-5*	0,6	0,6	—	—	
Verbesserte KSR-6*	0,8	0,8	—	—	

Anmerkungen:

Andere Waffen: Alle anderen Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die du an einer Gefechtsrüstungseinheit finden kannst, entsprechen ihrem Standard-Äquivalent.

Einschüssige Waffen: Waffen, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, sind als einschüssige Waffen verfügbar. Einschüssige Waffen multiplizieren ihren Schadenswert mit 0,10.

Infanterieabwehrwaffen: Gefechtsrüstungseinheiten wenden den Schadenswert für Infanterieabwehrwaffen einmal pro Aufhängung am Anzug selbst an, plus 1 wenn der Anzug mindestens einen Panzerhandschuh-Manipulator besitzt.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

ALPHA-STRIKE-SCHIFFSKLASSE- UND UNTERSCHIFFSKLASSEWAFFEN-KONVERTIERUNGSTABELLE

Waffe	Wärme	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Anmerkung
<i>Schiffsklasse-Ballistikwaffen</i>						
Marine-Autokanone/10 (MAK/10)	30	10	10	10	—	SKW
Marine-Autokanone/20 (MAK/20)	60	20	20	20	—	SKW
Marine-Autokanone/25 (MAK/25)	85		25	25	—	SKW
Marine-Autokanone/30 (MAK/30)	100	30	30	30	—	SKW
Marine-Autokanone/35 (MAK/35)	120	35	35	—	—	SKW
Marine-Autokanone/40 (MAK/40)	135	40	40	—	—	SKW
Marine-Gaussgeschütz, Leicht	9	15	15	15	15	SKW
Marine-Gaussgeschütz, Mittelschwer	15	25	25	25	25	SKW
Marine-Gaussgeschütz, Schwer	18	30	30	30	30	SKW
Massenbeschleuniger, Leicht	30	54	54	54	—	SKW
Massenbeschleuniger, Mittelschwer	60	90	90	90	—	SKW
Massenbeschleuniger, Schwer	90	126	126	126	—	SKW
<i>Schiffsklasse-Energiewaffen</i>						
Marine-Laser 35 (ML35)	52	3,5	3,5	3,5	—	SKW
Marine-Laser 45 (ML45)	70	4,5	4,5	4,5	4,5	SKW
Marine-Laser 55 (ML55)	85	5,5	5,5	5,5	5,5	SKW
Marine-PPK, Leicht	105	7	7	7	—	SKW
Marine-PPK, Mittelschwer	135	9	9	9	9	SKW
Marine-PPK, Schwer	225	15	15	15	15	SKW
<i>Unterschiffsklasse-Ballistikwaffen</i>						
Unterschiffsklassekanone, Leicht	12	2	2	2	—	USKW
Unterschiffsklassekanone, Mittelschwer	30	5	5	—	—	USWK
Unterschiffsklassekanone, Schwer	42	7	7	—	—	USKW
<i>Unterschiffsklasse-Laserwaffen</i>						
Unterschiffsklasse-Laser/1 (USL/1)	24	1	1	1	—	USWK
Unterschiffsklasse-Laser/2 (USL/2)	28	2	2	—	—	USKW
Unterschiffsklasse-Laser/3 (USL/3)	32	3	3	—	—	USKW
<i>Raumraketen und Unterschiffsklasseraketen</i>						
Schwertwal	20	4	4	4	4	RR
Weißer Hai	15	3	3	3	3	RR
Barrakuda	10	2	2	2	2	RR
AR-10-Werfer	15	3	3	3	3	RR
Kraken-T	50	10	10	10	10	RR, FERN
Schwertwal-T	20	4	4	4	4	RR, FERN
Weißer-Hai-T	15	3	3	3	3	RR, FERN
Barrakuda-T	10	2	2	2	2	RR, FERN
Piranha	9	3	3	3	—	RR
Stachelrochen	12	3,5	3,5	—	—	RR
Schwertfisch	15	4,5	—	—	—	RR
Mantarochen	21	5	—	—	—	RR

HITZE KONVERTIEREN

Nur Einheiten, die Hitze verwalten, müssen diesem nächsten Schritt folgen. Der folgende Abschnitt gilt also nur für Mechs, Luft-/Raumjäger, Raumboote, Landungsschiffe, Sprungschiffe, Satelliten-Hilfsfahrzeuge, Raumstationen und Kriegsschiffe.

In dieser Phase können die Schadenswerte der Einheit angepasst werden, abhängig von der Hitze, die ihre Waffen und Ausrüstungsteile in einer *BattleTech*-Runde erzeugen im Vergleich zur Abwärme, die sie ableiten können. Einheiten, die mehr Feuerkraft besitzen, als ihre Wärmetauscher bewältigen können, verringern als Folge ihr maximales Schadenspotential, doch erhalten sie dafür auch einen Überhitzen-Wert, den sie verwenden können, um im Notfall mehr Feuerkraft zu erzeugen.

Für den Anfang musst du die maximale Hitze ermitteln, die die Einheit erzeugt. Dies ist die Hitze, die verursacht wird, wenn alle Waffen abgefeuert werden, inklusive aller Defensivwaffen wie Raketenabwehrsysteme und den besonderen Hitzeregeln, die wir weiter unten beschreiben. Mech-Einheiten müssen außerdem die maximale Hitze einrechnen, die für die Bewegungsart entsteht, die bei ihnen am meisten Hitze erzeugt. Diese zusätzliche Bewegungshitze liegt bei +2, wenn die Einheit ein BattleMech ohne Sprungdüsen ist, oder +1 pro 2 Zoll Sprungbewegung, wenn die Einheit ein BattleMech oder IndustrieMech ist, der über Sprungdüsen verfügt (bis zu einem Minimum von +3 Hitze für solche springenden Einheiten). Keine der anderen Einheiten, die Hitze verwalten, die von diesen Regeln beschrieben sind, addieren Hitze für ihre Bewegung (dies gilt auch für Industrie-Mechs, die keine Sprungdüsen bewegen).

Als nächstes ermittle, wie viel Hitze die Einheit ableiten kann, indem du alle Hitzemodifikatoren addierst, die du in der Hitzeableitungstabelle findest. Beachte, dass die Hitzemodifikatoren für Wärmetauscher und Kühlmittelkapseln für jeden Wärmetauscher oder jede Kapsel eingerechnet werden, die die Einheit besitzt, während die Hitzemodifikatoren für andere Spezialausrüstung wie das Teilschwingen-System, das Radikale Wärmetauscher-System und das RISC-Notfallkühlsystem nur einmal eingerechnet werden dürfen.

Eine Einheit beispielsweise, die über 10 Doppel-Wärmetauscher und eine Kühlmittelkapsel verfügt hätte eine Hitzeableitungs-Rate von -21 ([10 Doppel-Wärmetauscher x -2] - 1 [Kühlmittelkapsel] = -21).

Waffen mit Weiter Entfernung: Der oben beschriebene Prozess gilt für alle Einheiten, die Hitze für Angriffe erzeugen, die auf Kurzer und Mittlerer Entfernung verursacht werden. Wenn die Einheit Schaden auf Weite Entfernung (oder besser) verursachen kann, berechne einen zweiten Maximalen Hitzewert für den Angriff auf Weite Entfernung, aber zähl dazu keine Waffen, die nur auf Kurze Entfernung Schaden verursachen aber nicht auf Weite Entfernung. Diese Maximalhitze auf Weite Entfernung repräsentiert die Fähigkeit des Piloten oder der Besatzung, ihre Hitze besser zu verwalten, wenn sie weiter entfernte Ziele angreift.

HITZEABLEITUNGSTABELLE

Ausrüstung	Hitzemodifikator
Wärmetauscher, Standard oder Kompakt	-1*
Wärmetauscher, Doppel oder Laser	-2*
Kühlmittelkapsel	-1**
Teilschwinger	-3
Radikales Wärmetauschersystem (RWS)	-1
RISC-Notfallkühlsystem (NKS)	-1

*Multipliziere diesen Wert mit der Zahl der Wärmetauscher, die die Einheit besitzt.

**Multipliziere diesen Wert mit der Zahl der Kühlmittelkapsel, die die Einheit besitzt.

Es muss keine zweite Hitzeableitungs-Rate für diesen Schadenswert auf Weite Entfernung berechnet werden; die Hitzeableitungs-Systeme der Einheit funktionieren auf die gleiche Art, egal auf welche Entfernung die Einheit angreift.

Überhitzen ermitteln: Eine Einheit wird überhitzen, wenn ihre maximale Hitze in einem bestimmten Entfernungsbereich die gesamte Hitze-Ableitung um 4 oder mehr Punkte übersteigt. In diesem Fall müssen die Schadenswerte der Einheit in dem Entfernungsbereich modifiziert werden, um die überschüssige Hitze einzubeziehen. Für Einheiten, die die Fähigkeit besitzen, mehrere Waffenangriffe im gleichen Schussfeld abzufeuern (beispielsweise Kriegsschiffe und Landungsschiffe mit Standardwaffen, Schiffsklasse- oder Unterschiffsklassewaffen und Raumraketen), muss der durch Hitze modifizierte Schaden für jede Waffenklasse einzeln berechnet werden.

Hitzemodifizierter Schaden: Der hitzemodifizierte Schaden für eine Einheit wird ermittelt, indem du die Formel für Hitzemodifizierten Schaden verwendest, die du hier findest, und muss für jeden Entfernungsbereich berechnet werden, in dem die Einheit Schaden verursachen kann. In dieser Formel wird der Gesamtschadenswert für die Einheit in jedem Entfernungsbereich mit der Gesamt-Hitzeableitung multipliziert. Dieser Wert wird dann durch die maximale Hitze der Einheit (minus 4) geteilt. Dieser endgültige Wert wird auf die nächste Zehnerstelle aufgerundet, um den hitzemodifizierten Gesamtschaden der Einheit auf diese Entfernung zu bestimmen. Denk daran, eine etwaige Differenz in der Hitze bei Langstreckenwaffen einzubeziehen, wenn du den hitzemodifizierten Schaden auf Weite und Extreme Entfernung berechnest. Wenn die erzeugte Hitze der Einheit auf Weite Entfernung nicht die Hitze-Ableitung um 4 oder mehr Punkte übersteigt, dann ist bei der Bewaffnung auf Weite und Extreme Entfernung keine Schadensmodifikation für Hitze erforderlich.

FORMEL FÜR HITZEMODIFIZIERTEN SCHADEN

$$\text{Hitzemodifizierter Schaden*} = \frac{(\text{Basisschaden*} \times \text{Gesamthitzeableitung})}{\div (\text{maximale erzeugte Hitze} - 4)}$$

*Schaden in jedem Entfernungsbereich, einzeln berechnen

Hitzeregeln für Spezialfälle

Die folgenden zusätzlichen Regeln für Spezialfälle gelten zur Berechnung der Hitze.

Raketenabwehrsysteme: Addiere 1 Punkt auf die erzeugte Hitze der Einheit für jedes Raketenabwehrsystem, 5 Punkte für jedes Clan-Laserraketenabwehrsystem und 7 Punkte für jedes Laser-Raketenabwehrsystem aus der Inneren Sphäre, das in den Spielwerten der Einheit angegeben ist.

Nach hinten feuern Waffen: Rechne Hitze für Waffen, die ins Heck der Einheit feuern, nicht ein, es sei denn, die Einheit verfügt über überhaupt keine nach vorne feuernden Waffen oder ist eine Einheit, die dazu imstande ist, Angriffe in mehrere Schussfelder auszuführen (wie Landungsschiffe, Raumstationen oder Kriegsschiffe). Wenn die nach vorne feuernden Waffen der Einheit weniger Schaden verursachen als die nach hinten feuernden Waffen, zähl die Hitze für die nach hinten feuernden Waffen *anstelle* der Hitze für die nach vorne feuernden Waffen.

Rakwerfer und einschüssige Raketenwaffen: Die Hitze, die von Rakwerfern oder einschüssigen Raketenwaffen jedweder Art verursacht wird, wird nicht miteinberechnet.

Tarnkappenpanzerung: Wenn die Einheit über Tarnkappenpanzerung verfügt, addiere 10 Punkte auf die Hitze, die sie verursacht.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

XXL-Reaktor: Wenn der Eintrag der Einheit im *Hardware-Handbuch* zeigt, dass sie einen XXL-Reaktor verwendet, dann verdopple ihre Bewegungshitze.

Verbesserte Sprungdüsen: Wenn der Eintrag der Einheit im *Hardware-Handbuch* zeigt, dass sie Verbesserte Sprungdüsen verwendet, verringere die Hitze ihrer Sprungbewegung auf die Hälfte (bis zu einem Minimum von +3 Hitze für Sprünge).

ENDGÜLTIGE SCHADENSWERTE ERMITTELN

Bei Standard- und Unterschiffsklassewaffen (inklusive Unterschiffsklasseraketen) runde die Summe, nachdem du alle Schadenswerte addiert hast, auf die nächste ganze Zahl auf, um den Basis-Schadenswert in jedem Entfernungsbereich zu erhalten. Bei Schaden durch Spezialfähigkeiten (beispielsweise Schaden durch AK, FLK, IB, KSR und LSR) runde die Summe für den Schaden der Spezialfähigkeit in jedem Entfernungsbereich echt. Wenn die Schadenswerte der Einheit bereits für Hitze modifiziert worden sind, verwende diese hitzomodifizierten Schadenswerte.

Schiffsklassewaffen: Schiffsklassewaffen und Raumraketen werden gruppenweise addiert und verzeichnet (ein Wert für Schiffsklassewaffen, die keine Raketen sind, und ein weiterer für Raumraketen). Runde die endgültig Summe für jede dieser Waffenklassen auf.

Minimalschaden: Wie es bei den allgemeinen Konvertierungsregeln für Waffen angegeben ist (siehe Seite 99), erhalten alle Waffenbereiche, die mehr als 0 Punkte Schaden verursachen, aber weniger als 0,5 (vor dem Runden) die Eigenschaft Minimalschaden (0*) in diesem Entfernungsbereich.

Überhitzungswert berechnen

Nur Mechs und Jäger dürfen nach den Regeln von *Alpha Strike* willentlich überhitzen. Somit erhalten nur diese Einheiten einen Überhitzen-Wert, wenn der Schaden der Einheit wie oben beschrieben für Hitze modifiziert worden ist. Um den Überhitzen-Wert einer Einheit in *Alpha Strike* zu ermitteln, vergleiche ihren maximalen Schaden auf mittlere Distanz bevor und nachdem dieser Wert für Hitze gemäß dieser Regeln modifiziert worden ist. Wenn die Einheit auf Mittler Entfernung gar keinen Schaden verursachen kann, verwende stattdessen den Kurzen Entfernungsbereich.

Die Differenz zwischen diesen Schadenswerten wird der Überhitzen-Wert der Einheit. Wenn diese Differenz bei mehr als 4 Punkten liegt, dann erhält die Einheit einen Überhitzen-Wert von 4.



Langstreckenwaffen: Wenn derselbe Vergleich auch eine Differenz zwischen dem Schadenswert, den die Einheit auf Weite Entfernung verursacht, und dem hitzomodifizierten Schaden auf Weite Entfernung ergibt, dann erhält die Einheit die Spezialfähigkeit Weites Überhitzen (WÜH), die es ihr erlaubt, Überhitzen-Schaden im Weiten Entfernungsbereich zu verursachen.

KONVERTIERUNG VON SPEZIALAUSRÜSTUNG IN SPEZIALFÄHIGKEITEN

Viele Ausrüstungsgegenstände in *BattleTech* sind in *Alpha Strike* als Spezialfähigkeiten umgesetzt. Die Einheiten-Spezialfähigkeiten, die unten beschrieben sind, beschreiben die wichtigsten Merkmale dieser Spezialfähigkeiten und die Voraussetzungen, die eine Einheit erfüllen muss, um diese Vorteile zu genießen. Beachte, dass einige Ausrüstungsgegenstände mehrere Spezialfähigkeiten verleihen können, während manche Einheiten-Spezialfähigkeiten mehrere Ausrüstungsgegenstände erfordern können, um „aktiviert“ zu werden.

EINHEITEN-SPEZIALFÄHIGKEITEN

Die Einheiten-Spezialfähigkeiten, die in *Alpha Strike* und in diesem Buch beschrieben sind, findest du auch während des Konvertierungsprozesses, abhängig von den besonderen Merkmalen der Einheit. Die Regeln zur Verwendung dieser Komponenten und Merkmale im Spiel findest du sowohl im Grundregelwerk als auch in diesem *Companion*. Der Einfachheit halber listet die Alpha-Strike-Tabelle für Einheiten-Spezialfähigkeiten, die du hier findest, sie dennoch nicht nur alle auf, zusammen mit ihren offiziellen Codes für Datenkarten, sondern auch die Seite und Quelle, wo du solche Spielregeln findest.

Um bereits veröffentlichte Einheiten auf *Alpha-Strike*-Wertekarten zu übertragen, bieten die Regeln auf den folgenden Seiten die Voraussetzungen, die eine Einheit erfüllen muss, um eine oder mehrere dieser Spezialfähigkeiten zu erhalten. Du findest hier auch – wo erforderlich – die Möglichkeiten um „die Lücken zu füllen“ wenn es um Spezialfähigkeiten geht, die zusätzliche Informationen benötigen, wie Schadenswerte und spezifische Waffentypen.

Schadenswerte für Einheiten-Spezialfähigkeiten

Als grundsätzliche Regel gilt, dass die Angriffswerte für Einheiten-Spezialfähigkeiten, die Schaden verursachen, wie AK#/#/#, KSR#/#/# und LSR#/#/#, berechnet werden, indem du die spezifischen Schadenswerte alle entsprechenden beteiligten Waffen aufaddierst und das Ergebnis echt rundest. Dies wird ähnlich wie die normalen Angriffswerte einer Einheit berechnet, nur dass die Werte nur den Schaden für Waffen beinhalten, die von dieser Fähigkeit beschrieben werden. Die Einheiten-Spezialfähigkeit, die für ein bestimmtes Waffensystem gilt, ist in der entsprechenden Konvertierungstabelle angegeben.

Denk daran, dass, wenn es nicht spezifisch anders angegeben ist, alle Waffen, die von den Spezialfähigkeiten einer Einheit abgebildet werden, bereits als Teil der normalen Angriffswerte der Einheit gelten; sie werden nicht zusätzlich addiert. Eine Einheit beispielsweise, die bereits einen normalen Angriffswert von 4/4/2 besitzt, kann auch über eine Spezialfähigkeit AK1/1/1 verfügen und eine Spezialfähigkeit KSR2/2. Die Waffen, die diese Spezialfähigkeiten beschreiben, sind allerdings auch bereits ein Teil des normalen Angriffs der Einheit. Ihre Auflistung soll vor allem dazu dienen, zu beschreiben, welcher Anteil des Gesamtschadens der Einheit von ihren Autokanonen und KSR verursacht wird. Sie können später modifiziert werden, wenn spezielle Munitionssorten und Panzerungsarten verwendet werden.

Aktive Bluthund-Sonde (BH)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist mit einer fortschrittlicheren Version der Aktiven Beagle-Sonde ausgerüstet.

Konvertierung: Eine Einheit, die in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar eine Aktive Bluthund-Sonde auflistet, erhält diese Spezialfähigkeit. Wie bei der normalen Aktiven Sonde (SON) verleiht das Vorhandensein der Bluthund-Sonde der Einheit in *Alpha Strike* auch die Spezialfähigkeit Späher (SPÄ).

Aktive Sonde (SON)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit ist mit einer fortschrittlichen Aktiven Sonde ausgerüstet, die ihr einen erweiterten Überblick über das Schlachtfeld verleiht.

Konvertierung: Eine Einheit, die mit einer Aktiven Beagle-Sonde oder einer normalen Aktiven Clan-Sonde ausgestattet ist (oder ihren entsprechenden Prototypen) erhält diese Spezialfähigkeit. Eine Einheit mit dieser Eigenschaft erhält außerdem automatisch die Spezialfähigkeit Späher (SPÄ).

Amphibisch (AMP)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist eine Bodeneinheit, die dazu imstande ist, sich auch im Wasser zu bewegen.

Konvertierung: Um diese Spezialfähigkeit zu erhalten, muss die Einheit ein nicht fürs Wasser ausgelegtes Hilfs- oder Gefechtsfahrzeug sein, das mit der Rumpfmodifikation Amphibisch ausgestattet ist. Hilfsfahrzeuge werden eine solche Modifikation in den Anmerkungen der Einheit angeben, während Gefechtsfahrzeuge den Umbau in der Ausrüstungsliste der Einheit aufführen. Marinefahrzeuge, Unterseeboote und andere Einheiten, die zur Bewegung im Wasser imstande sind (wie Mechs mit UME-Ausrüstung), führen diese Spezialfähigkeit nicht auf.

Anhängerkupplung (AHK)

Eine Fahrzeug-Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist dazu in der Lage, andere Rad- oder Ketteneinheiten und Anhänger abzuschleppen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn ihr Eintrag im *Hardware-Handbuch* unter den Designmarotten oder Anmerkungen eine Anhängerkupplung auflistet oder wenn sie explizit die Rumpf- und Steuermodifikation „Zugmaschine“ besitzt.

Anti-Penetrative Ablationspanzerung (ABP)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über spezialisierte Panzerung, die darauf ausgelegt ist, die Auswirkungen von panzerbrechender Munition zu minimieren.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit wird jeder Einheit verliehen, die in allen Körperzonen mit Anti-Penetrativer Ablationspanzerung ausgerüstet ist. Im Eintrag im *Hardware-Handbuch* wird dieser Panzerungstyp im gleichen Bereich wie der Panzerungsfaktor aufgeführt.

Artillerie (ART-X#)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit verfügt über eine (oder mehrere) Artilleriewaffensysteme.

Konvertierung: Eine Einheit, die mit einer Artilleriewaffe ausgerüstet ist (dazu gehören Artilleriekanonen und Gefechtsrüstungs-Rohrartillerie) erhält diese Spezialfähigkeit. Die genaue Auflistung in den Spielwerten der Einheit ersetzt das „X“ durch eine Abkürzung für den verwendeten Waffentyp, und das # bezeichnet die Anzahl dieser Waffen, die die Einheit besitzt. Siehe die *Alpha-Strike*-Waffenkonvertierungstabelle Artilleriewaffen auf Seite 111 für die genauen Waffencodes.

Aufprallresistente Panzerung (ARP)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über spezialisierte Panzerung, die darauf ausgelegt ist, die Auswirkungen von Nahkampfangriffen zu verringern.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit wird jeder Einheit verliehen, die in allen Körperzonen mit Aufprallresistenter Panzerung ausgerüstet ist. Im Eintrag im *Hardware-Handbuch* wird dieser Panzerungstyp im gleichen Bereich wie der Panzerungsfaktor aufgeführt.

Autokanone (AK#/#/#)

Diese Spezialfähigkeit beschreibt den Schaden, den die leichten und Standard-Autokanonenwaffen der Einheit verursachen und bringt eine Fähigkeit mit sich, alternative Munitionsarten für Autokanonen zu verwenden.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie leichte oder Standard-Autokanonen mit sich führt, die auf Mittlere Entfernung 1 Schadenspunkt oder mehr verursachen können, nach der Hitze-Modifikation und vor der Rundung der endgültigen Schadenswerte. Um den Schadenswert für diese Fähigkeit zu erhalten, addiere den Schaden aller leichten und Standard-Autokanonen, die die Einheit besitzt (in der Waffen-Konvertierungstabelle durch alle Waffen ausgedrückt, die die Anmerkung „AK“ haben) und runde alle Summen echt. Verzeichne die Spezialfähigkeit als AK#/#/#, wobei das # der endgültige Schadenswert für den Entfernungsbereich darstellt.

Ballistikverstärkte Panzerung (BVP)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über spezialisierte Panzerung, die darauf ausgelegt ist, die Auswirkungen von ballistischen Waffen zu minimieren.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit wird jeder Einheit verliehen, die in allen Körperzonen mit Ballistikverstärkter Panzerung ausgerüstet ist. Im Eintrag im *Hardware-Handbuch* wird dieser Panzerungstyp im gleichen Bereich wie der Panzerungsfaktor aufgeführt.

Basis-Feuerleitsystem (BFLS)

Diese Fähigkeit zeigt an, dass eine Einheit mit einem rudimentären Feuerleitsystem ausgestattet worden ist. Diese haben normalerweise nicht den Standard von modernen Gefechtsversionen, doch liefern sie zivilen, kommerziellen oder industriellen Einheiten ein Mindestmaß an Zielerfassung.

Konvertierung: Um diese Spezialfähigkeit zu erhalten, muss die Einheit ein IndustrieMech oder Hilfsfahrzeug sein, das explizit mit einem Basis-Feuerleitsystem ausgerüstet ist. (Dies ist in den Anmerkungen der Einheit oder im Waffen- und Ausrüstungsinventar aufgeführt.)

BattleMech-HarJel (BHJ)

Diese Einheiten-Spezialfähigkeit gibt an, dass der Mech mit der HarJel-Rumpfversiegelungstechnologie ausgerüstet ist.

Konvertierung: Um diese Spezialfähigkeit zu erhalten, muss die Einheit ein Mech sein, der mit BattleMech-HarJel-Systemen im Zentralen, Linken und Rechten Torso ausgerüstet ist.

BattleMech-HarJel II und III (BHJ2, BHJ3)

Diese Einheiten-Spezialfähigkeit gibt an, dass der Mech mit der verbesserten HarJel-Rumpfversiegelungstechnologie ausgerüstet ist, die zu einfachen Reparaturen der Panzerung imstande ist.

Konvertierung: Um diese Spezialfähigkeit zu erhalten, muss die Einheit ein Mech sein, der mit BattleMech-Reparatursystem HarJel II oder III im Zentralen, Linken und Rechten Torso ausgerüstet ist. Wenn die Einheit über das HarJel-II-Reparatursystem verfügt, erhält sie die Spezialfähigkeit BHJ2. Wenn die Einheit über das HarJel-III-Reparatursystem verfügt, erhält sie die Spezialfähigkeit BHJ3.

BattleMech-Schild (SCHD)

Ein Mech mit dieser Spezialfähigkeit trägt einen gepanzerten Schild, der zusätzlichen Schutz gegen Waffenbeschuss und Nahkampfangriffe bietet.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

EINHEITEN-SPEZIALFÄHIGKEITSTABELLE FÜR ALPHA STRIKE

Spezialfähigkeit	Code*	Spielregeln
Aktive Bluthund-Sonde	BH	Siehe Seite 104, AS
Aktive Sonde	SON	Siehe Seite 104, AS
Amphibisch	AMP	Siehe Seite 45, AS
Anhängerkupplung	AHK	Siehe Seite 117
Anti-Penetrative Ablationspanzerung	ABP	Siehe Seite 117
Artillerie	ARTX-#**	Siehe Seite 104-105, AS
Aufprallresistente Panzerung	ARP	Siehe Seite 177
Autokanone	AK#/#/#	Siehe Seite 105, AS
Ballistikverstärkte Panzerung	BVP	Siehe Seite 177
Basis-Feuerleitsystem	BFLS	Siehe Seite 46, AS
BattleMech-HarJel	BHJ	Siehe Seite 46, AS
BattleMech-HarJel II und III	BHJ2, BHJ3	Siehe Seite 177
BattleMech-Schild	SCHD	Siehe Seite 46, AS
Besatzung	BES#	Siehe Seite 106, AS
Bimodaler FlugMech	BFM(#f)	Siehe Seite 120
Bombe	BOMB#	Siehe Seite 46, AS
CASE	CASE	Siehe Seite 46, AS
CASE II	CASE II	Siehe Seite 46, AS
Direktneurales Kontrollinterface	DN	Siehe Seite 120
Dreifachmyomere	DM	Siehe Seite 46, AS
Dreifachmyomer-Implantate	DMIM	Siehe Seite 120
Drohne	DRO	Siehe Seite 105, AS
Drohnenräger-Kontrollsystem	DKS#	Siehe Seite 105, AS
Elektromagnetische Bündelstrahl-Impuls Waffen	EMBSI#, EMBSI-E#	Siehe Seite 121
Elektronisches NOVA-Kompositkriegsführungssystem	NOVA	Siehe Seite 121
Engel-Störsender	ESTÖR	Siehe Seite 46, AS
Energie	ENE	Siehe Seite 47, AS
Erweiterter Gefechtsrüstungs-Transport	EGRT	Siehe Seite 46, AS
Erweiterter Taktischer Analysecomputer	ETAC#	Siehe Seite 121
Erweitertes RISC-Punktverteidigungssystem	VRAS	Siehe Seite 121
Fahrzeugtransporter	FTM#, FTS#, FTÜ#	Siehe Seite 109, AS
Fallschirmjäger	FJ	Siehe Seite 105, AS
Ferngesteuerte Raketen	FERN	Siehe Seite 121
Fernsensorenverteiler	FSV#	Siehe Seite 106, AS

Spezialfähigkeit	Code*	Spielregeln
Feuerfest	FF	Siehe Seite 46, AS
Feuerwehr	FW	Siehe Seite 106, AS
Flak	FLK#/#/#	Siehe Seite 46, AS
Flugdeck	FD	Siehe Seite 106, AS
FlugMech	FLUM(#b/#f)	Siehe Seite 122
Fracht	FRA#	Siehe Seite 46, AS
Frachttransport, Kilotonnen	FTK#	Siehe Seite 106, AS
Frachttransport, Tonnen	FTT#	Siehe Seite 106, AS
Gebirgsjäger	GJ	Siehe Seite 106, AS
Gefechtsrüstungstransport	GRT	Siehe Seite 46, AS
Geländewagen	GLW	Siehe Seite 46, AS
Gepanzerte Antriebssysteme	GA	Siehe Seite 46, AS
Gepanzerte Komponenten	GK	Siehe Seite 46, AS
Geschützturm	GST#/#/#	Siehe Seite 47, AS
Gewöhnliche Antriebe oder Brennstoffzellen-Reaktor	GEA, BZR	Siehe Seite 47, AS
Gleiter-ProtoMech	GLT	Siehe Seite 123
Große Einheit	G	Siehe Seite 106, AS
Hitze	HT#/#/#	Siehe Seite 47, AS
Hubschrauberlandeplatz	HLP	Siehe Seite 106, AS
Hyperpuls-Generator	HPG	Siehe Seite 124
Indirekter Beschuss	IB#	Siehe Seite 124
Industrielle Dreifachmyomere	I-DM	Siehe Seite 47, AS
Infanterietransporter	IT#	Siehe Seite 47, AS
K³-Systeme		
Hochleistungs-K ³ -Meister	HL-K3M#	Siehe Seite 51, AS
Hochleistungs-K ³ -Diener	HL-K3D	Siehe Seite 51, AS
K ³ -Diener	K3D	Siehe Seite 51, AS
K ³ -Fernsensorverteiler	K3FS	Siehe Seite 51, AS
K ³ -Meistercomputer	K3M#	Siehe Seite 51, AS
K ³ -Notfallmeister	K3NM#	Siehe Seite 51, AS
Verbesserter K ³ -Computer	K3V	Siehe Seite 51, AS
Landungsschiff-Transporter	LT#	Siehe Seite 125
Langstreckenrakete	LSR#/#/#	Siehe Seite 106, AS
Leichte Aktive Sonde	LSON	Siehe Seite 106, AS
Leichter Störsender	LSTÖR	Siehe Seite 47, AS
Leichtes Zielerfassungssystem	LZES	Siehe Seite 107, AS

EINHEITEN-SPEZIALFÄHIGKEITSTABELLE FÜR ALPHA STRIKE (FORT.)

Spezialfähigkeit	Code*	Spielregeln
Lithium-Fusionsbatterie	LF	Siehe Seite 126
Luft-/Raumtransporter	LRT#	Siehe Seite 106, AS
Magnetklammersystem	MKS, UKS	Siehe Seite 126
Magnetschwebebahn	MAG	Siehe Seite 106, AS
Marine-K ³	MK3	Siehe Seite 128
Mechabwehr-Infanterie	MA	Siehe Seite 47, AS
Mechtransporter	MT#	Siehe Seite 106, AS
Mimetisches Panzerungssystem	MPS, LMPs	Siehe Seite 47f, AS
Minenleger	MIL#	Siehe Seite 106, AS
Minenräumer	MIR	Siehe Seite 106f, AS
Mobile Feldbasis	MFB	Siehe Seite 127
Mobiles Feldlazarett	MASH#	Siehe Seite 127
Mobiles Hauptquartier	MHQ#	Siehe Seite 107, AS
Nach hinten feuernde Waffen	HECK	Siehe Seite 127
Nahkampfwaffe	NKW	Siehe Seite 48, AS
Narc-Raketenboje	KNARC, SNARC	Siehe Seite 107, AS
Nur Atmosphäre	ATMO	Siehe Seite 128
Omni	OMNI	Siehe Seite 48, AS
Pionier	PIO	Siehe Seite 107, AS
Pontonleger	PON	Siehe Seite 107, AS
ProtoMech-Transporter	PT#	Siehe Seite 107, AS
Prototyp-CASE	CASEP	Siehe Seite 128
Prototyp-Dreifachmyomere	DMX	Siehe Seite 128
Punktverteidigung	PV#	Siehe Seite 107, AS
QuadVee	QV	Siehe Seite 128
Radikales Wärmetauscher-System	RWS	Siehe Seite 129
Raketenabwehrsystem	RAS	Siehe Seite 48, AS
Raumboottransporter	RBT#	Siehe Seite 107, AS
Raumrakete	RR#/#/#/#	Siehe Seite 108, AS
Raumschiff	RAUM	Siehe Seite 129
Raumverteidigungssystem	RVS-X#/#/#/#**	Siehe Seite 108, AS
Reaktive Panzerung	RPA	Siehe Seite 108, AS
Reflektive Panzerung	RFA	Siehe Seite 108, AS
Resistent gegen Kritische Treffer	RGK	Siehe Seite 108, AS
RISC-Notfallkühlsystem	NKS	Siehe Seite 130
Roboterdrohne	RBT	Siehe Seite 130
Säge	SÄG	Siehe Seite 108, AS
Schienen	SCHIE	Siehe Seite 108, AS

Spezialfähigkeit	Code*	Spielregeln
Schiffsklassewaffen	SKW	Siehe Seite 108, AS
Schleudersitz	SCHLEU	Siehe Seite 108, AS
Schleuse	S#	Siehe Seite 108, AS
Schützengräben-/Schanzenpionier	SSP	Siehe Seite 108, AS
Schutzpanzerwert	SPW	Siehe Seite 48, AS
Sehr Große Einheit	SG	Siehe Seite 109, AS
Späher	SPÄ	Siehe Seite 109, AS
Sprengfalle	SF	Siehe Seite 109, AS
Strandbuggy	SB	Siehe Seite 109, AS
Störfeldwerfer	SFW#	Siehe Seite 131
Störsender	STÖR	Siehe Seite 48, AS
Suchscheinwerfer	SUCH	Siehe Seite 109, AS
Tarnkappenpanzerung	TARN	Siehe Seite 48, AS
Taser	BTAS#, GTAS#	Siehe Seite 109, AS
Torpedo	TOR#/#/#	Siehe Seite 48, AS
Überarbeitete Laser	ÜAL	Siehe Seite 132
Übergroße Einheit	ÜG	Siehe Seite 109, AS
Ultrakurzstart	UKS	Siehe Seite 109, AS
Umweltversiegelung	SIEG	Siehe Seite 109, AS
Unterschiffsklassewaffen	USKW	Siehe Seite 109, AS
Unterwasser-Manöverinheit	UME	Siehe Seite 48, AS
Variable Zielerfassung	VZE	Siehe Seite 109, AS
Verbessertes Feuerleitsystem	VFLS	Siehe Seite 48, AS
Verbesserte Narc-Raketenboje	VNARC	Siehe Seite 109, AS
Verbessertes Taktisches Raketensystem	VTAKRAK	Siehe Seite 132
Viraler RISC-Blocker	KBLO, ZBLO	Siehe Seite 133
Virtual-Reality-Pilotenmodul	VR	Siehe Seite 133
Wachhund-Kompositssystem	WACH	Siehe Seite 48, AS
Weites Überhitzen	WÜH	Siehe Seite 48, AS
Weltraumoperations-anpassung	WOA	Siehe Seite 109, AS
WVS-Blocker	BLOCK	Siehe Seite 133
WVS-Drohnenkontrollsystem	WVKS	Siehe Seite 133
Zielerfassungssystem	ZES	Siehe Seite 109, AS

*Codes mit einer Raute (#) stehen für einen Zahlenwert, der sich von Einheit zu Einheit unterscheiden kann.

**Diese Codes können sich abhängig vom verwendeten Waffensystem unterscheiden (mehr Informationen findest du in den Regeln zum jeweiligen Gegenstand).

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Konvertierung: Wenn die Einheit ein Mech ist, der mit einem Schild (beliebiger Größe) ausgerüstet ist, dann erhält sie diese Spezialfähigkeit.

Besatzung (BES#)

Diese Einheit hat eine beträchtliche Zahl von Besatzungsmitgliedern, die verwendet werden können, um gegen Entertrupps vorzuehen.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit ist nur für Mobile Bauten, Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen, Satelliten und alle Hilfsfahrzeuge mit den Spezialfähigkeiten G, SG und ÜG relevant. Um den Zahlenwert der Spezialfähigkeit zu erhalten, brauchst du die Gesamtbesatzungszahl der Einheit: das heißt, die Anzahl von Besatzungsmitgliedern, die das Fahrzeug auflistet, die nicht explizit als Marinesoldaten oder Passagiere ausgezeichnet sind. (Dies ist normalerweise als einzelne Textzeile in den Spielwerten der Einheit im *Hardware-Handbuch* aufgelistet).

Wenn die Einheit ein Landungsschiff, Satelliten-Hilfsfahrzeug oder ein anderes Hilfsfahrzeug mit der Spezialfähigkeit G ist, teile diese Besatzungszahl durch 60. Wenn die Einheit ein Hilfsfahrzeug mit der Spezialfähigkeit SG ist, teile die Besatzungszahl durch 90. Wenn die Einheit ein Mobiles Gebäude, ein Sprungschiff, eine Raumstation, ein Kriegsschiff oder Hilfsfahrzeug mit der Spezialfähigkeit ÜG ist, teile die Besatzung durch 120. In allen Fällen wird das Ergebnis echt gerundet. Wenn das gerundete Ergebnis bei 1 oder mehr liegt, dann erhält die Einheit die Spezialfähigkeit BES mit diesem Wert.

Bimodaler FlugMech (BFM(#f))

Ein Mech mit dieser Fähigkeit wurde dafür umgebaut, sich von einem BattleMech zu einem Luft-/Raumjäger umzuwandeln und wieder zurück.

Konvertierung: Wenn eine Mech-Einheit in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* Normalschub- und Höchstschub-Werte neben ihrer normalen Gehen-, Rennen- und Springen-BP besitzt, aber keine LuftMech-Reisegeschwindigkeits- oder FlugMech-Höchstgeschwindigkeits-BP, dann handelt es sich um einen Bimodalen FlugMech, der diese Spezialfähigkeit erhalten muss. Der Nummernwert (in Klammern, gefolgt von dem Buchstaben „f“) entspricht dem Normalschub der Einheit. Der FlugMech SHD-X2 *Shadow Hawk* beispielsweise, mit seinem Normalschub von 4, würde die Spezialfähigkeit BFM(4f) erhalten.

Bombe (BOMB#)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit ist dafür ausgerüstet, im Kampf Bomben zu transportieren und abzuwerfen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie ein konventioneller Jäger oder ein Luft-/Raumjäger ist, ein FlugMech mit internen Bombenhangars oder ein Flächenflugzeug-Hilfsfahrzeug, ein Senkrechtstarter oder eine Gefechtsrüstung, die mit externen Waffenaufhängungen oder Bombengestellen ausgestattet ist. Der Zahlenwert, der dieser Spezialfähigkeit zugeteilt wird, hängt von der Art der Einheit ab. Bei Luft-/Raumjägern und konventionellen Jägern ist dieser Zahlenwert identisch zur Größe der Einheit. Flächenflugzeug-Hilfsfahrzeuge, FlugMechs und Senkrechtstarter-Einheiten erhalten einen Wert gleich der Zahl von internen Bombenhangars oder externen Waffenaufhängungen, die die Einheit besitzt, geteilt durch 5 und aufgerundet.

Gefechtsrüstungs-Einheiten erhalten 1 BOMB-Punkt für jeweils 5 Bombenaufhängungen, die die Einheit besitzt, echt gerundet. Beachte, dass dies den gesamten Trupp als einzelne Einheit behandelt, wenn also jedes Mitglied eines Trupps von 4 Soldaten eine Bombenaufhängung mit sich führt, dann erhält die Einheit die Spezialfähigkeit BOMB1 ($(4 \text{ Soldaten} \times 1 \text{ Bombenaufhängung pro Soldaten}) \div 5 = 0,8$, aufgerundet auf 1).

CASE (CASE)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit verfügen über Ausrüstung, die darauf ausgelegt ist, sie vor internen Munitionsexplosionen zu beschützen.

Konvertierung: Jede Nicht-Infanterieeinheit, die mit der Technologiebasis Clan gebaut ist und Munition oder Gaussgeschütze transportiert, erhält auch die Spezialfähigkeit CASE. Alle Nicht-Infanterieeinheiten, die

mit der Technologiebasis Innere Sphäre gebaut worden sind, erhalten die Spezialfähigkeit CASE nur dann, wenn die Einheit CASE in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet. Infanterieeinheiten dürfen diese Spezialfähigkeit niemals erhalten.

CASE II (CASEII)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit verfügen über verbesserte Ausrüstung zur Explosionsableitung.

Konvertierung: Eine Nicht-Infanterieeinheit erhält die Spezialfähigkeit CASEII nur dann, wenn die Einheit CASE II in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet. Infanterieeinheiten dürfen diese Spezialfähigkeit niemals erhalten.

Direktneurales Kontrollinterface (DN)

Diese Einheit verfügt über ein Cockpit-Kontrollsystem, das darauf ausgelegt ist, zusammen mit Direktneuralem Interface-Implantaten zu funktionieren.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit wird jeder Einheit verliehen, die über die Cockpitmodifikation Direktneurales Interface verfügt (DNI). Dieses Merkmal ist in den Anmerkungen der Einheit im *Hardware-Handbuch* beschrieben.

Dreifachmyomere (DM)

Mech-Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit sind mit verbesserter Dreifachmyomer-Muskulatur in Produktionsqualität ausgerüstet.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie normale Dreifachmyomere (DM) in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet. Wenn die Einheit mit Industriellen Dreifachmyomeren ausgerüstet ist, verwende stattdessen die Spezialfähigkeit I-DM. Wenn die Einheit mit Prototyp-Dreifachmyomeren ausgestattet ist, verwende die Spezialfähigkeit DMX.

Dreifachmyomer-Implantate (DMIM)

Infanterie mit dieser Spezialfähigkeit wurde mit Dreifachmyomer-Implantaten ausgerüstet. Die meisten Speleffekte sind zwar unter *Verbesserte Krieger* beschrieben (siehe Seite 26 - 27), doch sind diese Einheiten auch anfällig für die Auswirkungen von Anti-Dreifachmyomermunition (siehe Seite 33).

Konvertierung: Nur konventionelle Infanterieeinheiten erhalten diese Spezialfähigkeit und das auch nur dann, wenn die Soldaten mit Dreifachmyomer-Implantaten verbessert worden sind. Dies ist in den Anmerkungen für die Einheit im *Hardware-Handbuch* angegeben.

Drohne (DRO)

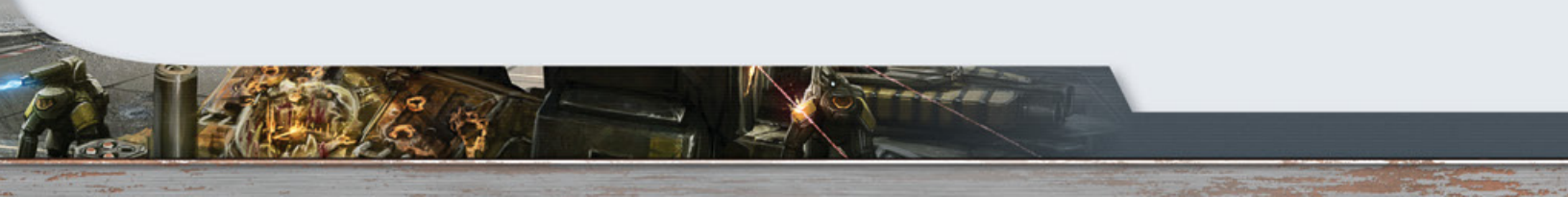
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist für Fernsteuerung ausgelegt und hat somit normalerweise keinen eigenen Piloten und keine eigene Besatzung.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn in der Beschreibung des Cockpits oder in den Waffen- und Ausrüstungsdaten angegeben ist, dass sie über ein Drohnenbetriebssystem verfügt.

Drohnenträger-Kontrollsystem (DKS#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist mit einem spezialisierten Kommunikationssystem ausgestattet, das es ihr erlaubt, ferngesteuerte Drohnen zu bedienen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mit einem Drohnenträger-Kontrollsystem oder einer Drohnen-Fernsteuerungskommandokonsole ausgerüstet ist. Diese Einheit ist auf der Einheitenkarte für *Alpha Strike* als DKS# verzeichnet, wobei das # die Zahl von Drohnen beschreibt, die die Einheit kontrollieren kann (entsprechend der Anmerkungen der Einheit im *Hardware-Handbuch*). Eine Einheit, die mit einer Drohnen-Fernsteuerungskommandokonsole ausgerüstet ist, erhält die Spezialfähigkeit DKS1, da dieses System nur eine einzige Drohne auf einmal kontrollieren kann.



Elektromagnetische Bündelstrahl-Impulsaffen (EMBSI#, EMBSI-E#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit führt Elektromagnetische Bündelstrahl-Impulsaffen mit sich. Diese funktionieren ziemlich ähnlich wie eine Energieversion des Tasers.

Konvertierung: Eine Einheit erhält die Spezialfähigkeit EMBSI#, wenn sie eine oder mehrere EMBSI-Kanonen in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet. Wenn die Einheit mit einschüssigen EMBSI-Waffen ausgerüstet ist, erhält sie die Spezialfähigkeit EMBSI-E#. Der Zahlenwert dieser Spezialfähigkeit entspricht der Anzahl von EMBSI-Waffen (egal welchen Typs), die die Einheit mit sich führt.

Elektronisches Nova-Kompositkriegsführungssystem (NOVA)

Das experimentelle Elektronische Nova-Kompositkriegsführungssystem ist eine Kombination aus einer aktiven Sonde, einem Störsender und einem eingeschränkten K³-System und wurde im Zeitalter des Jihads eingeführt. Sein weiteres Bestehen ist nach wie vor ein streng gehütetes Geheimnis unter den Clans.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie ein Nova-Kompositkriegsführungssystem im Waffen- und Ausrüstungsinventar im *Hardware-Handbuch* auflistet. Der Besitz dieser Fähigkeit verleiht der Einheit auch die Spezialfähigkeiten SON und STÖR.

Energie (ENE)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist nicht auf munitionsabhängige Bewaffnung oder Brennstoff angewiesen und verfügt über keinerlei Komponenten, die unter extremen Bedingungen explodieren könnten.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit wird allen Nicht-Infanterieeinheiten zugewiesen, die keine explosiven Komponenten besitzen. Explosive Komponenten, die verhindern, dass Einheiten diese Fähigkeit erhalten können, sind alle Waffen, die Munition verwenden (inklusive Artilleriewaffen, Autokanonen, Gaussgeschütze, einige Flammern, chemische Laser, Plasmawaffen und Raketenwerfer), Verbesserte Schwere Laser, Sprengkapseln, Splitterkapseln und Mechkapseln, Treibstofftanks, Sprengfallen und Kühlmittelkapseln jeder Art.

Engel-Störsender (ESTÖR)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit verfügt über einen fortschrittlicheren Störsender der Engel-Klasse.

Konvertierung: Um diese Spezialfähigkeit zu erhalten, muss die Einheit mit einem Engel-Störsender ausgerüstet werden.

Erweiterter Gefechtsrüstungstransport (EGRT)

Gefechtsrüstungseinheiten mit dieser Spezialfähigkeit erhalten die Möglichkeit, sich für den Transport auf das Schlachtfeld selbst an Nicht-Omni-Einheiten anzuhängen.

Konversion: Nur Gefechtsrüstungseinheiten, die mit Magnetklammern ausgestattet sind, erhalten diese Spezialfähigkeit.

Erweiterter Taktischer Analysecomputer (ETAC#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist mit einem speziellen Kommandocomputer ausgestattet, der darauf ausgelegt ist, Roboterdrohnen und ferngesteuerte Drohnen zu koordinieren.

Konvertierung: Um diese Fähigkeit zu erhalten, muss die Einheit in ihren Anmerkungen oder im Ausrüstungsinventar einen Erweiterten Taktischen Analysecomputer erwähnen. Der Zahlenwert dieser Fähigkeit entspricht dem, der bei den Spielwerten der Einheit mit angegeben ist. Wenn eine Einheit beispielsweise bei ihren Anmerkungen auflistet „Erweiterter Taktischer Analysecomputer (bis zu 20 Drohnen)“, dann erhält ihr Äquivalent in Alpha Strike die Spezialfähigkeit ETAC20.

Erweitertes RISC-Punktverteidigungssystem (VRAS)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über ein hochmodernes neues Raketenabwehrsystem, das sich sogar ausdehnen kann, um nahe stehende Einheiten vor eintreffenden Raketenangriffen zu beschützen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie über mindestens ein Erweitertes RISC-Punktverteidigungssystem im Waffen- und Ausrüstungsinventar verfügt.

Fahrzeugtransporter (FTX#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit hat Frachtraum für den Transport von Fahrzeugen abgestellt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Transporthangars sind Fahrzeug-Transporthangars allerdings in drei Größenklassen eingeteilt: Mittelschwer, Schwer und Überschwer.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mit Raumboot-Hangars jeder Art ausgerüstet ist, doch kann sie mehr als eine Spezialfähigkeit erhalten, wenn sie über Hangars verschiedener Größe verfügt. Mittelschwere Fahrzeughangars werden durch die Spezialfähigkeit FTM# ausgedrückt und sind im Eintrag der Einheit im *Hardware-Handbuch* als Fahrzeughangars aufgelistet (oder einfach als „Fahrzeuge (Leicht)“, gefolgt von einer Anzahl von zugehörigen Schleusen). Schwere Fahrzeughangars entsprechen der Spezialfähigkeit FTS# und werden im Eintrag der Einheit im *Hardware-Handbuch* als Schwere Fahrzeughangars beschrieben (oder einfach als „Fahrzeuge (Schwer)“, gefolgt von der Anzahl von zugehörigen Schleusen). Überschwere Fahrzeughangars, die in Alpha Strike der Spezialfähigkeit FTÜ# entsprechen, sind im Eintrag der Einheit im *Hardware-Handbuch* als Überschwere Fahrzeughangars beschrieben (oder als „Fahrzeuge (Überschwer)“, gefolgt von der zugehörigen Anzahl von Schleusen).

Wie bei anderen Transporthangars wird auch die Spezialfähigkeit Fahrzeugtransporter als FTX#S# notiert, wobei das „X“ durch den entsprechenden Code für die Gewichtsklasse ersetzt wird, wie oben beschrieben. Die erste Nummer ist die Anzahl der tatsächlichen Transporthangars / die Zahl von Fahrzeugen dieser Gewichtsklasse, die die Einheit transportieren kann, während die zweite Zahl die Anzahl von Schleusen angibt, die diesen Fahrzeughangars zugeteilt worden sind. Beispielsweise listet die aufgerüstete Version des Landungsschiffs der Triumph-Klasse „Fahrzeuge (24 Schwere)“ auf, gefolgt von „1 Schleuse“ sowie „Fahrzeuge (12 Leichte)“ gefolgt von „1 Schleuse“ in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* auf. Dies würde in Alpha Strike zwei Spezialfähigkeiten entsprechen: FTS24S1 für die schweren Fahrzeuge und FTM12S1 für die leichten Fahrzeuge.

Fallschirmjäger (FSJ)

Infanterieeinheiten mit dieser Fähigkeit sind dafür ausgerüstet, sich von fliegenden Einheiten wie Senkrechtstartern, schwebenden Landungsschiffen und Flugzeugen aus der Luft in die Kampfzone abwerfen zu lassen.

Konvertierung: Nur Infanterieeinheiten (inklusive Gefechtsrüstungen) können diese Spezialfähigkeit erhalten. Gefechtsrüstungseinheiten erhalten diese Fähigkeit, wenn sie einen Abwurfschirm in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflisten. Konventionelle Infanterieeinheiten erhalten diese Spezialfähigkeit, wenn sie Fallschirmjäger-Ausrüstung in den Anmerkungen der Einheit erwähnen.

Ferngesteuerte Raketen (FERN)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verwendet eine verbesserte Form von Raumraketen-Werfer, der nach dem Abschuss von der Besatzung des Schiffes gelenkt werden kann.

Konvertierung: Eine Einheit mit Raumraketen (der Spezialfähigkeit RR) erhält diese Fähigkeit, wenn ihre Raumraketen ferngesteuert sind. Ferngesteuerte Raketen werden durch das Suffix „-T“ (für Teleoperation) hinter dem Namen des Raumraketenwerfers markiert

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



und sind in der Alpha-Strike-Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen-Konvertierungstabelle durch den Code „FERN“ in den Anmerkungen des Gegenstands gekennzeichnet.

Fernsensorenverteiler (FSV#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit transportiert einen oder mehrere Sensorenverteiler, die verwendet werden können, um ihre Aufklärungsfähigkeiten zu verbessern, als Beobachter für Indirekten Beschuss und Artillerie zu dienen oder Versteckte Einheiten aufzuspüren.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mindestens einen Fernsensorenverteiler in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar besitzt. Der Zahlenwert für diese Fähigkeit entspricht der Anzahl von Verteilern, die in der Einheit installiert sind.

Feuerfest (FF)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit sind weniger anfällig für Schäden durch Feuer und Waffen, die Hitze verursachen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie in allen Trefferzonen mit Feuerfester Panzerung oder Hitzeableitender Panzerung ausgerüstet ist. Im Eintrag der Einheit im *Hardware-Handbuch* ist dieser Panzerungstyp im gleichen Bereich wie der Panzerungsfaktor angegeben.

Feuerwehr (FW)

Infanterieeinheiten mit dieser Spezialfähigkeit sind dafür ausgerüstet, Feuer zu bekämpfen oder einzudämmen.

Konvertierung: Infanterieeinheiten, die mit der Spezialfähigkeit Feuerwehr entworfen worden sind, sind als solche eindeutig in den Anmerkungen der Einheit markiert. Wenn die Einheit diese Beschreibung hat, erhält sie diese Spezialfähigkeit.

Flak (FLK #/#/#)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit verfügen über Waffen, die etwas effektiver im Einsatz gegen fliegende Einheiten sind.

Konvertierung: Waffen, die sich für diese Spezialfähigkeit qualifizieren, sind durch das Wort „Flak“ in der Anmerkungen-Spalte der entsprechenden Alpha-Strike-Waffenkonvertierungstabellen gekennzeichnet. Um die endgültigen Schadenswerte für diese Fähigkeit zu ermitteln, addiere den Schaden für alle Flakwaffen der Einheit und runde alle Summen echt. Notiere diese Fähigkeit als FLK#/#/#, wobei das # der endgültige Schadenswert für den jeweiligen Entfernungsbereich ist.

Flugdeck (FD)

Fludecks, die man nur auf Sehr Großen Luft-/Raumtransporteinheiten findet, die auf der Planetenoberfläche im Einsatz sind – wie Marine-Flugzeugträger oder Mobile Bauten, die für eine ähnliche Rolle konstruiert worden sind – sind letztendlich mobile Landebahnen auf denen Flugzeuge landen und abheben können.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mindestens ein Flugdeck im Waffen- und Ausrüstungsinventar oder in den Anmerkungen der Einheit aufgelistet hat.

FlugMech (FLUM(#b/#f))

Ein Mech mit dieser Spezialfähigkeit wurde dafür konstruiert, sich von einem BattleMech-Modus in einen Luft-/Raumjäger-Modus umzuwandeln und wieder zurück, mit einem zusätzlichen „LuftMech“-Hybridmodus für Einsätze in niedriger Flughöhe.

Konvertierung: Wenn eine Mech-Einheit neben ihren normalen Gehen-, Rennen- und Springen-BP über einen Normalschubwert und einen Maximalschubwert verfügt und zudem LuftMech-Reisegeschwindigkeits-BP und Höchstgeschwindigkeits-BP in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* aufgelistet hat, dann handelt es sich um einen normalen FlugMech, der diese Spezialfähigkeit erhalten muss. Der erste Zahlenwert in Klam-

mern (der vor dem Buchstaben „b“) liegt bei 2 Zoll für jeden BP LuftMech-Reisegeschwindigkeit, die die Einheit besitzt. Der zweite Zahlenwert (gefolgt von dem Buchstaben „f“) entspricht dem Normalschub-Wert der Einheit. Beispielsweise würde der FlugMech PHX-HK1 *Phoenix Hawk* mit seiner LuftMech-Reisegeschwindigkeit von 15 BP und seinem Normalschub von 5 die Spezialfähigkeit FLUM(30“b/5f).

Fracht (FRA#)

Diese Spezialfähigkeit gibt das Gewicht von Infanterieeinheiten an, die von Einheiten transportiert werden können, die über die Spezialfähigkeit Frachttransport (FTK# oder FTT#) verfügt.

Konvertierung: Nur Infanterie-Einheitenarten (inklusive Gefechtsrüstungen) dürfen diese Spezialfähigkeit erhalten. Bei konventionellen Infanterieeinheiten entspricht der Wert dieser Spezialfähigkeit dem Transportgewicht der Einheit (in Tonnen). Bei Gefechtsrüstungs-Einheiten jeder Größe entspricht der Wert dieser Spezialfähigkeit der Zahl von Soldaten im Trupp. Beispielsweise hat eine konventionelle schwere Infanterieeinheit aus dem Haus Steiner, die 6 Tonnen wiegt, die Spezialfähigkeit FRA6, während ein Strahl Golem-Gefechtsrüstungen aus dem Clan Höllenross, der aus 5 Soldaten besteht, die Spezialfähigkeit FRA5 erhält.

Frachttransport – Kilotonnen (FTK#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit hat einen internen Allzwecktransportraum für mindestens 1000 Tonnen Fracht.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie Transporthangars für mindestens 1000 Tonnen Fracht besitzt, die nicht speziell für Luft-/Raumeinheiten, Fahrzeuge, Infanterie, Mechs, ProtoMechs, Raumboote oder Landungsschiffe ausgelegt sind. Der Wert, der dieser Fähigkeit zugeteilt wird, entspricht der Zahl von Tonnen des unspezifischen Frachtraums der Einheit, geteilt durch 1000. Dies kann als Dezimalwert ausgedrückt werden.

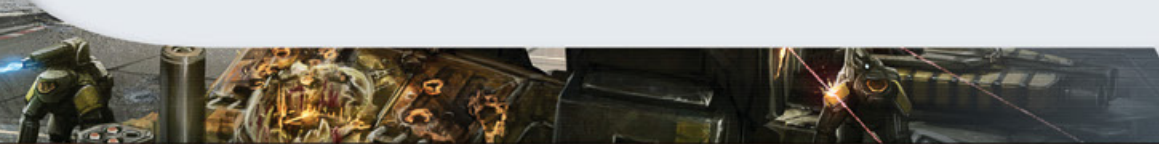
Wenn die Transporteinheit ein Raumschiff beliebiger Art ist (beispielsweise ein Landungsschiff, eine Raumstation, ein Sprungschiff oder Kriegsschiff), dann muss die Benennung der Spezialfähigkeit auch die Zahl der Schleusen beinhalten, die dem Frachtraum zugeteilt worden sind, genau wie bei einer Einheit, die Jäger ausschleusen kann (siehe Luft-/Raumtransporter, Seite 125). Beispielsweise wäre ein Frachtraum von 1515 Tonnen in einem Landungsschiff der *Aesir*-Klasse – der auch 2 Schleusen zugeteilt bekommen hat – auf der Datenkarte der Einheit für *Alpha Strike* als FTK1,515-S2 aufgelistet.

Frachttransport – Tonnen (FTT#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit hat einen internen Allzwecktransportraum von unter 1000 Tonnen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie weniger als 1000 Tonnen Transportraum besitzt, der nicht explizit Luft-/Raumeinheiten, Fahrzeugen, Infanterie, Mechs, ProtoMechs, Raumbooten oder Landungsschiffen zugeteilt worden ist. Der Zahlenwert dieser Spezialfähigkeit entspricht der Zahl von Tonnen, die dem unspezifischen Frachtraum der Einheit zugeteilt worden ist. Diese Zahl kann als Dezimalwert ausgedrückt werden.

Wenn die Transporteinheit ein Raumschiff beliebiger Art ist (beispielsweise ein Raumboot, Landungsschiff, Satellit, eine Raumstation, ein Sprungschiff oder Kriegsschiff), dann muss die Benennung der Spezialfähigkeit auch die Zahl der Schleusen beinhalten, die dem Frachtraum zugeteilt worden sind, genau wie bei einer Einheit, die Jäger ausschleusen kann (siehe Luft-/Raumtransporter, Seite 125). Beispielsweise wäre ein Frachtraum von 72 Tonnen in einem Landungsschiff der *Union*-Klasse – der auch 1 Schleuse zugeteilt bekommen hat – auf der Datenkarte der Einheit für *Alpha Strike* als FTT72-S1 aufgelistet, ein *Tyr*-Schützenpanzer allerdings, der einen Frachtraum von 5 Tonnen hat, verzeichnet diesen einfach nur als FTT5.



Gebirgsjäger (GJ)

Infanterieeinheiten mit dieser Spezialfähigkeit sind dafür ausgerüstet und ausgebildet, über unwegsames Gelände zu klettern und sich in der Kälte der oberen Höhenlagen zurechtzufinden.

Konvertierung: Eine konventionelle Infanterieeinheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie in ihren Anmerkungen auflistet, dass sie mit Bergsteigerausrüstung ausgestattet ist und Immun gegen Dünne Atmosphären ist.

Gefechtsrüstungstransport (GRT)

Eine Gefechtsrüstungseinheit mit dieser Spezialfähigkeit kann extern von OmniMechs und anderen Omni-fähigen Einheiten transportiert werden.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit ist nur für Gefechtsrüstungs-Einheiten verfügbar. Um diese Spezialfähigkeit zu erhalten, muss die Einheit dazu imstande sein, die Regeln zum Gefechtsrüstungstransport zu verwenden, was bedeutet, dass sie sowohl humanoid (zweibeinig) sein muss als auch die erforderlichen Manipulatoren besitzen muss. Die Fähigkeit ist somit verfügbar, wenn der Eintrag im Hardware-Handbuch ein „Ja“ unter Transport angibt.

Wenn du einen derartigen Eintrag im Hardware-Handbuch nicht finden kannst, dann erhält eine Gefechtsrüstungs-Einheit diese Spezialfähigkeit, wenn sie eine Leichte Servorüstung oder eine Leichte Gefechtsrüstung ist, die 2 Panzerhandschuhe, 2 Basis-Manipulatoren oder 1 Klaue besitzt, oder wenn sie eine Mittelschwere oder Schwere Gefechtsrüstung ist, die 2 Basis-Manipulatoren oder 1 Kampfklau besitzt. Gefechtsrüstungs-Einheiten, die eine vierbeinige Konfiguration verwenden oder aus Überschwern Gefechtsrüstungen bestehen, dürfen diese Spezialfähigkeit nicht erhalten.

Geländewagen (GLW)

Diese Spezialfähigkeit zeigt an, dass ein nicht-militärisches Fahrzeug für die Verwendung abseits vorbereiteten Geländes (also Straßen und gepflasterte Oberflächen) modifiziert wurde.

Konvertierung: Ein bodengestütztes Hilfsfahrzeug erhält diese Spezialfähigkeit nur, wenn sein Eintrag im *Hardware-Handbuch* andeutet, dass es die Rumpfmotifikation Geländefahrzeug besitzt.

Gepanzerte Antriebssysteme (GA)

Eine Fahrzeugeinheit mit dieser Spezialfähigkeit hat ihre verwundbaren Antriebssysteme verstärkt, um sie zusätzlich vor Schäden zu schützen.

Konvertierung: Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge, die ein Gepanzertes Antriebssystem in ihrem Ausrüstungsinventar auflisten, dürfen diese Spezialfähigkeit erhalten. Diese Fähigkeit ist für andere Einheitentypen nicht verfügbar.

Gepanzerte Komponenten (GK)

Eine Einheit mit Gepanzerten Komponenten hat einen oder mehrere Teil ihres Chassis, der internen Ausrüstung oder Bewaffnung verstärken lassen, um für zusätzliche Belastbarkeit im Kampf zu sorgen.

Konvertierung: Wenn die Spielwerte einer Einheit angeben, dass sie über gepanzerte Komponenten verfügt (normalerweise durch das Wort „Gepanzert“ in Klammern hinter der Auflistung des Gegenstands), dann erhält sie diese Spezialfähigkeit.

Geschützturm (GST##/##)

Einheiten, die mit dieser Spezialfähigkeit ausgerüstet sind, haben eine oder mehrere Waffen in Geschütztürmen platziert, die ihnen ein Schussfeld von 360 Grad verleihen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn ihre Konstruktion über einen oder mehrere Geschütztürme verfügt, darunter auch Mech-Geschütztürme. Wenn die Einheit mehrere Geschütztürme besitzt, aber nicht einem Einheitentyp angehört, der mehrere Schussfelder besitzen kann (wie ein Fahrzeug in Standard-

größe), dann muss sie alle Geschützturm-Waffenangriffswerte in einer Geschützturm-Spezialfähigkeit kombinieren. Größere Einheiten – darunter Hilfsfahrzeuge von Größenklasse 3 und darüber, sowie Mobile Bauten, dürfen mehr als einen Geschützturm haben.

Wenn Waffen, die sich für andere Spezialfähigkeiten qualifizieren – wie AK, FLK, IB und so weiter – außerdem in einem Geschützturm installiert sind, dann müssen auch die Werte berechnet werden, die nur die Geschützturm-Versionen dieser Waffen abdecken und entsprechend zur GST-Spezialfähigkeit der Einheit addiert werden. Beispielsweise verfügt der Schwere *Behemoth*-Panzer über ausreichend Autokanonen, KSR und LSR, um eine Einheiten-Spezialfähigkeit für diese Waffensysteme zu erfordern, doch befinden sich nur die Autokanonen und KSR im Geschützturm des Fahrzeugs. Diese Waffen werden in die Spezialfähigkeiten AK2/2/0 und KSR2/2 umgewandelt, und da beide vollständig im Geschützturm des Panzers untergebracht sind, führt dies zu einer Geschützturm-Spezialfähigkeit, die auf der Karte des *Behemoth* als „GST (4/4/0, KSR2/2, AK2/2/0)“ notiert wird.

Gewöhnliche Antriebe oder Brennstoffzellenreaktor (GEA, BZR)

Diese Spezialfähigkeit beschreibt, dass diese Einheit von einem Reaktor angetrieben ist, der kein Fusionsreaktor ist. Somit ist er von Brennstoff und / oder Atmosphäre abhängig, damit die Einheit vernünftig funktionieren kann.

Konvertierung: Wenn eine Einheit erwähnt, dass sie von einer Dampfmaschine oder einem Verbrennungsmotor angetrieben wird, erhält sie die Spezialfähigkeit GEA. Wenn die Einheit von einem Brennstoffzellenreaktor angetrieben wird, erhält sie die Spezialfähigkeit BZR.

Gleiter-ProtoMech (GLT)

Diese Spezialfähigkeit gibt an, dass ein ProtoMech als Gleiter-ProtoMech konstruiert worden ist, was ihm zusätzliche Bewegungsoptionen offenbart.

Konvertierung: Ein ProtoMech, der als Gleiter gebaut worden ist, listet Bodeneffekt-Reisegeschwindigkeits- und Höchstgeschwindigkeits-BP zusätzlich zu den normalen Gehen-BP und Rennen-BP in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* auf. Wenn du solche Einheiten nach *Alpha Strike* konvertierst, musst du nicht nur die GLT-Spezialfähigkeit notieren, der ProtoMech erhält auch zwei Bewegungswerte, geteilt durch einen Schrägstrich. Der erste (links vom Schrägstrich) ist die Bodenbewegung der Einheit, die 2 Zoll für jeweils 1 BP Gehen-Bewegung beträgt. Der zweite Wert (rechts neben dem Schrägstrich) ist die Bodeneffektbewegung der Einheit, die 2 Zoll für jeweils 1 BP Bodeneffekt-Reisegeschwindigkeit entspricht, die die Einheit besitzt. Hinter dieser steht ein Bodeneffekt-Bewegungscode (b). Somit hat ein *Svartalfa*-Gleiter-ProtoMech, mit seinen Gehen-BP von 1 und seinen Bodeneffekt-Reisegeschwindigkeits-BP von 4, in Alpha Strike eine Bewegung von 2"/8"b.

Große Einheit (G)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist physisch größer als die meisten anderen Einheiten im Spiel.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn es sich um einen Mech handelt, der über 100 Tonnen wiegt, ein Hilfsfahrzeug jeder Art mit einer *Alpha Strike*-Größenklasse von 3, ein Raumboot beliebiger Größe oder ein Landungsschiff mit einer *Alpha Strike*-Größenklasse von 1.

Hitze (HT##/##)

Einheiten mit dieser Fähigkeit sind mit irgendeiner Form von Brandwaffen ausgerüstet.

Konvertierung: Einheiten erhalten diese Spezialfähigkeit nur dann, wenn sie Waffen mit sich führen, die dazu in der Lage sind, Hitze bei einer gegnerischen Einheit zu verursachen. Waffen, die dazu in

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



der Lage sind, haben die Bemerkung Hitze bei ihrem Eintrag in der Konvertierungstabelle, sind aber außerdem in der Tabelle Hitze-Erzeugende Waffen aufgeführt. Um den Zahlenwert für diese Fähigkeit zu erhalten, schlage in dieser Tabelle nach und addiere alle Hitzewerte für die Waffen der Einheit, die Hitze erzeugen, und das in jedem Entfernungsbereich. Wenn das Ergebnis in einem Entfernungsbereich bei 5 oder höher liegt, dann erhält die Einheit die Spezialfähigkeit HT#. Wenn das Gesamtergebnis zwischen 5 und 10 liegt, dann hat die Spezialfähigkeit in diesem Entfernungsbereich einen Wert von 1. Liegt das Gesamtergebnis bei 11 oder mehr, dann erhält die Einheit die Fähigkeit auf 2. Wenn du konventionelle Infanterie konvertierst, die die Fähigkeit hat, Hitze zu verursachen – was in den Anmerkungen für solche Einheiten angegeben ist – dann erhält die HT-Spezialfähigkeit der Einheit einen Wert gleich ihrem Schadenswert auf Kurze Entfernung (bis zu einem Maximum von 2 Punkten).

Hubschrauberlandeplatz (HLP)

Hubschrauberlandeplätze sind deutlich kleinere Flugdecks, die darauf ausgelegt sind, von Flugzeugen mit Senkrechtstarter-Fähigkeit verwendet zu werden.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie über mindestens einen Hubschrauberlandeplatz in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar oder in ihren Anmerkungen verfügt.

Hyperpuls-Generator (HPG)

Hyperpuls-Generatoren erlauben interstellare Kommunikation zwischen Sternensystemen, die bis zu fünfzig Lichtjahre auseinander liegen. Zwar hat dieser Gegenstand keine direkten Auswirkungen auf das Spiel von *Alpha Strike*, doch können sie Einheiten zugeteilt werden, die einem strategischen Kommando zugeteilt worden sind – wie der Kommandokompanie einer erobernden Armee.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie eine beliebige Form von Hyperpuls-Generator in ihrem Ausrüstungsinventar oder den Anmerkungen aufführt (dazu gehören Mobile HPG und Mobile Boden-HPG).

Indirekter Beschuss (IB#)

Diese Spezialfähigkeit gibt an, dass die Einheit dazu in der Lage ist, Angriffe auszuführen, ohne dass sie dazu eine Sichtlinie zu ihrem Ziel haben muss. Dies ist besonders verbreitet bei Einheiten, die mit LSR-Waffen ausgerüstet sind.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mit Nicht-Artilleriewaffen ausgerüstet ist, die indirekt abgefeuert werden können. Waffen, die dazu imstande sind, auf diese Weise indirekt anzugreifen, haben die Anmerkung Indirekter Beschuss in ihrem Eintrag in der Konvertierungstabelle. Dazu gehören die meisten LSR, MRW, Thunderbolt-Raketenwerfer oder Mech-Mörser. Diese Fähigkeit erhält einen Zahlenwert entsprechend dem Angriffswert auf Weite Entfernung, den all diese Waffen kombiniert haben, echt gerundet. (Wenn der Angriffswert für Indirekten Beschuss der Einheit nach der Modifikation durch Hitze und vor dem endgültigen Runden größer als 0 ist, aber weniger als 0,5, dann erhält die Einheit die Spezialfähigkeit IB0*, was bedeutet, dass es sich um einen Indirekten Angriff handelt, der auch der Mindestschadensregel unterliegt, siehe Seite 18). Fliegende Einheiten – dazu gehören alle Luft-/Raumeinheiten, Luftschiffe und Flächenflugzeug-Hilfsfahrzeuge – dürfen diese Spezialfähigkeit nicht erhalten, unabhängig von der Bewaffnung, die sie verwenden.

Industrielle Dreifachmyomere (I-DM)

Eine Mech-Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über industrielle Dreifachmyomer-Muskulatur.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie über Industrielle Dreifachmyomere in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar verfügt.

Infanterietransporter (IT#)

Diese Spezialfähigkeit bezeichnet eine Einheit, die internen Frachtraum für den Transport von Infanterieeinheiten ausgewiesen hat.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie Infanterie (oder Infanterie-Transporthangars jedweder Art, seien es konventionelle Infanteriehangars oder Gefechtsrüstungs-Hangars) in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar hat. Diese Fähigkeit wird als IT# notiert, wobei der Zahlenwert die Gesamtlastkapazität darstellt, die für Infanterie abgestellt worden ist (in Tonnen). Im Gegensatz zu den meisten anderen Arten von Transporthangars werden Schleusen für Infanteriehangars nicht verzeichnet.

K³-Systeme

Für Einheiten in *Alpha Strike* sind einige Kommando-Kontroll-Kommunikationssysteme (K³) verfügbar. Im Spiel folgen sie zwar allesamt den gleichen Prinzipien, doch erfordern die verschiedenen Systeme unterschiedliche Bezeichnungen auf der Datenkarte der Einheit, wie unten beschrieben, und werden im Waffen- und Ausrüstungsinventar der Einheit im *Hardware-Handbuch* erwähnt.

HITZE-ERZEUGENDE WAFFEN

Waffen	Hitzewerte (K/N/W)
Flammer*	2/0/0
Flammer (Fahrzeug)	2/0/0
Schwerer Flammer*	4/0/0
ER-Flammer	2/2/0
Plasmageschütz	3/3/0
Plasmakanone	7/7/7

*Beinhaltet Gefechtsrüstungs-Versionen

Hochleistungs-K³-Diener (HL-K3D#): Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mindestens über einen Hochleistungs-K³-Diener in ihrem Inventar verfügt. Der Zahlenwert für diese Spezialfähigkeit gibt an, wie viele Systeme in der Einheit montiert worden sind, wird aber nur verwendet, wenn die Einheit 2 oder mehr solcher Systeme mit sich führt. Wenn eine Einheit nur einen Hochleistungs-K³-Diener besitzt, erhält sie die Spezialfähigkeit HL-K3D, ohne Nummernwert.

Hochleistungs-K³-Master (HL-K3M#): Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mindestens über einen Hochleistungs-K³-Master in ihrem Inventar verfügt. Der Zahlenwert für diese Spezialfähigkeit gibt an, wie viele Systeme in der Einheit montiert worden sind, wird aber nur verwendet, wenn die Einheit 2 oder mehr solcher Systeme mit sich führt. Wenn eine Einheit nur einen Hochleistungs-K³-Master besitzt, erhält sie die Spezialfähigkeit HL-K3M, ohne Nummernwert.

K³-Dienercomputer (K3D): Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mindestens einen K³-Dienercomputer in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar aufführt. Es wird kein Zahlenwert zur Bezeichnung der Spezialfähigkeit addiert, selbst wenn die Einheit mehr als einen dieser Gegenstände mit sich führt.

K³-Fernsensor (K3FS): Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mindestens einen K³-Fernsensorenverteiler in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar aufführt. Es wird kein Zahlenwert zur Bezeichnung der Spezialfähigkeit addiert, selbst wenn die Einheit mehr als einen dieser Gegenstände mit sich führt.

K³-Mastercomputer (K3M#): Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mindestens über einen K³-Mastercomputer in ihrem Inventar verfügt. Der Zahlenwert für diese Spezialfähigkeit gibt an, wie viele Systeme in der Einheit montiert worden sind, wird aber nur verwendet, wenn die Einheit 2 oder mehr solcher Systeme mit sich führt. Wenn eine Einheit nur einen K³-Mastercomputer besitzt, erhält sie die Spezialfähigkeit K3M, ohne Nummernwert.

K³-Notfall-Master (K3NM#): Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mindestens über einen K³-Notfall-Master in ihrem Inventar verfügt. Der Zahlenwert für diese Spezialfähigkeit gibt an, wie viele Systeme in der Einheit montiert worden sind, wird aber nur verwendet, wenn die Einheit 2 oder mehr solcher Systeme mit sich führt. Wenn eine Einheit nur einen K³-Notfall-Master besitzt, erhält sie die Spezialfähigkeit K3NM, ohne Nummernwert.

Verbesserter K³-Computer (K3V): Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mindestens einen Verbesserten K³-Computer in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar aufführt. Es wird kein Zahlenwert zur Bezeichnung der Spezialfähigkeit addiert, selbst wenn die Einheit mehr als einen dieser Gegenstände mit sich führt.

Kearny-Fuchida-Antrieb (KF)

Diese Spezialfähigkeit gibt an, dass die Einheit für Hyperraumreisen ausgelegt ist und es sich somit um ein Sprungschiff (oder Kriegsschiff) handelt. Der Kearny-Fuchida-Antrieb ist die Komponente, die es solchen Schiffen erlaubt, Sprünge über bis zu dreißig Lichtjahre durchzuführen.

Konvertierung: Nur Sprungschiffe und Kriegsschiffe können diese Spezialfähigkeit erhalten, die alle Arten von K-F-Antrieben beschreibt (dazu gehören Kompakte Antriebe, Subkompakte Antriebe und Standardkern-Antriebe).

Kurzstreckenraketen (KSR#/#)

Diese Spezialfähigkeit verwaltet den Schaden der Kurzstreckenraketen der Einheit und verleiht ihr die Fähigkeit, alternative KSR-Munitionsorten zu verwenden.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie eine beliebige Zahl von normalen LSR und / oder MRW besitzt, die zusammen dazu imstande sind, 1 Schadenspunkt oder mehr auf Mittlere Entfernung zu verursachen, nach der Modifikation durch Hit-

ze aber vor dem abschließenden Runden des Schadenswerts. Um die endgültigen Schadenswerte für diese Fähigkeit zu ermitteln, addiere die Schadenswerte für alle normalen oder Verbesserten KSR-Werfer der Einheit (diese sind in der Waffenkonvertierungstabelle durch die Anmerkung „KSR“ gekennzeichnet) und runde alle Ergebnisse echt. Wenn die Waffe mehrere Schadenswerte in einem bestimmten Entfernungsbereich auflistet, verwende den ersten Schadenswert (den ganz links). Verzeichne diese Spezialfähigkeit als KSR#/#, wobei das # der endgültige Schadenswert für jeden Entfernungsbereich ist.

Luft-/Raumtransporter (LRT#)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit hat Raum dafür zur Verfügung gestellt, Luft-/Raumeinheiten beliebiger Art zu transportieren.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit variiert abhängig vom Einheitentyp und der speziellen Ausrüstung, die zum Luft-/Raumtransport verwendet wird.

Wenn eine Einheit mit Jägerhangars ausgerüstet ist, die mit Abschuss-Schleusen ausgestattet sind (in den Spielwerten der Einheit oft als Luft-/Raumjäger-Hangars, Luft-/Raum-Transporthangars oder einfach „Jäger“ aufgeführt – verbunden mit der entsprechenden Zahl an Schleusen), dann wird diese Spezialfähigkeit als LRT#S# verzeichnet. Die erste Nummer ist die Zahl von tatsächlichen Transporthangars / Jägern, die in Verbindung mit der Einheit stehen, während die zweite Nummer die Zahl von Schleusen angibt, die dem jeweiligen Bereich zugeteilt worden sind. Beispielsweise gibt das Landungsschiff der *Overlord*-Klasse „Jäger (6)“ an, gefolgt von „2 Schleusen“; das würde sich in *Alpha Strike* in eine Spezialfähigkeit LRT6S2 übertragen.

Wenn die Einheit mit Flugdecks oder Hubschrauberlandeplätzen ausgerüstet ist (diese werden normalerweise in den Anmerkungen der Einheit aufgelistet oder als Teil ihres Ausrüstungsinventars), dann wird die Fähigkeit als LRT#F# für Flugdecks oder LRT#H# für Hubschrauberlandeplätze aufgelistet. Wie bei den aus Schleusen abgeschossenen Jägern, die oben erwähnt worden sind, gibt die erste Nummer die Zahl von Luft-/Raumeinheiten (oder Senkrechtstarter-Einheiten) an, die zu dieser Transportmöglichkeit gehören, gefolgt von der tatsächlichen Zahl von Flugdecks oder Hubschrauberlandeplätzen. Beachte, dass diese Einheiten dennoch Jägerhangars für die Flugdecks besitzen, während Hubschrauberlandeplätze normalerweise leichte Fahrzeughangars verwenden. Der Superträger der *Lufteburg*-Klasse beispielsweise – ein gewaltiges Marinehilfsfahrzeug mit 100 Jägerhangars und 3 Flugdecks – würde diese Fähigkeit als LRT100F3 abbilden.

Wenn eine Einheit, die darauf ausgelegt ist, Raumboote zu tragen, auch Jäger in denselben Hangars aufnehmen kann (normalerweise angegeben durch einen Eintrag „Jäger/Raumboote“), dann muss die Einheit die Spezialfähigkeit Raumboottransporter verwenden (siehe Seite 129).

Landungsschiff-Transporter (LT#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann Landungsschiffe andocken lassen. Dieses Merkmal findet man normalerweise bei größeren Raumschiffen wie Sprungschiffen, Kriegsschiffen und Raumstationen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie über mindestens einen Dockkragen verfügt. (Die Einträge von Großen Raumschiffen im Hardware-Handbuch geben die Anzahl von Krägen in der Zeile an, die als Landungsschiff-Kapazität beschrieben ist; jedes Landungsschiff, das eine Einheit transportieren kann, zählt als 1 Dockkragen.) Diese Fähigkeit wird auf der Datenkarte der Einheit für *Alpha Strike* als LT# verzeichnet, wobei der Zahlenwert der Zahl von vorhandenen Andockkrägen entspricht.

Langstreckenraketen (LSR#/#/#)

Diese Spezialfähigkeit verwaltet den Schaden der Langstreckenraketen der Einheit und verleiht ihr die Fähigkeit, alternative LSR-Munitionsorten zu verwenden.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie eine beliebige Zahl von normalen oder Verbesserten LSR und MRW besitzt, die zusammen dazu imstande sind, 1 Schadenspunkt oder mehr auf Mittlere Entfernung zu verursachen, nach der Modifikation durch Hitze aber vor dem abschließenden Runden des Schadenswerts. Um die endgültigen Schadenswerte für diese Fähigkeit zu ermitteln, addiere die Schadenswerte für alle normalen oder Verbesserten LSR-Werfer der Einheit (diese sind in der Waffenkonvertierungstabelle durch die Anmerkung „LSR“ gekennzeichnet), und runde alle Ergebnisse echt. Wenn die Waffe mehrere Schadenswerte in einem bestimmten Entfernungsbereich auflistet, verwende den ersten Schadenswert (den ganz links). Verzeichne diese Spezialfähigkeit als LSR#/#/#, wobei das # der endgültige Schadenswert für jeden Entfernungsbereich ist.

Leichte Aktive Sonde (LSON)

Wie der Begriff es andeutet ist die Leichte Aktive Sonde eine kleinere Version der normalen Aktiven Sonde, die passend für den Einsatz durch Gefechtsrüstungs-Einheiten und dergleichen ist.

Konvertierung: Jede Art von Einheit, die über eine Leichte Aktive Sonde in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar verfügt, erhält diese Spezialfähigkeit.

Leichter Störsender (LSTÖR)

Wie die Leichte Aktive Sonde ist auch der Leichte Störsender eine kleinere und weniger leistungsstarke Version des Störsenders im Fahrzeugmaßstab.

Konvertierung: Gefechtsrüstungs-Einheiten, die einen Störsender mit sich führen, erhalten diese Spezialfähigkeit. Das gleiche gilt für alle Einheiten, die keine Gefechtsrüstungen sind, und die über Elektronische Kriegsführungsausrüstung in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar verfügen.

Leichtes Zielerfassungssystem (LZES)

Diese Spezialfähigkeit gibt an, dass die Einheit mit einer leichteren Version eines Zielerfassungssystems mit eingeschränkter Reichweite ausgerüstet ist.

Konvertierung: Jede Einheit, die ein Leichtes ZES in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet, erhält diese Spezialfähigkeit.

Lithium-Fusionsbatterie (LF)

Diese Spezialfähigkeit gibt an, dass die hyperraumfähige Einheit (beispielsweise ein Sprungschiff oder ein Kriegsschiff) eine besondere Batterie besitzt, die einen zweiten Sprung erlaubt, ehe eine Aufladung erforderlich ist.



LSR: Wenn du jemanden treffen willst,
ehe sie überhaupt bemerken, dass du da bist!

Konvertierung: Nur Sprungschiffe und Kriegsschiffe können diese Spezialfähigkeit erhalten, und nur dann, wenn in den Anmerkungen oder im Ausrüstungsinventar der Einheit eine Lithium-Fusionsbatterie aufgelistet ist.

Magnetklammer-System (MKS, UKS)

Eine ProtoMech-Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann extern von Omni-Mechs und anderen Omni-fähigen Einheiten auf die gleiche Weise wie eine transportfähige Gefechtsrüstungs-Einheit transportiert werden.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit ist nur für ProtoMechs verfügbar, die ein Magnetklammer-System in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar aufgelistet haben. Wenn der ProtoMech mit Magnetklammern 9 Tonnen oder weniger wiegt, dann erhält er die Spezialfähigkeit MKS. Wenn der ProtoMech 10 Tonnen oder mehr wiegt, erhält er stattdessen die Spezialfähigkeit UKS. Vierbeinige ProtoMechs und Gleiter-ProtoMechs dürfen diese Spezialfähigkeit nicht erwerben.

Marine-K³ (MK3)

Luft-/Raumeinheiten, die mit einem Marine-K³-System ausgerüstet sind, sind dazu in der Lage, ihre Angriffe im Raumkampf weitaus besser zu koordinieren.

Konvertierung: Nur Luft-/Raumeinheiten dürfen diese Spezialfähigkeit erhalten. Diese Fähigkeit wird dann zugeteilt, wenn die Einheit ein Marine-K³-System in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar oder in den Anmerkungen im *Hardware-Handbuch* auflistet.

Magnetschwebbahn (MAG)

Einheiten mit der Spezialfähigkeit Magnetschwebbahn, einer Variante der Spezialfähigkeit Schienen, sind darauf beschränkt, sich über Magnetschwebeschienen zu bewegen.

Konvertierung: Schienenfahrzeuge (Bewegungscode sch) erhalten diese Spezialfähigkeit, wenn sie über ein Magnetschwebeantriebs-/Steuersystem verfügen (dies ist in den Spielwerten der Einheit im *Hardware-Handbuch* angegeben).

Mechabwehr-Infanterie (MA)

Infanterieeinheiten mit dieser Fähigkeit sind speziell dafür trainiert oder ausgebildet, Schwarmangriffe gegen Mechs und Gefechtsfahrzeuge durchzuführen.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit ist ausschließlich für Infanterieeinheiten verfügbar (dazu gehören Gefechtsrüstungen und konventionelle Infanterie). Um diese Fähigkeit zu erhalten, muss die Einheit dazu imstande sein, Mechabwehrangriffe auszuführen. Bei Gefechtsrüstungen ist diese Fähigkeit verfügbar, wenn die technischen Daten der Einheit ein „Ja“ bei entweder Schwarm- oder Beinangriffen aufführen (oder bei beiden). Bei konventioneller Infanterie darf der Spieler davon ausgehen, dass sie zu solchen Mechabwehrangriffen imstande sind, es sei denn, die Anmerkungen der Einheit erwähnen anderes.

Mech-Transporter (MT#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit hat Frachtraum dafür bereitgestellt, Mech-Einheiten zu transportieren und verfügt auch über Maschinen, um solche Einheiten zu warten.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mit Mech-Hangars ausgerüstet ist (die in den Spielwerten der Einheit meistens als Mech-Hangars, BattleMech-Transporthangars oder einfach „BattleMechs“ aufgelistet sind – gefolgt von einer Zahl von Schleusen). Sie wird als MT#S# markiert. Die erste Nummer ist die Anzahl von tatsächlichen Transporthangars / die Zahl von Mechs, die die Einheit transportiert, während die zweite Zahl die Anzahl von Schleusen angibt, die dem Bereich zugeteilt worden sind. Beispielsweise listet ein Landungsschiff der *Leopard*-Klasse „BattleMechs (4)“ auf, gefolgt von „4 Schleusen“. Dies würde in *Alpha Strike* als die Spezialfähigkeit MT4S4 aufgeführt werden.



Mimetisches Panzerungssystem (MPS, LMPS)

Einheiten mit dieser Fähigkeit besitzen ein aktives visuelles Tarnsystem, dass es schwieriger macht, sie im Kampf anzuvisieren.

Konvertierung: Einheiten, die ein Leere-Signatursystem oder ein Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflisten, erhalten die Spezialfähigkeit MPS. Gleiches gilt für Gefechtsrüstungseinheiten, die mit Mimetischer Panzerung ausgerüstet sind. Gefechtsrüstungseinheiten, die ein Tarnsystem in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflisten oder konventionelle Infanterieeinheiten, die mit dermalen Tarnrüstung ausgestattet sind (siehe *Verbesserte Krieger*, Seite 26 - 27) erhalten stattdessen die Spezialfähigkeit LMPS.

Minenleger (MIL#)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit sind dafür ausgerüstet, Minenfelder zu legen.

Konvertierung: Einheiten, die einen Minenleger in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflisten (oder in den Anmerkungen der Einheit) erhalten diese Spezialfähigkeit. Der Zahlenwert dieser Fähigkeit entspricht der Anzahl von Minenlegern, die die Einheit besitzt.

Minenräumer (MIR)

Einheiten mit dieser Fähigkeit verfügen über Maschinen, die es ihnen erlauben, Minenfelder zu räumen.

Konvertierung: Nicht-Infanterieeinheiten erhalten diese Spezialfähigkeit, wenn sie mindestens einen Minenräumer in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflisten. Gefechtsrüstungs-Einheiten, die Minenräum-Ausrüstung als Manipulatortyp auflisten, erhalten ebenfalls diese Spezialfähigkeit und gleiches gilt für alle konventionellen Infanterieeinheiten, bei denen die Fähigkeit zum Räumen von Minen in den Anmerkungen aufgelistet ist.

Mobile Feldbasis (MFB)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit trägt die erforderliche Ausrüstung und Struktur, um in kürzester Zeit eine temporäre Feldreparatur- und Wartungsstation zu errichten. Dies erlaubt bessere und schnellere Bergungsaktionen, Wartungen und Reparaturen zwischen Gefechten.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie über eine Mobile Feldbasis in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar oder in den beschreibenden Anmerkungen verfügt. Einheiten, die über Transporthangars verfügen, die nicht für Fracht (FTK# oder FTT#), Infanterie (IT#) oder Landungsschiffe ausgelegt sind, erhalten ebenfalls diese Spezialfähigkeit, was die Unterstützungsausrüstung widerspiegelt, die in die Transporthangarsysteme integriert ist.

Mobiles Feldlazarett (MASH#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist mit chirurgischen Stationen ausgerüstet, die darauf ausgelegt sind, verwundete Soldaten, Besatzungsmitglieder und andere menschliche Kriegsgesellen zu versorgen.

Konvertierung: Eine Einheit, die laut ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar oder in den Anmerkungen mit mindestens 1 MASH-Einheit ausgerüstet ist, erhält diese Spezialfähigkeit. Notiere dies als MASH#, wobei das # für die Gesamtzahl von Operationssälen steht, die in ihren Werten im *Hardware-Handbuch* angegeben sind.

Mobiles Hauptquartier (MHQ#)

Eine Einheit, die als Mobiles Feldhauptquartier ausgerüstet ist, verfügt über eine Sammlung von Kommunikations-, Sensor- und taktischer Unterstützungsausrüstung, die darauf ausgelegt ist, eine Streitmacht auf dem Schlachtfeld zu koordinieren.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie einen oder mehrere Gegenstände in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar oder in den Anmerkungen erwähnt, die in der Mobilen Hauptquartier-Ausrüstungstabelle aufgeführt sind. Um den Zahlen-

wert für diese Spezialfähigkeit zu ermitteln, addiere alle MHQ-Punkte für alle Ausrüstung, die in der Einheit installiert ist und runde das Ergebnis auf die nächste ganze Zahl ab.

Nach hinten feuernde Waffen (HECK#/#/#)

Diese Spezialfähigkeit beschreibt, dass diese Einheit ein Mech, Fahrzeug oder Jäger ist, der mit einer beträchtlichen Zahl von nach hinten feuernden Waffen ausgerüstet ist.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* über eine beliebige Anzahl von Waffen verfügt, die spezifisch als nach hinten feuernd beschrieben sind und sie kein Einheiten-typ ist, der ohnehin ein Heck-Schussfeld erhalten würde (wie beispielsweise ein Landungsschiff). Die Schadenswerte für diese Spezialfähigkeit werden ermittelt, indem du alle *Alpha-Strike*-Schadenswerte für die nach hinten feuernden Waffen in jedem Entfernungsbereich addierst, echt gerundet. Schadenswerte, die vor dem Runden zwischen 0 und 0,5 liegen, bedeuten dass die Einheit auf diese Entfernung Minimalschaden (0*) verursacht.

Im Gegensatz zu anderen waffenbasierten Spezialfähigkeiten modifizieren die Schadenswerte der Spezialfähigkeit Heck#/#/# den Schaden nicht für Hitze.

Nahkampfwaffe (NKW)

Diese Spezialfähigkeit gibt an, dass die Einheit mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet ist. Dies ist bei Mechs relativ weit verbreitet, doch findet man diese Spezialfähigkeit auch bei ProtoMechs und sogar bei Fahrzeugen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie einen (oder mehrere) der folgenden Gegenstände in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar besitzt (auch wenn mehrere Gegenstände im Inventar keinen zusätzlichen Bonus bedeuten): Abrissbirne, Beil, Bergbaubohrer, Pfahlramme, Doppelkettensäge, Einziehbarer Klinge, Felssäge, Flegel, Kettenpeitsche, Kettensäge, Klauen, Krallen, Ladeschaufel, Lanze, Mähdrescher, Punktschweißbrenner, Schild (beliebige Größe), Schwert, Stacheln, Streitkolben, Vibroklinge (beliebig), die ProtoMech-Nahkampfwaffe oder das ProtoMech-Quad-Nahkampfwaffensystem.

MOBILE-HAUPTQUARTIER-AUSRÜSTUNGSTABELLE

Objekt	MHQ-Punkte
Elektronisches Nova-Kompositkriegsführungssystem	1,5
Gefechtsrüstungs-K ³ -Computer	1*
Hochleistungs-K ³ -Dienercomputer	2
Hochleistungs-K ³ -Meistercomputer	6
K ³ -Dienercomputer	1
K ³ -Meistercomputer	5
Kommunikationsausrüstung	1 pro Tonne
Verbesserter Gefechtsrüstungs-K ³ -Computer	2*
Verbesserter K ³ -Computer	2,5

* Gilt nur einmal pro Gefechtsrüstungs-Einheit (nicht pro Anzug), unabhängig von der Größe des Trupps.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN



Narc-Raketenboje (KNARC, SNARC)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist mit mindestens einem kompakten oder Standard-Narc-Raketenbojenwerfer ausgerüstet.

Konvertierung: Eine Einheit erhält die Spezialfähigkeit SNARC, wenn sie mindestens einen Standard-Narc-Raketenbojenwerfer (oder den entsprechenden Prototypen) im Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet. Wenn die Einheit einen kompakten Narc-Raketenbojenwerfer mit sich führt, erhält sie stattdessen die Spezialfähigkeit KNARC.

Nur Atmosphäre (ATMO)

Fliegende Einheit mit dieser Fähigkeit sind nicht dazu imstande, außerhalb der Atmosphäre eingesetzt zu werden.

Konvertierung: Diese Fähigkeit gilt nur für fliegende Einheit und wird somit bei Bodeneinheiten überhaupt nicht aufgeführt. Um diese Spezialfähigkeit zu erhalten, muss die Einheit ein Luftschiff-Hilfsfahrzeug, ein konventioneller Jäger, ein Flächenflugzeug-Hilfsfahrzeug oder ein Senkrechtstarter sein.

Omni (OMNI)

Die modulare Omni-Technologie erlaubt es einer Einheit nicht nur, sich zwischen Schlachten blitzschnell neu zu konfigurieren, sie erlaubt es bodenbasierten Einheiten wie Mechs und Fahrzeugen außerdem, transportierbare Gefechtsrüstungsinfanterie in die Schlacht zu tragen, ohne dafür auf Beweglichkeit zu verzichten.

Konvertierung: Nur Mechs, Fahrzeuge und Jäger dürfen die Spezialfähigkeit OMNI erhalten. Solche Einheiten erkennst du in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* daran, dass sie mehrere Waffen- und Ausrüstungskonfigurationen besitzen und / oder dadurch, dass eine Omni-Rumpfmodifikation in den Anmerkungen der Einheit aufgelistet ist.

Pionier (PIO)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit sind dazu in der Lage Geröll zu räumen, können Befestigungen aufbauen und ähnliches.

Konvertierung: Nicht-Infanterieeinheiten erhalten diese Spezialfähigkeit, wenn sie über die folgenden Ausrüstungsgegenstände verfügen: Abrissbirne, Bergbaubohrer, Bulldozer, Pfahlramme, Felsenschneider, oder Ladeschaufel. Infanterieeinheiten, die als Pioniere designed sind, verwenden eine andere Spezialfähigkeit, um ihre Fähigkeiten abzubilden.

Pontonleger (PON)

Eine Fahrzeugeinheit mit dieser Spezialfähigkeit ist dazu imstande, eine temporäre Brücke auszufahren, die es Einheiten erlaubt, kleine Gewässer oder tiefe Schluchten zu überqueren.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie einen Pontonleger beliebiger Größe mit sich führt. Der Gegenstand wird im Eintrag der Einheit im *Hardware-Handbuch* im Waffen- und Ausrüstungsinventar aufgeführt.

ProtoMech-Transporter (PT#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit hat Raum für den Transport von ProtoMech-Einheiten abgestellt. Dazu gehören auch die erforderlichen Maschinen, um solche Einheiten zu warten sowie sie zu umhüllen und aus großer Höhe abzuwerfen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mit einem ProtoMech-Hangar ausgerüstet ist (dieser ist in den Details der Einheit oft als ProtoMech-Hangar, ProtoMech-Transporthangar oder einfach als „ProtoMechs“ aufgelistet – gefolgt von der Zahl der zugehörigen Schleusen). Diese Fähigkeit wird als PT#S# notiert. Die erste Nummer ist die Anzahl von tatsächlichen Transporthangars / die Zahl von ProtoMechs, die diese Einheit transportieren kann, während die zweite Nummer die Anzahl von Schleusen angibt, die dem Bereich zugeteilt worden sind. Ein Landungsschiff der *Arcadia*-Klasse beispielsweise führt „ProtoMechs (5)“ auf, gefolgt von „1 Schleuse“ und das dreimal im Eintrag im *Hardware-Handbuch*. Addiert würde dies in *Alpha Strike* der Spezialfähigkeit PT15S3 entsprechen.

Prototyp-CASE (CASEP)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit verwenden eine frühe Version der CASE-Ausrüstung, die sie vor internen Munitionsexplosionen beschützen soll.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit dann, wenn ihr Eintrag im *Hardware-Handbuch* ein Prototyp-CASE im Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet.

Prototyp-Dreifachmyomere (DMX)

Mech-Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit wurden mit der ursprünglichen Prototypen-Version von Dreifachmyomer-Muskulatur ausgestattet, die eine tödliche Designschwäche hatten, die sie extrem anfällig gegenüber einem zur Waffe umgewandelten Katalysator machte.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie Prototyp-Dreifachmyomere in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet. Wenn die Einheit mit Industriellen Dreifachmyomeren ausgerüstet ist, verwende stattdessen die Spezialfähigkeit I-DM. Wenn die Einheit mit normalen, der Prototypenphase entwachsenen Dreifachmyomeren ausgerüstet ist, verwende stattdessen die Spezialfähigkeit DM.

Punktverteidigung (PV#)

Diese Spezialfähigkeit gibt an, dass die Einheit Bewaffnung mit sich führt, die dazu imstande ist, eintreffende Raketen abzufangen, wie beispielsweise KSR und LSR, aber auch Raumraketen, Unterschiffsklasseraketen und Arrow-IV-Zielsuchartilleriegeschosse.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit wird nur von Luft-/Raumeinheiten verwendet (also Jägern, Raumbooten, Landungsschiffen, Sprungschiffen, Kriegsschiffen, Raumstationen und Satelliten-Hilfsfahrzeugen). Bodeneinheiten erhalten Punktverteidigung nur über die entsprechenden Raketenabwehrsystems-Fähigkeiten (Spezialfähigkeiten RAS oder VRAS).

Waffen, die zur Punktverteidigung verwendet werden können, sind durch die Anmerkung „Punktverteidigung“ in den Alpha-Strike-Waffenkonvertierungstabellen markiert. Um den Zahlenwert für diese Spezialfähigkeit zu erhalten, addiere man die gesamten Schadenswerte auf Kurze Entfernung für diese Waffen. Wenn die Einheit ein Raketenabwehrsystem jedweder Art mit sich führt (dazu gehören Standard-Raketenabwehrsysteme, Laser- oder Prototypen-Raketenabwehrsysteme sowie das erweiterte RISC-Punktverteidigungssystem), dann behandle diese Systeme als hätten sie einen Schadenswert auf Kurze Entfernung von + 0,3 Punkten und addiere diese zur Gesamtsumme. Runde das endgültige Ergebnis auf die nächste ganze Zahl auf, um den Punktwert für die PV#-Spezialfähigkeit zu erhalten.

QuadVee (QV)

Ein Mech mit dieser Spezialfähigkeit wurde dafür gebaut, sich von einem BattleMech-Modus in einen Gefechtsfahrzeugsmodus umzuwandeln und wieder zurück.

Konvertierung: Wenn eine Mech-Einheit neben ihren Gehen- und Rennen-BP in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* auch noch über Reiseschwindigkeits- oder Höchstgeschwindigkeits-BP verfügt, dann ist sie ein QuadVee und muss diese Spezialfähigkeit erhalten. Des weiteren werden alle Angriffswerte für eine QuadVee-Einheit als geschützturmbasiert gewertet. Somit erhält die Einheit die Spezialfähigkeit GST(##/##), wobei alle Standard-Angriffswerte (und Spezialfähigkeiten-Angriffswerte) dem Geschützturm zugewiesen werden.

Außerdem erhalten QuadVeas einen Bewegungscode von „qk“, wenn sie in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar Ketten erwähnen, was ausdrückt, dass ihre Fahrzeugbewegung einen Kettenantrieb verwendet. QuadVeas mit Rädern in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar erhalten stattdessen den Bewegungscode „qr“. Nach den Regeln von *Alpha Strike* entspricht die tatsächliche Bewegung (in Zoll) für beide Arten von QuadVee 2 Zoll für jeden Gehen-BP, den die Einheit besitzt. Somit erhält ein QuadVee, der Ketten in seinem Ausrüstungsinventar hat und seiner Beschreibung im *Hardware-Handbuch* nach über 4 Gehen-BP verfügt, eine Bewegung von 8“qk.



*Mitglieder eines urbanen Eingreifzugs hoffen,
einen Gorgon-ProtoMech daran zu hindern, sein Ziel zu erreichen.*

Radikales Wärmetauscher-System (RWS)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist mit dem verbesserten – aber etwas unzuverlässigen – Kühlmittelpulssystem ausgerüstet, das im Dunklen Zeitalter des *BattleTech*-Settings eingeführt wurde.

Konvertierung: Nur Einheiten, die Wärme verwalten, können mit einem Radikalen Wärmetauscher-System ausgestattet werden. Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar über ein Radikales Wärmetauscher-System verfügt.

Raketenabwehrsystem (RAS)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über ein Raketenabwehrsystem.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit erhält jede Einheit, die mit einem Raketenabwehrsystem (RAS) oder einem Laser-Raketenabwehrsystem ausgerüstet ist. (Einheiten, die mit Erweitertem RISC-Punktverteidigungssystem ausgestattet sind, verwenden stattdessen die Spezialfähigkeit VRAS.)

Beachte, dass im Weltraum operierende Luft-/Raumeinheiten, die keine Jäger sind (Raumboote, Landungsschiffe, Sprungschiffe, Satelliten-Hilfsfahrzeuge, Raumstationen und Kriegsschiffe) die Raketenabwehrsysteme der Einheit mit anderen Waffen kombinieren, die speziell als Punktverteidigungswaffen aufgeführt sind. Somit verwenden sie nicht die Spezialfähigkeit RAS sondern PV#.

Raumboot-Transporter (RBT#)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit hat Frachtraum für den Transport von Raumbooten abgestellt. Dazu gehören auch die notwendigen Maschinen um derartige Einheiten auszuschleusen und einzuschleusen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mit Raumboot-Hangars ausgerüstet ist (in den Spielwerten einer Einheit oft als Raumboot-Hangars, Raumboot-Transporthangars oder einfach als „Raumboote“ bezeichnet – gefolgt von einer Anzahl von Schleusen). Die Fähigkeit wird als RBT#S# notiert. Die erste Nummer ist die Anzahl von tatsächlichen Transporthangars / die Zahl von

Raumbooten, die die Einheit mit sich führt, während die zweite Nummer die Anzahl von Schleusen angibt, die dem Bereich zugeteilt worden sind. Beispielsweise listet eine Korvette der *Inazuma*-Klasse im *Hardware-Handbuch* „Raumboote (2)“ auf, gefolgt von „1 Schleuse“. Dies entspricht in *Alpha Strike* der Spezialfähigkeit RBT2S1.

Wenn eine Einheit, die dafür ausgelegt ist, Raumboote mit sich zu führen, auch Jäger im gleichen Hangar auflistet (normalerweise durch einen Eintrag von „Jäger/Raumboote“), dann verzeichne dies als die Spezialfähigkeit RBT#S# und nicht als LRT#S#.

Raumrakete (RR#/#/#/#)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit wurden mit Raketenwerfern im Schiffsklasse- oder Unterschiffsklasse-Maßstab ausgerüstet. Diese Fähigkeit ist bei den meisten Luft-/Raumeinheiten unterhalb von Landungsschiffen unbekannt, aber weitaus verbreiteter bei Kriegsschiffen anzutreffen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie eine Luft-/Raumeinheit ist, die in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar Raumraketenwerfer oder Unterschiffsklasse-Raketenwerfern

aufgelistet hat. Bodeneinheiten, wie Hilfsfahrzeuge und mobile Bauten, die nicht zum Raumflug imstande sind, verwenden stattdessen die Spezialfähigkeit RVS-RR (siehe Seite 129).

Die Schadenswerte für alle Raumraketen und Unterschiffsklasseraketen in *Alpha Strike* findest du in der Alpha-Strike-Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen-Konvertierungstabelle auf Seite 114. Wenn du dieser Spezialfähigkeit einen Schadenswert zuweisen möchtest, müssen alle Raumraketen und Unterschiffsklasseraketen in einem Schussfeld der Einheit aufaddiert werden, echt gerundet. Wiederhole dies wenn nötig für alle Schussfelder der Einheit, entsprechend der Basiskonvertierungsregeln für den Einheitentyp.

Raumschiff (RAUM)

Luft-/Raumeinheiten mit dieser Spezialfähigkeit können außerhalb einer planetaren Atmosphäre eingesetzt werden.

Konvertierung: Alle Luft-/Raumjäger, Raumboote, Landungsschiffe, Sprungschiffe, Satelliten-Hilfsfahrzeuge, Raumstationen und Kriegsschiffe erhalten diese Spezialfähigkeit.

Raumverteidigungssystem (RVS)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit stellen bodenbasierte Elemente dar, die mit Waffen im Schiffsklasse- oder Unterschiffsklasse-Maßstab ausgerüstet sind. Diese Waffen werden verwendet, um Bedrohungen in der Umlaufbahn auszuschalten oder – in ungewöhnlicheren Situationen – Artillerieunterstützung auf weite Entfernung zu bieten.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn es sich um eine bodenbasierte Einheit handelt, die nicht raumflugfähig ist, die aber nichtsdestotrotz Schiffsklasse- oder Unterschiffsklassewaffen in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar besitzt. Die *Alpha-Strike*-Schadenswerte für alle Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen findest du in der Alpha-Strike-Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen-Konvertierungstabelle auf Seite 114.

Wenn die Einheit Schiffsklassewaffen mit sich führt, die keine Raketen sind, dann erhält sie die Spezialfähigkeit RVS-SK#/#/#/#, mit Schadenswerten, die nach den Regeln für Schiffsklassewaffen in Luft-/Raumeinheiten berechnet werden (siehe *Schiffsklassewaffen*, Seite 114).

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Wenn die Einheit Unterschiffsklassewaffen mit sich führt, die keine Raketen sind, dann erhält sie die Spezialfähigkeit RVS-USK#/#/#/#, mit Schadenswerten, die nach den Regeln für Unterschiffsklassewaffen in Luft-/Raumeinheiten berechnet werden (siehe *Unterschiffsklassewaffen*, Seite 132).

Wenn die Einheit Schiffsklasseraketen und / oder Unterschiffsklasseraketen mit sich führt, dann erhält sie die Spezialfähigkeit RVS-RR#/#/#/#, mit Schadenswerten, die nach den Regeln für Raumraketen und Unterschiffsklasseraketen in Luft-/Raumeinheiten berechnet werden (siehe *Raumraketen*, Seite 129).

Reaktive Panzerung (RPA)

Die Einheit verfügt über eine spezielle Art von Panzerung, die die Effektivität von explosiver Munition verringert, beispielsweise durch die Gefechtsköpfe von Raketen.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit erhält jede Einheit, die in allen Trefferzonen mit Reaktiver Panzerung ausgerüstet ist. Im Eintrag der Einheit im *Hardware-Handbuch* wird dieser Panzerungstyp im gleichen Bereich aufgelistet, in dem du auch den Panzerungsfaktor findest.

Reflektive Panzerung (RFA)

Die Einheit verfügt über eine spezielle Art von Panzerung, die die Effektivität von Energiewaffen verringert, beispielsweise Laser und PPK.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit erhält jede Einheit, die in allen Trefferzonen mit Reflektiver Panzerung (auch als laserreflektive oder glasierte Panzerung bekannt) ausgerüstet ist. Im Eintrag der Einheit im *Hardware-Handbuch* wird dieser Panzerungstyp im gleichen Bereich aufgelistet, in dem du auch den Panzerungsfaktor findest.

Resistent gegen Kritische Treffer (RGK)

Die Einheit verfügt über eine Art von Panzerung oder Struktur, die die Effektivität von panzerbrechenden Waffen und Munitionsarten verringert.

Konvertierung: Diese Spezialfähigkeit erhält jede Einheit, die in allen Trefferzonen mit Gehärteter Panzerung oder Ferrolamellar-Panzerung ausgerüstet ist. Im Eintrag der Einheit im *Hardware-Handbuch* wird dieser Panzerungstyp im gleichen Bereich aufgelistet, in dem du auch den Panzerungsfaktor findest.

RISC-Notfallkühlsystem (NKS)

Das RISC-Notfallkühlsystem ist eine Variante des Radikalen Wärmetauschersystems (siehe Seite 129), das unter Umständen deutlich leistungsfähiger sein kann, das aber, wenn es versagt, den Anwender weitaus schwerer beschädigen kann.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie über ein RISC-Notfallkühlsystem im Waffen- und Ausrüstungsinventar verfügt.

Roboterdrohne (RBT)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist für autonomen Betrieb ausgelegt, ohne einen eigenen Piloten oder Besatzung.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn entweder in der Beschreibung des Cockpits oder den Waffen- und Ausrüstungsdaten angegeben ist, dass sie ein Roboterdrohnen-Betriebssystem besitzt. Eine Einheit gilt als Roboterdrohne, wenn sie das Intelligente Roboterkontrollsystem (IRKS), das WVS-(Caspar)-Drohenkontrollsystem, das Verbesserte Caspar-II-IRKS (VIRKS) oder das Abgeschirmte Luft-/Raum-IRKS (LR-IRKS) besitzt.

Säge (SÄG)

Diese Spezialfähigkeit zählt zwar auch als Nahkampfwaffe, doch bedeutet sie, dass die Einheit eine Möglichkeit hat, Wälder und anderes dicht bepflanztes Gelände zu räumen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie über eine Kettensäge, eine Doppelkettensäge oder eine Einziehbare

Klinge im Waffen- und Ausrüstungsinventar verfügt. Infanterieeinheiten – dazu gehören auch Gefechtsrüstungen – dürfen diese Spezialfähigkeit nicht erhalten.

Schienen (SCHIE)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann sich nur entlang von Schienengelände bewegen.

Konvertierung: Jedes Fahrzeug, das mit der Antriebsart Schiene konstruiert worden ist, erhält diese Spezialfähigkeit.

Schiffsklassewaffen (SKW)

Schiffsklassewaffen sind extrem schwere Versionen der bodengestützten Laser, Partikelkanonen, Autokanonen und Gaussgeschütze, allerdings angepasst für den Kampf im Weltraum zwischen Kriegsschiffen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie über Schiffsklassewaffen verfügt, die keine Raumraketen sind – aufgeführt durch die Benennung „SKW“ in der Alpha-Strike-Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen-Konvertierungstabelle (siehe Seite 114).

Beachte, dass Einheiten diese Spezialfähigkeit nur dann erhalten, wenn sie Luft-/Raumeinheiten sind, die über Schiffsklassewaffen außer Raumraketen in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar verfügen. Bodenbasierete Einheiten mit ähnlicher Bewaffnung, darunter auch Hilfsfahrzeuge und Mobile Bauten, verwenden stattdessen die Spezialfähigkeit RVS-SK#/#/# (siehe Seite 129).

Es werden keine Angriffswerte als Teil dieser Spezialfähigkeit aufgelistet; stattdessen erhalten Schiffsklassewaffen ihren eigenen Angriffswert (für jedes entsprechende Schussfeld der Einheit) auf der Datenkarte.

Schleudersitz (SCHLEU)

Schleudersitze sind Standardausrüstung bei BattleMechs, Luft-/Raumjägern und konventionellen Jägern. Andere Einheiten – wie IndustrieMechs, Flächenflugzeug-Hilfsfahrzeuge und einige Bodenfahrzeuge – können sie als zusätzliche Option auswählen.

Konvertierung: Schleudersitze müssen bei BattleMech- oder Jäger-Einheiten nicht speziell erwähnt werden, da sie für diese Einheitentypen als Standardkomponente des Cockpits gelten. Andere Einheiten erhalten diese Spezialfähigkeit nur dann, wenn explizit entweder das Vorhandensein eines Schleudersitzes oder einer Gefechtsfahrzeug-Rettungskapsel erwähnt ist.

Schleuse (S#)

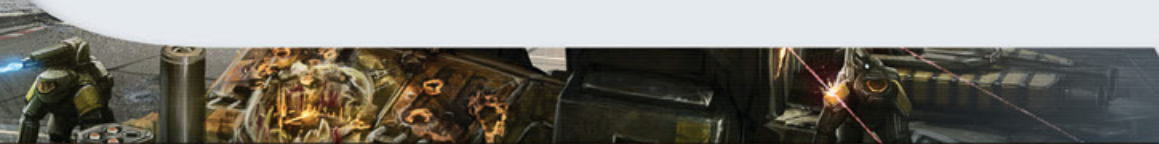
Diese Spezialfähigkeit ist insofern einzigartig, als dass sie normalerweise als Teil von anderen transportbezogenen Spezialfähigkeiten vorkommt, weil sie die Zahl von Ein- und Ausstiegen beschreibt, die einem bestimmten Transporthangar zugeteilt sind.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie explizit Schleusen in ihren Anmerkungen oder im Ausrüstungsinventar aufgeführt. Diese Spezialfähigkeit kommt nicht für sich vor, sondern muss einer anderen Transport-Spezialfähigkeit (mit Ausnahme von Landungsschiff-Transport) zugeteilt werden (dies umfasst FTK#, FTT#, FTM#, FTS#, FTÜ#, IT#, LRT#, MT#, PT#). Transporteinheiten, die keine Luft-/Raumfahrzeuge sind, die normalerweise Schleusen nicht verwalten, haben unter Umständen als Folge keine erwähnten Schleusen. Ansonsten entspricht der Zahlenwert, der dieser Spezialfähigkeit zugeteilt wird, der Gesamtzahl von Schleusen, die dem jeweiligen Transporthangar zugewiesen worden sind.

Schützengräben-/Schanzenpionier (SSP)

Eine Infanterieeinheit mit dieser Spezialfähigkeit ist dazu imstande, im örtlichen Gelände befestigte Stellungen zu erschaffen, die andere Infanterieeinheiten als Deckung verwenden können.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn ihre Anmerkungen im *Hardware-Handbuch* angeben, dass sie über Schützengräben-/Schanzenpionier-Ausrüstung verfügt.



Schutzpanzerwert (SPW)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verwendet schwächere Panzerungstypen als die moderne Standard-Kampfpanzerung.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn spezifisch angegeben ist, dass sie entweder mit Kommerzieller Panzerung oder Panzerung mit einem SPW von 1 bis 9 ausgerüstet ist. Diese Panzerungstypen sind normalerweise an der gleichen Stelle wie der Panzerungsfaktor der Einheit angegeben.

Sehr Groß (SG)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist sogar noch größer als Einheiten, die im normalen Spiel als Groß gewertet werden.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn es sich um ein Hilfsfahrzeug jeden Typs mit einer *Alpha-Strike*-Größenklasse von 4 oder um ein Landungsschiff mit einer *Alpha-Strike*-Größenklasse von 2 handelt.

Späher (SPÄ)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über Sensor- und Kommunikationspakete, die sie bei Aufklärungsmissionen unterstützen und es ihr erlauben, mit Einheiten zusammenzuarbeiten, die als Mobiles Hauptquartier eingesetzt werden können.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie über eine beliebige Form von Aktiver Sonde verfügt (das heißt die Spezialfähigkeiten SON, LSON, BH, NOVA oder WACH) oder wenn 5 Prozent oder mehr ihres Gesamtgewichts für Kommunikationsausrüstung aufgewendet wurde. Einheiten erhalten diese Spezialfähigkeit außerdem, wenn sie über einen oder mehrere der folgenden Ausrüstungsgegenstände und Waffen verfügen: Elektronische Kriegsführungs-Ausrüstung, Fernsensorenverteiler, Hochauflösender Imager, Hyperspektraler Imager, Infrarot-Imager, Bodensichtadar, Überwachungskamera, Verbesserte Gefechtsrüstungs-Sensoren.

Sprengfalle (SF)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit trägt eine Sprengladung als vernichtende Waffe des letzten Auswegs.

Konvertierung: Jeder Einheiten Typ (mit Ausnahme von Proto-Mechs oder Infanterie jeder Art) erhält diese Spezialfähigkeit, wenn er über einen Sprengfallen-Gegenstand in seinem Waffen- und Ausrüstungsinventar verfügt.

Störfeldwerfer (SFW#)

Störfeldwerfer sind ein Verteidigungssystem im Schiffsklasse-Maßstab, das man bei manchen großen Luft-/Raumschiffen antrifft. Sie werden verwendet, um eintreffenden Beschuss abzulenken oder zu verteilen, indem sie eine Wolke aus behindernden Partikeln abgeben.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie einen Störfeldwerfer in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet. Der Zahlenwert dieser Spezialfähigkeit entspricht der Gesamtzahl von Störfeldwerfern, die auf der Einheit montiert sind, unabhängig von ihrer Ausrichtung.

Störsender (STÖR)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit wurde mit einem leistungsstarken Störsender-System ausgerüstet, das dazu in der Lage ist, den Großteil moderner Elektroniksysteme und Sensoren auszuschalten.

Konvertierung: Um diese Spezialfähigkeit zu erhalten, muss die Einheit über einen Wächter-Störsender, einen Prototypen-Wächter-Störsender, einen Clan-Standard-Störsender, eine Elektronische Kriegsführungs-(EK)-Ausrüstung oder ein Nova- oder Wachhund-Kompositsystem verfügen. Beachte, dass viele dieser anderen Systeme die Hinzufügung der Spezialfähigkeit STÖR in ihren eigenen Konvertierungsregeln beinhalten.

Strandbuggy (SB)

Bodeneinheiten mit dieser Spezialfähigkeit wurden speziell dafür modifiziert, in sandigen Umgebungen wie Wüsten und Stränden eingesetzt zu werden.

Konvertierung: Diese Fähigkeit gilt nur für Bodenfahrzeugeinheiten, die über die Strandbuggy-Rumpfmotifikation verfügen. Solche Modifikationen erscheinen entweder als Teil des Waffen- und Ausrüstungsinventars der Einheit oder als besondere Anmerkung im Eintrag der Einheit im *Hardware-Handbuch*.

Suchscheinwerfer (SUCH)

Einheiten, die mit einem Suchscheinwerfer ausgerüstet sind, können den Gegenstand verwenden, um im Kampf Modifikatoren durch Dunkelheit zu verringern.

Konvertierung: Mechs und Gefechtsfahrzeuge erhalten diese Fähigkeit automatisch und müssen sie nicht auf ihren Datenkarten notieren. Alle anderen Einheiten Typen erhalten diese Fähigkeit nur dann, wenn sie in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar mindestens einen montierten Suchscheinwerfer besitzen. Einheiten, die stattdessen mit einem in der Hand gehaltenen Suchscheinwerfer ausgerüstet sind, erhalten diese Spezialfähigkeit nicht.

Tarnkappenpanzerung (TARN)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über eine Form von visueller oder elektronischer Maskierungstechnologie, die verwendet wird, um ihre Position im Kampf zu verbergen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie einen der folgenden Gegenstände oder Panzerungstypen in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* auflistet: Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild, Null-Signatursystem, Tarnkappenpanzerung, Basis-Tarnkappenpanzerung, Verbesserte Tarnkappenpanzerung, Prototyp-Tarnkappenpanzerung, Standard-Tarnkappenpanzerung, Fahrzeug-Tarnkappenpanzerung oder Leere-Signatursystem.

Taser (BTAS#, GTAS#)

Eine Einheit mit einer dieser Spezialfähigkeiten ist mit einer panzerbrechenden Waffe ausgerüstet, die speziell dafür ausgelegt ist, Fahrzeuge, Mechs und ähnliche Einheiten zu betäuben.

Konvertierung: Eine Einheit erhält die Spezialfähigkeit BTAS#, wenn sie mindestens einen BattleMech-Taser in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet. Wenn die Einheit stattdessen mit einem Gefechtsrüstungs-Taser ausgestattet ist, erhält sie die Spezialfähigkeit GTAS#. Der Zahlenwert jeder Spezialfähigkeit entspricht der Anzahl von Taser-Waffen, die von der Einheit mitgeführt werden. (Bei Infanterieeinheiten gibt Zahl die Gesamtzahl von Gefechtsrüstungs-Tasern in der gesamten Einheit an.)

Torpedo (TOR #/#/#)

Torpedowerfer sind modifizierte Versionen von Standard-LSR- und KSR-Waffen, die darauf ausgelegt sind, exklusiv unter Wasser auf Ziele auf oder unter der Wasseroberfläche abgefeuert zu werden.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie Torpedo-Raketenlafetten in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet (normalerweise als LST für Langstreckentorpedo-Werfer oder KST für Kurzstreckentorpedo-Werfer). Torpedos verwenden die gleichen Entfernung- und Schadensprofile wie ihre LSR- und KSR-Gegenstände von gleicher „Lafettengröße“. Somit verfügen ein LSR-20 und ein LST-20 über den gleichen Schadenswert, doch kombinieren mit Torpedos ausgerüstete Einheiten den Schaden dieser Waffen immer in einen einzelnen Angriffswert, unabhängig von der Anzahl und Art der verwendeten Lafetten (oder, im Falle von Großen, Sehr Großen oder Übergroßen Einheiten in einen Angriff pro Schussfeld).

Torpedowerfer verwenden immer den Schadenswert, den du bei den Werten des entsprechenden Raketenwerfers in der *Alpha-Strike*

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Waffenkonvertierungstabelle ganz links findest. Runde alle endgültigen Angriffswerte für Torpedos echt.

Beispielsweise werden die Schadenswerte für eine Einheit, die zwei KST-6-Werfer (jeweils ein Schaden von 0,8/0,8) und einen einzelnen LST-20 (0,6/1,2/1,2) mit sich führt, als TOR 2/3/1 aufgelistet (1,6/1,6 für die KST, plus 0,6/1,2/1,2 für die LST = 2,2/2,8/1,2, echt gerundet auf 2/3/1).

Überarbeitete Laser (ÜAL)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über verbesserte Laserwaffen, die darauf ausgelegt sind, durch den zusätzlichen Schutz vieler spezialisierter Panzerungstypen zu schneiden.

Konvertierung: Um diese Spezialfähigkeit zu erhalten muss eine Einheit dazu imstande sein, einen kombinierten Schadenswert von 1 Punkt oder mehr auf Mittlere Entfernung mit Überarbeiteten Laserwaffen zu verursachen. Diese Waffen sind mit der Anmerkung „ÜAL“ in der *Alpha-Strike*-Waffenkonvertierungstabelle markiert.

Umweltversiegelung (SIEG)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit sind darauf ausgelegt, in lebensfeindlichen Umgebungen, unter Wasser und sogar im Vakuum eingesetzt zu werden. Dieses Merkmal ist Standard bei BattleMechs, ProtoMechs, den meisten Gefechtsrüstungen, allen Raumschiffen und Luft-/Raumjägern.

Konvertierung: BattleMechs, Luft-/Raumjäger, Raumboote, alle anderen Raumschiffe (das heißt Landungsschiffe, Sprungschiffe, Kriegsschiffe und Raumstationen), ProtoMechs und Gefechtsrüstungen, die nicht explizit als Exoskelette klassifiziert sind, verfügen automatisch über diese Spezialfähigkeit und müssen sie nicht auf ihren *Alpha-Strike*-Karten notieren. Gefechts- und Hilfsfahrzeug-Unterseeboote verfügen ebenfalls über diese Spezialfähigkeit, aber nur wenn es um den Einsatz unter Wasser geht. Alle anderen Einheiten müssen die Rumpfmodifikation Umweltversiegelung entweder als Teil ihres Waffen- und Ausrüstungsinventars oder in den Anmerkungen der Einheit besitzen, um diese Spezialfähigkeit zu erhalten.

Unterschiffsklassewaffen (USKW)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist mit Unterschiffsklassewaffen ausgerüstet, die die Reichweite und rumpfdurchschlagenden Eigenschaften von Schiffsklassewaffen besitzen, allerdings kleiner sind und insgesamt weniger Schaden verursachen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie über Unterschiffsklassewaffen verfügt, die keine Unterschiffsklasseraketen sind – aufgeführt durch die Benennung „USKW“ in der *Alpha-Strike*-Schiffs- und Unterschiffsklassewaffen-Konvertierungstabelle (siehe Seite 114).

Beachte, dass Einheiten diese Spezialfähigkeit nur dann erhalten, wenn sie Luft-/Raumeinheiten sind, die über Unterschiffsklassewaffen außer Unterschiffsklasseraketen in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar verfügen. Bodenbasierte Einheiten mit ähnlicher Bewaffnung, darunter auch Hilfsfahrzeuge und Mobile Bauten, verwenden stattdessen die Spezialfähigkeit RVS-USK#/#/# (siehe Seite 129).

Es werden keine Angriffswerte als Teil dieser Spezialfähigkeit aufgelistet; stattdessen erhalten Unterschiffsklassewaffen ihren eigenen Angriffswert (für jedes entsprechende Schussfeld der Einheit) auf der Datenkarte.

Übergroß (ÜG)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist physisch so groß, dass sie grundsätzlich als bewegliches Gelände gewertet werden kann.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn es sich um ein Hilfsfahrzeug jedweder Art handelt, dass in *Alpha Strike* eine Größenklasse von 5 hat, ein Landungsschiff mit einer *Alpha-Strike*-Größenklasse von 3 oder ein Mobiles Gebäude ist.

Ultrakurzstart (UKS)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist dazu in der Lage, auf deutlich kürzeren Landebahnen aufzusetzen und abzuheben als es den meisten stromlinienförmigen Einheiten möglich ist.

Konvertierung: Eine Luft-/Raumeinheit oder ein Flächenflugzeug-Hilfsfahrzeug erhält diese Spezialfähigkeit, wenn in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* angegeben ist, dass sie über die Ultrakurzstartsystem-Rumpf- und Steuermodifikation verfügt oder wenn es sich um einen Luft-/Raumjäger, ein Raumboot oder ein Landungsschiff handelt, das den Bewegungscode Stromlinienförmig (ls) verwendet.

Unterwasser-Manövereinheit (UME)

Eine Bodeneinheit mit der Spezialfähigkeit UME verwendet die Untersee-Bewegungsregeln, wenn sie sich unter Wasser befindet, anstelle der normalen Regeln für Unterwasserbewegung.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie mit einer Unterwasser-Manövereinheit (UME) ausgerüstet ist oder UME-Bewegungspunkte in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* auflistet. Die Präsenz von UME-Bewegung macht es unter Umständen erforderlich, dass die Einheit ihren UME-Bewegungswert als Teil des Bewegungswerts auf ihrer *Alpha-Strike*-Karte auflistet. In diesem Fall entspricht jeder UME-Bewegungspunkt 2 Zoll Bewegung, mit dem Bewegungscode Untersee (u). Die *Undine*-Gefechtsrüstung beispielsweise – die über 1 Boden-BP und 3 UME-BP in *BattleTech* verfügt – würde die Spezialfähigkeit UME erhalten und einen *Alpha-Strike*-Bewegungswert von 2"/6"u.

Variable Zielerfassung (VZE)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über ein verbessertes Zielerfassungssystem, das ihre Angriffsfähigkeiten auf jede Entfernung optimiert.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie ein Variables Zielerfassungssystem in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* auflistet.

Verbessertes Feuerleitsystem (VFLS)

Auch wenn diese Ausrüstung Standard bei sämtlichen militärischen Einheiten ist – dazu gehören BattleMechs, ProtoMechs, Jäger, Gefechtsfahrzeuge und große Raumschiffe, so sind Verbesserte Feuerleitsysteme doch ungewöhnlich bei zivilen, kommerziellen oder industriellen Einheiten, wie Hilfsfahrzeugen oder IndustrieMechs.

Konvertierung: Um diese Spezialfähigkeit zu erhalten, muss die Einheit ein IndustrieMech oder ein Hilfsfahrzeug sein, das explizit mit einem Verbesserten Feuerleitsystem ausgerüstet ist. (Dies wird in den Anmerkungen der Einheit erwähnt oder in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar.) Alle anderen Einheiten, die diese Ausrüstung besitzen, müssen ihr Vorhandensein auf der Wertekarte nicht extra erwähnen.

Verbesserte Narc-Raketenboje (VNARC)

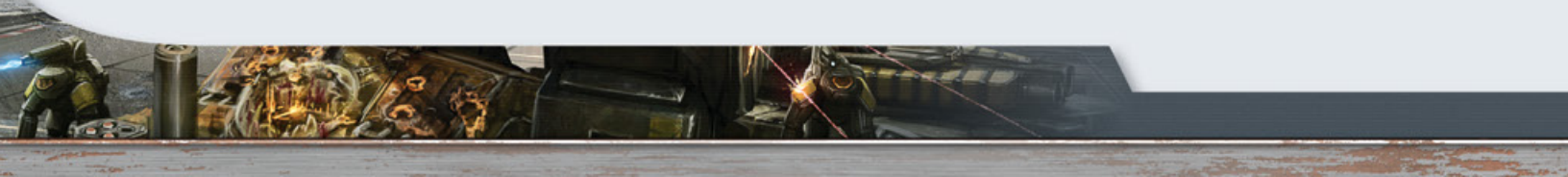
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist mit mindestens einem verbesserten Narc-Raketenbojenwerfer ausgerüstet.

Konvertiert: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie einen oder mehrere vNarc-Raketenbojenwerfer in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar besitzt.

Verbessertes Taktisches Raketensystem (VTAKRAK#)

Diese Spezialfähigkeit verwaltet den Schaden der Verbesserten Taktischen Raketensysteme und Salven-Raketenwerfer der Einheit. Sie bedeutet auch, dass die Einheit in der Lage ist, alternative VTAKRAK-Munitionsorten zu verwenden.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie eine beliebige Zahl von Verbesserten Taktischen Raketensystemen und Salven-Raketenwerfern mit sich führt, die kombiniert dazu imstande sind, vor dem Runden einen Schaden von 1 oder mehr Punkten auf Mittlere Entfernung zu verursachen. Um die abschließenden Angriffswerte für diese Fähigkeit zu ermitteln, addiere den Schaden für alle Taktischen Raketensysteme und Salven-Raketenwerfer (die in den Waffenkonvertierungstabellen alle Waffen mit der Anmerkung VTAKRAK sind) und runde alle Ergebnisse echt. Notiere diese Spezialfähigkeit als VTAKRAK#/#/#, wobei



das # der endgültige Schadenswert für jeden Entfernungsbereich darstellt.

Viraler RISC-Blocker (KBLO, ZBLO)

Eine Einheit mit einer dieser Spezialfähigkeiten ist mit einem aktiven elektronischen Störsendersystem ausgerüstet, das auf ein bestimmtes elektronisches Kriegsführungssystem zugeschnitten ist. Der Virale Köderblocker wehrt besonders gegnerische Störsender und ähnliche verschleiende Technologien ab, während der Virale Zielsuchblocker speziell auf gegnerische K³-Systeme, Zielerfassungssysteme und Raketenzielsuchsysteme zugeschnitten ist.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeiten, wenn sie über eines oder mehrere der Viralen RISC-Blockersysteme im Waffen- und Ausrüstungsinventar verfügt. Wenn die Einheit einen RISC-Köderblocker mit sich führt, dann erhält sie die Spezialfähigkeit KBLO. Wenn sie einen RISC-Zielsuchblocker verwendet, dann erhält sie die Spezialfähigkeit ZBLO.

Virtual-Reality-Pilotenmodul (VR)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist darauf ausgelegt, mit einem Virtual-Reality-Pilotenmodul gesteuert zu werden, einer experimentellen Technologie, die ursprünglich dafür gedacht war, MechKrieger zu beschützen, indem die Position des Cockpits in die schwerer gepanzerte Torso-Region des Mechs verlegt wurde.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie in der Beschreibung ihres Cockpits ein Virtual-Reality-Pilotenmodul besitzt.

Wachhund (WACH)

Das Elektronische Wachhund-Kompositkriegsführungssystem (EWKS) bietet der Einheit die Kombination aus einer Leichten Aktiven Sonde und einem Störsender, was Gewicht und Raum für mehr Waffen freigibt.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie ein Wachhund-EWKS in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet. Neben dieser Spezialfähigkeit erhält eine Einheit mit einem Wachhund-System außerdem die Spezialfähigkeiten LSON, STÖR und SPÄ.

Weites Überhitzen (WÜH)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann auch auf weite Entfernung ihr Schadenspotential vergrößern, wenn sie das Risiko eingeht, zu überhitzen.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn die Gesamthitze für ihre Angriffe auf Mittlere und Weite Entfernung (das heißt, wenn du Waffen ausnimmst, die nur im Kurzen Entfernungsbereich Schaden verursachen können) immer noch die Fähigkeit der Einheit übersteigt, Hitze abzuleiten. Siehe *Hitze konvertieren*, Seite 115 - 116.

Weltraumoperationsanpassung (WOA)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ist dazu in der Lage, im Vakuum eingesetzt zu werden, ist aber nicht zu eigenständigem Weltraumflug imstande.

Konvertierung: BattleMechs und ProtoMechs erhalten diese Fähigkeit automatisch, doch müssen sie sie nicht auf ihrer Datenkarte notieren. Gefechtsrüstungs-Einheiten erhalten diese Spezialfähigkeit nur dann, wenn sie in ihrem Waffen- und Ausrüstungsinventar eine Weltraumoperationsanpassung aufgelistet haben. IndustrieMechs und Hilfsfahrzeuge erhalten diese Spezialfähigkeit nur dann, wenn sie sowohl das Merkmal Umweltversiegelung als auch einen Fusions-, Kernspaltungs- oder Brennstoffzellenreaktor besitzen. Konventionelle Infanterie kann diese Spezialfähigkeit ebenfalls erhalten, wenn in ihren Anmerkungen im *Hardware-Handbuch* aufgelistet ist, dass sie zu Weltraumoperationen imstande sind.

WVS-Blocker (BLOCK)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über eines der Störgeräte aus dem späten Sternenbund, die verwendet werden, um die Leistungsfähigkeit von WVS-Drohneinheiten einzuschränken.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* über einen WVS-Blocker verfügt.

WVS-Drohenkontrollsystem (WDKS)

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit verfügen über ein sogar noch fortschrittlicheres Roboterkontrollsystem, wie man es seit dem Fall des ersten Sternenbundes nicht mehr gesehen hat. Das erlaubt es der Einheit, als eine überlegene Form von Roboterdrohne eingesetzt zu werden, nach den Regeln, die man auf Seite 39 - 40 findet.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie in ihrem Eintrag im *Hardware-Handbuch* über ein WVS-(Caspar)-Kontrollsystem verfügt.

Zielerfassungssystem (ZES)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über ein standardisiertes Zielerfassungssystem (ZES) oder die ungefähre Entsprechung.

Konvertierung: Eine Einheit erhält diese Spezialfähigkeit, wenn sie einen der folgenden Gegenstände im Waffen- und Ausrüstungsinventar auflistet: Zielerfassungssystem, Prototyp-Zielerfassungssystem oder K³-Meistercomputer.



EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN

KLASSIFIZIERUNG DER EINHEITENROLLEN

Für den Aufbau einer Streitmacht (siehe *Alpha-Strike-Streitmachterstellung*, siehe Seite 146 - 157) können die meisten Boden- und Luft-/Raumeinheiten nach ihrer Missionsrolle klassifiziert werden. Diese Klassifizierung kann extrem subjektiv sein, da viele Einheiten im BattleTech-Setting problemlos für mehrere Missionsrollen geeignet sein können. Nichtsdestotrotz sind die folgenden Richtlinien darauf ausgelegt, Spieler dabei zu unterstützen, ihre Alpha-Strike-Einheiten den Formationen zuzuweisen, die ihren Fähigkeiten am besten entsprechen.



Streitmächte der 15. Marik-Miliz stoßen mit Anton's Rebels in einem Guerillaangriff zusammen.

Bedenke letztendlich aber, dass die Spielwerte einer Einheit nicht immer ihre Aufgabe definieren. Dies wird vielmehr dadurch definiert, wie die Einheit verwendet werden *soll*. Die Rollenbeschreibungen, die wir in diesem Kapitel anbieten, sind vielmehr ein Leitfaden für Spieler, die mit den reinen Spielwerten arbeiten und tauchen nicht immer auf den Wertekarten der Einheiten auf.

ROLLEN FÜR BODENEINHEITEN

Alle bewaffneten Bodeneinheiten, die keine Infanterie sind – also BattleMechs, ProtoMechs, Gefechtsfahrzeuge und bewaffnete Hilfsfahrzeuge – können in acht breit gefasste Klassifizierungen eingeteilt werden: Kundschafter, Lauerjäger, Moloch, Plänkler, Raketenplattform, Raufbold, Scharfschütze und Stürmer. Unbewaffnete oder anderweitig nicht militärische Bodeneinheiten – wie IndustrieMechs und unbewaffnete Hilfsfahrzeuge – werden einfach als Unterstützungseinheiten klassifiziert. Infanterieeinheiten werden nach diesem System nicht nach ihrer Rolle klassifiziert; ihr Einheitentyp reicht aus, wenn es darum geht, eine Streitmacht zu erstellen.

Kundschafter

Kundschafter-Einheiten sind die Raser einer jeden Streitmacht. Sie sind darauf ausgelegt, an der Front jeder Aktion zu dienen, wo sie als Aufklärungselemente eingesetzt werden. Kundschafter legen größeren Wert auf Beweglichkeit als auf alles andere. Die meisten Kundschafter sind daher relativ klein, leicht gepanzert und kaum bewaffnet. Aus diesem Grund sollten diese Einheiten den Kampf vermeiden, außer sie treten in Schwärmen auf.

Fortschrittlichere Armeen rüsten diese Einheiten oft mit fortschrittlicher Elektronik aus, um ihre Sensoren zu verstärken und gegnerische Störsender zu überwinden. So gut wie jede Bodeneinheit kann als potentieller Kundschafter dienen, doch um in einem großen Gefecht wirklich effektiv zu sein, sind die meisten dieser Einheiten leichte Mechs, ProtoMechs, Luftkissenfahrzeuge oder Senkrechtstarter.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Kundschafter gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Schnell (Bewegungswert zwischen 9 und 12 Zoll); die Antriebsarten Sprungbewegen, Bodeneffektbewegung oder Senkrechtstarterbewegung sind hilfreich, aber keine Voraussetzung.

Panzerung: Leicht (0 bis 4 Panzerungspunkte)

Bevorzugte Entfernung: Kurz (Kundschafter ziehen es vor, überhaupt nicht zu kämpfen). Einheiten, die dazu imstande sind, mehr als 1 Schadenspunkt auf Weite Entfernung zu verursachen, geben oft nur schlechte Kundschafter ab, da davon auszugehen ist, das mehr Gewicht als unbedingt erforderlich für Waffen aufgewendet worden ist, was den Piloten dazu verlocken könnte, sich in mehr Gefechte zu stürzen, als seine Aufgabe erfordert.

Spezialfähigkeiten: Kundschafter benötigen technisch gesehen keine Spezialfähigkeiten, doch üblicherweise verfügen sie über die Spezialfähigkeit Späher (SPÄ) und werden weitaus effektiver, wenn sie mit elektronischen Kriegsführungssystemen ausgerüstet sind, besonders mit Aktiven Sonden (BH, SON, LSON, WACH und so weiter) und Störsendern.

Lauerjäger

Lauerjäger-Einheiten sind normalerweise leichtere oder langsamere Einheiten, die darauf ausgelegt sind, abzuwarten und unachtsame Ziele anzugreifen, die ihnen zu nahe kommen. Fast jede Form von Bodeneinheit kann diese Aufgabe übernehmen, doch leichtere Mechs und leichte bis mittelschwere Fahrzeuge werden oft bevorzugt, um die größeren und flexibleren Einheiten für andere Aufgaben frei zu halten.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Lauerjäger gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Niedrig (Bewegungswert zwischen 2 und 6 Zoll)

Panzerung: Leicht (0 bis 5 Panzerungspunkte)

Bevorzugte Entfernung: Kurz (Lauerjäger ziehen es vor zu warten, bis sie sich sicher sein können dass der Angriff zerstörerisch ist).

Spezialfähigkeiten: Lauerjäger benötigen keine Spezialfähigkeiten, aber Störsender und Tarnkappen-Fähigkeiten (wie TARN, MPS und LMPS) sind von Vorteil, da sie dazu beitragen, die Einheit zu verbergen bis ihr Augenblick gekommen ist.

Moloch

Moloch-Einheiten bringen die große Durchschlagskraft in eine Streitmacht. Sie sind groß, gut gepanzert und verfügen über vernichtende Feuerkraft – besonders auf kurze Entfernung. Weil sie normalerweise auch langsam sind, dienen Moloch-Einheiten oft als die Anker ihrer Sturmplanzen oder als „Leibwächter“ für Kommandolanzten. Moloch-Einheiten sind dafür gedacht, Gebiete einzunehmen und zu halten, sowie ihr unmittelbares Umfeld zu dominieren. Aus diesem Grund geben BattleMechs die besten Moloch-Einheiten ab, doch schwere Panzer können die Aufgabe auch übernehmen.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Moloch gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Langsam (Bewegungswert zwischen 2 und 6 Zoll)

Panzerung: Schwer (7+ Panzerungspunkte)

Bevorzugte Entfernung: Kurz (Ein Moloch ist dazu imstande, vernichtende Feuerkraft zu entfesseln, um zu verhindern, dass der Gegner entkommt). Außerdem sollte ein Moloch dazu imstande sein, genug Schaden zu verursachen, um den Gegenwert seiner eigenen Panzerung in ein oder zwei Salven zu zerstören.

Spezialfähigkeiten: Moloch-Einheiten benötigen keine Spezialfähigkeiten, doch können Nahkampfverbesserungen wie NKW oder DM nützlich sein, zusammen mit verbesserter Defensive wie Resistent gegen Kritische Treffer (RGK), Reaktive oder Reflektive Panzerung (RPA und RFA) und Raketenabwersysteme (wie RAS, LRAS oder VRAS).

Plänkler

Plänkler verbinden Beweglichkeit und Widerstandsfähigkeit auf eine Art und Weise, die sie irgendwo zwischen Kundschafter und Raufbold einordnet. Plänkler verwenden überdurchschnittliche Geschwindigkeit, um den Gegner zu drangsaliieren. Plänkler versuchen ein Gleichgewicht zwischen Panzerung und Bewaffnung zu finden, in der Hoffnung, so gut austeilen wie einstecken zu können, während sie von Deckung zu Deckung huschen. BattleMechs sind oft die besten Plänkler,



Ein Savage Coyote und ein Mad Cat (Timber Wolf) patrouillieren eine Enklave von Clan Coyote.

doch ProtoMechs, mittelschwere Panzer, Luftkissenfahrzeuge und sogar Senkrechtstarter können diese Aufgaben ebenfalls übernehmen.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Plänkler gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Schnell (Bewegungswert zwischen 9 und 12 Zoll) oder Mittel (8 Zoll) mit Sprungfähigkeit.

Panzerung: Mittel bis Schwer (4 bis 8 Panzerungspunkte)

Bevorzugte Entfernung: Mittel (Plänkler kombinieren effektive Angriffe und Verteidigung).

Spezialfähigkeiten: Plänkler benötigen keine Spezialfähigkeiten.

Raketenplattform

Es ist zwar technisch gesehen wahr, dass jede Einheit, die mehr Raketen als andere Waffen mit sich führt, der grundsätzlichen Definition einer „Raketenplattform“ entspricht, doch wahre Raketenplattformen sind Einheiten, die als schwere Langstrecken-Feuerunterstützung dienen. Aus diesem Grund sind diese Einheiten oft so langsam und groß wie ein Moloch, da sie einen großen Teil ihrer Masse für Raketenwerfer und Munition aufwenden. Da sie nicht für Gefechte auf kurze Distanz gedacht sind, arbeiten Raketenplattformen normalerweise allein oder mit defensiver Unterstützung in der Nähe. Wie Moloch-Einheiten sind die besten Raketenplattformen BattleMechs oder schwere Panzer.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Raketenplattform gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Beliebig

Panzerung: Beliebig

Bevorzugte Entfernung: Weit (Raketenplattformen greifen wenn möglich an, während sie sich hinter Deckung befinden). Um eine effektive Raketenplattform zu sein, muss die Einheit mindestens 1 Schadenspunkt auf weite Entfernung mit Indirektem Beschuss (IB) oder Artillerie (ART#) verursachen können.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Spezialfähigkeiten: Eine Raketenplattform muss über die Spezialfähigkeiten LSR und Indirekten Beschuss (oder Artillerie) verfügen. Aufgrund der Aufgabe, für die sie vorgesehen sind, sind alle anderen Spezialfähigkeiten optional.

Raufbold

Raufbolde sind Linieneinheiten, die normalerweise in Kampfpanzen eingesetzt werden. Sie haben ausreichend Geschwindigkeit, Panzerung und Reichweite, um sich mit den meisten Gegnern zu messen, doch selten sind sie die schnellsten oder härtesten Einheiten in ihrer Streitmacht. Raufbolde sind normalerweise Mechs oder Panzer, doch ProtoMechs können diese Aufgabe notfalls auch erfüllen.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Raufbold gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Mittel bis Schnell (Bewegungswert zwischen 8 und 12 Zoll)

Panzerung: Beliebige

Bevorzugte Entfernung: Mittel (Raufbolde sind dazu imstande, das Gelände auszunutzen und ihren Beschuss auf den Gegner zu konzentrieren).

Spezialfähigkeiten: Raufbolde benötigen keine Spezialfähigkeiten; was ihnen dabei hilft, ihren Auftrag zu erfüllen, passt dem Raufbold perfekt.

Scharfschütze

Der Scharfschütze ist die Direktfeuer-Alternative zur Raketenplattform – eine schwere Maschine mit großer Reichweite, die darauf ausgelegt ist, Schaden auf die größtmögliche Entfernung zu verursachen. Viele dieser Einheiten sind langsam und groß, wie Moloch-Einheiten und Raketenplattformen, und verwenden einen Großteil ihrer Masse auf spezialisierte Bewaffnung. Aus diesem Grund sind sie auch normalerweise weniger gut geschützt vor Gegnern auf kurze Entfernung, und verlassen sich – wie Raketenplattformen – somit oft auf Heimlichkeit, Entfernung oder nahe Unterstützungseinheiten, um sich vor Schaden zu schützen. Im Idealfall ist eine Scharfschützen-Einheit ein BattleMech oder Schwerer Panzer, doch in Wahrheit kann sich so gut wie jede Bodeneinheit, die keine Infanterie ist, für diese Aufgabe qualifizieren.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Scharfschütze gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Beliebige

Panzerung: Beliebige

Bevorzugte Entfernung: Weit (Scharfschützen stehen oft still, um ihre Angriffe effektiver zu machen). Um ein effektiver Scharfschütze zu sein, muss die Einheit imstande sein, mindestens 1 Schadenspunkt im Weiten Entfernungsbereich zu verursachen, ohne LSR zu verwenden.

Spezialfähigkeiten: Eine Scharfschützen-Einheit darf über die Spezialfähigkeiten LSR und Indirekten Beschuss verfügen, doch sollte sie sich nicht auf diese verlassen, um Schaden auf Weite Entfernung zu verursachen. Scharfschützen können von allen Spezialfähigkeiten profitieren, die ihre Treffsicherheit auf weite Entfernung verbessern, wie beispielsweise K³, doch finden sie sicherlich auch defensive Merkmale wie Raketenabwehrsysteme, Störsender und Tarnkappenausrüstung nützlich.



Stürmer

Stürmer ähneln Plänklern, doch tragen sie weniger Panzerung mit sich, um größere Beweglichkeit zu erzielen. Stürmer verlassen sich auf Geschwindigkeit, um zu überleben und Aufmerksamkeit zu meiden (sie bewegen sich außer Sicht oder machen es einfach schwer, sie zu treffen). Aus diesem Grund sind Stürmer normalerweise leichter als Plänkler, aber besser für den Kampf ausgerüstet als Kundschafter. BattleMechs, ProtoMechs und schnelle Fahrzeuge dienen oft als Stürmer-Einheiten.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Stürmer gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Schnell (Bewegungswert 9 bis 12 Zoll)

Panzerung: Leicht bis Mittelschwer (0 bis 5 Panzerungspunkte)

Bevorzugte Entfernung: Kurz (Stürmer greifen bevorzugt von hinter dem Gegner oder aus der Deckung heraus an).

Spezialfähigkeiten: Stürmer benötigen keine bestimmten Spezialfähigkeiten.

ROLLEN FÜR LUFT-/RAUMEINHEITEN

Alle Jäger – das heißt Luft-/Raumjäger und konventionelle Jäger – können in fünf weit gefasste Kategorien eingeteilt werden: Abfangjäger, Angriffsjäger, Feuerunterstützung, Kurvenkämpfer und Schneller Kurvenkämpfer. Eine spezielle sechste Klassifizierung – Transporter – ist ebenfalls für Luft-/Raumeinheiten jeden Typs verfügbar, die über nennenswerte Transportmöglichkeiten verfügen.

Unbewaffnete oder ansonsten nicht militärische Flugzeuge – wie Luftschiffe und Flächenflugzeuge und unbewaffnete Luft-/Raumjäger und konventionelle Jäger – werden einfach als Luftunterstützungseinheiten klassifiziert. Alle anderen Luft-/Raumeinheiten – wie Raumboote, Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen, Satelliten-Hilfsfahrzeuge und Kriegsschiffe – werden in *Alpha Strike* üblicherweise nach ihrem Einheiten-typ klassifiziert, aber viele dieser Einheiten können (wie oben angedeutet) auch als Transporter-Einheiten behandelt werden.

Abfangjäger

Abfangjäger sind leichte, schnelle Jäger, die darauf ausgelegt sind, den Feind in der größtmöglichen Entfernung zu verbündeten Ressourcen, die diese attackieren wollen, anzugreifen, um sie früh zu zermürben und im Idealfall so lange wie möglich aufzuhalten.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Abfangjäger gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Schnell (Schubwert 10 und mehr)

Bevorzugte Entfernung: Mittel (oder im Windschatten des Ziels).

Spezialfähigkeiten: Schnelle Kurvenkämpfer benötigen keine bestimmten Spezialfähigkeiten.

Angriffsjäger

Angriffsjäger sind normalerweise mittelschwere oder schwere Jäger, die über gewaltige Feuerkraft verfügen, dafür aber auf Leistung und Panzerung verzichten. Diese Einheiten ziehen oft schwerere Waffen vor, um diese Durchschlagskraft zu erhalten, wodurch sie im Vergleich zu anderen Jägern meist etwas langsamer und weniger effektiv auf weite Entfernungen sind. Diese Eigenschaften machen sie besonders effektiv in Luft-Boden-Angriffsmissionen.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Angriffsjäger gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Langsam (Schubwert bis 5)

Bevorzugte Entfernung: Kurz (Angriffsjäger sollten so viel Schaden wie möglich austeilen und bereit dazu sein, im Austausch Schaden einzustecken).

Spezialfähigkeiten: Angriffsjäger benötigen keine bestimmten Spezialfähigkeiten.

Feuerunterstützung

Feuerunterstützungs-Flugzeuge sind normalerweise mittelschwere oder schwere Jäger, die mit Langstreckenwaffen ausgerüstet sind. Diese Einheiten sind dazu gedacht, mit Kurvenkämpfern mitzuhaltten, die sich ins Gefecht bewegen und bieten eindrucksvoll Feuerkraft auf weite Entfernungen. Weil viele Feuerunterstützungseinheiten auch schwere Jäger sind, die über bombentaugliche Waffenaufhängungen verfügen, werden diese Einheiten auch oft für schwere Bodenunterstützungsmissionen verpflichtet.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Feuerunterstützungseinheit gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Mittel (Schubwert 5 bis 7)

Bevorzugte Entfernung: Weit (Feuerunterstützungseinheiten sollten dazu in der Lage sein, Feuerunterstützung zu liefern, wo sie auch nötig ist).

Spezialfähigkeiten: Feuerunterstützungseinheiten benötigen keine bestimmten Spezialfähigkeiten, doch wird ihnen die Spezialfähigkeit BOMB# nützlich sein, wenn sie für Luft-Boden-Aktionen eingesetzt werden.

Kurvenkämpfer

Kurvenkämpfer sind mittelschwere oder schwere Jäger, die für ausgedehnte direkte Konfrontationen mit Jägern vergleichbarer Leistung und Bewaffnung ausgelegt sind. Viele Kurvenkämpfer sind für längere Einsätze ausgelegt und verfügen deshalb normalerweise über eine Bewaffnung aus schweren Energiewaffen und eine gute Hitzeableitung.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Kurvenkämpfer gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Mittel (Schubwert 5 bis 7)

Bevorzugte Entfernung: Mittel (Kurvenkämpfer verbinden effektive Angriffe und Verteidigung).

Spezialfähigkeiten: Kurvenkämpfer benötigen keine bestimmten Spezialfähigkeiten.

Schneller Kurvenkämpfer

Schnelle Kurvenkämpfer sind typischerweise leichte oder mittelschwere Jäger. Diese Einheiten sind dafür gedacht, als „Abfangjäger zweiter Reihe“ zu dienen, die alles angreifen können, das an den normalen Abfangjägern vorbeikommt, oder um die spezialisierten Abfangjäger zu unterstützen, sobald der Kampf wirklich begonnen hat.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Schneller Kurvenkämpfer gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Mittel bis Schnell (Schubwert 7 bis 9)

Bevorzugte Entfernung: Mittel (oder im Windschatten des Ziels).

Spezialfähigkeiten: Schnelle Kurvenkämpfer benötigen keine bestimmten Spezialfähigkeiten.

Transporter

Transporter sind in der Atmosphäre fliegende und Luft-/Raumeinheiten, die Einheiten, Soldaten oder Nachschub zum Schlachtfeld und davon weg transportieren können. Im Gegensatz zu den anderen oben beschriebenen Klassifizierungen ist diese bei Jägern eher unüblich, doch kann sie für Raumboote, Landungsschiffe und andere große fliegende Einheiten wie Luftschiffe und Flächenflugzeuge gelten.

Nach den Regeln von *Alpha Strike* kann eine Einheit als Transporter gelten, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

Geschwindigkeit: Beliebig

Bevorzugte Entfernung: Beliebig (Transporter-Einheiten haben keine Angriffs-Voraussetzungen jedweder Art).

Spezialfähigkeiten: Um als Transporter klassifiziert werden zu können, muss die Einheit mindestens eine der Transporthangar-Spezialfähigkeiten besitzen (dazu gehören FTK#, FTT#, IT#, LRT#, PT, FTM#, FTS#, FTÜ#, MT# oder RBT#). Wenn die potentielle Transporter-Einheit nur über eine kleine Menge von generischer Frachtkapazität verfügt (die Spezialfähigkeit FTT# ohne eine der anderen aufgelisteten Spezialfähigkeiten), dann fällt die sie nur dann in die Klassifizierung Transporter, wenn die Frachtkapazität bei 50 Tonnen oder mehr liegt (das heißt FTT50 oder höher).



EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Ein wahrgeborener MechKrieger aus Clan JadeFalke begutachtet die minderwertigen sphäroiden Maschinen, die sie in einem Fabrikkomplex erbeutet haben.

Sobald eine Einheit von ihren *BattleTech*-Spielwerten ins Format von *Alpha Strike* übertragen worden ist, werden Spieler, die daran interessiert sind, ihr Spiel ausgewogen zu halten, erst einmal ihren Kampfwert im Verhältnis zu anderen Einheiten im Spiel ermitteln wollen. Auch wenn das *BattleTech*-System - das durch die Bände *Total Warfare* und *TechManual* verkörpert wird - ein System enthält, das die Effektivität im Kampf als Kampfwert definiert, der wiederum im Eintrag der Einheit im *Hardware-Handbuch* angegeben ist, so lässt sich dieses Bewertungssystem bei der Übertragung in die vereinfachten, schnelleren Spielregeln von *Alpha Strike* nicht einfach übernehmen. Aus diesem Grund empfehlen wir, das Punktwert-System von *Alpha Strike* zu verwenden, um für eine bessere Ausgewogenheit zu sorgen.

Dieses neue Punktwert-System wird verwendet, wenn Punktwerte für alle zukünftigen *Alpha-Strike*-Publikationen ermittelt werden (auch in den Armeelisten im Kampagnensetting: Die in *Alpha Strike* vorgestellte Clan-Invasion sowie in der Allgemeinen Einheitenliste).

Die genaue Methode, um den Punktwert (PW) einer bestimmten Einheit in *Alpha Strike* zu ermitteln, hängt davon ab, ob es sich um eine Bodeneinheit handelt (Mechs, die meisten Fahrzeuge, ProtoMechs, Infanterie und so weiter), um eine Luft-/Raumeinheit (Jäger, Flächenflugzeuge und Raumboote) oder um eine große Luft-/Raumeinheit (Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiffe). Nichtsdestotrotz dreht sich der Prozess unabhängig vom Typ der Einheit darum, den Angriffs- und Verteidigungswert der Einheit zu bestimmen, die beiden Werte zu addieren und alle Spezialmodifikatoren für besondere Merkmale der Einheit zu addieren.

Am Ende des Konvertierungsprozesses kann der Punktwert der Einheit abhängig vom Fertigkeitswert des Piloten oder der Besatzung modifiziert werden, wenn dieser vom normalen Basis-Fertigkeitswert von 4 abweicht. Dies spiegelt die erhöhte (oder verringerte) Effektivität der Einheit wider, wenn der Pilot fähiger oder unfähiger ist.

ERMITTLUNG DES PUNKTWERTS FÜR BODENEINHEITEN IN ALPHA STRIKE

Der folgende Prozess wird verwendet, wenn du den *Alpha-Strike*-Punktwert für eine Bodeneinheit ermitteln willst. Dazu gehören BattleMechs, IndustrieMechs, ProtoMechs, Infanterie (konventionelle Infanterie und Gefechtsrüstungen), Gefechts- und Hilfsfahrzeuge aller Größen und Typen (mit Ausnahme von Luftschiffen, Flächenflugzeugen oder Satelliten) und Mobile Bauten.

Schritt 1: Offensivwert der Einheit bestimmen

Um den Offensivwert einer Bodeneinheit zu ermitteln, addiere die folgenden Offensivfaktoren:

Angriffsschadens-Faktor: Kombiniere die Standard-Waffenangriffswerte der Einheit für jeden Entfernungsbereich (Kurz, Mittel und Weit) mit dem Angriffswert der Einheit auf Mittlere Entfernung. Beispielsweise würde eine Einheit mit einem Standardangriff von 3/2/1 die Berechnung des Offensivwerts mit einem Angriffsschadens-Faktor von 8 beginnen ($3 + 2 + 1 + 2 = 8$). Rechne alle Minimalschadens-Werte (0*) auf Kurze Entfernung als 0,5, Minimalschaden auf Mittlere und Weite Entfernung als 1.

Einheitengrößen-Faktor: Wenn die Einheit ein Mech oder ProtoMech ist, addiere die Hälfte ihres Größenwerts. Runde den Wert nicht. Alle anderen Einheitentypen addieren ihren Größenfaktor nicht.

Überhitzen-Faktor: Wenn die Einheit keinen Überhitzen-Wert besitzt, addiert sie hier einen Wert von 0. Wenn sie einen ÜHW von 1 besitzt, addiert sie einen Überhitzen-Faktor von 1. Wenn der ÜHW über 1 liegt, dann addiert sie einen Überhitzen-Faktor von 0,5 für jeden Punkt ÜHW über dem ersten (ein Wert von ÜHW2 würde also einem Überhitzen-Faktor von 1,5 entsprechen). Teile des Überhitzen-Faktor der Einheit durch 2, wenn sie nur Schaden im Kurzen Entfernungsbereich verursachen kann.

Offensiver Spezialfähigkeiten-Faktor: Schlag in der Offensiven Spezialfähigkeiten-Faktor-Tabelle (Bodeneinheiten) nach und addiere alle Fähigkeiten, die die Einheit besitzt. Beachte, falls der Faktorwert einer Spezialfähigkeit vom „Fähigkeitswert“ abhängt, dass sich das auf den Zahlenwert bezieht, der mit der Fähigkeit assoziiert ist.

Schritt 1a: Einrechnung der Pauschal-Offensivmultiplikatoren

Nachdem du alle oben erwähnten Offensivfaktoren addiert hast, multipliziere das Ergebnis mit der Summe aller Pauschal-Multiplikatoren, die in der Offensiven Pauschal-Multiplikatorentabelle (Bodeneinheiten) aufgelistet sind, die für die fragliche Einheit gelten – inklusive dem Basis-Multiplikator von 1. Dies spiegelt Spezialfähigkeiten und Merkmale wieder, die Einfluss auf die gesamte Offensivkraft der Einheit haben können. Nach der Multiplikation runde den endgültigen Offensivwert der Einheit zum nächsten halben Punkt.

Schritt 2: Defensivwert der Einheit bestimmen

Um den Defensivwert einer Bodeneinheit zu bestimmen, addiere die folgenden Defensivfaktoren:

Bewegungsfaktor: Der Bewegungsfaktor einer Einheit entspricht 0,25 Punkten für jeweils 2 Zoll Bewegung, über die die Einheit verfügt. Wenn die Einheit mehrere Bewegungsarten besitzt, verwende die mit dem höchsten Bewegungswert. Addiere 0,5 Punkte auf das Ergebnis, wenn die Einheit sprunghaft ist.

Defensiver Spezialfähigkeiten-Faktor: Schlag in der Defensiven Spezialfähigkeiten-Faktor-Tabelle (Bodeneinheiten) nach und addiere alle Fähigkeiten, die die Einheit besitzt. Falls der Faktorwert einer Spezialfähigkeit vom „Fähigkeitswert“ abhängt, dann bezieht sich das auf den Zahlenwert, der mit der Fähigkeit assoziiert ist.

Defensiver Interaktionswert: Der Defensive Interaktionswert (DIW) einer Einheit hängt von ihrem Panzerungswert, ihrem Strukturwert, rüstungsbasierten Spezialfähigkeiten und Zielwertmodifikatoren ab. Die Berechnung für diesen Wert ist in Schritt 2a erklärt.

Schritt 2a: Berechnung des Defensiven Interaktionswerts (DIW)

Der Defensive Interaktionswert (DIW) einer Einheit hängt von drei Faktoren ab: dem Panzerungs- und Strukturfaktor der Einheit und dem Defensivfaktor. Diese sind weiter unten genauer beschrieben.

Panzerungsfaktor: Der Panzerungsfaktor einer Bodeneinheit entspricht, wenn es um die Berechnung des DIW der Einheit geht, dem Panzerungswert der Einheit multipliziert mit dem Panzerungsfaktor-Multiplikator, der in der Panzerungswert-Multiplikatortabelle angegeben ist. Ein Kettenfahrzeug beispielsweise mit 6 Panzerungspunkten und der Spezialfähigkeit Gepanzerte Antriebssysteme (GA) würde einen Panzerungsfaktor von 11,4 erhalten ($6 \times [1,8 + 0,1] = 6 \times 1,9 = 11,4$), während ein IndustrieMech mit 5 Panzerungspunkten und der

OFFENSIVE SPEZIALFÄHIGKEITSFAKTOR-TABELLE (BODENEINHEITEN)

Spezialfähigkeiten-Code	Spezialfähigkeiten-Bezeichnung	Faktorwert
ARTX-#	Artilleriewaffe*	Schadenswert x 4**
BTAS#	Taser (BattleMech)	Fähigkeitswert x 1
DM	Dreifachmyomere	1
EMBSI#	Elektromagnetische Bündelstrahl-Impuls-Waffe	Fähigkeitswert x 1 (maximal 5)
GTAS#	Taser (Gefechtsrüstung)	Fähigkeitswert x 0,25
HT#/#/#	Hitze	Höchster Fähigkeitswert x 1 + 0,5 wenn der Wert auf Mittlere Entfernung höher als 0 ist
IB#	Indirekter Beschuss	Fähigkeitswert x 1; IB0* = 0,5
KNARC	Kompakt-Narc-Raketenboje	0,5
LZES	Zielerfassungssystem (Leicht)	0,25
MIL#	Minenleger	Fähigkeitswert x 1
NKS	RISC-Notfallkühlsystem	0,25
NKW	Nahkampfwaffe	0,5
RHS	Radikales Wärmetauscher-System	Rechne den höchsten der folgenden Werte ein: 0,25 (wenn ÜH-Wert der Einheit = 0) 0,5 (wenn ÜH-Wert der Einheit = 1+) 1 (wenn Einheit Spezialfähigkeit WÜH hat)
SF	Sprengfalle	Einheitengröße x (Höchste Bewegung der Einheit x 0,5)
SNARC	Standard-Narc-Raketenboje	1
VNARC	Verbesserte Narc-Raketenboje	1
WÜH	Weites Überhitzen	Überhitzen-Wert der Einheit x 0,25
ZES	Zielerfassungssystem	0,5

* Rechne diesen Faktor für jede Artilleriewaffen einzeln ein.

** Wenn die Artillerie Schaden verursacht, der mit einem Schrägstrich ausgedrückt wird, multipliziere den ersten (Inneren) Schadenswert mit 4 und addiere 2 Punkte für jeden Punkt des zweiten (Äußerer) Schadenswerts, plus 2 Punkte für jeweils 2 volle Zoll Sprengradius über 2". (Beispielsweise würde eine einzelne Long-Tom-Artilleriewaffe – Schaden 5/2, Radius 6" – einen Faktorwert von 28 erhalten [$5 \times 4 = 20$] + [$2 \times 2 = 4$] + [2×2 " über 2" = 4] = 28.)

OFFENSIVE PAUSCHAL-MULTIPLIKATORENTABELLE (BODENEINHEITEN)

Spezialfähigkeitencode	Faktorwert
Basis-Multiplikator	1
Jede K3-Spezialfähigkeit (außer K3FS)	+0,1
Spezialfähigkeit Variable Zielerfassung (VZE)	+0,1
Jede Spezialfähigkeit mit einem Trefferwurfmodifikator von +1*	-0,1
Keine Spezialfähigkeit BFLS oder VFLS**	-0,2

* Aktuelle Spezialfähigkeiten mit einem solchen Modifikator sind BFLS, SCHD und DRO

** Gilt nur für IndustrieMechs und Hilfsfahrzeuge

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

DEFENSIVE SPEZIALFÄHIGKEITSFAKTORTABELLE (BODENEINHEITEN)

Spezial- fähig- keitscode	Spezialfähigkeiten- bezeichnung	Faktorwert
ABP	Anti-Penetrative Ablationspanzerung	0,5
ARP	Aufprallresistente Panzerung	0,5 pro 3 Panzerungspunkte (abgerundet)*
BHJ2	BattleMech-HarJel II	1 pro 3 Panzerungspunkte (abgerundet)*
BHJ3	BattleMech-HarJel III	1,5 pro 3 Panzerungspunkte (abgerundet)*
BVP	Ballistikverstärkte Panzerung	0,75 pro 3 Panzerungspunkte (abgerundet)*
FF	Feuerfest	0,5
GK	Gepanzerte Komponenten	0,5 (0 wenn die Einheit nur 1 Strukturpunkt hat)
RAS	Raketenabwehrsystem	1
VRAS	Verbessertes RISC-Punktver- teidigungssystem	1,25
PV#	Punktverteidigung	Fähigkeitswert x 1
RGK	Resistent gegen Kritische Treffer	0,25
RPA	Reaktive Panzerung	1 pro 3 Panzerungspunkte (abgerundet)*
SCHD	BattleMech-Schild	1 pro 3 Panzerungspunkte (abgerundet)*

*Teile diesen Faktorwert durch 2, wenn die Einheit die Spezialfähigkeit SPW besitzt.

PANZERUNGSWERT-MULTIPLIKATORTABELLE (BODENEINHEITEN)

Einheitentyp / Spezialfähigkeit	Panzerungsfaktor- Multiplikator
Alle Nicht-Fahrzeugeinheiten	2,0
Fahrzeug (Kette oder Schiff)	1,8*
Fahrzeug (Rad oder Luftkissen)	1,7*
Fahrzeug (Senkrechtstarter oder Bodeneffekt)	1,5*
Schutzpanzerwert (SPW)	Spezialfähigkeit x 0,5

*Addiere +0,1 auf diesen Panzerungsfaktor-Multiplikator, wenn die Einheit über die Spezialfähigkeit Gepanzerte Antriebssysteme (GA) verfügt.

STRUKTURWERT-MULTIPLIKATORTABELLE

Einheitentyp / Spezialfähigkeit	Strukturfaktor- Multiplikator
IndustrieMechs oder Einheit mit Spezial- fähigkeit SPW	0,5*
Gefechtsrüstung oder Konventionelle Infanterie	2,0
Alle anderen Einheitentypen	1,0

*Rechne dies nicht zweimal ein (beispielsweise erhält ein IndustrieMech, der auch die Spezialfähigkeit SPW besitzt, immer noch einen Strukturfaktor-Multiplikator von 0,5)

DEFENSIVFAKTOR-MULTIPLIKATORTABELLE (BODENEINHEITEN)

Bester Bewegungswert der Einheit	Bewegungs- modifikator
0"-4"	+0
5"-8"	+1
9"-12"	+2
13"-18"	+3
19"-34"	+4
35+"	+5
Einheit ist sprunghaf	+1

Zyp und Merkmale der Einheit	Typmodifizier
Gefechtsrüstungseinheiten	+1
ProtoMech-Einheiten	+1
Senkrechtstarter- oder Bodeneffektfahrzeug	+1
Große Einheit (Spezialfähigkeiten G, SG oder ÜG)	-1
Verfügt über Tarnkappenpanzerung (Spezialfähigkeit TARN)	+2
Verfügt über Mimetische Panzerung (Spezialfähigkeit MPS oder LMPS)	+3*

*Wird nur eingerechnet wenn der Wert höher ist als der Bewegungsmodifikator der Einheit. Der Wert wird dann anstelle des Bewegungsmodifikators verwendet, nicht zusätzlich.

BODENEINHEITEN-STREITMACHTSBONUSTABELLE

Spezialfähig- keitscode	Spezialfähigkeitenbezeichnung	Streitmachts- bonus
ESTÖR	Engel-Störsender	3
BH	Aktive Bluthund-Sonde	2
K3FS	K ³ -Fernsensoren	2
LSO	Leichte Aktive Sonde	1
LSTÖR	Leichter Störsender	0,5
MHQ#	Mobiles Hauptquartier	Fähigkeitswert x 1
SON	Aktive Sonde	1
SPÄ	Späher	2
SSP	Schützengraben-/ Schanzenpionier	2
STÖR	Störsender	2

Spezialfähigkeit SPW einen Panzerungsfaktor von 5 erhält ($5 \times [2 \times 0,5] = 5 \times 1 = 5$).

Strukturfaktor: Der Strukturfaktor einer Bodeneinheit entspricht, wenn es um die Berechnung des DIW der Einheit geht, dem Strukturwert der Einheit multipliziert mit dem Strukturfaktor-Multiplikator, der in der Strukturwert-Multiplikatorentabelle angegeben ist. Ein BattleMech beispielsweise, der über 7 Strukturpunkte verfügt, würde einen Strukturfaktor von 7 erhalten (7×1), während ein Hilfsfahrzeug mit 8 Strukturpunkten und der Spezialfähigkeit SPW einen Strukturfaktor von 4 erhält ($8 \times 0,5 = 4$).

Defensivfaktor: Verwende die Defensivfaktor-Modifikatorentabelle und addiere den Bewegungsmodifikator der Einheit (entsprechend des höchsten Bewegungswerts) mit allen relevanten Typ-Modifikatoren, die aufgeführt sind. Bei Einheitentypen, die nicht in dieser Tabelle aufgelistet sind, beträgt der Typ-Modifikator 0. Wenn diese Summe weniger als 1 ist, behandle sie als eine Summe von 0. Ansonsten teile die Summe durch 10. Addiere in jedem Fall 1 zum Ergebnis, um den Defensivfaktor der Einheit zu erhalten.

Beispielsweise würde ein Senkrechtstarter, der sich 18 Zoll weit bewegen kann und die Spezialfähigkeit TARN besitzt, einen Defensivfaktor von 1,6 erhalten ($+3$ [Bewegung von 18"] $+ 1$ [Senkrechtstarter-Fahrzeug] $+ 2$ [Verfügt über die Spezialfähigkeit TARN] $= 6$; $6 \div 10 = 0,6$; $0,6 + 1 = 1,6$). Ein extrem schwerer BattleMech hingegen, der sich nur 4" weit bewegen kann und weder Tarnkappen- noch Mimetische Panzerung besitzt, würde einen Defensivfaktor von 1,0 erhalten ($+0$ [Bewegungswert von 4"] $+ 0$ [Mech-Einheit] $- 1$ [hat die Spezialfähigkeit G (weil er extrem schwer ist)] $= -1$; Summe weniger als 1 $= 0$; $0 + 1 = 1,0$).

Berechnung des DIW: Um den endgültigen Defensiven Interaktionswert für eine Bodeneinheit zu ermitteln, addiere den Panzerungsfaktor und den Strukturfaktor und multipliziere das Ergebnis mit dem Defensivfaktor der Einheit. Runde das Ergebnis echt zum nächsten halben Punkt (0,5), um den DIW der Einheit zu erhalten.

Wenn beispielsweise der oben beschriebene Tarnsenkrechtstarter (der mit einer Bewegung von 18" und Tarnkappenpanzerung) außerdem einen Panzerungswert von 4 Punkten und einen Strukturwert von 2 Punkten besitzt, dann hätte er einen DIW von 13. ([Panzerungsfaktor $= 4$ Panzerung $\times 1,5$ Senkrechtstarter-Fahrzeug $= 6$]; [Strukturfaktor $= 2$ Struktur $\times 1,0$ Senkrechtstarter-Fahrzeug $= 2$]; [Defensivfaktor $= 1,6$]; $(6 + 2) \times 1,6 = 12,8$, aufgerundet auf 13). Diese Zahl wird nun

auf den Bewegungsfaktor und den Defensiven Spezialfähigkeitsfaktor der Einheit addiert, um den endgültigen Defensivwert der Einheit zu erhalten.

Schritt 3: Ermitteln des endgültigen Punktwerts der Einheit

Sobald der Offensivwert und Defensivwert einer Bodeneinheit bekannt ist, addiere sie um das Zwischenergebnis zum endgültigen Punktwert der Einheit zu erhalten. Wenn die Einheit bewaffnet ist, mindestens über 2 Zoll Bewegung verfügt, und nicht entweder mit Artillerie (Spezialfähigkeit ARTX-#) oder einer Sprengfalle (Spezialfähigkeit SF) ausgerüstet ist, dann kann sie ihren Punktwert weiter wie folgt modifizieren. Ansonsten gehe unmittelbar weiter zu Schritt 3a, um den endgültigen Punktwert (PW) der Einheit zu erhalten:

Wenn die Einheit zwischen 6" und 10" Bewegung hat, aber nur Schaden auf Kurze Entfernung verursacht: Multipliziere das PW-Zwischenergebnis mit 0,75.

Wenn die Einheit zwischen 2" und 5" Bewegung besitzt, aber nur Schaden auf Kurze Entfernung verursacht: Multipliziere das PW-Zwischenergebnis mit 0,5.

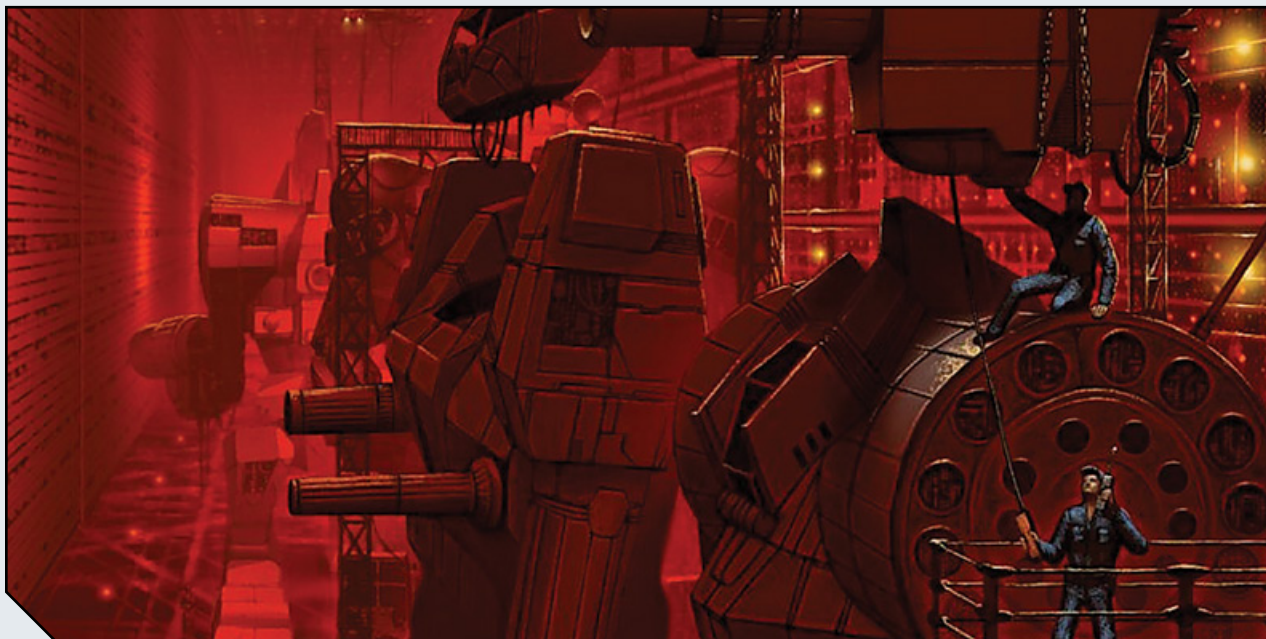
Wenn die Einheit zwischen 2" und 5" Bewegung besitzt, aber nur Schaden auf Kurze und Mittlere Entfernung verursachen kann: Multipliziere das PW-Zwischenergebnis mit 0,75.

Schritt 3a: Streitmachtsbonus addieren

Schlag in der Bodeneinheiten-Streitmachtsbonustabelle nach und addiere alle Boni zu ihrem PW-Zwischenergebnis, die für diese Einheit gelten. Runde das Ergebnis echt auf die nächste ganze Zahl, mit einem Minimalergebnis von 1. Dies ist der endgültige Punktwert der Einheit.

ERMITTLUNG DES PUNKTWERTS FÜR LUFT-/RAUMEINHEITEN IN ALPHA STRIKE

Der folgende Prozess wird verwendet, wenn du den Alpha-Strike-Punktwert für eine kleinere Luft-/Raumeinheit ermitteln willst. Dazu gehören Luft-/Raumjäger, konventionelle Jäger und Hilfsfahrzeuge, die als Luftschiffe und Flächenflugzeuge gebaut sind. Satelliten-Einheiten, Raumboote, Landungsschiffe und andere Raumschiffe ver-



EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

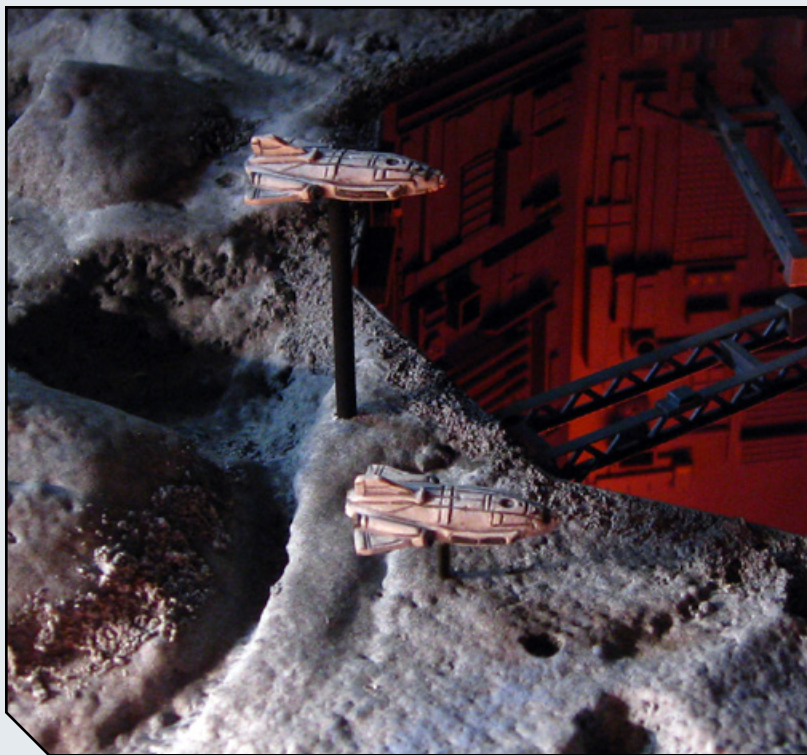
BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Landungsschiffe von Blakes Worte patrouillieren die Himmel über ihrer geheimen Mondwerft.

wenden die Regeln zur Konvertierung von großen Luft-/Raumeinheiten (siehe Seite 142).

Schritt 1: Offensivwert der Einheit bestimmen

Um den Offensivwert einer Luft-/Raumeinheit zu bestimmen, addiere die folgenden Offensivfaktoren:

Angriffsschadens-Faktor: Kombiniere die Standard-Waffenangriffswerte der Einheit für jeden Entfernungsbereich (Kurz, Mittel und Weit) mit dem Angriffswert der Einheit auf Mittlere Entfernung. Beispielsweise würde eine Luft-/Raumeinheit mit einem Standardangriff von 2/2/1 die Berechnung des Offensivwerts mit einem Angriffsschadens-Faktor von 7 beginnen ($2 + 2 + 1 + 2 = 7$). Rechne alle Minimalschadens-Werte (0*) auf Kurze Entfernung als 0,5 ein, auf Mittlere und Weite Entfernung als 1.

Überhitzen-Faktor: Wenn die Einheit keinen Überhitzen-Wert besitzt, addiert sie hier einen Wert von 0. Wenn sie einen ÜHW von 1 besitzt, addiert sie einen Überhitzen-Faktor von 1. Wenn der ÜHW über 1 liegt, dann addiert sie einen Überhitzen-Faktor von 1 plus 0,5 für jeden Punkt ÜHW über 1 (ein Wert von ÜHW3 würde also einem Überhitzen-Faktor von 2 entsprechen). Teile den Überhitzen-Faktor der Einheit durch 2, wenn sie nur Schaden im Kurzen Entfernungsbereich verursachen kann.

Offensiver Spezialfähigkeiten-Faktor: Schlag in der Offensiven Spezialfähigkeiten-Faktor-Tabelle (Luft-/Raumeinheiten) nach und addiere alle Fähigkeiten, die die Einheit besitzt. Falls der Faktorwert einer Spezialfähigkeit vom „Fähigkeitswert“ abhängt, dann bezieht sich das auf den Zahlenwert, der mit der Fähigkeit assoziiert ist.

Schritt 1a: Einrechnung der Pauschal-Offensivmultiplikatoren

Nachdem du alle oben erwähnten Offensivfaktoren addiert hast, multipliziere das Ergebnis mit der Summe aller Pauschal-Multiplikatoren, die in der Offensiven Pauschal-Multiplikatorentabelle (Luft-/Raumeinheiten) aufgelistet sind und die für die fragliche Einheit gelten – inklusive dem Basis-Multiplikator von 1. Dies spiegelt Spezialfähigkeiten und Merkmale

wieder, die Einfluss auf die gesamte Offensivkraft der Einheit haben können. Nach der Multiplikation runde den endgültigen Offensivwert der Einheit auf den nächsten halben Punkt auf.

Schritt 2: Defensivwert der Einheit bestimmen

Um den Defensivwert einer Bodeneinheit zu bestimmen, addiere die folgenden Defensivfaktoren:

Bewegungsfaktor: Der Bewegungsfaktor einer Einheit entspricht 0,25 Punkten für jeden Punkt Schub (Bewegung), über den die Einheit verfügt. Wenn die Einheit einen Schub von 10 oder mehr hat, addiere 1 zusätzlichen Punkt zum Ergebnis.

Defensiver Spezialfähigkeiten-Faktor: Schlag in der Defensiven Spezialfähigkeiten-Faktor-Tabelle (Luft-/Raumeinheiten) nach und addiere alle Fähigkeiten, die die Einheit besitzt. Falls der Faktorwert einer Spezialfähigkeit vom „Fähigkeitswert“ abhängt, dann bezieht sich das auf den Zahlenwert, der mit der Fähigkeit assoziiert ist.

Panzerungsfaktor: Der Panzerungsfaktor einer Luft-/Raumeinheit entspricht ihrem Panzerungswert in *Alpha Strike* multipliziert mit 1,5. Wenn die Einheit die Spezialfähigkeit SPW besitzt, teile den Panzerungsfaktor durch 2.

Strukturfaktor: Der Strukturfaktor einer Luft-/Raumeinheit entspricht ihrem Strukturwert.

Schadensgrenzwertfaktor: Der Schadensgrenzwertfaktor einer Luft-/Raumeinheit entspricht ihrem normalen Schadensgrenzwert (gleich einem Drittel des Panzerungsfaktors der Einheit, aufgerundet) multipliziert mit dem halben Größenwert der Einheit. Beispielsweise hat ein Luft-/Raumjäger mit einer Größe von 2 und 15 Panzerungspunkten – und somit einem Schadensgrenzwert von 5 ($15 \div 3 = 5$) — einen Schadensgrenzwertfaktor von

5 ($5 [\text{Schadensgrenzwert}] \times 1 [\text{Größe } 2 \div 2 = 1] = 5$).

Schritt 3: Ermitteln des endgültigen Punktwerts der Einheit

Sobald der Offensivwert und Defensivwert einer Luft-/Raumeinheit bekannt ist, addiere sie um das Zwischenergebnis zum endgültigen Punktwert der Einheit zu erhalten. Dann addiere zu diesem Zwischenergebnis alle Werte, die für diese Luft-/Raumeinheit gelten und die in der Luft-/Raumeinheiten-Streitmachtsbonustabelle aufgelistet sind.

Runde das Endergebnis echt auf die nächste ganze Zahl, mit einem minimalen Endergebnis von 1. Dies ist der endgültige Punktwert der Luft-/Raumeinheit.

ERMITTLUNG DES PUNKTWERTS FÜR GROSSE LUFT-/RAUMEINHEITEN IN ALPHA STRIKE

Der folgende Prozess wird verwendet, wenn du den *Alpha-Strike*-Punktwert für eine große Luft-/Raumeinheit ermitteln willst. Dazu gehören Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiffe. Diese Regeln gelten auch für Satelliten-Hilfsfahrzeuge und Raumboote.

Schritt 1: Offensivwert der Einheit bestimmen

Um den Offensivwert einer Großen Luft-/Raumeinheit zu bestimmen, führe die folgenden Schritte abhängig vom Einheitenentyp durch:

Angriffsschaden-Zwischenergebnis (Stromlinienförmige Raumboote und Stromlinienförmige Landungsschiffe): Bei stromlinienförmigen Raumbooten und stromlinienförmigen Landungsschiffen ermittelst du das Angriffsschaden-Zwischenergebnis, indem du alle Standardwaffen und Raumraketen / Unterschiffsklasseraketen (RR) in den Bug- und Tragflächen-Schussfeldern auf Kurze, Mittlere und Weite Entfernung addierst. (Angriffswerte auf Extreme Entfernung werden nicht eingerechnet und ebensowenig Angriffswerte für das Heck-Schussfeld.)

OFFENSIVE SPEZIALFÄHIGKEITSFAKTOR-TABELLE (LUFT-/RAUMJÄGER)

Spezialfähigkeitscode	Spezialfähigkeitsbezeichnung	Faktorwert
ARTX-#	Artilleriewaffe*	Schadenswert x 4**
HT#	Hitze	Höchster Fähigkeitswert x 1 + 0,5 wenn HT auf Mittlere Entfernung höher ist als 0
KNARC	Kompakte Narc-Raketenboje	0,5
SF	Sprengfalle	Einheitengröße x (höchster Bewegungswert der Einheit x 0,5)
SNARC	Standard-Narc-Raketenboje	1
VNARC	Verbesserte Narc-Raketenboje	1
WÜH	Weites Überhitzen	ÜH-Wert der Einheit x 0,25

* Rechne diesen Faktor für jede Artilleriewaffe einzeln ein. Beachte, dass Artilleriekanonen der Luft-/Raumeinheit nicht die Spezialfähigkeit Artillerie gewähren, sondern stattdessen als Teil der normalen Schadenswertkalkulation abgehandelt werden.

OFFENSIVE PAUSCHAL-MULTIPLIKATORENTABELLE (LUFT-/RAUMEINHEITEN)

Fähigkeit / Merkmal der Einheit	Pauschal-Multiplikator
Basis-Multiplikator	1
Erweiterter Taktischer Analysecomputer (ETAC#)	+0,1
Spezialfähigkeit Variable Zielerfassung (VZE)	+0,1
Jede Spezialfähigkeit mit einem Trefferwurfmodifikator von +1*	-0,1
Keine Spezialfähigkeit BFLS oder VFLS**	-0,2

Aktuelle Spezialfähigkeiten mit einem solchen Modifikator sind BFLS, SCHD und DRO

**Gilt nur für Hilfsluftschiffe, Satelliten und Hilfsflächenflugzeuge

LUFT-/RAUMEINHEITEN-STREITMACHTSTABELLE

Spezialfähigkeitscode	Spezialfähigsbezeichnung	Streitmachtsbonus
ESTÖR	Engel-Störsender	3
BH	Aktive Bluthund-Sonde	2
K3FS	K ³ -Fernsensoren	2
LSON	Leichte Aktive Sonde	1
LSTÖR	Leichter Störsender	0,5
MHQ#	Mobiles Hauptquartier	Fähigkeitswert x 1
SON	Aktive Sonde	1
SPÄ	Späher	2
STÖR	Störsender	2

DEFENSIVE SPEZIALFÄHIGKEITSFAKTOR-TABELLE (LUFT-/RAUMEINHEITEN)

Spezialfähigkeitscode	Spezialfähigkeitsbezeichnung	Faktorwert
PV#	Punktverteidigung	Fähigkeitswert x 1
RPA	Reaktive Panzerung	1 pro 3 Panzerungspunkte (abgerundet)*
TARN	Tarnkappenpanzerung	2

*Teile diesen Faktorwert durch 2, wenn die Einheit die Spezialfähigkeit SPW besitzt.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN

Wenn die Einheit Schiffsklassewaffen oder Unterschiffsklassewaffen mit sich führt, die keine Raketen sind, addiere ein Viertel der addierten Angriffswerte dieser Waffen in den Bug- und Tragflächenschussfeldern auf Kurze, Mittlere und Weite Entfernung. Behandle alle Minimalschadens-Werte (0*) als einen Angriffswert von 0,5 auf Kurze Entfernung und als 1 auf Mittlere und Weite Entfernung.

Angriffsschaden-Zwischenergebnis (Kugelförmige Einheiten, Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiffe): Bei kugelförmigen Raumbooten, kugelförmigen Landungsschiffen, Sprungschiffen, Raumstationen, Satelliten-Hilfsfahrzeugen und Kriegsschiffen ermittelst du das Angriffsschaden-Zwischenergebnis der Einheit, indem du alle Waffenangriffswerte für Standardwaffen und Raumraketen / Unterschiffsklasseraketen (RR) auf Kurze, Mittlere und Weite Entfernung in allen Schussfeldern der Einheit addierst (Angriffswerte auf Extreme Entfernung werden nicht eingerechnet.)

Addiere zu dieser Summe ein Fünftel des Schadens, der auf Kurze, Mittlere und Weite Entfernung von allen Schiffsklassewaffen und Unterschiffsklassewaffen, die keine Raketen sind, in allen Schussfeldern verursacht wird. Behandle alle Minimalschadens-Werte (0*) als einen Angriffswert von 0,5 auf Kurze Entfernung und als 1 auf Mittlere und Weite Entfernung..

Offensivwert ermitteln: Bei Kriegsschiff-Einheiten, kugelförmigen Landungsschiffen und kugelförmigen Raumbooten teile das Angriffsschaden-Zwischenergebnis der Einheit durch 4. Bei Sprungschiff-Einheiten, Raumstationen und Satelliten-Hilfsfahrzeugen teile das Angriffsschaden-Zwischenergebnis durch 3. Bei stromlinienförmigen Landungsschiffen und stromlinienförmigen Raumbooten musst du das Angriffsschaden-Zwischenergebnis überhaupt nicht modifizieren.

Das Endergebnis ist der Offensivwert der Einheit.

Schritt 2: Defensivwert der Einheit bestimmen

Um den Defensivwert einer großen Luft-/Raumeinheit zu bestimmen, addiere die folgenden Defensivfaktoren:

Bewegungsfaktor: Der Bewegungsfaktor einer Einheit entspricht 0,25 Punkten für jeden Punkt Schub (Bewegung) den die Große Luft-/Raumeinheit besitzt. Wenn die Einheit einen Schubwert von 10 oder mehr besitzt, addiere 1 zusätzlichen Punkt auf das Ergebnis.

Defensiver Spezialfähigkeiten-Faktor: Schlag in der Defensiven Spezialfähigkeiten-Faktor-Tabelle (siehe Seite 143) nach und addiere alle Fähigkeiten, die die Einheit besitzt. Falls der Faktorwert einer Spezialfähigkeit vom „Fähigkeitswert“ abhängt, dann bezieht sich das auf den Zahlenwert, der mit der Fähigkeit assoziiert ist.

Panzerungsfaktor: Der Panzerungsfaktor einer großen Luft-/Raumeinheit entspricht ihrem Panzerungswert in *Alpha Strike*, multipliziert mit 1,5. Wenn die Einheit die Spezialfähigkeit SPW besitzt, teile diesen Panzerungswert durch 2.

Strukturfaktor: Der Strukturfaktor einer großen Luft-/Raumeinheit entspricht ihrem Strukturwert.

Schadensgrenzwertfaktor: Der Schadensgrenzwertfaktor einer großen Luft-/Raumeinheit entspricht ihrem normalen Schadensgrenzwert (gleich einem Drittel des Panzerungsfaktors der Einheit, aufgerundet) multipliziert mit dem halben Größenwert der Einheit. Ein Landungsschiff beispielsweise mit einer Größe von 3 und 32 Panzerungspunkten – und somit einem Schadensgrenzwert von 11 ($32 \div 3 = 10,67$, aufrunden auf 11)— hätte einen Schadensgrenzwertfaktor von 16,5 ($11 [\text{Schadensgrenzwert}] \times 1,5 [\text{Größe } 3 \div 2 = 1,5] = 16,5$).

Schritt 3: Ermitteln des endgültigen Punktwerts der Einheit

Sobald der Offensivwert und Defensivwert einer Großen Luft-/Raumeinheit bekannt ist, addiere sie. Runde das Endergebnis echt auf die nächste ganze Zahl, mit einem minimalen Endergebnis von 1. Dies ist der endgültige Punktwert der Luft-/Raumeinheit.

ANPASSUNG VON ALPHA-STRIKE-PUNKTWERTEN NACH FERTIGKEITSWERT

Das Punktwertsystem von *Alpha Strike* ist darauf ausgelegt, den allgemeinen Kampfwert der Einheit in *Alpha Strike*-Spielen zu erhalten, wenn du einen „normalen“ Fertigkeitswert von 4 verwendest. In vielen Spielen werden die Spieler allerdings Einheiten ins Feld führen, die über unterschiedliches Können verfügen. Die folgenden Regeln beschreiben, wie du den Punktwert einer Einheit abhängig vom Fertigkeitswert von Pilot oder Besatzung anpassen kannst.

Beachte, dass dieses System effektiv die Fertigkeitswert-Modifikatoren ersetzt, die du auf Seite 24 in *Alpha Strike* findest, aber nicht die mögliche Spanne von Fertigkeitswerten ersetzt, die ein Pilot oder eine Besatzung im Spiel haben kann. Nach diesem System ist der höchste (schlechteste) Fertigkeitswert den ein Pilot oder eine Besatzung besitzen kann 7 (Grün hinter den Ohren), während der niedrigste (beste) Fertigkeitswert eines Piloten oder einer Besatzung bei 0 liegt (Legendär).

Drohnen: Einheiten, die mit der Spezialfähigkeit Drohne (DRO) ausgerüstet sind, verwenden den Fertigkeitswert ihres Fernlenkers, um den PW-Modifikator durch Fertigkeit zu erhalten. Vergiss allerdings nicht, dass solche Drohnen aufgrund ihrer Bauweise immer einen Modifikator von +1 auf den Fertigkeitswert erhalten. Somit muss eine Drohne, die von einem Bediener mit einem Fertigkeitswert von 4 bedient wird, gewertet werden als hätte sie einen Fertigkeitswert von 5.



Ein Söldner-Landungsschiff der Union-Klasse bereitet sich darauf vor, Jäger auszuschleusen.

Weniger erfahrene Einheiten (Fertigkeitswert 5+)

Höhere Fertigkeitswerte verringern den Punktwert für Einheiten, die von solchen Piloten oder Besatzungen gesteuert werden. Um wie viele Punkte diese Erhöhung des Fertigkeitswerts den PW der Einheit verringert, hängt vom Startwert der Einheit mit dem „normalen“ Fertigkeitswert von 4 ab. Bei Einheiten mit einem Fertigkeitswert von über 4 wird der PW einer Einheit um 1 Punkt pro Punkt erhöhter Fertigkeit verringert, wenn der Basis-PW der Einheit bei 1 bis 14 Punkten liegt, mit einer zusätzlichen Verringerung von 1 weiteren Punkt pro 10 Punkte Basis-PW, den die Einheit darüber hinaus wert ist. Um diese Berechnung zu erleichtern, haben wir diese Formel in die PW-Senkungstabelle für Niedrige Fertigkeit unten übertragen.

Eine Einheit beispielsweise, die einen Basis-PW von 35 bei einem Fertigkeitswert von 4 besitzt, würde, wenn ihr eine Besatzung mit einem Fertigkeitswert von 6 zugeteilt wird, ihre PW-Kosten um 8 Punkte verringern ($4 \text{ [PW-Verringerung für eine Einheit mit einem Basis-PW von } 35 - 44] \times 2 \text{ [2 Fertigkeitssränge über Fertigkeitswert 4]} = 8$). Dies verringert den durch Fertigkeit modifizierten PW auf 27 ($35 - 8 = 27$).

Minimaler PW: Unabhängig vom Start-PW der Einheit und den Modifikatoren durch Fertigkeitswerte ist der minimale PW für jede Einheit in *Alpha Strike* immer 1 Punkt.

Erfahrenere Einheiten (Fertigkeitswert 3 oder weniger)

Niedrigere Fertigkeitswerte erhöhen den Punktwert für jede Einheit, die von solchen Piloten oder Besatzungen gesteuert werden, entsprechend. Um wie viele Punkte diese Verringerung des Fertigkeitswerts den PW der Einheit erhöht, hängt vom Startwert der Einheit bei einem „normalen“ Fertigkeitswert von 4 ab. Bei Einheiten mit einem Fertigkeitswert unter 4 steigt der PW einer Einheit um 1 Punkt für jeden Punkt Verbesserung des Fertigkeitswerts, mit 1 zusätzlichen Punkt (pro Verringerung des Fertigkeitswerts) für jeweils 5 Punkte Basis-PW, den die Einheit darüber hinaus wert ist. Um diese Berechnung zu erleichtern, haben wir diese Formel in die PW-Steigerungstabelle für Hohe Fertigkeit unten übertragen.

Beispielsweise würde eine Einheit mit einem Basis-PW von 39 bei einem Fertigkeitswert von 4, wenn ihr eine Besatzung mit einem Fertigkeitswert von 2 zugeteilt werden würde, ihre PW-Kosten um 16 Punkte erhöhen ($8 \text{ [PW-Steigerung für eine Einheit mit } 38-42 \text{ Basis-PW]} \times 2 \text{ [2 Fertigkeitssränge unter Fertigkeitswert 4]} = 16$). Das erhöht den durch Fertigkeit modifizierten PW der Einheit auf 55 ($39 + 16 = 55$).

PW-SENKUNGSTABELLE FÜR NIEDRIGE FERTIGKEIT

Basis-PW der Einheit	PW-Senkung pro Fertigkeitswert
0-14	1
15-24	2
25-34	3
35-44	4
45-54	5
55-64	6
65-74	7
75-84	8
85-94	9
95-104	10*

*Erhöhe die PW-Senkung um 1 Punkt für jeweils 10 Basis-PW über 104.

PW-STEIGERUNGSTABELLE FÜR HOHE FERTIGKEIT

Basis-PW der Einheit	PW-Steigerung pro Fertigkeitswert
0-7	1
8-12	2
13-17	3
18-22	4
23-27	5
28-32	6
33-37	7
38-42	8
43-47	9
48-52	10*

*Erhöhe die PW-Steigerung um 1 Punkt für jeweils 5 Basis-PW über 52.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

STREITMACHT- ERSTELLUNG



Eine Lanze der 5. Lyranischen Garde taucht nach einem Schneesturm aus einem Wald auf.

Neben den Regeln zum Ausspielen von Schlachten mit einer Vielzahl von taktischen Einheiten, bieten die Grundregeln von *Alpha Strike* auch ein grundsätzliches Gerüst, um Szenarien aufzubauen und durch eine Planetare Eroberungskampagne zu spielen, zusammen mit einem vereinfachten System zur Reparatur und zum Ersatz von Einheiten. Das Buch liefert auch zusätzliches Hintergrundmaterial zu den Fraktionen und der Geschichte des *BattleTech*-Universums, mit einem genaueren Blick auf das Zeitalter der Clan-Invasion des Settings. Dazu Beispiellarmeen, die dafür geeignet sind, in diesen entscheidenden Momenten der Geschichte des Spiels verwendet zu werden.

Dieses ergänzende Material – alles darauf ausgelegt, neuen Spielern dabei zu helfen, sich in die Action zu stürzen – wird in diesem Kapitel und den beiden folgenden (*Alpha-Strike-Szenarien* und *Erweiterte Reparatur- und Bergungsregeln*) weiter ausgeführt. Zusammen werden diese Kapitel dabei helfen, den Spielen in *Alpha Strike* mehr Varianz und eine persönliche Atmosphäre zu verleihen und sind vor allem für Kampagnenspiel geeignet.

GRUNDLAGEN DER STREITMACHTERSTELLUNG

Das hier vorgestellte System erlaubt es Spielern, angepasste Armeen für ihre *Alpha-Strike*-Spiele zu erstellen, basierend auf der Geschichte und der Atmosphäre des *BattleTech*-Universums, inklusive der Organisationsstrukturen für die verschiedenen militärischen Streitmächte und taktischen Standards. Weil Leute unterschiedliche Geschmäcker haben und es

zahllose Optionen gibt, vermeiden diese Regeln die Festlegung von statischen Armeelisten-Beispielen und dienen stattdessen mehr als Leitfaden denn als starrer Satz fester Regeln.

Das Streitmachterstellungssystem setzt auf mehrere Ressourcen, um die Spieler bei der Auswahl von Einheiten zu unterstützen. Diese Ressourcen umfassen das überarbeitete *Alpha-Strike*-Punktwertsystem, das wir im vorherigen Kapitel vorgestellt haben, sowie die Einheitenrollen, die wir im Kapitel *BattleTech-Konvertierungen* davor eingeführt haben. Zusammen mit der Master Unit List, in der die Spieler online *Alpha-Strike*-Spielwerte für den Großteil der bislang veröffentlichten *BattleTech*-Einheiten finden können (www.MasterUnitList.info), helfen diese Ressourcen den Spielern dabei, ihre Armeen in Formationen zu organisieren, die das meiste aus den Fähigkeiten ihrer Einheiten herausholen.

GESAMTPUNKTWERT AUSWÄHLEN

Der erste Schritt bei der Erstellung einer Streitmacht ist es, den Gesamtpunktwert der Streitmacht zu ermitteln. Punktwerte (PW) sind das ausgleichende System für *Alpha Strike*. Jede Einheit hat einen Punktwert auf ihrer Einheitenkarte aufgelistet, der die allgemeine Kampfeffektivität der Einheit abbildet, wenn sie von einem normal fähigen Piloten oder Besatzung gesteuert wird. Wie du es dem Kapitel *BattleTech-Konvertierungen* entnehmen kannst (siehe Seite 90 - 137), muss der PW einer Einheit unter Umständen angepasst werden, wenn du Piloten oder Besatzungen verwendest, deren Fertigkeitswert vom Normalen abweicht.

Wenn du ein grundlegendes *Alpha-Strike*-Spiel erstellen möchtest, dann sollten sich die gegnerischen Spieler auf einen Gesamtpunktwert einigen, ehe sie ihre Streitmächte erstellen. Dieses gibt den maximalen kombinierten PW an, den die durch Fertigkeitswerte angepassten Einheiten gemeinsam haben dürfen. Bei Streitmächten in Kompaniegröße (un-

gefähr 12 Einheiten pro Seite) würde ein guter Gesamtpunktwert zwischen 250 und 450 Punkten liegen, was ein relativ schnelles Szenario erlaubt. Armeen, die 1000 PW pro Seite wert sind stellen andererseits Streitmächte in Bataillonsgröße dar, was zu Spielen führt, die mehrere Stunden dauern können.

Die Spieler können natürlich die Gesamtpunktwerte noch höher ansetzen – oder sie vielleicht sogar unbeschränkt lassen – und solche Armeen als die Grundlage für viel größere Kampagnen verwenden, in denen die einzelnen Kompanien und Bataillone auf eine Vielzahl von Missionen entsandt werden.

ZEITALTER UND FRAKTION AUSWÄHLEN

Nachdem ein Gesamtpunktwert ausgewählt ist, ist der nächste empfohlene Schritt, Settingdetails für das Szenario oder die Kampagne zu bestimmen, in der diese Streitmächte kämpfen werden – besonders das Zeitalter des Spiels und die Fraktion, der die beteiligten Streitmächte angehören werden. Für Spieler, die einfach nur drauflos spielen wollen, sind diese Details vielleicht nicht so wichtig, allerdings gibt es in *BattleTech* tausende von möglichen Einheiten, Modellen und Technologien, die sich über hunderte von Jahren Spielgeschichte entwickelt und verbreitet haben. Wenn eine Kampagne oder nur ein einzelnes Szenario in einem richtigen Kontext stattfindet, trägt das dazu bei, festzustellen, welche Fraktionen, Einheiten und Technologien für die versammelten Streitmächte verfügbar sein sollten, was zu einer viel lebendigeren Erfahrung führt.

Des weiteren helfen die verwendeten Einheiten, mehr Tiefe zu liefern, indem das Haus oder der Clan definiert wird, aus denen die Streitmächte ihre Ausrüstung und ihre Organisationsstruktur auswählen dürfen. Die Auswahl der Fraktion verkleinert die Auswahl verfügbarer Einheiten, was abbildet, welche Ausrüstung in den Reichen, denen die entsprechenden Armeen dienen, hergestellt und gehandelt wird. Sie trägt auch dazu bei, den grundlegenden Organisationsstil zu bestimmen, den die Fraktion verwendet.

FORMATIONEN AUFBAUEN

Sobald die Fraktionen und das Zeitalter ausgewählt sind, können die Spieler beginnen, ihre Armeen zu organisieren, indem sie die Lanzen, Sterne oder Level-II-Formationen, aus denen ihre Armeen bestehen, mit Einheiten auffüllen. Diese Einheiten und ihre Spielwerte in *Alpha Strike*, die du der Master Unit List entnehmen kannst, werden dann in die entsprechenden *Alpha-Strike*-Datenkarten eingetragen.

Der Ablauf der Erstellung von Lanzen, Sternen und Level-II-Formationen ist im nächsten Abschnitt genauer beschrieben.

LANZEN, STERNE UND LEVEL II

Um ihre Streitmacht organisieren zu können, sollten die Spieler mit den kleinsten Gefechtsformationen vertraut sein, die die verschiedenen Fraktionen des *BattleTech*-Settings verwenden. Abhängig von der grundsätzlichen Zugehörigkeit (Innere Sphäre und Peripherie, Clan oder ComStar/Blakes Wort) sind dies die Lanze, der Stern oder der Level II. Aus der Perspektive der Fraktionen, die sie verwenden, stellen diese Formationen die Bausteine von größeren Kampfgruppen dar. Aus diesem Grund konzentrieren sich diese Regeln zur Streitmachtserstellung vor allem auf die Erschaffung von Lanzen, Sternen und Level II. Die verschiedenen Arten von Lanzen, Sternen und Level-II-Formationen sind unten genauer beschrieben. Eine Zusammenfassung dieser Gruppen – und der größeren Formationen, die aus ihnen zusammengesetzt sind – findest du in der standardisierten Streitmachts-Organisationsstrukturabelle auf Seite 148.

Bodeneinheiten außer Infanterie: Für die wichtigsten Reiche der Inneren Sphäre und Peripherie ist die Lanze die kleinste Formation von Bodeneinheiten, die von den verschiedenen bewaffneten Gruppierungen verwendet wird. Eine Lanze besteht aus 4 BattleMechs oder

DIE MASTER UNIT LIST (MUL) FÜR BATTLETECH

Die Master Unit List für *BattleTech* (oder kurz MUL) ist eines der neueren Online-Tools, die für Spiele mit *BattleTech* und *Alpha Strike* entwickelt worden sind. Diese beständig wachsende (und tatsächlich kostenlose) Datenbank von offiziellen Einheiten-Spielwerten bietet den Spielern die Möglichkeit, zum Setting passende Armeen zu erstellen, indem sie die Mechs, Fahrzeuge, Jäger und Infanterieelemente identifiziert, die im in den letzten 25 Jahren veröffentlichten *BattleTech*-Material und in anderen Quellen vorgestellt worden sind. Für *Alpha-Strike*-Spieler kann die MUL sogar noch effektiver sein, da sie die vollständigen Spielwerte für die Einheitenkarten für so gut wie alle dieser Einheiten liefert.

Die Master Unit List findest du auf www.masterunitlist.info. Die Spieler können einfach damit anfangen, ihre gewünschten Einheiten auszuwählen, indem sie einfach auf „Units“ klicken und Informationen in die verschiedenen Filter eingeben. Dazu gehört der „Basic“-Filter (wo der Spieler ein gewünschtes Einheitsengewicht, eine Spanne von *BattleTech*-Kampfwerten, Einführungsjahre im Universum selbst, Kosten in C-Noten – der dominanten Währung, die im *BattleTech*-Setting verwendet wird – und sogar die Spezialfähigkeiten-Code für *Alpha Strike* eingeben kann), der Technologiebasis-Filter (Innere Sphäre, Clan, Vermischt und Primitiv), *BattleTech*-Regelstufen-Filter (Einführungsregeln, Standardregeln, Erweiterte Regeln und Experimentelle Regeln), der Einheitentyp-Filter (also BattleMech, ProtoMech, Gefechtsfahrzeug und so weiter), der Quellen-Filter (das ursprüngliche *BattleTech*-Regelbuch oder anderweitige Produkt, in dem die Einheit veröffentlicht wurde), der Fraktions-Filter (Lyransich,

Vereinigte Sonne, Draconis-Kombinat und so weiter); Einheiten-Untertypen (wie Senkrechtstarter oder OmniMech) und das Zeitalter von Produktion und Verfügbarkeit (vom Zeitalter des Krieges bis zum aktuellen Dunklen Zeitalter). Indem die gewünschten Filter ausgewählt werden, kann schnell eine Liste von maßgeschneiderten Einheiten erstellt werden, die deine Streitmacht verwenden kann.

Die Liste von Einheiten, die diese Filter zusammenstellen, bieten Namen und Modell jeder Einheit, ihre Tonnage (Masse), ihren Kampfwert (nach den Regeln von *Total Warfare*), ihre Kosten (in C-Noten), die Namen der Quellenbücher, in denen die Einheit zuerst beschrieben wurden, die Regelstufe (auch hier wieder für *Total Warfare*), das Zeitalter, in der die Einheit allgemein verfügbar wurde und das Einführungsjahr der Einheit (der genaue Punkt im Universum, an dem die ausgewählte Einheit vorgestellt wurde). Indem du auf den Namen einer ausgewählten Einheit klickst, kannst du genauere Spielwerte für die Einheit erhalten, darunter auch – ganz unten auf der Seite – Links zu Bildern der Einheiten (zur Verfügung gestellt von CamoSpecs Online, einer weiteren Partnerseite), Möglichkeiten zur Onlinebestellung der entsprechenden Miniatur durch Iron Wind Metals und, wenn verfügbar, eine Einheitenkarte im *Alpha-Strike*-Stil für das Modell und die Variante, die du ausgewählt hast. Diese kannst du kopieren und ausdrucken.

Bewaffnet mit diesem Werkzeug können die Spieler somit auf die größtmögliche Auswahl von spielbaren *Alpha-Strike*-Einheiten zugreifen und beginnen, maßgeschneiderte Armeen zu erstellen, die für jeden Zeitraum und jede Fraktion im Kanon von *BattleTech* passen.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

STANDARDISIERTE STREITMACHTSORGANISATIONSTABELLE

ALLGEMEINE STREITMACHTSGRUPPIERUNGEN DER INNEREN SPHÄRE UND PERIPHERIE

Organisation	Definition	Kommandorang
<i>Formationen für Infanterie</i>		
Trupp (Gefechtsrüstungen)	4 Soldaten	Feldwebel*
Trupp (Konventionell)	2-8 Soldaten	Korporal
Zug (Konventionell)	3-4 Trupps	Feldwebel*
<i>Formationen für Luft-/Raumjäger und Konventionelle Jäger</i>		
Schwarm	2 Jäger	Leutnant
Schwadron	3 Staffeln	Hauptmann
Geschwader	3-4 Schwadronen	Major
<i>Formationen für Bodeneinheiten</i>		
Lanze	4 Bodeneinheiten	Leutnant
Kompanie	3-4 Lanzen	Hauptmann
Bataillon	3-4 Kompanien	Major
Regiment	3-4 Bataillone	Oberst
Brigade	3-6 Regimenter	General

COMSTAR UND BLAKES WORT KAMPFGRUPPEN

Organisation	Definition	Kommandorang
<i>Formationen für Infanterie</i>		
Level I (Gefechtsrüstungen)	6 Soldaten	Akoluth*
Level I (konventionell)	30-36 Soldaten	Akoluth*
<i>Alle anderen Formationen</i>		
Level I	1 Einheit	Akoluth
Level II (Halbkompanie)	6 Level Is	Adept
Level III (Bataillon)	6 Level IIs	Adept (Demipräsident)
Level IV (Division)	6 Level IIIs	Präzessor
Level V (Armee)	6 Level IVs	Präzessor

ALLGEMEINE STREITMACHTSGRUPPIERUNGEN DER CLANS

Organisation	Definition	Kommandorang
<i>Formationen für Infanterie und ProtoMechs</i>		
Strahl (Gefechtsrüstungen)	5 Soldaten	Strahlcommander*
Strahl (Konventionell)	20-25 Soldaten	Strahlcommander
Strahl (ProtoMech)	5 ProtoMechs	Strahlcommander*
<i>Formationen für Mechs</i>		
Stern	5 Mechs	Sterncommander
Nova	5 Mechs, 5 Infanteriestrahlen	Sterncommander oder Novacommander
Binärstern	2 Sterne	Sterncaptain oder Novacommander
Supernova-Binärstern	2 Novas	Sternencaptain oder Novacaptain
Trinärstern	3 Sterne	Sternencaptain
Supernova-Trinärstern	3 Novas	Sternencaptain oder Novacaptain
Sternhaufen	3-5 Binärsterne oder Trinärsterne	Sterncolonel
Galaxie	3-5 Sternhaufen	Galaxiecommander
<i>Formationen für Fahrzeuge und Jäger</i>		
Strahl	2 Einheiten	Strahlcommander
Stern	5 Strahlen	Sterncommander
Binärstern	2 Sterne	Sterncaptain
Trinärstern	3 Sterne	Sterncaptain
Sternhaufen	3-5 Binärsterne oder Trinärsterne	Sterncolonel
Galaxie	3-5 Sternhaufen	Galaxiecommander

*Über dieser Organisationsstufe verwenden diese Typen von Infanterieeinheiten den Standard von Mech-Formationen entsprechend ihrer Fraktion (das heißt die Kompanie für Innere Sphäre / Peripherie, den Stern für Clans, Level II für ComStar / Blakes Wort).

Gefechtsfahrzeugen, die von einem Offizier im Rang eines Leutnants oder vergleichbarem angeführt wird. Die Entsprechung unter den Clans, der Stern, besteht aus 5 Mechs oder 10 Gefechtsfahrzeugen, die von einem Sterncommander angeführt werden. ComStar und Blakes Wort sind zwar beides Fraktionen der Inneren Sphäre, doch verwenden sie eine Gruppe von 6 Einheiten als ihre Entsprechung der Lanze. Diese „ComStar-Lanzen“, auch als Level II bekannt, werden meistens von einem Adepten befehligt.

Jäger-Äquivalente: Im Falle von Luft-/Raumjägern und konventionellen Jägern werden Lanzen und ihre Entsprechungen anders aufgebaut. In den Reichen der Inneren Sphäre und den Peripheriestaaten stellen 2 Jäger des gleichen Typs eine Lanze von Jägern dar (auch als Staffel bekannt), wobei 3 Staffeln zusammen eine Schwadron von 6 Jägern ergeben. Die

Clan-Fraktionen verwenden 5 Paare von Jägern (als Strahlen bekannt) um ihre Luft-/Raum-Sterne zu bilden. Dies führt zu Sternen aus 10 Jägern, die mehr wie übergroße Schwadronen funktionieren. ComStar und Blakes Wort hingegen verwenden weiterhin ihre Organisationsform des Level II mit 6 Einheiten für ihre Jägergruppen, so dass ComStars Jägerlanzen der normalen Schwadron der Inneren Sphäre entsprechen.

Aufgrund dieser wilden Variationen zwischen den grundlegenden Jägergruppen verwenden diese Regeln zur Streitmachterstellung die Schwadron von 6 Jägern als niedrigste Organisationsform für die Fraktionen der Inneren Sphäre und Peripherie, während Clan-Jäger in Sternen zu 10 Jägern und Jäger der Fraktionen ComStar / Blakes Wort weiterhin in Level II mit 6 Einheiten organisiert sind.

Äquivalente für Konventionelle Infanterie: Infanterie ist dadurch einzigartig, dass ihre geringe Größe auf dem Schlachtfeld selbst eine einzelne Einheit zu einer organisierten Gruppe macht. Konventionelle Infanterieeinheiten in der Inneren Sphäre und Peripherie bestehen aus Zügen, die aus zwischen 3 und 4 Trupps bestehen, die wiederum aus zwischen 2 und 7 Soldaten bestehen, abhängig von ihrer Ausrüstung und ihrem Antriebssystem. Das führt zu Infanteriezügen, die zwischen 8 und 28 Soldaten groß sind. Die Entsprechung unter den Clans verwendet Trupps zu 5 Mann als Basis, was zu konventionellen Infanterieeinheiten (den Clans als Strahlen bekannt) führt, die normalerweise zwischen 20 und 25 Soldaten groß sind. ComStars und Blakes Worts System mit Sechserbasis wird auch bei Infanterie streng durchgezogen, wodurch die Infanteriezüge von ComStar und Blakes Wort (Level-I-Infanterieeinheiten) zwischen 30 und 36 Soldaten stark sind.

Unabhängig davon, ob die konventionelle Infanterieeinheit ein Zug, ein Strahl oder ein Level I ist, werden all diese Gruppen in *Alpha Strike* als eine einzelne Einheit auf dem Schlachtfeld behandelt. Diese Einheiten werden wiederum in Kompanien, Sterne und Level II eingeteilt, deren Größe den bevorzugten Mech-Formationen ihrer Fraktion entspricht.

Äquivalente für Gefechtsrüstungen: Gefechtsrüstungs-Infanterieeinheiten hingegen werden unter den Fraktionen der Inneren Sphäre und Peripherie in Trupps von 4 identischen Gefechtsrüstungen eingesetzt, während die Clans Strahlen verwenden, die aus 5 identischen Anzügen bestehen. ComStar und Blakes Wort setzen auch hier auf Level I, die aus 6 identischen Gefechtsanzügen zusammengesetzt sind. Wie konventionelle Infanteriezüge stellen diese Gefechtsrüstungs-Gruppierungen – Trupp, Strahl und Level I – jeweils eine einzelne Einheit im Spiel von *Alpha Strike* dar und werden wiederum in Lanzen, Sterne und Level II eingeordnet, die den Mech-Formationen ihrer Fraktion entsprechen.

ZUSAMMENSTELLUNG VON LANZEN

Meistens werden Lanzen aus der Inneren Sphäre als homogene Gruppen gebildet, die aus 4 Mechs, 4 Gefechtsfahrzeugen (mit der gleichen Antriebsart) oder 4 Gruppen Infanterie eines gleichen Typs bestehen (Gefechtsrüstungstrupps oder konventionelle Infanteriezüge mit den gleichen Bewegungsmöglichkeiten). Gleichermaßen sind Schwadronen der Inneren Sphäre oft homogene Gruppen, die aus 3 Paaren von Luft-/Raumjägern oder 3 Paaren konventionellen Jägern bestehen.

Die gleiche Gruppierung nach Einheit und / oder Antriebsart gilt normalerweise auch für Clan-Formationen, wobei jeder Stern aus 5 Mechs, 10 Fahrzeugen (der gleichen Antriebsart) oder 5 Paaren von Luft-/Raumjägern besteht.

Die Level II von ComStar und Blakes Wort widersetzen sich diesem Trend. Da diese Gruppierungen einen Ansatz verbundener Waffen selbst auf der kleinen Organisationsstufe vorziehen, können diese Gruppen aus jeder beliebigen Mischung von 6 Mechs, Fahrzeugen, Infanterieeinheiten oder Luft-/Raumjägern bestehen (auch wenn die Jäger fast immer in Paaren eingesetzt sind).

Neben ComStar und Blakes Wort sind andere Ausnahmen zu den homogenen Zusammenstellungen von Lanzen und Sternen spezialisierte Formationen wie die Unterstützungslanze oder die Nova-Formationen der Clans.

ERSTELLUNG EINER FORMATION NACH IHRER FUNKTION

Auf der grundlegendsten Ebene können die Lanzen, Schwadronen, Sterne und Level II, aus denen eine Armee besteht, nach den Richtlinien, die wir oben beschrieben haben, legal und richtig konstruiert werden. Die verschiedenen Heere des *BattleTech*-Universums allerdings ziehen es vor, ihre Formationen um bestimmte Missionsaufgaben herum aufzubauen, um ihre Effektivität im Kampf zu maximieren.

Um das abzubilden, beschreiben die *Formationstypen* (siehe Seite 150 - 155) die verschiedenen Arten von missionsbasierten Lanzen,

Schwadronen, Sterne und Level II, die allgemein verwendet werden, zusammen mit ihren Voraussetzungen und Vorteilen. Diese Formationstypen setzen auf die verschiedenen Möglichkeiten der verschiedenen Mechs, Fahrzeuge und Luft-/Raumeinheiten, die für das Spiel in *Alpha Strike* verfügbar sind und verwenden das neue Merkmal der Einheitenrollen, das wir im Kapitel *BattleTech-Konvertierungen* vorgestellt haben (siehe Seite 134 – 137).

Um ihre Verwendung noch darüber hinaus zu ermutigen, erhalten die Lanzen, Schwadronen, Sterne und Level II, die nach diesen Regeln gebaut werden, Bonusfähigkeiten, die den Kommando-Spezialfähigkeiten und Piloten-Spezialfähigkeiten ähneln, die wir im Kapitel *Taktischer Anhang* beschrieben haben (siehe Seite 44 – 58). Wenn du interessiert daran bist, diese Fähigkeiten zu verwenden, solltest du dich auch mit diesen Regeln vertraut machen und dich im Vorfeld darauf einigen, dass sie auch verwendet werden.

Voraussetzungen für Formationen

Jede der missionsspezifischen Formationen, die wir in diesem Kapitel vorstellen, hat eine Liste von Voraussetzungen, zu der ein bestimmtes Verhältnis oder eine Zahl von Einheitengrößen, Rollen, Bewegungsmöglichkeiten und so weiter enthalten kann. Diese Voraussetzungen müssen erfüllt werden, damit sich die Formation für die Missionsrolle qualifiziert, die ihr zugeteilt worden ist, und somit auch die Bonusfähigkeit erhält.

Wenn ein Formationstyp eine Voraussetzung als Prozentsatz angibt, dann bezieht sich diese auf das Verhältnis von Einheiten in der Formation im Vergleich zur Gesamtzahl. Weil diese Regeln gleichermaßen für Formationen gelten, die von Mech-Lanzen zu 4 Einheiten bis zu Fahrzeug-Sterne der Clans mit zu 10 Einheiten reichen, muss die Zahl von Einheiten, die von diesem Prozentsatz ausgedrückt wird, wie erforderlich gerundet werden.

Beispielsweise geben die Voraussetzungen für eine Kampflanze an, dass 50 Prozent der Formation eine Größe von 3 oder größer haben müssen. In einer 4-Mech-Lanze der Inneren Sphäre heißt das, dass 2 Mechs Größe 3 oder mehr haben müssen ($4 \times 0,5 = 2$). Bei der Clanentsprechung – einem Kampfsterne – liegt die Voraussetzung bei 3 Mechs ($5 \times 0,5 = 2,5$, aufgerundet auf 3). Die gleiche Mindestzahl von drei Einheiten mit Größe 3 gilt auch für ein Level II von Blakes Wort, das für diese Missionsaufgabe ausgelegt ist ($6 \times 0,5 = 3$).

Die Formationstypen können nicht kombiniert oder „gestapelt“ werden, selbst wenn die Einheiten in der Formation die Voraussetzungen für mehrere Formationstypen erfüllen würden. Beispielsweise beinhalten die Voraussetzungen für die SturmLANZE zwar auch die weniger anspruchsvollen Voraussetzungen der Kampflanze, doch muss der Spieler der Einheit die Formation als das eine oder andere definieren – niemals als beides auf einmal.

Ideale Rolle

Einige – aber nicht alle – Formationen listen eine „ideale Rolle“ in ihrer Beschreibung auf. Ideale Rollen beziehen sich auf die Einheitenrollen, die wir im Kapitel *BattleTech-Konvertierungen* beschrieben haben und dienen als spezielles Schlupfloch für alle anderen Voraussetzungen der Formation. Wenn *alle* Einheiten einer Formation die gleiche Einheitenrolle haben, die als ideale Rolle der Formation angegeben ist, dann gelten die Voraussetzungen der Formation als erfüllt, selbst wenn sie es vielleicht ansonsten nicht sind.

Beispielsweise ist die ideale Rolle für eine Kampflanze der Raufbold. Aus diesem Grund kann die Bedingung, dass 50 Prozent der Formation Größe 3 oder mehr haben müssen, ignoriert werden, wenn alle vier Einheiten in der Lanze die Einheitenrolle des Raufbolds besitzen.

Bonusfähigkeiten

Jede Formation erhält mindestens eine Bonusfähigkeit, die die kooperativen Taktiken und sich gegenseitig unterstützenden Waffen

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

und Ausrüstungsteile beschreibt, die die Formation als Folge ihrer Zusammenstellung erhält. Die meisten dieser Bonusfähigkeiten entsprechen den Piloten-Spezialfähigkeiten, die du auf den Seiten 49 - 58 findest. Eine aufgeführte Bonusfähigkeit bleibt entsprechend dieser Regeln so lange verwendbar, solange die Formation mindestens 3 Einheiten auf dem Spielfeld hat, die *nicht* zerstört oder in Panik sind. Im Gegensatz zu Piloten-Spezialfähigkeiten sind die Bonusfähigkeiten, die durch die Formation entstehen, umsonst, doch funktionieren Pilotenspezialfähigkeiten mit einer Einheitentyp-Voraussetzung nicht, wenn die Einheit diese Voraussetzung nicht erfüllt. (Beispielsweise muss eine Einheit in einer Feuerunterstützungslanze die Spezialfähigkeit IB oder ART besitzen, wenn sie die freie Pilotenspezialfähigkeit Verschlagener Angreifer nutzen will, die sie durch die Formation erhält.)

Wenn die Spieler die normalen Regeln zu Pilotenspezialfähigkeiten mit den freien Bonusfähigkeiten für Formationen kombinieren, gelten doppelte Fähigkeiten nicht als kumulativ, außer ihre Regeln lassen dies explizit zu.

Anmerkung: Zwar sind die Bonusfähigkeiten, die wir hier vorgestellt haben, über die verschiedenen Formationstypen relativ gut ausgewogen, doch funktionieren nicht alle Fähigkeiten gleichermaßen für verschiedene Einheiten und Einheitenrollen. Eine Einheit, die beispielsweise in einer Feuerlanze sehr effektiv ist, muss in einer Einsatzlanze nicht gleichermaßen nützlich sein.

Variationen

Jeder Formationstyp umfasst einige optionale Variationen, die ihre Voraussetzungen beeinflussen oder modifizieren können und eventuell Einfluss auf den Bonus haben, den sie gewähren. Wenn es nicht anders angegeben ist, *ersetzen* die Voraussetzungen und Bonusfähigkeiten, die wir für diese Variationen angegeben haben, diejenigen, die du unter dem Basis-Formationstyp findest. Außerdem müssen die Variations-Formationen die aufgeführten Voraussetzungen erfüllen; sie können nicht einfach durch Ideale Einheitenrollen gebaut werden.

Namenskonventionen

Als letztes Merkmal wollen die Spieler ihren verschiedenen militärischen Formationen vielleicht einen Namen geben, um ihnen mehr Charakter zu verleihen. Im *BattleTech*-Universum unterscheiden sich die Namenskonventionen für kleine Formationen sehr stark. Sie können generisch benannt werden, nach ihrer Rolle (beispielsweise „Aufklärungslanze“), nach dem Kommandeur der Formation (beispielsweise „Roscoes Lanze“), sie können mit einem einfachen Buchstaben oder einer Zahl identifiziert sein (beispielsweise „Bravo Zweiter Stern“), ihrer Gewichtsklasse (beispielsweise „Mittelschwere Lanze“), oder nach einer fraktionsspezifischen Nomenklatur, die geradezu esoterisch sein kann (beispielsweise „Alpha Talon 2“ oder „Level II-Theta“).

Für dieses Spiel ist der Name einer Formation aber sekundär im Vergleich zu ihrem Formationstyp, der während der Streitmachterstellung notiert werden muss. Diese spielspezifischen Namen werden deutlich klarer unter dem entsprechenden Formationstyp unten erwähnt. Selbst also wenn der Spieler die Schnelle Sturm Lanze seiner Streitmacht „Schmidt's Savages“ genannt hat, muss er immer noch angeben, dass es sich um eine Schnelle Sturm Lanze handelt.

FORMATIONSTYPEN FÜR BODENEINHEITEN

Die unten beschriebenen Formationstypen umfassen nicht nur ihre grundlegende Beschreibung und die Regeln, sondern auch die Variationen, die es nach diesen Regeln gibt. Zwar sind alle Formationstypen hier als Lanzen bezeichnet, doch gelten sie im gleichen Ausmaß für die Sterne der Clans und die Level II von ComStar und Blakes Wort, wie oben beschrieben.

KAMPFLANZE

Kampflanzen sind die „Linien Soldaten“ jeder größeren Streitmacht. Egal ob sie das Zentrum einer Kampfgruppe halten oder einen verstärkten Sturmangriff unterstützen, die Kampflanze ist darauf ausgelegt, an den Gegner heranzukommen. Sie verlassen sich auf Panzerung und Masse, um ihre Einheiten am Leben zu halten, während ihre starke Feuerkraft den Gegner ins Wanken bringt.

Verbreitete Kampflanzen-Formationen sind solche, die mehr nach der Gewichtsklasse der Einheit gruppiert sind. Diese gewichtsspezifischen Kampflanzen verzichten normalerweise auf das Wort „Kampf“ in ihrer Bezeichnungen und werden somit mit generischen Begriffen wie „Schwere Lanze“ oder „Mittelschwerer Stern“ bezeichnet.

Voraussetzungen: 50 Prozent der Standard-Kampflanze muss eine Größe von 3 oder mehr besitzen. Wenn die Kampflanze eine Fahrzeug-Formation ist, dann müssen diese Einheiten mit Größe 3+ außerdem Paare des gleichen Fahrzeugmodells sein. Mindestens drei Einheiten in einer Kampflanze müssen eine Kombination der Einheitenrollen Plänkler, Raufbold und Scharfschütze sein.

Ideale Rolle: Raufbold

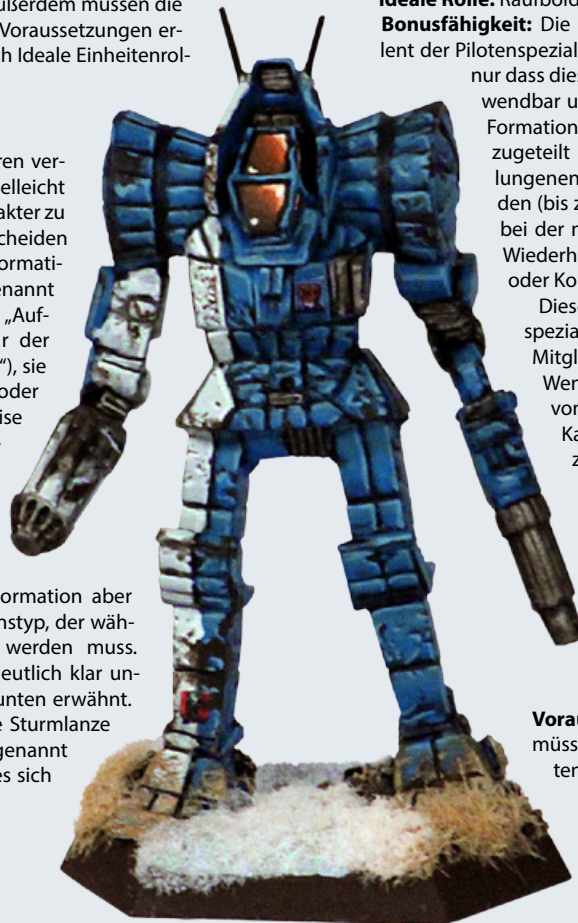
Bonusfähigkeit: Die Kampflanzen-Formation erhält das Äquivalent der Pilotenspezialfähigkeit Glück für 6 Punkte (siehe Seite 53), nur dass diese von *allen* Einheiten in der Kampflanze verwendbar und nicht auf eine Einheit beschränkt ist. Die Formationsfähigkeit muss nicht spezifischen Einheiten zugeteilt werden und kann somit nach einem misslungenen Angriffs- oder Kontrollwurf verwendet werden (bis zu sechsmal für die gesamte Formation). Wie bei der normalen Spezialfähigkeit Glück ist nur eine Wiederholung des Wurfs pro misslungenem Angriffs- oder Kontrollwurf möglich.

Diese Bonusfähigkeit ist kumulativ zur Pilotenspezialfähigkeit Glück, die einem oder mehreren Mitgliedern der Kampflanze zugeteilt worden ist. Wenn dies der Fall ist, liegt die maximale Zahl von wiederholten Würfen pro Einheit in der Kampflanze für das gesamte Szenario – und zwar für sowohl die Pilotenspezialfähigkeit als auch den Formationsbonus – bei 4.

Variationen: Die Kampflanzen-Formation hat drei primäre Variationen: Die Leichte Kampflanze, die Mittelschwere Kampflanze und die Schwere Kampflanze. Alle drei Arten sind unten beschrieben.

Leichte Kampflanze

Voraussetzungen: Mindestens 75% der Lanze müssen Größe 1 sein, und es dürfen keine Einheiten von Größe 4 oder höher in diesem Format-



onstyp sein. Wenn dies eine Fahrzeugformation ist, muss es sich um mindestens 2 Paare der gleichen Einheit von Größe 1 handeln.

Mindestens eine der Einheiten in einer Leichten Kampflanze muss die Einheitenrolle Kundschafter haben.

Bonusfähigkeit: Wie bei der Standard-Kampflanze.

Mittelschwere Kampflanze

Voraussetzungen: Mindestens 50% der Lanze müssen Größe 2 sein und es dürfen keine Einheiten von Größe 4 oder höher in diesem Formationstyp sein. Wenn dies eine Fahrzeugformation ist, muss es sich um mindestens 2 Paare der gleichen Einheit von Größe 2 handeln.

Bonusfähigkeit: Wie bei der Standard-Kampflanze.

Schwere Kampflanze

Voraussetzungen: Mindestens 50% der Lanze müssen Größe 3 sein, und es dürfen keine Einheiten von Größe 1 in diesem Formationstyp sein. Wenn dies eine Fahrzeugformation ist, muss es sich um mindestens 2 Paare der gleichen Einheit von Größe 3 handeln.

Bonusfähigkeit: Wie bei der Standard-Kampflanze.

STURMLANZE

Sturmlanzen sind die Kraftpakete jeder Streitmacht. Diese Formationen ersetzen ihre verringerte Geschwindigkeit durch gewaltige Feuerkraft und Panzerung und verlassen sich auf brutale Gewalt, um sich ihren Weg zum Feind zu bahnen und alles zu zerstören, was sie auf dem Weg antreffen.

Voraussetzungen: Mindestens 3 Einheiten in einer Basis-Sturmlanze müssen Größe 3 oder größer sein, und es darf in dieser Formation keine Einheiten mit Größe 1 geben. Alle Einheiten in einer Sturmlanze müssen im unbeschädigten Zustand einen Mindest-Panzerungswert von 5 Punkten haben und mindestens 75 Prozent der Einheiten in dieser Formation müssen einen Angriffswert auf Mittlere Entfernung von 3 Punkten besitzen.

Eine Sturmlanze muss mindestens eine Einheit der Moloch-Rolle oder 2 Einheiten der Scharfschützen-Rolle besitzen.

Ideale Rolle: Moloch

Bonusfähigkeit: Zu Beginn des Spiels muss der kontrollierende Spieler der Sturmlanze die Pilotenspezialfähigkeit Demoralisieren oder Multi-Tasker auswählen (siehe Seite 52 und 54). Zu Spielbeginn jeder Runde darf der Spieler bis zu 2 Einheiten pro Sturmlanze auswählen, die die gewählte Fähigkeit für diese Runde verwenden dürfen.

Beachte, dass die gewählte Fähigkeit zwar den Anwender von Runde zu Runde wechseln darf, allerdings im Lauf des gleichen Szenarios nicht in die andere Fähigkeit gewechselt werden darf.

Variationen: Es gibt nur eine wichtige Variation für die Sturmlanze: die Schnelle Sturmlanze. Dieser Lanzentyp ist unten beschrieben.

Schnelle Sturmlanze

Voraussetzungen: Neben den Voraussetzungen, die oben für die Sturmlanze aufgeführt sind, müssen alle Einheiten der Schnellen Sturmlanze auch über eine Bodenbewegung von mindestens 10" verfügen oder Sprungfähigkeit besitzen (beliebige Entfernung).

Bonusfähigkeit: Zusätzlich zur Bonusfähigkeit, die die normale Sturmlanze erhält, dürfen bis zu 2 Einheiten pro Schneller Sturmlanze pro Runde die Pilotenspezialfähigkeit Beiseite treten (siehe Seite 49) verwenden. Diese beiden Einheiten müssen nicht die gleichen sein, die die Spezialfähigkeit Demoralisieren oder Multi-Tasker erhalten, dass eine Einheit in einer Schnellen Sturmlanze zwei Pilotenspezialfähigkeiten in der gleichen Runde erhält (also Beiseite treten und Demoralisieren oder Multi-Tasker, abhängig davon, was zu Beginn des Szenarios ausgewählt worden ist).

EINSATZ-KAVALLERIELANZE

Einsatzlanzen-Formationen (auch als Kavallerielanzen bekannt) bestehen aus schnellen Einheiten, die ihre Feuerkraft schnell ins Gefecht bringen können, während sie gleichzeitig genug Panzerung besitzen, um ein Gefecht zu überstehen und sich zurückzuziehen – oder um die Stellung lange genug zu halten, bis die Hauptstreitmacht eintreffen kann.

Voraussetzungen: Alle Einheiten in einer Einsatz-/Kavallerielanze müssen eine Mindestbewegung von 10" oder eine Sprungbewegung von mindestens 8"s besitzen. Keine Einheit in einer Einsatz-/Kavallerielanze darf eine Größe von 4 oder darüber haben. Mindestens 50% der Einsatz-/Kavallerielanze müssen den Einheitenrollen Stürmer oder Plänkler angehören.

Ideale Rolle: Stürmer

Bonusfähigkeit: 75 Prozent der Einheiten in einer Standard-Einsatz-/Kavallerielanze erhalten die Pilotenspezialfähigkeit Geschwindigkeitsteufel (siehe Seite 53).

Variationen: Es gibt zwei primäre Varianten der grundlegenden Einsatz-/Kavallerielanze: die Leichte Einsatz-/Kavallerielanze und die Schwere Einsatz-/Kavallerielanze. Beide Typen sind unten beschrieben.

Leichte Einsatz-/Kavallerielanze

Voraussetzungen: Alle Einheiten in einer Leichten Einsatz-/Kavallerielanze müssen eine Mindestbewegung von 10" haben, mit oder ohne Sprungfähigkeit. Keine dieser Einheiten darf eine Größe von 3 oder größer haben, und mindestens 2 Einheiten in der Formation müssen einen Angriffswert auf Weite Entfernung haben, der höher als 0 ist.

Mindestens 2 Mitglieder der Leichten Einsatz-/Kavallerielanze müssen den Einheitenrollen Stürmer oder Plänkler angehören.

Bonusfähigkeit: Wie die Standard-Einsatz-/Kavallerielanze.

Schwere Einsatz-/Kavallerielanze

Voraussetzungen: Alle Einheiten in einer Schwere Einsatz-/Kavallerielanze müssen eine Mindestbewegung von 8" haben, mit oder ohne Sprungfähigkeit. Mindestens 3 Einheiten in der Formation müssen eine Größe 3 haben, und keine darf eine Größe von unter 2 haben. Mindestens 1 Einheit in der Formation müssen einen Angriffswert auf Weite Entfernung haben, der höher als 1 ist.

Mindestens 2 Mitglieder der Schwere Einsatz-/Kavallerielanze müssen den Einheitenrollen Stürmer oder Plänkler angehören.

Bonusfähigkeit: Wie die Standard-Einsatz-/Kavallerielanze.

FEUERLANZE

Feuerlanzen verfügen über mächtige Waffen mit großer Reichweite. Das erlaubt es ihnen, in sicherer Entfernung von den gegnerischen Truppen zu bleiben und Vernichtung auf sie herabregnen zu lassen und dabei selbst das Risiko vermeiden, ihrerseits angegriffen zu werden.

Voraussetzungen: Mindestens 75 Prozent der Einheiten in einer Standard-Feuerlanze müssen den Einheitenrollen Raketenplattform oder Scharfschütze angehören.

Ideale Rolle: Raketenplattform

Bonusfähigkeit: Zu Beginn jeder Runde dürfen bis zu 2 Einheiten der Feuerlanze die Pilotenspezialfähigkeit Scharfschütze erhalten (siehe Seite 55), die dann ihre Waffenangriffe in dieser Runde beeinflusst.

Variationen: Es gibt vier primäre Variationen der Basis-Feuerlanze: Feuerunterstützungslanze, Artillerief Feuerlanze, Direktfeuerlanze und Luftabwehrlanze. Alle vier Typen sind unten beschrieben.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Feuerunterstützungslanze

Voraussetzungen: Um als Feuerunterstützungslanze zu dienen müssen mindestens 3 Einheiten in dieser Formation die Spezialfähigkeit Indirekter Beschuss (IB#) besitzen.

Bonusfähigkeit: Zu Beginn jeder Runde dürfen bis zu 2 Einheiten der Feuerunterstützungslanze die Spezialfähigkeit Verschlagener Angreifer erhalten (siehe Seite 57), die dann ihre indirekten Waffenangriffe in dieser Runde beeinflusst.

Artilleriefuerlanze

Voraussetzungen: Um als Artilleriefuerlanze zu dienen, müssen mindestens 2 Einheiten in dieser Formation die Spezialfähigkeit Artillerie (ARTX-#) besitzen.

Bonusfähigkeit: Zu Beginn jeder Runde dürfen bis zu 2 Einheiten der Artilleriefuerlanze die Spezialfähigkeit Verschlagener Artillerist erhalten (siehe Seite 57), die dann ihre Artilleriewaffenangriffe in dieser Runde beeinflusst.

Direktfeuerlanze

Voraussetzungen: Mindestens 2 Einheiten in einer Direktfeuerlanze müssen eine Größe von 3 oder größer haben und alle Einheiten in dieser Formation müssen mindestens 2 Schadenspunkte im Weiten Entfernungsbereich verursachen.

Bonusfähigkeit: Zu Beginn jeder Runde dürfen bis zu 2 Einheiten in dieser Formation die Spezialfähigkeit Waffenspezialist erhalten (siehe Seite 57, die dann ihre Waffenangriffe in dieser Runde beeinflusst).

Luftabwehrlanze

Voraussetzungen: Zusätzlich zu den Voraussetzungen für die Standard-Feuerlanze müssen mindestens 2 Einheiten in einer Luftabwehrlanze die Spezialfähigkeiten Flak (FLK#), Autokanone (AK#/#/#) oder Artillerie (ARTX-#) besitzen, oder die Marotte Luftabwehr-Zielerkennung (siehe Seite 63).

Bonusfähigkeit: Zu Beginn jeder Runde dürfen bis zu 2 Einheiten in dieser Formation die Kommando-Spezialfähigkeit Luftabwehrspezialist erhalten (siehe Seite 46), die dann ihre Waffenangriffe in dieser Runde beeinflusst.

AUFKLÄRUNGSLANZE

Aufklärungslanzen verwenden extrem schnelle Einheiten, die als Vorhut zur Hauptstreitmacht dienen können. Sie verwenden ihre Geschwindigkeit, um Missionsziele auszukundschaften, gegnerischem Beschuss aufzuweichen und um ihrem Gegner in die Flanke zu fallen und ihn zu drangsalieren. Dieser Formationstyp ist besonders nützlich in Kampagnensettings, in denen das Sammeln von Informationen wichtig ist, kann aber auch in Standardszenarien von Nutzen sein.

Voraussetzungen: Alle Einheiten in einer Aufklärungslanze müssen eine Mindestbewegung von 10" besitzen. Mindestens 2 Einheiten in diesem Formationstyp müssen die Einheitenrollen Kundschafter oder Stürmer haben.

Ideale Rolle: Kundschafter

Bonusfähigkeit: Zu Beginn des Spiels muss der kontrollierende Spieler der Aufklärungslanze die Pilotenspezialfähigkeit Adleraugen oder Manöverass auswählen (siehe Seite 49 und 54). Bis zu 3 Einheiten in der Formation erhalten die gewählte Spezialfähigkeit. Zusätzlich erhalten alle Einheiten in der Aufklärungslanze die Pilotenspezialfähigkeit Frontbeobachter (siehe Seite 52).

Beachte, dass die Fähigkeit, die du zu Beginn des Szenarios ausgewählt hast, nicht von Runde zu Runde zwischen den Einheiten verschoben werden kann und dass sie auch im Lauf des Szenarios nicht durch die andere Spezialfähigkeit ausgetauscht werden kann.

Variationen: Es gibt zwei primäre Variationen der Basis-Aufklärungslanze: die Leichte Aufklärungslanze und die Schwere Aufklärungslanze. Beide Typen sind unten beschrieben.

Leichte Aufklärungslanze

Voraussetzungen: Alle Einheiten in einer Leichten Aufklärungslanze müssen eine Größe von 1 haben, mit einer Mindestbewegung von 12" (mit oder ohne Sprungfähigkeit). Außerdem müssen all diese Einheiten die Einheitenrolle Kundschafter verkörpern.

Bonusfähigkeit: Wie bei der Standard-Aufklärungslanze, nur dass alle Einheiten in der Leichten Aufklärungslanze die gewählte Pilotenspezialfähigkeit sowie die Pilotenspezialfähigkeit Frontbeobachter erhalten.

Schwere Aufklärungslanze

Voraussetzungen: Alle Einheiten in einer Schwere Aufklärungslanze müssen eine Bewegung von 8" haben, wobei sich mindestens 2 Einheiten 10" oder weiter bewegen können müssen (alle mit oder ohne Sprungfähigkeit). Mindestens eine Einheit in der Formation muss eine Größe von 3 oder mehr haben.

Außerdem müssen mindestens 2 Einheiten in einer Schwere Aufklärungslanze die Einheitenrolle Kundschafter verkörpern.

Bonusfähigkeit: Wie bei der Standard-Aufklärungslanze, nur dass maximal 2 Einheiten in der Schwere Aufklärungslanze die gewählte Pilotenspezialfähigkeit erhalten – allerdings erhalten alle Mitglieder der Formation die Pilotenspezialfähigkeit Frontbeobachter.

HETZLANZE

Hetzlanzen sind auf eine Kombination aus Geschwindigkeit und Schlagkraft ausgelegt, die es schwer macht, sie zu ignorieren. Diese Formationen wurden ursprünglich als Kundschafterjäger entworfen, die darauf abzielten, Aufklärungseinheiten zu verfolgen, und das mit ausreichend Feuerkraft, um sie auszuschalten oder zu zerstören. Nach einer Weile wurden sie allerdings auch für „gewaltsame Aufklärungsmissionen“ verwendet, in denen Beweglichkeit wichtiger ist als Feuerkraft.

Voraussetzungen: Alle Einheiten in einer Hetzlanze müssen eine Größe von mindestens 2 besitzen, und 75 Prozent der Formation müssen eine Bewegung von mindestens 12" besitzen, unabhängig von ihrer Sprungfähigkeit. Mindestens 1 Einheit in der Hetzlanze muss einen Angriffswert auf Mittlere Entfernung von mehr als 1 Schadenspunkt besitzen.

Ideale Rolle: Plänkler

Bonusfähigkeit: 75 Prozent der Einheiten in dieser Formation erhalten die Pilotenspezialfähigkeit Vendetta (siehe Seite 57).

Variationen: Es gibt zwei primäre Variationen der Basis-Hetzlanze: die Sondierungslanze und die Durchsuchungslanze. Beide Typen sind unten beschrieben.

Sondierungslanze

Voraussetzung: Alle Einheiten in einer Sondierungslanze müssen eine Größe von 3 oder weniger haben, und 75 Prozent müssen eine Bewegung von 10" oder mehr haben, mit oder ohne Sprungfähigkeit. Alle Einheiten einer Sondierungslanze müssen dazu imstande sein, mindestens 2 Schadenspunkte auf Mittlere Entfernung zu verursachen.

Bonusfähigkeit: Wie die Standard-Hetzlanze.

Durchsuchungslanze

Voraussetzungen: Alle Einheiten in einer Durchsuchungslanze müssen eine Größe von 2 oder weniger haben, sowie eine Bewegung von 10" oder mehr, mit oder ohne Sprungfähigkeit. Alle Durchsuchungslanzen müssen dazu imstande sein, mindestens 2 Schadenspunkte auf Kurze Entfernung zu verursachen.

Bonusfähigkeit: Wie die Standard-Hetzlanze.



KOMMANDOLANZE

Wie der Name vermuten lässt, ist die Kommandolanze eine Formation, die um den Kommandeur der Streitmacht herum aufgebaut ist (oder seine wichtigen Unterkommandeure). Aus diesem Grund besteht die Lanze normalerweise aus einer vielseitigen Mischung aus Fähigkeiten, die darauf ausgelegt ist, den Anführer auf dem Schlachtfeld zu unterstützen und zu beschützen.

Voraussetzungen: Mindestens eine Einheit in der Kommandolanze muss entweder als Streitmachtskommandeur oder wichtiger Leutnant definiert werden. Für die Erstellung einer Streitmacht empfehlen wir in diesen Regeln, dass eine Einheit in der gesamten Streitmacht als Feldkommandeur der Streitmacht definiert wird, mit nicht mehr als 1 Unterkommandeur-Leutnant für jeweils 6 Nicht-Infanterieeinheiten in der gesamten Streitmacht. Die Kommandolanze wird dann als die Lanze definiert, der der Streitmachtskommandeur zugeteilt worden ist, doch zusätzliche Kommandolanzen können ebenfalls um die Unterkommandeure aufgebaut werden.

In dieser Formation müssen mindestens 50 Prozent der Einheiten eine der folgenden Einheitenrollen haben: Moloch, Plänkler, Raketenplattform oder Scharfschütze. Eine zusätzliche Einheit in der Lanze muss ein Kundschafter, Raufbold oder Stürmer sein. Die Einheit, die als Kommandeur festgelegt wurde, kann ein beliebiges Mitglied der Lanze sein, inklusive der Einheiten, die eine Voraussetzung erfüllen.

Ideale Rolle: Keine; solange die Einheiten, aus denen die Lanze besteht, mindestens 3 unterschiedliche Einheitenrollen haben, kann die Formation als Kommandolanze klassifiziert werden.

Bonusfähigkeit: Vor Spielbeginn erhalten zwei der Einheiten der Formation, die nicht der Kommandeur sind, kostenlos eine der folgenden Pilotenspezialfähigkeiten (jede Einheit darf eine andere Pilotenspezialfähigkeit erhalten): Adlerschütze, Kampfgespür, Meisterschütze, Multitasker, Provozieren oder Vendetta (siehe Seiten 49, 54, 55 und 57).

Zusätzlich dazu erhält die Kommandeur-Einheit die Pilotenspezialfähigkeit Taktisches Genie (siehe Seite 56). Wenn die Regeln zu Pilotenspezialfähigkeiten verwendet werden und der Kommandeur bereits über Taktisches Genie verfügt, dann addiert diese Fähigkeit stattdessen einen Modifikator von +1 auf die Initiativwürfe der Einheit (inklusive der Wurfwiederholungen, die durch die Fähigkeit Taktisches Genie durchgeführt werden dürfen).

Variationen: Die einzige primäre Variation der Basis-Kommandolanze ist die Fahrzeug-Kommandolanze. Diese Variation ist unten beschrieben.

Fahrzeug-Kommandolanze

Voraussetzungen: Wie bei Standard-Kommandolanzen muss eine Einheit in der Fahrzeug-Kommandolanze als Kommandeur der Einheit festgelegt werden. Abgesehen von dieser Voraussetzung muss nur ein Paar von Fahrzeugen die Einheitenrolle Moloch, Plänkler, Raketenplattform oder Scharfschütze erfüllen.

Bonusfähigkeit: Wie die Standard-Kommandolanze.

UNTERSTÜTZUNGS-LANZE

Spezialisierte Unterstützungslanzen sind für mehrere Rollen ausgelegte Formationen, die in keiner Aufgabe wirklich hervorstechen, aber vor allem dafür existieren, andere Formationen zu unterstützen.

Voraussetzungen: Keine.

Ideale Rolle: Keine.

Bonusfähigkeit: Vor Beginn des Spiels muss jede Unterstützungslanze einen anderen Formationstyp in der Armee auswählen, den sie unterstützen möchte. Für jeweils 2 Einheiten in der unterstützten Formation, die eine Bonusfähigkeit ihrer Formation verwenden, erhält 1 Einheit in der Unterstützungslanze die gleiche Fähigkeit. Diese Bonusfähigkeit wird solange behalten, solange die Unterstützungseinheit drei oder mehr aktive Einheiten auf dem Schlachtfeld hat; sie geht

nicht verloren, wenn die unterstützte Lanze auf eine Einheitenzahl verringert wird, in der sie die Bonusfähigkeit selbst nicht mehr erhalten kann.

Wenn die Unterstützungslanze eine Kommandolanze unterstützt, erhält sie zwei Pilotenspezialfähigkeiten, die den Nicht-Kommandeurseinheiten der Kommandolanze zugeteilt worden sind, wobei jeweils eine einer passenden Einheit der Unterstützungslanze zugeteilt wird. Die Unterstützungslanze erhält allerdings nicht die Pilotenspezialfähigkeit Taktisches Genie des Kommandeurs.

NOVAS

Novas sind ein spezieller Formationstyp, der nur von den Clans verwendet wird. Diese Formationen bestehen aus einem Stern von OmniMechs und einem Stern von Gefechtsrüstungs-Infanterieeinheiten. In der Praxis werden sie zwar oft als einzelne Formation behandelt, doch der Umstand, dass eine Nova tatsächlich aus zwei Sternen besteht, gewährt dieser Organisationsform ein zusätzliches Ausmaß an taktischer Flexibilität.

Komposition: Ein Clan-Mech-Stern (der um jeden anderen „Lanzentyp“ herum gebaut werden kann) sowie ein Stern von Clan-Gefechtsrüstungseinheiten.

Voraussetzungen: Alle 5 Mechs in der Nova müssen die Spezialfähigkeit OMNI besitzen, während alle 5 Gefechtsrüstungseinheiten in der gleichen Nova die Spezialfähigkeit GRT haben müssen.

Bonusfähigkeit: Die Mech-Einheiten in einer Nova-Formation erhalten die Bonusfähigkeit, die dem Formationstyp entspricht, den sie verwenden. Die Gefechtsrüstungseinheiten in der Nova erhalten diese Vorteile nicht und zählen auch nicht für die Voraussetzungen des Mech-Sterns.

Variationen (Fahrzeug- und Luft-/Raum-Novas): Technisch gesehen bilden die Clans gelegentlich auch Novas, die aus Gefechtsfahrzeugen oder Luft-/Raumjägern anstelle von Mech-Sternen bestehen. Wie bei ihren Mech-basierten Gegenstücken machen es diese Fahrzeug-Novas und Luft-/Raum-Novas erforderlich, dass die Gefechtsrüstungseinheiten die Spezialfähigkeit GRT besitzen, während mindestens eine gleiche Zahl von Einheiten in den Fahrzeug- und Luft-/Raumsternen die Spezialfähigkeit OMNI besitzen müssen. In allen anderen Aspekten entsprechen diese Formationen den normalen Novas.

NOVA-VERSIONEN AUSSERHALB DER CLANS

Die Innere Sphäre hat schließlich begonnen, ähnliche Formationen wie die Novas der Clans zu erstellen, als sie ihre eigenen Gefechtsrüstungseinheiten entwickelten. Zum größten Teil behandelten die Innere Sphäre, Peripherie und Söldnergruppen, die solche Formationen erstellten, sie als Übergangslösung und werteten somit die Mech- und Gefechtsrüstungslanzen, aus denen sie zusammengesetzt waren, als eigenständige Formationen, die zusammenarbeiteten. Hierbei dient eine Lanze aus 4 Mechs als Transportmittel für einen Trupp aus 4 Gefechtsrüstungen. Blakes Wort ging ähnlich vor, aber mit einer spezialisierten Level-II-Formation aus 6 Mechs kombiniert mit einem Level II aus 6 Trupps Gefechtsrüstungen, die zusammen eine „Chor“-Formation bilden.

Abgesehen von der unterschiedlichen Zahl von Mech-Einheiten (und der gleichen Zahl von Gefechtsrüstungseinheiten) unterscheiden sich diese Nova-Entsprechungen außerhalb der Clans von der Clan-Version insofern, dass es nicht erforderlich ist, dass alle Mechs OmniMechs sind. Für jeden Mech allerdings, der nicht über die Spezialfähigkeit OMNI verfügt, muss eine Gefechtsrüstungseinheit die Spezialfähigkeit EGRT statt GRT besitzen.

Abgesehen von diesen Veränderungen folgen die Kombinationen transportierter Gefechtsrüstungen außerhalb der Clans den gleichen Organisations- und Bonusfähigkeits-Regeln wie die grundlegende Clan-Nova-Formation.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



LUFTLANZE

Die Luftlanze ist eine besondere Formation der verbundenen Waffen, die von der Inneren Sphäre verwendet wird. Sie besteht aus einer Lanze von BattleMechs und einem Paar von Luft-/Raumjägern oder konventionellen Jägern. Wie die Nova ist dies tatsächlich eine Kombination von zwei Formationen, die zusammen agieren. Sie dienen in vielen Armeen allerdings als Möglichkeit, um Luftnahunterstützung für die Bodentruppen verfügbar zu halten.

Komposition: Eine Lanze von Bodeneinheiten (jedes beliebigen Typs) plus eine Lanze aus zwei Luft-/Raumjägern oder konventionellen Jägern.

Voraussetzungen: Abgesehen von den Voraussetzungen der gewählten Bodenformation müssen die beiden zugeteilten Jäger identische Einheiten sein.

Bonusfähigkeit: Diese Formation bietet keine zusätzliche Bonusfähigkeit; die Jäger profitieren nicht von den Bonusfähigkeiten, die die Bodeneinheiten durch ihre Formation erhalten und sie zählen nicht zu den Voraussetzungen der Luftlanze.

FORMATIONSTYPEN FÜR LUFT-/RAUMEINHEITEN

Schwadronen aus der Inneren Sphäre und Peripherie bestehen aus 3 Paaren von Luft-/Raumjägern, also insgesamt sechs Flugzeugen pro Schwadron. Die Fraktionen ComStar und Blakes Wort verwenden ebenfalls Formationen von 6 Jägern in ihren spezialisierten Luft-/Raumlanzen, die sie als Level II bezeichnen. Bei den Clans ist ein Luft-/Raum-Stern eine Formation, die aus 5 Paaren von Luft-/Raumjägern besteht, also aus insgesamt 10 Flugzeugen.

Da sich diese Gruppierungen – Schwadron, Luft-/Raum-Level-II und Luft-/Raum-Stern – in ihren Fähigkeiten ungefähr ebenbürtig sind, sind diese die fundamentalen Formationstypen, die zur Erstellung von Streitmächten verwendet werden. Folgende Regeln beschreiben die verbreiteten Luft-/Raum-Formationen, die in *BattleTech* verwendet werden.

Beachte, dass zwar die meisten Luft-/Raumschwadronen, Level II und Sterne ihre Jäger in Paaren aus identischen Modellen gruppieren, viele der Voraussetzungen für diese Formationstypen aber dennoch wahrscheinlich zu ungeraden Zahlen von Einheitentypen führen werden. Wenn die

Spieler die Tradition erhalten wollen, ihre Jäger in identischen Paaren zu verwenden, möchten sie vielleicht das nicht zusammenpassende Paar von Jägern gegen ein Paar austauschen, das die ersten Bedingungen in der Beschreibung der Formation erfüllt.

Beispielsweise ist es in einer Feuerunterstützungsschwadron der Inneren Sphäre erforderlich, dass 50 Prozent der 6 Jäger die Feuerunterstützungs-Rolle haben, während die anderen 50 Prozent Kurvenkämpfer sein müssen. Der Spieler könnte es hinnehmen, 3 Feuerunterstützungs-Jäger und 3 Kurvenkämpfer zu kombinieren, oder er erstellt die Schwadron mit 4 Feuerunterstützungs-Jägern und 2 Kurvenkämpfern.

ABFANGSCHWADRON

Abfangschwadronen sind schnelle Luft-/Raumkampfgruppen, die sich um gegnerische Bedrohungen kümmern sollen, ehe diese zu nah kommen. Weil mehr Wert auf Geschwindigkeit gelegt wird, haben diese Schwadronen oft nicht die Feuerkraft oder Panzerung für schwere Gefechte; ihr Ziel ist es stattdessen, einen Ersts Schlag durchzuführen, in einem Versuch, Chaos in den gegnerischen Reihen zu säen oder möglicherweise Zeit zu erkaufen, in der die schwereren Jäger sich ins Getümmel stürzen können.

Voraussetzungen: Über 50 Prozent der Einheiten in einer Abfangschwadron, Abfang-Level-II oder einem Abfangstern müssen die Rolle Abfangjäger haben.

Bonusfähigkeit: Alle Einheiten in einer Abfangschwadron mit einer Bewegung (Schub) von 9 oder weniger erhalten die Pilotenspezialfähigkeit Geschwindigkeitsteufel (siehe Seite 53). Außerdem dürfen bis zu 2 Jäger in der Schwadron die Pilotenspezialfähigkeit Entfernungsmeister (Weit) erhalten.

LUFT-/RAUM ÜBERLEGENHEITSSCHWADRON

Die Luft-/Raumüberlegenheitsschwadron ist die Kampflanze der Himmel. Sie ist vor allem dafür gedacht, gegnerische Luft-/Raumeinheiten anzugreifen und zu besiegen. Diese Jäger stellen eine ideale Mischung aus Geschwindigkeit, Feuerkraft und Panzerung dar.

Voraussetzungen: Über 50 Prozent der Einheiten in einer Luft-/Raumüberlegenheitsschwadron, Level-II oder einem Luft-/Raumüberlegenheitstern müssen die Rolle Abfangjäger oder Schneller Kurvenkämpfer haben.

Bonusfähigkeit: Vor Beginn des Szenarios wähle bis zu 50 Prozent der Einheiten in einer Luft-/Raumüberlegenheitsschwadron aus und weise diesen Jägern bis zu 2 der folgenden Pilotenspezialfähigkeiten (in jeder Kombination) zu: Vendetta (siehe Seite 57), Wellenreiten (siehe Seite 57), Hot Dog (siehe Seite 53).

FEUERUNTERSTÜTZUNGSSCHWADRON

Feuerunterstützungsschwadronen sind die Luft-/Raumformationen die am besten für Bodenangriffsmissionen ausgelegt sind, aber dank ihrem Schwerpunkt auf Langstreckenwaffen können sie auch als Unterstützung für Abfang- und Einsatzlanzen dienen.

Voraussetzungen: Mindestens 50 Prozent der Einheiten in einer Feuerunterstützungsschwadron, Level II oder einem Feuerunterstützungstern müssen die Feuerunterstützungs-Rolle erfüllen. Der Rest muss der Kurvenkämpfer-Rolle folgen.

Bonusfähigkeit: Vor Beginn des Szenarios wähle 2 Paare von Jägern in der Feuerunterstützungsschwadron aus und weise jedem Paar eine der folgenden Pilotenspezialfähigkeiten zu: Goldene Gans (siehe Seite 53), Hot Dog (siehe Seite 53), Tiefflieger (siehe Seite 56) oder Wackliger Steuerknüppel (siehe Seite 57). Die beiden gewählten Jägerpaare dürfen nicht die gleiche Pilotenspezialfähigkeit erhalten (wenn beispielsweise ein Paar von Jägern die Pilotenspezialfähigkeit Wackliger Steuerknüppel erhält, dann darf das zweite Jägerpaar nicht auch Wackliger Steuerknüppel auswählen).

EINSATZSCHWADRON

Die Einsatzschwadron ist eine Formation, die gleichermaßen gut für Luftnahunterstützung und Luft-Boden-Missionen geeignet ist. Einheiten in diesen Schwadronen verfügen normalerweise über mittelmäßige Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit, kombiniert mit starker Feuerkraft und verlässlicher Panzerung. Weil Einheiten, die für Bodenangriffsmissionen beladen sind, oft im Nachteil gegenüber Jägern sind, die auf Luftüberlegenheit ausgelegt sind, teilen diese Schwadronen ihre Jäger oft auf die Bodenunterstützungs- und Luftabwehrpflichten auf.

Voraussetzungen: Über 50 Prozent der Einheiten in einer Einsatzschwadron, Level II oder einem Einsatzstern müssen die Einheitenrollen Angriffsjäger oder Kurvenkämpfer erfüllen.

Bonusfähigkeit: Bis zu 50 Prozent der Einheiten in dieser Formation dürfen die Pilotenspezialfähigkeit Geschwindigkeitsteufel erhalten (siehe Seite 53). Die verbleibenden Jäger erhalten die Pilotenspezialfähigkeit Goldene Gans (siehe Seite 53).

ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNGSSCHWADRON

Elektronische Kriegsführungsschwadronen sind Formationen, die darauf ausgelegt sind, die Bemühungen einer Streitmacht zu unterstützen, die gegnerische Kommunikation zu unterbrechen und gleichzeitig feindliche Störsender zu überwinden. Zwar macht die hohe Geschwindigkeit von Luft-/Raumeinheiten solche Vorteile bestenfalls vergänglich, doch kann eine richtig platzierte Welle von gestörten Signalen im Kampf eine feindliche Streitmacht deutlich destabilisieren.

Voraussetzungen: Elektronische Kriegsführungsschwadronen haben keine Rollenvoraussetzung, aber über 50 Prozent der Jäger in

einer Elektronischen Kriegsführungsschwadron, Level II oder Stern müssen eine oder mehrere der folgenden Spezialfähigkeiten erhalten: SON, ESTÖR, BH, STÖR, LSON, LSTÖR, LZES, ZES oder WACH.

Bonusfähigkeit: Dieser Schwadronstyp erhält die Kommando-Spezialfähigkeit Kommunikationsstörung (siehe Seite 45 - 46), was es ihm erlaubt, die Kommunikation zwischen den Einheiten einer zufällig ermittelten feindlichen Lanze bei einer 6 auf einem W6 zu unterbrechen. Dieser Unterbrechungswurf wird zu Beginn der Runde der Elektronischen Kriegsführungsschwadron durchgeführt und hält eine volle Runde an. Wenn die vollständigen Regeln zu Kommando-Spezialfähigkeiten verwendet werden und die Elektronische Kriegsführungsschwadron Teil einer Streitmacht ist, die die Kommando-Spezialfähigkeit Kommunikationsstörung bereits besitzt, dann erhält die Elektronische Kriegsführungsschwadron die Fähigkeit zu entscheiden, welche gegnerische Lanze oder Schwadron von der Unterbrechung betroffen ist, anstatt das Opfer zufällig zu ermitteln.

Beachte, dass Bodeneinheiten die Auswirkungen der Kommunikationsstörung nur dann erleiden können, wenn die Elektronische Kriegsführungsschwadron eine Einheit hat, die augenblicklich über der Bodenkarte fliegt, in der die Bodeneinheiten eingesetzt sind.

TRANSPORTSCHWADRON

Im Gegensatz zu anderen Schwadronstypen, die wir oben beschrieben haben, sind Transportschwadronen Luft-/Raumformationen, die um große fliegende oder Luft-/Raumeinheiten aufgebaut wurden, die für den Transport von schweren Frachten oder Truppentransport ausgelegt sind. Jäger, die als Teil einer Transportschwadron eingesetzt sind, übernehmen oft die Rolle von Eskortern, während die normalerweise größeren Luft-/Raumschiffe verwendet werden, um Wehrmaterial oder Soldaten zum, vom oder über das Schlachtfeld zu transportieren.

Weil sie kostbare Fracht transportieren, vermeiden diese Schwadronen oft Gefechte im Luft-/Raumkampf und verlassen sich stattdessen auf Abfang- und Luftüberlegenheitstruppen, um zuerst den Himmel zu räumen.

Voraussetzungen: Diese spezielle Form von Formation ist eine der wenigen, die aus fliegenden Hilfsfahrzeugen (wie Luftschiffen und Flächenflugzeugen), konventionellen Jäger, Raumbooten und / oder Landungsschiffen zusammengesetzt sein darf. Um sich als Transportschwadron, Transport-Level-II oder Transportstern zu qualifizieren muss die Einheit zu mindestens 50 Prozent aus Einheiten bestehen, die die Einheitenrolle Transporter erfüllen.

Bonusfähigkeit: Wähle eine der folgenden Pilotenspezialfähigkeiten und verleihe sie allen Einheiten in dieser Schwadron, die die Einheitenrolle Transporter erfüllen: Geländelandung (siehe Seite 52), Wellenreiten (siehe Seite 57) oder Windwandler (siehe Seite 58).

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

KOMPANIEN, BINÄRSTERNE UND DARÜBER HINAUS

Wie du der Standardisierten Streitmachts-Organisationsstrukturtafel entnehmen kannst, sind die verschiedenen Formationen in Lanzengröße, die wir auf den letzten Seiten beschrieben haben (sowie ihre Entsprechungen bei den Clans, ComStar und Blakes Wort) die Bausteine, die dann verwendet werden, um größere Streitmächte zu erstellen. Lanzen werden verbunden, um Kompanien zu bilden, die wiederum Bataillone ergeben, dann Regimenter, dann Brigaden. Die Kombination von Clan-Sternen und Novas führt zu Formationen, die Binärsterne, Trinärsterne und Supernovas genannt werden, die dann wiederum Sternhaufen bilden und zuletzt Galaxien. ComStars und Blakes Worts Level II verbinden sich mit anderen Level II, um Level III zu bilden (entsprechen Bataillonen), dann Level IV (Divisionen) und Level V (Armeen).

Ähnlich wie die verschiedenen Lanzentypen mit ihren eigenen Missionsrollen vorgestellt worden sind, können diese größeren Formationen für einen bestimmten Missionstyp spezialisiert sein, einfach indem ihre Zusammensetzung vor allem aus einer bestimmten Lanzenspezialisierung besteht. Ganze Kompanien und Trinärsterne können beispielsweise gebaut werden, um zur Feuerunterstützung zu dienen, indem in ihrer Zusammensetzung einfach mehr Feuerlanzen und Feuersterne als andere Formationstypen zu finden sind. Wenn du ein bisschen mehr Varianz willst, können einige der enthaltenen Lanzenspezialisierungen Varianten desselben Typs sein – die Feuerunterstützungskompanie kann eine Standard-Feuerlanze und eine Luftabwehrlanze neben einer Aufklärungslanze haben anstatt einfach nur zwei Feuerlanzen und eine Aufklärungslanze.



KOMPANIE-ZUSAMMENSTELLUNG

Kernbodenstreitmacht	
0-1	Kommandolanze
0-2*	Unterstützungslanzen
1-4	Kampflanzen
	Sturmlanzen
	Einsatzlanzen
	Feuerlanzen
	Aufklärungslanzen
	Hetzlanzen
Abteilungen	
0-6	Konventionelle Infanteriezüge
0-4	Gefechtsrüstungstrupps
0-3	Fahrzeuglanzen**
0-1	Luft-/Raumschwadron

Anmerkung: Eine Kompanie der Inneren Sphäre oder Peripherie besteht aus insgesamt 2-4 Lanzen und kann von anderen Truppen (Abteilungen) unterstützt werden. Lanzen die aufgeführt werden umfassen auch die Luftlanzen-Varianten.

*Nur 1 Unterstützungslanze pro 1 Kern-Lanze, die keine Unterstützungslanze ist.

**Oder BattleMech-Lanzen, wenn die Kernbodenstreitmacht aus Fahrzeuglanzen besteht.

BINÄRSTERN/TRINÄRSTERN-ZUSAMMENSTELLUNG

Kernbodenstreitmacht	
0-1	Kommandostern
0-1	Unterstützungstern
1-3	Kampfstern
	Sturmstern
	Einsatzstern
	Feuerstern
	Aufklärungstern
	Hetzstern
Abteilungen	
0-5	Gefechtsrüstungstrupps
0-1	Fahrzeugsterne
0-1	Luft-/Raumstern

Anmerkung: Ein Clan-Binärstern besteht aus insgesamt 2 Sternen; ein Clan-Trinärstern besteht aus insgesamt 3 Sternen; beide können von anderen Truppen (Abteilungen) unterstützt werden. Die aufgelisteten Sterne umfassen auch die Nova-Variationen. 2 Novas bilden einen Supernova-Binärstern, 3 Novas einen Supernova-Trinärstern.

BATTALION-ZUSAMMENSTELLUNG

Kernbodenstreitmacht	
0-1	Kommandolanze
3-4	Bodenkernkompanien
Abteilungen	
0-6	Konventionelle Infanteriekompanien
0-4	Gefechtsrüstungszüge
0-3	Fahrzeugkompanien*
0-3	Luft-Raumschwadronen

Anmerkung: Ein Bataillon aus der Inneren Sphäre oder Peripherie besteht üblicherweise aus 9-13 Lanzen und kann von anderen Truppen (Abteilungen) unterstützt werden.

*Oder BattleMech-Kompanien, wenn die Kern-Bodenstreitmacht aus Fahrzeugkompanien besteht.

STERNHAUFEN-ZUSAMMENSTELLUNG

Kernbodenstreitmacht	
3-5	Binärsterne und / oder Trinärsterne
Abteilungen	
0-2	Gefechtsrüstungssterne
0-3	Fahrzeugsterne
0-3	Luft-/Raumsterne

Anmerkung: Ein Clan-Sternhaufen besteht normalerweise aus 3-5 Binärsternen und / oder Trinärsternen (dazu gehören Supernova-Binärsterne und Supernova-Trinärsterne) und können von anderen Truppen (Abteilungen) unterstützt werden.

LEVEL-III-ZUSAMMENSTELLUNG

Kernbodenstreitmacht	
0-1	Kommando-Level-II
0-1	Unterstützungs-Level-II
4-6	Kampf-Level-II
	Sturm-Level-II
	Einsatz-Level-II
	Feuer-Level-II
	Aufklärungs-Level-II
	Hetz-Level-II
Abteilungen	
0-3	Luft-/Raum-Level-II

Anmerkung: Ein Level III besteht aus 6 Level II. Abgänglich vom gewählten Gesamtpunktwert und der Größe der gegnerischen Streitmacht kann es erforderlich sein, bis zu 2 Level III zu erstellen.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

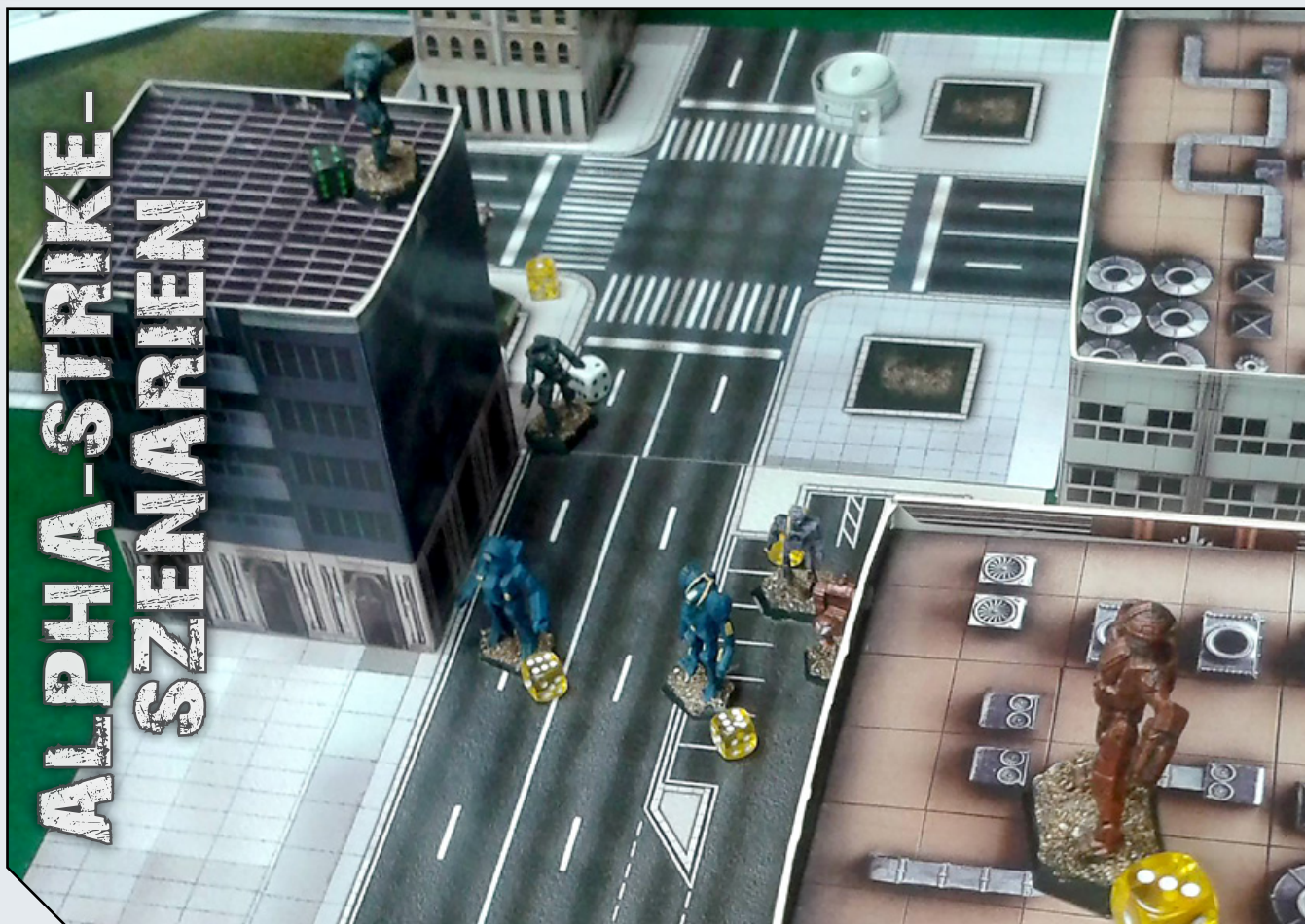
BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



BattleMechs machen den morgendlichen Berufsverkehr in der Großstadt immer zu einem Abenteuer!

Es folgen einige grundlegende Szenariotypen, die Spieler verwenden können, um ihren Spielen in *Alpha Strike* ein bisschen mehr Vielseitigkeit zu verleihen. Diese Szenarien sind darauf ausgelegt, vor allem in Einzelspielen verwendet zu werden, doch können sie problemlos in anhaltende Szenarien integriert werden, als eine Alternative zu einfachen Schusswechseln bis nur noch eine Seite steht, da sie taktischere Missionen darstellen.

ALLGEMEINE SZENARIO-REGELN

Jedes der hier vorgestellten Szenarien beinhaltet eine kurze Beschreibung, inklusive den grundsätzlichen Richtlinien für die Aufstellung der Karte, den Einsatz von Truppen und das Gleichgewicht der Einheiten im Spiel. Viele Szenarien verwenden auch Spezialregeln oder Siegbedingungen, die die einzigartigen taktischen Überlegungen darstellen, die die Spieler während der Schlacht im Hinterkopf behalten müssen. Wie sie jetzt beschrieben sind, gehen diese Szenarioregeln davon aus, dass die Spieler Zugriff auf einen Geländetisch haben, der mindestens 36 Zoll breit und 48 Zoll lang ist, doch die Regeln funktionieren grundsätzlich unabhängig von der Größe des Tisches.

Auch wenn die Aufstellungs- und Spielregeln, die wir hier vorstellen, darauf ausgelegt sind, mit den Regeln kompatibel zu sein, die du auf Seite 23-27 in *Alpha Strike* findest, sollten die Spieler doch nicht vergessen, dass dieses Buch umfassendere Regeln zur Streitmachterstellung beinhaltet und auch ein besseres Punktwertsystem verwendet als du es in den Grundregeln findest. Außerdem stellen die folgenden Basis- und Spezialregeln und die Regeln aus den Szenarien selbst einen Ersatz für die Siegbedingungen dar, die du in *Alpha Strike* findest.

Um für maximalen Genuss zu sorgen, empfiehlt es sich, dass die Spieler Armeen von Bataillonsgröße oder kleiner verwenden, was jeder Seite eine Stärke von rund 40 Einheiten bringt. Wenn die verschiedenen Optionalregeln aus diesem Buch und den Grundregeln von *Alpha Strike* verwendet werden, können größere Armeen ganz schnell zu wesentlich längeren Spielen führen.

ERZWUNGENER RÜCKZUG

Die Szenarien, die wir hier vorstellen, sind ideal für spontane Spiele, bei denen jede Gefechtsinheit ohne Folgen bis zu ihrer Zerstörung kämpfen kann. Spieler, die eine realistischere Darstellung des Kampfes bevorzugen – oder deren Streitmächte in längere Kampagnen oder zusammengehörige Szenarien verwickelt sind – sollten in Erwägung ziehen, stattdessen die Regeln zum Erzwungenen Rückzug zu verwenden.

Nach den Regeln für Erzwungenen Rückzug (die auch auf Seite 27 in AS beschrieben sind) müssen sich stark beschädigte Einheiten vom Schlacht-



feld zurückziehen, sobald sie Verheerenden Schaden erlitten haben. Eine Einheit, die einen Erzwungenen Rückzug antritt, muss sich mit der bestmöglichen Geschwindigkeit auf ihre Heimatkante oder Aufstellungszone zubewegen. Sobald sie ihre Heimatkante erreicht, zieht sich die Einheit aus der Schlacht zurück. Wenn die Einheit auf dem Rückzug immobilisiert wird, ehe sie die Kante des Spielfelds erreicht, dann verlässt die Besatzung die Einheit. (Die Einheit gilt für das Szenario als zerstört, doch kann sie im Kampagnenspiel später geborgen werden.) Eine Einheit, die Verheerenden Schaden erlitten hat oder immobilisiert ist und die die Karte verlässt oder aufgegeben wird, wird aus dem Spiel entfernt.

Einheiten auf dem Rückzug dürfen Gegner normal angreifen, die sich in Reichweite ihrer Waffen oder Nahkampfangriffe befinden, wenn sich solche Gelegenheiten auf dem Rückzug ergeben sollten.

Drohnen: Drohnen-Einheiten jedes Typs – also sowohl ferngesteuerte als auch Robotereinheiten – unterliegen niemals den Regeln für Erzwungenen Rückzug.

Verheerender Schaden

Für die Regel Erzwungenen Rückzug hat eine Einheit eine der folgenden Bedingungen erfüllt, Verheerenden Schaden erlitten und ist gezwungen, sich zurückzuziehen:

- Die Einheit hat keine Panzerung übrig und wurde auf die Hälfte ihrer Ausgangsstruktur verringert (aufgerundet). Wenn die Einheit zu Beginn nur 1 Punkt Struktur besitzt, dann hat sie Verheerenden Schaden erlitten, sobald sie ihre gesamte Panzerung verloren hat.
- Die Schadenswerte für die Mittleren und Weiten Entfernungsbereiche der Einheit sind auf 0 gefallen. Diese Bedingung gilt nicht für Einheiten, deren Schadenswerte auf Mittlere und Weite Entfernung bereits bei 0 begonnen haben.
- Die Einheit wurde durch die Auswirkungen von Schaden, Kritischen Treffern oder Antriebstreffern immobilisiert.

ABSCHUSSWERTUNG

In den meisten hier vorgestellten Szenarien werden Siegbedingungen festgelegt, um zu ermitteln, welche Seite die Schlacht gewonnen hat und – wenn dies festgestellt werden kann – um wie viel. Wenn ein zusätzlicher Standard der Siegesqualität erforderlich ist, ist die Abschusswertung eine übliche Praxis für so gut wie alle dieser Missionstypen. Das Abschusswertungs-System, das wir unten vorstellen – sowohl die Basisabschüsse als auch die Punktwertabschüsse – ersetzen das normale Siegpunktsystem, das wir auf Seite 26 in Alpha Strike vorgestellt haben. Abschüsse werden nur der Seite zugeschrieben, die sie auch erzielt hat. (Nach diesem Grund erleidet eine Streitmacht, die nach diesem System Einheiten an Feindbeschuss verloren hat, keinen Punktabzug für die Verluste; es werden einfach die Abschüsse mit den Abschüssen des Gegners verglichen, um festzustellen, wer sich besser angestellt hat.)

Beide Abschusswertungs-Systeme, die wir hier präsentieren, sind darauf ausgelegt, zusammen mit den Siegpunkten zu funktionieren, die wir für die Szenarien in diesem Kapitel vorstellen. Die Spieler können auswählen, welches Abschusswertungs-System sie verwenden wollen, doch sollte für alle Seiten in einem Szenario das gleiche System gelten.

Welches System auch verwendet wird, addiere einfach die Siegpunkte, die für jeden Abschuss anfallen und kombiniere diese Summe mit den Siegpunkten, die für das Szenario selbst anfallen. Die Streitmacht, die das höchste Gesamtergebnis erzielt, hat somit die höchstmögliche Erfolgsstufe erzielt.

Basisabschüsse

Nach der Herangehensweise „Basisabschüsse“ ist jede zerstörte Einheit eine feste Anzahl von Punkten wert, die vom Typ der Einheit abhängt, unabhängig von ihrer Größe und den Kampfmerkmalen. Die

Zerstörung einer Einheit bringt der Seite Siegespunkte ein, die den Schaden verursacht hat, der zur Zerstörung geführt hat. Die Siegpunkt-Werte für jeden Einheitentyp nach diesem System sind in der Basisabschusswertungs-Tabelle aufgelistet.

Sich zurückziehende und verlassene Einheiten: Einheiten, die sich aus einem Szenario zurückziehen, bringen der gegnerischen Seite keine Siegpunkte. Wenn die Einheit aber Verheerenden Schaden erlitten hat, ehe sie die Karte verlässt und die Besatzung gezwungen ist, die Einheit zu verlassen, dann darf die gegnerische Streitmacht die Einheit als erfolgreichen Abschuss werten.

Zufällige Zerstörung und Selbstzerstörung: Wenn eine Einheit sich zufällig oder absichtlich zerstört, auf welche Weise auch immer, dann erhält die gegnerische Streitmacht nur die Hälfte der Siegpunkte für den Basis-Abschuss (echt gerundet).

Punktwertabschüsse

Wenn die Spieler die Details ihrer Abschüsse besser ausdrücken wollen, um den Unterschied zwischen der Zerstörung einer relativ schwachen Einheit verglichen mit der Zerstörung von stärkeren Einheiten abzubilden, dann können sie anstelle des Basis-Punktwerts der Einheit die Siegpunkte verwenden, die nach der Basisabschusswertung verwendet werden. Es werden keine Fertigungsmodifikatoren auf den Punktwert der Einheit angerechnet, wenn sie auf diese Weise in die Abschusswertung eingerechnet werden. Wie bei der Basisabschusswertungs-Methode bringen Einheiten, die es schaffen, sich zurückzuziehen, ehe sie immobilisiert oder zerstört werden können, den Gegnern keine Siegpunkte, während Einheiten, die sich absichtlich oder unabsichtlich selbst zerstören, ihrem Gegner ihren halben Punktwert (echt gerundet) als Siegpunkte bringen.

EINBAU VON SZENARIEN IN EINE KAMPAGNE

Auch wenn die hier vorgestellten Szenarien für Einzelspiele geschrieben sind, können sie auch in eine laufende Kampagne eingebaut werden, wenn die Spieler es wollen.

Wenn die Spieler diese Szenarien in eine Kampagne eingliedern wollen, empfiehlt es sich, dass sie auch die Erweiterten Reparatur- und Bergungsregeln verwenden, die im nächsten Kapitel zu finden sind (siehe Seite 168 - 179), die dabei helfen, die Verwaltung wichtiger Ressourcen

BASISABSCHUSSWERTUNGSTABELLE

Besiegte Einheit	Siegpunkt-Belohnung
BattleMech	5
IndustrieMech	3
ProtoMech	3
Gefechtsfahrzeug	3
Hilfsfahrzeug	2
Gefechtsrüstung	2
Konventionelle Infanterie	1
Luft-/Raumjäger oder Raumboot	5
Konventioneller Jäger	3
Landungsschiff	10
Sprungschiff oder Raumstation	25
Kriegsschiff	500

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN



zwischen den Missionen einzuführen und im Auge zu behalten. Dieses System hilft den Spielern nicht nur dabei, den Schaden zu reparieren, der in jeder gespielten Mission oder in jedem ausgetragenen Szenario verursacht wird, sie haben auch einen größeren Einfluss auf die Verwaltung der Auswirkungen der Siege (oder Niederlagen) der Spielerstreitmächte, der über einfache Siegpunkte hinausgeht.

Außerdem ist es wichtig im Kopf zu behalten, dass ein wichtiger Unterschied zwischen Kampagnenspielen und spontanen Szenarien ist, dass Streitmächte im Verlauf der Zeit immer weniger im Gleichgewicht sein können. Während die sich bekämpfenden Armeen Ressourcen verbrauchen, Verluste erleiden und Bergungsgut einnehmen, werden die Kampagnenstreitmächte, die überleben, um die Reste aufzusammeln, wahrscheinlich im Verlauf der Missionen stärker und besser werden. Die Spieler können sich entscheiden, solche Schiefagen auszugleichen, indem sie der gegnerischen Streitmacht einfach einen Vorteil gewähren, wenn sie sich den Spielern stellen, oder sie können hinnehmen, dass manche Missionen vielleicht einfach ein Kinderspiel sein werden, wenn die Streitmächte so viel besser und erfahrener sind.

Kampagnen aller Art benötigen auch ein gewisses Ausmaß von den Spielern erschaffener Narration, um sie zu lenken, was auch Einfluss darauf hat, welche Szenarien am besten auf die folgen, die zuvor ausgetragen worden sind. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, dass jede Kampagne den Großteil der Spieler auf einer Seite oder in einer Armee platziert, wobei ihre Opposition von einem unparteiischen „Spielleiter“ geleitet wird, dessen Rolle es einfach nur ist, die gegnerische Streitmacht zu erstellen und zu lenken, dafür maßgeschneidert, die Spieler herauszufordern, während sie die Hintergrundgeschichte der Kampagne erhalten.

SZENARIOTYP OFFENE FELDSCHLACHT

Die Offene Feldschlacht ist das grundlegendste aller Szenarien. In dieser Schlacht ist die Siegbedingung einfach: die letzte Spielerstreitmacht, die noch auf dem Schlachtfeld ist, wenn alle anderen Gegner zerstört worden sind oder sich zurückgezogen haben, gewinnt. Diese Art von Szenario kann mit oder ohne die Regeln für Erzungenen Rückzug gespielt werden, je nachdem, was die beiden beteiligten Spieler wollen.

Aufstellung

Eine Offene Feldschlacht kann mit jeder gewünschten Geländekarte aufgestellt werden. Die Spieler sollten abwechselnd eine gleiche Zahl von Geländemerkmale aufstellen, wobei sie genug Platz lassen sollten, dass sie ihre Einheiten aufstellen und manövrieren können.

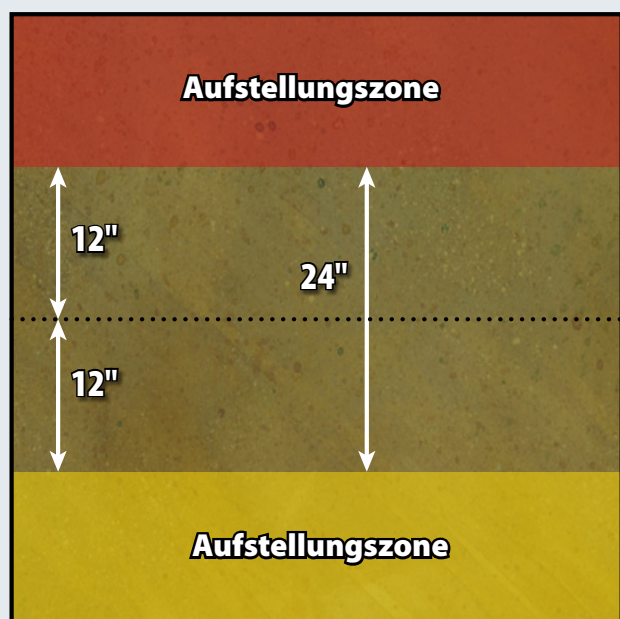
Dieser Szenariotyp wird idealerweise von zwei gegnerischen Streitmächten oder Seiten gespielt, doch können weitere hinzugefügt werden, solange keine zwei Aufstellungszonen näher als 24 Zoll aneinander liegen.

Aufstellungszonen: Die Streitmächte in einer Offenen Feldschlacht beginnen das Spiel entlang der Kanten der Karte, wobei jede Spieler-Streitmacht eine einzelne Aufstellungszone an der „Heimatkante“ ihrer Wahl festlegt. Wenn nur zwei gegnerische Streitmächte oder Parteien im Spiel sind, dann müssen sich die Heimatkanten der beiden Seiten an Kartenkanten befinden, die sich gegenüber liegen. Wenn mehr als zwei gegnerischen Streitmächte oder Parteien im Spiel sind, darf jede Seite eine beliebige Heimatkante auswählen.

Wenn du Einheiten in der Aufstellungszone platzierst, achte darauf, dass keine gegnerischen Einheiten das Spiel in einer Entfernung von weniger als 24 Zoll zueinander beginnen dürfen.

Streitmachts-Zusammensetzung

Wenn die Offene Feldschlacht als spontanes Spiel ausgetragen wird, dann sollten alle Streitmächte ausgewogen sein, sowohl was die Zahl ihrer Einheiten als auch ihren Gesamtpunktwert angeht. Wird die Offene Feldschlacht als Teil einer Kampagne gespielt, dann entscheiden die Spieler, wie viele Einheiten und zu welchem Punktwert sie einsetzen wollen.



Spezialregeln

In diesem Szenario gibt es keine Spezialregeln. Es ist ein geradliniger Kampf.

Siegbedingungen

In einer Offenen Feldschlacht erzielt die Streitmacht den Sieg, die zuletzt noch aktive Einheiten auf dem Schlachtfeld hat. Wenn die Spieler daran interessiert sind, die Qualität des Sieges zu bemessen, sollten sie eine der Wertungsmethoden verwenden, die wir unter *Abschusswertung* (siehe Seite 159) beschrieben haben.

Wenn die Regeln zur Abschusswertung verwendet werden, dann erhält die Streitmacht, die zuletzt noch Einheiten auf der Karte hat, am Ende des Szenarios 1000 Siegpunkte. Dies bildet ab, dass sie das primäre Missionsziel so eindeutig erzielt haben.

Variationen

Offene Feldschlachten sind so grundlegend, dass sich eine Vielzahl von Modifikationen anbietet, abhängig davon, was die Spieler wollen. Die folgende ist nur eine mögliche Option.

Den Kopf abschlagen: Für diese Szenario-Variante muss eine Einheit auf jeder Seite als Kommandeur der Streitmacht bestimmt werden. Anstatt zu kämpfen, bis niemand mehr übrig ist, endet dieses Szenario dann, wenn nur noch ein Kommandeur am Leben ist.

In dieser Variante der Offenen Feldschlacht bringt die Zerstörung eines Kommandeurs der Streitmacht, die den Abschuss erzielt hat, 500 Siegpunkte, zusätzlich zu den Punkten für andere Abschüsse. Die Streitmacht, deren Kommandeur zuletzt am Leben ist, erhält weitere 500 Siegpunkte.

Wenn zusätzliche Komplexität gewünscht ist, dann können die Spieler, die die Streitmächte kontrollieren, die Identität ihres Kommandeurs geheim halten, was den Gegner dazu zwingt, den Kommandeur erst einmal ausfindig zu machen. Wenn diese Option verwendet wird, dann kann ein Kommandeur aufgedeckt werden, wenn eine Einheit, die mit einer Form von Aktiver Sonde ausgerüstet ist (BH, SON, LSON, WACH und so weiter), den Kommandeur in der Reichweite ihrer Sonde hat und anstatt eines Angriffs einen Scan durchführt. Ansonsten ist die einzige Möglichkeit, um den Kommandeur „aufzuspüren“, einfach zu raten und / oder gegnerische Einheiten zu zerstören, in der Hoffnung, dass einer der ersten Abschüsse das gewünschte Ziel ist.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

SZENARIOTYP EROBERE DIE FLAGGE

Eroberer-die-Flagge-Szenarien (oder kurz EdF-Szenarien) stellen eine Variante von Mission dar, in der das essentielle Ziel ist, nicht so sehr den Gegner zu zerstören, sondern eine Ressource von taktischer oder strategischer Bedeutung zu erbeuten und damit zu entkommen. Realistisch betrachtet können diese Missionsziele alles sein von einem Lager mit Waffen und Ausrüstung über eine wichtige Person bis hin zu einer tatsächlichen Flagge.

Was auch immer das tatsächliche Missionsziel darstellt, die Streitmacht, die es schafft, die „Flagge“ des Feindes zu erobern und dann sicher an ihre eigene Linie zurückzukehren, ehe dem Gegner dasselbe gelingt, gewinnt das Szenario.

Aufstellung

Ein Eroberer-die-Flagge-Szenario kann mit jeder gewünschten Geländekarte aufgestellt werden. Die Spieler sollten abwechselnd eine gleiche Zahl von Geländemerkmale aufstellen, wobei sie genug Platz lassen sollten, dass sie ihre Einheiten aufstellen und manövrieren können. Zusätzlich muss ein Missionsziel-Spielstein mit 2" Durchmesser in der Mitte der Aufstellungszone jeder Seite (oder in einer maximalen Entfernung von 4 Zoll zur Mitte) platziert werden. Da dieser Spielstein die Flagge der Seite darstellt, sollte sie eine Markierung oder eine Farbe haben, die sich von den anderen Flaggen klar unterscheiden lässt.

Dieser Szenariotyp wird am besten von zwei gegnerischen Streitmächten oder Parteien ausgetragen.



Aufstellungszonen: Die Streitmächte in einem Eroberer-die-Flagge-Szenario beginnen das Spiel entlang der Kanten der Karte, wobei jede Spieler-Streitmacht eine einzelne Aufstellungszone an der „Heimatkante“ ihrer Wahl festlegt. Die beiden gegnerischen Streitmächte oder Parteien im Spiel müssen die Heimatkanten an Kartenkanten festlegen, die sich gegenüber liegen.

Die Aufstellungszonen müssen, wie oben erwähnt, einen Missionsziel-Spielstein mit 2" Durchmesser enthalten, der die Flagge der Seite darstellt. Wenn du Einheiten in der Aufstellungszone platzierst, achte darauf dass keine gegnerischen Einheiten das Spiel in einer Entfernung von weniger als 24 Zoll zueinander beginnen dürfen.

Streitmachtzusammenstellung

In einem EdF-Spiel sollten alle Streitmächte ausgewogen sein, sowohl in Sachen Einheitenzahl als auch was den Gesamtpunktwert angeht. Die empfohlene Streitmachtsgröße für ein Eroberer-die-Flagge-Szenario ist eine Kompanie (ungefähr 12 Einheiten) oder kleiner, da größere Streitmächte das Spiel zu einfach gestalten. Wird das Spiel als Teil einer Kampagne ausgetragen, dann entscheiden die Spieler, wie groß der Teil ihrer Streitmacht und ihres Gesamtpunktwerts sein soll.

Spezialregeln

Die folgenden Spezialregeln gelten für dieses Szenario:

Eroberung der Flagge: Um eine Flagge zu erobern, muss die Einheit dazu imstande sein, externe Fracht aufzunehmen. Das Aufnehmen und Absetzen der Flagge verwendet die Regeln für Externe Fracht (siehe Seite 29 - 32), und die Flagge hat für diese Regeln eine Größe von 1. Eine Einheit kann nur ein Flaggen-Missionsziel auf einmal tragen.

Wenn du ein einfaches, spontanes Spiel spielst, handle die Flagge als unzerstörbaren Gegenstand, der zu flüchtig ist, um Schaden zu erleiden oder eingehende Angriffe zu blockieren. Wenn eine Einheit zerstört wird, während sie eine Flagge trägt, dann bleibt die Flagge an der Position der zerstörten Einheit, bis eine andere Einheit sie bergen kann.

Wenn das Szenario als Teil einer Kampagne gespielt wird, in der die Flagge ein greifbareres Ziel präsentiert, dann müssen ihre Eigenschaften (inklusive der Größe) von den Spielern gemeinsam ermittelt werden.

Siegebedingungen

In einem Eroberer-die-Flagge-Szenario erzielt die Streitmacht den Sieg, die erfolgreich die Flagge des Gegners ergreift und sie zur eigenen Heimatkante zurückbringt, ohne dabei die eigene Flagge zu verlieren. Wenn es beiden Streitmächten gelingt, die Flagge zum gleichen Zeitpunkt zu erbeuten, dann geht der Sieg an die Streitmacht, die es zuerst schafft, ihre Aufstellungszone mit der gegnerischen Flagge zu betreten.

Wenn das auch in der gleichen Runde passiert, dann gilt das Szenario als ungeklärt und der Sieg geht an das erste Team, dem es gelingt, seine Flagge aus der gegnerischen Aufstellungszone zu „retten“.

Wenn die Spieler daran interessiert sind, die Qualität ihres Sieges zu bestimmen, dann können sie beide der Wertungsmethoden verwenden, die unter den Regeln zur Abschusswertung beschrieben sind (siehe Seite

159). Wenn du die Abschusswertungs-Regeln verwendest, dann rechne zusätzliche 500 Siegpunkte für jeden erfolgreichen Versuch der Flaggeneroberung ein, plus zusätzliche 500 Siegpunkte für jedes Mal, dass eine Streitmacht erfolgreich die gegnerische Flagge in ihre eigene Aufstellungszone transportiert. Diese zusätzlichen Siegpunkte stellen den Erfolg in den primären taktischen Zielen der Mission dar.

Variationen

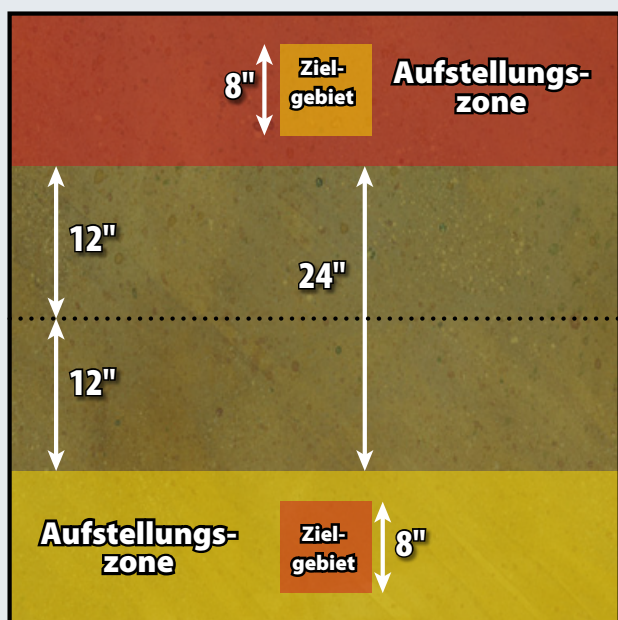
Eroberer-die-Flagge-Szenarien können auf eine Vielzahl von Arten modifiziert werden, abhängig davon, was die Spieler wollen. Die folgenden Optionen stellen einige entscheidende Modifikationen dar, die die Herausforderung eines typischen EdF-Szenarios anpassen können.

Nur eine Flagge: Bei dieser Variante des EdF-Szenarios gibt es nur eine einzige Flagge auf der gesamten Karte, und sie beginnt das Szenario direkt in der Mitte der Karte. In diesem Szenario ist das Siegerteam die Partei, die erfolgreich die Flagge erobert und sie in ihre Aufstellungszone transportiert.

Viele Flaggen!: Dieses EdF-Flagge, das genaue Gegenteil der Variante Nur eine Flagge, platziert bis zu 3 Flaggen für jede Seite auf der Karte, die erbeutet werden können, wobei nur eine Flagge pro Seite in der Aufstellungszone platziert wird. (Die anderen Flaggen müssen in der Zentralregion der Karte platziert werden, wobei keine Flagge sich innerhalb von 8 Zoll zu einer anderen Flagge oder zur Startposition einer Einheit befinden darf.) Es kommt erst dann zu einem Sieg in diesem Szenario, wenn ein Team alle gegnerischen Flaggen erbeutet und in seine Aufstellungszone zurückgebracht hat.

Extraktionsmission: Bei dieser Variante muss nur eine Seite - die in diesem Szenario als Angreifer definiert wird - die Flagge des Gegners erbeuten (das heißt, die andere Seite ist der Verteidiger). In diesem EdF-Szenario gewinnt die Streitmacht des Angreifers nur, wenn sie es schafft, die Flagge zu erobern und in ihre Aufstellungszone zurückzubringen. Die Streitmacht des Verteidigers gewinnt, indem sie dies verhindert - wahrscheinlich indem sie alle Einheiten des Angreifers zerstört oder verheerend beschädigt.

Um die Extraktionsmission zu einer wahren Herausforderung zu machen, platziere zwei oder mehr Flaggen in der Aufstellungszone des Verteidigers, die der Angreifer beide erbeuten muss, oder vergrößere die Streitmacht des Verteidigers um bis zu 25 Prozent im Vergleich zu der des Angreifers.



SZENARIOTYP KÖNIG DES HÜGELS

In einem König-des-Hügel-Szenarios kämpfen die gegnerischen Streitmächte darum, ein wichtiges Stück Gelände einzunehmen und zu kontrollieren, und zwar so lange wie es nur geht. Trotz des Namens ist der „Hügel“ ein stationäres Missionsziel, um das beide Seiten kämpfen und zu dem sie den unbestrittenen Zugang sichern müssen.

Dieses zeitabhängige Ereignis kann eine Bemühung repräsentieren, eine strategische Ressource lange genug zu halten, um Verstärkungen anzufordern oder die Sicherung einer Landungszone bis ein Landungsschiff eintreffen kann.

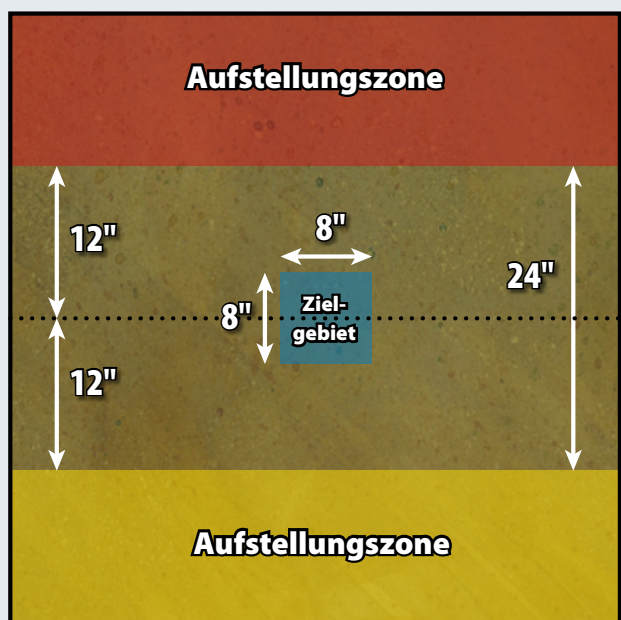
Was auch immer das tatsächliche Missionsziel repräsentiert, die Streitmacht, die es schafft, die entsprechende Position für den längsten Zeitraum einzunehmen und zu halten - und alle Gegner auf Entfernung zu halten - gewinnt dieses Szenario.

Aufstellung

Ein König-des-Hügel-Szenario kann mit jeder gewünschten Geländekarte aufgestellt werden. Die Spieler sollten abwechselnd eine gleiche Zahl von Geländemerkmale aufstellen, wobei sie genug Platz lassen sollten, dass sie ihre Einheiten aufstellen und manövrieren können. Zusätzlich muss ein Missionsziel-Spielstein mit 2" Durchmesser in der Mitte der Karte (oder in einer maximalen Entfernung von 4 Zoll zur Mitte) platziert werden. Dieser Spielstein repräsentiert das Missionsziel, das beide Seiten kontrollieren müssen.

Dieser Szenariotyp wird am besten von zwei gegnerischen Streitmächten oder Parteien ausgetragen, doch wenn ein wirklich chaotischer Kampf gewünscht ist, können auch mehrere Seiten teilnehmen.

Aufstellungszonen: Die Streitmächte in einem König-des-Hügel-Szenario beginnen das Spiel entlang der Kanten der Karte, wobei jede Spieler-Streitmacht eine einzelne Aufstellungszone an der „Heimatkante“ ihrer Wahl festlegt. Wenn nur zwei gegnerische Streitmächte oder Parteien im Spiel sind, dann müssen sich die Heimatkanten der beiden Seiten an Kartenkanten befinden, die sich gegenüber liegen. Wenn mehr als zwei gegnerischen Streitmächte oder Parteien im Spiel sind, darf jede Seite eine beliebige Heimatkante auswählen.



EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Wenn du Einheiten in der Aufstellungszone platzierst, achte darauf dass keine gegnerischen Einheiten das Spiel in einer Entfernung von weniger als 24 Zoll zueinander beginnen dürfen.

Streitmacht-Zusammensetzung

Wenn das König-des-Hügel-Szenario als spontanes Spiel ausgetragen wird, dann sollten alle Streitmächte ausgewogen sein, sowohl was die Zahl ihrer Einheiten als auch ihren Gesamtpunktwert angeht. Wird das Szenario als Teil einer Kampagne gespielt, dann entscheiden die Spieler, wie viele Einheiten und zu welchem Punktwert sie einsetzen wollen.

Spezialregeln

Die folgenden Spezialregeln gelten für dieses Szenario:

Boden halten: Um das Missionsziel einzunehmen und zu halten, muss sich eine Einheit für eine ganze Runde in Basis-zu-Basis-Kontakt mit dem Missionsziel befinden, wobei keine feindlichen Einheiten in dieser Zeit in Basiskontakt kommen dürfen. Während sie das Missionsziel auf diese Weise „hält“, darf die Einheit ganz normal Waffenangriffe und Nahkampf-angriffe durchführen, doch kann sie sich nicht von dem Missionsziel weg-bewegen. (Das macht die Einheit oder die Einheiten, die den Spielstein halten, zu einem leichten Ziel für gegnerischen Beschuss.)

Wenn eine feindliche Einheit in Kontakt mit Missionsziel-Spielstein kommt, dann gilt die Position als umkämpft und bleibt dies auch, bis nur noch Einheiten von einer Seite sie halten.

Für diese Regeln darf sich eine Einheit nicht direkt auf den Missionsziel-Spielstein stellen (um diesen nicht zu verbergen), und es ist auch nicht möglich, die Stellung zu zerstören, damit der Gegner sie nicht einnehmen kann.

Zeitabhängiges Spiel: König-des-Hügel-Szenarien werden nicht von Abschüssen entschieden, sondern indem du das Missionsziel für die längste mögliche Zeit hältst. Da dies nicht erforderlich macht, dass sich die Truppen gegenseitig abschlachten – tatsächlich kann das Szenario nicht gewinnbar werden, wenn sich die Streitmächte gegenseitig zu sehr ausbluten – dann hat diese Szenarioart stattdessen eine vordefinierte Zeitbeschränkung von 12 Runden.

Siegbedingungen

In einem König-des-Hügel-Szenario erzielt die Streitmacht den Sieg, die das Missionsziel am längsten halten kann, mit einem zusätzlichen Bonus für die Streitmacht, die es schafft, das Missionsziel in der letzten Runde zu halten. Um dies zu messen erhält in jeder Runde, in der die Streitmacht eines Spielers den Missionsziel-Spielstein halten kann, ohne dass er um-kämpft ist, 100 Siegpunkte (unabhängig von der Zahl der verbündeten Einheiten, die die Stellung halten). Zusätzlich erhält die Streitmacht, die das Missionsziel in der letzten Runde des Szenarios hält, einen Bonus von 200 Siegpunkten.

Spieler, die daran interessiert sind, das Ausmaß des Sieges zu messen, können beide Arten von Abschusswertung verwenden, die wir zuvor beschrieben haben (siehe Seite 159). Alle Punkte durch die Abschusswertung gelten zusätzlich zu denen für das Halten des Missionsziels (das den Erfolg im primären taktischen Ziel der Mission darstellt).

Variationen

König-des-Hügel-Szenarien können auf viele Arten modifiziert werden, abhängig davon, was die Spieler wollen. Die folgenden Optionen stellen einige entscheidende Modifikationen dar, die die Herausforderung eines typischen König-des-Hügels-Szenario anpassen können.

Dominieren!: Bei dieser Variation des König-des-Hügel-Szenarios ist die Karte in Sektoren eingeteilt und im Zentrum jedes Sektors befindet sich ein Missionsziel-Spielstein, der eingenommen und gehalten werden muss. Diese Version des Szenarios ist nicht zeitabhängig; anstatt einem Wettrennen mit der Uhr endet das Szenario nur am Ende der Runde, in der alle Spielsteine von der einen oder anderen Seite erbeutet worden sind.

Die Punktwertung für ein Dominieren-Szenario unterscheidet sich ebenfalls von einem normalen König-des-Hügel-Spiels, wobei jede Seite

pro erbeutetem Missionsziel-Spielstein 200 Siegpunkte erhält, sowie alle Abschusswertungs-Punkte nach der Methode, die ausgewählt worden ist. Die Seite, die am Ende des Szenarios die meisten Missionsziel-Spielsteine erbeutet hat, verdient zusätzliche 300 Siegpunkte.

Wehrt sie ab!: Diese Variation des König-des-Hügel-Szenarios legt eine Seite als den Verteidiger und die andere als den Angreifer fest. Es empfiehlt sich somit, dass dies als zweiteilige Mission gespielt wird. Hier beginnt die Streitmacht des Verteidigers das Spiel in einer Entfernung von 6 Zoll zum Missionsziel-Spielstein anstelle in der Aufstellungszone an der Kartenkante gegenüber des Angreifers. Die Streitmacht des Angreifers beginnt das Spiel mit jeweils der Hälfte ihrer Einheiten in Aufstellungszonen an gegenüberliegenden Kartenkanten.

In dieser Variation des Szenarios gewinnt der Verteidiger, indem er die Streitmacht des Angreifers so lange wie möglich abhält. Er erhält 100 Siegpunkte für jede Runde, in der der Angreifer es nicht geschafft hat, das Missionsziel einzunehmen und zu halten. Der Angreifer hingegen gewinnt – und beendet das Szenario – in dem Moment, in dem es seinen Einheiten gelingt, den Missionsziel-Spielstein für 3 Runden am Stück zu halten, ohne dass er umkämpft ist. Der Angreifer erhält für jede Runde, in der er dies schafft, 300 Siegpunkte.

Um ein Wehr-sie-ab-Szenario zu einer wahren Herausforderung zu machen, platziere zwei oder mehr Missionsziel-Spielsteine, die beide vom Verteidiger geschützt werden müssen, in einem zentralen Bereich der Karte, oder vergrößere die Streitmacht des Angreifers um bis zu 25 Prozent im Vergleich zu der des Verteidigers.

SZENARIOTYP DIE STELLUNG HALTEN

In einem Die-Stellung-halten-Szenario agiert eine Streitmacht als der Verteidiger, dessen Mission es ist, eine anrückende Welle von Einheiten des Angreifers abzuwehren und sie davon abzuhalten, die Karte über die Heimatkante des Verteidigers zu verlassen. Dieser Szenariotyp kann einen Versuch des Angreifers abbilden, einer Falle zu entkommen, indem sie an einer schwachen Stelle durch eine Einkesselung brechen oder einen entschlossenen Versuch des Verteidigers, eine statische Position wie eine Stadt, eine Feldbasis oder eine Landezone, die unmittelbar hinter der Karte liegt, vor der angreifenden Horde zu beschützen. (Aus diesem Grund ist das Szenario für die Seite des Angreifers oft als Durchbruchs-Szenario bekannt.)

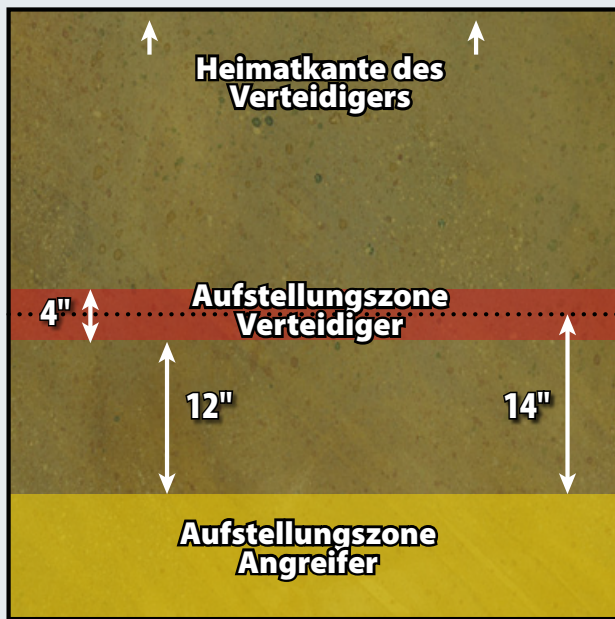
Unabhängig davon, was das Missionsziel im Kontext des Szenarios oder der Kampagne bedeutet, gewinnt die Streitmacht des Angreifers, wenn es ihr gelingt, durch die Linie des Verteidigers zu stoßen und die Aufstellungszone an der Heimatkante des Feindes zu erreichen, während die Streitmacht des Verteidigers gewinnt, wenn sie verhindern kann, dass dies geschieht und sie die Angreifer abwehren kann.

Aufstellung

Ein Die-Stellung-halten-Szenario kann mit jeder gewünschten Geländekarte aufgestellt werden. Die Spieler sollten abwechselnd eine gleiche Zahl von Geländemerkmale aufstellen, wobei sie genug Platz lassen sollten, dass sie ihre Einheiten aufstellen und manövrieren können. Zusätzliches Gelände sollte an den Seiten der Karte aufgestellt werden, die *nicht* als die Heimatkanten der Spieler ausgewählt worden sind.

Dieser Szenariotyp wird am besten von zwei gegnerischen Streitmächten oder Parteien ausgetragen.

Aufstellungszonen: Die Streitmächte in einem Die-Stellung-halten-Szenario beginnen das Spiel wie üblich an gegenüberliegenden Kanten der Karte. Die Streitmacht des Angreifers beginnt das Spiel innerhalb ihrer Aufstellungszone. Die Streitmacht des Verteidigers hingegen beginnt das Spiel im mittleren Bereich der Karte, in einer maximalen Entfernung von 2 Zoll zur Zentrallinie der Karte, parallel zu den Heimatkanten beider



Parteien. Dies ist einer der seltenen Fälle in denen eine Streitmacht außerhalb ihrer eigenen Heimatkante aufgestellt wird.

Wie oben erwähnt, sollten die Kanten der Karte, die nicht als Aufstellungszone für Angreifer und Verteidiger gedacht sind, zusätzlich Geländemerkmale enthalten, um Bewegung an diesen Kanten zu erschweren. Diese behindernden Geländemerkmale sollten im Idealfall aus Hügeln, Wasser, dichten Wäldern oder dichtem Dschungel bestehen.

Keine gegnerischen Einheiten dürfen das Spiel in einer Entfernung von unter 12 Zoll zueinander beginnen.

Streitmachtzusammenstellung

In einem für sich gespielten Die-Stellung-halten-Szenario darf die Streitmacht des Verteidigers bis zu 25 Prozent mehr Einheiten erhalten (mit einem entsprechend höheren Gesamtpunktwert) als der Angreifer zur Verfügung hat. Wird das Szenario als Teil einer Kampagne gespielt, dann entscheiden die Spieler, wie viele Einheiten und welchen Gesamtpunktwert sie verwenden wollen.

Spezialregeln

Die folgenden Spezialregeln gelten für dieses Szenario:

Kein Flankieren erlaubt: Selbst wenn kein zusätzliches Gelände entlang der Kanten der Karte platziert wird, die keine Heimatkanten darstellen, darf keine Streitmacht in diesem Szenario die Karte aus welchem Grund auch immer über diese Kanten verlassen, selbst wenn Kommando-Spezialfähigkeiten wie Bewegung außerhalb der Karte (siehe Seite 45) verwendet werden. Die Natur des Szenariotyps schreibt vor, dass sich die Streitmacht des Angreifers durch die Angriffslinie des Verteidigers zwingen muss, um den Sieg zu erzielen.

Siegbedingungen

Die Spieler dürfen eine beliebige Abschusswertungs-Regelung verwenden, um die Siegpunkte für die Abschüsse innerhalb des Szenarios zu verwalten. Außerdem darf sich jede Einheit des Angreifers, die erfolgreich die Aufstellungszone des Angreifers erreicht, das Spielbrett in der folgenden Bewegungsphase verlassen. Jede Einheit, die das schafft, ehe sie zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet, bringt dem Angreifer 100 Siegpunkte.

Wenn sich eine Einheit des Angreifers aus welchem Grund auch immer über die eigene Heimatkante von der Karte zurückzieht (anstatt über die Heimatkante des Verteidigers), dann erhält der Verteidiger 100 Siegpunkte für jede gegnerische Einheit, die sich zurückzieht.

Das Szenario endet, wenn die Angreifer entweder alle zerstört worden sind oder anderweitig aus dem Spiel entfernt wurden. Die Angreifer erhalten zusätzliche 500 Siegpunkte, wenn mindestens die Hälfte ihrer ursprünglichen Streitmacht die Karte über die Aufstellungszone des Gegners verlassen hat. Ansonsten erhält der Verteidiger 500 Siegpunkte dafür, erfolgreich die Zahl der entkommenden Einheiten minimiert zu haben.

Variationen

Die-Stellung-halten-Szenarien können auf viele Arten modifiziert werden, abhängig davon, was die Spieler wollen. Die folgenden Optionen stellen einige entscheidende Modifikationen dar, die die Herausforderung eines typischen Die-Stellung-halten-Szenarios anpassen können.

Rückzug ist keine Option: Die meisten Szenarien, die in diesem Kapitel vorgestellt worden sind, empfehlen es, die Regeln zum Erzwungenen Rückzug zu verwenden, um auf realistischere Art und Weise die menschlichen Überlebensinstinkte und eine Vorliebe dafür abzubilden, Ausrüstung und Mannstärke zu bewahren, um an einem anderen Tag weiter kämpfen zu können. Diese Art von Szenario allerdings bietet sich an, wenn eine weitaus verzweifeltere Geschichte gewünscht ist – so sehr dass, wenn die Spieler es wollen, eine Seite oder die andere so kämpft, als stünde sie mit dem Rücken zur Wand, so dass sie nirgends hin flüchten kann, wenn die Mission fehlschlägt.

Um dies abzubilden, wird ein Spieler ausgewählt, dessen Seite als die „verzweifelte“ Streitmacht dient. Die Einheiten dieser Fraktion ignorieren die Regeln zum Erzwungenen Rückzug, unabhängig vom Schaden, den sie erlitten haben. Das gilt auch für ähnliche Effekte durch andere ergänzende Spezialregeln, die vielleicht verwendet werden (wie beispielsweise *Moral*, siehe Seite 32 - 33).

Zeitabhängiges Spiel: Um ein bisschen zusätzlichen Druck aufzubauen, können Die-Stellung-halten-Szenarien auch eine Zeitbeschränkung für die Action festlegen, was das schmäler werdende Zeitfenster darstellt, in der die eine oder andere Seite noch kämpfen kann, ehe gegnerische Verstärkungen oder Rettungsschiffe eintreffen. Im Fall dieser Variante dauert das Szenario 3 Runden für jede Lanze in der Streitmacht des Angreifers. Am Ende dieser Zeit gewinnt die Streitmacht, die den höchsten Siegpunktwert erzielt hat – sowohl für Abschüsse als auch für das Bewerkstelligen (oder Verhindern, je nachdem) von erfolgreichen Durchbrüchen über die Karte.

Hetzjagd: In der Hetzjagd-Variante dieses Szenarios wird die Herausforderung für den Verteidiger um einiges größer. Hierbei beginnt die Streitmacht des Angreifers das Spiel in der Mitte der Karte, mit Blick auf die Heimatkante des Verteidigers, während die Streitmacht des Verteidigers das Spiel tatsächlich in der Aufstellungszone des Angreifers beginnt, mit Blick auf die Einheiten des Angreifers – weil sie sie verfolgen.

In dieser Szenario-Variante bleiben Missionsziele und Punktwertung die gleiche: Die Angreifer müssen über die Heimatkante des Verteidigers von der Karte flüchten, die Verteidiger müssen genau das verhindern. Weil die Verteidiger allerdings tatsächlich die Verfolger sind, müssen die Angreifer die Heimatkante des Verteidigers als einzige Methode zur Flucht nutzen, selbst wenn sie gezwungen sind, zu flüchten. Außerdem darf die Streitmacht des Verteidigers mit bis zu 50 Prozent mehr Einheiten als der Angreifer beginnen.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

SZENARIOTYP AUFKLÄRUNG

In einem Aufklärungsszenario muss eine angreifende Streitmacht eine festgelegte Reihe von Zielgebäuden nach verborgen Ressourcen, Personen oder anderen wichtigen strategischen Missionszielen durchsuchen – während sie gleichzeitig versucht, nicht von den Verteidigern in der Region in Stücke geschossen zu werden. Dieser Szenariotyp hat einen ähnlichen Aufbau und eine vergleichbare Aufstellung wie ein König-des-Hügel-Szenario (siehe Seite 163 - 164), nur dass das Vorhandensein von Gebäuden eine Voraussetzung ist – die natürlich allesamt im Verlauf des Szenarios zerstört werden können.

Bei dieser Missionsart gewinnt der Angreifer, wenn es ihm gelingt, alle Missionsziele zu untersuchen ehe all seine Einheiten die Karte verlassen, während der Verteidiger gewinnt, wenn er genau das verhindern kann.

Aufstellung

Das Aufklärungsszenario kann in jeder gewünschten Geländeart aufgestellt werden, nur dass der zentrale Bereich der Karte eine Reihe von Gebäuden oder anderen Strukturen enthalten muss, die als Missionsziele für das Ereignis dienen. Mindestens 1 Gebäude für jede Lanze von Bodeneinheiten im Spiel – auf beiden Seiten – sollte vorhanden sein. Diese Gebäude dürfen nicht weiter als 12 Zoll von der Mitte der Karte entfernt sein, wobei keine zwei Gebäude näher als 2 Zoll aneinander liegen dürfen. Keine Angreifer-Einheit darf das Ziel in einer Entfernung von unter 12 Zoll zum nächsten Gebäude verbringen.

Die Gebäude dürfen vom Verteidiger allein arrangiert werden oder die Spieler können sie abwechselnd aufstellen, aber nur der Verteidiger darf die KF-Werte der einzelnen Gebäude festlegen (wobei die Werte zwischen einem KF von 1 und 30 liegen müssen). Außerdem muss der Verteidiger heimlich bis zu 6 Gebäude festlegen, in denen sich ein Missionsziel befindet. Die Zerstörung der Gebäude durch den Verteidiger würde ebenfalls zu Siegpunkten beim Angreifer führen.

Dieser Szenariotyp wird am besten nur von zwei gegnerischen Streitmächten oder Parteien gespielt.

Aufstellungszonen: Der Angreifer darf seine Einheiten innerhalb seiner Aufstellungszone aufstellen, aber nicht näher als 12 Zoll zum nächsten Gebäude.

Die Verteidiger behandeln die Kartenkante, die der des Angreifers gegenüberliegt, als ihre Heimatkante, wenn es um ihren Rückzug geht, dürfen

aber ihre Einheiten überall innerhalb einer Entfernung von 2 Zoll zu einem Gebäude aufstellen, und zwar auf der Hälfte der Karte, die näher an ihrer Heimatkante liegt.

Achte darauf, dass keine gegnerischen Einheiten zu Beginn des Spiels näher als 12 Zoll zueinander stehen dürfen.

Streitmachtzusammenstellung

In einem Aufklärungsszenario sollten alle Streitmächte ausgewogen sein, sowohl was die Zahl der Einheiten als auch was den Gesamtpunktwert angeht. Dazu gehören auch alle Einheiten, die auf der Karte als Versteckte Einheiten aufgestellt worden sind.

Wenn das Szenario als Teil einer Kampagne gespielt wird, dann entscheiden die Spieler, wie viele Truppen und welchen Punktwert sie ins Feld führen wollen.

Spezialregeln

Die folgenden Spezialregeln gelten für dieses Szenario:

Versteckte Missionsziele: Bis zu 6 Gebäude auf der Karte müssen ein Missionsziel enthalten, das im Geheimen vom Verteidiger notiert wird. Missionsziele werden entweder durch einen erfolgreichen Scan durch eine Einheit des Angreifers offenbart. Um ein Gebäude erfolgreich zu scannen, muss eine Angreifer-Einheit entweder ihre Bewegungsphase in Kontakt mit dem Gebäude beenden und ihre Kampfphase damit zubringen, es zu scannen (in diesem Fall darf die Einheit in dieser Phase keine eigenen Waffenangriffe durchführen), oder sich so bewegen, dass das Gebäude innerhalb der Reichweite der Aktiven Sonden liegt, die die Einheit mit sich führt (die Spezialfähigkeiten LSON, SON, BH oder WACH beispielsweise) und einen erfolgreichen „Scan-Angriff“ gegen das Gebäude macht, der Modifikatoren für Entfernung, die Bewegung des Angreifers und behinderndes Gelände einrechnet, den Modifikator für ein Immobiles Ziel für das Gebäude allerdings ignoriert. Wenn ein Gebäude erfolgreich gescannt worden ist, muss der Verteidiger offenbaren, ob sich ein Verstecktes Missionsziel im Inneren befindet. Wenn ein feindlicher Störsender in der Reichweite einer zum Scan eingesetzten aktiven Sonde ist, dann wird er die Sonde erfolgreich stören und der Scan schlägt automatisch fehl.

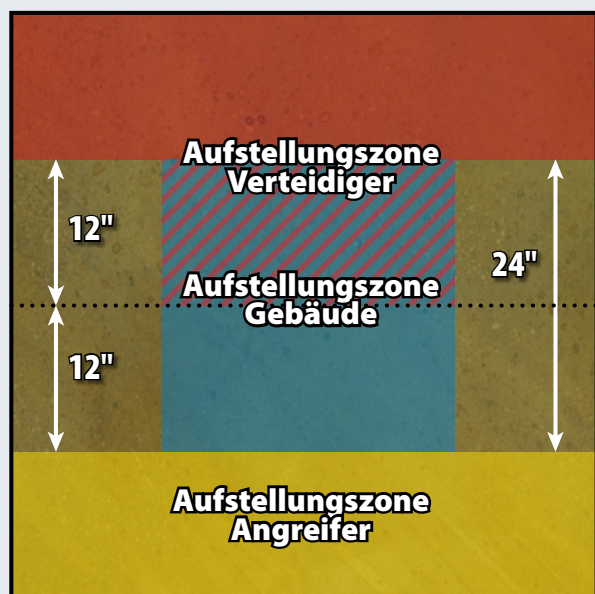
Wenn ein Gebäude aus irgendeinem Grund zerstört wird, ehe ein darin verborgenes Missionsziel enthüllt werden kann, dann muss der Verteidiger das Missionsziel ebenfalls enthüllen, allerdings erhält der Angreifer nur dann Siegpunkte für das jetzt zerstörte Missionsziel, wenn das Gebäude absichtlich von seinem Gegner zerstört worden ist.

Gebäude: Das städtische Gebiet im Zentrum dieser Karte verwendet alle Regeln, die du auf den Seiten 83-86 von *Alpha Strike* findest. Wie oben beschrieben kann der Konstruktionsfaktor dieser Gebäude irgendwo zwischen 1 und 30 liegen. Die Gebäude können entsprechend der normalen Regeln angegriffen und zerstört werden, doch kann es dabei passieren, dass noch nicht entdeckte Missionsziele im Inneren zerstört werden.

EMI-Effekte (Optional): Wenn die Spieler dies wollen, kann dieses Szenario sogar noch herausfordernder gestaltet werden, indem die Umweltbedingung Elektromagnetische Interferenzen (EMI) auf dem Schlachtfeld eingeführt wird. Wenn diese Regel verwendet wird, dann erleiden alle Einheiten die Auswirkungen von EMI (siehe Seite 93, AS) wenn sie sich auf 2 Zoll an ein Gebäude annähern. EMI negiert auch die Fähigkeit der Sonden-Spezialfähigkeiten, einen Scan auf Entfernung durchzuführen und verdoppelt die effektive Reichweite von STÖR-Spezialfähigkeiten innerhalb eines EMI-Feldes.

Siegbedingungen

In einem Aufklärungsszenario erhält der Angreifer Siegpunkte für jeden erfolgreichen Scan, der ein verstecktes Missionsziel aufdeckt oder für jedes versteckte Missionsziel, das offenbart wird, wenn das Gebäude, in dem es sich befindet, vom Verteidiger zerstört wird. Jedes Missionsziel, das auf diese Weise offenbart wird, bringt dem Angreifer 100 Siegpunkte. Zusätzliche 500 Siegpunkte fallen an, wenn es dem Angreifer gelingt, nachdem er alle Missionsziele offenbart hat, mindestens eine Lanze an Einheiten das Schlachtfeld über seine Heimatkante verlassen zu lassen.



Das repräsentiert, dass es dem Angreifer gelingt, die Aufklärungsdaten sicher zu seinen Verbündeten zurückzubringen, was einen vollständigen taktischen Sieg bedeutet.

Wenn es dem Verteidiger gelingt zu verhindern, dass der Angreifer all seine Missionsziele erreicht (inklusive dem erfolgreichen Rückzug einer Lanze der Streitmacht des Angreifers), dann erhält die Streitmacht des Verteidigers 1000 Siegpunkte. Der Verteidiger erhält außerdem 100 Siegpunkte für jedes Gebäude, das der Angreifer zerstört, ehe das darin verborgene Missionsziel aufgedeckt werden konnte.

Spieler, die daran interessiert sind, das Ausmaß des Erfolgs zu messen, können beide der vorgestellten Abschusswertungs-Systeme verwenden, die wir zuvor vorgestellt haben (siehe Seite 159). Alle Abschusswertungen gelten zusätzlich zu den Siegpunkten, die oben beschrieben sind.

Variationen

Aufklärungsszenarien können auf eine Vielzahl von Arten modifiziert werden, je nachdem was die Spieler wollen. Die folgenden Optionen stellen einige entscheidende Modifikationen dar, die den Herausforderungsgrad dieser Missionen anpassen können.

Tödliches Versteckspiel: In dieser Variation des Aufklärungsszenarios beinhalten einige der Gebäude auch eine Überraschung in Form von Gefechtsseinheiten, die zur Verteidigung in ihnen verborgen worden sind.

Nach diesen Regeln nimmt der Verteidiger ein Drittel seiner Gesamtstreitmacht zur Seite und stellt diese Einheiten unter Verwendung der Regeln für Versteckte Einheiten auf (siehe Seite 102, AS), und zwar in und um den zentralen urbanen Bereich auf der Karte, im Idealfall innerhalb von Gebäuden gleicher oder größerer Höhe. Diese Versteckten Einheiten können sich jederzeit offenbaren, indem sie sich bewegen oder Angriffe durchführen - sie können aber auch darauf warten, dass eine gegnerische Einheit sie entdeckt, indem sie ihre Stellung erfolgreich scannt.

Missionsziele und Punktwertung für diese Szenariovariante bleiben die gleichen wie bei der normalen Aufklärungsmision.

Ostereiersuche: In dieser Szenariovariante verwenden die Verteidiger die gleichen Aufstellungsregeln wie der Angreifer, das heißt, sie müssen das Spiel in ihrer Aufstellungszone entlang ihrer Heimatkante beginnen, nicht näher als 12 Zoll am nächsten Gebäude oder der nächsten feindlichen Einheit. Bei dieser Variante müssen die kontrollierenden Spieler beider Streitmächte im Geheimen 6 Gebäude notieren, in denen sich ein Missionsziel befindet, das der Gegner mit seinen Scans suchen kann. Beide müssen dann ausschwärmen, um die Missionsziele zu entdecken, die ihre Gegner heimlich festgelegt haben, ehe die Opposition dazu in der Lage ist.

Nur ein Missionsziel, das von der gegnerischen Seite platziert worden ist, bringt einer Streitmacht Siegpunkte, wenn es auf die korrekte Art und Weise entdeckt wird (das heißt, indem es erfolgreich gescannt wird oder das Gebäude des Missionsziels durch eine bewusste Feindaktion zerstört wird); eine Streitmacht kann die Missionsziele, die sie für ihren Gegner platziert hat, nicht selbst „entdecken“.

Die erste Seite, die erfolgreich alle Missionsziele entdeckt, die der Gegner platziert hat, gewinnt das Szenario und erhält als Ergebnis zu-

sätzliche 500 Siegpunkte. Für diese Szenariovariante ist es nicht erforderlich, sich wieder von der Karte zurückzuziehen.

Diese Szenariovariante kann nicht mit der Variante Tödliches Versteckspiel kombiniert werden.



EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE



Davion-Techniker beeilen sich, einen Legionnaire für seinen nächsten Einsatz vor.

In den Grundregeln von Alpha Strike wurde die grundlegende Struktur einer Planetaren Eroberungskampagne beschrieben, zusammen mit einer Reparatur-, Ersatz- und Wiederbewaffnungsphase zwischen den Schlachten, in der die kontrollierenden Spieler angesammelte Kriegskasse-Punkte ausgeben können, um ihre Armeen in bester Kampfform zu halten. Nicht nur stellt das eine Verbindung zu anderen Quellen dar, die das Kriegskasse-System verwenden – wie die Reihe *Jihad Hot Spots*, *Total Chaos* und die verschiedenen elektronischen Publikationen der Reihe *Turning Points* – die Kriegskasse-Punkte sind zudem eine flexible Regel, die darauf abzielt, logistische Überlegungen für *BattleTech*-Kampagnen zu vereinfachen.

Das Kriegskasse-System, das in den Kampagnenregeln von *Alpha Strike* vorgestellt worden ist, verwendet eine sekundäre Stufe von Punkten – die Unterstützungspunkte (UP) – um die logistischen Bedürfnisse der Armee eines Spielers zwischen den Schlachten zu verwalten. Indem sie Unterstützungspunkte ausgeben, können die Spieler Reparaturen bezahlen, neue Ausrüstung erwerben und mehr Soldaten anwerben. Der Ablauf ist drastisch vereinfacht, um die Buchhaltung zu minimieren, doch kann es zu vorhersehbar und einfach für Spieler sein, die sogar noch freiere Kampagnen austragen wollen.

Die folgenden Reparatur- und Bergungsregeln erweitern aus diesem Grund das grundlegende Kampagnensystem aus *Alpha Strike*, um den Spielern mehr Optionen zu geben und ihren Kampagnen mehr Atmosphäre zu verleihen. Anstatt sich auf Kriegskasse-Punkte zu verlassen, modifiziert dieses System stattdessen die Methode, wie die eher generischen Unterstützungspunkte (UP) verwendet werden können, um eine Streit-

macht zwischen den Missionen zu erhalten. Weil diese UP fundamental identisch zu jenen sind, die im Kriegskasse-System verwendet werden, können diese Regeln benutzt werden um die Regeln zu Kriegskasse-Punkte zwischen den Pfaden zu verwenden (siehe dazu Seite 118-120 im *Alpha Strike*).

DIE BASIS-UNTERSTÜTZUNG EINER STREITMACHT ERMITTELN

Die in diesem Kapitel vorgestellten erweiterten Regeln sind darauf ausgelegt, Streitmächte von fast jeder Größe zu unterstützen, während sie gleichzeitig das Konzept von technischer Unterstützungsqualität und Reparatur-/Heilungszeiten einführen. Essentiell für diese Merkmale ist das Ausmaß von nicht für das Gefecht gedachter Unterstützung, über die die Streitmacht des Spielers verfügt, die durch die Unterstützungspunkte (UP) dargestellt wird, das Können des Unterstützungstabs der Streitmacht und die daraus resultierenden Mannstunden, die die Streitmacht erhält.

Vor dem Beginn einer Kampagne – aber nachdem die Gefechteinheiten der Streitmacht ermittelt worden sind – muss die Nicht-Gefechtsunterstützung ermittelt werden, wie unten beschrieben. Dieser Prozess folgt drei grundlegenden Schritten: Bestimmung der Start-UP, Bestimmung

des Unterstützungs-Fertigkeitswerts und Bestimmung der täglichen Mannstunden.

SCHRITT 1: BESTIMMUNG DER START-UNTERSTÜTZUNGSPUNKTE

Unterstützungspunkte (UP) stellen eine Abstraktion von Geld, Nachschub und anderen nur begrenzt verfügbaren logistischen Ressourcen dar, die eine Streitmacht verwenden kann, um ihre Effektivität im Kampf über den Lauf einer Kampagne zu erhalten. Zwischen den Missionen können Unterstützungspunkte für Reparaturen, Bergungsmissionen, das Aufmunitionieren von Waffen, das Heilen von Verwundenen und – wenn die Gelegenheit es erlaubt – die Aufrüstung von Soldaten und Ausrüstung ausgegeben werden. In dem hier vorgestellten System werden die Unterstützungspunkte einer Armee proportional zu ihrer Kampfstärke ermittelt.

Indem er die Start-Unterstützungspunkt-Zuweisungstabelle verwendest (siehe unten) kann der kontrollierende Spieler einfach die Start-UP-Werte für die verschiedenen Einheitentypen in der Streitmacht seiner Armee addieren. Diese Summe wird dann mit dem UP-Multiplikator für den durchschnittlichen Fertigkeitswert der Streitmacht multipliziert (dieser wird ermittelt, indem eine Summe der Fertigkeitswerte aller Einheiten ermittelt und diese Summe durch die Gesamtzahl der Einheiten in der Streitmacht geteilt wird, echt gerun-

det) und dann mit allen gültigen Multiplikatoren für die grundsätzliche Fraktion der Streitmacht berechnet.

Nachdem alle Multiplikatoren eingerechnet worden sind, ist das Ergebnis – echt gerundet auf die nächste ganze Zahl – die Zahl der anfänglichen Unterstützungspunkte der Streitmacht. Diese stellen Lager von Vorräten, Ersatzteilen, Werkzeugen, Finanzmitteln und andere logistische Notwendigkeiten dar, die die Armee zwischen ihren Gefechten nutzen kann.

Zugehörigkeiten und Spiel-Zeitalter

Die Spieler werden feststellen, dass diese Regeln sich gelegentlich auf die Fraktionen innerhalb des Universums und das Zeitalter des Spiels beziehen, da diese einen entscheidenden Einfluss auf die Technologien und die Unterstützungspunkt-Zuweisungen für eine Armee in der Kampagne haben können. Wenn du dich nicht auskennst, findest du eine kurze Übersicht der wichtigsten Fraktionen und Zeitalter im Spiel im *BattleTech*-Universum in den Grundregeln von *Alpha Strike* (siehe Seite 142-156, AS).

Wie es in den Regeln zur Streitmachterstellung demonstriert wurde, kann die Auswahl der Einheiten mit Online-Ressourcen wie der Master Unit List (www.masterunitlist.info) fein abgestimmt werden. Das erlaubt es den Spielern, die immer größer werdende Datenbank von Modellen und Varianten der Einheiten abzusuchen, die für eine bestimmte Zeit und einen bestimmten Ort angemessen ist – kom-

START-UNTERSTÜTZUNGSPUNKTE-ZUWEISUNGSTABELLE

Einheitentyp	Start-UP
BattleMech	1.000
IndustrieMech	500
ProtoMech	750
Gefechtsfahrzeug	400
Hilfsfahrzeug	200
Gefechtsrüstungs-Einheit	200
Konventionelle Infanterieeinheit	100
Luft-/Raumjäger	1.000
Konventioneller Jäger	500
Raumboot	1.500
Landungsschiff	10.000
Sprungschiff	50.000
Raumstation	50.000
Kriegsschiff	100.000
Mobiles Gebäude	30.000

Durchschnittlicher Fertigkeitswert	UP-Multiplikator
Grün hinter den Ohren (7 oder höher)	x0,10
Wirklich Unerfahren (6)	x0,25
Unerfahren (5)	x0,50
Normal (4)	x1,00
Veteran (3)	x1,25
Elite (2)	x1,50
Heroisch (1)	x2,00
Legendär (0)	x3,00
Allgemeine Fraktion	UP-Multiplikator
Clan*	x1,25
Innere Sphäre	x1,00
ComStar/Blakes Wort**	x1,50
Sternenbund†	x2,00
Peripheriestaat	x0,75
Söldner††	x0,50
Piraten/Unabhängige Welt‡	x0,25

*Der Multiplikator für Clan-Zugehörigkeit kann nur mit dem Multiplikator für Innere Sphäre verwendet werden, wenn es um Clan-Fraktionen geht, die nach 3050 in der Inneren Sphäre operieren (das heißt, Clans, die ihren Stützpunkt in der Inneren Sphäre haben).

**Die Multiplikatoren für ComStar/Blakes Wort werden immer mit dem Multiplikator für Innere Sphäre multipliziert und können mit den Fraktionen Clan, Sternenbund, Peripheriestaat oder Piraten kombiniert werden.

†Der Sternenbund-Multiplikator kann nur für Spiele während des Ersten Sternenbundes (2570 bis 2767) verwendet werden und kann nur mit den Multiplikatoren für Innere Sphäre und Peripherie kombiniert werden.

††Die Söldner-Zugehörigkeit kann nur mit den Zugehörigkeiten Innere Sphäre, ComStar/Blakes Wort, Sternenbund und Peripheriestaat kombiniert werden.

‡Der Multiplikator für Piraten/Unabhängige Welt kann nicht mit den Zugehörigkeiten Söldner, ComStar/Blakes Wort oder Sternenbund kombiniert werden.

Anmerkungen: Bestimmte Einheitentypen sind grundsätzlich in bestimmten Zeitaltern nicht verfügbar, besonders nicht für bestimmte Fraktionen:

Für die Fraktionen der Inneren Sphäre (außer ComStar) und der Peripherie sind Kriegsschiffe während des Spielzeitalters der Späten Nachfolgekriege (2901-3050) nicht verfügbar.

Söldnerfraktionen dürfen keine Kriegsschiffe, Raumstationen oder Mobile Bauten besitzen, egal in welchem Zeitalter.

Piraten / Unabhängige Fraktionen dürfen überhaupt keine Kriegsschiffe besitzen, es sei denn, das Spiel findet im Bereich zwischen dem Zeitalter des Krieges bis zu den Späten Nachfolgekriegen statt (2300 – 2900).

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN

plett mit ihren *Alpha-Strike*-Spielwerten. Zusammen können Fraktionen und Zeitalter das Spiel in jeder *Alpha-Strike*-Kampagne mit beachtlicher Tiefe und Atmosphäre versehen und auch spontane Spiele interessanter gestalten. Wir empfehlen den Spielern also, ihre Armeen zu erschaffen und ihre Kampagnen zu verwalten, indem sie Fraktionen auswählen, die in das Zeitalter passen, in dem sie spielen wollen.

Generische Kampagnen: Wenn die Spieler einen eher generischen Kampagnenstil wünschen, der frei von den Einschränkungen bestimmter Fraktionen und der Geschichte des Universums ist, dann können sie einfach ihre Streitmächte so bauen, wie sie es für angemessen erachten. Wenn die Spieler diese Reparatur- und Bergungsregeln zusammen mit einer derartigen generischen Kampagne kombinieren wollen, dann ist das kein Problem – sie ignorieren einfach den UP-Zuweisungsmultiplikator, der für die Fraktion der Streitmacht gelten würde.

Ray und seine Freunde wollen eine Kampagne mit Alpha Strike spielen, die in den unmittelbaren Nachwehen des Zeitalters der Clan-Invasion spielt. Sie haben eine Armee aufgebaut, die als Söldnergruppe in diesem Zeitalter eingesetzt ist und vom Vereinigten Commonwealth angeworben wurde. Um authentisch zu bleiben, wird Ray die Armee mit Einheiten ausstatten, die er speziell aus der Master Unit List ausgewählt hat. (Er macht dies, indem er den Filter Produktionszeit auf Sternenbund bis Clan-Invasion stellt, den Technologie-Filter auf Innere Sphäre eingrenzt und die Fraktionsauswahl auf Allgemeine Innere Sphäre, Vereinigte Sonnen und Söldner beschränkt. Er ignoriert alle Auswahlmöglichkeiten mit einem Einführungszeitpunkt von nach 3050; die Kampagne wird im Jahre 3052 beginnen, und er denkt, dass es zu unwahrscheinlich wäre, dass seine Söldner derartig neue Ausrüstung in die Finger bekommen haben.)

Rays Armee besteht aus einer BattleMech-Kompanie (12 Mechs), zwei Gefechtsfahrzeug-Lanzen (8 Fahrzeuge), einer Konventionellen Infanteriekompanie (12 Infanteriezüge), einer Luft-/Raumjäger-Schwadron (6 Jäger) und 3 Transport-Landungsschiffen. Er hat drei der Mechs und zwei der Fahrzeuge, vier der Infanterieeinheiten und zwei der Jäger einen Fertigkeitswert von Veteran (3) zugewiesen. Der Rest seiner Streitmacht hat einen Normalen Fertigkeitswert (Fertigkeitswert 4).

Um die anfänglichen Unterstützungspunkte seiner Streitmacht zu bestimmen, beginnt er, indem er die UP für die Einheitentypen addiert: $(12 \times 1.000 \text{ [BattleMechs]}) + (8 \times 400 \text{ [Gefechtsfahrzeuge]}) + (12 \times 100 \text{ [Konventionelle Infanterie]}) + (6 \times 1.000 \text{ [Luft-/Raumjäger]}) + (3 \times 3.000 \text{ [Landungsschiffe]}) = 31.400 \text{ UP}$.

Als nächstes bestimmt er den Fertigungs-Multiplikator für seine Streitmacht. Da 11 seiner Einheiten einen Fertigkeitswert von 3 haben und die 30 anderen Einheiten einen normalen Fertigkeitswert von 4 liegt der durchschnittliche Fertigkeitswert der Streitmacht bei 4 $([11 \text{ Veteranen} \times 3] + [30 \text{ Normale} \times 4] = 153; 153 \div 41 = 3,73, \text{ echt gerundet auf } 4)$. Das bedeutet, dass die Einheit einen durchschnittlichen Erfahrungswert von Normal hat, was einen Fertigungsmultiplikator von 1,0 bedeutet. Die zugeteilten Unterstützungspunkte der Streitmacht bleiben somit bei 31.400 UP $(31.400 \times 1,00 = 31.400)$.

Am Ende rechnet er alle relevanten Multiplikatoren für die Fraktion der Streitmacht ein. Da die Streitmacht ihre Basis im Vereinigten Commonwealth hat, gilt der Multiplikator für Innere Sphäre (1,00), und gleiches gilt für den Söldner-Multiplikator (0,50). Das bedeutet, dass Rays Streitmacht die Kampagne mit 15.700 UP beginnt, die sie für die allgemeine Wartung verwenden kann $(31.400 \text{ UP} \times 1,00 \text{ [Innere Sphäre]} \times 0,50 \text{ [Söldner]}) = 15.700 \text{ UP}$.

SCHRITT 2: BESTIMMUNG DES UNTERSTÜTZUNGS-FERTIGKEITSWERTS

Streitmächte erhalten technologische Unterstützung gleich dem durchschnittlichen Fertigkeitswert der Streitmacht, doch ist die Spanne von Unterstützungsfertigkeiten normalerweise nicht so breit wie die für Kampfeinheiten. Die folgenden Regeln stellen eine Möglichkeit für die Spieler dar, schnell den Unterstützungs-Fertigkeitswert für ihre Streitmacht zu ermitteln, sowie die entsprechenden Zielwerte für die Durchführung von Reparatur- und Heilwürfen.

Wenn du den Unterstützungs-Fertigkeitswert einer Streitmacht ermitteln willst, beginne damit, den durchschnittlichen Kampf-Fertigkeitswert für die Streitmacht zu bestimmen. Dazu nimmst du einfach die Summe der Fertigkeitswerte der Gefechtsseinheiten der Streitmacht und teilst diese durch die Anzahl der Gefechtsseinheiten, echt gerundet. Schlag das Ergebnis in der Fertigkeitswert-Tabelle nach, die du auf Seite 24 in *Alpha Strike* findest, um den durchschnittlichen Fertigkeitswert der Streitmacht zu erhalten. Mit diesem durchschnittlichen Fertigkeitswert kannst du mit der Unterstützungs-Fertigkeitswerttabelle den entsprechenden Unterstützungs-Fertigkeitswert der Streitmacht bestimmen.

Die Unterstützungs-Fertigkeitswerttabelle bestimmt auch den Unterstützungs-Zielwert für das Unterstützungspersonal der Streitmacht – den Basis-Zielwert, der zur Durchführung von Reparaturen, Bergungsmissionen und Heilproben während der Erholungs-Unterphase zwischen den Szenarien verwendet wird.

UNTERSTÜTZUNGSFERTIGKEITSWERTTABELLE

Durchschnittlicher Fertigkeitswert der Streitmacht	Unterstützungs-fertigkeit	Unterstützungszielwert
Unerfahren oder schlechter (5 oder mehr)	Unerfahren	9
Normal (4)	Normal	7
Veteran (3)	Veteran	6
Elite oder besser (2 oder weniger)	Elite	5

SCHRITT 3: BESTIMMUNG DER TÄGLICHEN MANNSTUNDEN

Das Ausmaß an Reparaturen, dass der technische Unterstützungsstab einer Streitmacht an einem Tag durchführen kann, hängt vor allem von der Größe besagten Stabes ab. Um es einfach zu halten, gehen diese Regeln davon aus, dass eine Streitmacht einen technischen Stab hat, der proportional zur Gefechtsgröße zu Beginn der Kampagne ist – bei 100 Prozent Effizienz. Auf dieser Unterstützungsstufe liefert jeder Techniker und Sanitäter 8 Mannstunden technischer oder medizinischer Arbeit pro Tag, die für die Wartungsarbeiten, Reparaturen und Heilung der Streitmacht verwendet werden können. Für Reparaturen und Heilung bedeutet das, dass die maximale Menge an Unterstützungsarbeit, die eine Streitmacht pro Tag versuchen kann – sowohl für die Heilung von Soldaten als auch für die Reparatur von Ausrüstung – 8 Stunden pro Gefechtsseinheit entspricht, die die Streitmacht zu Beginn der Kampagne zur Verfügung hatte (unabhängig von der Art der Einheit).

Beispielsweise könnte eine Armee, die die Kampagne als Streitmacht in Bataillonsgröße mit 36 Einheiten plus einem Landungsschiff zum Transport beginnt, maximal 296 Stunden pro Tag an technischer und medizinischer Unterstützung nutzen. Wenn die Streitmacht Kampfschäden erlitten hat, die insgesamt 690 Stunden zur Reparatur brauchen, bedeutet das, dass der technische Stab über zwei Tage brauchen wird, um alles wieder auf Vordermann zu bringen $(690 \text{ Stunden} \div 296 \text{ Mannstunden pro Tag} = 2,30 \text{ Tage})$.

NICHTSPIELER-FEINDE

Wenn die gegnerische Seite in einer fortlaufenden Kampagne von einem Nichtspieler dargestellt werden soll (beispielsweise von einem Spielleiter), dann sollten die Start-UP und Unterstützungs-Fertigkeitswerte nur dann ermittelt werden, wenn jemand dazu bereit ist, sich um alle Reparatur- und Bergungsoperationen der Streitmacht zu kümmern. Ansonsten mach dir nicht die Arbeit, die Unterstützungspunkte oder den Unterstützungs-Fertigkeitswert für eine solche Armee zu bestimmen.

Wenn du die Reparatur und Erholung einer solchen Nichtspieler-Streitmacht ohne Unterstützungspunkte abwickeln willst, geh einfach davon aus, dass alle beschädigten Einheiten, die ein vorheriges Szenario überleben, zurückkehren können – und zwar mit voller Stärke – und zwar zwei Szenarien nach ihrem letzten Auftreten. Gegnerische Einheiten, die in einem vorherigen Szenario nicht beschädigt worden sind (oder die weniger als die Hälfte ihres Panzerungswerts in Schaden erlitten haben, ehe das Szenario endete), können schon im nächsten Szenario zurückkehren.

UNTERSTÜTZUNGS-OPERATIONS-PHASE

Nach diesen erweiterten Regeln dürfen Unterstützungspunkte nur nach dem Ende eines Szenarios ausgegeben (oder angesammelt) werden. Zu diesem Zeitpunkt lassen die überlebenden Streitmächte ihre technischen und medizinischen Teams arbeiten, um Bergungsgut zu sammeln, Schäden zu reparieren und Verwundete zu heilen. Dies ist nach diesen Regeln als die Unterstützungsoperations-Phase bekannt.

Die Unterstützungs-Operationsphase hat drei Unterphasen. Die erste dieser Phasen ist die Missionsnachbereitungs-Unterphase, in der ermittelt wird, wie viel Zeit der Armee des Spielers zwischen den Szenarien bleibt. Die zweite ist die Erholungs-Unterphase, in der die Armeen ihre Reparatur- und Heilbemühungen durchführen. Die dritte Unterphase, die Aufrüstungs-Unterphase, ist die Phase, in der die Armee zusätzliches WehrmEinsatzmaterial erhalten und ihre Fertigkeitswerte verbessern kann.

MISSIONSNACHBEREITUNGS-UNTERPHASE

Die Missionsnachbereitungs-Unterphase findet, wie der Name schon andeutet, unmittelbar nach dem Abschluss des Spielszenarios statt. Diese Unterphase ermittelt, wie viel Zeit der Streitmacht des Spielers zur Verfügung steht, ehe die nächste Mission beginnt. Außerdem werden alle Diagnosen durchgeführt, um zu bestimmen, welche Reparaturen erforderlich sind und welches Bergungsgut als Folge des letzten Gefechts erlangt werden kann.

Ermittlung der Zeit zwischen den Missionen

Sobald das Szenario endet, beginnt die Zeit zu verstreichen, bis der Spieler bleibt, bis er wieder zurück auf das Schlachtfeld muss, zu verstreichen. Es ist somit von essentieller Bedeutung herauszufinden, wie viel Zeit zwischen jetzt und diesem Zeitpunkt liegt, da dies bestimmt, welches Zeitfenster den Unterstützungsteams zur Verfügung steht, um Maschinen zu bergen, Reparaturen vorzunehmen und die Gefechts-Einheiten für die nächste Schlacht zu bewaffnen.

Um die Zeit zu bestimmen, die zwischen den Missionen zur Verfügung steht, müssen die Spieler, die die beiden Armeen kontrollieren, mit 2W6 würfeln und alle entsprechenden Modifikatoren aus der Kampagneninitiative-Tabelle auf das Ergebnis addieren. Dazu gehören Modifikatoren für die Erfahrungsstufe der Streitmacht, die verfügbare Kampfunterstützung, Transportressourcen, den allgemeinen Kampagnentyp und das Ergebnis des letzten Szenarios.

Der Spieler, der das höchste modifizierte Ergebnis erzielt, hat die Kampagneninitiative für die Unterstützungsoperationsphase gewon-

nen und darf die Zeit festlegen, die beiden Seiten vor der nächsten Mission zur Verfügung steht. Diese Zeit – die in Tagen gemessen wird – bestimmt wie lange beide Seiten Bergungen und Reparaturen durchführen können. Sie kann von 0,5 Tagen (12 Stunden) bis zu 30 Tagen (ein Monat) reichen. Weil diese Zeitbeschränkung für beide Seiten gilt, kann es den Gewinner und den Verlierer der Kampagneninitiative behindern, wenn die Zeit zwischen den Missionen zu niedrig festgelegt wird.

Verfügbare Zeit gegen Mannstunden: Reparaturen benötigen Zeit, doch kann genug Mannstärke diese Einschränkungen etwas reduzieren, besonders wenn der Schaden aus einer bestimmten Mission nur wenige Einheiten betrifft. Wenn die Zeit zwischen Missionen festgelegt wird, sollten die Spieler somit daran danken, dass eine Armee, die groß genug ist – durch ihren proportional großen Unterstützungsstab – dazu in der Lage ist, schnell Einheiten zu reparieren, die ansonsten vielleicht Wochen der Wartung benötigen würden.

Wenn eine Armee beispielsweise dazu in der Lage ist, 296 Stunden technische Unterstützung pro Tag zu nutzen, aber nur Schaden erleidet, der insgesamt 200 Stunden zur Reparatur benötigt, dann wäre ein einzelner Tag zwischen den Missionen genug Zeit, um alle Reparaturen abzuschließen (natürlich vorausgesetzt, dass die Armee auch ausreichend Unterstützungspunkte hat, um die Reparaturen zu bezahlen). Wenn die gleiche Armee stattdessen 900 Stunden an Schaden erlitten hat, würde der Stab über 3 volle Tage benötigen, um alles zu reparieren (900 Stunden an Schaden ÷ 296 Mannstunden pro Tag = 3,04 Tage).

Wenn im letzteren Fall nur 2 Tage vor dem Beginn des nächsten Szenarios zur Verfügung stehen, dann kann der kontrollierende Spieler nur 592 Stunden lang Schäden reparieren (296 Mannstunden pro Tag x 2 Tage = 592 Mannstunden verfügbar) – und sollte somit diese Reparaturen auf so viele Einheiten konzentrieren, wie er in dieser Zeit bereit machen kann.

Zusätzliche Zeiteffekte: Die Zeit zwischen den Missionen hat keine Auswirkungen auf die Möglichkeit einer Streitmacht, die Anforderungen an Reparatur und Heilung zu diagnostizieren, doch kann sie die Fähigkeit einer Streitmacht beeinflussen, Bergungsgut von zerstörten Einheiten zu sammeln oder Aufrüstungen durchzuführen. Wenn die Zeit zwischen Missionen bei 1 Tag oder weniger liegt, dann können keine Einheiten, die als „zerstörtes Bergungsgut“ diagnostiziert worden sind, geborgen werden, selbst wenn die Armee des Spielers das Feld gewonnen hat.

Wenn die Zeit zwischen den Missionen bei 14 bis 20 Tagen liegt, dann kann der Gewinner der Kampagneninitiative eine volle Aufrüstungs-Unterphase neben allen Operationen der Erholungs-Unterphase durchführen, die in dieser Zeit möglich sind. Sein Gegner darf allerdings nur dann eine Aufrüstungs-Unterphase durchführen, wenn seine Streitmacht eine defensive Armee ist, die innerhalb ihres Heimterritoriums kämpft.

Wenn die Zeit zwischen den Missionen auf 21 Tage oder mehr festgelegt wird, dann dürfen beide Seiten eine volle Aufrüstungs-Unterphase durchführen, zusätzlich zu allen Operationen der Erholungs-Unterphase, die in dieser Zeit möglich sind.

Kampagnenende: Wenn die Kampagne geendet hat, dann wird die Ermittlung der Zeit zwischen den Missionen irrelevant; die Streitmacht des Spielers hat ihre Kampagne abgeschlossen und wurde entweder zerstört (oder besiegt und dazu gezwungen, sich zurückzuziehen) oder hat gesiegt und hat sich somit wirkliche Wartungszeit verdient.

Wenn die Streitmacht, die die Kampagne abgeschlossen hat, für eine weitere Kampagne in der Zukunft verwendet werden soll, kannst du alle Reparaturen und Heilungsversuche durchführen, als hätte die Streitmacht 30 Tage oder mehr Zeit für die Unterstützungsoperations-Phase. Dann kannst du zum Schritt *Die Basis-Unterstützung einer Streitmacht ermitteln* zurückkehren, um ihre Gesamt-Unterstützungspunkte aufzufüllen, abhängig von ihrer aktuellen Stärke und ihrem Fertigkeitswert.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN

KAMPAGNENINITIATIVE-TABELLE

Situation	Modifikator
Erfahrungsstufe	
Grün hinter den Ohren	-3
Wirklich unerfahren	-2
Unerfahren	-1
Normal	+0
Veteran	+1
Elite	+2
Heroisch oder Legendär	+3
Gefechtsunterstützung verfügbar	
Streitmacht verfügt über Artillerieunterstützung	+2
Streitmacht verfügt über Luftunterstützung*	+3
Streitmacht verfügt über Einheiten mit der Spezialfähigkeit MHQ**	+2
Transportressourcen verfügbar	
Streitmacht verfügt über Landungsschiffe	+2
Streitmacht verfügt über Sprungschiffe	+3
Streitmacht verfügt über Kriegsschiffe	+5
Kampagnentyp / Ort	
Kampagne ist Defensiv	+2
Kampagne ist Offensiv	+0
Streitmacht befindet sich in Heimatgebiet	+2
Missionsergebnis	
Sieg	+4
Gleichstand† +0	+0
Niederlage (mit Überlebenden)	-2
Niederlage (keine Überlebenden)	-4
Verschiedenes	
Streitmacht verfügt über Einheiten mit der Spezialfähigkeit MASH**	+2
Streitmacht verfügt über Einheiten mit der Spezialfähigkeit MFB**	+3

*Luftunterstützung beinhaltet Senkrechtstarter-Gefechtsfahrzeuge, Luft-/Raumjäger und konventionelle Jäger oder Raumboote.

**Unabhängig vom Einheiten- und dem Zahlenwert.

†Mission gilt als Gleichstand, wenn eine Wertungsmethode verwendet wird (wie Siegpunkte) und eine Seite zwischen 90 und 110 Prozent der Punkte des Gegners erzielt hat.

Nichtspieler-Gegner: Wenn die gegnerische Streitmacht in einer Kampagne nicht aus einer von einem Spieler kontrollierten Armee besteht (wenn du zum Beispiel eine Kampagne spielst, die von einem Spielleiter verwaltet wird), dann würfle 3W6, um die Zahl von Tagen zwischen den Missionen zu bestimmen. Für jeden Würfel, der bei diesem Wurf eine 6

gezeigt hat, wirf einen zusätzlichen W6, und mach damit weiter, bis alle Ergebnisse von 6 noch einmal gewürfelt worden sind. Dann addiere alle Augen der Würfel, um die Gesamtzahl von Tagen zwischen den Gefechten zu bestimmen.

Wenn beispielsweise der Wurf mit 3W6 für einen Nichtspieler-Gegner ein Ergebnis von 1, 6 und 6 erzielt, dann muss der Spieler, der für den Nichtspieler-Gegner würfelt, weitere 2W6 würfeln. Wenn diese Würfel eine 3 und eine 6 zeigen, dann muss noch ein W6 geworfen werden. Wenn dieser eine 4 zeigt, dann liegt die Zahl von Tagen, die bis zur nächsten Schlacht vergehen, bei 26 (1 + 6 + 6 + 3 + 6 + 4 = 26).

Diagnose

Nach jedem Gefecht haben die überlebenden Streitmächte normalerweise beschädigte Einheiten und verwundete Krieger, die versorgt werden müssen. Um herauszufinden, wie viel Schaden tatsächlich entstanden ist, müssen die Spieler der überlebenden Streitmächte eine Abschlussdiagnose bei allen Einheiten durchführen, die Schaden erlitten haben, aber das Szenario überlebt haben. Außerdem muss der Diagnosewurf für alle Einheiten durchgeführt werden, die zerstört wurden, Verheerenden Schaden erlitten haben oder am Ende des Szenarios auf dem Feld verlassen waren, und zwar von dem Spieler, dessen Streitmacht das Feld erfolgreich gewonnen hat.

Der Diagnoseprozess für jede Einheit besteht aus zwei Schritten. Der erste Schritt ist die Piloten- und Besatzungsdiagnose der Einheit. Dieser ermittelt, ob der Pilot, die Besatzung oder die Soldaten, die die Einheit bedient oder ausgemacht haben, während des Szenarios Verwundungen oder Verluste erlitten haben. Der zweite Schritt ist die Ausrüstungsdiagnose, die die Zeit und Kosten für Reparaturen ermittelt oder – im Falle von zerstörten Einheiten, Einheiten mit verheerendem Schaden oder verlassenen Einheiten – bestimmt, ob die Einheit überhaupt noch geborgen werden kann.

Der Diagnoseprozess jeder Einheit wird vom kontrollierenden Spieler der Einheit durchgeführt, wenn die Einheit das Szenario überlebt hat. Wenn die Einheit verheerenden Schaden erlitten hat, zerstört oder am Ende des Szenarios verlassen war, dann wird der Spieler, der am Ende des Szenarios das Schlachtfeld hält, zum kontrollierenden Spieler der Einheit. Diese gefallenen Einheiten können dann als Bergungsgut repariert oder ausgeschlachtet werden, solange die Szenarioregeln das nicht explizit verbieten und wenn die Zeit es erlaubt.

Piloten- und Besatzungsdiagnose

Das Überleben und der allgemeine Zustand des Piloten, der Besatzung oder der Soldaten einer Einheit sind direkt von der Art der Einheit beeinflusst und davon, wie viel Schaden sie während des Szenarios erlitten hat. Wenn die Einheit gar keinen Schaden erlitten hat, dann haben Pilot, Besatzung und Soldaten gleichermaßen keine Verletzungen erlitten. Ansonsten muss der kontrollierende Spieler der Einheit einen Wurf mit 2W6 gegen den Fertigkeitswert der Einheit ablegen, inklusive aller entsprechenden Modifikatoren aus der Piloten- und Besatzungsdiagnose-Tabelle.

Wenn dieser Fertigkeitswurf misslingt (das heißt, das Ergebnis des Diagnosewurfs liegt unter dem modifizierten Fertigkeitswert der Einheit), und zwar um eine FS von 5 oder mehr, dann ist der Pilot, die Besatzung oder die Soldaten der Einheit im Einsatz Getötet (IEG). Wenn das modifizierte Ergebnis den Wurf mit einer FS von 0 bis 4 nicht schafft, dann wurden Pilot, Besatzung oder Soldaten im Einsatz Verwundet (IEV). Bei einem erfolgreichen Wurf erleiden Pilot, Besatzung oder Soldaten keine Verwundungen durch das Szenario. Nach diesen abstrakten Regeln können Pilot, Besatzung oder Soldaten einer einzelnen Einheit nur IEG, IEV oder Unverletzt sein. Wenn der Pilot, die Besatzung oder die Soldaten IEG sind, dann wurde der Pilot, die Besatzung oder die Gruppe an Soldaten getötet. Getötete Soldaten können nicht geheilt und in zukünftigen Szenarien verwendet werden, selbst wenn die Einheit selbst geborgen und repariert werden kann.

Auswirkungen von Verwundungen: Eine Einheit, deren Besatzung IEV ist, bleibt so lange verwundet, bis sie einen Heilungszyklus abschließt

(siehe Heilung, Seite 177). Sie erleidet einen Fertigungsmodifikator von +1 auf alle Angriffs- und Kontrollwürfe, die sie ablegen muss, bis sie geheilt ist. Wenn der Pilot, die Besatzung oder die Soldaten das Szenario ohne neue Verwundungen überstehen, dann bleiben sie auf ihrer aktuellen Verwundungsstufe (entweder IEV oder Unverletzt).

Im Lauf des vorherigen Szenarios wurde eine Clan-Streitmacht bestehend aus einem BattleMech des Modells Ryoken D und einem Strahl von Gnom-Gefechtsrüstungen beschädigt. Der Elite-Mechkrieger des Ryoken (Fertigkeitswert 2) hat die Schlacht mit einer alten Verwundung begonnen. Sein Mech begann die Schlacht mit 6 Punkten Panzerung und 3 Punkten Struktur und beendete sie mit nur 2 Punkten Panzerung (die Struktur wurde nicht verringert).

Die Gnome hingegen hatten einen Veteranen-Fertigkeitswert von 3 und begannen das Spiel unbeschädigt mit 2 Punkten Panzerung und 2 Punkten Struktur, beendeten das Spiel aber ohne Panzerung und mit nur 1 Punkt Struktur.

Um herauszufinden, ob die Piloten oder die Besatzung dieser Einheiten Verwundungen erlitten haben, macht der Spieler einen Pilotendiagnose-Wurf für jede Einheit. Der Zielwert für den Ryoken liegt bei 4 (2 [Fertigkeitswert] -2 [BattleMech] +2 [über 50% Panzerungsschaden] +2 [Pilot ist bereits verwundet] = 4). Die Gnome hingegen werfen gegen einen Wert von 10 (3 [Fertigkeitswert] +3 [Gefechtsrüstung] +2 [über 50% Panzerungsschaden] +2 [50% Strukturschaden] = 10).

Der Spieler würfelt zuerst für den Ryoken und erzielt ein Ergebnis von 6. Der erfolgreiche Wurf bedeutet, dass der MechKrieger des Ryoken keine neuen Verletzungen aus der Schlacht davonträgt; da er die Schlacht bereits IEV begonnen hat, bleibt er auch IEV. Die Gnome erzielen ein Ergebnis von 7, mit einer Fehlschlagspanne von 3 (10 - 7 = 3). Das bedeutet, dass die Soldaten des Gnom-Gefechtsrüstungsstrahls im Einsatz verwundet worden sind.

Ausrüstungsdiagnose

Um die Anforderungen an die Reparatur von Ausrüstung zu bestimmen, werden Gegenstände in vier allgemeine Kategorien eingeteilt: Unbeschädigte Ausrüstung, Beschädigte Ausrüstung, Nicht Zerstörtes Bergungsgut und Zerstörtes Bergungsgut. Abgängig davon, wie die Einheit das vorherige Szenario beendet hat, wird die Ausrüstungsdiagnose sie in eine dieser vier Kategorien einteilen.

Unbeschädigte Ausrüstung: Eine Einheit wird automatisch als Unbeschädigte Ausrüstung diagnostiziert, wenn sie durch das vergangene Szenario keinen Panzerungs- oder Strukturschaden erlitten hat und keine Kritischen Treffer oder Antriebstreffer aufweist. Es ist kein Diagnosewurf für diese Einheit erforderlich. Einheiten, die als Unbeschädigte Ausrüstung klassifiziert worden sind, erfordern keine Reparaturen, doch müssen sie in der Erholungs-Unterphase unter Umständen aufgetankt und mit neuer Munition beladen werden.

Beschädigte Ausrüstung: Wenn die Einheit Kritische Treffer, Antriebstreffer, Panzerungs- oder Strukturschaden erlitten hat, aber am Ende des Szenarios noch im Einsatz ist, wird sie automatisch als Beschädigte Ausrüstung diagnostiziert. Für diese Einschätzung ist kein Diagnosewurf erforderlich. Einheiten, die als beschädigt klassifiziert worden sind, können in der Erholungs-Unterphase repariert oder für Unterstützungspunkte ausgeschlachtet werden.

Nicht Zerstörtes Bergungsgut: Einheiten, die Verheerenden Schaden erlitten haben und / oder im vorherigen Szenario aufgegeben wurden – aber nicht vollständig zerstört worden sind – können nach der Schlacht geborgen werden. In diesem Fall wird die Einheit wie beschädigte Ausrüstung behandelt und erfordert somit keinen Diagnosewurf, um ihr Potential als Bergungsgut einzuschätzen. Eine Einheit, die als Nicht Zerstörtes Bergungsgut klassifiziert wird, kann in

PILOTEN- UND BESATZUNGSDIAGNOSE-TABELLE

Einheitentyp	Modifikator
BattleMech	-2
IndustrieMech	-1
ProtoMech	+2
Gefechtsfahrzeug	+0
Hilfsfahrzeug	+2
Gefechtsrüstungs-Infanterie	+3
Konventionelle Infanterie	+5
Luft-/Raumeinheit (beliebig)	+1
Aerospace Unit (Any)	+1
Zusätzliche Bedingung	Modifikator
Einheit wurde zerstört (auf jede Weise)	+2
Panzerungsschaden	+1 pro 50% verlorener Panzerung*
Strukturschaden	+2 pro 50% verlorener Struktur*
Pilot/Besatzung bereits Verwundet	+2
Fliegende Einheit, die abgestürzt ist	+4
Einheit hat Besatzungstreffer erlitten	+2 pro Besatzungstreffer**
Einheit hat Munitionstreffer erlitten	+3
Einheit hat Treibstofftreffer erlitten	+1
Einheit wurde durch einen Flächenangriff zerstört	+2†
Einheit wurde unter Wasser / im Vakuum zerstört	+2†
*Oder Bruchteil davon; der Prozentsatz basiert auf dem Gesamtschaden der Einheit geteilt durch die Gesamtpanzerung oder Gesamtstruktur der Einheit. **Dazu gehören die Kritischen Treffereffekte Besatzung betäubt, Besatzungstreffer und Bordschützen Betäubt. †Kombiniert mit dem Modifikator für „Einheit wurde zerstört“ zu einem Gesamtergebnis von +4; umfasst die Zerstörung durch Artillerie, Bomben, Feuer und Orbitale Bombardements (Flächenangriffe) oder Zerstörung im Weltraum (im Vakuum).	
Fehlschlagspanne des Wurfs	Zustand des Piloten / der Besatzung
0 oder weniger	Keine Neue Verwundung (Unverletzt)
1 bis 4	Im Einsatz Verwundet (IEV)
Mehr als 5	Im Einsatz Getötet (IEG)

der Erholungs-Unterphase repariert oder für Unterstützungspunkte ausgeschlachtet werden.

Zerstörtes Bergungsgut: Wenn es durch die Szenarioregeln (oder extrem eingeschränkte Zeit zwischen den Missionen) nicht explizit verboten ist, können so gut wie alle Einheiten, die am Ende des Szenarios als zerstört gewertet werden, von der Streitmacht, die am Ende des Kampfes das Schlachtfeld hält, geborgen werden. Wenn die Bergung zwischen den Szenarien möglich ist, besteht für diese taktisch zerstörten Einheit die Chance, geborgen zu werden – selbst wenn sie ihre komplette Panzerung und alle Strukturpunkte durch Schaden verloren haben oder durch einen Kritischen Treffer „Einheit zerstört“ ausgeschaltet worden sind.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

Nur in sehr seltenen extremen Fällen gilt eine Einheit als „automatisch nicht zu bergen“. Luft-/Raumeinheiten, die durch einen Absturz zerstört werden, können nicht geborgen werden, und gleiches gilt für Einheiten, die von einem Kritischen Munitionstreffer oder Treibstofftreffer zerstört worden sind und nicht über die Spezialfähigkeit CASE (oder ihre Varianten) verfügen. Außerdem können Einheiten, die ihren letzten Strukturpunkt durch Flächenschaden verloren haben (wie Artillerieangriffe, Bomben, Feuer und Orbitale Bombardements) nicht als Bergungsgut gerettet werden. Zu guter Letzt können zerstörte konventionelle Infanterieeinheiten jeder Art nicht geborgen werden, doch können sie geheilt werden, wenn sie während der Piloten- und Besatzungsdiagnose (siehe Seite 172 - 173) ein Ergebnis von IEV oder Unverletzt erzielt haben.

Alle zerstörten Einheiten, die nicht automatisch als „nicht zu bergen“ gelten, können potentiell von der Streitmacht geborgen werden, deren Spieler das Schlachtfeld am Ende des Szenarios hält. Um dies zu ermitteln muss der Spieler, dessen Streitmacht versucht, das Wrack zu bergen, einen speziellen Diagnosewurf ablegen, indem er mit 2W6 gegen den Unterstützung-Zielwert seiner Streitmacht würfelt.

Wenn der Diagnosewurf mit einer ES von 2 oder mehr erfolgreich ist, dann wird die zerstörte Einheit auf „Nicht Zerstörtes Bergungsgut“ aufgerüstet und kann entweder repariert oder für Unterstützungspunkte ausgeschlachtet werden (siehe *Ausschlachten*, Seite 177). Wenn der Diagnosewurf mit einer ES von 0 oder 1 gelingt, dann wird die zerstörte Einheit als „Zerstörtes Bergungsgut“ eingeordnet – zu kaputt, als dass eine Reparatur möglich wäre, aber beim Ausschlachten immer noch einige Unterstützungspunkte wert.

Wenn der Diagnosewurf mit welcher FS auch immer misslingt, dann ist das Wrack nicht mehr zu retten und ist nicht einmal mehr die Mühe wert, es auszuschlachten.

ERHOLUNGS-UNTERPHASE

In der Erholungs-Unterphase beginnt die richtige Arbeit. Sie findet unmittelbar nach der Missionsnachbereitungs-Unterphase der Streitmacht statt. Dies ist der Zeitpunkt, in der der Spieler die Kosten für alle Reparaturen, Neubetankungen und Wiederbewaffnungen ermittelt und alle Reparaturversuche unternimmt, die vor Beginn des nächsten Szenarios durchgeführt werden können.

Weil Reparaturen, Neubetankungen, Wiederbewaffnungen und Heilen allesamt Unterstützungspunkte und tägliche Mannstunden erfordern, können die Spieler entscheiden, manche Einheiten während der Erholungs-Unterphase in ihrem beschädigten Zustand zu lassen. Einheiten, die nicht repariert oder geheilt werden, können nur dann im nächsten Szenario in die Schlacht geschickt werden, wenn sie sich noch bewegen können. Ansonsten können solche Einheiten nicht eingesetzt werden, bis sie repariert oder geheilt worden sind.

Einheiten, die neu betankt werden müssen, können nicht eingesetzt werden, bis sie wieder betankt worden sind.

Reparaturen, Neubetankungen und Wiederbewaffnungen

Spieler müssen Unterstützungspunkte ausgeben, um ihre Streitmacht zwischen den Szenarien neu zu betanken, neu zu beladen und zu reparieren. Die Standard-Kampagnenregeln, die du in *Alpha Strike* findest, bieten grundlegende UP-Kosten für die meisten Reparaturen und Einkäufe von Einheiten, doch gehen sie davon aus, dass die Streitmächte immer genug Zeit und die erforderlichen Versorgungslinien haben, um diese Bedürfnisse auch zu erfüllen. Die folgenden Regeln stellen den üblicheren Fall dar, dass nur eingeschränkte Zeit und Ressourcen verfügbar sind, und den Effekt der Unsicherheit, den das auf die Fähigkeit der Streitmacht haben kann, all ihre Bedürfnisse zwischen den Missionen auch zu erfüllen.

Reparaturen: Alle Nicht-Infanterieeinheiten, die als „Nicht Zerstörtes Bergungsgut“ auf dem Schlachtfeld geborgen oder erbeutet worden sind, können repariert werden und gleiches gilt für Einheiten, die nur als „Beschädigt“ diagnostiziert worden sind. Einheiten können nur dann repariert werden, wenn ausreichend Unterstützungspunkte für die erforderlichen Reparaturen vorhanden sind *und* auch die notwendige Anzahl von Mannstunden. Beachte dass viele Reparaturen variable Kosten haben, abhängig davon wie viel Schaden die Komponente erlitten hat.

Um bei der Entscheidung zu helfen, welche Einheiten zuerst repariert werden sollten, empfiehlt es sich, dass die Spieler die UP-Kosten und Re-



ERWEITERTE REARATUR- UND WIEDERBESCHAFFUNGSTABELLE

Aktivität	Reperaturkosten	Reperaturwurf-Modifikator	Reparaturzeit (Stunden)
<i>Panzerungs- und Strukturreparaturen</i>			
Mech- oder Jägerpanzerung	10 pro Punkt	-2	2 pro Punkt
Mech- oder Jägerstruktur	20 pro Punkt	+1	2 pro Punkt
ProtoMech-Panzerung	25 pro Punkt	-2	2 pro Punkt
ProtoMech-Struktur	25 pro Punkt	+0	2 pro Punkt
Gefechtsrüstungseinheit-Panzerung	3 pro Punkt	-2	1 pro Punkt
Gefechtsrüstungseinheit-Struktur	50 pro Punkt	+2	5 pro Punkt
Landungsschiff- oder Raumbootpanzerung	20 pro Punkt	-2	2 pro Punkt
Landungsschiff- oder Raumbootstruktur	20 pro Punkt	+1	2 pro Punkt
Sprungschiff-, Raumstation- oder Kriegsschiffpanzerung	40 pro Punkt	-2	4 pro Punkt
Sprungschiff-, Raumstation- oder Kriegsschiffstruktur	40 pro Punkt	+2	4 pro Punkt
Fahrzeugpanzerung/Andere Panzerung	5 pro Punkt	-2	1 pro Punkt
Fahrzeugstruktur/Andere Struktur	10 pro Punkt	+2	1 pro Punkt
<i>Reparatur von Kritischen Treffern</i>			
Antriebstreffer	20 pro Treffer	-1	2 pro Treffer
Dockkragen-Treffer	50 pro Treffer	+3	2 pro Treffer
Feuerleitsystemtreffer	30 pro Treffer	+0	2,5 pro Treffer
KF-Antriebstreffer	1.000 pro Treffer	+5	240 pro Treffer
KF-Auslegertreffer	40 pro Treffer	-1	6 pro Treffer
Reaktortreffer	30 pro Treffer	+1	6 pro Treffer
Schleusentreffer	20 pro Treffer	-3	1 pro Treffer
Schubdüsentreffer	30 pro Treffer	-1	1,5 pro Treffer
Treibstofftreffer	10 pro Treffer	-2	3 pro Treffer
Waffentreffer (Standardwaffe)	30 pro Treffer	+0	2 pro Treffer
Waffentreffer (Schiffsklassewaffe außer Rakete)*	30 pro Treffer	+0	3 pro Treffer
Waffentreffer (Raumrakete)*	30 pro Treffer	+0	3 pro Treffer Aufmunitionierung/Neubetankung**
<i>Aufmunitionierung/Nachtanken**</i>			
Neubetankung	5 pro Einheit	N/A	0,5 Stunden
Standardregel-Munition	10 pro Einheit	N/A	0,5 Stunden
Alternative Munitionsart	50 pro Einheit	N/A	0,5 Stunden
<i>Situationsmodifikatoren</i>			
Einheit hat eine modulare Konstruktion (Spezialfähigkeit OMNI)	+25% UP	-2	-50% Zeit†
Einheit mit Mobiler Feldbasis (Spezialfähigkeit MFB) verfügbar	-25% UP	-2	-50% Zeit†
Einheit hat Designmarotte Leicht zu Warten	-10% UP	-1	-20% Zeit†
Einheit hat Desingmarotte Modulare Waffen	-10% UP	-1	-50% Zeit†
Einheit hat Designmarotte Schwierig zu Warten	+25% UP	+1	+25% Zeit†
Einheit hat Designmarotte Illegales Design	+100% UP	+4	+100% Zeit†
Einheit hat Designmarotte Überholtes Design	+50% UP	+2	+50% Zeit†

*Umfasst Unterschiffsklassewaffen

**Nicht alle Einheiten müssen wiederbewaffnet oder betankt werden; siehe die entsprechenden Regeln.

†Prozentsatz hängt von der Basis-Reparaturzeit ab. Minimale Zeit = 10% der Basiszeit.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSGESETZE

TABELLE MUNITIONSABHÄNGIGE SYSTEME

Verbrauchbares System	Spezialfähigkeitscode
Artilleriewaffe	ARTX-#
Autokanone	AK#/#/#
BattleMech-HarJel-System	BHJ, BHJ2, BHJ3
Erweitertes RISC-Punktverteidigungssystem	VRAS
Flak	FLK#
Indirekter Beschuss	IB#
Kurzstreckenrakete	KSR#/#
Langstreckenrakete	LSR#/#/#
Minenleger	MIL#
Narc-Werfer	KNARC, SNARC
Raketenabwehrsystem	RAS
Raumrakete / Unterschiffsklasserakete	RR#/#/#
Störfeldwerfer	SFW#
Taserwaffen	BTAS#, GTAS#
Torpedowerfer	TOR#/#
Verbesserte Narc-Werfer	VNARC
Verbesserte TAKRAK-Werfer	VTAKRAK#/#/#
Viraler RISC-Blocker	KBLO, ZBLO

paraturzeiten für jede geborgene Einheit einzeln berechnen ehe sie die Summe für die gesamte Streitmacht erzeugen. Achte darauf, auch die UP-Kosten und Zeit für Einheiten miteinzubeziehen, die eine Neubetankung oder Neubeladung mit Munition erfordern (siehe *Neubetankung und Wiederbewaffnungen*, Seite 176).

Sobald die Reparaturkosten einer Einheit (in UP und Mannstunden) bezahlt worden sind, muss der kontrollierende Spieler für jede einzelne Reparatur-Aktivität, die erforderlich ist, um die ausgewählte Einheit zu reparieren, zu betanken oder zu beladen, einen Wurf mit 2W6 ablegen. Der Wurf wird gegen den Unterstützungs-Zielwert der Streitmacht abgelegt, inklusive aller anfallenden Modifikatoren für die Reparatur, die du in der Erweiterten Reparatur- und Wiederbewaffnungstabelle finden kannst.

Wenn der Wurf den modifizierten Zielwert erreicht oder übertrifft wird, dann ist die Reparatur erfolgreich. Wenn der Wurf um 1 Punkt misslingt, ist die Reparatur nur zum Teil erfolgreich (siehe Teilerfolg, unten). Wenn die Reparatur um mehr als 1 Punkt misslingt, dann war die Reparatur nicht erfolgreich und die Komponente ist weiterhin so beschädigt wie zuvor.

Jede Reparatur, die misslungen ist oder nur einen Teilerfolg erzielt hat, kann erst nach dem nächsten Szenario wieder versucht werden.

Neubetankung und Aufmunitionierung: Einheiten, die am letzten Szenario teilgenommen haben, müssen neu betankt und wiederbewaffnet werden, wenn sie Brennstoff, Munition oder andere Verbrauchsgüter verwenden. Der Vorgang ist immer erfolgreich, wenn die Streitmacht die UP und Mannstunden ausgibt, die erforderlich sind; es ist kein Wurf notwendig, um eine Einheit zu betanken oder zu bewaffnen.

Eine Einheit muss betankt werden, wenn es sich um eine Luft-/Raumeinheit handelt (dazu gehören, Luftschiff- und Flächenflugzeug-Hilfsfahrzeuge, Jäger, Raumboote, Landungsschiffe, Sprungschiffe oder Kriegsschiffe) oder wenn es sich um eine Einheit mit den Spezialfähigkeiten GE oder BZR handelt. Einheiten, die eine Aufmunitionierung benötigen, haben eine oder mehrere der Spezialfähigkeiten, die in der Tabelle munitionsabhängige Systeme findest. Jedes munitionsabhängige System addiert seine UP-Kosten und Reparaturzeiten zu der des Wiederbewaffnungsprozesses der Einheit.

Teilerfolg: Wenn ein Reparaturwurf um 1 Punkt misslingt, stellt dies einen Teilerfolg dar. Abhängig vom System oder der Komponente, die repariert werden sollte, kann der Effekt wie folgt variieren:

PILOTEN- UND BESATZUNGSEILUNGSTABELLE

Einheiten-Pilot oder -Besatzung	Heilkosten (UP)	Heilmodifikator	Mannstunden/Heilungszeit
MechKrieger oder Jägerpilot	10 pro Einheit	+0	8 / 2 Tage
Fahrzeug- oder Raumbootbesatzung	40 x BES# pro Einheit*	+1	24 / 3 Tage
Landungsschiff- oder Sprungschiffbesatzung	30 x BES# pro Einheit*	+2	30 / 7 Tage
Raumstations- oder Kriegsschiffsbesatzung	40 x BES# pro Einheit*	+3	40 / 7 Tage
Besatzung eines Mobilen Gebäudes	25 x BES# pro Einheit*	+4	30 / 7 Tage
Gefechtsrüstungs-Infanterieeinheit	10 pro Punkt**	-2	16 / 3 Tage
Konventionelle Infanterieeinheit	20 pro Punkt**	-1	24 / 7 Tage
Zusätzliche Bedingung	Heilkosten (UP)	Heilmodifikator	Mannstunden/Heilungszeit
Einheit mit MASH verfügbar	-50% der Heilungskosten	-2	-25% / -25%
Verteidigerstreitmacht im Gebiet des Heimatreichs	-25% der Heilungskosten	-1	-10% / -10%
Streitmacht ist Fraktion Clan oder Sternenbund	-50% der Heilungskosten	-2	-25% / -25%

*Heilungskosten werden mit dem Wert der Spezialfähigkeit BES der Einheit multipliziert (Minimum 1).

**Für Gefechtsrüstungen fallen die Kosten pro Punkt Strukturschaden an, den die Einheit erlitten hat; bei Konventioneller Infanterie fallen die Kosten pro Punkt Gesamtschaden an, den die Einheit erlitten hat.

- **Panzerung/Struktur** – Ein Teilerfolg bei der Reparatur der Panzerung oder Struktur der Einheit verringert die maximale Panzerung oder Struktur der Einheit, je nachdem, um 1 (beispielsweise würde ein Teilerfolg bei der Reparatur einer Einheit mit normalerweise 6 Panzerungspunkten die Einheit auf 5 Panzerungspunkte verringern, nachdem die Reparatur abgeschlossen ist).
- **Reaktor- oder Waffentreffer** – Ein Teilerfolg bei einem dieser Kritischen Treffer verringert die Angriffswerte der Einheit auf alle Entfernungen um 1 Punkt (bis zu einem Minimum von 0).
- **Feuerleitsystemtreffer** – Ein Teilerfolg bei der Reparatur des Feuerleitsystems einer Einheit bringt einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Angriffe der Einheit im nächsten Szenario.
- **Antriebstreffer** – Ein Teilerfolg bei der Reparatur eines Kritischen Antriebstreffers verringert die normale Bewegung der Einheit um 2 Zoll (oder 1 Schub bei Luft-/Raumeinheiten) – bis zu einem Minimum von 2" oder 2 Punkten Schub. Bei Einheiten mit mehreren Bewegungswerten betrifft dieser Effekt alle Bewegungsarten.
- **Alle anderen Reparaturen** – Ein Teilerfolg bei der Reparatur bei allen anderen Komponenten verdoppelt die UP-Kosten für diese Reparatur.

Heilung

Spieler müssen auch UP und Mannstunden ausgeben, um verwundete Piloten, Besatzungen und Soldaten zwischen den Szenarien zu heilen. In dieser Hinsicht funktioniert die Heilung ziemlich genau wie eine Reparatur. Die UP-Kosten und Modifikatoren für die Heilung von Piloten, Besatzungen und Soldaten findest du in der Piloten- und Besatzungs-Heilungstabelle. Nur Krieger die als verwundet (IEV) diagnostiziert worden sind, können nach diesem System geheilt werden.

Heilungsprozess: Sobald die Heilungskosten eines Piloten, einer Besatzung oder einer Infanterieeinheit (in sowohl UP als auch Mannstunden) bezahlt worden sind, beginnt der kontrollierende Spieler den Heilungsprozess indem er 2W6 für die ausgewählte Einheit wirft. Dieser Wurf verwendet den Unterstützungs-Zielwert der Streitmacht, plus den Heilungsmodifikator, der für den entsprechenden Piloten oder die entsprechende Besatzung anfällt. Bei Erfolg beginnt die Heilung erfolgreich.

Im Gegensatz zu Reparaturen kann die Heilung allerdings nicht beschleunigt werden, indem einfach nur mehr Techniker daran arbeiten. Zusätzlich zu den Mannstunden, die dafür aufgewendet werden müssen, um die Heilung eines Piloten, einer Besatzung oder der Soldaten zu beginnen, ist auch noch eine Heilungszeit in der Tabelle angegeben. Das ist die Anzahl von Tagen, die vergehen müssen, ehe der Pilot, die Besatzung oder die Soldaten wieder einsatzbereit sind, was ihren Status von IEV auf Unverletzt verschiebt. Wenn der Heilungswurf misslingt, dann erholen sich fraglichen Soldaten nicht wie geplant und die Verwundenen bleiben verwundet, bis die Sanitäter nach dem nächsten Szenario einen neuen Versuch unternehmen können.

Ausschlachten

Während sie sich in einer Kampagne befinden, können Streitmächte einige UP wiedererlangen, indem sie Einheiten in ihrem Besitz ausschachten. Das kann entweder mit Einheiten durchgeführt werden, die bereits Teil der aktiven Truppen sind (in diesem Fall wird bei der Ausschachtung eine ansonsten funktionsfähigen Einheit aufgegeben oder zerlegt, um das Überleben der Streitmacht als Ganzes zu sichern) oder mit Einheiten, die im Kampf geborgen oder erbeutet worden sind.



BASIS-AUSSCHLACHTUNGSTABELLE

Einheitentyp	Basis-Ausschlachtungs-UP
BattleMech*	Größe** x 250
IndustrieMech	Größe** x 125
ProtoMech	200
Gefechtsfahrzeug*	Größe** x 100
Hilfsfahrzeug	Größe** x 50
Gefechtsrüstungs-Einheit	50†
Konventionelle Infanterieeinheit	100†
Luft-/Raumjäger*	Größe** x 250
Konventioneller Jäger	Größe** x 125
Raumboot 375	375
Landungsschiff* 2.500	2,500
Sprungschiff oder Raumstation	12.500
Kriegsschiff	25.000
Mobiles Gebäude	7.500

*Multipliziere die Basis-Ausschlachtungs-UP der Einheit mit 2, wenn die Einheit Clantechnologie verwendet.

**Größe ist die Größenklasse der Einheit: 1 = Leicht; 2 = Mittelschwer; 3 = Schwer; 4 = Überschwer (x2 bei G, x 4 bei SG, x8 bei ÜG)

†Der Ausschachtungswert einer Infanterieeinheit stellt überlebende Soldaten dar, die für technologische Unterstützung verpflichtet werden; wird nicht nach Schaden modifiziert.



AUSRÜSTUNGS- UND PERSONALEINKAUF- UND WERBUNGSTABELLE

Aktivität	UP-Kosten
<i>Ausrüstungseinkäufe</i>	
BattleMech	Größe* x 500
IndustrieMech	Größe* x 250
ProtoMech	375
Gefechtsfahrzeug	Größe* x 200
Hilfsfahrzeug	Größe* x 100
Gefechtsrüstungseinheit**	100
Luft-/Raumjäger	Größe* x 500
Konventioneller Jäger	Größe* x 250
Raumboot	750
Landungsschiff*	50.000
Sprungschiff* oder Raumstation	200.000
Kriegsschiff*	500.000
Mobiles Gebäude	50.000
Einheit verwendet Clantechnologie	x2
Einheit hat die Designmarotte Illegales Design	x5
Einheit hat die Designmarotte Überholtes Design	x3
<i>Personalwerbung</i>	
MechKrieger oder Jägerpilot	30
ProtoMech-Pilot (nur Clans)	500
Gefechtsrüstungs-Trupp/Strahl	25
Landungsschiff- oder Sprungschiffbesatzung	200
Fahrzeug- oder Raumbootbesatzung	60
Konventionelle Infanterieeinheit (Fußsoldaten)	100
Konventionelle Infanterieeinheit (Motorisiert)	200
Konventionelle Infanterieeinheit (Sprungtruppen)	300
Kriegsschiff- oder Raumstationsbesatzung	2.000

*Größe ist die Größenklasse der Einheit: 1 = Leicht; 2 = Mittelschwer; 3 = Schwer; 4 = Überschwer (x2 bei G, x 4 bei SG, x8 bei ÜG)

**Soldaten für Gefechtsrüstungs-Infanterie müssen separat angeworben werden.
Anmerkung: Alle neuen Soldaten in einer Streitmacht werden als Unerfahren (Fertigkeitswert 5) behandelt, außer es werden bereits im Vorfeld Unterstützungspunkte zur Fertigkeitsverbesserung ausgegeben.

Wenn eine Einheit aus welchem Grund auch immer ausgeschlachtet wird, darf sie nicht wieder reaktiviert werden. Der Ersatz einer Einheit bedeutet, eine völlig neue Einheit zu erwerben, was in der Aufrüstungs-Unterphase durchgeführt wird.

Ausschlachten von Einheiten: Die Basis-Ausschlachtungstabelle liefert die Start-UP, die erlangt werden können, indem eine unbeschädigte Einheit des Typs ausgeschlachtet wird. Um den UP-Wert für eine beschädigte Einheit zu finden, die ausgeschlachtet wird, ziehe die UP-Kosten für notwendige Reparaturen von den Basis-UP der Einheit ab. Der Ausschachtungswert einer Einheit, die als „Zerstörtes Bergungsgut“ diagnostiziert worden ist, entspricht dem Basis-Ausschlachtungswert der Einheit geteilt durch 5 (aufgerundet).

Beachte, dass im Gegensatz zu beschädigten Einheiten „Zerstörtes Bergungsgut“ *keine* Reparaturkosten von den Basis-Ausschlachtungs-UP abzieht, da diese Einheiten gar nicht repariert werden können.

Infanterieausschlachtung: Als Ausnahme zu den oben beschriebenen Regeln verändern Infanterieeinheiten ihren Ausschachtungswert nicht. Die „Ausschlachtung“ einer Infanterieeinheit stellt tatsächlich dar, dass die Soldaten entlassen oder ausbezahlt werden, damit sie die Missionen des Stabs unterstützen können, während ihre Ausrüstung aufgeteilt und wenn nötig recycelt wird. Weil ein so großer Teil der Leistung dieser Einheiten in ihrer Mannstärke begründet liegt, geht dabei nur wenig verloren.

AUFRÜSTUNGS-UNTERPHASE

Weil sie längere Zeiträume und Trainingszeiten beinhaltet, kann die Aufrüstungs-Unterphase nicht jedes Mal zwischen Schlachten stattfinden. Tatsächlich hängt die Möglichkeit einer Aufrüstungs-Unterphase, wie es oben unter Zusätzliche Zeiteffekte in der Missionsnachbereitungs-Unterphase beschrieben ist (siehe Seite 171), ganz davon ab, wer die Kampagneninitiative gewonnen hat und ob die Streitmacht als Verteidigerarmee in ihrem Heimatreich agiert oder nicht (siehe *Zusätzliche Zeiteffekte*, Seite 171).

Wenn eine Aufrüstungs-Unterphase zur Verfügung steht, erlaubt sie es einer Streitmacht, Ausrüstungs- und Personalverluste, die sie im Lauf eines früheren Szenarios der Kampagne erlitten hat, auszugleichen. Zusätzlich können die Krieger der Streitmacht unter Umständen ihre Fertigkeitswerte während dieser Phase verbessern, da sie Nutzen aus ihren jüngsten Erfahrungen ziehen. Dies alles kostet allerdings Unterstützungspunkte.

Erwerb von Ersatzrüstung und Personal

Wenn du Ersatzeinheiten oder Personal erwerben willst, verwende die Ausrüstungs- und Personal-Einkaufs- und Werbungstabelle, um die erforderlichen Kosten abhängig von der Einheit oder der Personalart zu bestimmen. Solche Ersatzeinheiten werden immer automatisch erfolgreich erworben, doch ihre Ankunft wird eine Weile dauern.

Alle neuen Soldaten und Ersatzsoldaten gelten automatisch als Un- erfahren (Fertigkeitswert 5), es sei denn, der Spieler gibt zusätzliche UP aus, um den Fertigkeitswert der neuen Soldaten im Vorfeld auf Normal (Fertigkeitswert 4) anzuheben (siehe *Fertigkeitsverbesserung*, unten).

Neue Ausrüstung und Soldaten treffen erst zwei Missionen nach- dem sie nach diesen Regeln angefordert worden sind ein, unabhän- gig davon, wie viele Tage in der Zwischenzeit verstreichen. Wenn aus irgendeinem Grund die Armee, die diese Ersatzeinheiten angefordert hat, vor ihrer Ankunft zum Rückzug gezwungen oder besiegt wird, dann treffen die Ersatzrüstung oder die Soldaten einfach nicht ein. (Ihre Transporter werden zurückbeordert, damit nicht unabsichtlich wertvolle Ressourcen in die Hände des Feindes fallen.)

Fertigkeitsverbesserung

Die Kosten für solche Fertigkeitsverbesserungen variieren je nach Typ der Einheit, wie du es der Fertigkeitsverbesserungs-Tabelle entneh- men kannst, doch werden die Kosten verdreifacht, wenn die Einheit

FERTIGKEITSVERBESSERUNGSTABELLE

Zu verbessernde Einheit oder Besatz	UP-Kosten*
MechKrieger oder Jägerpilot	200
ProtoMech-Einheit	400
Fahrzeug- oder Raumbotbesatzung	100
Gefechtsrüstungs-Einheit	800
Konventionelle Infanterieeinheit	500
Landungsschiff-, Sprungschiff- oder Kriegsschiffsbesatzung	1.000

Anmerkung: Alle Fertigkeitsverbesserungen senken den Basis-Fertigkeitswert der Einheit um 1, bis zu einem Minimum von 0.

*Multipliziere die UP-Kosten mit 3 wenn die Einheit nicht am letzten Pfad teilgenommen hat.

nicht am letzten Szenario teilgenommen hat. Das stellt dar, dass Sol- daten ihr Können zwar außerhalb von echten Gefechten durch hartes Training verbessern können, doch nichts die Erfahrungen eines realen Kampfes schlägt.

Egal wie viel Zeit zwischen Szenarien vergeht, eine Einheit kann zwis- chen zwei Missionen ihren Fertigkeitswert um maximal 1 Punkt ver- bessern. Jeder Punkt Fertigkeitsverbesserungen senkt den Zielwert der Einheit um 1 Punkt, bis zu einem minimalen Wert von 0 (Legendär). Fer- tigkeitswerte dürfen nach diesen Regeln nicht absichtlich „verschlech- tert“ werden, um Unterstützungspunkte zurückzuerhalten.

Verbesserung der Unterstützungsfertigkeit: Die Fertigkeitsver- besserung des technischen Unterstützungsstabs einer Streitmacht wird normalerweise mit dem durchschnittlichen Fertigkeitswert der Gefechts- einheiten der Streitmacht mithalten. Um das abzubilden, muss der Spieler jedes Mal wenn eine seiner Einheiten ihren Fer- tigkeitswert verbessert den durchschnittlichen Fertigkeitswert für die gesamte Streitmacht neu berechnen und den Unterstützungs-Fer- tigkeitswert entsprechend neu bestimmen (siehe *Ermitteln des Unterstützungs-Fertigkeitswert*, siehe Seite 170).

Die Verbesserung des Könnens des technischen und medizinischen Supportteams der Streitmacht gilt nach diesen Regeln als kostenloser Vorteil; die Spieler müssen keine Unterstützungspunkte aufwenden, um die Fähigkeiten der technischen und medizinischen Teams ihrer Streitmacht anzuheben.

VERBRAUCH UND AUFFRISCHUNG VON UNTERSTÜTZUNGSPUNKTEN

Wenn als Folge von schweren Beschädigungen und aufwendigen Un- terstützungsoperationen eine Streitmacht feststellt, dass sie all ihre zugeteilten UP ausgegeben hat, dann kann sie keine Reparaturen, Betankungen, Wiederbewaffnungen oder Heilungen mehr ausfüh- ren. Zu diesem Zeitpunkt ist es vermutlich die einzige Möglichkeit der Streitmacht, Einheiten auszuschlachten, um ihre Betriebskosten zu senken und den schwersten Schaden zu beheben.

Wenn eine Streitmacht ihre UP-Ressourcen so sehr ausgeschöpft hat, dass sie keine Reparaturen oder Heilungen mehr durchführen kann und sie keine Ausrüstung ausschlachten kann (oder will), dann endet die Kampagne.

EINLEITUNG

TAKTISCHER ANHANG
FÜR ALPHA STRIKE

ABSTRAKTER
RAUMKAMPF

BATTLETECH-
KONVERSIONEN

PUNKTWERT-
BERECHNUNGEN

STREITMACHT-
ERSTELLUNG

ALPHA-STRIKE-
SZENARIEN

ERWEITERTE REPARATUR-
UND BERGUNGSREGELN

RUTSCHMODIFIKATOR-TABELLE

S. 13

Situation	Modifikator
<i>Verfügbare Bewegung der Einheit</i>	
4" oder weniger	-1
5" bis 8"	+0
9" bis 14"	+1
15" bis 20"	+2
21" bis 34"	+4
22" bis 48"	+5
49" oder mehr	+6
Sprinten (siehe S. 63, AS)	+2

MODIFIKATOREN FÜR ARTILLERIE-GENGENBESCHUSS

S. 14

Situation	Trefferwurf-modifikator
Gegenbeschuss	+7
Jedes zusätzliche Geschoss der Zieleinheit*	-1 (Maximum -4)

* Der Einschlag des Geschoss muss von mindestens einer verbündeten Einheit mit Sichtlinie zum Einschlagspunkt beobachtet werden.

SCHLACHTFELDINFORMATIONSPUNKTWERTE

S. 16

Gegenstand in der Streitmacht des Spielers	SI-Wert-Punkte
Jede Bodeneinheit mit der Spezialfähigkeit Späher (SPÄ)	2
Jede Luft-/Raumeinheit außer Landungsschiffen	1
Jede Luft-/Raumeinheit außer Landungsschiffen mit der Spezialfähigkeit Späher	2
Jede Landungsschiff-Luft-/Raumeinheit (auf dem Planeten oder auf dem Schlachtfeld)	2
Jeder Punkt der Spezialfähigkeit MHQ auf dem Schlachtfeld	1

KOLLISIONEN / RAMMEN

S. 13

Zurückgelegte Entfernung (nach Größe der rutschenden/rammenden Einheit)				Verursachter Schaden
Größe 1	Größe 2	Größe 3	Größe 4+	
weniger als 4"	weniger als 3"	weniger als 2"	weniger als 1"	0
4" bis 12"	3" bis 6"	2" bis 4"	1" bis 3"	1
13" bis 20"	7" bis 10"	5" bis 7"	4" bis 5"	2
21" bis 28"	11" bis 14"	8" bis 9"	6" bis 7"	3
29" bis 36"	15" bis 18"	10" bis 12"	8" bis 9"	4
36" bis 43"	19" bis 22"	13" bis 14"	10" bis 11"	5
44" oder mehr	23" oder mehr	15" oder mehr	12" oder mehr	6

ZUSÄTZLICHE MODIFIKATOREN FÜR RAMMANGRIFFE

Situation	Modifikator
<i>Einheit rutscht</i>	
Ziel ist Gelände*	Automatischer Treffer
Ziele ist eine Einheit außer Infanterie	+2
Ziel ist eine Infanterieeinheit**	+4

Anmerkung: Die hier vorgestellten Modifikatoren für Rammangriffe gelten zusätzlich zu denen, die du auf Seite 37 in AS finden kannst.

* Dazu gehören Gebäude, Höhenwechsel, Wasser oder verbotene Geländemerkmale.

** Rutschende Einheiten beenden nach einer Kollision mit Infanterieeinheiten nicht das Rutschen.

MODIFIZIERTE INDIVIDUELLE PROTOMECH-WERTETABELLE

S. 18

Wert (Strahl)	Wert (Individuell)
0	0
1 bis 4	0*
5 bis 7	1
8 bis 12	2
13 bis 17	3
18 bis 22	4
23+	5

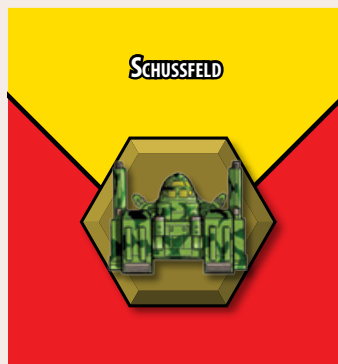
*Auf der individuellen ProtoMech-Ebene fallen Schadenswerte, die von ProtoMechs auf diese Entfernung verursacht werden, unter die Regel zum Minimalschaden; individuelle ProtoMech-Panzerung auf dieser Stufe wird als 0 behandelt.

SCHABLONENTABELLE FÜR UNGEWÖHNLICHE EINHEITEN

Einheitentyp (Größenklasse)	Spezial-fähigkeit	Größenschablone (L x B x H)
Schienenhilfsfahrzeug (1+)	Beliebig	(1" breit x 1,25" hoch) x 1" lang pro 2 Gesamtgröße*
Luftschiff-Hilfsfahrzeug (3)	G	4" lang x 1,5" breit x 1,5" hoch
Luftschiff-Hilfsfahrzeug (4)	SG	6" lang x 2,5" breit x 2,5" hoch
Luftschiff-Hilfsfahrzeug (5)	ÜG	9" lang x 3,5" breit x 3,5" hoch
Hochseeschiff-Hilfsfahrzeug (3)	G	6" lang x 2" breit x 5" hoch**
Hochseeschiff-Hilfsfahrzeug (4)	SG	12" lang x 3" breit x 7" hoch**
Hochseeschiff-Hilfsfahrzeug (5)	ÜG	18" lang x 4" breit x 10" hoch**
Stromlinienförmiges Raumboot (beliebig)	G	3" lang x 2,5" breit x 2" hoch
Kugelförmiges Raumboot (beliebig)	G	2" Durchmesser x 3" hoch
Stromlinienförmiges Landungsschiff (1)	G	5" lang x 4" breit x 3" hoch
Stromlinienförmiges Landungsschiff (2)	SG	8" lang x 6" breit x 5" hoch
Stromlinienförmiges Landungsschiff (3)	ÜG	12" lang x 8" breit x 7" hoch
Kugelförmiges Raumboot (1)	G	4" Durchmesser x 6" hoch
Kugelförmiges Raumboot (2)	SG	8" Durchmesser x 10" hoch
Kugelförmiges Raumboot (3)	ÜG	12" Durchmesser x 14" hoch

*Die Länge eines Schienenhilfsfahrzeugs (in Zoll) kann ermittelt werden, indem du alle Größenwerte für die Zugmaschine und alle Waggon addierst und das Ergebnis dann halbiert, echt gerundet. Beispielsweise hätte eine Lok mit Größe 3 mit vier Waggon der Größe 2 eine Gesamtgröße von 11 (3+2+2+2+2=11).

** Diese Dimensionen stellen die Höhe eines Hochseeschiffes über der Wasseroberfläche dar. Alle dieses Schablonenklassen nehmen pro 5" Höhe der Einheit auch 1" unter der Wasseroberfläche ein (echt gerundet).

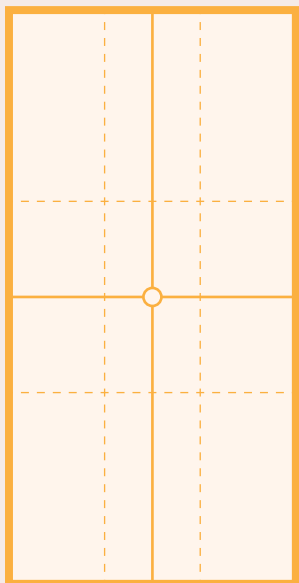


• DIAGRAMM ZUM SCHUSSFELD DER MAROTTE KEINE TORSODREHUNG •

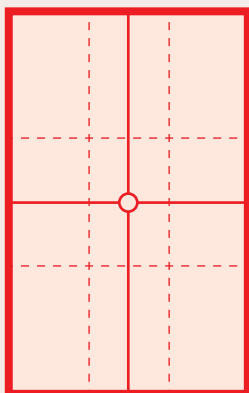
PRAKTISCHE SICHTLINIEN-GRÖSSENTABELLE

Einheitengröße (Größenklasse)	Größenschablone (H x D)
Mech (1-4)	2" x 1.25"
Superschwerer Mech (4 + LG)	3" x 1.5"
ProtoMech (alle)	1" x 1"
Infanterie (alle)	1" x 1.25"
Gefechtsfahrzeug (1-4)*	1" x 1.25"
Hilfsfahrzeug (1-3)	1" x 1.25"
Hilfsfahrzeug (4+)	Verwende die Miniatur oder die vorgeschlagene Schablone

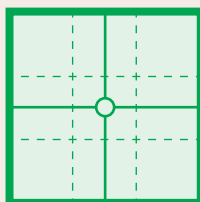
*Diese Größenschablone kann auch für gelandete Jäger und Raumboote verwendet werden.



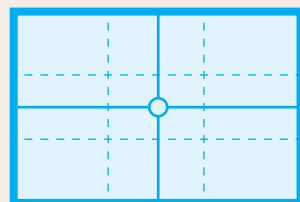
• ÜBERSCHWERER MECH •



• MECH •



• PROTOMECH •



• INFANTERIE & FAHRZEUGE •

ERWEITERTE BEWEGUNGSMODIFIKATOR-TABELLE

S. 22

Verfügbare BP der Einheit	Modifikator
Einheit ist stillgelegt/immobil	-4
Einheit steht still	+0
0"-4"	+0
5"-8"	+1
9"-12"	+2
13"-18"	+3
19"-34"	+4
35+"	+5
Einheit ist gesprungen	+1
Ziel	Modifikator
Hat Tarnkappenpanzerung	Variiert (entsprechend Seite 37, A5)
Ist eine abgeworfene Einheit	+3
Angreifer	Modifikator
Angreifer steht still	-1
Angreifer ist gesprungen	+2

UMWANDLUNGSTABELLE TONNAGE IN GRÖSSE

S. 31

Gewicht (Tonnen)	Größenklasse
<i>Mechs, ProtoMechs, Gefechtsfahrzeuge</i>	
0-39	1
40-59	2
60-79	3
80-100	4
101-200	4*
201-400	5*
401+	**
<i>Hilfsfahrzeuge†</i>	
0-5	1
6-99	2
100-199	3
200-299	4
300-399	5
400-599	5*
600+	5*

*Was den Transport externer Fracht angeht, werden Gegenstände dieses Gewichts behandelt, als hätten sie die Spezialfähigkeit G; Hilfsfahrzeuge, die Fracht über 600 Tonnen transportieren, behandeln diese Fracht als hätte sie die Spezialfähigkeit SG.

**Gegenstände dieses Gewichts können von Mechs, ProtoMechs und Gefechtsfahrzeugen nicht extern transportiert werden, egal wie groß die Einheit selbst ist.

†Bei Hilfsluftkissenfahrzeugen wird das Gewicht der Fracht vor der Umwandlung mit 2 multipliziert; bei Hilfssenkrechtstartern wird das Gewicht vor der Umwandlung mit 4 multipliziert.

ÜBERARBEITETE ARTILLERIEENTFERNUNGS- UND SCHADENSTABELLE

S. 28

Artilleriebezeichnung	Spezialfähigkeit	Maximalentfernung	Schaden	Flächeneffekt
Arrow IV (Innere Sphäre)	ART-AIS	272"	3 (2)	2" (NA)
Arrow IV (Clan)	ART-AC	306"	3 (2)	2" (NA)
Arrow IV (Experimentell)	ART-AIS	272"	3 (2)	2" (NA)
Thumper	ART-T	714"	2	2"
Sniper	ART-S	612"	3	2"
Long Tom	ART-LT	1020"	5/2	6"
Long Tom (Primitiver Prototyp)	ART-LT	1020"	5/2	6"
Marschflugkörper/50	ART-MF5	1700"	8	2"
Marschflugkörper/70	ART-MF7	3060"	11/2	6"
Marschflugkörper/90	ART-MF9	4080"	16/6	6"
Marschflugkörper/120	ART-MF12	5100"	22/14	6"
Gefechtsrüstungs-Rohrartillerie	ART-GR	68"	2	2"
<i>Artilleriekanonen</i>				
Thumper-Kanone	ART-TK	28"	1	2"
Sniper-Kanone	ART-SK	24"	2	2"
Long-Tom-Kanone	ART-LTK	40"	3	2"

KOMMANDOSPEZIALFÄHIGKEITEN

Fähigkeit	Kurzbeschreibung	Seite
Initiative aufsparen	Kommandanten können die Initiative vor dem Wurf abgeben. Für je zwei abgegebene Initiativen, darf man einen (bis zu zwei) Mal Initiative aufsparen. Die aufgesparte Initiative kann jederzeit vor einem Wurf genutzt werden.	44
Initiative erzwingen	Kommandanten dürfen vor dem Wurf (Anzahl vernichteter gegnerischer Einheiten MINUS Anzahl vernichteter eigener Einheiten) auf die Initiative addieren.	45
Bewegung ausserhalb der Karte	Einheiten dürfen die Karte verlassen und später an einem anderen Ort zurückkehren. Siehe genaue Beschreibung für Details.	45
Überrennen	Wenn die Initiative gewonnen wurde, teile die Punkte, um die die Initiative gewonnen wurde durch zwei und runde ab (Minimum 0). Der Spieler kann mit dieser Zahl an Einheiten agieren und angreifen, bevor irgendeine andere Einheit handeln kann, da die überrennenden Einheiten außerhalb des verbleibenden Zugfolge liegen.	45
Kommunikationsstörung	Würfel 1W6 zu Beginn jeder deiner Runden. Ist das Ergebnis 6, wird eine zufällige feindliche Formation gestört. Reduziere ihre Bewegungsweite um 4" (Minimum 1"). Der Effekt endet am Ende der Runde.	45
Kontrollzone	Einheiten erzeugen eine Kontrollzone, die Gegnern die Bewegung erschwert.	46
Scharfschützen	Scharfschützen ersetzen die reguläre Reichweitenmodifikatoren mit den folgenden: Kurz +1, Mittel +2, Weit +3, Extrem +4.	46
Nahkämpfer	Nahkämpfer ersetzen die reguläre Reichweitenmodifikatoren mit den folgenden: Kurz -1, Mittel +2, Weit +5, Extrem +10.	46
Luftabwehrspezialisten	Luftabwehrspezialisten modifizieren ihren Trefferwurf mit -2 um fliegende Ziele anzugreifen; gegen Bodenziele wird der Trefferwurf mit +1 modifiziert.	46
Bodenangriffsspezialisten	Bodenangriffsspezialisten modifizieren ihren Trefferwurf mit -2 um Bodenziele anzugreifen; gegen fliegende Ziele wird der Trefferwurf mit +1 modifiziert.	47
Umweltspezialisierung	Siehe Tabelle unten und Beschreibung.	47
Feindspezialisierung	Initiativebonus und andere Fähigkeiten gegen einen speziellen Gegner, Malus gegen alle anderen, abhängig von der allgemeinen Befähigung.	48

WURFANGRIFFSMODIFIKATOR-TABELLE

S. 31

Situation	Modifikator
Entfernung zum Ziel	+1 pro 2 Zoll Entfernung*
Zielbewegung	Normal
Zielgelände	Normal
Behinderndes Gelände	Normal
Größenwert der geworfenen Fracht	+Größenwert
Geworfene Fracht ist eine aktive Einheit	+2

*Ersetzt den normalen Entfernungsmodifikator für einen Waffenangriff; runde ab bis zu einem Minimum von +0.

UMWELTSPEZIALISIERUNGSVORZUGLISTE

S. 47

Vorzug	Regeln
Verbesserte Beweglichkeit	Verringere die Bewegungskosten für das Passieren des Geländes der Spezialisierung um 1 Zoll pro zurückgelegtem Zoll. Allerdings darf diese Verringerung die Bewegungskosten niemals unter 1 Zoll Bewegung pro zurückgelegtem Zoll senken.
Verbesserter Kampf	Rechne einen Trefferwurfmodifikator von -1 auf alle Angriffe an, die in und / oder durch das Gelände oder die Umweltbedingung der Spezialisierung führen (bis zu einem minimalen Modifikator von +0). Dieser Modifikator wird auf die Gesamtmodifikatoren des Angriffs angerechnet, nicht für jeden individuellen Entfernungsbereich.
Verbesserte Initiative	Erhalte einen Wurfmodifikator von +1 für Initiativwürfe, wenn das ausgewählte Gelände oder die Umgebungsbedingung mindestens die Hälfte der Karte bedeckt.

VORZUGSLISTE TAKTISCHE SPEZIALISIERUNG

S. 48

Vorzug	Regeln
Angriffs-Spezialisierung	Du erhältst einen Initiativmodifikator von +1, wenn du als Angreifer in einem Szenario agierst, erleidest aber einen Initiativmodifikator von -1, wenn du der Verteidiger bist.
Verteidigungs-Spezialisierung	Du erhältst einen Initiativmodifikator von +1, wenn du als Verteidiger in einem Szenario agierst, erleidest aber einen Initiativmodifikator von -1, wenn du der Angreifer bist.
Szenario-Spezialisierung	Du erhältst einen Initiativmodifikator von +1, wenn deine Streitmacht an einem bestimmten Szenariotyp teilnimmt. In allen anderen Szenariotypen erleidet die Streitmacht einen Initiativmodifikator von -1.

PILOTEN-SPEZIALFÄHIGKEITEN

Fähigkeit	Kosten	Kurzbeschreibung
Adleraugen	2	Einheit erhält (oder verbessert) ihre Fähigkeit, Versteckte Einheiten zu entdecken und Minen zu vermeiden.
Angeborene Anmut	3	Einheit erhält ein Schussfeld von 360 Grad; verringert Bewegungskosten in extrem unwegsamem Gelände.
Ausweichen	2	Einheit kann versuchen, Nahkampfangriffen auszuweichen.
Beiseite treten	1	Einheit kann sich mit zusätzlichen Bewegungskosten direkt durch feindliche Einheiten bewegen.
Bessere Streutreffer	2	Einheit kann zusätzlichen Schaden bei Angriffen mit Raketen- oder Flakwaffen verursachen.
Eiserner Wille	2	Einheit kann psychologischen Angriffen widerstehen und erhält einen Bonus auf Moralwürfe.
Entfernungsmeister	2	Einheit tauscht normale Entfernungsmodifikatoren für Mittlere, Weite oder Extreme Entfernung durch den für Kurze Entfernung aus.
Entmutigen	3	Einheit kann einen Gegner für einen kurzen Zeitraum einschüchtern.
Faustfeuer	2	Einheit verursacht zusätzlichen Schaden bei Nahkampfangriffen.
Frontbeobachter	1	Einheit verbessert die Treffsicherheit von indirektem Beschuss, wenn sie als Beobachter eingesetzt wird.
Geländelandung	2	Erlaubt es fliegenden Einheitentypen, in nicht freiem Gelände abzuheben oder aufzusetzen.
<i>Geländemeister</i>		
(Bergsteiger)	3	Einheit bewegt sich leichter bei Höhenwechseln und durch unwegsames Gelände.
(Forstaufseher)	3	Einheit bewegt sich besser durch Wald und Dschungel und erhält bessere Deckung durch diese Geländeart.
(Froschmann)	3	Einheit bewegt sich leichter, wenn sie voll untergetaucht ist.
(Nachtwandler)	3	Einheit ignoriert Kampfmodifikatoren durch Dunkelheit.
(Rennfahrer)	3	Bodenfahrzeug erhält zusätzliche Geschwindigkeit auf Eis oder Gelände; vermeidet Rutschen besser.
(Sumpfbestie)	3	Einheit bewegt sich leichter durch Schlamm und Sumpfgelände; ignoriert in diesen Geländearten die Regel zum Steckenbleiben.
Geschwindigkeitsteufel	2	Einheit kann sich schneller bewegen als normal.
Goldene Gans	3	Verbessert die Treffsicherheit für Luft-Boden-Angriffe der Arten Tiefflugangriff, Zielflugangriff und Bombenangriff.
Glück	1-4	Einheit darf eine gewisse Zahl von misslungenen Angriffs- und Kontrollwürfen pro Szenario wiederholen.
Hot Dog	2	Steigert die Hitze, die eine Einheit ertragen kann, ehe sie stillgelegt wird.
Hüpfer	1	Einheit kann vermeiden, durch BP-Treffer unter eine Bewegung von 1 Zoll Bewegung reduziert zu werden.
Improvisierte Waffen	1	Mech-Einheit kann ihre eigenen Nahkampfwaffen aus passendem Gelände improvisieren.
Kampfgespür	3	Die Einheit darf sich bewegen und feuern bevor andere Einheiten agieren können.
Manöverass	2	Verringert die Bewegungskosten für Wald-/Dschungel-Gelände und atmosphärische Luft-/Raumkontrolle.
Menschliche Datenbank	1	Einheit kann die Regel Verbergen von Einheitsdaten gegen nicht Versteckte Einheiten ignorieren.
Meisterschütze	2	Wenn die Einheit angreift, solange sie stillsteht, kann sie nach dem Zufügen von 1 Schadenspunkt zusätzliche Kritische Treffer erzielen.
Multi-Tasker	2	Einheit kann ihren Waffenangriff pro Runde auf zwei Ziele aufteilen.
Nahkampfmeister	2	Einheit erhöht ihren Nahkampfschaden um ihre halbe Größe (aufgerundet).

Fähigkeit	Kosten	Kurzbeschreibung
Nahkampfspezialist	1	Einheit führt Nahkampfangriffe mit größerer Treffsicherheit aus.
Querfeldein	2	Bodenfahrzeug darf einige illegale Geländetypen betreten, doch mit hohen Bewegungskosten.
Präzisionsschütze	3	Einheit verringert Modifikatoren für Mittlere, Weite und Extreme Entfernung um die Hälfte.
Provozieren	3	Einheit kann einen Gegner für eine kurze Zeit in Rage versetzen.
Sandstrahler	2	Einheit verbessert Treffsicherheit und Schaden, wenn sie nur AK- und Raketenwaffen verwendet.
Scharfschütze	4	Wenn die Einheit angreift, solange sie stillsteht, kann sie vollen Schaden und zusätzliche Kritische Treffer erzielen.
Schweres Heben	1	Ermöglicht verbesserte Tragekapazität bei Verwendung der Regeln für Externe Fracht.
Schwertkämpfer	2	Einheit kann verbesserten Schaden oder Kritische Treffer erzielen, wenn sie die Spezialfähigkeit NKW verwendet.
Springteufel	2	Verbessert die Genauigkeit von Angriffen, die ausgeführt werden, während die Einheit Sprungbewegung verwendet.
Straßenkämpfer	2	Einheit kann einen Angriff durch einen Feind in Basis-zu-Basis-Kontakt unterbrechen.
Tiefflieger	2	Fliegende Einheit darf einen Doppel-Tiefflugangriff oder Doppel-Zielflugangriff ausführen.
Tiernachahmung	2	Vierbeinige Einheit erhält Bewegungsbonus und die Fähigkeit, den Gegner zu demoralisieren.
Umweltspezialisierung	2	Verringere Bewegungs- und Kampfmodifikatoren in einer bevorzugten Umgebung.
Vendetta	2	Einheit darf ihre Angriffe besser auf ein bevorzugtes Ziel konzentrieren, bis dieses zerstört ist.
Verschlagener Angreifer	1	Verbessert die Treffsicherheit für Indirekten Beschuss und erlaubt Indirekte Angriffe ohne einen Beobachter.
Verschlagener Artillerist	1	Verbessert die Treffsicherheit und verringert die Abweichung von Artilleriewaffenangriffen.
Wackliger Steuerknüppel	2	Fliegende Einheit ist vom Boden aus während Luft-Boden-Angriffen schwerer zu treffen.
Waffenspezialist	3	Einheit kann treffsichere Angriffe ausführen, solange sie nur die Hälfte ihrer Feuerkraft verwendet.
Wellenreiten	4	Einheit verringert atmosphärische Kampfbedingungen; darf spezielle Luft-Luft-Angriffe ausführen.
Windwandler	2	Einheit ignoriert atmosphärische Kampfmodifikatoren und erhält einen Bonus beim Abheben und Aufsetzen.
Zweihänder	2	Mech-Einheit verursacht im Nahkampf größeren Schaden.
Infanteriefähigkeit	Kosten	Kurzbeschreibung
Fußkavallerie	1	Fußsoldaten bewegen sich schneller, selbst durch schwieriges Gelände.
Leichte Kavallerie	2	Berittene Infanterieeinheit bewegt sich schneller, selbst durch schwieriges Gelände.
Schwere Kavallerie	3	Berittene Infanterie verursacht auf Kernschussreichweite zusätzlichen Schaden.
Stadtguerilla	1	Infanterieeinheit ist in urbanem Gelände schwerer anzugreifen und kann Unterstützung „erzeugen“.

MORALWURF-TABELLE

S. 33

Basis-Zielwert = Fertigkeitswert der Einheit

ZUSÄTZLICHER SAMMEL-MODIFIKATOR

Situation	Modifikator
Angriff mit Inferno-Munition	+1
Angriff durch Marschflugkörper	+2
Einheit ist ein BattleMech oder ProtoMech	-2
Einheit ist ein IndustrieMech	+0
Einheit ist ein Gefechtsfahrzeug +0	+0
Einheit ist ein Hilfsfahrzeug	+3
Einheit ist Gefechtsrüstungs-Infanterie	-1
Einheit ist Konventionelle Infanterie	+2
Einheit ist im Augenblick panisch	+3
Einheit ist eine Drohne / Robotereinheit	Kein Wurf erforderlich
Pilot hat die Spezialfähigkeit Eiserner Wille	-2
<i>Modifikatoren nur für Infanterie</i>	
Angreifer ist ein BattleMech	+1
Einheit befindet sich in einem Gebäude	-2

Situation	Modifikator
Verbündeter Streitmachtskommandeur in Sichtlinie*	-2
Verbündeter Streitmachts-Unterkommandeur in Sichtlinie*	-1
<i>Modifikatoren nur für Infanterie</i>	
Verbündete panische Einheiten in Sichtlinie	+1
Verbündete (nicht panische) Mechs in Sichtlinie	-2
Verbündete (nicht panische) Fahrzeuge in Sichtlinie	-1
Feuer in Sichtlinie (siehe Seite 100-101, A5)	+2

* Ein verbündeter Streitmachtskommandeur oder Unterkommandeur gilt nur dann als „anwesend“, wenn eine Einheit speziell zum Streitmachtskommandeur ernannt worden ist und sich diese Einheit aktiv auf der Karte innerhalb von 35 Zoll zur panischen Einheit befindet. Nur eine Einheit pro Lanze (oder Stern) in einer Streitmacht kann als Streitmachts-Unterkommandeur ernannt werden.

POSITIVE DESIGNMAROTTEN

Marotte	Kosten	Kurzbeschreibung
Ablenkend	+1	Einheit hat eine verbesserte Fähigkeit, den Gegner zu demoralisieren
Andockarme	+1	Luft-/Raumeinheit erhält einen Bonus während Andockaktionen
Anhängerkupplung	+1	Fahrzeugeinheit erhält die Spezialfähigkeit Anhängerkupplung (ANK)
Atmosphärenflieger	+3	Luft-/Raumeinheit fliegt sich besser im Kampf in der Atmosphäre
Erweiterte Torsodrehung	+3	Mech/ProtoMech besitzt ein Schussfeld von 360 Grad
Geschützte Aktivatoren	+1	Einheit ist resistent gegen Mechabwehr-Infanterieangriffe
Haube	+4	Mech ignoriert den ersten Kritischen Treffer „Einheit zerstört“
Hyperflexible Aktivatoren	+1	Einheit darf verringerten Schaden ins hintere Schussfeld austeilen
Interner Bombenhanger	+3	Fliegende Einheit darf Frachtraum verwenden, um Bomben zu transportieren
Kampfcomputer	+3	Einheit kann Überhitzen-Schaden mit geringerem Hitzeeffekt verwenden
Kampffäuste	+2	Mech-Einheit erhält eine höhere Trefferchance bei Standard-Nahkampfangriffen
Kommando-BattleMech	+2	Einheit liefert einen Initiativebonus
KompaktMech	+1	Erlaubt 2 Einheiten mit dieser Marotte einen Transportplatz einzunehmen
Leicht zu steuern	+2	Einheit erhält einen Bonus auf Nahkampfangriffe und Kontrollwürfe
Leicht zu Warten	+1	Einheit erhält einen Bonus auf Reparaturwürfe
Luftabwehr-Zielerkennung	+ Variabel	Einheit ist effektiver gegen fliegende Ziele
Modulare Waffen	+1	Einheit erhält einen Bonus auf Reparaturwürfe und Reparaturzeiten
Multi-Trac	+2	Einheit darf zwei Waffenangriffe mit halber Stärke pro Runde ausführen
Schlachtcomputer	+5	Einheit liefert einen Initiativebonus
Schmales/Niedriges Profil	+3	Einheit ist schwerer zu treffen
Suchscheinwerfer	+1	Einheit erhält die Spezialfähigkeit SUCH
Treffsichere Waffen	+Variabel	Einheit kann Schaden bei einem knappen Fehlschuss verursachen
Überkopf-Arme	+2	Einheit darf einen besonderen Überkopfschuss aus Deckung heraus ausführen
Verbesserte Kommunikationssysteme	+2	Einheit kann die Effekte einiger Störsender ignorieren
Verbesserte Sensoren	+3	Einheit erhält (oder verbessert) Aktive Sondenfähigkeiten (SON)
Verbesserte Zielerfassung (Kurz)	+3	Einheit erhält einen Bonus bei Angriffen auf Kurze Entfernung
Verbesserte Zielerfassung (Mittel)	+4	Einheit erhält einen Bonus bei Angriffen auf Mittlere Entfernung
Verbesserte Zielerfassung (Weit)	+5	Einheit erhält einen Bonus bei Angriffen auf Weite Entfernung
Verstärkte Beine	+1	Einheit ist resistent gegen selbstverursachten Todessprung-Schaden
Zielerfassung auf variable Entfernung	+Variabel	Einheit erhält einen Trefferbonus auf alle Waffenangriffe

NEGATIVE DESIGNMAROTTEN

Marotte	Kosten	Kurzbeschreibung
Beengtes Cockpit	-2	Einheit erleidet Abzüge auf Kontrollwürfe und Nahkampfangriffe
Elektromagnetische Interferenz	-1	Angriffe mit nicht-munitionsabhängigen Waffen können die Elektronik überlasten
Empfindlicher Treibstofftank	-2	Zusätzliche Chance auf eine Explosion wenn die Einheit einen Kritischen Treffer erleidet
Exponierte Aktivatoren	-1	Einheit ist anfälliger für Mechabwehr-Infanterieangriffe
Exponierte Waffenverbindung	-2	Jeder Treffer gegen diese Einheit hat eine Chance auf einen Kritischen Waffentreffer
Fehlerhafte Kühlsysteme	-3	Kühlsysteme der Einheit sind anfällig für schweren Schaden
Fehlerhafte Munitionseinspeisung	-1	Einheit kann Angriffsschaden durch munitionsabhängige Waffen verlieren
Großes Landungsschiff	-1	Landungsschiff-Einheit benötigt 2 Andockpunkte anstatt einem
Illegales Design	-0	Einheit kann zu jedem Zeitpunkt spontan zusammenbrechen; viel schwieriger zu reparieren
Instabilität bei atmosphärischem Flug	-2	Luft-/Raumeinheit ist schwerer in der Atmosphäre zu bedienen
Kein Notausstiegssystem	-2	Pilot der Einheit darf die Notausstiegs-Regeln nicht verwenden
Keine/minimale Arme	-2	Mech-Einheit kann die Klettern-Regeln und die Regeln für Externe Fracht nicht verwenden
Keine Torsodrehung	-2	Mech- oder ProtoMech-Einheit hat ein verringertes Schussfeld
Nicht stromlinienförmig	-2	Luft-/Raumeinheit kann nicht in der Atmosphäre eingesetzt werden
Niedrig montierte Arme	-2	Die Arme der Mech-Einheit ziehen die Sichtlinie von der Hüfthöhe aus
Prototyp	-2	Einheit ist anfälliger für Kritische Treffer
Schlechte Lebenserhaltungssysteme	-1	Einheit kann einen Kritischen Treffer „Besatzung betäubt“ erleiden, wenn sie überhitzt
Schlechte Leistung	-3	Angriffe gegen die Einheit verwenden reduzierte Zielbewegungsmodifikatoren
Schlechte Versiegelung	-2	Einheit hat eine erhöhte Chance für einen Hüllenbruch im Vakuum oder unter Wasser
Schlechte Zielerfassung (Kurz)	-2	Einheit erleidet Abzüge für Angriffe auf Kurze Entfernung
Schlechte Zielerfassung (Mittel)	-3	Einheit erleidet Abzüge für Angriffe auf Mittlere Entfernung
Schlechte Zielerfassung (Weit)	-4	Einheit erleidet Abzüge für Angriffe auf Weite Entfernung
Schlecht verarbeitet	-1	Einheit ist anfälliger für Kritische Treffer
Schwache Beine	-1	Einheit ist anfällig für Zusatzschaden, wenn sie Todessprung-Angriffe ausführt
Schwaches Fahrwerk	-1	Luft-/Raumeinheit erleidet bei einer Landung mit einer Erfolgsspanne von 0 Schaden
Schwer zu steuern	-2	Einheit erleidet Abzüge für Kontrollwürfe und Nahkampfangriffe
Schwieriger Notausstieg	-1	Chance auf ein Versagen bei Verwendung der Notausstiegs-Regeln
Schwierig zu warten	-1	Einheit erleidet Abzüge auf Reparaturwürfe
Sensorgeister	-2	Einheit erleidet Trefferwurfabzüge für alle Waffenangriffe
Spritschleuder	-2	Luft-/Raumjäger-Einheit verschlingt mehr Treibstoff im Weltraumradar-Spiel
Statische Munitionseinspeisung	-2	Einheit kann nicht zwischen Standardmunition und alternativen Munitionsarten wechseln
Überdimensioniert	-3	Angriffe gegen die Einheit erhalten einen Trefferbonus; Einheit ist schwerer zu transportieren und abzuwerfen
Überholtes Design	-4	Einheit erleidet Abzüge auf Reparaturwürfe
Ungenaue Waffen	-Variabel	Einheit verursacht verringerten Schaden bei einem Angriff mit einer ES von 1 oder 0.

STANDARDRUNDEN- WELTRAUMRUNDEN- TRACKER

S. 72

Standardrunde	Weltraumrunde
0	Aufstellung
1	0
2	0
3	0
4	0
5	0
6*	1

*Am Ende dieser Runde mach weiter mit Standardrunde 1.

JÄGER-BRENNSTOFFKOSTEN- TABELLE

S. 74

Position	Brennstoff pro Runde
Zentralzone	0
Innere Zone	0
Mittlere Zone	1
Äußere Zone	3
Periphere Zone	5

LUFT-/RAUM-BEWEGUNGSARTEN-TABELLE

S. 72

Bewegungsart	Bewegungscode
Kugelförmig	ik
Positionshalteschub	ph
Stromlinienförmig	ls

MAXIMALE ANGRIFFSZAHL FÜR GROSSE RAUMSCHIFFE

S. 78

Einheitentyp	Maximale Angriffe pro Runde
Landungsschiffe	4
Sprungschiffe	4
Satelliten	4
Raumstationen	6
Kriegsschiffe	8

ANDOCK-KONTROLLWURF-MODIFIKATOREN

S. 87

Bedingung	Modifikator
<i>Landungsschiff-Bedingungen</i>	
Treibend/Verheerender Schaden	+4
Andockkragentreffer	Andocken unmöglich
In Kurvenkampf verwickelt	+2
Lässt sich mehr Zeit	-1 pro Weltraum-Runde
Schubdüsentreffer	+1 pro Treffer
Einheitengröße 1	-1
Einheitengröße 3	+2
<i>Mutterschiff-Bedingungen</i>	
Keine Andockkragen	Andocken unmöglich
Treibend/Verheerender Schaden	+4
In Kurvenkampf verwickelt	+2

SPRUNGWURF-MODIFIKATORTABELLE

S. 88

Bedingung	Modifikator
Sprungversuch innerhalb eines Systems	+4
Pro Kritischem KF-Antriebstreffer	+1
Springende Einheit hat sich diese Runde bewegt	+1
<i>Weltraumkarte ist über der Bodenkarte zentriert</i>	
Sektor in der Peripheren Zone	+2
Sektor außerhalb der Peripheren Zone	+4
<i>Weltraumkarte ist nicht über der Bodenkarte zentriert</i>	
Sektor der Zentralzone oder aus der Inneren Zone	+0
Sektor aus der Mittleren oder Peripheren Zone	+2

LUFT-/RAUM-TREFFERWURFMODIFIKATORTABELLE

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN	
Entfernung	Modifikator
Kurz	+0
Mittel	+2
Weit	+4
Extrem	+6

WAFFENMODIFIKATOREN	
Waffenklasse	Modifikator
Schiffsklassewaffen außer Raketen (SKW oder RVS-SK)	+5
Unterschiffsklassewaffen außer Raketen (USKW oder RVS-USK)	+3
Raumraketen oder Unterschiffsklasseraketen (RAK oder RVS-RR)	+0
Standardwaffen	+0

MODIFIKATOREN FÜR KAMPF IN DER ATMOSPHÄRE

ALLGEMEINE MODIFIKATOREN	
Bedingung	Modifikator
Kampf in der Atmosphäre	+2
Angreifer ist ein gelandetes Landungsschiff	-2

UNTERSCHIEDLICHE MODIFIKATOREN	
Bedingung	Modifikator
<i>Erweiterter Raumraketen-Angriff</i>	
gegen Ziele im gleichen Sektor	+0
gegen Ziele in angrenzendem Sektor	+2
<i>Luft-Boden-Angriffe mit Schiffsklassewaffen / Unterschiffsklassewaffen</i>	
Angriff aus der Zentralzon (Atmosphärische Karte)	+0
Angriff aus einer anderen Zone (Atmosphärische Karte)	+3
Orbital-Oberflächen-Angriff	+3
Bodenziel wurde von einem verbündeten Zielerfassungssystem markiert	-2
Angreifer ist eine Drohne	+1
Angreifer befindet sich in einem Marine-K ² -Netzwerk (im gleichen Sektor)	-1
Angreifer überhitzt	+Hitzeniveau (1-3)
Angreifer befindet sich im Windschatten des Ziels	-2*

UNTERSCHIEDLICHE MODIFIKATOREN	
Bedingung	Modifikator
<i>Angreifer ist ein Hilfsfahrzeug / ein Satellit mit:</i>	
Verbessertem Feuerleitsystem (VFLS)	+0
Basis-Feuerleitsystem (BFLS)	+1
Keine Spezialfähigkeit VFLS oder BFLS	+2
Feuerleitsystem des Angreifers ist beschädigt (pro Treffer)	+2**
Hochgeschwindigkeits-Angriff	+8
<i>Punktverteidigung (PV#) gegen Raumraketen / Unterschiffsklasseraketen</i>	
Punktverteidigungsschaden (1 Punkt)	+1
Punktverteidigungsschaden (2+ Punkte)	Automatischer Fehlschlag
Störfeldwerfer in Verwendung (SFW#)	+SFW-Spezialfähigkeit (maximal +4)
Sekundäres Ziel	+1
Ziel hat sich mit Enterhaken am Angreifer befestigt	-4
Ziel hat verheerenden Schaden erlitten / treibt	-2
Ferngesteuerte Raketen (FERN + RR/RVS-RR)	-1

ZIELTYP-MODIFIKATOR	
Zieltyp	Modifikator
Fliegende Luft-/Raumeinheit	+2†
Fliegendes Landungsschiff	-2
Fliegender Senkrechtstarter oder Bodeneffektfahrzeug	+1
Raumboot	-1

LUFT-BODEN-ANGRIFFS-MODIFIKATOREN	
Angreifer	Modifikator
Flächenbombardement	+3
Sturzflugbombardement	+2
Tiefflugangriff	+4
Zielflugangriff	+2

Anmerkungen: Waffenklassen-Modifikatoren gelten nur beim Angriff gegen Einheitentypen, die keine Landungsschiffe, Sprungschiffe, Raumstationen und Kriegsschiff sind. (Störfeldwerfer-Modifikatoren gelten sowohl für die Einheit, die die Störfeldwerfer verwendet, als auch für den Angreifer.) Atmosphärische Kampfmodifikatoren gelten nur dann, wenn sowohl die angreifende Einheit als auch ihr Ziel sich im oder unter der Weltraum-Atmosphäre-Grenzfläche befinden.

*Windschatten-Modifikatoren gelten nur für Jäger und Raumboote.

**Kritische Feuerleitsystem-Treffer können mehrere Male anfallen.

†Dieser Modifikator gilt nur, wenn der Angreifer keine fliegende Luft-/Raumeinheit ist. Fliegende Luft-/Raumeinheiten beinhalten auch Hilfsflächenflugzeuge, konventionelle Jäger, Raumboote und Landungsschiffe.

KRITISCHE LUFT-/RAUM-TREFFERTABELLE

2W6	Luft-/Raumeinheit*	Landungsschiff**	Sprungschiff†
2	Treibstofftreffer	Andockarmtreffer	Schleusentreffer
3	Feuerleitsystemtreffer	Dockkragentreffer	Docktreffer
4	Reaktortreffer	Kein Kritischer Treffer	Feuerleitsystemtreffer
5	Waffentreffer	Feuerleitsystemtreffer	Kein Kritischer Treffer
6	Kein Kritischer Treffer	Waffentreffer	Waffentreffer
7	Kein Kritischer Treffer	Schubdüsentreffer	Waffentreffer
8	Kein Kritischer Treffer	Waffentreffer	Schubdüsentreffer
9	Waffentreffer	Schleusentreffer	Kein Kritischer Treffer
10	Reaktortreffer	Kein Kritischer Treffer	KF-Antriebstreffer
11	Feuerleitsystemtreffer	Reaktortreffer	Reaktortreffer
12	Besatzung getötet	Besatzungstreffer	Besatzungstreffer

*Umfasst Hilfsflächenflugzeuge, Luftschiffe und konventionelle Jäger.

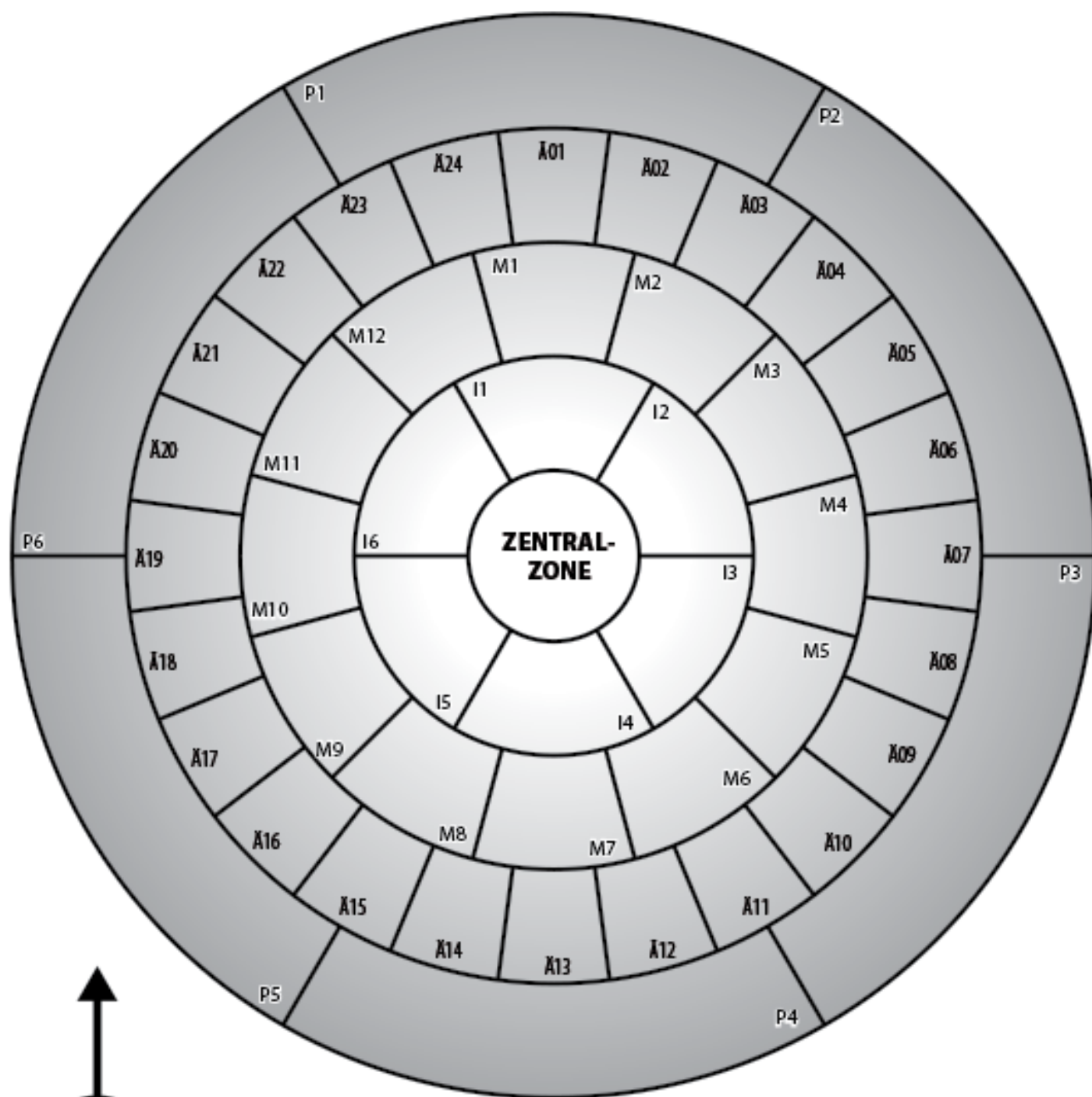
**Umfasst Raumboote.

† Umfasst Kriegsschiffe, Raumstationen und Satelliten-Hilfsfahrzeuge.

ZUFÄLLIGE WAFFENKLASSEN-TABELLE

1W6	Waffenklassen-Treffer
1	Standardwaffen
2	Standardwaffen
3	Schiffsklassewaffen außer Raumraketen
4	Schiffsklassewaffen außer Raumraketen
5	Raumraketen
6	Raumraketen

Anmerkung: Die Zufällige Waffenklassen-Tabelle wird nur dann verwendet, wenn das Ziel über mehrere Waffenklassen in einem einzelnen Schussfeld besitzt.



KOMPANIE-ZUSAMMENSTELLUNG

Kernbodenstreitmacht	
0-1	Kommandolanze
0-2*	Unterstützungslanzen
1-4	Kampflanzen
	Sturmlanzen
	Einsatzlanzen
	Feuerlanzen
	Aufklärungslanzen
	Hetzlanzen
Abteilungen	
0-6	Konventionelle Infanteriezüge
0-4	Gefechtsrüstungstrupps
0-3	Fahrzeuglanzen**
0-1	Luft-/Raumschwadron

Anmerkung: Eine Kompanie der Inneren Sphäre oder Peripherie besteht aus insgesamt 2-4 Lanzen und kann von anderen Truppen (Abteilungen) unterstützt werden. Lanzen die aufgeführt werden umfassen auch die Luftlanzen-Varianten.

*Nur 1 Unterstützungslanze pro 1 Kern-Lanze, die keine Unterstützungslanze ist.

**Oder BattleMech-Lanzen, wenn die Kernbodenstreitmacht aus Fahrzeuglanzen besteht.

BINÄRSTERN/TRINÄRSTERN-ZUSAMMENSTELLUNG

Kernbodenstreitmacht	
0-1	Kommandostern
0-1	Unterstützungstern
1-3	Kampfstern
	Sturmstern
	Einsatzstern
	Feuerstern
	Aufklärungstern
	Hetzstern
Abteilungen	
0-5	Gefechtsrüstungstrupps
0-1	Fahrzeugsterne
0-1	Luft-/Raumstern

Anmerkung: Ein Clan-Binärstern besteht aus insgesamt 2 Sternen; ein Clan-Trinärstern besteht aus insgesamt 3 Sternen; beide können von anderen Truppen (Abteilungen) unterstützt werden. Die aufgelisteten Sterne umfassen auch die Nova-Varianten. 2 Novas bilden einen Supernova-Binärstern, 3 Novas einen Supernova-Trinärstern.

BATTALION-ZUSAMMENSTELLUNG

Kernbodenstreitmacht	
0-1	Kommandolanze
3-4	Bodenkernkompanien
Abteilungen	
0-6	Konventionelle Infanteriekompanien
0-4	Gefechtsrüstungszüge
0-3	Fahrzeugkompanien*
0-3	Luft-Raumschwadronen

Anmerkung: Ein Bataillon aus der Inneren Sphäre oder Peripherie besteht üblicherweise aus 9-13 Lanzen und kann von anderen Truppen (Abteilungen) unterstützt werden.

*Oder BattleMech-Kompanien, wenn die Kern-Bodenstreitmacht aus Fahrzeugkompanien besteht.

STERNHAUFEN-ZUSAMMENSTELLUNG

Kernbodenstreitmacht	
3-5	Binärsterne und / oder Trinärsterne
Abteilungen	
0-2	Gefechtsrüstungsterne
0-3	Fahrzeugsterne
0-3	Luft-/Raumsterne

Anmerkung: Ein Clan-Sternhaufen besteht normalerweise aus 3-5 Binärsternen und / oder Trinärsternen (dazu gehören Supernova-Binärsterne und Supernova-Trinärsterne) und können von anderen Truppen (Abteilungen) unterstützt werden.

LEVEL-III-ZUSAMMENSTELLUNG

Kernbodenstreitmacht	
0-1	Kommando-Level-II
0-1	Unterstützungs-Level-II
4-6	Kampf-Level-II
	Sturm-Level-II
	Einsatz-Level-II
	Feuer-Level-II
	Aufklärungs-Level-II
	Hetz-Level-II
Abteilungen	
0-3	Luft-/Raum-Level-II

Anmerkung: Ein Level III besteht aus 6 Level II. Abgängig vom gewählten Gesamtpunktwert und der Größe der gegnerischen Streitmacht kann es erforderlich sein, bis zu 2 Level III zu erstellen.

INDEX

Abdocken	87	Gebäude, Erweitert	23	Orbital-Oberflächen-Kampf	84
Abfangschwadron	154	Gegenbeschuss, Artillerie	14	Piloten-Spezialfähigkeiten	48
Abschirmende Bewegung	12	Gelände, behindertes	18	Positive Designmarotten	59
Abschusswertung	159	Gelände, besetzt	18	ProtoMechs (Quad)	40
Absichtliches Überhitzen	18	Gewicht / Größenklasse bestimmen	91	Punktwertberechnung	138
Abstrakter Raumkampf	68	Gleiter-Protomechs	41	QuadVees	43
Andocken	87	Grundlage	6	Raumkampf, abstrakt	68
Artillerie-Flakfeuer	14	Hetzlanze	152	Reaktorexpllosionen	28
Artillerie-Gegenbeschuss	14	Hochgeschwindigkeitsangriffe	86	Roboter	39
Aufklärung	166	Hyperraum-Sprünge	88	Rollen für Bodeneinheiten	134
Aufklärungslanze	152	Infanteriefähigkeiten	58	Rollen für Luft-/Raumeinheiten	136
Aufrüstungs-Unterphase	179	Infanterieoptionen, Erweitert	25	Rundenmassstab	72
Ausrichtung	73	Initiative aufsparen	44	Rutschen	12
Befestigte Stellungen	32	Initiative erzwingen	45	Schaden, Variabel	21
Berechnung der Bewegungsrate	72	Kampflanze	150	Scharfschützen	46
Bewegung außerhalb der Karte	45	Kauerhaltung	10	Schlachtfeldinformationen	15
Bewegung, Abschirmende	12	Kommandolanze	153	Schwerkraft	75
Bewegungsmodifikatoren, Variabel	22	Kommandospezialfähigkeiten	44	Senkrechtstarter-Spezialangriffe	22
Bewegungswürfel	12	Kommunikationsstörung	45	Sichtlinie, Praktische	19
Bodenangriffsspezialisten	47	König des Hügels	163	Spezialaktionen	83
Brennstoffausdauer (nur für Jäger)	74	Kontrollzone	46	Spezialfähigkeiten	116
Designmarotten, Einheiten	59	Konversionen	90	Spezialfähigkeiten	35
Designmarotten, negative	64	Konvertieren, Bewegung	91	Spezialfähigkeiten, zusätzliche	89
Designmarotten, positive	59	Konvertieren, Hitze	115	Stapelbeschränkungen	73
Die Stellung halten	164	Konvertieren, Panzerung	95	Stellungen, befestigt	32
Dreibeinige Mechs	40	Konvertieren, Spezialausrüstung	116	Sternbewegung	10
Drohnen	39	Konvertieren, Spezialfähigkeiten	116	Streitmachtserstellung	146
Einbau von Szenarien in eine Kampagne	159	Konvertieren, Struktur	97	Sturmlanze	151
Einheiten-Designmarotten	59	Konvertieren, Waffen	99	Superschwere Mechs	41
Einheitentyp bestimmen	91	Konvertierungsprozess	91	Szenarien	158
Einheitentypen	39	Kritischer Erfolg	17	Tabellen	180
Einleitung	6	Kritischer Fehlschlag	17	Taktische Spezialisierung	47
Einsatz-/Kavallerielanze	151	Kurvenkampf-Karten	75	Transportschwadron	155
Einsatzschwadron	155	Langenbewegung	10	TripodMechs	40
Elektrische Kriegsführungsschwadron	155	Luft-/Raum-Aufbau, Erweitert	68	Überhitzen, Absichtlich	18
Enteraktionen	85	Luft-/Raum-Bewegungsarten-Tabelle	72	Überrennen	45
Erholungs-Unterphase	174	Luft-/Raumschaden	83	Umweltspezialisierung	47
Eroberer die Flagge	162	Luft-/Raum-Überlegenheitsschwadron	154	Unterstützungslanze	153
Erweiterte Gebäude	23	Luftabwehrspezialisten	46	Unterstützungsoperations-Phase	171
Erweiterte Infanterieoptionen	25	Mechs, superschwere	41	Unterstützungs-Punkte	179
Erweiterte Raumraketen-Angriffe	83	Mindestbewegung	73	Variable Bewegungsmodifikatoren	22
Erweiterter Luft-/Raum-Aufbau	68	Minimalschaden	18	Variabler Schaden	21
Erzwungener Rückzug	158	Missionsnachbereitungs-Unterphase	171	Verbesserte Krieger	26
Externe Fracht	29	Moral	32	Verlassen der Weltraum-Radarkarte	74
Feindspezialisierung	47	Munitionsarten	33	Vierbeinige Mechs	40
Feuerlanze	151	Nahkämpfer	46	Weltraumbomber	85
Feuerunterstützungsschwadron	155	Negative Designmarotten	64	Weltraum-Radarkarte	69
Flakfeuer, Artillerie	14	Nichtspieler-Feinde	170	Zusätzliche Spezialfähigkeiten	89
Flugmechs	42	Novas	153		
Fracht, Extern	29	Offene Feldschlacht	161		

BATTLETECH: RÜSTE DEIN SPIEL AUF

BattleMechs treffen aufeinander, Jäger duellieren sich und Infanterie verschanzt sich in der Landschaft. Hoch über den Wolken brechen mächtige Schlachtschiffe aus dem Hyperraum und setzen Landungsschiffe voller Verstärkungen ab. Neue Maschinen, Krieger und Taktiken werden entfesselt, während der Krieg von der Leere des Weltraums bis zur Oberfläche der Planeten hinab tobt.

Das BattleTech-Universum wartet nur darauf, von dir erobert zu werden!

Das Alpha Strike Kompendium bringt eine Vielzahl neuer Regeln und zusätzlicher Optionen für Alpha-Strike-Gefechte. Mit dieser Erweiterung fügen Spieler ihren Schlachten neue taktische Fähigkeiten, spezielle Mech-Krieger-Optionen, Designmacken und Einheitentypen hinzu. Doch damit nicht genug, denn zudem ist in diesem Buch ein abstraktes Luft-/Raumkampf-System enthalten, dass es Spielern ermöglicht, Konflikte zwischen Planeten und Sprungpunkten abzuwickeln. Zusätzlich bietet dieser Band ein zugängliches Konvertierungssystem, um Alpha-Strike-Werte für jede Einheit des BattleTech-Universums erstellen zu können!



CATALYST
game labs™

TOPPS

ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de

US40102PDF

ISBN: 978-3-95752-442-3

©2014 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alpha Strike, Quick Strike, BattleTech, BattleMech, Mech und MechWarrior sind eingetragene Warenzeichen und/oder Warenzeichen von The Topps Company, Inc., in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC. Deutsche Übersetzung © 2014 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.