BATTLETECH™

ALPHA STRIKE™



CATALYST game labs™

EIN SCHNELLES UND TAKTISCHES MINIATURENSPIEL



BATTLETECH™

ALPHA STRIKE™

• ULISSES SPIELE •



EINLEITUNG 6

GRUNDLAGEN VON ALPHA STRIKE 6
Alpha Strike gegen Total Warfare 7
Was du zum Spielen von Alpha Strike brauchst 7
ALPHA STRIKE AUF EINEN BLICK 8
Zusätzliches Material 8

EINFÜHRUNGSREGELN 10

KOMPONENTEN 11
Die Einheitenkarte 11
AUFBAU 11
Armeelisten auswählen 11
Gelände aufstellen 12
DAS SPIEL SPIELEN 12
Spielablauf 12
Siegbedingungen 13
BEWEGUNGSPHASE 13
Gelände 13
Springen 14
KAMPFPHASE 14
Abwicklung von Waffenangriffen 15
Abwicklung von Nahkampfangriffen 19
Überhitzen 20
ENDPHASE 20
Schaden 20
Hitze 20
SPEZIALFÄHIGKEITEN 21
Beschreibungen der Spezialfähigkeiten 21

STANDARDREGELN 22

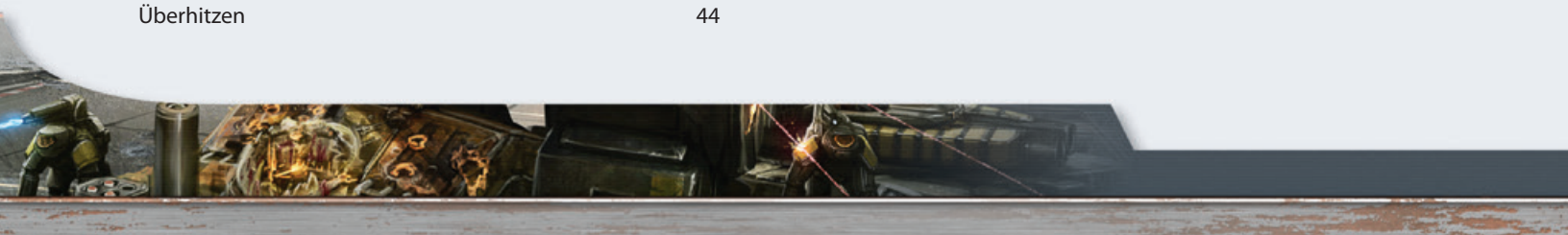
KOMPONENTEN 22
Zusätzliche Spielbegriffe für die Alpha-Strike-Standardregeln 22
AUFBAU 23
Szenarioart auswählen 23
Streitmächte auswählen 24
Gelände aufstellen 25
DAS SPIEL SPIELEN 25
Spielablauf 25
Siegbedingungen 26
Erzwungener Rückzug (optional) 27
BEWEGUNGSPHASE 27
Ungleiche Zahl von Einheiten 27
Gelände 28
Zusätzliche Bewegungsregeln 32
KAMPFPHASE 33
Abwicklung von Waffenangriffen 34
Abwicklung von Nahkampfangriffen 42
Überhitzen 44
ENDPHASE 44
Schaden 44
Hitze 44
SPEZIALFÄHIGKEITEN 45
Beschreibungen der Spezialfähigkeiten 45
K^3-Netzwerke 49

ABSTRAKTES LUFT-/RAUMSYSTEM 52

Kontrollwürfe 53
LUFT-/RAUM-AUFBAU 53
Die Radarkarte 53
Das Aufstellen von Luft-/Raum-Truppen auf der Radarkarte 54
ABSTRAKTER LUFT-/RAUMKAMPF 55
Abwicklung von Luft-/Raum-Luft-Boden-Angriffen 55
Luft-/Raum-Luft-Luft-Angriffe 58
Abwicklung von Boden-Luft-Kampf 60
ENDPHASE 61
Beenden von Kurvenkämpfen 61
Luft-/Raumschaden 61

ERWEITERTE OPTIONEN 62

ERWEITERTE BEWEGUNGSARTEN 62
Klettern 62
Ausweichen 63
Herabspringen 63
Sprinten 63
ERWEITERTES GELÄNDE 64
Gebäude 64
Tiefschnee 64
Geröllhaufen 65
Gefährliche Flüssigkeitsreservoirs 65
Schwerindustrie 65
Eis 65
Dschungel 65
Magma 66
Schlamm 66
Bepflanzte Äcker 66
Schienen 66
Extrem unwegsames Gelände 67
Extremer Schutt 67
Sand 67
Sumpf 67
Tundra 67
Wasser (erweitert) 67
Wälder (erweitert) 69
Steckenbleiben 70





LUFT-/RAUM-EINHEITEN AUF DER GELÄNDEKARTE **70**
Stromlinienförmige Einheiten 70
Kugelförmige Einheiten und Luftschiffe 71
Landekontrollwurf 72
Luft-/Raumeinheitentransport 72
Teildeckung 73
ARTILLERIE **73**
Spielfeld auf dem Brett gegen Spielfeld außerhalb des Bretts 73
Abwicklung von Artillerieangriffen 74
ALTERNATIVE MUNITIONSARTEN **76**
Alternative Artilleriemunitionsarten 76
Alternative Autokanonenmunitionsarten 77
Alternative Bombenmunitionsarten (Bomben / Luft-/Raumraketen) 78
Alternative Narc-/vNarc-Bojen 79
Alternative KSR-/LSR-Munitionsarten 79
SCHLACHTFELD-INFORMATIONEN **82**
Schlachtfeldinformations-Verhältnis 82
Vorzüge der Schlachtfeldinformationen 82
GEBÄUDE **83**
Gebäudearten 83
Bewegungseffekte 84
Angriffe gegen Gebäude 85
Mauern 86
SCHIFFSKLASSE- UND UNTERSCHIFFSKLASSEWAFFEN **86**
Fliegende Ziele 86
VERBERGEN VON EINHEITENDATEN **87**
Markierungssteine 87
Verbergen des Datenbogens 89
KOORDINATEN-SYSTEM **89**
Koordinaten erzeugen 89
TRUPPENABWURF **90**
Allgemeine Abwurfregeln 90
Hoher Abwurf 90
Tiefer Abwurf 90
Seilrutschen-Abwurf 91
STÖRSENDER UND ECCM **91**
NOTAUSSTIEG / AUFGABE VON EINHEITEN **91**
UMWELTBEDINGUNGEN **92**
Atmosphärische Dichte 92
Elektromagnetische Interferenz (EMI) 93
Temperatur 94
Andere Bedingungen 95

AUSSERORDENTLICH GROSSE EINHEITEN 96
Sichtlinie 96
Ausrichtungen und Schussfelder 96
Mobile Bauten 96
Enteraktionen 98
ERWEITERTE BODEN-ENTFERNUNGEN 99
Extreme Entfernung 99
Horizont-Entfernung 99
FEUER UND RAUCH 100
Feuer 100
Rauch 101
VERSTECKTE EINHEITEN 102
Verstecken auf dem Boden 102
Überraschungsangriffe von versteckten Einheiten 102
MINENFELDER 102
Minenfelder beim Aufbau 102
Minenfeldtypen 102
ZIELERFASSUNGS- UND VERFOLGUNGS-SYSTEME 103
GELÄNDE-UMWANDLUNG 104
SPEZIALFÄHIGKEITEN 104
Beschreibungen der Spezialfähigkeiten 104
UMWANDLUNG VON ALPHA STRIKE IN HEXFELDKARTEN 110
Umwandlung von Bewegung und Entfernungen 110
Sichtlinien 110
Geländelevel und Einheitenhöhe 111
Behinderndes Gelände auf Hexfeldkarten 111

KAMPAGNENSPIEL 114

VORBEREITUNG DER KAMPAGNE 115
Kampagnenrunden 115
DAS TOTAL-CHAOS-KAMPAGNENSYSTEM 116
Pfade 116
Situation 116
KRIEGSKASSENPUNKTSYSTEM 118
Der Einstieg 118
Kriegskassenpunkte zwischen den Pfaden 118
Fertigkeitsverbesserung 119
KRIEGSKASSE-KAMPAGNEN-DATENBOGEN 119
PFADE 121
Erstkontakt 121
Durchbruch 122
Überfall 123
Gegenangriff 124
Verfolgung 124
Verteidigung 125

KAMPAGNENSETTING: CLAN-INVASION 126

Die Schlacht von Tukayyid 127
Die Marik-Liao-Offensive 127
Der Widerspruchskrieg 127
Der Zweite Sternenbund 128
Der Krieg um St. Ives 128
Der Erste Kombinats-Dominiums-Krieg 128
WICHTIGE KONFLIKTE UND KAMPAGNEN 129
Die Clan-Invasion 129
Die Marik-Liao-Offensive 129
Der Widerspruchskrieg 130
Operation Bulldogge 130
Der Krieg um St. Ives 130
Der Erste Kombinats-Dominiums-Krieg 131
FAKTENÜBERSICHT: ÄRA DER CLAN-INVASION 132
Besondere Allianzen und Feindschaften 132
Spezialregel: Clanehre 132

BATTLETECH-UNIVERSUM 142

EINE GESCHICHTE DES KRIEGES 142
Die Kolonisierung der Sterne 142
Das Zeitalter des Krieges 143
Der Sternenbund 143
Die Nachfolgekriege 143
Die Clan-Invasion 143
Die Ära des Bürgerkriegs 144
Der Jihad von Blakes Wort 144
Das Dunkle Zeitalter (DarkAge) 144
DIE REICHE DER MACHT 145
Haus Davion (Vereinigte Sonnen) 145
Haus Kurita (Draconis-Kombinat) 145
Haus Liao (Konföderation Capella) 146
Haus Marik (Liga Freier Welten) 146
Haus Steiner (Lyranische Allianz) 147
ComStar 147
Blakes Wort 148
Die Clans 148
Die Peripherie 149
BATTLETECH-MATERIAL 156
Grundregelwerke 156
Hardware-Handbücher 156
Plot-Quellenbücher 157
Historische Quellenbücher 157
Karten, Gelände und Miniaturen 157
Die Große Einheitenliste 157
Bald erhältlich: Alpha-Strike-Ära-Quellenbücher! 157

IMPRESSUM

Project Development
Herbert A. Beas II

Writing
Herbert A. Beas II
Joshua Franklin
Jason Schmetzer
Paul Sjardijn
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
Herbert A. Beas II
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
Map Diagrams
Ray Arrastia
Map of the Inner Sphere
Øystein Tvedten
Alpha Strike Data Cards
Ray Arrastia

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.

Deutsche Version
Übersetzung
Daniel Mayer
Lektorat
Benjamin Fox
Harald Herrmann
Oliver Knieling
Thomas Stein
Layout
Christian Lonsing
Redaktion
Michael Mingers
Mit Dank an
André Martens

Additional Design and Development
The following people have been involved in the creation and development of Classic BattleTech rules, either by writing material that was assimilated into the main body of the rules, serving as the BattleTech line developer in the past, or otherwise contributing to the game in a major way.

Samuel B. Baker, Herbert A. Beas II, Randall N. Bills, Forest G. Brown, Chuck Crain, Chris Hartford, Clare Hess, Scott Jenkins, J. Andrew Keith, James R. Kellar, Dale Kemper, L.R. „Butch" Leeper, Bryan LiBrandi, Jim Long, David McCulloch, Jim Musser, Bryan Nystul, Mike Nystul, Blaine Pardoe, Boy F. Peterson Jr., Rick Raisley, Jerry Stenson, Christoffer Trossen, Wm. John Wheeler.

Acknowledgements
To Bryan Nystul, for pioneering the original rules. To Randall N. Bills, for agreeing with me that this would make a great core book addition. To Ray Arrastia, who—in addition to making the eleventh-hour efforts to make all of these words look pretty on a page—has likewise championed the idea of making BattleTech stronger, faster, and better, even if he couldn't have a more direct hand in the writing phase, To Joshua Franklin, for being three steps ahead of us in actually having the rules compiled and ready while we debated the final form. And, of course, to the BattleTech community, for its endless support!

The BattleTech Review Team
Army List Support: Joel Bancroft-Connors, Brent Ezell, Joshua Franklin, William Gauthier, Keith Hann, Chris Marti, William Pennington, Luke Robertson, Peter Wort.

Playtesters: Peter M. Andrew, Jr., Ray Arrastia, Sam Barnes, Henry „Truegrit" Chen, Nick Connor, „Dropkick", William „MadCapellan" Gauthier, Keith „Xotl" Hann, Térence „Weirdo" Harris, John „Worktroll" Haward, Chris „Alex Knight" Marti, Robert McKittrick, William J. Pennington, Max „Medron Pryde" Prohaska, Sam „Wasp" Snell, Colin „CharlieTango" Toenjes, Jim „Ratboy" Williamson, Peter „wackrabbit" Wort.

©2013 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. *Alpha Strike*, 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.

©2014 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Reche vorbehalten.

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

EINLEITUNG



Izanagi-Krieger werden im Kampf von einem Gunslinger *des Zweiten Schwerts des Lichts unterstützt.*

Das Universum ist im Krieg. Selbst als die Menschheit die Hände ausstreckte, um die Sterne zu befehligen, konnte die menschliche Lust an Kampf und Eroberung nicht so leicht überwunden werden wie die Entfernungen von Lichtjahren. Angetrieben vom Traum, eines Tages die gesamte Menschheit zu beherrschen, entstanden mächtige Imperien, fielen und erhoben sich wieder. Aus dem Chaos des Krieges erwuchs der Sternenbund, der Gipfel der menschlichen Zivilisation, ein Goldenes Zeitalter, in dem dauerhafter Frieden und eine Zeit des Wohlstands endlich möglich schienen. Doch Habgier, Ehrgeiz und Verrat verbanden sich, um alles auf ein Neues niederzureißen. Alle Welten, die die Menschen Heimat nannten, wurden in Jahrhunderte der schwelenden Konflikte geschleudert.

Die Macht über Milliarden ruht nun in den Händen jener, die sich auf adeliges Blut oder auf die Abstammung von Elitekriegern berufen können. Generationen von Kriegern haben auf zahllosen Welten gefochten. Sie kämpften für einen längst totgeglaubten Traum, und setzten dabei den ewigen Kreislauf fort, bis sich nur noch wenige etwas anderes vorstellen konnten. Die Elite dieser Krieger – moderne Ritter der neofeudalen Reiche, die heute an der Macht sind – sind die MechKrieger, die die mächtigsten Kriegsmaschinen des 31. Jahrhunderts kommandieren: die BattleMechs.

Das **BattleTech**-Universum ist ein Reich des ewigen Krieges zwischen interstellaren Dynastien und sich befehdenden Clans. Es ist eine Welt, in der der größte Feind der Menschheit die Menschheit selbst ist, nicht etwa außerirdische Eroberer. Es ist ein Universum, in dem sich Flaggen und Regierungen der Grenzwelten regelmäßig ändern, und hohe Ideale wie „Ehre", „Ruhm" und „Freiheit" die Schlagworte von Kriegsherren sind.

Es ist ein Universum, in dem das Leben billig ist, BattleMechs aber nicht.

GRUNDLAGEN VON ALPHA STRIKE

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 MechKriegern, 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, dass 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 Pappaufsteller 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.

Für Spieler, die lieber Hexfeldkarten anstelle von dreidimensionalen Gebäuden verwenden, finden sich im hinteren Teil des Buchs Regeln zur Konvertierung von *Alpha Strike* auf Hexfeldkarten.

Die Regeln in *Alpha Strike* verringern auch das Detailniveau des Spiels nach *Total Warfare*, da die verschiedenen Nuancen der Waffen, Panzerung und struktureller 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 DU ZUM SPIELEN VON ALPHA STRIKE BRAUCHST

Um Alpha Strike zu spielen, werden folgende Komponenten benötigt:

Spieler

Alpha Strike funktioniert am besten als „Spieler-gegen-Spieler"-Kriegsspiel (natürlich können *Alpha-Strike*-Kampagnen auch mit einem Spieler als „Spielleiter" gespielt werden, der nur die Truppen steuert, die sich den Spielern entgegen stellen). Daher ist es schwierig, ein *Alpha Strike*-Gefecht mit weniger als zwei Spielern zu spielen. Also solltest du vielleicht deine Freunde einladen. Es ist vollständig unmöglich, das Spiele alleine zu spielen.

Regeln

In diesem Buch findest du alle Grundregeln, die du brauchst, um Gefechte mit *Alpha-Strike*-Regeln auszutragen, die in ihrer Komplexität von den Basis-Einführungsregeln bis zu den erweiterten Regeln reichen, die verwendet werden können, um strategische Kampagnen zu spielen. Beispiele für Armeelisten in Kompaniegröße aus der Clan-Invasion-Epoche sind ebenfalls vorhanden, für Spieler, die sofort mit dem Spiel beginnen wollen.

Ergänzungsregeln: Um den Fokus auf die Grundlagen zu legen, lässt dieses Regelwerk einige Details weg. Dazu gehören zum Beispiel die Umwandlung der Einheiten vom Standard-**BattleTech**-Spiel nach den *Total-Warfare*-Regeln, sowie ein genauerer Blick auf die alternativen Zeitalter und Taktiken und Technologien der einzelnen Fraktionen. Die Umwandlungsregeln findest du in *Strategic Operations* (siehe Seiten 355 – 381). Zukünftige Ergänzungsbücher – die sowohl in gedruckten als auch downloadbaren Formaten verfügbar sein werden – sind für die Zukunft geplant. Dort findest du große Armeelisten, Unterstützung für alternative Zeitalter im Spiel, und sogar die Einführung von Spezialregeln, die Besonderheiten, Taktiken und Technologien der einzelnen Fraktionen abbilden.

Würfel

Das Hauptsystem verwendet Würfel, mit denen im diesem Spiel Aktionen abgewickelt werden. Wie die anderen Regeln in der **BattleTech**-Spielserie verwendet *Alpha Strike* ausschließlich sechsseitige Würfel (W6), wobei alle Spieler mindestens zwei „Sechsseiter" (2W6) für die meisten Aktionen benötigen. Zusätzliche Würfel können nützlich sein, sind aber nicht erforderlich.

Miniaturen

*Alpha Strike v*erwendet die Standard-**BattleTech**-Miniaturen, um Einheiten darzustellen. Die *BattleTech-Einsteigerbox* beinhaltet ein Set von Plastikminiaturen, und Iron Wind Metals verkauft weitere *BattleTech*-Miniaturen aus Zinn, sowohl einzeln als auch in Sets. Jede Einheit, die in einer *Alpha-Strike*-Armee eingesetzt wird, wird von ihrer eigenen Miniatur repräsentiert.

Miniaturen-Maßstab: Die oben beschriebenen Miniaturen haben einen ungefähren Maßstab von 1:285. Wenn ihr mit Modelleisenbahnen und dergleichen vertraut sein solltet: dies macht die bevorzugten **BattleTech**-Miniaturen kompatibel mit Miniaturen und Gelände im Z-Maßstab. (Zwar ist der Z-Maßstab technisch gesehen 1:220, doch schwanken die **BattleTech**-Miniaturen leicht, was den Maßstab angeht, vor allem aus Gründen von Qualität und Details. Aus diesem Grund können die **BattleTech**-Miniaturen mehr als ikonische Abbildungen gesehen werden, die spezifische Einheiten repräsentieren, nicht als wirklich maßstabsgetreue Darstellungen der Einheiten auf dem Schlachtfeld.)

Ersatzminiaturen: Zwar ist es ideal, wenn man die genaue Miniatur besitzt, die der Bauart und Konstruktion der Einheit des Spielers entspricht, doch ist das für Leute, deren finanzielle Möglichkeiten eingeschränkt sind, oft nicht realisierbar. Die Spieler sollten daher keine Hemmungen haben, Ersatzminiaturen zu verwenden, um für fehlende Einheiten einzuspringen – solange die Ersatzminiaturen zumindest in etwa die richtige Größe und Form haben, um die fragliche Einheit abzubilden. Ähnlichkeit kann eine sehr subjektive Sache sein, also sollte der Einsatz von Ersatzminiaturen nur in Erwägung gezogen werden, wenn alle anderen Spieler zustimmen.

Einheitenkarten

Englischsprachige *Alpha-Strike*-Karten kannst du dir auf der Homepage von Catalyst Game Labs herunterladen. Karten für alle Einheiten aus der *Einsteigerbox* sind zum kostenlosen Download auf bg.battletech.com und ulisses-spiele.de erhältlich, und Kartensets für andere Einheiten kannst du käuflich erwerben. Spieler, die die *Alpha-Strike*-Spielwerte einer Einheit zur Verfügung haben, können auch Blankokarten ausfüllen. Die Informationen, die auf einer *Alpha-Strike*-Einheitenkarte zu finden sind, sind in den *Alpha-Strike*-Einführungsregeln beschrieben (siehe Seite 10 – 21).

Maßband

Du wirst etwas brauchen, um Entfernungen zu messen, normalerweise ein Maßband. Ein Messstab mit Markierungen für 6", 24" und 42" kann nützlich sein, um Entfernungen zu ermitteln, gleiches gilt für ein Lasermessgerät. Ein flexibles Maßband ist nützlich, um Bewegung um Hindernisse abzuwickeln. Die Spieler haben das Recht, jederzeit nachzumessen.

Maßeinheiten: Für dieses Regelwerk wird der angloamerikanische Entfernungsstandard verwendet (Zoll und Fuß), nicht das metrische System. Wenn ihr euch mit metrischen Angaben wohler fühlt und die Umrechnung machen wollt: 1 Zoll (1") entspricht 2,54 Zentimetern. Weil das etwas eigenartige ungerade Zentimeterwerte zur Folge haben kann, ist es wahrscheinlich einfacher, einen Multiplikator von 2,5 zu verwenden (somit kann man ein metrisches Maßband bei 15 Zentimetern, 60 Zentimetern und 105 Zentimetern markieren).

Tischplatte und Gelände

Eine Tischplatte ist das absolute Minimum an Platz, normalerweise 6 Fuß auf 4 Fuß oder größer. Miniaturisierte Bäume, Gebäude, Hügel und anderes Gelände werden dann darauf aufgestellt, um ein simuliertes Schlachtfeld zu erzeugen. Der ungefähre „Echtwelt-Maßstab" für dieses Schlachtfeld liegt bei etwa 7,5 Metern pro Zoll, sodass die empfohlene Tischgröße ein Schlachtfeld erzeugt, das in etwa 360 auf 540 Meter groß ist.

Maße: Noch einmal für Spieler, die das metrische System bevorzugen: 1 Zoll entspricht 2,54 Zentimetern und 1 Fuß (1') entspricht 30,48 Zentimetern. Die empfohlene Tischplatte, die wir oben erwähnt haben, entspricht also 183 Zentimetern x 121 Zentimetern.

Alpha Strike auf einen Blick

Die Grundregeln für *Alpha Strike* sind in diesem Buch in die fünf folgenden, grundlegenden Abschnitte aufgeteilt:

Alpha-Strike-Einführungsregeln: Auf dieses Kapitel folgen die Einführungsregeln, die die Grundlagen des Bodenkampf-Spiels beschreiben, und die wir neuen Spielern ans Herz legen möchten. Um die Sachen einfach zu halten, gehen die Einführungsregeln davon aus, dass sich die gesamten Streitmächte der Spieler vollständig aus BattleMechs zusammensetzen, den dominanten Kriegsmaschinen des **BattleTech**-Universums.

Alpha-Strike-Standardregeln: Die Standardregeln sind ideal für Spieler, die mit den Einführungsregeln vertraut sind und sich mit ihnen wohl fühlen. Die *Alpha-Strike*-Standardregeln decken eine breitere Spanne der **BattleTech**-Bodenkriegsführung ab. Sie führen Infanterie, ProtoMechs, Gefechtsfahrzeuge und andere Bodenkampfelemente in das Erlebnis des Spiels ein.

Abstraktes Luft-/Raumsystem: Dieses Kapitel beschreibt die Verwendung von Luft-/Raum-Ressourcen, die sich in der Luft über dem Standard-*Alpha-Strike* befinden (und gelegentlich damit interagieren). Dieses System erlaubt es den Spielern, Bewegung und Kampf für Luft-/Raumjäger und konventionelle Jäger, Raumboote und Landungsschiffe abzuwickeln.

Erweiterte Alpha-Strike-Optionen: Die Regeln in diesem Kapitel stellen erweiterte Optionen für Spiele dar, die mit den *Alpha-Strike*-Standardregeln ausgetragen werden. Hier findest du erweiterte Geländearten, Regeln für Artilleriewaffen, Gebäude, exotische Umweltumgebungen, Feuer und Rauch, und sogar Umwandlungsregeln vom Geländespiel zum Spiel mit Hexfeldern.

Kampagnenspiel: Der letzte Abschnitt, der in diesem Buch vorgestellt wird, repräsentiert eine grobe Struktur wie du mit den *Alpha-Strike*-Regeln eine Kampagne spielen kannst. Dieses System verwendet eine Reihe von Missions-Pfaden, die eine planetare Invasion zwischen verfeindeten Nachbarn wie aus dem Lehrbuch abbilden sollen, beginnend mit dem Landungsprozess und schließlich mündend in der glorreichen Eroberung oder heldenhaften Verteidigung.

ZUSÄTZLICHES MATERIAL

Nach den Grundregel-Kapiteln, verfügt *Alpha Strike* über zwei weitere Kapitel:

Kampagnensetting: Clan-Invasion: Dieses Kapitel stellt einen kurzen Überblick über eine der einflussreichsten Zeitalter in der Geschichte von **BattleTech** dar: die Zeit der Clan-Invasion, von 3050 bis 3062. Der Abschnitt fasst kurz die Ereignisse und wichtigen Mächte der Clan-Invasion zusammen, und bietet vollständige, einsetzbare Spielwerte für beispielhafte Streitmächte aus dieser Epoche an. Die Spieler können diese Armeen verwenden, zusammen mit den Grundregeln in diesem Buch, um Kampagnen in dieser Periode der Geschichte zu spielen.

Das BattleTech-Universum: Dieses letzte Kapitel des Buches stellt ein kurzes Quellenbuch zum allgemeinen Setting des **BattleTech**-Universums dar. Hier beschrieben sind die Geschichte, die wichtigsten Fraktionen und die Terminologie von **BattleTech**, zumindest in groben Zügen.

Alpha-Strike-Zusatzmaterial: Über dieses Buch hinaus, und im Verlauf der kommenden Monate, werden die Spieler herunterladbares Material, das speziell auf *Alpha Strike* zugeschnitten ist, auf bg.battletech.com und ulisses-spiele.de finden. Hier findest du nicht nur die *Quick-Strike-Karten*, die klassische *BattleTech*-Einheiten zu in *Alpha Strike* spielbare Einheiten übertragen, sondern auch *Alpha Strike Epochen* – vollständige Dokumente, die die wichtigsten Zeiten des Krieges im **BattleTech**-Universum beschreiben, komplett mit größeren, spielbereiten Armeelisten sowie speziellen Regelergänzungen, die den *Alpha-Strike*-Spielen mehr Flair und Tiefe verleihen sollen.

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 befinden sie sich 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.

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.

Einheitengröße (Größe) – Im Spiel von *Alpha Strike* beschreibt die Einheitengröße ihre Gewichtsklasse. Diese wird normalerweise als Zah-

ALLGEMEINE SPIELBEGRIFFE (FORTSETZUNG)

lenwert angegeben, wobei 1 für eine Leichte Einheit steht, 2 für eine Mittelschwere Einheit, und so weiter.

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. Andere Typen sind Gefechtsfahrzeuge, Infanterie, Luft-/Raumeinheiten und so weiter.

Einschlagspunkt (EP) – Der Einschlagspunkt 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. Beispiele für Flächeneffekt-Gegenstände sind Elektronische Gegenmaßnahmen (also Störsender) und Angriffe mit Artilleriewaffen.

Initiative – In *Alpha Strike* ist die Initiative ein Spielmechanismus, der verwendet wird, um die Reihenfolge von Kampf und Bewegung im Spiel zu ermitteln.

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.

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 oder Trefferwurfmodifikatoren. 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).

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 Wurfergebnis, 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. Schaden, der Struktur-Kreise trifft, erhöht das Risiko, dass die Einheit einen Kritischen Treffer erleidet, drastisch.

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.

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. 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. 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.

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).

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, unten; wenn die Hitzeskala einer Einheit das „S" erreicht oder übersteigt, dann wird die Einheit stillgelegt.)

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 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.

EINFÜHRUNGSREGELN



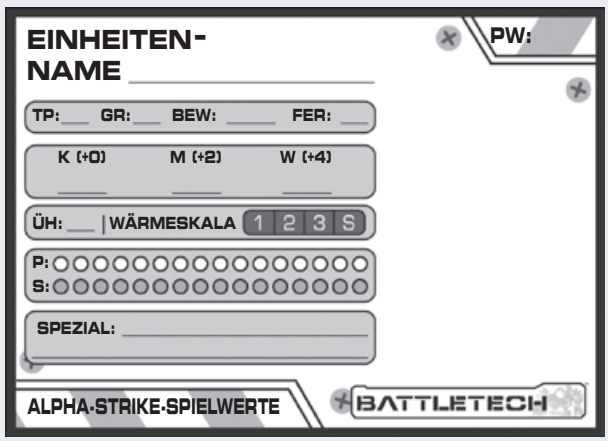
Die Söldnereinheit Ronin wurde aus dem 10. Geisterregiment des Draconis-Kombinats gegründet, nachdem sie einen Befehl verweigerten, den sie als „Selbstmordmission„ betrachteten.

Die folgenden Einführungsregeln sind dazu gedacht, neue Spieler mit dem grundlegenden Spielsystem von *Alpha Strike* vertraut zu machen. Aus diesem Grund konzentrieren sie sich ausschließlich auf Bodengefechte zwischen BattleMechs (Mechs), da diese die primären (und flexibelsten) Gefechtseinheiten von **BattleTech** darstellen.

KOMPONENTEN

Die Einführungsregeln von *Alpha Strike* verwenden Miniaturen, sechsseitige Würfel (W6), Maßbänder und Tabletop-Gelände. Diese Gegenstände wurden kurz im vorherigen Kapitel beschrieben (siehe Seite 6 – 9).

Einheitenkarten, die die wichtigsten Spielwerte und Zustände jeder Einheit im Spiel beschreiben, sind ebenfalls erforderlich. Die Daten, die sie beinhalten, sind unten beschrieben.



DIE EINHEITENKARTE

Die folgenden Informationen findest du auf der Einheitenkarte für BattleMech-Einheiten:

Einheit: In *Alpha Strike* beschreibt der Begriff „Einheit" ein einzelnes Element oder eine Gruppe von Elementen, die in einem **BattleTech**-Spiel ins Feld geschickt werden können. Selbst wenn eine Einheit aus mehreren Elementen besteht, dann bewegt sich die Einheit, greift an und verwaltet Schaden als wäre sie eins.

Typ (TP): Das Feld Typ auf der Einheitenkarte beschreibt die grundlegende Klassifizierung der Einheit in einem Code aus zwei Buchstaben. Der BattleMech (BM) ist der einzige Einheitentyp in den *Alpha-Strike*-Einführungsregeln.

Punktwert (PW): Der Punktwert einer Einheit misst ihre ungefähre Stärke auf dem Schlachtfeld, basierend auf ihren Fähigkeiten im Kampf.

Größe (GR): Auf der Einheitenkarte ist die Größe einer Einheit ein Zahlenwert, der ihre Gewichtsklasse abbildet. BattleMechs gibt es in vier aufsteigenden Gewichtsklassen: 1 (Leicht), 2 (Mittelschwer), 3 (Schwer) und 4 (Überschwer).

Bewegung (Bew): Auf der Einheitenkarte beschreibt das Bewegungsfeld die Anzahl von Zoll, die sich die Einheit während einer Runde des Spiels bewegen kann. Wenn ein Buchstabe nach dieser Anzahl von Zoll angegeben ist, dann steht das für eine besondere Fortbewegungsart, die die Einheit vielleicht besitzt, wie beispielsweise Sprungfähigkeit (siehe *Springen*, Seite 15).

Fertigkeit: Dieser freie Bereich auf der Einheitenkarte ist der Ort, an dem der Spieler den Basis-Trefferwert für die Angriffe der Einheit auflisten kann. (Ein normaler MechKrieger hat normalerweise einen Wert von 4, während ein Wert von 1 – oder sogar 0 – einen echten Elite-MechKrieger darstellt.)

Schadenswert: Die Zahlen, die in diesem Teil der Einheitenkarte angegeben sind, ist die Anzahl von Schadenspunkten, die die Einheit in jedem Entfernungsbereich verursachen kann – K (+0), M (+2) und W (+4). Diese Entfernungsbereiche stehen für Kurz, Mittel und Weit. Wenn eine Einheit in einem Entfernungsbereich keinen Schaden verursachen kann, dann steht entweder eine 0 in diesem Bereich, oder ein Gedankenstrich („—").

Überhitzungswert (ÜH) und Hitzeskala: Für BattleMech-Einheiten beschreibt der Überhitzungswert die Zahl von Schadenspunkten, die die Einheit auf ihren Angriff addieren kann, wobei sie die gleiche Menge an Hitze erleidet. Überhitzung wird in den vier Kästchen unter der Hitzeskala verwaltet, wobei jeder Punkt Überhitzung ein eigenes Kästchen hat. Wenn die Einheit 4 Punkte Überhitzung erleidet, kommt es zu einer Stilllegung (angezeigt durch das „S" im vierten Kästchen der Hitzeskala).

Panzerung und Struktur (P/S): Die weißen Kreise in diesem Teil der Einheitenkarte geben an, wie viele Punkte externe Panzerung die Einheit besitzt, während die grau schattierten Kreise anzeigen sollen, wie viele Punkte Interner Struktur sie besitzt. Wenn eine Einheit beschädigt wird, werden diese Kreise abgestrichen. Eine Einheit, bei der alle Strukturkreise abgestrichen sind, gilt als vernichtet.

Spezialfähigkeiten: In *Alpha Strike* werden Eigenschaften, die über Bewegung, Schaden, Panzerung und Struktur hinausgehen, als Spezialfähigkeit bezeichnet und in diesem Abschnitt auf der Karte angegeben. Diese Merkmale sind auf der Einheitenkarte mit Abkürzungen beschrieben, und später in diesem Buch genauer beschrieben.

Kennung: In einem Fall, dass mehrere Einheiten der gleichen Bauart in einem *Alpha-Strike*-Szenario verwendet werden, können die Spieler diese Einheiten unterscheiden, indem sie ihr eine praktische Identifizierungsinformation verleihen, die auf der Rückseite der Einheitenkarte notiert wird.

AUFBAU

Um den Aufbau zu beginnen, würfeln die kontrollierenden Spieler aller Seiten jeweils mit 2W6. Der Spieler mit dem höchsten Würfelergebnis gewinnt die Initiative, und darf deshalb seine gewünschte Armeeliste zuerst auswählen (siehe *Armeelisten Clan-Invasion*, Seite 135 – 141). Der Spieler mit der niedrigsten Initiative wählt seine Armeeliste zuletzt aus (siehe Seite 115).

ARMEELISTEN AUSWÄHLEN

Dieser Regelband beinhaltet eine Liste von Streitmächten, die passend für die verschiedenen wichtigen Fraktionen der Clan-Invasion-Epoche sind. Für diese Regeln werden diese Streitmächte Armeelisten genannt. Vor dem Beginn des Spiels sollte sich jeder Spieler eine dieser Armeelisten auswählen, die dann seine Streitmacht darstellt. (Bei schnelleren Spielen wollen die Spieler vielleicht nur mit einem Teil ihrer gewählten Armeen spielen.)

Solange die Zahl der Einheiten – und der Gesamt-Punktwert dieser Einheiten – für die Armeen aller Spieler gleich sind, wird die Schlacht ausgeglichen sein.

Einheitentyp-Beschränkungen

Wenn ihr mit den *Alpha-Strike*-Einführungsregeln spielt, müssen sich die Spieler bei der Auswahl ihrer Einheiten auf Einheiten des BattleMech-Typs beschränken (nur BM). Um es für dich leichter zu machen, bestehen die Beispiels-Armeelisten in diesem Buch nur aus BattleMech-Einheiten, doch Online-Ergänzungsbücher und Spielmaterialien werden eine größere Auswahl von Einheitentypen anbieten, die für die *Alpha-Strike*-Standardregeln passend sind.

Einheitenkarten vorbereiten

Die Daten, die in jeder Armeeliste vorgestellt werden, bieten die vollständigen *Alpha-Strike*-Spielwerte für die Einheiten in dieser Armeeliste. Diese Spielwerte müssen genau in die entsprechenden Felder der Einheitenkarten der Spieler übertragen werden.

Wenn du die Panzerungs-/Struktur-Werte einer Einheit in die Einheitenkarte überträgst, müssen überzählige Panzerungs- und Strukturkreise (je nachdem), die über die der Einheit hinausgehen, vor Beginn des Spiels geschwärzt werden, wobei die verbleibenden Kreise unberührt bleiben sollten. (Beispielsweise verfügt der AWS-9M *Awesome* aus der Armeeliste für die Konföderation Capella über Panzerungs-/Strukturwerte von 8/4. Das bedeutet, dass beim Übertragen der Spielwerte des *Awesome* auf eine Einheitenkarte alle bis auf 8 der Panzerungskreise geschwärzt werden müssen, während alle bis auf 4 seiner Struktur-Kreise geschwärzt werden.)

Alternative Armeelisten

Neben den Listen, die wir in diesem Buch vorstellen, können die Spieler online herunterladbare Ergänzungen erwerben, die größere und variablere Armeelisten darstellen, die für jede gewünschte Epoche des **BattleTech**-Spiels geeignet sind.

Spieler, die mit den Regeln wirklich vertraut sind, können sogar ihre eigenen maßgeschneiderten Armeelisten erstellen, indem sie entweder Standard-**BattleTech**-Einheiten für das Spiel von *Alpha Strike* umwandeln (unter Verwendung der Regeln, die du im Erweiterungsbuch *Strategic Operations* findest), oder indem du die *Alpha-Strike*-Spielwerte der Einheit überträgst, die du in der *BattleTech Master Unit List* findest (www.masterunitlist.info).

GELÄNDE AUFSTELLEN

In *Alpha Strike* wird alles verfügbare Gelände normalerweise in Übereinkunft beider Spieler aufgestellt. Wenn die Geländemerkmale modular sind, können die Spieler sogar abwechselnd Gelände auf dem Spielfeld aufstellen, jeden Hügel, jede Wasserfläche, jeden Wald und so weiter, die für das Spiel geeignet sind.

Wenn das Gelände in Position ist, dann darf der Gewinner der Initiative zuerst einen Rand des Spielfeldes auswählen, der seine „Heimatkante" darstellen soll – die Seite des Schlachtfeldes, von der aus seine Einheiten es betreten. Die gegenüberliegende Seite wird dann die Heimatkante für den Spieler mit dem niedrigsten Initiativeergebnis.

In den meisten Szenariotypen dürfen die Einheiten eines Spielers die Karte nur sicher durch die Heimatkante dieses Spielers verlassen, doch bei manchen Szenarien dürfen (oder müssen) die Einheiten eines Spielers die Karte über einen anderen Kartenrand verlassen – vielleicht sogar der Heimatkante der gegnerischen Streitmacht.

Startpositionen

Grundsätzlich beginnen Einheiten das Spiel außerhalb des Tisches und betreten das Schlachtfeld erst in der ersten Runde. Wenn die Spieler möchten, können Einheiten das Spiel bereits auf dem Schlachtfeld beginnen, und zwar innerhalb ihrer Aufstellungszone (definiert als der gesamte Kartenbereich, der maximal 10 Zoll von der Heimatkante der Einheit entfernt ist).

Im zweiten Fall darf der Spieler, der beim Aufbau das höhere Initiativeergebnis erzielt hat, auswählen, ob er mit der Aufstellung beginnen möchte, oder ob er als zweiter aufstellen will. Sobald dies entschieden ist, stellen die Spieler immer abwechselnd je eine ihrer Einheiten in ihrer eigenen Aufstellungszone auf der Karte auf, bis alle Einheiten platziert worden sind. Einheiten dürfen mit jeder gewünschten Ausrichtung positioniert werden.

Wenn die verfeindeten Armeen eine ungleiche Zahl von Einheiten haben, verwende die Regel für *Ungleiche Zahl von Einheiten* (siehe Seite 27) um zu bestimmen, wie viele Einheiten jeder Spieler entsprechend aufstellen muss.

DAS SPIEL SPIELEN

Dieser Abschnitt bietet einen Überblick über den Spielablauf von *Alpha Strike*. Der Einfachheit halber gehen diese Regeln davon aus, dass jedes Spiel aus zwei Seiten besteht, die von zwei Spielern oder zwei Spieler-Teams kontrolliert werden. Immer wenn diese Regel einen Spieler erwähnt, dann kann dieser Begriff ein Spielerteam oder eine Einzelperson bezeichnen.

SPIELABLAUF

Ein *Alpha-Strike*-Spiel besteht aus einer Reihe von Spielrunden. Während jeder Runde haben alle Einheiten auf dem Tisch die Gelegenheit, sich zu bewegen und ihre Waffen abzufeuern beziehungsweise Nahkampfangriffe auszuführen. Jede Runde besteht aus mehreren kleinen Runden-Segmenten, die als Phasen bezeichnet werden. Während jeder Phase dürfen die Spieler eine Art von Aktion ausführen, wie Bewegung oder Kampf. Die Spieler führen die Phasen in einer bestimmten Reihenfolge durch. Spezifische Aktionen, Bewegung, Effekte von Schaden und so weiter sind in eigenen Abschnitten später in diesen Regeln genauer beschrieben.

In jeder Runde gibt es die folgenden Phasen, die in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden:

Schritt 1: Initiativephase

Jeder Spieler würfelt 2W6 und zählt die Ergebnisse zusammen, um seine Initiative zu ermitteln; bei einem Gleichstand wird neu gewürfelt. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt die Initiative für diese Runde.

Weil davon ausgegangen wird, dass Bewegung und Kampf im Verlauf einer *Alpha-Strike*-Spielrunde gleichzeitig passieren, führt der Gewinner der Initiative Einheitenbewegung und Kampfaktionen tatsächlich *nach* dem Spieler mit der niedrigeren Initiative aus. Das simuliert, dass er sich der taktischen Situation stärker bewusst ist.

Schritt 2: Bewegungsphase

Der Spieler mit dem niedrigsten Initiativewurf bewegt zuerst eine seiner Einheiten. Wenn auf beiden Seiten die gleiche Anzahl von Einheiten verfügbar ist, dann bewegt als nächstes der Gewinner der Initiative eine seiner Einheiten, und dann bewegen die Spieler abwechselnd je eine Einheit, bis alle Einheiten bewegt worden sind.

Ist die Anzahl von Einheiten pro Seite nicht gleich, dann muss der Spieler mit der höheren Anzahl von Einheiten im Verhältnis zu seinem Gegner mehr Einheiten bewegen. Siehe die Regel *Ungleiche Zahl von Einheiten* (Seite 27) für einen hilfreichen Ratgeber, wie du mit ungleichen Truppengrößen umgehen kannst.

Schritt 3: Kampfphase

Wie in der Bewegungsphase handelt der Spieler mit dem niedrigsten Initiativewurf auch als erster in der Kampfphase, allerdings sagt – im Gegensatz zu abwechselnden Aktionen – der Spieler alle Kampfaktionen augenblicklich an und wickelt sie auch sofort ab, gefolgt vom Gewinner der Initiative.

In der Kampfphase darf jede Einheit einen Angriff ausführen. Der Schaden dieser Angriffe wird sofort abgewickelt, doch treten die Auswirkungen erst in der Endphase der Runde ein. Das bedeutet, dass eine zerstörte Einheit ganz normal die Chance hat, das Feuer zu erwidern.

Schritt 4: Endphase

Beide Spieler können die Endphase gleichzeitig abschließen. In dieser Phase führt jeder Spieler all die unterschiedlichen Aktionen aus, die in der

Runde noch übrig sind, wie die Entfernung von zerstörten Einheiten oder der Neustart von Einheiten, die aufgrund von Hitze in einer vorherigen Runde stillgelegt wurden. Die spezifischen Regeln für solche Aktionen geben an, ob sie in der Endphase durchgeführt werden oder nicht.

Nachdem alle Aktionen der Endphase abgeschlossen sind, endet die Runde und die Spieler kehren zu Schritt 1 zurück. Wiederhole alle diese Schritte, bis eine Seite die Siegbedingungen für das Szenario erfüllt.

SIEGBEDINGUNGEN

Nach den Einführungsregeln von *Alpha Strike* wird der Sieg meistens dadurch errungen, dass ein Spieler alle Einheiten des gegnerischen Spielers zerstört.

Alternative Siegbedingungen

Spieler, die an mehr Varianz interessiert sind, können, wenn sie das möchten, ihren *Alpha-Strike*-Spielen andere Siegbedingungen verleihen. Beispiele sind „Durchbruch"-Szenarien, bei der eine Seite das Ziel hat, eine bestimmte Zahl von Einheiten mit möglichst geringen Verlusten über die Karte und von der gegenüberliegenden Kante zu bewegen, oder ein „Erobere-die-Fahne"-Szenario, in der die Streitmacht eines Spielers gewinnen kann, indem sie ihre Einheiten an einen vorher festgelegten Punkt bewegt und an diesem Ort für eine bestimmte Anzahl von Runden überlebt.



BEWEGUNGSPHASE

Jede Einheit hat eine Basisbewegung auf der Einheitenkarte angegeben. Dieser Wert ist die Maximalzahl an Zoll, die sich die Einheit während einer Runde bewegen darf. Eine Einheit darf sich in jede Richtung bewegen und darf – am Ende der Bewegung – in jede Richtung blicken. Einheiten müssen nicht ihre volle Bewegung ausnutzen; anstatt sich zu bewegen darf eine Einheit auch einfach stillstehen. Eine Einheit darf im Verlauf ihrer Bewegung mehrmals abbiegen, um sich an Hindernissen vorbei zu manövrieren, solange die Zoll, die sie dabei zurücklegt, nicht über ihrer maximalen Bewegung liegen. (Es empfiehlt sich sehr, ein flexibles Maßband zu verwenden, um diese indirekten Entfernungen korrekt zu messen.)

Gelände kann die Bewegung einer Einheit behindern oder sogar unmöglich machen, wie es in der Bewegungskosten-Tabelle angegeben ist.

Mindestbewegung

So lange eine Einheit mobil ist, (was bedeutet, dass ihre Bewegung nicht durch Schaden oder Hitzeeffekte auf 0 reduziert worden ist) kann sie sich immer 2 Zoll in jede Richtung bewegen, egal welche Bewegungskosten das Gelände hat (es sei denn, das fragliche Gelände ist für die Einheit gleich ganz verboten).

Ausrichtung

Die Blickrichtung einer Mech-Einheit entspricht immer der Richtung, in der die Füße der Miniatur zeigen, welche die Einheit repräsentiert.

Die Ausrichtung einer Einheit hat Einfluss auf die Kampfabwicklung (sie *Kampfphase*, unten) und kann nur während der Bewegungsphase absichtlich verändert werden.

Stapeln

Während der Bewegungsphase darf sich eine Einheit durch Raum bewegen, in dem sich andere verbündete Einheiten befinden, doch darf sie sich nicht durch feindliche Einheiten auf derselben Bewegungshöhe bewegen. Wenn die Einheiten sich während der Bewegungsphase in unterschiedlichen Bewegungshöhen befinden (wenn beispielsweise eine Mech-Einheit mit Sprungfähigkeit diese bei der Bewegung einsetzt), dann befinden sie sich nicht in derselben Höhe und können denselben Raum durchqueren.

Egal wie sie an ihren Zielen ankommen, Einheiten in *Alpha Strike* dürfen sich nicht an derselben Stelle auf dem Spieltisch befinden, egal wie es um ihre Höhe bestellt ist.

GELÄNDE

Gelände kann Bewegung behindern, wobei es eine zusätzliche Zahl von Zoll braucht, um das Gelände zu betreten oder zu passieren. Diese zusätzlichen Kosten sind in der Bewegungskosten-Tabelle angegeben. Beachte, dass mehrere Geländebedingungen kumulativ sein können, um die Bewegungskosten noch weiter zu erhöhen (wenn eine Einheit beispielsweise die Höhe wechselt, während sie sich im Wasser befindet).

Wasser: Mech-Einheiten, die Wasser betreten, müssen die kombinierten Kosten der Bewegung bezahlen, zuzüglich der zusätzlichen Bewegungskosten für Wassergelände und aller Kosten wegen eventuell anfallenden Höhenwechseln.

Höhenwechsel: Mechs dürfen auf oder über Gelände klettern, das maximal 2 Zoll ansteigt (pro Zoll horizontaler Bewegung). Das verbraucht 1 zusätzliches Zoll Bewegung pro Zoll geänderter Höhe. (Eine Ausnahme dazu findest du unter *Springen*, Seite 14). Höhenwechsel, die dies übersteigen, gelten in *Alpha Strike* als verbotenes Gelände,

BEWEGUNGSKOSTEN-TABELLE

Geländeart	Bewegungskosten
Frei	1″
Unwegsam/Schutt	+1″
Wälder	+1″
Wasser	+1″
Höhenwechsel (nach oben oder unten), pro 1″ Höhe	+1″ (maximal 2″ pro 1″, der zurückgelegt wird)

das zu steil ist, als das ein Mech es überqueren könnte. Wenn die Einheit nicht genug Bewegung hat, um die gewünschte Höhe des Geländes zu erklimmen, muss sie auf der vorherigen Höhe bleiben und kann sich nicht weiter bewegen.

Im Bewegungs-Basisdiagramm rechts hat der Vulture *10 Zoll Bewegung zur Verfügung. Um sich nach Punkt A zu bewegen, gibt er 6 Zoll der verfügbaren Bewegung aus, um zu dem Hügel zu gelangen, 2 Zoll, um den Hügel zu erklimmen, und 2 Zoll, um den Hügel zu überqueren. Da er dann keine Bewegung mehr hat, hält der* Vulture *hier an, und der kontrollierende Spieler kann sich eine Blickrichtung auswählen, mit der er seine Bewegung beendet.*

Der Vulture *kann sich nicht direkt nach Punkt B bewegen. Der Höhenwechsel von 4″ ist mehr als die 2″ Höhenwechsel, die pro zurückgelegten 1″ möglich sind.*

Wenn der Spieler stattdessen vermeiden möchte, auf dem Gipfel des Hügels zu enden, kann sich der Mech um den Hügel herum bewegen, um Punkt C zu erreichen. In diesem Fall gibt er 6 Zoll aus, um sich unter dem Hügel entlang zu bewegen, und seine verbleibenden 4 Zoll, um sich entlang der Spalte zwischen Hügeln und Wald zu bewegen.

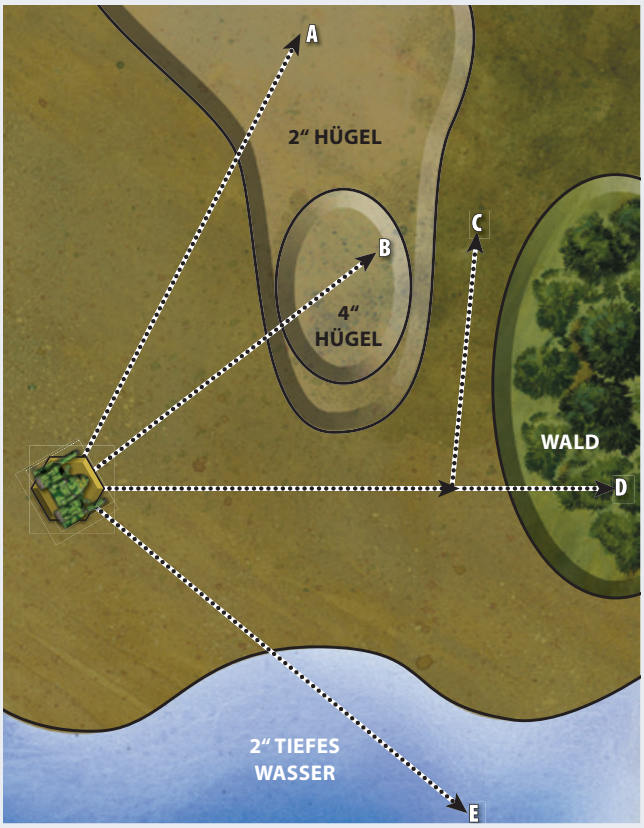
Der Vulture *kann sich auch nach Punkt D bewegen und seine Bewegung im Wald beenden. Dafür gibt er 7 Zoll Bewegung aus, um sich an den Rand des Waldes zu manövrieren. Weil Wälder 1 zusätzlichen Zoll pro durch dieses Gelände zurückgelegtem Zoll kosten, kann sich der* Vulture *nur 1,5 Zoll in den Wald bewegen, ehe ihm die Bewegung ausgeht.*

Möchte der Spieler seinen Vulture *lieber im Wasser positionieren, kann er den Mech 4 Zoll an den Rand des Gewässers bewegen, 2 Zoll Bewegung für den Höhenwechsel ins Wasser ausgeben, und dann 4 weitere Zoll investieren, um sich durch 2 Zoll Wassergelände zu bewegen.*

SPRINGEN

Eine Einheit mit einem „s" in ihrem Bewegungs-Spielwert ist eine Einheit, welche über die Fähigkeit verfügt, über Hindernisse zu springen. Die Entfernung, die solche Einheiten springen können, ist als der Bewegungswert neben dem „s" aufgeführt. Springen ist eine alternative Antriebsart, die eine Einheit in derselben Bewegungsphase nicht mit normaler Bodenbewegung kombinieren darf. Einheiten mit Sprungfähigkeit müssen nicht immer springen, und manche haben vielleicht beim Springen eine geringere Bewegungsreichweite, als wenn sie sich am Boden fortbewegen. Der JR7-K *Jenner* beispielsweise, mit einer Bewegung von 14″/6″s, kann 14 Zoll Bodenbewegung verwenden, oder 6 Zoll, wenn er springt.

Eine springende Einheit ignoriert Geländekosten für die Bewegung, und darf in jede Richtung springen, unabhängig von der ursprünglichen Ausrichtung. Sprungbewegung folgt immer dem kürzesten möglichen Weg; der Spieler wählt schlichtweg einen Endpunkt (der maximal eine Distanz gleich der Sprungreichweite der Einheit entfernt liegen darf) und die Einheit landet an diesem Ort mit jeder gewünschten Ausrichtung.



• BEWEGUNGS-BASISDIAGRAMM •

Maximale Sprunghöhe: Damit ein Sprung erlaubt ist, muss die Einheit auch über alles Gelände springen können, das sie passieren möchte. Eine springende Einheit kann über jedes Gelände springen, das niedriger ist als ihre Sprungbewegung plus ihre aktuelle Höhe. Eine Einheit mit 6 Zoll Sprung-Bewegung darf beispielsweise über Hindernisse springen, die maximal 6 Zoll hoch sind.

Sprünge nach unten: Wenn sie nach unten springt (wie von einer Klippe oder von einem Gebäude), dann darf eine springende Einheit sicher aus jeder Höhe herab springen.

Wasser: Einheiten mit Sprungfähigkeit dürfen in Wassergelände springen, aber nicht aus dem Wassergelände hinaus.

KAMPFPHASE

In der Kampfphase darf jede Einheit einen Angriff gegen eine andere Einheit ausführen, egal ob es sich um einen Nahkampfangriff oder um einen Waffenangriff handelt. Ist eine Einheit nicht in der Lage oder nicht dazu bereit, in der aktuellen Runde einen Angriff auszuführen, dann kann sie für diese Runde übersprungen werden.

Um einen Angriff auszuführen, sagt der kontrollierende Spieler an, welche Einheit angreift, was die Einheit angreift, die Art des Angriffs (Waffenangriff oder Nahkampfangriff), und – soweit relevant – wie viel von ihrem Überhitzungswert die Einheit verwenden will (siehe *Überhitzung*, Seite 20). Dann wickelt der Spieler den Kampf für diese Einheit ab, fügt dem Ziel den entsprechenden Schaden zu und macht mit der nächsten verfügbaren Einheit weiter, wobei er den Prozess wiederholt, bis alle seine Einheiten ihre Angriffe ausgeführt haben. Wenn der Spieler nicht möchte, dass eine Einheit in dieser Runde einen Angriff ausführt oder wenn eine

Einheit aus welchem Grund auch immer dazu nicht in der Lage ist, dann kann der Spieler sie für diese Runde überspringen.

Wenn ein Spieler alle Kampfaktionen für all seine Einheiten abgewickelt (oder übersprungen) hat, dann darf dies der Gegner für all seine Einheiten ebenfalls tun.

In den *Alpha-Strike*-Einführungsregeln sind andere Einheiten das einzig gültige Ziel für einen Angriff.

ABWICKLUNG VON WAFFENANGRIFFEN

Der Ablauf zur Abwicklung von Waffenangriffen ist wie folgt:

Schritt 1: Sichtlinie überprüfen
Schritt 2: Schussfeld überprüfen
Schritt 3: Entfernung ermitteln
Schritt 4: Trefferwert ermitteln
Schritt 5: Angriffswurf
Schritt 6: Schaden ermitteln und zuweisen
Schritt 7: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern (wenn erforderlich)

Schritt 1: Sichtlinie überprüfen

Die *Sichtlinie* in Alpha Strike wird durch das ermittelt, was eine Einheit von ihrem Standpunkt auf dem Tisch aus „sehen" kann. Einheiten können normalerweise anvisiert werden, indem man sich einfach auf die Augenhöhe der angreifenden Einheit begibt und auf die Zielminiatur blickt. Wenn die Zielminiatur gesehen werden kann, dann haben die Einheiten eine Sichtlinie zueinander. Wenn dies nicht möglich ist, dann können die Spieler die Sichtlinie ermitteln, indem sie ein starres Maßband oder eine straff gezogene Schnur von Miniatur zu Miniatur ziehen oder vielleicht sogar durch die Verwendung eines Laserpointers.

Wenn weniger als ein Drittel der Miniatur hinter solidem Gelände hervorragt (wie beispielsweise hinter Hügeln oder Gelände), dann gilt die Sichtlinie als blockiert.

Nicht-solides Gelände – wie Wälder – blockieren die Sichtlinie nicht automatisch auf diese Weise. Im Falle solchen Geländes gilt die Sichtlinie nur dann als blockiert, wenn sie 6 Zoll oder mehr des dazwischen liegenden nicht soliden Geländes passiert. Wälder, die auf der Sichtlinie liegen, sie aber nicht blockieren, führen zu einem Trefferwurfmodifikator für den Angreifer (siehe Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle, Seite 16).

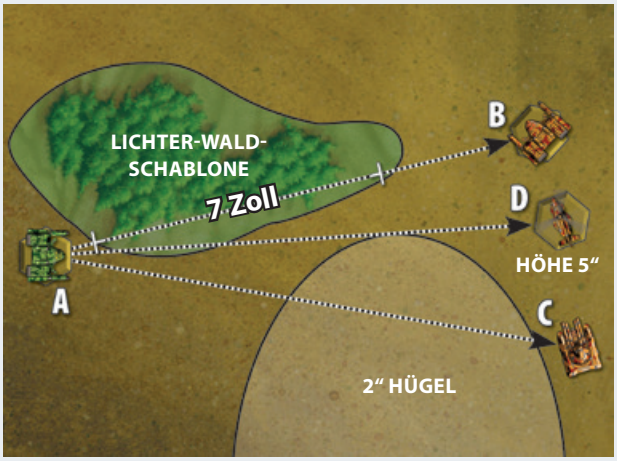
Angrenzende Bodeneinheiten: Einheiten mit Basis-zu-Basis-Kontakt haben immer Sichtlinie zueinander.

Behindernde Einheiten: Behindernde Einheiten werden nicht als Gelände behandelt und haben somit keine Auswirkungen auf Sichtlinie oder Angriffe.

Teildeckung: Wenn mehr als ein Drittel (aber weniger als zwei Drittel) eines Ziels hinter blockierendem Gelände verborgen ist, dann gilt die Sichtlinie nicht als blockiert. Stattdessen genießt das Ziel Teildeckung, und der Angreifer muss entsprechend einen Trefferwurfmodifikator auf seinen Angriff einrechnen (siehe Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle, Seite 16).

Wälder: Einheiten erhalten keine Teildeckung durch Waldgelände.

Wasser: Mech-Einheiten, die in Wassergelände mit einer Tiefe (negativen Höhe) von 1 Zoll stehen, erhalten durch das Wasser die Vorteile von Teildeckung. Weil das Wasser den Mech umgibt, gilt diese Teildeckung sogar dann, wenn der Angreifer in größerer Höhe steht als das Ziel und somit normalerweise seine Beine sehen würde. Ist eine Einheit im Wasser komplett untergetaucht (wie eine Mech-Einheit, die in Wasserflächen mit 2 Zoll Tiefe oder mehr steht) dann ist die Sichtlinie zu (und von) der untergetauchten Einheit vollständig blockiert.

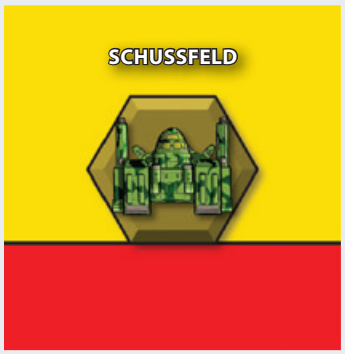




• SICHTLINIEN-DIAGRAMM •

Im Sichtliniendiagramm will der BattleMech A den BattleMech B angreifen. Aus der Perspektive von BattleMech A ist die einzige Sache, die der kontrollierende Spieler zwischen den beiden Einheiten sehen kann, eine Waldschablone. Der Spieler verwendet ein straffes Maßband um zu bestimmen, wie viele Zoll Wald zwischen den beiden Einheiten zurückgelegt werden müssen und stellt fest, dass zwischen dem Mech und seinem Ziel 7 Zoll leichter Wald liegen. Weil das mehr als 6 Zoll sind, ist die Sichtlinie zwischen den beiden BattleMechs tatsächlich blockiert; das heißt, BattleMech A ist nicht dazu in der Lage, BattleMech B anzugreifen.

Der kontrollierende Spieler beschließt also, Bodenfahrzeug C anzugreifen. Unglücklicherweise stellt er fest, als er sich auf das Niveau der Miniatur herunterbeugt, dass Fahrzeug C tatsächlich hinter dem niedrigen Kamm verborgen ist, der zwischen ihm und dem Mech liegt. Somit bleibt nur Fahrzeug D, ein Senkrechtstarter, der aktuell eine Bewegungshöhe von 5 Zoll über dem Tisch hat, als das einzige Ziel, das BattleMech A aus seiner Position sehen kann. Der Spieler von BattleMech A stellt fest, dass selbst diese Sichtlinie über einen Teil des Waldgeländes geht und dass der Angriff zumindest einen Teil des Waldes passieren wird.



• ALPHA STRIKE SCHUSSFELDERDIAGRAMM •

Schritt 2: Schussfeld überprüfen

Jede Einheit in *Alpha Strike* hat einen bestimmten Schussbereich, in den die Einheit Angriffe ausführen darf. Diese Bereiche, die davon abhängig sind, um welche Art von Einheit es sich handelt und in welche Richtung sie blickt, werden als Schussfelder bezeichnet. Die Schussfelder einer Mech-Einheit erstrecken sich bis zu den Kanten des Schlachtfelds, in die Richtung, die du dem Diagramm entnehmen kannst. Wenn mehr als die Hälfte der Basis einer Zieleinheit außerhalb des Schussfeldes des Angreifers liegt, dann kann der Angriff nicht ausgeführt werden.

Schritt 3: Entfernung ermitteln

Alpha Strike verwendet feststehende Entfernungsbereiche für alle Waffenarten. Um die Entfernung eines Angriffs zu bestimmen, miss einfach die Entfernung von der Kante der Basis des Angreifers zur Kante der Basis des Ziels und vergleiche das Ergebnis mit der *Alpha-Strike*-Entfernungstabelle, um zu bestimmen, in welchem Entfernungsbereich sich das Ziel befindet.

Der erfolgreiche Angriff einer Einheit fügt dem Ziel in jedem der angegebenen Entfernungsbereiche eine bestimmte Menge an Schaden zu, doch nicht alle Einheiten können in jedem Entfernungsbereich auch Schaden verursachen. Ist der Schadenswert einer Einheit in einem bestimmten Entfernungsbereich mit einer 0 oder einem Gedankenstrich („–") auf der Einheitenkarte gekennzeichnet, dann kann die Einheit auf diese Entfernung keine Waffenangriffe ausführen.

Basis-zu-Basis-Kontakt: Einheiten dürfen keine Waffenangriffe gegen Ziele ausführen, mit denen sie BZB haben. Gegen solche Einheiten darf der Angreifer nur Nahkampfangriffe ausführen (siehe *Abwicklung von Nahkampfangriffen,* Seite 19).

ALPHA-STRIKE-ENTFERNUNGSTABELLE

Distanz	Entfernungsbereich
Bis zu 6″	Kurz
Über 6″ und bis zu 24″	Mittel
Über 24″ und bis zu 42″	Weit

Schritt 4: Trefferwert ermitteln

Wenn ein Spieler überprüft hat, ob er Sichtlinie zu seinem Ziel hat, ob sich das Ziel innerhalb des Schussfeldes des Angreifers aufhält sowie innerhalb eines Entfernungsbereichs, in dem er auch Schaden verursachen kann, muss als nächstes der Trefferwert bestimmt werden. Der Würfelwurf des Spielers muss diesen Trefferwert erreichen oder übersteigen, damit ein erfolgreicher Angriff gegen das Ziel ausgeführt wird.

Der Basis-Trefferwert für alle Angriffe entspricht dem Fertigkeitswert der Einheit. Diese Zahl wird dann abhängig vom Entfernungsbereich des Angriffs modifiziert, den Bewegungsmöglichkeiten des Ziels, Geländemerkmalen und anderen Bedingungen. Die Modifikatoren, die in den Einführungsregeln von *Alpha Strike* relevant sind, sind in der Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle aufgelistet. Wenn es nicht anders angegeben ist, sind alle Modifikatoren kumulativ, was bedeutet, dass sie alle auf den Ba-

TREFFERWURFMODIFIKATOREN-TABELLE

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN		
Entfernungsbereich	**Distanz**	**Modifikator**
Kurz	Bis zu 6″	+0
Mittel	>6″ bis 24″	+2
Weit	>24″ bis 42″	+4

ZIELBEWEGUNGS-MODIFIKATOREN[1]	
Verfügbare Bewegung des Ziels	**Modifikator**
0 – 4″	+0
5″ – 8″	+1
9″ – 12″	+2
13″ – 18″	+3
19″ – 34″	+4
35″+	+5
Sprungfähig	+1

GELÄNDEMODIFIKATOREN	
Gelände	**Modifikator**
Wälder	+2[2]
Teildeckung	+2

NAHKAMPFMODIFIKATOREN	
Art des Nahkampfangriffs	**Modifikator**
Rammen	+2
Todessprung	+3
Nahkampfwaffe	+1
Standard	+0

ZIELMODIFIKATOREN	
Ziel	**Modifikator**
Ist stillgelegt/immobil	–4

SONSTIGE MODIFIKATOREN	
Angreifer	**Modifikator**
Feuerleitsystem getroffen	+2[3]
Überhitzt	+ Hitzeniveau [1 – 3][4]

1 Der Modifikator hängt von der verfügbaren Bewegung der Einheit ab, modifiziert durch Hitzeniveau und kritische Treffer (wenn notwendig). Bei Einheiten mit mehreren Fortbewegungsarten verwende den Modifikator durch die Fortbewegungsart, die den höchsten Modifikator ermöglicht. Wie viele Zoll sich die Einheit tatsächlich bewegt hat ist irrelevant.

2 Der Modifikator gilt, wenn das Gelände auf der Sichtlinie liegt oder das Ziel das Gelände besetzt.

3 Der Modifikator kann mehrfach eingerechnet werden, gilt aber nicht für Nahkampfangriffe.

4 Hitzemodifikatoren gelten nicht für Nahkampfangriffe.

sis-Trefferwert der Einheit addiert werden, um den endgültigen Trefferwert zu erhalten.

Stillgelegte Einheiten: Stillgelegte Einheiten erhalten keinen Bewegungsmodifikator für die verfügbare Bewegung des Ziels.

Besetztes und behinderndes Gelände: Gelände ist besetzt, wenn ein Teil der Basis der Einheit in Kontakt mit dem Gelände ist. Das Gelände ist behindernd, wenn die Sichtlinie das Gelände passiert, ehe sie das Ziel erreicht (siehe *Sichtlinie überprüfen*, Seite 15).

Im Trefferwurfdiagramm steht Alices CTF-3L Cataphract *an Position A und greift einen ANV-3M* Anvil *an, der sich an Punkt B aufhält. Alices Mech hat einen Fertigkeitswert von 3, sodass der Basistrefferwert bei 3 liegt. Sie rechnet dann folgende Modifikatoren ein:*

Der Anvil *ist 2 Zoll weg, und somit in Kurzer Entfernung (kein Modifikator).*

Die verfügbare Bewegung des Anvil *liegt bei 10"/4"s. Die 10" Bodenbewegungen führen zu einem Zielbewegungsmodifikator von +2, während die 4"s nur einen Modifikator von +1 bringen (+0 für die 4" Bewegung, +1 für die Sprungfähigkeit = insgesamt +1). Da der Modifikator für die Bodenbewegung mit +2 höher ist, wird er verwendet.*

Als nächstes addiert Alice +2, weil sich der Anvil *in Wasser befindet, das ihm Teildeckung gewährt.*

Insgesamt liegt der endgültige, modifizierte Trefferwert bei 7 (3 [Fertigkeitswert] + 0 [Kurze Entfernung] + 2 [Zielbewegung] +2 [Teildeckung] = 7). Alice muss mit 2W6 eine 7 oder höher würfeln, um ihr Ziel erfolgreich zu treffen.

Schritt 5: Angriffswurf

Um einen Angriff auszuführen, würfelt der kontrollierende Spieler 2W6 für jede Einheit und vergleicht das Ergebnis mit dem modifizierten Trefferwert, den wir im vorherigen Schritt bestimmt haben. Wenn der Würfelwurf den modifizierten Trefferwert erreicht oder übertrifft, dann hat der Angriff getroffen. Ansonsten geht er ins Leere.

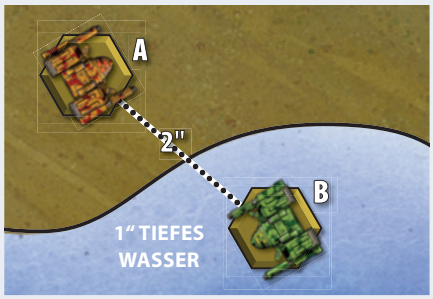
Schritt 6: Schaden ermitteln und zuweisen

Wenn ein Angriff erfolgreich ist, wird der Schaden sofort zugefügt, doch die Auswirkungen des Schadens treten erst in der Endphase ein. Ehe der Schaden zugefügt werden kann, müssen die Angriffsrichtung und die Menge des Schadens ermittelt werden.

Angriffsrichtung: Wenn ein Angriff eine Einheit trifft, muss festgestellt werden, ob Front oder Rücken des Ziels getroffen werden. Um dies zu ermitteln, lege ein Lineal vom Zentrum der Basis des Angreifers zum Zentrum der Basis des Zieles. Wenn der Angriff die Basis durch die hintere Hexfeldseite des Ziels trifft, dann ist die Angriffsrichtung auf den Rücken des Ziels. Ansonsten wird der Schaden der Front des Ziels zugefügt. Wenn das Lineal die Grenze zwischen zwei Hexfeldseiten passiert, dann wählt das Ziel aus, welche Seite von dem Angriff getroffen wird.

Ausmaß des Schadens: Der Basisschaden, den ein erfolgreicher Waffenangriff verursacht, entspricht dem Schadenswert der Einheit in dem entsprechenden Entfernungsbereich. Befindet sich das Ziel in Kurzer Entfernung, dann verwende den Basisschaden, der als der K-Wert für die angreifende Einheit angegeben ist. Bei einem Ziel in Mittlerer Entfernung wird der M-Wert verwendet. Bei Zielen in Weiter Entfernung gilt der W-Wert für den Angriff. Erhöhe den Schaden von erfolgreichen Angriffen, die das Ziel im Rücken treffen, um +1.

Einheiten, die über eine Hitzeskala verfügen, dürfen ihrem Ziel zusätzlichen Schaden zufügen, doch dafür überhitzen sie. Die Entscheidung, für zusätzlichen Schaden zu überhitzen, muss getroffen werden, wenn der Angriff angesagt wird, aber bevor er abgewickelt wird (siehe *Überhitzen,* Seite 20).

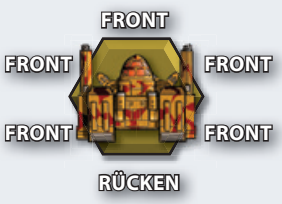


• TREFFERWURF-DIAGRAMM •

Hitze-Spezialfähigkeit: Einige Einheiten haben eine Vielzahl von hitzeerzeugenden Waffen. Einheiten mit diesem Merkmal spiegeln das durch die Hitze-Spezialfähigkeit wieder (HT). Die Hitze-Spezialfähigkeit verfügt auch über einen Zahlenwert (beispielsweise HT1), welche die Anzahl zusätzlicher Hitzepunkte ausdrückt, die das Ziel in der Endphase der Runde erleidet, wenn der Angriff trifft. (Diese Hitze ist zusätzlich zum angegebenen normalen Waffenschadenswert der Einheit, somit wird eine Einheit, die 3 Schadenspunkte verursachen kann und die Spezialfähigkeit HT1 besitzt, 3 Punkte Schaden und 1 Punkt Hitze verursachen.) Eine Einheit kann von mehreren Angriffen getroffen werden, die Hitze verursachen, wird aber pro Runde niemals mehr als 2 Punkte Hitze auf diese Weise erleiden.

Den Schaden zufügen

Der folgende Frage-und-Antwort-Prozess beschreibt, wie du den Schaden eines erfolgreichen Angriffs notieren kannst.



• ANGRIFFSRICHTUNG-DIAGRAMM •

Frage 1: Hat das Ziel noch Panzerungs-Kreise auf der Einheitenkarte übrig?

Ja: Streiche einen Panzerungskreis für jeden Punkt Schaden ab, den der Angriff der Einheit zugefügt hat, bis aller Schaden verursacht oder alle Panzerung zerstört wurde. Dann fahre mit Frage 2 fort.

Nein: Fahre fort mit Frage 3.

Frage 2: Ist noch Schaden durch den Angriff übrig?

Ja: Fahre mit Frage 3 fort, um den verbleibenden Schaden zuzufügen.

Nein: Der Angriff ist beendet.

Frage 3: Hat das Ziel noch Struktur-Kreise übrig?

Ja: Streiche einen Strukturkreis für jeden Punkt Schaden ab, bis entweder aller Schaden verursacht oder alle Struktur zerstört wurde. Dann fahre mit Frage 4 fort.

Nein: Fahre mit Frage 4 fort.

Frage 4: Ist noch Schaden übrig?

Ja: Die Zieleinheit wird zerstört.

Nein: Fahre mit Frage 5 fort.

Frage 5: Hat das Ziel noch Struktur-Kreise übrig?

Ja: Würfle einmal auf der Kritische-Treffer-Tabelle (siehe Schritt 7: *Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern*, Seite 18). Der Angriff ist beendet.

Nein: Die Zieleinheit wird zerstört.

Kevins RFL-3N Rifleman *beginnt die Runde unbeschädigt und hat somit 4 Punkte Panzerung und 5 Punkte Struktur übrig. In dieser Kampfphase wird der Mech von Waffenangriffen durch einen STK-5S* Stalker *und einen BSW-X1* Bushwacker *getroffen. Nach der Ermittlung der Angriffsrichtung stellen Kevins Gegner fest, dass alle Angriffe den* Rifleman *von vorne treffen werden. Der* Stalker *greift in Mittlerer Entfernung an und verursacht somit 3 Punkte Schaden. Kevin streicht 3 Panzerungskreise ab, sodass noch 1 Panzerungskreis und 5 Strukturkreise für den* Rifleman *übrig bleiben. Weil der Schaden noch keine Strukturkreise abgestrichen hat, wird auch nicht auf Kritische Treffer gewürfelt.*

Der Bushwacker *greift ebenfalls aus mittlerer Entfernung an und verursacht dabei auch 3 Schadenspunkte. Kevin streicht den letzten Panzerungskreis des* Riflemans *ab und dann noch 2 Punkte Struktur, sodass keinerlei Panzerungskreise und 3 Strukturkreise übrig sind.*

Kevin informiert seinen Gegner, dass der Angriff seine Struktur getroffen hat. Das heißt, es besteht die Chance, dass es zu einem Kritischen Treffer kommt. Sein Gegner würfelt mit 2W6 und erzielt eine 10. Er schlägt auf der Kritische-Treffer-Tabelle nach. Das Ergebnis bedeutet, dass der Rifleman *einen Feuerleitsystemtreffer erlitten hat. In zukünftigen Runden wird der* Rifleman *einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2 auf alle Waffenangriffe erleiden.*

Schritt 7: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern

Immer wenn ein Treffer die Struktur beschädigt, kann es zu kritischem Schaden kommen, der das Ziel weiter schwächt oder behindert. Um zu bestimmen, ob eine Einheit einen Kritischen Treffer erleidet – und wie dieser Schaden aussieht – würfelt der Angreifer mit 2W6 und schlägt in der Kritische-Treffer-Tabelle nach. Kritische Treffer müssen klar auf der Einheitenkarte verzeichnet werden. Die Auswirkungen aller Kritischen Treffer sind permanent.

Wenn der fragliche Kritische Treffer für die betroffene Einheit nicht in Frage kommt (beispielsweise ein Waffentreffer bei einer Einheit, deren Schadenswerte allesamt bereits auf 0 verringert wurde), dann erleidet die Einheit stattdessen 1 zusätzlichen Punkt Schaden. Dieser Zusatzschaden sorgt aber nicht dafür, dass noch einmal ein Kritischer Treffer ausgewürfelt wird.

Auswirkungen von Kritischen Treffern

Hier findest du die Auswirkungen aller Arten von Kritischen Treffern, die in der Kritische-Treffer-Tabelle beschrieben sind.

KRITISCHE-TREFFER-TABELLE

Wurf mit 2W6	Effekt
2	Munitionstreffer
3	Reaktortreffer
4	Feuerleitsystemtreffer
5	Kein Kritischer Treffer
6	Waffentreffer
7	Bewegungstreffer
8	Waffentreffer
9	Kein Kritischer Treffer
10	Feuerleitsystemtreffer
11	Reaktortreffer
12	Einheit zerstört



Dieser Sunder *hat ganz klar einen Waffentreffer erlitten und wahrscheinlich einen Bewegungstreffer.*

Bewegungstreffer: Ein Bauteil, das mit der Bewegungsfähigkeit der Einheit zu tun hat, wurde beschädigt. Die betroffene Einheit verliert die Hälfte ihrer aktuellen Bewegung, echt gerundet (mit einem Mindestbewegungsverlust von 2 Zoll). Wenn eine Einheit auf diese Weise auf eine Bewegung von 0 Zoll (oder weniger) gebracht wird, dann darf sie sich nicht länger bewegen.

Einheit zerstört: Die Einheit hat fatalen Schaden erlitten und wird aus dem Spiel entfernt.

Munitionstreffer: Wenn die Einheit nicht über die Spezialfähigkeiten CASE, CASE-II oder ENE verfügt, wird sie sofort zerstört. Wenn die Einheit CASE besitzt, erleidet sie 1 Punkt zusätzlichen Schaden (würfle noch einmal auf der Kritische-Treffer-Tabelle, wenn dieser Schaden Struktur beschädigt). Wenn die Einheit die Spezialfähigkeit CASE-II oder ENE besitzt, wird kein zusätzlicher Schaden verursacht, und du behandelst das Ergebnis als Kein Kritischer Treffer.

Feuerleitsystemtreffer: Ein Mechanismus, der die Waffen der Einheit kontrolliert, wurde beschädigt. Das könnte beispielsweise eine Beschädigung der Armaktivatoren oder Sensoren sein. Jeder Feuerleitsystemtreffer bringt einen kumulativen Trefferwurfmodifikator von +2 für alle folgenden Waffenangriffe durch die beschädigte Einheit. (Dieser Modifikator hat keinen Effekt auf Nahkampfangriffe.)

Kein Kritischer Treffer: Der Treffer führt nicht zu einem kritischen Effekt.

Reaktortreffer: Das Energieversorgungssystem der Einheit wurde beschädigt. Der Reaktortreffer sorgt dafür, dass die Einheit immer wenn sie ihre Waffen abfeuert, 1 zusätzlichen Hitzepunkt erleidet, ohne dafür Zusatzschaden durch Überhitzung zu verursachen. (Die Einheit darf dennoch Überhitzen verwenden, um den Schaden der Angriffe zu erhöhen, doch diese Hitze ist dann zusätzlich zu dem 1 Punkt, der durch den Reaktortreffer erzeugt wird.) Ein zweiter Kritischer Reaktortreffer zerstört die Einheit.

Waffentreffer: Dieser Treffer stellt die Zerstörung einiger Waffen in der betroffenen Einheit dar. Alle Schadenswerte werden um 1 verringert (Minimum 0). Waffentreffer haben keinen Einfluss auf die Nahkampfangriffswerte der Einheit.

ABWICKLUNG VON NAHKAMPFANGRIFFEN

Nahkampfangriffe folgen Schritten, die denen von Waffenangriffen ähneln, aber da die Entfernung keine Rolle spielt, werden mehrere Schritte ausgelassen. Der Prozess für die Abwicklung von Nahkampfangriffen ist wie folgt:

Schritt 1: Art des Nahkampfangriffs bestimmen
Schritt 2: Trefferwert ermitteln
Schritt 3: Angriffswurf
Schritt 4: Schaden ermitteln und zuweisen
Schritt 5: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern (wenn erforderlich)

Schritt 1: Art des Nahkampfangriffs bestimmen

Es gibt drei Arten von Nahkampfangriffen, die ein Mech ausführen darf: Standardangriffe, Nahkampfwaffenangriffe und Spezialangriffe. Eine Einheit darf nur einen Nahkampfangriff pro Runde ausführen. Einheiten dürfen in einer Runde, in der sie einen Waffenangriff gemacht haben, keine Nahkampfangriffe ausführen.

Standard-Nahkampfangriffe: Standard-Nahkampfangriffe bestehen aus Schlägen und Tritten, bei denen der Mech seine Glieder einsetzt, um dem Ziel Schaden zuzufügen. Standard-Nahkampfangriffe können nur verwendet werden, wenn der Angreifer maximal 1 Zoll von seinem Ziel entfernt ist und das Ziel sich im Schussfeld der angreifenden Einheit befindet (siehe *Schussfeld überprüfen*, Seite 16).

Nahkampfwaffenangriffe: Nur Mechs mit der Spezialfähigkeit Nahkampfwaffe (NKW) dürfen Nahkampfwaffenangriffe ausführen. Die Einheit verwendet eine Waffe, um ihren normalen Nahkampfschaden zu erhöhen. Einheiten, welche die Spezialfähigkeit Nahkampfwaffe besitzen, dürfen nicht stattdessen einen Standard-Nahkampfangriff ausführen. Nahkampfwaffenangriffe können nur stattfinden, wenn die angreifende Einheit maximal 2 Zoll von ihrem Ziel entfernt ist und das Ziel sich im Schussfeld der angreifenden Einheit befindet (siehe *Schussfeld überprüfen*, Seite 16).

Spezial-Nahkampfangriffe: Rammangriffe und Todessprung-Angriffe sind aggressivere und riskantere Formen von Nahkampfangriffen. Nur einer dieser Spezialangriffe kann pro Ziel und Runde versucht werden – wenn eine Einheit schon Ziel eines Spezial-Nahkampfangriffs war, kann sie nicht Ziel weiterer Spezial-Nahkampfangriffe werden. Rammangriffe und Todessprung-Angriffe können nur durchgeführt werden, wenn sich der Angreifer weit genug bewegen und seine Bewegung in BZB mit dem Ziel beenden kann. Aus diesem Grund können diese Angriffe auch nur gegen Ziele eingesetzt werden, die ihre Bewegung bereits abgeschlossen haben. Außerdem darf der Todessprung-Angriff nur von Einheiten versucht werden, die ausreichend Sprungbewegung besitzen, um das Ziel zu erreichen.

Schritt 2: Trefferwert ermitteln

Der Basis-Trefferwert für alle Angriffe entspricht dem Fertigkeitswert der Einheit. Diese Zahl wird dann abhängig vom gewählten Nahkampfangriff, den Bewegungsmöglichkeiten des Ziels, Geländemerkmalen und anderen Bedingungen modifiziert. Die Modifikatoren, die für Nahkampfangriffe nach den Einführungsregeln von *Alpha Strike* relevant sind, sind in der Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle aufgelistet. Wenn es nicht anders angegeben ist, sind alle Modifikatoren kumulativ, was bedeutet, dass sie alle auf den Basis-Trefferwert der Einheit addiert werden, um den endgültigen Trefferwert zu erhalten.

Stillgelegte Einheiten: Stillgelegte Einheiten erhalten keinen Bewegungsmodifikator für die verfügbare Bewegung des Ziels.

Besetztes und behinderndes Gelände: Gelände ist besetzt, wenn ein Teil der Basis der Einheit in Kontakt mit dem Gelände ist. Das Gelände ist behindernd, wenn die Sichtlinie das Gelände passiert, ehe sie das Ziel erreicht (siehe *Sichtlinie überprüfen*, Seite 15).

Schritt 3: Angriffswurf

Um einen Angriff auszuführen, würfelt der kontrollierende Spieler 2W6 für jede Einheit und vergleicht das Ergebnis mit dem modifizierten Trefferwert, den wir im vorherigen Schritt bestimmt haben. Wenn der Würfelwurf den modifizierten Trefferwert erreicht oder übertrifft, dann hat der Angriff getroffen. Ansonsten geht er ins Leere.

Schritt 4: Schaden ermitteln und zuweisen

Wenn ein Nahkampfangriff erfolgreich ist, wird der Schaden sofort zugefügt, doch die Auswirkungen des Schadens treten erst in der Endphase ein.

Jeglicher Schaden durch Nahkampfangriffe wird genau so verursacht wie der Schaden von Waffenangriffen. Der Schaden für Standard- und Nahkampfwaffenangriffe entspricht dem Größenwert der Einheit, doch Einheiten mit der Spezialfähigkeit Nahkampfwaffe erhöhen diesen Wert um 1. Spezial-Nahkampfangriffe verwenden andere Regeln, um den Schaden zu bestimmen, wie unten beschrieben.

Rammangriffe

Bei einem Rammangriff verwendet die angreifende Einheit ihre Bodenbewegung, um das Ziel zu rammen, wobei sie ihre Masse und Geschwindigkeit verwendet, um Schaden zu verursachen. Ein erfolgreicher Rammangriff kann somit sowohl den Angreifer als auch das Ziel beschädigen. Der Schaden der rammenden Einheit basiert auf dem Gewicht und der Entfernung, die in der Bewegungsphase zurückgelegt wurde. Um den Schaden zu bestimmen, nimm die Gesamtzahl an Zoll, die der Angreifer zurückgelegt hat, teile dies durch 2, und multipliziere dieses Ergebnis mit dem Wert, der in der Rammschaden-Tabelle angegeben ist, echt gerundet.

RAMMSCHADEN-TABELLE

Einheiten-modifikator	Multiplikator
1	0,25
2	0,5
3	0,75
4	1

Todessprung-Angriff: Addiere +1 für einen Todessprung-Angriff.

Das Ergebnis ist die Menge an Schaden, die der Zieleinheit zugefügt wird.

Schaden für den Angreifer: Wenn der Rammangriff erfolgreich ist, dann erleidet die angreifende Einheit ebenfalls 1 Schadenspunkt, wenn das Ziel Größe 3 oder mehr hat. Dieser Schaden zählt nicht als Angriff durch die Zieleinheit und sie kann somit in der Kampfphase normal angreifen.

Todessprung-Angriff

Um einen Todessprung-Angriff auszuführen, muss die angreifende Einheit über Sprung-Bewegung verfügen. Fliegende Einheiten dürfen nicht Ziel von Todessprung-Angriffen werden. Bei einem erfolgreichen Todessprung-Angriff, verursacht die angreifende Einheit Schaden gleich ihrem Rammschaden +1 (siehe Rammschaden-Tabelle).

Schaden für den Angreifer: Wenn der Todessprung-Angriff erfolgreich ist, dann erleidet die angreifende Einheit auch selbst Schaden entsprechend ihrer Größe. Dieser Schaden zählt nicht als Angriff durch die Zieleinheit, sie darf also während ihrer Kampfphase normal angreifen. Wenn der Todessprung-Angriff nicht erfolgreich ist, dann erleidet die angreifende Einheit 1 Schadenspunkt (+1 Extraschaden, wenn die Größe des Angreifers bei 3 oder höher liegt).

Schritt 5: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern

Nahkampfangriffe können Kritische Treffer verursachen genau wie Waffenangriffe. Schlage dazu unter *Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern* (siehe Seite 18) nach.

Todessprung-Angriff: Ein erfolgreicher Todessprung-Angriff resultiert automatisch in 1 Wurf auf der Kritische-Treffer-Tabelle gegen die Zieleinheit, selbst wenn das Ziel durch den Angriff keinen Strukturschaden erlitten hat. Wenn das Ziel *doch* Strukturschaden durch den Todessprung-Angriff erlitten hat, muss ein zusätzlicher Wurf für Kritische Treffer gemacht werden.

ÜBERHITZEN

Viele Mechs haben einen Überhitzungswert (ÜH) auf ihrer Einheitenkarte angegeben. Diese Zahl repräsentiert die Tatsache, dass diese Einheiten mehr Waffen besitzen als sie sicher abfeuern können. Ein Krieger, der eine solche Maschine steuert, kann seine Einheit über diese Sicherheitsgrenzen treiben, um zusätzlichen Schaden zu verursachen. Allerdings wird die Hitze, die durch eine solche Aktion entsteht, die Einheit verlangsamen und ihre Zielerfassungssysteme unvorhersehbar reagieren lassen, bis der Mech eine Chance hat, sich abzukühlen.

Verwendung des Überhitzungswerts

Ein angreifender Spieler muss ansagen, dass er den Überhitzungswert verwendet – und wie viele Punkte seines ÜH er verwenden möchte – ehe er den Angriffswurf ausführt. Eine Einheit mit ÜH kann jeden Wert zwischen einem Minimum von 0 ÜH-Punkten bis zu einem Maximum gleich dem ÜH-Wert der Einheit verwenden. Wenn der Angriff erfolgreich ist, fügt er im Kurzen oder Mittleren Entfernungsbereich zusätzlichen Schaden gleich den ÜH-Punkten zu, die beim Angriff angesagt worden sind.

Für jeden Punkt Überhitzungswert, den eine Einheit auf diese Weise verwendet, wird ein Punkt Hitze zur Hitzeskala der Einheit addiert (siehe *Hitze*, Seite 20). Wenn sich die überhitzende Einheit im Wasser befindet, verringere dieses Hitzeniveau um 1 Punkt.

Hitze-Spezialfähigkeit: Angriffe, welche die Hitze-Spezialfähigkeit (HT) verwenden, dürfen nicht durch Überhitzen verbessert werden.

Nahkampfangriffe: Nahkampfangriffe dürfen nicht durch Überhitzen verbessert werden.

Spezialfähigkeit Weites Überhitzen (WÜH): Wenn eine Einheit über die WÜH-Spezialfähigkeit verfügt, dann erhöht eine Verwendung des Überhitzens den Schadenswert auch im weiten Entfernungsbereich, genau wie im Kurzen oder Mittleren Entfernungsbereich.

Maximales Überhitzen und Hitzeskala-Effekte

Die Verwendung des Überhitzens erhöht den Hitzewert der Einheit und kann somit dafür sorgen, dass sich die Einheit in späteren Runden langsamer bewegt und weniger treffsicher wird. Eine Einheit kann nicht mehr überhitzen, als es ihre Hitzeskala erlaubt (siehe *Hitze*, Seite 20).

Der STK-3F Stalker hat die folgenden Werte auf seiner Einheitenkarte: Schaden (K/M/W) 3/4/2, ÜH 3 und er verfügt nicht über die Spezialfähigkeit WÜH. Durch den Überhitzungswert von 3 kann er pro Runde maximal um 3 Punkte überhitzen. Das bedeutet, dass er auf Kurze Entfernung 6 Schadenspunkte verursachen kann (3 + 3 = 6), oder 7 Punkte auf Mittlere Entfernung (4 + 3 = 7), aber nur 2 Schadenspunkte auf Weite Entfernung, weil er nicht die WÜH-Spezialfähigkeit besitzt.

In der nächsten Runde kann dieser Stalker nur um 1 zusätzlichen Punkt überhitzen, weil nur ein Platz auf der Hitzeskala übrig ist (Stilllegung). Er kann erst wieder um 2 oder 3 Punkte überhitzen, wenn er sich abgekühlt hat.

ENDPHASE

Der folgende Abschnitt beschreibt die Regeln für die Endphase einer *Alpha-Strike*-Runde. Beide Spieler können diese Phase gleichzeitig abschließen.

SCHADEN

Wenn dies nicht von einer Spezialfähigkeit hinfällig gemacht wird, tritt aller Schaden, der während der Kampfphase verursacht wurde, während der Endphase in Kraft.

Dies gilt auch für alle Kritischen Treffer. Alle Einheiten, die zerstört worden sind, müssen zu diesem Zeitpunkt vom Spielfeld entfernt werden.

HITZE

Die Kästchen mit den Zahlen und dem Buchstaben „s" rechts neben dem Überhitzungswert, repräsentieren die Hitzeskala der Einheit. Wenn eine Einheit überhitzt, wird der Betrag, um den sie überhitzt, zum Hitzeniveau der Einheit addiert, was dann auf der Hitzeskala gekennzeichnet wird.

Das aktuelle Hitzeniveau einer Einheit wird zu den Trefferwerten der Waffenangriffe addiert, und das doppelte aktuelle Hitzeniveau (in Zoll) wird von der Bodenbewegung der Einheit abgezogen. (Sprungbewegung wird von der Hitzeskala nicht betroffen.) Das Niveau der Hitzeskala sollte immer mit Bleistift abgestrichen werden, da die Hitze der Einheit im Spiel steigen und fallen wird.

Denk daran, dass sich das Hitzeniveau erst in der Endphase der Runde verändert, in der die Einheit überhitzt. Somit haben Modifikatoren, die durch Überhitzung ausgelöst werden, keinen Effekt auf den Angriff, der die Überhitzung überhaupt erst verursacht hat; sie haben ihren Einfluss auf die Einheit erst in der nächsten Runde.

Spezialfähigkeit Hitze (HT): Die Hitze-Spezialfähigkeit (siehe Seite 20) stellt Einheiten dar, die dazu in der Lage sind, die Hitze einer Einheit durch äußere Wärmequellen zu erhöhen (wie beispielsweise durch Flammer-Waffen). In einer Runde darf keine Einheit mehr als 2 Punkte Hitze durch Angriffe mit dieser Spezialfähigkeit erhalten. Wenn eine Einheit, die Hitze aufbauen kann, in der Runde bereits 2 Punkte Hitze aufgrund von HT-Angriffen angesammelt hat, dann erleidet die Einheit keine zusätzlichen Hitzeeffekte; stattdessen gehen die zusätzlichen Hitzepunkte durch diese Angriffe einfach verloren.

Stilllegung

Das maximale Hitzeniveau von 4 erscheint auf der Hitzeskala als ein „S", was eine automatische Stilllegung repräsentiert. Eine Einheit, die dieses Niveau auf der Hitzeskala erreicht, wird stillgelegt und kann sich in der Folgerunde weder bewegen noch angreifen.

Angriffe gegen eine stillgelegte Einheit erleiden einen Trefferwurfmodifikator von -4, und ignorieren alle Zielbewegungsmodifikatoren während dieser Runde, inklusive aller Modifikatoren für die Sprungfähigkeit des Ziels (soweit anwendbar).

Abkühlen

Jede Einheit, die in der aktuellen Runde Überhitzen verwendet hat, erhöht ihr Hitzeniveau wie oben beschrieben und hat somit keine Chance, in der Endphase abzukühlen.

Wenn eine Einheit außerhalb von Wasser (oder in Wassergelände, dessen Tiefe weniger als 2 Zoll beträgt) in der aktuellen Runde einen Waffenangriff ausführt – aber dabei nicht ihren Überhitzungswert verwendet – dann verändert sich ihr Hitzeniveau in der Endphase nicht. Eine Einheit in Wasser mit 2 Zoll Tiefe, die nur 1 Punkt Überhitzen verwendet hat, verändert ebenfalls nicht ihr aktuelles Hitzeniveau in der folgenden Endphase.

Somit verändert sich das Hitzeniveau in der Endphase nur wie folgt:

Eine Einheit, welche die Endphase als stillgelegte Einheit beginnt, fällt automatisch auf Hitzeniveau 0 (und wird wieder reaktiviert).

Eine Einheit, die in der aktuellen Runde keinen Waffenangriff ausführt, verringert ebenfalls ihr Hitzeniveau auf 0.

Eine Einheit, die sich in Wasser von 2 oder mehr Zoll Tiefe befindet, verringert ihr Hitzeniveau um 1 Punkt, solange sie in der aktuellen Runde kein Überhitzen verwendet hat.

Calebs Loki Prime überhitzt in der aktuellen Runde um 2 Punkte (er hätte bis 3 Punkte gehen können). Caleb streicht in der Endphase der Runde 2 Kästchen auf der Hitzeskala seiner Einheitenkarte ab. Beginnend mit der folgenden Runde verliert der Loki, solange er auf diesem Hitzeniveau bleibt, 4 Zoll Bewegung (2 Hitze x 2 Zoll) und erleidet einen Trefferwurfmodifikator von +2 auf alle Waffenangriffe. Wenn der Loki nicht auf einen Waffenangriff verzichtet und kein Wasser betritt, das tief genug ist, dass er komplett untertauchen kann, bleibt er auf Hitzeniveau 2.

Wenn Caleb in der nächsten Runde 2 weitere Punkte Überhitzen verwendet, wird sein Loki in der Endphase dieser Runde automatisch stillgelegt, und wird für eine weitere volle Runde außer Stande sein, sich zu bewegen oder Waffenangriffe auszuführen. Wenn der Loki in dieser Runde, in der er stillgelegt ist, nicht zerstört wird, wird er in der Endphase der Runde auf Hitzeniveau 0 gebracht und dabei reaktiviert.

SPEZIAL-FÄHIGKEITEN

Spezialfähigkeiten sind zusätzliche Merkmale der Leistung einer Einheit, die durch ihre Ausrüstung oder ihren Einheitentyp entstehen. Die meisten dieser Fähigkeiten stellen zusätzliche Vorteile für die Einheit dar, doch einige Spezialfähigkeiten können auch Handicaps oder Einschränkungen repräsentieren. Wenn eine Spezialfähigkeit den Basisspielregeln widerspricht, dann gilt grundsätzlich die Spezialfähigkeit.

Einheiten können über mehrere Spezialfähigkeiten verfügen. Wenn sich zwei Spezialfähigkeiten gegenseitig widersprechen, dann findest du zusätzliche Erläuterungen in den detaillierten Beschreibungen der Fähigkeiten.

Die unten beschriebenen Spezialfähigkeiten stellen Fähigkeiten dar, die für die *Alpha-Strike*-Einführungsregeln geeignet sind. Spezialfähigkeiten, die du nicht in dieser Auflistung findest, haben in den Einführungsregeln keinerlei Effekt, können aber in den *Alpha-Strike*-Standardregeln oder für Spiele nach den erweiterten *Alpha-Strike*-Regeln verwendet werden.

BESCHREIBUNGEN DER SPEZIALFÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten sind alphabetisch nach Namen aufgelistet, wobei die übliche Abkürzung in Klammern dahinter steht. Spezialfähigkeiten, deren Abkürzung mit einem Nummernzeichen (#) angegeben ist, zeigen an, dass sie einen variablen Effekt haben, abhängig davon, welcher Wert verwendet wird. Eine Einheit, die beispielsweise HT1 hat, kann bei einem erfolgreichen Angriff gegen ein Ziel 1 Hitzepunkt verursachen, während eine Einheit mit HT2 2 Hitzepunkte verursachen kann.

Energie (ENE)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit hat nur wenig oder gar keine Munition, die explodieren kann. Aus diesem Grund ignoriert sie Kritische Munitionstreffer (siehe *Munitionstreffer,* Seite 18).

Hitze (HT#)

Einheiten mit dieser Fähigkeit addieren, wenn sie mit einem erfolgreichen Waffenangriff treffen, in der Endphase der Runde zusätzliche Hitze zur Hitzeskala der getroffenen Einheit. Wenn das Ziel ein Einheitentyp ist, der keine Hitzeskala verwendet, dann wird die Hitze, die diese Fähigkeit normalerweise verursachen würde, einfach auf den normalen Schaden des Angriffs addiert (siehe *Schaden ermitteln und zuweisen,* Seite 17).

Nahkampfwaffe (NKW)

Diese Spezialfähigkeit sagt aus, dass der Mech mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet ist, und somit bei einem erfolgreichen Nahkampfwaffenangriff 1 zusätzlichen Schadenspunkt verursacht (siehe *Abwicklung von Nahkampfangriffen*, Seite 19).

Weites Überhitzen (WÜH)

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann bis zu ihrem ÜH-Wert überhitzen und den Wert nicht nur auf den Schaden für den Kurzen und Mittleren Entfernungsbereich addieren, sondern auch für den Weiten Entfernungsbereich. (Eine Einheit ohne diese Spezialfähigkeit darf ihren Schadensvorteil nur in den Kurzen und Mittleren Entfernungsbereichen nutzen.)

Zellulares Munitionslager (CASE)

Einheiten mit dieser Fähigkeit können die katastrophalen Auswirkungen einer Munitionsexplosion minimieren, was ihnen erlaubt, einen Kritischen Munitionstreffer zu überleben (siehe *Munitionstreffer,* Seite 18). Allerdings werden sie dabei noch zusätzlichen Schaden erleiden.

Zellulares Munitionslager II (CASE-II)

Einheiten mit dieser Fähigkeit genießen überlegenen Schutz gegen Munitionsexplosionen. Das erlaubt es ihnen, die Auswirkungen von Kritischen Munitionstreffern vollständig zu ignorieren (siehe *Munitionstreffer,* Seite 18).



Wolverine *II WVR-7H, Söldner*



Truppen von Clan Wolf verteidigen die Tore der Kerensky-Blutkapelle gegen alle Gegner.

Die folgenden *Alpha-Strike*-Regeln sind angemessen für das Spiel nach Standardregeln. Da sie die breite Auswahl von Bodeneinheiten abdecken, die im **BattleTech**-Universum existieren, sind sie natürlich weitaus umfassender als die Regeln, die für die *Alpha-Strike*-Einführungsregeln erforderlich sind.

Auch wenn sich diese Regeln vor allem auf den Kampf am Boden beziehen, sind sie dennoch so entworfen, dass sie gemeinsam mit der Luft-/Raum-Komponente funktionieren können, die wir im nächsten Kapitel ausführlicher beschreiben. Aus diesem Grund kannst du davon ausgehen, dass es viele Querverweise zwischen beiden Kapiteln geben wird. Allerdings müssen Spieler, welche die *Alpha-Strike*-Standardregeln verwenden, sich nicht verpflichtet fühlen, all diese Einheitentypen in ihrer Streitmacht einzusetzen.

KOMPONENTEN

Die *Alpha-Strike*-Standardregeln verwenden dieselben Basiskomponenten, die du auch in den *Alpha-Strike*-Einführungsregeln findest, wie Miniaturen, sechsseitige Würfel, Maßbänder und Tabletop-Geländeteile. Diese Dinge wurden im vorherigen Kapitel kurz beschrieben (siehe Seite 10 – 21). Die Einheitenkarten, welche die wichtigsten Spielwerte und Zustände jeder Einheit im Spiel verwalten, werden ebenso auf die gleiche grundlegende Weise verwendet wie im Spiel nach den Einführungsregeln, doch die größere Auswahl von Einheitendaten wird neue Daten erforderlich machen, die bei den zusätzlichen Spielbegriffen unten beschrieben werden.

ZUSÄTZLICHE SPIELBEGRIFFE FÜR DIE ALPHA-STRIKE-STANDARDREGELN

Die folgenden Begriffe werden häufig verwendet, wenn du *Alpha Strike* nach den Standardregeln spielst und ergänzen die, die wir in der Einführung des Buchs vorgestellt haben:

Einheit: Nach diesen Regeln beschreibt der Begriff „Einheit" nach wie vor ein einzelnes Element oder eine Gruppe von Elementen, die in einem *Alpha-Strike*-Spiel ins Feld geführt werden kann und die sich wie eins bewegt und angreift. BattleMechs, IndustrieMechs, Gefechtsfahrzeuge, Hilfsfahrzeuge, konventionelle Jäger, Luft-/Raumjäger, Raumboote, Landungsschiffe und Mobile Bauten operieren allesamt als Einheit, die aus einem Element besteht. ProtoMechs werden in Gruppen von fünf Elementen eingesetzt, die oft als Strahlen bezeichnet werden, und die im Spiel ebenfalls als *eine* Einheit verwendet werden. Konventionelle Gefechtsrüstungen behandeln Gruppen von Soldaten als einzelne Einheit, die Strahl oder Trupp genannt wird (abhängig von der Fraktion, die sie einsetzt). Dies gilt auch für konventionelle Infanterieeinheiten, die als einzelne Einheit von Soldaten eingesetzt werden, welche als Infanteriezug oder Strahl organisiert werden.

Einheitentyp: Wo die *Alpha-Strike*-Einführungsregeln nur den Einheitentyp BattleMech (BM) beschrieben haben, fügen die *Alpha-Strike*-Standardregeln die Einheitentypen IndustrieMech (IM), ProtoMech (PM), Gefechtsfahrzeug (GF), Hilfsfahrzeug (HF), Luft-/Raumjäger (LJ), konventioneller Jäger (KJ), kugelförmige Landungsschiffe (LK), stromlinienförmige Landungsschiffe (LS), Raumboote (RB), Mobile Bauten (MB), konventionelle Infanterie (KI) und Gefechtsrüstungen (GR) hinzu. Die Einheitentypen bestimmen nicht nur wichtige Informationen wie Ge-

ländebeschränkungen und Operationsbedingungen, sondern auch, welche Kritische-Treffer-Tabelle verwendet wird, wenn die Einheit im Kampf Schaden erleidet.

Mechs: Nach den *Alpha-Strike*-Regeln bezieht sich der Begriff Mech (für sich stehend) grundsätzlich sowohl auf BattleMechs als auch auf IndustrieMechs. ProtoMechs, die in vielerlei Hinsicht BattleMechs ähneln, werden immer separat bezeichnet.

Landungsschiffe: Nach den *Alpha-Strike*-Regeln bezieht sich der Begriff Landungsschiff (für sich stehend) grundsätzlich sowohl auf kugelförmige Landungsschiffe als auch auf stromlinienförmige Landungsschiffe.

Bodeneinheiten: Nach den *Alpha-Strike*-Regeln bezieht sich der Begriff Bodeneinheiten auf Mechs, ProtoMechs, Infanterie, Gefechtsrüstungen und Bodenfahrzeuge.

Bodenfahrzeuge: Nach den *Alpha-Strike*-Regeln bezieht sich der Begriff Bodenfahrzeuge auf alle Gefechtsfahrzeuge oder Hilfsfahrzeuge, welche die Antriebsarten Kette (k), Luftkissen (l) oder Rad (r) verwenden. Bodeneffektfahrzeuge, die die Antriebsart (b) verwenden, können ebenfalls als Bodenfahrzeuge klassifiziert werden, teilen aber auch Eigenschaften mit Senkrechtstartern und Wasserfahrzeugen und sind somit nicht immer von diesem Begriff abgedeckt.

Luftfahrzeuge: Nach den *Alpha-Strike*-Regeln bezieht sich der Begriff Luftfahrzeuge auf alle Gefechtsfahrzeuge oder Hilfsfahrzeuge, die die Antriebsarten Senkrechtstarter (sr) verwenden, kann aber auch Bodeneffektfahrzeuge (b) beschreiben, weil diese eine einzigartige Antriebsart besitzen. Luftfahrzeuge gelten im **BattleTech**-Universum nicht als wahre Luft-/Raumeinheiten und verwenden somit nicht dieselben Regeln.

Wasserfahrzeuge: Nach den *Alpha-Strike*-Regeln bezieht sich der Begriff Wasserfahrzeuge auf alle Gefechtsfahrzeuge und Hilfsfahrzeuge, die die Antriebsarten Wasser (w) oder Untersee (u) verwenden.

Luft-/Raumeinheiten: Nach den *Alpha-Strike*-Regeln bezieht sich der Begriff Luft-/Raumeinheit auf alle Einheiten, die einen Schubwert anstelle eines Bewegungswerts besitzen. Das gilt für Hilfsfahrzeuge, die als Flächenflugzeug oder Luftschiff gebaut werden, für konventionelle Jäger, Luft-/Raumjäger, Raumboote und Landungsschiffe.

Streitmacht (oder Armee): In einem *Alpha-Strike*-Spiel wird die Armeeliste eines Spielers auch als seine Streitmacht bezeichnet. Abhängig von der Größenordnung des ausgetragenen Spiels kann eine Streitmacht in ihrer Größe von einer Einheit, die aus einem Element besteht, bis zu einer Kampfgruppe in Regimentsgröße oder größer reichen.

Nach diesen Regeln beinhaltet die Streitmacht eines Spielers alle Einheiten, die auf seiner Seite im Spiel sind.

Formation: In einem *Alpha-Strike*-Spiel bezieht sich der Begriff Formation auf die Organisation von Einheiten in der Streitmacht des Spielers. Die verbreitetsten Formationen, die von den verschiedenen Fraktionen in **BattleTech** verwendet werden, sind die Lanze aus 4 Einheiten, die Kompanie aus 3 Lanzen, das Bataillon aus 3 Kompanien, und schließlich das Regiment aus 3 Bataillonen. Viele Fraktionen variieren diese Formationen oder passen sie an. Die Clan-Fraktionen beispielsweise verwenden Sterne aus 5 Einheiten, Binärsterne aus 2 Sternen, Trinärsterne aus 3 Sternen, Sternhaufen, die aus 3 bis 5 Binärsternen oder Trinärsternen bestehen, und Galaxien, deren Zusammensetzung 3 bis 5 Sternhaufen umfasst. Wenn die Größe einer Formation in den Regeln von Bedeutung ist, wird dies spezifisch erwähnt werden.

Schub: Luft-/Raumeinheiten in *Alpha Strike* haben einen Schubwert anstelle eines Bewegungswerts. Dieser Wert ist ein Punktwert, und nicht eine Angabe von Zoll, da die Mechanismen, die in diesem Spiel den Luft-/Raumkampf beschreiben, deutlich abstrakter sind.

Fahrzeug: In einem *Alpha-Strike*-Spiel bezieht sich der Begriff Fahrzeug (wenn kein besonderer Fahrzeugtyp angegeben ist) auf alle Gefechtsfahrzeuge und Hilfsfahrzeuge, die Bewegungswerte verwenden (aber nicht Schubwerte), also Bodenfahrzeuge, Luftfahrzeuge und Wasserfahrzeuge.

AUFBAU

Um den Aufbau zu beginnen, würfeln die kontrollierenden Spieler beider Seiten jeweils mit 2W6. Für die Dauer des Spielaufbaus ist der Spieler mit dem höheren Würfelergebnis der Gewinner der Initiative. Der Gewinner der Initiative wählt die Art des Szenarios, darf sich zuerst seine Streitmacht auswählen und darf sich seine Heimatkante auf der Karte für die Dauer des Spiels auswählen. Der Spieler mit der niedrigsten Initiative wählt seine Armeeliste als letzter (siehe Seite 115) und darf das Gelände aufstellen.

SZENARIOART AUSWÄHLEN

In den meisten *Alpha-Strike*-Spielen müssen Szenarien nicht komplizierter sein als ein schnörkelloser Kampf bis auf die letzte Einheit zwischen den beteiligten Parteien. Unten findest du ein paar Vorschläge, die Spieler ausprobieren können, um ihre *Alpha-Strike*-Partien ein wenig zu würzen. Es gibt natürlich noch andere Möglichkeiten, ganz je nachdem, was den Spielern so einfällt.

Planetare Eroberungskampagne

Im Kapitel *Kampagnenspiel* (siehe Seite 114 – 125) ist eine aus mehreren Szenarien bestehende Kampagne skizziert, welche die Grundlagen einer planetaren Eroberung darstellen. Die hier vorgestellten Pfade sind so entworfen, dass sie als Richtlinie für *Alpha-Strike*-Szenarien dienen können und somit an den wichtigsten Kampfpunkten der Kampagne eingesetzt werden können.

Die Spieler sollten diese Pfade als Optionen für individuelle *Alpha-Strike*-Szenarien betrachten oder einfach ihre Seiten auswählen und den Angriff vom Anfang bis zum Ende durchspielen. Wenn ihr die volle Kampagne spielen wollt, ignoriert die hier vorgestellten Standardregeln zum Szenarioaufbau. Stattdessen kann der Initiativegewinner beim Aufbau einfach auswählen, für die ganze Planetare Eroberungskampagne Angreifer oder Verteidiger zu sein und die Aufbauregeln verwenden, die für jeden Pfad beschrieben sind.

Feldschlacht-Szenario

Die grundlegende Feldschlacht ist ein geradliniges Szenario. Zwei gleich starke Streitmächte – sowohl was ihre Größe als auch ihren Punktwert angeht – kämpfen bis eine Seite zerstört ist oder dazu gezwungen wird, sich zurückzuziehen.

Verteidigungs-Szenario

In diesem Szenario dient ein Spieler als Verteidiger gegen mindestens doppelt so viele angreifende Einheiten. Der Verteidiger gewinnt, indem er eine Zahl von angreifenden Einheiten gleich der Zahl an Einheiten besiegt, mit der er selbst das Szenario begonnen hat. Der Angreifer gewinnt, indem er davor alle Verteidiger besiegt.

Durchbruch-Szenario

In diesem Szenario ist ein Spieler der Angreifer und der andere Spieler der Verteidiger. Beide Streitmächte beginnen gleich stark – sowohl was Anzahl als auch Gesamtpunktwert angeht – doch ist es das Hauptziel des Angreifers von seiner Aufstellungszone aus, das Spielbrett zu überqueren und das Feld über die Heimatkante des Verteidigers zu verlassen, wobei mindestens die Hälfte seiner Einheiten die Flucht überleben muss. Der Verteidiger gewinnt, indem er dies verhindert.

Erobere-die-Flagge-Szenario

In diesem Szenariotyp sind sich die gegnerischen Streitmächte ebenbürtig, was Zahl und Gesamtpunktwert angeht. Während des Aufbaus werden einer oder mehrere Missionszielmarker zusammen mit dem

Gelände auf dem Spielbrett platziert (siehe *Missionszielmarker*, Seite 25). Abhängig davon, was die Spieler wollen, müssen dann entweder eine oder beide Seiten versuchen, die Missionszielmarker im Verlauf des Szenarios einzunehmen, während der Gegner versucht, dies zu verhindern.

STREITMÄCHTE AUSWÄHLEN

Die kleinen Armeelisten, die in diesem Buch zur Verfügung gestellt werden, sind passende Streitmächte für die verschiedenen wichtigen Fraktionen, die in der Clan-Invasion-Epoche beteiligt waren. Sie sind vor allem für schnelle Spiele nach den Einführungsregeln konzipiert und konzentrieren sich somit ausschließlich auf Mech-Einheiten. Allerdings kannst du größere, kombinierte Armeen in unseren herunterladbaren *Alpha-Strike*-Ergänzungsbänden finden. Vor dem Spielbeginn sollte sich jeder Spieler eine dieser Armeelisten auswählen, die dann seine Streitmacht darstellt.

Spieler, die an kürzeren Spielen interessiert sind, können nur einen Teil der Armeelisten für ihr Szenario verwenden. Als Alternative können die Spieler zwei oder mehr Armeelisten pro Seite kombinieren, um sogar noch größere, komplexere Streitmächte zu erzeugen.

Alternative Armeelisten

Neben den Listen, die wir in diesem Buch vorstellen, können die Spieler online herunterladbare Ergänzungen erwerben, die größere und variablere Armeelisten darstellen, die für jede gewünschte Epoche des **BattleTech**-Spiels geeignet sind.

Spieler, die mit den Regeln wirklich vertraut sind, können sogar ihre eigenen maßgeschneiderten Armeelisten erstellen, indem sie entweder Standard-**BattleTech**-Einheiten für das Spiel von *Alpha Strike* umwandeln (unter Verwendung der Regeln, die du im Erweiterungsbuch *Strategic Operations* findest) oder indem du die *Alpha-Strike*-Spielwerte der Einheit überträgst, die du in der *BattleTech Master Unit List* findest (www.masterunitlist.info).

Balance der Streitmächte

Um für ein besseres Spielgleichgewicht zu sorgen, hat jede *Alpha-Strike*-Einheit einen Punktwert (PW), der eine numerische Einschätzung ihrer allgemeinen Kampffähigkeit darstellt. Streitmächte, die in etwa den gleichen Gesamtpunktwert und die gleiche Zahl von Einheiten besitzen, sollten also eine etwa gleichgroße Kampffähigkeit besitzen, sodass es zu einem fairen Kampf kommt. Wenn die Spieler nur Teile ihrer Armeelisten verwenden (oder mehrere kombinieren), dann sollten der Gesamtpunktwert und die Zahl der Einheiten für jede Streitmacht gleichermaßen ausbalanciert werden, damit das Spiel fair wird.

Natürlich können die Spieler für eine größere Herausforderung mit ungleichen Seiten spielen. Vielleicht opfern sie die Maximalzahl der Einheiten für Einheiten mit höherem PW aufgrund höherer Fertigkeitswerte oder kampfstärkerer Einheiten. Gesamtpunktwerte, die sich nicht um mehr als 5 Prozent unterscheiden, lassen unter diesen Umständen wahrscheinlich immer noch einen fairen Kampf zu, doch wird die schiere numerische Differenz es mit Sicherheit zu einem härteren Kampf für den Spieler machen, der ernsthaft in der Unterzahl ist. Was sie auch entscheiden, die Spieler müssen immer daran denken, dass es das Ziel ist, Spaß zu haben.

Anpassungen für Fertigkeitswerte: Der Punktwert jeder *Alpha-Strike*-Einheit geht davon aus, dass der Pilot oder die Besatzung einen Fertigkeitswert von 4 besitzt. Wenn Fertigkeitswerte über oder unter 4 zugewiesen werden sollen, wird das die Kampffähigkeiten der Einheit verändern und somit muss der Punktwert entsprechend angepasst werden. Um herauszufinden, wie sehr, wirf einen Blick in die Punktwert-Fertigkeitswert-Multiplikatortabelle und multipliziere den Punktwert der Einheit mit dem Multiplikator, der für den entsprechenden Fertigkeitswert der Einheit angegeben ist. Alle angepassten PW müssen echt gerundet werden, mit einem Mindestpunktwert von 1 Punkt.

Anpassungen für K³: Einheiten mit K³-Ausrüstung können in einem Netzwerk verknüpft werden, um ihre Effektivität zu erhöhen. Diese Ausrüstung – die bei Einheiten als die Spezialfähigkeit K³D, K³M, oder K3V angegeben ist – ist vollständig in den Regeln für diese Spezialfähigkeit beschrieben (siehe Seite 49 – 51). Um den Einfluss dieser Ausrüstung auf den Gesamtpunktwert einer Streitmacht abzubilden, modifiziert die Verwendung von K³-Ausrüstung den PW aller Einheiten, die in das Netzwerk eingebunden sind. Die erste K³-Verbindung, die eine Einheit herstellt, erhöht den Basis-PW der Einheit um 10 Prozent, plus 5 Prozent für jede zusätzliche Einheit im Netzwerk, bis zu einem Maximum von +30 Prozent pro Netzwerk.

Dieser zusätzliche Prozentsatz wird zum PW *aller* Einheiten im Netzwerk addiert, was den Basis-PW der Einheiten erhöht, und dann auf die nächste ganze Zahl aufgerundet. Beispielsweise wird eine Streitmacht in Lanzengröße, mit 4 Einheiten – eine mit K³M und einem PW von 20, plus drei weitere, mit jeweils 15 PW, alle mit K³D – miteinander verbunden. Nach den Regeln für K³-Ausrüstung werden die drei K³D-Einheiten mit der Mastereinheit verknüpft (K³M), was 10 Prozent für die erste Verknüpfung addiert, sowie jeweils 5 weitere Prozent für die beiden anderen verknüpften Einheiten, also insgesamt 20 Prozent. Die erste Einheit in der Lanze addiert somit 4 Punkte auf ihren PW (20% x 20 PW = 4 PW), was zu einem modifizierten PW von 24 führt, während die anderen Einheiten 3 Punkte addieren (20% x 15 PW = 3 PW), mit einem modifizierten PW von jeweils 18. Der Gesamtpunktwert der Lanze liegt nun bei 78 Punkten.

PUNKTWERT-FERTIGKEITSWERT-MULTIPLIKATORTABELLE

Fertigkeitsbeschreibung	Fertigkeitswert der Einheit	Punktwert-Multiplikator
Grün hinter den Ohren	7	0,68
Wirklich Unerfahren	6	0,77
Unerfahren	5	0,86
Regulär	4	1
Veteran	3	1,38
Elite	2	1,82
Heroisch	1	2,24
Legendär	0	2,63

Einheitenkarten vorbereiten

Die Daten, die in jeder Armeeliste vorgestellt werden, bieten die vollständigen *Alpha-Strike*-Spielwerte für die Einheiten in dieser Armeeliste. Diese Spielwerte müssen genau in die entsprechenden Felder der Einheitenkarten der Spieler übertragen werden.

Es gibt zwei Arten von Einheitenkarten in den *Alpha-Strike*-Standardregeln (siehe Seite 11). Die meisten Einheiten (Mechs, Gefechtsfahrzeuge, Infanterie, Luft-/Raumjäger und normal große Hilfsfahrzeuge) verwenden die Basis-Einheitenkarte, die nur ein Schussfeld besitzt. Gebäude, große Hilfsfahrzeuge, Landungsschiffe und mobile Bauten können allerdings mehrere Schussfelder haben und verwenden somit die Art von Einheitenkarte, die dies ermöglicht.

Wenn du die Panzerungs-/Struktur-Werte einer Einheit in die Einheitenkarte überträgst, müssen überzählige Panzerungs- und Strukturkreise (je nachdem) die über die der Einheit hinausgehen vor Beginn des Spiels geschwärzt werden, wobei die verbleibenden Kreise unberührt bleiben sollten. (Beispielsweise verfügt der AWS-9M *Awesome* aus der Armeeliste für die Konföderation Capella über Panzerungs-/Strukturwerte von 8/4.

Das bedeutet, dass beim Übertragen der Spielwerte des *Awesome* auf eine Einheitenkarte alle bis auf 8 der Panzerungskreise geschwärzt werden müssen, während alle bis auf 4 seiner Struktur-Kreise geschwärzt werden.)

GELÄNDE AUFSTELLEN

In *Alpha Strike* wird alles verfügbare Gelände normalerweise in Übereinkunft beider Spieler aufgestellt. Der Spieler, der in der Aufbau-Initiative am schlechtesten gewürfelt hat, platziert das Gelände auf dem Spielfeld, während der Gewinner der Initiative zuerst entscheidet, welche Kante des Tisches als Heimatkante seiner Streitmacht dienen soll (siehe *Startpositionen*, unten).



Missionszielmarker (optional)

Schlachten werden immer um etwas ausgefochten. Um das darzustellen, können die Spieler vier (oder mehr) Missionsziele auf der Karte platzieren – jeweils zwei pro Aufstellungszone. Diese Missionsziele stellen eine greifbare Ressource dar, die eine Seite erobern oder zerstören muss und die die andere Seite verteidigen muss – vielleicht handelt es sich um wichtige Personen, seltene Treibstoff- oder Munitionskanister, ein Gebäude, eine immobile Einheit und so weiter. Die genaue Art des Missionsziels ist nur durch die Fantasie der Spieler beschränkt; im Spiel bewegt es sich nicht und greift auch nicht an und hat keinen Einfluss auf Stapelbeschränkungen.

Für ein Spiel, das mit Missionszielen gespielt wird, platziert der Spieler mit der niedrigeren Aufbau-Initiative die Missionsziele seines Gegners zuerst. Wie oben erwähnt müssen sich diese in seiner eigenen Aufstellzone befinden, die innerhalb von 10 Zoll zur Tischkante entgegengesetzt zur Heimatkante des Initiativegewinners liegen muss. Sobald die Missionsziele für den Initiativegewinner platziert worden sind, platziert der Initiativegewinner die Missionsziele für seinen Gegner in der eigenen Aufstellzone.

Startpositionen

Grundsätzlich beginnen Einheiten das Spiel außerhalb des Tisches, und betreten das Schlachtfeld erst in der ersten Runde. Wenn die Spieler möchten, können Einheiten das Spiel bereits auf dem Schlachtfeld beginnen und zwar innerhalb ihrer Aufstellungszone (definiert als der gesamte Kartenbereich, der nur 10 Zoll von der Heimatkante der Einheit entfernt ist).

Im zweiten Fall darf der Spieler, der beim Aufbau das höhere Initiativeergebnis erzielt hat, auswählen, ob er mit der Aufstellung beginnen möchte oder ob er als zweiter aufstellen will. Sobald dies entschieden ist, stellen die Spieler immer abwechselnd je eine ihrer Einheiten auf der Karte auf. Jede platzierte Einheit muss in der Aufstellzone des Spielers beginnen, was der Bereich innerhalb von 10 Zoll zur Heimatkante des Spielers ist. Die Spieler müssen weiter abwechselnd aufstellen, bis alle ihre Einheiten positioniert worden sind, wobei jede Einheit die gewünschte Ausrichtung erhalten darf.

Wenn die verfeindeten Armeen eine ungleiche Zahl von Einheiten haben, verwende die Regel für *Ungleiche Zahl von Einheiten* (siehe Seite 27).

Sobald die Art des Spiels ausgewählt wurde, alle Geländeteile und Missionsziele (soweit vorhanden) aufgestellt worden sind und alle Einheiten auf ihren Startpositionen platziert wurden, kann das Spiel beginnen.

DAS SPIEL SPIELEN

Dieser Abschnitt bietet einen Überblick über den Spielablauf von *Alpha Strike*. Der Einfachheit halber gehen diese Regeln davon aus, dass jedes Spiel aus zwei Seiten besteht, die von zwei Spielern oder zwei Spieler-Teams kontrolliert werden. Immer wenn diese Regel einen Spieler erwähnen, dann kann dieser Begriff ein Spielerteam oder eine Einzelperson bezeichnen.

SPIELABLAUF

Ein *Alpha-Strike*-Spiel besteht aus einer Reihe von Spielrunden. Während jeder Runde haben alle Einheiten auf dem Tisch die Gelegenheit, sich zu bewegen und ihre Waffen abzufeuern beziehungsweise Nahkampfangriffe auszuführen. Jede Runde besteht aus mehreren kleinen Runden-Segmenten, die als Phasen bezeichnet werden. Während jeder Phase dürfen die Spieler eine Art von Aktion ausführen, wie Bewegung oder Kampf. Die Spieler führen die Phasen in einer bestimmten Reihenfolge durch. Spezifische Aktionen, Bewegung, Effekte von Schaden und so weiter sind in eigenen Abschnitten später in diesen Regeln genauer beschrieben.

In jeder Runde gibt es die folgenden Phasen, die in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden:

Schritt 1: Initiativephase

Jeder Spieler würfelt 2W6 und zählt die Ergebnisse zusammen, um seine Initiative zu ermitteln; bei einem Gleichstand wird neu gewürfelt. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt die Initiative für diese Runde.

Weil davon ausgegangen wird, dass Bewegung und Kampf im Verlauf einer *Alpha-Strike*-Spielrunde gleichzeitig passieren, führt der Gewinner der Initiative Einheitenbewegung und Kampfaktionen tatsächlich *nach* dem Spieler mit der niedrigeren Initiative aus. Das simuliert, dass er sich der taktischen Situation stärker bewusst ist.

Schritt 2: Bewegungsphase

Der Spieler mit dem niedrigsten Initiativewurf bewegt zuerst eine seiner Einheiten. Wenn auf beiden Seiten die gleiche Anzahl von Einheiten verfügbar sind, dann bewegt als nächstes der Gewinner der Initiative eine seiner Einheiten und dann bewegen die Spieler abwechselnd je eine Einheit, bis alle Einheiten bewegt worden sind.

Ist die Anzahl von Einheiten pro Seite nicht gleich, dann muss der Spieler mit der höheren Anzahl von Einheiten im Verhältnis zu seinem Gegner mehr Einheiten bewegen. Siehe die Regel *Ungleiche Zahl von Einheiten* (Seite 27) für einen hilfreichen Ratgeber, wie du mit ungleichen Truppenzahl umgehen kannst.

Schritt 3: Kampfphase

Wie in der Bewegungsphase handelt der Spieler mit dem niedrigsten Initiativewurf als erster auch in der Kampfphase, aber – im Gegensatz zu abwechselnden Aktionen – sagt der Spieler alle Kampfaktionen gleich an und wickelt sie auch sofort ab, gefolgt vom Gewinner der Initiative.

In der Kampfphase darf jede Einheit einen Angriff ausführen. Der Schaden dieser Angriffe wird sofort abgewickelt, doch treten die Auswirkungen erst in der Endphase der Runde ein. Das bedeutet, dass eine zerstörte Einheit ganz normal die Chance hat, das Feuer zu erwidern.

Schritt 4: Endphase

Beide Spieler können die Endphase gleichzeitig abschließen. In dieser Phase führt jeder Spieler all die unterschiedlichen Aktionen aus, die in der Runde noch übrig sind, wie die Entfernung von zerstörten Einheiten oder der Neustart von Einheiten, die aufgrund von Hitze in einer vorherigen Runde stillgelegt wurden. Die spezifischen Regeln für solche Aktionen geben an, ob sie in der Endphase durchgeführt werden oder nicht.

Nachdem alle Aktionen der Endphase abgeschlossen sind, endet die Runde und die Spieler kehren zu Schritt 1 zurück. Wiederhole alle diese Schritte, bis eine Seite die Siegbedingungen für das Szenario erfüllt.

SIEGBEDINGUNGEN

Nach den Standardregeln von *Alpha Strike* wird der Sieg meistens dadurch errungen, dass ein Spieler alle Einheiten des gegnerischen Spielers zerstört oder besiegt. Wenn die letzten Einheiten auf beiden Seiten gleichzeitig zerstört werden oder immobil sind und sich nicht weiter beschädigen können, dann ist das Spiel Unentschieden.

Werden die Regeln für Erzwungenen Rückzug verwendet (siehe *Erzwungener Rückzug,* Seite 27), dann wird eine Einheit, die zum Rückzug gezwungen wird, als besiegt gewertet (nicht notwendigerweise aber als zerstört). In einem *Alpha-Strike*-Spiel zählen zerstörte und besiegte Einheiten gleichermaßen als Teil der Siegbedingungen.

Alternative Siegbedingungen

Natürlich sind die reinen Abschusszahlen vielleicht nicht das definierende Maß des Sieges in einem bestimmten Szenario. Szenarien, in denen Missionszielmarker im Spiel sind, werden beispielsweise gleichermaßen oder sogar noch mehr Wert auf die Einnahme von einem oder mehreren Missionszielen gelegt (siehe *Missionsziele einnehmen*, unten).

Alternativ kann auch eine Mischung aus Siegbedingungen für das Spiel verwendet werden, was ein Punktesystem notwendig macht, um den Erfolg der Spieler zu messen (siehe *Siegpunkte,* unten). Es können auch andere szenariospezifische Siegbedingungen gelten, basierend auf der Art der Kampagne. Hierbei könnte es Ziele geben wie das Durchbrechen der feindlichen Reihen oder die Evakuierung so vieler verbündeter Einheiten über die feindliche Heimatkante wie möglich.

Das Ziel eines Szenarios kann letztlich alles sein, worauf sich die Spieler einigen.

Missionsziele einnehmen

In Szenarien, in denen ein Missionsziel erobert werden muss, ist es die Aufgabe der Spieler, ein festgelegtes Missionsziel zu erreichen und zu sichern. Diese sind auf dem Spielfeld normalerweise durch einen oder mehrere Missionszielmarker gekennzeichnet (siehe *Missionszielmarker*, Seite 25). Um ein Missionsziel einzunehmen muss sich eine Einheit auf 2 Zoll an den Missionszielmarker annähern und für zwei Endphasen in Folge im Umkreis von 2 Zoll um den Missionszielmarker bleiben. Am Ende der zweiten Endphase gilt das Missionsziel als erfolgreich eingenommen und wird vom Spielfeld entfernt.

Alternativ kann ein Missionsziel nicht ein Gegenstand sein, der erobert werden muss, sondern stattdessen ein bestimmter Punkt, an dem sich die Spieler nur für eine bestimmte Weile aufhalten müssen (was in aufeinanderfolgenden Endphasen gemessen wird). In diesem Fall wird das Missionsziel niemals aus dem Spiel entfernt, sondern gilt als besetzt, solange sich eine angreifende Einheit innerhalb von 2 Zoll zum Missionszielmarker befindet, ohne dass sich auch verteidigende Einheiten im gleichen Radius aufhalten. Die Anzahl von Runden, die ein Missionsziel auf diese Weise besetzt werden muss, muss zu Beginn des Szenarios festgelegt werden.

Missionsziel-Punktwert: Zum Messen von Siegpunkten in einem missionszielbasierten Szenario musst du dem Missionsziel selbst einen Punktwert zuweisen, basierend auf den Gesamtpunkten der sie verteidigenden Streitmächte. Der empfohlene Missionsziel-Punktwert entspricht dem 0,66-fachen des Punktwerts der verteidigenden Einheiten, geteilt durch die Zahl der Missionsziele im Spiel (echt gerundet). Wenn beispielsweise der Verteidiger eine Streitmacht ins Feld führt, deren Gesamtpunktwert bei 330 liegt, und es gibt zwei Missionsziele, die sein Gegner einnehmen muss, dann wäre der Punktwert für das Einnehmen jedes Missionsziels 109 Punkte (330 x 0,66 = 217,8 ÷ 2 = 108,9, aufgerundet auf 109).

Siegpunkte

Da jede Einheit in *Alpha Strike* einen Punktwert zugewiesen bekommt, können diese Punkte als Methode verwendet werden, um den Gewinner in einem Szenario und die Qualität seines Sieges zu bestimmen. Es gibt zwar einen ganzen Haufen Möglichkeiten, um einen Sieg zu erzielen, abhängig vom gespielten Szenario, doch stellen diese Regeln ein Gerüst dar, mit dem du ein funktionierendes Punktesystem in ein Szenario eingliedern kannst.

Nach diesem System beginnen die Spieler das Szenario ohne Siegpunkte und sammeln (oder verlieren) sie nur dann, wenn die Ereignisse eintreten, die in der Siegpunkt-Tabelle aufgelistet sind. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt. Wenn die Differenz zwischen den Punktwerten der Spieler größer ist als die Anzahl von Punkten, die zum Erwerben der Streitkräfte der Gewinnerseite verwendet worden ist, dann handelt es sich um einen Klaren Sieg.

Ansonsten handelt es sich um einen Knappen Sieg. Wenn beide Spieler den gleichen Punktwert haben, dann ist das Spiel ein Unentschieden.

SIEGPUNKT-TABELLE

Event	Points Awarded
Feindliche Einheit zerstört	+ (PW der zerstörten Einheit x 2)
Verbündete Einheit zerstört	- (PW der zerstörten Einheit x 1)
Feindliche Einheit zieht sich zurück*	+ (PW der zurückgezogenen Einheit x 1)
Verbündete Einheit zieht sich zurück*	- (PW der zurückgezogenen Einheit x 0,5)
Missionsziel besetzt**	+ (Punktwert des Missionsziels x 0,25)
Missionsziel eingenommen**	+ (Punktwert des Missionsziels x 1)
Andere Ereignisse	(Entscheidung des Spielers)

* Damit sie Siegpunkte bringt, muss sich die Einheit nach den Regeln für Erzwungene Rückzüge zurückgezogen haben.

** Die Punkte fallen nicht an, wenn dasselbe Missionsziel mehrere Male eingenommen wird; es gibt keine Punkte, wenn ein Missionsziel besetzt wird, das bereits eingenommen wurde.

ERZWUNGENER RÜCKZUG (OPTIONAL)

Nach den Regeln für Erzwungenen Rückzug müssen sich stark beschädigte Einheiten vom Schlachtfeld zurückziehen, sobald sie so viel Schaden erlitten haben, dass sie nutzlos geworden sind oder sich in unmittelbarer Gefahr befinden, zerstört zu werden (siehe *Verheerender Schaden*, unten). Eine Einheit, die einen Erzwungenen Rückzug antritt, muss sich mit der bestmöglichen Geschwindigkeit auf ihre Heimatkante zubewegen. Sobald sie ihre Heimatkante erreicht, zieht sich die Einheit aus der Schlacht zurück und wird aus dem Spiel entfernt. Wenn die Einheit auf dem Rückzug immobilisiert wird, ehe sie die Kante des Spielfelds erreicht, dann verlässt die Besatzung die Einheit und sie gilt für alle Spielbelange als zerstört. Einheiten auf dem Rückzug dürfen normal Gegner angreifen, die sich in Reichweite ihrer Waffen oder Nahkampfangriffe befinden.

Erzwungener Rückzug ist eine optionale Regel, also müssen alle Spieler zustimmen, dass sie in einem Szenario verwendet werden soll, ehe das Spiel beginnt.

Verheerender Schaden

Für die Regel Erzwungener Rückzug hat eine Einheit, die 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 wurden durch die Auswirkungen Kritischer Treffer immobilisiert.

BEWEGUNGSPHASE

Jede Einheit hat eine Basisbewegung auf der Einheitenkarte angegeben. Dieser Wert ist die Maximalzahl an Zoll, die sich die Einheit während einer Runde bewegen darf. Eine Einheit darf sich in jede Richtung bewegen und darf – am Ende der Bewegung – in jede Richtung blicken. Einheiten müssen nicht ihre volle Bewegung ausnutzen; anstatt sich zu bewegen darf eine Einheit auch einfach stillstehen. Eine Einheit darf im Verlauf ihrer Bewegung mehrmals abbiegen, um sich an Hindernissen vorbei zu manövrieren, solange die Zoll, die sie dabei zurücklegt, nicht über ihrer maximalen Bewegung liegen. Es empfiehlt sich sehr, ein flexibles Maßband zu verwenden, um diese indirekten Entfernungen korrekt zu messen.

Gelände kann die Bewegung einer Einheit behindern oder sogar verbieten, wie es in der Bewegungskosten-Tabelle angegeben ist.

Mindestbewegung

So lange eine Einheit mobil ist (was bedeutet, dass ihre Bewegung nicht durch Schaden oder Hitzeeffekte auf 0 reduziert worden ist) kann sie sich immer 2 Zoll in jede Richtung bewegen, egal welche Bewegungskosten das Gelände hat (es sei denn, das fragliche Gelände ist gleich ganz verboten).

Ausrichtung

Die Blickrichtung einer Mech- oder ProtoMech-Einheit entspricht immer der Richtung, in der die Füße der Miniatur zeigen, die die Einheit repräsentiert. Fahrzeug- und Jägereinheiten haben eine Ausrichtung entsprechend der Richtung, in der die Front der Miniatur zeigt. Infanterieeinheiten (dazu gehören konventionelle Infanterie und Gefechtsrüstungen) haben keine bestimmte Ausrichtung.

Die Ausrichtung einer Einheit hat Einfluss auf die Kampfabwicklung (sie *Kampfphase*, unten), und kann nur während der Bewegungsphase absichtlich verändert werden.

Stapeln

Während der Bewegungsphase darf sich eine Einheit durch Raum bewegen, in dem sich andere verbündete Einheiten befinden, doch darf sie sich nicht durch feindliche Einheiten auf der selben Bewegungshöhe bewegen. Wenn die Einheiten sich während der Bewegungsphase in unterschiedlichen Bewegungshöhen befinden (wenn beispielsweise eine Mech-Einheit mit Sprungfähigkeit diese bei der Bewegung einsetzt), dann befinden sie sich nicht in derselben Höhe und können denselben Raum durchqueren.

Egal wie sie an ihren Zielorten ankommen, Einheiten in *Alpha Strike* dürfen sich nicht an derselben Stelle auf dem Spieltisch befinden, egal wie es um ihre Höhe bestellt ist.

ProtoMech-Bewegung

ProtoMech-Einheiten sind ein einzigartiger Typ von Gefechtseinheit. Sie sind zwar wie Gefechtsrüstungen in Strahlen aus fünf Mitgliedern organisiert und auf Einheitenkarten verwaltet, doch operieren sie als Trupp von individuellen, miniaturisierten BattleMechs. Für die *Alpha-Strike*-Standardregeln müssen ProtoMechs immer in Strahlen organisiert und verwaltet werden, die aus demselben Modell und derselben Variante bestehen, doch muss jedes Mitglied eines ProtoMech-Strahls auf dem Spielbrett von einer eigenen Miniatur abgebildet werden. Während der Bewegungsphase bewegt sich jeder dieser ProtoMechs unabhängig von den anderen, im Einklang zu den Standard-Bewegungsregeln, wobei sie nicht beieinander bleiben müssen. Weil ProtoMech-Strahlen allerdings kollektiv als eine einzelne Einheiten gelten, müssen sich *alle* aktiven Mitglieder desselben Strahls immer zur gleichen Zeit bewegen.

UNGLEICHE ZAHL VON EINHEITEN

Die Bewegungsphase macht es erforderlich, dass beide Spieler abwechselnd die Einheiten ihrer Armeen bewegen. Wenn es in der Runde gleich viele Einheiten auf beiden Seiten gibt, bedeutet dies einfach, dass jeder Spieler eine einzelne Einheit bewegt und dann sein Gegner es gleichermaßen tut und so weiter, bis sämtliche Einheiten bewegt worden sind. Wenn aber die Zahl der Einheiten pro Seite nicht gleich ist, dann muss diese Prozedur entsprechend angepasst werden.

Um für Fairness zu sorgen, müssen ungleiche Zahlen von Einheiten verhältnismäßig bewegt werden. Wenn eine Seite doppelt so viele Einheiten hat wie Gegner, dann muss sie jedes Mal zwei Einheiten bewegen, wenn einer seiner Gegner eine Einheit bewegt; wenn eine Seite dreimal so viele Einheiten hat wie der Gegner, dann muss sie jedes Mal drei Einheiten auf einmal bewegen, wenn der Gegner eine Einheit bewegt, und so weiter.

Zum Beispiel hat zu Beginn der Bewegungsphase Seite A acht Einheiten, während Seite B nur noch fünf Einheiten zur Verfügung hat. Seite A gewinnt die Initiative. Vor dem ersten Paar von Einheitenbewegungen hat Seite A nicht doppelt oder mehr Einheiten als Seite B zur Bewegung übrig, also bewegt Seite B einen BattleMech und danach bewegt Seite A einen BattleMech. Jetzt hat Seite A noch sieben Einheiten, die bewegt werden müssen, während Seite B noch vier Einheiten übrig hat. Da Seite A immer noch nicht doppelt so viele Einheiten zur Bewegung übrig hat, bewegt wieder jede Seite einen BattleMech. Vor dem dritten Paar an Bewegungen hat Seite A noch sechs Einheiten übrig, die sie bewegen müssen – doppelt so viele wie Seite B noch zu bewegen hat. Das heißt, dass Seite A nun zwei Einheiten für jede Einheit bewegen muss, während Seite B nur eine Einheit bewegt.

Hier ist eine Zusammenfassung davon, wie viele Einheiten jeder Spieler in dieser Beispielrunde bewegen würde.

	Übrige Einheiten		Bewegungen	
Zugzahl	Seite B	Seite A	Seite B	Seite A
1	5	8	1	1
2	4	7	1	1
3	3	6	1	2
4	2	4	1	2
5	1	2	1	2

GELÄNDE

Gelände kann die Bewegung von Einheiten behindern, die nicht einfach darüber fliegen können (so wie Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge oder Einheiten, die zur Bewegung Springen können).

Diese Schwierigkeit wird durch zusätzliche Bewegungskosten pro durch derartiges Gelände zurückgelegtem Zoll ausgedrückt. Diese zusätzlichen Kosten sind in der Bewegungskosten-Tabelle aufgelistet. Beachte, dass mehrere Geländebedingungen kombiniert werden können, was zu noch höheren Bewegungskosten führt (wenn du zum Beispiel die Bewegungshöhe wechselst, während du dich durch Wasser oder Wälder bewegst).

Geländebeschränkungen: Bestimmte Einheitentypen (oder Einheiten, die nicht über bestimmte Ausrüstung verfügen) dürfen bestimmte Geländearten nicht betreten. Diese nicht erlaubten Geländearten und Bewegungsbeschränkungen sind in der Bewegungskosten-Tabelle näher beschrieben. Auch hier gelten diese Beschränkungen nur dann, wenn sich die Einheit *durch* das Gelände bewegt. Einheiten, die sich über das Bodengelände erheben können (wie ein fliegender Senkrechtstarter) können diese Beschränkungen ignorieren.

Wasser: Einheiten, die Wasser betreten, müssen die kombinierten Kosten der Bewegung bezahlen, bestehend aus den zusätzlichen Bewegungskosten für Wassergelände und Höhenwechseln. Wasser wird als „Tiefe" gemessen, die als negative Höhe gewertet wird, also beschreibt eine größere Tiefe tiefere Gewässer. Bodeneinheiten mit der Spezialfähigkeit Amphibisch oder Einheiten mit den Antriebsarten Luftkissen, Bodeneffekt oder Wasser, können sich über die Wasseroberfläche bewegen, wie es in der Bewegungskosten-Tabelle aufgeführt ist. Untergetauchte Einheiten verwenden die unten beschriebenen Regeln für Unterwasserbewegung.

Höhenwechsel: Mechs dürfen auf oder über Gelände klettern, das maximal 2 Zoll ansteigt (pro Zoll horizontaler Bewegung), während Bodenfahrzeuge, Infanterie und ProtoMechs nur auf oder über Gelände klettern dürfen, das 1 Zoll ansteigt (pro Zoll horizontaler Bewegung). Das verbraucht 1 zusätzlichen Zoll Bewegung pro Zoll geänderter Höhe. (Eine Ausnahme dazu findest du unter *Springen*, Seite 32, und *Senkrechtstarter-Bewegung*, Seite 31). Höhenwechsel, die dies übersteigen, gelten in *Alpha Strike* als verbotenes Gelände, das zu steil ist, als das es Bodeneinheiten überqueren könnten. Wenn die Einheit nicht genug Bewegung hat, um die gewünschte Höhe des Geländes zu erklimmen, muss sie im vorherigen Level bleiben und kann sich nicht weiter bewegen.

Unterwasserbewegung: Es ist selten, dass sich eine Einheit am Boden eines Wasserbereichs bewegt, anstatt sich durch das Wasser selbst zu bewegen. Nur wenige Einheit ohne die Untersee-Antriebsart können noch verwendet werden, wenn sie komplett untergetaucht sind.

Um als komplett unter Wasser zu gelten, muss eine Einheit vollständig untergetaucht sein. Für Mechs bedeutet das, dass sich die Einheit in Wasser mit mindestens 2 Zoll Tiefe befinden muss, während sich untertauchbare Fahrzeuge in Wasser mit mindestens 1 Zoll Tiefe befinden müssen. Auch tauchfähige Infanterieeinheiten (inklusive Gefechtsrüstungen) benötigen Wasser mit mindestens 1 Zoll Tiefe. Wenn eine Einheit unter Wasser die UME-Spezialfähigkeit besitzt (siehe Seite 48) oder einen Unterwasserantrieb aufweist, so darf sie sich als Untersee-Einheit bewegen (siehe *Untersee-Bewegung*, Seite 31). Ansonsten muss sich die Einheit bei Tiefen bis zu 30 Zoll mit Unterwasser-Bodenbewegung am Grund des Gewässers entlang bewegen, wobei sie 4 Zoll pro zurückgelegtem Zoll ausgeben muss, plus aller Standard-Bewegungskosten für Level-Wechsel von einer Tiefe in eine andere.

Bewegung auf Pflaster: In *Alpha Strike* ist die Bewegung auf Straßen oder gepflastertem Gelände identisch zur Bewegung auf freiem Gelände, doch mit einigen Vorteilen, die vor allem für Bodeneinheiten gelten. Erst einmal bezahlen alle Bodeneinheiten, die sich für die gesamte Bewegung auf Straßen bewegen, nur 1 Zoll Bewegung pro zurückgelegten Zoll, zuzüglich der Geländekosten für alle anfallenden Höhenwechsel. Das bedeutet dass selbst wenn die Straße durch Waldgelände verläuft, die Wälder nicht gewertet werden, solange die Bodeneinheit die ganze Zeit auf der gepflasterten Oberfläche bleibt.

Außerdem erhalten Bodenfahrzeuge mit den Antriebsarten Rad oder Kette (dies gilt sowohl für Gefechtsfahrzeuge als auch für Hilfsfahrzeuge), welche die gesamte Bewegungsphase auf Straßen verbringen, 2 zusätzliche Zoll Bewegung, die sie ausgeben können.

Einheitentyp-Bewegung

Wie es in der Bewegungskosten-Tabelle angegeben ist, können die Auswirkungen von Gelände sich unterscheiden, je nachdem wie die Antriebsart der Einheit genau aussieht. Die Basiskosten, die du in der Bewegungskosten-Tabelle findest, gelten vor allem für Mechs (und ProtoMechs), doch die Vielzahl an verschiedenen Einheitentypen und -größen in **BattleTech** führt zu einer Reihe von Auswirkungen auf die taktische Bewegung.

Diese Variationen sind in der Einheiten-Fortbewegungsarten-Tabelle aufgelistet.

Mechs, ProtoMechs und Gefechtsrüstungs-Infanterie haben normalerweise keine Antriebsart bei ihrem Bewegungs-Wert angegeben, was heißt, dass sie die Standard-Bewegungsregeln verwenden, mit Ausnahmen und Modifikationen, die in der Bewegungskosten-Tabelle angegeben sind.

Luftkissenbewegung: Jede Einheit mit der Antriebsart Luftkissen wird für die Belange der Bewegungsregeln als Bodenfahrzeug behandelt, hat aber spezielle Bewegungsbeschränkungen, die du in der Bewegungskosten-Tabelle finden kannst. Der Luftkissen-Bewegungsmodus ist durch einen Bewegungscode von „l" beim Bewegungswert der Einheit angegeben. Luftkissenfahrzeuge können normalerweise keine Waldgeländemerkmale betreten, doch behandeln sie Wasser für ihre Bewegung als freies Gelände – sie geben 1 Zoll Bewegung pro zurückgelegtem Zoll auf der Wasseroberfläche aus.



In der blutigen Schlacht von Kairo stritt das Licht der Menschheit von Blakes Wort gegen Devlin Stones alliierte Truppen.

BEWEGUNGSKOSTEN-TABELLE

Geländeart	Bewegungskosten pro Zoll	Nicht erlaubte Antriebsarten / Einheitentypen
Basisbewegung	1″	—
Frei	+0″[1]	Wasser
Pflaster/Straße/Brücke	+0″[2]	Wasser
Unwegsam	+1″	Wasser, Rad
Schutt	+1″	Wasser
Wald	+1″[3]	Luft, Luftkissen, Wasser, Schiene, Rad[4]
Wasser		
Nur auf der Oberfläche	+0″	Alle außer Luftkissen, Schiff, Bodeneffekt[5]
Tiefe 0″ – 1″	+0″	Boden, Infanterie[6]
Tiefe 2″ – 3″	+1″[7]	Boden, Infanterie, IndustrieMechs[8]
Tiefe 4+″	+4″[7]	Boden, Infanterie, IndustrieMechs[8]
Level-Wechsel (nach oben oder unten)[9]		
Pro 1″ Höhe	+1″ (Mechs, ProtoMechs)	
Pro 1″ Höhe	+1″ (Senkrechtstarter in der Luft)	
Pro 1″ Tiefe	+1″ (Unterseeboote im Wasser)	
Pro 1″ Höhe	+2″ (Infanterie, Bodenfahrzeuge)	

Anmerkung: Fliegende Einheiten (dazu gehören Luftfahrzeuge und Luft-/Raumeinheiten) ignorieren alle Geländebedingungen, bis sie versuchen, im selben Raum dasselbe Level wie das Gelände einzunehmen (auch beim Landen oder Aufsetzen). Wenn fliegende Einheiten versuchen, Gelände zu betreten, das ihnen nicht erlaubt ist, dann behandle das Ergebnis wie einen Absturz.

1 +1″ Bewegungskosten für Hilfsradfahrzeuge ohne die Spezialfähigkeit Geländewagen (GLW).

2 Alle Ketten- oder Radeinheiten erhalten 2″ zusätzliche Bewegung in jeder Runde, in der die Einheit ihre gesamte Bewegung auf diesem Gelände verbringt.

3 Infanterieeinheiten verringern die Bewegungskosten, um dieses Gelände zu betreten, um 1″ (bis zu einem Minimum von +0″).

4 Radfahrzeuge mit den Antriebsarten Zweirad (z) oder Einrad (e) dürfen sich durch dieses Gelände bewegen.

5 Rad- oder Kettenfahrzeuge mit der Spezialfähigkeit Amphibienfahrzeuge (AMP) können sich auf Wasseroberflächen bewegen, für Bewegungskosten von +1″.

6 Infanterieeinheiten können sich nur dann durch Wasser jeder Tiefe bewegen, wenn sie die UME-Spezialfähigkeit besitzen.

7 Dies sind die Kosten, um sich auf dem Grund eines Gewässers zu bewegen. Wenn die Untersee-Antriebsart verwendet wird, fallen keine zusätzlichen Kosten an.

8 IndustrieMechs können nur dann Wasser mit Tiefe 2″ oder mehr betreten, wenn sie die Spezialfähigkeit Umweltversiegelung (SIEG) besitzen.

9 Infanterie, Bodenfahrzeuge, ProtoMechs und Bodeneffektfahrzeuge dürfen keine Level-Wechsel ausführen, die größer sind als 1″ pro zurückgelegtem 1″ . Mechs dürfen keine Höhenwechsel über 2″ pro zurückgelegtem 1″ ausführen.

Einheitentypen-Schlüssel	
Mechs	Beschreibt BattleMechs und IndustrieMechs
ProtoMechs	Nur ProtoMech-Einheiten
Infanterie	Beschreibt konventionelle Infanterie und Gefechtsrüstungen
Fahrzeuge	Beschreibt alle Antriebsarten, die von Luft, Boden und Wasser abgedeckt sind
Luft	Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Senkrechtstarter- oder Bodeneffekt-Antriebsart
Boden	Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Rad-, Ketten-, Luftkissen-, Bodeneffekt- oder Schienen-Antriebsart
Wasser	Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Wasser- oder Untersee-Antriebsart
Luftkissen	Nur Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit der Luftkissen-Antriebsart
Untersee	Nur Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit der Untersee-Antriebsart
Kette	Nur Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Ketten-Antriebsart
Senkrechtstarter	Nur Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Senkrechstarter-Antriebsart
Rad	Nur Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Rad-Antriebsart
Bodeneffekt	Nur Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Bodeneffekt-Antriebsart
Luft-/Raum	Beschreibt konventionelle Jäger, Luft-/Raumjäger, Raumboote und Landungsschiffe

Wasserbewegung: Alle Einheiten mit der Wasser-Antriebsart gelten für die Bewegungsregeln als Oberflächen-Marineeinheiten. Wasser-Bewegung ist normalerweise durch den Bewegungscode „w" beim Bewegungswert der Einheit markiert, doch einige andere Fahrzeugeinheiten – die über die AMP-Spezialfähigkeit verfügen – können auch als Oberflächenfahrzeuge eingesetzt werden, wenn sie Wassergelände betreten. Wasserbewegung ist auf Wassermerkmale beliebiger Größe beschränkt, und gibt 1 Zoll Bewegung pro auf der Wasseroberfläche zurückgelegtem Zoll aus.

ProtoMechs: Wie oben bereits erwähnt werden ProtoMechs in der Armeeliste des Spielers als Gruppen mit fünf Mitgliedern verwaltet, die als Strahl bezeichnet werden. Alle überlebenden Mitglieder eines ProtoMech-Strahls müssen während der Bewegungsrunde des kontrollierenden Spielers immer zur gleichen Zeit bewegt werden, doch müssen die einzelnen ProtoMechs nicht beieinander bleiben. Davon abgesehen verwenden ProtoMechs weitgehend die gleichen Bewegungsregeln wie BattleMechs, mit Ausnahme der Unterschiede, die in der Bewegungskosten-Tabelle angegeben sind.

Unterseebewegung: Alle Einheiten mit Unterseebewegung gelten für die Bewegungsregeln als Unterseeboote, solange sie sich in ausreichend tiefem Wasser befinden. Unterseebewegung ist normalerweise durch einen Bewegungscode von „u" beim Bewegungswert der Einheit angegeben, doch einige Bodeneinheiten – die über die UME-Spezialfähigkeit verfügen – können auch Unterseebewegung verwenden, solange sie untergetaucht sind.

Untersee-Einheiten sind dazu in der Lage, sich im Wasser in drei Dimensionen zu bewegen, wobei sie für jeden Level-Wechsel von 1 Zoll unter der Wasseroberfläche 1 Zoll bezahlen. Aus diesem Grund muss der kontrollierende Spieler einer Unterseeeinheit die genaue Tiefe der Einheit nach jeder Bewegungsphase im Auge behalten. Unterseeeinheiten können sich nicht über die Wasseroberfläche bewegen, sie können allerdings „auftauchen", indem sie auf eine Tiefe von 0 Zoll aufsteigen. Aufgetauchte Unterseeeinheiten werden so gewertet, als ob sie auf der Oberfläche des Gewässers operieren. Diese maximale Tiefe, auf die eine Unterseeeinheit abtauchen kann, ist die des Wassergeländes selbst.

Ketten- und Radbewegung: Ketten- und Radeinheiten folgen denselben Basisregeln, die wir bei den Bewegungsgrundlagen beschrieben haben, mit Einschränkungen, die du der Bewegungskosten-Tabelle entnehmen kannst. Einheiten, die Kettenbewegung verwenden, sind mit einem Bewegungscode „k" markiert, während Einheiten, die auf Radbewegung setzen, mit einem „r" gekennzeichnet sind. Radfahrzeuge, die auch die Anmerkung Zweirad „(z)" oder Einrad „(e)" in ihrem Bewegungscode haben, sind Radeinheiten, die Wälder betreten dürfen.

Senkrechtstarter-Bewegung: Alle Einheiten mit Senkrechtstarter-Bewegung gelten für die Bewegungsregeln als Senkrechtstarter. Senkrechtstarter-Bewegung ist mit einem Bewegungscode von „sr" beim Bewegungswert der Einheit aufgelistet.

Sie gelten zwar in **BattleTech** technisch gesehen nicht als Luft-/Raumeinheiten (sie sind stattdessen als Luftfahrzeuge klassifiziert), doch können sich Senkrechtstarter dreidimensional durch die Luft bewegen, wobei sie 1 Zoll Bewegung für jeden Höhenwechsel nach oben oder unten über der Karte ausgeben. Aus diesem Grund muss der Spieler, der eine Senkrechtstarter-Einheit kontrolliert, die genaue Höhe der Einheit nach jeder Bewegungsphase im Auge behalten.

Senkrechtstarter können sich nicht durch Gelände bewegen, dass höher ansteigt als ihre aktuelle Höhe beträgt. Wenn ein Senkrechtstarter absichtlich auf das Niveau des Bodengeländes absinkt, wird davon ausgegangen, dass er eine Landung versucht, doch führt dies zu einem automatischen Absturz, wenn die Geländeart nicht zugelassen ist (wie Waldgelände). Senkrechtstarter mit der Spezialfähigkeit Amphibienfahrzeug (AMP) dürfen auf Wasserflächen landen, doch Senkrechtstarter ohne diese Fähigkeit erleiden einen Absturz, wenn sie versuchen auf Wasser zu „landen":

Abstürzende Senkrechtstarter erleiden 1 Schadenspunkt, würfeln nach den normalen Kampfregeln aus, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt und sind für den Rest des Spiels immobilisiert.

Radhilfsfahrzeuge: Wenn ein Radhilfsfahrzeug nicht über die GLW-Spezialfähigkeit (Geländewagen) verfügt, muss es 1 zusätzlichen Zoll Bewegung für jeden Zoll bezahlen, den es auf ungepflastertem Gelände zurücklegt.

Bodeneffekt-Bewegung: Eine Einheit mit Bodeneffekt-Bewegung hat einen Bewegungscode von „b" bei ihrem Bewegungswert angegeben. Bodeneffekteinheiten haben eine Bodenbewegung von 2 Zoll pro Runde (selbst wenn sie einen höheren Bewegungswert besitzen) und werden, was Geländebeschränkungen angeht, als Luftkissenfahrzeuge behandelt – bis sie abheben. Das Abheben eines Bodeneffektfahrzeugs kostet 4 Zoll Bewegung, die in einer Runde ausgegeben werden müssen und platziert das Fahrzeug in 1 Zoll Höhe über der Höhe des Bodengeländes. Solange sie auf diese Weise in der Luft sind, fliegen Bodeneffektfahrzeuge in 1 Zoll Höhe über dem Bodengelände und sind somit von Wasser, Schutt oder unwegsamen Gelände nicht betroffen – sie müssen sich aber an Wäldern oder anderen Geländearten vorbei manövrieren, die sich 2 oder mehr Zoll über die Oberfläche erheben.

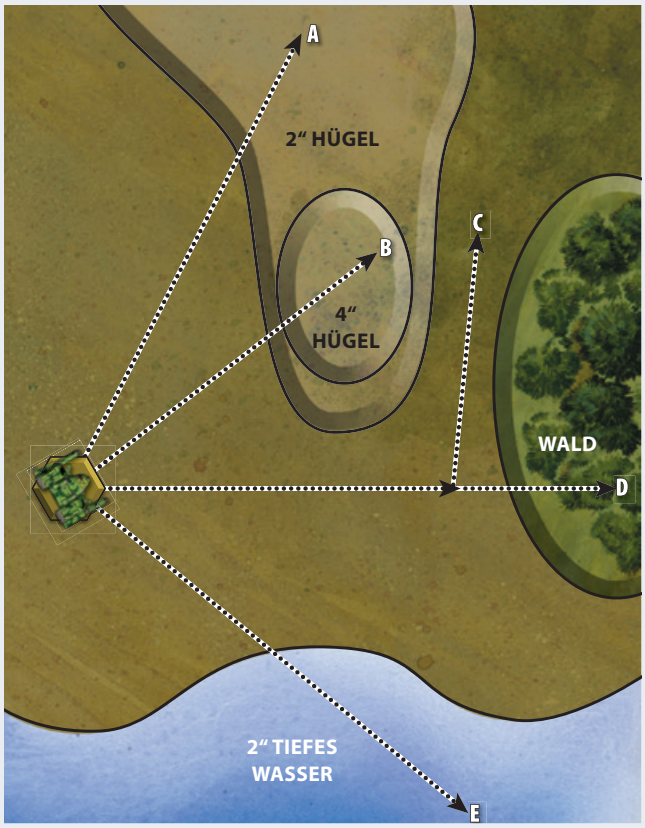
Um nach der Abhebe-Runde in der Luft zu bleiben, muss sich ein Bodeneffektfahrzeug mindestens 4 Zoll pro Runde bewegen; ansonsten muss es am Ende seiner Bewegung landen (was das Bodeneffektfahrzeug keine Bewegung kostet). Bodeneffektfahrzeuge dürfen nur auf freiem oder gepflastertem Gelände landen. Der Versuch, ein Bodeneffektfahrzeug in anderen Arten von Gelände zu landen, führt zu einem automatischen Absturz. Ein Bodeneffektfahrzeug, das abstürzt, erleidet 1 Schadenspunkt, würfelt nach den normalen Regeln aus, ob es zu Kritischen Treffern kommt und gilt für den Rest des Spiels als immobilisiert.

Luft-/Raum-Bewegung

Luft-/Raumeinheiten in *Alpha Strike* verwenden das Abstrakte Luft-/Raumsystem (siehe Seite 52) für Bewegung und Kampf.

EINHEITEN-FORTBEWEGUNGSARTEN-TABELLE

Bewegungsmodus	Bewegungscode
Fahrzeuge	
Bodeneffekt	b
Kette	k
Luftkissen	l
Rad	r
Rad (Zweirad)	r(z)
Rad (Einrad)	r(e)
Senkrechtstarter	sr
Untersee	u
Wasser	w
Infanterie	
Fuß	f
Sprung	s
Motorisiert	m



• BEWEGUNGS-BASISDIAGRAMM •

Im Bewegungs-Basisdiagramm oben hat der Vulture *10" Bewegung zur Verfügung. Will er sich zum Punkt A bewegen, gibt er 6" der verfügbaren Bewegung aus, um zu dem Hügel zu gelangen, 2", um den Hügel zu erklimmen, und 2", um den Hügel zu überqueren. Da er dann keine Bewegung mehr hat, hält der* Vulture *hier an, und der kontrollierende Spieler kann sich eine Blickrichtung auswählen, mit der er seine Bewegung beendet.*

Der Vulture *kann sich nicht direkt nach Punkt B bewegen. Der Höhenwechsel von 4" ist mehr als die 2" Höhenwechsel, die pro zurückgelegten 1" möglich sind.*

Wenn der Spieler stattdessen vermeiden möchte, auf dem Gipfel des Hügels zu enden, kann sich der Mech um den Hügel herum bewegen, um Punkt C zu erreichen. In diesem Fall gibt er 6" aus, um sich um dem Hügel herum zu bewegen, und seine verbleibenden 4", um sich entlang der Spalte zwischen Hügeln und Wald zu bewegen.

Der Vulture *kann sich auch nach Punkt D bewegen und seine Bewegung im Wald beenden. Dafür gibt er 7" Bewegung aus, um sich an den Rand des Waldes zu manövrieren. Weil Wälder 1 zusätzlichen Zoll pro durch dieses Gelände zurückgelegtem Zoll kosten, kann sich der* Vulture *nur 1,5" in den Wald bewegen, ehe ihm die Bewegung ausgeht.*

Möchte der Spieler seinen Vulture *lieber im Wasser positionieren, kann er den Mech 4" an den Rand des Gewässers bewegen, 2" Bewegung für den Höhenwechsel ins Wasser ausgeben und dann 4 weitere Zoll investieren, um sich durch 2" Wassergelände zu bewegen.*

ZUSÄTZLICHE BEWEGUNGSREGELN

Die folgenden Zusatzregeln beschreiben Bewegung, die nicht bereits oben beschrieben ist.

Springen

Eine Einheit mit einem „s" in der Bewegungsstatistik ist eine Einheit, die über die Fähigkeit verfügt, über Hindernisse zu springen. Die Entfernung, die solche Einheiten springen können, ist als der Bewegungswert neben dem „s" aufgeführt. Springen ist eine alternative Bewegungsart, die von einer Einheit in derselben Bewegungsphase nicht mit normaler Bodenbewegung kombiniert werden darf. Einheiten mit Sprungfähigkeit müssen nicht immer springen und manche haben vielleicht beim Springen eine geringere Bewegungsreichweite, als wenn sie sich am Boden fortbewegen. Der JR7-K *Jenner* beispielsweise, mit einer Bewegung von 14"/6"s, kann 14 Zoll Bodenbewegung verwenden oder 6 Zoll, wenn er springt.

Eine springende Einheit ignoriert Geländekosten für die Bewegung und darf in jede Richtung springen, unabhängig von der ursprünglichen Ausrichtung. Die Sprungbewegung folgt immer dem kürzesten möglichen Weg; der Spieler wählt schlichtweg einen Endpunkt (bis zur Sprungreichweite der Einheit entfernt) und die Einheit landet an diesem Ort, mit jeder gewünschten Ausrichtung.

Maximale Sprunghöhe: Damit ein Sprung erlaubt ist, muss die Einheit auch über alles Gelände springen können, das sie passieren möchte. Eine springende Einheit kann über jedes Gelände springen, das niedriger ist als ihre Sprungbewegung plus ihre aktuelle Höhe. Eine Einheit mit 6 Zoll Sprung-Bewegung darf beispielsweise über Hindernisse springen, die maximal 6 Zoll hoch sind.

Sprünge nach unten: Wenn sie nach unten springt (wie von einer Klippe oder einem Gebäude), dann darf eine springende Einheit sicher aus jeder Höhe herabspringen.

Wasser: Einheiten mit Sprungfähigkeit dürfen in Wassergelände springen, aber nicht aus dem Wassergelände hinaus.

Infanterietransport

Einige Einheiten haben die Fähigkeit, konventionelle Infanterie und/oder Gefechtsrüstungen zu transportieren, entweder in internen Abteilen (wie im Falle von Einheiten mit der Spezialfähigkeit IT#) oder extern (wie im Falle von Gefechtsrüstungen, die über die Spezialfähigkeiten GRT oder EGRT verfügen). Die folgenden Bewegungsregeln gelten, wenn Infanterieeinheiten transportiert werden sollen.

Infanterietransporter: Einheiten mit der Spezialfähigkeit Infanterietransporter (IT#) verfügen über Transportabteile, die darauf ausgelegt sind, Infanterie- und Gefechtsrüstungseinheiten aufzunehmen. Die Transportereinheit darf beliebig viele Infanterie- oder Gefechtsrüstungs-Einheiten aufnehmen, solange der Gesamtwert dieser Einheiten (auf der Karte von Infanterieeinheiten durch die Spezialfähigkeit FRA# dargestellt) nicht den IT-Wert der Transporteinheit übersteigt. (Beispielsweise verfügt der Schwere *Maxim*-Schwebetransporter über die Spezialfähigkeit IT12. Das bedeutet, dass er Infanterieeinheiten mit einem Maximalwert von 12 Punkten aufnehmen kann, wie beispielsweise drei *Cavalier*-Gefechtsrüstungseinheiten zu jeweils 4 Soldaten, die jeweils die Spezialfähigkeit FRA4 besitzen.)

Es kostet den Infanterietransporter 2 Zoll Bewegung, um Gefechtsrüstungen oder Infanterie aufzunehmen oder abzusetzen. Das Aufnehmen von Infanterie muss zu Beginn der Bewegung der Transporteinheit durchgeführt werden und fliegende Transportereinheiten müssen landen, um Infanterie oder Gefechtsrüstungen für den Transport aufzunehmen. (Bei Luft-/Raumeinheiten ist das Landen im Kapitel Erweiterte Optionen beschrieben; siehe *Luft-/Raumeinheiten auf der Bodenkarte,* Seite 70 – 73).

Das Absetzen muss am Ende der Bewegung des Transporters erfolgen. Fliegende Fahrzeugtransporter (wie Senkrechtstarter oder Bodeneffektfahrzeuge) können in der Luft sprungfähige Infanterie absetzen (inklusive

Gefechtsrüstungen oder Infanterie, welche die Spezialfähigkeit Fallschirmjäger (FSJ) besitzen), doch müssen sie landen, um alle anderen Infanteriearten absetzen zu können. Andere Luft-/Raumeinheiten mit der IT-Spezialfähigkeit dürfen ebenfalls sprungfähige Infanterie und Gefechtsrüstungen absetzen.

Infanterie, die von fliegenden Einheiten abgesetzt wird, muss die Erweiterte Regel zum *Truppenabwurf* verwenden (siehe Seite 90 – 91).

Unabhängig vom Einheitentyp der Infanterieeinheit darf sie in Runden, in denen sie vom Transporter abgesetzt wird, keine Bewegung verwenden, doch darf sie in der Kampfphase Angriffe ausführen. Es ist allerdings zulässig, in einer Runde eine Infanterieeinheit aufzunehmen, den Transporter zu bewegen, die Infanterie abzusetzen und Angriffe mit der Infanterieeinheit auszuführen.

Gefechtsrüstungstransport: Gefechtsrüstungseinheiten mit den Spezialfähigkeiten Gefechtsrüstungstransport (GRT) oder Erweiterter Gefechtsrüstungstransport (EGRT) dürfen auf OmniMechs und Omni-Fahrzeugen (also Einheiten mit der OMNI-Spezialfähigkeit) aufsitzen, selbst wenn diese Einheiten nicht die Spezialfähigkeit Infanterietransporter besitzen. Das erlaubt es der Gefechtsrüstungseinheit, als eine Art externe Fracht schnell über das Schlachtfeld transportiert zu werden. Von jeder Omni-Einheit darf zu jeder Zeit allerdings nur eine Gefechtsrüstungseinheit getragen werden.

Das Aufnehmen und Absetzen von Gefechtsrüstungen durch eine Omni-Einheit folgt den selben Bewegungsregeln wie das Aufnehmen und Absetzen von Infanterie durch einen spezialisierten Infanterietransporter, was bedeutet, dass das Aufnehmen zu Beginn der Bewegungsphase der Omni-Einheit stattfinden muss es die Omni-Einheit 2 Zoll Bewegung kostet und dass das Absetzen am Ende der Bewegungsphase der Omni-Einheit stattfindet.

Wie oben beschrieben, darf auch Gefechtsrüstungs-Infanterie in der Runde, in der sie absteigt, durchaus angreifen, doch darf sie keine Bewegung verwenden.

Auch wenn transportierte Gefechtsrüstungen extern auf der Omni-Einheit aufsitzen, so dürfen Gefechtsrüstungseinheiten weder angreifen noch direkt angegriffen werden, solange sie auf diese Weise aufsitzen – sie *können* aber durchaus zufällig getroffen werden (siehe *Schaden ermitteln und zuweisen*, Seite 38).

Erweiterter Gefechtsrüstungstransport: Einheiten mit der Spezialfähigkeit Erweiterter Gefechtsrüstungstransport (EGRT) sind dafür ausgerüstet, auf *jeder* Art von Mech oder Fahrzeug aufzusitzen (nicht aber auf Hilfsflächenflugzeugen oder Luft-/Raumeinheiten) und zwar genau wie es Gefechtsrüstungen mit der Spezialfähigkeit Gefechtsrüstungstransport tun. Die Einheit allerdings, auf der diese Einheiten aufsitzen, müssen nicht nur 2 Zoll Bewegung ausgeben, um sie aufzuneben, sie verlieren außerdem 2 Zoll Bewegung pro Runde, solange die EGRT-Einheit an Bord ist. Alle anderen Regeln für den Gefechtsrüstungstransport gelten auch für EGRT-Einheiten (und die Einheiten, die sie transportieren).

Laras Streitmacht umfasst zwei konventionelle Infanteriezüge aus Fußsoldaten und 1 Maxim-*Luftkissenfahrzeug (Infanterievariante). Laras Infanterie bewegt nicht mit der Einheit und hat eine Bewegung von 2f. Jeder Infanteriezug hat die Spezialfähigkeit FRA3, was bedeutet, dass sie jeweils einen Transportraum von IT3 benötigen. Wenn beide zusammen aufsitzen sollen, benötigen sie eine Einheit, die die IT-Spezialfähigkeit mit 6 oder besser besitzt.*

Während der Bodenbewegungsphase beschließt Lara, die Infanterie auf dem Maxim *für einen kurzen Hopser über das Schlachtfeld aufsteigen zu lassen. Der* Maxim *hat die Spezialfähigkeit IT12, also kann er problemlos 12 „Punkte" Infanterie aufnehmen. Er hat also bequem genug Platz für die Fußsoldaten. Der* Maxim *verfügt über eine Bewegung von 16 Zoll. Er gibt 4 Zoll aus, um beide Infanteriezüge aufsteigen zu lassen. Somit stehen dem* Maxim *jetzt noch 12 Zoll Bewegung zur Verfügung.*

Lara bewegt den Maxim *8 Zoll direkt geradeaus. Sie gibt dann 4 zusätzliche Zoll aus, um beide Infanteriezüge aussteigen zu lassen. In der folgenden Kampfphase dürfen beide Infanteriezüge Waffenangriffe ausführen.*

Brians Stern besteht aus einem Grendel *B, einem* Night Gyr *Prime, einem* Hellion *C und zwei Strahlen Elementar-Gefechtsrüstung. Er möchte die beiden Gefechtsrüstungseinheiten in seinem Stern schnell transportieren.*

Zuerst überprüft Brian, wie viel Bewegung in seinem Stern verfügbar ist. Der Grendel *B hat eine Bewegung von 14"s. Der* Night Gyr *Prime hat 8"s und der* Hellion *C eine Bewegung von 14". Bei allen drei handelt es sich um OmniMechs. Brian beschließt, dass der* Grendel *und der* Hellion *die Gefechtsrüstungen transportieren sollen. Es kostet jeden Mech 2 Zoll Bewegung, damit die Gefechtsrüstungen aufsitzen können, sodass beide in dieser Bewegungsphase nur noch 12 Zoll Bewegung zur Verfügung haben.*

KAMPFPHASE

In der Kampfphase darf jede Einheit einen Angriff gegen eine andere Einheit ausführen, egal ob es sich um einen Nahkampfangriff, einen Waffenangriff oder einen Luft-/Raumangriff handelt. Sehr große Einheiten – wie Landungsschiffe, einige große Hilfsfahrzeuge und Mobile Bauten – können mehrere Waffenangriffe ausführen, abhängig von der Anzahl von Schussfeldern, die sie besitzen. ProtoMech-Strahlen – die wie mehrere Einheiten auf einmal funktionieren – dürfen auch mehrere Angriffe ausführen, wobei jeder individuelle ProtoMech einen Angriff ausführt. BattleMechs, IndustrieMechs, Gefechtsfahrzeuge, Infanterie, Gefechtsrüstungen, konventionelle Jäger und Luft-/Raumjäger haben nur einen Angriff pro Runde.



Ein eilig dahin rasender Falcon Hawk *wird unerwartet von einem* Commando IIC *erwischt.*

Ist eine Einheit nicht in der Lage oder nicht dazu bereit, in der aktuellen Runde einen Angriff auszuführen, dann kann sie für diese Runde übersprungen werden.

Um einen Angriff auszuführen, sagt der kontrollierende Spieler an, welche Einheit angreift, was die Einheit angreift, die Art des Angriffs (Waffenangriff, Nahkampfangriff oder Luft-/Raumangriff) und – soweit relevant – wie viel von ihrem Überhitzungswert die Einheit verwenden will (siehe *Überhitzung*, Seite 44). Dann wickelt der Spieler den Kampf für diese Einheit ab, fügt dem Ziel den entsprechenden Schaden zu und macht mit der nächsten verfügbaren Einheit weiter, wobei er den Prozess wiederholt, bis alle seine Einheiten ihre Angriffe ausgeführt haben. Wenn der Spieler nicht möchte, dass eine Einheit in dieser Runde einen Angriff ausführt oder wenn eine Einheit aus welchem Grund auch immer dazu nicht in der Lage ist, dann kann der Spieler sie für diese Runde überspringen.

Wenn ein Spieler alle Kampfaktionen für all seine Einheiten abgewickelt (oder übersprungen) hat, dann darf dies der Gegner für all seine Einheiten ebenfalls tun.

In den *Alpha-Strike*-Standardregeln sind andere Einheiten, Gebäude, andere Bauten (wie Brücken) und Gelände gültige Ziele für einen Angriff.

Die folgenden Regeln beschreiben Waffen- und Nahkampfangriffe. Luft-/Raumangriffe sind genauer im Abstrakten Luft-/Raumsystem beschrieben (siehe *Abstrakter Luft-/Raumkampf*, Seite 55).

ABWICKLUNG VON WAFFENANGRIFFEN

Der Ablauf zur Abwicklung von Waffenangriffen ist wie folgt:

Schritt 1: Sichtlinie überprüfen
Schritt 2: Schussfeld überprüfen
Schritt 3: Entfernung ermitteln
Schritt 4: Trefferwert ermitteln
Schritt 5: Angriffswurf
Schritt 6: Schaden ermitteln und zuweisen
Schritt 7: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern (wenn erforderlich)

Schritt 1: Sichtlinie überprüfen

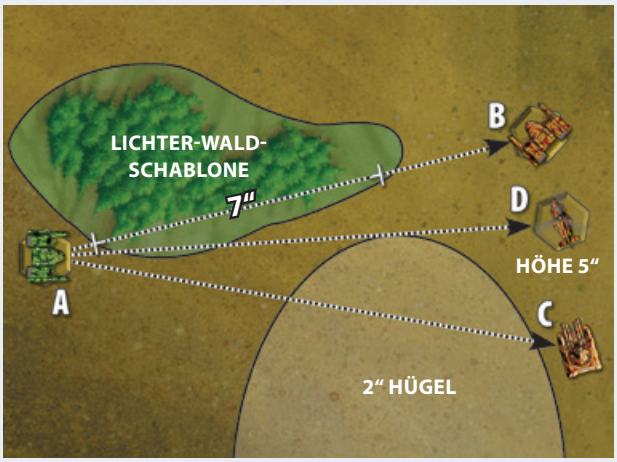
Die *Sichtlinie* in Alpha Strike wird durch das ermittelt, was eine Einheit von ihrem Standpunkt auf dem Tisch aus „sehen" kann. Einheiten können normalerweise anvisiert werden, indem man sich einfach auf die Augenhöhe der angreifenden Einheit begibt und auf die Zielminiatur blickt. Wenn die Zielminiatur gesehen werden kann, dann haben die Einheiten eine Sichtlinie zueinander. Wenn dies nicht möglich ist, dann können die Spieler die Sichtlinie ermitteln, indem sie ein starres Maßband oder eine straff gezogene Schnur von Miniatur zu Miniatur ziehen oder vielleicht sogar durch die Verwendung eines Laserpointers.

Wenn weniger als ein Drittel der Miniatur hinter solidem Gelände sichtbar ist (wie beispielsweise Hügeln oder Gelände), dann gilt die Sichtlinie als blockiert.

Nicht-solides Gelände – wie Wälder – blockiert die Sichtlinie nicht automatisch auf diese Weise. Im Falle solchen Geländes gilt die Sichtlinie nur dann als blockiert, wenn sie 6 Zoll oder mehr des dazwischen liegenden nicht soliden Geländes passiert. Wälder, die auf der Sichtlinie liegen, sie aber nicht blockieren, führen zu einem Trefferwurfmodifikator für den Angreifer (siehe Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle, Seite 37).

Angrenzende Bodeneinheiten: Einheiten mit BZB haben immer Sichtlinie zueinander, es sei denn, eine Einheit ist vollständig unter Wasser getaucht und die Einheit, zu der sie BZB hat, ist dies nicht (siehe *Geländemodifikatoren*, Seite 37) oder die Einheiten befinden sich in unterschiedlichen Höhen in angrenzenden Gebäuden (siehe *Angriffe gegen Einheiten in Gebäuden*, Seite 85).

Dazwischen stehende Einheiten: Mit Ausnahme von gelandeten Landungsschiffen, Gebäuden und Mobilen Bauten haben dazwischen stehende Einheiten keinen Effekt auf Angriffe oder die Sichtlinie. Gelandete Landungsschiffe, Gebäude und Mobile Bauten gelten für die Sichtlinie als blockierendes Gelände und können somit Deckung oder Teildeckung bieten.





• SICHTLINIEN-DIAGRAMM •

Teildeckung (nur für Mechs): Wenn mehr als ein Drittel (aber weniger als zwei Drittel) einer Mech-Einheit hinter blockierendem Gelände verborgen ist, dann gilt die Sichtlinie nicht als blockiert. Stattdessen genießt der Mech Teildeckung und der Angreifer muss entsprechend einen Trefferwurfmodifikator auf seinen Angriff einrechnen (siehe Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle, Seite 37). Nur Mechs können Teildeckung erhalten.

Wälder: Einheiten erhalten keine Teildeckung durch Waldgelände.

Wasser: Mech-Einheiten, die in Wassergelände mit einer Tiefe (negativen Höhe) von 1 Zoll stehen, erhalten durch das Wasser die Vorteile von Teildeckung. Weil das Wasser den Mech umgibt, gilt diese Teildeckung sogar dann, wenn der Angreifer in größerer Höhe steht als das Ziel und somit normalerweise seine Beine sehen würde.

Ist eine Einheit im Wasser komplett untergetaucht (wie eine Mech-Einheit, die in Wasserflächen mit 2 Zoll Tiefe oder mehr steht), dann ist die Sichtlinie zu (und von) der untergetauchten Einheit vollständig blockiert, selbst im Falle von Einheiten, die auf der Wasseroberfläche operieren (wie Luftkissenfahrzeuge, Bodeneffektfahrzeuge und Wasserfahrzeuge).

Fahrzeuge, die sich auf der Oberfläche von Wasser bewegen können (wie Luftkissenfahrzeuge, Bodeneffektfahrzeuge, Wasserfahrzeuge und aufgetauchte Unterseefahrzeuge), befinden sich effektiv auf Bodenniveau und erhalten keine Geländemodifikatoren.

Unterwasser- und Torpedoangriffe: Angriffe gegen untergetauchte Einheiten können nur zwischen Einheiten ausgeführt werden, die ebenfalls untergetaucht sind (siehe Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle, Seite 37) oder zwischen untergetauchten Einheiten und Einheiten, die auf der Oberfläche desselben Gewässers operieren, und die Torpedos verwenden (siehe TOR#-Spezialfähigkeit, Seite 48).

Indirekter Beschuss: Wenn eine Einheit die Spezialfähigkeit Indirekter Beschuss (IB) besitzt, kann sie Ziele in ihrer Reichweite (und in ihrem Schussfeld) angreifen, selbst wenn keine direkte Sichtlinie besteht. Um Indirekten Beschuss zu verwenden, darf die angreifende Einheit keine gültige Sichtlinie zu ihrem Ziel haben *und* es muss eine mit dem Angreifer verbündete Einheit geben, die eine gültige Sichtlinie zum Ziel hat. (Diese verbündete Einheit ist der Beobachter.)

Indirekter Beschuss verwendet den Entfernungsmodifikator der angreifenden Einheit, die Bewegungsmodifikatoren des Ziels und Geländemodifikatoren basierend auf der Sichtlinie des Beobachters. Der Angriff erleidet einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1 und einen weiteren Modifikator von +1, wenn der Beobachter auch einen eigenen Angriff in derselben Runde ausführt.

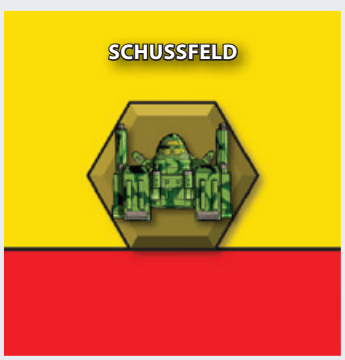
Eine Einheit, die als Beobachter für Indirekten Beschuss verwendet wird, darf als Beobachter für mehr als einen indirekten Angriff pro Runde verwendet werden, darf aber nur ein Ziel pro Runde beobachten.

Im Sichtliniendiagramm will der BattleMech A den BattleMech B angreifen. Aus der Perspektive von BattleMech A ist die einzige Sache, die der kontrollierende Spieler zwischen den beiden Einheiten sehen kann, eine Waldschablone. Der Spieler verwendet ein Maßband um zu bestimmen, wie viele Zoll Wald zwischen den beiden Einheiten zurückgelegt werden müssen und stellt fest, dass zwischen dem Mech und seinem Ziel 7 Zoll leichter Wald liegen. Weil das mehr als 6 Zoll sind, ist die Sichtlinie zwischen den beiden BattleMechs tatsächlich blockiert; das heißt, BattleMech A ist nicht dazu in der Lage, BattleMech B anzugreifen.

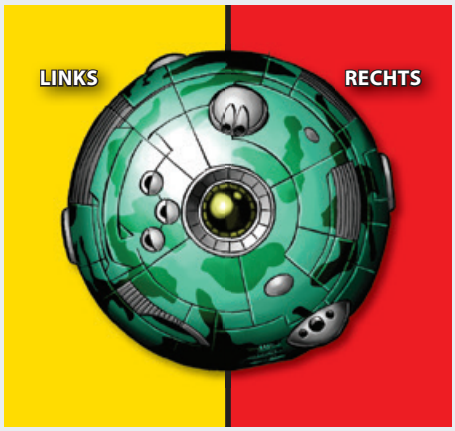
Der kontrollierende Spieler beschließt also, Bodenfahrzeug C anzugreifen. Unglücklicherweise stellt er fest, als er sich auf das Niveau der Miniatur herunterbeugt, dass Fahrzeug C tatsächlich hinter dem niedrigen Kamm verborgen ist, der zwischen ihm und dem Mech liegt. Somit bleibt nur Fahrzeug D – ein Senkrechtstarter, der aktuell eine Bewegungshöhe von 5 Zoll über dem Tisch hat – als das einzige Ziel, das BattleMech A aus seiner Position sehen kann. Der Spieler von BattleMech A stellt fest, dass selbst diese Sichtlinie über einen Teil des Waldgeländes geht, und dass der Angriff zumindest einen Teil des Waldes passieren wird.

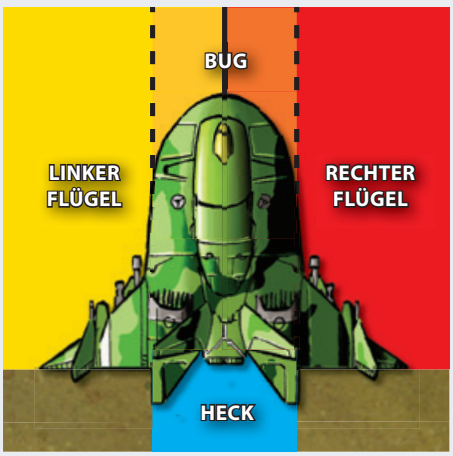
Schritt 2: Schussfeld überprüfen

Jede Einheit in *Alpha Strike* hat einen bestimmten Schussbereich, in den die Einheit Angriffe ausführen darf. Diese Bereiche, die davon abhängig sind, um welche Art von Einheit es sich handelt und in welche Richtung sie blickt, werden als Schussfelder bezeichnet. Die Schussfelder erstrecken sich zur Kante des Schlachtfelds in die Richtung, die vom Schussfeld-Diagramm angegeben ist, das du hier finden kannst. Beachte dass Infanterieeinheiten, Einheiten mit

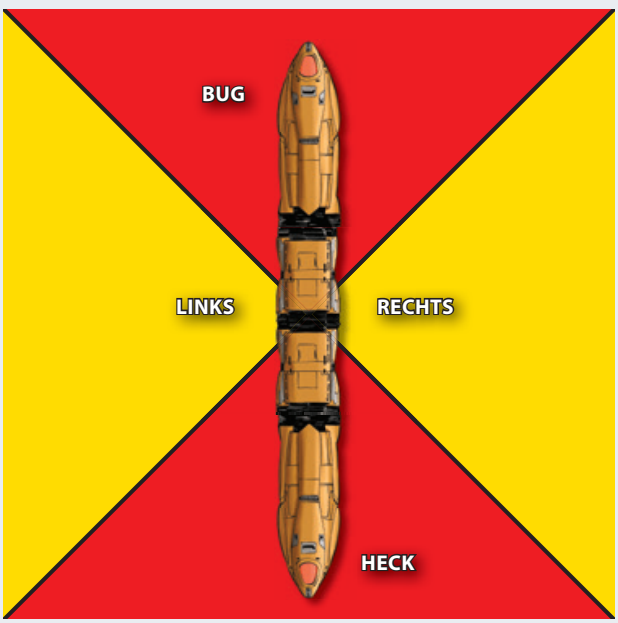


• ALPHA STRIKE SCHUSSFELDERDIAGRAMM •





• SCHUSSFELDER VON LANDUNGSSCHIFFEN AM BODEN •



• SCHUSSFELDER VON GROSSEN UNTERSTÜTZUNGSFAHRZEUGEN •

mehreren Schussfeldern und Geschütztürmen unten beschrieben sind. Für alle anderen *Alpha-Strike*-Einheiten gelten die Standard-Schussfelder.

Befindet sich mehr als die Hälfte der Basis einer Zieleinheit außerhalb des Schussfelds des Angreifers, dann kann der Angriff nicht ausgeführt werden.

Infanterie: Infanterieeinheiten (inklusive Gefechtsrüstungen) haben ein Schussfeld von 360 Grad und dürfen somit immer in jede Richtung angreifen.

Einheiten mit mehreren Schussfeldern: Einige Einheiten – normalerweise Landungsschiffe, große Hilfsfahrzeuge und Mobile Bauten – verwenden andere Schussfelder als die Standard-Schussfelder für Bodeneinheiten. Einheiten mit mehreren Schussfeldern dürfen Ziele nur mit Waffen angreifen, die im jeweiligen Schussfeld liegen (ein kugelförmiges Landungsschiff beispielsweise, das auf dem Boden nur ein linkes und rechtes Schussfeld besitzt, kann Ziele auf der linken Seite nur mit Waffen im linken Schussfeld angreifen).

Geschütztürme: Einheiten mit der Spezialfähigkeit Geschützturm (GST) haben einen Teil ihrer Waffen (oder alle) in einem Geschützturm montiert, der ein Schussfeld von 360 Grad hat. Eine Einheit, die in einem Geschützturm montierte Waffen einsetzt, um einen Angriff auszuführen, kann nur Schaden mit diesen Waffen verursachen. (Mehr Informationen findest du bei der GST-Spezialfähigkeit, Seite 48).

Schritt 3: Entfernung ermitteln

Alpha Strike verwendet feststehende Entfernungsbereiche für alle Waffenarten. Um die Entfernung eines Angriffs zu bestimmen, miss einfach die Entfernung von der Kante der Basis des Angreifers zur Kante der Basis des Ziels und vergleiche das Ergebnis mit der *Alpha-Strike*-Entfernungstabelle, um zu bestimmen, in welchem Entfernungsbereich sich das Ziel befindet.

Der erfolgreiche Angriff einer Einheit fügt dem Ziel in jedem der angegebenen Entfernungsbereiche eine bestimmte Menge an Schaden zu, doch nicht alle Einheiten können in jedem Entfernungsbereich auch Schaden zufügen. Ist der Schadenswert einer Einheit in einem bestimmten Entfernungsbereich mit einer 0 oder einem Gedankenstrich („–") auf der Einheitenkarte gekennzeichnet, dann kann die Einheit auf diese Entfernung keine effektiven Waffenangriffe ausführen.

Unterwasserentfernung: Alle Entfernungsbereiche werden im Unterwasserkampf halbiert. Somit endet der Kurze Entfernungsbereich unter Wasser bei 3 Zoll, der Mittlere Entfernungsbereich unter Wasser endet bei 12 Zoll und der Weite Entfernungsbereich unter Wasser endet bei 21 Zoll.

Basis-zu-Basis-Kontakt: Einheiten dürfen keine Waffenangriffe gegen Ziele ausführen, mit denen sie BZB haben. Gegen solche Einheiten darf der Angreifer nur Nahkampfangriffe ausführen (siehe *Abwicklung von Nahkampfangriffen,* Seite 19).

Schritt 4: Trefferwert ermitteln

Wenn ein Spieler überprüft hat, ob er Sichtlinie zu seinem Ziel hat, ob sich das Ziel innerhalb des Schussfeldes des Angreifers aufhält sowie innerhalb eines Entfernungsbereichs, in dem er auch Schaden verursachen kann, muss als nächstes der Trefferwert bestimmt werden. Der Würfelwurf des Spielers muss diesen Trefferwert erreichen oder übersteigen, damit ein erfolgreicher Angriff gegen das Ziel ausgeführt wurde.

Der Basis-Trefferwert für alle Angriffe entspricht dem Fertigkeitswert der Einheit. Diese Zahl wird dann abhängig vom Entfernungsbereich des Angriffs modifiziert, den Bewegungsmöglichkeiten des Ziels, Geländemerkmalen und anderen Bedingungen. Die Modifikatoren, die in den Standardregeln von *Alpha Strike* relevant sind, sind in der Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle aufgelistet. Wenn es nicht anders angegeben ist, sind alle Modifikatoren kumulativ, was bedeutet, dass sie alle auf den Basis-Trefferwert der Einheit addiert werden, um den endgültigen Trefferwert zu erhalten.

ALPHA-STRIKE-ENTFERNUNGSTABELLE

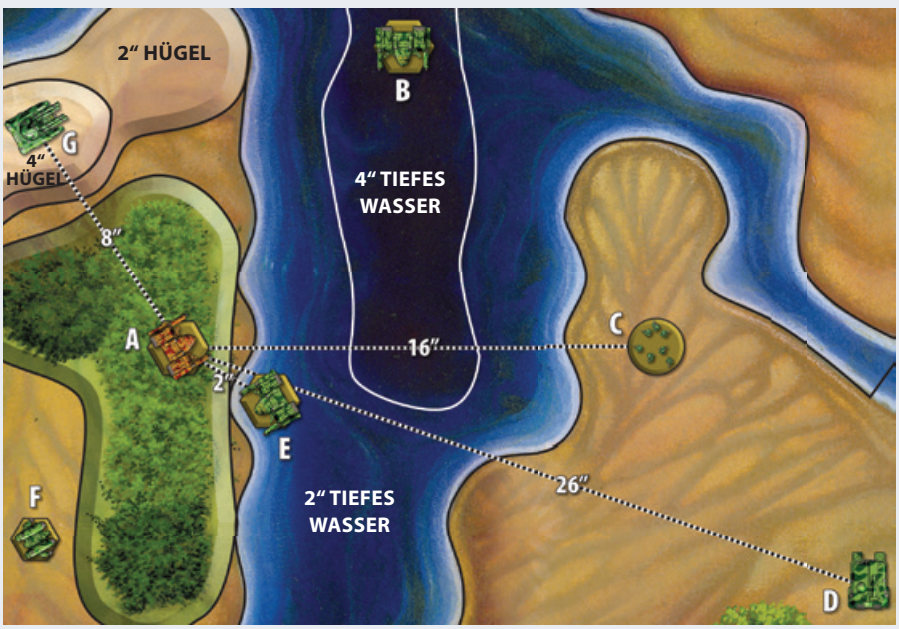
Distanz	Entfernungsbereich
Bis zu 6"	Kurz
Über 6" und bis zu 24"	Mittel
Über 24" und bis zu 42"	Weit

Stillgelegte Einheiten: Stillgelegte Einheiten erhalten keinen Bewegungsmodifikator für die verfügbare Bewegung des Ziels.

Besetztes und behinderndes Gelände: Gelände ist besetzt, wenn ein Teil der Basis der Einheit in Kontakt mit dem Gelände ist. Das Gelände ist behindernd, wenn die Sichtlinie das Gelände passiert, ehe sie das Ziel erreicht (siehe *Sichtlinie überprüfen*, Seite 34).

Im Trefferwurfdiagramm steht Alices Mech an Punkt A. Der Mech, mit dem sie angreift, hat einen Fertigkeitswert von 3. Er kann Aarons Mech (an Punkt B) nicht sehen, da diese Einheit vollständig untergetaucht ist. Er kann die konventionelle Infanterieeinheit (Punkt C), das große Hilfsfahrzeug (Punkt D), den Mech an Punkt E, den ProtoMech an Punkt F und das Fahrzeug an Punkt G sehen. Alice beginnt mit ihrem Fertigkeitswert von 3 und rechnet dann den Rest der Modifikatoren ein. Hier sind ihre Trefferwerte:

Die Infanterieeinheit an Punkt C ist 16" weg, was sie im Mittleren Entfernungsbereich positioniert und einen Modifikator von +2 bringt. Sie hat eine Bewegung von 2"f, was ihnen einen Zielbewegungsmodifikator von +0 bringt. Der Modifizierte Trefferwert liegt bei 5 [3 (Fertigkeitswert) + 2 (mittlere Entfernung) = 5].



• TREFFERWURF-DIAGRAMM •

TREFFERWURFMODIFIKATORENTABELLE

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN		
Entfernungsbereich	**Distanz**	**Modifikator**
Kurz	Bis zu 6″	+0
Mittel	>6″ bis 24″	+2
Weit	>24″ bis 42″	+4

ZIELBEWEGUNGS-MODIFIKATOREN[1]	
Verfügbare Bewegung des Ziels	**Modifikator**
0 – 4″	+0
5″ – 8″	+1
9″ – 12″	+2
13″ – 18″	+3
19″ – 34″	+4
35″+	+5
Sprungfähig	+1

ZIELMODIFIKATOREN	
Target	**Modifikator**
Verfügt über Tarnkappenpanzerung	Variiert[2]
Ist stillgelegt/immobilisiert	-4
Ist eine abgeworfene Einheit	+3

ZIELTYPMODIFIKATOREN	
Zielelementtyp	**Modifikator**
Fliegende Luft-/Raumeinheit	+2[3]
Fliegender Senkrechtstarter oder Bodeneffektfahrzeug	+1
Gefechtsrüstung	+1
Landungsschiff	-2
Groß (Spezialfähigkeit GR, SGR oder ÜGR)	-1
ProtoMech	+1

GELÄNDEMODIFIKATOREN	
Terrain	**Modifikator**
Unterwasser	+1[4]
Wälder	+2[5]
Teildeckung	+2

NAHKAMPFMODIFIKATOREN	
Art des Nahkampfangriffs	**Modifikator**
Rammen	+2
Todessprung	+3
Nahkampfwaffe	+1
Standard	+0
Mechabwehrangriff	+1

SONSTIGE MODIFIKATOREN	
Angreifer	**Modifikator**
Angreifer ist eine Drohne	+1
Angreifer ist ein Hilfsfahrzeug mit:	
Verbessertem Feuerleitsystem (VFLS)	+0[7]
Basis-Feuerleitsystem (BFLS)	+1[7]
Weder Spezialfähigkeit VFLS noch BFLS	+2[7]
Angreifer ist ein IndustrieMech mit:	
keiner Spezialfähigkeit VFLS	+1[7]
Verbessertem Feuerleitsystem (VFLS)	+0[7]
Beobachtet für Indirekten Beschuss	+1[9]
Feuerleitsystemtreffer (pro Treffer)	+2[7]
Greift indirekt an	+1[6]
Überhitzt	+Hitzeniveau (1 – 3)[8]
Mechabwehrinfanterie	
Angreifer ist Konventionelle Infanterie	+3
Ziel transportiert Gefechtsrüstungen	+3[10]

1 Der Modifikator hängt von der verfügbaren Bewegung der Einheit ab, modifiziert durch Hitzeniveau und kritische Treffer (wenn notwendig). Wie viele Zoll sich die Einheit tatsächlich bewegt hat ist irrelevant. Dieser Modifikator gilt nicht für Luft-/Raumeinheiten.

2 Bei Gefechtsrüstungen addiert Tarnkappenpanzerung +1 für den Kurzen und Mittleren Entfernungsbereich und +2 für den Weiten. Bei allen anderen Einheiten addiert Tarnkappenpanzerung +0 auf Kurze Entfernung, +1 auf Mittlere und +2 auf Weite.

3 Dazu gehören Hilfsflächenflugzeuge, konventionelle Jäger, Raumboote und Landungsschiffe. Gilt nur, wenn das Ziel in der Luft ist. Gilt nicht, wenn der Angreifer ebenfalls eine fliegende Luft-/Raumeinheit ist.

4 Nur wenn der Angreifer auch unter Wasser ist (oder an der Oberfläche und die Spezialfähigkeit TOR verwendet); alle Entfernungen unter Wasser werden halbiert.

5 Ziel hat zwischen sich und Angreifer Waldgelände liegen oder besetzt das Waldgelände.

6 Wenn die Beobachter-Einheit in der gleichen Runde, in der sie beobachtet, einen Waffenangriff macht, beträgt der Modifikator stattdessen +2.

7 Die Auswirkungen von Feuerleitsystemtreffern können mehrmals gelten. Nicht für Nahkampfangriffe.

8 Nicht bei Nahkampfangriffen anzuwenden.

9 Nicht kumulativ mit dem Modifikator für Greift indirekt an.

10 Gilt, wenn das Ziel Gefechtsrüstungen als Fracht transportiert oder bei der Verwendung der Spezialfähigkeiten Gefechtsrüstungstransport / Erweiterter Gefechtsrüstungstransport.

Das große Hilfsfahrzeug an Position D ist 26" entfernt – Weite Entfernung, was einen Modifikator von +4 nach sich zieht. Es hat eine Bewegung von 10", was einen Zielmodifikator von +2 bringt. Es ist ein großes Hilfsfahrzeug (-1). Der modifizierte Trefferwert liegt bei 8 [3 (Fertigkeitswert) + 4 (Weite Entfernung) +2 (Zielbewegung) -1 (Groß) = 8].

Der Ziel-Mech an Position E ist 2" entfernt, sodass er sich im Kurzen Entfernungsbereich befindet, der keinen Modifikator mit sich bringt. Er hat eine Bewegung von 10"/2"s. Die 10" haben einen Zielbewegungsmodifikator von +2, die 2"s einen Bewegungsmodifikator von +0 sowie +1 für das Springen, insgesamt also +1. Es wird der höhere Zielbewegungsmodifikator von +2 verwendet. Als nächstes addiert Alice +2, weil sich der Mech im Wasser befindet und Teildeckung nutzen kann. Der modifizierte Trefferwert liegt bei 7 [3 (Fertigkeitswert) + 0 (kurze Entfernung) + 2 (Zielmodifikator) +2 (Teildeckung) = 7].

Zwar hat Alices Einheit Sichtlinie zum ProtoMech an Position F, doch liegt diese Einheit außerhalb ihres Schussfelds, also sind keine Angriffe möglich.

Die Fahrzeugeinheit an Position G ist 8" entfernt, sodass sie sich im mittleren Entfernungsbereich mit einem Modifikator von +2 befindet. Sie hat eine Bewegung von 8", also einen Zielmodifikator von +1. Es liegen 2" Wald zwischen Angreifer und Ziel, was einen weiteren Modifikator von +2 bringt. Der Modifizierte Trefferwert liegt bei 8 [3 (Fertigkeitswert) + 2 (mittlere Entfernung) + 1 (Zielbewegung) + 2 (dazwischenliegende Wälder) = 8].



Schritt 5: Angriffswurf

Um einen Angriff auszuführen, würfelt der kontrollierende Spieler 2W6 für jede Einheit und vergleicht das Ergebnis mit dem modifizierten Trefferwert, den wir im vorherigen Schritt bestimmt haben. Wenn der Würfelwurf den modifizierten Trefferwert erreicht oder übertrifft, dann hat der Angriff getroffen. Ansonsten geht er ins Leere.

Auswirkungen von Teildeckung: Wenn die Teildeckung eines Ziels ein Gebäude oder ein gelandetes Landungsschiff ist, dann trifft ein Angriff, der das Ziel um 1 oder 2 Punkte verfehlt, stattdessen das behindernde Gebäude oder Landungsschiff (siehe *Gebäude* und *Angriffe gegen Luft-/Raumeinheiten,* Seite 83 beziehungsweise Seite 63).

Schritt 6: Schaden ermitteln und zuweisen

Wenn ein Angriff erfolgreich ist, wird der Schaden sofort zugefügt, doch die Auswirkungen des Schadens treten erst in der Endphase ein. Ehe der Schaden zugefügt werden kann, müssen die Angriffsrichtung und die Menge des Schadens ermittelt werden.

Angriffsrichtung: Wenn ein Angriff eine Einheit trifft, muss festgestellt werden, ob Front oder Rücken des Ziels getroffen wird. Um dies zu ermitteln, lege ein Lineal vom Zentrum der Basis des Angreifers zum Zentrum der Basis des Zieles. Wenn der Angriff die Basis durch die hintere Hexfeldseite des Ziels trifft, dann ist die Angriffsrichtung auf den Rücken des Ziels. Ansonsten wird der Schaden der Front des Ziels zugefügt. Wenn das Lineal die Grenze zwischen zwei Hexfeldseiten passiert, dann wählt das Ziel aus, welche Seite von dem Angriff getroffen wird. Im Fall von Schaden, der Infanterie (dazu gehören auch Gefechtsrüstungen) und Kugelförmigen Landungsschiffen zugefügt wird, wird der Schaden immer so ermittelt, als sei die Einheit von vorne getroffen worden.

Transportierte Gefechtsrüstungen: Wenn eine Einheit getroffen wird, die Gefechtsrüstungen extern transportiert (siehe *Infanterietransport,* Seite 32), wirf 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 – 4 erleidet die tragende Einheit den Schaden auf die ganz normale Weise. Bei einem Ergebnis von 5 – 6 erleidet stattdessen die extern getragene Gefechtsrüstungseinheit den Schaden. Wenn das die Gefechtsrüstungseinheit zerstört, dann wird überzähliger Schaden auf die transportierende Einheit übertragen.

Ausmaß des Schadens: Der Basisschaden, den ein erfolgreicher Waffenangriff verursacht, entspricht dem Schadenswert der Einheit in dem entsprechenden Entfernungsbereich. Befindet sich das Ziel in Kurzer Entfernung, dann verwende den Basisschaden, der als der K-Wert für die angreifende Einheit angegeben ist. Bei einem Ziel in Mittlerer Entfernung wird der M-Wert verwendet. Bei Zielen in Weiter Entfernung gilt der W-Wert für den Angriff.

Schaden am Rücken: Erhöhe den Schaden von erfolgreichen Angriffen, die das Ziel im Rücken treffen um +1.

Überhitzungsschaden: Einheiten, die eine Hitzeskala verwenden, können ihrem Ziel zusätzlichen Schaden zufügen, indem sie überhitzen. Die Entscheidung, das Überhitzen für zusätzliches Schadenspotential in Kauf zu nehmen, muss getroffen werden, wenn der Angriff angesagt wird, aber ehe er abgewickelt wird (siehe *Überhitzen,* Seite 44).

Spezialfähigkeits-Schaden: Wenn du die Regeln von Spezialfähigkeiten im Einsatz hast (wie Indirekten Beschuss, Torpedos und Geschützturm-Waffen), dann verwende den Schadenswert der Spezialfähigkeit anstelle des normalen Schadenswertes. Die Schadenswerte dieser Spezialfähigkeiten (inklusive der Kürzel AK, ARTX, FLK, GST, IB, KSR, LSR, und TOR) folgen dem selben Entfernungsbereichs-Format wie normaler Schaden (siehe *Spezialfähigkeiten,* Seite 45 – 51) und sind Teil des normalen Angriffsschadens der Einheit, wenn es nicht anders angegeben ist. Die Hitze-Spezialfähigkeit (HT#) ist ein besonderer Fall.

Hitze-Spezialfähigkeit: Einige Einheiten haben eine Vielzahl von Hitze erzeugenden Waffen. Einheiten mit diesem Merkmal spiegeln das durch die Hitze-Spezialfähigkeit in ihren Spielwerten wieder. Die Hitze-Spezial-

fähigkeit verfügt auch über einen Zahlenwert (beispielsweise HT1), der die Anzahl zusätzlicher Hitzepunkte ausdrückt, die das Ziel in der Endphase der Runde erleidet, wenn der Angriff trifft. Diese Hitze ist zusätzlich zum angegebenen normalen Waffenschadenswert der Einheit. Somit wird eine Einheit, die 3 Schadenspunkte verursachen kann und die Spezialfähigkeit HT1 besitzt, 3 Punkte Schaden und 1 Punkt Hitze in der Endphase derselben Runde verursachen. Eine Einheit kann von mehreren Angriffen getroffen werden, die Hitze verursachen, wird aber pro Runde niemals mehr als 2 Punkte Hitze auf diese Weise erleiden. Wenn das Ziel eines Hitze-Spezialangriffs keine Wärmeskala verwendet, dann werden die Hitzepunkte der Spezialfähigkeit stattdessen als Schadenspunkte verursacht.

Unterwasserschaden: Mit der Ausnahme von Schaden durch Energieangriffe (Waffenangriffe von Einheiten mit der ENE-Spezialfähigkeit), wird jeder Schaden durch Unterwasserangriffe, die eine untergetauchte Einheit treffen, um die Hälfte reduziert (abgerundet, Minimum 1). Wenn die Einheit die TOR-Spezialfähigkeit besitzt, addiere den vollen TOR-Schadenswert auf das Ergebnis.

Um allerdings die Gefahr von Überflutungen durch Hüllenbrüche abzubilden, hat jeder Treffer gegen eine untergetauchte Einheit eine Chance auf einen Kritischen Treffer, selbst wenn es keinen Strukturschaden gibt (siehe *Schritt 7: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern,* Seite 40). Wenn eine untergetauchte Einheit ihre gesamte Panzerung verliert, geht sie automatisch unter und gilt als zerstört.

Flächeneffektschaden (FLÄ): Einige Waffen und Effekte werden als Flächeneffekt beschrieben, der alle Einheiten in einem gewissen Radius um den Einschlagspunkt (EP) betreffen kann. Wenn eine Einheit sich in einer anderen Höhe als der Einschlagpunkt befindet, wird der Höhenunterschied zur Entfernung vom Einschlagspunkt addiert. Somit wird ein Panzer auf einem Hügel, der 2 Zoll entfernt vom und 2 Zoll über dem Einschlagspunkt positioniert ist, von einer FLÄ-Waffe mit einem Radius von 2 Zoll nicht getroffen.

ProtoMechs: Weil sie in der Armeeliste des Spielers als eine Einheit angegeben sind, werden die Schadenswerte für ProtoMech-Strahlen für die gesamte Gruppe von fünf ProtoMechs aufgelistet. Da sich aber individuelle ProtoMechs in *Alpha Strike* unabhängig voneinander bewegen können, müssen auch die Angriffe und der Schaden der einzelnen ProtoMechs individuell abgehandelt werden.

Um anhand der Daten des Strahls mit seinen fünf Mitgliedern den Schaden zu erhalten, den ein einzelner ProtoMech verursacht, vergleiche einfach den Schadenswert des gesamten Strahls mit dem Wert des individuellen ProtoMechs auf der Individuellen ProtoMech-Wertetabelle (siehe unten). Beispielsweise kann ein Strahl von fünf *Hydra*-ProtoMechs auf kurze Entfernung 5 Schadenspunkte und auf mittlere Entfernung 3 Schadenspunkte verursachen. Weil die Werte für beide Entfernungsbereiche in die Spanne zwischen 1 und 7 fallen, verursachen die individuellen *Hydras* in beiden Entfernungsbereichen nur jeweils 1 Schadenspunkt.

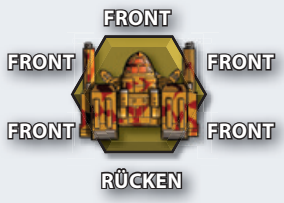
Die gleiche Aufteilung gilt auch für alle Spezialfähigkeiten, die die ProtoMechs als Teil ihrer Einheitenkarte besitzen (wie beispielsweise IB#, HT# und so weiter).

INDIVIDUELLE PROTOMECH-WERTETABELLE

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

Den Schaden zufügen

Der folgende Frage-und-Antwort-Prozess beschreibt, wie du den Schaden eines erfolgreichen Angriffs notieren kannst. Wenn das Ziel des Angriffs ein individueller ProtoMech ist, schlag die Regel *Schaden gegen ProtoMechs* (siehe Seite 40) nach, um die Anzahl von Panzerungs- und Strukturpunkten zu erhalten, die jedem einzelnen ProtoMech zur Verfügung stehen.



• ANGRIFFSRICHTUNG-DIAGRAMM •

Frage 1: Hat das Ziel noch Panzerungskreise auf der Einheitenkarte übrig?

Ja: Streiche einen Panzerungskreis für jeden Punkt Schaden ab, den der Angriff der Einheit zugefügt hat, bis aller Schaden verursacht oder alle Panzerung zerstört wurde. Dann fahre mit Frage 2 fort.

Nein: Fahre fort mit Frage 3.

Frage 2: Ist noch Schaden durch den Angriff übrig?

Ja: Fahre mit Frage 3 fort, um den verbleibenden Schaden zuzufügen.

Nein: Fahr mit Frage 6 fort.

Frage 3: Hat das Ziel noch Struktur-Kreise übrig?

Ja: Streiche einen Strukturkreis für jeden Punkt Schaden ab, bis entweder aller Schaden verursacht oder alle Struktur zerstört wurde. Dann fahre mit Frage 4 fort.

Nein: Fahre mit Frage 4 fort.

Frage 4: Ist noch Schaden übrig?

Ja: Die Zieleinheit wird zerstört. Wenn die Einheit andere Einheiten transportiert (wie Infanterie), dann werden auch alle transportierten Einheiten zerstört.

Nein: Fahre mit Frage 5 fort.

Frage 5: Hat das Ziel noch Struktur-Kreise übrig?

Ja: Würfle einmal auf der Kritische-Treffer-Tabelle (siehe Schritt 7: *Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern*, Seite 40). Der Angriff ist beendet.

Nein: Die Zieleinheit wird zerstört. Wenn die Einheit andere Einheiten transportiert (wie Infanterie), dann werden auch alle transportierten Einheiten zerstört.

Frage 6: Hat die Zieleinheit die SPW-Spezialfähigkeit oder handelt es sich um eine Luft-/Raumeinheit und der verursachte Schaden übertrifft den Schadensgrenzwert?

Ja: Würfle einmal auf der Kritische-Treffer-Tabelle (siehe Schritt 7: *Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern*, Seite 40). Der Angriff ist beendet.

Nein: Der Angriff ist beendet.

Schaden gegen ProtoMechs

Erneut führt der Umstand, dass ProtoMechs in Gruppen von fünf Mitgliedern verwaltet werden, aber als individuelle Elemente operieren dazu, dass der Schaden, den sie aushalten können, anders abgewickelt wird, wenn ProtoMechs individuell angegriffen werden. Um basierend auf dem Panzerungswert des Strahls die Zahl von Panzerungskreisen zu bestimmen, die jedem ProtoMech individuell zur Verfügung stehen, verwende die Individuelle ProtoMech-Wertetabelle. (Beispielsweise hat ein Strahl von *Hydra*-ProtoMechs 7 Panzerungskreise; weil dies in den Bereich von 1 bis 7 fällt, bedeutet das, dass jede *Hydra* individuell einen Panzerungskreis verlieren kann, ehe der Überzählige Schaden die Struktur trifft.)

Der Schaden kann nicht zwischen Mitgliedern eines ProtoMech-Strahls übertragen werden. Wenn der Schaden, der einem individuellen ProtoMech zugefügt wird, die Zahl von Panzerungskreisen übersteigt, die er aushalten kann, dann trifft der Überzählige Schaden die Struktur des ProtoMechs. Weil alle ProtoMechs – unabhängig von ihrer Größe – nach den *Alpha-Strike*-Regeln nur einen Punkt Struktur erhalten, bedeutet dass, das jeder Schaden, der die Zahl an Panzerungskreisen eines individuellen ProtoMechs übersteigt, auch die Struktur des ProtoMechs zerstört.

Die Zerstörung des Strukturpunkts jedes einzelnen ProtoMechs führt zur Zerstörung des individuellen ProtoMechs und beendet den Angriff. Wenn alle 5 Strukturkreise in einem ProtoMech-Strahl abgestrichen worden sind, dann gilt der gesamte Strahl als zerstört (selbst wenn er Panzerungskreise übrig haben sollte).

Anmerkung: In manchen Fällen kann dieses Aufteilen von Panzerungs- und Strukturpunkten dazu führen, dass einem Strahl keine Panzerung verbleibt, ehe die ProtoMechs ausgehen. Wenn das geschieht, behandle jeden verbleibenden ProtoMech in der Gruppe, als hätte er 1 Panzerungspunkt.

Kevins RFL-3N Rifleman *beginnt die Runde unbeschädigt und hat somit noch 4 Punkte Panzerung und 5 Punkte Struktur übrig. In dieser Kampfphase wird der Mech von Waffenangriffen durch einen STK-5S* Stalker *und einen BSW-X1* Bushwacker *getroffen. Nach der Ermittlung der Angriffsrichtung stellen Kevins Gegner fest, dass alle Angriffe den* Rifleman *von vorne treffen werden. Der* Stalker *greift in Mittlerer Entfernung an und verursacht somit 3 Punkte Schaden. Kevin streicht 3 Panzerungskreise ab, sodass noch 1 Panzerungskreis und 5 Strukturkreise für den* Rifleman *übrig bleiben. Weil durch den Schaden noch keine Strukturkreise abgestrichen wurden, wird auch nicht auf Kritische Treffer gewürfelt.*

Der Bushwacker *greift ebenfalls aus mittlerer Entfernung an und verursacht dabei auch 3 Schadenspunkte. Kevin streicht den letzten Panzerungskreis des* Riflemans *ab und dann noch 2 Punkte Struktur, sodass keinerlei Panzerungskreise und 3 Strukturkreise übrig sind.*

Kevin informiert seinen Gegner, dass der Angriff seine Struktur getroffen hat. Das heißt, es besteht die Chance, dass es zu einem Kritischen Treffer kommt. Sein Gegner würfelt mit 2W6 und erzielt eine 10. Er schlägt auf der Kritische-Treffer-Tabelle nach. Das Ergebnis bedeutet, dass der Rifleman *einen Feuerleitsystemtreffer erlitten hat. In zukünftigen Runden wird der* Rifleman *einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2 auf alle Waffenangriffe erleiden.*

John hat einen Strahl von fünf Centaur-*ProtoMechs in seiner Streitmacht und einer von ihnen wird gerade angegriffen. Als Strahl haben die* Centaurs *3 Panzerungspunkte und 5 Strukturpunkte. Sie können 3 Schadenspunkte im Kurzen Entfernungsbereich verursachen, 2 im Mittleren, und 1 im Weiten (sie haben außerdem die Spezialfähigkeit IB1). All diese Werte fallen in die Spanne zwischen 1 und 7, sodass jeder einzelne* Centaur *1 Punkt Panzerungsschaden und 1 Punkt Strukturschaden aushalten kann und dass sie 1 Schadenspunkt auf Kurze, Mittlere und Weite Entfernung verursachen.*

Der Angriff gegen Johns einzelnen Centaur *verursacht 4 Schadenspunkte. Da der* Centaur *nur 2 Punkte Schaden einstecken kann, (1 Punkt Panzerung und 1 Punkt Struktur) wird er zerstört. John streicht einen Panzerungskreis und einen Strukturkreis von der Einheitenkarte des* Centaurs *ab. Da der Strahl als individuelle Einheiten agiert, hat der überzählige Schaden keinen Effekt auf die anderen vier ProtoMechs.*

Schritt 7: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern

Alle Einheiten (mit Ausnahme von Infanterie und Gefechtsrüstungen) können nach den *Alpha-Strike*-Standardregeln Kritische Treffer erleiden.

Immer wenn die Voraussetzungen erfüllt sind, (wie unten beschrieben) würfelt der Angreifer mit 2W6 und schlägt in der Kritische-Treffer-Tabelle für den entsprechenden Einheitentyp nach. Kritische Treffer müssen klar auf der Einheitenkarte verzeichnet werden. Die Auswirkungen aller Kritischen Treffer bleiben für den Rest des Szenarios bestehen.

Wenn der fragliche Kritische Treffer für die betroffene Einheit nicht in Frage kommt (beispielsweise ein Waffentreffer bei einer Einheit, deren Schadenswerte allesamt bereits auf 0 verringert wurden), dann erleidet die Einheit stattdessen 1 zusätzlichen Punkt Schaden. Dieser Zusatzschaden sorgt aber nicht dafür, dass noch einmal ein Kritischer Treffer ausgewürfelt wird.

Folgende Bedingungen führen zu einem Wurf auf der Kritische-Treffer-Tabelle:

Alle Nicht-Infanterieeinheiten: Immer wenn ein Treffer die Struktur beschädigt, kann die Einheit einen Kritischen Treffer erleiden. (Wenn die Einheit ein IndustrieMech ist, muss zweimal gewürfelt werden.)

Alle Einheiten mit SPW-Spezialfähigkeit: Immer wenn eine Einheit mit der Spezialfähigkeit Schutzpanzerwert (SPW) Schaden erleidet, kann es zu einem Kritischen Treffer kommen – selbst wenn noch Panzerung übrig ist. (Wenn eine Einheit mit der SPW-Spezialfähigkeit Strukturschaden erleidet, dann muss zweimal gewürfelt werden.)

Untergetauchte Einheiten: Einheiten, die in Wasser untergetaucht sind, müssen immer würfeln, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt, wenn sie irgendeinen Schaden erleiden, weil es zu einem Hüllenbruch kommen kann. Wenn eine untergetauchte Einheit außerdem über die Spezialfähigkeit SPW verfügt, dann muss zweimal gewürfelt werden.

Luft-/Raumeinheiten: Wenn du Kritische Treffer gegen Luft-/Raumeinheiten auswürfelst, verwende die Luft-/Raum-Kritische-Treffer-Tabelle im nächsten Kapitel (siehe Seite 58). Zusätzlich zu den oben stehenden Regeln erleiden Luft-/Raumeinheiten auch dann möglicherweise einen Kritischen Treffer, wenn der Schaden eines einzelnen Angriffs den Schadensgrenzwert der Luft-/Raumeinheit übersteigt. Der Schadensgrenzwert einer Luft-/Raumeinheit entspricht einem Zehntel ihres Anfangs-Panzerungswerts, aufgerundet.

Auswirkungen von Kritischen Treffern

Hier findest du die Auswirkungen aller Arten von Kritischen Treffern, die in der Kritische-Treffer-Tabelle beschrieben sind.

Besatzung betäubt: Die Besatzung der Einheit ist betäubt und die Einheit darf sich in der nächsten Runde weder bewegen noch Angriffe durchführen. Eine Einheit mit betäubter Besatzung gilt als immobiles Ziel.

Besatzung getötet: Die Besatzung der Einheit wird getötet. Behandle die Einheit als zerstört.

Bewegungstreffer: Ein Bauteil, das mit der Bewegungsfähigkeit der Einheit zu tun hat, wurde beschädigt. Die betroffene Einheit verliert die Hälfte ihrer aktuellen Bewegung, echt gerundet (mit einem Mindestbewegungsverlust von 2 Zoll). Wenn eine Einheit auf diese Weise auf eine Bewegung von 0 Zoll (oder weniger) gebracht wird, dann darf sie sich nicht länger bewegen.

Einheit zerstört: Die Einheit hat fatalen Schaden erlitten und wird aus dem Spiel entfernt.

Feuerleitsystemtreffer: Ein Mechanismus, der die Waffen der Einheit kontrolliert, wurde beschädigt. Das könnte beispielsweise eine Beschädigung der Armaktivatoren oder Sensoren sein. Jeder Feuerleitsystemtreffer bringt einen kumulativen Trefferwurfmodifikator von +2 für alle folgenden Waffenangriffe durch die beschädigte Einheit. Dieser Modifikator hat keinen Effekt auf Nahkampfangriffe.

Kein Kritischer Treffer: Der Treffer führt nicht zu einem kritischen Effekt.

Munitionstreffer: Wenn die Einheit nicht über die Spezialfähigkeiten CASE, CASE-II oder ENE verfügt, wird sie sofort zerstört. Wenn die Einheit CASE besitzt, erleidet sie 1 Punkt zusätzlichen Schaden (würfle noch einmal auf der Kritische-Treffer-Tabelle, wenn dieser Schaden Struktur beschädigt). Wenn die Einheit die Spezialfähigkeit CASE-II oder ENE besitzt, wird kein zusätzlicher Schaden verursacht und du behandelst das Ergebnis als Kein Kritischer Treffer.

Reaktortreffer (Fahrzeuge): Bei Fahrzeugeinheiten verringert der erste Reaktortreffer sowohl die Bewegung der Einheit als auch die Schadenswerte (in allen Entfernungsbereichen) um 50 Prozent (abgerundet, bis zu einem Minimum von 0 in allen Werten). Ein zweiter Kritischer Reaktortreffer zerstört die Einheit.

Reaktortreffer (Mechs): Das Energieversorgungssystem der Einheit wurde beschädigt. Der Reaktortreffer sorgt dafür, dass die Einheit immer wenn sie ihre Waffen abfeuert, 1 zusätzlichen Hitzepunkt erleidet, ohne dafür Zusatzschaden durch Überhitzung zu verursachen. Die Einheit darf dennoch Überhitzen verwenden, um den Schaden der Angriffe zu erhöhen, doch diese Hitze ist dann zusätzlich zu dem 1 Punkt, der durch den Reaktortreffer erzeugt wird. Ein zweiter Kritischer Reaktortreffer zerstört die Einheit.

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). Bei Einheiten mit mehreren Angriffen (wie Landungsschiffen und Mobilen Bauten) verringert ein Waffentreffer die Schadenswerte auf allen Entfernungen für ein zufällig bestimmtes Schussfeld um 50 Prozent (abrunden, Minimum 0).

Waffentreffer haben keinen Einfluss auf die Nahkampfangriffswerte der Einheit.



Der Otomo-Standartenträger, ein Cyclops, versucht sich aufzurichten, als Truppen des Schwerts des Lichts und der Izanagi Warriors zu ihm vorstoßen.

KRITISCHE-TREFFER-TABELLE

2W6	Mech*	ProtoMech**	Fahrzeug
2	Munitionstreffer	Waffentreffer	Munitionstreffer
3	Reaktortreffer	Waffentreffer	Besatzung betäubt
4	Feuerleitsystemtreffer	Feuerleitsystemtreffer	Feuerleitsystemtreffer
5	Kein Kritischer Treffer	Bewegungstreffer	Feuerleitsystemtreffer
6	Waffentreffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer
7	Bewegungstreffer	Bewegungstreffer	Kein Kritischer Treffer
8	Waffentreffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer
9	Kein Kritischer Treffer	Bewegungstreffer	Waffentreffer
10	Feuerleitsystemtreffer	Einheit zerstört	Waffentreffer
11	Reaktortreffer	Waffentreffer	Besatzung getötet
12	Einheit zerstört	Waffentreffer	Reaktortreffer

* Würfle zweimal für Kritische Treffer gegen IndustrieMechs. Es gelten beide Ergebnisse.

** Kritische Treffer gegen ProtoMechs müssen einzeln für die individuellen ProtoMechs verwaltet werden.

ANTRIEBSSCHÄDEN-TABELLE

Einheiten-Antriebsart	Modifikator für den Wurf mit 2W6
Kette / Schiff	+0
Rad / Luftkissen	+1
Senkrechtstarter / Bodeneffekt	+2

Wurf mit 2W6	Antriebseffekte
2 – 8	Kein Effekt
9 – 10	–2" Bewegung*
11	–50% Bewegung*
12+	Einheit immobilisiert

* Bis zu einem Minimum von 0„ Bewegung; Brüche werden abgerundet.

Schritt 7A: Auswürfeln von Antriebsschäden

Fahrzeuge sind in ihrer Bauweise anfälliger gegen behindernde Treffer als BattleMechs. Immer wenn eine Fahrzeugeinheit (inklusive Gefechtsfahrzeugen und Hilfsfahrzeugen) von einem Angriff beschädigt wird, wirf einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 bis 4 kommt es zu keinem Antriebsschaden.

Ist das Ergebnis des 1W6 eine 5 oder 6, wirf 2W6 und konsultiere die Antriebsschäden-Tabelle, wobei du die Modifikatoren einrechnest, die von der Antriebsart des Fahrzeugs abhängen. Ein Ergebnis von „Kein Effekt" bedeutet, dass das Antriebssystem des Fahrzeugs diesmal keinen zusätzlichen Schaden erleidet. Alle anderen Ergebnisse zeigen an, dass das Fahrzeug Schaden erlitten hat, der für den Rest des Spiels seine Bewegungsfähigkeit verringern wird.

Fliegende Fahrzeug: Wenn ein Senkrechtstarter oder Bodeneffektfahrzeug als Folge von Antriebsschäden auf 0 Zoll Bewegung reduziert wird und die Einheit befindet sich mindestens in 1 Zoll Höhe über dem Bodengelände, dann stürzt die Einheit in das Gelände direkt unter sich ab. Eine abstürzende Einheit erleidet 1 Schadenspunkt (würfle normal, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt) und wird immobilisiert.

Untergetauchte Einheiten: Wenn eine untergetauchte Einheit durch Antriebsschäden auf 0 Zoll Bewegung reduziert wird, dann sinkt sie augenblicklich auf den Grund des Gewässers direkt unter sich. Die sinkende Einheit erleidet 1 Schadenspunkt (würfle normal, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt) und wird immobilisiert.

ABWICKLUNG VON NAHKAMPFANGRIFFEN

Nahkampfangriffe folgen Schritten, die denen von Waffenangriffen ähneln, aber da Entfernung keine Rolle spielt, werden mehrere Schritte ausgelassen. Der Prozess für die Abwicklung von Nahkampfangriffen ist wie folgt:

Schritt 1: Art des Nahkampfangriffs bestimmen
Schritt 2: Trefferwert ermitteln
Schritt 3: Angriffswurf
Schritt 4: Schaden ermitteln und zuweisen
Schritt 5: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern (wenn erforderlich)

Schritt 1: Art des Nahkampfangriffs bestimmen

Es gibt vier Arten von Nahkampfangriffen, die Einheiten in *Alpha Strike* ausführen können: Standard-Nahkampfangriffe, Nahkampfwaffenangriffe, Spezialangriffe und Mechabwehr-Infanterieangriffe. Mechs dürfen die ersten drei Angriffsarten verwenden. ProtoMechs dürfen nur Standardangriffe benutzen. Fahrzeugeinheiten dürfen nur den Rammen-Spezialangriff einsetzen. Nur Infanterieeinheiten (inklusive Gefechtsrüstungen) mit der Spezialfähigkeit Mechabwehr (MA) dürfen Mechabwehr-Infanterieangriffe ausführen.

Eine Einheit darf nur einen Nahkampfangriff pro Runde ausführen. Einheiten dürfen in einer Runde, in der sie bereits einen Waffenangriff gemacht haben, keinen Nahkampfangriff ausführen.

Standard-Nahkampfangriffe: Standard-Nahkampfangriffe bestehen aus Schlägen und Tritten, bei denen der Mech (oder ProtoMech) seine Glieder einsetzt, um dem Ziel Schaden zuzufügen. Standard-Nahkampfangriffe können nur verwendet werden, wenn der Angreifer maximal 1 Zoll von seinem Ziel entfernt ist und das Ziel sich im Schussfeld der angreifenden Einheit befindet (siehe *Schussfeld überprüfen*, Seite 35).

Nahkampfwaffenangriffe: Nur Mechs mit der Spezialfähigkeit Nahkampfwaffe (NKW) dürfen Nahkampfwaffenangriffe ausführen. Die Einheit verwendet eine Waffe, um ihren normalen Nahkampfschaden zu erhöhen. Einheiten, welche die Spezialfähigkeit Nahkampfwaffe besitzen, dürfen nicht stattdessen einen Standard-Nahkampfangriff ausführen. Nahkampfwaffenangriffe können nur stattfinden, wenn die angreifende Einheit maximal 2 Zoll von ihrem Ziel entfernt ist und das Ziel sich im Schussfeld der angreifenden Einheit befindet (siehe *Schussfeld überprüfen*, Seite 35).

Spezial-Nahkampfangriffe: Rammangriffe und Todessprung-Angriffe sind aggressivere und riskantere Formen des Nahkampfangriffs. Nur einer dieser Spezialangriffe kann pro Ziel und Runde versucht werden – wenn eine Einheit schon Ziel eines Spezial-Nahkampfangriffs war, kann sie nicht Ziel weiterer Spezial-Nahkampfangriffe werden. Rammangriffe



Der Atlas *„Big Ben" verpasst dem* Masakari *einen brutalen Schlag.*

und Todessprung-Angriffe können nur durchgeführt werden, wenn sich der Angreifer weit genug bewegen und seine Bewegung in BZB mit dem Ziel beenden kann. Aus diesem Grund können diese Angriffe auch nur gegen Ziele eingesetzt werden, die ihre Bewegung bereits abgeschlossen haben. (Außerdem darf der Todessprung-Angriff nur von Einheiten versucht werden, die ausreichend Sprungbewegung besitzen, um das Ziel zu erreichen.)

Mechabwehr-Infanterieangriff: Einheiten mit der Mechabwehr-Spezialfähigkeit (MA) können einen besonderen Angriff gegen Bodeneinheiten und gelandete Luft-/Raumeinheiten ausführen, mit denen sie BZB haben. Zwar wird dieser Angriff als Mechabwehrangriff bezeichnet, doch kann jede Einheit auf dem Boden auf diese Weise angegriffen werden. Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge können nur angegriffen werden, wenn sie gelandet sind.

Schritt 2: Trefferwert ermitteln

Der Basis-Trefferwert für alle Angriffe entspricht dem Fertigkeitswert der Einheit. Diese Zahl wird dann abhängig vom gewählten Nahkampfangriff, den Bewegungsmöglichkeiten des Ziels, Geländemerkmalen und anderen Situationen modifiziert. Die Modifikatoren, die für Nahkampfangriffe nach den Standardregeln von *Alpha Strike* relevant sind, sind in der Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle aufgelistet. Wenn es nicht anders angegeben ist, sind alle Modifikatoren kumulativ, was bedeutet, dass sie alle auf den Basis-Trefferwert der Einheit addiert werden, um den endgültigen Trefferwert zu erhalten.

Stillgelegte Einheiten: Stillgelegte Einheiten erhalten keinen Bewegungsmodifikator für die verfügbare Bewegung des Ziels.

Besetztes und behinderndes Gelände: Gelände ist besetzt, wenn ein Teil der Basis der Einheit in Kontakt mit dem Gelände ist. Das Gelände ist behindernd, wenn die Sichtlinie das Gelände passiert, ehe sie das Ziel erreicht (siehe *Sichtlinie überprüfen*, Seite 34).

Schritt 3: Angriffswurf

Um einen Angriff auszuführen, würfelt der kontrollierende Spieler 2W6 für jede Einheit und vergleicht das Ergebnis mit dem modifizierten Trefferwert, den wir im vorherigen Schritt bestimmt haben. Wenn der Würfelwurf den modifizierten Trefferwert erreicht oder übertrifft, dann hat der Angriff getroffen. Ansonsten geht er ins Leere.

Schritt 4: Schaden ermitteln und zuweisen

Wenn ein Nahkampfangriff erfolgreich ist, wird der Schaden sofort zugefügt, doch die Auswirkungen des Schadens treten erst in der Endphase ein.

Jeglicher Schaden durch Nahkampfangriffe wird genau so verursacht wie der Schaden von Waffenangriffen. Der Schaden für Standard- und Nahkampfwaffenangriffe entspricht dem Größenwert der Einheit, doch Einheiten mit der Spezialfähigkeit Nahkampfwaffe (NKW) erhöhen diesen Wert um 1. Spezial-Nahkampfangriffe verwenden andere Regeln, um den Schaden zu bestimmen, wie unten beschrieben.

ProtoMechs: ProtoMechs, die individuell eingesetzt werden, verursachen bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff 1 Schadenspunkt, egal wie die anderen Schadenswerte des ProtoMechs aussehen.

Mechabwehr-Infanterieangriff: Bei einem erfolgreichen Angriff fügt die Infanterieeinheit dem Ziel ihren normalen Schaden zu *und* würfelt, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt, selbst wenn noch Panzerung übrig ist (Siehe *Schritt 5: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern*, Seite 40).

Rammangriffe

Bei einem Rammangriff verwendet die angreifende Einheit (ein Mech oder Fahrzeug) ihre Bodenbewegung, um das Ziel zu rammen, wobei sie ihre Masse und Geschwindigkeit verwendet, um Schaden zu verursachen. Ein erfolgreicher Rammangriff kann somit sowohl den Angreifer als auch das Ziel beschädigen. Der Schaden der rammenden Einheit basiert auf dem Gewicht und der Entfernung, die sie in der Bewegungsphase zurückgelegt hat. Um den Schaden zu bestimmen, nimm die Gesamtzahl an Zoll, die der Angreifer zurückgelegt hat, teile diese durch 2 und multipliziere dieses Ergebnis mit dem Wert, der in der Rammschaden-Tabelle angegeben ist, echt gerundet.

RAMMSCHADEN-TABELLE

Einheitengröße	Multiplikator
1 (Leicht)	0,25
2 (Mittelschwer)	0,5
3 (Schwer)	0,75
4 (Überschwer)	1

Todessprung-Angriff: Addiere +1 für einen Todessprung-Angriff.

Das Ergebnis ist die Menge an Schaden, die der Zieleinheit zugefügt wird.

Schaden für den Angreifer: Wenn der Rammangriff erfolgreich ist, dann erleidet die angreifende Einheit ebenfalls 1 Schadenspunkt, wenn das Ziel Größe 3 oder mehr hat. Dieser Schaden zählt nicht als Angriff durch die Zieleinheit und sie kann somit in der Kampfphase normal angreifen.

Todessprung-Angriff

Um einen Todessprung-Angriff auszuführen, muss die angreifende Einheit über Sprung-Bewegung verfügen. Fliegende Einheiten dürfen nicht Ziel von Todessprung-Angriffen werden. Bei einem erfolgreichen Todessprung-Angriff verursacht die angreifende Einheit Schaden gleich ihrem Rammschaden +1 (siehe Rammschaden-Tabelle). Ein erfolgreicher Todessprung gibt dem Angreifer die Chance zu würfeln, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt, selbst wenn die Panzerung des Ziels nicht zerstört worden ist (Siehe *Schritt 5: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern*, Seite 40).

Schaden für den Angreifer: Wenn der Todessprung-Angriff erfolgreich ist, dann erleidet die angreifende Einheit auch selbst Schaden entsprechend ihrer Größe. Dieser Schaden zählt nicht als Angriff durch die Zieleinheit, sie darf also während ihrer Kampfphase normal angreifen. Wenn der Todessprung-Angriff nicht erfolgreich ist, dann erleidet die angreifende Einheit Schaden in Höhe ihres Größenwerts plus 1.

Brian überlegt, ob sein VND-3L Vindicator, *ein mittelgroßer Mech (Größe 2, mit einer Bewegung von 8"s) einen Rammangriff oder einen Todessprung gegen einen CES-3R* Caesar *machen soll (ein Mech mit Größe 3). Die Entfernung zwischen beiden Einheiten liegt bei 7 Zoll.*

Wenn der Vindicator *rammt, wird er dabei laut Brians Berechnung 2 Schadenspunkte verursachen (7 Zoll ÷ 2 = 3,5; 3,5 x 0,5 = 1,75, aufgerundet auf 2), allerdings wird er selbst auch 1 Schadenspunkt erleiden, weil der* Caesar *Größe 3 oder höher hat.*

Wenn der Vindicator *stattdessen einen Todessprung verwendet, verursacht er bei einem erfolgreichen Angriff 3 Schadenspunkte (der oben ermittelte Rammschaden +1), erleidet selbst aber auch 2 Schadenspunkte (die Größe des* Vindicators*). Wenn der* Vindicator *verfehlt, erleidet er für den Versuch 3 Schadenspunkte (die Größe des* Vindicators *+1).*

Da er weiß, dass der Trefferwurfmodifikator für einen Todessprung 1 Punkt höher ist als bei einem Rammangriff, muss Brian nun zwischen einem Todessprung wählen, der beiden Mechs mehr Schaden zufügt, und einem Rammangriff, der weniger Schaden zufügt, aber etwas leichter durchzuführen ist.

Schritt 5: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern

Nahkampfangriffe können Kritische Treffer verursachen genau wie Waffenangriffe. Schlage dazu unter *Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern* (siehe Seite 40) nach.

Todessprung-Angriff: Ein erfolgreicher Todessprung-Angriff resultiert automatisch in 1 Wurf auf der Kritische-Treffer-Tabelle gegen die Zieleinheit, selbst wenn das Ziel durch den Angriff keinen Strukturschaden erlitten hat. Wenn das Ziel *doch* Strukturschaden durch den Todessprung-Angriff erlitten hat, muss ein zusätzlicher Wurf für Kritische Treffer gemacht werden.

Mechabwehr-Infanterieangriff: Ein erfolgreicher Mechabwehr-Infanterieangriff resultiert automatisch in 1 Wurf auf der Kritische-Treffer-Tabelle gegen die Zieleinheit, selbst wenn das Ziel durch den Angriff keinen Strukturschaden erlitten hat. Wenn das Ziel *doch* Strukturschaden durch den Mechabwehr-Infanterieangriff erlitten hat, muss ein zusätzlicher Wurf für Kritische Treffer gemacht werden.

ÜBERHITZEN

Viele Mechs und manche Luft-/Raumeinheiten haben einen Überhitzungswert (ÜH) auf ihrer Einheitenkarte angegeben. Diese Zahl repräsentiert die Tatsache, dass diese Einheiten mehr Waffen besitzen als sie sicher abfeuern können. Ein Krieger, der eine solche Maschine steuert, kann seine Einheit über diese Sicherheitsgrenzen treiben, um zusätzlichen Schaden zu verursachen. Allerdings wird die Hitze, die durch eine solche Aktion entsteht, die Einheit verlangsamen und ihre Zielerfassungssysteme unberechenbar reagieren lassen, bis der Mech eine Chance hat, sich abzukühlen.

Verwendung des Überhitzungswerts

Ein angreifender Spieler muss ansagen, dass er den Überhitzungswert verwendet – und wie viele Punkte seines ÜH er verwenden möchte – ehe er den Angriffswurf ausführt. Eine Einheit mit ÜH kann jeden Wert zwischen einem Minimum von 0 ÜH-Punkten bis zu einem Maximum gleich dem ÜH-Wert der Einheit verwenden. Wenn der Angriff erfolgreich ist, fügt er im Kurzen oder Mittleren Entfernungsbereich zusätzlichen Schaden gleich den ÜH-Punkten zu, die beim Angriff angesagt worden sind.

Für jeden Punkt Überhitzungswert, den eine Einheit auf diese Weise verwendet, wird ein Punkt Hitze zur Hitzeskala der Einheit addiert (siehe *Hitze*, Seite 44). Wenn sich die überhitzende Einheit im Wasser mit mindestens 1" Wassertiefe befindet, verringere dieses Hitzeniveau um 1 Punkt.

Spezialfähigkeits-Schaden: Spezialfähigkeiten, die Schadens- (oder Hitze-)Effekte verursachen (wie ARTX, FLK, GST, HT, IB, KSR, LSR, und TOR), dürfen nicht durch Überhitzen verbessert werden.

Nahkampfangriffe: Nahkampfangriffe dürfen nicht durch Überhitzen verbessert werden.

Spezialfähigkeit Weites Überhitzen (WÜH): Wenn eine Einheit über die WÜH-Spezialfähigkeit verfügt, dann erhöht eine Verwendung des Überhitzens den Schadenswert auch im weiten Entfernungsbereich, genau wie im Kurzen oder Mittleren Entfernungsbereich.

Überhitzen mit ÜH0: Ein Mech oder Luft-/Raumjäger kann sich entscheiden, 1 zu seiner Wärmeskala zu addieren (zusätzlich oder anstelle seines normalen Überhitzen-Werts), doch erhält er dafür keinen Bonusschaden. Dies muss als Teil des Angriffs der Einheit angesagt werden.

Maximales Überhitzen und Hitzeskala-Effekte

Die Verwendung des Überhitzens erhöht den Hitzewert der Einheit und kann somit dafür sorgen, dass sich die Einheit in späteren Runden langsamer bewegt und weniger treffsicher wird. Eine Einheit kann nicht mehr überhitzen, als es ihre Hitzeskala erlaubt (siehe *Hitze*, Seite 44).

Der Mad Cat *(*Timber Wolf*) Prime hat die folgenden Spielwerte auf seiner Einheitenkarte: Schaden (K/M/W) 5/5/4, ÜH 1, Spezialfähigkeiten LSR 1/1/2 und IB2, nicht aber die WÜH-Spezialfähigkeit. Durch sein ÜH von 1 kann er 1 Punkt pro Runde überhitzen. Das heißt, dass er auf Kurze und Mittlere Entfernung 6 Schadenspunkte zufügen kann (5 + 1 = 6), aber auf Weite Entfernung nach wie vor 4 Punkte zufügt, weil er nicht die Spezialfähigkeit WÜH besitzt. Die Spezialfähigkeiten IB und LSR können allerdings nicht durch Überhitzen verbessert werden.*

In der nächsten Runde kann der Mad Cat *um 1 weiteren Punkt überhitzen, um seinen Schaden zu erhöhen, was seine Hitzeskala auf 2 Punkte erhöht. Wenn der* Mad Cat *das noch für zwei weitere Runden durchführt, steigt seine Hitzeskala weiter, bis sie das oberste Level erreicht (Stilllegung).*

ENDPHASE

Der folgende Abschnitt beschreibt die Regeln für die Endphase einer *Alpha-Strike*-Runde. Beide Spieler können diese Phase gleichzeitig abschließen.

SCHADEN

Wenn dies nicht von einer Spezialfähigkeit hinfällig gemacht wird, tritt aller Schaden, der während der Kampfphase verursacht wurde, während der Endphase in Kraft.

Dies gilt auch für alle Kritischen Treffer. Alle Einheiten, die zerstört worden sind, müssen zu diesem Zeitpunkt aus dem Spiel entfernt werden.

Luft-/Raumeinheiten: Alle fliegenden Luft-/Raumeinheiten, die in der aktuellen Runde Schaden durch Bodeneinheiten erlitten haben, müssen in der Endphase der Runde einen Kontrollwurf schaffen, sonst verlieren sie an Flughöhe. Siehe die Regeln zur *Luft-/Raum-Endphase* im Kapitel zum Luft-/Raumsystem (siehe Seite 52 – 61).

HITZE

Die Kästchen mit den Zahlen und dem Buchstaben „S" rechts neben dem Überhitzungswert repräsentieren die Hitzeskala der Einheit. Wenn eine Einheit überhitzt, wird der Betrag, um den sie überhitzt, zum Hitzeniveau der Einheit addiert, was dann auf der Hitzeskala gekennzeichnet wird.

Das aktuelle Hitzeniveau einer Einheit wird zu den Trefferwerten der Waffenangriffe addiert und das doppelte aktuelle Hitzeniveau (in Zoll) wird von der Bodenbewegung der Einheit abgezogen. (Sprungbewegung wird von der Hitzeskala nicht betroffen.) Das Niveau der Hitzeskala sollte immer mit Bleistift abgestrichen werden, da die Hitze der Einheit im Spiel steigen und fallen wird.

Denk daran, dass sich das Hitzeniveau erst in der Endphase der Runde verändert, in der die Einheit überhitzt. Somit haben Modifikatoren, die durch Überhitzung ausgelöst werden, keinen Effekt auf den Angriff, der die Überhitzung überhaupt erst verursacht hat; sie haben ihren Einfluss auf die Einheit erst in der nächsten Runde.

Spezialfähigkeit Hitze (HT): Die Hitze-Spezialfähigkeit (siehe Seite 47) gilt für Einheiten, die dazu in der Lage sind, die Hitze einer anderen Einheit durch äußere Wirkung zu erhöhen (wie beispielsweise durch Flammer-Waffen). In einer Runde darf keine Einheit durch Angriffe mit dieser Spezialfähigkeit mehr als 2 Punkte Hitze erhalten. Wenn eine Einheit, die Hitze aufbauen kann, in der Runde bereits 2 Punkte Hitze aufgrund von HT-Angriffen angesammelt hat, dann erleidet die Einheit keine zusätzlichen Hitzeeffekte; stattdessen gehen die zusätzlichen Hitzepunkte durch diese Angriffe einfach verloren.

Stilllegung

Das maximale Hitzeniveau von 4 erscheint auf der Hitzeskala als ein S, was eine automatische Stilllegung repräsentiert. Eine Einheit, die dieses Niveau auf der Hitzeskala erreicht, wird stillgelegt und kann in der Folgerunde keine Bewegung und keinen Schub aufwenden, außerdem kann sie auch nicht angreifen. Wenn die Einheit über spezielle Elektronik verfügt (wie Störsender), dann funktioniert diese Ausrüstung ebenfalls nicht, solange sie stillgelegt ist.

Angriffe gegen eine stillgelegte Einheit erleiden einen Trefferwurfmodifikator von -4 und ignorieren alle Zielbewegungsmodifikatoren während dieser Runde, inklusive aller Modifikatoren für die Sprungfähigkeit des Ziels (soweit anwendbar).

Luft-/Raumeinheiten: Luft-/Raumeinheiten, die eine Stilllegung erleiden, müssen in den Regeln zur *Luft-/Raum-Endphase* im Kapitel zum Abstrakten Luft-/Raumsystem nachschlagen (siehe Seite 52 – 61).

Abkühlen

Jede Einheit, die in der aktuellen Runde Überhitzen verwendet hat, erhöht ihr Hitzeniveau, wie oben beschrieben, und hat somit keine Chance, in der Endphase abzukühlen.

Wenn eine Einheit außerhalb von Wasser (oder in Wassergelände, dessen Tiefe weniger als 2 Zoll beträgt) in der aktuellen Runde einen Waffenangriff ausführt – aber dabei nicht ihren Überhitzungswert verwendet – dann verändert sich ihr Hitzeniveau in der Endphase nicht. Eine Einheit in Wasser mit 2 Zoll Tiefe, die nur 1 Punkt Überhitzen verwendet hat, verändert ebenfalls nicht ihr aktuelles Hitzeniveau in der folgenden Endphase.



Somit verändert sich das Hitzeniveau in der Endphase nur wie folgt:

Eine Einheit, die die Endphase als stillgelegte Einheit beginnt, fällt automatisch auf Hitzeniveau 0 (und wird wieder reaktiviert).

Eine Einheit, die in der aktuellen Runde keinen Waffenangriff ausführt, verringert ebenfalls ihr Hitzeniveau auf 0.

Eine Einheit, die sich in Wasser von 2 oder mehr Zoll Tiefe befindet, verringert ihr Hitzeniveau um 1 Punkt, solange sie in der aktuellen Runde kein Überhitzen verwendet hat.

Logans Vulture *Prime überhitzt in der aktuellen Runde um 2, also kennzeichnet er in der Endphase der Runde 2 Kästchen auf der Hitzeskala. Ab der Folgerunde wird der* Vulture*, solange er auf diesem Hitzeniveau bleibt, 4 Zoll Bewegung verlieren (2 Hitze x 2 Zoll) und erleidet einen Trefferwurfmodifikator von +2 für alle Waffenangriffe. Wenn der* Vulture *nicht auf einen Waffenangriff verzichtet oder sich in Wasser begibt, das tief genug ist, in dem er komplett untertauchen kann, dann bleibt er auf Hitzeniveau 2. Wenn er in der nächsten Runde 1 weiteren Punkt Überhitzung verwenden wird, steigt die Hitzeskala des* Vultures *auf 3. Mit diesem Hitzeniveau verliert er 6 Zoll Bewegung (3 Hitze x 2 Zoll) und erleidet einen Trefferwurfmodifikator von +3 auf Waffenangriffe.*

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Spezialfähigkeiten sind zusätzliche Merkmale der Leistung einer Einheit, die durch ihre Ausrüstung oder ihren Einheitentyp entstehen. Die meisten dieser Fähigkeiten stellen zusätzliche Vorteile für die Einheit dar, doch einige Spezialfähigkeiten können auch Handicaps oder Einschränkungen repräsentieren. Wenn eine Spezialfähigkeit den Basisspielregeln widerspricht, dann gilt grundsätzlich die Spezialfähigkeit.

Einheiten können über mehrere Spezialfähigkeiten verfügen. Wenn sich zwei Spezialfähigkeiten gegenseitig widersprechen, dann findest du zusätzliche Erläuterungen in den detaillierten Beschreibungen der Fähigkeiten.

Die unten beschriebenen Spezialfähigkeiten stellen Fähigkeiten dar, die für die *Alpha-Strike*-Standardregeln geeignet sind. Spezialfähigkeiten, die du nicht in dieser Auflistung findest, haben in den Standardregeln keinerlei Effekt, können aber in den erweiterten *Alpha-Strike*-Regeln verwendet werden.

BESCHREIBUNGEN DER SPEZIALFÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten sind alphabetisch nach Namen aufgelistet, wobei die übliche Abkürzung in Klammern dahinter steht. Spezialfähigkeiten, deren Abkürzung mit einem Nummernzeichen (#) angegeben ist, zeigen an, dass sie einen variablen Effekt haben, abhängig davon, welcher Wert verwendet wird. (Eine Einheit, die beispielsweise HT1 hat, kann bei einem erfolgreichen Angriff gegen ein Ziel 1 Hitzepunkt verursachen, während eine Einheit mit HT2 2 Hitzepunkte verursachen kann.) Wenn mehrere Nummern, die durch Schrägstriche getrennt sind, bei der Abkürzung einer Spezialfähigkeit erscheinen, dann geben diese Werte eine Fähigkeit an, die Schaden in den Kurzen, Mittleren und Weiten Entfernungsbereichen verursacht.

Amphibisch (AMP)

Diese Fähigkeit erlaubt es Einheiten, die kein Schiff sind, Wasserbewegung zu verwenden. Amphibische Einheiten bezahlen insgesamt 4" pro Zoll Wasser, das sie zurücklegen und bewegen sich im Wasser wie Oberflächenschiffe, außer dass sie sich ohne Einschränkungen in und aus Gewässern bewegen können.



Basis-Feuerleitsystem (BFLS)
Ein Hilfsfahrzeug oder IndustrieMech mit dieser Fähigkeit hat ein minderwertiges Zielerfassungs- und Verfolgungssystem, was zu einem Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Waffenangriffe der Einheit führt. Dieser Modifikator ist in der Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle auf Seite 37 aufgeführt.

BattleMech-HarJel (BHJ)
Ein mit HarJel geschützter BattleMech ignoriert die speziellen Kritischen „Hüllenbruch"-Treffer, die anfallen können, wenn die Einheit unter Wasser (oder im Vakuum) angegriffen wird. Alle anderen Auslöser für Kritische Trefferwürfe (wie durch die Beschädigung von Struktur und erfolgreiche Todessprung-Angriffe) haben ihren normalen Effekt.

BattleMech-Schild (SCHD)
Mechs, die ein Schild tragen, erhalten einen gewissen Schutz vor Waffen- und Nahkampfangriffen, doch geht dies auf Kosten ihrer eigenen Treffsicherheit. Um dies abzubilden, verringern Einheiten mit Schild den Schaden der meisten Waffen- und Nahkampfangriffe um 1 Punkt (Minimum 0). Indirekte Angriffe, hitzeverursachende Angriffe und Flächeneffektangriffe (wie Artillerie und Bomben) werden durch den Schild nicht gedämpft und verursachen somit ihren vollen Schaden. Alle Waffenangriffe, die ein Mech mit dieser Spezialfähigkeit ausführt, erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2.

Bombe (BOMB#)
Konventionelle Jäger und Luft-/Raumjäger, Hilfsflächenflugzeuge und einige Gefechtsrüstungen können Bomben tragen. Die Anzahl von Bomben, die diese Einheiten mit sich führen können, entspricht der Zahl in der Abkürzung der Fähigkeit (eine Einheit mit BOMB4 kann also 4 Bomben tragen). Die meisten Einheiten können jeden Bombentyp tragen, doch Gefechtsrüstungs-Einheiten mit dieser Fähigkeit können nur Streubomben verwenden (siehe Seite 57). (Als besondere Ausnahme dürfen Arrow-IV-Raketen aller Arten als Bomben getragen werden, doch eine Einheit, die Arrow-IV-Bomben verwendet, muss die erste so getragene Arrow-IV-Rakete als 2 Bomben zählen. Alle verbleibenden Bomben werden dann normal gezählt.)

Jede Bombe, die eine Einheit mit sich führt, verringert ihren Schub um 1. (Gefechtsrüstungseinheiten mit Bomben erleiden keine Abzüge auf ihre Bewegungswerte.) Die Karte der Einheit, die Bomben trägt, sollte angeben, wie viele Bomben sie in dem Szenario mit sich führt, was die Zahl in dieser Fähigkeit nicht übersteigen darf.

Dreifachmyomere (DM)
Mechs mit der Spezialfähigkeit Dreifachmyomere können sich schneller bewegen und verursachen zusätzlichen Schaden bei Standard- und Nahkampfwaffenangriffen, aber nur wenn sie heiß laufen. Wenn eine Einheit mit DM überhitzt, dann gelten die folgenden Regeln nur für ihre Bewegung und Nahkampfmöglichkeiten. Alle anderen Regeln für das Überhitzen sind nicht betroffen.

Bewegung: Wenn ein Mech mit DM eine Hitzestufe von 1 oder höher hat, erhält er 2 zusätzliche Zoll Bodenbewegung. Wenn die Hitzeskala auf 1 steht, ignoriert die Einheit außerdem den Verlust von 2 Zoll Bewegung durch das Überhitzen, doch die Auswirkungen des Überhitzens auf die Bewegung für Stufe 2+ bleiben in Effekt. (Im Gegensatz zu Einheiten mit Industriellen DM ist bei Einheiten mit dieser Fähigkeit die Bonusbewegung nicht in die normalen Werte eingerechnet, weil die Fähigkeit nur durchs Überhitzen aktiviert wird.)

Nahkampfangriffe: Wenn eine überhitzte Einheit einen erfolgreichen Standard- oder Nahkampfwaffenangriff ausführt, erhöht sich der Schaden durch den Angriff um 1 Punkt. Im Gegensatz zu Industriellen Dreifachmyomeren hat diese hitzeaktivierte Version keine zusätzlichen Trefferwurfmodifikatoren zur Folge.

Energie (ENE)
Eine Einheit mit dieser Fähigkeit hat nur wenig oder gar keine Munition, die explodieren kann. Aus diesem Grund ignoriert sie Kritische Munitionstreffer (siehe *Munitionstreffer,* Seite 40).

Engel-Störsender (ESTÖ)
Ein Engel-Störsender hat all die normalen Vorteile eines Standard-Störsenders. Der Engel-Störsender wird wie zwei Standard-Störsender behandelt.

Erweiterter Gefechtsrüstungstransport (EGRS)
Gefechtsrüstungen mit dieser Spezialfähigkeit können die Regel zum Gefechtsrüstungstransport verwenden und können auf jeder Art von Bodeneinheit mitfahren (siehe *Infanterietransport*, Seite 32).

Feuerfest (FF)
Einheiten mit dieser Fähigkeiten sind von Infernos und anderen Waffen, die Hitze erzeugen (HT#) nicht betroffen. Wenn die Hitzewaffe neben dem Hitzeeffekt auch Schaden verursacht, dann gilt dieser Schaden durchaus.

Flak (FLK# /#/#/#)
Falls eine Einheit mit dieser Fähigkeit ihren Angriffswurf um 2 oder weniger Punkte verfehlt, falls sie eine fliegende Luft-/Raumeinheit, einen fliegenden Senkrechtstarter oder ein fliegendes Bodeneffektfahrzeug angreift, dann fügt die Einheit dem Ziel ihren FLK-Schaden im entsprechenden Entfernungsbereich zu.

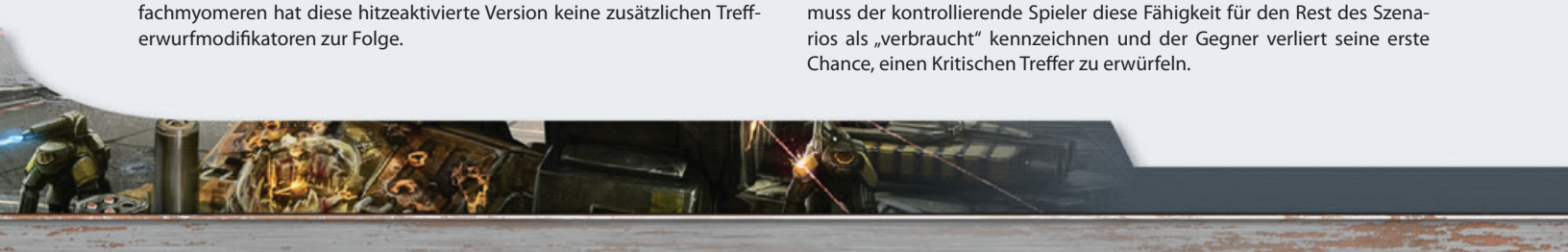
Fracht (FRA#)
Eine Infanterieeinheit mit der Fracht-Spezialfähigkeit kann von einer Einheit mit Infanterie-Transportkapazität transportiert werden (was durch die IT#-Spezialfähigkeit angegeben ist). Bei diesen Einheiten gibt die Zahl in der Abkürzung an, wie viel Frachtraum notwendig ist, um sie zu transportieren. Ein Trupp von Elementar-Gefechtsrüstungen beispielsweise hat die Spezialfähigkeit FRA5 und somit ist IT5 (oder höher) notwendig, um ihn zu transportieren.

Gefechtsrüstungstransport (GRT)
Gefechtsrüstungen mit dieser Spezialfähigkeit können die Regel zum Gefechtsrüstungstransport verwenden und können auf jeder Art von Bodeneinheit mitfahren, welche die Omni-Spezialfähigkeit besitzt (siehe *Infanterietransport,* Seite 32).

Geländewagen (GLW)
Da sie nicht über die robuste Aufhängung von Gefechtsfahrzeugen verfügen, müssen bodenbasierte Hilfsfahrzeuge, die über die Antriebsart Rad (r) verfügen, 2 zusätzliche Zoll Bewegung für jedes nicht gepflasterte Zoll bezahlen, das sie zurücklegen wollen; *es sei denn* sie besitzen die Geländewagen-Spezialfähigkeit. Diese Fähigkeit ist für andere Einheitentypen nicht notwendig, auch nicht für Hilfsfahrzeuge, die andere Antriebsarten außer Rad verwenden.

Gepanzerte Antriebssysteme (GA)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit erhält einen Modifikator von -1 bei Würfen auf der Antriebsschäden-Tabelle (siehe *Auswürfeln von Antriebsschäden*, Seite 42).

Gepanzerte Komponenten (GK)
Eine Einheit mit dieser Fähigkeit ignoriert den ersten Wurf auf Kritische Treffer, der in einem *Alpha-Strike*-Szenario gegen sie abgelegt wird. Das erste Mal, wenn eine Situation eintritt, die normalerweise eine Gelegenheit für einen Kritischen Treffer ergeben würde (wie Strukturschaden), muss der kontrollierende Spieler diese Fähigkeit für den Rest des Szenarios als „verbraucht" kennzeichnen und der Gegner verliert seine erste Chance, einen Kritischen Treffer zu erwürfeln.



Geschützturm (GST#)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit hat einen Teil der (oder alle ihre) Waffen in einem Geschützturm mit einem Schussfeld von 360° montiert. Der Schaden aller Geschützturmwaffen ist bereits in den Basisschadenswert der Einheit eingerechnet und dann für die GST-Fähigkeit ausgegliedert. Wenn eine Einheit mit Geschützturm einen Angriff machen will, der außerhalb ihres normalen vorderen Schussfelds liegt, *muss* sie den Schadenswert für die GST-Spezialfähigkeit anstelle des Standard-Schadenswerts der Einheit verwenden.

Waffenangriffe, die mit Geschütztürmen ausgeführt werden, können nicht mit anderen Angriffs-Spezialfähigkeiten (wie IB, FLK und so weiter) kombiniert werden. Einige besonders große Einheiten – wie Mobile Bauten und sehr große oder übergroße Hilfsfahrzeuge – dürfen mehrere Geschütztürme besitzen. Eine Einheit mit mehreren Geschütztürmen darf die Türme einzeln zum Angreifen verwenden (siehe *Außerordentlich Große Einheiten*, Seite 96-99).

Gewöhnliche Antriebe oder Brennstoffzellenreaktor (GEA oder BZR)
Einheiten mit den Spezialfähigkeiten GEA oder BZR verwenden zur Energieversorgung keine Fusionsreaktoren und müssen die SIEG-Spezialfähigkeit besitzen, um unter Wasser eingesetzt werden zu können. Einheiten mit Gewöhnlichen Antrieben (GEA) dürfen nicht im Vakuum verwendet werden, doch Einheiten, die sowohl über Brennstoffzellen (BZR) und die SIEG-Spezialfähigkeit verfügen, können normal im Vakuum eingesetzt werden.

Einheiten mit Hitzeskala, die einen dieser Antriebstypen verwenden, erleiden keine zusätzliche Hitze durch einen Reaktortreffer. Stattdessen muss in jeder Runde nach einem Kritischen Reaktortreffer, in der die Einheit einen Waffenangriff macht, der kontrollierende Spieler in der Endphase der Runde mit 2W6 würfeln. Bei einer 12 explodiert die Einheit und wird zerstört.

Hitze (HT#)
Einheiten mit dieser Fähigkeit addieren, wenn sie mit einem erfolgreichen Waffenangriff treffen, in der Endphase der Runde zusätzliche Hitze zur Hitzeskala der getroffenen Einheit. Wenn das Ziel ein Einheitentyp ist, der keine Hitzeskala verwendet, dann wird die Hitze, die diese Fähigkeit normalerweise verursachen würde, einfach auf den normalen Schaden des Angriffs addiert (siehe *Schaden ermitteln und zuweisen*, Seite 38).

Indirekter Beschuss (IB#)
Die Spezialfähigkeit Indirekter Beschuss erlaubt es einer Einheit ein Ziel anzugreifen, ohne dass eine gültige Sichtlinie besteht. Dabei verschießt sie ihre Raketen auf einer ballistischen Bahn (ähnlich Mörsern oder Artillerie) über die Hindernisse hinweg. Dieser Angriff erfordert eine verbündete Einheit mit gültiger Sichtlinie, die als Beobachter fungiert. Der Zahlenwert der Fähigkeit ist das Ausmaß an Schaden, das verursacht wird, wenn ein indirekter Angriff einschlägt. Weil die Einheit auf eine Weise angreift, die ihren normalen Waffen nicht zur Verfügung steht, gilt der Schadenswert anstelle des normalen Waffenangriffs der Einheit (siehe *Indirekter Beschuss*, Seite 35).

Industrielle Dreifachmyomere (I-DM)
Mechs mit Industriellen Dreifachmyomeren verfügen über eine verbesserte Muskulatur, die im Fall eines erfolgreichen Standard- oder Nahkampfwaffenangriffs 1 zusätzlichen Schadenspunkt verursacht, doch erleiden diese Einheiten auch einen Trefferwurfmodifikator von +2 auf alle Nahkampfangriffe, weil sie nur über geringe Feinmotorik verfügen. (Industrielle Dreifachmyomere führen auch zu einer Bewegungssteigerung, doch ist dies bereits in die *Alpha-Strike*-Werte eingerechnet).

Infanterietransporter (IT#)
Der Zahlenwert dieser Spezialfähigkeit gibt an, wie viel Raum zum Transport von Infanterie verfügbar ist. Die Einheit kann eine beliebige Zahl von Infanterie- oder Gefechtsrüstungseinheiten transportieren, solange die Frachtanforderungen dieser Einheiten nicht den Transportwert der Transportereinheit übersteigen.

Leichter Störsender (LSTÖR)
Der leichte Störsender funktioniert genau wie ein Störsender, aber mit einem verringerten Radius. Der Leichte Störsender erzeugt ein Störfeld, das nur einen Radius von 2" besitzt.

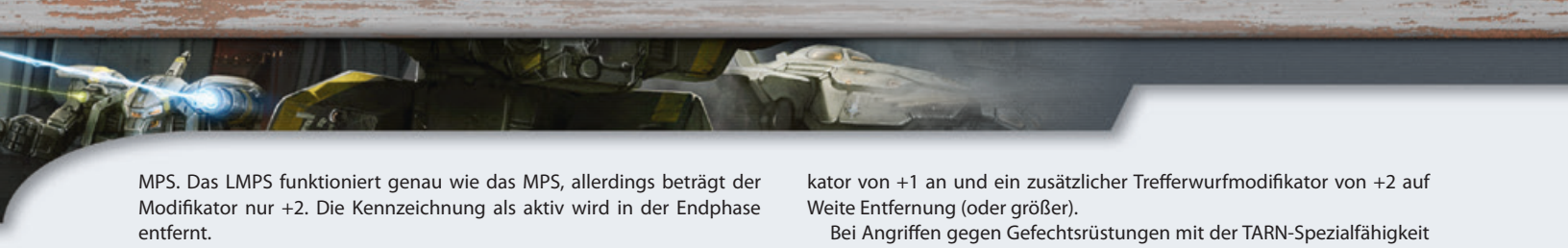
Mechabwehr (MA)
Infanterieeinheiten mit der Mechabwehr-Spezialfähigkeit (MA) können einen besonderen Angriff gegen Bodeneinheiten, gelandete Senkrechtstarter und gelandete Bodeneffektfahrzeuge sowie gelandete Luft-/Raumeinheiten ausführen, mit denen sie BZB haben. Mechabwehrangriffe werden als Nahkampfangriff behandelt (siehe Seite 42).

Mimetisches Panzerungssystem / Leichtes Mimetisches Panzerungssystem (MPS/LMPS)
Mimetische Panzerung ähnelt Tarnkappenpanzerung (siehe Tarnkappenpanzerung (TARN), Seite 48) insofern, dass sie es schwieriger macht, das Ziel eines Waffentreffers zu werden. Im Gegensatz zu Tarnkappenpanzerung basieren die Modifikatoren für mimetische Panzerung darauf, eine stationäre Einheit zu verbergen. (Auch diese Modifikatoren haben keinen Effekt auf Nahkampfangriffe gegen solche Einheiten.)

Jede Einheit mit der MPS-Spezialfähigkeit kann in der Bewegungsphase die Entscheidung treffen, sich nicht zu bewegen (und auch keine Ausrichtungswechsel vorzunehmen), um das MPS-System als aktiviert zu kennzeichnen. Bei Angriffen gegen Ziele mit aktivierter MPS-Spezialfähigkeit ersetzt das Ziel den normalen Ziel-Bewegungsmodifikator mit einem Trefferwurfmodifikator von +3 durch das



Ein Pirat in einem Victor *verwendet den Kopf eines* Banshee *als improvisierte Nahkampfwaffe.*



MPS. Das LMPS funktioniert genau wie das MPS, allerdings beträgt der Modifikator nur +2. Die Kennzeichnung als aktiv wird in der Endphase entfernt.

Nahkampfwaffe (NKW)
Diese Spezialfähigkeit sagt aus, dass der Mech mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet ist und somit bei einem erfolgreichen Nahkampfwaffenangriff 1 zusätzlichen Schadenspunkt verursacht (siehe Abwicklung von *Nahkampfangriffen*, Seite 42).

Omni (OMNI)
Im Standard-*Alpha-Strike*-Spiel dürfen bodenbasierte Omni-Einheiten (Mechs oder Fahrzeuge) eine einzelne Gefechtsrüstungs-Einheit tragen, wobei die Regel zum Gefechtsrüstungstransport verwendet wird (siehe *Infanterietransport*, Seite 32).

Raketenabwehrsystem (RAS)
Eine Einheit mit einem RAS verringert den Schaden von jedem Standard-Waffenangriff oder Angriff mit Indirektem Beschuss durch Einheiten mit den Spezialfähigkeiten IB, KSR oder LSR um 1 Punkt (Minimum 1), solange der Angriff von vorne kommt.

Schutzpanzerwert (SPW)
Die SPW-Spezialfähigkeit beschreibt eine Einheit, die von minderwertiger (oder kommerzieller) Panzerung geschützt wird. Erfolgreiche Angriffe gegen solche Einheiten erfordern immer einen Wurf auf Kritische Treffer, egal ob die Struktur beschädigt wird oder nicht.

Störsender (STÖ)
In *Alpha Strike* deckt ein Störsender einen Bereich mit einem Radius von 12 Zoll um die Einheit mit dieser Spezialfähigkeit ab. Elektronik (wie Aktive Sonden und K³-Computer), welche von Einheiten verwendet wird, die mit der Störsender-Einheit verbündet sind, erleiden keine Auswirkungen durch diesen Gegenstand. Störsender haben auch keinen Effekt auf andere Scan- und Zielerfassungssysteme (wie Basis- oder Verbesserte Feuerleitsysteme oder ZES).

Gegen feindliche Elektronik hat ein Störsender den folgenden Effekt:

Störsender gegen aktive Sonden, Drohnen, Narc- und vNarc-Systeme: Aktive Sonden, Drohnen, sowie das Narc-/vNarc-System sind alle im Kapitel *Erweiterte Optionen* (siehe Seite 62) beschrieben. Dort findest du auch die Auswirkungen von Störsendern gegen diese Systeme.

Störsender gegen K³-Netzwerke: Störsender unterbrechen die meisten K³-Netzwerke, was ihre Funktion – abhängig von der Art des K³-Netzwerks – behindert. Wenn eine K³-Mastereinheit vom Netzwerk isoliert wird, weil sie sich in ein Störfeld bewegt, dann ist das ganze Netzwerk des K³-Masters effektiv deaktiviert und verliert die K³-Fähigkeiten. Wenn die Sichtlinie zwischen der K³-Mastereinheit und einer oder mehrerer Einheiten im Netzwerk ein feindliches Störfeld passiert, dann verlieren nur die Netzwerkeinheiten, die vom K³-Master „abgeschnitten" sind, die K³-Vorteile (Siehe *K³-Netzwerke*, Seite 49 – 51). Wenn eine Einheit mit K³v sich in einem Störfeld wiederfindet oder ihre Sichtlinie zu allen verbündeten K³v-Einheiten durch das Störfeld geht, dann wird die Einheit vom Netzwerk isoliert und verliert alle K³-Fähigkeiten.

Tarnkappenpanzerung (TARN)
Es gibt zwar verschiedene Tarnkappensysteme im **BattleTech**-Universum, doch ist der Großteil davon ähnlich genug, dass *Alpha Strike* keine Unterscheidung vornimmt. Diese Systeme machen es schwerer, ein Ziel mit Waffenangriffen (aber nicht mit Nahkampfangriffen) zu treffen und zwar abhängig von der Entfernung und dem anvisierten Einheitentyp.

Bei Angriffen gegen Nicht-Infanterieeinheiten mit der TARN-Spezialfähigkeit fällt auf Mittlere Entfernung ein zusätzlicher Trefferwurfmodifikator von +1 an und ein zusätzlicher Trefferwurfmodifikator von +2 auf Weite Entfernung (oder größer).

Bei Angriffen gegen Gefechtsrüstungen mit der TARN-Spezialfähigkeit fällt ein zusätzlicher Trefferwurfmodifikator auf Kurze und Mittlere Entfernung von +1 an und ein zusätzlicher Trefferwurfmodifikator von +2 auf Weite Entfernung (oder größer).

Torpedo (TOR#)
Torpedowerfer dürfen nur von Einheiten verwendet werden, die sich im Wasser befinden (oder auf der Wasseroberfläche), und zwar gegen Ziele, die sich auch auf oder im Wasser befinden (dazu gehören Einheiten wie Luftkissenfahrzeuge und fliegende Bodeneffektfahrzeuge, die direkt über der Wasseroberfläche eingesetzt werden). Der Torpedo-Spezialfähigkeitsschaden ist in Entfernungsbereichen angegeben wie ein normaler Waffenangriff und kann einzeln abgefeuert oder mit dem normalen Waffenschaden kombiniert werden, den eine untergetauchte Einheit im Kampf verursachen kann. Torpedo-Angriffe ignorieren Entfernungs- und Schadensmodifikatoren für den Kampf unter Wasser, die andere Waffen betreffen. Wenn beispielsweise eine untergetauchte Einheit mit Schadenswerten von 2/2/2 und der Spezialfähigkeit TOR 3/3 auf ein Ziel feuert, dass sich im Kurzen Entfernungsbereich befindet, dann fügt der erfolgreiche Angriff 4 Schadenspunkte zu. (Der Basisschaden von 2 für normale Waffen wird auf 1 halbiert, doch es gilt zusätzlich der volle TOR-Schaden ohne Reduzierung).

Unterwasser-Manövereinheit (UME)
Eine Einheit mit der UME-Spezialfähigkeit verwendet die Regeln für Unterseebewegung, wenn sie sich unter Wasser befindet, und nicht die normalen Regeln für Unterwasserbewegung (siehe *Unterseebewegung*, Seite 31).

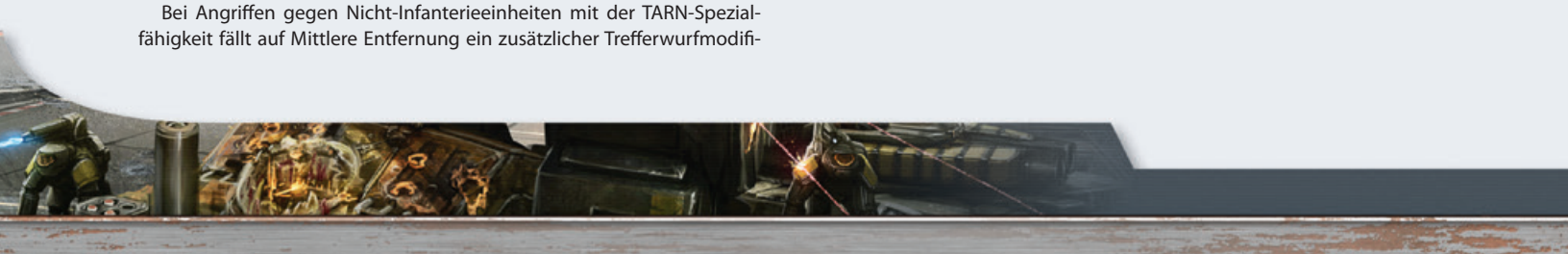
Verbessertes Feuerleitsystem (VFLS)
IndustrieMechs und Hilfsfahrzeuge, die mit einem Verbesserten Feuerleitsystem ausgestattet sind, erleiden keinen Trefferwurfmodifikator durch ihren Einheitentyp.

Wachhund (WACH)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über das Elektronische Wachhund-Kompositkriegsführungs-System. Für die Belange von *Alpha Strike* wird dies behandelt, als hätte sie sowohl die Spezialfähigkeit Störsender (LSTÖR) als auch die Leichte Aktive Sonde (LAS). (Aktive Sonden sind genauer im Kapitel *Erweiterte Optionen* beschrieben, siehe Seite 62 – 113.)

Weites Überhitzen (WÜH)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann bis zu ihrem ÜH-Wert überhitzen und den Wert nicht nur auf den Schaden für den Kurzen und Mittleren Entfernungsbereich addieren, sondern auch für den Weiten Entfernungsbereich. (Eine Einheit ohne diese Spezialfähigkeit darf ihren Schadensvorteil nur in den Kurzen und Mittleren Entfernungsbereichen nutzen.)

Zellulares Munitionslager (CASE)
Einheiten mit dieser Fähigkeit können die katastrophalen Auswirkungen einer Munitionsexplosion minimieren, was ihnen erlaubt, einen Kritischen Munitionstreffer zu überleben (siehe *Munitionstreffer*, Seite 40). Allerdings werden sie dabei noch zusätzlichen Schaden erleiden.

Zellulares Munitionslager II (CASE-II)
Einheiten mit dieser Fähigkeit genießen überlegenen Schutz gegen Munitionsexplosionen. Das erlaubt es ihnen, die Auswirkungen von Kritischen Munitionstreffern vollständig zu ignorieren (siehe *Munitionstreffer*, Seite 40).





• K³-DIAGRAMM •

K³-NETZWERKE

Die folgenden Spezialfähigkeiten beschreiben die verschiedenen Systeme, die verwendet werden können, um ein Kommando-Kontroll-Kommunikations-Netzwerk (oder K³-Netzwerk) gemäß der *Alpha-Strike*-Standardregeln zu etablieren. Zwar haben sie alle besondere Eigenschaften (die du den unten stehenden Beschreibungen entnehmen kannst), doch funktionieren die Basisregeln für ein K³-Netzwerk wie folgt.

Kennzeichnung und Verwaltung von K³-Netzwerken

K3-Netzwerke werden nur durchnummeriert, wenn in der eingesetzten Streitmacht einer Seite mehr als ein Mastercomputer (K³M, HL-K³M oder K³NM) vorhanden ist. Dies soll die Zuordnung der jeweiligen Funktion erleichtern. Hauptknotenpunkt eines K³-Netzwerks oder nur Lanzenmaster und wenn es sich um einen Lanzenmaster handelt, welcher Lanze er zugeordnet ist, siehe hierzu das K3-Konfigurations-Diagramm. Verbesserte K³-Netzwerke müssen nicht durchnummeriert werden, da sie keinen übergeordneten Master besitzen und auch nicht miteinander vernetzt werden können. K3-Dienereinheiten (K³D, HL-K³D oder K³FS) müssen ebenfalls nicht durchnummeriert werden. Da K³-Netzwerke eine beschränkte Größe besitzen (abhängig von der verwendeten Spezialfähigkeit), sollten die einzelnen Mitglieder eines Netzes klar gekennzeichnet werden. Bunte Markierungen, Symbole auf den Spielkarten oder sogar spezielle Spielsteine, die neben der Miniatur platziert werden, können hier hilfreich sein.

Vorteile von K³-Netzwerken

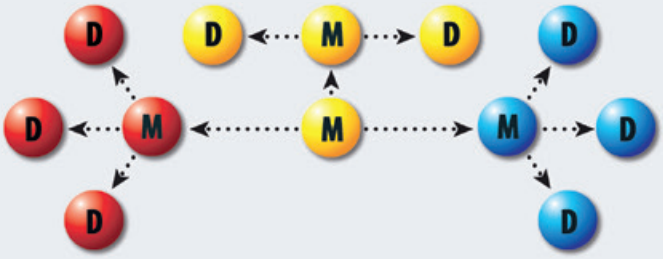
Die Mitglieder eines K³-Netzwerks agieren als Team, indem sie Zieldaten untereinander teilen. Das erlaubt es den Mitgliedern des Netzwerks, ein ausgewähltes Ziel so anzugreifen, als würden sie sich alle im gleichen Entfernungsbereich befinden wie das Mitglied des Netzwerks, das sich in der geringsten Entfernung zum Ziel befindet und eine gültige Sichtlinie zum Ziel hat. Selbst mit diesem Vorteil muss der tatsächliche Angreifer eine eigene gültige Sichtlinie zu diesem Ziel haben und dazu in der Lage sein, in der tatsächlichen Entfernung Schaden zu verursachen. Zusätzliche Vorteile der verschiedenen K³-Systeme sind in den Beschreibungen der individuellen Fähigkeiten erwähnt.

Zum Beispiel sind vier BattleMechs (A, B, C und D) Teil eines K³-Netzwerks. Die BattleMechs B und C befinden sich in Weiter Entfernung zu einem Ziel, das sie durch ein Zoll Wälder sehen können; B hat einen Schadenswert auf Weite Entfernung, aber Cs Waffen reichen nur auf Mittlere Entfernung. Mech D hingegen befindet sich in Kurzer Entfernung zum Ziel, kann es aber durch einen Hügel in der Sichtlinie nicht sehen. BattleMech A hat einen unbehinderten Blick auf das Ziel auf Mittlere Entfernung.

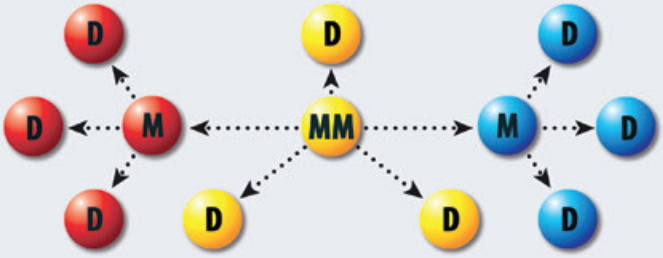
Auch wenn sie in Weiter Entfernung stehen, können die BattleMechs B und C das Ziel angreifen, als würden sie sich in Mittlerer Entfernung befinden, da Mech A näher am Ziel ist und eine Sichtlinie hat, allerdings kann nur Mech B auf Weite Entfernung Schaden verursachen. Mech A kann das Ziel auch angreifen, weil er Sichtlinie hat und in Reichweite ist. Mech D kann keinen Angriff ausführen, weil seine Sichtlinie blockiert ist, während Mech C draußen ist, weil er keine Waffen hat, die aus seiner Position weit genug reichen.

Wenn Mech D anstelle von Mech A Sichtlinie zum Ziel hätte, dann würden die BattleMechs B und C die Vorzüge des Kurzen Entfernungsbereichs genießen, anstelle ihrer eigenen

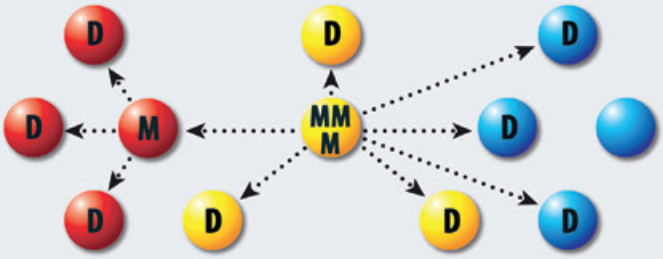
KONFIGURATION 1



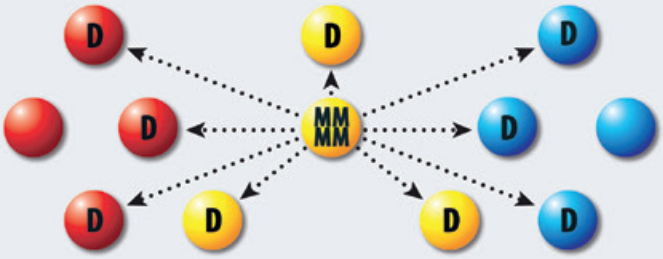
KONFIGURATION 2



KONFIGURATION 3



KONFIGURATION 4



• K³-KONFIGURATIONS-DIAGRAMM •



Weiten Entfernung. Mech C könnte nach wie vor nicht angreifen, weil seine Waffen nicht weit genug reichen, doch die Trefferchancen für seine Gefährten würden deutlich steigen.

Verlust eines K³-Netzwerks

Bei Standard-K³-Netzwerken (mit den Spezialfähigkeiten K³M, HL-K³NM, K³FS und K³D) verliert ein Mitglied des Netzwerks die Verbindung zum Netzwerk, wenn ein feindliches Störfeld das Mitglied bedeckt oder die Sichtlinie zwischen der Einheit und der „Master-Einheit" des Netzwerks blockiert. Die Zerstörung oder Stilllegung einer K³-Einheit entfernt diese Einheit ebenfalls aus dem Netzwerk, hat aber keinen Effekt auf das gesamte Netzwerk, es sei denn, die zerstörte / stillgelegte Einheit ist der „Master" des Netzwerks. Wenn die zerstörte oder stillgelegte Einheit die Master-Einheit des Netzwerks *ist*, dann verliert das ganze Netzwerk – und alle aktiven Mitglieder – die Vorzüge des K³.

Hochleistungs-K³-Systeme (HL-K³M oder HL-K³D)

Das Hochleistungs-K³-System funktioniert genau wie ein Standard-K³-System und verknüpft eine Master-Einheit (die als HL-K³M gekennzeichnet ist) mit bis zu drei Dienern (markiert mit HL-K³D). Die Hochleistungs-K³-Einheiten sind von den meisten Störfeldern nicht betroffen. Nur ein feindlicher Engel-Störsender hat Auswirkungen auf ein HL-K³-Netzwerk, genau wie andere Störsender normale K³-Systeme betreffen.

K³-Notfall-Master (K³NM)

Ein K³-NM-System ist ein Notfallersatz für ein normales K³-Mastersystem und wird nur in der Endphase einer Runde aktiviert, in der die normalen K³-Master nicht kontaktiert werden kann (sei es durch Zerstörung oder Störfelder). Der Notfall-Master läuft für 2 Runden (ohne die Runde, in der er aktiviert wird) und wird in der Endphase der zweiten Runde deaktiviert. Solange er läuft kopiert der K³NM alle Funktionen eines K³-Mastercomputers.

K³-Mastercomputer (K³M#)

Der K³-Mastercomputer erlaubt es, bis zu vier Einheiten zu verknüpfen, sodass sie Zielinformationen teilen und somit die Vorzüge eines K³-Netzwerks nutzen können. Eine Einheit in einem Vier-Mitglieder-K³-Netzwerk *muss* ein K³-Mastersystem besitzen, das als „Master" des Netzwerks dienen muss. Die anderen drei Einheiten im Netzwerk müssen ihre eigene K³-Ausrüstung besitzen, um Teil des Netzwerks dieses „Masters" zu sein. Diese Mitgliedseinheiten können entweder eigene Mastercomputer oder K³-Diener dazu verwenden. Wenn ein K³-Netzwerk mehrere „Master" hat, dann muss jeder „Master" drei andere Einheiten als Teil des Netzwerkes festlegen. Einheiten mit mehreren K³-M können sie sogar verwenden, um mehrere Netzwerke durch den selben „Master" zu koordinieren, wie du es dem K³-Konfigurationsdiagramm auf Seite 50 entnehmen kannst. Allerdings können maximal Kompanien auf diese Weise verbunden werden.

K³-Fernsensor (K³FS)

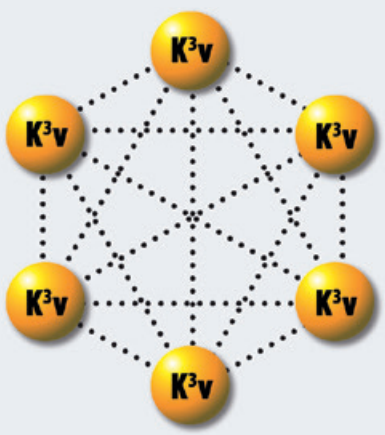
Eine Einheit mit dieser Fähigkeit kann bis zu 4 Fernsensoren pro Spiel abwerfen, die für eine Runde als stationäre K³-Dienercomputer (K³D) dienen. Den Fernsensor abzulegen erfordert einen erfolgreichen „Angriff" gegen einen Punkt auf dem Spielfeld im Kurzen Entfernungsbereich der Einheit (dieser Angriff erhält einen Trefferwurfmodifikator von -4, kann nicht gegen andere Einheiten ausgeführt werden und verursacht keinen Schaden; wenn der Angriff misslingt, dann wird der Fernsensor nicht aktiviert werden). K³-Fernsensoren müssen auf ein bestimmtes Netzwerk eingestimmt und von einer „Mastereinheit" koordiniert werden und können das Maximum von vier aktiven Einheiten pro Netzwerk nicht übersteigen. Die Fernsensoren funktionieren nur bis zur Endphase der Runde, nach der sie gelegt worden sind. Aus diesem Grund werden sie oft als „Ersatz" für zerstörte oder stillgelegte Mitglieder eines aktiven Netzwerks verwendet oder als temporärer Ersatz für ein verkleinertes Netzwerk.

K³-Dienercomputer (K³D)

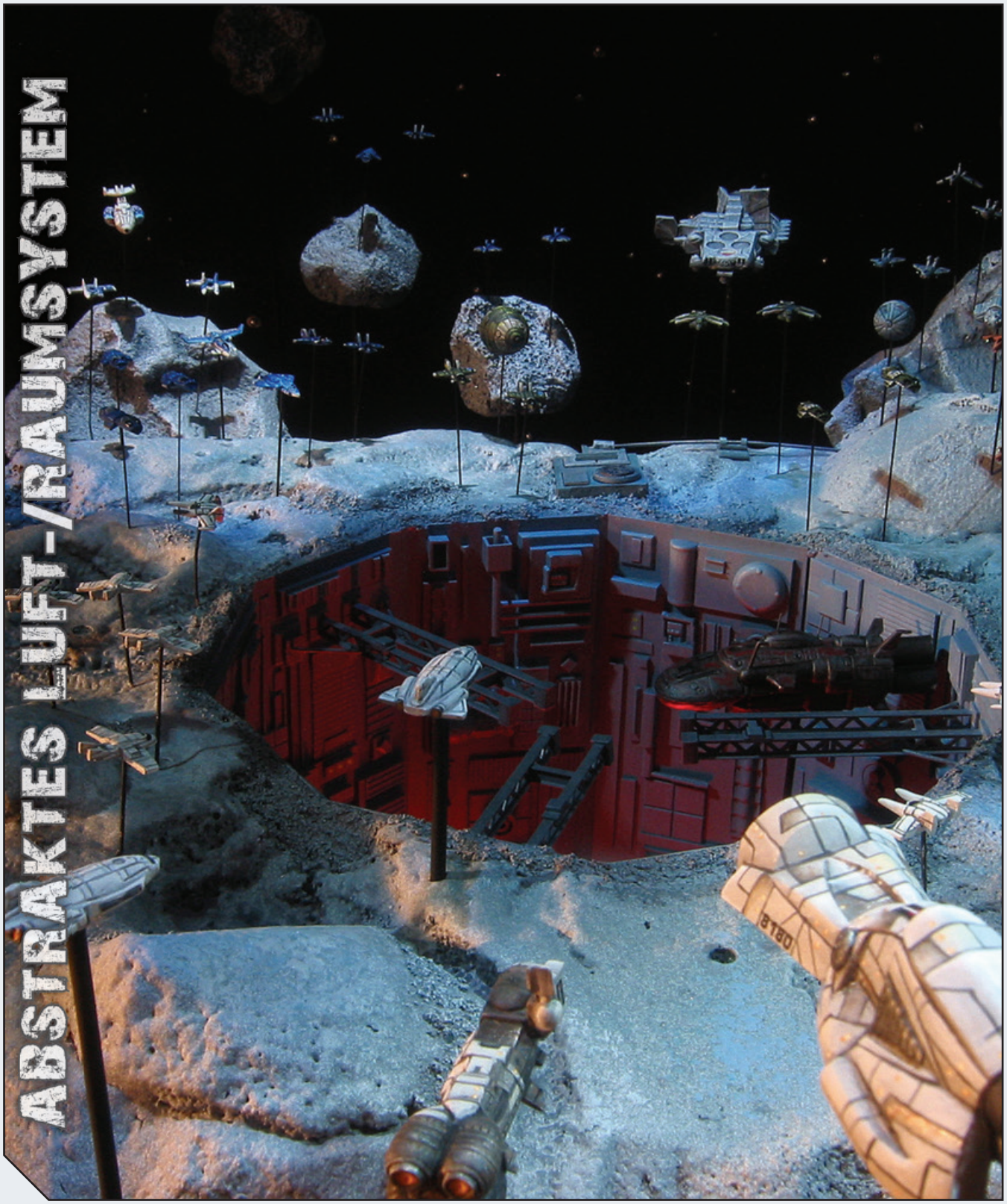
Eine Einheit, die mit einem K³-Diener ausgerüstet ist, kann sich mit einem K³-Netzwerk verbinden, wie es unter den Regeln zum K³-Mastercomputer beschrieben ist (siehe Seite 51). Um Teil eines Netzwerks zu werden, müssen K³-Diener sich mit einer „Mastereinheit" verbinden (entweder einem K³M oder einem HL-K³M).

Verbesserter K³-Computer (K³V)

Der K³v-Computer erlaubt es bis zu sechs Einheiten (statt vier) Teil eines K³-Netzwerks zu werden, und es ist kein K³-Mastercomputer notwendig, damit es funktioniert. Weil es keinen Master gibt, können K³v-Netzwerke nicht stillgelegt werden, weil ein Mitglied die Auswirkungen eines Störfelds erleidet. Das bedeutet auch, dass das K³v-Netzwerk nicht mit anderen Netzwerken verbunden werden kann und wie ein in sich geschlossenes System funktioniert.



• K³V-DIAGRAMM •



Die verborgene Asteroidenbasis mit dem Codenamen GABRIEL diente Blakes Wort während des Jihads.

Der Luft-/Raumkrieg ist ein wichtiger Teil vieler **BattleTech**-Szenarien, auch wenn er im Vergleich zur Bodenkriegsführung oft eher von peripherer Bedeutung ist. Weil *Alpha Strike* ein auf Miniaturen basierendes Tabletop ist, das sich auf den Bodenkampf konzentriert, stellen die hier vorgestellten abstrakten Regeln die Verwendung von **BattleTech**-Luft-/Raumeinheiten als unterstützendes Element zu den Kämpfen darunter vor. Aus diesem Grund verwendet dieses System ein vereinfachtes Spielfeld (Radarkarte genannt), um den Luftraum über und um den Geländetisch abzubilden, auf dem der Rest der Action stattfindet.

Der Abstrakte Luft-/Raumkampf gilt als Teil der Standard-*Alpha-Strike*-Regeln. Für diese Regeln gelten alle Luft-/Raumeinheiten, die von ihnen abgedeckt werden, als „fliegend", wenn es nicht explizit anders angegeben ist.

KONTROLLWÜRFE

Die großen Geschwindigkeiten und das konstante Risiko eines Absturzes machen Luft-/Raummanöver und Kämpfe zu einer tödlichen Angelegenheit. Aus diesem Grund werden diese Regeln immer wieder einen Kontrollwurf von der Luft-/Raumeinheit verlangen, entweder um Kollisionen zu vermeiden oder um gegnerische Einheiten im Luft-Luft-Kampf auszumanövrieren.

Dieser Kontrollwurf – der effektiv ein Fertigkeitswurf für den Piloten ist – verwendet den Fertigkeitswert der Luft-/Raumeinheit als Basis-Zielzahl (sodass eine Luft-/Raumeinheit mit einem Fertigkeitswurf von 4 nicht nur einen Trefferwert von 4 für Waffenangriffe hat, sondern auch eine Zielzahl von 4 für seine Kontrollwürfe).

Wie bei Waffenangriffen und Nahkampfangriffen zwischen Bodeneinheiten muss der kontrollierende Spieler bei einem Kontrollwurf einfach mit 2W6 würfeln, wobei der Erfolg daran gemessen wird, ob es gelingt, den Zielwert zu erreichen oder zu übertreffen. Dieser kann durch Modifikatoren abhängig von der Situation angepasst werden. Wenn der Kontrollwurf nicht seinen modifizierten Zielwert erreicht, dann ist er misslungen.

LUFT-/RAUM-AUFBAU

Das abstrakte Luft-/Raum-Spiel wird zusammen mit dem Rest des *Alpha-Strike*-Standardspiels aufgebaut (siehe Seite 23 – 25). Weil diese Regeln davon ausgehen, dass die Spieler den Luft-/Raumkampf als Teil einer größeren Aktion auf dem Boden austragen, ist die Reihenfolge des Aufbaus dieselbe wie die des Bodenszenarios. Um es einfach zu halten, empfehlen wir, dass die Spieler alle Geländemerkmale und Bodenstreitkräfte für das Szenario aufstellen ehe sie mit ihren Luft-/Raumtruppen weitermachen.

Anstelle von Gelände verwendet das abstrakte Luft-/Raumsystem ein spezielles und separates Brett, das wir die Radarkarte nennen, auf der die Spieler ihre Miniaturen aufstellen können, die ihre Luft-/Raumeinheiten abbilden. Die Details dieser Karte sind unten beschrieben.

DIE RADARKARTE

Der Radarkarten-Bogen, den du am Ende dieses Buchs finden kannst, repräsentiert den Luftraum, der den Spielbereich umgibt. Er ist in eine Reihe von konzentrischen Ringen aufgeteilt, die jeweils Bereiche in ansteigender Entfernung zum Bodenkampf repräsentieren. Jeder Ring ist weiter in eine oder mehrere Zonen aufgeteilt, um die Bewegung zu regeln.

Eine Kopie der Radarkarte (die du entweder aus diesem Buch kopieren kannst oder per Hand auf ein Stück Papier oder Plakatkarton entsprechender Größe zeichnen kannst) sollte in der Nähe des Tisches positioniert werden, auf dem der Bodenkampf gespielt wird, sodass die Spieler mühelos zwischen den beiden Karten wechseln können.

Als eine Abstraktion des örtlichen Luftraums hat die Radarkarte keinen festen Maßstab; aus diesem Grund wird die Luft-/Raumbewegung auf dieser Karte nicht in Zoll gemessen, wie es beim Spiel auf dem Boden getan wird. Stattdessen findet die Bewegung zwischen den Zonen in den vier Hauptbereichen der Karte statt, die unten beschrieben sind.

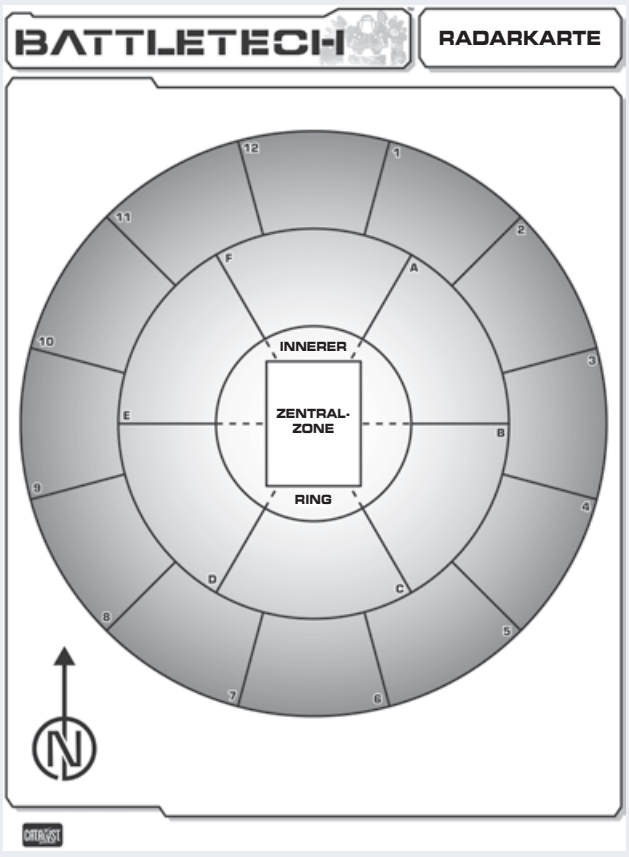
Die Zentralzone

Die Zentralzone entspricht dem Spielbereich der Bodenkarte. Die Spieler sollten auf beiden Karten die Richtung markieren, die für die Belange des Szenarios den „Norden" darstellt. Die Radarkarte sollte dann so ausgerichtet werden, dass sie und der Bodentisch dieselbe Richtung für „Norden" verwenden.

Der Innere Ring

Der Innere Ring stellt den Luftraum in unmittelbarer Nähe zum Gelände des Bodenkampfs dar, aber gerade außerhalb der Reichweite der Bodeneinheiten. Luft-/Raumeinheiten in diesem Bereich können schnell auf die Ereignisse auf dem Bodenschlachtfeld reagieren.

Der Innere Ring ist (mit punktierten Linien) in sechs Teile aufgegliedert. Dies soll nur dabei helfen, die Spieler dabei zu unterstützen, die Annäherungsrichtung aller Luft-/Raumeinheiten in und durch die Zentralzone zu ermitteln; für alle anderen Belange wird der Innere Ring als eine einzelne Spielzone behandelt, im Gegensatz zum Mittleren und Äußeren Ring.



• RADARKARTEN-DIAGRAMM •

Der Mittlere Ring

Der Mittlere Ring stellt die mittelgroße Entfernung vom Bodenspielbereich dar. Luft-/Raumeinheiten in diesem Ring befinden sich in beträchtlicher Entfernung vom Schlachtfeld, doch können Elemente, die schnell genug sind, nach wie vor auf Ereignisse auf dem Boden reagieren. Dieser Ring ist in sechs Zonen aufgeteilt, die mit den Buchstaben A bis F gekennzeichnet sind.

Der Äußere Ring

Der Äußere Ring stellt die größte Entfernung vom Bodenspielfeld dar, in der man die Luft-/Raumeinheiten noch als Teil des Gefechts betrachten kann. Der Ring ist in zwölf Zonen aufgeteilt, nummeriert von 1 bis 12. Diese Zonen entsprechen dem Ziffernblatt einer Uhr, wobei die 12-Uhr-Zone nach Norden ausgerichtet ist.

DAS AUFSTELLEN VON LUFT-/RAUM-TRUPPEN AUF DER RADARKARTE

Wenn es die Regeln eines Szenarios nicht anders angeben (indem sie verlangen, dass die Luft-/Raumeinheiten in spezifischen Zonen aufgestellt werden) sollten die Luft-/Raumtruppen das Spiel im Äußeren Ring beginnen, sich direkt gegenüberstehend an den Rändern der Radarkarte. Ihre Startpositionen sollten in der Zone des Äußeren Rings liegen, die der Aufstellungsposition der eigenen Bodeneinheiten auf dem Bodenspielfeld am ehesten entspricht. Betreten beispielsweise die Streitmächte eines Spielers den Bodenkampf am südlichen Rand der Karte, dann würden seine Luft-/Raumeinheiten im Äußeren Ring in Zone 6 aufgestellt werden; die Truppen seines Gegners, welche die Bodenkarte am nördlichen Rand der Karte betreten, würden somit seine Luft-/Raumtruppen im Äußeren Ring in Zone 12 anfangen lassen.

Wie bei der Bodenaufstellung verwende bei der Aufstellung der Luft-/Raumeinheiten die Regel *Ungleiche Zahl von Einheiten* in den Alpha-Strike-Standardregeln, wenn die Zahl der Luft-/Raumtruppen der beiden Seiten ungleich ist (siehe Seite 28).

DAS ABSTRAKTE LUFT-/RAUMSPIEL

Dieses abstrakte Luft-/Raumsystem verwendet den normalen Spielablauf von *Alpha Strike*, wobei Luft-/Raumeinheiten die gleichen Initiative- und Bewegungssequenzen wie Bodentruppen erhalten. Spieler auf beiden Seiten dürfen ihre Luft-/Raumeinheiten zu jedem Zeitpunkt während des *Alpha-Strike*-Spielablaufs bewegen, doch empfiehlt es sich für einen ausbalancierten Spielablauf, die Bewegung von Boden- und Luft-/Raumeinheiten gleichmäßig und abwechselnd zu verteilen. Wenn beispielsweise bei den abwechselnden Zügen der Gewinner der Initiative eine Bodeneinheit bewegt, dann sollte sein Gegner als Reaktion ebenfalls eine Bodeneinheit bewegen; bewegt der Gewinner der Initiative allerdings eine Luft-/Raumeinheit, dann würde sein Gegner ebenfalls eine Luft-/Raumeinheit bewegen.

Abstrakte Luft-/Raumbewegung

Die Bewegung von Luft-/Raumeinheiten auf der Radarkarte ist stark abstrahiert und stellt die zusammengenommenen Auswirkungen von Luftströmungen, Flugmanövern, Schwerkraft und Schub in einem Luftkampf dar, der sich über großen Gebieten dreidimensionalen Raums erstreckt. Luft-/Raumeinheiten auf der Radarkarte haben somit eine beschränkte Bewegung zwischen den Regionen, abhängig von ihrem aktuellen Schubwert. Einheiten mit weniger als 10 Punkten Schub zu Beginn der Runde können sich in diese Runde nur eine Zone weit bewegen. Einheiten mit einem aktuellen Schub von 10 oder höher können sich zwei Zonen pro Runde bewegen.

LUFT-/RAUMEINHEITEN-ANTRIEBSARTEN-TABELLE

Antriebsart	Bewegungscode
Kugelförmig	Ik
Luftschiff	Iu
Stromlinienförmig	Is

Wenn eine Einheit die Bomben-Spezialfähigkeit besitzt (BOMB#) und im aktuellen Szenario auch Bomben mit sich führt, dann muss sie ihren aktuellen Schub um 1 Punkt für jede transportierte Bombe verringern (mit einem Minimum von Schub 1). Wenn eine für Bomben ausgerüstete Einheit nicht zu Beginn des Szenarios explizit erwähnt, dass sie Bomben mit sich führt, dann wird davon ausgegangen, dass sie keine Bomben bei sich hat.

Wenn eine Luft-/Raumeinheit nicht dazu in der Lage ist, auf der Stelle zu schweben und nicht in einen Luft-Luft-Kampf verstrickt ist (siehe unten), dann muss sie sich mindestens eine Zone pro Runde bewegen und jede Bewegung muss zwischen aneinander angrenzenden Zonen stattfinden. Der Innere Ring gilt als angrenzend an alle Zonen des Mittleren Rings und andersherum.

Im Gegensatz zum Bodenkampf, in dem eine Miniatur nur ihren eigenen Raum einnehmen kann, sind die abstrakten Zonen im Luft-/Raumkampf groß genug, um eine unbegrenzte Anzahl von Luft-/Raumeinheiten aufzunehmen, selbst wenn sie auf verfeindeten Seiten sind. Im abstrakten Luft-/Raumkampf spielt die Ausrichtung keine Rolle.

Auf der Stelle schweben

Alle Luft-/Raumeinheiten mit den Antriebsart-Codes Luftschiff (Iu) oder Kugelförmig (Ik) neben ihrem Schubwert dürfen in der Bewegungsphase auf der Stelle schweben. Das Schweben erlaubt es der Einheit, in ihrer aktuellen Zone zu bleiben, das heißt sie muss sich nicht aus ihrer aktuellen Region bewegen.

Betreten und Verlassen der Zentralzone

Bei allen Luft-/Raumeinheiten, die ihre Bewegung in der Zentralzone beenden, wird davon ausgegangen, dass sie einen Bodenangriff ausführen oder versuchen zu landen, es sei denn, sie heben in der aktuellen Runde von der Bodenkarte ab (siehe *Aufsetzen und Abheben*, unten). Einheiten, die Bodenangriffe ausführen oder eine Landung versuchen, müssen einen Flugpfad über den Bodenspielplan erhalten, der das Gelände darstellt, das die Einheit passieren wird, wenn sie über das Feld fliegt. Dieser Flugpfad muss immer eine gerade Linie darstellen.

Das Zuweisen des Flugpfads ist ganz einfach: platziere einfach die Miniatur der Luft-/Raumeinheit an der gewünschten Kante des Bodenspieltisches, wobei die Frontseite in eine Richtung zeigt, die mindestens 24 Zoll der Bodenkarte abdeckt. Wenn Miniaturen knapp sind und bereits verwendet werden, um die Positionen der Einheit auf der Radarkarte abzubilden, dann kann die Miniatur von der Radarkarte entfernt und für die Runde (oder Runden), in der sie sich in der Zentralzone aufhält, durch einen Spielstein abgebildet werden. Luft-/Raumeinheiten, die den Bodenspielplan verlassen, werden zu Beginn ihrer Bewegung in der Zentralzone der Radarkarte platziert.

Verlassen der Radarkarte

Luft-/Raumeinheiten, die sich vom Äußeren Ring aus nach außen bewegen, werden so behandelt, als hätten sie sich aus dem Gefecht zurückgezogen. Solche Elemente werden aus dem Spiel entfernt und können das Spiel für den Rest des Szenarios nicht wieder betreten.

Wenn die Erweiterte Regel für *Luft-/Raumeinheiten auf der Bodenkarte* verwendet wird, dann verlassen Einheiten, die eine Landung über die Zentralzone versuchen, ebenfalls die Radarkarte, doch werden sie nicht betrachtet als hätten sie das Gefecht verlassen (siehe *Aufsetzen und Abheben*, unten).

Aufsetzen und Abheben

Nach den *Alpha-Strike*-Standardregeln werden Luft-/Raumeinheiten im ganzen Szenario als fliegend oder gelandet behandelt, also erscheinen in diesem Kapitel keine Regeln zum Abheben und Aufsetzen. Spieler, die die Luft-/Raumregeln zum Aufsetzen und Abheben in ihren *Alpha-Strike*-Spielen verwenden möchten, müssen in der Regel *Luft-/Raumeinheiten auf der Bodenkarte* nachschlagen, die du im Kapitel Erweiterte Optionen finden kannst (siehe Seite 70 – 73).

Luft-Luft-Gefechte

Wenn Luft-/Raumeinheiten verfeindeter Seiten ihre Runde in derselben Zone beenden, dann können sie einen Luft-Luft-Kampf beginnen. Luft-/Raumeinheiten, die sich noch aus der Vorrunde in einem Luft-Luft-Kampf befinden, können ihre Zone erst dann verlassen, wenn die Auseinandersetzung beendet ist. Eine Luft-/Raumeinheit muss sich aus allen Auseinandersetzungen gelöst haben, ehe sie eine neue Zone betreten kann (siehe *Luft-Luft-Kampf,* Seite 58).

ABSTRAKTER LUFT-/RAUMKAMPF

Wenn eine Luft-/Raumeinheit nicht groß genug ist, um über mehrere Schussfelder zu verfügen, dann darf sie im abstrakten Luft-/Raumkampfsystem nur einen Angriff pro Runde ausführen. Luft-/Raumeinheiten in der Zentralzone können Luft-Boden-Angriffe ansagen, während Luft-/Raumeinheiten Luft-Luft-Angriffe gegen gegnerische Luft-/Raumeinheiten ausführen können, die sich in der gleichen Zone der Radarkarte aufhalten.

Luft-/Raumeinheiten, die Luft-Boden-Angriffe ansagen, dürfen zwischen vier Angriffsarten auswählen: Tiefflugangriffe, Zielflugangriffe, Flächenbombardement oder Sturzflugbombardement – allerdings dürfen Bombenangriffe nur von Luft-/Raumeinheiten ausgeführt werden, die die Bomben-Spezialfähigkeit (BOMB#) besitzen.

Wie bei Bodeneinheiten, die über solche Fähigkeiten verfügen, müssen auch Luft-/Raumeinheiten mit einem Überhitzungswert (ÜH) ihre Absicht, die ÜH-Punkte zu verwenden, um den Schaden zu erhöhen, vorher ansagen. Die Verwendung von Überhitzung für Luft-/Raumeinheiten folgt den gleichen Regeln, die wir für Bodeneinheiten in den *Alpha-Strike*-Standardregeln vorgestellt haben (siehe *Überhitzen*, Seite 44.) Überhitzungsschaden kann nicht mit Luft-Boden-Bombenangriffen kombiniert werden.

ABWICKLUNG VON LUFT-/RAUM-LUFT-BODEN-ANGRIFFEN

Der Ablauf zur Abwicklung von Luft-Boden-Angriffen – unabhängig von der genauen Art – folgt denselben Schritten wie Standard-Waffenangriffe in *Alpha Strike*:

Schritt 1: Sichtlinie überprüfen
Schritt 2: Schussfeld überprüfen
Schritt 3: Entfernung ermitteln
Schritt 4: Trefferwert ermitteln
Schritt 5: Angriffswurf
Schritt 6: Schaden ermitteln und zuweisen
Schritt 7: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern (wenn erforderlich)

Schritt 1: Sichtlinie überprüfen

Eine fliegende Luft-/Raumeinheit hat immer Sichtlinie zu Bodeneinheiten, vorausgesetzt die Einheit ist nicht komplett untergetaucht, unter der Erde oder im Inneren eines Gebäudes. Zwar können untergetauchte Einheiten und durch Bauten verdeckte Einheiten nicht direkt anvisiert werden, aber dafür kann die Position, an der sie sich aufhalten, für Bombenangriffe ausgewählt werden.

Schritt 2: Schussfeld überprüfen

In jeder Hinsicht befindet sich ein Luft-Boden-Angriff immer im Schussfeld einer Luft-/Raumeinheit, aber weil eine Luft-/Raumeinheit, die über der Bodenkarte fliegt, einen geraden Flugpfad über das Gelände bestimmen muss, müssen sich alle Ziele, welche die Luft-/Raumeinheit anvisiert, innerhalb von 1 Zoll zum Flugpfad der Einheit befinden (auf beiden Seiten). Die genauen Details der verschiedenen Arten von Luft-Boden-Angriffen sind unten genauer erläutert.

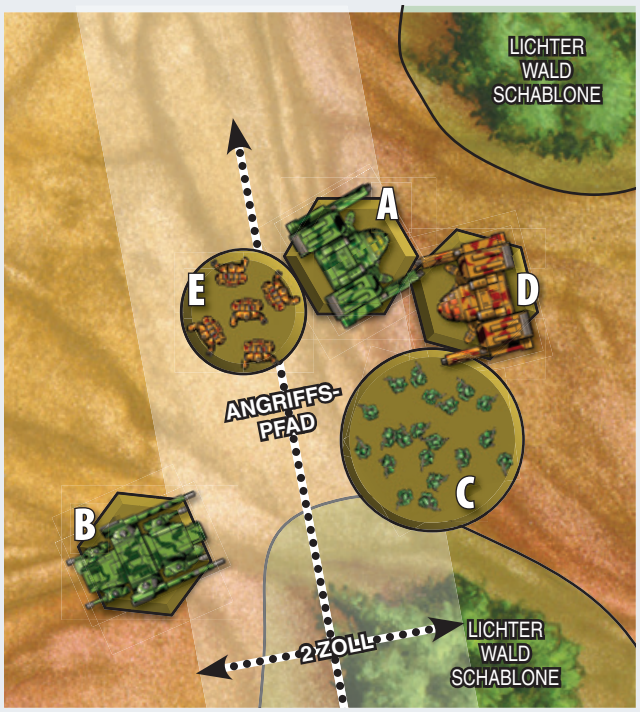
Der Einfachheit halber haben wir Schablonen am Ende dieses Buchs zur Verfügung gestellt, die dabei helfen sollen, Luft-Boden-Angriffe der Tiefflugangriff- und Bombentypen grafisch darzustellen. Dazu gehören auch Flächeneffektschablonen für Bomben und eine 2 Zoll breite Tiefflugangriffsschablone. Diese Schablonen dürfen kopiert werden, um bei der Planung und Abwicklung von Luft-Boden-Angriffen zu helfen.

Tiefflugangriffe: Bei einem Tiefflugangriff bestimmt die angreifende Luft-/Raumeinheit einen 10 Zoll langen Streifen auf ihrem Flugpfad über der Bodenkarte, der Ziel ihres Tiefflugangriffs werden soll. Dieser Streifen ist 2 Zoll breit (zentriert auf dem Flugpfad der Einheit) und alle Bodeneinheiten und gelandeten Luft-/Raumeinheiten auf dem Streifen – Freund und Feind – werden Ziel des Angriffs. Alle Tiefflugangriffe verwenden die Waffen des Front-Schussfelds der Luft-/Raumeinheit (selbst wenn die Einheit mehrere Schussfelder besitzt).

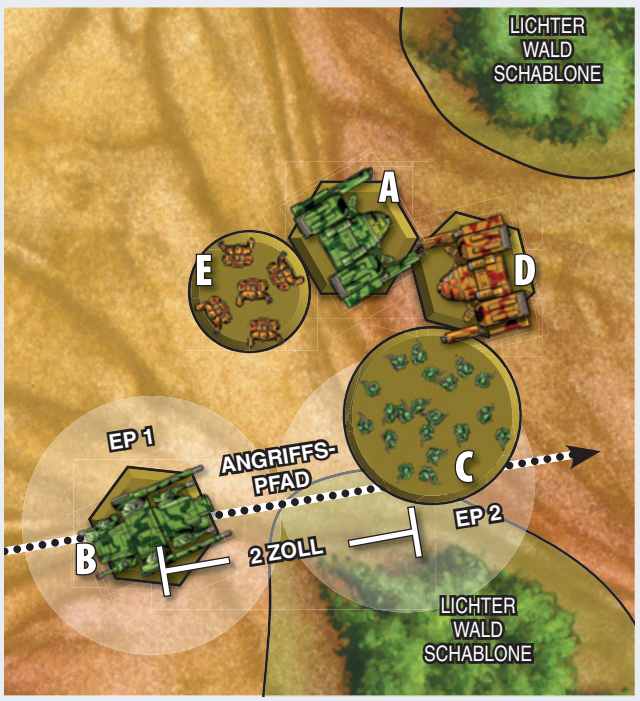
Zielflugangriffe: Bei einem Zielflugangriff attackiert die Luft-/Raumeinheit eine spezifische Einheit auf ihrem Flugpfad. Stromlinienförmige Landungsschiffe, Raumboote und Jägereinheiten greifen das Ziel mit den vorderen Waffen an; kugelförmige Landungsschiffe müssen ihre Heckwaffen verwenden, um einen Zielflugangriff gegen das Ziel auszuführen.

Flächenbombardement: Ein Flächenbombardement ist ähnlich wie ein Tiefflugangriff – nur mit Bomben. Es erlaubt es einer Luft-/Raumeinheit mit der BOMB-Spezialfähigkeit, 2 oder mehr Einschlagspunkte (EP) auf dem Flugpfad zu bestimmen, wobei jeder Einschlagspunkt auf dem Weg 2 Zoll nach dem nächsten liegen und mindestens 1 Bombenpunkt zum Angriff erhalten muss. Jeder erfolgreiche bei einem Flächenbombardement ausgeführte Bombenangriff verwendet seinen zugewiesenen Einschlagspunkt als Zentrum der Explosion, wobei alle Ziele im Radius getroffen werden. Dieser hängt von der verwendeten Art der Bombe ab. Wenn die Luft-/Raumeinheit mehrere Bombenarten mit sich führt, dann kann sie entscheiden, welche Bomben welche Einschlagspunkte treffen. (Gefechtsrüstungen mit der BOMB-Spezialfähigkeit dürfen *keine* Flächenbombardements ausführen.)

Sturzflugbombardement: Eine Luft-/Raumeinheit mit der BOMB-Spezialfähigkeit darf ein Sturzflugbombardement gegen einen einzelnen Einschlagspunkt auf dem Flugpfad ausführen, wobei sie einen, einige oder alle ihre Bombenpunkte für den Angriff verwendet. Ein erfolgreiches Bombardement verwendet diesen Punkt als Zentrum der Explosion, wobei alle Ziele in einem Radius getroffen werden, der von der verwendeten Bombenart abhängt. Sturzflugbombardements sind auch für Gefechtsrüstungen verfügbar, welche die BOMB-Spezialfähigkeit verwenden und die über dem Zielbereich mit Senkrechtstarter-Bewegung in der Luft schweben.



• Tiefflugangriffs-Diagramm •



• Bombendiagramm •

Im Tiefflugangriffs-Diagramm (zur linken) beschließt der angreifende Spieler, einen Tiefflugangriff auszuführen und wählt seinen Angriffspfad so, dass er den Schaden gegen seinen Gegner maximiert. Die Ziele seines Tiefflugangriffs sind die Mechs A und B sowie die Infanterieeinheit C, alles Truppen seines Gegners. Der Angreifer achtet zwar darauf, dass er seinen Weg von seinem eigenen Mech D entfernt hält, doch ist er leider gezwungen, einen Tiefflugangriff gegen seine Gefechtsrüstungseinheit E auszuführen, weil sie auf seinem Tiefflugpfad liegt.

Das Bombendiagramm zeigt das vorherige Beispiel, doch diesmal hat der Angreifer beschlossen, stattdessen ein Flächenbombardement auszuführen. Er entscheidet sich für einen Weg, der nicht Mech D und Gefechtsrüstungseinheit E passiert und positioniert den ersten Einschlagspunkt direkt über Mech B. Er beschließt, zu einem zweiten Einschlagspunkt weiterzufliegen, der auf dem gleichen Pfad 2 Zoll weiter liegen muss und auf dem Rand einer Schablone mit lichtem Wald liegt. Das Diagramm zeigt den Flächeneffekt, wenn HE-Bomben verwendet werden; die Bomben, die auf EP 1 fallen gelassen werden, treffen Mech B und die Bomben, die auf EP 2 abgeworfen werden, treffen Infanterieeinheit C.

Schritt 3: Entfernung ermitteln

Unabhängig von der verwendeten Art des Angriffs finden Luft-Boden-Angriffe immer auf kurze Entfernung statt.

Schritt 4: Trefferwert ermitteln

Die Luft-/Raum-Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle führt zusätzliche Trefferwurfmodifikatoren auf, die im abstrakten Luft-/Raumkampf verwendet werden. Wenn Luft-/Raumeinheiten Luft-Boden-Angriffe ausführen, verwenden sie den Fertigkeitswert der angreifenden Einheit als Basis-Trefferwert, wobei alle Modifikatoren für Schaden, den die angreifende Luft-/Raumeinheit erlitten hat, eingerechnet werden (wie für vorherige Besatzungstreffer oder Kritische Feuerleitsystemtreffer). Bombenangriffe erleiden keine Modifikatoren für die Bewegung des Ziels, den Einheitentyp oder Gelände, allerdings müssen alle anderen Luft-Boden-Angriffe diese Modifikatoren einrechnen.

Schritt 5: Angriffswurf

Um einen Angriff auszuführen, würfelt der kontrollierende Spieler 2W6 für jede Einheit und vergleicht das Ergebnis mit dem modifizierten Trefferwert, den wir im vorherigen Schritt bestimmt haben. Wenn der Würfelwurf den modifizierten Trefferwert erreicht oder übertrifft, dann hat der Angriff getroffen. Ansonsten geht er ins Leere.

Tiefflugangriff: Anders als bei den meisten *Alpha-Strike*-Angriffen erfordert die Abwicklung von Tiefflugangriffen (und Bombenangriffen) mehrere Angriffswürfe. Bei Tiefflugangriffen wird ein Angriffswurf für alle Ziele im Angriffsbereich des Tiefflugangriffs ausgeführt. Erfolgreiche Angriffe fügen dem Ziel den Tiefflugschaden zu, während misslungene Würfe das Ziel vollständig verfehlen.

Zielflugangriffe: Die Abwicklung von Zielflugangriffen erfordert nur einen Angriffswurf. Erfolgreiche Zielflugangriffe fügen dem Ziel den Standardschaden der Einheit zu, während misslungene Würfe das Ziel vollständig verfehlen.

Bombenangriffe: Wie bei Tiefflugangriffen müssen hier mehrere Angriffswürfe durchgeführt werden, ein Wurf für jede abgeworfene Bombe, und nicht nur ein Angriffswurf. Für jeden Bombenangriff, der misslingt, muss der Angreifer 1W6 würfeln, um die Richtung zu erhalten, in die diese Bombe „abweicht". Verwende die Flächeneffekt-Schablone, wobei eine „1" der Flugrichtung der Luft-/Raumeinheit entspricht und die Zahlen in Klammern die 3 möglichen Richtungen darstellen, in die Bomben bei einem Flächenbombardement abweichen können, während die Zahlen außerhalb der Klammern die 6 Richtungen angeben, in die ein missglücktes Sturzflugbombardement abweichen kann.

Wenn die Richtung bestimmt ist, wird ein zweiter Wurf mit 1W6 gemacht – und das Ergebnis verdoppelt – um zu ermitteln, um wie viele Zoll vom ursprünglichen EP die verfehlte Bombe tatsächlich abweicht.

Schritt 6: Schaden ermitteln und zuweisen

Wenn du den Schaden von Luft-Boden-Angriffen ermittelst und zuweist, dann ist dieser Schaden immer gegen die Front des Ziels gerichtet, egal wie die tatsächliche Ausrichtung der Einheit im Verhältnis zum Angriffspfad der Luft-/Raumeinheit aussieht.

Landungsschiffsangriffe: Der Schaden eines Luft-Boden-Angriffs durch ein Landungsschiff basiert auf dem Schussfeld, das verwendet wird, um den Angriff auszuführen. Tiefflugangriffe von Landungsschiffen verwenden immer die Waffen des Front-Schussfelds, während Zielflugangriffe von Landungsschiffen die Waffen des Heck-Schussfelds verwenden, wenn es sich um ein Kugelförmiges Landungsschiff handelt. Gelandete Landungsschiffe haben mehrere Schussfelder – gelandete kugelförmige Landungsschiffe verwenden die Waffen ihrer Seiten-Schussfelder gegen andere Bodeneinheiten und die Waffen ihres Front-Schussfelds gegen fliegende Ziele; gelandete Stromlinienförmige Landungsschiffe dürfen in die Front-, Heck- und Seiten-Schussfelder auf Ziele am Boden feuern und die Waffen ihres Front-Schussfelds gegen fliegende Ziele verwenden.

Tiefflugangriffsschaden: Der Schaden eines erfolgreichen Tiefflugangriffs entspricht der Hälfte des Schadens, den die Luft-/Raumeinheit auf Kurze Entfernung verursacht (echt gerundet, Minimum 1 Punkt), wobei Überhitzungsschaden addiert wird, nachdem der Basisschaden halbiert wurde.

Zielflugangriff: Der Schaden eines erfolgreichen Zielflugangriffs entspricht dem Schaden, den die Luft-/Raumeinheit auf Kurze Entfernung zufügen kann, plus dem zusätzlichen Schaden durch Überhitzen.

Bombenangriffe: Der genaue Schaden oder die Auswirkungen eines Bombenangriffs basieren auf der Art von Bombe, die verwendet wird (siehe *Bombenarten*, unten); betrifft aber alle Bodenziele im Wirkungsbereich um den Einschlagspunkt, an dem die Bombe gelandet ist. Wenn die Bombe ein Gewässer trifft, dann fügt sie diesen Schaden auf die gleiche Weise der Wasseroberfläche zu, kann aber auch Ziele treffen, die im Gewässer untergetaucht sind. Um herauszufinden, ob sich eine untergetauchte Einheit im Radius des Bombentreffers auf dem Wasser befindet, addiere ihre Tiefe (in Zoll) zur Entfernung vom Einschlagspunkt. Denk daran, dass Unterwasserschaden halbiert wird (echt runden, Minimum 1), aber auch einen automatischen Wurf für einen Kritischen Treffer erforderlich macht, selbst wenn die Einheit noch Panzerungspunkte zur Verfügung hat.

Bombenarten

Die drei verbreitetsten Arten von Bomben sind unten beschrieben. Zusätzliche Bombenarten findest du im Kapitel *Erweiterte Optionen* (siehe *Alternative Bombenmunition*, Seite 78f.). Die Bombenarten, die eine Luft-/Raumeinheit mit sich führt (wenn überhaupt), müssen zu Beginn des Spiels festgelegt werden. Wenn zum Spielbeginn keine Bomben bestimmt werden, dann wird davon ausgegangen, dass die Luft-/Raumeinheit gar keine Bomben mit sich führt.

Jede getragene Bombe (bis zum Maximum der BOMB-Spezialfähigkeit der Einheit) verringert den aktuellen Schub der Luft-/Raumeinheit um 1, bis zu einem Minimalschub von 1. Somit erhält die Einheit für jede Bombe, die sie im Kampf fallen lässt, 1 Schubpunkt zurück.

Hochexplosiv-Bomben (HE-Bomben): HE-Bomben fügen allen Bodenzielen in einem FE von 2 Zoll um den Einschlagspunkt 2 Schadenspunkte zu.

Streubomben: Streubomben fügen allen Bodenzielen in einem FE von 6 Zoll um den Einschlagspunkt 1 Schadenspunkt zu.

Infernobomben: Infernobomben fügen allen Bodenzielen in einem FE von 2 Zoll um den Einschlagspunkt 2 Punkte Hitze zu. Bei Einheiten, die nicht über eine Hitzeskala verfügen, werden stattdessen 2 Schadenspunkte verursacht.

Schritt 7: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern

Kritische Treffer von Luft-Boden-Angriffen werden im abstrakten Luft-/Raumsystem auf die gleiche Weise abgewickelt wie bei normalen *Alpha-Strike*-Waffenangriffen. Wie in den *Alpha-Strike*-Standardregeln können alle Einheiten (mit Ausnahme von Infanterie und Gefechtsrüstungen) Kritische Treffer erleiden.

Immer wenn die Voraussetzungen erfüllt sind (wie unten beschrieben), würfelt der Angreifer mit 2W6 und schlägt in der Kritische-Treffer-Tabelle für den entsprechenden Einheitentyp (siehe Seite 40) nach. Wenn das Ziel eine Luft-/Raumeinheit ist, verwende die Kritische-Luft-/Raum-Treffertabelle (siehe Seite 58). Kritische Treffer müssen klar auf der Einheitenkarte verzeichnet werden. Die Auswirkungen aller Kritischen Treffer bleiben für den Rest des Szenarios bestehen.

LUFT-/RAUM-TREFFERWURFMODIFIKATOREN-TABELLE

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN

Entfernung	Modifikator
Kurz	+0
Mittel	+2
Weit	+4
Extrem	+6

LUFT-/RAUM-ANGRIFFSMODIFIKATOREN

Angreifer	Modifikator
Flächenbombardement	+3
Sturzflugbombardement	+2
Tiefflugangriff	+4
Zielflugangriff	+2

ZIELTYPMODIFIKATOREN

Zielelement	Modifikator
Fliegende Luft-/Raumeinheit	+2*
Fliegendes Luftschiff	-2
Fliegender Senkrechtstarter / Bodeneffektfahrzeug	+1
Raumboot	–1

SONSTIGE MODIFIKATOREN

Bedingung	Modifikator
Angreifer ist eine Drohne	+1
Angreifer ist ein gelandetes Landungsschiff	–2
Angreifer ist im Windschatten des Ziels	–2
Angreifer ist ein Hilfsfahrzeug mit:	
Verbessertem Feuerleitsystem (VFLS)	+0
Basis-Feuerleitsystem (BFLS)	+1
Keiner Spezialfähigkeit BFLS oder VLFS	+2
Feuerleitsystemtreffer (pro Treffer)	+2**
Überhitzen	+ Hitzeniveau (1 – 3)

* Gilt nur, wenn der Angreifer keine fliegende Luft-/Raumeinheit ist. Fliegende Luft-/Raumeinheiten umfassen auch Hilfsflächenflugzeuge, konventionelle Jäger, Raumboote und Landungsschiffe.

** Mehrere Feuerleitsystemtreffer sind voll kumulativ.

Wenn der fragliche Kritische Treffer für die betroffene Einheit nicht in Frage kommt (beispielsweise ein Waffentreffer bei einer Einheit, deren Schadenswerte allesamt bereits auf 0 verringert wurden), dann erleidet die Einheit stattdessen 1 zusätzlichen Punkt Schaden. Dieser Zusatzschaden sorgt aber nicht dafür, dass noch einmal ein Kritischer Treffer ausgewürfelt wird.

Folgende Bedingungen führen zu einem Wurf, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt:

Alle Nicht-Infanterieeinheiten: Immer wenn ein Treffer die Struktur beschädigt, kann die Einheit einen Kritischen Treffer erleiden. Wenn die Einheit ein IndustrieMech ist, muss zwei Mal gewürfelt werden.

Alle Einheiten mit SPW-Spezialfähigkeit: Immer wenn eine Einheit mit der Spezialfähigkeit Schutzpanzerwert (SPW) Schaden erleidet, kann es zu einem Kritischen Treffer kommen – selbst wenn noch Panzerung übrig ist. Wenn eine Einheit mit der SPW-Spezialfähigkeit Strukturschaden erleidet, dann muss zwei Mal gewürfelt werden.

Untergetauchte Einheiten: Einheiten, die in Wasser untergetaucht sind, müssen immer würfeln, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt, wenn sie irgendeinen Schaden erleiden, weil es zu einem Hüllenbruch kommen kann. Wenn eine untergetauchte Einheit außerdem über die Spezialfähigkeit SPW verfügt, dann muss zwei Mal gewürfelt werden.

Luft-/Raumeinheits-Schadensgrenzwerte: Zusätzlich zu den oben beschriebenen Bedingungen müssen Luft-/Raumeinheiten auf der Kritische-Luft-/Raum-Treffertabelle würfeln, wenn der Schadens eines einzelnen Angriffs den Schadensgrenzwert der Einheit übersteigt, selbst wenn der Schaden keine Strukturkreise trifft. Wenn der „Schadensgrenzwert" einer Einheit nicht auf der Einheitenkarte angegeben ist, dann entspricht der Wert der Anfangspanzerung der Luft-/Raumeinheit, geteilt durch 10, aufgerundet.

Der Schaden, der einer Luft-/Raumeinheit im Laufe eines Szenarios zugefügt wird, hat keinen Effekt auf den Schadensgrenzwert der Panzerung der Einheit.

Kritische Luft-/Raumtreffer

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: Der erste Kritische Besatzungstreffer führt 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.

Dockkragentreffer: Die Einheit kann sich nicht mehr an ein Sprungschiff andocken. Der Kritische Treffer hat nach den *Alpha-Strike*-Standardregeln keinen Effekt.

Feuerleitsystemtreffer: Ein Mechanismus, der die Waffen der Einheit kontrolliert, wurde beschädigt. Das könnte beispielsweise eine Beschädigung der Sensoren sein. Jeder Feuerleitsystemtreffer bringt einen kumulativen Trefferwurfmodifikator von +2 für alle folgenden Waffenangriffe durch die beschädigte Einheit.

Kein Kritischer Treffer: Der Treffer hat keinen kritischen Effekt.

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. Luft-/Raumeinheiten, die sich bereits auf dem Boden befinden, werden stillgelegt und gelten als zerstört.

Reaktortreffer (Landungsschiffe / Raumboote): Bei Raumbooten und Landungsschiffen 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. Luft-/Raumeinheiten, die sich bereits auf dem Boden befinden, werden stillgelegt und gelten als zerstört.

Schleusentreffer: Alle Schleusen in einem zufällig ermittelten Frachtraum werden beschädigt und funktionieren nicht mehr. Einheiten können diesen Frachtraum nicht mehr verlassen oder betreten.

Schubdüsentreffer: Die Einheit verliert 1 Schubpunkt. Wenn die Einheit auf 0 Schubpunkte verringert wird, dann stürzt sie ab und wird zerstört. 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. Die Einheit stürzt ab und gilt als zerstört.

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). Bei Einheiten mit mehreren Angriffen (wie Landungsschiffe und Mobile Bauten) verringert ein Waffentreffer die Schadenswerte auf allen Entfernungen für ein zufällig bestimmtes Schussfeld um 50 Prozent (abrunden, Minimum 0).

KRITISCHE-TREFFER-TABELLE

2W6	Luft-/Raumeinheit*	Landungsschiff**
2	Treibstofftreffer	Andockarmtreffer
3	Feuerleitsystemtreffer	Dockkragentreffer
4	Reaktortreffer	Kein Kritischer Treffer
5	Waffentreffer	Feuerleitsystemtreffer
6	Kein Kritischer Treffer	Waffentreffer
7	Kein Kritischer Treffer	Schubdüsentreffer
8	Kein Kritischer Treffer	Waffentreffer
9	Waffentreffer	Schleusentreffer
10	Reaktortreffer	Kein Kritischer Treffer
11	Feuerleitsystemtreffer	Reaktortreffer
12	Besatzung getötet	Besatzungstreffer

*Umfasst Hilfsflächenflugzeuge, Luftschiffe und konventionelle Jäger.
**Umfasst Raumboote.

ABWICKLUNG VON LUFT-/RAUM-LUFT-LUFT-ANGRIFFEN

Wenn zwei feindliche Luft-/Raumeinheiten ihre Bewegungsphase in der gleichen Region auf der Radarkarte beenden, dann können sie einen Kampf beginnen, vorausgesetzt eine oder beide Seiten will dies. Wenn eine Luft-/Raumeinheit einen Angriff gegen eine andere Luft-/Raumeinheit ansagt, dann beginnt sie einen Kurvenkampf. Luft-/Raumeinheiten, die Überhitzungswerte haben, wie auch einige Bodeneinheiten, müssen ihre Absicht, ÜH-Punkte einzusetzen, um ihren Schaden anzuheben, ebenfalls ansagen.

Weil ein Kurvenkampf beide Einheiten automatisch zwingt, durch Manöver einen Vorteil zu erlangen, kann die sich verteidigende Einheit in einem Luft-Luft-Angriff, wenn sie noch keinen eigenen Angriff angesagt hat, sofort entscheiden, ob sie den Angriff erwidern möchte oder ihre Aktion für einen Luft-Luft-Angriff gegen ein anderes Ziel aufsparen will (wie eine gegnerische Luft-/Raumeinheit in derselben Zone) oder für einen Luft-Boden-Angriff (wenn der Kurvenkampf über der Zentralzone stattfindet). Wenn sich der Verteidiger entscheidet, den Angriff nicht zu erwidern, wenn der Kurvenkampf begonnen wird, dann kann er den Angreifer später in derselben Runde nicht angreifen.

Kurvenkämpfe enden automatisch, wenn eine der darin verwickelten Seiten zerstört wird und es keine anderen gegnerischen Einheiten gibt, die den Angreifer noch binden. Eine andere Methode zum Beenden von Kurvenkämpfen findest du in der Regel *Beenden von Kurvenkämpfen* (siehe Seite 61).

Der Ablauf zur Abwicklung von Luft-Luft-Angriffen folgt grob denselben Schritten wie Standard-Waffenangriffe in *Alpha Strike*:

Schritt 1: Sichtlinie überprüfen
Schritt 2: Kurvenkampfkontrolle ermitteln
Schritt 3: Entfernung ermitteln
Schritt 4: Trefferwert ermitteln
Schritt 5: Angriffswurf
Schritt 6: Schaden ermitteln und zuweisen
Schritt 7: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern (wenn erforderlich)

Schritt 1: Sichtlinie überprüfen

Fliegende Luft-/Raumeinheiten in derselben Zone auf der Radarkarte haben immer Sichtlinie zu einander.

Schritt 2: Kurvenkampfkontrolle ermitteln

Wenn zwei Luft-/Raumeinheiten in den Luftkampf eintreten, müssen die Piloten und Besatzungen beider Einheiten Kontrollwürfe ablegen, um festzulegen, wie viel Kontrolle sie über den Kurvenkampf haben. Im abstrakten Luft-/Raumkampf verwendet dieser Kontrollwurf den Fertigkeitswert des Piloten als Basis-Zielwert, mit einem Modifikator von +2 für jede Einheit, die sich in der Atmosphäre aufhält (siehe *Kontrollwürfe*, Seite 53).

Wenn eine Einheit ihren Kontrollwurf schafft, während er der anderen misslingt, dann hat die Einheit mit dem erfolgreichen Wurf ihren Gegner ausmanövriert und ist nun in ihrem Windschatten. Eine Luft-/Raumeinheit, die einen Gegner im Windschatten hat, kann gegen diesen keine effektiven Angriffe ausführen, während die Einheit im Windschatten einen Trefferwurfmodifikator von -2 bei Angriffen gegen die Einheit erhält, in deren Windschatten sie sich befindet.

Wenn beide Einheiten ihren Kontrollwurf nicht schaffen, oder beide Einheiten ihren Wurf schaffen, dann kann sich keine Einheit erfolgreich in den Windschatten manövrieren.

Schritt 3: Entfernung ermitteln

Wenn *beide* Einheiten ihren Kontrollwurf zum Ermitteln der Kurvenkampfkontrolle im vorherigen Schritt nicht schaffen, dann findet der Kurvenkampf in dieser Runde auf Weite Entfernung statt, und der Kampf wird mit Schritt 4 fortgesetzt.

Wenn eine oder beide Einheiten ihren Kontrollwurf in Schritt 2 schaffen, dann addiere die Hälfte des Schubwerts jeder erfolgreichen Einheit (abgerundet) auf das Wurfergebnis. Wenn eine Einheit den Wurf schafft und die andere nicht, dann darf die Einheit mit dem misslungenen Kontrollwurf nur ein Viertel ihres aktuellen Schubwerts auf das Ergebnis des Kontrollwurfs addieren – auch hier abgerundet.

Die Einheit mit dem höheren der beiden durch Schub modifizierten Wurfergebnisse darf den Entfernungsbereich auswählen, in dem der Kampf stattfinden wird. Wenn beide durch Schub modifizierte Ergebnisse identisch sind, dann wählt die Luft-/Raumeinheit mit der höchsten Erfolgsspanne (ES) aus Schritt 2 den Entfernungsbereich aus. Wenn beide schubmodifizierten Wurfergebnisse und *beide* unmodifizierten ES identisch sind, dann findet der Kampf im Mittleren Entfernungsbereich statt.

Seite B ist mit ihrer Kampfphase an der Reihe. Seite A hat bereits alle Angriffe angesagt, also werden nun nur die noch nicht abgeschlossenen Einheiten auf Seite B handeln.

B1 hat seinen Angriff bereits während der Angriffe von Seite A angesagt und wird somit übersprungen.

B2 macht einen Angriff auf A1. B2 erzielt eine 7 und addiert die Hälfte seines Schubwerts, was ein Gesamtergebnis von 10 bedeutet. A1 würfelt seine 7 und addiert seinen halben Schubwert, ebenfalls mit einem Ergebnis von 10. Wegen des Gleichstands findet der Angriff von B2 gegen A1 auf Mittlere Entfernung statt. (B2 ist bereits darauf festgelegt, A1 anzugreifen.)

B3 macht seinen Angriff gegen A2. B3 würfelt eine 10 und addiert seinen halben Schub, was ein Gesamtergebnis von 13 nach sich zieht. A2 würfelt eine 6 und addiert seinen halben Schubwert, mit einem Gesamtergebnis von 9. B3 entscheidet sich für Kurze Entfernung.

Seite A hat drei Luft-/Raumjäger, A1, A2 und A3. Seite B verfügt über drei Luft-/Raumjäger, B1, B2 und B3. Alle Einheiten haben eine Fertigkeitsstufe von 4 und jeder hat einen Schub von 6.

Seite A hat die Initiative für diese Runde gewonnen und beide Seiten haben all ihre Jäger in dieselbe Zone gezogen.

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 machen Kontrollwürfe. Beide haben einen Zielwert von 4, plus 2, weil sie sich in der Atmosphäre aufhalten, was zu einem endgültigen Zielwert von 6 führt. A1 würfelt mit 2W6 und hat mit einer 7 auch Erfolg. A1 addiert seinen halben Schubwert von 6, was einen modifizierten Kontrollwurf von 10 bedeutet (7 + [6 ÷ 2] = 7 + 3 = 10). B1 würfelt 2W6 und schafft seinen Kontrollwurf mit einer 5 nicht. B1 addiert somit nur ein Viertel seines Schubwerts für einen modifizierten Kontrollwurf von 6 (5 + [6 ÷ 4] = 5 + 1,5 = 6,5, abgerundet auf 6).

Weil A1 seinen Wurf geschafft hat und B1 nicht, ist A1 jetzt im Windschatten von B1. Weil der modifizierte Kontrollwurf von A1 höher ist als der modifizierte Kontrollwurf von B1, wählt A1 die Entfernung des Angriffs und entscheidet sich für Kurze Entfernung. A1 erhält einen Trefferwurfmodifikator von -2, weil er sich im Windschatten von B1 befindet. B1 kann nicht in sein Heck-Schussfeld feuern und kann somit A1 nicht treffen.

A2 führt dann einen Angriff auf B1 aus. B1 hat bereits seinen Angriff auf A1 angesagt, auch wenn er nun nicht feuern kann. A2 würfelt eine 6, schafft seinen Wurf also um 0, aber das ist genug, um seinen halben Schubwert von 6 zu addieren, was einen modifizierten Kontrollwurf von 9 nach sich zieht (6 + [6 ÷ 2] = 6 + 3 = 9). B1 würfelt eine 11, was ein Erfolg ist, also addiert auch B1 seinen halben Schubwert von 6, was zu einem modifizierten Kontrollwurf von 14 führt (11 + [6 ÷ 2] = 11 + 3 = 14). Weil der modifizierte Kontrollwurf von B1 höher ist als der von A2, wählt B1 die Kampfentfernung aus und entscheidet sich für Weite Entfernung. Da B1 keine Möglichkeit hat, A2 anzugreifen, verwendet der Pilot den erfolgreichen Wurf, um A2 auf Distanz zu halten.

A3 macht einen Angriff auf B1. Auch dieses Mal ist B1 nicht dazu in der Lage, zurückzufeuern, weil er schon den Versuch angesagt hat, auf A1 zu schießen. A3 würfelt eine 4 und schafft den Kontrollwurf nicht. B1 würfelt eine 8, was einen Erfolg darstellt. Weil B1 Erfolg hatte und A3 nicht, ist B1 nun im Windschatten von A3 und sagt an, dass er dies auf Kurze Entfernung tun möchte. A3 kann B1 nicht angreifen, weil B1 nun in seinem Windschatten ist.

Schritt 4: Trefferwert ermitteln

Die Luft-/Raum-Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle (Seite 57) listet die Trefferwurfmodifikatoren auf, die im abstrakten Luft-/Raumkampf anfallen. Bei einem Luft-Luft-Angriff verwenden Luft-/Raumeinheiten den Fertigkeitswert der angreifenden Einheit als Basis-Trefferwert,



sowie alle Modifikatoren für Entfernung und Schaden, die die Luft-/Raumeinheit erlitten hat (wie durch bestehende Besatzungstreffer und Feuerleitsystemtreffer). Luft-Luft-Angriffe rechnen keine Modifikatoren für die Bewegung des Ziels oder Gelände ein, doch alle anderen Modifikatoren, die in der Luft-/Raum-Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle aufgelistet sind, gelten.

Schritt 5: Angriffswurf

Um einen Angriff auszuführen, würfelt der kontrollierende Spieler 2W6 für jede Einheit und vergleicht das Ergebnis mit dem modifizierten Trefferwert, den wir im vorherigen Schritt bestimmt haben. Wenn der Würfelwurf den modifizierten Trefferwert erreicht oder übertrifft, dann hat der Angriff getroffen. Ansonsten geht er ins Leere.

Schritt 6: Schaden ermitteln und zuweisen

Wenn ein Angriff erfolgreich ist, dann wird der Schaden augenblicklich verursacht, aber die Auswirkungen des Schadens treten erst in der Endphase in Kraft. Ehe der Schaden zugewiesen werden kann, müssen erst einmal Richtung und Menge des Schadens ermittelt werden.

Angriffsrichtung: Im Luft-Luft-Kampf werden Luft-/Raumeinheiten immer behandelt, als würden sie durch ihr vorderes Schussfeld angegriffen, es sei denn, der Angreifer befindet sich im Windschatten. Ist der Angreifer im Windschatten des Ziels, dann wird der Schaden bestimmt, als würde der Angreifer durch das Heck-Schussfeld feuern.

Ausmaß des Schadens: Wie bei Bodeneinheiten entspricht der Schaden, den ein erfolgreicher Luft-Luft-Angriff verursacht, dem Schadenswert der Einheit in dem entsprechenden Entfernungsbereich. Im Gegensatz zu Bodeneinheiten haben Luft-/Raumeinheiten in den *Alpha-Strike*-Standardregeln vier Entfernungsbereiche, nicht nur drei. Befindet sich das Ziel in Kurzer Entfernung, dann verwende den Basisschaden, der als der K-Wert für die angreifende Einheit angegeben ist. Bei einem Ziel in Mittlerer Entfernung wird der M-Wert verwendet. Bei Zielen in Weiter Entfernung gilt der W-Wert für den Angriff. Bei Zielen in Extremer Entfernung wird der E-Schadenswert verwendet.

Schaden am Heck: Erhöhe den Schaden für alle erfolgreichen Angriffe, die das Ziel im Heck treffen, um 1 Punkt.

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).

Spezialfähigkeitsschaden: Luft-/Raumeinheiten verwenden im abstrakten Luft-/Raumkampf keine Spezialfähigkeiten.

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 58).

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 10 und aufgerundet. Schaden, der einer Luft-/Raumeinheit im Verlauf des Szenarios zugefügt wird, hat keinen Effekt auf den Schadensgrenzwert.

ABWICKLUNG VON BODEN-LUFT-KAMPF

Immer wenn eine Luft-/Raumeinheit die Zentralzone auf der Radarkarte betritt, muss sie einen Teil des Bodenschlachtfelds überqueren und kann somit das Ziel von Boden-Luft-Waffenbeschuss werden. Boden-Luft-Beschuss wird mit den normalen Regeln für Waffenangriffe in den *Alpha-Strike*-Standardregeln abgewickelt, aber mit den folgenden Modifikationen:

Sichtlinie überprüfen

Für den Boden-Luft-Kampf haben alle Nicht-Luft-/Raumeinheiten (inklusive gelandeter Luft-/Raumeinheiten), die nicht im Wasser untergetaucht oder unter der Erde sind oder sich in Bauten aufhalten, immer Sichtlinie zu fliegenden Luft-/Raumeinheiten.

Schussfeld überprüfen

Alle Nicht-Luft-/Raumeinheiten (inklusive gelandeter Luft-/Raumeinheiten) dürfen fliegende Luft-/Raumeinheiten als in ihrem Schussfeld behandeln, wenn irgendein Teil des Flugpfads der fliegenden Luft-/Raumeinheit das Front-Schussfeld berührt oder durchkreuzt.

Gelandete Kugelförmige Landungsschiffe: Gelandete Kugelförmige Landungsschiffe behandeln fliegende Einheiten immer, als würden sie in ihr Front-Schussfeld fallen.

Entfernung ermitteln

Um die Entfernung zwischen einer Nicht-Luft-/Raumeinheit zu einer fliegenden Luft-/Raumeinheit zu bestimmen, miss einfach vom Rand der Basis des Angreifers zum nächsten Punkt auf dem Flugpfad der fliegenden Luft-/Raumeinheit, der auch im Front-Schussfeld des Angreifers liegt und addiere dann 12 Zoll auf die Entfernung.

Wenn die angreifende Einheit sich innerhalb von 2 Zoll zum Flugpfad der Luft-/Raumeinheit befindet, dann ignoriere die oben beschriebenen Messregeln und behandle die Entfernung einfach als kurz.

Trefferwert ermitteln

Luft-/Raumeinheiten erhalten im Flug keinen Ziel-Bewegungsmodifikator, erhalten aber stattdessen einen Trefferwurfmodifikator von +2, weil es sich um fliegende Luft-/Raumeinheiten handelt (zuzüglich dem Modifikator von -2, wenn die Einheit ein Landungsschiff ist).

Gelandete Luft-/Raumeinheiten: Behandle alle Angriffe gegen eine Luft-/Raumeinheit, die gelandet ist, als Angriff gegen eine Bodeneinheit, aber ohne Zielbewegungsmodifikator und dafür mit einem Trefferwurfmodifikator von -4 für das immobile Ziel.

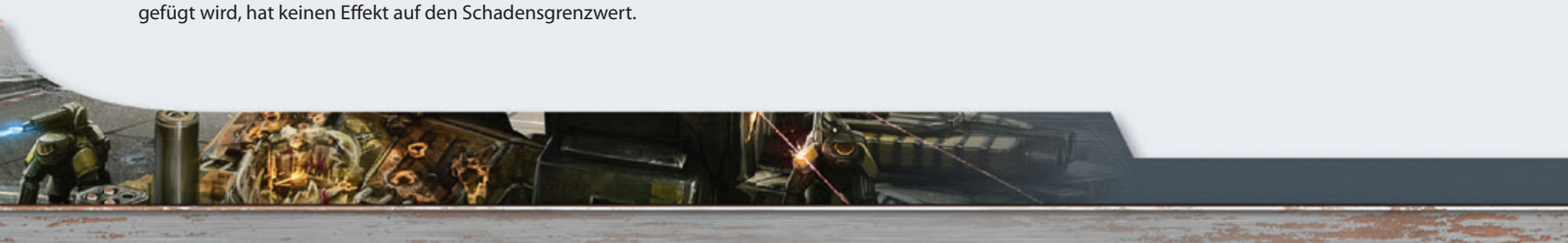
Schaden ermitteln und zuweisen

In einem *Alpha-Strike*-Spiel wird jeglicher Schaden gegen fliegende Luft-/Raumeinheiten abgewickelt, als ob die Luft-/Raumeinheit durch ihr Front-Schussfeld getroffen worden ist, unabhängig von der Richtung, aus welcher der Angriff tatsächlich gekommen ist.

Alle anderen Schadensregeln für Angriffe gegen Luft-/Raumeinheiten gelten, wie es in den Regeln zum Ermitteln und Zuweisen des Schadens im Luft-Luft-Kampf beschrieben ist (siehe Seite 60).

Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern

Alle Regeln zur Abwicklung von Kritischen Treffern gegen fliegende Luft-/Raumeinheiten gelten wie in der Ermittlung von Kritischen Treffern gegen Luft-/Raumeinheiten im Luft-Luft-Kampf angegeben (siehe Seite 60).



ENDPHASE

Der Luft-/Raumaspekt einer Alpha-Strike-Endphase fügt eine Reihe von Aktionen hinzu, die einzigartig für Bewegung und Kampf im Luft-/Raum sind.

Abgesehen vom *Beenden von Kurvenkämpfen* (siehe unten) können diese Aktionen – wie andere in der Endphase – gleichzeitig abgeschlossen werden.

Nachdem alle Endphasen-Aktionen für die Boden- und Luft-/Raumanteile der Schlacht abgewickelt worden sind, endet die Runde und die Spieler kehren zur Initiativephase zurück.

BEENDEN VON KURVENKÄMPFEN

Während der Endphase einer Runde, können die Spieler, die Einheiten kontrollieren, die in Kurvenkämpfe verwickelt sind, beschließen den Kampf in die nächste Runde fortzusetzen oder den Kurvenkampf abzubrechen. Jedes Beenden eines Kurvenkampfes muss einzeln abgewickelt werden, wobei der Gewinner der Initiative in der Runde auswählt, in welcher Reihenfolge die Kurvenkämpfe für seine Luft-/Raumeinheiten abgewickelt werden.

Wenn beide Spieler beschließen, den Kurvenkampf weiterzuführen, dann müssen die kämpfenden Luft-/Raumeinheiten in der Bewegungsphase der nächsten Runde in der gleichen Region bleiben.

Wenn beide Spieler beschließen, den Kurvenkampf zu beenden, dann lösen sich die Einheiten voneinander.

Wenn ein Spieler entscheidet, den Kurvenkampf fortzuführen und der andere Spieler möchte ihn beenden, dann müssen beide Spieler den Kurvenkampf-Kontrollwurf aus Schritt 2 in den Luft-Luft-Kampfregeln (siehe Seite 59) wiederholen, um zu sehen, ob der Kurvenkampf fortgeführt wird. In diesem Fall entscheidet bei einem Gleichstand die Einheit mit der höheren unmodifizierten ES, ob der Kurvenkampf weitergeht. Ist der unmodifizierte ES auch ein Gleichstand, dann liegt die Entscheidung bei dem Spieler, der den höheren aktuellen Schub besitzt (ist dieses ebenfalls gleich, dann muss der Kontrollwurf wiederholt werden, bis es einen Gewinner gibt). Wenn beide Seiten den Kontrollwurf nicht schaffen, dann bricht der Kurvenkampf automatisch ab.

Nur wenn eine Einheit keine verbleibenden Kurvenkämpfe hat, kann sie sich in der Bewegungsphase der nächsten Runde in eine andere Region bewegen und muss sich dann auch aus der Region bewegen (siehe *Abstrakte Luft-/Raumbewegung*, Seite 54).

Im vorher beschriebenen Luft-Luft-Kampf sind, nachdem alle Waffen abgefeuert wurden, keine Einheiten zerstört wurden, und sie haben auch keinen Schaden erlitten, der ihre Schubwerte verändert. Zu diesem Zeitpunkt befinden sich die Einheiten in den folgenden Positionen.

A1: In Kurzer Entfernung im Windschatten hinter B1 und in Mittlerer Entfernung zu B2.

A2: Im Kurvenkampf mit B1 auf Weite Entfernung und B3 auf Kurze Entfernung.

A3: Mit B1 im Windschatten auf Kurze Entfernung.

B1: Mit A1 im Windschatten auf Kurze Entfernung, in Weiter Entfernung zu A2 und im Windschatten von A3 auf Kurze Entfernung.

B2: Im Kurvenkampf mit A1 auf Mittlere Entfernung.

B3. Im Kurvenkampf mit A2 auf Kurze Entfernung.

Während der Endphase können alle Einheiten versuchen, ihre Kurvenkämpfe abzubrechen.

Seite A beschließt, dass A1 seinen Kurvenkämpfe beenden will und fängt mit B1 an. B1 möchte sich ebenfalls lösen, also ist dieser Kurvenkampf automatisch beendet.

Als nächstes versucht sich A1 von B2 zu lösen. Beide haben den gleichen Fertigkeitswert von 4, plus 2, weil sie sich in der Atmosphäre befinden. A1 würfelt eine 8 und B2 würfelt eine 12. A1 ist immer noch im Kurvenkampf mit B2 und muss somit in der nächsten Runde in der Region bleiben. A2 hat mitbekommen, dass A1 es nicht geschafft hat, sich zu lösen, und will somit auch im Kurvenkampf mit B1 bleiben. B1 möchte sich befreien. Beide haben den gleichen Zielwert von 4 plus 2, weil sie sich in der Atmosphäre befinden. A2 würfelt eine 4 und B1 eine 7. B1 löst den Kurvenkampf mit A2.

Da B1 nun entkommt, beschließt A2, seinen Kurvenkampf mit B3 aufrechtzuerhalten. A2 ist erfolgreich und B3 scheitert, also bleiben sie beide in der nächsten Runde im Kurvenkampf.

A3 ist im Kurvenkampf mit B1. Er versucht den Kampf mit B1 zu erhalten. B1 möchte den Kampf mit A3 ebenfalls aufrechterhalten. Weil B1 im Windschatten von A3 ist, ist der Zielwert von A3 seine Fertigkeitstufe von 4 plus 2 für die Atmosphäre. Er würfelt eine 5 und scheitert. B1 hat einen Zielwert von 4, plus 2 für die Atmosphäre, minus 2, weil er sich im Windschatten befindet. B1 würfelt eine 3 und scheitert. Weil beide Einheiten den Wurf nicht geschafft haben, wird der Kurvenkampf automatisch gelöst.

Ergebnis: A1 ist immer noch im Kurvenkampf mit B2 und muss somit in der nächsten Runde in seiner Region bleiben.

A2 ist immer noch im Kurvenkampf mit B3, also müssen beide in der nächsten Runde in ihrer Region bleiben.

A3 und B1 sind an keinen Gegner mehr gebunden. Sie müssen sich beide in der nächsten Bewegungsphase bewegen.

LUFT-/RAUMSCHADEN

Wenn dies nicht von einer Spezialfähigkeit hinfällig gemacht wird, tritt aller Schaden, der während der Kampfphase verursacht wurde, während der Endphase in Kraft.

Dies gilt auch für alle Kritischen Treffer. Alle Einheiten, die zerstört worden sind, müssen zu diesem Zeitpunkt aus dem Spiel entfernt werden.

Jede fliegende Luft-/Raumeinheit, die in der aktuellen Runde Schaden erlitten hat, muss in der Endphase der Runde einen Kontrollwurf machen verliert an Höhe. Dabei fallen ein Modifikator von +2 für atmosphärischen Flug und ein weiterer Modifikator von +4 an, wenn die Einheit einen Kritischen Schubdüsentreffer erlitten hat. Wenn der Wurf erfolgreich ist, dann bleibt die Luft-/Raumeinheit in ihrer aktuellen Zone. Wenn der Wurf misslingt, dann fällt die Einheit automatisch auf der Radarkarte eine Zone „nach innen". Die neue Zone muss an die Zone angrenzen, in der die Luft-/Raumeinheit operiert hat, als sie den Schaden erlitten hat, wobei der kontrollierende Spieler die Zone auswählt, wenn es mehr als eine Möglichkeit gibt.

Wenn die Einheit aufgrund eines gescheiterten Wurfs aus der Zone fällt, dann ist das das automatische Ende aller Kurvenkämpfe, in die die Einheit verstrickt ist, da alle Gegner in der Ausgangszone bleiben.

Wenn die fliegende Luft-/Raumeinheit in der Zentralzone ist, wenn der Kontrollwurf scheitert, dann stürzt sie am Ende ihres Flugpfads über der Bodenkarte ab und gilt als zerstört.

Schubverlust und Luft-/Raumstilllegung

Wenn in diesen abstrakten Regeln eine fliegende Luft-/Raumeinheit aufgrund von Schaden oder Kritischen Treffern auf Schub 0 reduziert oder wenn sie aufgrund von exzessiver Hitze stillgelegt wird, dann fällt sie eine Zone pro Runde auf der Radarkarte „nach innen", wie oben beschrieben. Dieser Sturz wird fortgesetzt, bis die Luft-/Raumeinheit ihren Schub zurückerhält, aus der Stilllegung reaktiviert wird oder abstürzt, indem sie über die Zentralzone weiter fällt. Eine Luft-/Raumeinheit, die über der Zentralzone fällt, stürzt am Rand der Bodenkarte ab (an einer freien Position nach Wahl des Spielers). Abgestürzte Luft-/Raumeinheiten werden als zerstört behandelt, zusammen mit allen Einheiten, die sie zu diesem Zeitpunkt transportiert haben (soweit es welche gibt). Wie bei den oben beschriebenen Luft-/Raum-Schadensregeln beendet eine Luft-/Raumeinheit, die aufgrund von Schubverlust fällt, automatisch alle Kurvenkämpfe, an denen sie beteiligt war.

Wenn die erweiterten Regeln zu *Luft-/Raumeinheiten auf der Bodenkarte* im Spiel sind, dann kann eine Luft-/Raumeinheit, die Schubverlust oder Stilllegung erlitten hat, stattdessen eine erzwungene Landung versuchen, wobei du die unter diesen Regeln ausgeführten Richtlinien zum Aufsetzen verwendest (siehe Seite 71 – 73).



Die gefürchteten Opacu Venatori, die Eliteüberfalleinheit von Blakes Wort, attackiert ihre jüngste Beute. Präzentor Berith führt sie in seinem rotweißen Archangel *in die Schlacht.*

Dieser Abschnitt enthält eine Sammlung optionaler Regeln, die in einem *Alpha-Strike*-Spiel verwendet werden können, um im Spiel ungewöhnliche Umstände und Einheitentypen abzubilden. Weil sie optional sind, und eine Dimension größerer Komplexität hinzufügen, als man sie in den *Alpha-Strike*-Standardregeln findet, gelten diese Regeln als Erweiterte Regeln und sollten nur verwendet werden, wenn die Spieler zustimmen.

ERWEITERTE BEWEGUNGSARTEN

Mehrere erweiterte Bewegungsarten können in *Alpha Strike* als erweiterte Optionen eingesetzt werden.

KLETTERN

Mechs, ProtoMechs, Infanterie und Gefechtsrüstungen mit der Mechabwehr-Spezialfähigkeit (MA) können Klettern-Bewegung verwenden. Klettern erlaubt es einer Einheit, auf oder von Gelände zu steigen, dass sie nach den Alpha-Strike-Standardregeln nicht erreichen können. (Bei Mechs beträgt dieses normale Maximum 2 Zoll Höhe pro zurückgelegten Zoll; bei ProtoMechs und Infanterieeinheiten ist es 1 Zoll Höhenunterschied pro zurückgelegten Zoll.) Bodenfahrzeuge können die Klettern-Bewegung nicht verwenden.

Klettern-Bewegung kostet eine Einheit 2 Zoll Bewegung pro Zoll Höhe, den sie erklettern will. Die Einheit muss die Kletterpartie nicht in einer einzelnen Runde abschließen, doch jede Einheit, die noch nicht zu Ende geklettert hat, darf in der aktuellen Phase keinerlei Angriffe ausführen. Wenn sie angegriffen werden, dann werden kletternde Einheiten so behandelt, als hätten sie nur die Hälfte ihrer Bewegung (abgerundet), wenn der Zielbewegungsmodifikator ermittelt wird. Außerdem verlieren sie alle Zielbewegungsmodifikatoren für Sprungfähigkeit.

Alices Assassin *hat eine Bewegung von 14"s, doch steht er vor einer Felswand, die 16" hoch ist und somit kann er den Gipfel nicht allein mit seinen Sprungdüsen erreichen. Sie entscheidet sich zu klettern, um die steile Mauer zu erklimmen. Zu Beginn von Runde 1 beginnt ihr Mech seinen Aufstieg. Da jeder gekletterte Zoll 2" Bewegung kostet, gibt der* Assassin *all seine Bewegung aus, um 7" zu klettern. Da der Mech sein Klettern diese Runde noch nicht abgeschlossen hat, darf er nicht angreifen. Wenn er in dieser Runde angegriffen wird, wird der Zielbewegungsmodifikator für den* Assassin *so behandelt, als hätte er eine Bewegung von 7" (14" ÷ 2 = 7", ohne Sprungmodifikator).*

In der Bodenbewegungsphase von Runde 2 steigt der Assassin *weitere 7" nach oben. Das ist immer noch nicht hoch genug, um den Gipfel zu erreichen, also muss der Mech noch eine weitere Runde klettern und kann auch in dieser Runde keine Angriffe ausführen. In der dritten Runde schließt der* Assassin *sein Klettern ab, nachdem er 4 weitere Zoll Bewegung ausgegeben hat, um die 2 Zoll Höhe zurückzulegen. Die übrigen 10" Bewegung können auf der Oberfläche des Geländes ausgegeben werden, die der Mech gerade erklommen hat und jetzt hat er wieder einen Zielbewegungsmodifikator, der auf einer Bewegung von 14"s basiert.*

AUSWEICHEN

Alle Einheiten können sich während der Bewegungsphase entscheiden, eine Ausweich-Bewegung zu verwenden. Ausweichen hat keinen Einfluss auf den normalen Bewegungswert (oder Schub) oder Geländebeschränkungen, doch kann eine ausweichende Einheit keinerlei Angriffe jedweder Art durchführen. Dafür erleiden alle Angriffswürfe gegen die ausweichende Einheit einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator, der vom Fertigkeitswert der Einheit abhängt, wie du es der Erweiterten Zielbewegungsmodifikator-Tabelle (rechts) entnehmen kannst.

HERABSPRINGEN

Nur Mech- und ProtoMech-Einheiten dürfen Herabspringen-Bewegung verwenden. Herabspringen erlaubt es einem Mech (oder ProtoMech) ohne Sprungdüsen, schnell eine beliebige Höhe herab zu gelangen, auch wenn diese Aktion die Einheit immer beschädigt. Ein Herabspringen kostet 4" Bewegung und platziert die Einheit in der niedrigsten Höhe in jedem gewünschten Gelände, nicht mehr als 1 Zoll von der Startposition der Einheit aus entfernt. Die Bewegungskosten für ein Herabspringen sind vom Gelände und auch vom Höhenunterschied zwischen Start- und Endpunkt unabhängig.

Eine Herabspringende Einheit erleidet 1 Schadenspunkt für jeweils 6" Höhe, die sie nach unten springt, wobei auf die normale Weise Kritische Treffer ausgewürfelt werden. Mechs oder ProtoMechs, die eine Höhe von mehr als 12" herabspringen, erleiden außerdem einen automatischen Kritischen Bewegungstreffer.

Absichtliche Stürze von Oben

Jeder Mech oder ProtoMech und jedes Bodenfahrzeug darf sich absichtlich von einem höheren Gelände bewegen um sich nach unten zu stürzen, was 2" Bewegung kostet. Die Einheit, die auf diese Weise absichtlich stürzt, beendet ihre Bewegung nach dem Fallen sofort und erleidet 1 Schadenspunkt für je angefangene 6" Unterschied zwischen dem Startpunkt des Sturzes und seinem Ziel, wobei Kritische Treffer nach den normalen Regeln abgewickelt werden.

Im Gegensatz zum Herabspringen erleiden Einheiten hier keinen automatischen Kritischen Bewegungstreffer für Stürze über 12" Höhe, doch Fahrzeugeinheiten müssen normal auswürfeln, ob es zu einem Antriebsschaden kommt.

Wenn der Absichtliche Sturz die Einheit in Gelände platziert, das nach ihrem Einheitentyp nicht erlaubt ist, dann wird die Einheit zerstört. Befindet sich eine andere Einheit an der Position, in der die Einheit sich absichtlich fallen lässt, dann behandle das Ergebnis als Todessprungangriff (siehe Seite 43), selbst wenn die fallende Einheit gar kein Mech ist. Der „Angriff" erleidet einen Trefferwurfmodifikator von +2. Egal was die Folgen sind, die fallende Einheit muss so nah an ihrem Startpunkt platziert werden, wie es möglich ist, in BZB mit der Einheit, auf die sie gerade gefallen ist.

SPRINTEN

Jede Bodeneinheit darf eine Sprinten-Bewegung verwenden. Um die Sprintgeschwindigkeit einer Einheit zu erhalten, multipliziere ihre aktuelle Bodenbewegung mit 1,5 und runde auf. (Sprinten darf nicht für Sprungbewegung verwendet werden.) Somit hätte eine Einheit mit einer aktuellen Bewegung von 12" beim Sprinten eine Bewegung von 18" (12" x 1,5 = 18").

Eine sprintende Einheit darf keine Angriffe ausführen. Angriffe gegen eine sprintende Einheit verwenden zwar die modifizierte Bewegungsrate der Einheit, doch auch einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von -1.

Transport von Nicht-Infanterieeinheiten

Die folgenden Regeln gelten für Transporteinheiten, Landungsschiffe und Raumboote. Sie gelten nicht für den Transport von Infanterieeinheiten durch Einheiten mit der Spezialfähigkeit Infanterietransporter (IT#), siehe dazu *Infanterietransport*, Seite 32.

Bodeneinheitentransport: Alle Nicht-Luft-/Raumeinheiten gelten als Bodeneinheiten, wenn es darum geht, eine Transporteinheit zu betreten oder zu verlassen. Dieser Prozess wird als Einsteigen (zum Betreten) oder Aussteigen (zum Verlassen) bezeichnet. Einheiten dürfen nicht in verbotenes Gelände aussteigen. Das Ein- und Aussteigen muss während der Bodenbewegungsphase vorgenommen werden.

ERWEITERTE BEWEGUNGSARTEN-KOSTENTABELLE

Geländeart	Bewegungskosten pro Zoll	Verbotene Bewegungsarten / Einheitentypen
Ausweichen	+0	—
Beabsichtigte Stürze	2[2]	Alle außer Mechs, ProtoMechs und Bodenfahrzeuge
Herabspringen	4[2]	Alle außer Mechs und ProtoMechs
Klettern (pro geklettertem Zoll)	+2[2]	Fahrzeuge, Luft-/Raumeinheiten, Gefechtsrüstungen[1]
Sprinten	+0[3]	Luft-/Raumeinheiten, Schiffe, Senkrechtstarter

[1] Gefechtsrüstungen mit der MA-Spezialfähigkeit dürfen ebenfalls Klettern-Bewegung verwenden.

[2] Einheiten erleiden 1 Schadenspunkt pro angefangenen gefallenen 6" (siehe Herabspringen und Beabsichtigte Stürze, Seite 63).

[3] Multipliziere die aktuelle Bodenbewegung der Einheit mit 1,5, aufgerundet (siehe Sprinten, Seite 63).

ERWEITERTE ZIELBEWEGUNGS-MODIFIKATOREN-TABELLE

Erweiterte Bewegungsart	Trefferwurfmodifikator
Klettern	*
Sprinten	–1**
Ausweichen (Fertigkeit der Ausweichenden Einheit)	
Fertigkeit 6 – 8	+1
Fertigkeit 5	+2
Fertigkeit 4 – 3	+3
Fertigkeit 2 – 1	+4

* Behandle die Kletternde Einheit als hätte sie ihre halbe normale Bodenbewegung, ohne Sprung.

** Verwende die Sprinten-Bewegung für den Basis-Zielbewegungsmodifikator.

Aufsteigen/Einsteigen: Einheiten dürfen nur BZB mit der Transporteinheit aufsteigen. Es kostet die aufsteigende Einheit 2", um die Transporteinheit zu betreten.

Absteigen/Aussteigen: Es kostet die aussteigende Einheit 2" Bewegung, um die Transporteinheit zu verlassen und sie wird in BZB mit der Transporteinheit platziert.

Einheiten als Fracht: Viele der größeren zivilen Landungsschiffe haben tausende von Tonnen Frachtraum verfügbar. Dieser ist zwar für Konsumwaren ausgelegt, doch kann der Raum auch so umgewandelt werden, dass er Einheiten als Fracht transportieren kann. Jede auf diese Weise transportierte Einheit nimmt 110 Prozent ihres Gewichts in Frachtraum ein. Das zusätzliche Gewicht stellt zusätzliches Material dar, das während des Transports zum Schutz der Einheit verwendet wird. Um transportiert werden zu können, darf das Gewicht der Einheit die Kapazität des Frachtraums nicht übersteigen. Einheiten, die auf diese Weise transportiert werden, sind nicht kampfbereit und dürfen weder ein- und aussteigen noch ein- und ausgeschleust werden. Stattdessen müssen sie wie normale Fracht abgeladen werden. Da Frachtschleusen nicht für Militärmaschinen konzipiert sind, darf nur eine Einheit (unabhängig von ihrer Größe) pro Runde ein- oder abgeladen werden. Einheiten, die auf diese Weise abgeladen werden, sind erst nach 30 Runden kampfbereit.

ERWEITERTES GELÄNDE

Die Einführungs- und Standardregeln gehen davon aus, dass das Szenario bei mildem Wetter und in durchschnittlichen Geländebedingungen stattfindet. Die folgenden Regeln stellen zusätzliche Geländearten und Bedingungen vor, die einem *Alpha-Strike*-Spiel einen noch dramatischeren Charakter verleihen können. Zusammen mit den Regeln für fremde Umweltbedingungen, Atmosphären, Licht und Schwerkraft beschreiben und die du später in diesem Kapitel findest (siehe Seite 92 – 95), können diese erweiterten Regeln exotische Bedingungen für jede Schlacht bieten.

Verbotene Gelände: Bestimmte Einheitentypen – oder Einheiten, die nicht über bestimmte Ausrüstung verfügen – dürfen manche Geländetypen vielleicht nicht betreten. Diese verbotenen Geländetypen und Bewegungsbeschränkungen sind in der Erweiterten Geländebewegungskosten-Tabelle aufgeführt. Wenn es nicht anders angegeben ist, dann gelten diese Einschränkungen nur, wenn die fragliche Einheit versucht, sich *durch* das Gelände zu bewegen. Einheiten, die sich über das Gelände erheben können (wie Luft-/Raumeinheiten und Senkrechtstarter im Flug oder Einheiten, die Sprungbewegung verwenden) können diese Einschränkungen ignorieren, solange sie sich über der Höhe des Geländes bewegen.

Brücken

Auch wenn Brücken technisch gesehen erhöhte Straßen sind, die Schluchten oder Wasser überqueren und somit mit den Standardregeln für Straßen / Pflaster abgebildet werden können, so ist es doch Realität, dass im **BattleTech**-Universum viele Brücken nicht für moderne Kriegsmaschinen gebaut werden. Zusammen mit der Tatsache, dass Brücken angegriffen und beschädigt werden können, beschreiben diese Regeln ihre besonderen Eigenschaften.

Brücken erhalten, genau wie Gebäude einen Konstruktionsfaktor (KF), der ihre allgemeine Stärke und Stabilität abbildet. Dieser Wert kann zwischen 1 und 50 liegen. Wenn eine Brücke Schaden durch Angriffe oder andere Bedingungen erleidet, dann werden die Schadenspunkte von ihrem KF-Wert abgezogen. Eine Brücke, die auf KF 0 reduziert wird, wird zerstört.

Gewichtsbeschränkung: Da der aktuelle KF der Brücke auch ihre Gewichtskapazität repräsentiert, gibt der KF-Wert der Brücke auch die maximale Größenklasse von Einheiten an, die sicher die Brücke überqueren dürfen (natürlich muss die Brücke zusätzlich breit genug sein, was ihre physische Größe angeht, damit die Miniaturen darauf stehen können). Eine Brücke mit einem KF von 21 oder mehr kann Einheiten der Größe 4 tragen. Brücken mit einem KF von 20 oder weniger dürfen nur Einheiten der Größe 3 tragen. Eine Brücke, die einen KF von 10 Punkten oder weniger hat, darf nur Einheiten bis maximal Größe 2 tragen. Brücken mit KF 5 oder weniger dürfen nur Einheiten der Größe 1 tragen.

Wenn eine Einheit, welche die Größenbeschränkung einer Brücke übersteigt, versucht diese zu verwenden, dann bricht die Brücke sofort in sich zusammen, wenn sich die Einheit auf ihr bewegt. Alle Einheiten, die sich auf einer Brücke befinden, wenn sie einstürzt, stürzen und erleiden 1 Schadenspunkt pro 3 angefangenen Zoll Unterschied zwischen der Ausgangshöhe und der Höhe, auf der sie stürzen. Hierbei werden auf die normale Weise Kritische Treffer ausgewürfelt. Wenn die Einheit als Folge eines Brückeneinsturzes in verbotenes Gelände stürzt, dann wird sie zerstört.

GEBÄUDE

Die Regeln für Gebäude sind später in diesem Kapitel ausgeführt. Siehe *Gebäude* (Seite 83 – 86).

TIEFSCHNEE

Tiefschnee kann zwar ein echter Segen für das Hitzeniveau eines BattleMechs sein, doch ist es für Radfahrzeuge fast unmöglich, ihn zu überqueren und er kann auch andere Arten von Bodeneinheiten verlangsamen oder sogar einsinken lassen (auch wenn Luftkissenfahrzeuge, Bodenef-



fektfahrzeuge und fliegende Senkrechtstarter diese Effekte ignorieren können, ebenso wie Einheiten, die Sprungbewegung verwenden). Alle Bodeneinheiten, die sich in oder durch Tiefschnee bewegen, können in diesem steckenbleiben (siehe die *Steckenbleiben*-Regel, Seite 70). Alle Einheiten mit Wärmeskala können im Tiefschnee in der Endphase einer Runde, in der sie überhitzt haben, 1 zusätzlichen Hitzelevel abziehen (siehe Seite 44).

GERÖLLHAUFEN

Geröllhaufen stellen alle Arten von Stein- oder Schmutzhaufen dar, die nicht verdichtet worden sind. Geröllhaufen müssen eine Höhe zugewiesen bekommen, doch kann die Höhe nicht mehr als 2 Zoll höher als das niedrigste Gelände sein, das an die Erhöhung angrenzt. Einheiten, die sich durch einen Geröllhaufen bewegen, müssen die Kosten für den Höhenwechsel bezahlen, zusätzlich zu den +1 Zoll pro Zoll Bewegung in und durch Geröllhaufen-Gelände.

Einheiten, die Geröllhaufen passieren, können in dem losen Material stecken bleiben (siehe *Steckenbleiben*, Seite 70).

GEFÄHRLICHE FLÜSSIGKEITSRESERVOIRS

Gefährliche Flüssigkeitsreservoirs sind Tümpel voll mit ätzenden Flüssigkeiten oder sonstigen destruktiven flüssigen Chemikalien, die eine Einheit beschädigen können, die in Kontakt mit diesen gerät. Gefährliche Flüssigkeitsreservoirs folgen allen Regeln für Wassergelände, mit den folgenden zusätzlichen Auswirkungen.

Alle Einheiten, die ihre Runde in gefährlichen Flüssigkeitsreservoirs beginnen, sie betreten oder auch nur teilweise darin untertauchen, erleiden 1 Schadenspunkt, plus 1 weiteren Schadenspunkt für je 2 volle Zoll Bewegung durch dieses Geländemerkmal. Dieser Schaden wird verdoppelt, wenn die Einheit kein BattleMech ist und nicht über die Spezialfähigkeit SIEG verfügt.

SCHWERINDUSTRIE

Schwerindustriegelände beschreibt eine verschachtelte und relativ dichte Mischung aus Stromleitungen, Generatoren, Kühlteichen, Wassertürmen und anderen Elementen. Diese Geländeart kann nur auf freiem oder gepflastertem Bodengelände platziert werden, im Umkreis von 6 Zoll um eine beliebige Anzahl von Gebäuden auf dem Spielfeld.

Schwerindustriegelände hat den gleichen Effekt auf Sichtlinien und Angriffswürfe wie leichte Wälder (siehe *Wälder*, Seite 69).

Unbeabsichtigte Explosionen: Aufgrund der empfindlichen Mischung von Ausrüstung, die man oft in Schwerindustriezonen findet, besteht jedes Mal das Risiko für eine unbeabsichtigte Explosion, wenn ein Angriff, der in die Schwerindustriezone ausgeführt wird, das eigentliche Ziel verfehlt oder das Gelände wird beschädigt (sei es durch einen Flächeneffektangriff oder einen absichtlichen Angriff auf das Gelände). Wenn eine dieser Situationen eintritt, dann würfelt der Angreifer mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 5 oder höher kommt es zu einer unbeabsichtigten Explosion, die allen Einheiten im Umkreis von 2 Zoll um den Zielpunkt 1 Schadenspunkt zufügt. (Im Falle eines verfehlten Angriffs ist der Zentralpunkt die Einheit, die eigentlich anvisiert worden ist.) Außerdem geht alles Gelände in 2 Zoll Umkreis um den Zielpunkt in Flammen auf (siehe *Feuer und Rauch*, Seite 100 – 101).

EIS

Da es Wasser darstellt, das zugefroren ist, verwandelt Eis alle Wassergelände in einem *Alpha-Strike*-Szenario in freies Gelände, wenn es um Bewegung geht – aber nicht ohne Risiko. Mit der Ausnahme von Einheiten, welche die Bewegungsarten Luftkissenfahrzeug und Bodeneffekt verwenden, müssen alle Bodeneinheiten, die sich über Eis bewegen, zusätzliche Bewegung pro zurückgelegtem Zoll ausgeben, um die zusätzliche Vorsicht abzubilden, die notwendig ist, um die Einheit zu kontrollieren oder Stürze und Rutschen zu vermeiden.

Solange das Eis nicht fest gefroren ist (siehe unten) besteht außerdem das Risiko, dass der Boden unter der Einheit brechen kann. Für jeweils 2 volle Zoll Bewegung über Eis, die ein Mech, ein ProtoMech oder ein Bodenfahrzeug mit den Bewegungsarten Kette oder Rad zurücklegt, muss der kontrollierende Spieler mit 1W6 würfeln. Einheiten, die Sprung-Bewegung verwenden oder die einfach für die ganze Runde stationär geblieben sind, müssen diesen Wurf nur dann ablegen, wenn sie ihre Bewegungsphase auf Eis beenden. Bei einem Ergebnis von 6 oder höher bricht das Eis in einem Radius von 2 Zoll um die Einheit. Die Einheit, die auf diese Weise durch das Eis gebrochen ist, stürzt durch das darunter liegende Wasser und landet am Grund des Gewässers. Dabei erleidet sie 1 Schadenspunkt und muss prüfen, ob es zu einem Hüllenbruch kommt, wie es in den normalen Unterwasserschadens-Regeln für *Alpha Strike* beschrieben ist (siehe Seite 39). Für den Rest des Szenarios werden alle aufgebrochenen Bereiche des Eises als Wasser behandelt.

Mobile Bauten brechen automatisch jedes Eis, über das sie sich bewegen (selbst wenn es festgefroren ist).

Aufgrund ihrer Schubdüsen und großen Massen brechen alle kugelförmigen Raumboote und Landungsschiff-Einheiten automatisch jedes Eis, auf dem sie zu landen versuchen (selbst wenn es festgefroren ist). Alle anderen Luft-/Raumeinheiten – auch stromlinienförmige Raumboote, Jäger und Hilfsluftschiffe oder Hilfsflächenflugzeuge – und Senkrechtstarter sowie Bodeneffektfahrzeuge, die versuchen auf Eis zu landen, verwenden dieselben Regeln für Bodenfahrzeuge, die wir oben beschrieben haben.

Wassereinheiten können sich nicht auf Eis bewegen, aber tauchfähige Wassereinheiten können unter dem Eis im Wasser operieren, wenn dieses nicht festgefroren ist. Untergetauchte Einheiten, die versuchen unter Eis aufzutauchen, brechen das Eis automatisch in einem Radius von 2 Zoll um die auftauchende Einheit.

Festgefroren

Eis kann auch als festgefroren bezeichnet werden.

Bodeneinheiten, die sich auf festgefrorenem Eis bewegen, würfeln nicht, ob das Eis zerbricht, es sei denn, es handelt sich um Mobile Bauten, ein abstürzendes Luft-/Raumfahrzeug, oder ein Landungsschiff, das auf einer Eisoberfläche abhebt (oder aufsetzt).

DSCHUNGEL

Wie beim erweiterten Wald-Gelände (siehe *Wälder*, Seite 69) gibt es Dschungelgelände in lichten, dichten und extrem dichten Versionen. Dschungelgelände hat den gleichen Effekt auf Sichtlinien wie Wälder, doch ist die Bewegung durch den Dschungel restriktiver; er kostet mehr Zoll Bewegung pro zurückgelegtem Zoll und kann weniger leicht zerstört werden (siehe *Geländeumwandlung*, Seite 104).

Lichter Dschungel: Lichter Dschungel erhebt sich 4 Zoll über das Bodengelände. Insgesamt 6 Zoll leichtes Dschungelgelände blockiert die Sichtlinie.

Dichter Dschungel: Wie Lichter Dschungel erhebt sich auch Dichter Dschungel 4 Zoll über das Bodengelände. Es ist schwerer, durch dichten Dschungel zu blicken, als durch lichten und es kostet auch mehr Bewegung pro zurückgelegten Zoll. Insgesamt 4 Zoll dichtes Dschungelgelände blockiert die Sichtlinie.

Extrem dichter Dschungel: Extrem dichter Dschungel soll sich 6 Zoll über das Bodengelände erheben. Dies ist das Dschungelgelände, das Sicht und Bewegung am stärksten behindert. Nur 2 Zoll extrem dichten Dschungels reichen aus, um die Sichtlinie zu blockieren.

MAGMA

Magma, der Abfluss von vulkanischen Aktivitäten in verschiedenen Formen, stellt verflüssigte Felsen dar. Magma gibt es in *Alpha Strike* in zwei grundsätzlichen Varianten: flüssig oder zum Teil verfestigte Kruste.

Flüssigmagma

Flüssigmama sollte ein Tiefenlevel erhalten, genau wie Wassergelände. Wenn ein Flüssigmagma-Geländemerkmal keine spezifizierte Tiefe besitzt, dann beträgt die Tiefe 2 Zoll.

Jede Einheit mit Ausnahme eines BattleMechs oder eines IndustrieMechs mit der Spezialfähigkeit SIEG wird zerstört, wenn sie Flüssigmagma betritt. Fliegende Einheiten können über Flüssigmagma fliegen, aber wenn sie versuchen, im Magma zu landen oder sich auf das Level des Geländes zu bewegen, dann werden solche Einheiten automatisch zerstört. Wenn ein Mech seine Runde in Flüssigmagma beginnt, sie betritt oder teilweise in Flüssigmagma untertaucht, dann erleidet er in der Endphase der Runde einen zusätzlichen Hitzepunkt auf der Hitzeskala. Wenn die Einheit keine Panzerung übrig hat, erleidet sie außerdem 1 Schadenspunkt für jeweils 2 volle Zoll Bewegung, die sich die Einheit durch dieses Geländemerkmal bewegt hat, nachdem sie ihre Panzerung verloren hat. (IndustrieMechs, die in Kontakt mit Flüssigmagma kommen, wenn sie keine Panzerungspunkte übrig haben, werden automatisch zerstört.)

Einheiten in Flüssigmagma können auch steckenbleiben (siehe *Steckenbleiben*, Seite 70).



Calvin Magdaleno bewegt seinen BattleMaster *vorsichtig um die aktiven Vulkane von Rigil Kentaurus.*

Magmakruste

Bodeneinheiten dürfen sich über Magmakruste bewegen, als würde es sich um freies Gelände handeln, aber – ähnlich wie beim Überqueren von Eis – besteht das Risiko, dass sie einbrechen.

Für jeweils 2 volle Zoll, die sich ein Mech, ProtoMech oder Bodenfahrzeug mit den Bewegungsarten Rad oder Kette über Magmakruste bewegt, muss der kontrollierende Spieler mit 1W6 würfeln. (Einheiten, die ihre Sprung-Bewegung verwenden, müssen diesen Wurf nur dann machen, wenn sie ihre Bewegungsphase auf der Magmakruste beenden, müssen aber einen Modifikator von +2 auf den Wurf einrechnen.) Bei einem Ergebnis von 6 oder höher bricht die Kruste in einem Radius von 2 Zoll um die Einheit ein und wird zu Flüssigmagma. Die Einheit, die auf diese Weise durch die Magmakruste bricht, fällt in das Flüssigmagma und erleidet augenblicklich die Auswirkungen dieser Geländeart. Für den Rest des Szenarios werden alle aufgebrochenen Bereiche der Magmakruste wie Flüssigmagma behandelt. Wenn eine Einheit mit Wärmeskala (BattleMechs oder gelandete Luft-/Raumjäger) sich während der Endphase noch auf der Magmakruste befindet, dann addiert sie 1 Wärmepunkt auf ihrer Wärmeskala.

Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten (Raumboote oder Landungsschiffe) verwandeln Magmakrusten-Bereiche automatisch in Flüssigmagma, wenn sie versuchen, darauf zu landen. Wenn die landende Einheit größer als 2 Zoll ist, dann wird eine Fläche gleich der Größe der landenden Einheit in Flüssigmagma umgewandelt. Wenn der ganze Bereich, der von der landenden Einheit bedeckt wird, nun Flüssigmagma ist, dann wird die Einheit zerstört. Wenn nur ein Teil der gelandeten Einheit sich in Flüssigmagma befindet, dann erleidet die Einheit 1 Schadenspunkt an der Heck-Zone.

SCHLAMM

In *Alpha Strike* stellt Gelände, das als Schlamm klassifiziert wurde, Land dar, bei dem der Boden so feucht und weich ist, dass Fahrzeuge und Mechs darin steckenbleiben können. Alle Bodeneinheiten, die sich durch Schlammgelände bewegen (und nicht die Bewegungsarten Luftkissen oder Bodeneffekt verwenden,) können stecken bleiben. Siehe *Steckenbleiben*, Seite 70.

Eine kugelförmige Luft-/Raumeinheit (Raumboote und Landungsschiffe), die versucht, in Schlammgelände zu landen, verwandelt den Schlamm, in dem sie landet, automatisch in unwegsames Gelände.

BEPFLANZTE ÄCKER

Bepflanzte Äcker haben keine Auswirkungen auf die Bewegung. Sie erheben sich aber 2 Zoll über dem Bodengelände und führen zu einem Trefferwurfmodifikator von +1 für jeweils 4 volle Zoll Bepflanzter Äcker, die auf der Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel liegen. Insgesamt 12 Zoll Bepflanzter Äcker blockieren die Sichtlinie. Angriffe gegen Infanterie (inklusive Gefechtsrüstungen), die sich in bepflanzten Feldern aufhalten, erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1.

Eine landende kugelförmige Luft-/Raumeinheit (Raumboot oder Landungsschiff) verwandelt automatisch alle Bepflanzten Äcker im Landebereich in unwegsames Gelände. Außerdem können bepflanzte Äcker im Umkreis von 2 Zoll um solche landenden Einheiten durch die Abgase in Brand geraten, wenn du mit 2W6 eine 6 oder höher erzielst (siehe *Feuer und Rauch,* Seite 100).

SCHIENEN

In *Alpha Strike* beziehen sich Schienen auf alles, von altmodischen Schienengleisen bis hin zu den fortschrittlichen Monorailanlagen, die von neuen Magnetschwebefahrzeugen eingesetzt werden. Schienen stellen eine feste Route dar, die von Fahrzeugen verwendet werden kann, die die Spezial-Bewegungsart Schiene verwenden, werden für die Bewegung aber auch als Straßen behandelt (das heißt, die Bewegung entlang einer Schiene ignoriert die meisten anderen darunter liegenden Geländebedingun-



Black Hawk *A begleitet von* Sylph-*Gefechtsrüstungen, Beta-Galaxie, Clan Schneerabe.*

gen, die Bewegungskosten erzeugen). Abgesehen davon behandeln alle Mechs, ProtoMechs und Bodenfahrzeuge, die nicht die Schienen-Bewegungsart verwenden, Schienen als unwegsames Gelände.

Wenn es ein Szenario nicht anders angibt, dann kann jeder 2 Zoll lange Abschnitt von Schienengelände wie ein Gebäude mit KF 5 angegriffen werden (siehe *Gebäude*, Seite 83 – 86). Wenn ein Abschnitt der Schienen zerstört wird und ein Schienenfahrzeug sich dorthin bewegt, dann erleidet das Schienenfahrzeug am zerstörten Abschnitt einen Unfall, wobei das erste Abteil, das mit dem zerstörten Segment kollidiert, die Bewegung des Zugs als Schaden erleidet, während alle Wagen des Zugs dahinter (wenn es welche gibt) die halbe Bewegung der Einheit als Schaden erleiden. Alle Wagen, die den Schaden überleben, sind für den Rest des Szenarios immobilisiert.

EXTREM UNWEGSAMES GELÄNDE

Extrem unwegsames Gelände stellt eine Vielzahl von wirklich zersprengten Landschaften dar, darunter auch extrem dichte Wälder/Dschungel, die zu unwegsamen Boden reduziert worden sind.

EXTREMER SCHUTT

Gelände mit extremen Schutt stellt zerstörte Gebäude aus den härtesten, militärischen Materialien dar, was es extrem schwer macht, sich durch ein solches Gelände zu bewegen. Zerstörte Briankastell-Gebäude und ähnliche Festungen sind Beispiele von extremen Schutt.

SAND

Sandgelände hat keinen Effekt auf Mech- oder ProtoMech-Einheiten und die meisten Fahrzeug-Bewegungsarten, beeinflusst aber jede Infanterie (inklusive Gefechtsrüstungen), die Bodenbewegung verwendet, sowie Radfahrzeuge ohne die Spezialfähigkeit Strandbuggy (SB).

Zusätzlich dazu können Radfahrzeuge, ohne die Strandbuggy-Spezialfähigkeit (SB) auch stecken bleiben (siehe *Steckenbleiben,* Seite 70).

SUMPF

Alle Einheiten, die sich in oder durch Sumpfgelände bewegen und die Bodenbewegung verwenden (nicht dazu gehören Luftkissenfahrzeuge und Bodeneffektfahrzeuge) können stecken bleiben (siehe *Steckenbleiben*, Seite 70). Wenn eine Einheit in einem Sumpf stecken bleibt, würfle noch einmal mit 2W6. Bei einem Ergebnis 12 wird ein 2-Zoll-Radius des Sumpfes zu Treibsand (siehe unten). Sumpfgelände, das zu Treibsand wird, bleibt für den Rest des Szenarios so.

Einheiten, die Senkrechtstarter-, Bodeneffekt- oder Luft-/Raumbewegung verwenden (mit Ausnahme von Landungsschiffen) bleiben in Sumpfgelände automatisch stecken, wenn sie versuchen darin zu landen. Landungsschiffe, die in Sumpfgelände landen, verwandeln alles Nicht-Sumpfgelände unter sich in Sumpfgelände, und müssen würfeln, ob sie steckenbleiben, genau wie ein Bodenfahrzeug.

Treibsand: Jede Einheit, die Treibsand betritt oder sich in einem Bereich aufhält, in dem wie oben beschriebenen Treibsand entstanden ist, bleibt automatisch stecken (siehe *Steckenbleiben,* Seite 70). Jede Einheit, die ihre Bewegung in Treibsand beginnt, kann versuchen sich gemäß der Regeln für das Befreien aus einem Steckenbleiben, zu befreien. Wenn der Versuch fehlschlägt und die Einheit am Ende der Runde immer noch im Treibsand feststeckt, sinkt sie in der Endphase 2 Zoll ein. Wenn die Einheit tiefer in den Treibsand sinkt, als ihre Höhe beträgt, dann wird die Einheit zerstört.

TUNDRA

In *Alpha Strike* repräsentiert Tundragelände arktische Tundra, was eine Mischung aus flachem Boden, niedrig wachsender Vegetation und Permafrost ist, die für schwere Einheiten eine heimtückische Umgebung darstellen kann, besonders wenn gekämpft wird. Um das abzubilden können alle Bodeneinheiten mit Ausnahme von denen, die Luftkissen- und Bodeneffektbewegung verwenden, in Tundra stecken bleiben (siehe *Steckenbleiben*, Seite 70).

WASSER (ERWEITERT)

Die *Alpha-Strike*-Standardregeln beschreiben die grundlegenden Eigenschaften von Wassergelände, das weitgehend ruhig und relativ flach ist. Die folgenden Ergänzungen, die für erweiterte *Alpha-Strike*-Spiele geeignet sind, bieten Spielern mehr Varianz in Sachen Wassergelände, indem sie die Auswirkungen von extremen Tiefen und schnellen Strömungen (Stromschnellen) einführen.

Extreme Tiefe: Jedes Wassergelände, das 11 Zoll tief oder tiefer ist, gilt als Extreme Tiefe. In Extremen Tiefen muss jede Einheit, die nicht explizit ein Unterseeboot ist – wie BattleMechs und andere Nicht-Untersee-Einheiten mit der UME-Spezialfähigkeit – am Ende einer Bewe-

ERWEITERTE GELÄNDE-BEWEGUNGSKOSTENTABELLE

Geländeart	Bewegungskosten pro Zoll	Verbotene Bewegungsarten / Einheitentypen
Basisbewegung	1	-
Freies Gelände	+0[1]	Wasser, Schiene
Bepflanzte Äcker	+0	Wasser, Schiene
Dschungel		
Licht	+2[3]	Fahrzeuge
Dicht	+3[3]	Fahrzeuge
Extrem dicht	+4	Alle außer Infanterie
Eis	+1[12]	Wasser
Gebäude		
Leicht	+1[11, 17]	Luft, Wasser, Schiene
Mittelstark	+2[11, 17]	Luft, Wasser, Schiene
Gehärtet	+3[11, 17]	Luft, Wasser, Schiene
Hochdicht	+4[11, 17]	Luft, Wasser, Schiene
Gefährliches Flüssigkeitsreservoir	Wie Wasser[12]	Wie Wasser
Geröllhaufen	+1[12]	Wasser, Schiene
Höhenwechsel (nach oben oder unten)[10]		
Pro 1″ Höhe	+1 (Mechs, ProtoMechs)	
Pro 1″ Höhe	+1 (Senkrechtstarter in der Luft)	
Pro 1″ Tiefe	+1 (Unterseeboote im Wasser)	
Pro 1″ Höhe	+2 (Infanterie, Bodenfahrzeuge)	
Magma		
Kruste	+0[12]	Infanterie, Wasser, Schiene, Rad
Flüssig	+1[12]	Alle außer Mechs
Pflaster / Straße / Brücke	+0[2]	Wasser, Schiene
Sand	+0/+1[12,15]	Wasser, Schiene
Schienen	+0/+1[14]	Wasser
Schlamm	+1[12]	Wasser, Schiene
Schutt	+1[17]	Wasser, Schiene
Extremer Schutt	+2[17]	Wasser, Schiene
Schwerindustrie	+0/+1[13]	Wasser, Schiene
Sumpf	+1/+2[12, 16]	Wasser, Schiene
Tiefschnee	+1[12]	Radfahrzeuge
Tundra	+0[12]	Wasser, Schiene
Unwegsam	+1[17]	Wasser, Schiene, Rad
Extrem unwegsam	+2 [17]	Wasser, Schiene, Rad
Wälder		
Licht	+1[3]	Luft, Luftkissen, Wasser, Schiene, Rad[4]
Dicht	+2[3]	Fahrzeuge
Extrem dicht	+3	Alle außer Infanterie
Wasser		
Oberfläche	+0	Alle außer Luftkissen, Wasser, Bodeneffekt[5]
Tiefe 0“ bis 1“	+0	Boden, Infanterie[6]
Tiefe 2“ bis 3“	+1[7]	Boden, Infanterie[6], IndustrieMechs[8]
Tiefe 4“ bis 10“	+4[7]	Boden, Infanterie[6], IndustrieMechs[8]
Tiefe 11“+	+8[7,9]	Boden, Infanterie[6], IndustrieMechs[8]
Stromschnellen	+1	Wie Wasser entsprechender Tiefe

ERWEITERTE GELÄNDE-BEWEGUNGSKOSTENTABELLE (FORTSETZUNG)

Anmerkung: Fliegende Einheiten (dazu gehören Luftfahrzeuge und Luft-/Raumeinheiten) ignorieren alle Geländebedingungen, bis sie versuchen, den gleichen Raum in der gleichen Höhe wie sie zu betreten (dazu gehören auch Versuche zum Abheben und Aufsetzen). Wenn fliegende Einheiten versuchen, verbotenes Gelände zu betreten, behandle dies wie einen Absturz.

1 +1" Bewegungskosten für Hilfsradfahrzeuge ohne die Spezialfähigkeit Geländewagen (GLW).
2 Alle Ketten- oder Radeinheiten erhalten zusätzliche 2" Bewegung in jeder Runde, in der die Einheit ihre gesamte Bewegung auf diesem Gelände zubringt.
3 Infanterieeinheiten verringern die Bewegungskosten, um dieses Gelände zu betreten um 1" (Minimum +0").
4 Radeinheiten mit den Bewegungsarten Zweirad (z) und Einrad (e) dürfen sich durch dieses Gelände bewegen.
5 Rad- oder Kettenfahrzeuge mit der Spezialfähigkeit Amphibisch (AMP) können sich auf Wasseroberflächen bewegen, was die Bewegungskosten um +1" erhöht.
6 Infanterieeinheiten können sich nur dann durch Wasser beliebiger Tiefe bewegen, wenn sie über die UME-Spezialfähigkeit verfügen.
7 Dies sind die Kosten, um sich am Grund des Wassers zu bewegen. Für Unterseebewegung fallen keine zusätzlichen Kosten an.
8 IndustrieMechs können nur dann Wasser mit Tiefe 2" oder mehr betreten, wenn sie über die Spezialfähigkeit Umweltversiegelung (SIEG) verfügen.
9 Nicht-Untersee-Einheiten in dieser Tiefe (auch wenn sie über die UME-Spezialfähigkeit besitzen) können Schaden erleiden. Siehe Wasser (erweitert), Seite 67.
10 Infanterie, Bodenfahrzeuge, ProtoMechs und Bodeneffektfahrzeuge dürfen keine Höhenwechsel mit mehr als 1" pro zurückgelegtem 1" ausführen. Mechs dürfen keine Höhenwechsel vornehmen, die höher sind als 2" pro zurückgelegte 1", es sei denn, sie verwenden Erweiterte Bewegungsarten (siehe Seite 62).
11 Infanterieeinheiten bezahlen keine zusätzlichen Bewegungskosten für Gebäude; ProtoMechs bezahlen nur +1" Bewegung für alle Gebäude.
12 Einheiten in dieser Geländeart können stecken bleiben und / oder Schaden erleiden. Siehe die Regeln des spezifischen Geländes.
13 Nur Mech-Einheiten erhalten den Bewegungsmodifikator von +1" in diesem Gelände; alle anderen Einheiten in diesem Gelände erleiden +0" Bewegungskosten.
14 Schieneneinheiten auf diesem Gelände müssen sich entlang der Schienen bewegen und bezahlen +0" Bewegungskosten. Alle anderen Einheiten rechnen den Bewegungsmodifikator von +1" ein.
15 Nur Infanterieeinheiten und Radfahrzeuge ohne die Spezialfähigkeit Strandbuggy (STRA) erleiden den Bewegungskosten-Modifikator von +1" in diesem Gelände.
16 Nur Mechs und ProtoMechs erleiden den Bewegungsmodifikator von +1" in diesem Gelände; alle anderen Einheiten in diesem Gelände erleiden +2" Bewegungskosten.
17 BattleMechs mit der Spezialfähigkeit G verringern die Bewegungskosten in diesem Gelände um 1".

Einheitentypen-Schlüssel	
Mechs	Beschreibt BattleMechs und IndustrieMechs
ProtoMechs	Nur ProtoMech-Einheiten
Infanterie	Beschreibt konventionelle Infanterie und Gefechtsrüstungen
Fahrzeuge	Beschreibt alle Bewegungsarten, die von Luft, Boden und Wasser abgedeckt sind
Luft	Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit den Bewegungsarten Senkrechtstarter oder Bodeneffektfahrzeug
Boden	Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit den Bewegungsarten Rad, Kette, Luftkissen, Bodeneffekt oder Schiene
Wasser	Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit den Bewegungsarten Wasser und Untersee
Luftkissen	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Luftkissen
Schiene	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Schiene
Untersee	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Untersee
Kette	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Kette
Senkrechtstarter	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Senkrechtstarter
Rad	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Rad
Bodeneffekt	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Bodeneffekt
Luft-/Raum	Beschreibt konventionelle Jäger, Luft-/Raumjäger, Raumboote und Landungsschiffe

gungsphase, in der sie solche Tiefen betritt oder sich darin aufhält, auswürfeln, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt. Alle Kritischen Treffer treten sofort in Kraft, noch vor der Kampfphase. (Wenn es bei einer Einheit, die Extreme Tiefen betritt, keine entsprechende Kritische-Treffer-Tabelle gibt – wie bei Infanterieeinheiten mit UME-Spezialfähigkeit – dann erleidet die Einheit stattdessen 1 Schadenspunkt.)

Stromschnellen: Wasser mit 1 Zoll Tiefe oder mehr kann zu Stromschnellen erklärt werden. Zu Beginn des Szenarios muss einem Wassergelände mit Stromschnellen eine Fließrichtung zugewiesen werden. Während des Spiels müssen alle Einheiten, die sich durch Stromschnellen bewegen oder auf ihrer Oberfläche operieren (mit Ausnahme von Fahrzeugen mit der Bewegungsart Bodeneffektfahrzeug oder Luftkissen) am Ende der Bewegungsphase 2W6 würfeln, wenn sich die Einheit noch im Wasser oder auf der Wasseroberfläche befindet. Ist das Wurfergebnis niedriger als die Fertigkeitsstufe der Einheit +2, dann wird die Einheit 2 Zoll in die Fließrichtung des Flusses bewegt.

WÄLDER (ERWEITERT)

Nach den *Alpha-Strike*-Standardregeln gibt es nur eine „Art" von Waldgelände. Auf dem erweiterten Spielniveau existieren Wälder in drei Dichtegraden: Licht, Dicht und Extrem dicht. Außerdem erzeugen erweiterte Wälder Geländemodifikatoren für jeweils 2 volle Zoll dazwischenliegendes oder besetztes Gelände, keine feste Menge. Ein 4 Zoll langer Streifen von lichten Wäldern zwischen Angreifer und Ziel würde somit zu einem Trefferwurfmodifikator von +2 für Waffenangriffe führen.

TREFFERWURF-MODIFIKATOREN-TABELLE FÜR ERWEITERTES GELÄNDE

Erweiterte Geländemodifikatoren	
Gelände	**Modifikator**
Bepflanzte Äcker (pro 4")	+1†
Dschungel (pro 2")	
Licht	+1
Dicht	+2
Extrem dicht	+3
Gebäude	**
Schwerindustrie	+1
Unter Wasser	+1*
Wälder (pro 2")	+1
Licht	+1
Dicht	+2
Extrem dicht	+3

Zielbewegungsmodifikatoren	
Ziel	**Modifikator**
Ist steckengeblieben	‡

* Nur wenn sich der Angreifer auch unter Wasser befindet (oder sich auf der Wasseroberfläche befindet und die TOR-Spezialfähigkeit benutzt); alle Entfernungsbereiche unter Wasser sind halbiert.

** Gebäude blockieren die Sichtlinie, was entweder volle Deckung oder Teildeckung bietet, wie ein Hügel entsprechender Größe.

† Es gilt ein zusätzlicher Trefferwurfmodifikator von +1, wenn das Ziel eine Infanterieeinheit ist.

‡ Behandle ein stecken gebliebenes Ziel, als hätte es einen Zielbewegungsmodifikator von +0.

Lichte Wälder: Lichte Wälder funktionieren genau wie die Wälder aus Standard-*Alpha-Strike* und sollten sich 4 Zoll über das Bodengelände erheben. Insgesamt 6 Zoll Lichte Wälder blockieren die Sichtlinie.

Dichte Wälder: Wie auch Lichte Wälder sollten sich Dichte Wälder 4 Zoll über das Bodengelände erheben. Es ist schwerer durch Dichte Wälder zu blicken als durch Lichte Wälder und das Durchqueren Dichter Wälder verbraucht mehr Zoll Bewegung pro zurückgelegten Zoll. Insgesamt 4 Zoll Dichter Wälder blockieren die Sichtlinie.

Extrem dichte Wälder: Extrem dichte Wälder sollten sich 6 Zoll über das Bodengelände erheben und sind das Waldgelände, das am schwersten zu durchblicken und zu durchqueren ist. Nur 2 Zoll extrem dichter Wälder blockieren die Sichtlinie.

STECKENBLEIBEN

Einige Geländebedingungen können eine Einheit tatsächlich an einem Ort fixieren, wie es in der Beschreibung der entsprechenden Bedingungen angegeben ist.

Immer wenn eine Einheit ihre Bewegung in einem Geländebereich beginnt oder einen Geländebereich betritt sowie für jeweils 2 volle Zoll, die sich die Einheit durch entsprechendes Gelände bewegt, muss der kontrollierende Spieler einen Wurf mit 2W6 machen, mit einem Zielwert gleich dem Fertigkeitswert der Einheit. Wenn der Wurf misslingt, dann beendet die Einheit die Bewegungsphase augenblicklich und bleibt an dem Ort im Gelände stecken, wo sie sich gerade aufgehalten hat, als der Wurf misslungen ist.

Möchte sich die Einheit wieder befreien, wenn sie stecken geblieben ist, dann muss sie zu Beginn der nächsten Bewegungsphase der Einheit noch einmal würfeln. Wenn der Wurf misslingt, dann bleibt die Einheit für die nächste Runde stecken und Angriffe gegen sie ignorieren den normalen Zielbewegungsmodifikator. Ansonsten kann sich die Einheit befreien und sich normal bewegen.

Einheiten, die Sprungbewegung verwenden, können bei der Landung stecken bleiben, doch entkommen sie automatisch, wenn sie Sprung-Bewegung verwenden, um das Gelände in der nächsten Runde zu verlassen. Jede Einheit, die Luftkissen- oder Bodeneffektbewegung verwendet, und alle Senkrechtstarter und Luft-/Raumeinheiten, die nicht in dem Gelände landen, in dem Bodeneinheiten stecken bleiben können, ignorieren diese Regeln automatisch.

Tundra, Magmakrusten, Tiefschnee und Schlamm erhöhen den Zielwert, um nicht stecken zu bleiben, um +1.

LUFT-/RAUM-EINHEITEN AUF DER GELÄNDEKARTE

Im abstrakten Luft-/Raumsystem, das zusammen mit den *Alpha-Strike*-Standardregeln eingesetzt werden kann, sind Luft-/Raumeinheiten für das ganze Szenario entweder auf dem Boden (gelandet) oder fliegend. Die folgenden Regeln stellen zusätzliche Optionen dafür dar, Luft-/Raumeinheiten auf der Geländekarte zu verwenden. Dazu gehören auch Optionen für Lande- und Startoperationen von Luft-/Raumeinheiten. Wenn es nicht anders angegeben ist, dann gelten diese Regeln für alle Einheiten, die Schub anstelle von Bewegung in Zoll verwenden, was nicht nur Luft-/Raumeinheiten beschreibt, sondern auch Hilfsluftschiffe und Hilfsflächenflugzeuge.

Wenn das Szenario es nicht explizit anders verlangt, dann können Luft-/Raumeinheiten jedes Szenario gelandet oder fliegend beginnen.

STROMLINIENFÖRMIGE EINHEITEN

Solange sie auf dem Boden sind, dürfen stromlinienförmige Luft-/Raumeinheiten (dazu gehören konventionelle Jäger und Luft-/Raumjäger, stromlinienförmige Raumboote und Hilfsflächenflugzeuge) rollen, wobei sie sich wie ein Radfahrzeug mit einem Bewegungswert gleich ihrem Schubwert in Zoll bewegen. Eine Luft-/Raumeinheit darf in einer Runde, in der sie Bodenbewegung verwendet hat, nicht abheben.

Abheben von Stromlinienförmigen Einheiten

Um vom Boden abzuheben, benötigen alle stromlinienförmigen Luft-/Raumeinheiten eine durchgehende Startbahn aus freiem oder gepflastertem Gelände ohne Höhenwechsel, und mindestens 2 Punkte aktuellen Schub. Die Startbahn muss mindestens 14 Zoll lang sein (8 Zoll, wenn die Einheit die Ultrakurzstart-Spezialfähigkeit besitzt). Die Breite der Startbahn hängt von der Größe der Luft-/Raumeinheit ab; normal große Einheiten wie Jäger benötigen nur 1 Zoll Breite, während größere Einheiten (mit der Spezialfähigkeit SG) eine Startbahn von 2 Zoll Breite brauchen und sehr große Einheiten (mit der Spezialfähigkeit ÜG) eine Startbahn mit 4 Zoll Breite.

Nach diesen Regeln muss die Einheit ihre Runde am Ende dieser minimalen Startbahnlänge beginnen und in Richtung des anderen Endes aus-



Ein Schwarm STU-K5 Stukas *verfolgt von einem Schwarm von SYD-21* Seydlitz*, 5. Alliance Air Wing, Außenweltallianz.*

gerichtet sein. Dann verbringt die Einheit ihre gesamte Bewegungsphase mit dem Abheben. Diese Aktion benötigt keinen Wurf und alle Einheiten – Freund oder Feind – die sich auf der Startbahn aufhalten, werden ignoriert. Der Einfachheit halber gehen diese Regeln davon aus, dass alle Einheiten auf dieser Startrampe der abhebenden Luft-/Raumeinheit aus dem Weg gehen.

Am Ende der Bewegungsphase wird eine stromlinienförmige Einheit, die eine Abhebe-Aktion ausführt, von der Bodenkarte entfernt und in der Zentralzone der Radarkarte platziert (siehe *Abstrakte Luft-/Raumbewegung,* Seite 54). Unabhängig vom Schubwert der Einheit verbraucht das Abheben ihre gesamte Bewegung, also kann sie in der Runde, in der sie abhebt, keinen weiteren Schub aufwenden.

Aufsetzen von Stromlinienförmigen Einheiten

Stromlinienförmige Einheiten benötigen ein Minimum von 10 Zoll, um zu landen (4 Zoll, wenn sie die Ultrakurzstart-Spezialfähigkeit besitzen) und die gleiche Breite der Landebahn wie beim Abheben. In einem Notfall können diese Einheiten versuchen, in jedem Gelände zu landen, doch resultiert dies in Beschädigungen, wie es unten unter *Landeschaden* beschrieben ist.

Um eine Landung zu versuchen, muss eine stromlinienförmige Einheit ihre Runde in der Zentralzone auf der Radarkarte beginnen und einen Flugpfad auswählen, welcher der angedachten Landebahn entspricht. Die Einheit wird dann von der Radarkarte entfernt und beendet ihre Bewegung auf der Bodenkarte am Ende ihrer Landebahn – oder, wenn sich auf dem geplanten Weg Geländehindernisse befinden, wird sie mit BZB mit dem behindernden Geländemerkmal platziert.

Um das Aufsetzen abzuschließen, muss der kontrollierende Spieler einen Kontrollwurf machen, um den Erfolg der Landung abzuschätzen und jeden Landeschaden abwickeln, wie es unten beschrieben ist (siehe *Landekontrollwürfe*, Seite 72). Auch hier werden alle Bodeneinheiten in der Landezone der Einfachheit halber ignoriert.

KUGELFÖRMIGE EINHEITEN UND LUFTSCHIFFE

Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten und Luftschiffe können nicht rollen und dürfen sich somit überhaupt nicht bewegen, wenn sie gelandet sind. Im Gegensatz zu stromlinienförmigen Einheiten können kugelförmige Einheiten und Luftschiffe senkrecht landen und abheben und benötigen somit nur ein flaches Gebiet, das groß genug ist, um die Basis der Miniatur aufzunehmen.

Abheben von Kugelförmigen Einheiten und Luftschiffen

Solange ein gelandetes Luftschiff noch Schub zur Verfügung hat, kann es zu Beginn jeder Bewegungsphase abheben. Gelandete Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten brauchen mindestens 2 Punkte Schub und können ebenso zu Beginn jeder Bewegungsphase abheben. Nach diesen Regeln ist weder für Luftschiffe noch für Kugelförmige Einheiten ein Wurf zum Abheben erforderlich.

Am Ende der Bewegungsphase wird eine Luft-/Raumeinheit, die eine Abhebe-Aktion unternommen hat, von der Bodenkarte entfernt und und in der Zentralzone der Radarkarte platziert (siehe *Abstrakte Luft-/Raumbewegung,* Seite 54). Unabhängig vom Schubwert der Einheit verbraucht eine Abhebe-Aktion ihre gesamte Bewegung, also kann sie in einer Runde, in der sie abgehoben hat, keinen weiteren Schub aufwenden.

Aufsetzen von Kugelförmigen Einheiten und Luftschiffen

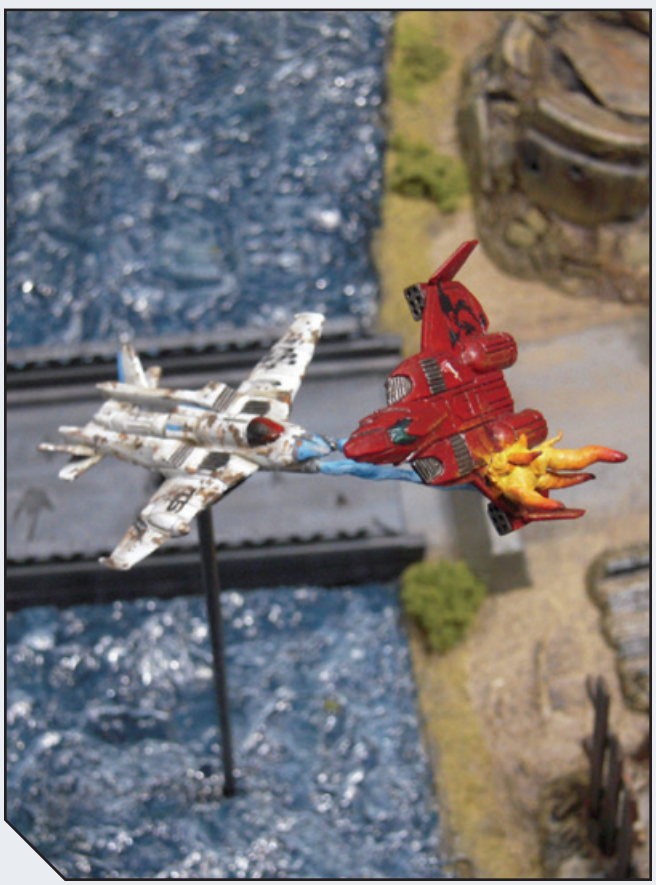
Um eine Landung zu versuchen müssen Luftschiffe und Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten ihre Runde in der Zentralzone auf der Radarkarte beginnen. Der kontrollierende Spieler benennt dann einen Punkt auf der Bodenkarte, der als Landezone der Einheit dienen soll. Wie bei stromlinienförmigen Einheiten wird davon ausgegangen, dass im Weg stehende Einheiten der Landeaktion der Einheit automatisch ausweichen, doch Gelände oder Bauten, die anwesend sind, können wie unten beschrieben beschädigt werden.

Luftschiffe benötigen eine Landezone, die aus entweder freiem oder gepflastertem Gelände besteht, das von gleicher Höhe und groß genug sein muss, um die Miniatur der Einheit aufzunehmen. Alle anderen Kugelförmigen Luft-/Raumeinheiten können auf praktisch jedem Gelände einheitlicher Höhe landen – dazu gehören auch freies und gepflastertes Gelände, Wälder, Dschungel und sogar Gebäude. Allerdings wird das Landen in jedem Gelände außer Pflaster Geländeschaden verursachen und kann unter Umständen auch die landende Einheit beschädigen.

Landende Luftschiffe fügen dem Gelände, in dem sie landen, keinen Schaden zu, während Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten jedem nicht gepflastertem Gelände Geländeschaden zufügen. Wenn die Landezone einer Kugelförmigen Einheit Wälder, Dschungel oder Gebäude beinhaltet, dann werden diese Geländemerkmale automatisch zerstört. Wald- und Dschungelgelände, die auf diese Weise zerstört werden, werden automatisch in unwegsames Gelände umgewandelt; Gebäude in der Landezone einer Kugelförmigen Einheit werden in Schutt umgewandelt. Außerdem wird die Höhe jedes nicht gepflasterten Geländes, das von der landenden Kugelförmigen Einheit bedeckt wird – mit einem minimalen Durchmesser von 4 Zoll zentriert auf dem Mittelpunkt der Einheit – um ein Zoll verringert.

LANDEKONTROLLWURF

Eine Luft-/Raumeinheit, die eine Landung versucht, muss dazu einen erfolgreichen Landekontrollwurf ablegen. Der Zielwert für den Kontrollwurf der Luft-/Raumeinheit entspricht dem Fertigkeitswert der Einheit, plus alle anfallenden Modifikatoren, die du der Landekontrollwurfmodifikator-Tabelle entnehmen kannst. Wenn der Wurf erfolgreich ist, die Landezone der Einheit aber behinderndes Gelände beinhaltet, dann erleidet die Einheit Landeschaden. Wenn der Landekontrollwurf scheitert, dann stürzt die Einheit ab.



LANDEKONTROLLWURF-MODIFIKATOR-TABELLE

Bedingung	Modifikator
Operiert in der Atmosphäre	+2
Kritischer Schubdüsenschaden	+4
Kein Schub oder Stilllegung	+6
Unpassende Landezone*	+2
Landezone ist gepflastert	-2

* Diese Bedingung gilt, wenn die Landezone einen Höhenwechsel beinhaltet, es Gebäude oder Geländearten außer freiem und gepflastertem Gelände gibt oder zu kurz bzw. zu klein für die Bedürfnisse der Einheit ist.

Landeschaden

Eine Luft-/Raumeinheit, die in Gelände landet, das nicht passend ist, wird dabei auch Schaden erleiden. Bei stromlinienförmige Einheiten, Hilfsflächenflugzeugen und Luftschiffen bedeutet das, dass es auf der Landebahn oder in der Landezone Gelände gibt, das nicht frei oder gepflastert ist, inklusive Höhenwechseln. Bei Kugelförmigen Luft-/Raumeinheiten ist dies nur ein Höhenunterschied in der Landezone.

Die Bewegung einer landenden Einheit endet augenblicklich, wenn sie auf solche Hindernisse stößt, wobei die Miniatur der Einheit in Kontakt mit dem schädigenden Gelände oder Gebäude platziert wird. Die Einheit erleidet dabei Schaden entsprechend ihrer eigenen Gewichts-/Größenklasse. Kugelförmige Einheiten erleiden diesen Schaden am Heck; alle anderen Einheiten erleiden den Landeschaden an der Front. Wenn nötig, wird auf die normale Weise ausgewürfelt, ob es zu Kritischen Treffern kommt. Eine Einheit, die von Landeschaden zerstört wird, wird behandelt, als sei sie abgestürzt (siehe unten).

Abstürze

Luft-/Raumeinheiten, die in der Luft zerstört werden, regnen als harmloser Schutt auf das Schlachtfeld herab, doch Luft-/Raumeinheiten, die im Flug stillgelegt werden, können abstürzen. Nach diesen Regeln wird jede Luft-/Raumeinheit, die abstürzt, automatisch zerstört und gleiches gilt für ihre gesamte Fracht, inklusive transportierter Einheiten.

Wenn die abstürzende Einheit ein Landungsschiff ist, das eine Landung versucht, dann füllt der Absturz einen Bereich mit 4 Zoll Radius zentriert um die geplante Landezone mit Extremen-Schutt-Gelände (siehe *Erweitertes Gelände*, Seite 67). Wenn auch die Regeln für Feuer und Rauch verwendet werden, dann gerät der Absturzbereich zusätzlich in Brand, wenn mit 2W6 eine 6 oder höher gewürfelt wird (siehe *Feuer und Rauch*, Seite 100 – 101).

LUFT-/RAUMEINHEITENTRANSPORT

Wenn Luft-/Raumeinheiten von anderen Einheiten transportiert werden, dann wird das Ein- und Aussteigen als Einschleusen und Ausschleusen bezeichnet.

Einheiten mit den Spezialfähigkeiten Luft-/Raumtransporter (LRT) oder Raumboottransporter (RBT) sind die einzigen Einheiten, die dazu in der Lage sind, Luft-/Raumeinheiten ein- und auszuschleusen und sie in der Luft zu transportieren. Hilfsflächenflugzeuge werden für den Transport als Bodenfahrzeuge behandelt – sie benötigen somit die entsprechenden Fahrzeugtransport-Spezialfähigkeiten (FTM#, FTS# und FTÜ#) - sie dürfen von einer Transporteinheit nicht ein- oder ausgeschleust werden, es sei denn, die Transporteinheit besitzt die Spezialfähigkeiten Flugdeck (FD) oder Hubschrauberlandeplatz (HLP). Hilfsluftschiffe können als Fahrzeuge transportiert werden, können aber nur von einem Flugdeck ein- oder ausgeschleust werden.

Luft-/Raumeinheiten können von gelandeten Transportern ausgeschleust werden, doch können sie nicht eingeschleust werden, es sei

denn, der Transporter verfügt über ein Flugdeck oder einen Hubschrauberlandeplatz. Ansonsten müssen sie als Fracht ein- oder ausgeladen werden. Hilfsflächenflugzeuge und Senkrechtstarter müssen entsprechend Flugdecks oder Hubschrauberlandeplätze für ihre Ein- und Ausschleuseoperationen verwenden.

Die Regeln zum Ein- und Ausschleusen von Luft-/Raumeinheiten sind die gleichen wie zum Aufsetzen und Abheben, doch wird die Voraussetzung einer geeigneten Landebahn ersetzt durch Abschusskatapulte und Arretierausrüstung, die auch die Landewurf-Modifikatoren für passende Landezonen nichtig machen. Zusätzliche Anpassungen der Regeln zum Aufsetzen und Abheben, wenn es ums Ein- und Ausschleusen geht, sind wie folgt:

Luft-/Raumeinheiten, die von einem fliegenden Transporter ausgeschleust werden, müssen ihre Ausschleusbewegung in derselben Zone der Radarkarte beenden, in der sich die Transporteinheit befindet, die sie ausgeschleust hat. Luft-/Raumeinheiten können nicht von fliegenden Transportern eingeschleust werden, es sei denn, sie befinden sich in dergleichen Zone der Radarkarte und keine von beiden Einheiten ist gerade in einen Kampf verwickelt. Die maximale Anzahl von Luft-/Raumeinheiten, die pro Runde von einem fliegenden Transporter ausgeschleust werden kann, entspricht der Anzahl von Schleusen (S#), die der Luft-/Raum-Transporthangar besitzt.

Ein- und Ausschleusen mit Flugdecks / Hubschrauberlandeplätzen: Luft-/Raumeinheiten jeder Gewichtsklasse (und jeder Größenklasse bis 3) dürfen von einem Flugdeck oder Hubschrauberlandeplatz ein- oder ausgeschleust werden. Nur eine Luft-/Raumeinheit darf auf einmal von einem Flugdeck oder Hubschrauberlandeplatz ein- oder ausgeschleust werden und nur eine Einheit darf pro Runde ein- oder ausgeschleust werden.

TEILDECKUNG

Solange sie sich auf dem Boden befinden, können Luft-/Raumeinheiten der Landungsschiffsklasse Teildeckung für BattleMechs darstellen, als würde es sich um ein Gebäude handeln (siehe *Teildeckung*, Seite 34). Wenn eine Einheit, die Teildeckung durch ein Landungsschiff erhält, mit einer Fehlschlagsspanne von maximal 2 durch einem Angriff verfehlt wird, dann absorbiert stattdessen das Landungsschiff den Angriffsschaden.

ARTILLERIE

Beim Großteil der Artillerie in *Alpha Strike* handelt es sich um Flächeneffektwaffen, die nur einen Einschlagspunkt (EP) auf dem Schlachtfeld anvisieren und dabei allen Einheiten im Sprengradius Schaden zufügen. Einheiten mit Artilleriewaffen (angegeben durch die ART-Spezialfähigkeit) können einen zusätzlichen Artillerieangriff in den Runden ausführen, in denen sie auch einen Nahkampfangriff oder Waffenangriff machen. Artillerieangriffe werden in der Kampfphase angesagt und abgewickelt.

Die folgenden Regeln beschreiben die Verwendung von Artillerie in erweiterten *Alpha-Strike*-Spielen.

SPIELFELD AUF DEM BRETT GEGEN SPIELFELD AUSSERHALB DES BRETTS

Verglichen mit den meisten Waffenangriffen haben Artilleriewaffen auf dem Boden eine gewaltige Reichweite – weitaus größer, als es auf einer einzelnen Geländekarte praktisch umzusetzen ist. Aus diesem Grund ist es möglich, Artillerieangriffe durch Einheiten ausführen zu lassen, die sich nicht auf der Geländekarte befinden – und andersherum.

Wenn eine Einheit, die mit Artilleriewaffen ausgerüstet ist, auf der Geländekarte eingesetzt wird, dann werden all ihre Artillerieangriffe gegen andere Einheiten, die sich sowohl auf dem Brett als auch innerhalb von 34 Zoll der angreifenden Waffe befinden, als Karten-Artillerieangriffe bezeichnet. Karten-Artillerieangriffe verursachen ihren Schaden in derselben Runde, in welcher der Angriff ausgeführt wird und folgen dabei den Karten-Artillerieangriffsregeln.

Außerkarten-Artillerieangriffe beschreiben alle Artillerieangriffe, bei denen die angreifende Einheit mehr als 34 Zoll vom Ziel entfernt ist oder bei denen sich die angreifende Artillerieeinheit oder ihr Ziel außerhalb der Kanten der Bodenkarte befinden. Auf solche Entfernungen werden Artillerieangriffe Zeit im Flug verbringen, sodass sie ihren Schaden eine Runde oder mehr nachdem der Angriff abgefeuert wurde, verursachen und verwenden dabei die Außerkarten-Artillerieangriffsregeln.

ARTILLERIEENTFERNUNGS- UND SCHADENSTABELLE

Artilleriebezeichnung	Spezialfähigkeit	Maximalentfernung	Schaden	Flächeneffekt
Arrow IV (IS)	ART-AIS	90″	3(2)	2″ (N/A)
Arrow IV (Clan)	ART-AC	100″	3(2)	2″ (N/A)
Thumper	ART-T	240″	2	2″
Sniper	ART-S	200″	3	2″
Long Tom	ART-LT	340″	5/2	6″
Marschflugkörper/50	ART-MF5	360″	8	2″
Marschflugkörper/70	ART-MF7	1000″	11/2	6″
Marschflugkörper/90	ART-MF9	1360″	16/6	6″
Marschflugkörper/120	ART-MF12	1700″	22/14	6″
Artilleriekanonen				
Thumper-Kanone	ART-TK	42″	1	2″
Sniper-Kanone	ART-SK	42″	2	2″
Long-Tom-Kanone	ART-LTK	42″	3	2″

ABWICKLUNG VON ARTILLERIEANGRIFFEN

Die Sequenz zur Abwicklung von Artillerieangriffen ist wie folgt:

Schritt 1: Zielauswahl
Schritt 2: Entfernung und Flugzeit ermitteln
Schritt 3: Trefferwert ermitteln
Schritt 4: Angriffswurf
Schritt 5: Schaden ermitteln und zuweisen
Schritt 6: Auswürfeln von möglichen Kritischen Treffern (wenn erforderlich)

Schritt 1: Zielauswahl

Wenn die Artilleriewaffe nicht gerade einen Direktfeuer-Angriff versucht, Zielsuchgeschosse verwendet oder eine Artilleriekanone ist, dann erfordert das Ansagen eines Artillerieangriffs nur, dass der kontrollierende Spieler einen bestimmten Einschlagspunkt (EP) innerhalb der Maximalentfernung der Waffe auswählt (siehe Artillerieentfernungs- und Schadenstabelle, Seite 73).

Artillerieangriffe dürfen nur dann spezifische Einheiten angreifen, wenn der Angreifer Zielsuchgeschosse verwendet, der Angriff mit Artilleriekanonen ausgeführt wird oder der Angreifer einen Direktfeuer-Kartenartillerieangriff versucht. Direktfeuer-Artillerieangriffe können nur von Artillerieeinheiten auf der Karte ausgeführt werden.

Schritt 2: Entfernung und Flugzeit ermitteln

Wenn sich die Einheit, die versucht ihre Artillerie abzufeuern, und ihr Ziel zusammen auf dem Spielfeld befinden, dann miss die Reichweite zwischen beiden ganz normal.

Bei Artillerieeinheiten, die außerhalb des Spielfeldes platziert sind, muss zuerst bestimmt werden, von welcher Kartenkante der Artillerieangriff eintrifft und von wie weit der Angriff (in Zoll) erfolgt. Addiere diese Entfernung zur kürzesten Entfernung zwischen der Kartenkante und dem Zielpunkt (oder der Zieleinheit) auf der Karte. Wenn das Ziel, und nicht der Angreifer, sich jenseits der Kante der Karte befindet, dann wird die gleiche Technik zur Ermittlung der Entfernung verwendet.

Flugzeit: Der Schaden von Karten-Artillerieangriffen wird in derselben Runde verursacht, in der die Waffe abgefeuert wird. Bei Artillerieangriffen, die mit einer Entfernung über 34 Zoll ausgeführt werden, konsultiere die Flugzeittabelle, um die Anzahl von Runden zu erhalten, die der Angriff von der Runde, in der er abgefeuert wurde, bis zur Runde, in der er einschlägt, tatsächlich benötigt.

Koordinaten: Im Falle dass ein Artillerieangriff 1 oder mehr Runden im Flug verbringt, sollte der angreifende Spieler auf einem Schmierblatt die Runde notieren, in der der Angriff eintreffen wird sowie die X-Y-Koordinaten des Ziels. Ein empfohlenes Koordinatensystem für Alpha Strike ist später in diesem Kapitel beschrieben (siehe *Koordinaten*, Seite 89).

AUSSERKARTEN-ARTILLERIE-FLUGZEITENTABELLE

Distanz	Flugzeit (in Runden)
34″	0
90″	1*
170″	2*
240″	3*
300″	4*
340″	5*

* Marschflugkörper (ART-MF#) berechnen ihre Flugzeit mit 1 + (Entfernung / 170″) Runden.

Die Daten zu notieren wird dem Spieler dabei helfen, sich zu erinnern, wann die Runde kommt, in welcher der Angriff abgewickelt werden muss, sowie die Treffsicherheit des Angriffs zu „beweisen", wenn es zu potenziellen Streitigkeiten zwischen Spielern kommt, wenn der Angriff dann trifft.

Wenn das Ziel eines Artillerieangriffs eine Einheit ist und kein fester Einschlagspunkt, oder wenn das Ziel hinter der Kante der Karte liegt, dann sollte sich der angreifende Spieler die Zieleinheit und / oder die berechnete Entfernung in Zoll notieren, und nicht die Koordinaten.

Schritt 3: Trefferwert ermitteln

Wie bei einem normalen Waffenangriff entspricht der Basis-Trefferwert eines Artillerieangriffs dem Fertigkeitswert der angreifenden Einheit. Solange der Angriff nicht auf eine bestimmte Einheit gerichtet ist, gelten allerdings keine der Modifikatoren der normalen Waffenangriffe für den Entfernungsbereich, die Zielbewegung, Geländemerkmale und andere Faktoren. Stattdessen muss der Angreifer die Trefferwurfmodifikatoren aus der Artillerie-Trefferwurfmodifikatorentabelle (siehe Seite 75) verwenden. Wie bei Waffenangriffen sind all diese Modifikatoren kumulativ, was bedeutet, dass sie alle auf den Basis-Trefferwert addiert werden, um den endgültigen Trefferwert zu erhalten. Weitere Erklärungen zu diesen Modifikatoren und allen möglichen Ausnahmen findest du unten.

Direktes Feuer: Wenn ein Artillerieangreifer auf der Karte eine gültige Sichtlinie zum Ziel hat, die nach allen geltenden *Alpha-Strike*-Regeln legal ist, dann kann der Angreifer versuchen, einen Direktfeuer-Angriff gegen den Einschlagspunkt oder die Zieleinheit versuchen. Direktfeuer-Angriffe dürfen keine Beobachter verwenden und rechnen den Direktfeuer-Artilleriemodifikator ein, den du der Artillerie-Treffermodifikatortabelle entnehmen kannst. Außerdem muss ein mit Direktem Feuer ausgeführter Angriff auf der Karte auch die normalen Waffenangriffs-Modifikatoren für dazwischenliegendes Gelände einrechnen und – wenn das Ziel eine Einheit ist – den Zieltyp und Bewegungsmodifikatoren. Der Modifikator für Immobile Ziele wird niemals für Direktfeuer-Artillerie verwendet.

Wenn der Angreifer einen Direktfeuer-Artillerieangriff mit einer Artilleriekanone ausführt (Spezialfähigkeiten ART-TK, ART-SK oder ART-LTK), dann gelten auch die normalen Entfernungsbereiche eines Waffenangriffs für den Trefferwert des Angriffs. Bei allen anderen Artilleriewaffen gelten die Angriffe als auf Kurze Entfernung ausgeführt, wenn es um Direktfeuerangriffe auf der Karte geht.

Indirektes Feuer: Indirektes Feuer ist die Standardart, auf die eine Artilleriewaffe abgefeuert wird. Alle Außerkarten-Artillerieangriffe und alle Artillerieangriffe auf der Karte, die nicht die Direktfeuer-Regeln verwenden, müssen den Artillerieangriffsmodifikator für Indirektes Feuer einrechnen. Indirektes Feuer kann Beobachter verwenden, benötigt sie aber für den Angriff nicht unbedingt (im Gegensatz zu indirektem LSR-Beschuss). Artillerieangriffe, die indirektes Feuer verwenden, dürfen nicht auf eine Einheit gerichtet werden, es sei denn, es werden Zielsuchgeschosse verwendet oder die Waffe ist eine Artilleriekanone (Spezialfähigkeiten ART-TK, ART-SK, oder ART-LTK). Indirekte Artillerieangriffe erleiden keine Modifikatoren für Entfernungsbereiche oder Gelände.

Artilleriebeobachter: Wenn eine verbündete Einheit eine Sichtlinie zum anvisierten Einschlagspunkt hat, dann kann sie die Beobachter-Modifikatoren einbringen, die in der Artillerie-Trefferwurfmodifikatorentabelle aufgeführt sind. Wenn nicht wiederholt Artillerieangriffe gegen dasselbe Ziel ausgeführt werden (und korrigierende Beobachtung notwendig sind), dann kann der Artilleriebeobachter-Modifikator nur verwendet werden, wenn die Beobachtung in derselben Runde stattfindet wie das Abfeuern der Artilleriewaffe, nicht wenn sie trifft. Artilleriebeobachtung tritt automatisch ein, wenn die verbündete beobachtende Einheit eine gültige Sichtlinie zum gewählten Einschlagspunkt des Angriffs hat und es ist kein Wurf notwendig.

Artilleriebeobachtungsmodifikatoren gelten nur für Artillerieangriffe gegen einen Einschlagspunkt, nicht wenn das Ziel eine andere Gefechtseinheit ist.

ARTILLERIE-TREFFERWURF-MODIFIKATORENTABELLE

Situation	Trefferwurf-modifikator
Direktes Feuer	+4
Indirektes Feuer	+7
Jeder Schuss in Folge auf denselben Einschlagspunkt*	-1
Verbündete Einheit operiert als Beobachter, wenn der Angriff abgefeuert wird	–1
Beobachter verfügt über LSON, SON oder BH)	-2
Beobachter hat SPÄ**	-1
Beobachter hat einen Angriff in der Beobachtungsrunde ausgeführt	+1

* Gilt nur, wenn der Beobachter in der Runde, in der der Angriffswurf abgewickelt wird, eine Sichtlinie zum Einschlagspunkt hat.

** Dieser Modifikator gilt nicht, wenn der Beobachter über LSON, SON oder BH verfügt.

Folgeangriffe gegen den gleichen Einschlagspunkt: Wenn ein Artillerieangriff erfolgreich den gewählten Einschlagspunkt getroffen hat, dann hat sich die Einheit auf die Koordinaten „eingeschossen" und die Artillerieeinheit darf weiterhin den gleichen Einschlagspunkt angreifen, ohne dass Angriffswürfe notwendig wären, bis sie das Ziel wechselt. Artillerieangriffe können sich nicht einschießen, wenn das Ziel eine Einheit ist.

Vorgeplante Einschlagspunkte: Wenn es das Szenario gestattet, dann dürfen Spieler mit Artillerieeinheiten ein *Alpha-Strike*-Spiel mit einer Reihe von vorher festgelegten Einschlagspunkten beginnen, die ihre Artillerieeinheiten automatisch treffen (als hätten sie sich wie oben eingeschossen). Die Anzahl von vorgeplanten Einschlagspunkten, die ein Spieler haben darf, hängt von den Szenarioregeln ab oder die Spieler einigen sich auf eine Zahl; oder verwenden sogar die Schlachtfeldinformationen-Regel, die wir später in diesem Kapitel beschreiben (siehe Seite 82). Vorgeplante Einschlagspunkte müssen beim Aufbau auf der Karte markiert werden.

Zielsuchgeschosse

Von Artillerie abgefeuerte Zielsuchgeschosse (inklusive Arrow-IV-Zielsuchraketen und Copperhead-Artilleriemunition) sind speziell darauf ausgelegt, ein einzelnes Ziel zu beschädigen, nicht einen Flächeneffekt zu verursachen. Wenn keine alternativen Munitionsarten verwendet werden (siehe Seite 76 – 82), darf nur das Arrow-IV-Artilleriesystem Zielsuchraketen abfeuern.

Wie Artillerie werden Zielsuchgeschosse auf einen festen Einschlagspunkt abgeschossen, wobei die Flugzeit basierend auf diesem Fixpunkt berechnet wird.

In der Runde, in der die Ankunft der Zielsuchrakete an ihrem Einschlagspunkt berechnet worden ist, muss eine Zieleinheit innerhalb von 34" zum Einschlagspunkt des Zielsuchgeschosses von einer Einheit mit Zielerfassungssystem (Spezialfähigkeiten ZES oder LZES) erfolgreich „markiert" werden.

Um ein Ziel zu markieren, muss die Einheit mit ZES oder LZES einen speziellen Angriffswurf machen, wobei alle entsprechenden Regeln für Standard-Waffenangriffe innerhalb der Reichweite der ZES-Einheit verwendet werden. (LZES funktioniert nur auf Kurze Entfernung, ein ZES aber in den Kurzen und Mittleren Entfernungsbereichen.) Wie bei Artillerieangriffen ist der Markierangriff mit ZES- oder LZES-Ausrüstung ein spezieller Angriff, der zusätzlich zu anderen Waffen- oder Nahkampfangriffen in derselben Runde ausgeführt werden kann. Das Ziel zum Markieren muss nicht das gleiche Ziel sein, dass die Einheit mit Waffen- oder Nahkampfangriffen angegriffen hat.

Wenn das Markieren misslingt, dann können andere verbündete LZES- oder ZES-Einheiten im gleichen Radius von 34" um das eintreffende Zielsuchgeschoss versuchen, das Ziel auf die gleiche Weise zu markieren. Wenn keine Markierungsversuche gelingen, wenn das Geschoss sein Ziel erreicht, dann verfehlt das Zielsuchgeschoss automatisch.

Wenn mehrere Versuche der Zielmarkierung in der gleichen Runde gegen mehrere Ziele gelungen sind, dann darf der Angreifer entscheiden, welches dieser Ziele getroffen wird.

Wenn hingegen mehrere Zielsuchgeschosse in derselben Runde eintreffen, dann kann jedes Geschoss ein eigenes Ziel unter denen auswählen, die erfolgreich von verbündeten Einheiten markiert worden sind. Dies gilt auch dann, wenn es mehr Geschosse gibt als Ziele markiert worden sind; es ist also möglich, dass mehrere Zielsuchgeschosse das gleiche Ziel in derselben Runde treffen.

Erfolgreiche Zielerfassung garantiert nicht, dass ein Zielsuchgeschoss auch treffen wird; für jede Einheit, die erfolgreich markiert und anvisiert worden ist, muss der Angreifer einen eigenen Angriffswurf mit 2W6 ablegen. Im Gegensatz zu allen anderen Artillerieangriffen liegt der Trefferwert fest bei 4 und wird nach keinen Bedinungen modifiziert. Bei Erfolg wird das Ziel vom Zielsuchgeschoss getroffen; bei einem Ergebnis von 3 oder weniger geht das Geschoss ins Leere und detoniert harmlos, ohne abzuweichen.

Schritt 4: Angriffswurf

Um einen Artillerieangriff abzuwickeln, würfelt der Spieler mit 2W6 für jedes Geschoss und zwar in der Runde, in der es ankommt (nicht in der Runde, in der der Angriff ausgeführt worden ist) und vergleicht das Ergebnis mit dem modifizierten Trefferwert, den wir im vorherigen Schritt bestimmt haben. Wenn der Würfelwurf den modifizierten Trefferwert erreicht oder übertrifft, dann ist der Angriff erfolgreich. Ansonsten misslingt der Artillerieangriff und weicht entsprechend ab.

Abweichende Artillerie: Wenn der Trefferwurf eines Artillerieangriffs fehlschlägt, dann weicht der verfehlte Schuss ab, genau wie ein misslungener Sturzflugbombardement-Angriff, wodurch zufällig ein neuer Einschlagspunkt ermittelt wird. Verwende die Flächeneffekt-Tabelle, wobei die „1"-Zone für den „Norden" der Karte steht. Der Angreifer würfelt mit 1W6 und verwendet die Nummern außerhalb der Klammern, um herauszufinden, in welche der 6 möglichen Richtungen der verfehlte Artillerieangriff abweicht. Sobald die Richtung ermittelt wurde, ermittelt ein zweiter 1W6-Wurf – das Ergebnis wird mit 2 multipliziert (1 für verfehlte Schüsse durch Artilleriekanonen) – um wie viele Zoll vom ursprünglichen Einschlagspunkt abweichend der verfehlte Schuss tatsächlich landen wird. Die neue Position wird zum Zentrum des tatsächlichen Einschlags und dort werden Ziele im Flächeneffekt der Waffe beschädigt. Artillerieeinheiten können sich nicht auf die Abweichungposition „einschießen".

Zielsuchgeschosse: Wie oben erwähnt, können Zielsuchgeschosse ihre Angriffswürfe nur gegen ein Ziel ausführen, das erfolgreich von einer verbündeten Einheit „markiert" wird und zwar in der Runde, in der sie angreifen. Der Trefferwert für jedes Zielsuchgeschoss ist fest bei 4, ohne zusätzliche Modifikatoren. Bei Erfolg wird das Ziel getroffen. Misslungene Angriffe mit Zielsuchgeschossen explodieren harmlos weit weg von allen möglichen Zielen und weichen nicht ab.

Schritt 5: Schaden ermitteln und zuweisen

Der Angriff beschädigt alle Einheiten im aufgeführten Flächeneffekt. Wenn der Schadenswert in der Artillerieentfernungs- und Schadenstabelle einen Wert nach dem Schrägstrich aufgeführt hat, dann verursacht die Waffe die Schadensmenge links neben dem Schrägstrich im inneren Radius von 2 Zoll um den Einschlagspunkt, während der Schadenswert rechts neben dem Schrägstrich alle Ziele in den nächsten 4 Zoll Radius betrifft (sodass ein maximaler Gesamtradius von 6 Zoll um den Einschlagspunkt entsteht). Alle Einheiten – Freund oder Feind – deren Basis sich auch nur teilweise im Flächeneffekt befinden, erleiden den Schaden für den entsprechenden Radius. Wenn zwei Schadenswerte des gleichen Artillerieangriffs die Position des Ziels bedecken, dann verwende den Schadenswert für den inneren Schadensradius.

Die Schadenswerte und Radiusgrößen für jede Art von Artilleriewaffe kannst du der Artillerietabelle entnehmen. Die Schadens- und Radiuswerte, die in Klammern angegeben sind, beziehen sich auf Zielsuchgeschosse, die in *Alpha Strike* ihren Schaden nur der Zieleinheit zufügen und keinen Flächeneffekt besitzen.

ALTERNATIVE MUNITIONSARTEN

In den meisten *Alpha-Strike*-Szenarien wird davon ausgegangen, dass alle Einheiten mit ihrer normalen (Standard-)Munition ausgerüstet sind. Für Spieler, die an größerer Varianz interessiert sind, gibt es eine Reihe von alternativen Optionen, die von den Einheiten verwendet werden können, die über kompatible Spezialfähigkeiten verfügen. Viele haben Schadensmodifikatoren, die in der Alternativen Munitionstabelle aufgelistet sind. Zusätzliche Spezialeffekte dieser Munitionsarten sind im entsprechenden Abschnitt genauer beschrieben.



Die Spieler sollten sich beim Spielaufbau einigen, ob sie Spezialmunition verwenden wollen, und notieren, welche ihrer Einheiten welche Arten von Spezialmunition verwenden. Im Spiel muss ein angreifender Spieler, der Spezialmunition verwenden möchte, nur ansagen, dass sein Angriff alternative Munition verwenden soll (und welche Art von alternativer Munition es ist). Der Spieler sollte dann den normalen Waffenangriff auswürfeln, wobei er die Basisentfernung und Schadenswerte für die Spezialfähigkeit verwendet, die mit der alternativen Munition kompatibel ist. Wenn der Angriff erfolgreich ist, passe die normalen Schadenswerte und andere Spezialeffekte so an, wie es den Regeln für die verwendete Spezialmunition zu entnehmen ist.

Beachte dass ein Angriff, der Spezialmunition verwendet, die Angriffswerte für die entsprechende Spezialfähigkeit ersetzt. Wenn es nicht anders angegeben ist, dann verleiht die Verwendung von alternativen Munitionsarten der Einheit keinen zusätzlichen Angriff, sondern modifiziert nur entsprechend den Standard-Waffenangriff der Einheit.

Um Verwirrung zu vermeiden, sollte jede Einheit, die Alternativmunition verwenden kann, maximal eine nicht standardisierte Munitionsart pro Spezialwaffenangriff verwenden.

Infanterieeinheiten (inklusive Gefechtsrüstungen) können nach diesen Regeln keinerlei Spezialmunitionsarten verwenden. Luft-/Raumeinheiten, die Bomben tragen können, können alternative Bombenmunition / Luft-/Raumraketen verwenden, nicht aber die alternativen Munitionsarten, die wir unten beschreiben.

ALTERNATIVE ARTILLERIEMUNITIONSARTEN

Verschiedene Arten von Artilleriemunition sind in *Alpha Strike* verfügbar, aber nicht alle von ihnen sind für alle Artilleriewaffenarten verfügbar. Artilleriekanonen (ART-TK, ART-SK oder ART-LTK) dürfen keine Spezialmunition verwenden. Die Spezialfähigkeit, die zur Verwendung der alternativen Munitionsarten notwendig sind, sind in den unten stehenden Regeln beschrieben.

Luftabwehr-Arrow-IV

Luftabwehr-Arrow-IV-Raketen benötigen die Spezialfähigkeit ART-AC oder ART-AIS.

Diese Raketen können verwendet werden, um Direktfeuer-Boden-Luftangriffe gegen fliegende Ziele in der Zentralzone oder im Inneren Ring auf der Radarkarte auszuführen. Im Gegensatz zu Standard-Artillerieangriffen können Luftabwehr-Arrow-Angriffe nicht in derselben Runde verwendet werden, in der die feuernde Einheit auch einen Standard-Waffenangriff oder Nahkampfangriff durchführt.

Anstelle der Artillerie-Angriffsregeln werden Luftabwehr-Arrow-Raketen als Standard-Boden-Luft-Waffenangriffe abgewickelt (siehe *Boden-Luft-Kampf*, Seite 60). Bei Zielen in der Zentralzone, die gerade Luft-Boden-Aktionen durchführen, behandle den Angriff mit der Luftabwehr-Arrow als würde er auf Kurze Entfernung stattfinden. Wenn sich das Ziel in der Zentralzone befindet, dabei aber nicht versucht zu landen oder sich am Luft-Boden-Kampf zu beteiligen, dann wird der Luftabwehrangriff auf Mittlere Entfernung durchgeführt. Ist das Ziel im Inneren Ring, dann wird der Angriff auf Weite Entfernung durchgeführt. Dabei fällt ein zusätzlicher Trefferwurfmodifikator von -2 an, um die verbesserten Zielsucheigenschaften der Arrow-Rakete abzubilden.

Luftabwehr-Arrow-IV-Raketen dürfen nicht gegen Bodeneinheiten eingesetzt werden (auch nicht gegen gelandete Luft-/Raumeinheiten), und sie dürfen keine fliegenden Ziele angreifen, die sich jenseits des Inneren Rings auf der Radarkarte aufhalten. Luftabwehr-Arrow-IV-Raketen weichen bei einem verfehlten Angriff nicht ab.

Der Schadenswert für eine Luftabwehr-Arrow-IV liegt bei 2 Punkten. Luftabwehr-Arrow-IV-Raketen verursachen keinen Flächeneffektschaden.

Streumunition

Streu-Artilleriemunition ist für Einheiten mit den Spezialfähigkeiten ART-AIS, ART-AC, ART-LT, ART-S und ART-T verfügbar. Angriffe mit Streumunition werden nach den Standard-Artillerieregeln abgewickelt, erhöhen aber den Flächeneffekt-Radius im Vergleich zu Standardgeschossen der gleichen Artilleriewaffe um 2 Zoll (auf insgesamt 4" bei den Spezialfähigkeiten ART-AIS, ART-AC und ART-T, 6" bei ART-S und 8" bei ART-LT). Verfehlte Schüsse mit Streumunition weichen nach den normalen Artillerieregeln ab.

Der Schaden von Streumunition basiert auf dem Standard-Artillerieschaden der Waffe, wird aber um 1 Punkt verringert. Dieser modifizierte Schaden gilt für alle Ziele im Umkreis von 4" um den Einschlagspunkt. Über diese 4" hinaus, bis zum modifizierten Maximalradius der Waffe, erleiden die Ziele den halben modifizierten Schaden (abgerundet). Ein Streuschuss einer ART-LT, der normale 5 Schadenspunkte verursacht, würde somit in den inneren 4" um den Einschlagspunkt nur 4 Schadenspunkte verursachen und 2 Punkte im Radius zwischen 4" und 8".

Copperhead-Munition

Copperhead-Munition ist nur für Einheiten mit den Spezialfähigkeiten ART-LT, ART-S und ART-T verfügbar.

Angriffe mit Copperhead-Geschossen werden nach den Regeln für Artillerie-Zielsuchgeschosse abgewickelt und haben somit in *Alpha Strike* keinen Flächeneffekt. Copperhead-Munition weicht bei einem verfehlten Angriff nicht ab.

Der Schaden, den ein Copperhead-Treffer verursacht, basiert auf dem Typ der Artilleriewaffe des Angreifers. Bei Angriffen mit der ART-LT-Spezialfähigkeit beträgt der Schaden 3 Punkte; bei Angriffen mit der Spezialfähigkeit ART-S 2 Punkte und 1 Schadenspunkt bei Angriffen mit der ART-T-Spezialfähigkeit.

Flechette-Munition

Flechette-Artilleriemunition ist verfügbar für die Spezialfähigkeiten ART-LT, ART-S und ART-T.

Angriffe mit Flechette-Geschossen werden nach den Standard-Artillerieregeln abgewickelt und verursachen ihren Schaden im gleichen Flächeneffekt wie Standardgeschosse der gleichen Artilleriewaffe (6" Radius für ART-LT; 4" Radius für ART-S; und 2" Radius für ART-T). Flechette-Artilleriemunition weicht bei einem verfehlten Angriffswurf ab, genau wie normale Artillerieregeln.

Gegen konventionelle Infanterieeinheiten und die Geländearten Dschungel und Wald verdoppelt Flechette-Munition den normalen Schadenswert der Artilleriewaffe. Gegen alle anderen Einheitentypen verursacht Flechette-Artilleriemunition keinerlei Schaden.

Beleuchtung

Beleuchtungs-Artilleriemunition ist verfügbar für Einheiten mit den Spezialfähigkeiten ART-AIS, ART-AC, ART-LT, ART-S und ART-T.

Angriffe mit Beleuchtungsmunition werden nach den Standard-Artillerieregeln abgewickelt. Der Flächeneffekt für Beleuchtungsgeschosse, die mit den Spezialfähigkeiten ART-S und ART-T abgefeuert werden, beträgt 4", bei ART-AIS, ART-AC und ART-LT 6" um den Einschlagspunkt. Beleuchtungs-Artilleriemunition weicht bei einem verfehlten Angriff ab wie unter normalen Artillerieregeln.

Beleuchtungs-Artillerie verursacht keinen Schaden, sondern beleuchtet stattdessen den Flächeneffekt, sodass alle Dunkelheits-Modifikatoren zu und zwischen Einheiten in diesem Bereich eliminiert werden (siehe *Dunkelheit,* Seite 92). Das Licht dieser Geschosse hält 10 Runden lang an und brennt in der Endphase der zehnten Runde aus.

Inferno-IV

Inferno-IV-Artilleriegeschosse sind nur für Einheiten verfügbar, die über die Spezialfähigkeiten ART-AIS oder ART-AC verfügen.

Angriffe, die Inferno-IV-Geschosse verwenden, werden nach den Regeln für Standard-Artilleriegeschossen abgewickelt. Wie bei Standard-Arrow-Raketen beträgt der Flächeneffekt für diese Geschosse 2 Zoll um den Einschlagspunkt. Inferno-IV-Artilleriegeschosse weichen bei einem verfehlten Angriff nach den normalen Artillerieregeln ab.

Anstatt Schaden zu verursachen stecken Inferno-IV-Artillerieraketen automatisch jedes Gelände im Flächeneffekt in Brand (mit Ausnahme von Wasser-Stromschnellen). Einheiten, Gelände und Gebäude in diesem Bereich erleiden die Auswirkungen von Feuer, die in den Feuer-Regeln beschrieben sind (siehe *Feuer und Rauch*, Seite 100f.). Das Feuer, das von einem Inferno-IV-Geschoss entzündet wird, folgt allen Standardregeln für Feuer, inklusive Rauch, Feuerausbreitung und so weiter.

Behandle alle Einheiten in einem Bereich, das von einem Inferno-IV-Geschoss getroffen wird, als hätten sie in dieser Runde das Feuer betreten.

Rauch

Rauch-Artilleriemunition ist verfügbar für Einheiten mit den Spezialfähigkeiten ART-AIS, ART-AC, ART-LT, ART-S und ART-T.

Angriffe mit Rauch-Geschossen werden nach den Standard-Artillerieregeln abgewickelt. Egal welche Art von Waffe verwendet wird, der Flächeneffekt für Rauchgeschosse beträgt immer 4". Rauch-Artilleriegeschosse weichen bei einem verfehlten Schuss nach den Standard-Artillerieregeln ab.

Rauchartillerie verursacht keinen Schaden, sondern füllt stattdessen den Flächeneffekt mit Rauch. Behandle dies für die 2 Zoll direkt um den Einschlagspunkt als dichten Rauch, und als leichten Rauch zwischen 2 und 4 Zoll. Der Rauch erhebt sich 4 Zoll über das Bodengelände, wenn es um Sichtlinien geht.

Sobald Rauch mit Artillerie verursacht wurde, folgt er allen relevanten Regeln für Abtreiben und Auflösen (siehe *Feuer und Rauch*, Seite 100 – 101).

Donner-Geschosse

Donner-Artilleriemunition ist nur für Einheiten mit den Spezialfähigkeiten ART-AIS und ART-AC verfügbar.

Angriffe mit Donner-Munition werden nach den Standard-Artillerieregeln abgewickelt. Bei Standard-Arrow-Raketen beträgt der Flächeneffekt für diese Geschosse 2 Zoll um den Einschlagspunkt. Donnerraketen weichen bei einem verfehlten Angriff nach den normalen Artillerieregeln ab.

Anstatt Schaden zu verursachen legen Donner-Artilleriegeschosse ein konventionelles Minenfeld im Zielgebiet. Das Minenfeld hat einen Dichtewert von 2 und folgt allen Regeln für Minenfelder (siehe Seite 102 – 103). Einheiten, die sich in einem Gebiet befinden, wenn es von einer Donner-Rakete getroffen wird, müssen nicht würfeln, ob sie die Minen auslösen, wenn sie sich später aus dem Gebiet bewegen, da sie sehen können, wo die Minen gelandet sind – wenn sie das Minengebiet später wieder betreten, müssen sie wieder würfeln.

Donner-Aktivgeschosse

Donner-Aktiv-Artilleriemunition ist nur für Einheiten mit den Spezialfähigkeiten ART-AIS und ART-AC verfügbar.

Angriffe mit Donner-Aktivgeschossen folgen allen Regeln für Donner-Artilleriemunition, die oben beschrieben sind, nur dass das gelegte Minenfeld aus aktiven Minen, nicht aus konventionellen Minen besteht.

ALTERNATIVE AUTOKANONENMUNITIONSARTEN

Verschiedene Arten von Autokanonenmunition sind in *Alpha Strike* verfügbar. Alle diese alternativen Munitionsarten erfordern, dass die Einheit die AK-Spezialfähigkeit besitzt. Die Regeln für diese Munitionsarten sind unten beschrieben. Die Angriffs- und Schadenswerte sind in der Alternativen Munitionstabelle aufgelistet.

Panzerbrechende Munition

Panzerbrechende Munition verursacht einen Trefferwurfmodifikator von +1, egal ob sie nur mit der AK-Spezialfähigkeit oder als Teil des Standard-Waffenangriffs verwendet wird.



Wenn ein Angreifer, der panzerbrechende Munition verwenden, einen erfolgreichen Angriff ausführt, dann verringere den Schadenswert des AK-Angriffs um 1, bis zu einem Minimum von 1 Schadenspunkt. Der Angreifer würfelt dann mit 2W6. Ist das Ergebnis eine 10 oder besser, dann würfelt der Angreifer einmal auf der Kritische-Treffer-Tabelle des Ziels, selbst wenn noch Panzerungspunkte verfügbar sind. Dieser Effekt tritt ein, egal ob der Angriff einen Standard-Waffenangriff verwendet oder nur mit der AK-Spezialfähigkeit ausgeführt wird.

Wenn das Ziel eine Luft-/Raumeinheit oder Infanterieeinheit ist (inklusive Gefechtsrüstungen), dann wird panzerbrechende Munition wie normale Autokanonen-Munition behandelt, die weder ihren Schaden verringert noch die Chance für einen Kritischen Treffer mit sich bringt.

Flakmunition

Flakmunition ist nur gegen fliegende Ziele effektiv. Dazu gehören Luft-/Raumeinheiten, Luftschiffe, Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge. Wenn solch ein Ziel anvisiert wird, dann kann die Einheit einen Angriff mit der Spezialfähigkeit Flak (FLK) ausführen, mit dem selben Schaden wie wie die AK-Fähigkeit. Dann trifft die Flak-Munition auch, wenn der Angreifer seinen Angriff um 2 Punkte oder weniger verfehlt.

Wenn beispielsweise die Einheit, die Flakmunition verwendet, einen normalen Angriffswert von 4/4/1 und eine AK-Spezialfähigkeit mit 2/2/0 besitzt, dann könnte sie fliegende Einheiten mit ihrem normalen Waffenangriff angreifen und würde – dank der Flakmunition – immer noch einen Schaden von 2/2/0 verursachen, wenn das Ziel um 2 oder weniger verfehlt wird.

Flechette-Munition

Wenn ein Angreifer, der Flechette-Munition verwendet, eine konventionelle Infanterieeinheit (keine Gefechtsrüstungen) oder Wald-/Dschungelgelände angreift, dann addiert er entsprechend der Entfernung den Schadenswert der AK-Spezialfähigkeit gegen solche Ziele. Gegen alle anderen Ziele muss der Angreifer die Hälfte seiner AK-Spezialfähigkeitswerte (abgerundet) von den normalen Angriffswerten der Einheit abziehen.

Wenn eine Einheit mit Flechette-Munition versucht, nur ihre AK-Spezialfähigkeit für den Angriff zu verwenden, dann ignoriere die oben stehenden Regeln. Stattdessen fügt sie konventioneller Infanterie und Wald- oder Dschungelgelände den doppelten Schadenswert zu, aber nur den halben AK-Schadenswert (abgerundet, Minimum 0) gegen alle anderen Ziele.

Präzisionsmunition

Wenn ein Angreifer, der Präzisionsmunition verwendet, einen Standard-Waffenangriff ausführt, dann fällt kein Trefferwurfmodifikator an, doch wenn das Ziel eine Bewegung von 10" oder mehr hat, dann verursacht der erfolgreiche Waffenangriff 1 zusätzlichen Schadenspunkt.

Wenn eine Einheit, die Präzisionsmunition verwendet, nur mit der AK-Spezialfähigkeit angreifen möchte, dann fällt stattdessen ein Trefferwurfmodifikator von -2 an. Der oben stehende Schadensbonus greift dann nicht.

Leuchtspurmunition

Eine Einheit, die Leuchtspurmunition verwendet, umgeht alle Modifikatoren für Dämmerungsbedingungen und verringert alle anderen Dunkelheits-Modifikatoren um 1 Punkt. Dieser Effekt tritt ein, egal ob die Einheit Standard-Waffenangriffe oder Angriffe nur mit der AK-Spezialfähigkeit ausführt.

ALTERNATIVE BOMBENMUNITIONSARTEN (BOMBEN / LUFT-/RAUMRAKETEN)

Die *Alpha-Strike*-Standardregeln decken bereits die Verwendung von Standardbomben (Hochexplosivbomben), Streubomben und Infernobomben ab. Die folgenden zusätzlichen Bombenarten können von jeder Art von Luft-/Raumeinheit, Senkrechtstarter oder Luftschiff mit BOMB-Spezialfähigkeit aufgenommen werden und können wie beschrieben eingesetzt werden.

Eine Luft-/Raumeinheit kann grundsätzlich so viele Bomben tragen, wie ihre BOMB#-Spezialfähigkeit beträgt. Wenn es nicht anders angegeben ist, dann nimmt jede beschriebene Bombe 1 „Bombenzeile" ein und wird verbraucht, egal ob der Angriff erfolgreich ist oder nicht.

Arrow-IV-Raketen: Als besondere Ausnahme zu den oben beschriebenen Regeln verringern Standard-, Zielsuch- und Luft-Luft-Arrow-IV-Raketen die Gesamtzahl von Bombenzeilen, die eine fliegende Einheit besitzt, um 1. Zusätzliche Arrow-IV-Raketen und andere Bombenarten (inklusive der leichten Luft-Luft-Arrow-IV) nehmen jeweils 1 Zeile ein. Somit kann eine Luft-/Raumeinheit mit der Spezialfähigkeit BOMB8 bis zu 7 Arrow-IV-Raketen aufnehmen oder 1 Arrow-IV-Rakete und 6 Bomben jeder anderen Art, oder 8 Raketenbomben, die keine Arrow-IV sind.

Luft-Luft-Arrow-IV-Rakete

Die Luft-Luft-Arrow-IV-Rakete ist eine besondere Waffe, welche die Luft-Luft-Angriffe der Einheit verbessert und sich gar nicht wie eine Bombe verhält.

Anstatt einen Bombenangriff auszuführen kann eine fliegende Einheit ihre Luft-Luft-Arrow-IV-Raketen als zusätzliche Waffenangriffe im Luft-Luft-Kampf verwenden.

Dieser Angriff kann gegen Ziele im Mittleren Entfernungsbereich oder näher versucht werden und funktioniert wie ein normaler Luft-Luft-Angriff (siehe Seite 58 – 60). Ein erfolgreicher Treffer durch eine Luft-Luft-Arrow-IV-Rakete fügt dem Ziel 2 Schadenspunkte zu.

Luft-Luft-Arrow-IV-Raketen dürfen nicht gegen Bodenziele eingesetzt werden.

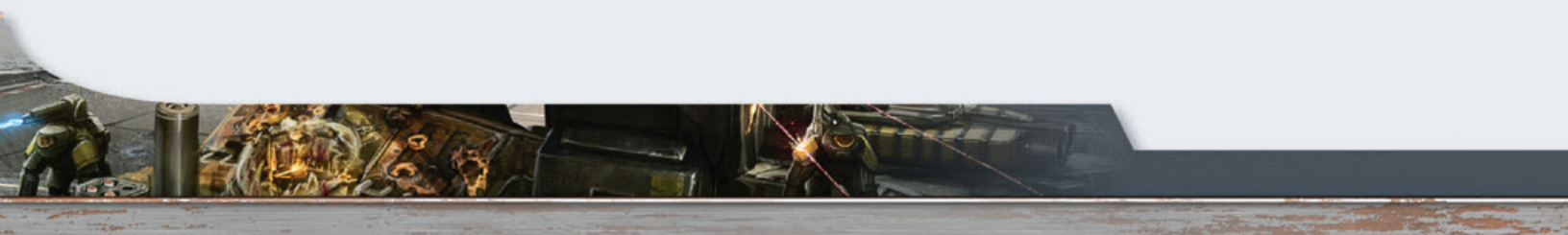
Arrow-IV-Bombe (Zielsuchend oder Standard)

Die Standard-Arrow-IV-Bombe ist eine Luft-Boden-Waffe und darf nicht gegen fliegende Ziele eingesetzt werden. Im Gegensatz zu Standardbomben werden Angriffe mit Standard- und Zielsuch-Arrow-IV-Bomben wie ein entsprechender Artillerieangriff ausgeführt, wobei nicht-zielsuchende Arrow-IV als Standard-Artillerieangriffe und Zielsuch-Arrow-IV als Zielsuchgeschosse behandelt werden (siehe *Artillerie,* Seite 73 – 76).

Wenn der Angriff ausgeführt wird, während sich die fliegende Einheit über der Bodenkarte befindet, dann wird dieser Angriff mit den Karten-Artillerieregeln durchgeführt. Wird der Angriff aus der Zentralzone oder dem Inneren Ring ausgeführt, ohne dass sich die fliegende Einheit auf der Bodenkarte befindet, dann wird der Angriff als Außerkarten-Artillerie durchgeführt. Über den Inneren Ring hinaus dürfen Arrow-IV-Bomben keine Bodenziele angreifen.

Infernobomben (erweiterte Regeln)

Infernobomben dürfen nicht gegen fliegende Einheiten eingesetzt werden. Ergänzend zu den, in den Standardregeln beschriebenen Hitzeeffekt, entzünden nach den erweiterten Regeln verwendete Infernobomben ein Feuer, das den gesamten Flächeneffektbereich bedeckt (es sei denn, das betroffene Gelände ist Wasser mit Stromschnellen). Das Feuer brennt 10 Runden lang und folgt den Regeln, die im entsprechenden Kapitel beschrieben werden (siehe *Feuer und Rauch*, Seite 100f.).



Lasergeführte Bomben
Lasergeführte Bomben sind identisch zu normalen Hochexplosivbomben, was Schaden und Regeln angeht, aber wenn eine verbündete Einheit erfolgreich den Zielbereich der Bombe mit einem ZES markiert und zwar in derselben Runde, in welcher der Bombenangriff ausgeführt wird, dann erhält der Bombenangriff einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von -2.

Leichte Luft-Luft-Arrow-Rakete
Die leichte Version der Luft-Luft-Arrow-IV-Rakete hat die gleiche Angriffsreichweite und folgt den gleichen Regeln wie Standard-Luft-Luft-Arrow-IV-Raketen (siehe Seite 78), nur dass die leichte Luft-Luft-Arrow-Rakete dem Ziel nur 1 Schadenspunkt zufügt.

Außerdem verringert die leichte Luft-Luft-Arrow-Rakete, im Gegensatz zu allen anderen Arrow-IV-Raketen, nicht die Anzahl maximaler Bombenzeilen, welche die Luft-/Raumeinheit tragen kann.

RakWerfer
Der RakWerfer ist eine spezielle, einschüssige Waffenaufhängung, die die Luft-Boden-Angriffe der Einheit verbessert, sich aber ansonsten nicht wie eine Bombe verhält. Anstatt einen Bombenangriff ausführen, darf eine fliegende Einheit ihren RakWerfer verwenden, um ihre Luft-Boden-Angriffe zu verbessern. Ein erfolgreicher Zielflugangriff durch eine Einheit, die dabei ihren RakWerfer verwendet, fügt zusätzlich 1 Schadenspunkt pro RakWerfer zu, der für den Zielflugangriff verwendet wird.

Wenn RakWerfer-Bomben eigenständig eingesetzt werden, dann müssen alle Werfer, die für den Angriff verwendet werden, kombiniert und als einzelner Luft-Boden-Zielflugangriff abwickelt werden, wobei der Schaden eines erfolgreichen Angriffs 1 Punkt pro Werfer beträgt. RakWerfer können nicht gegen fliegende Ziele eingesetzt werden und auch nicht als Teil eines Tiefflugangriffs.

Feuerleitsystem
Ein ZES darf als spezielle Bombenaufhängung getragen werden, die es einer fliegenden Einheit erlaubt, Ziele genau wie entsprechende Bodeneinheiten zu markieren. ZES verwendet somit nicht die Bombenregeln, sondern macht es erforderlich, dass die Einheit einen separaten Luft-Boden-Angriff gegen das Ziel ausführt, das sie ausgewählt hat und das sich in ihrem Flugpfad auf der Bodenkarte befindet.

Die Regeln zur Abwicklung von ZES-Angriffen dieser Art sind identisch zu Luft-Boden-Zielflugangriffen (siehe Seite 55 – 58). Diese ZES-Aktion darf mit den anderen Luft-Boden-Tiefflug- oder Zielflugangriffen kombiniert werden oder sie darf gegen Ziele verwendet werden, die jenseits dieses Angriffsbereichs liegen, solange das Ziel sich noch unter dem Flugpfad der Einheit befindet. ZES, die von fliegenden Einheiten verwendet werden, können nicht benutzt werden, um andere fliegende Einheiten zu markieren.

Im Gegensatz zu den anderen Bombenarten, die in diesen Regeln beschrieben sind, sind ZES-„Bomben“ wiederverwendbar und werden nicht verbraucht, wenn die fliegende Einheit sie für einen Angriff einsetzt.

Donnerbomben
Donnerbomben werden genau wie konventionelle hochexplosive Bomben eingesetzt und weichen nach den Regeln für einen verfehlten Bombenangriff ab (siehe Seite 56). Anstatt Schaden zu verursachen übersähen Donner-Bomben einen Bereich mit 2 Zoll Durchmesser mit konventionellen Minen. Das Minenfeld hat eine Dichte von 4. (Siehe *Minenfelder,* Seite 102 – 103).

Torpedobomben
Torpedobomben greifen individuelle Einheiten an, die sich im (oder unter) Wasser aufhalten. Aus diesem Grund müssen Torpedobomben, im Gegensatz zu Standardbomben, auch den Bewegungsmodifikator des Ziels in den Angriffswurf einrechnen. Ein erfolgreicher Treffer durch eine Torpedobombe fügt dem Ziel 1 Schadenspunkt zu und macht einen automatischen Wurf auf einen Kritischen Treffer notwendig, wie bei Unterwasserschaden (S. 39) üblich.

ALTERNATIVE NARC-/VNARC-BOJEN
Anstatt eine normale Peilboje abzufeuern, kann ein vNarc-Werfer auch die folgenden Spezialbojen abfeuern. Diese alternativen Bojen brauchen folgende Spezialfähigkeit, um verwendet werden zu können und folgen den Angaben in ihren jeweiligen Regeln: KNARC, SNARC oder vNARC.

Störboje (nur vNarc)
Störbojen sind nur für Einheiten mit der vNarc-Spezialfähigkeit verfügbar. Wenn eine Einheit mit Störboje einen erfolgreichen vNarc-Angriff gegen das Ziel ausführt, dann wird das Ziel behandelt, als ob es sich für die folgende Runde (von Initiative bis Endphase) in einem feindlichen Störfeld aufhält.

Sprengboje (Kompakt-Narc, Standard-Narc, vNarc)
Egal ob die Boje von einem KNARC, SNARC oder vNARC abgefeuert wird, der Schaden für Sprengbojen entspricht 1 Schadenspunkt für je 2 Bojen, die das Ziel treffen (abgerundet).

Chaosboje (nur vNarc)
Chaosbojen sind nur für Einheiten verfügbar, die über die vNarc-Spezialfähigkeit verfügen. Wenn eine Einheit mit Chaosbojen einen erfolgreichen vNarc-Angriff gegen das Ziel ausführt, dann erleidet das Ziel für die folgende Runde einen Trefferwurfmodifikator von +1 für alle Angriffe und darf in dieser Zeit auch nicht als Artilleriebeobachter dienen.

ALTERNATIVE KSR-/LSR-MUNITIONSARTEN
Anstatt Standardraketen abzufeuern, können die meisten KSR- und LSR-Werfer die folgenden Spezialraketen abfeuern. Diese alternativen Gefechtsköpfe erfordern eine der folgenden Spezialfähigkeiten, damit sie verwendet werden können: KSR oder LSR.

Wärmesuchrakete
Wärmesuchraketen sind für Einheiten mit den Spezialfähigkeiten LSR und KSR verfügbar.

Wenn der Angriff gegen eine Einheit mit Wärmeskala ausgeführt wird, die gerade an Überhitzung leidet, dann erhält das Ziel bei einem erfolgreichen Treffer des Standard-Waffenangriffs 1 zusätzlichen Schadenspunkt.

Wenn der Angreifer nur mit der LSR- oder KSR-Spezialfähigkeit angreifen will, dann erhalten Wärmesuchraketen einen Trefferwurfmodifikator von -1 gegen das überhitzte Ziel, nicht aber den Schadensmodifikator. Wenn das Ziel nicht überhitzt oder es sich um eine Einheit ohne Wärmeskala handelt, dann haben Wärmesuchraketen keinen besonderen Effekt.

Infernoraketen
Infernoraketen sind nur für Einheiten verfügbar, die über die KSR-Spezialfähigkeit verfügen.

Eine Einheit, die Inferno-Raketen abfeuert, wandelt ihren KSR-Schadenswert in einen HT-Wert um, sodass maximal 2 Hitzepunkte gegen Ziele verursacht werden, die eine Hitzeskala haben. Hitze über 2 geht verloren, selbst wenn mehrere Infernoraketen treffen. Beispielsweise entscheidet sich eine Einheit mit KSR1/1 für einen HT1-Angriff. Wenn das Ziel eine Wärmeskala besitzt, dann wird der normale KSR-Spezialschaden vom normalen Waffenangriffsschaden abgezogen.

Gegen Einheiten, die keine Hitzeskala haben, verursachen Infernoraketen stattdessen Standardschaden.

Landungsschiffe ignorieren Inferno-Effekte.

Magnetimpulsraketen

Magnetimpulsraketen sind für Einheiten verfügbar, welche die Spezialfähigkeiten KSR oder LSR besitzen.

Wenn eine Einheit mit Magnetimpulswaffen einen erfolgreichen Angriff gegen ein Ziel ausführt, das keine konventionelle Infanterie ist – entweder als Standardwaffenangriff oder als Angriff, der nur die KSR- oder LSR-Spezialfähigkeit der Einheit verwendet – dann erleidet das Ziel einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Waffenangriffe für die gesamte Folgerunden (von Initiative- bis Endphase). Mehrere Treffer von Magnetimpulsraketen steigern diesen Effekt nicht.

Magnetimpulsraketen fügen dem Ziel keinen physischen Schaden zu, also verursachen Angriffe nur mit der KSR- oder LSR-Spezialfähigkeit einer Einheit, die mit Magnetimpulsraketen ausgerüstet ist, keinen Schaden. Wenn eine Einheit mit Magnetimpulsraketen einen Standardwaffenangriff verwendet, ziehe den Schaden der LSR- oder KSR-Spezialfähigkeit, welche die Magnetimpulsraketen verwendet, vom Gesamtschadenswert der Waffenangriffe der Einheit ab.

Minenräumraketen

Minenräumraketen sind für Einheiten mit den KSR- oder LSR-Spezialfähigkeiten verfügbar.

Angriffe mit Minenräumraketen müssen einen Einschlagspunkt auf der Karte anvisieren, nicht eine andere Einheit. Minenräumangriffe müssen dann als Angriff abgewickelt werden, der die KSR- oder LSR-Spezialfähigkeit der Einheit nutzt.

Anstatt Schaden zu verursachen, verringern Minenräumraketen die Dichte jedes Minenfelds im Zielbereich, um eine Zahl gleich der LSR- oder KSR-Spezialfähigkeit auf diese Entfernung – je nachdem, welche Waffe die Minenräumraketen verwendet. Wenn das die Dichte des Minenfelds auf 0 oder unter 0 bringt, dann wurde das Minenfeld vollständig geräumt (siehe *Minenfelder*, Seite 102 – 103).

Minenräumraketen fügen einer Zieleinheit minimalen Schaden zu. Wenn ein Angreifer mit Minenräumraketen einen normalen Waffenangriff gegen ein Ziel ausführt, ziehe drei Viertel des der Entfernung entsprechenden Schadens der LSR- oder KSR-Spezialfähigkeit, welche die Raketen verwendet, (abgerundet, Minimum 0) vom Gesamtschaden des Angriffs ab.

Der Flächeneffektradius für diese Raketen beträgt 2 Zoll um den Einschlagspunkt.

Wenn ein Minenräumangriff das Ziel verfehlt oder Gelände trifft, in dem sich kein Minenfeld befindet, dann hat der Angriff keinen weiteren Effekt.

Lenkrakete

Lenkraketen sind nur für Einheiten mit der LSR-Spezialfähigkeit verfügbar. Wird eine Einheit angegriffen, die in der Runde erfolgreich von einem verbündeten ZES markiert worden ist, füge ihr 1 zusätzlichen Schadenspunkt zu, wenn die Einheit mit dem Standard-Waffenangriff attackiert wurde. Wenn der Angreifer, der die Lenkraketen verwendet, nur mit der LSR-Spezialfähigkeit angreifen möchte, dann erhält ein Angriff gegen das Ziel, das in derselben Runde erfolgreich von einem verbündeten ZES markiert wurde, einen Trefferwurfmodifikator von -2, nicht aber den Schadensmodifikator.



Rauchrakete

Rauchraketen sind für Einheiten mit der KSR- und LSR-Spezialfähigkeit verfügbar.

Angriffe mit Rauchraketen müssen auf einen Einschlagspunkt auf der Karte gerichtet werden, nicht auf eine andere Einheit. Rauchraketen-Angriffe müssen dann als Angriff abgewickelt werden, der nur die KSR- und LSR-Spezialfähigkeit verwendet.

Anstatt Schaden zu verursachen, füllen Rauchraketen einen Flächeneffektradius von 2 Zoll um den Einschlagspunkt mit Rauch, der sich 4 Zoll über das Bodengelände erhebt. Wenn der normale LSR- oder KSR-Schadenswert für den Werfer weniger als 3 beträgt, dann wird der Rauch als leichter Rauch behandelt. KSR und LSR, deren Schadenswert 3 oder mehr beträgt, produzieren beim Verschuss von Rauchmunition dichten Rauch. Sobald er abgefeuert wurde, folgt der Rauch allen relevanten Regeln für Abtreiben und Auflösung. (Siehe *Feuer und Rauch,* Seite 100 – 101.) Rauchraketen verursachen keinen Schaden gegen Zieleinheiten. Wenn ein Angreifer, der Rauchraketen verwendet, einen Standard-Waffenangriff gegen ein Ziel ausführt, ziehe den Schadenswert der KSR- oder LSR-Fertigkeit des Ziels – die Waffe, welche die Rauchraketen abfeuert – von der entsprechenden Entfernung ab.

Wenn der Angriff das Ziel verfehlt, dann weicht die Rakete 2 Zoll in eine zufällige Richtung ab und produziert leichten Rauch mit einem Radius von 1 Zoll und einer Höhe von 2 Zoll.

ALTERNATIVE MUNITIONSTABELLE

Waffe	Trefferwurf-modifikator	Schaden	Erforderliche Spezialfähigkeit
Artillerie			
Beleuchtung	+0	Siehe Regeln	ART-AIS, ART-AC, ART-T, ART-S, ART-LT
Copperhead	*	Siehe Regeln	ART-T, ART-S, ART-LT
Donner oder Donner-Aktiv	+0	Siehe Regeln	ART-AIS, ART-AC
Flechette	+0	Siehe Regeln	ART-T, ART-S, ART-LT
Inferno-IV	+0	Siehe Regeln	ART-AIS, ART-AC
Luftabwehr-Arrow-IV	*	Siehe Regeln	ART-AIS, ART-AC
Rauch	+0	Siehe Regeln	ART-AIS, ART-AC, ART-T, ART-S, ART-LT
Streu	+0	Siehe Regeln	ART-AIS, ART-AC, ART-T, ART-S, ART-LT
Autokanone			
Flak	–2	+0*	AK
Flechette	+0	+0*	AK
Leuchtspur	* +	0	AK
Panzerbrechend	+1	+0*	AK
Präzision	+0/–2*	+1/0*	AK
Bomben			
Arrow-IV	+0	+0	BOMB
Donner	+0	Minen	BOMB
Inferno (erweiterte Regeln)	+0	+0	BOMB
Lasergeführt	–2*	2	BOMB
Leichte Luft-Luft-Arrow	+0*	1	BOMB
Luft-Luft-Arrow-IV	+0*	2	BOMB
RakWerfer	+0*	+1	BOMB
Torpedo	+0*	+0	BOMB
ZES	+2	N/A	BOMB
Narc/vNarc			
Chaosboje	+0	+0*	vNARC
Sprengboje	+0 *	*	KNARC, SNARC, vNARC
Störboje	+0	+0*	vNARC
KSR/LSR			
Donner	+0	*	LSR
Infernorakete	+0	*	KSR
Lenkrakete	+0/–2*	+1/+0*	LSR
Magnetimpulsrakete	+0	+0*	KSR, LSR
Minenräumrakete	+0	+0*	KSR, LSR
Rauch	+0	+0*	KSR, LSR
Schwarm/Schwarm-V	+0	+0*	LRM
Wärmesuchrakete	+0/–2*	+1/+0*	KSR, LSR
Zwillingsladungsrakete	+0	+0*	KSR

* Siehe Regeln des Gegenstands.

Schwarm-/Schwarm-V-Rakete

Schwarm- und Schwarm-V-Raketen sind nur für Einheiten verfügbar, die die LSR-Spezialfähigkeit besitzen.

Wenn ein Standard-Waffenangriff oder ein Angriff, der nur die LSR-Spezialfähigkeit verwendet, das anvisierte Ziel verfehlt und sich andere Einheiten – Freund oder Feind – im Umkreis von 2 Zoll um das Ziel befinden, dann muss der Angreifer zufällig ermitteln, welches dieser alternativen Ziele angegriffen wird und einen Angriffswurf gegen diese Einheit ausführen. Wenn dieser Folgeangriff trifft, verursacht er nur Schaden gleich der LSR-Spezialfähigkeit des Angreifers.

Wenn mehrere Einheiten sich in dem Radius von 2 Zoll um das verfehlte Primärziel befinden, dann wähle weiterhin zufällig Ziele aus den verbleibenden Einheiten aus, bis entweder der Schwarmangriff trifft oder bis es im Umkreis von 2 Zoll um das Ursprungsziel keine möglichen Ziele mehr gibt.

Schwarm-LSR: Angriffe, die verbesserte Schwarm-Raketen (Schwarm-V) verwenden, funktionieren genau wie die oben beschriebenen Schwarmangriffe, außer dass sie Einheiten ignorieren, die mit dem Angreifer verbündet sind.

Tandemladungsraketen

Tandemladungsraketen sind nur für Einheiten mit der KSR-Spezialfähigkeit verfügbar.

Solange das Ziel eines Tandemladungsraketenangriff ein Mech, ProtoMech oder Fahrzeug ist, bringen diese Raketen keine besonderen Trefferwurfmodifikatoren oder Schadensmodifikatoren. Bei einem erfolgreichen Angriff gegen diese Einheiten würfelt der Spieler zusätzlich zum verursachten Schaden mit 2W6. Wenn das Ergebnis eine 10 oder besser ist, dann würfelt der Angreifer einmal auf der Kritische-Treffer-Tabelle, selbst wenn das Ziel noch verbleibende Panzerungspunkte hat. Dieser Effekt tritt ein, egal ob die Einheit einen Standard-Waffenangriff oder einen Angriff ausführt, der nur die KSR-Spezialfähigkeit verwendet.

Wenn das Ziel eine Luft-/Raumeinheit oder Gefechtsrüstungs-Einheit ist, dann werden Tandemladungsraketen als Standard-KSR behandelt, ohne Bonuschance auf einen Kritischen Treffer.

Wenn das Ziel eines Tandemladungsraketenangriffs eine konventionelle Infanterieeinheit ist, verringere den Schaden des Angriffs um 1 Punkt (Minimum 0).

Donnerraketen

Donnerraketen sind nur für Einheiten mit der LSR-Spezialfähigkeit verfügbar.

Angriffe, die Donnerraketen verwenden, müssen auf einen Einschlagspunkt auf der Karte gerichtet werden, nicht auf eine andere Einheit. Angriffe mit Donnerraketen müssen dann als Angriff abgewickelt werden, der nur die LSR-Spezialfähigkeit verwendet.

Anstatt Schaden zu verursachen, legen Donnerraketen ein konventionelles Minenfeld im Zielgebiet. Das Minenfeld hat eine Dichte gleich dem Schadenswert der LSR-Spezialfähigkeit auf dieser Reichweite (Minimum 1, Maximum 5) und folgt allen Regeln für Minenfelder (siehe Seite 102 – 103). Mehrere Minenfelder, die im gleichen Gebiet gelegt werden, sind nicht kumulativ und verändern auch nicht den Dichtewert.

Einheiten, die sich in einem Zielgebiet aufhalten, wenn es von Donnerminen getroffen wird, müssen nicht würfeln, ob die Minen explodieren, wenn sie das Gebiet verlassen, da sie sehen können, wo die Minen gelandet sind – sie müssen aber sehr wohl würfeln, wenn sie das Gebiet später wieder betreten.

Donnerraketen verursachen gegen eine Zieleinheit keinen Schaden. Wenn ein Angreifer, der Donnermunition verwendet, einen Standard-Waffenangriff gegen ein Ziel ausführt, ziehe den Schadenswert der LSR-Spezialfähigkeit vom entsprechenden Schadenswert auf die entsprechende Entfernung ab.

Der Flächeneffektradius für diese Geschosse beträgt 2 Zoll um den Einschlagspunkt. Wenn der Angreifer sein Ziel verfehlt, dann weichen die Minen 2 Zoll in eine zufällige Richtung ab und produzieren ein Minenfeld der halben normalen Dichte (abgerundet, Minimum 0).

SCHLACHTFELD-INFORMATIONEN

Der Begriff Schlachtfeldinformationen bezieht sich in *Alpha Strike* auf die Effizienz der Überwachungsressourcen, Kommunikationsspezialisten und technischen Analytiker, die eine Streitmacht einsetzen kann. Diese Regel versucht diesen Faktor darzustellen, indem das Schlachtfeldinformations-Verhältnis (SIV) beider Seiten festgestellt und zusammen mit anderen Spezialregeln verwendet wird, die in erweiterten *Alpha-Strike*-Spielen eingesetzt werden können, wie beispielsweise Artillerie, Versteckten Einheiten und Initiativemodifikatoren.

SCHLACHTFELDINFORMATIONS-VERHÄLTNIS

Die Effektivität der verfügbaren Schlachtfeldinformationen hängt von den relativen Fähigkeiten der Spionage- und Kommunikationsressourcen beider Streitmächte ab sowie dem Verhältnis der Unterschiede in diesen Werten. Um den Schlachtfeldinformations-Wert (SI-Wert) einer Streitmacht zu bestimmen, addiere die entsprechenden Punktwerte für die informationsliefernden Einheiten jeder Streitmacht. Beziehe dich hierbei auf die Schlachtfeldinformations-Wertetabelle. Um dann das Schlachtfeldinformations-Verhältnis beider Seiten (das SI-Verhältnis) zu bestimmen, teile den größeren Wert durch den kleineren Wert und runde auf die nächste ganze Zahl auf.

Das Ergebnis ist das Verhältnis des kleineren SI-Werts zum größeren. Wenn eine Seite einen SI-Wert von 0 besitzt, behandle den Gegner, als hätte er einen Wert von 1, mit einem SI-Verhältnis von 1:0.

Wenn der SI-Wert zu Beginn eines *Alpha-Strike*-Szenarios bei 1:1 liegt, dann erhält keine Seite einen besonderen Vorteil. Bei jedem anderen Ergebnis steht die Zahl links für die Streitmacht mit dem höheren SI-Wert und die Zahl rechts steht für die Streitmacht mit dem niedrigeren SI-Wert. Die Streitmacht mit dem höheren Wert erhält mehrere Vorteile, die unten beschrieben sind.

VORZÜGE DER SCHLACHTFELDINFORMATIONEN

Die meisten dieser Vorteile basieren auf der Zahl der besser gestellten Streitmacht im SI-Verhältnis und können sich im Verlauf des Spiels ändern, wenn Ressourcen verloren gehen oder gewonnen werden. Somit müssen die Spieler in der Endphase jeder Runde, in der eine Seite eine Einheit verliert (oder erhält), die den SI-Wert verändern kann, das SI-Verhältnis neu berechnen. Ein geändertes Verhältnis kann die gewonnenen Vorteile in der Folgerunde ändern.

Jeder Spieler muss den SI-Wert seiner Streitmacht offenbaren, um diese Regel zu verwenden, doch müssen sie eine genaue Auflistung der Punkte erst am Ende des Spiels liefern.

Gebietskenntnis

Wenn die Regel *Versteckte Einheiten* verwendet wird (siehe Seite 102), dann darf die Streitmacht mit dem größeren SI-Wert das Spiel mit einer Anzahl von Einheiten beginnen, die überall auf dem Schlachtfeld außer in der Aufstellungszone des Gegners platziert werden können.

Die Zahl von Einheiten, die das Spiel versteckt beginnen können, entspricht der Gesamtzahl von Einheiten der Streitmacht mit der Späher-Spezialfähigkeit (SPÄ) (siehe Seite 108) – bis zu einem Maximum gleich der Hälfte der Streitmacht des Spielers.

Initiativebonus

Eine Veränderung in den Informationsressourcen spürt man am deutlichsten in der Fähigkeit der Streitmacht, auf die Entwicklungen im Lauf der Schlacht zu reagieren. Diese Fähigkeit wird durch Modifikatoren abgebildet, die auf die Würfe angerechnet werden, die beide Seiten während der

SCHLACHTFELDINFORMATIONS-WERTETABELLE

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
Jedes Landungsschiff	2
Jeder Punkt der Spezialfähigkeit MHQ	1

Initiativephase ablegen. Die Streitmacht mit dem höheren Wert im Schlachtfeldinformations-Verhältnis addiert diese Zahl auf ihr Initiativeergebnis, während die Seite mit der niedrigeren Zahl diese Zahl als Initiativebonus erhält. Ist somit beispielsweise das SI-Verhältnis zwischen beiden Seiten zu Spielbeginn bei 2:1, dann erhält der Spieler, dessen Streitmacht den höheren SI-Wert hat, einen Initiativebonus von +2, während sein Gegner nur +1 auf seinen Wurf addieren darf.

Vorgeplante Artillerie

Wenn der Spieler mit dem höheren Wert im SI-Verhältnis Artillerie in seiner Streitmacht hat, kann er eine Zahl von vorgeplanten Artillerie-Einschlagspunkten gleich seiner Zahl im SI-Verhältnis minus 1 auswählen. Sein Gegner erhält keinen derartigen Wert, selbst wenn seine Zahl im SI-Verhältnis über 0 liegt. Beispielsweise bei einem Spiel, in dem das SI-Verhältnis bei 2:1 liegt kann der Spieler mit dem höheren SI-Wert einen vorgeplanten Artillerie-Einschlagspunkt bestimmen (2 – 1 = 1), seine Gegner hingegen erhalten keinen. Regeln zu Vorgeplanten Artillerie-Einschlagspunkten findest du unter *Artillerie*, Seite 73 – 76.

GEBÄUDE

Nach den *Alpha-Strike*-Standardregeln sind alle Gebäude auf der Karte des Schlachtfelds bestenfalls ein Stück Gelände, das die Gefechtseinheiten als Deckung verwenden können. Szenarien mit Missionszielen können ihren Wert leicht erhöhen, indem sie ein oder mehrere Gebäude als Schlüsselelement für den Sieg einer Seite über die andere etablieren.

Die folgenden erweiterten Regeln bringen der Verwendung von Gebäuden in *Alpha Strike* zusätzliche Tiefe.

GEBÄUDEARTEN

Gebäude sind in vier grundlegende Kategorien eingeteilt, die ihre strukturelle Stärke und grundsätzliche Größe in Alpha Strike definieren. Diese Kategorien sind Leicht, Mittelstark, Hart und Hochdicht. Jede dieser Gebäudearten ist weiter durch den Konstruktionsfaktor (KF) beschrieben – ein Wert, der angibt, wie viel Schaden das Gebäude aushalten kann, ehe es zu Schutt zerfällt.



Jackson Davion befehligt MechKrieger in Prototypen-Legionnaires *aus dem Cockpit seines* Battlemasters.

ALPHA-STRIKE-GEBÄUDETABELLE

Gebäudeart	Bewegungskosten pro Zoll*	KF-Spanne (Standard)	Gewichtskapazität (pro 1" Höhe)	Schadensabsorption**		Einsturzschaden (pro 4" Höhe)
				Infanterie	Nicht-Infanterie	
Leicht	+1	1 – 5 (5)	1	2	1	1
Medium	+2	6 – 15 (12)	2	4	2	2
Hart	+3	16 – 30 (25)	3	6	3	3
Hochdicht	+4	31 – 50 (40)	4	8	4	4

*Keine zusätzlichen Bewegungskosten für Infanterie (inklusive Gefechtsrüstungen); ProtoMech-Bewegungskosten in Gebäuden liegen bei +1", unabhängig von der Gebäudeart.
**Siehe Angriffe gegen Einheiten in Gebäuden (siehe Seite 85).

Leichte Gebäude: Leichte Gebäude in *Alpha Strike* reichen von kleinen Zelten, Hütten und Wellblech-Hangars bis hin zu kleinen Familienhäusern, Einkaufszentren und Geschäften. Der maximale KF für ein Leichtes Gebäude beträgt in *Alpha Strike* 5. Dies ist auch der typische KF, wenn kein anderer KF-Wert angegeben ist.

Mittelstarke Gebäude: Mittelstarke Gebäude sind robustere, mittelgroße Bauten, wie Lagerhäuser, Bürogebäude, Wohnkomplexe und so weiter. Diese Gebäude machen den Großteil der meisten Wohnsiedlungen und Einkaufskomplexe im **BattleTech**-Universum aus. Mittelstarke Gebäude haben einen maximalen KF von 15 und einen Standard-KF von 12.

Harte Gebäude: Harte Gebäude sind große, verstärkte Bauten. Dazu gehören Fabriken, Krankenhäuser, Regierungsgebäude und permanente Kommandozentren. Harte Gebäude können in *Alpha Strike* einen KF von 30 besitzen, mit einem Standard-KF von 25.

Hochdichte Gebäude: Hochdichte Gebäude sind gepanzerte oder anderweitig kampfbereit gemachte Befestigungen, die speziell dafür ausgelegt sind, Belagerungskriege und vielleicht sogar Explosionen bis hin zu Atomexplosionen zu überstehen. Hochdichte Gebäude in *Alpha Strike* haben ein einen maximalen KF von 50, mit einem Standard-KF von 40.

BEWEGUNGSEFFEKTE

Die Spalte Bewegungskosten pro Zoll in der *Alpha-Strike*-Gebäudetabelle definiert die zusätzlichen Bewegungskosten, die für Einheiten anfallen, die sich in (und durch) Gebäude bewegen. Außerdem fügt jede Einheit, die sich durch ein Gebäude bewegt – wenn es nicht anders angegeben ist – dem Gebäude 1 unbeabsichtigten Schadenspunkt für jeden Zoll zu, den sie durch das Gebäude zurücklegt.

Infanterie: Infanterieeinheiten (dazu gehören konventionelle Infanterieeinheiten und Einheiten in Gefechtsrüstungen) benötigen keine zusätzlichen Bewegungskosten, wenn sie sich durch Gebäude bewegen, unabhängig von der Gebäudeart. Infanterieeinheiten fügen Gebäuden auch keinen Schaden zu, wenn sie sich durch sie bewegen. Für die Gewichtskapazität von Gebäuden (siehe *Erklimmen und Stehen auf Gebäuden*, unten) werden alle Nicht-Gefechtsrüstungs-Infanterieeinheiten behandelt, als hätten sie eine Größenklasse von 0.

ProtoMechs: ProtoMech-Einheiten bewegen sich mit zusätzlichen Bewegungskosten von +1 Zoll pro zurückgelegtem Zoll durch Gebäude, unabhängig von der Gebäudeart.

Erklimmen und Stehen auf Gebäuden

Ein Mech, ProtoMech oder eine Infanterieeinheit kann sich auf das Dach eines Gebäudes bewegen, anstatt auf dem Boden zu bleiben, um eine bessere Position auf dem Schlachtfeld zu erlangen.

Infanterie und ProtoMechs: Infanterie und ProtoMechs können sich nur dann zwischen den Stockwerken des Gebäudes bewegen, wenn sie sich im Inneren befinden. Jeder so aufgestiegene Zoll Gebäudehöhe kostet die Einheit 1 Zoll Bewegung.

Mechs außerhalb von Gebäuden: Solange sie sich außerhalb von Gebäuden aufhalten, können Mechs die Front des Gebäudes ebenso erklimmen, wie sie andere Höhenwechsel vornehmen, mit einem maximalen Höhenwechsel von 2 Zoll Höhe pro Zoll Vorwärtsbewegung. Sprungfähige Mechs können stattdessen auch auf das Dach eines Gebäudes springen, solange sie ausreichend Sprungbewegung besitzen, um diese Höhe zu erreichen.

Mechs in Gebäuden: Mecheinheiten dürfen ihre Höhe nicht wechseln, wenn sie sich im Inneren von Gebäuden befinden.

Gebäude-Gewichtskapazität: Jede Höhe von 1 Zoll eines Gebäudes hat eine maximale Gewichtskapazität, die in der *Alpha-Strike*-Gebäudetabelle aufgeführt ist. Dieser Wert ist eine Abstraktion der Tonnagebeschränkungen für Gebäude dieser Klasse und ist das Gesamtmaximum an Größenklassen aller Einheiten, die sich im gleichen Höhenzoll des Gebäudes aufhalten können – dies gilt aber nur für Bodeneinheiten ohne Spezialfähigkeiten Groß, Sehr Groß und Übergroß. (Infanterie ohne Gefechtsrüstung verwendet für die Gebäude-Gewichtskapazität eine Größenklasse von 0.) Wenn die Summe aller Größenklasse-Werte für alle Bodeneinheiten in einem Höhenzoll des Gebäudes diese Kapazität übersteigt, dann bricht das ganze Gebäude zusammen (siehe *Gebäudeeinstürze,* Seite 85).

Ein mittelstarkes Gebäude zum Beispiel – mit einer Gewichtskapazität von 2 – kann bis zu 2 leichte Mechs in jedem Zoll Höhe aufnehmen, inklusive dem Dach, weil die kombinierte Größenklasse dieser Mechs bei 1 + 1 = 2 liegt. Wenn das Gebäude 2 Zoll hoch wäre, dann könnte außerdem ein mittelgroßer Mech – mit seiner Größenklasse von 2 – sich alleine im ersten Zoll der Höhe aufhalten, aber das Gebäude würde einstürzen, wenn auch nur ein Gefechtsrüstungs-Trupp - Größenklasse 1 – diese Höhe betreten würde, weil die beiden Einheiten zusammen 3 Punkte erreichen würden (2 für den mittelgroßen Mech, plus 1 für die Gefechtsrüstungen).

Luft-/Raumeinheiten, Große Einheiten und Gebäude: Wenn eine Luft-/Raumeinheit oder eine Einheit mit den Spezialfähigkeiten Groß, Sehr Groß und Übergroß versucht, ein Gebäude zu betreten oder darauf zu landen, dann stürzt das Gebäude automatisch ein (siehe *Gebäudeeinstürze,* Seite 85). Wenn das Gebäude speziell als Hangar identifiziert ist, dann kann diese Regel ignoriert werden, doch kann die Einheit dann das Gebäude nur auf Bodenhöhe betreten und sich dort aufhalten.

ANGRIFFE GEGEN GEBÄUDE

Nach diesen Regeln können Gebäude genau so angegriffen werden wie alle anderen Einheitentypen. Angriffe gegen Gebäude werden abgewickelt, als hätte das Gebäude 0 zoll Bewegung, mit einem zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von -4, weil es immobil ist.

Der Schaden gegen ein Gebäude wird vom KF abgezogen. Die Gebäudeart des Gebäudes wird nicht verändert, egal wie hoch der aktuelle KF ist. Somit wird ein Hartes Gebäude, das auf KF 3 verringert wird, immer noch als ein Hartes Gebäude behandelt, wenn es um Bewegung, Gewichtskapazität und Schadensabsorption geht.

Angriffe gegen Einheiten in Gebäuden

Einheiten in Gebäuden können angegriffen werden, entweder von anderen Einheiten im Gebäude oder von Einheiten, die von außen angreifen. In beiden Fällen bietet das Gebäude großen Schutz für die Einheiten, die angegriffen werden. Dies ist durch den Schadensabsorptions-Wert des Gebäudes dargestellt, der abbildet, wie viele Punkte Schaden von jedem Angriff gegen eine Einheit im Gebäude stattdessen dem Gebäude zugefügt werden. Diese Schadensmenge hängt von der Gebäudeart ab, der Art der angegriffenen Einheiten, und davon, ob der Angriff von Einheiten im Inneren oder Einheiten von außen ausgeführt wird.

Infanterieeinheiten: Infanterieeinheiten im Inneren von Gebäuden können nicht direkt angegriffen werden. Stattdessen muss der Angreifer auf das Gebäude selbst feuern und hoffen, dass der Kollateralschaden die Infanterie im Inneren verletzt. Dieser Angriff verwendet daher Trefferwurfmodifikatoren für Angriffe gegen das Gebäude, nicht für die Infanterieeinheit selbst. Der Schaden, welcher der Infanterieeinheit zugefügt wird, entspricht dem Schadenswert des erfolgreichen Angriffs, abzüglich der Schadensabsorption für die Gebäudeart, der in der Infanterie-Spalte der *Alpha-Strike*-Gebäudetabelle angegeben ist (bis zu einem Minimum von 0 Schadenspunkten, welche die Infanterieeinheit erleidet).

Wenn beispielsweise eine Einheit, die 5 Schadenspunkte verursachen kann, eine Infanterieeinheit in einem mittelstarken Gebäude angreift, dann erleidet das Gebäude 4 Schadenspunkte, die von seinem KF abgezogen werden, während die Infanterieeinheit den verbleibenden Schadenspunkt erleidet.

Nicht-Infanterieeinheiten: Nicht-Infanterieeinheiten in Gebäuden können direkt angegriffen werden, doch das Gebäude absorbiert Schaden, wie es in der Schadensabsorptions-Spalte für Nicht-Infanterieeinheiten angegeben ist. In diesem Fall fallen keine zusätzlichen Trefferwurfmodifikatoren für Deckung an, die auf den Angriff angerechnet werden, doch muss die Schadensabsorption des Gebäudes vom verursachten Schaden abgezogen werden, bis zu einem Minimum von 0 Schadenspunkten, die das Ziel noch erleidet. Auch hier wird der Schaden, den das Gebäude absorbiert, von seinem KF abgezogen.

Angriffe aus dem Inneren des gleichen Gebäudes: Wenn Angreifer und Ziel sich im Inneren des gleichen Gebäudes aufhalten, verringere die Schadensabsorptions-Werte des Gebäudes um die Hälfte (abgerundet).

Gebäudeeinstürze

Jeder Schaden, der einem Gebäude zugefügt wird, wird vom Konstruktionsfaktor des Gebäudes abgezogen, was seine Integrität verringert. Wenn der KF des Gebäudes auf 0 sinkt, dann stürzt es ein. Ebenso stürzt es ein, wenn die Gewichtskapazität des Gebäudes auf beliebiger Höhe überstiegen wird.

Alle Infanterieeinheiten in einem einstürzenden Gebäude – inklusive Gefechtsrüstungen – werden bei dem Einsturz automatisch zerstört.

Nicht-Infanterieeinheiten im Inneren oder auf einem einstürzenden Gebäude erleiden Schaden abhängig von der Höhe des Gebäudes und der Gebäudeart. Dieser Einsturzschaden ist in der *Alpha-Strike*-Gebäudetabelle angegeben, wobei er für jeweils 4 (abgerundet, Minimum 1) Zoll Höhe verursacht wird. Erhöhe den Schaden gegen Einheiten, die beim Einsturz auf dem Dach des Gebäudes stehen, um 1. Einsturzschaden wird nicht durch den Absorptionsfaktor des Gebäudes verringert.

Wenn der Einsturz durch den Schaden ausgelöst wird, den eine Einheit dem Gebäude beim Verlassen zufügt, dann wird diese Einheit behandelt, als ob sie sich beim Einsturz außerhalb des Gebäudes befindet und erleidet somit selbst keinen Einsturzschaden.



Erics Mech hat sich in ein 8" hohes mittelstarkes Gebäude zurückgezogen, das durch vorherigen Schaden bereits auf KF 10 verringert worden ist. Das Gebäude erleidet 1 Schadenspunkt, als Erics Einheit es betritt und hat somit nur noch einen KF von 9.

Erics Gegner Tom hat einen schweren Mech 8 Zoll vom Gebäude entfernt positioniert, der Erics Mech mit 4 Schadenspunkte angreift. Tom überprüft den Schadensabsorptions-Wert für Nicht-Infanterieeinheiten in einem mittelstarken Gebäude und er sieht, dass das Gebäude 2 der 4 Punkte schluckt, während Erics Einheit die verbleibenden 2 Schadenspunkte erleidet. Das Gebäude hat jetzt nur noch KF 7.

Toms nächste Einheit eröffnet das Feuer. Sie verursacht ebenfalls 4 Schadenspunkte, die auf die gleiche Weise verteilt werden: 2 Punkte gegen das Gebäude und 2 Punkte gegen Erics Einheit. Der Konstruktionsfaktor des Gebäudes sinkt auf 5.

Toms dritte Einheit ist eine schwere Kampfeinheit und kann Erics Mech bei einem direkten Angriff horrende 6 Schadenspunkte zufügen, doch er entscheidet sich, stattdessen das Gebäude selbst anzugreifen. Der KF des Gebäudes sinkt durch den Angriff auf 0. Diesmal erleidet Erics Mech keinen Schaden durch den Angriff, weil er nicht speziell auf ihn gerichtet war – das Gebäude stürzt jetzt aber ein.

Da das mittelstarke Gebäude 8 Zoll hoch ist, erleidet Erics Mech jetzt 4 Schadenspunkte (2 Punkte für je 4 Zoll Gebäudehöhe). Da er durch die beiden Angriffe davor bereits 4 Schadenspunkte erlitten hat, ist der Mech nun wahrlich in einem erbarmungswürdigen Zustand.

MAUERN

Mauern verfügen über die gleichen Kategorien und KF-Werte wie Gebäude und Einheiten müssen dieselben Bewegungseinbußen hinnehmen, wenn sie eine Mauer überqueren wollen. Mauern können genau wie Gebäude angegriffen werden und erleiden dabei auf die gleiche Art Schaden. Da man sich in Mauern aber nicht wie in einem Gebäude aufhalten kann, können Mauern nicht den Schutz eines Gebäudes bieten, es sei denn, das Ziel befindet sich nicht weiter als 2" von der Mauer entfernt, die Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel kreuzt die Mauer und die Mauer blockiert nicht vollständig die Sichtlinie.

SCHIFFSKLASSE- UND UNTERSCHIFFS-KLASSEWAFFEN

Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen sind riesige Waffen, die man nur in wirklich gewaltigen Gebäuden, mobilen Bauten und Kriegsschiffen antrifft. Weil diese Waffen darauf ausgelegt sind, in kosmischer Geschwindigkeit abgefeuert zu werden, ist ihre Verwendung fast ausschließlich auf den Kampf zwischen Einheiten im orbitalen Raum und darüber hinaus beschränkt. Viel davon übersteigt die Größenordnung des Bodenkriegsspiels, das wir in diesem Buch vorstellen, doch Spieler, welche die erweiterten Regeln verwenden, treffen in ihren Spielen vielleicht auf Einheiten mit diesen Gegenständen und wollen somit ihre Effektivität unter Beweis stellen.

Die folgenden grundlegenden *Alpha-Strike*-Regeln bilden die Verwendung von Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen im erweiterten *Alpha-Strike*-Spiel ab. Sie gehen davon aus, dass alle beteiligten Einheiten die *Alpha-Strike*-Standardregeln als Basis verwenden, sowie das Abstrakte Raumkampfsystem. Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen werden von mehreren Spezialfähigkeiten dargestellt, die jeweils einen Schadenswert für Kurze, Mittlere, Weite und Extreme Entfernung haben. Die Spezialfähigkeiten SKW und USKW stellen direkt feuernde Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen dar, die man auf Luft-/Raumeinheiten findet. Die Spezialfähigkeiten RVS-SK und RVS-USK stellen direkt feuernde Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen dar, die man auf Nicht-Luft-/Raumeinheiten und Gebäuden findet. RR und RVS-RR sind Schiffsklasse- und Unterschiffsklasseraketen, die von Luft-/Raumeinheiten beziehungsweise von Nicht-Luft-/Raumeinheiten verwendet werden. In den Regeln unten werden diese Spezialfähigkeits-Kürzel verwendet, um zu zeigen, welche Art von Waffe wir meinen.

FLIEGENDE ZIELE

Wenn sie gegen fliegende Luft-/Raumeinheiten eingesetzt werden, werden Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen als eigener Waffenangriff gegen das Ziel ausgeführt, der zusätzlich zu normalen Luft-Luft- oder Boden-Luft-Waffenangriffen verwendet werden kann. Die Effektivität des Angriffs hängt von der Art der Waffe und der Art des Ziels ab.

Die folgenden Regeln gehen grundsätzlich davon aus, dass es zu Kämpfen zwischen fliegenden Zielen kommt. Zusätzliche Regeln, die Boden-Luft-Beschuss betreffen, sind – wo notwendig – angegeben.

Effektive Entfernung

Die effektive Entfernung eines Angriffs, der Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen verwendet, wird als 1 Entfernungsbereich kürzer als die Kurvenkampfentfernung zwischen fliegenden Kämpfern gewertet (bis zu einem Minimum von Kurzer Entfernung). Das stellt die weitaus größere Reichweite dieser Waffen dar. Wenn beispielsweise eine Luft-/Raumeinheit im Luft-Luft-Kampf den Mittleren oder Kurzen Entfernungsbereich für Angriffe gegen das Ziel verwendet, dann werden die Raumraketen (RR) angreifen, als ob sich das Ziel in Kurzer Entfernung befindet; kämpfen die Luft-/Raumeinheiten auf Weite Entfernung, dann greift die RR auf Mittlere Entfernung an.

Extreme Entfernung: Einheiten mit Schiffsklasse- oder Unterschiffsklassewaffen, die einen Schadenswert auf Extreme Entfernung besitzen, können sie verwenden, um Ziele in angrenzenden Zonen auf der Radarkarte anzugreifen, selbst wenn sie nicht an einem Kurvenkampf beteiligt sind. Wie oben beschrieben wird dies abgewickelt, als würde der Angriff auf Weite Entfernung stattfinden, mit allen entsprechenden Modifikatoren.

Boden-Luft-Angriffe: Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen, die vom Boden abgefeuert werden, können automatisch Ziele im unmittelbaren Luftraum der Bodenkarte angreifen, als würden sie sich in Kurzer Entfernung befinden. Fliegende Einheiten im Inneren Ring können vom Boden aus auf Mittlere Entfernung angegriffen werden. Fliegende Einheiten im Mittleren Ring können vom Boden aus auf Weite Entfernung angegriffen werden. Fliegende Einheiten im Äußeren Ring können vom Boden aus auf Extreme Entfernung angegriffen werden.

Modifikatoren

Alle Angriffe, die mit Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen im Luftkampf ausgeführt werden, erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +2, solange der Kampf in der Atmosphäre stattfindet. (Wenn die erweiterten Umgebungsregeln verwendet werden, dann eliminieren die dünne Atmosphäre, Spuren-Atmosphäre und Vakuum-Atmosphäre diesen Modifikator.)

Außerdem erleiden alle Angriffe mit den Spezialfähigkeiten SKW oder RVS-SK einen Trefferwurfmodifikator von +5, wenn sie eine Einheit angreifen, die nicht über die Spezialfähigkeiten G, SG und ÜG verfügt. Angriffe, die mit den Spezialfähigkeiten USKW oder RVS-USK ausgeführt werden, erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +3 gegen Ziele ohne die Spezialfähigkeiten G, SG oder ÜG. Angriffe gegen fliegende Einheiten mit den Spezialfähigkeiten RR und RVS-RR erleiden keine Modifikatoren für die Größe des Ziels, doch erleiden sie Trefferwurfmodifikatoren, wenn das Ziel die Spezialfähigkeit Punktverteidigung (PV) besitzt (siehe Seite 108).

Schaden
Der Schaden, der von einem erfolgreichen Angriff mit den Spezialfähigkeiten SKW, RVS-SK, USKW oder RVS-USK verursacht wird, fügt dem Ziel Schaden entsprechend des Entfernungsbereichs zu. Angriffe, die mit den Spezialfähigkeiten RR oder RVS-RR ausgeführt werden, verursachen auch Schaden entsprechend des gültigen Entfernungsbereichs, es sei denn das Ziel hat die Spezialfähigkeit Punktverteidigung (PV), die den Schaden verringern oder den Angriff eliminieren kann (siehe *Punktverteidigung,* Seite 108).

Bodenziele
Wenn Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen gegen die Bodenkarte eingesetzt werden, dann werden sie als spezieller Artillerieangriff gegen einen bestimmten Einschlagspunkt ausgeführt (siehe *Artillerie,* Seite 73 – 76). Dieser Angriff kann, wie im Falle von fliegenden Zielen, zusätzlich zu normalen Waffenangriffen ausgeführt werden.

Nach diesen Regeln können alle Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen von fliegenden Einheiten abgefeuert werden, die über relevanten Spezialfähigkeiten verfügen (SKW, USKW oder RR), doch bodenbasierte Einheiten – inklusive gelandeter Luft-/Raumeinheiten, mobile und feste Bauten (Gebäude) – dürfen nur mit Raketen (abgebildet durch die Spezialfähigkeiten RR oder RVS-RR) Oberflächenangriffe ausführen.

Luft-Boden-Angriffe
Luft-Boden-Angriffe mit Schiffsklasse- oder Unterschiffsklassewaffen werden in derselben Runde abgewickelt, in der sie abgefeuert werden.

Wenn sie direkt über dem Bodenziel ausgeführt werden (in der Zentralzone der Radarkarte), dann werden solche Angriffe als Direktfeuer-Artillerieangriff behandelt, verringern aber den Trefferwurfmodifikator um -4 (was einen endgültigen Trefferwurfmodifikator von +0 ergibt). Wird der Angriff auf einer anderen Zone als der Radarkarte ausgeführt, behandle Luft-Boden-Angriffe von Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen als indirektes Feuer mit dem gleichen Modifikator von -4 (endgültiger Trefferwurfmodifikator von +3).

Feuer anpassen: Wenn eine verbündete Einheit mit ZES sich auf der Karte befindet und den anvisierten Einschlagspunkt markiert, rechne einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von -2 ein (siehe *ZES*, Seite 109).

Verfehlte Luft-Boden-Angriffe weichen nach den normalen Artillerieregeln ab.

Boden-Boden-Angriffe
Von allen Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen können nur Schiffsklasse- und Unterschiffsklasseraketen verwendet werden, um nach diesen Regeln Boden-Boden-Angriffe auszuführen.

Wenn sie vom Boden auf ein anderes Ziel auf dem Boden abgefeuert werden, dann werden Angriffe mit Schiffsklasse- und Unterschiffsklasseraketen nach den Regeln für Artillerieangriffe durchgeführt, aber mit dem Atmosphäre-Modifikator auf den Angriffswurf. Wenn der Angriff von einer Einheit ausgeführt wird, die zu Bewegung in der Lage ist, gilt ein zusätzlicher Trefferwurfmodifikator von +2 (selbst wenn sie sich nicht bewegt hat). Wenn sie für Boden-Boden-Angriffe eingesetzt werden, verwenden alle Schiffsklasse- und Unterschiffsklasseraketen die Reichweite und Flugzeiten eines Marschflugkörpers/120 (siehe *Artillerie,* Seite 73-76).

Verfehlte Boden-Boden-Angriffe weichen nach den normalen Artillerieregeln ab.

SCHIFFSKLASSE- UND UNTER-SCHIFFSKLASSEWAFFEN-TREFFER-WURFMODIFIKATOR-TABELLE

Situation	Modifikator
Angriff in der Atmosphäre*	+2
Modifikatoren gegen fliegende Ziele	
SKW oder RVS-SK gegen Kleines Ziel**	+5
USKW oder RVS-USK gegen Kleines Ziel**	+3
RR oder RVS-RR gegen Kleines Ziel**	+0
Punktverteidigung (1 Schadenspunkt)†	+1
Punktverteidigung (2+ Schadenspunkte)†	***
Modifikatoren für Bodenangriffe	
Luft-Boden-Angriff (aus der Zentralzone)	+0
Luft-Boden-Angriff (aus jeder anderen Zone)	+3
Boden-Boden-Angriff (nicht stationär)	+2
Bodenziel wurde von verbündetem ZES markiert	–2

* Wenn die Regeln für Atmosphärischen Druck verwendet werden, verwende +0 für Dünne, Spuren- oder Vakuum-Atmosphäre
** Kleine Ziele sind alle Einheiten, die nicht die Spezialfähigkeit G, SG oder ÜG besitzen.
*** Automatischer Fehlschlag
†Punktverteidigung betrifft nur RR- oder RVS-RR-Angriffe

Schaden von Bodenangriffen
Der Flächeneffekt eines Angriffs mit RR oder RVS-RR gegen Bodenziele ist ein Radius von 6 Zoll um den Einschlagspunkt. Alle Einheiten, Geländemerkmale und Gebäude in einem Radius von 4 Zoll um den Einschlagspunkt erleiden den vollen Schaden des Angriffs. Alle Einheiten, Geländemerkmale und Gebäude zwischen 4 und 6 Zoll erleiden den halben Schaden (abgerundet).

VERBERGEN VON EINHEITENDATEN

Oft führen der Nebel des Krieges und erfolgreicher Einsatz von Strategie dazu, dass militärische Streitmächte aufeinander treffen, ohne volles Wissen über die Fähigkeiten der anderen Seite zu haben. Um dieses realistischere Element der Kriegsführung abzubilden, können die Spieler die Zusammensetzung und Fähigkeiten der Einheiten verbergen, bis die Einheiten selbst sich gegenseitig sehen können.

Warnung: Die Verwendung dieser Regeln macht es vielleicht erforderlich, dass ein Spielleiter oder eine andere dritte Partei anwesend ist, da die Regeln viele Gelegenheiten zum Schummeln bieten. Die Spieler sollten somit genau überlegen, ob diese Regeln wirklich passend für ihren Spielstil sind.

MARKIERUNGSSTEINE
Markierungssteine stellen ein Konzept des Nebels des Krieges vor, das Informationen verbirgt, indem die aussagekräftigste visuelle Repräsentation der Einheit eines Spielers – ihre eigene Miniatur – nicht zu früh gezeigt wird. Wenn diese Regel verwendet wird, dann beginnen die Spieler den Aufbau mit Spielsteinen anstelle der eigentlichen Mi-

niaturen. Diese Spielsteine – die wir hier als „Markierungssteine" bezeichnen – zeigen somit die Position jeder Einheit auf dem Schlachtfeld an, bis sie nahe genug kommt, um sichtbar zu werden oder anderweitig mit Sensorsystemen identifiziert zu werden, sodass der Gegner bis dahin raten muss. Vor Spielbeginn muss jeder dieser Markierungssteine eine eindeutige Zahl oder einen Buchstaben erhalten, der einer Bodeneinheit in der Streitmacht des Spielers entspricht. Fliegende Einheiten können nicht durch Markierungssteine dargestellt werden.

Selbst wenn eine Einheit von einem einfachen Markierungsstein dargestellt wird, muss sie allen normalen Bewegungsbeschränkungen folgen. Beispielsweise darf ein Markierungsstein, der für eine Einheit mit Luftkissenbewegung steht, kein Waldgelände betreten. Das erlaubt es zwar vielleicht, einem besonders aufmerksamen Gegner abhängig davon, was eine Einheit tut, Spekulationen auf ihren Typ vorzunehmen, doch kann ein vorsichtiger Spieler eine größere Ungewissheit einführen, indem er seine Markierungssteine auf eine Weise bewegt, die eher zu einem anderen Einheitentyp passen würde, indem er zum Beispiel einen Mech Wälder vermeiden lässt, als ob er sie nicht passieren könnte.

Eine Einheit wird so lange von einem Markierungsstein abgebildet, bis sie identifiziert wird. Zu diesem Zeitpunkt muss der Markierungsstein durch ihre Miniatur dargestellt werden. Zusätzliche Daten über die Einheit – wie die Modellvariante und ihr grundsätzlicher Kampfzustand – können dann entsprechend der folgenden Regeln zum Verbergen von Einheitendaten ermittelt werden.

Ein Markierungsstein wird identifiziert, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt wird:



Visuelle Wahrnehmung: Am Ende der Bewegungsphase wird die Einheit identifiziert, wenn eine gegnerische Einheit Sichtlinie zu einem Markierungsstein hat und sich in der Sichtweite befindet, die in den entsprechenden Atmosphärebedingungen gilt (siehe Sichtweitentabelle, Seite 89). Vergiss nicht den Unterschied in der Höhe der Einheiten, wenn du die Sichtlinie zwischen Markierungssteinen und Einheiten ermittelst, unter Verwendung der Einheitenhöhen-Tabelle.

Sensorwahrnehmung: Am Ende der Bewegungsphase kann eine Nicht-Infanterieeinheit, wenn sie sich – unabhängig von der Sichtlinie – innerhalb von 10" zu einem Markierungsstein aufhält, sie mit ihren elektronischen Sensoren identifizieren. Die Sensorreichweite steigt auf 12", wenn die aufspürende Einheit über eine Leichte Aktive Sonde (LSON) verfügt, 18" wenn sie eine Aktive Sonde (SON) besitzt oder 26", wenn die Bluthund-Spezialfähigkeit (BH) vorhanden ist. Wenn die Einheit, die von dem Markierungsstein dargestellt wird, die Spezialfähigkeit Störsender (STÖR) besitzt, dann werden die Reichweitenverbesserungen durch LSON und SON negiert, doch gilt dies nicht für die BH-Fähigkeit. Wenn die Einheit einen Engel-Störsender (ESTÖ) besitzt, dann wird auch die BH-Spezialfähigkeit negiert.

Fernsensorwahrnehmung: Am Ende der Bewegungsphase werden Fernsensoren alle Markierungssteine in einem Umkreis von 20" aufdecken, wenn der Sensor Sichtlinie zum Markierungsstein besitzt. Wenn der Fernsensor keine Sichtlinie hat, dann wird die Art des Markierungssteins offengelegt, wenn sich die Einheit auf 10" annähert, es sei denn, die Einheit verfügt über die Tarnkappen-Spezialfähigkeit (TARN) oder ist im Radius eines verbündeten Störsenders (STÖR). Fernsensoren offenbaren automatisch den Typ aller Markierungssteine, mit denen sie in Basis-Kontakt kommen, es sei denn, die Einheit hat die Spezialfähigkeiten Tarnkappe (TARN) oder Mimetisches Panzerungssystem (MPS).

Luft-/Raumwahrnehmung: Wenn ein feindlicher Luft-/Raumjäger sich im Tageslicht in der Zentralzone der Radarkarte aufhält, dann werden alle Markierungssteine einer Seite offengelegt.

Selbstenthüllung: Immer wenn eine Einheit, die von einem Markierungsstein dargestellt wird, einen direkten Waffenangriff, einen Nahkampfangriff oder einen Mechabwehrangriff ausführt, dann wird ihr Einheitentyp offenbart.

Versteckte Einheiten und Markierungssteine

Wenn die Regeln zu Versteckten Einheiten (siehe Seite 102) im Spiel eingesetzt werden, dann erhalten die versteckten Einheiten keine Markierungssteine, bis sie sich bewegen und können bis zu diesem Zeitpunkt nur durch die Methoden offenbart werden, die in den Regeln *Versteckte Einheiten* beschrieben sind. Eine versteckte Einheit, die sich bewegt, während keine gegnerische Einheit Sichtlinie zu ihr hat, darf einen Markierungsstein anstelle der Miniatur der Einheit verwenden, muss aber allen übrigen Regeln für Markierungssteine folgen, die oben beschrieben sind.

Tarntechnologie und Markierungssteine

Markierungssteine, die Einheiten mit Störfeld-Fähigkeiten, Tarnkappenpanzerung (TARN) oder das Mimetische Panzerungssystem (MPS) darstellen, können nur durch visuelle Wahrnehmung aufgedeckt werden. Wenn der Markierungsstein von einem Störfeld einer verbündeten Einheit bedeckt ist, kann sie auch nur mit visueller Wahrnehmung aufgedeckt werden.

SICHTWEITEN-TABELLE

Atmosphärebedingung	Maximale Sichtweite
Absolute Dunkelheit	2″
Nacht, Mondlose Nacht, Schneesturm	4″
Nebel, Verwehter Sand	6″
Dämmerung, Regen (Platzregen)	10″
Regen, Schnee	14″
Normales Tageslicht	40″

EINHEITEN-HÖHENTABELLE

Einheitentyp	Höhe
BattleMechs/IndustrieMechs	2″
Überschwere Mechs	3″
ProtoMechs, Fahrzeuge, Infanterie, Jäger	1″
Unterseeboote	1″
Große (G) Hilfsfahrzeuge, Raumboote	2″
Sehr Große (SG) Hilfsfahrzeuge	3″
Übergroße (ÜG) Hilfsfahrzeuge	4″
Stromlinienförmige Landungsschiffe	5″
Kugelförmige Landungsschiffe	10″
Mobile Bauten	Variabel

Anmerkung: Fliegende Einheiten, inklusive Senkrechtstarter, werden automatisch enthüllt, wenn eine Sichtlinie zu ihrer Bewegungshöhe gezogen werden kann.

VERBERGEN DES DATENBOGENS

Nach diesen Regeln zum Verbergen von Daten dürfen die Spieler nicht auf die Datenbögen ihres Gegners schauen, ehe sie Angriffe gegen ihr Ziel ansagen. Der angreifende Spieler darf namentlich erfragen, welche Einheiten er sehen kann (nicht aber die spezifische Variante oder Konfiguration – zum Beispiel „*BattleMaster*", aber nicht „BLR-1G *BattleMaster*"). Auf diese Weise müssen sich die Spieler mehr auf ihr Gedächtnis und ihre Instinkte verlassen. Diese Regel stellt die Schwierigkeit dar, den genauen Zustand von feindlichen Einheiten in einem fließenden Kampf zu ermitteln.

Selbst wenn diese Regel verwendet wird, bleibt es möglich, die genaue Variante der Einheit und ihren Zustand in Erfahrung zu bringen, aber nur durch Beobachtung auf kurze Entfernung und den Einsatz aktiver Sonden. Diese Methoden sind unten genauer beschrieben, doch sollten sich die Spieler bewusst sein, dass die erhaltenen Daten nur einen flüchtigen Blick auf den Operationsstatus der Einheit in einem bestimmten Moment darstellen – er geht verloren, sobald die Sichtlinie zusammenbricht oder die Sensoren nicht mehr funktionieren. Außerdem kann keine dieser Methoden jemals verwendet werden, um die Fertigkeitsstufe der Besatzung der Einheit oder auch den Punktwert der anvisierten Einheit herauszufinden.

Aktive Sonden: Einheiten, die mit aktiven Sonden ausgerüstet sind, haben einen erweiterten Blick auf das Schlachtfeld, sodass sie Informationen über das Ziel erlangen können, ohne sich auf Kurze Entfernung zu bewegen. Jede Einheit mit Aktiver Sonde kann einen einzelnen Gegner innerhalb ihrer Reichweite scannen: 12″ für die leichte Aktive Sonde (LSON), 16″ für die Standard-Sonde (SON) und 26″ für den Bluthund (BH). Eine mit Sonde ausgestattete Einheit schließt den Scan ab, ehe sie ihren Angriff ansagt. Es ist kein Würfelwurf für den Scan notwendig; der Gegner lässt den angreifenden Spieler einfach die Variante oder Konfiguration der gewählten Einheit wissen, sowie das aktuelle Hitzeniveau und den Schadensstatus, Bewegung und Bewegungsarten. Der angreifende Spieler muss diese Information erfragen; sie muss nicht von selbst ausgehändigt werden.

Der Scan einer aktiven Sonde wird blockiert, wenn die Sichtlinie zwischen der scannenden Einheit und dem Ziel durch ein gegnerisches Störfeld verläuft oder von solidem Gelände blockiert wird (wie Mauern, Gebäuden und Hügeln). Die aktive Bluthund-Sonde kann diese Störfeld-Effekte überbrücken, wenn sie nicht von einem gegnerischen Engel-Störsender erzeugt werden.

Kurze Entfernung: Wenn eine angreifende Einheit sich in kurzer Entfernung zum Ziel befindet und eine gültige Sichtlinie besitzt, dann muss der gegnerische Spieler den aktuellen Schaden (soweit vorhanden), das Hitzeniveau (wenn relevant), die Bewegung, die Bewegungsarten und die Variante / Konfiguration der Zieleinheit verraten – aber nur wenn der angreifende Spieler danach fragt. Wenn der Angreifer es versäumt zu fragen, dann muss sein Angreifer die Informationen nicht herausrücken.

Tarntechnologien: Neben Störfeld-Effekten können auch Tarnkappenpanzerung (TARN) und Mimetische Panzerung (MPS) die Fähigkeit des Gegners behindern, Details über eine Einheit zu ermitteln. Wenn eine mit solchen Fähigkeiten ausgestattete Einheit von den Sensoren einer Einheit erfasst wird, die eine der obigen Methoden verwendet, um sie zu scannen oder zu identifizieren, dann kann der kontrollierende Spieler die Information zurückhalten. Er muss nur erklären, dass die Sensoren einfach keine Details erfassen können.

KOORDINATEN-SYSTEM

Verschiedene Erweiterte Optionen erfordern den Einsatz eines Koordinatensystems, um die Positionen auf dem Spielfeld zu identifizieren. Die folgenden Regeln stellen eine universelle Methode dar, dies zu erreichen.

KOORDINATEN ERZEUGEN

Um Artilleriefeuer für ein Gelände ohne Hexfelder zu planen, müssen die Spieler eine X- und Y-Achse neben den Rändern des Spielgebiets erstellen. Das geht am einfachsten, indem man sich zunächst darauf einigt, welche Richtung auf der Karte „Norden" entspricht und dann Streifen von Abdeckband an den Rändern der Karte platziert. Auf diesen Abdeckbandstreifen können die Spieler dann die Namen der Achse verzeichnen, zusammen mit Markierungen in regelmäßigen Intervallen (wir empfehlen 1 Zoll). Diese können dann verwendet werden, um eine Koordinatenzahl einzuzeichnen, die am entsprechenden Ende bei 0 beginnt.

Es empfiehlt sich, dass die X-Achse die West-Ost-Ausdehnung darstellt und die 0 auf der X-Achse die Westkante der Karte; die Y-Achse wäre dann entsprechend die Nord-Süd-Ausdehnung, wobei die 0 auf der Y-Achse die Nordkante der Karte ist. Somit wären X-Y-Koordinaten von 0, 0 die Nordwestecke der Karte. Spieler, die lieber ein abstrakteres Koordinatensystem verwenden, müssen sich natürlich nicht auf dieses System von Zoll und Nummern beschränken, solange das System, auf das sie sich einigen, fein genug abgestimmt ist, um die zuverlässige Verfolgung von koordinatenabhängigen Informationen (wie Artillerie-Zielpunkte) zu erlauben und ein regelmäßiges Raster erzeugt.

Notieren von Koordinaten

Wenn du eine Position mit dem Koordinatensystem markieren willst, solltet ihr darauf achten, dass ihr das gleiche Format für eure Notizen verwendet, um Verwirrung zu vermeiden (zum Beispiel indem er immer X-Y notiert, zuerst die X-Koordinate, dann die Y-Koordinate). Zusätzliche klärende Informationen können notwendig sein, wenn die Situation es erforderlich macht, zum Beispiel um anzugeben, dass ein Koordinatensatz eine Versteckte Einheit beinhaltet, während eine andere ein vorgeplanter Einschlagspunkt für einen Artillerieangriff ist.

TRUPPENABWURF

Es gibt mehrere Methoden, um Truppen aus einer fliegenden Einheit auf das Schlachtfeld zu bringen. Die erste Methode und die, die normalerweise von diesen Truppen bevorzugt wird, ist im Großen und Ganzen von vorherigen Regeln in diesem Buch abgedeckt. Hierbei landet die Transporteinheit und die Truppen steigen aus eigener Kraft aus (siehe *Infanterietransport,* Seite 32 und *Transport von Nicht-Infanterieeinheiten,* Seite 63). Aus einer Vielzahl von Gründen – nicht zuletzt der Sicherheit der Transporteinheiten – ist eine Landung nicht immer möglich und Truppen müssen aus der Luft abgeworfen werden. Unten findest du die drei Hauptformen von Gefechtsabwürfen, die jeweils einzeln beschrieben sind: Hoher Abwurf, Tiefer Abwurf und Seilrutschen-Abwurf.

ALLGEMEINE ABWURFREGELN

Alle diese Abwurfmethoden machen es erforderlich, dass die Transporteinheit dazu in der Lage ist, die abgeworfenen Einheiten auch zu transportieren. Für diese Regeln ist eine fliegende Einheit zum Transport und Abwurf von Infanterie imstande, wenn sie die Infanterietransporter-Spezialfähigkeit besitzt (IT#). Eine fliegende Einheit, die ProtoMechs transportieren kann, verfügt über die ProtoMech-Transport-Spezialfähigkeit (PT#). Fliegende Einheiten, die Fahrzeuge transportieren können, haben die Fahrzeugtransport-Spezialfähigkeit (FTM#, FTS#, oder FTÜ#). Mech-Einheiten können nur von fliegenden Einheiten mit der Spezialfähigkeit Mechtransporter (MT#) transportiert werden. Wenn eine fliegende Einheit keine entsprechende Spezialfähigkeit für den Einheitentyp besitzt, den sie transportiert, oder versucht solche Einheiten durch reine Frachtkapazität zu transportieren (ausgedrückt durch die Spezialfähigkeiten FTK# oder FTT#), dann kann sie die Regeln zum Truppenabwurf für diesen Einheitentyp nicht verwenden.

Einheiten, die nach diesen Regeln zum Schlachtfeld gebracht werden, landen immer am Ende der Bewegungsphase der entsprechenden Runde und dürfen sich nur in Geländearten aufhalten, die für ihre Bewegungsart zulässig sind. Weil alle diese Regeln verlangen, dass die abgeworfene Einheit würfelt, um die ausgewählte Landezone zu treffen, können abgeworfene Einheiten abweichen. Wenn eine abgeworfene Einheit abweicht und in Gelände landet, das für ihre Antriebsart nicht erlaubt ist, dann wird die abgeworfene Einheit automatisch zerstört. Landet eine abgeworfene Einheit allerdings auf der Position einer anderen Einheiten, dann darf der kontrollierende Spieler die abgeworfene Einheit einfach auf die Position bewegen, die dem Landepunkt am nächsten und legal ist.

Abgeworfene Einheiten dürfen in der Runde, in der sie auf der Karte erscheinen, weder angreifen noch sich bewegen. Angriffe gegen solche Einheiten erleiden einen Zielbewegungsmodifikator von +3, unabhängig von der tatsächlichen Bewegung der Einheit.

Die Abweichungsregeln für Einheiten, die den geplanten Landepunkt verfehlen, entsprechend den Regeln für Luft-Boden-Bombenangriffe und beziehen sich auf diese Regel (siehe Abwicklung von Luft-Boden-Angriffen, Seiten 55 – 58).

Luft-/Raumtransport: Einige Luft-/Raumeinheiten haben vielleicht sogar die Spezialfähigkeiten Luft-/Raumtransporter (LRT) oder Raumboottransporter (RBT), doch werden diese Einheitentypen nicht nach diesen Regeln „abgeworfen". Die Ein- und Ausschleuseregeln für Luft-/Raumeinheiten sind früher in diesem Kapitel beschrieben, unter *Luft-/Raumeinheitentransport* (siehe Seite 72).

HOHER ABWURF

Beim Hohen Abwurf bleibt die Transporteinheit relativ sicher vor Bodenbeschuss. Um einen Hohen Abwurf auszuführen, muss die transportierende Luft-/Raumeinheit ihre Bewegungsphase im Inneren Ring oder in der Zentralzone der Radarkarte beginnen und der kontrollierende Spieler sagt an, dass die Transporteinheit Bodeneinheiten auf die Karte wirft sowie, um welche Einheiten es sich handelt. Die abgeworfenen Einheiten werden dann in der Zentralzone der Radarkarte platziert, während die Transporteinheit ihre Bewegung normal fortsetzen kann.

Während der folgenden Bewegungsphase wählt jede der abgeworfenen Einheiten einen freien Einschlagspunkt auf dem Boden (dort dürfen sich keine anderen Einheiten aufhalten) und würfelt 2W6 gegen einen Zielwert von 5. Wenn der Wurf erfolgreich ist, dann landet die abgeworfene Einheit mit einer Ausrichtung nach Wahl des Spielers an dem Zielpunkt. Wenn der Wurf misslingt, dann erleidet die Einheit 1 Schadenspunkt für jeden Punkt, um den der Wurf misslungen ist und weicht ab, genau wie ein verfehltes Sturzflugbombardement (siehe Seite 56). Abweichende Einheiten müssen außerdem ihre Ausrichtung zufällig bestimmen.

Angriffe gegen abgeworfene Einheiten: Normale Luft-Luft-Angriffe (aber nicht Boden-Luft-Angriffe) sind in der Runde möglich, in der sich abgeworfene Einheiten auf der Radarkarte befinden. Diese Angriffe verwenden die normalen Luft-Luft-Kampfregeln, aber ohne den Zielmodifikator für fliegende Luft-/Raumziele. In der Runde, in der die abgeworfenen Einheiten auf der Bodenkarte eintreffen, können sie wie normale Bodeneinheiten angegriffen werden, doch mit einem Trefferwurfmodifikator von +3 anstelle des normalen Zielbewegungsmodifikators der Einheit.

Angriffe durch abgeworfene Einheiten: Abgeworfene Einheiten dürfen in der Runde, in der sie sich auf der Radarkarte befinden, keine Angriffe ausführen und sie dürfen in der Runde, in der sie auf der Bodenkarte landen, keine Bewegung ausführen und keine Angriffe machen.

Angriffe gegen Transporteinheiten: Unabhängig von der Abwurfoperation selbst können fliegende Transporteinheiten normal mit Luft-Luft-Angriffen attackiert werden. Fliegende Transporter, die Truppen aus dem Inneren Ring und nicht aus der Zentralzone abwerfen, können nicht von normalen Boden-Luft-Angriffen anvisiert werden.

TIEFER ABWURF

Der Tiefe Abwurf setzt die Transporteinheit einem zusätzlichen Risiko durch Beschuss vom Boden aus, doch kommen die Truppen schneller auf dem Schlachtfeld an. Um einen Tiefen Abwurf durchzuführen, muss die transportierende Luft-/Raumeinheit ihre Bewegungsphase auf der Zentralzone der Radarkarte beginnen und einen Flugpfad über die Bodenkarte bestimmen. Der kontrollierende Spieler der Transporteinheit muss die unbesetzten Punkte auf diesem Pfad festlegen, welche die abgeworfenen Einheiten zur Landung anvisieren. Vor dem Ende der gleichen Bewegungsphase muss jede Einheit 2W6 gegen einen Zielwert von 5 würfeln. Wenn der Wurf erfolgreich ist, dann landet die abgeworfene Einheit mit einer Ausrichtung nach Wahl des Spielers an dem Zielpunkt. Wenn der Wurf misslingt, dann erleidet die Einheit 1 Schadenspunkt für jeden Punkt, um den der Wurf misslungen ist und weicht ab, genau wie ein verfehltes Sturzflugbombardement (siehe Seite 56). Abweichende Einheiten müssen außerdem ihre Ausrichtung zufällig bestimmen.

Angriffe durch abgeworfene Einheiten: Weil sie aus niedriger Höhe abgeworfen werden und in der gleichen Runde landen, können Einheiten,

die durch einen Tiefen Abwurf aufs Schlachtfeld gebracht werden, wie normale Bodeneinheiten angegriffen werden, aber mit einem Trefferwurfmodifikator von +3 anstelle des normalen Ziel-Bewegungsmodifikators.

Angriffe durch abgeworfene Einheiten: Abgeworfene Einheiten dürfen in der Runde, in der sie auf der Bodenkarte landen, keine Bewegung und keine Angriffe ausführen.

Angriffe gegen Transporteinheiten: Eine fliegende Transporteinheit, die über der Bodenkarte operiert, kann auf die normale Weise von Luft-Luft-Angriffen anvisiert werden sowie von Bodeneinheiten, die Boden-Luft-Angriffe gegen eine Einheit im Tiefflugangriff ausführen.

SEILRUTSCHEN-ABWURF

Der Seilrutschen-Abwurf wird nur dafür verwendet, konventionelle Fußsoldaten oder Sprunginfanterie und Gefechtsrüstungen von einem fliegenden Senkrechtstarter auf den Boden zu bringen. Um einen Seilrutschen-Abwurf durchzuführen, muss der Senkrechtstarter (oder das Luftschiff) sich einfach an die Position der Bodenkarte bewegen, wo er die Infanterie abwerfen möchte. In der Bewegung kann die Einheit mehrere Landepunkte für die Infanterieeinheiten festlegen, die sie transportiert. Im Gegensatz zu anderen Methoden zum Absetzen von Infanterie kostet ein Seilrutschen-Abwurf die transportierende Einheit keine Bewegung.

Wickle die Landung der abgeworfenen Infanterie genau wie einen Tiefen Abwurf ab. Wenn der Wurf zum Abwurf scheitert, dann erleidet die abweichende Infanterieeinheit allerdings nur 1 Schadenspunkt, egal wie die Fehlschlagsspanne des Wurfs aussieht.

STÖRSENDER UND ECCM

Alpha-Strike-Einheiten mit den Spezialfähigkeiten Störsender (STÖR), Engel-Störsender (ESTÖR) und Wachhund (WACH) können diese Gegenstände für ihren üblichen Zweck verwenden, feindliche Sonden und K^3-Netzwerke zu negieren oder die Systeme auf einen speziellen Modus einstellen, der ECCM genannt wird (Electronic Counter-Countermeasures, oder Maßnahmen gegen elektronische Kriegsführung). Das Umschalten zum ECCM-Modus und zurück kann während der Endphase jeder Runde durchgeführt werden. Solange er im ECCM-Modus ist, negiert ein Störsender die Effekte eines feindlichen Störfelds in seiner Reichweite, es sei denn, mehrere Systeme sind präsent oder überschneiden sich in einem Bereich. Wenn mehrere Störsender-Systeme aktiv sind oder überschneidende Störfelder erzeugen, dann ist es notwendig, die Gesamtzahl von Störsendern zu ermitteln, die einen bestimmten Bereich beeinflussen (pro Seite). Die Seite, die mehr Störfelder in einem Gebiet hat, „gewinnt" für diesen Bereich, und der Effekt, der einen Bereich beeinflusst, hängt davon ab, wie viele Sender im Störsender- und wie viele im ECCM-Modus laufen. Wenn der Gesamteffekt gleich ist, dann werden alle Auswirkungen aufgehoben. Wenn beispielsweise eine Seite in einem Gebiet 1 aktives Störfeld besitzt, dann kann es von einem Störfeld im ECCM-Modus aufgehoben werden, aber wenn die erste Seite 2 Störfelder in einem Bereich hätte, dann könnte ein einzelner gegnerischer Störsender im ECCM-Modus die Leistung der beiden Störfelder nicht überwinden. Beachte, dass für diese Regel der Engel-Störsender als 2 Störfelder gilt, die einzeln auf Störfeldmodus oder ECCM-Modus eingestellt werden können, also kann der Engel-Störsender 2 überlappende Störfelder, 2 überlappende ECCM-Felder oder eine Kombination von 1 Störfeld und 1 ECCM-Feld in einem Bereich erzeugen.

Mobile Hauptquartiere: Einheiten mit der Spezialfähigkeit Mobiles Hauptquartier (MHQ) mit einem Wert von 7 oder höher (siehe Seite 107) können ihre Kommunikationsausrüstung verwenden, um den Effekt eines einzelnen Störfelds-/ECCM-Felds nachzuahmen. Dabei gehen aber alle anderen Auswirkungen der MHQ-Spezialfähigkeit verloren.

NOTAUSSTIEG/ AUFGEBEN VON EINHEITEN

Notausstiegssysteme erlauben es MechKriegern und Jägerpiloten, in einem Notfall schnell ihre Maschine zu lassen. Tatsächlich haben viele solcher Einheiten automatische Schleudersitzsysteme, die im Falle einer katastrophalen Explosion ausgelöst werden und den Piloten in Sicherheit schleudern. Fahrzeuge und IndustrieMechs, die nicht über die Schleudersitz-Spezialfähigkeit (SCHLEU) verfügen, haben normalerweise keine Notausstiegssysteme, doch können ihre Besatzungen das Fahrzeug auf ähnliche Weise verlassen.

Während der Endphase jeder Runde kann ein Spieler ansagen, dass ein Pilot oder die Besatzung einer Einheit den Auswurf aktiviert oder die Maschine verlassen möchte. Unabhängig vom Einheitentyp tritt diese Aktion sofort in Kraft. (Wenn die Einheit ein Mech oder Jäger ist, der einen Kritischen Munitionstreffer erlitten hat, dann aktiviert sich das Auswurfsystem automatisch in der Endphase, um den Piloten zu retten.)

Notaussstiegssysteme funktionieren nicht unter Wasser und Einheiten mit Ausnahme von Luft-/Raumeinheiten dürfen im Vakuum keine Notausstiegsregeln verwenden. Ein ausgeworfener Pilot oder eine Besatzung gilt als Fußsoldaten-Infanteriezug mit 0 Panzerungspunkten, nur 1 Punkt Struktur und einer maximalen Bodenbewegung von 2". Wenn die Einheit, die verlassen wird, nicht zerstört wird, dann funktionieren ihre elektronischen Systeme (inklusive K^3- und Störsender-Systemen) weiterhin und die Miniatur muss auf dem Feld bleiben, um ihre Position zu markieren bis die Einheit zerstört oder anderweitig aus dem Spiel entfernt wird.



UMWELT-BEDINGUNGEN

Nach den *Alpha-Strike*-Standardregeln wird davon ausgegangen, dass die Bedingungen auf dem Schlachtfeld vorteilhaft sind – oder zumindest normal. Das heißt, dass die Schlacht in normaler Schwerkraft, bei Tag und ohne nennenswerte Umweltphänomene ausgetragen wird. Natürlich machen durch die schiere Vielzahl von Welten im **BattleTech**-Universum und die große Auswahl an Klimabedingungen, die auf ihnen vorkommen, die Naturgewalten und strategische Überlegungen „vorteilhafte Schlachtfeldbedingungen" unwahrscheinlich.

Dieser Abschnitt beschreibt eine Vielzahl von Umweltbedingungen, die in einem *Alpha-Strike*-Spiel eingeführt werden können, um die ungewöhnlichen oder extremen planetaren Bedingungen und Wettereffekte abzubilden, die auf dem Schlachtfeld vorkommen können. Beachte, dass diese Regeln Abstraktionen solcher Bedingungen darstellen und nicht alles abdecken; Spieler, die eine größere Varianz suchen, um noch exotischere Bedingungen darzustellen, sollten einfach Modifikatoren und Einschränkungen verwenden, die den ungewöhnlichen Situationen, die sie auf ihre Kampftische loslassen wollen, am besten entsprechen.

ATMOSPHÄRISCHE DICHTE

Die folgenden Regeln beschreiben variierende Grade von atmosphärischer Dichte, von gar keiner Atmosphäre (vollständiges Vakuum) bis zu sehr dichter Atmosphäre. Wenn es nicht anders angegeben ist, können alle Einheitentypen in diesen Atmosphärebedingungen eingesetzt werden, solange sie entsprechend ausgerüstet sind. Diese Regeln gehen somit davon aus, dass solche Vorbereitungen getroffen wurden.

Vakuum

Nicht-BattleMech-Einheiten, die nicht über die Spezialfähigkeiten SIEG oder WOA verfügen oder Einheiten mit der GEA-Spezialfähigkeit (selbst wenn sie die SIEG-Spezialfähigkeit besitzen) können im Vakuum nicht eingesetzt werden; und gleiches gilt für Fahrzeuge der Bewegungsarten Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeug, Luftkissenfahrzeug oder Luftschiff. Wenn eine dieser verbotenen Einheiten aus welchem Grund auch immer dem Vakuum ausgesetzt wird, wird sie sofort zerstört. Nicht-Kugelförmige Luft-/Raumeinheiten, die im Vakuum operieren, können wie Kugelförmige Einheiten abheben und aufsetzen.

Selbst Einheiten, die entsprechend für das Vakuum vorbereitet sind, können leicht durch Schaden beschädigt werden. Jede Nicht-Luft-/Raumeinheit und Nicht-Infanterieeinheit, die im Vakuum Schaden erleidet, muss 2W6 würfeln, um zu ermitteln, ob es zu einem Hüllenbruch kommt. Bei einem Ergebnis von 8 oder höher muss die Einheit sofort würfeln, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt, doch dürfen Kritische Munitionstreffer neu gewürfelt werden.

Vakuum stellt einen vollständigen oder fast vollständigen Mangel an Atmosphäre dar und darf somit nicht mit Windbedingungen oder Wetter kombiniert werden, genauso wenig mit Rauch und Feuer. Wassergelände kann im Vakuum nicht bestehen, also können auch Einheiten mit den Bewegungsarten Wasser und Untersee nicht in dieser Bedingung funktionieren und die entsprechenden Geländemerkmale müssen als leere, negative Höhe im Gelände behandelt werden, wie Krater oder als festgefrorenes Eis.

Spurenatmosphäre

Spurenatmosphäre folgt den gleichen Regeln wie Vakuum, nur dass es bereits bei einer 10 oder mehr auf 2W6 zu einem Hüllenbruch kommt.

Einige Wetterbedingungen können in Spurenatmosphäre bestehen, doch weitaus schwächer als normal. Wenn zufällige Windbedingungen verwendet werden, erleiden die Würfe zur Bestimmung der Windstärke einen Modifikator von -2, mit einem Minimalergebnis von 1 (was Windstille darstellt, siehe *Wind*, Seite 94). Regen, Schnee und Rauch dürfen nicht in der „starken" Stufe vorkommen und Tornados sind nicht möglich. Wassergelände darf in Spurenatmosphäre existieren.

Dünne Atmosphäre

In dünner Atmosphäre ziehe 4" vom Bewegungswert von Einheiten mit den Bewegungsarten Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeug und Luftkissenfahrzeug ab.

Die meisten Wetterbedingungen können in dünner Atmosphäre vorkommen, doch etwas schwächer als normal. Wenn zufällige Windbedingungen verwendet werden, erleiden die Würfe zur Bestimmung der Windstärke einen Modifikator von -1, mit einem Minimalergebnis von 1 (was Windstille darstellt, siehe *Wind*, Seite 94). Tornados mit einer Stufe von über F3 sind in dünner Atmosphäre nicht möglich. Wassergelände darf in dünner Atmosphäre existieren.

Dichte Atmosphäre

In einer dichten Atmosphäre kannst du die Bewegungswerte von Einheiten mit den Bewegungsarten Senkrechtstarter, Luftkissenfahrzeug und Bodeneffektfahrzeug um 2" erhöhen.

Alle Wetterbedingungen können in dichter Atmosphäre vorkommen und werden geringfügig stärker sein als normal. Wenn zufällige Windbedingungen verwendet werden, dann erhält der Wurf zur Bestimmung der Windstärke einen Modifikator von +1, mit einem Maximum von 6 (was Sturmwinde darstellt, siehe *Wind*, Seite 94). Wassergelände darf in dichter Atmosphäre existieren.

Sehr Dichte Atmosphäre

Auf der höchsten Stufe des atmosphärischen Drucks bewegen sich alle Einheiten normal.

Alle Wetterbedingungen in sehr dichter Atmosphäre können viel stärker sein als normal. Wenn zufällige Windbedingungen verwendet werden, dann erhält der Wurf zur Bestimmung der Windstärke einen Modifikator von +2, wobei alle modifizierten Ergebnisse von 7+ einen Tornado auslösen (siehe *Wind,* Seite 94). Wassergelände darf in Sehr Dichter Atmosphäre existieren.

Dunkelheit

Kämpfe in unterschiedlichen Dunkelheitsbedingungen (von Dämmerung bis hin zu Vollständiger Dunkelheit) führen zu einem Trefferwurfmodifikator, den du der Umweltbedingungs-Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle entnehmen kannst (siehe Seite 95). Diese Modifikatoren werden negiert, wenn die angreifende Einheit ein BattleMech ist oder die Spezialfähigkeit Suchscheinwerfer (SUCH) besitzt. Diese Einheiten dürfen ihre Lichter in der Endphase jeder Runde an- oder ausschalten, wobei Gelände und Einheiten im Umkreis von 2" um die Einheit mit dem Licht beleuchtet werden (inklusive der Einheit mit dem Scheinwerfer selbst). Alle Angriffe gegen Einheiten in einem beleuchteten Bereich können die Dunkelheits-Modifikatoren ignorieren.

Luft-/Raumeinheiten erleiden niemals Modifikatoren für Dunkelheit und dürfen nicht von Suchscheinwerfern beleuchtet werden.

Erdbeben

Erdbeben beeinflussen alle Einheiten auf dem Schlachtfeld. Wenn ein Szenario, in der es zu einem Erdbeben kommen kann, keine bestimmte Runde für das Ereignis angibt, dann können die Spieler entscheiden, dass sie in der Endphase jeder Runde zufällig bestimmen, ob es zu einem Erdbeben kommt, indem sie mit 2W6 würfeln. Bei einer 12 beginnt ein Erdbeben. Die Auswirkungen des Bebens beginnen dann in der Bewegungsphase der Folgerunde.



Khan Pelan Kell führt die Goldene Keshik von Clan Wolf gegen Blakes Wort.

Falls und wenn ein Erdbeben eintritt, dann würfelt der Spieler, der das Erdbeben erwürfelt hat, noch einmal mit 2W6, um die Stärke des Bebens zu bestimmen. Bei allen Beben fällt ein Trefferwurfmodifikator für alle Angriffe gleich dieser Bebenstärke geteilt durch 2 an (abgerundet). Ist das Ergebnis außerdem 8 oder höher, dann erleiden alle Bodeneinheiten vor Beginn der Bewegungsphase 1 Schadenspunkt, wobei es normal zu Kritischen Treffern kommen kann. Wenn die Bebenstärke bei einer 12 liegt, dann kommt es nicht nur zu Schaden und Angriffsmodifikatoren, es tun sich außerdem Erdspalten auf.

Erdspalten

Würfle 2W6 für jede Bodeneinheit und jedes Gebäude auf dem Schlachtfeld. Bei einem Ergebnis von 2 öffnet sich eine Erdspalte unter dem Gebäude oder der Einheit. Das Gelände in den 2" um diese Einheiten oder Gebäude sinkt um 1W6 Zoll ab und wird in unwegsames Gelände umgewandelt, wobei alle Einheiten im Radius der Erdspalte 1 Schadenspunkt erleiden (wobei Kritische Treffer normal ausgewürfelt werden).

Bei Gebäuden im Bereich einer Erdspalte wird der KF des Gebäudes um 2W6 verringert. Wird das Gebäude dadurch nicht zerstört, würfle 2W6 und addiere die Gewichtskapazität des Gebäudes zum Ergebnis. Wenn der modifizierte Wurf bei 9 oder höher liegt, bleibt das Gebäude stehen. Ist der Wurf 8 oder weniger, dann stürzt das Gebäude ein (siehe *Gebäude,* Seite 83 – 86).

ELEKTROMAGNETISCHE INTERFERENZ (EMI)

In Alpha Strike können elektromagnetische Interferenzen entweder lokalisierte Ereignisse sein oder etwas, das alle Einheiten auf dem Schlachtfeld beeinflusst. Sie stellen hohe Konzentrationen von Schwermetallen, Hintergrundstrahlung, intensive Sonnenaktivitäten oder andere Bedingungen dar, welche die erweiterten Sensoren von **BattleTech**-Gefechtseinheiten durcheinander bringen. Als Folge dieser Umstände erleiden alle Waffenangriffe in einem Bereich, der von EMI betroffen ist, einen Trefferwurfmodifikator von +2, alle Sonden-Spezialfähigkeiten (inklusive BH, LSON und SON) werden deaktiviert und alle Störsender-Spezialfähigkeiten (inklusive ESTÖR, STÖR und LSTÖR) verdoppeln ihre effektive Reichweite in Zoll. Konventionelle Infanterie, die Waffenangriffe in oder durch ein EMI-Gebiet ausführt, ignoriert die Trefferwurfmodifikatoren.

Schwerkraft

Ein Einsatz außerhalb der normalen Schwerkraftbedingungen kann eine Schlachtfeldeinheit beschleunigen oder verlangsamen, abhängig vom relativen Unterschied vom Terranischen Standard von 1,0 G. Um die Bewegung einer Einheit in vom Standard abweichender Schwerkraft zu bestimmen, teile den normalen Bewegungswert der Einheit durch den G-Wert des Planeten und runde echt. Eine Einheit mit einer Bewegung von 12" hätte beispielsweise eine Bewegung von 17" auf einer Welt mit einer Schwerkraft von 0,7 G (12 ÷ 0,7 = 17,14, gerundet auf 17). Auf einer Welt mit einer hohen Schwerkraft von 1,2 G hätte die gleiche Einheit nur eine Bewegung von 10" (12 ÷ 1,2 = 10).

Schwerkraft beeinflusst alle Arten von Bewegung, inklusive Senkrechtstarter, Bodeneffektfahrzeug, Luftkissen und Sprung. Die Mindestbewegung, die eine Einheit in hoher Schwerkraft haben darf liegt bei 1".

Die meisten Einheiten sind nicht auf die Belastungen von Bewegungen vorbereitet, die über ihre Designvorgaben hinausgehen. Um das darzustellen, kann eine Nicht-Infanterieeinheit, deren Bewegung über den Normalwert erhöht worden ist, diese Bewegung für 2 Bewegungsphasen in Folge verwenden, ohne dass es zu negativen Auswirkungen kommt. Wird sie für eine dritte Runde direkt im Anschluss benutzt, dann erleidet die Einheit einen Kritischen Bewegungstreffer (siehe Seite 41), nachdem sie ihre Bewegung abgeschlossen hat.

Nach diesen Regeln erleiden nur Einheiten, die Bewegung verwenden, Auswirkungen durch Schwerkraft. Luft-/Raumeinheiten, die Schub verwenden, ignorieren der Einfachheit halber diese Regeln.

TEMPERATUR

Heiße oder kalte Temperaturextreme können den Einsatz bestimmter Einheiten auf dem Schlachtfeld verhindern. Der Einfachheit halber teilt *Alpha Strike* die Temperaturen in drei Temperaturbereiche ein: Kalt, Normal und Heiß. Diese Regeln gelten nur für Bodeneinheiten; Luft-/Raumeinheiten ignorieren extreme Temperaturen.

Normale Temperaturen haben im Spiel keinen Effekt, abgesehen von möglicherweise verwendeten Wetterbedingungen. Normale Temperaturen bilden die ganze Spanne von jahreszeitlichen Temperaturen ab, die der menschliche Körper überleben kann, wenn er entsprechend gekleidet und ausgerüstet ist.

Kalt: In extremer Kälte (unter -30 Grad Celsius) erleidet konventionelle Infanterie alle 5 Spielrunden 1 Schadenspunkt. Einheiten in extremer Kälte, die eine Hitzeskala verwenden, verringern in der Endphase ihr Hitzeniveau automatisch um 1 Stufe, wenn sie überhitzt sind (bis zu einem minimalen Hitzeniveau von 0).

Heiß: In extremer Hitze (über 50 Grad Celsius) erleidet konventionelle Infanterie alle 5 Spielrunden 1 Schadenspunkt. Einheiten in extremer Hitze, die eine Hitzeskala verwenden, erhöhen in der Endphase jeder Runde, in der sie Überhitzen für ihren Waffenangriff verwenden, ihre Hitzeniveau automatisch um 1 Stufe. (Diese zusätzliche Hitze erhöht nicht den Schaden, den die Einheit verursacht, kann aber nicht über eine Stilllegung hinausgehen). Nicht-Infanterieeinheiten, die nicht überhitzen können, verringern ihre Bewegung um 2", wenn sie in extremer Hitze eingesetzt werden.

Wind

In den *Alpha-Strike*-Standardregeln gehen die Windbedingungen nicht über schlimmstenfalls eine leichte Brise hinaus, die kaum zu mehr imstande ist, als die Richtung von abtreibendem Rauch zu bestimmen. Nach diesen Regeln kommt Wind in fünf Stärkekategorien, von 0 (Windstille bis leichte Brise) bis 4 (Sturmwinde und möglicherweise Tornados).

Die Auswirkungen jeder Windstärke sind unten beschrieben.

Die Windstärke (und Windrichtung) kann zu Beginn des Szenarios festgelegt werden oder zufällig, indem 1W6 geworfen und mit der Herrschende Windbedingungs-Tabelle verglichen wird. Die Windstärke kann in einem Szenario konstant bleiben und wird während des Spielaufbaus festgelegt. Bei variablen Winden können die Spieler abwechselnd die Windstärke bestimmen, die das Spiel während der Runde beeinflussen wird und zwar während der Endphase der Vorrunde.

Windrichtung

Die Windrichtung kann zufällig ermittelt werden, indem die gleichen Regeln zur Ermittlung der Abweichung für ein verfehltes Sturzflugbombardement verwendet werden. Dazu muss die Schablone mit 2 Zoll Durchmesser verwendet werden, wobei die Richtung mit Nummer 1 in Richtung Norden der Bodenkarte ausgerichtet wird. Dann wird 1W6 gewürfelt, um die Windrichtung zu erhalten, indem das Ergebnis mit den Zahlen auf der Schablone verglichen wird. Wenn die Option Variable Winde verwendet wird, dann kann die Windrichtung auch von Runde zu Runde neu bestimmt werden.

Atmosphärische Dichte

Diese Regeln können zusammen mit den Regeln zur *Atmosphärischen Dichte* (siehe Seite 92) verwendet werden, um die Wetterbedingungen in Situationen außerhalb des Terranischen Standards abzubilden. Um es praktikabel zu halten, findest du die Modifikatoren für Atmosphärische Dichte in der Herrschenden Windbedingungs-Tabelle.

Windstärke-Kategorien

Es folgen die Windstärke-Kategorien und ihre Spieleffekte, die nach diesen Regeln verwendet werden. Beachte, dass Einheiten, die untergetaucht oder ansonsten vor dem Wind geschützt sind, diese Effekte ignorieren können.

Windstärke 0: Vernachlässigbarer Wind bis hin zu leichten Brisen, die keine Spieleffekte haben.

Windstärke 1: Leichter Wind, der ungepanzerte Infanterie verlangsamt. Konventionelle Infanterieeinheiten mit der Bewegungsart „f" verlieren 2" Bewegung. Wenn dadurch ihre Bewegung auf 0" oder darunter fällt, dann darf sich die Einheit entweder 2" weit bewegen oder einen Angriff ausführen, kann aber nicht beides in derselben Runde tun.

Windstärke 2: Mittelstarker Wind behindert ungepanzerte Infanterie. Konventionelle Infanterieeinheiten mit den Bewegungsarten „f" oder „s" verlieren 2" Bewegung. Wenn dadurch ihre Bewegung auf 0 fällt, dann kann sich die Einheit nur 2" bewegen oder einen Angriff ausführen, kann aber nicht beide Aktionen in derselben Runde ausführen.

Windstärke 3: Starker Wind bringt einen Trefferwurfmodifikator von +1 für alle Angriffe aller Einheiten. Luftschiffe verlieren 1 Punkt Schub und stürzen ab, wenn ihr Schub dadurch auf 0 sinkt. Gefechtsrüstungs-Einheiten verlieren 2" Bewegung und konventionelle Infanterie verliert 4" Bewegung. Wenn eine Infanterie- oder Gefechtsrüstungseinheit dadurch auf Bewegung 0 fällt, kann sie sich entweder 2" bewegen oder einen Angriff ausführen, aber nicht beide Aktionen in derselben Runde.

Windstärke 4: Sturmwind bringt einen Trefferwurfmodifikator von +2 für alle Angriffe aller Einheiten. Luftschiffe und konventionelle Infanterieeinheiten können unter Sturmwind-Bedingungen effektiv nicht eingesetzt werden, während Gefechtsrüstungs-Einheiten 2" Bewegung verlieren. Wenn sie in diesen Umständen bereits eingesetzt sind, füge der Einheit 1 Schadenspunkt pro Runde zu, bis sie sich in ein Gebäude oder einen anderen Unterschlupf bewegen. Konventionelle Infanterie darf sich 2" pro Runde bewegen, aber keine Angriffe ausführen. Wenn Gefechtsrüstungs-Einheiten auf 0" Bewegung reduziert werden, dann können sie sich entweder bewegen oder angreifen, aber nicht beide Aktionen in derselben Runde ausführen.

Bei Windstärke 4 sind Tornado-Effekte möglich (siehe unten).

Tornados

Tornados sind extrem fokussierte Wetterphänomene, die mehrere Einheiten beeinflussen können, aber nur zusammen mit Wind von Windstärke 4 vorkommen können (siehe oben). Während der Endphase jeder Runde, in welcher der Wind bei Stärke 4 liegt, würfle mit 2W6. Ist das Ergebnis eine 12, dann bildet sich ein Tornado und kommt in der Endphase der aktuellen Runde auf die Bodenkarte herab.

Anfängliche Platzierung: Tornados verwenden die 2"-Flächeneffektschablone und berühren die Bodenkarte an einem zufällig bestimmten Punkt auf der Karte in der Endphase der Runde, in der sie entstehen. (Wenn dies gewünscht ist, kann ein anderer Spieler den anfänglichen Einschlagspunkt des Tornados festlegen.) Wenn Einheiten, Gebäude oder Gelände sich im Effekt des Tornados befindet, dann erleiden sie Schaden entsprechend ihres Typs, wie unten beschrieben.

Tornadodauer und Tornadostärke: Zu einem Zeitpunkt, zu dem die Tornado-Schablone platziert wird, muss ein Wurf mit 2W6 gemacht werden. Das Ergebnis ist die Anzahl der Runden, die der Tornado auf dem Spielfeld bleiben wird. Dann ist ein zweiter Wurf mit 2W6 notwendig, um den Stärkewert des Tornados (den F-Wert) zu erhalten, entsprechend der Tornadostärke-Tabelle.

HERRSCHENDE WINDTABELLE

Wurf mit 1W6	Windtyp	Stärke-Kategorie
1 – 2	Keiner	0
3	Leichter Wind	1
4	Mittelstarker Wind	2
5	Starker Wind	3
6	Sturm	4

WURFMODIFIKATOREN FÜR ATMOSPHÄRISCHE DICHTE

Atmosphärische Dichte	Modifikator
Vakuum	Kein Wind
Spuren-Atmosphäre	–2*
Dünne Atmosphäre	–1*
Dichte Atmosphäre	+1*
Sehr Dichte Atmosphäre	+2**

*Minimales modifiziertes Ergebnis = 1; Maximales modifiziertes Ergebnis = 6

**Maximales modifiziertes Ergebnis = 8; Bei einem modifizierten Ergebnis von 7+ , behandle den Wind als Tornado

Tornadobewegung: Tornados bewegen sich in der Endphase jeder Runde nach ihrer anfänglichen Platzierung und lösen sich während der Endphase ihrer letzten Runde auf. Um die Richtung zu erhalten, in die sich ein Tornado bewegt, würfle 1W6 um die Bewegungsrichtung zu bestimmen (verwende dazu die Flächeneffekt-Schablone) und dann einen weiteren 1W6 – multipliziere das Ergebnis mit 2 – um die Anzahl von Zoll zu erhalten, die er sich bewegt. Wenn die Bewegung eines Tornados ihn über einen Hügel schickt, dann überspringt er eine Entfernung in Zoll gleich der Höhe des Hügels, wobei er alle Einheiten auf dem Weg ignoriert, ehe er wieder den Boden berührt und seine Bewegung mit den verbleibenden Zoll fortsetzt.

Tornadoschaden: Tornados beschädigen sofort alle Einheiten, Gebäude und Gelände auf dem Schlachtfeld, mit denen sie in Kontakt kommen, entweder indem sie sich in der Schablone des Tornados befinden, wenn er den Boden berührt oder indem sie von der sich bewegenden Tornadoschablone berührt werden. Gegen Gefechtseinheiten entspricht der Schaden eines Tornados dem F-Wert (Große, Sehr Große und Übergroße Einheiten erleiden den Schaden nur einmal pro Treffer.)

Gegen Gelände und Gebäude verursacht ein Tornado seinen dreifachen F-Wert in Schaden gegen den Terrainfaktor oder Konstruktionsfaktor (je nachdem).

Der Schaden, den ein Tornado verursacht, passiert sofort in der Endphase. Verwende die Regeln zur *Geländeumwandlung* (siehe Seite 104), um die Auswirkungen von Schaden gegen Gelände zu bestimmen und die *Gebäude*-Regeln (siehe Seite 83 – 86), um die Auswirkungen von Schaden gegen Gebäude zu erhalten. Wenn das Bodengelände gepflastert oder Wasser ist, bleibt es durch den Tornadoschaden unbeeinflusst.

Der Schaden von Tornados passiert augenblicklich in der Endphase, in welcher der Tornado Kontakt mit der Einheit, dem Gebäude oder dem Gelände hat. Kritische Treffer werden auf die normale Weise bestimmt.

TORNADOSTÄRKE-TABELLE

Wurf mit 2W6	Tornadowert
2 – 3	F1
4 – 6	F2
7 – 10	F3
11	F4
12	F5

ANDERE BEDINGUNGEN

Umweltbedingungen (oder planetare Bedingungen), die in diesem Abschnitt nicht aufgeführt sind, haben neben dem Trefferwurfmodifikator, den sie verursachen, keine weiteren Auswirkungen (siehe Umweltbedingungs-Trefferwurfmodifikatoren-Tabelle, unten).

UMWELTBEDINGUNGS-TREFFER-WURFMODIFIKATOREN-TABELLE

Umweltbedingung	Modifikator
Dichter Nebel	+1
Dunkelheit	
Dämmerung	+1
Mondlose Nacht	+3
Nacht	+2
Vollständige Dunkelheit	+4
Elektromagnetische Interferenz	+2*
Erdbeben	+1 bis +6
Geysir	+2**
Rauch	
Leicht	+1**
Dicht	+2**
Regen	
Leichter bis Starker Regen	+1
Platzregen	+2
Schnee und Hagel	
Leichter bis Starker Schneefall / Hagel	+1
Schneeregen	+1
Schneesturm	+2
Verwehter Sand +2	+2
Wind	
Windstärke 0 bis 2	+0
Windstärke 3	+1
Windstärke 4	+2
Tornado, F1 bis F3	+2**
Tornado, F4	+3**
Tornado, F5	+4**

*EMI beeinflusst nur Waffenangriffe in oder durch einen EMI-betroffenen Bereich beliebiger Größe; hat keinen Effekt auf Infanterieangriffe.

**Gilt nur für Angriffe, die dieses Geländemerkmal passieren, unabhängig vom Einheitentyp des Angreifers.

AUSSERORDENTLICH GROSSE EINHEITEN

Gelegentlich teilen Bodeneinheiten den Bodenkampf mit besonders großen Einheiten, die sogar BattleMechs klein erscheinen lassen und die außerdem über größere Feuerkraft verfügen. Zu den häufigsten dieser Einheiten gehören Landungsschiffe, die zu regelrechten Festungen werden, wenn sie landen, doch auch andere Einheiten – wie große Hilfsfahrzeuge und Mobile Bauten – die manchmal in *Alpha-Strike*-Spielen auftauchen können, können auch genau so riesig sein.

Die folgenden Regeln beschreiben die zusätzlichen Fähigkeiten dieser großen Einheiten, die nicht nur Landungsschiffe beschreiben, sondern alle Einheiten, die über die Spezialfähigkeiten Groß, Sehr Groß oder Übergroß verfügen (G, SG oder ÜG).

SICHTLINIE

Alle außerordentlich großen Einheiten (inklusive gelandeter Landungsschiffe) blockieren die Sichtlinie genau wie Gebäude oder Hügel und können somit Deckung oder Teildeckung zwischen Einheiten bieten.

Angriffe, die eine Zieleinheit verfehlen, die Teildeckung durch eine außerordentlich große Einheit genießt, treffen stattdessen die außerordentlich große Einheit, wenn die Fehlschlagsspanne (FS) bei 2 oder 1 liegt.

Angriffe durch außerordentlich große Einheiten ziehen ihre Sichtlinie von der größten Höhe der Einheit.

AUSRICHTUNGEN UND SCHUSSFELDER

Mit Ausnahme von gelandeten Landungsschiffen (siehe unten) haben die meisten außerordentlich großen Einheiten vier Ausrichtungen und Schussfelder, die angegriffen werden und Angriffe ausführen können: Front, Linke Seite, Rechte Seite, und Heck. Jedes dieser Schussfelder deckt einen Bereich von 90 Grad ab, der vom Zentralpunkt der Einheit ausgeht; sie überschneiden sich nicht. Einheiten mit der GST-Spezialfähigkeit können außerdem 360-Grad-Angriffe mit jedem einzelnen Geschützturm ausführen, allerdings sind Geschütztürme keine Ausrichtungen, die direkt angegriffen werden können.

Eine Einheit mit mehreren Ausrichtungen und Schussfeldern stellt ihre Schussfeld-Daten einzeln auf der Einheitenkarte dar, doch jeglicher Schaden – egal durch welche Ausrichtung – wird von der allgemeinen Panzerung und Struktur der Einheit abgezogen.

Landungsschiff-Schussfelder

Gelandete Landungsschiffe verwenden andere Schussfelder als andere außerordentlich große Einheiten.

Kugelförmige Landungsschiffe: Gelandete Kugelförmige Landungsschiffe können nur ihre Waffen in der linken und rechten Seite gegen andere Bodeneinheiten einsetzen, wobei diese Seitenfelder behandelt werden, als hätten sie 180-Grad-Schussfelder, die sich nicht überschneiden. Das Front-Schussfeld eines Kugelförmigen Landungsschiffs kann nur fliegende Ziele angreifen. Ein gelandetes Kugelförmiges Landungsschiff kann in einem *Alpha-Strike*-Spiel das Heck-Schussfeld gar nicht verwenden.

Stromlinienförmige Landungsschiffe: Gelandete Stromlinienförmige Landungsschiffe dürfen Bodeneinheiten – genau wie andere außerordentlich große Einheiten – mit ihren Front-, Seiten- und Heck-Schussfeldern angreifen. Außerdem dürfen die Front-Waffen auch fliegende Ziele angreifen.

MOBILE BAUTEN

Mobile Bauten sind, wie der Name schon andeutet, wirklich gewaltige Einheiten, bei denen es sich effektiv um bewegliche Gebäude handelt. Diese Einheiten sind im Kampf extrem selten und sie werden tatsächlich wie multiple, verbundene Segmente behandelt – jeweils mit eigener Panzerung, Struktur und Feuerkraft – die sich wie eines bewegen. Auf der Datenkarte der Einheit verwenden Mobile Bauten eine Bautenkarte, wobei jedes Segment als nummeriertes Hexfeld angegeben ist (was auf der Bodenkarte einem Durchmesser von 2" entspricht).



Ausrichtungen von Mobilen Bauten: Mobile Bauten sind behäbig und langsam und so entworfen, dass sie sich in jede gewünschte Richtung bewegen können, ohne zu wenden. Aus diesem Grund haben diese Einheiten keine feste „Front", verwenden aber dennoch die Schussfelder Front, Seiten und Heck, um das Spiel zu vereinfachen. Wenn ein Spieler allerdings die Ausrichtung eines Mobilen Boden- oder Wassergebäudes ändern möchte, dann kann die Ausrichtung der Einheit nur um 60 Grad pro Bewegungsphase geändert werden. (Somit dauert es drei volle Runden, wenn ein Mobiles Gebäude auf dem Boden oder im Wasser eine 180-Grad-Drehung ausführen will.)

Angriffe gegen Mobile Bauten

Mobile Bauten werden genau wie Gebäude angegriffen (siehe *Gebäude,* Seiten 83 – 86) und verwenden neben dem Bewegungsmodifikator auch den Modifikator von -4 für Immobile Ziele (um ihre gewaltige Größe abzubilden).

Angriffe müssen gegen die einzelnen Abschnitte des Mobilen Gebäudes ausgeführt werden, nicht gegen die Einheit als Ganzes, wobei der Schaden von den Panzerungs- und Strukturwerten des einzelnen Abschnitts abgestrichen wird.

Kritische Treffer gegen Mobile Bauten: Kritische Treffer gegen Mobile Bauten werden auch sektionsweise abgewickelt, nicht gegen die ganze Einheit, und verwenden die Kritische-Treffer-Tabelle für Mobile Bauten. Kritische Treffer, welche die Bordschützen eines Mobilen Gebäudes betäuben oder töten, betreffen nur die Waffen im betroffenen Abschnitt (betäubte Bordschützen können für 1 volle Runde nach dem Kritischen Treffer nicht feuern; getötete Bordschützen machen alle Waffen in dem betroffenen Bereich unbenutzbar). Ein Kritischer Treffer gegen die Waffen des Mobilen Gebäudes verringert den Gesamt-Waffenschaden auf alle Entfernungen um 1 (inklusive den Schaden von Spezialfähigkeiten, wie LSR, KSR, GST und so weiter). Kritische Treffer gegen Munition eines Mobilen Gebäudes haben keine Auswirkungen, wenn das Gebäude in diesem Abschnitt keine Munition hat oder erzeugen ein Gebäudefeuer in dem Abschnitt (wie das funktioniert kannst du unter *Feuer und Rauch* nachlesen, Seite 100 – 101).

Mobile Bauten zerstören: Um ein Mobiles Gebäude zu zerstören, müssen über die Hälfte der Abschnitte zerstört werden oder ausreichend Abschnitte, um die Einheit in zwei Teile zu brechen. Im Gegensatz zu anderen außerordentlich großen Einheiten können Mobile Bauten keine Waffen in eine Richtung abfeuern, bei welcher der Angriff durch 2 oder mehr Zoll des Gebäudes selbst gehen würde. Angriffe gegen Mobile Bauten können keine Segmente anvisieren, zu der die angreifende Einheit keine gültige Sichtlinie ziehen kann. (Das bedeutet allgemein, dass Innenabschnitte überhaupt nicht anvisiert werden können, außer von Lufteinheiten.)

Ein zerstörtes Mobiles Gebäude erzeugt extremen Schutt, der das Gelände füllt, in dem sich alle Abschnitte befunden haben. Wird ein fliegendes Mobiles Gebäude über der Bodenkarte zerstört, dann stürzt es auf den Boden und bedeckt einen Bereich gleich dem doppelten Durchmesser des längsten Abschnitts. Dabei werden alle Einheiten, Gebäude und Wald- oder Dschungelgelände in dem Gebiet zerstört.

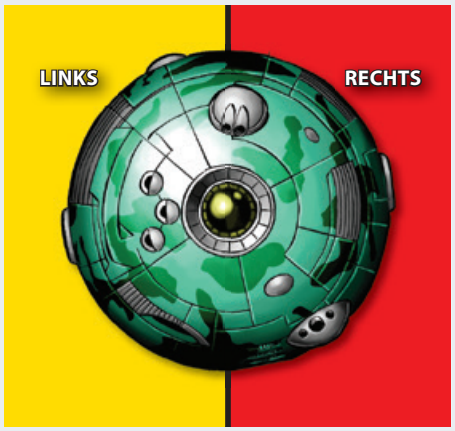
Bewegung von Mobilen Bauten

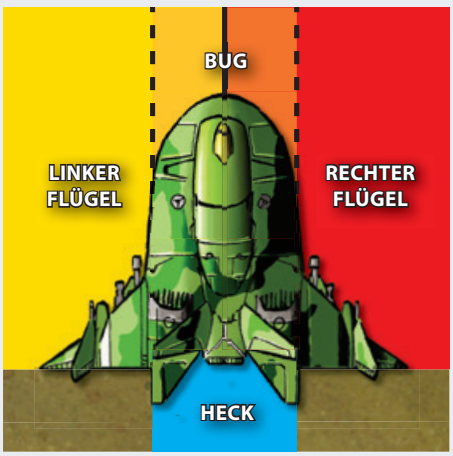
Mobile Bauten können dafür ausgelegt sein, sich an Land, in der Luft oder zu Wasser zu bewegen, doch erlaubt es ihre Größe, Geländebedingungen zu ignorieren, welche die meisten anderen Einheiten verlangsamen würden. Die Bewegungskosten-Tabelle für Mobile Bauten gibt die Basis-Bewegungskosten für Mobile Boden- und Wasserbauten an. Fliegende Mobile Bauten verwenden die Bewegungsregeln für Luftschiffe.

Schleusen und Transporter-Spezialfähigkeiten

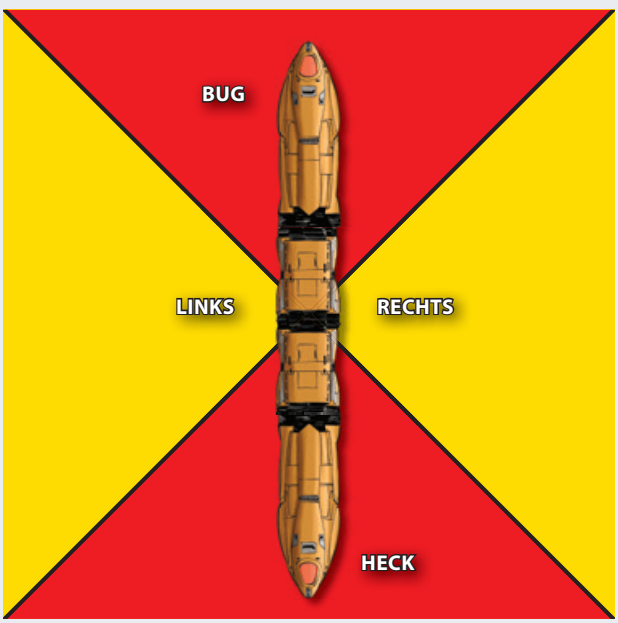
Besonders große Einheiten verfügen normalerweise über Transporthangars und Schleusen, die durch die Spezialfähigkeiten ausgedrückt werden. Diese Fähigkeiten sind eng miteinander verbunden, da sie die Gesamtzahl von Einheiten angeben, die eine Transporteinheit aufnehmen kann (angegeben durch die Transporter-Spezialfähigkeiten) und wie viele von jedem Einheitentyp pro Runde ins Feld geschickt werden können (angegeben durch die Zahl der Schleusen, die mit dem jeweiligen Transporthangar verknüpft sind). Schleusen werden nur auf Landungsschiffen und größeren Transporteinheiten verwaltet. Gefechtsfahrzeuge mit der Spezialfähigkeit Infanterietransporter (IT) verwalten die Schleusen nicht und dürfen somit einige oder alle ihrer Infanterieeinheiten in einer Runde ins Feld schicken.

Wenn die Zahl der Schleusen bei einer Einheit angegeben ist, dann erscheinen sie als Zahl zusammen mit dem Buchstaben S bei der relevanten Schleusen-Spezialfähigkeit. Ein Landungsschiff beispielsweise mit der Spezialfähigkeit „LRT6S2" bedeutet, dass es sich um einen Luft-/Raum-Transporthangar mit einer Kapazität von 6 Luft-/Raumeinheiten (LRT6) handelt, der 2 Schleusen besitzt (S2). Eine Einheit, die eine Transporteinheit verlässt oder betritt, muss die Schleusen verwenden, die zum Transporthangar gehören. Mech-Einheiten müssen die Türen verwenden, die mit den Mechtransport-Hangars (MT)





• SCHUSSFELDER VON LANDUNGSSCHIFFEN AM BODEN •



• SCHUSSFELDER VON GROSSEN UNTERSTÜTZUNGSFAHRZEUGEN •

BEWEGUNGSTABELLE MOBILE BAUTEN

Gelände	Bewegungskosten
Frei, Pflaster, Brücke, Straße	1″
Unwegsam, Geröll, Sand, Tundra	+0″
Lichte oder Dichte Wälder / Dschungel	+1″
Extrem dichte Wälder / Dschungel	+1″
Wasser	
Tiefe 0″	+0″
Tiefe 1″ – 2″	+1″*
Tiefe 3″ – 15″	+2″*
Tiefe 16″ oder mehr	+0″**
Höhenwechsel	
1″	+0″
2″	+2″
3″ oder mehr	+4″†
Gebäude / Mauern	
Leicht, Mittelstark, Hart	+0″
Hochdicht	+1″
Schwerindustrie	+1″

* Höhenwechsel-Kosten sind nicht enthalten. Um Wasser mit Tiefe 3“ oder tiefer zu betreten, muss ein Mobiles Gebäude die SIEG-Spezialfähigkeit besitzen. Mobile Wasserbauten laufen in Wasser unter 6“ Tiefe auf Grund und werden immobil.

** Nur Mobile Wasserbauten können dieses Gelände betreten.

† Nur Mobile Wasserbauten, die Unterseebewegung besitzen und sich im Wasser befinden können solche Höhenwechsel vornehmen; Mobile Bodenbauten können nicht über Geländemerkmale klettern, die mehr als 3“ pro Zoll Vorwärtsbewegung betragen.

KRITISCHE-TREFFER-TABELLE

Wurf mit 2W6	Mobiles Gebäude
2	Kein Kritischer Treffer
3	Kein Kritischer Treffer
4	Kein Kritischer Treffer
5	Kein Kritischer Treffer
6	Waffentreffer
7	Schützen betäubt
8	Waffentreffer
9	Schützen getötet
10	Geschützturm blockiert
11	Munitionstreffer*
12	Waffentreffer

* Wenn der Abschnitt keine Munition besitzt, dann kommt es zu keinem Kritischen Effekt; ansonsten gerät der Abschnitt des Mobilen Gebäudes wie ein Gebäude in Brand (siehe Feuer und Rauch, Seite 100 – 101).

verbunden sind, Fahrzeuge die Schleusen des Fahrzeughangars (FTM, FTS oder FTÜ) und so weiter. Wenn eine Schleuse einem Frachtraum (FTK# oder FTT#) zugeordnet ist, dann dürfen alle Einheitentypen ihn zum Ein- oder Ausstieg verwenden. Einheiten dürfen keine Transporteinheiten betreten, die nicht entweder einen Frachtraum (FTT#) entsprechender Größe oder einen Transporthangar des passenden Einheitentyps besitzen.

Nicht-Infanterieeinheiten vollführen den Ein- und Ausstieg nach den Regeln zum *Transport von Nicht-Infanterieeinheiten* in diesem Kapitel (siehe Seite 63). Infanterieeinheiten (inklusive Gefechtsrüstungen) verwenden die *Infanterietransport*-Regeln, die du in den *Alpha-Strike*-Standardregeln findest (siehe Seite 32). Bis zu 2 Einheiten können pro Runde durch eine entsprechende Schleuse ein- oder aussteigen.

Siehe die entsprechenden Arten von Transporthangars (FK#, FTT#, FTM#, FTH#, FTÜ#, IT#, LRT#, MT#, PT#, RBT#) im Abschnitt Spezialfähigkeiten (siehe Seite 104 – 109) für mehr Informationen zu den verschiedenen Einheitentransporthangars und ihren Fähigkeiten.

ENTERAKTIONEN

Außerordentlich große Einheiten (inklusive Landungsschiffen) können das Ziel von Enteraktionen durch Infanterieeinheiten werden (inklusive Gefechtsrüstungen). Die folgenden Regeln erlauben es den Spielern, diesen Prozess abzuwickeln.

Entern von außerordentlich großen Einheiten

Der Prozess zum Entern einer außerordentlich großen Einheit beginnt mit einem Enterhaken-Angriff, entweder von einem Infanterietransporter, der die Truppen anliefert oder durch eine Infanterieeinheit, die sich aus eigener Kraft bewegt. Während sie einen Enterhaken-Angriff versucht, kann die angreifende Einheit keine Waffenangriffe gegen das Ziel ausführen.

Infanterietransport-Einheiten: Jeder nicht große Infanterietransporter, der sich im BZB-Kontakt mit einer außerordentlich großen Zieleinheit befindet (oder direkt über ihr schwebt, wie im Falle von Senkrechtstartern und Luftschiffen), kann einen Enterhaken-Angriff gegen das Ziel ausführen, doch muss dies direkt von oben oder mit BZB durchgeführt werden. Alle anderen Einheiten, welche die Zieleinheit erreichen können, müssen sich in BZB befinden und auf der gleichen Höhe.

Infanterieeinheiten: Infanterieeinheiten können versuchen, eine außerordentlich große Einheit zu entern und die Kontrolle über sie zu übernehmen, es sei denn, sie besitzen eine andere Bewegungsart außer Fußsoldat, Sprung, Motorisiert oder Senkrechtstarter. Wenn das Ziel eine Wassereinheit ist, dann können auch Infanteristen mit UME-Bewegung versuchen, die Einheit zu entern, so lange sie die aktuelle Tiefe der Einheit erreichen können. Gelandete Luftschiffe können nur auf dem Bodenlevel geentert werden, unabhängig von der Bewegungsart der Infanterieeinheit.

Der Enterhaken-Angriff: Jede Einheit, welche die Voraussetzungen erfüllt und ihre Bewegung wie oben beschrieben in BZB beendet, kann in der folgenden Runde versuchen, einen Enterhaken-Angriff anstelle eines normalen Angriffs auszuführen. Der Enterhaken-Angriff ist erfolgreich, wenn mit 2W6 eine 6 oder höher gewürfelt wird (8 oder höher, wenn die Zieleinheit komplett unter Wasser ist).

Ein erfolgreicher Wurf befestigt einen Enterhaken an der Zieleinheit, die es Infanterieeinheiten erlaubt, sie zu entern. Wenn der Enterhaken-Angriff misslingt, dann kann die angreifende Einheit die Aktion am Ende der Bewegungsphase der Folgerunde erneut versuchen, wenn sie sich immer noch in Kontakt mit dem Ziel befindet.

Den Enterhaken halten und lösen: Eine Einheit, die mit Enterhaken angegriffen hat, kann in der Endphase jeder Runde die Verbindung lösen. Wenn das Ziel nicht immobil ist, dann muss die Einheit ihren Enterhaken-Angriff jede Runde neu würfeln, um in Kontakt mit dem Ziel zu bleiben. Reine Infanterieeinheiten, die mit einem Enterhaken erfolgreich befestigt haben, müssen den Enterhaken nicht halten, sobald sie die Zieleinheit geentert haben.

Die Abwicklung eines Entergefechts

Beginnend in der Kampfphase, in der die Einheiten die Enterhaken anbringen und die Zieleinheit entern, beginnt das Entergefecht. Das Entergefecht zählt nicht als die Kampfphasen-Aktion der außerordentlich großen Einheit, da diese Einheiten nicht direkt die enternden Gegner in ihrem Inneren angreifen können. Stattdessen kämpft die enternde Infanterie gegen jegliche verteidigende Infanterie an Bord der außerordentlich großen Einheit sowie gegen die Besatzung, welche die Einheit zu ihrer Verteidigung einsetzen möchte oder verbündete Verstärkungen, welche die Einheit durch eine verbündete Enteraktion erhalten kann (siehe unten).

Alle Infanteristen, welche die außerordentlich große Einheit verteidigen, können die enternde Infanterie auf die normale Weise angreifen, wobei alle Angriffe auf Kurze Entfernung stattfinden.

Die enternden Einheiten dürfen entweder die verteidigende Infanterie auf die gleiche Weise attackieren oder ihren Angriff gegen die außerordentlich große Einheit selbst richten. In beiden Fällen ist der Schaden, den die enternde Gruppe verursacht, der Kurze Schadenswert. (Angriffe gegen die außerordentlich große Einheit selbst sind automatisch erfolgreich und erfordern keinen Wurf.) Infanterieeinheiten, die in einer Enteraktion kämpfen, können sich normal bewegen, doch können sie nicht die Felder der außerordentlich großen Einheiten verlassen, um in den mit Enterhaken befestigten Transporter zurückzukehren.

Wenn die außerordentlich große Einheit, die geentert wird, Ausweich-Bewegung verwendet (siehe Seite 63), vom Boden abhebt (nur Landungsschiffe) oder in eine andere Einheit oder Gelände rammt, solange noch ein Entergefecht ausgetragen wird, erleiden alle Einheiten, die an der Enteraktion teilnehmen (Freund und Feind gleichermaßen) einen Trefferwurfmodifikator von +2 auf alle Angriffe in der Runde. Wie beim normalen Bodenkampf können alle Infanterieeinheiten, die sich an einem Entergefecht beteiligen, nur einen Angriff pro Runde ausführen.

Wenn alle verteidigenden Infanteristen auf einer zu enternden Einheit zerstört wurden, dann gerät die Einheit unter Kontrolle der enternden Seite. Die eingenommene Einheit kann ab der folgenden Runde vom Gegner kontrolliert werden, doch mit einem Fertigkeitswert gleich dem des erfahrensten enternden Infanteristen mit einem Modifikator von +2.

Wenn alle angreifenden Infanterieeinheiten in einer Enteraktion zerstört werden, dann nehmen die Einheiten in der Folgerunde den normalen Betrieb wieder auf. Wenn eine außerordentlich große Einheit, die geentert wurde, vernichtet wird ehe der Enterkampf abgeschlossen ist, dann werden alle Einheiten an Bord – Freund, Feind und Fracht gleichermaßen – gleich mit zerstört.

Zusätzliche Regeln zu Enteraktionen

Die folgenden Zusatzregeln beschreiben zusätzliche Optionen, die eine Einheit, die sich gegen die feindlichen Enternden verteidigen möchte, verwenden kann, um der Enteraktion zu widerstehen.

Verteidigende Besatzung: Außerordentlich große Einheiten, die geentert werden können, verteidigen sich normalerweise mit der Infanterie an Bord oder mit ihrer Besatzung. Um das zu tun, kann eine Einheit mit der Besatzung-Spezialfähigkeit (BES#) in der Kampfphase einen temporären, selbst zugefügten Kritischen Treffer der Kategorie Besatzung betäubt (oder Besatzungstreffer) hinnehmen, um eine gewisse Anzahl von Infanterieeinheiten zu erhalten, welche die Enternden abwehren können. Die Zahl an zusätzlicher Infanterie, die auf diese Weise ausgehoben werden kann, entspricht der Zahl, die bei der Spezialfähigkeit angegeben ist. Jede dieser Infanterieeinheiten besitzt eine Bewegung von 2"f, 2 Punkte Panzerung, 1 Punkt Struktur und einen Schadenswert von 1 auf Kurze und Mittlere Entfernung. Wenn die Einheit einen zweiten Kritischen Treffer der Kategorien Besatzung betäubt oder Besatzungstreffer erleidet, während sich die Besatzung auf diese Weise gegen die Enternden zur Wehr setzt, dann wird die Einheit behandelt, als hätte sie den kritischen Effekt Besatzung getötet erlitten. Die Einheit darf sich nicht bewegen, keinen Schub aufwenden und keine Angriffe ausführen, bis die verteidigenden Besatzungsmitglieder wieder im Dienst sind.

Um verteidigende Besatzungsmitglieder in den Dienst zurück zu schicken, muss die Einheit eine Zahl von verteidigenden Infanterieeinheiten gleich dem BES-Wert entfernen.

Verbündete Verstärkung: Verbündete Einheiten können, indem sie die gleichen Grundregeln wie feindliche Entereinheiten verwenden, einen Enterhaken auf eine außerordentlich große Einheit werfen und die Einheit entern, um ihre Verteidigung zu stärken. Der Hauptunterschied ist, dass eine Enteraktion durch eine verbündete Einheit automatisch erfolgreich ist, wenn die Einheit die erforderlichen Voraussetzungen für Enterhaken-Angriffe und Enterungen erfüllt.

ERWEITERTE BODEN-ENTFERNUNGEN

Um das Spielen auf der Tischplatte zu erlauben, sind Waffenentfernungen auf der Bodenkarte auf 42 Zoll im Weiten Entfernungsbereich begrenzt. Wenn die Spieler es wollen, können zwei zusätzliche Entfernungsbereiche hinzugefügt werden, auf die wirklich überlegene Mech-Krieger und Fahrzeugbesatzungen angreifen können. Nur Einheiten, die auf Weite Entfernung Schaden verursachen können, können diese Entfernungsbereiche verwenden, wie sie unten beschrieben sind.

Luft-/Raumeinheiten verwenden bereits die Extreme Entfernung als Standardregel, dürfen aber nicht die Horizont-Entfernung einsetzen.

EXTREME ENTFERNUNG

Nur Einheiten, die auf Weite Entfernung Schaden verursachen können, dürfen diese Regel verwenden. Der Extreme Entfernungsbereich für den Bodenkampf reicht von 42 Zoll bis 60 Zoll. Der Trefferwurfmodifikator für den Entfernungsbereich liegt bei +6 und der Schadenswert für einen erfolgreichen Angriff in diesem Entfernungsbereich entspricht dem Schadenswert für den Weiten Bereich, minus 1 (Minimum 0 Schaden). Alle anderen Regeln zur Sichtlinie gelten auch auf Extreme Entfernung.

Einheiten dürfen nicht ihr Überhitzen für Angriffe auf Extreme Entfernung verwenden, es sei denn, sie haben die WÜH-Spezialfähigkeit. K³-Spezialfähigkeiten dürfen zusammen mit Extremer Entfernung verwendet werden, aber mit einem Entfernungsmodifikator von +2 und der Schadensreduktions-Effekt auf Extreme Entfernung gilt nach wie vor, unabhängig davon, wie nah eine verbündete Einheit im K³-Netzwerk beim Ziel eines Angriffs auf Extreme Entfernung ist.

HORIZONT-ENTFERNUNG

Nur Bodeneinheiten, die auf Extreme Entfernung Schaden verursachen können (siehe oben,) können diese Regel verwenden. Horizont-Entfernung (auch bekannt als Sichtlinien-Entfernung) ist ein „Entfernungsbereich", der effektiv von 60 Zoll bis zum Rand der Karte selbst reicht. Der Trefferwurfmodifikator für diesen Entfernungsbereich liegt bei +8 und der Schadenswert für erfolgreiche Angriffe auf diese Entfernung ist die Hälfte des Weiten Schadenswerts der Einheit, abgerundet (Minimum 0). Alle anderen Regeln zur Sichtlinie gelten auch für Horizont-Entfernung.

Einheiten dürfen ihr Überhitzen auf Horizont-Entfernung nicht verwenden, es sei denn, sie besitzen auch die WÜH-Spezialfähigkeit. K³-Spezialfähigkeiten aller Art haben keinen Effekt auf Angriffe auf Horizont-Entfernung.

FEUER UND RAUCH

Feuer ist auf dem Schlachtfeld keine Seltenheit, doch kann seine Verwendung in *Alpha-Strike*-Spielen den Spielablauf deutlich verlangsamen. Somit sind die folgenden Regeln, die die Entstehung, die Auswirkungen, welche Verbreitung und Eindämmung von Feuer und Rauch behandeln, wie der Rest der Regeln in diesem Kapitel als erweiterte Option aufgeführt.

Abwicklung von Feuer- und Raucheffekten

Wenn Feuer- und Raucheffekte verwendet werden, dann wird der folgende Prozess zur Endphase jeder Runde hinzugefügt, um Feuer- und Rauchaktionen abzuwickeln:

Schritt 1: Auflösen von Rauch prüfen.
Schritt 2: Abtreiben von Rauch.
Schritt 3: Prüfen, ob sich Feuer ausbreitet.
Schritt 4: Hinzufügen von neuem Rauch durch bestehende Feuer.
Schritt 5: Prüfen, ob Feuer ausbrennen (inklusive neuer Feuer).

FEUER

Es gibt zwei Arten von Feuer in *Alpha Strike*: Feuer, das absichtlich gelegt wird und solches, das aus Zufall ausbricht. Die Entstehung beider Arten von Feuer wird immer dann mit 2W6 abgewickelt, wenn Gelände von Waffenbeschuss getroffen wird (unbeabsichtigte Geländetreffer treten nach diesen Regeln immer dann auf, wenn eine Einheit, die sich hinter Teildeckung befindet, mit einer Fehlschlagsspanne von 1 oder 2 Punkten verfehlt wird – in diesem Fall kann das Gelände zwischen Angreifer und Ziel in Brand geraten – oder wenn das Gelände Schaden durch Flächeneffektwaffen, verfehlte indirekte Angriffe, Angriffe gegen Gebäude, oder die Sprengung eines Minenfelds erleidet). Wird die richtige Ausrüstung oder Munition verwendet, dann kann Feuer in fast jeder Umgebung ausbrechen.

Die Feuertabelle (siehe rechts) zeigt die Basis-Zielwerte für den Ausbruch von Feuern in allen üblichen Geländearten. Die Zahl links neben dem Schrägstrich ist der Zielwert für absichtliche Brandstiftung, die Zahl rechts des Zielwerts ist für das unbeabsichtigte Entzünden eines Feuers. Der Zielwert wird entsprechend der Bedingungen in den Feuerausbruchs-Zielwertmodifikatoren angepasst. (Wenn für eine bestimmte Bedingung kein Modifikator angegeben ist, gehe davon aus, dass der Modifikator für die Bedingung bei 0 liegt.) Wenn ein Basis-Zielwert als „N/A“ angegeben ist, dann stellt dies ein Gelände dar, das nicht auf normale Weise in Brand gesteckt werden kann.

Angriffe mit Infernomunition (siehe *Alternative Munitionsarten*, Seite 76 – 82) entzünden automatisch ein Feuer in allen Geländearten und Bedingungen mit Ausnahme von Vakuum, unter Wasser und Stromschnellen.

Wenn ein Feuer ausbricht, platziere einen 2-Zoll-Marker auf dem Punkt, wo der Angriff stattgefunden hat, der das Feuer entzündet hat.

Feuer darf sich nicht ausbreiten, es sei denn, es gibt eine Windrichtung, um es entsprechend zu verbreiten. Lies dir die Regeln zu Wind durch, um die Richtung und Stärke des herrschenden Winds zu erhalten (siehe *Wind*, Seite 94 – 95).

Feuerschaden und Auswirkungen

Nach diesen Regeln beeinflussen Feuer Einheiten genau wie Gelände und Gebäude. Die Auswirkungen sind unten beschrieben.

Feuerschaden gegen Einheiten: Einheiten mit Wärmeskala, die ein brennendes Gebiet betreten oder sich hindurch bewegen, bauen in der Endphase der Runde 1 Punkt Hitze auf. Diese Hitze wird zu jeglicher Hitze addiert, die durch Überhitzen-Angriffe und Schaden gegen die Einheit verursacht wird. Wenn eine Einheit, die keine Wärmeskala verwendet, ein Feuergebiet betritt oder passiert, dann erleidet sie stattdessen 1 Schadenspunkt. Große, Sehr Große und Übergroße Einheiten in Kontakt mit dem Feuer erleiden 1 Punkt Schaden für je 2 lineare Zoll Einheitenlänge,

FEUERTABELLE

Feuerausbruch-Basiszielwert (Absichtlich/Unabsichtlich)				
Wasser	**Frei**	**Pflaster**	**Unwegsam**	**Dschungel**
N/A	11/11	N/A	12/12	7/10
Wälder		**Gebäude**	**Industrie**	**Magma**
6/9		9/10	4/6	4/6

Bedingung	Zielwert-Modifikator
Gelände	
Bepflanzte Äcker	–2
Eis	+3
Geysir	+3
Schlamm	+5*
Sumpf	+5*
Tiefschnee	+3*
Tundra	+0*
Unter Wasser	N/A
Atmosphärischer Druck	
Vakuum	N/A
Spuren	+5**
Dünn	+3
Dicht	–2
Sehr Dicht	–4
Temperatur	
Kalt	+1
Heiß	–2
Wind	
Windstärke 2	+1
Windstärke 3	+2
Windstärke 4	+4
Tornado (beliebig)	N/A**
Regen	
Leicht bis Stark	+1
Platzregen	+2
Schneefall und Hagel	
Leichter bis Starker Schneefall / Hagel	+1
Schneeregen	+1
Schneesturm	+2
Spezialfähigkeit / Effekt	
Indirekter Beschuss (IB)	+1
Hitze (HT)	–2
Infernomunition	Automatisch†
Feuerausbreitung	
In Windrichtung	+1
Über Wasser/Pflaster	+3 (pro 2” Entfernung)

*Feuer in diesen Bedingungen brennen von selbst nach 1W6 Runden aus; es sei denn, sie wurden von Infernomunition gelegt.

**Infernomunition entzündet automatisch Feuer in diesen Bedingungen (Infernofeuer in einem Tornado brennen automatisch nach 1 Runde aus.)

†Infernos können sogar Wasseroberflächen (außer Stromschnellen), Flüssigkeitsreservoirs und Pflaster entzünden.

die in Kontakt mit dem Feuer ist. Landungsschiff-Einheiten und Einheiten, welche die Spezialfähigkeit Feuerfest (FF) besitzen, können die Auswirkungen von Feuer ignorieren. Mobile Bauten hingegen können in Brand geraten, wenn sie ein brennendes Gebiet betreten und mit 2W6 einen Zielwert von 12 erreichen (mit allen entsprechenden Modifikatoren entsprechend der Feuertabelle).

Feuerschaden gegen Gebäude und Gelände: Feuer verringert den Konstruktions- oder Terrainfaktor aller Gebäude und Geländemerkmale, mit denen es in Kontakt kommt, um 2 Punkte pro Runde (siehe *Geländeumwandlung,* Seite 104). Wenn der Konstruktionsfaktor oder Terrainfaktor eines Gebäudes auf 0 sinkt, dann brennt das Feuer aus. Wenn ein Gebiet in Flammen steht, das keine Gebäude oder Geländemerkmale mit KF oder GF beinhaltet, dann geht das Feuer nach einer Runde von selbst aus.

Ausbreitung von Feuern

In der Endphase jeder Runde, nachdem ein Feuer in einem bestimmten Bereich ausgebrochen ist, kann es sich auf andere entzündbare Bereiche in einem 120-Grad-Bereich in Windrichtung ausbreiten. Wickle diese potentielle Ausbreitung als Wurf zum Ausbruch eines beabsichtigten Feuers für den Bereich ab, aber mit einem zusätzlichen Modifikator von +1.

Feuer, die versuchen, auf ansonsten nicht brennbares Gelände überzuspringen, können das Gelände oder Gebäude von bis zu 2 Zoll überspringen (multipliziert mit der aktuellen Windstärke). Allerdings muss Feuer, das versucht Hindernisse zu überspringen, auf den Wurf zur Entzündung des Zielbereichs einen Modifikator von +3 einrechnen.

Löschen von Feuern

Nach diesen Regeln können Einheiten bewusst versuchen, ein Feuer zu löschen, und zwar mit den folgenden Methoden:

Flächeneffektangriff: 4 Punkte Schaden von jeder Art von Flächeneffektwaffe (die allerdings keine Infernomunition verwenden darf) löscht ein Feuer in einem 2-Zoll-Radius.

Infanterie-Brandbekämpfung: Infanterieeinheiten (inklusive Gefechtsrüstungen) in BZB mit einer Feuerschablone können sich anstatt eines Angriffs in der Runde der Brandbekämpfung widmen. In der Endphase einer Runde, in der sie das Feuer bekämpft haben, würfelt die Einheit mit 2W6, mit einem Modifikator von +1 für jede zusätzliche Infanterieeinheit, die gegen das gleiche Feuer kämpft. Wenn der modifizierte Wurf eine 10 erreicht oder übertrifft, dann erlischt das Feuer.

Die Brennstoffquelle zerstören: Eine letzte Option für die Brandbekämpfung ist es, die Zerstörung des Geländes oder der Gebäude zu beschleunigen, die aktuell in Flammen stehen. Mit dieser Methode greift die Einheit, die das Feuer löschen möchte, das Gelände oder Gebäude an, das aktuell brennt und versucht so die Reduktion auf GF oder KF 0 zu beschleunigen.

RAUCH

Wenn vollständige Windstille herrscht, dann wird der Rauch nur in dem Bereich aufsteigen, in dem sich das Feuer befindet. Ansonsten breitet sich der Rauch in der Endphase jeder Runde nachdem ein Feuer ausgebrochen ist in einem Pfad aus 2"-Schablonen aus, wobei er sich in Windrichtung vom Feuer entfernt. Der Rauch bleibt für 2 Runden bestehen, nachdem das Feuer ausgebrannt ist, wenn er nicht auf andere Art aufgelöst wird.

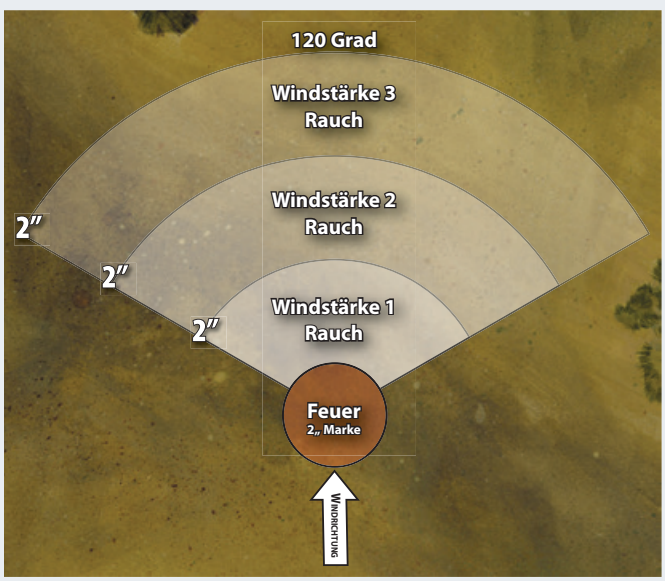
Solange das Feuer brennt, erzeugt es weiter Rauch, der sich auf diese Weise in Windrichtung ausbreitet. Rauchmarker – die jeweils 2 Zoll Durchmesser haben, wobei eine Seite dichten Rauch und die andere Seite leichten Rauch repräsentiert – empfehlen sich sehr, wenn du die Ausbreitung und das Abtreiben von Rauch im Auge behalten willst.

Leichter und Dichter Rauch: Dichter Rauch entsteht durch Feuer, die mit Infernomunition gelegt worden sind, oder durch Feuer, das in extrem dichtes Wald-/Dschungelgelände, hartem Gebäude oder hochdichtem Gebäude brennen. Alle anderen Feuer erzeugen Leichten Rauch. Leichter Rauch erhebt sich 2 Zoll über das Bodengelände und hat den gleichen Effekt auf Sichtlinien wie Lichte Wälder (ein Trefferwurfmodifikator von +1). Dichter Rauch steigt 4 Zoll über das Bodengelände und hat den gleichen Einfluss auf Sichtlinien wie dichte Wälder (Trefferwurfmodifikator +2).

Abtreibender Rauch: Wie oben beschrieben treibt Rauch in Windrichtung über das Schlachtfeld, was einen 2-Zoll-Pfad von Rauch erzeugt, der sich über 2 Zoll des Geländes multipliziert mit der Windstärke erstreckt (siehe *Wind,* Seite 94) – bis zu einem Maximum von 6". Wenn der Rauch diese maximale Distanz erreicht, löst er sich automatisch auf.

Auflösung von Rauch: Zusätzlich, das Rauch in einer Distanz von 6 Zoll von der Feuerquelle aufgelöst wird, kann Rauch während der Endphase, eine Runde nach seinem entstehen, aufgelöst werden. Würfle für jeden Rauch, der sich nicht direkt über einem brennenden Feuer befindet, 2W6, und addiere +1 auf das Ergebnis für Windstärke 2, +2 für Windstärke 3, +5 für Windstärke 4 und +10 für alle Formen von Tornado. Liegt das Ergebnis bei 10 oder mehr, dann wird die Rauchfahne von dichtem Rauch in leichten Rauch umgewandelt. Wenn der Rauch bereits leicht ist, dann löst sich die Rauchfahne auf.

Wechselnde Winde: Wenn der Wind im Spiel Windstärke und / oder Richtung wechselt, dann muss sich jeder Rauch entsprechend der Veränderung in Windrichtung und Windstärke bewegen. Wenn Rauchmarker verwendet werden, dann müssen die Spieler diese entsprechend der Windstärke und Windrichtung versetzen, entsprechend der Grundregeln zum abtreibenden Rauch – nur dass sich in diesem Fall der Rauch nicht vom Ausgangsfeuer erstreckt, sondern sich gleich ganz in eine neue Richtung bewegt. Rauch, der direkt über einem Feuer aufsteigt, ist von Wechselnden Winden nicht betroffen.



• FEUER- UND RAUCH-DIAGRAMM •

VERSTECKTE EINHEITEN

Vor Spielbeginn darf der Verteidiger (und / oder der Angreifer, je nach Szenario) seine Einheiten auf der Karte verbergen. Jeder Spieler muss die X-Y-Koordinaten (siehe Seite 89) notieren, an denen seine Einheit versteckt ist und ihre Ausrichtung angeben.

Wenn der Spieler nicht plant, eine versteckte Einheit in der Bewegungsphase zu bewegen, dann werden versteckte Einheiten nicht berechnet, wenn es um die Abwicklung von ungleichen Einheitenzahlen geht. Wenn er eine versteckte Einheit in einer Runde bewegen möchte, dann muss er sie zu Beginn der Bewegungsphase aufdecken. Wenn ein Spieler plant, mit einer versteckten Einheit anzugreifen, dann muss er sie zu Beginn der Kampfphase offenbaren.

VERSTECKEN AUF DEM BODEN

Die meisten Einheiten können auf der Bodenkarte versteckt werden (inklusive gelandeter Luft-/Raumeinheiten). Große, sehr große oder übergroße Hilfsfahrzeuge und gelandete Landungsschiffe können in Gebäuden, unter Wasser (wenn möglich) und in jedem Gelände verborgen werden, wenn das Areal im Bereich von 1 Zoll rund um die Einheit in seiner Höhe höchstens 1 Zoll von der des Objekts abweicht. Mobile Bauten und fliegende Einheiten können nicht versteckt werden. Außerdem darf sich keine Einheit in freiem oder gepflastertem Gelände (Straßen / Brücken) oder auf der Wasseroberfläche verstecken. Alle anderen Gelände- und Einheitentypen sind erlaubt.

Entdecken von versteckten Einheiten: Versteckte Einheiten bleiben versteckt, bis sie angreifen oder sich bewegen bzw. bis eine feindliche Einheit sich in BZB mit ihnen bewegt oder ihre Bewegung in BZB beendet, schließlich wenn eine Einheit mit den Spezialfähigkeiten LSON oder SON ihre Bewegung so beendet, dass die versteckte Einheit sich innerhalb der Sondenreichweite befindet.

Wenn eine Einheit versucht, den Bereich zu betreten, der von der Basis der versteckten Einheit bedeckt wird, dann wird die versteckte Einheit offenbart. Wenn die Bewegung die Stapelregeln verletzen würde (siehe *Stapeln,* Seite 27), dann beendet die Einheit, die dies versucht, ihre Bewegung bevor dies geschieht.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFFE VON VERSTECKTEN EINHEITEN

Wenn eine feindliche Einheit sich auf 2" an eine versteckte Bodeneinheit annähert, dann darf die versteckte Einheit sofort einen Überraschungsangriff ausführen. Dieser Angriff darf durch Überhitzen verbessert werden. Der Basis-Trefferwert für den Angriff entspricht dem Fertigkeitswert des Angreifers, modifiziert nur durch nicht reparierte Kritische Treffer des Angreifers. Der Schaden tritt sofort in Kraft; der Angreifer kann sich aber für den Rest der Runde nicht bewegen, nicht feuern, Befehle ausführen oder Befehle anfordern.

MINENFELDER

Im *Alpha-Strike*-Spiel bedecken Minenfelder jeder Art einen Flächeneffekt mit 2 Zoll Radius, wenn es nicht anders angeben ist (wie im Falle von mit Waffen gelegten Minenfeldern). Das Wesen der Minenfelder unterscheidet sich abhängig vom verwendeten Minenfeldtyp, doch die folgenden Regeln gelten für alle Arten von Minenfeldern.

Minenfelder gelten als Flächeneffektwaffe, wie Artillerieschläge, und beschädigen somit alle Bodeneinheiten in ihrem Radius, wenn sie ausgelöst werden. Fliegende Luft-/Raumeinheiten, Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge in einer minimalen Höhe von 2 Zoll über dem verminten Gelände sind von Minenfeldern nicht betroffen, doch Luftkissenfahrzeuge und Bodeneffektfahrzeuge unter der Höhe von 2 Zoll werden normal von der Detonation betroffen.

Weil Minenfelder meistens durch das Passieren von Einheiten ausgelöst werden, machen sie ihre „Angriffe" während der Bewegungsphase und wickeln sie gegen alle Ziele in ihrem Radius ab, sobald eine Einheit sie auslöst. Um den Schaden und die Wahrscheinlichkeit der Detonation zu ermitteln, erhalten Minenfelder einen Dichtewert zwischen 1 und 5. Wenn es nicht anders angegeben ist, dann ist die Wahrscheinlichkeit einer Detonation abhängig vom Zielwert, der in der Minenfeld-Dichtetabelle angegeben ist. Der Wurf wird mit 2W6 abgelegt und der Schaden gegen die Einheiten entspricht der aktuellen Dichte des detonierenden Minenfelds. Immer wenn ein Minenfeld explodiert, sinkt die Dichte um 1 Punkt. Wenn der Dichtewert eines Minenfelds auf 0 sinkt, dann wird es aus dem Spiel entfernt.

Abgesehen vom befehlsdetonierten Minenfeld dürfen Minenfelder nur explodieren, wenn eine Einheit den Flächeneffekt des Minenfeldes *betritt*. Einheiten, die einen Minenfeldbereich verlassen, können dies tun ohne eine Detonation auszulösen. Es ist für die meisten Minenfelder möglich, mehrere Male in einer Runde ausgelöst zu werden, wenn mehrere Einheiten dasselbe verminte Gebiet passieren.

MINENFELDER BEIM AUFBAU

Wenn die Regeln eines Szenarios oder andere Bedingungen die Platzierung von Minenfeldern vor Spielbeginn verlangen, dann darf der kontrollierende Spieler die Felder im Geheimen mit einem Koordinatensystem verteilen (siehe *Koordinatensystem,* Seite 89) und dabei den Zentralpunkt jedes Minenfelds mit einer X-Y-Koordinate auf einem Schmierzettel notieren.

MINENFELD-DICHTETABELLE

Dichte	Zielwert
5	5+
4	6+
3	7+
2	8+
1	9+

MINENFELDTYPEN

Die folgenden Regeln beschreiben die verschiedenen Typen von Minenfeldern, die in *Alpha Strike* verwendet werden. Wenn ein Szenario nicht genau angibt, welche Art von Minenfeld im Spiel ist, dann können die Spieler davon ausgehen, dass ihre Minenfelder aus konventionellen Standardminen bestehen.

Aktive Minen: Aktive Minenfelder detonieren und verursachen Schaden gegen Bodeneinheiten genau wie dies konventionelle Minen tun. Außerdem können diese Minen allerdings aktiviert werden, wenn eine Einheit, die Sprung-Bewegung verwendet, das Minenfeld passiert. Wenn eine springende Einheit über ein aktives Minenfeld springt, würfle normal, ob es zur Detonation des Minenfelds kommt, aber mit einem Modifikator von -3 auf den Wurf. Wenn der modifizierte Wurf den Zielwert des Minenfelds erreicht oder übertrifft, dann löst die springende Einheit das Minenfeld aus und erleidet Schaden zusammen mit allen anderen Einheiten im Radius des Feldes. Nur Einheiten, die Sprung-Bewegung verwenden, werden auf diese Weise von aktiven Minenfeldern betroffen; Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge über 2 Zoll Bewegungshöhe lösen das aktive Minenfeld nicht aus. Alle anderen Einheiten, die ein aktives Minenfeld mit Bodenbewegung passieren, würfeln normal, ob es zur Detonation kommt und ermitteln den Schaden, als hätten sie ein konventionelles Minenfeld betreten.

EMI-Minen: Elektromagnetische Impulsminenfelder (EMI) erhalten einen Dichtewert genau wie konventionelle Minenfelder und verwenden die gleichen Zielwerte und Modifikatoren, um zu ermitteln, ob sie detonieren, wenn eine Einheit ihr Gebiet betritt. Unabhängig von ihrer Dichte jedoch können EMP-Minen nur einmal pro Spiel detonieren (pro 2"-Bereich) und fallen somit sofort auf eine Dichte von 0, wenn sie einen Angriff ausführen.

EMI-Minen fügen ihren Zielen außerdem keinen Schaden zu wie konventionelle Minenfelder es tun, stattdessen erzeugen sie ein Störfeld mit 4 Zoll Radius, das feindlich gegen alle Einheiten ist (unabhängig von der Seite). Dieses Störfeld unterbricht alle Systeme, die von einem Störfeld betroffen werden können und zwar bis zum Ende der aktuellen Runde. (Behandle dies wie ein Störfeld mit der Stärke von 3 Störsendern, wenn du die Störfeld-/ECCM-Regeln auf Seite 91 verwendest.) Alle Nicht-Infanterieeinheiten, die von EMI-Minen betroffen sind, erleiden für 3 Kampfphasen nach dem Angriff einen Trefferwurfmodifikator von +2. Außerdem erleiden Einheiten mit Wärmeskala, die sich im Radius einer EMI-Mine wiederfinden, automatisch +1 Hitzeniveau in der Endphase nach der Detonation. Einheiten, die keine Hitze verwalten, erleiden stattdessen 1 Schadenspunkt.

Infernominen: Infernominen wickeln die Chance eines erfolgreichen Angriffs gegen passierende Einheiten genau wie konventionelle Minenfelder ab, die den selben Dichtewert besitzen. Gegen alle Einheiten, die keine Hitzeskala verwenden, verursachen diese Minenfelder Schaden genau wie ein konventionelles Minenfeld der gleichen Dichte. Bei Einheiten im Wirkungsgebiet, die eine Hitzeskala verwenden, fügen Infernominen stattdessen 2 Hitzepunkte zu, die in der Endphase addiert werden.

Zusätzlich füllt eine detonierende Infernomine, wenn die Regeln zu *Feuer und Rauch* verwendet werden (siehe Seite 100 – 101) den Bereich des Minenfelds mit Feuer.

Konventionelle Minen: Wenn eine Bodeneinheit einen Bereich mit einem Minenfeld betritt, dann würfelt der kontrollierende Spieler mit 2W6 und vergleicht das Ergebnis mit dem Zielwert, der zur Dichte des Minenfelds in der Minenfelddichte-Tabelle gehört. Wenn das Ergebnis diesen Zielwert erreicht oder übertrifft, dann explodiert das Minenfeld und verursacht seine Dichte als Schadenswert. Der Detonationswurf erleidet einen Modifikator von -1, wenn die Einheit, die das Minenfeld betritt, jede Art von Infanterie ist (inklusive Gefechtsrüstungen) und einen Modifikator von -2, wenn es sich bei der Einheit um ein Luftkissenfahrzeug oder ein Bodeneffektfahrzeug unter 2 Zoll Bewegungshöhe handelt.

Befehlsdetonierte Minenfelder

Alle der oben beschriebenen Minenfeldtypen können als befehlsdetonierte Minenfelder entworfen werden. Wenn der Typ des befehlsdetonierten Minenfelds nicht zu Spielbeginn festgelegt wird, dann wird das Minenfeld als konventionelles befehlsdetoniertes Minenfeld behandelt.

Ein befehlsdetoniertes Minenfeld wird nicht durch das Passieren von Einheiten ausgelöst, sondern muss von einer aktiven Einheit ausgelöst werden, die mit der Seite des Minenfelds verbündet ist und die ihre Bewegungsphase mit direkter Sichtlinie zum Minenfeld beendet.

Feindliche Störsender in dem Bereich blockieren das Signal zur Detonation eines befehlsdetonierten Minenfelds nicht.

Jede Detonation eines befehlsdetonierten Minenfelds verringert die Dichte des Minenfelds um 1 Punkt. Wenn ein befehlsdetoniertes Minenfeld ausgelöst wird, dann erleiden alle Einheiten im Bereich Schaden oder andere Effekte entsprechend eines Standard-Minenfeldtyps gleicher Dichte. Ein befehlsdetoniertes Infernominenfeld verursacht somit bei der Detonation 2 Hitzepunkte, während die Detonation eines konventionellen befehlsdetonierten Minenfelds Schaden gleich dem aktuellen Dichtewert verursacht.



ZIELERFASSUNGS- UND VERFOLGUNGS-SYSTEME

Nach den normalen *Alpha-Strike*-Regeln verwenden Gefechtseinheiten eine Vielzahl von überlagerten Sensoren und Zielerfassungssystemen, die im Kampf zu einer sehr generalisierten Effektivität in allen Belangen führen. Wenn die Spieler es wollen, dann können einige oder alle seiner Nicht-Infanterieeinheiten stattdessen eine Auswahl von spezialisierten Zielerfassungs- und Verfolgungssystemen verwenden. Diese Systeme müssen für das ganze Szenario verwendet werden und dürfen – mit der Ausnahme von Variabler Zielerfassung – nicht ausgeschaltet oder angepasst werden (sie dürfen zwischen den Gefechten einer Kampagne aber rekonfiguriert werden).

Die Auswirkungen dieser spezialisierten Zielerfassungs- und Verfolgungssysteme sind im folgenden Teil beschrieben.

Langstrecken-Zielerfassung: Eine Einheit mit Langstrecken-Zielerfassung ersetzt die normalen Entfernungsmodifikatoren für Waffenangriffe durch die folgenden: Kurze Entfernung (+1), Mittlere Entfernung (+2), Weite Entfernung (+3), Extreme Entfernung (+4) und Horizont-Entfernung (+6).

Kurzstrecken-Zielerfassung: Eine Einheit mit Kurzstrecken-Zielerfassung ersetzt die normalen Entfernungsmodifikatoren für Waffenangriffe durch die folgenden: Kurze Entfernung (-1), Mittlere Entfernung (+2), Weite Entfernung (+5), Extreme Entfernung (+7), Horizont-Entfernung (+10).

Variable Zielerfassung: Dieses Zielerfassungssystem stellt eine Ausnahme zur Regel dar, die Veränderungen im Spiel am Zielerfassungssystem verbieten, doch muss die Einheit über die Spezialfähigkeit Variable Zielerfassung (VZE) verfügen. Dieses Zielerfassungssystem erlaubt es der Einheit, zwischen Kurzstrecken-, Langstrecken- oder Standard-Zielerfassung umzuschalten, und zwar in der Endphase jeder Runde.

Luftabwehr-Zielerfassung: Angriffe dieser Einheit gegen fliegende Einheiten aller Art (inklusive aller Luft-/Raumeinheiten, Senkrechtstarter und Luftschiffe sowie Bodeneffektfahrzeuge, die höher als 2 Zoll über dem Gelände operieren) erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -2. Gegen alle anderen Ziele (inklusive gelandeter Luft-/Raumeinheiten und Fahrzeuge) gilt stattdessen ein Trefferwurfmodifikator von +1.

GELÄNDE-UMWANDLUNG

Wenn der kontrollierende Spieler es möchte, dann kann eine Einheit ihre Feuerkraft einsetzen, um Geländemerkmale in einem 2-Zoll-Radius zu zerstören anstatt andere Einheiten oder Gebäude anzugreifen. Diese Aktion wird als „Geländeumwandlung" bezeichnet, da das Ergebnis einer erfolgreichen Aktion die Geländeart in etwas anderes umwandeln wird.

Die Terrainfaktor- und Umwandlungstabelle gibt die Terrainfaktoren (GF) jeder Geländeart an – die Anzahl von Schadenspunkten, die das Gelände einstecken kann, ehe es beschädigt oder zerstört wird. Jeder Schadenspunkt, den der Angriff einer Einheit verursacht, verringert den GF des Geländes um 1 Punkt. Wenn es noch andere Geländemerkmale (Wälder, Gebäude, Pflaster und so weiter; siehe Seite 85 für *Gebäude*) in dem Bereich gibt, dann müssen zuerst diese eliminiert werden ehe das Bodengelände beschädigt werden kann. Wenn das Gelände einen GF von 0 erreicht, dann wird der Bereich durch das neue Gelände ersetzt, wie es in der Tabelle beschrieben ist. Beachte, dass jedes Gelände, das in ein „Untergeschoss" umgewandelt wird, Gelände angibt, das durch den reinen Schaden effektiv aufgegraben worden ist. Beachte auch, dass der Einsatz von Waffen, um Gelände umzuwandeln, in einem unbeabsichtigten Feuer resultieren kann (siehe *Feuer und Rauch*, Seite 100 – 101).

Einheiten mit den Spezialfähigkeiten Säge (SÄG) und / oder Pionier (PIO) können diese Fähigkeiten verwenden, um Wälder zu roden. Eine Einheit, die versucht mit dieser Ausrüstung Wälder zu roden, muss sich dazu in dem Waldgebiet aufhalten. Die Einheit verzichtet auf ihren normalen Angriff und fügt dem Wald automatisch 3 Schadenspunkte zu, ohne dabei ein unbeabsichtigtes Feuer zu riskieren.

TERRAINFAKTOR- UND UMWANDLUNGSTABELLE

Gelände	TF	Neues Gelände
Frei / Unwegsam	200	Untergeschoss (1")
Bepflanzte Äcker	9	Unwegsam
Dschungel	25	Unwegsam
Eis	12	**
Gepflasterte Straße	45	Unwegsam*
Geröllhaufen	30	Unwegsam
Magmakruste	9	Flüssiglava
Pflaster	60	Unwegsam
Sand	30	Untergeschoss (1")
Schnee	12	Schlamm
Schotterstraße	15	Unwegsam*
Staubstraße	6	Unwegsam*
Tundra	21	Unwegsam
Wälder	20	Unwegsam

*Die Straße zählt noch, doch muss die Einheit 1 zusätzlichen Zoll Bewegung pro zurückgelegten Zoll bezahlen.

**Wenn das Gelände darunter Wasser ist, dann wird das Gebiet zu Wasser; ansonsten wird das Eis aus dem Spiel entfernt und das Bodengelände bleibt unberührt.

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Spezialfähigkeiten sind zusätzliche Merkmale der Leistung einer Einheit, die durch ihre Ausrüstung oder ihren Einheitentyp entstehen. Die meisten dieser Fähigkeiten stellen zusätzliche Vorteile für die Einheit dar, doch einige Spezialfähigkeiten können auch Handicaps oder Einschränkungen repräsentieren. Wenn eine Spezialfähigkeit den Basisspielregeln widerspricht, dann gilt grundsätzlich die Spezialfähigkeit.

Einheiten können über mehrere Spezialfähigkeiten verfügen. Wenn sich zwei Spezialfähigkeiten gegenseitig widersprechen, dann findest du zusätzliche Erläuterungen in den detaillierten Beschreibungen der Fähigkeiten.

Die unten beschriebenen Spezialfähigkeiten stellen Fähigkeiten dar, die für die erweiterten *Alpha-Strike*-Regeln geeignet sind. Spezialfähigkeiten, die du nicht in dieser Auflistung findest, wurden schon in den *Alpha-Strike*-Einführungsregeln und *Alpha-Strike*-Standardregeln beschrieben.

BESCHREIBUNGEN DER SPEZIALFÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten sind alphabetisch nach Namen aufgelistet, wobei die übliche Abkürzung in Klammern dahinter steht. Spezialfähigkeiten, deren Abkürzung mit einem Nummernzeichen (#) angegeben ist, zeigen an, dass sie einen variablen Effekt haben, abhängig davon, welcher Wert verwendet wird. Wenn mehrere Nummern, die durch Schrägstriche getrennt sind, bei der Abkürzung einer Spezialfähigkeit erscheinen, dann geben diese Werte eine Fähigkeit an, die Schaden in den Kurzen, Mittleren und Weiten Entfernungsbereichen verursacht. (Eine Einheit mit AK 2/2 beispielsweise beschreibt eine Einheit, die bei einem erfolgreichen Angriff gegen eine Einheit 2 Punkte Autokanonen-Schaden auf Kurze und Mittlere Entfernung verursachen kann, während eine Einheit mit AK 3/2/2 3 Punkte Autokanonen-Schaden auf Kurze Entfernung und 2 Punkte auf Mittlere und Weite Entfernung verursachen kann.)

Aktive Bluthund-Sonde (BH)

Die Bluthund-Sonde, eine verbesserte Version der Aktiven Standard-Sonde (SON), bietet die gleichen Eigenschaften, aber mit einer effektiven Reichweite von 26". Die Sonde verleiht dem Anwender automatisch die Spezialfähigkeit Späher (SPÄ) und erlaubt es, versteckte Einheiten auf 16" Entfernung aufzuspüren (siehe *Versteckte Einheiten,* Seite 102), Markierungssteine zu identifizieren und sogar die Fähigkeiten von unbekannten feindlichen Einheiten zu bestimmen, die in die Reichweite fallen (siehe *Verbergen von Einheitendaten,* siehe Seite 87 – 89).

Neben diesen Standardfähigkeiten ist der Bluthund außerdem nicht von den Spezialfähigkeiten Störsender und Leichter Störsender betroffen (STÖR und LSTÖR). Im Augenblick kann der Engel-Störsender (ESTÖR) die Sensorwahrnehmung des Bluthunds überwältigen.

Aktive Sonde (SON)

Einheiten, die mit Aktiven Sonden ausgestattet sind, haben eine erweiterte Sicht auf das Schlachtfeld, was ihnen erlaubt, Informationen über das Ziel zu erhalten ohne sich auf Kurze Entfernung anzunähern. Die effektive Reichweite der Aktiven Sonde beträgt 18". Sie verleiht dem Anwender automatisch die Spezialfähigkeit Späher (SPÄ) und erlaubt es, versteckte Einheiten auf 10" Entfernung aufzuspüren (siehe *Versteckte Einheiten,* Seite 102), Markierungssteine zu identifizieren und sogar die Fähigkeiten von unbekannten feindlichen Einheiten zu bestimmen, die in die Reichweite fallen (siehe *Verbergen von Einheitendaten,* siehe Seite 87 – 89).

Feindliche Störsysteme, inklusive Engel-Störsender (ESTÖR) und Standard-Störsender (STÖR) deaktivieren die Fähigkeiten einer Aktiven Sonde.

Artillerie (ART-X-#)

Diese Spezialfähigkeit erlaubt es der Einheit, einen Artillerieangriff auszuführen, wobei eine Abkürzung für den Artillerwaffentyp das „X" in der Abkür-

ARTILLERIE-ABKÜRZUNGSTABELLE

Artillerietyp	Abkürzung
Arrow-IV (IS)	AIS
Arrow-IV (C)	AC
Thumper	T
Sniper	S
Long Tom	LT
Marschflugkörper/50	MF5
Marschflugkörper/70	MF7
Marschflugkörper/90	MF9
Marschflugkörper/120	MF12
Thumper-Kanone	TK
Sniper-Kanone	SK
Long-Tom-Kanone	LTK

zung ersetzt. Jede eigenständige Art von Artillerie, die eine Einheit mit sich führt, ist einzeln aufgelistet, wobei die Zahl die Anzahl der Waffen angibt, welche die Einheit mit sich führt. Eine Einheit beispielsweise mit zwei Long-Tom-Artilleriewaffen würde dies als ART-LT-2 notieren.

Wenn du Informationen über Arrow-IV-Raketen suchst, die als Bomben getragen werden, schlage in der Artillerie-Abkürzungstabelle auf Seite 78 unter der Bomben-Spezialfähigkeit (BOMB#) nach.

Autokanone (AK#/#/#/#)
Diese Einheit verfügt über eine signifikante Anzahl von Autokanonen und darf sie alle zusammen als alternativen Waffenangriff anstelle eines Standard-Waffenangriffs abfeuern. Diese Fähigkeit erlaubt es der Einheit, alternative Autokanonen-Munition mit den entsprechenden Effekten zu verwenden (siehe *Alternative Munitionsarten,* Seite 76).

BattleMech-HarJel (BHJ)
Ein Mech, der von HarJel geschützt ist, ignoriert die zusätzliche Chance auf Kritische Treffer, die entsteht, wenn die Einheit unter Wasser oder im Vakuum Schaden erleidet. Chancen auf Kritische Treffer, die aus normalem Strukturschaden (und anderen Ursachen) entstehen, gelten normal.

Besatzung (BES#)
Nicht-Landungsschiffseinheiten mit dieser Fähigkeit können sich kurzfristig selbst einen Kritischen Treffer Besatzung betäubt zufügen, während Landungsschiffe sich stattdessen einen Besatzungstreffer zufügen können. Auf diese Weise kann die Einheit eine Anzahl von Infanterieeinheiten – gleich dem Zahlenwert dieser Fähigkeit – als zusätzliche Soldaten ausheben, die in der Verteidigung gegen feindliche Enterer dienen können. Diese Fußsoldaten haben eine Bewegung von 2"f, 2 Panzerungspunkte, 1 Strukturpunkt und Schadenswerte von 1 auf Kurze und Mittlere Entfernung (siehe *Enteraktionen,* Seite 98).

Drohne (DRO)
Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit sind unbemannte Einheiten, die zu Bewegung und (gelegentlich) Kampf fähig sind. Bodendrohnen dürfen sich nicht weiter als 900" von der Kontrolleinheit entfernen, es sei denn, die Kontrolleinheit ist eine fliegende Einheit oder im Orbit. In diesem Fall ist die Reichweite für ein Bodenspiel praktisch unbegrenzt. Im Weltraum müssen Drohnen nur in der Sichtlinie ihres Kontrolleurs bleiben, da die tatsächliche Entfernungsobergrenze bei mehr als 100.000" liegt.

Drohnen, die von einem feindlichen Störfeld erfasst werden, werden in der Endphase der Runde, in der sie in das Feld gelangt sind, stillgelegt. Sie bleiben stillgelegt bis das Störfeld nicht mehr präsent ist. Drohnen werden automatisch in der Endphase, in der das Störfeld entfernt wurde, wieder hochgefahren. Wenn die Drohnenkontrolleinheit von einem feindlichen Störfeld ergriffen wird, dann werden alle Drohnen stillgelegt, bis die Einheit sich nicht mehr im Störfeld befindet. Wenn außerdem die Sichtlinie von einer Drohnenkontrolleinheit zur Drohne durch ein Störfeld verläuft, wird die Drohne ebenfalls stillgelegt. Dies kann manchmal durch die Verwendung von Satelliten-Verbindungen zur Drohnenkontrolle vermieden werden. Wenn die Drohnenkontrolleinheit eliminiert wird, dann werden die Drohnen für den Rest des Spiels stillgelegt.

Wenn sie nicht von einem feindlichen Störfeld beeinflusst werden und solange ihre Kontrolleinheit (siehe unten) noch funktioniert, dann können Drohneneinheit sich bewegen, angreifen, für Indirekten Beschuss als Beobachter dienen und Spezialfähigkeiten verwenden, genau wie eine entsprechende Einheit der gleichen Bewegungsart mit den gleichen Eigenschaften. Der Fertigkeitswert einer Drohne entspricht der Fertigkeit der Kontrolleinheit plus 1.

Drohnenträger-Kontrollsystem (DKS#)
Einheiten mit der Drohnenträger-Kontrollsystem-Spezialfähigkeit (DKS) können Einheiten mit der Drohnen-Spezialfähigkeit (DRO) kontrollieren. Der Zahlenwert der Fähigkeit gibt die Anzahl von Drohnen an, welche die Einheit kontrollieren kann. Alle Drohnen, die von dieser Einheit kontrolliert werden, werden stillgelegt, wenn die Kontrolleinheit zerstört, deaktiviert oder von einem feindlichen Störfeld gestört wird.

Fahrzeugtransport (FTM#, FTS#, oder FTÜ#)
Fahrzeuge unterscheiden sich von anderen Einheiten insofern, dass sie die Art des Hangars, der für den Transport typisch ist, nach Fahrzeuggewicht einteilen. Die Fahrzeugtransport-Spezialfähigkeit gibt auch die maximale Gewichtsklasse eines Fahrzeugs an, die ein bestimmter Hangar aufnehmen kann und wird wie folgt beschrieben:

Mittelschwere Fahrzeugtransporthangars (FTM#) können Einheiten mit Größenklasse 1 und 2 aufnehmen, welche die nicht über die Spezialfähigkeiten Groß (G), Sehr Groß (SG) oder Übergroß (ÜG) verfügen.

Schwere Fahrzeugtransporthangars (FTS) können Einheiten der Größenklasse 1 bis 4 aufnehmen, die nicht über die Spezialfähigkeiten Groß (G), Sehr Groß (SG) oder Übergroß (ÜG) verfügen.

Überschwere Fahrzeugtransporthangars (FTÜ) können Einheiten der Größenklasse 1 bis 4 aufnehmen, inklusive solcher, welche die Spezialfähigkeit Groß (G) verfügen, aber nicht Sehr Große (SG) oder Übergroße (ÜG) Einheiten.

Die vollen Regeln zum Abwurf und Einsatz von Nicht-Infanterieeinheiten aus Transporteinheiten sind an anderer Stelle in diesem Kapitel beschrieben; für Luftfahrzeuge (inklusive Senkrechtstarter und Luftschiffe) siehe *Luft-/Raumeinheitentransport,* Seite 72. Für andere Nicht-Infanterietransporter siehe *Transport von Nicht-Infanterieeinheiten,* Seite 63. Für einige Fahrzeugeinheiten kann auch die Regeln zum *Truppenabwurf* (siehe Seite 90) verwendet werden.

Fallschirmjäger (FJ)
Diese Einheiten dürfen aus fliegenden Transporteinheiten (inklusive Luft-/Raumeinheiten) genau wie Sprunginfanterie aussteigen.



Fernsensorenverteiler (FSV#)
Eine Einheit mit dieser Fähigkeit kann pro Runde einen Fernsensor platzieren; die Anzahl von Verteilern, welche die Einheit besitzt, ist durch den Zahlenwert angegeben. Sobald sie platziert worden sind, sind Sensoren stationär und ruhen auf der Oberfläche des Bodengeländes. Ein Fernsensor hat keine nennenswerte Panzerung und wird automatisch in der Endphase einer Runde zerstört, in der eine feindliche Einheit BZB mit ihr hat. Außerdem kann der Sensor zerstört werden, wenn er 1 Schadenspunkt erleidet. Angriffe gegen den Sensor erleiden einen Trefferwurfmodifikator von -2. Alle Arten von Sensor dürfen auch als Bombe getragen werden (wobei sie 1 Bombenzeile einnehmen), wenn die Einheit die BOMB#-Spezialfähigkeit besitzt. Sobald sie platziert wurden, können Fernsensoren als Beobachter für indirekte oder Artillerieangriffe verwendet werden, als wären sie eine verbündete Einheit, aber mit einem zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +3.

Fernsensoren können auch Einheiten aufdecken (siehe *Versteckte Einheiten,* Seite 102), es sei denn, sie sind von einem feindlichen Störsystem blockiert, darunter auch Engel-Störsender (ESTÖR) und Standard-Störsender (STÖR).

Feuerwehr (FW)
Feuerwehreinheiten können Feuer löschen, die sich 2" von ihrer Position entfernt befinden. Das erfordert einen Wurf von 8+ mit 2W6, der anstelle eines Waffenangriffs ausgeführt wird. Verringere den Zielwert um 1 für jede Runde, welche die Einheit das Feuer bekämpft, und für jede zusätzliche Einheit, die gegen das Feuer kämpft (bis zu einem maximalen Zielwert-Modifikator von -3).

Flugdeck (FD)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann von Luft-/Raumjägern, konventionellen Jägern, Raumbooten, Hilfsflächenflugzeugen, Hilfsluftschiffen und Senkrechtstartern als Landezone verwendet werden.

Frachttransport, Kilotonnen (FTK#)
Diese Fähigkeit ist identisch zur Spezialfähigkeit Frachttransport, Tonnen, nur dass der Nummernwert für diese Spezialfähigkeiten Frachtraum in Schritten von 1.000 Tonnen angibt. Dabei kann es sich um einen Dezimalwert handeln, sodass eine Einheit mit FTK 3,57 eine Frachtkapazität von 3.570 Tonnen hätte (1.000 Tonnen x 3,57 = 3.570 Tonnen).

Frachttransport, Tonnen (FTT#)
Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit haben Frachtraum oder anderen internen Raum für den Transport von Massengütern wie Munition, Vorräten und so weiter bereitgestellt. Dieser Raum ist nicht grundsätzlich geeignet, um kampfbereite Einheiten wie Fahrzeuge, Mechs oder Infanterie zu transportieren und entsprechend können solche Einheiten aus Frachträumen nicht ausgeschleust oder abgeworfen werden – sie können aber als Fracht transportiert werden (siehe *Einheiten als Fracht,* Seite 64).

Diese Fähigkeit ist normalerweise für Landungsschiffe gedacht und wird immer zusammen mit der Spezialfähigkeit Schleuse (S#) verwendet. Der Zahlenwert dieser Fähigkeit gibt an, wie viele Frachttonnen die Einheit transportieren kann.

Gebirgsjäger (GJ)
Infanterieeinheiten mit dieser Spezialfähigkeit können 2 Zoll pro zurückgelegten Zoll Vorwärtsbewegung klettern.

Groß (G)
Große Einheiten decken einen Radius von 2" ab. Große Einheiten blockieren die Sichtlinie.

Hubschrauberlandeplatz (HLP)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann von Einheiten mit Senkrechtstarter-Bewegung als Landezone verwendet werden.

Kurzstreckenrakete (KSR#/#)
Diese Einheit verfügt über eine beachtliche Anzahl von Kurzstreckenraketenwerfern und kann sie alle zusammen als alternativen Waffenangriff anstelle eines Standard-Waffenangriffs abfeuern. Diese Fähigkeit erlaubt es der Einheit, alternative KSR-Munition zu verwenden, um modifizierte Effekte zu erhalten (siehe *Alternative Munitionsarten,* Seite 76).

Langstreckenraketen (LSR#/#/#/#)
Diese Einheit verfügt über eine beträchtliche Anzahl von Langstreckenraketenwerfern und kann sie alle zusammen als alternativen Waffenangriff anstelle des Standard-Waffenangriffs abfeuern. Diese Fähigkeit erlaubt es der Einheit, alternative LSR-Munition zu verwenden, um zusätzliche Effekte zu erhalten (siehe *Alternative Munitionsarten,* Seite 76).

Leichte Aktive Sonde (LSON)
Leichte aktive Sonden funktionieren genau wie normale aktive Sonden, haben aber nur eine effektive Reichweite von 12". Wie die normale Leichte Sonde verleiht sie dem Anwender automatisch die Spezialfähigkeit Späher (SPÄ) und erlaubt es, versteckte Einheiten auf 6" Entfernung aufzuspüren (siehe *Versteckte Einheiten,* Seite 102), Markierungssteine zu identifizieren und sogar die Fähigkeiten von unbekannten feindlichen Einheiten zu bestimmen, die in die Reichweite fallen (siehe *Verbergen von Einheitendaten,* siehe Seite 87 – 89).

Feindliche Störsysteme, wie der Engel-Störsender (ESTÖR) und Standard-Störsender (STÖR) blockieren die Fähigkeiten der leichten Aktiven Sonde.

Leichtes Zielerfassungssystem (LZES)
Eine Einheit mit Leichtem ZES kann Ziele für Zielsuch-Artilleriegeschosse markieren (siehe *Artillerie,* Seite 73), genau wie ein Standard-Zielerfassungssystem (ZES). Leichte ZES können nur im Kurzen Entfernungsbereich verwendet werden.

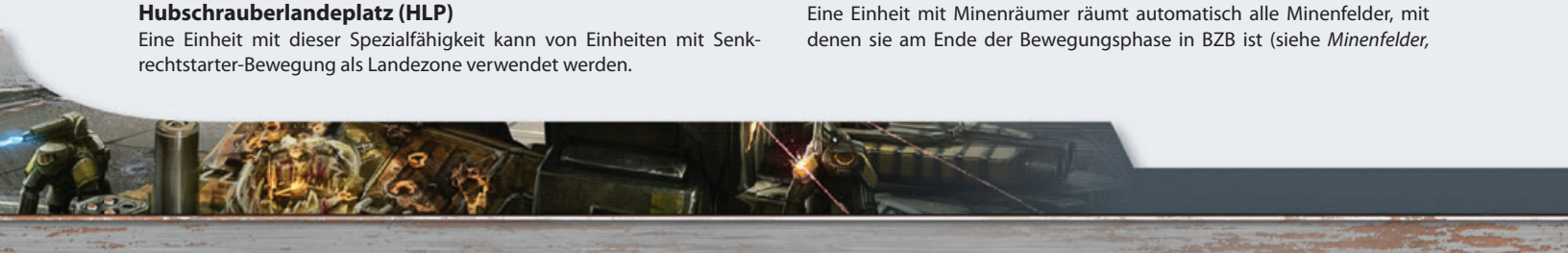
Luft-/Raumtransporter (LRT#)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann die angegebene Anzahl von Luft-/Raumjägern oder konventionellen Jägern transportieren, einschleusen und ausschleusen (siehe *Luft-/Raumeinheitentransport*, Seite 72).

Magnetschwebebahn (MAG)
Diese Variante der Schienen-Spezialfähigkeit (SCHIE) (siehe *Schienen*, Seite 108) erlaubt es Einheiten mit Magnetschwebebahn-Systemen nur, sich auf Schienen zu bewegen, die speziell für Magnetschwebebahnen ausgelegt sind.

Mechtransporter (MT#)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann die angegebene Zahl von Mechs transportieren, ins Feld schicken und abwerfen. Diese Fähigkeit gilt normalerweise für Landungsschiffe und wird immer zusammen mit der Schleusen-Spezialfähigkeit verwendet (siehe hierzu *Transport von Nicht-Infanterieeinheiten* und *Truppenabwurf*, siehe Seite 63 und 90).

Minenleger (MIL#)
Diese Fähigkeit erlaubt es einer Einheit, Minenfelder in Gebieten zu erzeugen, durch die sie sich bewegt (siehe *Minenfelder,* Seite 102). Notiere diese Fähigkeit als MIL#, wobei das # für die Zahl von Minenlegern steht, die in der Einheit montiert sind. Jeder Minenleger legt ein Minenfeld der Dichte 1. Mehrere Aktivierungen am gleichen Ort erhöhen die Dichte der Mine jeweils um 1, bis zu einer maximalen Dichte von 5.

Minenräumer (MIR)
Eine Einheit mit Minenräumer räumt automatisch alle Minenfelder, mit denen sie am Ende der Bewegungsphase in BZB ist (siehe *Minenfelder,*



Seite 102). Während der Kampfphase der Minenräumereinheit darf sie keine Angriffe ausführen, sondern muss 2W6 würfeln, um das Minenfeld zu räumen, mit einem Modifikator von +4, wenn die Einheit keine Infanterie ist. Liegt das Ergebnis bei 10 oder höher, dann wird das Minenfeld geräumt und von der Karte entfernt. Ist das Ergebnis eine 5 oder weniger, dann detoniert das Minenfeld mit vollem Effekt. Jedes andere Ergebnis bedeutet nur, dass das Minenfeld nicht geräumt wird.

Mobiles Hauptquartier (MHQ#)
Das normale Mobile Hauptquartier ist mit einer Vielzahl von Ausrüstung ausgestattet, um Gefechte über ein großes Gebiet zu koordinieren. Diese Fähigkeit bietet verschiedene Vorteile abhängig vom Nummernwert (siehe *Schlachtfeldinformationen,* Seite 82).

Narc-Raketenboje (KNARC# oder SNARC#)
Eine Einheit mit der Spezialfähigkeit KNARC oder SNARC darf einen zusätzlichen Waffenangriff mit dem Narc-Raketenbojenwerfer ausführen. Eine Einheit, die von einer Narc-Boje getroffen wird, erleidet durch die Boje selbst keinen Schaden, erleidet allerdings für den Rest des Spiels 1 zusätzlichen Schadenspunkt durch alle Angriffe mit Indirektem Beschuss (IB), KSR oder LSR; es sei denn, die Einheit befindet sich innerhalb eines verbündeten Störfelds. Standard-Narcbojen-Werfer (SNARC) haben eine Maximalentfernung von Mittel, während Kompakte Narc-Raketenbojenwerfer (KNARC) eine Maximalentfernung von Kurz haben.

Anstatt ihres normalen Angriffs können Narc-Werfer spezialisierte Munition abfeuern (siehe *Alternative Munitionsarten,* Seite 76).

Der Zahlenwert dieser Fähigkeit gibt die Anzahl von zusätzlichen Narcbojen-Angriffen an, welche die Einheit in einer Runde ausführen kann.

Pionier (PIO)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann Wälder roden, genau wie eine Einheit mit der Säge-Spezialfähigkeit (siehe Säge, Seite 107). Außerdem kann eine Einheit mit dieser Fähigkeit einen Weg durch Schutt räumen. Eine Gruppe von 4 oder mehr Einheiten mit der Pionier-Spezialfähigkeit braucht 1 Runde, um einen 2" langen Weg durch den Schutt frei zu räumen, 3 Einheiten brauchen 2 Runden, 2 Einheiten brauchen 3 Runden und 1 Einheit 4 Runden.

Ein Gebiet, das von Pionier-Einheiten geräumt wird, ändert nicht wirklich die Geländeart; das Räumen erzeugt einfach einen schmalen, freien Pfad, den Einheiten verwenden können, um das Gelände zu passieren als ob es frei wäre. Weiter Erläuterungen findest du unter *Geländeumwandlung,* Seite 104.

Pontonleger (PON)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit darf eine temporäre Brücke ausfahren, die Spalten mit maximal 2" Breite überbrücken darf. Mehrere Brücken dürfen verbunden werden, um die Reichweite einer bestehenden Brücke zu erhöhen. Das Ausfahren und Absetzen der Brücke dauert 1 Runde, in der sich die Pontonleger-Einheit nicht bewegen darf. Nachdem die Brücke abgelegt wurde, darf sich die Pontonleger-Einheit normal bewegen. Die Brücke muss nicht so platziert werden, dass jede Seite der Brücke auf festem Boden ruht; sie darf auch ein improvisiertes Dock darstellen, das ins Wasser reicht.

Brücken, die von einer Pontonleger-Einheit gelegt worden sind, sind nur temporär. Sobald die Pontonleger-Einheit die Brücke platziert hat, darf sie für den Rest des Szenarios keine weitere legen, es sei denn, sie entfernt die erste Brücke. Die Entfernung einer solchen temporären Brücke darf nur von Pontonleger-Einheiten vorgenommen werden, die keine Infanterieeinheiten sind, und macht es erforderlich, dass sich die Einheit für eine ganze Runde in BZB mit der Brücke befindet, wobei in dieser Runde keine anderen Einheiten die Brücke überqueren dürfen.

Alle Pontonleger-Brücken treiben automatisch auf dem Wasser, da sie in ihrer Konstruktion integrierte Auftriebskörper beinhalten. Brücken, die von einer Nicht-Infanterieeinheit mit dieser Spezialfähigkeit gelegt worden sind, haben einen KF von 18 und dürfen Einheiten bis Größenklasse 3 tragen. Die Brücke kann wie ein Gebäude angegriffen werden und wird zerstört, wenn der KF auf 0 sinkt. Eine Brücke, die auf 10 oder weniger Punkte KF reduziert worden ist, darf nur noch Einheiten bis Größe 2 tragen. Brücken, die auf 5 oder weniger Punkte reduziert worden sind, dürfen nur Einheiten der Größe 1 aufnehmen.

Wenn eine Einheit, welche die Größenbeschränkung der Einheit übertrifft, die Brücke verwenden möchte, dann stürzt sie sofort ein, sobald sich die Einheit auf sie bewegt. Alle Einheiten, die sich im Augenblick des Einsturzes auf der Brücke befinden, stürzen und erleiden 1 Schadenspunkt für je 3 angefangene Zoll Distanz zwischen der Ausgangshöhe und der Zielhöhe, wobei Kritische Treffer normal ausgewürfelt werden. Wenn eine Einheit als Folge eines Brückeneinsturzes in für sie verbotenes Gelände fällt, dann wird sie zerstört.

Infanterie-Pontonleger: Infanteristen mit dieser Spezialfähigkeit dürfen mit Ausrüstung und speziellen Teilen, die sie mit sich führen, eine Brücke errichten, doch dürfen sie dies nur einmal pro Szenario tun. Die Infanterie-Pontonleger benötigen 2 Runden, um ihre Brücke zu vollenden, sie hat einen anfänglichen KF von 8 und kann Einheiten bis Größe 2 tragen.

ProtoMech-Transporter (PT#)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann die angegebene Anzahl an ProtoMechs transportieren, ins Feld bringen und abwerfen. Diese Fähigkeit ist normalerweise für Landungsschiffe reserviert und wird immer zusammen mit der Schleusen-Spezialfähigkeit verwendet (siehe *Transport von Nicht-Infanterieeinheiten* und *Truppenabwurf,* Seite 63 beziehungsweise 90).

Punktverteidigung (PV#)
Wenn sie nicht stillgelegt ist, dann attackiert eine Einheit, die von einem Punktverteidigungssystem geschützt wird, automatisch alle Raketen, die sie angreifen. Im Gegensatz zu Raketenabwehrsystemen (RAS) kann das Punktverteidigungssystem auch Arrow-IV-, Schiffsklasse- und Unterschiffsklasseraketen angreifen sowie Raketenangriffe, die mit den Spezialfähigkeiten IB, KSR und LSR ausgeführt werden.

Punktverteidigung hat ein Schussfeld von 360 Grad und ist immer erfolgreich, also ist kein Trefferwurf notwendig. Punktverteidigung erzeugt eine Anzahl von „defensiven Schadenspunkten" entsprechend dem Zahlenwert der Fähigkeit. Eine Einheit mit PV6 würde also 6 Punkte „defensiven Schaden" pro Runde erzeugen. Dieser Schaden wird auf eintreffende Raketen aufgeteilt, wie der kontrollierende Spieler es möchte. Wenn ein eintreffender Raketenangriff von sich aus keinen Schaden verursacht, dann kann eine beliebige Menge an defensivem Schaden des Punktverteidigungssystems die Rakete zerstören, ehe sie angreifen kann. Bei allen anderen eintreffenden Raketen bringt 1 defensiver Schadenspunkt einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf den Angriffswurf der Rakete und verringert den verursachten Schaden um die Hälfte (abgerundet, Minimum 0). Wenn 2 oder mehr Punkte defensiven Schadens für einen Raketenangriff aufgewendet werden, dann wird der Angriff vollständig eliminiert.

Raumboottransporter (RBT#)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann die angegeben Anzahl von Raumbooten transportieren sowie ein- und ausschleusen. Diese Fähigkeit gilt normalerweise für Landungsschiffe und wird immer zusammen mit der Schleusen-Spezialfähigkeit verwendet (siehe *Transport von Nicht-Infanterieeinheiten,* Seite 63).



Raumverteidigungssystem
(RVS-RR #/#/#/#, RVS-SK#/#/#/#, RVS-USK #/#/#/#)
Eine Nicht-Landungsschiffseinheit oder ein Gebäude mit RVS-Waffen ist mit großen Waffen ausgestattet, die fast ausschließlich für die Verwendung gegen Kriegsschiffe konzipiert sind. Diese Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen sind allgemein zu groß, um sie effektiv im Bodenkampf einzusetzen und sind grundsätzlich auf den Einsatz gegen Landungsschiffe und Kriegsschiffe beschränkt, doch können RVS-Raketen (RVS-RR) auch als Artillerie verwendet werden.

In den seltenen Fällen, in denen diese Waffen verwendet werden können, schlage in den Regeln zu *Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen* nach (siehe Seite 86f.).

Raumrakete (RR#/#/#/#)
Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit sind Luft-/Raumeinheiten, die mit Schiffsklasse- oder Unterschiffsklasseraketenwerfern ausgestattet worden sind. Diese Waffen werden beim Angriff zwar als Artillerie behandelt, doch können sie nach diesen Regeln keine alternativen Munitionsarten verwenden.

Wenn du den Kampf mit diesen Waffen abwickeln willst, schlage im Abschnitt *Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen* nach (siehe Seite 86 – 87).

Reaktive Panzerung (RPA)
Eine Einheit mit Reaktiver Panzerung ist resistent gegen Schäden durch explosive Geschosse, besonders solche, die mit Artillerie- und Raketenwaffen abgefeuert werden. Wenn eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit von Schaden durch einen Flächeneffektangriff erwischt wird, oder von Angriffen, die die Spezialfähigkeiten ART, BOMB, RR oder FLK verwenden, verringere den Schaden dieser Angriffe um die Hälfte, ehe du ihn zufügst (abgerundet). Bei Angriffen gegen eine Einheit mit Reaktiver Panzerung, die die Spezialfähigkeiten IB, KSR oder LSR verwenden, verringere den Schaden des Angriffs um die Hälfte der KSR- oder LSR-Spezialfähigkeit auf entsprechende Entfernung (aufrunden). Wenn die Reaktive Panzerung den Schaden unter 1 Punkt senkt, dann behandle den Angriff, als würde er 1 Schadenspunkt verursachen.

Beachte dass diese Schadensreduktion sogar allgemeine Angriffe durch Einheiten mit solchen Fähigkeiten betrifft, wenn eine Einheit also 4 Schadenspunkte auf Kurze Entfernung besitzt und ein Ziel mit Reaktiver Panzerung angreift, und der Angreifer die Spezialfähigkeit KSR 2/2 besitzt, dann liegt der verursachte Schaden bei 3 Punkten (4 Punkte Gesamtschaden – (2 ÷ 2) = 3).

Reflektive Panzerung (RFA)
Eine Einheit mit reflektiver Panzerung ist resistent gegen Schaden durch Energiewaffen, inklusive Flammern, aber weitaus anfälliger gegenüber Nahkampfangriffen, Flächeneffektwaffen und panzerbrechenden Treffern. Wird eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit von einem Luft-Boden-Tiefflugangriff getroffen, von einem Waffenangriff einer Einheit mit der ENE-Spezialfähigkeit oder von einem Angriff mit der HT-Spezialfähigkeit, dann verringere den Schaden (oder die Hitze) um die Hälfte, ehe die Einheit ihn erleidet. (Runde den Schaden ab, mit einem Minimum von 1 Punkt Schaden oder Hitze durch den Angriff.)

Wenn die Einheit mit dieser Fähigkeit andererseits Schaden durch einen Nahkampfangriff erleidet, durch einen Flächeneffektangriff oder durch jeden Angriff mit den Spezialfähigkeiten ART, BOMB, FLK oder RR, dann verdopple den Schaden des Angriffs.

Alle anderen Angriffe gegen eine Einheit mit reflektiver Panzerung verringern den Gesamtschaden des Angriffs um 1 Punkt (Minimum 1 Punkt).

Zu guter Letzt erhalten alle Kritischen Treffer gegen Einheiten mit reflektiver Panzerung einen Modifikator von +2 auf der Kritische-Treffer-Tabelle. Modifizierte Ergebnisse von 13 oder höher werden als Reaktortreffer behandelt.

Beachte, dass diese Schadensreduzierung (und Erhöhung) sogar allgemeine Angriffe durch Einheiten mit diesen Fähigkeiten abdeckt. Wenn eine Einheit, die 4 Schadenspunkte auf Kurze Entfernung verursachen kann, einen Mech mit reflektiver Panzerung trifft, und der Angreifer in dieser Situation auch HT 2 besitzt, dann verursacht der Angriff 3 Schadenspunkte (4 – 1 = 3), plus 1 Punkt Hitze (HT2 ÷ 2 = 1).

Resistent gegen Kritische Treffer (RGK)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit verfügt über spezielle Panzerung oder andere Schutzmaßnahmen, die die Wahrscheinlichkeit und Schwere von Kritischen Treffern verringern (inklusive bei Schaden gegen die Struktur, Schadenseffekten durch panzerbrechende Waffen und Hüllenbrüchen, wenn sich die Einheit im Vakuum oder unter Wasser befindet). Immer wenn ein Angriff gegen diese Einheit einen Wurf auf der Kritische-Treffer-Tabelle auslöst, erleidet der Wurf einen Modifikator von -2. Modifizierte Ergebnisse von 1 oder weniger werden als das Ergebnis Kein Kritischer Treffer behandelt.

Säge (SÄG)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann auf ihren Angriff verzichten, um Waldgebiete zu roden (siehe *Geländeumwandlung,* Seite 104).

Schienen (SCHIE)
Eine Einheit mit der Schienen-Spezialfähigkeit kann sich nur entlang von Schienen bewegen.

Schiffsklassewaffen (SKW)
Schiffsklassewaffen sind große Waffen, die man nur in wirklich gewaltigen Gebäuden, Mobilen Bauten und Kriegsschiffen antrifft. Weil ihr Einsatz fast vollständig auf Gefechte zwischen Einheiten im orbitalen Raum und darüber hinaus beschränkt ist, liegt ihre Verwendung normalerweise jenseits der Größenordnung des Bodenkampfes, den wir in diesem Buch vorstellen.

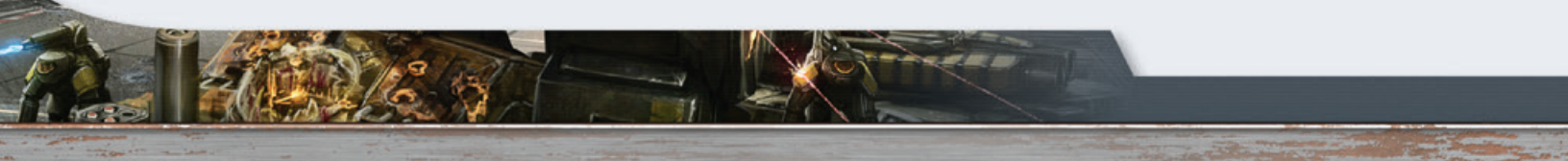
Nichtsdestotrotz kannst du in den bestimmten, beschränkten Fällen, in denen sie verwendet werden können, in den Regeln zu *Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen* nachschlagen (siehe Seite 86-87).

Schleudersitz (SCHLEU)
Der Pilot einer Einheit mit Schleudersitz kann seine Einheit jederzeit verlassen, indem er das eingebaute Notausstiegssystem verwendet. Der Pilot mit Schleudersitz wird außerdem automatisch heraus geschleudert, wenn die Einheit einen Kritischen Munitionstreffer erleidet und nicht über die Spezialfähigkeiten CASE oder CASE-II verfügt (siehe *Ausstieg/Aufgeben von Einheiten*, Seite 91).

Schleuse (S#)
Diese Fähigkeit gibt die Zahl von Eintritts-/Austrittsschleusen an, die den Transporthangars von Landungsschiffen, Raumbooten oder Hilfsfahrzeugen zur Verfügung stehen. Jede Schleuse, die eine Einheit besitzt, gehört zu einem bestimmten Transporthangar und kann eine beschränkte Zahl von Einheiten pro Runde ein- und auslassen (siehe *Transport von Nicht-Infanterieeinheiten,* Seite 63).

Schützengräben-/Schanzenpionier (SSP)
In jeder Runde darf diese Infanterieeinheit einen Bereich mit 2" Radius in einen befestigten Bereich umwandeln. Angriffe gegen Infanterieeinheiten in einem befestigten Bereich erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +2. Hitze-, Inferno- und Flächeneffektwaffen ignorieren diesen Modifikator.

Sehr Groß (SG)
Eine Einheit mit dieser Fähigkeit nimmt einen Radius von 4" ein. Sehr Große Einheiten blockieren die Sichtlinie.



Späher (SPÄ)
Die Späher-Fähigkeit funktioniert zusammen mit der Fähigkeit Mobiles Hauptquartier (MHQ) (siehe *Schlachtfeldinformationen,* Seite 82).

Sprengfalle (SF)
Die Sprengfalle ist eine Waffe für wirklich verzweifelte Situationen. Eine Einheit mit dieser Fähigkeit hat beträchtliche Masse für ein extrem effektives Selbstzerstörungssystem aufgewendet, das auch Einheiten im Umkreis Schaden zufügen soll. Die Sprengfalle darf während der Kampfphase aktiviert werden, anstelle eines Waffen- oder Nahkampfangriffs. Sobald sie aktiviert wird zerstört die Sprengfalle automatisch die Einheit und verursacht einen Flächeneffektangriff mit 2" Radius. Wird die Sprengfalle auf dem Boden aktiviert, dann erleiden alle Einheiten im Flächeneffekt Schaden gleich der Gewichts-/Größenklasse der Einheit, multipliziert mit ihrer halben Bewegung. Ein überschwerer Mech mit Bewegung 6", der mit einer Sprengfalle ausgestattet ist, würde somit 12 Schadenspunkte verursachen (Größe 4 x [Bewegung 6" ÷ 2] = 12), und zwar gegen alle Einheiten im Flächeneffekt.

Fliegende Sprengfallen: Eine Sprengfalle, die in der Luft von Einheiten auf der Radarkarte aktiviert wird, hat nach den *Alpha-Strike*-Regeln keinen Effekt. Fliegende Einheiten auf der Bodenkarte, die die Sprengfalle aktivieren, verursachen den Schaden in 2" Radius um einen Punkt auf ihrem Flugpfad, den der Spieler auswählen darf. Alle Einheiten auf dem Boden in diesem Flächenbereich erleiden Schaden gleich der Gewichts-/Größenklasse der gesprengten Einheit. Ein schwerer Luft-/Raumjäger mit Sprengfalle würde somit auf der Radarkarte keinen Schaden verursachen, doch wenn er über die Bodenkarte fliegt und sich selbst zerstören möchte, dann wäre sein Schaden gegen alle Einheiten in einem Radius von 2" um einen Punkt auf dem Flugpfad 3 Schadenspunkte.

Strandbuggy (SB)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann sich leichter über Sand bewegen (siehe *Erweitertes Gelände,* Seite 64).

Suchscheinwerfer (SUCH)
Einheiten, die mit einem Suchscheinwerfer ausgestattet sind, ignorieren die Trefferwurfmodifikatoren für Kampf in Dunkelheit (siehe *Dunkelheit,* Seite 92).

Taser (MTAS# oder GTAS#)
Eine Einheit mit der MTAS#-Spezialfähigkeit ist mit einem Mechtaser ausgestattet; eine Einheit mit der GTAS#-Spezialfähigkeit verwendet einen Gefechtsrüstungstaser. Bei der MTAS-Spezialfähigkeit gibt das # die Anzahl von Taserwaffen an, über die die Einheit verfügt, wobei jeder Taser einen Angriff pro Runde gegen Ziele ausführen kann, die sich im Schussfeld der Einheit und in Kurzer Entfernung befinden.

Bei der GTAS-Spezialfähigkeit steht das # in der Abkürzung für die maximale Anzahl von Taserangriffen, die die Einheit im ganzen Szenario ausführen kann.

Alle Taserangriffe werden einzeln abgewickelt und dürfen zusätzlich zu den normalen Waffen- und Nahkampfangriffen der Einheit verwendet werden. Der Taserangriff selbst verursacht keinen Schaden, doch ein erfolgreicher Treffer sorgt entweder für eine Interferenz oder eine Stilllegung eines Ziels, das keine konventionelle Infanterie und kein Landungsschiff sein darf und auch nicht über die Spezialfähigkeiten G, SG oder ÜG verfügen darf. Konventionelle Infanterie, Landungsschiffe und Einheiten mit den Spezialfähigkeiten G, SG und ÜG ignorieren den Effekt des Tasers vollständig.

Wenn ein Taserangriff ein Ziel trifft, das die Auswirkungen erleiden kann, dann würfelt der Angreifer mit 2W6, mit einem Modifikator von -2, wenn die GTAS-Spezialfähigkeit verwendet wird, einem Modifikator von -2, wenn das Ziel ein BattleMech ist, und +2, wenn es sich um Gefechtsrüstungs-Infanterie handelt. Bei einer 8+ wird das Ziel für 1 Runde stillgelegt. Bei einer 7 oder weniger erleidet das Ziel eine Interferenz, die für eine Runde einen Trefferwurfmodifikator von +1 sowie einen Modifikator von +1 für Kontrollwürfe bringt (zusätzliche Tasertreffer verstärken den Effekt nicht). Die Auswirkungen des Tasers klingen in der Endphase der Runde nach dem erfolgreichen Taserangriff ab.

Übergroß (ÜG)
Übergroße Einheiten nehmen einen Radius von 6" oder größer ein. Übergroße Einheiten blockieren die Sichtlinie.

Ultrakurzstart (UKS)
Diese Fähigkeit erlaubt es einer Einheit, mit weniger Raum abzuheben und aufzusetzen als es normalerweise für stromlinienförmige Einheiten möglich ist (siehe *Luft-/Raumeinheiten auf der Bodenkarte,* Seite 70).

Umweltversiegelung (SIEG)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann in schädlicher Umgebung eingesetzt werden (wie unter Wasser, im Vakuum und so weiter). Luft-/Raumeinheiten, ProtoMechs, sowie Gefechtsfahrzeuge und Hilfsfahrzeuge, die als Unterseeboote gebaut sind, verfügen automatisch über diese Spezialfähigkeit.

Unterschiffsklassewaffen (USKW)
Unterschiffsklassewaffen sind kleinere Versionen der Schiffsklassewaffen, die in Kriegsschiffen und RVS-Batterien eingesetzt werden. Ihr Einsatz ist immer noch fast ausschließlich auf Gefechte zwischen Einheiten im orbitalen Raum und darüber hinaus beschränkt und kann somit von dem Bodenkriegsspiel, das wir in diesem Buch vorstellen, nicht abgedeckt werden. In den seltenen Fällen, in denen sie eingesetzt werden können, schlage in den Regeln zu *Schiffsklasse- und Unterschiffsklassewaffen* nach (siehe Seite 86 -87).

Variable Zielerfassung (VZE)
Einheiten, die mit Variabler Zielerfassung ausgerüstet sind, können zwischen Kurzstrecken-, Langstrecken- und Standard-Zielerfassung umschalten, und zwar in der Endphase jeder Runde (siehe *Zielerfassungs- und Verfolgungssysteme,* Seite 103).

Verbesserte Narc-Raketenboje (VNARC#)
Eine Einheit mit der VNARC#-Spezialfähigkeit kann einen zusätzlichen Waffenangriff mit dem vNarc-Raketenbojen-Abschussgerät machen. Eine Einheit, die von einer vNarc-Boje getroffen wird, erleidet keinen Schaden durch die Boje selbst, doch erleidet sie für den Rest des Spiels 1 zusätzlichen Schadenspunkt durch alle Angriffe mit Indirektem Beschuss (IB), KSR oder LSR. Die vNarc-Boje ist bis in den Mittleren Entfernungsbereich verwendbar.

Anstatt den normalen Angriff auszuführen, dürfen vNarc-Werfer auch Spezialmunition verwenden (siehe *Alternative Munitionsarten,* Seite 76).

Der Zahlenwert dieser Fähigkeit gibt die Anzahl von zusätzlichen vNarc-Bojenangriffen an, die die Einheit in einer Runde ausführen kann.

Weltraumoperationsanpassung (WOA)
Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann im Vakuum eingesetzt werden (siehe Seite 92), ist aber nicht selbstständig zu Raumflügen imstande.

Zielerfassungssystem (ZES)
Das ZES wird verwendet, um Ziele für eintreffende Artillerieschläge zu markieren. Eine Einheit mit dieser Fähigkeit kann Ziele auf Kurze und Mittlere Entfernung markieren (siehe *Artillerie,* Seite 73).

UMWANDLUNG VON ALPHA STRIKE IN HEXFELDKARTEN

Für Spieler, die nicht die Tischfläche oder die Lagermöglichkeiten für Miniaturengelände haben, sind Karten mit Hexfeldgitter (oder Hexfeldkarten) eine praktische und leicht umsetzbare Alternative. Aus diesem Grund produziert Ulisses Spiele qualitativ hochwertige Kartensets für **BattleTech**.

Die folgenden Regeln umreißen, wie du *Alpha Strike* von zollbasierter Bewegung und Reichweite und wirklich sichtbasierter Sichtlinie in ein System umwandeln kannst, das mit Hexfeldkarten kompatibel ist.



UMWANDLUNG VON BEWEGUNG UND ENTFERNUNGEN

Die grundsätzliche Umwandlung zwischen *Alpha-Strike*-Geländespiel in Hexfeldkarten-Regeln geht von 2" pro 1 Hexfeld und 1 Level pro Zoll Höhe aus. Eine Einheit, die eine Bewegung von 14"s hat, kann sich somit auf der Karte 7 Hexfelder bewegen. Jede Einheit muss in einem Hexfeld positioniert werden, mit Ausrichtung zu einer Hexfeldseite (nicht in eine Ecke), um Waffenbeschuss und Schussfelder zu ermitteln. Einheiten, die größer als 1 Hexfeld sind, müssen immer auf einem Hexfeld zentriert werden, oder anderweitig so platziert werden, dass es klar ist, in welchen Hexfeldern sie sich befinden.

Entfernung ermitteln: Um Entfernungen auf der Hexfeldkarte zu bestimmen, finde den kürzesten Weg zum Ziel und zähle die Hexfelder zwischen Ziel und Angreifer. Beginne das Zählen mit dem Hexfeld, das entlang der Sichtlinie direkt an das Hexfeld des Angreifers angrenzt, wobei das Hexfeld des Ziels zur Entfernung eingerechnet wird. Diese Gesamtzahl von Hexfeldern vom Angreifer zum Ziel entspricht der Entfernung zwischen ihnen.

Waffenangriffe in *Alpha Strike* dürfen in den in Hexfelder umgewandelten Entfernungsbereichen ausgeführt werden: Kurz (0 – 3 Hexfelder); Mittel (4 – 12 Hexfelder); Weit (13 – 21 Hexfelder). Nahkampfangriffe aller Art können nur zwischen Einheiten ausgeführt werden, die sich im gleichen oder in angrenzenden Hexfeldern aufhalten.

Basis-zu-Basis-Kontakt: In den Hexfeldregeln wird eine Einheit in einem angrenzenden Hexfeld so gewertet, als ob sie BZB hätte.

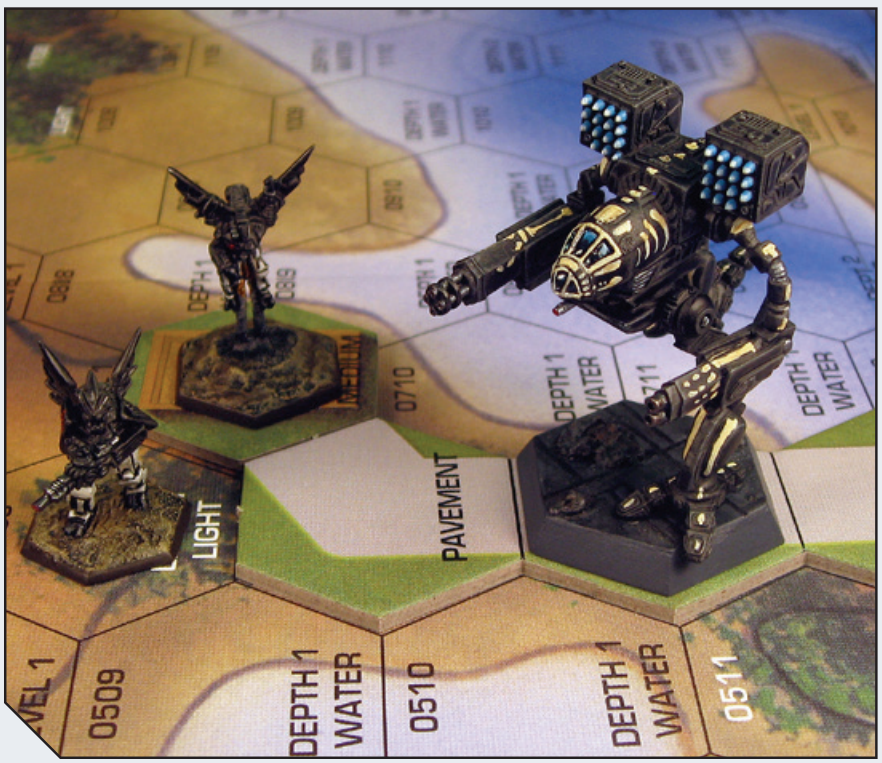
Flächeneffektschablonen: Die Umwandlung von Flächeneffekten verwendet das gleiche Konzept wie oben, wobei der Flächeneffekt immer in einem Hexfeld zentriert wird. Ein Flächeneffekt mit 2 Zoll Radius betrifft also nur 1 Hexfeld. Jeweils 2 zusätzliche Zoll Flächeneffektradius erhöhen den Bereich in alle Richtungen um 1 Hexfeld, also gilt ein 6-Zoll-Radius für das Zielfeld sowie 2 Hexfeldringe um diesen Einschlagspunkt.

SICHTLINIEN

Damit ein Ziel im Hexfeldspiel angegriffen werden kann, muss es eine klare Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel geben. Eine gerade Linie, die von der Mitte des Hexfelds des Angreifers bis zur Mitte des Hexfelds des Ziels reicht, definiert die Sichtlinie zwischen ihnen.

Alle Hexfelder, die von der Linie passiert werden, liegen auf der Sichtlinie, selbst wenn die Linie gerade mal so die Ecke eines Hexfelds kreuzt.

Wenn die Sichtlinie genau auf die Grenze zwischen zwei Hexfeldern fällt, dann bestimmt der Verteidiger, welches Hexfeld sie passieren soll, wobei alle Modifikatoren für das Gelände in dem gewählten Hexfeld für Angriffe zwischen den beiden Einheiten gelten (siehe *Behinderndes Gelände auf Hexfeldkarten,* Seite 111 – 112).



Die Hexfelder, in den sich angreifende Einheit und Zieleinheit befinden, werden bei der Bestimmung der Sichtlinie nicht gewertet und sie behindern fast niemals die Sichtlinie (siehe *Behinderndes Gelände auf Hexfeldkarten,* Seite 111 – 112, für Ausnahmen zu dieser Regel).

Angrenzende Bodeneinheiten: Einheiten in angrenzenden Hexfeldern haben immer Sichtlinie zueinander, es sei denn, eine Einheit befindet sich vollständig unter Wasser und die angrenzende Einheit nicht (siehe *Geländemodifikatoren,* Seite 37). Wenn beide Einheiten sich in angrenzenden Hexfeldern befinden, aber in unterschiedlicher Höhe, dann existiert vielleicht keine Sichtlinie (siehe *Angriffe gegen Einheiten in Gebäuden,* Seite 85).

Fliegende Luft-/Raumeinheiten und Sichtlinien: Fliegende Luft-/Raumeinheiten haben immer Sichtlinie zueinander.

Fliegende Luft-/Raumeinheiten gegen Nicht-Luft-/Raumeinheiten: Alle Nicht-Luft-/Raumeinheiten (inklusive gelandeten Luft-/Raumeinheiten) die nicht in einem Wasserfeld untergetaucht sind, haben Sichtlinie zu fliegenden Luft-/Raumeinheiten. Luft-/Raumeinheiten, die Luft-Boden-Angriffe ausführen, können nur Nicht-Luft-/Raumeinheiten auf ihrem gewählten Flugpfad angreifen, was eine gerade Linie von Hexfeldern sein muss, welche die Hexfeldkarte passieren.

GELÄNDELEVEL UND EINHEITENHÖHE

Um die Sichtlinie im Hexfeldspiel zu bestimmen, erhalten sowohl Gelände als auch Einheiten Standardhöhen, die ihren dreidimensionalen Aspekt bestimmen, da ein Anvisieren mit Sicht und Lineal nicht möglich ist. Die Regeln unten sind auch in der Einheitenhöhen-Tabelle zusammengefasst.

Geländelevel

In den Hexfeldkarten, die für **BattleTech** veröffentlicht sind, ist das Level (oder Tiefenlevel) jedes Hexfelds auf der Karte markiert, wenn es von 0 abweicht. Hexfelder mit Levels über 0 werden auch als Hügel bezeichnet, während Hexfelder niedriger als 0 als Senken bezeichnet werden (wenn sie nicht mit Wasser oder etwas ähnlichem gefüllt sind).

Wälder/Dschungel: Für die Sichtlinie erheben sich Wälder und Dschungel 2 Level über den Boden des Hexfelds, in dem sie sich befinden, also sind die Baumwipfel auf einem Hügel mit Level 1 auf Level 3. Einheiten, die sich in Waldfeldern befinden, stehen auf dem Bodengelände, nicht auf den Baumwipfeln, es sei denn, sie fliegen (wie Senkrechtstarter).

Gebäude: Gebäude erheben sich über das Bodenlevel des Hexfelds, in dem sie sich befinden, und zwar für eine Anzahl von Levels gleich dem Höhenlevel des Gebäudes. Ein Gebäude mit Level 2 auf einem Hexfeld mit Level 4 bringt das Dach auf eine Höhe von 6 Levels über dem Boden des Kartenlevels.

Wasser: Wasserfelder reichen bis zu einer bestimmten Tiefe unter der Oberfläche. Die Oberfläche eines Gewässers wird als offenes Gelände mit demselben Level wie das niedrigste angrenzende Land behandelt, doch die Tiefe repräsentiert den „Grund" des Gewässers – den tiefsten Punkt, den eine Einheit erreichen kann. Wasser hat nur dann einen Effekt auf die Sichtlinie, wenn eine Einheit ganz oder teilweise untergetaucht ist. Ein Mech, der in Wasser mit 1 Level Tiefe steht, wäre zum Teil untergetaucht (und würde entsprechend Teildeckung erhalten), weil seine untere Hälfte unter Wasser wäre, die obere Hälfte allerdings über der Oberfläche.

Andere Geländemerkmale: Andere Geländemerkmale und Bedingungen, die in Alpha Strike beschrieben sind, folgen den normalen Sichtlinien-Regeln, wobei vorgegebene Geländehöhen normal von Zoll in Level umgewandelt werden.

Einheitenhöhen

Die Höhe einer Einheit erhebt sich über das Bodengelände und ist in Levels angegeben. Wenn Gelände keine angegebene Höhe hat, dann kann von „Level 0" ausgegangen werden, dem Bodenlevel des Spielfelds (auch dem „Meeresspiegel", oder Tiefe 0, wenn es Wasser gibt). Einheiten ziehen ihre Sichtlinie von ihrem höchsten Level, also würde ein Mech, der 2 Level hoch ist, und der auf einem Hügel mit Level 3 steht, seine Sichtlinie effektiv von 5 Levels über dem Bodenlevel aus ziehen. Einheitenhöhen sehen folgendermaßen aus:

Mechs: Mechs erheben sich 2 Level über dem Bodenlevel. Überschwere Mechs erheben sich 3 Level über dem Bodengelände.

ProtoMechs, Bodenfahrzeuge und Infanterie: ProtoMechs, die meisten bodenbasierten Gefechts- und Hilfsfahrzeuge und Infanterie erheben sich 1 Level über das Bodengelände.

Wasserfahrzeuge: Solange sie untergetaucht sind ziehen Unterseeboote ihr Tiefenlevel von der Oberfläche des Wasserhexfelds ab, in dem sie sich aufhalten (normalerweise Tiefe 0), addieren dann aber 1 Level um die Tiefe des Hexfelds zu erhalten, in dem sie sich befinden. Ein Unterseeboot in Tiefe 1 ist also unter Wasser. Nicht untertauchbare Schiffe und Unterseeboote auf Tiefe 0 erheben sich 1 Level über Wasseroberfläche.

EINHEITENHÖHEN-TABELLE

Typ	Höhe*
Mechs	2 Level
Überschwerer Mech	3 Level
ProtoMechs, Fahrzeuge, Infanterie und Jäger	1 Level
Unterseeboote	1 Tiefenlevel
Große Hilfsfahrzeuge und Raumboote	2 Level
Sehr Große Hilfsfahrzeuge	3 Level
Übergroße Hilfsfahrzeuge	4 Level
Stromlinienförmige Landungsschiffe	5 Level
Kugelförmige Landungsschiffe	10 Level
Mobile Bauten	Variabel

* Das Höhenlevel einer Einheit (oder die Bewegungshöhen-Level, wenn sie fliegt) müssen zum Level des Bodengeländes addiert werden, um die Gesamthöhe der Einheit zu erhalten; die Höhe von Luft-/Raumeinheiten für die Sichtlinienbestimmung ist irrelevant, wenn sie fliegen.

Große Fahrzeuge und Multi-Hexfeld-Einheiten: Fahrzeuge mit den Spezialfähigkeiten G, SG und ÜG und andere Einheiten, die mehrere Hexfelder einnehmen (wie Mobile Bauten, aber nicht Landungsschiffe) erheben sich, wenn es nicht anders angegeben ist, 2 Level über das Bodengelände. Die Höhen von Landungsschiffen sind unten angegeben. Wenn aus irgendeinem Grund eine Multi-Hexfeld-Einheit sich auf Bodengelände mit mehreren unterschiedlichen Höhenlevels befindet, dann wird das höchste Level für die Sichtlinie als Bodengelände behandelt.

Fliegende Nicht-Luft-/Raumeinheiten: Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge, oder andere Einheiten, die ähnliche Bewegungsarten verwenden (wie Gefechtsrüstungs-Einheiten mit Senkrechtstarter-Bewegung) addieren ihre Bewegungshöhe +1 zum Level des Bodengeländes (+2 wenn die fliegende Einheit die Spezialfähigkeit G, SG oder ÜG besitzt).

Gelandete Luft-/Raumeinheiten: Was die Sichtlinie angeht behandle gelandete Jäger als Fahrzeuge, die sich 1 Level über das Bodengelände des Hexfelds erheben, in dem sie sich befinden. Gelandete Raumboote erheben sich 2 Level über das Bodengelände. Bei gelandeten Landungsschiffen behandle stromlinienförmige Schiffe, als würden sie sich 5 Level über das Bodengelände erheben, und kugelförmige als 10 Level hoch.

BEHINDERNDES GELÄNDE AUF HEXFELDKARTEN

Jedes Gelände, das in den Hexfeldern auf der Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel liegt – nicht aber in den Hexfeldern, in denen sich Angreifer und Ziel tatsächlich aufhalten – hat das Potential, als behinderndes Gelände gewertet zu werden. Der Schlüssel, der entscheidet, ob ein Stück Gelände behindert, ist seine Höhe relativ zu Angreifer und Ziel, inklusive der Höhe des Bodengeländes. Nur Geländemerkmale, die Level haben, wie Bäume und Gebäude, können die Sichtlinie behindern. Schutt würde beispielsweise nicht behindern, das Hexfeld, in dem sich der Schutt befindet, könnte das aber sehr wohl (abhängig vom Bodenlevel).

Ein Mech beispielsweise, der auf Level 0 steht, und ein Ziel angreift, das auf einem Hügel mit Level 1 geparkt ist, würde ein Hexfeld Wälder auf Gelände mit Level 0 als behindernd werten (weil die Wälder 2 Level hoch sind).

Gelände auf der Sichtlinie zwischen zwei Hexfeldern gilt als behindernd, wenn eine der folgenden Bedingungen gilt:

• Das Level des Geländes oder Merkmals ist gleich oder höher als die Level beider Einheiten.

• Das Gelände oder Merkmal grenzt an den Angreifer an und ist gleich oder höher als das Level des Angreifers.

• Das Gelände oder Merkmal grenzt an das Ziel an und ist gleich oder höher als das Level des Ziels.

Geländemodifikatoren

Solange das behindernde Gelände die Sichtlinie nicht blockiert (siehe unten), dann bringt behinderndes Gelände die gleichen Trefferwurfmodifikatoren, wie es im *Alpha-Strike*-Spiel ohne Hexfelder beschrieben ist. Denk daran, dass alle Alpha-Strike-Modifikatoren, die in ihrem Wert von der Anzahl in Zoll des Geländes abhängen, in ihrem Effekt im Verhältnis 2 Zoll pro Hexfeld umgewandelt werden müssen.

Blockierendes Gelände

Die folgenden behindernden Geländetypen blockieren die Sichtlinie, wie es unten beschrieben ist.

Gebäude und Brücken: Behindernde Gebäudefelder blockieren jede Sichtlinie, die auf jedem Level das Gebäude passieren. Brücken blockieren die Sichtlinie nicht.

Wälder/Dschungel: 3 oder mehr Hexfelder behinderndes Wald-/Dschungelgelände blockiert die Sichtlinie.

Hügel: Behindernde Hügel blockieren jede Sichtlinie, die auf ihrem Höhenlevel das Hexfeld passiert.

Wasser: Behinderndes Wasser blockiert die Sichtlinien, außer sowohl Angreifer als auch Ziel befinden sich auf / über der Wasseroberfläche (oder sowohl Angreifer als auch Ziel sind komplett unter Wasser und es gibt kein sonstiges behinderndes Gelände).

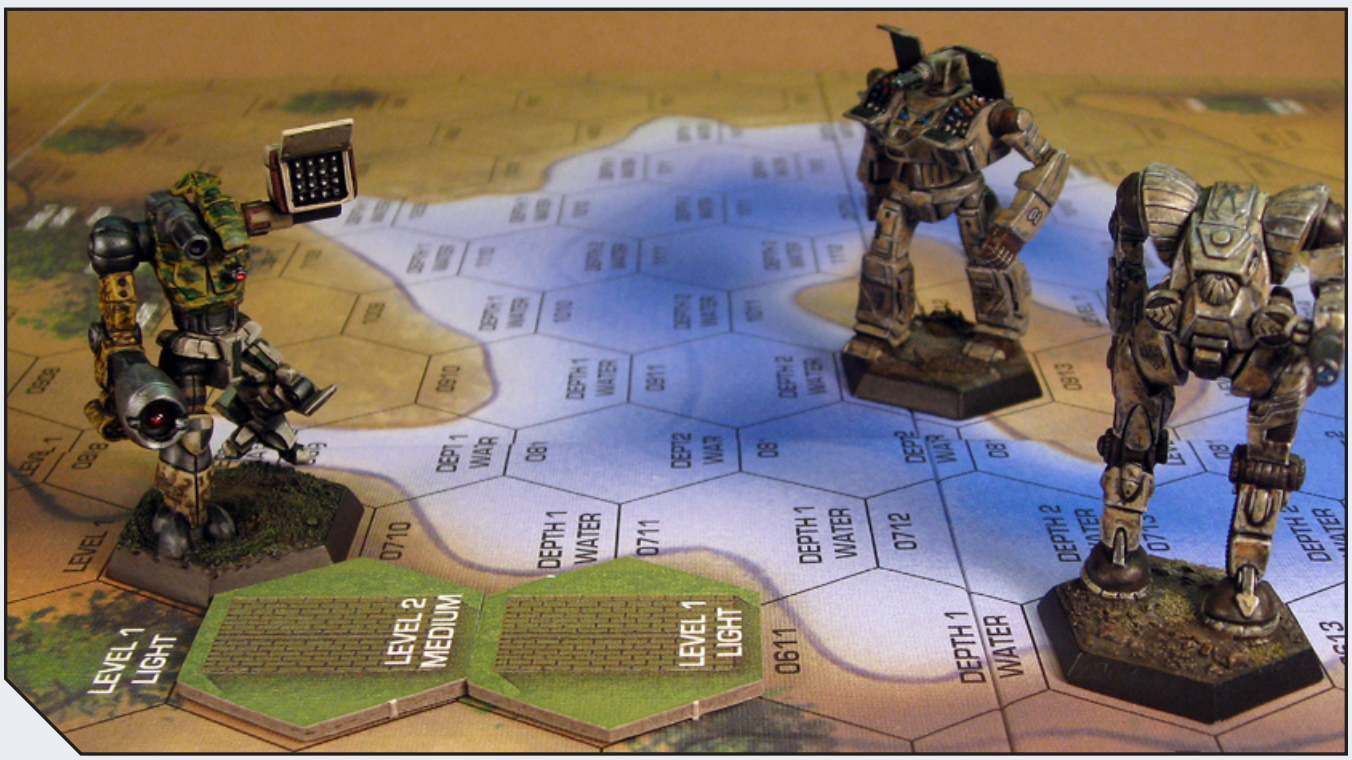
Andere Einheiten: Abgesehen von gelandeten Landungsschiffen, Mobilen Bauten und Einheiten mit den Spezialfähigkeiten G, SG und ÜG haben Einheiten auf der Sichtlinie keinen Effekt. Gelandete Landungsschiffe, Mobile Bauten und Einheiten mit den Spezialfähigkeiten G, SG und ÜG blockieren jede Sichtlinie, die durch ihre Hexfelder und Höhenlevel verläuft.

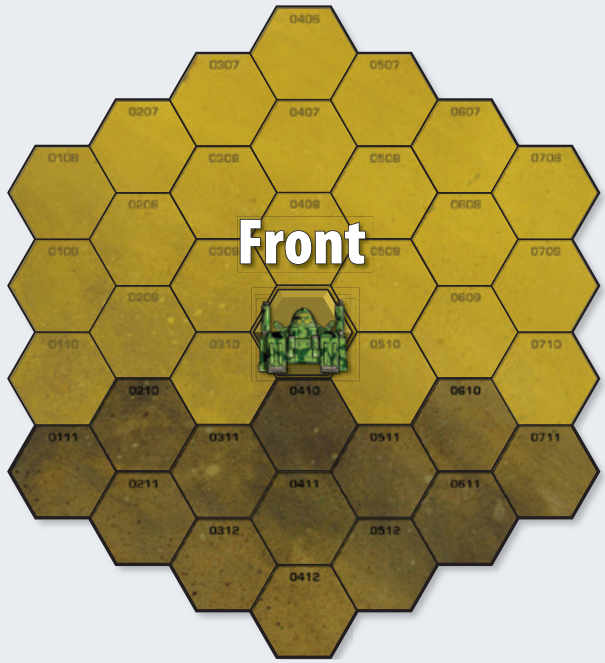
Teildeckung (nur Mechs)

Nur Mechs (inklusive überschwere Mechs) können Teildeckung durch Gelände erhalten. ProtoMechs, Fahrzeuge und Infanterie können im Hexfeldspiel keine Teildeckung erhalten und ebenso wenig Große Hilfsfahrzeuge, gelandete Raumboote und gelandete Landungsschiffe oder alle anderen Einheitentypen, die sich mehr als ein Level über das Bodengelände erheben.

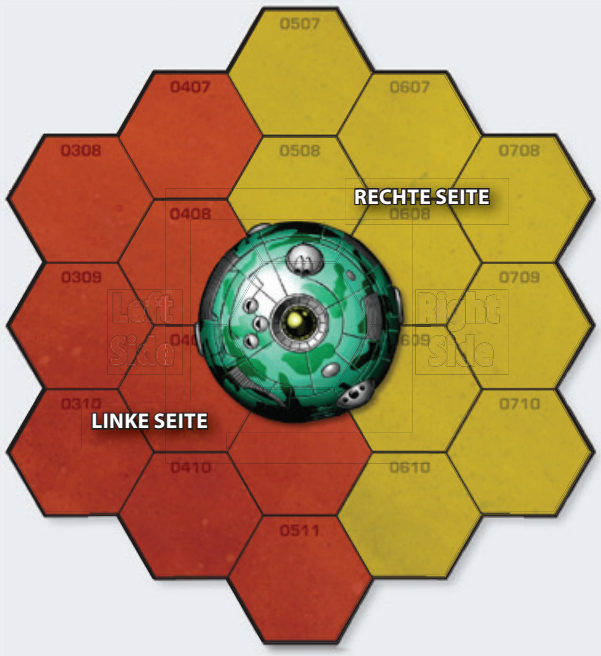
Um Teildeckung zu erhalten, muss ein Mech an ein Hexfeld angrenzen, das 1 Level höher ist als das Level des Bodengeländes des Hexfelds, in dem sich der Mech aufhält und das erhöhte Hexfeld muss sich zwischen dem Mech und dem Angreifer befinden. Die angreifende Einheit muss außerdem ein Sichtlinien-Level haben, das gleich oder niedriger ist als die Höhe des Mechs; eine angreifende Einheit, deren Sichtlinie über der Höhe des Mechs beginnt, ignoriert die Teildeckung. Mit anderen Worten, wenn ein Angreifer von einem Hügel herab auf den Mech feuert, kann er die Teildeckung umgehen. (Siehe W*asserfelder,* unten, für die Ausnahme.)

Das behindernde Gelände, das Teildeckung bietet, muss eine feste Geländeart sein, wie ein Hügel, ein Gebäude oder ein Landungsschiff. Brücken und Wälder bieten niemals Teildeckung.





• SCHUSSFELD-DIAGRAMM •



• SCHUSSFELDER VON LANDUNGSSCHIFFEN AM BODEN •

Teildeckung blockiert nicht die Sichtlinie; der Teildeckungs-Modifikator wird einfach auf den Trefferwert des Angreifers addiert. Der Angriff wird dann normal abgewickelt. Wenn die Teildeckung von einem Gebäude oder gelandeten Landungsschiff stammt, dann bedeutet ein Angriff, der um 2 Punkte oder weniger verfehlt, dass stattdessen das Gebäude oder Landungsschiff beschädigt wurde (siehe *Gebäude* und *Luft-/Raumeinheiten auf der Bodenkarte,* Seite 83 und 70).

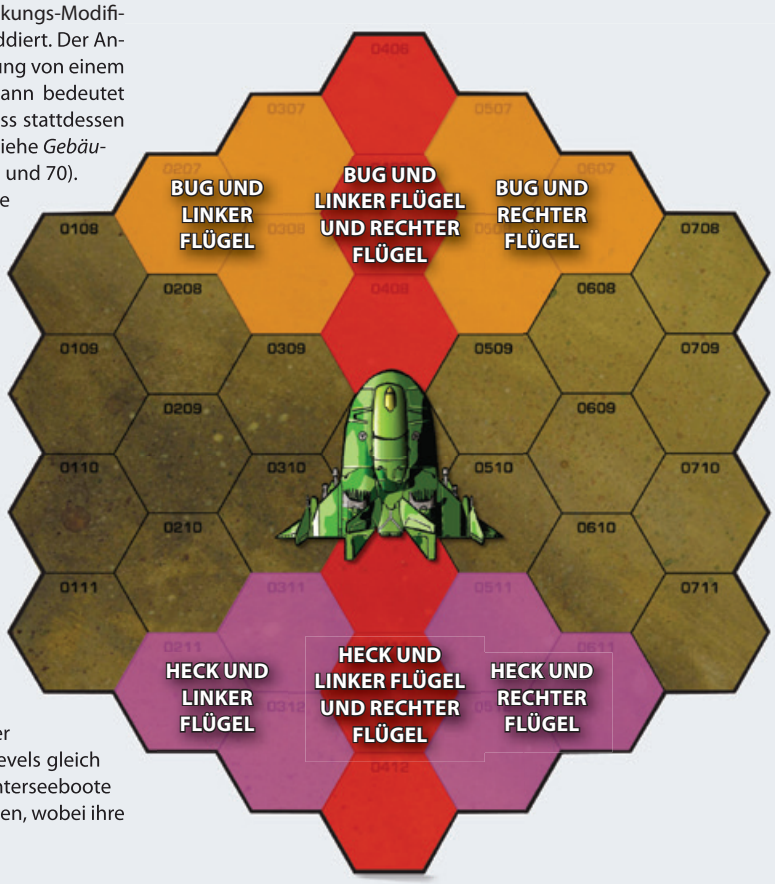
Der Trefferwurfmodifikator für Angriffe gegen eine Einheit, die Teildeckung genießt, ist der gleiche wie im *Alpha-Strike*-Standardspiel.

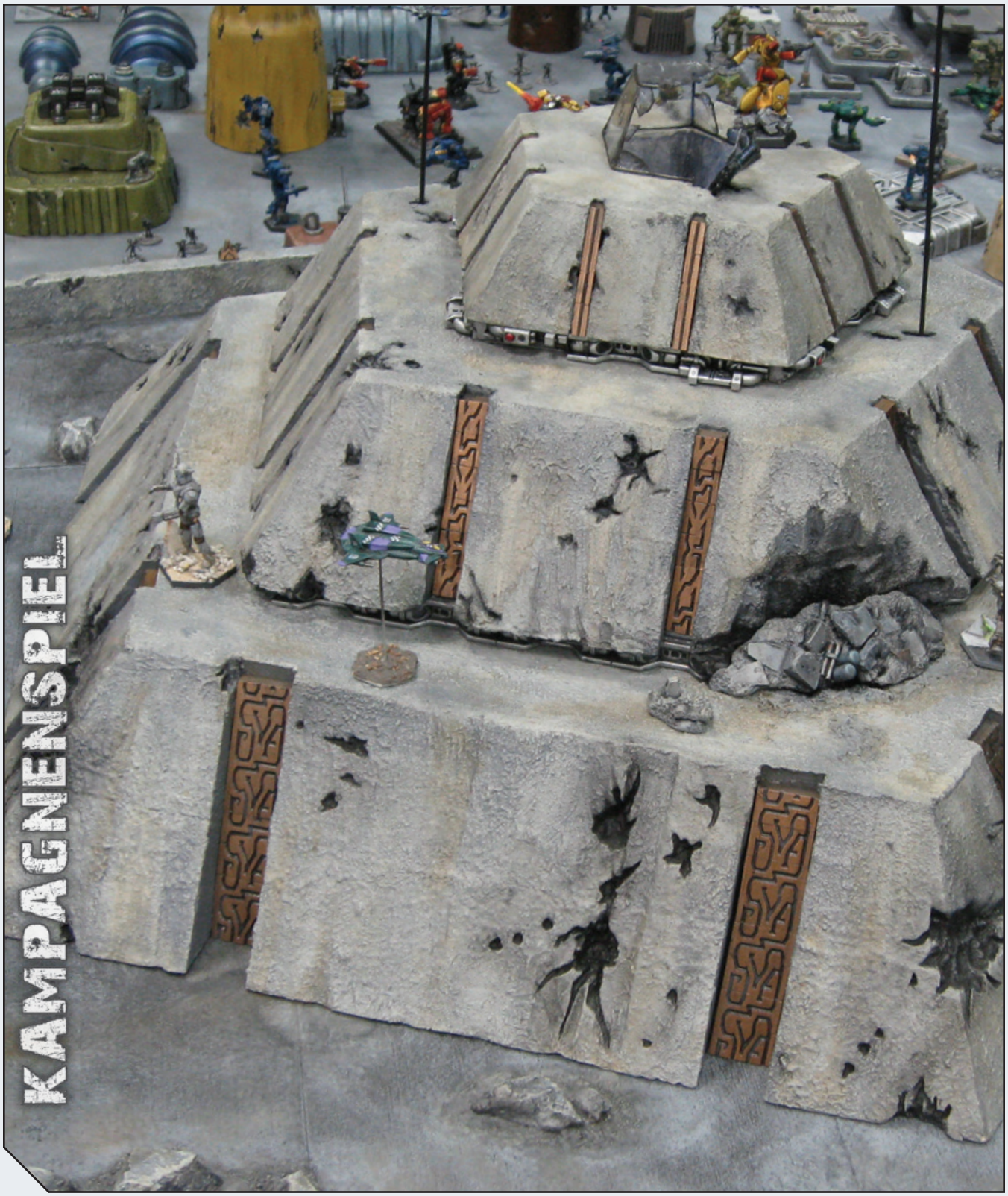
Wasserfelder

Ein Wasserfeld mit Tiefe 1 bietet einem stehenden Mech, der sich darin befindet, Teildeckung. Weil das Wasser den Mech umgibt, gilt diese Teildeckung auch dann, wenn der Angreifer höher steht als das Ziel des Angriffs.

Wasser mit Tiefe 2 oder mehr blockiert die Sichtlinie zwischen einem Mech, der in dem Hexfeld steht, und allen Nicht-Wassereinheiten an der Oberfläche vollständig. Das bedeutet, dass Einheiten über dem Wasser, wie Luftkissenfahrzeuge oder Bodeneffektfahrzeuge, niemals Sichtlinie zu einer untergetauchten Einheit haben, selbst wenn sie sich im gleichen Wasserfeld aufhalten.

Fahrzeuge: Luftkissenfahrzeuge und Bodeneffektfahrzeuge, die sich über Wasser bewegen, sowie Amphibienfahrzeuge und Wasserfahrzeuge, die auf der Oberfläche operieren, erheben sich eine Anzahl von Levels gleich ihrer Höhe über der Oberfläche des Wasserfelds. Unterseeboote können sich in jeder Tiefe auf oder unter Wasser aufhalten, wobei ihre Höhe für die Sichtlinie auf ihrem Tiefenlevel basiert.





Die Kerensky-Blutkapelle liegt in Ruinen.
Doch ist es den Wölfen gelungen, der Übermacht der anderen Clans lange genug zu widerstehen, um sich mit der Giftake Kerenskys abzusetzen.

Die folgenden Regeln sollten Spielern dabei helfen, einen Rahmen zum Spielen einer Kampagne mit den *Alpha-Strike*-Regeln zu erstellen, die aus verknüpften Schlachten und Szenarien besteht. Die Beispielkampagne ist eine geradlinige planetare Invasion, wobei eine Seite die angreifende Armee darstellt und die andere den Verteidiger. Die Ergebnisse jedes Schlachtszenarios können Einfluss auf die Stärke und logistische Unterstützung haben, die jeder Streitmacht noch zur Verfügung stehen, sodass Gelegenheit für Bergungen oder Reparaturen entstehen und Sieg oder Niederlage nicht nur davon abhängt, welche Seite noch steht. Durch diese Art eine Kampagne zu spielen, muss eine Seite nicht jede einzelne Schlacht gewinnen, um den Krieg für sich zu entscheiden.

Diese Regeln sind so ausgelegt, dass sie den Spielern eine relativ grundlegende und ausbalancierte Kampagne ermöglichen. Wenn die Spieler an einer größeren Herausforderung interessiert sind, können sie dieses Kapitel mehr als Vorlage behandeln, das eine Inspiration darstellen soll und die sie so anpassen können, dass sie ihrem eigenen Spielstil am besten entspricht.

Pfade-System: Diese Kampagne verwendet das flexible Chaos-Campaign-Pfade-System, das heute in vielen **BattleTech**-Publikationen verwendet wird. Pfade, die in verschiedenen Büchern veröffentlicht sind (wie *Total Chaos*) sowie in herunterladbaren PDF-Publikationen (wie die *Turning-Point*-Serie) können auch als Inspiration für eine *Alpha-Strike*-Kampagne dienen.

Kriegskassenpunkte: Um die Ressourcen der Armeen darzustellen, die an einer Kampagne teilnehmen, ohne sich zu tief in Dinge wie Währungen, medizinische Güter, Quartiermeistereinsätze und so weiter zu stürzen, verwendet das Kampagnensystem in diesem Buch Kriegskassenpunkte (KP). Kriegskassenpunkte repräsentieren eine Abstraktion all dieser Elemente in der Logistik einer Streitmacht und werden im Verlauf der Kampagne verwendet, um Reparaturen vorzunehmen, Ersatzteile zu erwerben oder für die verschiedenen Phasen jeder Kampagne zu zahlen. Grundsätzliche kostet jeder Pfad einer Kampagne eine bestimmte Anzahl von KP und bringt beim Abschluss KP ein. Zusätzliche Elemente jedes Pfades können diese Belohnungen erhöhen oder verringern, was später in diesem Kapitel beschrieben wird.

VORBEREITUNG DER KAMPAGNE

Die Kampagne in diesem Kapitel präsentiert den Spielern eine einzelne Planetare Invasionskampagne, wobei eine Seite die angreifende Streitmacht ist und die andere die Verteidigungsstreitkräfte des Planeten. Das Ziel der Planetaren Eroberung wird durch eine Reihe von Gefechten verfolgt, wobei sich der Fokus verändert, abhängig davon, wer gewinnt. Im Verlauf der Kampagne wird Zermürbung zu einem wichtigen Faktor, der den Sieg ermöglichen oder verhindern kann, somit sollten Spieler auf beiden Seiten genau darüber nachdenken, wie viele Einheiten aus ihrer Armeeliste sie für jede Schlacht aufwenden wollen. Zusätzliche Ziele, die dem Spiel zusätzliche Würze verleihen, können hinzugefügt werden, wenn die Spieler das wollen.

Zusammenstellung einer Streitmacht

In dieser Kampagne sind die Spieler in zwei Seiten eingeteilt: Angreifer und Verteidiger. Jede Seite darf dann entweder die Beispiel-Armeelisten verwenden, die in diesem Buch zu finden sind (siehe Seite 135 – 141) oder Truppen aus zukünftigen *Alpha-Strike*-Quellenbüchern auswählen. Die empfohlene Streitmachtsgröße für diese Kampagne ist das Bataillon (ungefähr 36 – 45 Einheiten). Da die Beispielarmeen in diesem Buch etwa Kompaniegröße haben (10 – 12 Einheiten) kann dies entweder bewerkstelligt werden, indem die Beispielarmeelisten mehrmals verwendet werden oder, wenn du das bevorzugst, indem die Armeelisten mehrerer Fraktionen vermischt werden.

Es sollte ein Balancemechanismus – wie die Punktwerte, die wir bei den Armeelisten aufführen – verwendet werden, um klarzustellen, dass beide Streitkräfte ungefähr gleich stark sind. Wenn beide Seiten den gleichen Gesamtpunktwert haben, dann ermöglicht das einen relativ fairen Kampf, sodass die Fähigkeiten und das taktische Gespür der Spieler entscheiden, wer die Welt gewinnt und nicht die Größe ihrer Armeen. Wenn ihr eine größere Herausforderung sucht, könnt ihr die Kampagne natürlich mit nicht ausgeglichenen Streitkräften spielen, um zu ermitteln, wer die beste Taktik gegen eine einschüchternde – oder sogar hoffnungslose – Übermacht hat.

KAMPAGNENRUNDEN

Auf dem Kampagnenlevel hat jede Runde drei Phasen:

Pfad, Ergebnisermittlung und Logistik. Diese Phasen sind unten beschrieben.

Pfad-Phase

Während der Pfad-Phase wird das tatsächliche Gefecht gespielt, bis es abgeschlossen ist. Die in diesem Buch vorgestellten Pfade verwenden die *Alpha-Strike*-Standardregeln, mit einigen erweiterten Optionen, wo sie notwendig sind.

Die Pfade in der Planetaren Invasionskampagne beginnen auf Seite 121 mit Erstkontakt. Die anderen Pfade sind Vormarsch, Überfall, Gegenangriff, Verfolgung und Verteidigung. Diese Kampagne beginnt immer mit einem Erstkontakt.

Die Spieler sollten sich alle Pfade durchlesen, ehe sie entscheiden, welche Truppen sie in welchem Einsatz verwenden wollen. Das trägt dazu bei, dass beide Seiten wirklich entscheiden können, ob sie den Großteil ihrer Truppen entsenden oder einfach die Kundschafter ausschicken wollen. Es liegt schließlich nicht immer im Interesse einer Armee, alle Ressourcen in einem Gefecht aufzuwenden.

Ergebnisermittlungs-Phase

Wenn der Pfad endet, dann wickeln die Spieler das Ergebnis des gerade gespielten Pfades ab und stellen fest, welcher Pfade als nächstes gespielt wird (wenn noch einer nötig ist). Alle zusätzlichen Konsequenzen des Pfades werden ebenfalls in dieser Phase abgewickelt.

Kriegskassenpunkte (KP) werden in dieser Phase ausgegeben, basierend auf dem Ergebnis des vorherigen Pfades. Weil beide Seiten die KP-Kosten des nächsten Pfades bezahlen müssen, um die Kampagne fortzuführen, geht einer Seite, die nicht mehr über die notwendigen KP verfügt, die logistische Unterstützung aus, sodass sie effektiv die Kampagne verloren hat. Wenn sich beide Seiten die KP-Kosten des Pfades nicht mehr leisten können, dann hat die Seite, die weniger KP-Punkte zur Verfügung hat, die Kampagne verloren. Wenn bei dieser Situation ein Gleichstand bei den KP herrscht, dann gewinnt automatisch der Verteidiger.

Das *Alpha-Strike*-Kampagnen-Flussdiagramm hilft dabei, den Fortschritt der Kampagne zu illustrieren, basierend darauf, welche Seite das jeweilige Gefecht gewinnt. Wenn der Angreifer gewinnt, dann ist der nächste Pfad mit dem Pfeil markiert, der mit „A" gekennzeichnet wird. Wenn der Verteidiger gewinnt, dann ist der nächste Pfad, der mit dem Pfeil und dem „V".

Logistik-Phase

Die Logistik-Phase ist der letzte Teil einer *Alpha-Strike*-Kampagnenrunde. In dieser Phase können die Spieler die vereinfachten Logistikregeln verwenden, die wir hier vorstellen, um Einheiten zwischen den Pfaden zu bergen, zu reparieren oder sogar zu ersetzen. Das kann mit KP passieren (wie es empfohlen ist) oder nach einem anderen System, auf das sich die Spieler einigen.

Nach der Logistik-Phase geht die Kampagne mit der nächsten Pfad-Phase weiter, wenn beide Spieler noch ausreichend Ressourcen dafür haben.

DAS TOTAL-CHAOS-KAMPAGNENSYSTEM

Die Total-Chaos-Kampagnenregeln bieten ein offen gestaltetes Gerüst, das es den Spielern leicht macht, eine Vielzahl veröffentlichter Pfade zu verwenden, um ihre eigene Spielerfahrung mit selbst kreierten Streitkräften zu erfahren. Es ist sowohl für Gefechte geeignet, die Spieler gegen Spieler austragen, als auch für Spiele, bei denen ein Spieler den neutralen Spielleiter darstellt. Jeder Pfad bietet eine generelle Struktur, die Spielern und Spielleitern dabei hilft, die gegnerischen Truppen zu erschaffen und andere spezifische Effekte auf dem Schlachtfeld zu erzeugen, die spezifisch für den Pfad sind. Außerdem erlaubt es, das System der Kriegskassenpunkte (KP) den Spielern zu entscheiden, welche Richtung die Kampagne einschlagen soll.

Weil die Spieler entscheiden können, welchen Weg sie zwischen den Pfaden einschlagen, kann das Total-Chaos-System oft wieder gespielt werden, mit verschiedenen Pfaden, Streitkräften und Missionsauswahlen. Spielleiter und Spieler können entscheiden, wie viele Details sie aufnehmen wollen und können weitere Szenarien für Unterkampagnen und Unterstützungsaktionen in das Pfad-Gerüst aufnehmen. Das verleiht der Kampagne ein wirklich organisches Gefühl, in der Missionsziele, Methoden und Stil der Kampagne vom Geschmack der Spieler abhängen.

PFADE

Jeder Pfad konzentriert sich auf eine Kerngeschichte oder Mission, die auf ein Ereignis oder Szenario fokussiert ist.

Pfade sind in mehrere Abschnitte eingeteilt: *Situation, Spielaufbau, Kriegskasse, Missionsziele, Spezialregeln, Nachwirkung* und *Nächster Pfad*. Diese Abschnitte sind wie folgt beschrieben.

SITUATION

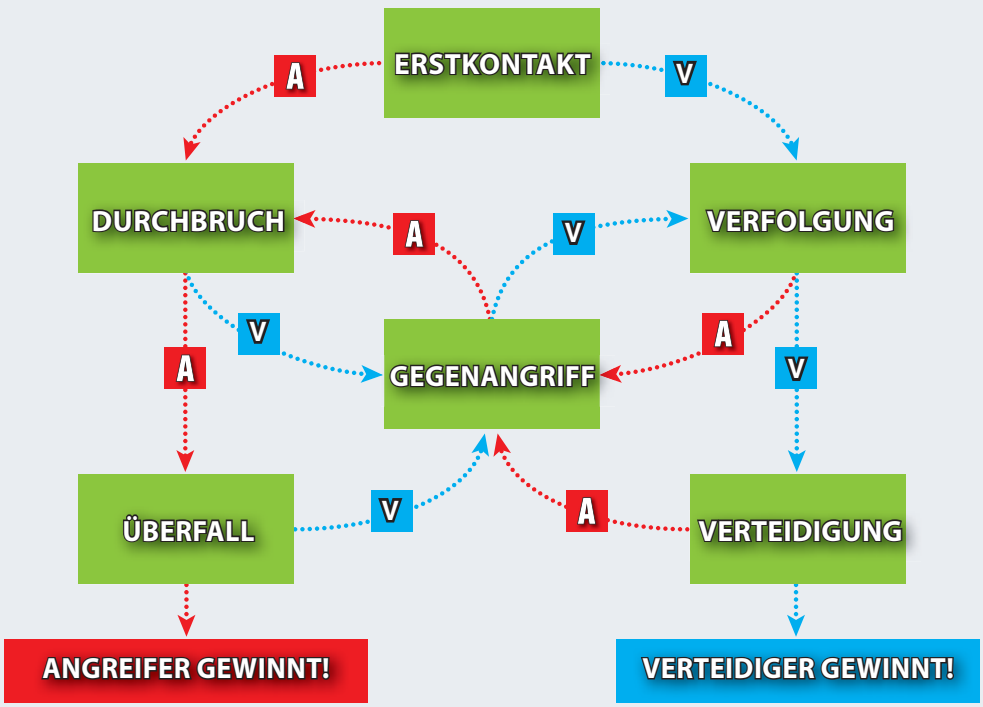
Die *Situation* des Pfades stellt das Setting dar, das Wo und Wann des Pfades. Das umfasst eine kurze Geschichte zum Einstieg, um den Spielern ein bisschen Kontext zu bieten.

Spielaufbau

Der *Spielaufbau* des Pfades gibt an, welche Geländemerkmale und Streitmachtsgrößen und andere Elemente die Spieler brauchen werden, um die Mission abzuwickeln. Wenn Hexfeldkarten verwendet werden, dann gibt dieser Teil des Pfades Geländetabellen an, die verwendet werden können, um die Karten für das Szenario zu bestimmen.

Karten

Als Basisregel sollte der Kartenbereich, der in einem Pfad verwendet wird, passend für die Größe der Streitkräfte sein. Die empfohlene Tischgröße von 4 Fuß auf 6 Fuß ist ideal für *Alpha-Strike*-Spiele, in denen die Spieler Armeen bis Bataillonsgröße ins Feld führen können. Große Bodenkarten



• ALPHA-STRIKE-KAMPAGNEN-FLUSSDIAGRAMM •

bieten mehr Platz für taktische Erwägungen, wie weiträumige Flankenmanöver und machen den Einsatz von Langstreckenwaffen und Artillerie sinnvoll, während kleinere Spielbereiche verzweifeltere und brutalere Nahkämpfe erzeugen. Eine genaue Überlegung der Kartengröße betreffend hilft dabei, eine möglichst große Spielbarkeit für beide Seiten zu erzeugen.

Streitmächte der Spieler

Jeder Pfad definiert die Streitmächte, die jeder Spielers ins Feld führen kann (dies wird als „eingesetzte Streitmacht" des Spielers bezeichnet), basierend auf einem Prozentsatz der Gesamtstärke der Armee des Spielers (bezeichnet als die „Gesamtstreitmacht" des Spielers). Dieser Prozentsatz muss auf das System angerechnet werden, das verwendet wird, um die Streitmächte auszubalancieren, die in den Pfaden verwendet werden. Die Spieler können jedes System verwenden, das ihnen gefällt, sei es Gesamtpunktwert, Gesamtgewichtswert, Anzahl der Einheiten und so weiter.

Gelegentlich kann ein Pfad weitere Angaben zur Stärke der Streitmacht einer Seite im Verhältnis zur Stärke des Gegners machen. Wenn dieser Aspekt verwendet wird, dann sollte der gleiche Balance-Mechanismus verwendet werden, um sicherzugehen, dass die allgemeinen Bedingungen der Funktion des Pfades so funktionieren, wie sie gedacht sind. Weil alle Truppenstärken in Prozentsätzen angegeben sind, funktionieren Armeen fast beliebiger Größe in diesen Kampagnen-Pfaden. Die Bataillonsstärke, die unter Zusammenstellung einer Streitmacht erwähnt ist, ist nur ein Vorschlag.

Aufdecken von Truppen: Beide Seiden müssen ihre Armeen erschaffen, ohne die Zusammenstellung der Truppen des Gegners zu kennen. Die Zusammenstellungen werden gleichzeitig während des Aufbaus aufgedeckt und können dann nicht mehr geändert werden. Davor müssen die Spieler nur die Balanceangaben aufdecken, auf die sie sich geeinigt haben.

Die einzige Ausnahme ist, wenn ein Spieler die Pfad-Regeln bezüglich der eingesetzten Streitmacht aus irgendeinem Grund verletzt, wenn er beispielsweise 51% des Gesamt-PW an Truppen einsetzt, wenn nur 50% nach den Pfad-Regeln erlaubt sind. In dieser Situation muss das Team, das die Regeln verletzt hat, die Streitmacht anpassen, bis diese die Einsatzregeln nicht mehr verletzt. Danach kann das Team, das die Regeln nicht verletzt hat, seine Streitmacht beliebig anpassen und Einheiten hinzufügen, austauschen oder entfernen, wie der Spieler es möchte. Diese Anpassungen sind akzeptabel, solange sie die Einsatzregeln des Pfades nicht verletzen.

Wenn beide Seiten die Einsatzregeln des Pfades verletzt haben, dann müssen beide ihre Truppen anpassen und gleichzeitig offenbaren.

Als er die Streitmächte für den Pfad Verfolgung auswählt (siehe Seite 124) stellt John fest, dass seine Gesamtstreitmacht aus 12 Mechs besteht, die insgesamt einen Punktwert von 200 haben. Da sich die Spieler in der Kampagne geeinigt haben, den PW als Standard zur Erstellung von Streitmächten zu verwenden, bedeutet das, dass Johns eingesetzte Streitmacht – in den Regeln des Pfades als 75 Prozent beschrieben – nicht über einem PW von 150 liegen darf (200 x 75% = 150). Hätten sich die Spieler stattdessen geeinigt, die einfache Zahl von Einheiten zur Ermittlung der Streitmachtsgröße zu verwenden, dann könnte John bis zu 9 Einheiten aus seiner 12-Mech-Streitmach auswählen (12 x 75% = 9).

Kriegskasse

Der Abschnitt *Kriegskasse* jedes Pfades beschreibt wie viele Kriegskassenpunkte (KP) der Pfad kostet und, wenn anwendbar, zusätzliche Bonusoptionen, die erworben werden können, um einer Seite einen Vorteil zu verleihen. Die Pfad-Kosten sind eine abstrakte Zahl, die eine Kombination aus Transportkosten, Entfernung, Zeit, Reputation, logistischer Unterstützung und anderen abstrakten Komponenten darstellt, die eine Streitmacht aufwenden muss, um sich für die Ereignisse des Pfades vorzubereiten und daran teilzunehmen.

Beide Seiten müssen ausreichend KP haben, um die relevanten Pfad-Kosten zu bezahlen, damit sie teilnehmen können. Wenn ein Team nicht ausreichend KP besitzt, dann kann es entweder Kriegskassenschulden hinnehmen (siehe *Kriegskassenschulden,* Seite 118) oder die Kampagne verlieren. Wenn keine Seite mehr die Pfad-Kosten begleichen kann, dann gewinnt die Seite, die mehr KP übrig hat, die Kampagne. Wenn beide Teams die gleiche Zahl verbleibender KP haben und sich den Pfad nicht leisten können, dann gewinnt der Verteidiger die Kampagne.

Die Teams müssen nicht die Optionen verwenden, die im *Kriegskasse*-Abschnitt des Pfades aufgeführt sind und können den Pfad auch ohne sie spielen. Wenn ein Spiel allerdings eine oder mehrere Optionen verwendet, um seine Chancen zu verbessern, dann werden die Kosten der Option einfach zu den KP-Kosten des Teams für den Pfad addiert und dafür gelten die Auswirkungen für alle Aktionen im ganzen Pfad. Mehrere Optionen dürfen in einem Pfad aktiv sein und alle Kosten für die Optionen sind voll kumulativ.

Missionsziele

Missionsziele gibt die Ziele des Pfades an, die ein Team erreichen muss, wobei der Spieler die angegeben KP für jedes erreichte Ziel erhält. Wenn es nicht anders angegeben ist, sind die Belohnungen kumulativ. Beachte dass einige Missionsziele eine negative Belohnung haben können, sodass es im Interesse des Spielers ist, das „Erreichen" dieser Ziele zu meiden.

Vergiss nicht, dass Zermürbung ein wichtiger Teil einer Kampagne ist: es kann schnell passieren, dass beiden Seiten die Kriegskasse ausgeht.

Spezialregeln

Der Abschnitt *Spezialregeln* gibt an, welche Spezialregeln für den Pfad gelten. Spezialregeln, die du nicht bereits anderswo in diesem Buch findest, sind in diesem Abschnitt beschrieben.

Nachwirkung und Nächster Pfad

Der Abschnitt *Nachwirkung* gibt an, ob Logistik möglich ist oder nicht (siehe Logistik, Seite 16), und für welches Team. Nach diesem Abschnitt folgt *Nächster Pfad,* der die Pfade angibt, die als nächstes ausgewählt werden können, abhängig davon, welches Team den aktuellen gewonnen hat.

KRIEGSKASSEN-PUNKTSYSTEM

Das Kriegskassenpunktsystem ist eine Abstraktion der Belohnungen und Gelegenheiten, die aus dem Kampf entstehen. Die Kriegskasse geht über rein monetäre Konzepte hinaus und stellt auch Faktoren wie Ruhm und Kontakte dar und ob die Armee zur rechten Zeit am rechten Ort ist. Sie stellt Gelegenheiten dar, sei es an einem Gefecht teilzunehmen, unter bestimmten Umweltbedingungen zu kämpfen oder einen BattleMech zu erhalten. Kurz: Es handelt sich um eine Vielzahl von Ressourcen – materielle und anderweitige – die eine Streitmacht braucht, um in der Kampagne fortzufahren.

DER EINSTIEG

Egal wie die Gruppe an den Tisch kommt, jede Streitmacht beginnt ihre Kampagne mit 1000 Kriegskassenpunkten. Dieses anfängliche Gleichgewicht von KP wird nur verwendet, um Pfade, Pfad-Optionen und andere Objekte in den Logistik-Phasen zwischen den Pfaden zu erwerben. Sie werden nicht verwendet, um die anfängliche Streitmacht des Spielers zu erwerben. Am Ende jedes Pfades erhalten eine oder beide Seiten KP abhängig von den Missionszielen, die sie erreicht haben. Diese werden zum KP-Gesamtwert der Streitmacht addiert.

Zwischen den Pfaden können beide Spieler ihre KP verwenden, um die Erfahrung ihrer Soldaten zu vergrößern, Einheiten zu reparieren und neu zu bewaffnen oder andere Gruppenfähigkeiten oder Ausrüstung zu kaufen. Alle KP-Ausgaben müssen vor Beginn des nächsten Pfades vorgenommen werden. Die Spieler dürfen während eines Pfades keine KP aufwenden, selbst wenn er in eine Mini-Kampagne aufgespalten ist. Vergiss nicht, dass der nächste Pfad auch aus der Kriegskasse bezahlt werden muss.

Kriegskassenschulden

Wenn das Team eines Spielers nicht ausreichend KP hat, um einen der verfügbaren Pfade zu erwerben, dann kann sie Kriegskassenschulden aufnehmen, um an einem weiteren Pfad teilzunehmen. Die Spieler dürfen diese Option nicht verwenden, um Dienstleistungen, Ausrüstung und so weiter zu erwerben; der Spieler darf nur Schulden machen, um einen weiteren Pfad zu kaufen und diesen mit seinen Truppen zu spielen. Wenn der Spieler KP in diesem Pfad erwirbt, muss er sie zunächst verwenden, um seine Schulden abzuzahlen, bis seine Kriegskasse wieder einen positiven Wert aufweist.

Ein Spieler darf mit seinem Team nicht zweimal hintereinander Kriegskassenschulden machen. Wenn nach dem Pfad noch Schulden übrig sind, dann muss der Spieler Ressourcen verkaufen, bis die Streitmacht den nächsten Pfad erwerben kann oder sich ergeben.



KRIEGSKASSENPUNKTE ZWISCHEN DEN PFADEN

Weil das Kriegskassensystem als abstrakte Methode der Buchhaltung und Streitmachtsverwaltung dient, ist das Ausgeben von KP zwischen den Pfaden einfach. Die Spieler können so viele Details hinzufügen, wie sie wollen, wenn es um die Verwaltung ihrer Truppen geht; diese Regeln sind nur für Spieler gedacht, die möglichst wenig Zeit mit den banalen Aspekten der Streitmachtsverwaltung verbringen wollen.

Umwandlung von Kriegskassenpunkten in Unterstützungspunkte

Um die KP zwischen den Pfaden einzusetzen, wandelt der kontrollierende Spieler sie in Unterstützungspunkte (UP) um. Dazu muss er nur die Zahl von KP nehmen, die der Spieler ausgeben möchte, und sie mit 10 multiplizieren. Das sind die Unterstützungspunkte, die der Spieler zur Verfügung hat, um die Streitkräfte des Teams zu reparieren, zu erwerben, aufzurüsten und zu verbessern. Wenn die Streitmacht eines Spielers am Ende eines Pfades noch 800 KP übrig hat, dann kann er 100 dieser Punkte zwischen den Pfaden für Reparaturen und Aufrüstungen aufwenden. Ihm stünden dabei 1000 UP zur Verfügung (100 KP x 10 = 1000 UP).

Umwandlung von Unterstützungspunkten in C-Noten

Die universellste Währung, die du in den meisten Zeitaltern des **BattleTech**-Universums findest, ist die C-Note. C-Noten werden zwar in diesem Regelband eigentlich nicht besprochen, doch sind sie eine angemessene Methode, um die Balance zwischen den Streitmächten in **BattleTech**-Spielen zu erzeugen, besonders wenn diese Spiele mit dem Rollenspielsystem *A Time of War* interagieren sollen. Spieler, die Zugriff auf **BattleTech**-Materialien haben, die C-Noten-Kosten für Waren, Dienstleistungen und Ausrüstung verwenden, die nicht direkt von diesem Kriegskassensystem abgedeckt sind, können ihre Unterstützungspunkte in C-Noten umwandeln und diese zusätzlichen Regeln verwenden, wie es ihnen passend erscheint.

Wenn du Unterstützungspunkte in C-Noten umwandelst, multipliziere den Gesamtwert an UP der Einheit mit 10.000. C-Noten können zurück in Unterstützungspunkte umgewandelt werden, indem einfach die Gesamtzahl von C-Noten durch 10.000 geteilt wird.

Reparaturen, Einkäufe und Wiederbewaffnung

Spieler können UP verwenden, um Reparaturen vorzunehmen und neue Einheiten oder Militärpersonal zu erwerben. Alle Einheiten, deren Panzerung und Struktur nicht vollständig im Spiel abgestrichen worden sind, können repariert werden. Ansonsten sind diese Einheiten zerstört. In den Nachwirkungen eines Pfades haben eine oder beide Seiten vielleicht die Gelegenheit, tote Einheiten vom Schlachtfeld zu bergen. Bergungsfähige Einheiten können

dann nach denselben Regeln repariert werden, wie Einheiten, deren Struktur nicht komplett abgestrichen worden ist. Um herauszufinden, ob eine Einheit geborgen werden kann, schlag in den Bergungsregeln nach (siehe unten).

Wenn du Einheiten reparierst, erwirbst oder wiederbewaffnest, verwende die Ausrüstungs-Reparatur-, Einkaufs- und Wiederbewaffnungstabelle, um die entsprechenden Kosten basierend auf dem Einheitentyp zu erhalten. Für Personal schlage in der Personalwerbungs- und Heilungstabelle nach. Der Einfachheit halber sind alle Reparaturen und Heilungen vor Beginn des nächsten Pfades abgeschlossen, wenn der Spieler sie sich leisten kann (und außer wenn die Regeln des Pfades explizit etwas anderes sagen).

Alle Einheiten, außer solchen mit der ENE-Spezialfähigkeit, die an einem Pfad teilnehmen, müssen sich wiederbewaffnen, sonst erleiden sie im nächsten Pfad, an dem sie teilnehmen, Abzüge. Der Abzug beträgt -1 Schaden auf alle Waffenangriffe (nicht Nahkampfangriffe) der Einheit und die Einheit kann keine waffenbasierten (oder Ausrüstung mit munitionsbasierten) Spezialfähigkeiten verwenden (AK, ART, BOMB, FLK, FSV, HT, IB, K^{3}FS, KSR, LSR, NARC, RAS, RR, TOR oder VNARC). Luft-/Raumjäger mit ENE, die nicht für die Wiederbewaffnung zahlen, können ihre BOMB-Spezialfähigkeit nicht verwenden, erleiden aber ansonsten keine Abzüge.

Jedes neue und Ersatzpersonal gilt als Unerfahren (Fertigkeitswert 5), es sei denn, der Spieler wendet zusätzliche UP auf, um die Fertigkeitsstufe des neuen Personals auf Normal anzuheben (Fertigkeitswert 4) (siehe *Fertigkeitsverbesserung*, Seite 119).

Bergung

Eine Einheit, deren Panzerungs- und Strukturkreise im Spiel abgestrichen wurden, gilt für taktische Belange als zerstört, aber für die meisten solcher Einheiten besteht die Chance, dass die Überreste später geborgen und repariert werden können. Abhängig von den Regeln des spezifischen Pfades ist Bergung vielleicht durch die Seite möglich, die den vorherigen Pfad gewonnen hat.

Wenn Bergung zwischen den Pfaden möglich ist, dann erhält jede Einheit, die durch Schaden komplett zerstört wurde die Chance, geborgen zu werden, es sei denn, es handelt sich um eine konventionelle Infanterieeinheit (jeder Art), eine Luft-/Raumeinheit, die abgestürzt ist, oder jede Art von Einheit, deren letzte Panzerungs- oder Strukturpunkte durch Artillerie- oder Bombenschaden abgestrichen worden sind.

Für jede Einheit, deren Struktur komplett abgestrichen wurde und die geborgen werden kann, würfelt die Seite, die den Pfad gewonnen hat 2W6. Bei einem Ergebnis von 9 oder höher ist die Bergung der zerstörten Einheit möglich, und sie kann mit UP repariert werden oder für ihren halben Verkaufspreis verkauft werden (siehe *Verkäufe*, unten). Liegt der Wurf bei 8 oder weniger, dann ist die zerstörte Einheit so kaputt, dass sie von keinem Nutzen mehr ist.

Verkäufe

Es ist möglich, durch den Verkauf von Einheiten UP zu erhalten. Nur Einheiten, die vollständig repariert worden sind, können verkauft werden. Um den Verkaufspreis einer Einheit zu bestimmen, ermittle den Einkaufspreis mithilfe der Ausrüstungs-Reparatur-, Einkaufs- und Wiederbewaffnungstabelle, teile das Ergebnis durch 2 und wandle dann die UP zurück in KP um, indem du den Wert durch 10 teilst. Dieses Endergebnis ist die Anzahl von Punkten, die der Kriegskasse des Spielers hinzugefügt werden.

FERTIGKEITSVERBESSERUNG

Zwischen den Pfaden kann jedes Personal, das am letzten Pfad teilgenommen hat, seinen Fertigkeitswert verbessern. Wer am letzten Pfad nicht teilgenommen hat, kann den Fertigkeitswert ebenfalls verbessern, aber mit den dreifachen angegebenen Unterstützungspunkt-Kosten. Das stellt dar, dass Soldaten zwar ihre Fertigkeiten außerhalb des Kampfes durch Training verbessern können, doch dass es auch zeitaufwendiger und teurer ist.

Einheiten dürfen ihren Fertigkeitswert zwischen den Pfaden nur um 1 Schritt verbessern, selbst wenn ausreichend UP verfügbar sind. Ein MechKrieger kann beispielsweise seinen Fertigkeitswert um 1 Schritt verbessern, er darf ihn aber nicht um 2 oder mehr Stufen verbessern. Verwende für Fertigkeitsverbesserungen zwischen den Pfaden die Fertigkeitsverbesserungs-Tabelle.

KRIEGSKASSEN-KAMPAGNEN-DATENBOGEN

Zwar können die Spieler ihre Kampagne auf jede Art verwalten, die ihnen nützlich erscheint, doch kann der Kampagnendatenbogen in diesem Buch verwendet werden, um festzuhalten, welche optionalen Regeln genau in einem bestimmten Pfad verwendet werden. Der Bogen erlaubt es den Spielern auch, den Schaden festzuhalten, der in einem Pfad erlitten wurde und ebenso die erreichten Missionsziele, geborgene Einheiten und so weiter.


BATTLETECH

KRIEGSKASSEN-KAMPAGNEN-DATENBOGEN

Track-Titel:
Datum/Dauer:
Name der Streitmacht:
Fraktion:
Anfängliche KP:
Track-Kosten:
Verwendete Optionen:
+/-
Erreichte Missionsziele / Gewonnene KP:
Downtime-Kosten:
End-KP:

ANMERKUNGEN

ULISSES SPIELE
CATALYST

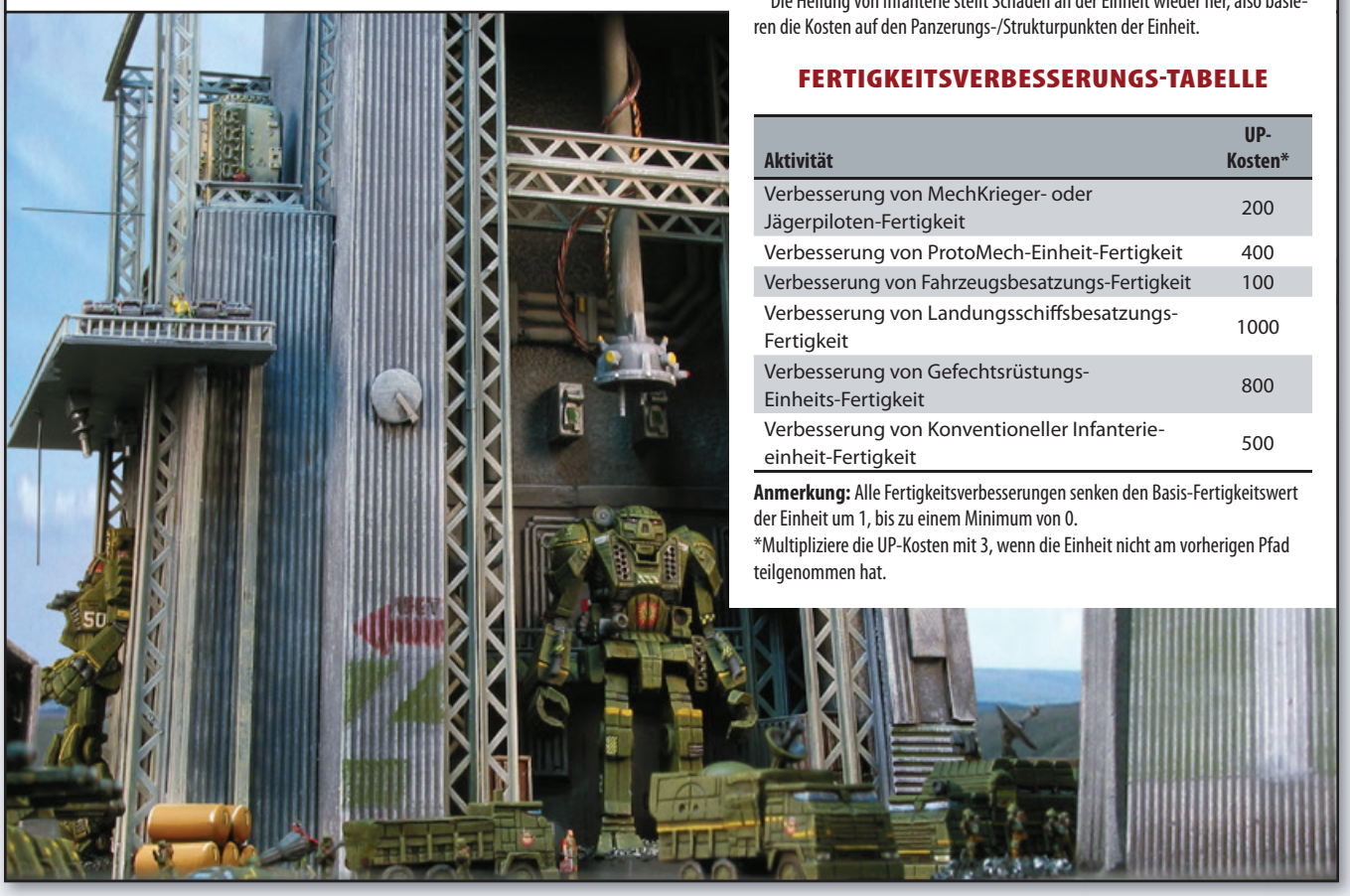
• KRIEGSKASSEN-KAMPAGNENBOGEN •

ALPHA-STRIKE-KAMPAGNEN-UNTERSTÜTZUNGSPUNKTE-TABELLEN

AUSRÜSTUNGS-REPARATUR-, EINKAUFS- UND WIEDERBEWAFFNUNGSTABELLE

Aktivität	UP-Kosten
Reparaturen	
Mech- oder Jäger-Panzerung	10 pro Punkt*
Mech- oder Jäger-Struktur	20 pro Punkt*
ProtoMech-Panzerung und -Struktur	25 pro Punkt
Gefechtsrüstungs-Einheit	3 pro Punkt
Landungsschiff-Panzerung und -Struktur	20 pro Punkt*
Fahrzeug/Andere Panzerung	5 pro Punkt*
Fahrzeug/Andere Struktur	10 pro Punkt*
Einkäufe	
Mech oder Jäger	Größe x 250**
ProtoMech	Größe x 50**
Gefechtsrüstungs-Einheit	200*
Fahrzeug/Andere	Größe x 100**
Wiederbewaffnung	
Standardregel-Munition	10
Munition aus den Erweiterten Regeln (siehe Seite 76)	50

*Multipliziere die UP-Kosten bei Einheiten mit Clan-Technologie um 2.
**Größe ist die Größenklasse der gewünschten Einheit; 1 = Leicht, 2 = Mittelschwer, 3 = Schwer, 4 = Überschwer (2x für G, 4x für SG, 8x für ÜG)



PERSONALWERBUNGS- UND HEILUNGSTABELLE

Aktivität	UP-Kosten
Anwerbung	
MechKrieger oder Jägerpilot	30*
ProtoMech-Pilot (nur Clans)	500
Gefechtsrüstungs-Trupp/-Strahl	25*
Landungsschiff-Besatzung	200
Fahrzeug-/Raumboot-Besatzung	60
Konventionelle Infanterieeinheit (Fußsoldaten)	100
Konventionelle Infanterieeinheit (Motorisiert)	200
Konventionelle Infanterieeinheit (Sprungtruppen)	300
Heilung	
MechKrieger oder Jägerpilot	200*
Landungsschiff-/Andere Besatzung	150*
Fahrzeug-/Raumboot-Besatzung	500
Konventionelle Infanterieeinheit (alle)	60 pro Punkt**

Anmerkung: Alle neu angeworbenen Soldaten, die zur Streitmacht eines Spielers hinzukommen, werden als Unerfahren behandelt (Fertigkeitswert 5), es sei denn, es werden UP ausgegeben, um im Vorfeld Fertigkeitsverbesserungen vorzunehmen.
*Multipliziere die UP-Kosten für Clan-Einheiten mit 2.
**Die Heilung von Infanterie stellt Schaden an der Einheit wieder her, also basieren die Kosten auf den Panzerungs-/Strukturpunkten der Einheit.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGS-TABELLE

Aktivität	UP-Kosten*
Verbesserung von MechKrieger- oder Jägerpiloten-Fertigkeit	200
Verbesserung von ProtoMech-Einheit-Fertigkeit	400
Verbesserung von Fahrzeugsbesatzungs-Fertigkeit	100
Verbesserung von Landungsschiffsbesatzungs-Fertigkeit	1000
Verbesserung von Gefechtsrüstungs-Einheits-Fertigkeit	800
Verbesserung von Konventioneller Infanterie-einheit-Fertigkeit	500

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 vorherigen Pfad teilgenommen hat.

ERSTKONTAKT

SITUATION

Und wieder einmal beginnt der Krieg.

Manche sagen, dass man seinen Gegner erst dann kennt, wenn man ihm das erste Mal in der Schlacht gegenübersteht. Dies ist wahr genug, um es zu sagen, und wahr genug, um es zu wiederholen, aber es nicht die ganze Wahrheit.

Sicherlich, das erste Mal, dass du die Waffe auf jene richtest, die dir gegenübertreten, prüfst du nicht nur die Beschaffenheit ihrer Panzerung. Das Fleisch und die Knochen darunter geben vielleicht weit früher nach als das Metall.

Aber erst dann kennst du deinen Gegner wirklich, wenn du ihn dem Tode nahe bringst.

Lasst uns denn sehen, wer gekommen ist, uns entgegenzutreten.

SPIELAUFBAU

In der ersten Konfrontation zwischen zwei Streitkräften hat nur selten eine Seite bereits einen taktischen Vorteil errungen.

Wenn Gelände verwendet wird, wählt jedes Team eine gleiche Anzahl von Geländemerkmalen aus, inklusive Hügeln, und platziert sie einzeln auf dem Spielfeld. Wenn Hexfeldkarten verwendet werden, dann wählt jedes Team eine gleiche Zahl von Geländekarten fürs Spiel und platziert sie einzeln in jeder legalen Konfiguration.

Die Streitmacht des Verteidigers wählt zuerst die Heimatkante; die Heimatkante des Angreifers liegt der Heimatkante des Verteidigers gegenüber.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus bis zu 33% der Gesamtstreitmacht des angreifenden Teams.

Der Angreifer betritt das Feld in Initiativereihenfolge durch seine Heimatkante.

Verteidiger

Der Verteidiger besteht aus bis zu 33% der Gesamtstreitmacht des verteidigenden Teams.

Der Verteidiger betritt das Feld in Initiativereihenfolge durch seine Heimatkante.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 100

Optionen:

Die folgenden Optionen können für diesen Pfad von den angegebenen Seiten ausgewählt werden:

+100 Vermint (nur Verteidiger): Es ist Spähteams gelungen, eine Anzahl von konventionellen Minenfeldern gleich der Anzahl von Mech- und Fahrzeugeinheiten, die der Verteidiger einsetzt, zu legen. Diese Minenfelder haben allesamt einen Dichtewert von 1. (Siehe *Minenfelder,* Seite 102f.).

MISSIONSZIELE

Die folgenden Missionsziele gelten für diesen Pfad.

Sich bekannt machen: Das Team, dass zuerst mindestens 50% der Einheiten der gegnerischen Streitmacht zerstört oder ihnen Verheerenden Schaden zufügt (siehe Seite 27) gewinnt. **[+200]**

SPEZIALREGELN

Die folgenden Spezialregeln werden in diesem Pfad verwendet:

Erzwungener Rückzug

Beide Streitkräfte müssen die optionalen Regeln zum *Erzwungenen Rückzug* (siehe Seite 27) verwenden.

NÄCHSTER PFAD

Beide Seiten können nach diesem Gefecht keine Bergungen vornehmen. Keine Seite darf KP ausgeben, um Einheiten am Ende dieses Pfades zu reparieren, zu ersetzen oder wiederzubewaffnen.

Sieg des Angreifers: *Durchbruch* (siehe Seite 122)

Sieg des Verteidigers: *Verfolgung* (siehe Seite 124)



Eine Kompanie von BattleMechs der 21. Avalon Hussars RCT, Vereinigte Sonnen (Haus Davion).



DURCHBRUCH

SITUATION

Die erste Front ist bezwungen und weiter marschieren wir. Eile ist von höchster Bedeutung, doch Disziplin ist die essentielle Tugend. Jetzt ist es nur allzu leicht, zu weit vorzustoßen und uns zu viel aufzubürden.

Es ist der Augenblick der Strategie, in dem Balance in allen Dingen der einzige Weg zum Sieg ist. Unsere eigenen Schwächen sind nun ebenso unser Feind wie die Waffen, die uns trotzen.

SPIELAUFBAU

Die erste Schlacht ist geschlagen und der Angreifer hat einen deutlichen Vorteil erlangt.

Wenn Gelände verwendet wird, wählt der Angreifer zuerst, welches Gelände verwendet werden soll, doch der Verteidiger platziert es.

Wenn Geländekarten verwendet werden, wählt der Angreifer die Geländekarten für diesen Pfad aus und platziert sie in einer erlaubten Konfiguration.

Die Streitmacht des Verteidigers wählt zuerst die Heimatkante; die Heimatkante des Angreifers liegt der Heimatkante des Verteidigers gegenüber.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus bis zu 75% der überlebenden Gesamtstreitmacht des angreifenden Spielers. Einheiten, die in der vorherigen Auseinandersetzung verwendet wurden, können eingesetzt werden, dürfen aber zwischen den Pfaden nicht repariert werden.

Der Angreifer betritt das Feld in Initiativereihenfolge durch seine Heimatkante, nachdem der Verteidiger seine gesamte Streitmacht aufgestellt hat.

Verteidiger

Der Verteidiger besteht aus bis zu 60% der überlebenden Gesamtstreitmacht des verteidigenden Spielers. Einheiten, die in der vorherigen Auseinandersetzung verwendet wurden, können eingesetzt werden, dürfen aber zwischen den Pfaden nicht repariert werden.

Der Verteidiger stellt seine ganze Streitmacht vor der Initiative auf.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 300

Optionen:

Die folgenden Optionen können für diesen Pfad von den angegebenen Seiten ausgewählt werden:

+100 Konzentrierter Angriff (nur Angreifer): Der Angreifer gewinnt die Initiative automatisch für eine Anzahl von Runden gleich der Zahl von 4-Einheiten-Lanzen, 5-Einheiten-Sternen oder 6-Einheiten-Level-II, die er zu Beginn des Pfades im Einsatz hat (je nachdem wie der Spieler seine Streitmacht organisiert hat). Der Angreifer darf diese Fähigkeit verwenden, nachdem die Initiative gewürfelt wurde.

MISSIONSZIELE

Die folgenden Missionsziele gelten für diesen Pfad.

Durchstoßen: Der Angreifer muss mindestens die Hälfte der Einheiten, mit denen seine Streitmacht den Pfad begonnen hat, über die Heimatkante des Verteidigers bringen. Wenn der Verteidiger davor die Hälfte der Einheiten des Angreifers zerstört oder ihnen verheerenden Schaden zufügt, dann gewinnt der Verteidiger den Pfad. **[+200]**

Stellung halten: Wenn ein Team seine ganze Streitmacht an Zerstörung oder Rückzug vom Spielfeld verloren hat, dann hält das andere Team erfolgreich die Stellung. **[+100]**

SPEZIALREGELN

Die folgenden Spezialregeln werden in diesem Pfad verwendet:

Erzwungener Rückzug

Beide Streitkräfte müssen die optionalen Regeln zum *Erzwungenen Rückzug* (siehe Seite 27) verwenden.

NÄCHSTER PFAD

Die Seite, welche die Stellung hält, wenn der Pfad endet, darf alle zerstörten Einheiten bergen. Beide Seiten dürfen nach diesem Pfad KP für Reparaturen und dergleichen aufwenden (siehe *Kriegskassenpunkte zwischen den Pfaden*, Seite 118f.).

Sieg des Angreifers: *Überfall* (siehe Seite 123)

Sieg des Verteidigers: *Gegenangriff* (siehe Seite 124)

ÜBERFALL

SITUATION

Endlich steht uns die letzte Konfrontation bevor. Unsere vorherigen Erfolge haben uns hierher geführt, zum herbeigesehnten entscheidenden Augenblick. Es ist jetzt, dass unser Gegner am gefährlichsten ist, da wir ihnen nichts gelassen haben, was sie noch verlieren könnten. Sie können nicht weiter fallen.

Nun lasst uns sehen, wer den Sieg mehr will.

SPIELAUFBAU

Der Angreifer baut auf vorherigen Erfolgen auf und ist nun bereit, dem Verteidiger einen letzten, tödlichen Schlag zu verpassen. Der Verteidiger steht mit dem Rücken zur Wand – kann der Wind sich noch drehen?

Wenn Gelände verwendet wird, wählt der Verteidiger, welches Gelände verwendet werden soll und platziert es auch.

Wenn Geländekarten verwendet werden, wählt der Verteidiger die Geländekarten für diesen Pfad aus und platziert sie in einer erlaubten Konfiguration.

Die Streitmacht des Verteidigers wählt zuerst die Heimatkante; die Heimatkante des Angreifers liegt der Heimatkante des Verteidigers gegenüber.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus bis zu 100% der überlebenden Gesamtstreitmacht des angreifenden Spielers. Einheiten, die in der vorherigen Auseinandersetzung verwendet wurden, können eingesetzt werden, doch Einheiten, die direkt nach dem letzten Pfad geborgen worden sind, dürfen noch nicht verwendet werden.

Der Angreifer betritt das Feld in Initiativereihenfolge durch seine Heimatkante, nachdem der Verteidiger seine gesamte Streitmacht aufgestellt hat.

Verteidiger

Der Verteidiger besteht aus bis zu 100% der überlebenden Gesamtstreitmacht des verteidigenden Spielers. Weder die Einheiten, die der Verteidiger im letzten Pfad verwendet hat, noch die, die er nach dem letzten Pfad geborgen hat, können in diesem Pfad eingesetzt werden.

Der Verteidiger stellt seine ganze Streitmacht vor der Initiative auf.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 300

Optionen:

Die folgenden Optionen können für diesen Pfad von den angegebenen Seiten ausgewählt werden:

+400 Feuerbefehl, Ende (nur Angreifer): Neben jeder Artillerie (siehe *Artillerie*, Seite 73 – 76), die der Angreifer bereits verfügbar hat, wird eine zusätzliche Gruppe mit vier Arrow-IV-Werfern positioniert und zwar außerhalb der Karte 1 Runde von der Heimatkante des Angreifers entfernt. Diese Artillerielanze kann Unterstützungsfeuer mit sowohl Standard- als auch Zielsuch-Arrow-IV-Geschossen bieten. Zwei Einschlagspunkte dürfen geplant werden, nachdem der Verteidiger das Gelände aufgestellt hat, aber *ehe* der Verteidiger seine Truppen aufgestellt hat.

+200 Bitte um schnelle Lieferung (nur Verteidiger): Neben jeder Artillerie (siehe *Artillerie*, Seite 73ff.), die der Verteidiger bereits verfügbar hat, wird eine zusätzliche Gruppe mit zwei Arrow-IV-Werfern positioniert und zwar außerhalb der Karte 1 Runde von der Heimatkante des Angreifers entfernt. Diese Artillerielanze kann Unterstützungsfeuer mit sowohl Standard- als auch Zielsuch-Arrow-IV-Geschossen bieten. Zwei Einschlagspunkte dürfen geplant werden, nachdem der Verteidiger das Gelände aufgestellt hat, aber *ehe* der Verteidiger seine Truppen positioniert hat.

+200 Unklare Absichten (nur Verteidiger): Bis zu 25% der Anzahl der verteidigenden Einheiten dürfen als Versteckte Einheiten aufgestellt werden (siehe *Versteckte Einheiten,* Seite 102).

+200 Mehr Minen (nur Verteidiger): Während des Aufbaus darf der Verteidiger heimlich eine Zahl von konventionellen Minenfeldern (siehe *Minenfelder,* Seite 102) gleich der Zahl der verteidigenden Einheiten aufstellen. Diese Minenfelder haben einen Dichtewert von 2.



MISSIONSZIELE

Die folgenden Missionsziele gelten für diesen Pfad.

Erobern: Der Angreifer muss alle Einheiten des Verteidigers vernichten oder mit verheerendem Schaden ausschalten, ohne mehr als 50% seiner eingesetzten Truppen zu verlieren. Verliert der Angreifer mehr als 50% seiner Gesamtstreitmacht, dann gewinnt der Verteidiger. **[+600]**

Stellung halten: Wenn ein Team seine ganze Streitmacht an Zerstörung oder Rückzug vom Spielfeld verloren hat, dann hält das andere Team erfolgreich die Stellung. **[+100]**

SPEZIALREGELN

Für diesen Pfad gelten keine Spezialregeln.

NÄCHSTER PFAD

Die Seite, die die Stellung hält wenn der Pfad endet, darf alle zerstörten Einheiten bergen. Beide Seiten dürfen nach diesem Pfad KP für Reparaturen und dergleichen aufwenden (siehe *Kriegskassenpunkte zwischen den Pfaden*, Seite 118f.).

Sieg des Angreifers: Keiner. Der Angreifer hat die Kampagne gewonnen!

Sieg des Verteidigers: *Gegenangriff* (siehe Seite 124)

GEGENANGRIFF

SITUATION

Unsere Fehler haben uns in diese Schlacht geführt und nun versuchen wir, sie wieder gut zu machen. Wir sollten uns damit trösten, dass unser Erfolg uns diese Gelegenheit verschafft hat. Wir atmen noch und haben immer noch die Chance, unseren Gegner zu vernichten. Dies ist ein Moment des wahren Gleichgewichts. Wir müssen das ihre stören und das unsere erhalten.

SPIELAUFBAU

Trotz vorheriger Rückschläge stellen sich die Kämpfer einem Gefecht, welches das Blatt zu ihren Gunsten (oder Ungunsten) wenden könnte.

Wenn Gelände verwendet wird, wählt jedes Team eine gleiche Anzahl von Geländemerkmalen aus, inklusive Hügeln und platziert sie einzeln auf dem Spielfeld. Wenn Hexfeldkarten verwendet werden, dann wählt jedes Team eine gleiche Zahl von Geländekarten fürs Spiel und platziert sie einzeln in jeder legalen Konfiguration.

Dann würfeln beide Spieler die Initiative aus. Der Gewinner des Initiativewurfs wählt zuerst die Heimatkante seiner Streitmacht aus; die Heimatkante des Angreifers liegt dem gegenüber.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus bis zu 50% der Gesamtstreitmacht des angreifenden Teams. Einheiten, die in vorherigen Pfaden verwendet wurden, können ebenso eingesetzt werden wie Einheiten, die im vorherigen Pfad geborgen wurden.

Der Angreifer betritt das Feld in Initiativereihenfolge durch seine Heimatkante.

Verteidiger

Der Verteidiger besteht aus bis zu 33% der Gesamtstreitmacht des verteidigenden Teams. Einheiten, die in vorherigen Pfaden verwendet wurden, können ebenso eingesetzt werden wie Einheiten, die im vorherigen Pfad geborgen wurden.

Der Verteidiger betritt das Feld in Initiativereihenfolge durch seine Heimatkante.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 100
Optionen:
Es sind für diesen Pfad keine Optionen verfügbar.

MISSIONSZIELE

Die folgenden Missionsziele gelten für diesen Pfad.

Stellung halten: Wenn ein Team seine ganze Streitmacht durch Zerstörung oder Rückzug vom Spielfeld verloren hat, dann hält das andere Team erfolgreich die Stellung. **[+100]**

SPEZIALREGELN

Für diesen Pfad gelten keine Spezialregeln.

NÄCHSTER PFAD

Die Seite, welche die Stellung hält, wenn der Pfad endet, darf alle zerstörten Einheiten bergen. Beide Seiten dürfen nach diesem Pfad KP für Reparaturen und dergleichen aufwenden (siehe *Kriegskassenpunkte zwischen den Pfaden*, Seite 118 – 119).

Sieg des Angreifers: *Durchbruch* (siehe Seite 122)
Sieg des Verteidigers: *Verfolgung* (siehe Seite 124)

VERFOLGUNG

SITUATION

Die vorherigen Fehler der Eindringlinge haben zu ihrer Niederlage geführt. Sie waren nicht auf uns vorbereitet und jetzt müssen wir ihren Rückzug schmerzhaft und blutig gestalten. Es wäre närrisch, sie schon als bezwungen zu sehen, aber wenn wir sie jetzt bezwingen, dann werden sie es mit härteren Verteidigungsmaßnahmen zu tun haben.

SPIELAUFBAU

Das erste Gefecht hat sich vorteilhaft für den Verteidiger entwickelt. Die Feinde haben die Flucht ergriffen und die Verteidiger verfolgen sie. Werden sie auf der Flucht aufgerieben oder können sie die Kampagne noch wenden?

Wenn Gelände verwendet wird, dann ist ein langer, rechteckiger Spielbereich vorzuziehen. Der Verteidiger wählt die Geländemerkmale, die verwendet werden, der Angreifer platziert sie aber. Es muss möglich sein, zwei begehbare Pfade zwischen den beiden Kanten des Spielfelds zu ziehen, die weiter auseinander liegen. Wenn das nicht geht, dann müssen Geländemerkmale entfernt werden, bis es wieder möglich ist.

Wenn Hexfeldkarten verwendet werden, dann wählt der Verteidiger die Karten, die bespielt werden sollen und platziert sie in beliebiger legaler Konfiguration.

Der Verteidiger wählt seine Heimatkante zuerst aus; die Heimatkante des Angreifers liegt gegenüber der des Verteidigers. Die gewählten Kanten müssen die Kanten sein, die weiter auseinander liegen.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus bis zu 75% der Gesamtstreitmacht des angreifenden Teams. Einheiten, die in vorherigen Pfaden verwendet wurden, können eingesetzt werden.

Der Angreifer betritt das Feld in Initiativereihenfolge durch die Heimatkante des Verteidigers.

Verteidiger

Der Verteidiger besteht aus bis zu 75% der Gesamtstreitmacht des verteidigenden Teams. Einheiten, die in vorherigen Pfaden verwendet wurden, können eingesetzt werden.

Der Verteidiger betritt das Feld in Initiativereihenfolge durch seine Heimatkante und zwar 3 Runden nachdem der Angreifer aufgestellt wurde.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 300
Optionen:
Die folgenden Optionen können für diesen Pfad von den angegebenen Seiten ausgewählt werden:

+100 Wirkungsfeuer, Gefahr ist nah (nur Angreifer): Neben jeder Artillerie (siehe *Artillerie*, Seite 73 – 76), die der Angreifer bereits verfügbar hat, wird eine zusätzliche Gruppe mit zwei Arrow-IV-Werfern positioniert, und zwar außerhalb der Karte 2 Flugrunden von der Heimatkante des Angreifers entfernt. Diese Artillerielanze kann Unterstützungsfeuer mit sowohl Standard- als auch Zielsuch-Arrow-IV-Geschossen bieten. Zwei Einschlagspunkte dürfen geplant werden, nachdem der Verteidiger das Gelände aufgestellt hat, aber *ehe* der Verteidiger seine Truppen aufgestellt hat.

MISSIONSZIELE
Die folgenden Missionsziele gelten für diesen Pfad.

Die Schlinge zuziehen (nur Verteidiger): Zerstöre mindestens 50% der Gesamtzahl der gegnerischen Einheiten oder füge ihnen verheerenden Schaden zu. **[+300]**

Stellung halten: Wenn ein Team seine ganze Streitmacht durch Zerstörung oder Rückzug vom Spielfeld verloren hat, dann hält das andere Team erfolgreich die Stellung. **[+100]**

SPEZIALREGELN
Die folgenden Spezialregeln werden in diesem Pfad verwendet:

Erzwungener Rückzug
Beide Streitkräfte müssen die optionalen Regeln zum *Erzwungenen Rückzug* (siehe Seite 27) verwenden.

NÄCHSTER PFAD
Die Seite, welche die Stellung hält, wenn der Pfad endet, darf alle zerstörten Einheiten bergen. Beide Seiten dürfen nach diesem Pfad KP für Reparaturen und dergleichen aufwenden (siehe *Kriegskassenpunkte zwischen den Pfaden*, Seite 118 – 119).

Sieg des Angreifers: *Gegenangriff* (siehe Seite 124)

Sieg des Verteidigers: *Verteidigung* (siehe Seite 125)

VERTEIDIGUNG

SITUATION
Ohne Zweifel bereuen sie nun, dass sie hierhergekommen sind, aber sie begreifen noch nicht, dass sie Lichtjahre in ihr Grab gereist sind. Wir werden sie im heutigen Konflikt auslöschen, aber trotz ihrer bisherigen Fehler wird dies keine leichte Aufgabe.

Wir müssen erfolgreich sein, dürfen unseren Feind aber nicht unterschätzen.

SPIELAUFBAU
Nach einer erfolgreichen Hetzjagd wurden die überlebenden Truppen des Angreifers in eine vorbereitete Stellung gelockt. Wird der Hammer den Amboss treffen oder an seinem Feind zerbersten?

Wenn Gelände verwendet wird, wählt der Verteidiger, welches Gelände verwendet werden soll und platziert es auch.

Wenn Geländekarten verwendet werden, wählt der Verteidiger die Geländekarten für diesen Pfad aus und platziert sie in einer erlaubten Konfiguration.

Die Streitmacht des Verteidigers wählt zuerst die Heimatkante; die Heimatkante des Angreifers liegt der Heimatkante des Verteidigers gegenüber.

Angreifer
Der Angreifer besteht aus bis zu 100% der überlebenden Gesamtstreitmacht des angreifenden Spielers. Einheiten, die in der vorherigen Auseinandersetzung verwendet wurden, können eingesetzt werden, doch Einheiten, die direkt nach dem letzten Pfad geborgen worden sind, dürfen noch nicht verwendet werden.

Der Angreifer betritt das Feld in Initiativereihenfolge durch seine Heimatkante, nachdem der Verteidiger seine gesamte Streitmacht aufgestellt hat.

Verteidiger
Der Verteidiger besteht aus bis zu 100% der überlebenden Gesamtstreitmacht des verteidigenden Spielers. Einheiten, die im letzten Track verwendet und zerstört wurden, können eingesetzt werden. Einheiten, die direkt im letzten Track geborgen wurden (wenn irgendwelche), sind nicht verfügbar.

Der Verteidiger stellt seine ganze Streitmacht vor der Initiative auf.

KRIEGSKASSE
Pfad-Kosten: 300

Optionen:

Die folgenden Optionen können für diesen Pfad von den angegebenen Seiten ausgewählt werden:

+200 Dringend Unterstützung erforderlich (Angreifer und Verteidiger): Neben jeder Artillerie (siehe *Artillerie*, Seite 73 – 76), die der Angreifer bereits verfügbar hat, wird eine zusätzliche Gruppe mit zwei Arrow-IV-Werfern positioniert und zwar außerhalb der Karte 1 Flugrunde von der Heimatkante des Angreifers entfernt. Diese Artillerielanze kann Unterstützungsfeuer mit sowohl Standard- als auch Zielsuch-Arrow-IV-Geschossen bieten. Der Verteidiger darf zwei Einschlagspunkte planen, nachdem er das Gelände fertig aufgestellt hat, aber ehe das Aufstellen von Einheiten beginnt. (Der Angreifer darf keine Einschlagspunkte vorausplanen.)

+200 Unklare Absichten (nur Verteidiger): Bis zu 25% der Anzahl der verteidigenden Einheiten dürfen als Versteckte Einheiten aufgestellt werden (siehe *Versteckte Einheiten*, Seite 102).

+200 Noch mehr Minen (nur Verteidiger): Während des Aufbaus darf der Verteidiger heimlich eine Zahl von konventionellen Minenfeldern (siehe *Minenfelder,* Seite 102) gleich der Zahl der verteidigenden *und* angreifenden Einheiten aufstellen. Diese Minenfelder haben einen Dichtewert von 4.

MISSIONSZIELE
Die folgenden Missionsziele gelten für diesen Pfad.

Bezwingen: Der Verteidiger muss alle Einheiten des Angreifers vernichten oder mit verheerendem Schaden ausschalten, ohne mehr als 50% seiner eingesetzten Truppen zu verlieren. Verliert der Verteidiger mehr als 50% seiner Gesamtstreitmacht, dann gewinnt der Angreifer. **[+600]**

Stellung halten: Wenn ein Team seine ganze Streitmacht durch Zerstörung oder Rückzug vom Spielfeld verloren hat, dann hält das andere Team erfolgreich die Stellung. **[+100]**

SPEZIALREGELN
Für diesen Pfad gelten keine Spezialregeln.

NÄCHSTER PFAD
Die Seite, welche die Stellung hält, wenn der Pfad endet, darf alle zerstörten Einheiten bergen. Beide Seiten dürfen nach diesem Pfad KP für Reparaturen und dergleichen aufwenden (siehe *Kriegskassenpunkte zwischen den Pfaden*, Seite 118 – 119).

Sieg des Angreifers: *Gegenangriff* (siehe Seite 124)

Sieg des Verteidigers: Keiner. Der Verteidiger hat die Kampagne gewonnen!

KAMPAGNENSETTING: CLAN-INVASION



Mad Cat (Timber Wolf), Puma (Adder), Pouncer, Masakari (Warhawk) *und ein Strahl Elementare. Alpha-Galaxie, Wölfe im Exil.*

Wenige Abschnitte der Geschichte in der Inneren Sphäre haben so viele Konflikte erzeugt wie die Zeit, die als Clan-Invasion bekannt ist. Die Ankunft von Kerenskys Clans, Elitekriegern, die genetisch aus dem hervorragenden Material der lange verschwundenen Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte gezüchtet worden waren, versetzte die Innere Sphäre in einen Schock, taumelte sie doch noch von der Ausweidung der Konföderation Capella oder Theodore Kuritas brillanter Verteidigung des Draconis-Kombinats gegen die Vereinigten Sonnen und das Lyranische Commonwealth im Jahre 3039. Im Jahre 3050 erbebten das Vereinigte Commonwealth, das Draconis-Kombinat und die gerade entstandene Freie Republik Rasalhaag unter dem Ansturm der Jadefalken, der Wölfe, der Geisterbären und der Nebelparder.

Zwar wurde der erste Vormarsch der Clans auf Tukayyid gestoppt, doch war der Rest des Jahrzehnts alles andere als friedlich. Im Jahre 3057 verbündeten sich die Liga Freier Welten und die Konföderation Capella, um das Vereinigte Commonwealth in einem Überraschungsangriff zu zerfleischen. Das Commonwealth, das immer noch versuchte, mit dem Tod der Gründungsmonarchen Hanse Davion und Melissa Steiner-Davion zurechtzukommen, konnte den Angriff gegen seinen weichen Unterbauch nicht abwehren und die Sarna-Mark zerfiel in eine balkanisierte Anhäufung sich bekämpfender Protostaaten, die als die Chaosmark bezeichnet wurde.

Selbst das reichte nicht aus. Angestachelt durch die Veränderung, von der die Clan-Invasion und der Marik-Liao-Krieg bewiesen hatten, dass sie möglich war, führten die Wölfe und die Jadefalken einen fast völkermordenden Krieg, der auf ideologischen Differenzen basierte. Ein neuer Sternenbund wurde gegründet und ein Clan ausgelöscht. Die Konföderation Capella begann einen Konflikt, um den abgespaltenen St.-Ives-Pakt wieder einzugliedern. Selbst das Kombinat schaffte es nicht, die innere Ordnung aufrecht zu erhalten, sodass Dissidenten sie in einen Krieg mit den Geisterbären hineinziehen konnten. In nur vierzehn kurzen Jahren brachte der Krieg Veränderungen, die selbst die optimistischsten Planer der vorherigen Generationen nicht hätten vorstellen können.

Die Clan-Invasion

Im Jahre 3049 starteten die Clans die Operation Wiedererwachen, wobei sie über die monatelange Exodus-Route zurückkehrten. Die Wölfe griffen zuerst einen luftlosen Mond an, der als The Rock bekannt ist, auf denen Elemente der Kell-Hounds-Söldner Piraten jagten. Die Wölfe befriedeten den Mond rasch und nahmen einige der Piraten und Söldner gefangen, in einem Muster der Informationsbeschaffung, das alle Clans wiederholen sollten, als sie sich ihren Invasionskorridoren näherten. Als die Invasion wirklich begann, fiel Regiment um Regiment der Sense des Clan-Molochs zum Opfer. Sowohl das Vereinigte Commonwealth als auch das Draconis-Kombinat mussten erleben, wie ihre Thronerben in Gefahr gerieten. Prinz Victor Steiner-Davion aus dem Vereinigten Commonwealths entkam, aber Hohiro Kurita, Sohn von Gunji-no-Kanrei Theodore Kurita, wurde gefangen genommen und nur durch eine gemeinsame Bemühung der Yakuza des Kombinats befreit. Beide Reiche suchten verzweifelt nach einer Waffe gegen die Invasion, bis Colonel Jaime Wolf des bekannten Söldnerregiments Wolf's Dragoons eine Zusammenkunft auf Outreach ausrief und eine Bombe platzen ließ: die Dragoons waren Kundschafter für Kerenskys Erben, die sich nun der Verteidigung der Inneren Sphäre verschrieben hatten.

Ausgestattet mit dem Wissen der Dragoons und wiederentdeckter Sternenbund-Technologie, die endlich wieder die Fabriken verließ, begann die Innere Sphäre ihre ersten Gegenangriffe zu planen. Das Kombinat, das nicht über die große Industriebasis des Vereinigten Commonwealth verfügte, verließ sich auf List und Tücke, um die Nebelparder auf Wolcott zu bezwingen. Das Commonwealth entfesselte einen erfolgreichen Angriff auf Twycross, wobei es den Elite-Sternhaufen der Falkengarde auslöschte, ehe es sich zurückzog.

Die Clans, erzürnt über ihre Verluste gegen die „Barbaren aus der Sphäre", beschlossen zurückzuschlagen. Die Novakatzen, aktiviert von ilKhan Ulric Kerensky, kämpften an der Seite der Nebelparder auf der Kombinats-Hauptwelt Luthien. Die VSDK waren im Vorfeld gewarnt worden und bereiteten sich auf einen kostspieligen Angriff vor, wurden aber in letzter Minute durch die Ankunft der Söldner Wolf's Dragoons und Kell Hounds unterstützt, die Prinz Hanse Davion seinen Verbündeten der Outreach-Konferenz zur Hilfe schickte. Die Clans wurden bezwungen, doch das ließ die verbleibenden Clans nur noch entschlossener agieren. Bald entdeckte ComStar, das sich im Geheimen mit den Clans getroffen hatten, ihr wahres Ziel: Terra.

DIE SCHLACHT VON TUKAYYID

ComStar, Verwalter der Heimatwelt der Menschheit seit dem Ende des Sternenbundes, hatte keinerlei Absichten seinen einzigen Planeten auszuhändigen. Der militärische Führer der ComGuards, Präzentor Martialum Anastasius Focht, handelte eine Stellvertreterschlacht auf der Rasalhaager Welt Tukayyid aus. Wenn die Clans gewinnen würden, würde ComStar Terra aufgeben und als Treuhänder der Besatzung der Clans dienen. Würde ComStar gewinnen, dann würden die Clans ihren Vormarsch für fünfzehn Jahre unterbrechen. Um ihnen entgegen zu treten sammelte ComStar die vollen fünfzig Regimenter der ComGuards.

Die einundzwanzig Tage anhaltende Schlacht von Tukayyid war ein Konflikt für die Geschichtsbücher, noch ehe die Toumans der sieben Clans überhaupt auf der idyllischen Welt landeten. Die Divisionen der ComGuard kämpften gegen die Galaxien der Clans auf mehreren Schlachtfeldern und opferten Blut und Ressourcen, um die Clans zu bezwingen. Am Ende gelang es nur den Wölfen – dem überragenden Clan der Invasion – die ComGuards zu besiegen, während die Geisterbären ihnen ein Unentschieden abrangen. Die ComGuards beanspruchten den Sieg für sich, und die Clan-Invasion kam zum Erliegen.

In den Nachwirkungen machte ComStar selbst ein Schisma durch, als die besonders frommen Mitglieder den schnell weltlicher werdenden Orden verließen und die Splittergruppe Blakes Wort in der Liga Freier Welten gründeten.

DIE MARIK-LIAO-OFFENSIVE

Eines der Druckmittel Hanse Davions, um das Outreach-Abkommen gegen die Übermacht der Clans auszuhandeln, war eine Behandlung für Generalhauptmann Thomas Mariks Sohn Joshua im New-Alavon-Institut für Wissenschaften. Die Behandlung wurde zwar nach Hanse Davions Tod 3052 weitergeführt, doch blieb Joshua Mariks Leukämie selbst für das vielgepriesene NAIW ein zu mächtiger Feind. Joshua Marik starb 3057. Victor Steiner-Davion, der sich nach der Ermordung seiner Mutter im Jahre 3056 immer noch unwohl auf seinem Thron fühlte, entschied sich für einen gefährlichen Plan: er hielt Joshua Mariks Tod verborgen und platzierte ein Double in der Krebsstation, in der Hoffnung, die Waffenlieferungen und industrielle Unterstützung aufrecht zu erhalten.

Wie es bei allen derartigen Plänen geschieht, fand Thomas Marik heraus, dass sein Sohn gestorben war und dass Victor Davion versucht hatte, den Tod vor ihm zu verbergen. Erzürnt, wie es jeder Vater wäre, sann er auf Rache. Sun-Tzu Liao, Kanzler der Konföderation Capella und Mariks Schwiegersohn in spe, dank seiner Verlobung mit Mariks Tochter Isis, war nur allzu bereit, sein Reich ebenfalls zu involvieren.

In einem Überraschungsangriff drangen die Armeen der Liga Freier Welten und der Konföderation Capella, unterstützt von zahlreichen Söldnern, tief in die Sarna-Mark vor, den schmalen Raumkorridor, der das Lyranische Commonwealth und die Vereinigten Sonnen verband. Dieser Bereich, dessen Verteidigungsmaßnahmen darauf ausgelegt worden waren waren, die porösen Linien der Clans-Grenzen zu stärken, wurde schnell auseinandergerissen. Alte Loyalitäten erhoben sich, als Welten die Zügel der interstellaren Regierung abstreiften und ihre Unabhängigkeit erklärten.

Victor Davion versuchte schnell zu reagieren, doch gab es in der Hälfte des Commonwealth, das die Vereinigten Sonnen ausmachte, einfach nicht ausreichend Regimenter um die Freien Welten und Capellaner abzuwehren. Er forderte Verstärkungen aus der lyranischen Hälfte des Reichs an und ging das Risiko ein, die Clangrenze zu schwächen, wenn er dafür die Streitkräfte von Marik und Liao zurückschlagen konnte. Ehe diese Befehle aber umgesetzt werden konnten, schlug der politische Aspekt von Mariks Angriff zu.

Katherine Steiner-Davion, Victors jüngere Schwester und Regentin der lyranischen Hälfte des Vereinigten Commonwealth, zog ihre Hälfte des Reichs in Ablehnung von Victors Taten zurück, um sie vor der Aggression der Freien Welten zu bewahren. Sie rief alle traditionell Lyranischen Regimenter zurück in die Heimat in ihre neu geborene Lyranische Allianz. Viele Regimenter auf dem Weg des Marik-Liao-Vormarsches folgten dem Ruf und zogen sich zurück, ehe die Schlacht begann.

Da er keine Chance hatte, die Regimenter von der Clansgrenze abzuziehen, und weil er durch die Überläufer geschwächt war, hatte Victor keine Wahl außer um Frieden zu bitten.

DER WIDERSPRUCHSKRIEG

Selbst als das Vereinigte Commonwealth unter den Angriffen der Liga Freier Welten und der Konföderation Capella erbebte, waren die Clans in keiner Position, um die Gelegenheit auszunutzen.

Zwei politische Ideologien dominierten die Clans: die Bewahrer und die Kreuzritter. Beide Gruppen verwendeten die Schriften von Aleksandr und Nicholas Kerensky, um ihre Grundsätze zu rechtfertigen. Die Bewahrer glaubten, dass es die Aufgabe der Clans sei, die Innere Sphäre zu beschützen, während die Kreuzritter glaubten, sie sollten sie erobern.

Es war den Kreuzrittern gelungen, Operation Wiedererwachen zu erzwingen und die Clans in die Innere Sphäre zu bringen. Die Bewahrer allerdings feierten die Unterbrechung der Invasion, die der Waffenstillstand von Tukayyid ausgelöst hatte, und ihre lauteste Stimme – ilKhan Ulric Kerensky – kontrollierte den Weg, den die Clans einschlugen. Die Kreuzritter zwangen den ilKhan zu einem Test, um den Waffenstillstand aufzukündigen. Da er politisch bezwungen worden war, schlug Ulric einen anderen Pfad ein. Er forderte seine Angreifer zu einem Widerspruchstest heraus und beanspruchte den ganzen Clan Wolf, um ihn zu verteidigen. Die Jadefalken gewannen die Gelegenheit, den Willen des Konklaves durchzusetzen und der Kampf zwischen den beiden Clans brach in ihren Besatzungszonen aus.

Die Wölfe und die Falken hatten eine lange Geschichte der Feindschaft, was sich im Kampf zeigte. Die Wildheit der Tests zwischen den beiden Clans erreichte ein Niveau der Brutalität, das man seit den Pentagonkriegen nicht mehr gesehen hatte, die ursprünglich für die Gründung der Clans verantwortlich waren. Welt um Welt, Stern um Stern erschlug Wolf Falke und Falke Wolf. Die Wölfe teilten sich in drei Einsatzgruppen auf, die sich jeweils ihren eigenen Weg in die Falken-Besatzungszone erkämpften.

Khan Natasha Kerensky, die Schwarze Witwe der Wolf's Dragoons, führte die Alpha-Galaxie der Wölfe zur – zumindest von den Clans – verfluchten Welt Twycross, wo sie getötet wurde, auch wenn die Wölfe ihre Falken-Gegner bezwangen. Der ehemalige ilKhan Ulric Kerensky führte seine Delta-Galaxie zur Falken-Hauptwelt auf Wotan, wo er durch Verrat umkam. Khan Phelan Kell, Nachkomme der Inneren Sphäre und Sohn des Gründers der Kell Hounds Morgan Kell, führte seine Beta-Galaxie in die Lyranische Allianz, verfolgt von den Falken. Auf Morges besiegten sie die Gamma-Galaxie der Falken, doch war ihr Sieg zu wenig und er kam zu spät.

Die Jadefalken deklarierten die Wölfe als tot und absorbierten sie, bis ein einzelner Wolfskrieger, Vlad vom Ward-Bluthaus, sich erhob und die Entscheidung anfocht. Vlad erschlug den saKhan der Falken und brachte den Clan Wolf zurück von den Toten. In der Lyranischen Allianz taufte Khan Phelan Kell seine Überlebenden den Clan Wolf im Exil und erklärte sie zu einer Zuflucht für alle Bewahrer-Wölfe, denen die Herrschaft der jetzt den Kreuzrittern zugehörigen Wölfen von Vlad Ward missfiel.

DER ZWEITE STERNENBUND

Im Jahre 3058 führte ein Angriff der Jadefalken auf die Lyranische Welt Coventry zu einer gewaltigen Reaktion. Regimenter aus allen Nachfolgestaaten antworteten dem Hilferuf und halfen schließlich, die Falken von der Welt zu vertreiben. Der Geist der Zusammenarbeit brachte die Anführer der Inneren Sphäre auf eine radikale Idee. In einer Zusammenkunft auf Tharkad, die nach dem letzten Sieg gegen die Falken auf Coventry einberufen wurde, führten sie ein unglaubliches Ereignis herbei: die Neugründung des Sternenbundes, der alle Staaten der Inneren Sphäre gegen die Clans zusammenbringen sollte.

Der Zweite Sternenbund, wie er genannt wurde, wählte den Clan Nebelparder als größten Feind aus. Die Strategen des Bundes postulierten, dass die Clans den Bund nur dann ernst nehmen würden, wenn er sie auf ihre Weise bekämpfte. Sie riefen einen Clan-Vernichtungstest gegen die Parder aus und machten sich daran, ihn durchzuführen. Sie bildeten zwei Haupt-Einsatzgruppen: Einsatzgruppe Schlange und Einsatzgruppe Bulldogge.

Einsatzgruppe Schlange, angeführt von Marshal der AVS Morgan Hasek-Davion, verließ die Innere Sphäre, um die Heimatwelt der Nebelparder, Huntress, direkt anzugreifen. Einsatzgruppe Bulldogge war viel größer und griff die Besatzungszone der Nebelparder an. Clan Novakatze, der die Zone der Nebelparder teilte, wurde bestochen und schloss sich dem Sternenbund an. Die Parder brachen unter dem Angriff zusammen und flohen in die Peripherie, verfolgt von Einsatzgruppe Bulldogge, den ganzen Weg zurück zu den Clan-Heimatwelten.

Auf Strana Mechty, der Hauptwelt der Clans, forderte der Sternenbund, der die Nebelparder zerstört hatte, die Clans zu einem Widerspruchstest über die Invasion und gewann. Alle Clans bis auf die Wölfe entschieden, sich der Entscheidung unterzuordnen und der Sternenbund errichtete eine Botschaft auf Huntress. Anastasius Focht, Victor Davion und der Rest von Einsatzgruppe Bulldogge begannen den langen Heimweg in die Innere Sphäre.



Auch wenn er als Held des Sternenbundes gelobt wurde, so wartete doch eine unschöne Überraschung auf ihn: in seiner Abwesenheit hatte seine Schwester Katherine den Thron auf New Avalon übernommen und regierte nun das gesamte ehemalige Vereinigte Commonwealth. Da er nun heimatlos war, schloss sich Victor Davion ComStar als neuer Präzentor Martialum an.

DER KRIEG UM ST. IVES

Am Ende des Vierten Nachfolgekriegs spaltete sich die Kommunalität St. Ives von der Konföderation Capella ab, angeführt von Maximilian Liaos ältester Tochter Candace, und verbündete sich mit den Vereinigten Sonnen. Sun-Tzu Liao, Anführer der Konföderation, gab niemals den Traum auf, all die Welten wiederzuerlangen, die im vierten Nachfolgekrieg verloren wurden.

3058 bekam er die Gelegenheit und er setzte auf eine Reihe von skrupellosen Angriffen und Manipulation der Medien, um einen Krieg zu beginnen und den Pakt wieder für sich zu beanspruchen. Der Kampf war brutal und unkonventionell. Sabotage, Guerrilataktiken und sogar Angriffe mit chemischen Waffen und Nervengas wurden verwendet, bis sich der Pakt am Ende ergeben musste, um nicht zerstört zu werden.

DER ERSTE KOMBINATS-DOMINIUMS-KRIEG

Die Vernichtung der Nebelparder stellte den verlorenen Stolz des Draconis-Kombinats wieder her, sowohl im Volk als auch im Militär. Es ließ auch viele glauben, dass die traditionellen Werte des Reichs des Drachens die Ursache für die Vernichtung der Parder gewesen waren, nicht die Vielseitigkeit und Zusammenarbeit des Sternenbundes. Anhänger dieser radikalen Sichtwiese wurden im Geheimen in der VSDK und im Volk des Kombinats immer stärker, bis sich die Gemüter so sehr erhitzt hatten, dass abtrünnige Regimenter die Heimatwelt von Clan Geisterbär auf Alshain angriffen.

Der resultierende Krieg war kurz, brutal und hart. Regimenter und Sternhaufen stießen auf Welten entlang der ganzen Grenze zusammen und brachten Konflikte in die gerade erst zurückeroberten Kombinats-Welten, die sich gerade daran gewöhnten, frei von der Herrschaft der Clans zu sein. Das Kombinat fürchtete, dass dies eine Wiederaufnahme der Invasion nach sich ziehen würde und stimmte einem rituellen Kampf auf der umstrittenen Welt Courcheval zu. Das Kombinat verlor zwar, doch der Krieg war vorbei.

WICHTIGE KONFLIKTE UND KAMPAGNEN

Die Clan-Invasion-Epoche ist mit Abstand die ereignisreichste und politisch am stärksten aufgeladene Ära im **BattleTech**-Spiel. Im kurzen Zeitraum eines Jahrzehnts wurde die Innere Sphäre drastischer verändert als jemals zuvor und die Einführung der Clans veränderte das ganze Gesicht des Spiels. Spieler, die ihre Spiele während der Clan-Invasion stattfinden lassen wollen, haben eine große Auswahl von Konstruktionstechnologien und spannender Action, die sie nachspielen können und wer eine Rollenspielkampagne in dieser Epoche spielen möchte, findet in fast jedem Jahr unglaubliche Ereignisse, um die sich das Spiel drehen kann.

DIE CLAN-INVASION

Der Einfluss, den der Clan-Moloch auf die Innere Sphäre hatte, kann nicht zu hoch eingeschätzt werden. In zwei kurzen Jahren veränderte sich das Antlitz des Krieges. Die Armeen der Inneren Sphäre lernten den Wert von fortschrittlichen Technologien und überlegener Ausbildung kennen und dank der Outreach-Abkommen wurden die ersten Samen des wiedergeborenen Sternenbundes ausgesät.

3050 – Trellwan, Vereinigtes Commonwealth

Kombattanten: Vereinigtes Commonwealth, Clan Jadefalke

Der Kampf auf Trellwan war eines der ersten – und sicherlich wichtigsten – Gefechte zwischen den eindringenden Clans und den Vereinigten Commonwealth-Streitkräften. Victor Ian Steiner-Davion, Spross der beiden herrschenden Häuser des Vereinigten Commonwealth, war ein unerfahrener Bataillonskommandant der 12. Donegal Guards, die die Welt verteidigten. Er kämpfte zwar gut, doch wurde Steiner-Davion schon früh gegen seinen Wunsch von der Welt gebracht, um zu verhindern, dass er in die Hände der Jadefalken fiel.

3050 – Turtle Bay, Draconis-Kombinat

Kombattanten: Draconis-Kombinat, Clan Nebelparder

Der Angriff der Nebelparder auf Turtle Bay war schnell und brutal, wie es zur Art der Kriegsführung der Parder passte. Die Verteidiger, die 16. Legion Wega und *Sho-sa* Hohiro Kurita, Erbe des Throns des Kombinats, wurden fast augenblicklich zermalmt und Hohiro wurde gefangengenommen. Nur durch die Bemühungen der Yakuza konnte Hohiro befreit und von der Welt geschmuggelt werden. Doch die Nebelparder rächten sich, indem sie die Stadt Edo aus dem Orbit auslöschten.

3051 – Alyina, Vereinigtes Commonwealth

Kombattanten: Vereinigtes Commonwealth, Clan Jadefalken

Alyina war eine der ersten Welten, die die Jadefalken angriffen, als sie ihre Invasion wieder aufnahmen, nachdem sie sich nach dem Tod des ersten ilKhans zurückgezogen hatten, um einen neuen zu wählen. Hier trainierte Prinz Victor Steiner-Davions 10. Lyranische Garde als eines der ersten Regimenter die Taktiken, welche die Dragoons auf Outreach gelehrt hatten. Die Garde kämpfte gut, doch hatten die Falken auch neue Taktiken erlernt und trieben die Garde von der Welt. Es kam zu einer Guerillakampagne, unterstützt von Kai Allard-Liao, der für tot gehalten und zurückgelassen worden war.

3051 – Rasalhaag, Freie Republik Rasalhaag

Kombattanten: Freie Republik Rasalhaag, Clan Wolf

Die Hauptwelt der jungen Freien Republik Rasalhaag hatte eine Menge Zeit, um sich auf den Ansturm der Clans vorzubereiten, doch waren sie nicht auf die Geschwindigkeit und Gerissenheit von Clan Wolf vorbereitet oder auf die Kampferfahrung von Khan Natasha Kerensky, die mit der Erfahrung eines halben Jahrhunderts mit den Wolf's Dragoons zurückgekehrt war, um ihre früheren Gefährten in die Schlacht gegen die Innere Sphäre zu führen. In einem brutalen Kampf aus Finten und Gegenfinten eroberten die Wölfe Rasalhaag in nur wenigen Tagen.

3052 – Luthien, Draconis-Kombinat

Kombattanten: Draconis-Kombinat, Clan Nebelparder und Clan Novakatze

Nach der doppelten Niederlage, die den Nebelpardern zugefügt worden war – zuerst der Tod von ilKhan Leo Showers auf Radstadt und dann Theodore Kuritas Niederwerfung der Parder-Invasion auf dem Kombinats-Planeten Wolcott – machten es die Parder und die mit ihnen verbündeten Novakatzen zu ihrer Priorität, ihre Überlegenheit gegenüber dem Kombinat zu zeigen. In einem seltenen Fall der Zusammenarbeit griffen beide Clans Luthien an, die Hauptwelt des Kombinats. Nur dank sorgfältiger Planung, hoher Kompetenz und der Unterstützung durch Söldner, die aus dem Vereinigten Commonwealth geschickt wurden, erlangte das Kombinat den Sieg.

3052 – Tukayyid, Freie Republik Rasalhaag

Kombattanten: ComStar, die Clans

Die Schlacht auf Tukayyid war der größte einzelne Konflikt seit den Tagen des Sternenbundes. Mehr als zwanzig Galaxien von Clan-OmniMechs stellten sich mehr als fünfzig Regimentern von ComStars erfahrenen ComGuards. Die beiden Streitmächte kämpften einen Ersatzkrieg um Terra selbst, dem ultimativen Ziel der Clan-Invasion und der Basiswelt der gewaltigen ComStar-Organisation. Am Ende von zwanzig Tagen Kampf errangen die ComGuards den Sieg und hielten die Invasion für fünfzehn Jahre auf.

DIE MARIK-LIAO-OFFENSIVE

Nachdem die Clan-Offensive durch den Waffenstillstand von Tukayyid eingedämmt worden war, stieß ein großer Teil der Inneren Sphäre einen Seufzer der Erleichterung aus und widmete sich erneut dem alten Hass. Zwar konzentrierten sich viele Führer der Inneren Sphäre weiterhin auf die Clan-Bedrohung, doch ließen ihre Erfolge zu wünschen übrig. Erzürnt von einem verpatzten Geheimdienstkomplott begannen Generalhauptmann Thomas Marik und Kanzler Sun-Tzu Liao einen brutalen Überraschungskrieg gegen die Mark Sarna des Vereinigten Commonwealth.

3057 – Liao, Vereinigtes Commonwealth

Kombattanten: Konföderation Capella, Vereinigtes Commonwealth

Die alte Heimatwelt der Liao-Familie war im Vierten Nachfolgekrieg eingenommen worden und wenige in der Konföderation hatten diesen Verlust vergessen. Als die Marik-Liao-Offensive begann, setzten die Capallaner alle acht Kriegerhausorden auf dem Planeten ab und überwältigten die Verteidiger in einem blitzschnellen Überfall. In kurzer Zeit, während der Rest der Mark Sarna in die so genannte Chaos-Mark zerfiel, nahmen die Capellaner die Heimatwelt ihrer Gründer ein.

3057 – Nanking, Vereinigtes Commonwealth

Kombattanten: Liga Freier Welten, Vereinigtes Commonwealth

Auf Nanking befand sich zwar eine Produktionsanlage von Kallon Industries, doch drehte sich der Konflikt mehr um Nankings strategische Position in der Mark Sarna. Zunächst konnten von den Freien Welten finanzierte Söldner erste Siege verzeichnen, doch hielten die Verteidiger des Planeten die Stellung, bis ein nahes Milizregiment, die Woodstock-Reserve, auf dem Planeten eintraf. Die Ankunft der Reserve gab den VCS-Verteidigern neue Hoffnung, doch schienen Verstärkungen durch nahe Marik-Söldner ihr Schicksal zu besiegeln, bis diese neu eingetroffenen Söldner durch Sabotage vernichtet wurden.

3057 – Oliver, Vereinigtes Commonwealth

Kombattanten: Liga Freier Welten, Vereinigtes Commonwealth

Oliver war eine der Welten, die der Liga Freier Welten während des Vierten Nachfolgekriegs geraubt worden waren und war eines der Hauptziele des wieder auflebenden Militärs der Liga Freier Welten. Die Welt war die Heimat der Brigadier Corporation, einem BattleMech-Hersteller, und verdiente somit die Aufmerksamkeit von zwei Frontregimentern der Mariks anstatt der Söldner, die viele andere Planeten als Ziel erhielten. Die Verteidiger des Vereinigten Commonwealth kämpften wild, doch konnten sie den Überfall nicht zurückschlagen und zogen sich im Angesicht des zahlenmäßig überlegenen Angreifers zurück.

DER WIDERSPRUCHSKRIEG

Der Widerspruchskrieg war das erste mal, dass die Innere Sphäre mit einem Krieg zwischen den Clans konfrontiert wurde, doch war diese erste Erfahrung weitaus brutaler als die meisten Clan-Tests. Als er sich in einer politischen Herausforderung gefangen sah, die er nicht gewinnen konnte, manövrierte ilKhan Ulric Kerensky seine Gegner in ein offenes Gefecht, wobei er den ganzen Clan Wolf gegen den gesamten Clan Jadefalke in die Schlacht schickte.

3057 – Wotan, Jadefalken-Besatzungszone

Kombattanten: Clan Wolf, Clan Jadefalke

Der Konflikt zwischen Clan Wolf und Clan Jadefalke entflammte auf vielen Welten der Jadefalken-Besatzungszone, doch eine Angriffsachse kulminierte auf Wotan, wo saKhan Vandervahn Chistu darauf wartete, sich dem ehemaligen ilKhan, Sterncolonel Ulric Kerensky, zu stellen. Kerensky, der, wie er glaubte, einen der letzten verbleibenden Jadefalken-Stützpunkte angriff, nahm eine Herausforderung zum Solokampf an – fand dann aber den Tod, als Chistus Truppen seinen Stern mit Artilleriewaffen angriffen.

3057 – Morges, Vereinigtes Commonwealth

Kombattanten: Clan Jadefalke, Clan Wolf

Selbst als der Rest des Wolf-Touman im Kampf gegen die Jadefalken fiel, führte saKhan Phelan Ward seine Beta-Galaxie in die Lyranische Allianz, wo sie den Kampf gegen die Vau-Galaxie der Jadefalken aufnahm. Nachdem die Falken besiegt waren und nachdem sie von der Niederlage der übrigen Wölfe erfuhren, hielt Ward – dem sein Nachname Kell als neuer Clan-Blutname zurückgegeben worden war – seine Wölfe als die Wölfe im Exil in die Allianz.

OPERATION BULLDOGGE

In den Nachwehen des Angriffs der Jadefalken auf Coventry versammelten sich die Mächte der Inneren Sphäre auf Tharkad und machten Geschichte: sie einigten sich, den Sternenbund wieder aufzubauen und dabei die Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte neu zu gründen. Sie sammelten ihre Stärke und ernannten die Clans zu ihrem Feind. Die Mächte der Inneren Sphäre gingen gegen die Nebelparder vor, den brutalsten der Clans, zerstörten sie in ihrer Besatzungszone und verfolgten sie in die Clan-Heimatwelten.

3059 – Luzerne, Besatzungszone des Clans Nebelparder

Kombattanten: Clan Nebelparder, Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte

Der Großteil des Kampfes in der Besatzungszone der Nebelparder verlief zwar zu Gunsten der SBVS, dank der doppelten Vorteile von Überraschung und Überzahl, doch erwies sich Luzerne als eine schwer zu knackende Nuss. Eine Marinepräsenz der Nebelparder, die größer war als vorhergesehen, kostete die SBVS mehr als erwartet und die danach entsandten Bodentruppen hatten einen härteren Kampf als vorhergesehen.

3059 – Matamoras, Draconis-Kombinat

Kombattanten: Clan Nebelparder, Draconis-Kombinat

Die Nebelparder waren kein Clan, der für seine defensive Denkweise bekannt war; sobald sie den ersten Schock des Angriffs der Inneren Sphäre verarbeitet hatten, führten mehrere Sternhaufen von Nebelpardern einen Gegenangriff gegen das Draconis-Kombinat aus, in der Hoffnung, den Druck von ihrer Besatzungszone zu nehmen und die Invasion des Sternenbunds aufzuhalten. Die SBVS waren allerdings auf diesen Zug vorbereitet – und wenn Matamoras auch exponierter war, als viele gehofft hatten, hatten sich die Bürger der Welt für fast ein Jahrzehnt auf eine erneute Clan-Invasion vorbereitet. Hier, wie an anderen Orten, wurden die Angreifer der Nebelparder fast verschluckt.

3059 – 3060 – Huntress, Clan-Heimatwelten

Kombattanten: Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte, Clan Nebelparder

Gleichzeitig mit dem kombinierten Angriff auf die Besatzungszone stellten die SBVS eine multinationale Einsatzgruppe zusammen und schickten sie auf einen Überfall auf die Nebelparder-Heimatwelt Huntress aus. Einsatzgruppe Schlange, angeführt von Morgan Hasek-Davion, dem Helden des Vierten Nachfolgekriegs, gelang es, Huntress einzunehmen und die Industrie der Nebelparder zu demontieren, wurde aber fast ausgelöscht, als die Überreste der Parder zurückkehrten und sie angriffen. Nur die rechtzeitige Ankunft von Einsatzgruppe Bulldogge konnte sie retten.

3060 – Strana Mechty, Clan-Heimatwelten

Kombattanten: Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte, die Clans

Das endgültige Ziel der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte war es, die Clan-Invasion aufzuhalten und der Inneren Sphäre Frieden zu bringen. Nach dem Sieg auf Huntress verfolgten die SBVS die letzten Nebelparder nach Strana Mechty, der Hauptwelt der Clans und verlangten einen Widerspruchstest bezüglich der Invasion. Die SBVS gewannen diesen Test, was der Invasion, die mit Operation Wiedererwachen begonnen hatte, ein Ende setzte, doch weigerten sich die Jadefalken und die Wölfe, sich von dieser Entscheidung binden zu lassen.

DER KRIEG UM ST. IVES

Selbst als der Sternenbund, zu dessen Erstem Lord Sun-Tzu Liao ernannt worden war, die Nebelparder auseinander nahm, schaute der Kanzler der Konföderation Capella auf die Interessen seiner eigenen Nation. Der abgespaltene St.-Ives-Pakt, ehemals die Kommunalität St. Ives, hatte die Konföderation am Ende des Vierten Nachfolgekriegs verlassen. Da der Großteil der Aufmerksamkeit der Inneren Sphäre auf die Clans gerichtet war, trat Sun-Tzu einen Plan los, der die verlorene Kommunalität zurückerobern sollte.

3060 – Denbar, St.-Ives-Pakt

Kombattanten: St.-Ives-Pakt, Konföderation Capella

Als die Geschehnisse auf Hustaing die Konföderation und den Pakt in den offenen Krieg zwangen, wurde Denbar zu einem der zahlreichen Schlachtfelder des Konflikts, als die Blackwind Lancers und die neu gegründeten Hustaing Warriors gegen einander um die Kontrolle über die Welt bekämpften. Die Gefechte auf beiden Seiten waren persönlich – die Aktionen eines abtrünnigen Bataillons der Lancers hatten den ganzen Konflikt erst ausgelöst.

3060 – 3061 – Nashuar, St.-Ives-Pakt

Kombattanten: St-Ives-Pakt, Konföderation Capella

Nashuar nahm während des Konflikts zuerst Sternenbund-Friedensbewahrer auf, doch die Stimmung wurde immer aggressiver und die Sternenbund-Friedensbewahrer wurden schnell durch normale capellanische Regimenter ersetzt. Für den Rest des Konflikts wurde Nashuar zu einer Welt wie ein Fleischwolf, in dem auf beiden Seiten immer neue Einheiten eingebracht wurden, um die Pattsituation aufzulösen. Am Ende des Konflikts war Nashuar so zerstört worden, dass sie ihren eigenen Waffenstillstand ausrief, um das Ende der Kampagne noch erleben zu können.

3061 – St. Ives, St.-Ives-Pakt

Kombattanten: St-Ives-Pakt, Konföderation Capella

Als Hauptwelt des Abkommens war St. Ives der Dreh- und Angelpunkt der ganzen Kampagne. Zwar fanden sich hier zahlreiche Garnisonen, doch eine Kombination aus harten konventionellen Gefechten und den Schrecken der Nervengasangriffe des Schwarzen Mais, die von Thuggee-Agenten durchgeführt wurden, forderten ihren Preis. Der letzte Rückzug von St.-Ives war das letzte Zeichen der Existenz des Reichs – Herzogin Candace Liao bat kurze Zeit darauf um Frieden für ihr Volk und erlaubte es, dass der Pakt wieder von der Konföderation absorbiert wurde.

DER ERSTE KOMBINAT-DOMINION-KRIEG

Auch wenn der Sternenbund zusammengearbeitet hatte, um die Nebelparder zu vernichten und die Novakatzen sich der Inneren Sphäre angeschlossen hatten, was die vormalige Besatzungszone auslöschte, so wollten doch viele der reaktionäreren Sekten des Draconis-Kombinats auch die Welten zurückerlangen, die an die Geisterbären gefallen waren. Viele fragten sich, warum der Sternenbund, der seine Legitimität bewiesen hatte, nicht sofort Maßnahmen einleitete, um auch den Rest der Clans zu vertreiben. Die Geheimgesellschaft des Schwarzen Drachens, die reaktionärste Gruppe des Kombinats, wurde irgendwann des Wartens müde und manövrierte das Reich in einen Krieg gegen die Geisterbären.

3062 – Alshain, Geisterbären-Dominium

Kombattanten: Clan Geisterbär, Draconis-Kombinat

Von allen Regimentern der VSDK waren die Alshain Avengers am erpichtesten darauf, die Welten des verlorenen Alshain-Militärdistrikts einzunehmen. Alle drei Regimenter wurden abtrünnig und auch wenn eines aufgehalten wurde, so griffen die übrigen beiden die Geisterbären-Hauptwelt Alshain an. Die Geisterbären, die den Großteil der vergangenen Konflikte ausgesessen hatten, waren vielleicht der stärkste Clan in der Inneren Sphäre; sie löschten die Angreifer aus und erklärtem dem Kombinat den Krieg.



3062 – Courcheval, Draconis-Kombinat
Kombattanten: Clan Geisterbär, Draconis-Kombinat

Da abtrünnige Elemente der AVS die empfindlichsten Stellen seines Reichs angriffen und seine Ehre auf dem Spiel stand, weil so viele Einheiten sich selbstständig gemacht hatten, musste Koordinator Theodore Kurita den Konflikt mit den Geisterbären so schnell wie möglich beenden. Er arrangierte einen letzten Kampf zwischen beiden Seiten auf der Welt Courcheval, eine Art Ehrenduell, das entscheiden sollte, wer Courcheval behielt, was ein Ende des Kriegs bedeuten würde. Die Geisterbären trugen den Sieg davon und beanspruchten die Welt. Da ihre Ehre befriedigt war, zogen sie sich hinter die Grenzen ihres Dominion in der Inneren Sphäre zurück.

FAKTENÜBERSICHT: CLAN-INVASION-EPOCHE

Die Clan-Invasion veränderte das Antlitz der Inneren Sphäre auf Arten, die niemals vor dem Vierten Nachfolgekrieg für möglich erachtet worden wären. Hanse Davions Angriff auf die Konföderation Capella hätte die Strategen der Inneren Sphäre warnen sollen, dass schnelle Veränderungen möglich waren, aber nicht einmal die abwegigsten Theoretiker zogen die Clans in Erwägung. Mit ihrer unglaublich fortschrittlichen Technologie, unvergleichlicher Kampfkraft und der Entschlossenheit eines Eisbergs walzten die Clans die Veteranenarmeen des Vereinigten Commonwealth und des Draconis-Kombinats nieder und verschluckten die noch junge Freie Republik Rasalhaag fast vollständig.



BESONDERE ALLIANZEN UND FEINDSCHAFTEN

Die Clan-Invasion-Epoche brachte mehr Allianzen und geteilte Agenden hervor als jede andere Ära in der Geschichte. Von den Koalitionen unter den Clans – die politischen Philosophien, die als Bewahrer und Kreuzritter bezeichnet werden – die die Operation Wiedererwachen lostraten und zu einer kurzen Allianz zwischen ComStar und den Clans führten, den allgemeinen Übereinkünften, die 3051 auf Outreach getroffen wurden, dem Waffenstillstand zwischen dem Draconis-Kombinat und dem Vereinigten Commonwealth im Angesicht der Clans, bis hin zu den Marik-Liao-Abkommen, die zu Operation GUERRERO führten, der Wiedergeburt des Sternenbunds und vielen kleinen Abkommen, die gleichermaßen zu Frieden und Krieg führten – die Leute schienen ununterbrochen Allianzen zu gründen.

Die Clan-Invasion brachte auch das Ende mehrerer Bündnisse. Das Vereinigte Commonwealth, das große Experiment, das im Vierten Nachfolgekrieg gegründet worden war, brach unter der Belastung der Marik-Liao-Offensive zusammen. Die Clans trieben einen Keil in die aus dem Dritten Nachfolgekrieg stammende Vereinigung von Kapetyn, als das Draconis-Kombinat alle anderen Angelegenheiten ignorierte, um den Clans entgegenzutreten. Die gleiche Marik-Liao-Allianz, die das Vereinigte Commonwealth zerstörte, brach selbst zusammen, als das Verlöbnis von Isis Marik und Sun-Tzu Liao während der Wiedereroberung von St. Ives nichtig wurde. Zur gleichen Zeit strebten die Capellaner engere Bande mit den Peripherie-Reichen in ihrer Nähe an, dem Taurus-Konkordat und dem Magistrat Canopus.

In der Peripherie erhoben sich noch mehr Allianzen und fielen wieder. Magestrix Emma Centrella von Canopus versuchte eine Allianz der ganzen Peripherie gegen die drohenden Clans zu errichten, doch wenige reagierten. Einer der es tat, war Protektor Jeffrey Calderon des Taurus-Konkordats, der mit ihr zusammenarbeitete, um den Vertrag von Taurus auszuarbeiten, einen gegenseitigen Unterstützungspakt zwischen den beiden Peripheriereichen, der zu einer gewaltigen neuen Welle der Kolonialisierung führte.

Das Schisma in ComStar, das zur Formierung von Blakes Wort führte, sorgte auch für seltsame Bündnisse: das Wort, das aus Terra verstoßen worden war und das das Misstrauen fast aller Nachfolgerstaaten genoss, fand eine sichere Zuflucht in der Liga Freier Welten. ComStar stand plötzlich vor der Aufgabe, eine weltliche Organisation zu werden und das Vertrauen wiederzuerlangen, das es während der Clan-Invasion verloren hatten und baute so viele Bündnisse auf, wie es nur konnte.

SPEZIALREGEL: CLANEHRE

Als die Clan-Invasion der Inneren Sphäre begann, hatten die Clan-Krieger und ihre Technologie einen überwältigenden Vorteil auf vielen Schlachtfeldern. Um diesen Vorteil in Sachen Technologie und Training auf ihren ressourcenarmen Heimatwelten zu erlangen, waren die Clans dazu übergegangen, die Kriegsführung zu ritualisieren, um Verschwendungen zu minimieren und gleichzeitig den Kampf zu erlauben. Dies führte zu den Prinzipien der Clanehre, besonders der Praxis des Bietens vor der Schlacht und das Duellverfahren namens Zellbrigen.

Bieten

Das Bieten ist ein wetteifernder Brauch in jedem Clan, in dem die voraussichtlichen Führer in einer Schlacht objektive Gebote machen, mit wie wenig roher Gewalt sie die Missionsziele durchsetzen können. Gegen Feinde aus der Inneren Sphäre ist es üblich für Clan-Kommandanten, eine Truppengröße von nur der Hälfte der gegnerischen Armee zu bieten, da die überlegene Ausbildung und Technologie der Clans sie mehr als doppelt so stark wie jeden Sphären-Gegner macht. Wetteifernde Clansoffiziere, die der Meinung sind, dass sie es besser machen können, gehen oft unter diese Minimalstärke, um das Recht zu gewinnen, den Angriff zu führen und bei einem Sieg große Ehre zu gewinnen.

Zwar haben die Taktiken der Inneren Sphäre während der Clan-Invasion diese Tradition schließlich geschwächt, doch können die Spieler sie in ihren Spielen immer noch darstellen, indem sie die Größe jeder Streitmacht, die mit den Clan-Armeelisten gebaut wird, verringern, wenn diese gegen einen Gegner aus der Inneren Sphäre kämpfen. Wenn mehrere Spieler die Clan-Streitmacht anführen, können sie die Tradition des Bietens noch deutlicher nachahmen, indem sie ansagen, mit wie vielen Punkten sie das Szenario gewinnen können, wobei der Spieler, der die kleinste Zahl wählt, den „Oberbefehl" über die Schlacht gewinnt. Um dies zu ermöglichen, muss die Innere Sphäre die Größe ihrer Streitmacht angeben (nicht aber ihre Zusammensetzung), sodass die „Clanner" ihren Bieterkrieg durchführen können.

Der Gewinner des Bietens muss dann die Schlacht mit der niedrigsten Zahl von Einheiten anführen, die er geboten hat, doch erhält er die Ehre, alle Initiativewürfe für seine Seite zu machen und alle Einheiten für die Clan-Streitmacht auszuwählen, die unter seinem Kommando eingesetzt werden. Von diesen Einheiten muss der Gewinner des Bietens eine Einheit auswählen, die ihn selbst darstellt, und der Spieler, der das nächsthöhere Gebot gemacht hat, muss eine weitere Einheit als seine Maschine auswählen.

Das Bieten im Spiel: Das Szenario wird normal ausgetragen, aber wenn die Einheit, die der Bieter als seine Einheit ausgewählt hat, zerstört wird oder verheerenden Schaden erleidet, dann kann der Spieler, der das nächsthöhere Gebot gemacht hat, Verstärkungen schicken, um die Gesamtgröße der Clans-Streitmacht – inklusive aller zerstörten oder besiegten Einheiten – auf die Größe seines letzten Gebots zu bringen. Diese Verstärkungen werden aus der gleichen Armeeliste ausgewählt, die auch der Bieter verwendet hat, werden aber von dem Spieler mit dem nächsthöheren Gebot ausgewählt. Sie betreten dann das Spielfeld während der Bewegungsphase der folgenden Runde über die Heimatkante des Clans-Spielers.

Wird der zweitniedrigste Bieter zerstört oder erleidet verheerenden Schaden vor dem Spieler, der das Bieten gewonnen hat, dann können die Verstärkungen nicht entsandt werden und es dürfen niemals Verstärkungen von einem anderen Clan-Spieler außer dem zweitniedrigsten Bieter geschickt werden.

Bieten und Belohnungen: Wenn die Spieler in einer Schlacht, die das Bieten verwendet, irgendeine Form von Punktesystem verwenden – wie das Kriegskassensystem – und die Clan-Seite gewinnt, dann darf der Clan-Spieler 5 Prozent auf seine Gewinne addieren für jeweils 10 volle Prozent an Einheiten, die seine Streitmacht *unter* der Größe der Streitmacht des Gegners liegt (bis zu einer Maximalbelohnung von +50 Prozent). Wenn die Clan-Streitmacht in einem Szenario, in dem geboten wird, größer ist als die seines Gegners, dann wird die Belohnung automatisch um 25 Prozent verringert. Das Verhältnis der Clan-Streitmacht basiert auf der Zahl von Einheiten, die ins Szenario geschickt wurde, wenn es endet.

In einem Szenario, in dem eine Clan-Streitmacht, gespielt von Ben und Paul, gegen eine Streitmacht des Hauses Steiner kämpft, die von Bill und Mike gespielt wird, haben die Clan-Offiziere beschlossen, Bieten zu verwenden, um herauszufinden, wer den Angriff befehligen wird. Alle beteiligten Spieler haben beschlossen, die Armeelisten aus diesem Buch zu verwenden, wodurch die Jadefalken aus bis zu 10 Einheiten wählen dürfen, während die Steiner-Spieler eine volle Kompanie von 12 bereit liegen haben.

Ben verkündet, in seiner besten Jadefalken-Imitation, seinen Gegnern aus der Inneren Sphäre:

„Ich bin Ben vom Clan Jadefalke! Welche Streitmacht hat Haus Steiner, um sich unserer gewaltigen Macht zu widersetzen?"

Nachdem das Gekicher abgeklungen ist, spricht Bill für die Steiner-Streitmacht und gibt an, dass sie eine Kompanie (12 Mechs) verwenden werden. Ben nickt, dankt Bill, wendet sich an Paul und verkündet, dass er diese „Sphären-Surats" mit nur 8 BattleMechs bezwingen kann. Paul lacht verächtlich (auch mit seiner besten Jadefalken-Stimme) und verkündet, dass er den „Steiner-Abschaum" mit 5 Mechs vernichten wird. Ben – der wahrscheinlich schon einmal gegen Bill gespielt hat – geht nicht mit, also wird Paul die Falken-Streitmacht befehligen.

Paul muss nun mit 5 Mechs kämpfen, gegen Bills 12 Mechs. Paul wählt die 5 Mechs aus der Jadefalken-Armeeliste aus und wird alle Initiativewürfe für das Jadefalken-Team im Szenario ausführen. Er wählt einen Mech – einen Masakari *(*Warhawk*) Prime – als seine Kommandoeinheit, während sich Ben für einen* Thor *(*Summoner*)* Prime *entscheidet.*

Wenn Pauls Masakari *zerstört wird, ehe das Szenario endet und Bens* Thor *noch im Spiel ist, dann kann Ben noch 3 weitere Einheiten anfordern, um die Clan-Seite zu verstärken (Pauls 5 + Bens 3 = Bens letztes Gebot von 8).*

Das Szenario bringt dem Sieger 1000 KP ein. Wenn die Falken das Szenario mit Pauls Mechs gewinnen, was 42% der Streitmacht der Steiner entspricht (5 ÷ 12 = 0,4167), dann erhält die Clan-Streitmacht zusätzliche 25 Prozent der Kriegskassen-Belohnung, weil Paul weniger als 50% der Streitmachtsgröße seines Gegners geboten hat (aber nicht 60 Prozent weniger; 100% - 42% = 58%, 5 % Belohnungsbonus x 5 Schritte von 10% unter der gegnerischen Streitmacht = ein Bonus von 25%). Wenn Paul gewinnt, beträgt die Belohnung also 1250 KP.

Wenn Paul besiegt wird, aber Ben stattdessen mit 3 Verstärkungen gewinnt, dann sinkt die zusätzliche Belohnung auf 15%, weil Bens Streitmacht von 8 Mechs ungefähr 67% der Steiner-Streitmacht darstellt, also nur 3 Schritte von 10% unter der Streitmacht des Gegners (100% - 67% = 33%; 5% Belohnungsbonus x 3 Schritte von 10% unter der gegnerischen Streitmacht = 15 % Bonus). Wenn Ben gewinnt, erhält die Clan-Streitmacht also nur 1150 KP.

Zellbrigen

Neben dem Bieten, das den Clan-Kommandanten Ehre einbringen kann, haben die Clans auch eine Reihe von Regeln der persönlichen Ehre entwickelt, die sich am deutlichsten im Konzept des *Zellbrigen* zeigen. *Zellbrigen* bedeutet nicht weniger als das Konzept, einen einzelnen Gegner auszuwählen, um ihn zu bezwingen, und dies im Kampf Mann gegen Mann zu tun, wobei kein Gegner angegriffen wird, bis das Duell abgeschlossen ist. Viele Clans zeigen verschiedene Grade an Einhaltung von *Zellbrigen* und das Konzept ist gegen Feinde aus der Inneren Sphäre gegen Ende der Clan-Invasion-Epoche zusammengebrochen.



Die folgenden Regeln demonstrieren, wie die Grundkonzepte von *Zellbrigen* in *Alpha-Strike*-Spielen umgesetzt werden, doch sollte beachtet werden, dass sie nur für Streitkräfte gelten, welche die Clan-Armeelisten verwenden. Streitkräfte der Inneren Sphäre haben keine Verpflichtung, der Duelltradition der Clans zu folgen, aber da es verhindert, dass die überlegenen Clan-Maschinen ihr Feuer auf einen einzelnen Gegner konzentrieren, haben viele „Sphäroide" den Clans ihren Willen gelassen in ihrem Versuch, den potentiellen Schaden minimal zu halten.

Aussprechen einer Herausforderung: Nur eine Clan-Einheit, die nicht bereits gegen einen aktiven Gegner kämpft, darf nach *Zellbrigen* ein neues Ziel ansagen. Das Ansagen eines Ziels findet in der Kampfphase statt und wird zeitgleich mit dem Waffenangriff ausgeführt. Technisch gesehen finden es die Clans am ehrenhaftesten, einen Gegner zu wählen, der ihnen ebenbürtig oder besser ist, also ist es weniger ehrenwert, wenn ein überschwerer Mech beispielsweise eine konventionelle Infanterieeinheit herausfordert. Wenn kein anderes Ziel anwesend ist außer einem, dass auf irgendeine Art unterlegen ist, dann darf die Clan-Einheit das Ziel auswählen oder auf eine bessere, ehrenwertere Alternative warten.

Eine Herausforderung ablehnen: Eine Herausforderung wird abgelehnt, wenn der Duellant dem Herausforderer für 3 Runden in Folge entgeht oder auch nur einmal von einer verbündeten Einheit Unterstützung erhält, während das Duell noch anhält. Um einen Herausforderer nach diesen Regeln zu meiden, muss der Duellant absichtlich die Sichtlinie mit dem Herausforderer unterbrechen oder sich außerhalb der Waffenreichweite des Herausforderers bewegen. Um Unterstützung zu erhalten, muss eine andere Einheit auf der Seite des Duellanten den Herausforderer angreifen oder der Herausforderer muss von einer Flächeneffektwaffe getroffen werden, welche die Seite des Gegners abgefeuert hat.

Wenn ein Duell abgelehnt wurde, darf der Herausforderer ein anderes Ziel wählen oder eigene Unterstützung anfordern, um den gewählten Gegner zu Fall zu bringen.

Zellbrigen ablehnen: Wenn eine Seite in einem Szenario *Zellbrigen*-Duelle wiederholt ablehnt, dann kann der Clan-Spieler, der *Zellbrigen* verwendet, die gesamte gegnerische Streitmacht als „*dezgra*" (entehrt) erklären und alle Clan-Einheiten von den Regeln des Gefechts befreien. Wenn die Bieten-Regeln verwendet werden (siehe *Bieten*, Seite 133), dann kann der Clan-Spieler sogar die Verstärkungen des zweitniedrigsten Bieters anfordern, um den entehrten Gegner zu vernichten (wenn sie nicht bereits angefordert wurden).

Maximales Zellbrigen: Auf der strengsten Stufe von *Zellbrigen* weigern sich Clan-MechKrieger (aber nicht Fahrzeugbesatzungen oder Infanterie) Nahkämpfe auszuführen und dürfen somit in einem Szenario, in dem *Zellbrigen* verwendet wird, keine Nahkampfangriffe ausführen. Außerdem ziehen sich in der strengsten *Zellbrigen*-Stufe Clan-Krieger aller Arten niemals zurück und können somit sogar die normalen Regeln zum Erzwungenen Rückzug ignorieren.

Maximales *Zellbrigen* war sogar in der Clan-Invasion selten, aber nicht völlig unbekannt. Grundsätzlich wurde es vor allem von den Clans Jadefalke und Nebelparder gegen Gegner aus der Inneren Sphäre verwendet, die keine Söldner waren oder von allen Clans, wenn sie gegeneinander kämpften. Spieler, die diese Regeln verwenden, müssen somit dem „*Maximalen Zellbrigen*" nur dann folgen, wenn sie es möchten.

CLAN-INVASION: KOMPANIE DES HAUSES LIAO (168 PW)



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
KOMMANDOLANZE	AWS-9M Awesome	4	8“	4/4/3	1	8/4	18	
	MR-V2 Cerberus	4	8“	6/6/3	0	7/4	20	RAS
	EMP-6A Emperor	4	6“s	4/4/2	1	9/4	20	FLK1/1/1, CASE
	CPLT-C1 Catapult	3	8“s	2/3/2	1	5/5	14	LSR 1/1/1, IB1



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
KAMPFLANZE	HUR-WO-R4L Huron Warrior	2	10“	2/3/3	0	5/2	15	
	THR-1L Thunder	3	10“	5/5/1	0	7/3	15	AK2/2/0, CASE
	CTF-3L Cataphract	3	10“	3/3/2	0	6/3	15	FLK1/1/1
	VND-3L Vindicator	2	8“s	2/2/2	0	5/4	11	CASE



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
VERFOLGERLANZE	CDA-3F Cicada	2	16“s	2/2/1	0	4/2	13	ENE
	CLNT-2-3U Clint	2	12“s	2/2/1	1	2/3	11	ENE
	RVN-3L Raven	1	12“	2/2/0	0	3/2	7	CASE, SNARC, SON, SPÄ, STÖR, ZES
	JA-KL-1532 Jackal	1	14“	1/1/1	1	3/1	9	RAS

CLAN-INVASION: KOMPANIE DES HAUSES KURITA (160 PW)



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
FEUERLANZE	AS7-K Atlas	4	6“	3/3/3	2	10/4	22	IB1, WÜH, CASE, RAS
	APL-1M Apollo	2	8“	2/3/3	0	6/5	12	IB2
	THG-11E Thug	4	8“	4/4/2	0	8/6	16	KSR 2/2, CASE
	HTM-27T Hatamoto-Chi	4	8“	3/3/2	1	8/6	16	KSR 1/1, CASE



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
KAVALLERIELANZE	DRG-5K Grand Dragon	3	12“	2/3/2	0	5/3	14	IB1, CASE
	DRG-5K Grand Dragon	3	12“	2/3/2	0	5/3	14	IB1, CASE
	DAI-01 Daikyu	3	10“	3/4/3	0	6/3	16	CASE
	LNC25-01 Lancelot	3	12“	3/3/1	1	5/3	14	ENE



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
VERFOLGERLANZE	DMO-1K Daimyo	2	10“	3/3/1	0	4/3	11	
	PNT-10K Panther	1	8“s	2/2/1	0	3/3	8	CASE
	JR7-K Jenner	1	14“/6“s	2/2/0	1	2/3	9	CASE
	MON-66 Mongoose	1	16“	2/2/0	0	3/2	8	ENE, SON, SPÄ

CLAN-INVASION: KOMPANIE DES HAUSES DAVION (158 PW)



KOMMANDOLANZE	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
	AS7-RS Atlas	4	6“	3/4/1	1	10/8	18	IB1
	GUN-1ERD Gunslinger	4	6“/2“s	5/5/3	0	8/4	23	STÖR, SON, SPÄ
	BL-6-KNT Black Knight	3	8“	3/3/1	2	7/6	16	ENE, SON, SPÄ
	JM6-DG JagerMech	3	8“	4/4/3	0	4/3	16	CASE

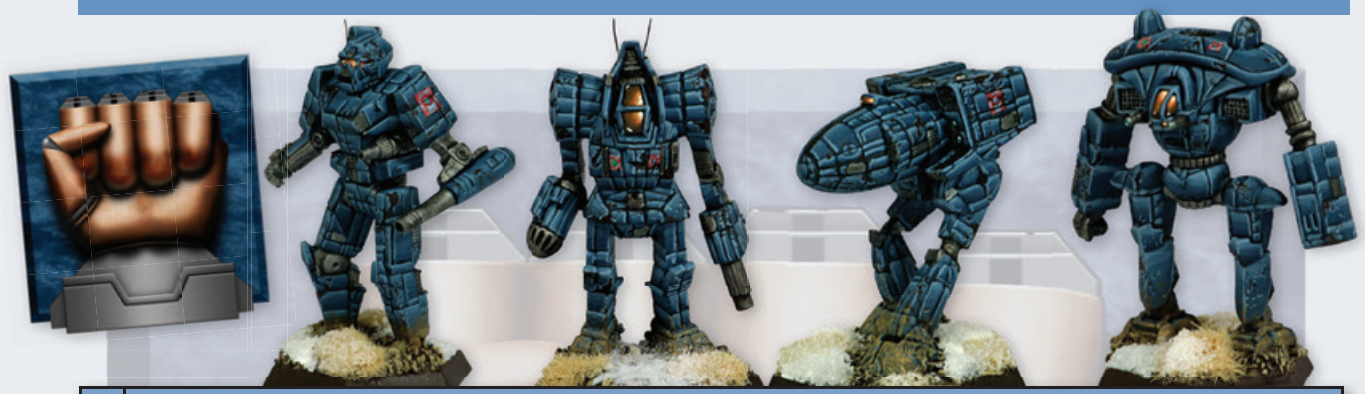


ÜBERFALLLANZE	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
	CLNT-2-3U Clint	2	12“s	2/2/1	1	2/3	11	ENE
	DV-7D Dervish	2	10“s	3/3/2	0	5/5	14	LSR 1/1/1, IB1, CASE
	HCT-5S Hatchetman	2	8“s	2/2/1	1	5/2	10	FLK1/1/1, CASE, NAH
	ENF-5D Enforcer	2	10“s	2/2/2	0	5/2	13	FLK1/1/1, CASE



VERFOLGERLANZE	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
	CN9-D Centurion	2	12“	2/2/2	0	5/2	11	FLK1/1/1, IB1, CASE
	SCB-9A Scarabus	1	20“	2/1/0	0	3/1	8	ENE, STÖR, ZES, NAH
	STH-1D Stealth	2	18“/14“s	3/3/0	0	5/2	12	SON, SPÄ
	JVN-10P Javelin	1	12“s	2/2/0	0	2/3	6	

CLAN-INVASION: KOMPANIE DES HAUSES STEINER (159 PW)



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
STURMLANZE	BNC-5S Banshee	4	8"	4/4/4	1	8/4	21	
	ZEU-9S Zeus	4	8"	3/4/3	0	7/6	16	IB1, CASE
	STK-5S Stalker	4	6"	3/3/2	4	7/4	14	IB1, CASE, RAS
	PPR-5S Salamander	4	8"	3/5/4	0	8/4	18	LSR 2/3/4, IB4, CASE



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
KAVALLERIELANZE	FLC-8R Falconer	3	10"s	3/4/3	1	6/3	22	
	BH-K305 Battle Hawk	1	10"s	3/3/0	0	3/1	8	RAS
	BSW-X1 Bushwacker	2	10"	3/3/2	0	5/3	12	AK1/1/0, IB1, CASE
	BZK-F3 Hollander	1	10"	2/2/2	0	2/3	10	



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
VERFOLGERLANZE	NGS-4S Nightsky	2	12"s	3/3/0	0	5/2	12	ENE, NAH
	VT-5S Vulcan	2	16"/12"s	2/2/1	0	3/2	9	CASE
	WLF-2 Wolfhound	1	12"	3/3/1	0	4/3	11	ENE
	COM-5S Commando	1	12"	2/2/0	0	2/2	6	CASE

CLAN-INVASION: KOMPANIE DES HAUSES MARIK (164 PW)



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
WÄCHTERLANZE	ON1-M Orion	3	8“	3/4/2	0	7/3	14	LSR 1/1/1, FLK1/1/1, IB1, CASE, SNARC
	GLT-5M Guillotine	3	8“s	4/4/1	0	6/6	15	CASE
	HRC-LS-9000 Hercules	3	10“	3/3/2	0	7/3	16	FLK1/1/1, RAS
	HMR-3C Hammer	1	10“	4/4/1	0	3/3	10	



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
FEUERLANZE	ALB-3U Albatross	4	8“	4/4/3	2	7/4	17	FLK1/1/1, IB1, CASE
	AWS-9M Awesome	4	8“	4/4/3	1	8/4	18	
	TMP-3M Tempest	3	8“s	5/5/2	0	7/3	18	
	HER-5S Hermes II	2	12“	2/2/1	0	4/3	9	



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
ÜBERFALLLANZE	TR1 Wraith	2	14“s	3/3/0	0	5/3	13	ENE
	ZPH-1 Tarantula	1	16“s	2/2/0	0	2/1	7	
	ANV-3M Anvil	3	10“/4“s	3/3/0	0	5/5	14	ENE, STÖR
	TBT-7M Trebuchet	2	10“s	3/3/2	0	4/2	13	LSR 1/1/1, IB1, CASE, SNARC

CLAN-INVASION: BINÄRSTERN DES CLANS JADEFALKE (224 PW)



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
KAMPFSTERN	Gladiator (Executioner) B	4	0"/8"s	5/5/2	0	9/5	29	CASE, OMNI, RAS
	Mad Cat (Timber Wolf) A	3	10"	7/7/3	1	8/4	29	CASE, OMNI
	Thor (Summoner) Prime	3	10"s	4/4/4	0	6/4	23	FLK1/1/1, IB1, CASE, OMNI
	Cauldron Born (Ebon Jaguar) D	3	10"	5/5/4	1	6/4	22	CASE, OMNI
	Vulture (Mad Dog) Prime	3	10"	4/4/4	2	5/3	24	LSR 1/1/2, IB2, CASE, OMN



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
ÜBERFALLSTERN	Black Lanner Prime	2	18"	3/3/2	1	5/3	23	IB1, CASE, STÖR, OMNI
	Loki (Hellbringer) Prime	3	10"	4/4/2	3	4/4	27	WÜH, CASE, STÖR, SON, SPÄ, OMNI, RAS
	Black Hawk (Nova) A	2	10"s	3/3/3	1	5/3	24	CASE, OMNI, RAS
	Uller (Kit Fox) Prime	1	12"	3/3/2	0	3/2	11	CASE, OMNI
	Hankyu (Arctic Cheetah) Prime	1	16"/8"s	3/2/1	0	3/2	11	IB1, CASE, STÖR, SON, SPÄ, OMNI, ZES

CLAN-INVASION: BINÄRSTERN DES CLANS WOLF (225 PW)



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
BATTLE STAR	Daishi (Dire Wolf) A	4	6"	7/8/5	0	10/5	29	CASE, OMNI, RAS
	Gladiator (Executioner) Prime	4	10"/8"s	4/4/4	0	9/5	27	CASE, OMNI
	Kingfisher Prime	4	8"	6/6/3	1	9/7	24	IB1, CASE, OMNI
	Loki (Hellbringer) Prime	3	10"	4/4/2	3	4/4	27	WÜH, CASE, STÖR, SON, SPÄ, OMNI, RAS
	Man O' War (Gargoyle) A	4	10"	4/4/3	3	7/4	27	WÜH, ENE, OMNI



	Einheitentyp	Größe	Bewegung	Schaden (K/M/W)	ÜH	Pan/Str	PW	Spezial
CAVALRY STAR	Mad Cat (Timber Wolf) Prime	3	10"	5/5/4	1	8/4	27	LSR 1/1/2, IB2, CASE, OMNI
	Dragonfly (Viper) Prime	2	16"s	3/3/0	0	4/2	15	CASE, OMNI, RAS
	Ryoken (Stormcrow) C	2	12"	4/4/2	0	6/3	19	FLK1/1/1, CASE, OMNI
	Fenris (Ice Ferret) Prime	2	16"	3/3/2	0	5/2	17	CASE, SON, SPÄ, OMNI
	Dasher (Fire Moth) Prime	1	26"	3/3/0	0	1/1	13	KSR 1/1, CASE, OMNI



Devlin Stone, in seinem umgebauten Atlas*, lässt einen zerstörten* Arcangel *von Blakes Wort zurück.*

Willkommen in der Inneren Sphäre, tausenden von Planeten, die von der Menschheit kolonisiert worden sind. Einst war sie unter dem Sternenbund vereint, aber in den letzten dreihundert Jahren wurde die Sphäre von brutalen Kriegen verzehrt. Bis ein neuer Feind erschien – die Clans.

Die Clans, machtvoll, skrupellos und für den Kampf gezüchtet, schlugen hart zu, überwältigten Welt um Welt in einem Blitzkrieg, wie es zuvor keinen gegeben hatte. Im Geiste des Sternenbundes vereinten sich uralte Feinde, sodass ein zweiter Sternenbund entstehen konnte, um den Vormarsch der Clans aufzuhalten.

Der Sieg war aber nur von kurzer Dauer. Alte Rivalitäten flammten schnell wieder auf und bald tobte wieder Krieg in der Inneren Sphäre. Wieder rangen Armeen um die Dominanz auf zahllosen Schlachtfeldern, kämpften für Haus und Clan und die MechKrieger führten den Angriff an.

Es ist ein Universum im Krieg.

EINE GESCHICHTE DES KRIEGES

Die Geschichte des **BattleTech**-Universums überspannt mehr als Tausend Jahre und deckt den Aufstieg, Fall und die Wiedergeburt vieler Reiche, Helden und Schurken ab. Die folgende Zusammenfassung stellt eine stark vereinfachte Version dieser tiefen Geschichte dar.

DIE KOLONISIERUNG DER STERNE

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts entdeckten zwei Männer – Thomas Kearny und Takayoshi Fuchida – die Prinzipien der Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit. Zwar glaubte ihnen zunächst niemand, doch half der Kearny-Fuchida-Antrieb weniger als ein Jahrhundert später der Menschheit dabei, mit der ersten extrasolaren Kolonie auf New Earth im Jahre 2116 ihren Platz unter den weit entfernten Sternen einzunehmen. Innerhalb weiterer hundert Jahre, umfasste der menschliche Einflussbereich sechshundert extrasolare Kolonien, die alle im Umkreis von 120 Lichtjahren um Terra gegründet worden waren.

Im Jahre 2236 begannen einige Koloniewelten – die unter einer immer restriktiver werdenden Terranischen Allianz litten – eine Rebellion gegen die Regierung ihrer Heimatwelt. Als Reaktion auf diese so genannte Rebellion der Außenbezirke schnitt die Terranische Allianz plötzlich alle Verbindungen zu den Kolonien ab, die weiter als ein Lichtjahr entfernt waren, ob diese Welten die Unabhängigkeit wollten oder nicht. Als sich „Mutter Terra“ nach Innen wandte, formten sich neue Bündnisse unter den weit entfernten Kolonien, die verzweifelt versuchten, in einer Welt ohne Terranischen Handel und Terranische Sicherheit zu überleben. Diese Bündnisse formten schließlich die fünf Staaten der Inneren Sphäre: die Konföderation Capella, das Draconis-Kombinat, die Vereinigten Sonnen, die Liga Freier Welten und das Lyranische Commonwealth.

DAS ZEITALTER DES KRIEGES

Im Jahre 2398 erklärte die Konföderation Capella der Liga Freier Welten über die Welt Andurien und die benachbarten Systeme den Krieg. Bald darauf breitete sich der Konflikt über den ganzen Weltraum der Menschheit aus, als die anderen interstellaren Allianzen und Imperien in einer brutalen Reihe von Kriegen übereinander herfielen. Diese Zeit der nicht enden wollenden Kämpfe – die fast zwei Jahrhunderte dauerten und hunderte von Welten überzogen – war die Geburtsstunde der ersten BattleMechs und der Ares-Konvention. Der BattleMech, von der Terranischen Hegemonie im Jahre 2439 erfunden, sollte bald die ultimative Waffe im konventionellen Bodenkrieg werden, da er überlegene Mobilität, Widerstandsfähigkeit, Anpassungsfähigkeit und Feuerkraft in einem Paket vereinte, das von einem einzelnen Krieger gelenkt werden konnte. Nach der Feuertaufe im Jahre 2443 breitete sich die Technologie schnell auf andere Reiche der Inneren Sphäre aus, was das Antlitz der modernen Kriegsführung revolutionieren sollte.

Von ähnlicher Bedeutung war die Ares-Konvention, zuerst vorgeschlagen von der Capella-Kanzlerin Aleisha Liao. Es handelte sich um ein interstellares Abkommen, das die Kriegsführung einschränken und die Schrecken der gegenseitigen sicheren Vernichtung ganzer Welten vermeiden sollte. Auch wenn ihr Geist bis ins 31. Jahrhundert überleben sollte, legitimierten die Ares-Konvention unglücklicherweise das Konzept der Klärung politischer und ökonomischer Streitigkeiten durch Krieg, weil sie Regeln für „beschränkte Kriegsführung" etablierten.

Als das Zeitalter des Krieges im Jahre 2571 endete, war der Krieg durch die BattleMechs und die Ares-Konventionen so sehr revolutioniert worden, dass Konflikte jetzt mehr an persönliche Duelle oder Schachspiele erinnerten als an ein brutales Blutvergießen.

DER STERNENBUND

Die Ära des ersten Sternenbunds, auch als das Goldene Zeitalter der Menschheit bezeichnet, begann als die fünf Großen Häuser der Inneren Sphäre sich Haus Cameron – den Fürsten der Terranischen Hegemonie anschlossen, um im Jahre 2571 den Sternenbund zu gründen. Der Sternenbund, ein Ergebnis brillanter Diplomatie und militärischer Verschlagenheit, vereinte die sechs größten Staaten der Inneren Sphäre in einer Konföderation der Nationen. Doch auch wenn der Sternenbund den Krieg zwischen den Großen Häusern beendete, so war der erste Punkt der Tagesordnung nach seiner Gründung, den Peripherie-Reichen den Krieg zu erklären, die sich der Allianz nicht angeschlossen hatten. Angetrieben vom Ideal, die ganze Menschheit unter einer Herrschaft zusammenzubringen, begann der Sternenbund den Vereinigungskrieg gegen die Peripherie-Reiche.

Am Ende war der Sternenbund siegreich und er herrschte ohne Auseinandersetzung für die nächsten 200 Jahre. Unter der Führung der Cameron-Familie und beschützt von den immer wachsamen Sternenbund-Verteidigungsstreitkräften, erreichte der Sternenbund eine Zeit des relativen Friedens und Wohlstands – ein Höhepunkt der menschlichen Zivilisation.

Aber wie alle großen Imperien war es das Schicksal des Sternenbundes zu fallen ...

DIE NACHFOLGEKRIEGE

Im Jahre 2766 tötete Stefan Amaris, Fürst der Randwelt-Republik – damals dem größten Peripheriestaat – den jungen Ersten Lord Richard Cameron und seine Familie in einem blutigen Coup, den er viele Jahre vorbereitet hatte. Nachdem sie die vertrauensseligen SBVS von Terra in die Peripherie weggelockt hatten, um eine Revolte in der ganzen Peripherie niederzuschlagen, eroberten und zerbrachen die Randwelt-Truppen die Terranische Hegemonie schnell und zwangen den befehlshabenden General des Sternenbundes, Aleksandr Kerensky, einen langen und blutigen Befreiungskrieg zu kämpfen. Er war zwar um die sieben Jahre später siegreich, doch musste Kerensky mit ansehen, wie der Bund, für den er gefochten hatte, von den überlebenden Lords der Häuser entzwei gerissen wurde – sie alle beanspruchten den Thron, den die ausgestorbene Blutlinie der Camerons verwaist zurückgelassen hatte.

Weil er verzweifelt darum bemüht war, den drohenden Konflikt zu vermeiden, führte Kerensky den Großteil der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte an einen unbekannten Ort – und überließ dabei der Innere Sphäre fast dreihundert Jahren nicht enden wollender Kriege.

Die als Nachfolgekriege bekannten Konflikte, warfen die Ares-Konvention effektiv auf den Müll, als die Häuser mit allen Waffen in ihren Arsenalen übereinander herfielen. Ganze Welten wurden mit nuklearen, biologischen und chemischen Waffen ausgelöscht, während Sprungschiffe und Fabriken aller Art zum Ziel wurden, um die Infrastruktur der Gegner zu zerstören.

Technologien, die überlebenswichtig für ein interstellares Imperium waren, wurden fast unersetzbar als die spezialisierten Fabriken und Teile schnell verloren gingen, was eine Rückkehr zu den Konflikten niedriger Intensität erzwang, welche die fast vergessenen Ares-Konvention vorgeschrieben hatte.

Diese Veränderung ließ die Innere Sphäre in einer regelrechten Pattsituation zurück, bis die Häuser Steiner und Davion sich 3028 vereinigten und den verheerenden Vierten Nachfolgekrieg begannen, der die Konföderation Capella fast auseinander riss. Gegen 3030 vereinte ein einziges mächtiges Imperium – angeführt durch die Hochzeit der Steiner- und Davion-Herrscher – fast die Hälfte der Inneren Sphäre unter ihrem Banner und wenn sie auch bezwungen wurden, als sie versuchten, das Draconis-Kombinat 3039 zu erobern, so schien doch eine Eroberung der Inneren Sphäre durch Steiner-Davion fast unvermeidbar.

Bis in den letzten Tagen der 3040er, ein neuer Feind erschien ...

DIE CLAN-INVASION

Nach Jahrhunderten im Exil kehrten die Nachfahren von Aleksandr Kerenskys lange abgezogenen SBVS-Truppen mit Rache im Sinn in die Innere Sphäre zurück. Im Jahre 3048 brachen sie durch die Peripherie und zuerst wurden die Krieger der Clans – mit ihren seltsamen Bräuchen, fortschrittlichen BattleMechs und Infanterie in Gefechtsrüstungen – von den Leuten der Inneren Sphäre als außerirdische Invasoren betrachtet. Ihre Angriffsstreitmacht fegten durch die Fronttruppen des Vereinigten Commonwealth und des Draconis-Kombinats gleichermaßen und zerstörten beinahe die neu geborene Freie Republik Rasalhaag, die auf ihrem Weg lag. Es verlangte bisher unbekannte Kooperation zwischen den Großen Häusern und die Macht von ComStars Armee, um die Invasion im Jahre 3052 aufzuhalten, aber zu einem schrecklichen Preis.

Die Clan-Invasion entfesselte eine technologische Renaissance, die in der Inneren Sphäre kaum begonnen hatte. Innerhalb weniger Jahre hatten die bedrohten Nationen der Inneren Sphäre ihre militärische Produktion und ihren technischen Fortschritt fast auf das Niveau des Sternenbundes gebracht und selbst mächtige Kriegsschiffe – die seit den frühen Jahren der Nachfolgekriege verloren gewesen waren – flogen wieder unter den Bannern der Großen Häuser.

Unglücklicherweise hatte ComStars Sieg gegen die Clans auf Tukayyid nur einen Waffenstillstand von 15 Jahren erkauft, und durch das quasi Wegfallen einer gemeinsamen Bedrohung betrachteten sich die Reiche der Inneren Sphäre erneut mit Argwohn. Selbst als einige Anführer unermüdlich daran arbeiteten, ein dauerhafteres Ende der Clan-Bedrohung zu finden, teilten die Machenschaften der anderen das Vereinigte Commonwealth in zwei Teile und führte die Welten um Terra in den Krieg.

DIE EPOCHE DES BÜRGERKRIEGS

Im Jahre 3060 gründeten die Nachfolgerstaaten und ComStar den Sternenbund neu in einem Versuch, die Clanbedrohung ein für alle mal zu zerstören. Die Streitkräfte der Inneren Sphäre, vereint unter den neuen Sternenbund-Verteidigungsstreitkräften, verbündeten sich, um den Clan der Nebelparder zu vernichten, was effektiv die Führung der militanten Kreuzritter-Fraktion der Clans ausschaltete. Als die Verbündeten allerdings ein formelles Ende der Clan-Invasion gewannen, kam es zu Hause zwischen den Staaten des zerrissenen Vereinigten Commonwealth zu Spannungen, während eine wiederauflebende Konföderation Capella ihre eigene Kampagne begann, um viele ihrer lange verlorenen Territorien wiederzuerlangen.

Der VerCom-Bürgerkrieg brach im Jahre 3062 schließlich endgültig aus und tobte bis 3067, was zwei Gründungsmitglieder des wiedergeborenen Sternenbundes – die Vereinigten Sonnen und die Lyranische Allianz – fast zerstörte und auch einige Konflikte in den Grenznationen auslöste.

In den Nachwehen des Konflikts hatten sich die Häuser Davion und Steiner wieder voneinander getrennt und ihre Reiche lagen in Trümmern. Einige wagten es zwar, in eine strahlende Zukunft zu blicken, in der Hoffnung, dass ein neuer Sternenbund schließlich den Krieg in der Inneren Sphäre im Zaum halten würde, doch andere sahen einen wiedergeborenen Sternenbund, der untätig zugesehen hatte, wie sich die Mitgliedsstaaten fast gegenseitig zerstört hatten.

Am Vorabend der Sternenbund-Konferenz im November 3067 hing die Zukunft der Inneren Sphäre in der Schwebe.

DER JIHAD VON BLAKES WORT

Bei der Sternenbund-Konferenz im Jahre 3067 schockierten die Anführer der Konföderation Capella, der Vereinigten Sonnen und der Lyranischen Allianz die anderen Lords der Häuser damit, dass sie ein Versagen des neuen Sternenbundes proklamierten und sich aus dem Bündnis zurückzogen. Die Unterstützer des Sternenbundes reagierten mit universeller Verzweiflung, doch eine Seite – Blakes Wort – traf dieses Ereignis am Schwersten.

Das Wort Blakes, das im Jahre 3052 nach der Niederlage der Clans auf Tukayyid gegründet worden war, stellte die fanatischen, quasi-religiösen Fraktionen dar, die ComStar verließen, als die neuen Anführer sich einer weltlicheren und offeneren Beziehung mit der Inneren Sphäre zuwandten. Sie wurden zwar als radikal angesehen und von ihren ehemaligen ComStar-Brüdern oft belächelt, doch baute Blakes Wort seine Stärke rapide auf. Sie entrissen im Jahre 3058 ComStar Terra und erweiterten ihren Einfluss in der ganzen Peripherie der Liga Freier Welten und den verlassenen Welten um Terra. Im Jahre 3064 hatte das Wort eine Mitgliedschaft zur Probe im neuen Sternenbund erlangt und erwarteten seine volle Aufnahme 3067, als Realisierung einer großen Prophezeiung.

Als der Sternenbund stattdessen aufgelöst wurde, begannen die radikalsten Elemente in Blakes Wort eine Reihe von Angriffen, die unweigerlich einen Krieg in der ganzen Inneren Sphäre zur Folge hatten – einen heiligen Krieg gewaltiger Größe. In nur wenigen Monaten führten die kriegerischen Bemühungen von Blakes Wort, den Sternenbund zu einer Neugründung zwingen, zu einem Konflikt, der die ganze Innere Sphäre gegen sie aufbrachte. Schrecklicher Waffen kamen zum Einsatz, die seit dem Dritten Nachfolgekrieg niemand mehr gesehen hatte.

Letztlich war eine Koalition von verbündeten Staaten notwendig, angeführt von einem Widerstandskämpfer namens Devlin Stone, um der Terrorherrschaft von Blakes Wort ein Ende zu setzen. Bis dahin hatten Milliarden ihr Leben verloren und ganze Welten waren von den interstellaren Karten gefegt worden, waren sie doch durch den massiven Einsatz von nuklearen und biologischen Waffen unbewohnbar. Nach ihrem Sieg gründeten Stone und seine Verbündeten die Republik der Sphäre, ein neues Reich im Herz der Inneren Sphäre, das sich den Idealen von Stärke und Einheit für die Bevölkerung aller Reiche verschrieben hatte.

DAS DUNKLE ZEITALTER (DARKAGE)

Die Epoche der Republik (wie sie offiziell genannt wurde) begann etwas holperig, führte aber schließlich zu einem neuen Zeitalter des Friedens. Für eine Weile wandten sich die verschiedenen Häuser und Clans der Aufgabe zu, die Schäden des Jihad zu beheben, ihre ausgebombte Infrastruktur wieder aufzubauen und daran zu arbeiten, Konflikte zu minimieren. Es wuchsen Generationen auf, welche die Schrecken des Krieges nur aus den Geschichtsbüchern kannten oder aus den seltenen Scharmützeln. Die Republik war ein Leuchtfeuer für alle, ein egalitäres Reich, in dem das Recht zu herrschen nicht mehr auf eine Blutlinie beschränkt war und nicht mehr durch Gewalt ergriffen werden musste.

Doch auch dies sollte nicht anhalten.

Im Jahre 3132 brachen über drei Viertel des gesamten interstellaren Kommunikationsnetzwerks plötzlich zusammen und es gab Gerüchte von seltsamen Angreifern. Die Bevölkerung vieler Welten fürchtete, dass schlimmste und geriet in Panik. Sie griffen zu den Waffen, weil sie sicher waren, dass ein neuer Krieg bevorstand. Die Großen Häuser mobilisierten erneut ihre Armeen und Fabriken, die schon vor langer Zeit für zivile Zwecke umgebaut worden waren und kehrten eilig dazu zurück, Waffen zu produzieren. Es dauerte nicht lang, da brachen die Kämpfe wieder aus und wüteten an allen Grenzen. Die Republik der Sphäre brach unter dem Ansturm von neuen und alten Feinden zusammen, während alte Feindschaften mit Wucht ausbrachen. Fronten, die sich vor Jahrzehnten stabilisiert hatten, waren wieder umkämpft.

Das Dunkle Zeitalter, wie es genannt wird, hält noch heute an. Doch viele vermuten, dass ein neuer Morgen bevorsteht, auch jetzt, wo sich die Clans und Häuser wieder bekämpfen.



Die Reiche der Macht

Das **BattleTech**-Setting ist ein Universum, das sich im ewigen Krieg befindet. Es gab zwar Zeiten des Friedens, doch haben die schiere Zahl von Welten und der Ehrgeiz ihrer weit verstreuten Anführer immer wieder sichergestellt, dass irgendwo, irgendwie Armeen für irgendeine Sache gekämpft und geblutet haben. Selbst während der goldenen Tage des ersten Sternenbundes tobten Konflikte, welche die Menschen in einem anhaltenden Kampf um Überlegenheit gegeneinander aufwiegelten. Im Herzen dieser Kämpfe standen immer die Großen Häuser und Reiche, die unten beschrieben sind. Die folgenden Texte sind eine Momentaufnahme des Jahres 3070.



HAUS DAVION (VEREINIGTE SONNEN)

Gegründet: 2317

Haus Davions Vereinigte Sonnen, von vielen als ein Reich gesehen, das den Krieg verherrlicht, verfügt über die fähigsten Streitkräfte der Inneren Sphäre und ihr Erster Prinz wird als einer der mächtigsten Herrscher der Sphäre gesehen. Die Vereinigten Sonnen wurden vor allem von Nachkommen von Terras Westeuropa besiedelt und sie haben ein Adelssystem angenommen, das auf dem Feudalwesen von England und Frankreich basiert. Es hat sich den Idealen persönlicher Freiheit und Rechtsstaatlichkeit verschrieben.

Haus Davions Erzfeind sind seine Nachbarn, Haus Liaos Konföderation Capella und das Draconis-Kombinat, das von Haus Kurita regiert wird. Im Vierten Nachfolgekrieg verbündeten sich die Vereinigten Sonnen mit Haus Steiners Lyranischem Commonwealth, um das Vereinigte Commonwealth zu bilden. In dieser Vereinigung eroberten die Häuser Davion und Steiner die Hälfte der Konföderation und forderten das mächtige Haus Kurita im Krieg von 3039 heraus. Doch brach das Bündnis im VerCom-Bürgerkrieg in den 3060ern schließlich zusammen. Jetzt, wo sie von Blakes Wort und ihrem Jihad bedroht werden, stehen die Vereinigten Sonnen erneut an der Seite ihrer alten Feinde, vereint gegen einen gemeinsamen Feind.

Das Vereinigte Commonwealth ist sehr liberal, wenn es um persönliche Freiheit und Handel geht und verfügt über eine freie Marktwirtschaft, die es den Bürgern erlaubt, Profit anzustreben. Militärisch bevorzugen sie Operationen verbundener Kräfte und strategische Initiative und halten die Tugenden von Beweglichkeit und Manövrierfähigkeit höher als brutale Gewalt oder Wildheit.



HAUS KURITA (DRACONIS-KOMBINAT)

Gegründet: 2319

Das Draconis-Kombinat, gestaltet auf Basis der Kultur des feudalen Japans und regiert von einer Hierarchie aus Kriegsherren, die dem Shogunats-Ideal des herrschenden Hauses Kurita treu ergeben sind, ist ein Reich, dessen Krieger und Bürger die Prinzipien des Bushido zu leben versuchen – den uralten japanischen Weg des Kriegers. Für die Leute des Kombinats sind Ehre und Pflicht die Eckpfeiler der Gesellschaft und ohne sie kann nichts existieren. Zwar haben diese sozialen Bräuche das Militär des Kombinats zu einem der fürchterlichsten und fanatischsten auf dem Schlachtfeld werden lassen, so waren es doch die modernen Reformen von Koordinator Theodore Kurita, welche die VSDK in eine noch tödlichere Streitmacht verwandelten.

Auch wenn er in der Clan-Invasion stark unter Druck stand – bis zu dem Punkt, an dem die eigene Hauptwelt Luthien fast von den Clans eingenommen wurde – so antwortete der „Drache" den Möchtegern-Eroberern, indem er den Angriff anführte, der den Clan Nebelparder auslöschen sollte. Heute, in der das Reich an inneren Streitigkeiten in Form der reaktionären Gesellschaft des Schwarzen Drachens krankt und gleichzeitig einen Zermürbungskrieg gegen Blakes Wort kämpft, haben Koordinator Hohiro Kurita und sein oberster Kriegsherr, *Kanrei* Kiyomori Minamoto, dafür gestritten, zwei Ziele zu erreichen: sie wollen ihr Reich vereinen und die tödliche Offensive von Blakes Wort abwehren.

Das Draconis-Kombinat ist eine besonders raue und fremdenfeindliche Gesellschaft. Sie folgen einer sozialen Marktwirtschaft und einer strengen Führung, die in soziale Kasten eingeteilt ist. Militärisch ringen die Vereinigten Soldaten des Draconis-Kombinats immer noch mit den Idealen persönlicher Ehre und Ruhm und der Erfordernis, als Einheit gegen einen entschlossenen Feind zu funktionieren. Im Kampf ist es also nicht selten, dass ein einzelner Kombinats-Krieger eine überlegene Streitmacht herausfordert und ebenso vereinen ganze Formationen ihre Macht, um einen Gegner zu Fall zu bringen.



HAUS LIAO (KONFÖDERATION CAPELLA)

Gegründet: 2366

Da sie ursprünglich von Menschen aus Terras asiatischen Nationen besiedelt wurde, sieht man heute in Haus Liaos Konföderation Capella nach wie vor die Wurzeln der chinesischen und russischen Kultur. Haus Liao, nach Jahrhunderten des unerbittlichen Krieges das kleinste der fünf Großen Häuser, hat sich den harten Realitäten einer Polizeistaat-Politik und skrupelloser Kontrolle gestellt, um das Überleben der Nation gegen seine Feinde zu sichern. Die Maskirovka, die capellanische Geheimpolizei, behält das Volk der Konföderation im kalten und berechnenden Blick und die Leute müssen die Bürgerrechte erst verdienen, anstatt sie von Geburt an zu erhalten.

Die Konföderation, die von Haus Davion im Vierten Nachfolgekrieg fast zerschmettert wurde, stand kurz vor der Auslöschung, bis der letzte Kanzler, Sun-Tzu Liao, die Dreieinigkeitsallianz mit dem Magistrat Canopus und dem Taurus-Konkordat schloss und viel von dem wieder beanspruchen konnte, was das Reich im Vierten Nachfolgekrieg verloren hatte. Nachdem er den abtrünnigen St.-Ives-Pakt wieder erobert und die extrem erfolgreiche politische Xin-Sheng-Bewegung ins Leben gerufen hatte, schien Sun-Tzus Herrschaft die Konföderation zu ihrem alten Ruhm zurück zu bringen – bis der Jihad von Blakes Wort ausbrach und das Reich bald vom Krieg ergriffen wurde, der sich in der ganzen Inneren Sphäre ausgebreitet hatte.

Auch wenn die Konföderation effektiv allein im Angesicht der Bedrohung der Blakisten steht, lediglich mit den Verbündeten aus dem Magistrat Canopus als Unterstützung, so hat doch Haus Liao Entschlossenheit gezeigt, das Schlimmste zu überstehen, was der Krieg ihnen zugemutet hat. Für die Menschen dieses Reiches werden die Bedürfnisse des Staates immer wichtiger sein als die des Individuums. Diese Tatsache sieht man auch im scheinbar fanatischen Wesen der Soldaten Capellas, ebenso wie im Kommunismus mit freiem Markt, der die Wirtschaft der Nation dominiert.



HAUS MARIK (LIGA FREIER WELTEN)

Gegründet: 2271

Im Gegensatz zu den anderen feudalen Reichen der Inneren Sphäre ist die Liga Freier Welten – zumindest auf dem Papier – eine Demokratie. Sie wird zwar seit Jahrhunderten vor allem von der Marik-Familie angeführt (aufgrund verschiedener Umstände und den Vorschriften einer „Notfall-Resolution", die vor Jahrhunderten verabschiedet wurde), doch ist die Liga tatsächlich ein Konglomerat vieler kleiner Staaten und Planeten, die sich vor langer Zeit verbündet haben und heute einer der ältesten Nachfolgerstaaten ist.

Auch wenn die Liga politisch gespalten und von Bürokratie geplagt ist existiert sie doch seit vielen Jahren in relativem Frieden und entging sogar den schlimmsten Folgen des Vierten Nachfolgekriegs. Ein Bürgerkrieg in den 3030ern zerfetzte das Reich beinahe, doch die Liga erholte sich und wurde in den Jahrzehnten seitdem immer stärker. Sie kämpfte nur einen kleinen Krieg im Jahre 3057, als sie der Splittergruppe Blakes Wort während deren Aufbau Zuflucht bot. Da sie nach der Ankunft der Clans der Waffenlieferant der Inneren Sphäre geworden waren, boomten die Industrie und Wirtschaft der Freien Welten, aber vor den Auswüchsen des Jihad waren auch die Leute der Liga nicht vor Konflikten gefeilt. Geschockt von der Erkenntnis, dass ihr Generalhauptmann Thomas Marik tatsächlich ein Betrüger war, den ComStar vor vielen Jahren auf den Thron gesetzt hatte, begann die Liga sich an den Rändern aufzulösen. Heute haben sich mindestens drei Anführer erhoben, die den Titel des Generalhauptmanns beanspruchen, was das ganze Reich an den Rand des Zusammenbruchs geführt hat.

Da die Liga Freier Welten sich als Nation der Toleranz und Weltoffenheit definiert, wundert es kaum, dass sie auch eine kapitalistische Wirtschaft mit freiem Markt besitzen, was dazu beigetragen hat, sie zu einer der ökonomisch und sozial progressivsten Mächte in der Inneren Sphäre zu machen. Da ihr Militär sich allerdings aus regionalen Truppen zusammensetzt, kann die Leistung ihrer Soldaten abhängig von der politischen Situation in der Heimat schwanken.





HAUS STEINER (LYRANISCHE ALLIANZ)

Gegründet: 2341

Haus Steiners Lyranische Allianz, ursprünglich als Lyranisches Commonwealth bekannt, ist vorrangig aus einer Nation von Kaufleuten und Industriellen hervorgegangen, die nur in zweiter Linie Krieger sind. Der Lyranische Staat, der vor allem von deutscher und schottischer Kultur bevölkert und dominiert wurde und von der Steiner-Familie durch eine Kombination aus politischer Intrige und brutaler ökonomischer Gewalt regiert wird, ist vereint im Streben nach Status und Wohlstand.

Haus Steiner war in den Nachfolgekriegen oft in der Defensive und seine Friedensinitiativen lösten die Entstehung des Vereinigten Commonwealth aus, doch als die Clans einfielen, erlitt die Lyranische Hälfte der Allianz den Großteil der Verluste. Die Belastung dieser und ähnlicher Ereignisse führte zum Zusammenbruch des Vereinigten Commonwealth, der Geburt der Lyranischen Allianz und dem Ausbruch des VerCom-Bürgerkrieges. In den Nachwehen des Konflikts stand die zerschundene Allianz bereit, unter einem neuen Archon verlorenen Ruhm zurück zu erlangen, nur um den Beginn des Jihads der Blakisten aus erster Hand zu erleben, als es zu einem Überraschungsangriff auf ihre Hauptwelt Tharkad kam.

Wie die Vereinigten Sonnen setzt der Lyranische Staat auf eine freie Marktwirtschaft, die auf Jahrhunderte der Stabilität und des Erfolgs zurückblickt und durch die Präsenz einiger der am stärksten industrialisierten Welten der Inneren Sphäre gestärkt wird. Zwar haben die Reformen aus der Zeit des Vereinigten Commonwealth die Lyranische Kampfkraft gestärkt, doch haben der Einfluss der so genannten „Gesellschaftsgeneräle" und der verbreitete Glauben das „größer gleich besser" bedeutet, wenn es um Feuerkraft geht, das Reich von Haus Steiner in eine Zeit zurück geschickt, in der sie allgemein als militärisch inkompetent angesehen wird. Tatsächlich besteht die Lyranische Lösung der meisten Probleme aus Verhandlungen, Handel oder verdeckten Operationen – doch aufgrund ihrer Ressourcen und ihres Wohlstands können die Armeen von Haus Steiner oft schwerere und zahlreichere Truppen als ihre Feinde ins Feld führen, was eine regelrechte Mauer aus Stahl gegen den gegnerischen Vormarsch erzeugt.

COMSTAR

Gegründet: 2785

Jerome Blake, der letzte Verwalter des Kommunikationsnetzwerks des ursprünglichen Sternenbundes, gründete ComStar nach dem Zusammenbruch desselben. Als unabhängige und angeblich neutrale Organisation war es ComStars Aufgabe, das Hyperpulsgeneratoren-Netzwerk wieder aufzubauen und zu verwalten, das interstellare Kommunikation in der Inneren Sphäre möglich machte. Um ComStars Neutralität zu sichern, eroberten Blake und die Söldner unter seinem Befehl Terra, um die Welt vor den Unruhen der Nachfolgekriege zu bewahren, was den zentralen Knotenpunkt von ComStars Macht etablierte.

Nach Blakes Tod verwandelten seine Anhänger – die ihn als Visionär und Heiligen sahen – ComStar Schritt für Schritt in einen quasi-religiösen Orden, eine regelrechte Kirche, die sich „Blakes Wort" verschrieben hatte und dem Mandat folgte, die Geheimnisse des verlorenen Sternenbundes vor dem endgültigen Zusammenbruch der Inneren Sphäre zu bewahren.

In den Jahrhunderten, die folgten, spielte ComStar eine einflussreiche Rolle in den wütenden Nachfolgekriegen. Sie operierten ausschließlich aus den Schatten und blieben neutral gegenüber allen Mächten. Als die Clan-Invasion aber eine größere Bedrohung präsentierte, die zu besiegen, eine vereinte Innere Sphäre erfordert hätte, kam es zu einem Schisma in ComStar zwischen den frommen Anhängern von Blakes Wort, die glaubten, es sei ComStars Pflicht sich zu erheben und alles zu beherrschen, und jenen, die glaubten, dass ComStar weltlicher werden und seine Macht mit den Nationen der Inneren Sphäre teilen sollte. Das Schisma, wie es genannt wurde, bereitete die Bühne für einen brodelnden Krieg zwischen den so genannten „Reformisten" von ComStar und dem reaktionären Blakes Wort, der schließlich zum Jihad von Blakes Wort führen sollte.

ComStar ist kein eigenes Reich und zu seinen Mitgliedern gehören Leute aus allen Winkeln der Inneren Sphäre. Als Ergebnis verfügt ComStar nicht über die kulturelle Identität, über welche die Großen Häuser verfügen und auch nicht über die industriellen Kapazitäten

von hunderten von Welten. Dennoch steht der reformierte Orden den verbündeten Reichen nach wie vor als seltsame Mischung aus interstellarer Hilfsorganisation und Kommunikationsfirma zur Verfügung und besitzt eine ökonomische und politische Macht, die seine Größe weit übersteigt. Die ComGuards – ComStars militärischer Arm – stellen eine der fortschrittlichsten und am besten ausgebildeten Armeen der Inneren Sphäre dar, da sie wirklich Verbundkampf-Taktiken und ausgefeilte Kommando- und Kontrollnetzwerke bevorzugen, doch leiden viele der Krieger unter einer Identitätskrise, die vom Schisma und den Unruhen ausgelöst wurden.

BLAKES WORT

Gegründet: 3052

Blakes Wort, eine reaktionäre Splittergruppe von ComStar, repräsentiert die ursprüngliche, quasi-mythische Version von Jerome Blakes interstellarem Vermächtnis der Kommunikation. Gegründet wurde der Orden nachdem ComStar die Clans in der Schlacht von Tukayyid bezwungen hatte. Sie hängen den angeblichen Prophezeiungen von Jerome Blake an, der vorausgesagt hatte, dass die Innere Sphäre zusammenbrechen würde und dass sich ComStar erheben würde, um die Menschheit unter seinem Banner zu vereinen. Die „Blakisten" konnten ihren Glauben nicht mit der reformierten Mission vereinen, welche die neuen Führer von ComStar begonnen hatten.

Unter der Führung von Demona Aziz, der ehemaligen Präzentorin von Atreus, fand Blakes Wort eine sichere Zuflucht auf Gibson in der Liga Freier Welten, wo sie sich wieder aufbauten, neu organisierten und schließlich stark genug wurden, um 3058 Terra ihren „häretischen" Brüdern zu entreißen. Das Wort, aggressiv und entschlossen, den Erfolg von Blakes Vision zu gewährleisten, erweiterte schließlich seinen Einfluss und sein internationales Ansehen in den gesetzlosen Welten der nahen Chaosmark, wobei sie mehr Territorien beanspruchten als es ComStar in seiner ganzen Geschichte jemals getan hatte. Auch wenn Blakes Wort intern in verschiedene Sekten aufgespalten ist, gelang es ihm doch, den Fokus und die Einheit bis zum letzten Treffen des neuen Sternenbundes im Jahre 3067 zu halten.



Dort glaubten sie – entsprechend der Blakistischen Prophezeiungen – von den anderen Reichen als legitime Macht anerkannt zu werden, der eine wichtige Rolle in der Politik der Inneren Sphäre zustände.

Als sich der Sternenbund stattdessen auflöste, sahen viele in Blakes Wort dies als ultimativen Verrat an Blakes Vision und sie schlugen zu. Das Ergebnis war der Jihad – ein regelrechter heiliger Krieg zwischen Blakes Wort und seinen Verbündeten und dem Rest der Inneren Sphäre.

Wie ComStar setzt das Militär von Blakes Wort auf Teamwork und Verbundkampf und profitiert von einer Technologie, die bis zum ursprünglichen Sternenbund zurückreicht. Ihr quasi-religiöser Eifer hat diese Anhänger von „Blakes wahrer Vision" weit tödlicher und entschlossener im Kampf gemacht, besonders jetzt, da sie das Gefühl haben, das ganze Universum hätte sich gegen sie gewendet.

DIE CLANS

Gegründet: 2822

Nach dem Zusammenbruch des ursprünglichen Sternenbundes führte General Aleksandr Kerensky – Kommandeur der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte – ungefähr achtzig Prozent der SBVS in einen Exodus aus der Inneren Sphäre. Er wollte nicht den bevorstehenden Zusammenbruch des Reichs mitansehen, das zu retten, er so sehr versucht hatte. Nachdem sie für über ein Jahr durch die interstellare Leere gezogen waren, besiedelten diese Überlebenden des Sternenbundes einen abgelegenen Sternhaufen von Welten, der als Pentagon und Kerensky-Sternhaufen bekannt wurde. Unter der Führung von Aleksandrs Sohn Nicholas bauten diese Exilanten eine neue Gesellschaft auf, die eines Tages als die Clans in die Innere Sphäre zurückkehren sollte.



Nicholas war entschlossen, die Gewalt zu nutzen, die der Menschheit angeboren war – er war sich sicher, dass sie nicht gebunden oder vernichtet werden konnte – und, wollte er doch das Überleben der Kolonien sichern, jede Nische zu füllen, die seine neue Gesellschaft brauchen würde. Aus diesem Grund baute er ein Kastensystem auf, in dem jeder eine Aufgabe hatte und in dem der Krieger an der Spitze stand. Die Clans, angeführt von ursprünglich 800 loyalen Offizieren, deren Blutlinie in einem Eugenik-Programm fortgeführt wurde, das den perfekten Krieger erzeugen sollte, wurden eine Gesellschaft, in der die Starken die Macht innehaben, sei es in der Politik oder auf dem Schlachtfeld – aber in der Blutvergießen zumindest auf jene beschränkt werden konnte, die für die Schlacht ausgebildet waren. Während des so genannten „Goldenen Jahrhunderts" nach ihrer Gründung machten die Clans gewaltige technologische und genetische Fortschritte, darunter die Entwicklung der OmniMechs, Gefechtsrüstungen und dem mächtigen Elementar-Phänotyp.

Nachdem sie im Verlauf von Jahrhunderten zur Überzeugung gelangten, dass sie die Retter der Inneren Sphäre seien, die ihre Ahnen verlassen mussten, kehrten die Clans im Jahre 3048 in zurück, mit der Mission zu Erobern. Ihr ultimatives Ziel war es, Terra zu erobern und den Sternenbund in ihrem Sinne neu zu gründen, und die Clans brachen in weniger als zwei Jahren durch fast ein Viertel der Inneren Sphäre, was die Existenz sowohl der Lyranischen Hälfte des Vereinigten Commonwealth als auch des Draconis-Kombinats bedrohte und fast die gesamte Freie Republik Rasalhaag zerstörte. In der Schlacht von Tukayyid allerdings gelang es ComStar, einen fünfzehn Jahre anhaltenden Waffenstillstand mit den Clans zu erringen, sodass die Innere Sphäre die Zeit zum Durchatmen hatte, die sie so dringend brauchte, um ihre Armeen aufzubauen und aufzurüsten. Dieser Waffenstillstand würde den Nationen der Inneren Sphäre schließlich genug Zeit geben, den Sternenbund selbst neu zu gründen und einen der angreifenden Clans zu vernichten, was ihnen letztlich ein dauerhaftes Ende der Clan-Invasion verschaffte, aber nicht ehe es mehreren Clans gelungen war, eine Heimat in den Welten der Inneren Sphäre zu finden.

Von den ursprünglich zwanzig Clans, die Nicholas Kerensky erschaffen hatte, waren im Jahre 3060 nur noch vierzehn übrig. Auch wenn jeder Clan im Lauf der Jahrhunderte eine eigene Identität gefunden hat, so sind die meisten heute vage den politischen Seiten der Bewahrer und Kreuzritter zuzuordnen (die für den Schutz beziehungsweise die Eroberung der Inneren Sphäre eintreten). Bis ins Jahr 3075 war es sieben Clans – den Diamanthaien, den Geisterbären, den Höllenrössern, den Jadefalken, den Novakatzen, den Schneeraben und den Wölfen – gelungen, Territorien in der Inneren Sphäre einzunehmen. Diese Clans, die sich auf eine sozialisierte Wirtschaft und die brutale Disziplin der Kriegerkaste verlassen, kämpfen jetzt darum, ihre unter Mühen errungenen Territorien zu halten, während der Jihad von Blakes Wort um sie herum tobt.

Im Kampf und anderswo haben die Clans ein Gefühl der persönlichen Ehre entwickelt, das formelle Wettstreite („Tests") umfasst, um Konflikte auf jeder Ebene zu klären und sicherzustellen, dass ihre Krieger stark und kampfbereit bleiben. Ihr Brauch, vor der Schlacht Truppen zu bieten, hilft dabei, Verschwendung im Kampf zu vermeiden, indem die Risiken des Clans in jedem Konflikt minimiert werden. Da aber viele Clans begriffen haben, dass ihre Gegner in der Inneren Sphäre nicht der gleichen Vorstellung von Ehre folgten, haben sie begonnen, ihre Taktiken und Technologien anzupassen, sodass die Clans skrupelloser und tödlicher sind denn je.



DIE PERIPHERIE

Peripherie ist der kollektive Begriff, der verwendet wird um die vielen Reiche und unabhängigen Welten zu beschreiben, die jenseits der Grenzen der Großen Häuser existieren. Viele beinhalten die Flüchtlinge aus den Nachfolgekriegen, während andere kleine, selbstständige Mächte sind. Piraten und Freibeuter suchen die Raumstraßen dieser weit ausgedehnten Territorien heim und kreuzen oft die Pfade mit anderen Wanderern und Kaufleuten aus der Inneren Sphäre.

Den Peripherie-Welten fehlen die Ressourcen und die Unterstützung der großen interstellaren Reiche, die näher an Terra liegen, und sind somit grundsätzlich ärmer, weniger industrialisiert und ungezähmter als der Rest der Inneren Sphäre. Diese Faktoren, zusammen mit der extrem freiheitsliebenden Natur der meisten Peripherie-Bewohner und die allgegenwärtige Bedrohung durch Piraterie geben diesen Reichen am Rand ein „Grenzgebiet"-Gefühl. Aus diesem Grund sehen viele Reiche der Inneren Sphäre die Welten und Bewohner der Peripherie als technologisch und kulturell rückständig – und diese Unterschätzung hat zu einer Vielzahl von Konflikten geführt.

Auch wenn sie der Inneren Sphäre einmal ebenbürtig waren (nachdem sie vom Sternenbund eingenommen wurden), so unterscheiden sich die Kulturen, Ökonomien und der technologische Fortschritt der Peripheriewelten von Reich zu Reich und sogar von Welt zu Welt. In den letzten Jahrzehnten haben allerdings einige der größeren Reiche der Peripherie ein bemerkenswertes Wachstum gezeigt, auf das sogar die mächtigen Nachfolgerstaaten aufmerksam geworden sind.

Innere Sphäre: Allgemeine Bezeichnung für eine Region des Weltraums von etwa eintausend Lichtjahren Durchmesser und mehr als zweitausend bewohnten Welten rund um Terra (die Erde). Diese Region ist weiter unterteilt in verschiedene Regionen, in denen die eine oder andere Macht vorherrscht. Für die meisten der Jahrhunderte, seit die Menschheit zu den Sternen aufbrach, war der größte Teil dieser Sonnensysteme im Besitz der fünf Großen Häuser. Im selben Zeitraum sind auch verschiedene kleinere Mächte aufgetaucht und wieder verschwunden. Bewohnte Systeme oder Mächte außerhalb der Inneren Sphäre werden der Peripherie zugerechnet, die als Grenze des erforschten Weltraums gilt.

—Enzyclopaedia Galaktika

CLAN JADEFALKE (BESATZUNGSZONE)

HERRSCHER:	Khan Marthe Pryde
REGIERUNG:	Clan (Kastensystem mit kriegerdominierter Hierarchie)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Hammarr, Sudeten
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Keine
Bewohnte Planeten: 59	**Gründungsjahr:** 3050 / **Währung:** Kerensky

CLAN

HAUS STEINER (LYRANISCHE ALLIANZ)

HERRSCHER:	Archon Peter Steiner-Davion
REGIERUNG:	Konstitutionelle Monarchie (mit deutschen Feudalelementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Tharkad City, Tharkad
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Deutsch, Englisch (Amtssprachen), Gaelisch, Italienisch, Französisch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (protestantisch), Judentum, Islam
Bewohnte Planeten: 368	**Gründungsjahr:** 2341 / **Währung:** Krone

GROSSES HAUS

CLAN WOLF IM EXIL

HERRSCHER:	Khan Phelan Kell
REGIERUNG:	Clan (Kastensystem mit kriegerdominierter Hierarchie)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Wolf City, Arc-Royal
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Keine
Bewohnte Planeten: –	**Gründungsjahr:** 3057 / **Währung:** Kerensky

CLAN

CLAN DIAMANTHAI

HERRSCHER:	Khanin Barbara Sennet
REGIERUNG:	Clan (Kastensystem mit kriegerdominierter Hierarchie und merkantilen Elementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Camora, Twycross
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Keine
Bewohnte Planeten: 3	**Gründungsjahr:** 3067 / **Währung:** Kerensky

CLAN

HAUS MARIK (LIGA FREIER WELTEN)

HERRSCHER:	Generalhauptmann Thomas Marik
REGIERUNG:	Parlamentarische Demokratie (faktische Militärdiktatur)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Atreus City, Atreus
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), Spanisch, Griechisch, Rumänisch, Urdu
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (katholisch), Judentum, Islam
Bewohnte Planeten: 334	**Gründungsjahr:** 2271 / **Währung:** Real

GROSSES HAUS

LEGENDE

30 LICHTJAHRE

120 LICHTJAHRE BZW. 26,8 PARSEC

MAXIMALE SPRUNGREICHWEITE: GESCHÄTZTE 30 LICHTJAHRE

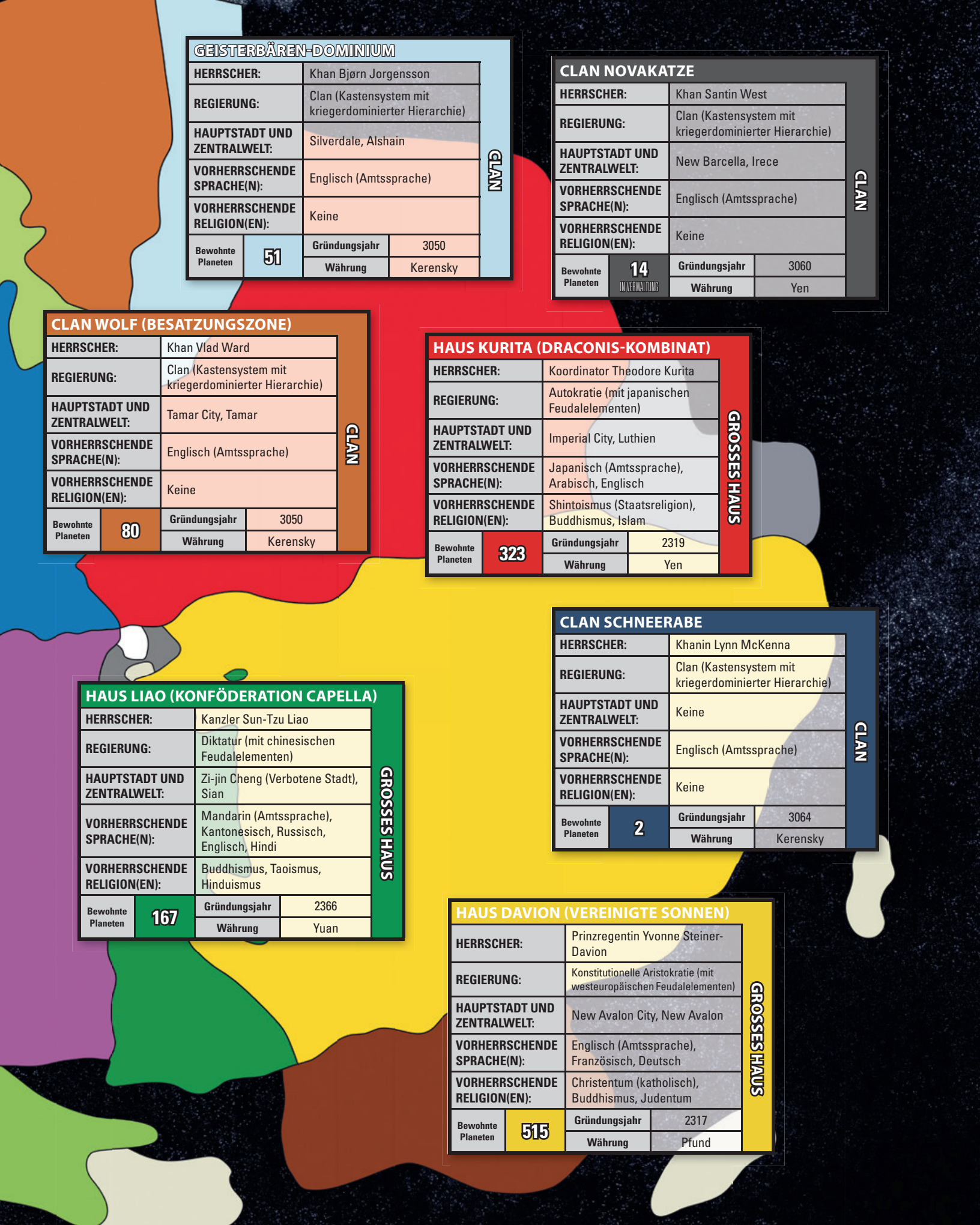
KERNWÄRTS

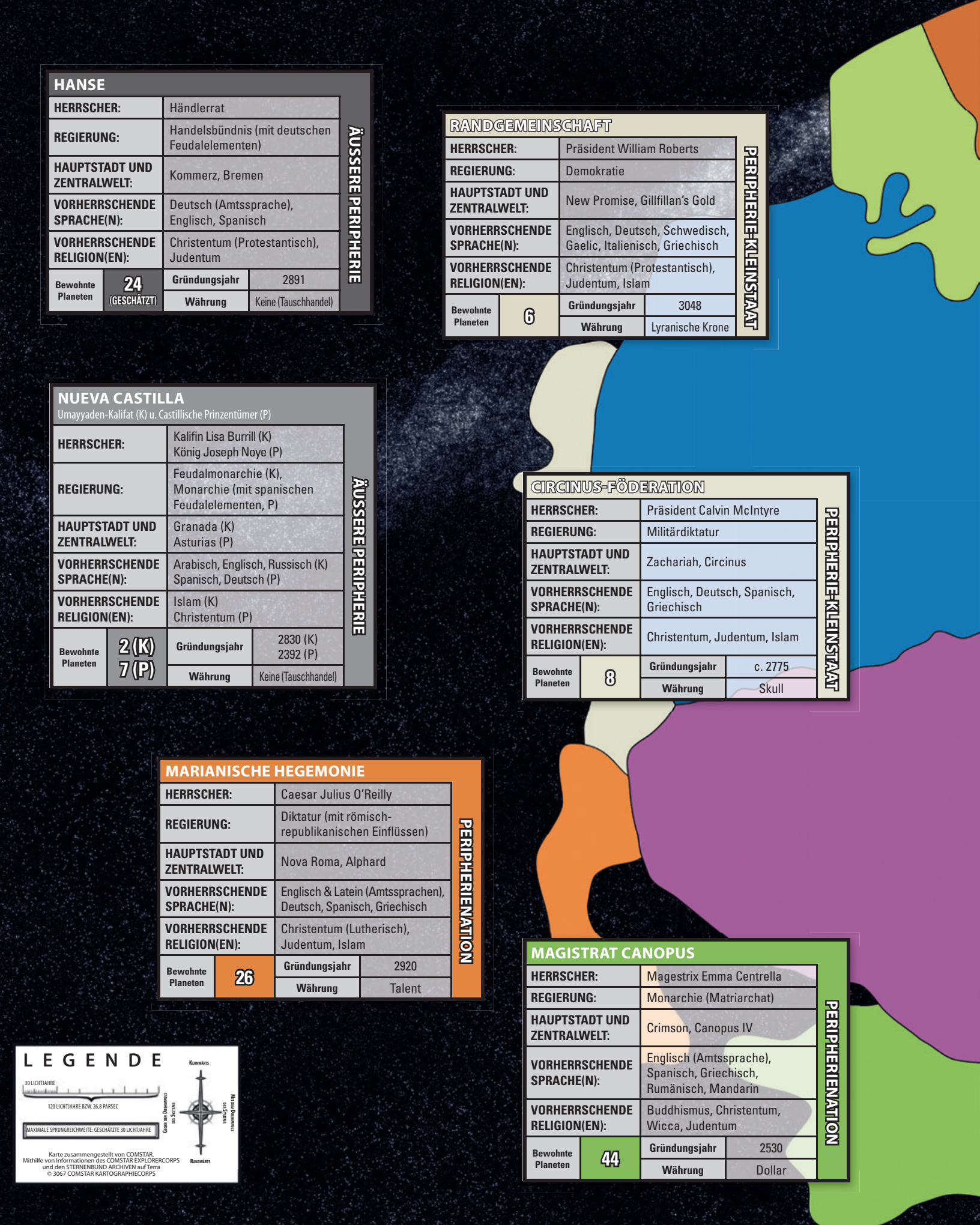
GEGEN DEN UHRZEIGERSINN DES SYSTEMS

IM UHRZEIGERSINN DES SYSTEMS

RANDWÄRTS

Karte zusammengestellt von COMSTAR.
Mithilfe von Informationen des COMSTAR EXPLORERCORPS
und den STERNENBUND ARCHIVEN auf Terra
© 3067 COMSTAR KARTOGRAPHIECORPS


GEISTERBÄREN-DOMINIUM
HERRSCHER: Khan Bjørn Jorgensson
REGIERUNG: Clan (Kastensystem mit kriegerdominierter Hierarchie)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT: Silverdale, Alshain
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N): Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN): Keine
Bewohnte Planeten 51
Gründungsjahr 3050
Währung Kerensky
CLAN
CLAN NOVAKATZE
HERRSCHER: Khan Santin West
REGIERUNG: Clan (Kastensystem mit kriegerdominierter Hierarchie)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT: New Barcella, Irece
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N): Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN): Keine
Bewohnte Planeten 14 IN VERWALTUNG
Gründungsjahr 3060
Währung Yen
CLAN
CLAN WOLF (BESATZUNGSZONE)
HERRSCHER: Khan Vlad Ward
REGIERUNG: Clan (Kastensystem mit kriegerdominierter Hierarchie)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT: Tamar City, Tamar
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N): Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN): Keine
Bewohnte Planeten 80
Gründungsjahr 3050
Währung Kerensky
CLAN
HAUS KURITA (DRACONIS-KOMBINAT)
HERRSCHER: Koordinator Theodore Kurita
REGIERUNG: Autokratie (mit japanischen Feudalelementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT: Imperial City, Luthien
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N): Japanisch (Amtssprache), Arabisch, Englisch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN): Shintoismus (Staatsreligion), Buddhismus, Islam
Bewohnte Planeten 323
Gründungsjahr 2319
Währung Yen
GROSSES HAUS
CLAN SCHNEERABE
HERRSCHER: Khanin Lynn McKenna
REGIERUNG: Clan (Kastensystem mit kriegerdominierter Hierarchie)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT: Keine
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N): Englisch (Amtssprache)
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN): Keine
Bewohnte Planeten 2
Gründungsjahr 3064
Währung Kerensky
CLAN
HAUS LIAO (KONFÖDERATION CAPELLA)
HERRSCHER: Kanzler Sun-Tzu Liao
REGIERUNG: Diktatur (mit chinesischen Feudalelementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT: Zi-jin Cheng (Verbotene Stadt), Sian
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N): Mandarin (Amtssprache), Kantonesisch, Russisch, Englisch, Hindi
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN): Buddhismus, Taoismus, Hinduismus
Bewohnte Planeten 167
Gründungsjahr 2366
Währung Yuan
GROSSES HAUS
HAUS DAVION (VEREINIGTE SONNEN)
HERRSCHER: Prinzregentin Yvonne Steiner-Davion
REGIERUNG: Konstitutionelle Aristokratie (mit westeuropäischen Feudalelementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT: New Avalon City, New Avalon
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N): Englisch (Amtssprache), Französisch, Deutsch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN): Christentum (katholisch), Buddhismus, Judentum
Bewohnte Planeten 515
Gründungsjahr 2317
Währung Pfund
GROSSES HAUS



HANSE

HERRSCHER:	Händlerrat		
REGIERUNG:	Handelsbündnis (mit deutschen Feudalelementen)		
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Kommerz, Bremen		
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Deutsch (Amtssprache), Englisch, Spanisch		
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (Protestantisch), Judentum		
Bewohnte Planeten	**24 (GESCHÄTZT)**	**Gründungsjahr**	2891
		Währung	Keine (Tauschhandel)

ÄUSSERE PERIPHERIE

RANDGEMEINSCHAFT

HERRSCHER:	Präsident William Roberts		
REGIERUNG:	Demokratie		
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	New Promise, Gillfillan's Gold		
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch, Deutsch, Schwedisch, Gaelic, Italienisch, Griechisch		
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (Protestantisch), Judentum, Islam		
Bewohnte Planeten	**6**	**Gründungsjahr**	3048
		Währung	Lyranische Krone

PERIPHERIE-KLEINSTAAT

NUEVA CASTILLA

Umayyaden-Kalifat (K) u. Castillische Prinzentümer (P)

HERRSCHER:	Kalifin Lisa Burrill (K) König Joseph Noye (P)		
REGIERUNG:	Feudalmonarchie (K), Monarchie (mit spanischen Feudalelementen, P)		
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Granada (K) Asturias (P)		
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Arabisch, Englisch, Russisch (K) Spanisch, Deutsch (P)		
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Islam (K) Christentum (P)		
Bewohnte Planeten	**2 (K) 7 (P)**	**Gründungsjahr**	2830 (K) 2392 (P)
		Währung	Keine (Tauschhandel)

ÄUSSERE PERIPHERIE

CIRCINUS-FÖDERATION

HERRSCHER:	Präsident Calvin McIntyre		
REGIERUNG:	Militärdiktatur		
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Zachariah, Circinus		
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch, Deutsch, Spanisch, Griechisch		
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum, Judentum, Islam		
Bewohnte Planeten	**8**	**Gründungsjahr**	c. 2775
		Währung	Skull

PERIPHERIE-KLEINSTAAT

MARIANISCHE HEGEMONIE

HERRSCHER:	Caesar Julius O'Reilly		
REGIERUNG:	Diktatur (mit römisch-republikanischen Einflüssen)		
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Nova Roma, Alphard		
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch & Latein (Amtssprachen), Deutsch, Spanisch, Griechisch		
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (Lutherisch), Judentum, Islam		
Bewohnte Planeten	**26**	**Gründungsjahr**	2920
		Währung	Talent

PERIPHERIENATION

MAGISTRAT CANOPUS

HERRSCHER:	Magestrix Emma Centrella		
REGIERUNG:	Monarchie (Matriarchat)		
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Crimson, Canopus IV		
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), Spanisch, Griechisch, Rumänisch, Mandarin		
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Buddhismus, Christentum, Wicca, Judentum		
Bewohnte Planeten	**44**	**Gründungsjahr**	2530
		Währung	Dollar

PERIPHERIENATION

LEGENDE

30 LICHTJAHRE

120 LICHTJAHRE BZW. 26,8 PARSEC

MAXIMALE SPRUNGREICHWEITE: GESCHÄTZTE 30 LICHTJAHRE

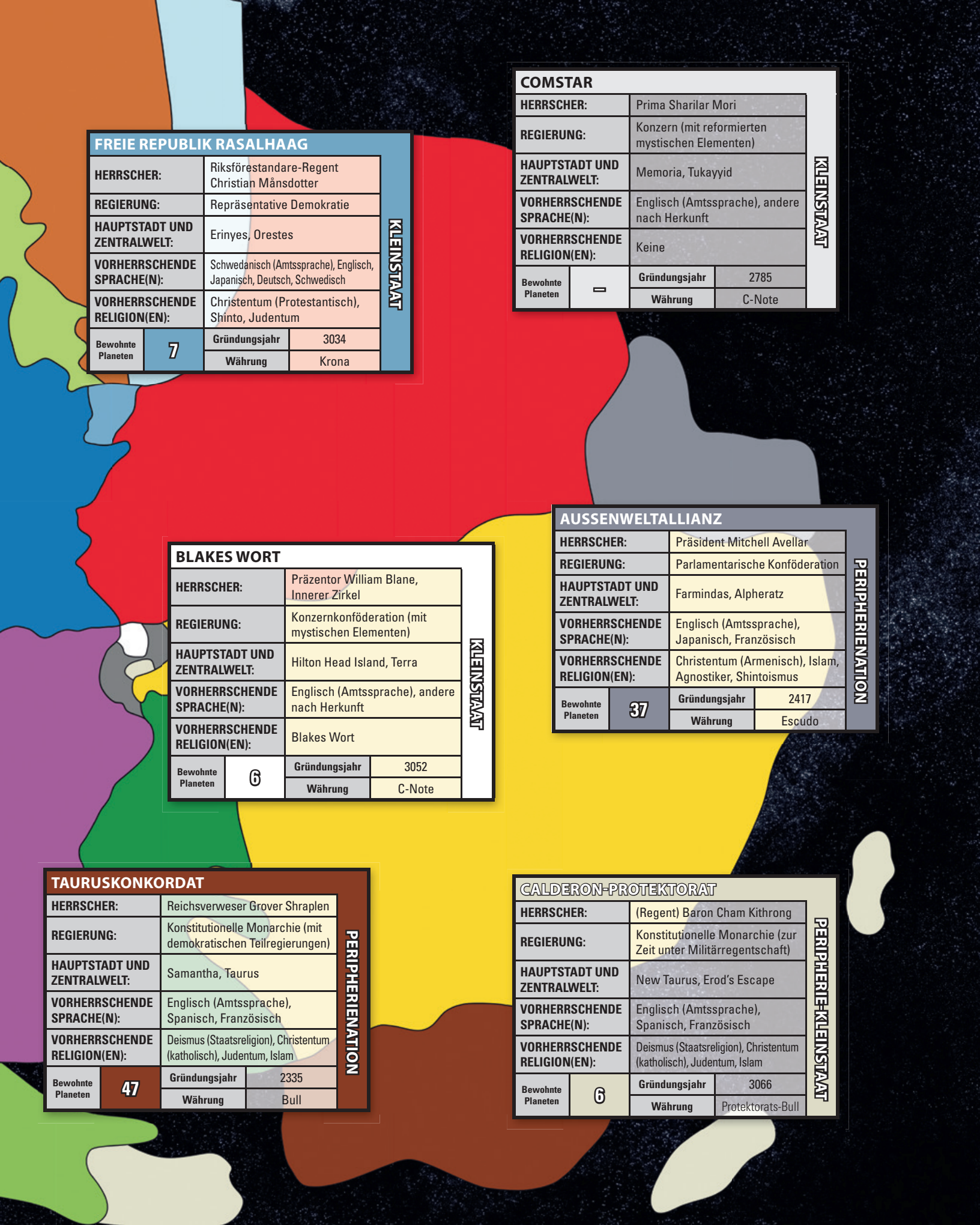
KERNWÄRTS

GEGEN DEN UHRZEIGERSINN DES SYSTEMS

IM UHRZEIGERSINN DES SYSTEMS

RANDWÄRTS

Karte zusammengestellt von COMSTAR.
Mithilfe von Informationen des COMSTAR EXPLORERCORPS und den STERNENBUND ARCHIVEN auf Terra
© 3067 COMSTAR KARTOGRAPHIECORPS



FREIE REPUBLIK RASALHAAG

HERRSCHER:	Riksförestandare-Regent Christian Månsdotter
REGIERUNG:	Repräsentative Demokratie
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Erinyes, Orestes
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Schwedanisch (Amtssprache), Englisch, Japanisch, Deutsch, Schwedisch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (Protestantisch), Shinto, Judentum
Bewohnte Planeten: 7	**Gründungsjahr:** 3034 / **Währung:** Krona

KLEINSTAAT

COMSTAR

HERRSCHER:	Prima Sharilar Mori
REGIERUNG:	Konzern (mit reformierten mystischen Elementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Memoria, Tukayyid
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), andere nach Herkunft
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Keine
Bewohnte Planeten: –	**Gründungsjahr:** 2785 / **Währung:** C-Note

KLEINSTAAT

BLAKES WORT

HERRSCHER:	Präzentor William Blane, Innerer Zirkel
REGIERUNG:	Konzernkonföderation (mit mystischen Elementen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Hilton Head Island, Terra
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), andere nach Herkunft
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Blakes Wort
Bewohnte Planeten: 6	**Gründungsjahr:** 3052 / **Währung:** C-Note

KLEINSTAAT

AUSSENWELTALLIANZ

HERRSCHER:	Präsident Mitchell Avellar
REGIERUNG:	Parlamentarische Konföderation
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Farmindas, Alpheratz
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), Japanisch, Französisch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Christentum (Armenisch), Islam, Agnostiker, Shintoismus
Bewohnte Planeten: 37	**Gründungsjahr:** 2417 / **Währung:** Escudo

PERIPHERIENATION

TAURUSKONKORDAT

HERRSCHER:	Reichsverweser Grover Shraplen
REGIERUNG:	Konstitutionelle Monarchie (mit demokratischen Teilregierungen)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	Samantha, Taurus
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), Spanisch, Französisch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Deismus (Staatsreligion), Christentum (katholisch), Judentum, Islam
Bewohnte Planeten: 47	**Gründungsjahr:** 2335 / **Währung:** Bull

PERIPHERIENATION

CALDERON-PROTEKTORAT

HERRSCHER:	(Regent) Baron Cham Kithrong
REGIERUNG:	Konstitutionelle Monarchie (zur Zeit unter Militärregentschaft)
HAUPTSTADT UND ZENTRALWELT:	New Taurus, Erod's Escape
VORHERRSCHENDE SPRACHE(N):	Englisch (Amtssprache), Spanisch, Französisch
VORHERRSCHENDE RELIGION(EN):	Deismus (Staatsreligion), Christentum (katholisch), Judentum, Islam
Bewohnte Planeten: 6	**Gründungsjahr:** 3066 / **Währung:** Protektorats-Bull

PERIPHERIE-KLEINSTAAT

Alpha Strike: Das BattleTech-Miniaturenspiel verwendet eine Vielzahl von Begriffen, um die vielen Konzepte zu beschreiben, die im Spiel und im Universum vorkommen. Diese Liste umfasst zwar nicht alles, doch erlaubt sie es neuen Spielern, sich schnell im **BattleTech**-Universum zurechtzufinden.

Einige Begriffe in diesem Glossar sind normale wissenschaftliche Begriffe, die oft auch in der echten Welt verwendet werden. Da das Universum von **BattleTech** versucht, so nah an der „Realität" zu bleiben wie möglich – während sie es den Spielern erlaubt, mit den großen Geschichten zu interagieren, die sich entfalten – werden solche Begriffe recht großzügig verwendet.

Universumsbegriffe

Die folgenden Begriffe werden häufig von den Leuten verwendet, die im **BattleTech**-Universum leben:

Abtakha – Ein Begriff, den die Clans für einen Krieger verwenden, der von den Clans adoptiert wurde, nachdem er zunächst gefangen genommen wurde.

AgrarMech – Ein IndustrieMech, der für die Landwirtschaft eingesetzt wird.

Ares-Konvention – Die archaischen Regeln der Kriegsführung, die die Regeln der eingeschränkten Kriegsführung kodifizierten (und dabei unabsichtlich legitimierten), um Streitigkeiten zwischen den Reichen der Inneren Sphäre zu regeln. Technisch gesehen gelten sie nicht mehr, doch werden die Ares-Konventionen oft zitiert und als Ideal des beschränkten Krieges bezeichnet.

Autokanone – Eine verbreitete ballistische Waffe, die im persönlichen und taktischen Kampf verwendet wird. Sie verwendet konventionelle chemische oder explosive Verbindungen, um feste Projektile in hoher Schussfolge auf das Ziel zu feuern.

BauMech – Ein IndustrieMech, der für Bauvorhaben konzipiert ist.

BattleMechs – BattleMechs, der Höhepunkt der militärischen Technologie, sind bewaffnete und gepanzerte zwei- oder vierbeinige Kriegsmaschinen, die zwischen 8 und 12 Metern groß sind und von MechKriegern gesteuert werden.

Begrenzte Kriegsführung – Die (allgemein) akzeptierte Praxis, bei der Eroberung von Planeten auf nukleare, chemische und biologische Waffen zu verzichten; das Gewinnen einer Schlacht durch den Einsatz von Mechs, Panzern und Infanterie mit minimalen zivilen Verlusten. Die Häuser, Clans und Gruppen, die den Ares-Konventionen folgen, praktizieren das Konzept der begrenzten Kriegsführung.

BergbauMech – Ein IndustrieMech, der für Bergbauoperationen konzipiert ist.

Blakes Wort – Die fundamentalistische Splittergruppe von ComStar, die sich nach der Schlacht von Tukayyid gegründet hatte.

Bluthaus – Die wahrgeborenen genetischen Nachfahren der Gründungskrieger der Clans werden in die Bluthäuser gruppiert, die jeweils den Namen und das genetische Vermächtnis eines Gründungskriegers tragen.

Blutname – Das ultimative Ziel eines wahrgeborenen Clans-Kriegers ist das Erlangen eines Blutnamens – der die genetische Verbindung des Kriegers zu einem der Clangründer identifiziert. Der Blutname erlaubt es dem Krieger, seine Gene durch das Eugenik-Programm der Clans an die nächste Generation weiterzugeben.

Blutrecht – Die genetische Verbindung eines wahrgeborenen Clans-Kriegers zu einem Clansgründer wird als Blutrecht des Kriegers bezeichnet. Wenn sich der Krieger als ausreichend würdig erweist, dann erhält er vielleicht die Gelegenheit, in einem Blutrechtstest einen Blutnamen zu erlangen, sodass er sein genetisches Vermächtnis an die nächste Generation Krieger weitergeben kann.

Bodeneffektfahrzeuge – Eine ungewöhnliche Art von Gefechts- oder Hilfsfahrzeug. Bodeneffektfahrzeuge sind eine Mischung aus Luftkissenfahrzeug und wirklichem Flugzeug, die große Geschwindigkeiten erreichen können.

Bruderschaften – Kabalen von MechKriegern, die die Herrscher der Großen Häuser beschützen (und manchmal behindern).

Clans – Die Nachkommen der ursprünglichen Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte, die zu einer neuen Gesellschaft geschmiedet wurden, die rituelle Kriegsführung und einen Ehrenkodex im Kampf verwendet, und die die Ordnung mit einem strengen Kastensystem erhält, das die Gesellschaft in Krieger, Arbeiter, Wissenschaftler und Techniker einteilt.

ComStar – Die Organisation, die die interstellare Kommunikation (und Terra) übernommen hat, kurz nachdem der ursprüngliche Sternenbund fiel.

Enhanced-Imaging-Implantat – Ein neurales kybernetisches Implantat, das die Clans für eine direkte Verbindung von MechKriegern, Jägerpiloten, Gefechtsrüstungs-Soldaten oder ProtoMech-Krieger zu ihren Maschinen entwickelt haben und das ohne Neurohelm. Die Technologie gilt als gefährlich, da sie den Anwender irgendwann in den Wahnsinn treibt.

Elementar – Ein Begriff, der verwendet wird, um die genetisch gezüchteten Gefechtsrüstungs-Krieger zu beschreiben, die die Clans verwenden, sowie ihre „standardisierten" Gefechtsrüstungsdesigns.

Eugenik-Programm – Das Clan-System, das bestrebt ist durch selektive Paarung genetischen Materials und künstliche Gebärmütter immer stärkere Kriegergenerationen zu erzeugen

Familien – Einflussreiche Personen, die ihre Abstammung über Jahrhunderte nachvollziehen können und deren Macht und Einfluss sich mit Adeligen mit Grundbesitz messen kann. Titel und BattleMechs in diesen Familien werden oft von Generation zu Generation weitergegeben.

ForstMech – Ein IndustrieMech, der zum Abholzen von Wäldern entworfen wurde.

Freigeborene – Jedes Mitglied der Clansgesellschaft, das durch natürliche Paarung der Eltern entstanden ist, nicht durch die sorgfältig konzipierten künstlichen Methoden des Eugenik-Programms.

Gausswaffen – Ballistische Waffen, die als Gausswaffen bezeichnet werden, feuern ihre Projektile mit Magnetantrieb ab, nicht durch eine chemische oder explosive Reaktion. Gausswaffen sind normalerweise stärker als konventionelle ballistische Waffen, aber dafür teuer und energieaufwendig.

Gefechtsfahrzeuge – Alle Bodenfahrzeuge (inklusive Kettenfahrzeuge, Radfahrzeuge, Luftkissenfahrzeuge und Bodeneffektfahrzeuge) oder Senkrechtstarter, die explizit für den Kampfeinsatz konzipiert sind, aber nicht BattleMechs, ProtoMechs, Jäger oder Gefechtsrüstungen.

Gefechtsrüstung – Eine servobetriebene persönliche Rüstung, die bis zu 2 Tonnen wiegt. Gefechtsrüstungen, die auch als Gefechtsanzüge bezeichnet werden, können den Schaden einiger der schwersten Waffen auf dem Schlachtfeld überstehen.

Geschko – Ein Clanbegriff, kurz für „Geschwister-Kompanien", die eine Gruppe wahrgeborener Krieger aus einer genetischen Paarung beschreibt.

Große Häuser – Die fünf einflussreichsten Familien der Inneren Sphäre und die Sternenreiche, die sie beherrschen. Der Herrscher eines Großen Hauses wird Haus-Lord genannt.

Haus-Lord – Das herrschende Mitglied eines Großen Hauses.

- **Haus Cameron** – Das ausgestorbene Große Haus, das die Terranische Hegemonie und den ersten Sternenbund regierte.

GLOSSAR (FORTSETZUNG)

• **Haus Davion** – Das Große Haus, das die Vereinigten Sonnen regiert.
• **Haus Kurita** – Das Große Haus, das das Draconis-Kombinat regiert.
• **Haus Liao** – Das Große Haus, das die Konföderation Capella regiert.
• **Haus Marik**– Das Große Haus, das die Liga Freier Welten regiert.
• **Haus Steiner**– Das Große Haus, das die Lyranische Allianz regiert.

Hilfsfahrzeug – Alle Bodenfahrzeuge (inklusive Kettenfahrzeuge, Radfahrzeuge, Luftkissenfahrzeuge und Bodeneffektfahrzeuge), Senkrechtstarter, Luftschiffe, Flächenflugzeuge, Züge oder Satelliten, die für zivile, industrielle oder andere nicht militärische Zwecke konzipiert sind.

Holovid – Dieses auch als „Tri-Vid" bezeichnete Video-Medium im **BattleTech**-Universum projiziert dreidimensionale Bilder mithilfe von Lasern.

Hyperpuls-Generator (HPG) – Die verbreitetste Form von interstellarer Kommunikation, basierend auf dem Hyperraumprinzipien, die von Thomas Kearny und Takayoshi Fuchida entwickelt wurden (siehe *Kearny-Fuchida-Antrieb,* unten).

IndustrieMechs – Diese auch als ArbeitsMechs bezeichneten zweibeinigen oder vierbeinigen Maschinen sind ähnlich konzipiert wie BattleMechs, aber normalerweise unbewaffnet und für zivile Anwendungen konzipiert.

Innere Sphäre – Eine Region des Weltraums, die Terra umgibt und sich ungefähr 600 Lichtjahre nach außen erstreckt und vor allem von den Reichen der fünf Großen Häuser dominiert wird. In der allgemeinen Terminologie beschreibt Innere Sphäre auch alle Reiche, Leute und Technologien, die nicht zu den Clans gehören.

Jihad – Ein Begriff für den Krieg, der begann, als der zweite Sternenbund aufgelöst wurde und Blakes Wort gegen die Reiche der Inneren Sphäre vorging.

Kearny-Fuchida-(K-F-)Antrieb – Die Technologie im Kern eines Sprungschiffs oder Kriegsschiffs, die solche Schiffe durch den Hyperraum transportiert, wird als Kearny-Fuchida-Antrieb (oder K-F-Antrieb) bezeichnet, nach den Wissenschaftlern, die zuerst die Hyperraum-Theorie entwickelt haben, Thomas Kearny und Takayoshi Fuchida.

Kleine Häuser – Jede mächtige Familie, die ein interstellares Reich, einen Peripheriestaat oder ein Territorium im Imperium eines Großen Hauses regiert.

Konventionelle Jäger – Jedes kampftaugliche Flugzeug (mit Ausnahme von Luft-/Raumjägern) das in der Atmosphäre operieren kann.

Kriegsschiff – Ein kampffähiges Sprungschiff, das wie ein Landungsschiff zu Reisen im System imstande ist, wird als Kriegsschiff bezeichnet.

Kybernetik – Jegliche Technologie, die in einen menschlichen Körper transplantiert oder an das menschliche Nervensystem angeschlossen wird, um einen beschädigten Körperteil zu ersetzen oder zu reparieren, oder um den Anwender physisch zu verbessern.

Landungsschiff – Große Raumschiffe, die verwendet werden, um Vorräte, Personal und Ausrüstung von Sprungschiffen oder Kriegsschiffen auf andere Schiffe oder auf die Planetenoberfläche zu bringen.

Laser – Die am weitesten verbreitete Form von Energiewaffe im **BattleTech**-Universum, kurz für „Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation" (Lichtverstärkung durch stimulierte Emission von Strahlung).

Lichtjahr – Eine Entfernungseinheit, basierend auf der Entfernung, die das Licht im Vakuum in einem terranischen Jahr zurücklegt. Ein Lichtjahr entspricht ungefähr einer Entfernung von 9,46 Billionen Kilometern.

LosTech – Ein allgemeiner Begriff während der Nachfolgekriege, der Technologie aus dem ersten Sternenbund beschreibt.

Luft-/Raumjäger – Jedes kampftaugliche Flugzeug, das gleichermaßen im Weltraum und in der Atmosphäre eingesetzt werden kann.

Mech – Eine Abkürzung für BattleMech (auch verwendet für IndustrieMechs, aber nicht für ProtoMechs).

MechKrieger – Der Pilot eines BattleMechs.

Metrisches System – Die Bewohner des **BattleTech**-Universums verwenden alle im alltäglichen Leben das metrische System. Entfernungen zu Land werden immer in Metern und Kilometern angegeben, Temperaturen immer in Celsius, Gewichte in Gramm, Kilogramm und metrischen Tonnen, und so weiter.

Myomere – Bündel von Polyacetylenfasern, die die Funktion von menschlichen Muskeln simulieren, wenn sie elektrischer Spannung ausgesetzt sind. Kleine Myomere werden vor allem in der Medizin verwendet, um beschädigtes menschliches Gewebe zu ersetzen, während größere Myomere vor allem genutzt werden, um die Glieder und Hauptwaffen von Mechs, ProtoMechs und Gefechtsrüstungen zu kontrollieren.

Nachfolgekriege – Die Zeit vom Fall des ersten Sternenbundes bis zur Clan-Invasion im Jahre 3048, in der sich die Großen Häuser gegenseitig bekämpften, um den Sternenbund neu zu erschaffen.

Nachfolgerstaaten – Die Reiche, die von den Großen Häusern Davion, Kurita, Liao, Marik und Steiner regiert werden, die einst unter dem Sternenbund vereint waren.

Neuralimpulshelm (Neurohelm) – Das Gerät, das es einem BattleMech-Piloten erlaubt, einen Mech zu „fahren", weil es der riesigen Maschine ermöglicht, aufrecht zu gehen und ihr Gewicht zu balancieren.

OmniFahrzeug – Ein Gefechts- oder Hilfsfahrzeug, das so gebaut ist, dass er zwischen den Missionen schnell rekonfiguriert werden kann.

OmniJäger – Ein Luft-/Raumjäger, der so gebaut ist, dass er zwischen den Missionen schnell rekonfiguriert werden kann.

OmniMech – Ein Mech, der so gebaut ist, dass er zwischen den Missionen schnell rekonfiguriert werden kann.

Partikelprojektorkanone (PPK) – Eine Hochleistungs-Energiewaffe, die magnetische Beschleuniger verwendet, um hochenergetische Protonen- oder Ionengeschosse abzufeuern, die Schaden durch die Wucht und die hohe Temperatur verursachen.

Peripherie – Die kleineren, weniger mächtigen Reiche, die am Rand der Inneren Sphäre liegen, werden allgemein als Peripherie bezeichnet. Sie werden zwar oft von den Großen Häusern übersehen, doch sind mehrere Periphernationen so gewachsen, dass sie zu eigenen echten Mächten geworden sind, wie das Magistrat Canopus, das Taurus-Konkordat und die Außenweltallianz. Neben diesen Reichen, im weniger erforschten Raum, liegt die Äußere Peripherie, in der es viele Staaten gibt, die die Bürger der Inneren Sphäre erst vor kurzer Zeit entdeckt haben.

Phänotyp – Eine genetisch gezüchtete menschliche Form, entstanden durch das Eugenik-Programm der Clans, um ihre Kriegerkaste in spezialisierten Aufgaben zu vervollkommnen. Clan-Phänotypen beinhalten die Elementare (die für den Krieg mit Gefechtsrüstungen gezüchtet wurden), die Jägerpiloten (für den Luft-/Raumkampf) und die MechKrieger (für den Kampf mit BattleMechs).

Projektilschleuder – Ein allgemeiner Begriff, der für die meisten kleinen Waffen verwendet wird, die ballistische Projektile abfeuern, anstelle von Laserstrahlen, Partikelstrahlen oder anderen Arten von Energieschaden.

GLOSSAR (FORTSETZUNG)

ProtoMech – Eine von den Clans entworfene Einheit, auf viele Arten ähnlich wie ein BattleMech, aber mit einem Gewicht von nur 2 bis 9 Tonnen und kontrolliert von ProtoMech-Kriegern, die die Enhanced-Imaging-Neuralimplantate nutzen, um sich direkt mit ihren Maschinen zu verbinden.

Raumboot – Eine Luft-/Raumeinheit irgendwo zwischen Luft-/Raumjäger und Landungsschiff, was Gewicht und Größe angeht, wird als Raumboot bezeichnet. Dies beschreibt auch viele Oberflächen-Umlaufbahn-Shuttles.

Senkrechtstarter – Ein Senkrechtstarter ist jedes Flugzeug ohne feststehende Tragflächen, das für den Auftrieb Rotoren verwendet.

Servorüstung – Siehe Gefechtsrüstung.

Sprungpunkt – Der Punkt in einem Sternensystem, an dem die Schwerkraft niedrig genug ist, um die korrekte Entstehung des K-F-Sprungfelds zu erlauben, wird als Sprungpunkt bezeichnet. Der normale Weltraumverkehr trifft an den Zenith- und Nadir-Sprungpunkten des Systems ein und bricht dort auf (sie liegen „nördlich" und „südlich" zum Stern des Systems), doch kann es auch nicht standardisierte Punkte (oder „Piratenpunkte") geben, basierend auf der Interaktion von Planeten, Monden und anderen Himmelskörpern im System.

Sprungschiffe – Raumschiffe, die durch den Hyperraum „springen" können, was sie und ihre Besatzungen in einem Augenblick in andere Sternensysteme transportiert, die bis zu 30 Lichtjahre entfernt sind.

Sternenbund – Das ursprüngliche Bündnis der Großen Häuser Cameron, Davion, Kurita, Liao, Marik und Steiner sowie der Peripherienationen, was effektiv die gesamte Menschheit zischen 2570 und 2781 vereinte. Im Jahre 3060 wurde der Name erneut verwendet, um die Allianz der Inneren Sphäre gegen die Clans zu bezeichnen; dieser „Zweite Sternenbund" hielt nur von 3060 bis 3067.

Terra – Der Name der Erde im **BattleTech**-Universum. Die Heimatwelt der Menschheit.

Terranische Hegemonie – Das zerstörte Reich, das einst Terra umfasste und unter der Herrschaft des Hauses Cameron die zentrale Macht des ursprünglichen Sternenbundes darstellte.

Unbegrenzter Krieg – Das Konzept des totalen Krieges, um einen Gegner zu überwältigen, darunter auch mit Massenvernichtungswaffen, um schnell so viele Gegner wie möglich zu zerstören, in absoluter Verletzung der Ares-Konvention.

Verbrannte Erde – Eine militärische Taktik oder Strategie, die darin besteht, alles Land, alle Gebäude und alle Ressourcen im Vormarsch (oder Rückzug) zu verwüsten oder zu zerstören, um dem Gegner nichts Brauchbares zu lassen.

Verbundkampf – Der integrierte Einsatz verschiedener Militärressourcen (wie Infanterie, Mechs und Gefechtsfahrzeuge) als eine Streitmacht.

Wahrgeborene – Ein Mitglied der Clans, das mit dem Eugenik-Programm der Clans erzeugt wurde, nicht durch natürliche Methoden.

Zeitalter des Krieges – Die Zeit der Geschichte vor der Gründung des ersten Sternenbundes, in der sich viele Große Häuser formten und der BattleMech erschaffen wurde. Das Zeitalter des Krieges wurde durch eine verbreitete Nutzung unbeschränkter Kriegsführung charakterisiert, bis die verschiedenen Staaten die Ares-Konvention unterzeichneten.

BATTLETECH-MATERIAL

Alpha Strike spielt im Universum von **BattleTech**, einem futuristischem Universum des gepanzerten Kampfes, das viel tiefer reicht, als es ein bloßes Brettspiel beschreiben könnte. Die *BattleTech-Einsteigerbox* bietet den Spielern einen exzellenten Einstiegspunkt, um mehr über das klassische Kriegsspiel und sein Universum zu erfahren, das lebendig ist, stark und nach fünfundzwanzig Jahren im Druck immer noch anwächst. Das fiktionale Universum – und die tapferen Kämpfe seiner dynamischen, menschlichen Charaktere – bietet Freude für Millionen von Fans in der ganzen Welt.

Um das Universum der *BattleTech*-Gemeinschaft näher zu bringen (sowie um den Spielern zu zeigen, wie sie das Universum nehmen und es in das Spielsystem integrieren können) produziert Catalyst Game Labs verschiedene Linien von Regelbüchern, Quellenbüchern und Kampagnenpaketen, um Kampagnen jedes Stils und jeder Größenordnung zu erlauben.

Die Liste hier ist zwar sicherlich nicht vollständig, doch stellt sie einen Überblick über die Hauptreihe von Produkten dar, die Catalyst Game Labs (oder FanPro LLC/FASA) für *BattleTech* herausgebracht hat.

GRUNDREGELWERKE



Nach der Einführung ins Spiel durch die *BattleTech-Einsteigerbox* stellen die Grundregelwerke das Fundament für ein detailliertes „klassisches" Spiel dar (und für das Universum, das dazu gehört), das die verschiedenen Aspekte von **BattleTech** nutzt. *Total Warfare*, das erste Buch in der Reihe der Grundregelwerke, beschreibt die Basisregeln des gepanzerten Kampfes im 31. Jahrhundert, um mit BattleMechs, ProtoMechs, Luft-/Raumjägern, Infanterie und mehr zu kämpfen. *Alpha Strike* ist von diesen Regeln abgeleitet, wobei die Regeln in diesem Buch jene aus *Total Warfare* und den anderen Grundregelwerken drastisch vereinfachen.



Die breite Spanne von Inhalten und die visuelle Präsentation von *Total Warfare* wurde bisher noch nie erreicht und der Band hat eine Reihe losgetreten, die das Fundament für alle Spiele darstellen kann, die die Spieler austragen wollen, inklusive der Rollenspielaspekte aus *A Time of War.*

Zwar ist dieser Band technisch gesehen nicht Teil der Grundregelwerke, doch ist *Alpha Strike* eine eigenständige Quelle zur schnelleren Abwicklung von Spielen im **BattleTech**-Setting. Jede Regeln in diesem Buch entspricht allerdings einer anderen, die in den Grundregeln beschrieben ist, wenn also ein *Alpha-Strike*-Spieler eine intensivere Erfahrung sucht, wird er die Grundregelwerke fraglos zu schätzen wissen.

HARDWARE-HANDBÜCHER

Da ein so großer Teil des **BattleTech**-Universums sich auf Krieg konzentriert, spielen die Fahrzeuge, BattleMechs und anderen Werkzeuge der modernen Kriegsführung oft eine entscheidende Rolle in der Identität eines Charakters. Die *Hardware-Handbücher* sind die ultimativen Leitfäden für Waffen und Kriegsmaschinen des 31. Jahrhunderts. Diese Nachschlagewerke bieten voll illustrierte Einträge und detaillierte Spielwerte sowie auch kostbare Erkenntnisse in Sachen Designphilosophie und Präferenzen auf dem Schlachtfeld der verschiedenen Fraktionen, die in und außerhalb der Inneren Sphäre um die Dominanz ringen.





Bereits ausgefüllte Datenbögen, die den Status und die Fähigkeiten der verschiedenen Einheiten angeben, die du in den *Hardware-Handbüchern* findest, werden einzeln in der Datenbögen-Reihe veröffentlicht, von denen viele in herunterladbarer und gedruckter Form verfügbar sind. *Alpha-Strike*-Spieler finden auch Datenkarten für viele der in den *Hardware-Handbüchern* vorgestellten Einheiten in Form unserer herunterladbaren *Alpha-Strike*-Karten.



PLOT-QUELLENBÜCHER

BattleTech war schon immer ein dynamisches Universum mit einer voranschreitenden Geschichte, Erzählsträngen, die alles durcheinanderwirbeln, Fraktionen vereinen und zerbrechen, Charaktere in geliebte (oder verabscheute) Ikonen des vom Krieg zerrissenen Universums verwandeln. Solche Ereignisse hauchen nicht nur der Fiktion, die die Spieler lesen, Leben ein, sondern auch den Spielen, die sie austragen.

Die jüngste Handlung, die das Universum durcheinanderbringt, ist das Dunkle Zeitalter, eine neue Ära des Krieges in der ganzen Sphäre, basierend auf Ereignissen, die zuerst im Jihad von Blakes Wort angedeutet wurden. Halte Ausschau nach zukünftigen Quellenbüchern zum Dunklen Zeitalter, die dich noch für Jahre schockieren, erstaunen und unterhalten werden.



HISTORISCHE QUELLENBÜCHER

Die *Historien*-Reihe taucht tiefer in die wichtigen Kriege der tausendjährigen Geschichte der Inneren Sphäre ein, mit wichtigen Persönlichkeiten, Karten von individuellen Angriffswellen und Regimentsauflistungen, zusammen mit einem Kampagnenrahmen, der es den Spielern erlaubt, jeden Aspekt dieser wichtigen Konflikte auszutragen.

Die Befreiung Terras I und II werden gedruckt verfügbar sein, während die nur online erhältliche Reihe *Turning Points* einen Blick auf die wichtigen Schlachten des Jihads und andere Zeitalter wirft, in einem elektronischen Buchformat, das durch battlecorps.com verfügbar ist. Weitere solche Quellenbücher, E-Books und Spielhilfen werden in der Zukunft erscheinen, was es den Spielern erlaubt, die spannenden Ereignisse des Jihad und die historischen Kriege zu erleben, die alle Fraktionen bis zum heutigen Tage geformt haben.

KARTEN, GELÄNDE UND MINIATUREN

Auch wenn *Alpha Strike* ein Spiel ist, das für Miniaturen und dreidimensionales Gelände entworfen wurde, begann das originale, klassische **BattleTech**-Spiel als Tabletopspiel, das auf vorgedruckte Hexfeldkarten setzt, um die Bewegung und den Kampf im Spiel darzustellen. Diese Karten verwenden ein Hexfeldraster anstelle von modellierten Hügeln und Wäldern und sind eine brauchbare visuelle Referenz, um Entfernungen, Sichtlinien und Geländemerkmale zu erkennen, die einen Kampf beeinflussen können, ohne wie bei Miniaturengelände viel Lagerraum zu erfordern. Die Miniaturen und Spielsteine, die du mit diesen Karten verwendest, sind allerdings voll kompatibel mit dem Spielstil von *Alpha Strike*, also können Spieler beide Systeme problemlos verwenden.

DIE GROSSE EINHEITENLISTE

Hast du Probleme damit, den Überblick über all deine Mechs zu behalten? (Keine Sorge: wir auch!) Im Lauf von fast dreißig Jahren hat **BattleTech** buchstäblich tausende einzigartiger BattleMechs, Fahrzeuge, Jäger und Infanterieeinheiten eingeführt – und die Liste wird länger und länger. Glücklicherweise hat sich ein hingebungsvoller Haufen von Freiwilligen zusammengeschlossen, um euch die *BattleTech-Master-Unit-List* zu präsentieren (http://www.masterunitlist.info/): eine webbasierte Datenbank für den vielbeschäftigten Armeebauer. Die MUL hilft Spielern dabei, die Spielwerte und Referenzen für die offiziellen Einheiten zu finden, die für **BattleTech** veröffentlicht worden sind und wir arbeiten die ganze Zeit daran, die Liste aktuell und für Spieler aller Regelsysteme nützlich zu halten!

Viele der Einheiten in der MUL beinhalten auch „Quick-Strike"-Spielwerte – Informationen, die leicht für *Alpha Strike* verwendet werden können. Und wenn du eine Einheit nicht findest, die du suchst, komme ein anderes Mal wieder, weil wir regelmäßig alte und neue Einheiten gleichermaßen updaten!

BALD ERHÄLTLICH: ALPHA-STRIKE-EPOCHEN-QUELLENBÜCHER!

Dieses Buch hat dir nur einen Vorgeschmack der Vielzahl an Zeitaltern und Technologien gegeben, die die Bewohner im **BattleTech**-Universum kennen. Im Lauf der Jahrhunderte, nachdem die Menschheit die Sterne erreicht hatte, brachten die Kriege und die Maschinen, die entfesselt wurden, um sie zu kämpfen, einen ganzen eigenen Stil mit. In Kürze bringt Catalyst Game Labs bezahlbare, herunterladbare Quellenbücher heraus, für die, die bereit sind, die Zeitalter des Krieges jenseits der Clan-Invasion zu erkunden! Hier findest du größere, vielseitigere Armeelisten, spezielle Regelerweiterungen für Epochen- und Fraktionsspiele und außerdem Bonusgeschichten. Diese *Alpha-Strike*-Epochen-Quellenbücher werden deinen *Alpha-Strike*-Spielen eine Menge Tiefe verleihen!

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

K (+0)	M (+2)	W (+4)
_____	_____	_____

ÜH: ___ | **WÄRMESKALA** 1 2 3 S

P: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

S: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

SPEZIAL: _____

ALPHA·STRIKE·SPIELWERTE BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

K (+0)	M (+2)	W (+4)
_____	_____	_____

ÜH: ___ | **WÄRMESKALA** 1 2 3 S

P: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

S: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

SPEZIAL: _____

ALPHA·STRIKE·SPIELWERTE BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

K (+0)	M (+2)	W (+4)
_____	_____	_____

ÜH: ___ | **WÄRMESKALA** 1 2 3 S

P: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

S: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

SPEZIAL: _____

ALPHA·STRIKE·SPIELWERTE BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

K (+0)	M (+2)	W (+4)
_____	_____	_____

ÜH: ___ | **WÄRMESKALA** 1 2 3 S

P: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

S: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

SPEZIAL: _____

ALPHA·STRIKE·SPIELWERTE BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

K (+0)	M (+2)	W (+4)
_____	_____	_____

ÜH: ___ | **WÄRMESKALA** 1 2 3 S

P: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

S: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

SPEZIAL: _____

ALPHA·STRIKE·SPIELWERTE BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

K (+0)	M (+2)	W (+4)
_____	_____	_____

ÜH: ___ | **WÄRMESKALA** 1 2 3 S

P: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

S: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

SPEZIAL: _____

ALPHA·STRIKE·SPIELWERTE BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

K (+0)	M (+2)	W (+4)
_____	_____	_____

ÜH: ___ | **WÄRMESKALA** 1 2 3 S

P: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

S: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

SPEZIAL: _____

ALPHA·STRIKE·SPIELWERTE BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

K (+0)	M (+2)	W (+4)
_____	_____	_____

ÜH: ___ | **WÄRMESKALA** 1 2 3 S

P: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

S: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

SPEZIAL: _____

ALPHA·STRIKE·SPIELWERTE BATTLETECH

©2013 The Topps Company, Inc. BattleTech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Übersetzung ©2014 Ulisses Spiele GmbH. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

___|
1 2 3 S

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

___|
1 2 3 S

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

___|
1 2 3 S

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

___|
1 2 3 S

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

___|
1 2 3 S

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

___|
1 2 3 S

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

___|
1 2 3 S

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

BATTLETECH

EINHEITEN-NAME _____ **PW:**

TP: ___ **GR:** ___ **BEW:** _____ **FER:** ___

___|
1 2 3 S

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

SPEZIAL: _____

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

Schussfeld: _____
K (+0) M (+2) W (+4)

SPEZIAL: _____

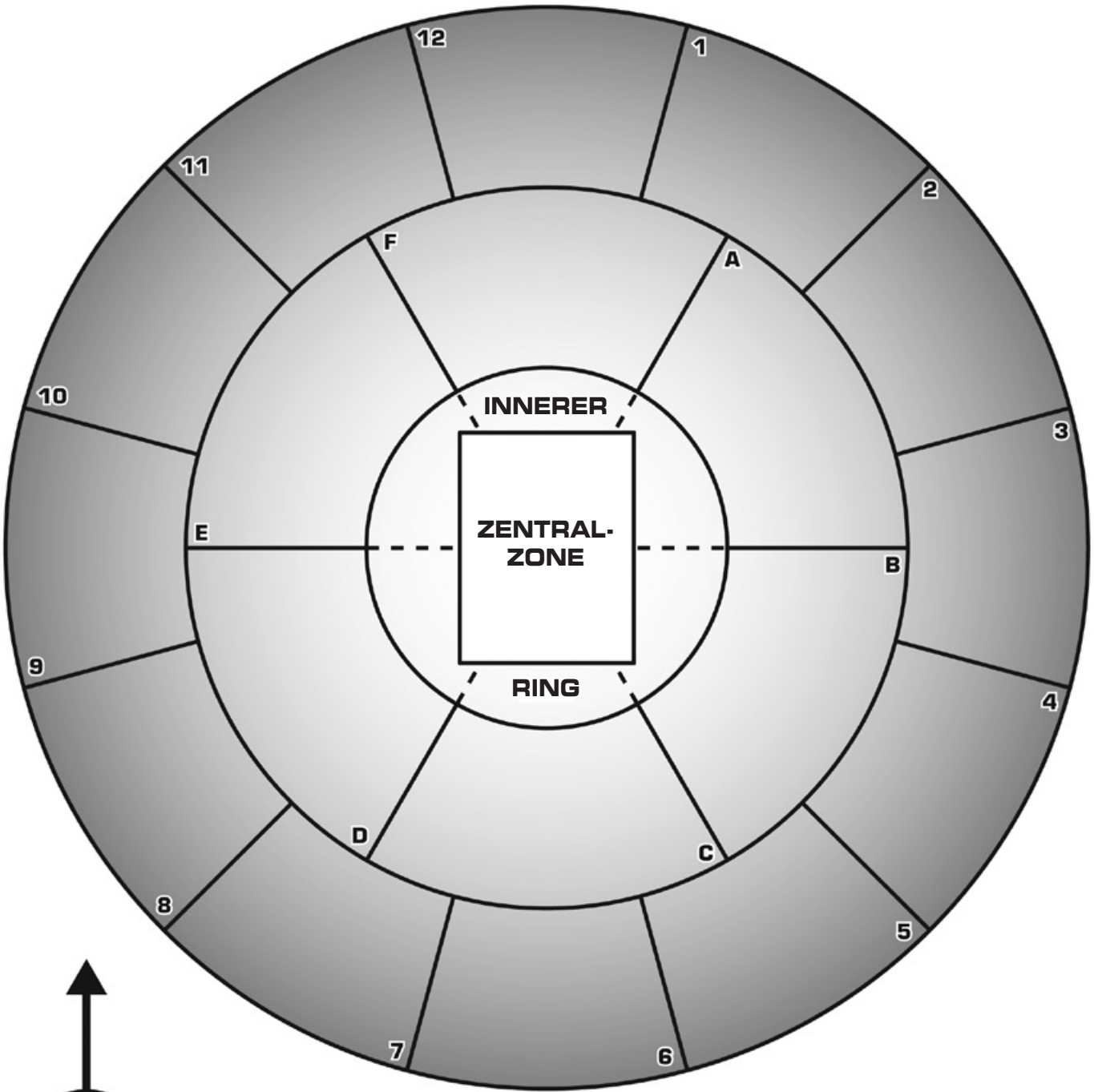
SPEZIAL: _____

BATTLETECH

©2013 The Topps Company, Inc. BattleTech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Übersetzung ©2014 Ulisses Spiele GmbH. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

RADARKARTE

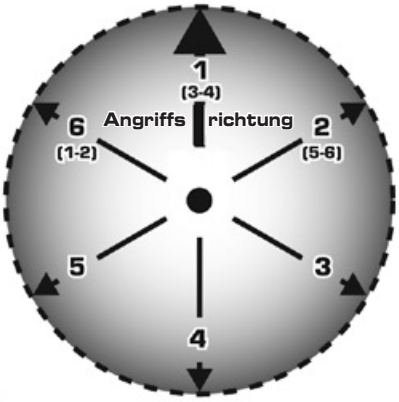


©2013 The Topps Company, Inc. BattleTech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Übersetzung ©2014 Ulisses Spiele GmbH. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

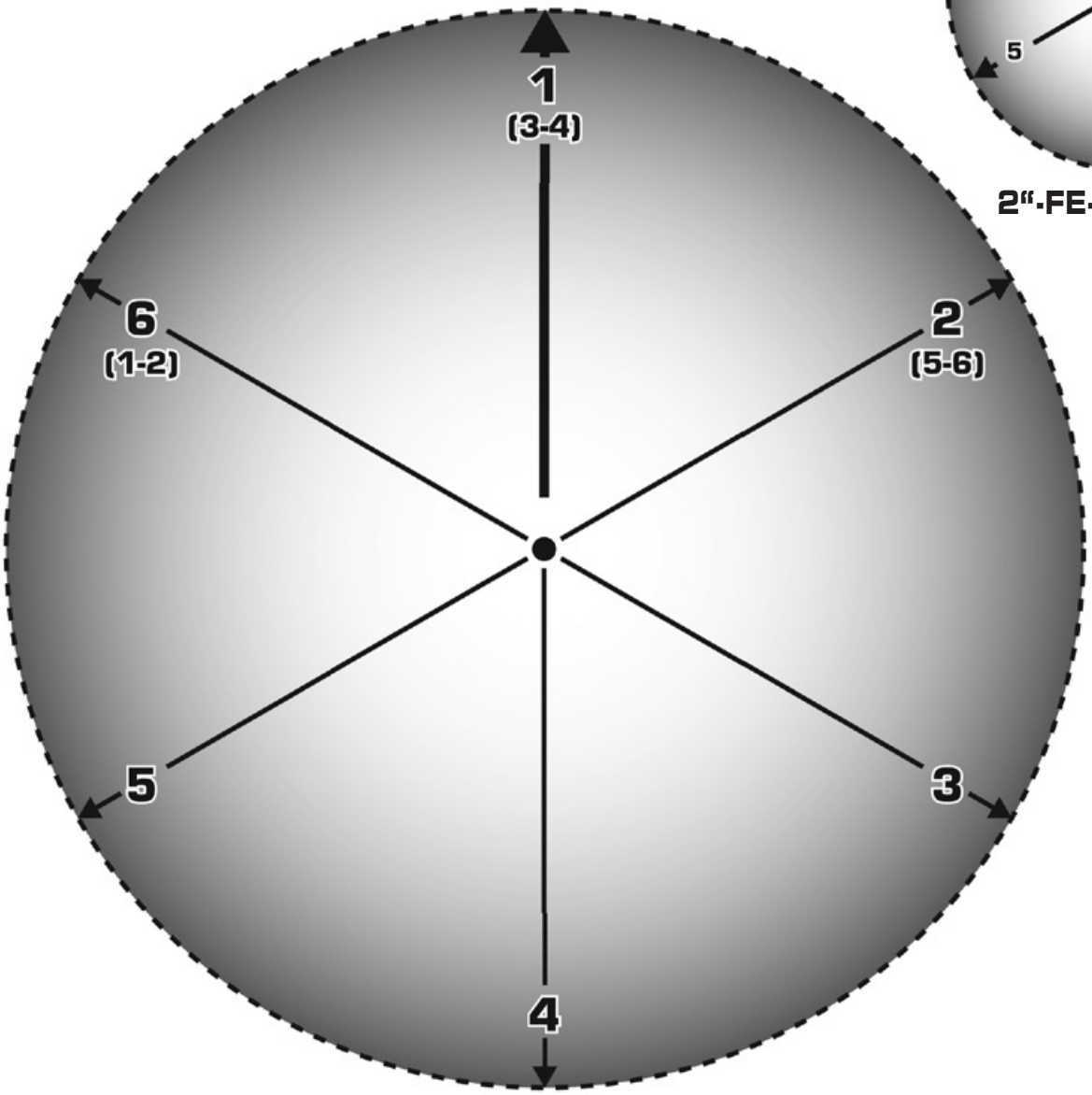
CATALYST ULISSES SPIELE

BATTLETECH

FLÄCHENEFFEKT-SCHABLONEN



2“-FE-SCHABLONE



6“-FE-SCHABLONE

ANGRIFFSPFAD

TIEFFLUGANGRIFF-SCHABLONE - BIS ZU 10“ LANG

©2013 The Topps Company, Inc. BattleTech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Übersetzung ©2014 Ulisses Spiele GmbH. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

KRIEGSKASSEN-KAMPAGNEN-DATENBOGEN

Pfad-Titel: _____

Datum/Dauer: _____

Name der Streitmacht: _____ Anfängliche KP: _____

Fraktion: _____ Pfad-Kosten: _____

Verwendete Optionen: +/-

Erreichte Missionsziele / Gewonnene KP: +/-

Downtime-Kosten: +/-

End-KP: _____

Pfad-Titel: _____

Datum/Dauer: _____

Name der Streitmacht: _____ Anfängliche KP: _____

Fraktion: _____ Pfad-Kosten: _____

Verwendete Optionen: +/-

Erreichte Missionsziele / Gewonnene KP: +/-

Downtime-Kosten: +/-

End-KP: _____

Pfad-Titel: _____

Datum/Dauer: _____

Name der Streitmacht: _____ Anfängliche KP: _____

Fraktion: _____ Pfad-Kosten: _____

Verwendete Optionen: +/-

Erreichte Missionsziele / Gewonnene KP: +/-

Downtime-Kosten: +/-

End-KP: _____

Pfad-Titel: _____

Datum/Dauer: _____

Name der Streitmacht: _____ Anfängliche KP: _____

Fraktion: _____ Pfad-Kosten: _____

Verwendete Optionen: +/-

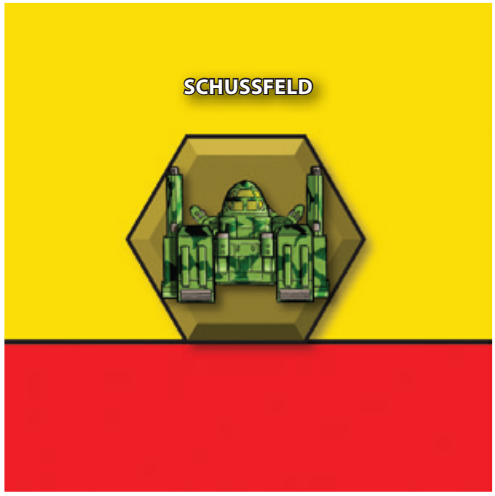
Erreichte Missionsziele / Gewonnene KP: +/-

Downtime-Kosten: +/-

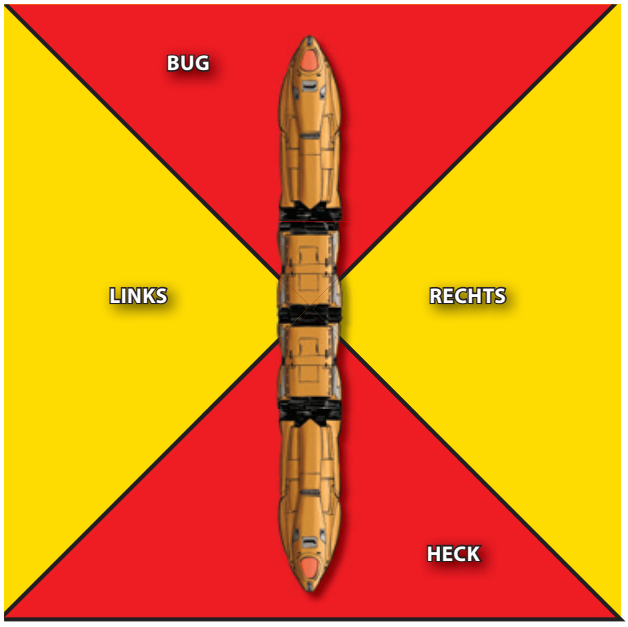
End-KP: _____

ANMERKUNGEN

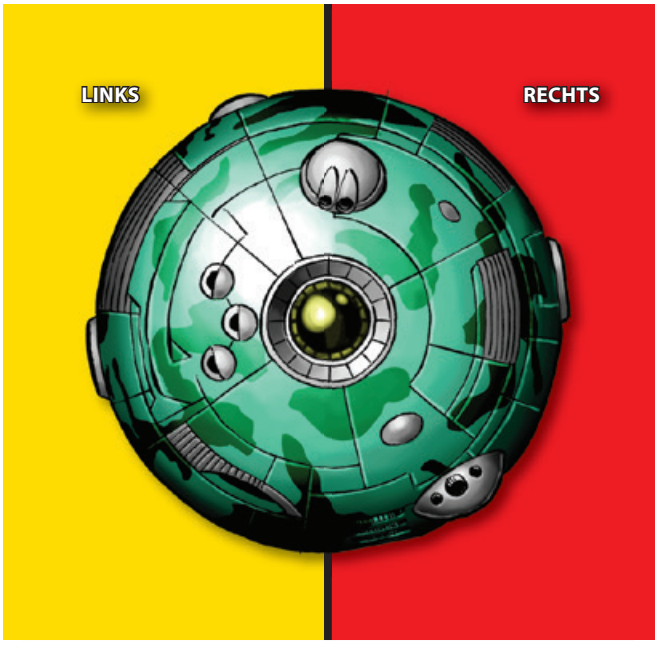
©2013 The Topps Company, Inc. BattleTech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Übersetzung ©2014 Ulisses Spiele GmbH. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

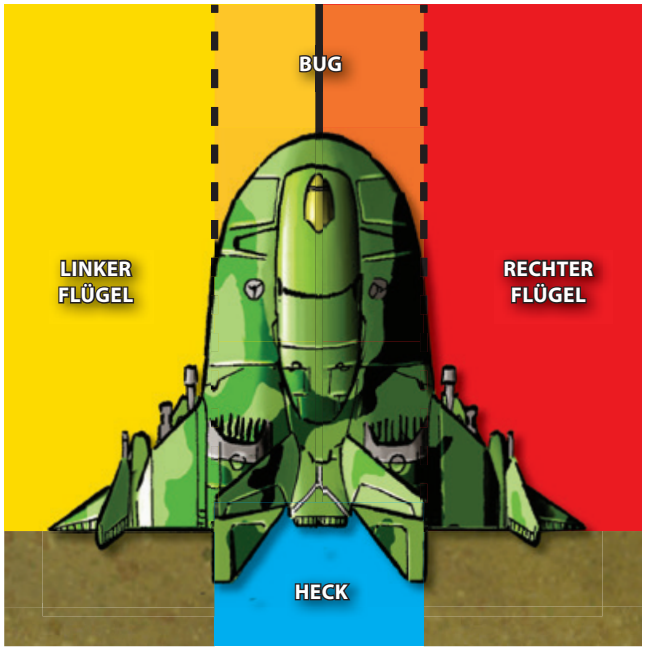


• ALPHA STRIKE
SCHUSSFELDERDIAGRAMM •



• SCHUSSFELDER VON GROSSEN UNTERSTÜTZUNGSFAHRZEUGEN •





• SCHUSSFELDER VON LANDUNGSSCHIFFEN AM BODEN •

Spezialfähigkeiten	Abkürzung	Zusammenfassung	Seite
Aktive Bluthund-Sonde	BH	Erhöht Reichweite der Sensorwahrnehmung auf 26" und zeigt verborgene Einheiten auf 16"	104
Aktive Sonde	SON	Erhöht Reichweite der Sensorwahrnehmung auf 18" und zeigt verborgene Einheiten auf 10"	104
Amphibisch	AMP	Nicht-Wassereinheit ist zu Wasserbewegung imstande	45
Artillerie	ARTX-#	Einheit besitzt # Artilleriewaffen des Typs X	104
Autokanone	AK#/#/#/#	Einheit verursacht # Schaden mit Autokanonen-Waffen; kann alternative AK-Munition verwenden	105
Basis-Feuerleitsystem	BFLS	Trefferwurfmodifikator -1 auf die Waffenangriffe der Einheit	46
BattleMech-HarJel	BHJ	Immun gegen Hüllenbrüche im Vakuum oder unter Wasser	46
BattleMech-Schild	SCHD	Verringert manchen Schaden, addiert aber Trefferwurfmodifikator von +1 auf die Waffenangriffe der Einheit	46
Besatzung	BES#	Einheit kann kurzzeitig # Infanterie produzieren, um sich gegen Enteraktionen zu verteidigen	105
Bombe	BOMB#	Diese Einheit kann bis zu # Bomben tragen	46
Dreifachmyomere	DM	Zusätzliche Bewegung und +1 Nahkampfschaden wenn Einheit bei Hitze 1+ ist	46
Drohne	DRO	Die Einheit ist eine ferngesteuerte Drohne (deaktiviert durch feindliche ESTÖR, STÖR, LSTÖR, WACH)	105
Drohnenträger-Kontrollsystem	DKS#	Einheit kann bis zu # Einheiten mit DRO-Spezial kontrollieren	105
Energie	ENE	Einheit hat wenige oder gar keine munitionsabhängige Waffen; immun gegen Kritische Munitionstreffer	46
Engel-Störsender	ESTÖR	Blockiert feindliche LSON, SON, BH und K3 in 12" Durchmesser	46
Erweiterter Gefechtsrüstungs-Transport	EGRT	Erlaubt es der Gefechtsrüstung, sich von jedem Fahrzeug oder Mech transportieren zu lassen	46
Fahrzeugtransporter	FTX#	Einheit kann bis zu # Fahrzeuge der Größe X transportieren und ins Feld bringen	105
Fallschirmjäger	FJ	Erlaubt das Einbringen von Infanterie aus fliegenden Einheiten wie bei Sprunginfanterie	105
Fernsensorenverteiler	FSV	Einheit kann bis zu # Fernsensoren verwenden	106
Feuerfest	FF	Einheit ignoriert Feuer und Angriffe mit Hitze (HT#)	46
Feuerwehr	FW	Einheit kann Feuer im Radius von 2" löschen	106
Flak	FLK#/#/#/#	Einheit fügt bei einem verfehlten Angriff gegen fliegende Einheiten # Schaden zu	46
Flugdeck	FD	Einheit darf Jäger und Senkrechtstarter ein- und ausschleusen	106
Fracht	FRA#	Einheit nimmt # Tonnen Transportraum ein	46
Frachttransport (Kilotonnen)	FTK#	Einheit kann #-tausend Tonnen Fracht transportieren	106
Frachttransport (Tonnen)	FTT#	Einheit kann bis zu # Tonnen Fracht transportieren	106
Gebirgsjäger	GJ	Erlaubt es Infanterie 2" Höhe pro zurückgelegtem Zoll Bodenbewegung zu erklimmen	106
Gefechtsrüstungstransport	GRT	Gefechtsrüstungs-Einheit darf von einem Mech oder Fahrzeug mit OMNI transportiert werden	46
Geländewagen	GLW	Diese Unterstützungseinheit darf sich wie eine Gefechtseinheit durchs Gelände bewegen	46
Gepanzerte Antriebssysteme	GA	–1 auf Antriebsschäden-Würfe	46
Gepanzerte Komponenten	GK	Ignoriert den ersten Kritischen Treffer	46
Geschützturm	GST #/#/#	Einheit hat Waffen im Geschützturm mit 360° Schussfeld und extra Angriffen	47
Gewöhnlicher Antrieb oder Brennstoffzellenreaktor	GEA/BZR	Einheit verwendet einen Antrieb, der kein Fusionsreaktor ist; es kann zu Umwelteinschränkungen kommen	47
Groß	G	Einheit gilt als Groß (nimmt 2" Radius ein)	106
Hitze	HT#	Angriffe der Einheit fügen neben dem Schaden dem Ziel # Hitze zu	47
Hochleistungs-K³-/K³v-System	HL-K3#	Erlaubt K3/K3v-Funktionen, ist aber schwerer zu stören	51
Hubschrauberlandeplatz	HLP	Einheit darf Senkrechtstarter ein- und ausschleusen	106
Indirekter Beschuss	IB	Einheit kann über behinderndes Gelände feuern	47
Industrielle Dreifachmyomere	I-DM	Einheit verursacht +1 Nahkampfschaden, aber mit einem Trefferwurfmodifikator von +2	47
Infanterietransporter	IT#	Einheit kann bis zu # Tonnen Infanterieeinheiten transportieren	47
K³-Diener	K3D	Erlaubt eine Verbindung über ein K³-Netzwerk mit einer Einheit mit einem K3M	51
K³-Fernsensor	K3FS	Funktioniert wie ein statischer K³D, verbindet sich mit einem K3M	51
K³-Meistercomputer	K3M#	Erlaubt K3-Netzwerke mit bis zu 3 Einheiten, die über K3D der K³FS verfügen	51
K³-Notfall-Master	K3NM#	Temporärer Ersatz für einen K³M	51
Kurzstreckenrakete	KSR#/#/#/#	Einheit verursacht # Schaden mit ihren KSR-Waffen; kann alternative KSR-Munition verwenden	106
Langstreckenraketen	LSR#/#/#/#	Einheit verursacht # Schaden mit LSR-Waffen; kann alternative LSR-Munition verwenden	106
Leichte Aktive Sonde	LSON	Erhöht Reichweite von Sensorwahrnehmung auf 12" und zeigt verborgene Einheiten auf 6"	106
Leichter Störsender	LSTÖR	Blockt feindliche LSON, SON und K3 in 2" Umkreis	47
Leichtes Zielerfassungssystem	LZES	Einheit kann Ziele in Kurzer Entfernung für Artillerieangriffe markieren	106
Luft-/Raumtransporter	LRT#	Einheit kann # Luft-/Raumjäger und konventionelle Jäger transportieren, einschleusen und ausschleusen	106

Spezialfähigkeiten	Abkürzung	Zusammenfassung	Seite
Magnetschwebebahn	MAG	Einheit ist ein Schienenfahrzeug, das auf Magnetschwebeschienen beschränkt ist	106
Mechabwehr	MA	Erlaubt Infanterie-Schwarmangriffe	47
Mechtransporter	MT#	Einheit kann bis zu #Mech-Einheiten transportieren und abwerfen	106
Mimetisches Panzerungssystem	MPS/LMPS	Angriffe gegen die Einheit erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator basierend auf der Bewegung	47f
Minenleger	MIL#	Einheit darf bis zu # Minenfelder mit 1 Punkt Dichte legen	106
Minenräumer	MIR	Einheit kann Minenfelder räumen	106f
Mobiles Hauptquartier	MHQ#	Einheit versorgt ihre Seite mit Schlachtfeldinformationen	107
Nahkampfwaffe	NKW	Einheit verursacht +1 Nahkampfschaden	48
Narc-Raketenboje	KNARC#/ SNARC#	Einheit darf einen speziellen Bonusangriff mit # Kompakten /Standard-Narcbojen ausführen	107
Omni	OMNI	Omni-Einheit; Mech- und Fahrzeug-Omnis können 1 Einheit mit GRT oder EGRT transportieren	48
Pionier	PIO	Einheit kann Schutt und Waldfelder räumen	107
Pontonleger	PON	Einheit kann temporäre Brücken erschaffen	107
ProtoMech-Transporter	PT#	Einheit kann bis zu # ProtoMech-Einheiten transportieren und abwerfen	107
Punktverteidigung	PV#	Behindert oder zerstört Schaden durch RR-Waffen	107
Raketenabwehrsystem	RAS	Verringert den Schaden durch Einheiten mit IB, LSR oder KSR	48
Raumboottransporter	RBT#	Einheit kann bis zu # Raumboote transportieren, ein- oder ausschleusen	107
Raumrakete	RR#/#/#/#	Einheit verursacht # Schaden mit Schiffsklasse- oder Unterschiffsklasse-Raketenwaffen	108
Raumverteidigungssystem	RVS-X#	Einheit kann # Schaden gegen große Luft-Raumeinheiten verursachen, weil sie Waffen des Typs X verwendet	108
Reaktive Panzerung	RPA	Einheit ist resistent gegen Schaden durch ARTX, BOMB, IB, LSR, RR und KSR	108
Reflektive Panzerung	RFA	Einheit ist resistent gegen Schaden durch ENE oder HT; anfällig für ARTX, BOMB	108
Resistent gegen Kritische Treffer	RGK	Modifikator von –2 auf Kritische Trefferwürfe (Kein Kritischer Treffer bei einer 1 oder weniger)	108
Säge	SÄG	Einheit kann Wälder roden	108
Schienen	SCHIE	Einheit ist ein Schienenfahrzeug, das auf konventionelle Schienen beschränkt ist	108
Schiffsklassewaffe	SKW	Einheit hat eine Nicht-Raketen-Schiffsklassewaffe	108
Schleudersitz	SCHLEU	Einheit ist mit Auswurfsystem ausgestattet, das den Piloten retten kann	108
Schleuse	S#	Einheit hat # Schleusen zum Be-/Entladen anderer Einheiten oder Fracht	108
Schützengräben-/ Schanzenpionier	SSP	Einheit kann einen Bereich mit 2″ Radius befestigen	108
Schutzpanzerwert	SPW	Alle Angriffe können Kritische Treffer verursachen	48
Sehr Groß	SG	Einheit gilt als sehr groß (füllt einen Radius von 4″)	108
Späher	SPÄ	Einheit bietet Schlachtfeldinformationen	109
Sprengfalle	SF	Einheit kann sich selbst zerstören, was alle Einheiten in Radius von 2″ beschädigt	109
Strandbuggy	SB	Sandgelände hat keinen Effekt auf diese Einheit	109
Störsender	STÖR	Blockiert feindliche LSON, SON und K3 in einem Durchmesser von 12″	48
Suchscheinwerfer	SUCH	SUCH Einheit eliminiert Modifikatoren für Kampf bei Nacht	109
Tarnkappenpanzerung	TARN	Angriffe gegen die Einheit erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator abhängig von der Entfernung	48
Taser	BTAS# / GTAS#	Einheit darf einen besonderen Bonusangriff mit # Taserwaffen ausführen	109
Torpedo	TOR#/#/#	Einheit darf einen eigenen Unterwasserangriff ausführen	48
Übergroß	ÜG	Einheit gilt als übergroß (nimmt einen Radius von 6+″ ein)	109
Ultrakurzstart	UKS	Erlaubt kürzere Lande- und Startbahnen	109
Umweltversiegelung	SIEG	Einheit kann in feindlichen Umgebungen eingesetzt werden	109
Unterschiffsklassewaffe	USKW	Einheit hat Nicht-Raketen-Unterschiffsklassewaffen	109
Unterwasser-Manövereinheit	UME	Einheit kann sich wie ein Unterseeboot unter Wasser bewegen	48
Variable Zielerfassung	VZE	Erlaubt das Umschalten zwischen verschiedenen Zielerfassungsmodi	109
Verbesserter K^3-Computer	K3V	Erlaubt ein K^3-Netzwerk mit bis zu 5 anderen Einheiten mit K^3v	51
Verbessertes Feuerleitsystem	VFLS	Einheit verfügt über normale militärische Sensoren und Feuerleitsysteme	48
vNarc	VNARC	Einheit darf einen zusätzlichen Bonusangriff mit # vNarc-Bojen machen	109
Wachhund	WACH	Die Einheit verfügt über eine Kombination aus LSON und STÖR	48
Weites Überhitzen	WÜH	Einheit kann auf Weite Entfernung überhitzen	48
Weltraumoperationsanpassung	WOA	Einheit ist für Operationen im Vakuum ausgerüstet	109
Zellulares Munitionslager	CASE / CASE II	Einheit kann Kritische Munitionstreffer überleben	51
Zielerfassungssystem	ZES	Einheit kann Ziele auf Kurze oder Mittlere Entfernung für Artillerieangriffe markieren	109

S. 14

BEWEGUNGSKOSTEN-TABELLE

Geländeart	Bewegungskosten
Frei	1″
Unwegsam/Schutt	+1″
Wälder	+1″
Wasser	+1″
Höhenwechsel (nach oben oder unten), pro 1″ Höhe	+1″ (maximal 2″ pro 1″, der zurückgelegt wird)

S. 16

ALPHA-STRIKE-ENTFERNUNGSTABELLE

Distanz	Entfernungsbereich
Bis zu 6″	Kurz
Über 6″ und bis zu 24″	Mittel
Über 24″ und bis zu 42″	Weit

S. 18

KRITISCHE-TREFFER-TABELLE

Wurf mit 2W6	Effekt
2	Munitionstreffer
3	Reaktortreffer
4	Feuerleitsystemtreffer
5	Kein Kritischer Treffer
6	Waffentreffer
7	Bewegungstreffer
8	Waffentreffer
9	Kein Kritischer Treffer
10	Feuerleitsystemtreffer
11	Reaktortreffer
12	Einheit zerstört

S. 19

RAMMSCHADEN-TABELLE

Einheitenmodifikator	Multiplikator
1	0,25
2	0,5
3	0,75
4	1

Todessprung-Angriff: Addiere +1 für einen Todessprung-Angriff.

S. 16

TREFFERWURFMODIFIKATOREN-TABELLE

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN		
Entfernungsbereich	**Distanz**	**Modifikator**
Kurz	Bis zu 6″	+0
Mittel	>6″ bis 24″	+2
Weit	>24″ bis 42″	+4

ZIELBEWEGUNGS-MODIFIKATOREN[1]	
Verfügbare Bewegung des Ziels	**Modifikator**
0 – 4″	+0
5″ – 8″	+1
9″ – 12″	+2
13″ – 18″	+3
19″ – 34″	+4
35″+	+5
Sprungfähig	+1

GELÄNDEMODIFIKATOREN	
Gelände	**Modifikator**
Wälder	+2[2]
Teildeckung	+2

NAHKAMPFMODIFIKATOREN	
Art des Nahkampfangriffs	**Modifikator**
Rammen	+2
Todessprung	+3
Nahkampfwaffe	+1
Standard	+0

ZIELMODIFIKATOREN	
Ziel	**Modifikator**
Ist stillgelegt/immobilisiert	–4

SONSTIGE MODIFIKATOREN	
Angreifer	**Modifikator**
Feuerleitsystem getroffen	+2[3]
Überhitzt	+ Hitzeniveau [1-3][4]

1 Der Modifikator hängt von der verfügbaren Bewegung der Einheit ab, modifiziert durch Hitzeniveau und kritische Treffer (wenn notwendig). Bei Einheiten mit mehreren Fortbewegungsarten verwende den Modifikator durch die Fortbewegungsart, die den höchsten Modifikator verursacht. Wie viele Zoll sich die Einheit tatsächlich bewegt hat ist irrelevant.

2 Der Modifikator gilt, wenn das Gelände auf der Sichtlinie liegt oder das Ziel das Gelände besetzt.

3 Der Modifikator kann mehrfach eingerechnet werden, gilt aber nicht für Nahkampfangriffe.

4 Hitzemodifikatoren gelten nicht für Nahkampfangriffe.

S. 24

PUNKTWERT-FERTIGKEITSWERT-MULTIPLIKATORTABELLE

Fertigkeitsbeschreibung	Fertigkeitswert der Einheit	Punktwert-Multiplikator
Grün hinter den Ohren	7	0,68
Wirklich Unerfahren	6	0,77
Unerfahren	5	0,86
Regulär	4	1
Veteran	3	1,38
Elite	2	1,82
Heroisch	1	2,24
Legendär	0	2,63

S. 26

SIEGPUNKT-TABELLE

Event	Points Awarded
Feindliche Einheit zerstört	+ (PW der zerstörten Einheit x 2)
Verbündete Einheit zerstört	- (PW der zerstörten Einheit x 1)
Feindliche Einheit zieht sich zurück*	+ (PW der zurückgezogenen Einheit x 1)
Verbündete Einheit zieht sich zurück*	- (PW der zurückgezogenen Einheit x 0,5)
Missionsziel besetzt**	+ (Punktwert des Missionsziels x 0,25)
Missionsziel eingenommen**	+ (Punktwert des Missionsziels x 1)
Andere Ereignisse	(Entscheidung des Spielers)

* Damit sie Siegpunkte bringt, muss sich die Einheit nach den Regeln für Erzwungene Rückzüge zurückgezogen haben.

** Die Punkte fallen nicht an, wenn dasselbe Missionsziel mehrere Male eingenommen wird; es gibt keine Punkte, wenn ein Missionsziel besetzt wird, das bereits eingenommen wurde.

S. 41

KRITISCHE-TREFFER-TABELLE

2W6	Mech*	ProtoMech**	Fahrzeug
2	Munitionstreffer	Waffentreffer	Munitionstreffer
3	Reaktortreffer	Waffentreffer	Besatzung betäubt
4	Feuerleitsystemtreffer	Feuerleitsystemtreffer	Feuerleitsystemtreffer
5	Kein Kritischer Treffer	Bewegungstreffer	Feuerleitsystemtreffer
6	Waffentreffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer
7	Bewegungstreffer	Bewegungstreffer	Kein Kritischer Treffer
8	Waffentreffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer
9	Kein Kritischer Treffer	Bewegungstreffer	Waffentreffer
10	Feuerleitsystemtreffer	Einheit zerstört	Waffentreffer
11	Reaktortreffer	Waffentreffer	Besatzung getötet
12	Einheit zerstört	Waffentreffer	Reaktortreffer

* Würfle zweimal für Kritische Treffer gegen IndustrieMechs. Es gelten beide Ergebnisse.

** Kritische Treffer gegen ProtoMechs müssen einzeln für die individuellen ProtoMechs verwaltet werden.

S. 31

EINHEITEN-FORTBEWEGUNGSARTEN-TABELLE

Bewegungsmodus	Bewegungscode
Fahrzeuge	
Bodeneffekt	b
Kette	k
Luftkissen	l
Rad	r
Rad (Zweirad)	r(z)
Rad (Einrad)	r(e)
Senkrechtstarter	sr
Untersee	u
Wasser	w
Infanterie	
Fuß	f
Sprung	s
Motorisiert	m

S. 42

ANTRIEBSSCHÄDEN-TABELLE

Einheiten-Antriebsart	Modifikator für den Wurf mit 2W6
Kette / Schiff	+0
Rad / Luftkissen	+1
Senkrechtstarter / Bodeneffekt	+2

Wurf mit 2W6	Antriebseffekte
2 – 8	Kein Effekt
9 – 10	–2" Bewegung*
11	–50% Bewegung*
12+	Einheit immobilisiert

* Bis zu einem Minimum von 0„ Bewegung; Brüche werden abgerundet.

S. 39

INDIVIDUELLE PROTOMECH-WERTETABELLE

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

BEWEGUNGSKOSTEN-TABELLE

Geländeart	Bewegungskosten pro Zoll	Nicht erlaubte Antriebsarten / Einheitentypen
Basisbewegung	1″	—
Frei	+0″[1]	Wasser
Pflaster/Straße/Brücke	+0″[2]	Wasser
Unwegsam	+1″	Wasser, Rad
Schutt	+1″	Wasser
Wald	+1″[3]	Luft, Luftkissen, Wasser, Schiene, Rad[4]
Wasser		
Nur auf der Oberfläche	+0″	Alle außer Luftkissen, Schiff, Bodeneffekt[5]
Tiefe 0″-1″	+0″	Boden, Infanterie[6]
Tiefe 2″-3″	+1″[7]	Boden, Infanterie, IndustrieMechs[8]
Tiefe 4+″	+4″[7]	Boden, Infanterie, IndustrieMechs[8]
Level-Wechsel (nach oben oder unten)[9]		
Pro 1″ Höhe	+1″ (Mechs, ProtoMechs)	
Pro 1″ Höhe	+1″ (Senkrechtstarter in der Luft)	
Pro 1″ Tiefe	+1″ (Unterseeboote im Wasser)	
Pro 1″ Höhe	+2″ (Infanterie, Bodenfahrzeuge)	

Anmerkung: Fliegende Einheiten (dazu gehören Luftfahrzeuge und Luft-/Raumeinheiten) ignorieren alle Geländebedingungen, bis sie versuchen, im selben Raum dasselbe Level wie das Gelände einzunehmen (auch beim Landen oder Aufsetzen). Wenn fliegende Einheiten versuchen, Gelände zu betreten, das ihnen nicht erlaubt ist, dann behandle das Ergebnis wie einen Absturz.

1 +1″ Bewegungskosten für Hilfsradfahrzeuge ohne die Spezialfähigkeit Geländewagen (GLW).
2 Alle Ketten- oder Radeinheiten erhalten 2″ zusätzliche Bewegung in jeder Runde, in der die Einheit ihre gesamte Bewegung auf diesem Gelände verbringt.
3 Infanterieeinheiten verringern die Bewegungskosten, um dieses Gelände zu betreten, um 1″ (bis zu einem Minimum von +0″).
4 Radfahrzeuge mit den Antriebsarten Zweirad (z) oder Einrad (e) dürfen sich durch dieses Gelände bewegen.
5 Rad- oder Kettenfahrzeuge mit der Spezialfähigkeit Amphibienfahrzeuge (AMP) können sich auf Wasseroberflächen bewegen, für Bewegungskosten von +1″.
6 Infanterieeinheiten können sich nur dann durch Wasser jeder Tiefe bewegen, wenn sie die UME-Spezialfähigkeit besitzen.
7 Dies sind die Kosten, um sich auf dem Grund eines Gewässers zu bewegen. Wenn die Untersee-Antriebsart verwendet wird, fallen keine zusätzlichen Kosten an.
8 IndustrieMechs können nur dann Wasser mit Tiefe 2″ oder mehr betreten, wenn sie die Spezialfähigkeit Umweltversiegelung (SIEG) besitzen.
9 Infanterie, Bodenfahrzeuge, ProtoMechs und Bodeneffektfahrzeuge dürfen keine Level-Wechsel ausführen, die größer sind als 1″ pro zurückgelegtem 1″. Mechs dürfen keine Höhenwechsel über 2″ pro zurückgelegtem 1″ ausführen.

Einheitentypen-Schlüssel	
Mechs	Beschreibt BattleMechs und IndustrieMechs
ProtoMechs	Nur ProtoMech-Einheiten
Infanterie	Beschreibt konventionelle Infanterie und Gefechtsrüstungen
Fahrzeuge	Beschreibt alle Antriebsarten, die von Luft, Boden und Wasser abgedeckt sind
Luft	Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Senkrechtstarter- oder Bodeneffekt-Antriebsart
Boden	Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Rad-, Ketten-, Luftkissen-, Bodeneffekt- oder Schienen-Antriebsart
Wasser	Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Wasser- oder Untersee-Antriebsart
Luftkissen	Nur Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit der Luftkissen-Antriebsart
Untersee	Nur Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit der Untersee-Antriebsart
Kette	Nur Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Ketten-Antriebsart
Senkrechtstarter	Nur Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Senkrechstarter-Antriebsart
Rad	Nur Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Rad-Antriebsart
Bodeneffekt	Nur Gefechts- oder Hilfsfahrzeuge mit Bodeneffekt-Antriebsart
Luft-/Raum	Beschreibt konventionelle Jäger, Luft-/Raumjäger, Raumboote und Landungsschiffe

TREFFERWURFMODIFIKATORENTABELLE

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN		
Entfernungsbereich	**Distanz**	**Modifikator**
Kurz	Bis zu 6″	+0
Mittel	>6″ bis 24″	+2
Weit	>24″ bis 42″	+4

ZIELBEWEGUNGS-MODIFIKATOREN[1]	
Verfügbare Bewegung des Ziels	**Modifikator**
0 – 4″	+0
5″ – 8″	+1
9″ – 12″	+2
13″ – 18″	+3
19″ – 34″	+4
35″+	+5
Sprungfähig	+1

ZIELMODIFIKATOREN	
Target	**Modifikator**
Verfügt über Tarnkappenpanzerung	Variiert[2]
Ist stillgelegt/immobilisiert	–4
Ist eine abgeworfene Einheit	+3

ZIELTYPMODIFIKATOREN	
Zielelementtyp	**Modifikator**
Fliegende Luft-/Raumeinheit	+2[3]
Fliegender Senkrechtstarter oder Bodeneffektfahrzeug	+1
Gefechtsrüstung	+1
Landungsschiff	-2
Groß (Spezialfähigkeit GR, SGR oder ÜGR)	-1
ProtoMech	+1

GELÄNDEMODIFIKATOREN	
Terrain	**Modifikator**
Unterwasser	+1[4]
Wälder	+2[5]
Teildeckung	+2

NAHKAMPFMODIFIKATOREN	
Art des Nahkampfangriffs	**Modifikator**
Rammen	+2
Todessprung	+3
Nahkampfwaffe	+1
Standard	+0
Mechabwehrangriff	+1

SONSTIGE MODIFIKATOREN	
Angreifer	**Modifikator**
Angreifer ist eine Drohne	+1
Angreifer ist ein Hilfsfahrzeug mit:	
Verbessertem Feuerleitsystem (VFLS)	+0[7]
Basis-Feuerleitsystem (BFLS)	+1[7]
Weder Spezialfähigkeit VFLS noch BFLS	+2[7]
Angreifer ist ein IndustrieMech mit:	
keiner Spezialfähigkeit VFLS	+1[7]
Verbessertem Feuerleitsystem (VFLS)	+0[7]
Beobachtet für Indirekten Beschuss	+1[9]
Feuerleitsystemtreffer (pro Treffer)	+2[7]
Greift indirekt an	+1[6]
Überhitzt	+Hitzeniveau (1-3)[8]
Mechabwehrinfanterie	
Angreifer ist Konventionelle Infanterie	+3
Ziel transportiert Gefechtsrüstungen	+3[10]

1 Der Modifikator hängt von der verfügbaren Bewegung der Einheit ab, modifiziert durch Hitzeniveau und kritische Treffer (wenn notwendig). Wie viele Zoll sich die Einheit tatsächlich bewegt hat ist irrelevant. Dieser Modifikator gilt nicht für Luft-/Raumeinheiten.

2 Bei Gefechtsrüstungen addiert Tarnkappenpanzerung +1 für den Kurzen und Mittleren Entfernungsbereich, und +2 für den Weiten. Bei allen anderen Einheiten addiert Tarnkappenpanzerung +0 auf Kurze Entfernung, +1 auf Mittlere, und +2 auf Weite.

3 Dazu gehören Hilfsflächenflugzeuge, konventionelle Jäger, Raumboote und Landungsschiffe. Gilt nur, wenn das Ziel in der Luft ist. Gilt nicht, wenn der Angreifer ebenfalls eine fliegende Luft-/Raumeinheit ist.

4 Nur wenn der Angreifer auch unter Wasser ist (oder an der Oberfläche und die Spezialfähigkeit TOR verwendet); alle Entfernungen unter Wasser werden halbiert.

5 Ziel hat zwischen sich und Angreifer Waldgelände liegen oder besetzt das Waldgelände.

6 Wenn die Beobachter-Einheit in der gleichen Runde, in der sie beobachtet, einen Waffenangriff macht, beträgt der Modifikator stattdessen +2.

7 Die Auswirkungen von Feuerleitsystemtreffern können mehrmals gelten. Nicht für Nahkampfangriffe.

8 Nicht bei Nahkampfangriffen anzuwenden.

9 Nicht kumulativ mit dem Modifikator für Greift indirekt an.

10 Gilt, wenn das Ziel Gefechtsrüstungen als Fracht transportiert oder bei der Verwendung der Spezialfähigkeiten Gefechtsrüstungstransport / Erweiterter Gefechtsrüstungstransport.

S. 57

LUFT-/RAUM-TREFFERWURFMODIFIKATOREN-TABELLE

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN	
Entfernung	**Modifikator**
Kurz	+0
Mittel	+2
Weit	+4
Extrem	+6

LUFT-/RAUM-ANGRIFFSMODIFIKATOREN	
Angreifer	**Modifikator**
Flächenbombardement	+3
Sturzflugbombardement	+2
Tiefflugangriff	+4
Zielflugangriff	+2

ZIELTYPMODIFIKATOREN	
Zielelement	**Modifikator**
Fliegende Luft-/Raumeinheit	+2*
Fliegendes Luftschiff	-2
Fliegender Senkrechtstarter / Bodeneffektfahrzeug	+1
Raumboot	–1

SONSTIGE MODIFIKATOREN	
Bedingung	**Modifikator**
Angreifer ist eine Drohne	+1
Angreifer ist ein gelandetes Landungsschiff	–2
Angreifer ist im Windschatten des Ziels	–2
Angreifer ist ein Hilfsfahrzeug mit:	
Verbessertem Feuerleitsystem (VFLS)	+0
Basis-Feuerleitsystem (BFLS)	+1
Keiner Spezialfähigkeit BFLS oder VLFS	+2
Feuerleitsystemtreffer (pro Treffer)	+2**
Überhitzen	+ Hitzeniveau (1-3)

* Gilt nur wenn der Angreifer keine fliegende Luft-/Raumeinheit ist. Fliegende Luft-/Raumeinheiten umfassen auch Hilfsflächenflugzeuge, konventionelle Jäger, Raumboote und Landungsschiffe.

** Mehrere Feuerleitsystemtreffer sind voll kumulativ.

S. 54

LUFT-/RAUMEINHEITEN-ANTRIEBSARTEN-TABELLE

Antriebsart	Bewegungscode
Kugelförmig	Ik
Luftschiff	Iu
Stromlinienförmig	Is

S. 58

KRITISCHE-TREFFER-TABELLE

2W6	Luft-/Raumeinheit*	Landungsschiff**
2	Treibstofftreffer	Andockarmtreffer
3	Feuerleitsystemtreffer	Dockkragentreffer
4	Reaktortreffer	Kein Kritischer Treffer
5	Waffentreffer	Feuerleitsystemtreffer
6	Kein Kritischer Treffer	Waffentreffer
7	Kein Kritischer Treffer	Schubdüsentreffer
8	Kein Kritischer Treffer	Waffentreffer
9	Waffentreffer	Schleusentreffer
10	Reaktortreffer	Kein Kritischer Treffer
11	Feuerleitsystemtreffer	Reaktortreffer
12	Besatzung getötet	Besatzungstreffer

*Umfasst Hilfsflächenflugzeuge, Luftschiffe und konventionelle Jäger.
**Umfasst Raumboote.

S. 63

ERWEITERTE BEWEGUNGSARTEN-KOSTENTABELLE

Geländeart	Bewegungskosten pro Zoll	Verbotene Bewegungsarten / Einheitentypen
Ausweichen	+0"	—
Beabsichtigte Stürze	2"†	Alle außer Mechs, ProtoMechs und Bodenfahrzeuge
Herabspringen	4"†	Alle außer Mechs und ProtoMechs
Klettern (pro geklettertem Zoll)	+2"†	Fahrzeuge, Luft-/Raumeinheiten, Gefechtsrüstungen*
Sprinten	+0"‡	Luft-/Raumeinheiten, Schiffe, Senkrechtstarter

* Gefechtsrüstungen mit der MA-Spezialfähigkeit dürfen ebenfalls Klettern-Bewegung verwenden.

† Einheiten erleiden 1 Schadenspunkt pro angefangenen gefallenen 6" (siehe Herabspringen und Beabsichtigte Stürze, Seite 63).

‡ Multipliziere die aktuelle Bodenbewegung der Einheit mit 1,5, aufgerundet (siehe Sprinten, Seite 63).

ERWEITERTE ZIELBEWEGUNGS-MODIFIKATOREN-TABELLE

Erweiterte Bewegungsart	Treffer-wurfmodi-fikator
Klettern	*
Sprinten	–1**
Ausweichen (Fertigkeit der Ausweichenden Einheit)	
Fertigkeit 6-8	+1
Fertigkeit 5	+2
Fertigkeit 4-3	+3
Fertigkeit 2-1	+4

* Behandle die Kletternde Einheit als hätte sie ihre halbe normale Bodenbewegung, ohne Sprung.

** Verwende die Sprinten-Bewegung für den Basis-Zielbewegungsmodifikator.

S. 72

LANDEKONTROLLWURF-MODIFIKATOR-TABELLE

Bedingung	Modifikator
Operiert in der Atmosphäre	+2
Kritischer Schubdüsenschaden	+4
Kein Schub oder Stilllegung	+6
Unpassende Landezone*	+2
Landezone ist gepflastert	-2

* Diese Bedingung gilt, wenn die Landezone einen Höhenwechsel beinhaltet, es Gebäude oder Geländearten außer freiem und gepflastertem Gelände gibt, oder zu kurz oder zu klein für die Bedürfnisse der Einheit ist.

ERWEITERTE GELÄNDE-BEWEGUNGSKOSTENTABELLE

Geländeart	Bewegungskosten pro Zoll	Verbotene Bewegungsarten / Einheitentypen
Basisbewegung	1	-
Freies Gelände	+0[1]	Wasser, Schiene
Bepflanzte Äcker	+0	Wasser, Schiene
Dschungel		
Licht	+2[3]	Fahrzeuge
Dicht	+3[3]	Fahrzeuge
Extrem dicht	+4	Alle außer Infanterie
Eis	+1[12]	Wasser
Gebäude		
Leicht	+1[11, 17]	Luft, Wasser, Schiene
Mittelstark	+2[11, 17]	Luft, Wasser, Schiene
Gehärtet	+3[11, 17]	Luft, Wasser, Schiene
Hochdicht	+4[11, 17]	Luft, Wasser, Schiene
Gefährliches Flüssigkeitsreservoir	Wie Wasser[12]	Wie Wasser
Geröllhaufen	+1[12]	Wasser, Schiene
Höhenwechsel (nach oben oder unten)[10]		
Pro 1" Höhe	+1 (Mechs, ProtoMechs)	
Pro 1" Höhe	+1 (Senkrechtstarter in der Luft)	
Pro 1" Tiefe	+1 (Unterseeboote im Wasser)	
Pro 1" Höhe	+2 (Infanterie, Bodenfahrzeuge)	
Magma		
Kruste	+0[12]	Infanterie, Wasser, Schiene, Rad
Flüssig	+1[12]	Alle außer Mechs
Pflaster / Straße / Brücke	+0[2]	Wasser, Schiene
Sand	+0/+1[12,15]	Wasser, Schiene
Schienen	+0/+1[14]	Wasser
Schlamm	+1[12]	Wasser, Schiene
Schutt	+1[17]	Wasser, Schiene
Extremer Schutt	+2[17]	Wasser, Schiene
Schwerindustrie	+0/+1[13]	Wasser, Schiene
Sumpf	+1/+2[12, 16]	Wasser, Schiene
Tiefschnee	+1[12]	Radfahrzeuge
Tundra	+0[12]	Wasser, Schiene
Unwegsam	+1[17]	Wasser, Schiene, Rad
Extrem unwegsam	+2 [17]	Wasser, Schiene, Rad
Wälder		
Licht	+1[3]	Luft, Luftkissen, Wasser, Schiene, Rad[4]
Dicht	+2[3]	Fahrzeuge
Extrem dicht	+3	Alle außer Infanterie
Wasser		
Oberfläche	+0	Alle außer Luftkissen, Wasser, Bodeneffekt[5]
Tiefe 0" bis 1"	+0	Boden, Infanterie[6]
Tiefe 2" bis 3"	+1[7]	Boden, Infanterie[6], IndustrieMechs[8]
Tiefe 4" bis 10"	+4[7]	Boden, Infanterie[6], IndustrieMechs[8]
Tiefe 11"+	+8[7,9]	Boden, Infanterie[6], IndustrieMechs[8]
Stromschnellen	+1	Wie Wasser entsprechender Tiefe

ERWEITERTE GELÄNDE-BEWEGUNGSKOSTENTABELLE (FORTSETZUNG)

Anmerkung: Fliegende Einheiten (dazu gehören Luftfahrzeuge und Luft-/Raumeinheiten) ignorieren alle Geländebedingungen, bis sie versuchen, den gleichen Raum in der gleichen Höhe wie sie zu betreten (dazu gehören auch Versuche zum Abheben und Aufsetzen). Wenn fliegende Einheiten versuchen, verbotenes Gelände zu betreten, behandle dies wie einen Absturz.

1 +1" Bewegungskosten für Hilfsradfahrzeuge ohne die Spezialfähigkeit Geländewagen (GLW).
2 Alle Ketten- oder Radeinheiten erhalten zusätzliche 2" Bewegung in jeder Runde, in der die Einheit ihre gesamte Bewegung auf diesem Gelände zubringt.
3 Infanterieeinheiten verringern die Bewegungskosten, um dieses Gelände zu betreten um 1" (Minimum +0").
4 Radeinheiten mit den Bewegungsarten Zweirad (z) und Einrad (e) dürfen sich durch dieses Gelände bewegen.
5 Rad- oder Kettenfahrzeuge mit der Spezialfähigkeit Amphibisch (AMP) können sich auf Wasseroberflächen bewegen, was die Bewegungskosten um +1" erhöht.
6 Infanterieeinheiten können sich nur dann durch Wasser beliebiger Tiefe bewegen, wenn sie über die UME-Spezialfähigkeit verfügen.
7 Dies sind die Kosten, um sich am Grund des Wassers zu bewegen. Für Unterseebewegung fallen keine zusätzlichen Kosten an.
8 IndustrieMechs können nur dann Wasser mit Tiefe 2" oder mehr betreten, wenn sie über die Spezialfähigkeit Umweltversiegelung (SIEG) verfügen.
9 Nicht-Untersee-Einheiten in dieser Tiefe (auch wenn sie über die UME-Spezialfähigkeit besitzen) können Schaden erleiden. Siehe Wasser (erweitert), Seite 67.
10 Infanterie, Bodenfahrzeuge, ProtoMechs und Bodeneffektfahrzeuge dürfen keine Höhenwechsel mit mehr als 1" pro zurückgelegtem 1" ausführen. Mechs dürfen keine Höhenwechsel vornehmen, die höher sind als 2" pro zurückgelegte 1", es sei denn, sie verwenden Erweiterte Bewegungsarten (siehe Seite 62).
11 Infanterieeinheiten bezahlen keine zusätzlichen Bewegungskosten für Gebäude; ProtoMechs bezahlen nur +1" Bewegung für alle Gebäude.
12 Einheiten in dieser Geländeart können stecken bleiben und / oder Schaden erleiden. Siehe die Regeln des spezifischen Geländes.
13 Nur Mech-Einheiten erhalten den Bewegungsmodifikator von +1" in diesem Gelände; alle anderen Einheiten in diesem Gelände erleiden +0" Bewegungskosten.
14 Schieneneinheiten auf diesem Gelände müssen sich entlang der Schienen bewegen und bezahlen +0" Bewegungskosten. Alle anderen Einheiten rechnen den Bewegungsmodifikator von +1 ein.
15 Nur Infanterieeinheiten und Radfahrzeuge ohne die Spezialfähigkeit Strandbuggy (STRA) erleiden den Bewegungskosten-Modifikator von +1 in diesem Gelände.
16 Nur Mechs und ProtoMechs erleiden den Bewegungsmodifikator von +1" in diesem Gelände; alle anderen Einheiten in diesem Gelände erleiden +2" Bewegungskosten.
17 BattleMechs mit der Spezialfähigkeit G verringern die Bewegungskosten in diesem Gelände um 1".

Einheitentypen-Schlüssel	
Mechs	Beschreibt BattleMechs und IndustrieMechs
ProtoMechs	Nur ProtoMech-Einheiten
Infanterie	Beschreibt konventionelle Infanterie und Gefechtsrüstungen
Fahrzeuge	Beschreibt alle Bewegungsarten, die von Luft, Boden und Wasser abgedeckt sind
Luft	Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit den Bewegungsarten Senkrechtstarter oder Bodeneffektfahrzeug
Boden	Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit den Bewegungsarten Rad, Kette, Luftkissen, Bodeneffekt oder Schiene
Wasser	Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit den Bewegungsarten Wasser und Untersee
Luftkissen	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Luftkissen
Schiene	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Schiene
Untersee	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Untersee
Kette	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Kette
Senkrechtstarter	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Senkrechtstarter
Rad	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Rad
Bodeneffekt	Nur Gefechts- und Hilfsfahrzeuge mit der Bewegungsart Bodeneffekt
Luft-/Raum	Beschreibt konventionelle Jäger, Luft-/Raumjäger, Raumboote und Landungsschiffe

S. 70

TREFFERWURF-MODIFIKATOREN-TABELLE FÜR ERWEITERTES GELÄNDE

Erweiterte Geländemodifikatoren	
Gelände	**Modifikator**
Bepflanzte Äcker (pro 4")	+1†
Dschungel (pro 2")	
Licht	+1
Dicht	+2
Extrem dicht	+3
Gebäude	**
Schwerindustrie	+1
Unter Wasser	+1*
Wälder (pro 2")	+1
Licht	+1
Dicht	+2
Extrem dicht	+3

Zielbewegungsmodifikatoren	
Ziel	**Modifikator**
Ist steckengeblieben	‡

* Nur wenn sich der Angreifer auch unter Wasser befindet (oder sich auf der Wasseroberfläche befindet und die TOR-Spezialfähigkeit benutzt); alle Entfernungsbereiche unter Wasser sind halbiert.

** Gebäude blockieren die Sichtlinie, was entweder volle Deckung oder Teildeckung bietet, wie ein Hügel entsprechender Größe.

† Es gilt ein zusätzlicher Trefferwurfmodifikator von +1, wenn das Ziel eine Infanterieeinheit ist.

‡ Behandle ein stecken gebliebenes Ziel, als hätte es einen Zielbewegungsmodifikator von +0.

S. 74

AUSSERKARTEN-ARTILLERIE-FLUGZEITENTABELLE

Distanz	Flugzeit (in Runden)
34"	0
90"	1*
170"	2*
240"	3*
300"	4*
340"	5*

* Marschflugkörper (ART-MF#) berechnen ihre Flugzeit mit 1 + (Entfernung / 170") Runden.

S. 75

ARTILLERIE-TREFFERWURF-MODIFIKATORENTABELLE

Situation	
Direktes Feuer	+4
Indirektes Feuer	+7
Jeder Schuss in Folge auf denselben Einschlagspunkt*	-1
Verbündete Einheit operiert als Beobachter, wenn der Angriff abgefeuert wird	–1
Beobachter verfügt über LSON, SON oder BH)	-2
Beobachter hat SPÄ**	-1
Beobachter hat einen Angriff in der Beobachtungsrunde ausgeführt	+1

* Gilt nur, wenn der Beobachter in der Runde, in der der Angriffswurf abgewickelt wird, Sichtlinie zum Einschlagspunkt hat.

** Dieser Modifikator gilt nicht, wenn der Beobachter über LSON, SON oder BH verfügt.

S. 73

ARTILLERIEENTFERNUNGS- UND SCHADENSTABELLE

Artilleriebezeichnung	Spezialfähigkeit	Maximalentfernung	Schaden	Flächeneffekt
Arrow IV (IS)	ART-AIS	90"	3(2)	2" (N/A)
Arrow IV (Clan)	ART-AC	100"	3(2)	2" (N/A)
Thumper	ART-T	240"	2	2"
Sniper	ART-S	200"	3	2"
Long Tom	ART-LT	340"	5/2	6"
Marschflugkörper/50	ART-MF5	360"	8	2"
Marschflugkörper/70	ART-MF7	1000"	11/2	6"
Marschflugkörper/90	ART-MF9	1360"	16/6	6"
Marschflugkörper/120	ART-MF12	1700"	22/14	6"
Artilleriekanonen				
Thumper-Kanone	ART-TK	42"	1	2"
Sniper-Kanone	ART-SK	42"	2	2"
Long-Tom-Kanone	ART-LTK	42"	3	2"

ALTERNATIVE MUNITIONSTABELLE

Waffe	Trefferwurf-modifikator	Schaden	Erforderliche Spezialfähigkeit
Artillerie			
Beleuchtung	+0	Siehe Regeln	ART-AIS, ART-AC, ART-T, ART-S, ART-LT
Copperhead	*	Siehe Regeln	ART-T, ART-S, ART-LT
Donner oder Donner-Aktiv	+0	Siehe Regeln	ART-AIS, ART-AC
Flechette	+0	Siehe Regeln	ART-T, ART-S, ART-LT
Inferno-IV	+0	Siehe Regeln	ART-AIS, ART-AC
Luftabwehr-Arrow-IV	*	Siehe Regeln	ART-AIS, ART-AC
Rauch	+0	Siehe Regeln	ART-AIS, ART-AC, ART-T, ART-S, ART-LT
Streu	+0	Siehe Regeln	ART-AIS, ART-AC, ART-T, ART-S, ART-LT
Autokanone			
Flak	–2	+0*	AK
Flechette	+0	+0*	AK
Leuchtspur	* +	0	AK
Panzerbrechend	+1	+0*	AK
Präzision	+0/–2*	+1/0*	AK
Bomben			
Arrow-IV	+0	+0	BOMB
Donner	+0	Minen	BOMB
Inferno (erweiterte Regeln)	+0	+0	BOMB
Lasergeführt	–2*	2	BOMB
Leichte Luft-Luft-Arrow	+0*	1	BOMB
Luft-Luft-Arrow-IV	+0*	2	BOMB
RakWerfer	+0*	+1	BOMB
Torpedo	+0*	+0	BOMB
ZES	+2	N/A	BOMB
Narc/vNarc			
Chaosboje	+0	+0*	vNARC
Sprengboje	+0 *	*	KNARC, SNARC, vNARC
Störboje	+0	+0*	vNARC
KSR/LSR			
Donner	+0	*	LSR
Infernorakete	+0	*	KSR
Lenkrakete	+0/–2*	+1/+0*	LSR
Magnetimpulsrakete	+0	+0*	KSR, LSR
Minenräumrakete	+0	+0*	KSR, LSR
Smoke	+0	+0*	KSR, LSR
Schwarm/Schwarm-V	+0	+0*	LRM
Wärmesuchrakete	+0/–2*	+1/+0*	KSR, LSR
Zwillingsladungsrakete	+0	+0*	KSR

* Siehe Regeln des Gegenstands.

S. 84

ALPHA-STRIKE-GEBÄUDETABELLE

Gebäudeart	Bewegungskosten pro Zoll*	KF-Spanne (Standard)	Gewichtskapazität (pro 1" Höhe)	Schadensabsorption** Infanterie	Schadensabsorption** Nicht-Infanterie	Einsturzschaden (pro 4" Höhe)
Leicht	+1"	1 – 5 (5)	1	2	1	1
Medium	+2"	6 – 15 (12)	2	4	2	2
Hart	+3"	16 – 30 (25)	3	6	3	3
Hochdicht	+4"	31 – 50 (40)	4	8	4	4

*Keine zusätzlichen Bewegungskosten für Infanterie (inklusive Gefechtsrüstungen); ProtoMech-Bewegungskosten in Gebäuden liegen bei +1", unabhängig von der Gebäudeart.
**Siehe Angriffe gegen Einheiten in Gebäuden (siehe Seite 85).

S. 83

SCHLACHTFELDINFORMATIONS-WERTETABELLE

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
Jedes Landungsschiff	2
Jeder Punkt der Spezialfähigkeit MHQ	1

S. 87

SCHIFFSKLASSE- UND UNTER-SCHIFFSKLASSEWAFFEN-TREFFER-WURFMODIFIKATOR-TABELLE

Situation	Modifikator
Angriff in der Atmosphäre*	+2
Modifikatoren gegen fliegende Ziele	
SKW oder RVS-SK gegen Kleines Ziel**	+5
USKW oder RVS-USK gegen Kleines Ziel**	+3
RR oder RVS-RR gegen Kleines Ziel**	+0
Punktverteidigung (1 Schadenspunkt)†	+1
Punktverteidigung (2+ Schadenspunkte)†	***
Modifikatoren für Bodenangriffe	
Luft-Boden-Angriff (aus der Zentralzone)	+0
Luft-Boden-Angriff (aus jeder anderen Zone)	+3
Boden-Boden-Angriff (nicht stationär)	+2
Bodenziel wurde von verbündetem ZES markiert	–2

* Wenn die Regeln für Atmosphärischen Druck verwendet werden, verwende +0 für Dünne, Spuren- oder Vakuum-Atmosphäre
** Kleine Ziele sind alle Einheiten, die nicht die Spezialfähigkeit G, SG oder ÜG besitzen.
*** Automatischer Fehlschlag
†Punktverteidigung betrifft nur RR- oder RVS-RR-Angriffe

S. 89

SICHTWEITEN-TABELLE

Atmosphärebedingung	Maximale Sichtweite
Absolute Dunkelheit	2"
Nacht, Mondlose Nacht, Schneesturm	4"
Nebel, Verwehter Sand	6"
Dämmerung, Regen (Platzregen)	10"
Regen, Schnee	14"
Normales Tageslicht	40"

EINHEITEN-HÖHENTABELLE

Einheitentyp	Höhe
BattleMechs/IndustrieMechs	2"
Überschwere Mechs	3"
ProtoMechs, Fahrzeuge, Infanterie, Jäger	1"
Unterseeboote	1"
Große (G) Hilfsfahrzeuge, Raumboote	2"
Sehr Große (SG) Hilfsfahrzeuge	3"
Übergroße (ÜG) Hilfsfahrzeuge	4"
Stromlinienförmige Landungsschiffe	5"
Kugelförmige Landungsschiffe	10"
Mobile Bauten	Variabel

Anmerkung: Fliegende Einheiten, inklusive Senkrechtstarter, werden automatisch enthüllt, wenn eine Sichtlinie zu ihrer Bewegungshöhe gezogen werden kann.

ALPHA-STRIKE-KAMPAGNEN-UNTERSTÜTZUNGSPUNKTE-TABELLEN

AUSRÜSTUNGS-REPARATUR-, EINKAUFS- UND WIEDERBEWAFFNUNGSTABELLE

Aktivität	UP-Kosten
Reparaturen	
Mech- oder Jäger-Panzerung	10 pro Punkt*
Mech- oder Jäger-Struktur	20 pro Punkt*
ProtoMech-Panzerung und -Struktur	25 pro Punkt
Gefechtsrüstungs-Einheit	3 pro Punkt
Landungsschiff-Panzerung und -Struktur	20 pro Punkt*
Fahrzeug/Andere Panzerung	5 pro Punkt*
Fahrzeug/Andere Struktur	10 pro Punkt*
Einkäufe	
Mech oder Jäger	Größe x 250**
ProtoMech	Größe x 50**
Gefechtsrüstungs-Einheit	200*
Fahrzeug/Andere	Größe x 100**
Wiederbewaffnung	
Standardregel-Munition	10
Munition aus den Erweiterten Regeln (siehe Seite 76)	50

*Multipliziere die UP-Kosten bei Einheiten mit Clan-Technologie um 2.
**Größe ist die Größenklasse der gewünschten Einheit; 1 = Leicht, 2 = Mittelschwer, 3 = Schwer, 4 = Überschwer (2x für G, 4x für SG, 8x für ÜG)

PERSONALWERBUNGS- UND HEILUNGSTABELLE

Aktivität	UP-Kosten
Anwerbung	
MechKrieger oder Jägerpilot	30*
ProtoMech-Pilot (nur Clans)	500
Gefechtsrüstungs-Trupp/-Strahl	25*
Landungsschiff-Besatzung	200
Fahrzeug-/Raumboot-Besatzung	60
Konventionelle Infanterieeinheit (Fußsoldaten)	100
Konventionelle Infanterieeinheit (Motorisiert)	200
Konventionelle Infanterieeinheit (Sprungtruppen)	300
Heilung	
MechKrieger oder Jägerpilot	200*
Landungsschiff-/Andere Besatzung	150*
Fahrzeug-/Raumboot-Besatzung	500
Konventionelle Infanterieeinheit (alle)	60 pro Punkt**

Anmerkung: Alle neu angeworbenen Soldaten, die zur Streitmacht eines Spielers addiert werden, werden als Unerfahren behandelt (Fertigkeitswert 5), es sei denn, es werden UP ausgegeben, um im Vorfeld Fertigkeitsverbesserungen vorzunehmen.
*Multipliziere die UP-Kosten für Clan-Einheiten mit 2.
**Die Heilung von Infanterie stellt Schaden an der Einheit wieder her, also basieren die Kosten auf den Panzerungs-/Strukturpunkten der Einheit.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGS-TABELLE

Aktivität	UP-Kosten*
Verbesserung von MechKrieger- oder Jägerpiloten-Fertigkeit	200
Verbesserung von ProtoMech-Einheit-Fertigkeit	400
Verbesserung von Fahrzeugsbesatzungs-Fertigkeit	100
Verbesserung von Landungsschiffsbesatzungs-Fertigkeit	1000
Verbesserung von Gefechtsrüstungs-Einheits-Fertigkeit	800
Verbesserung von Konventioneller Infanterie-einheit-Fertigkeit	500

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 vorherigen Pfad teilgenommen hat.

Sven Mansberg (order #6537004)

BATTLETECH:

SCHNELLER ALS JEMALS ZUVOR!

Jahrhundertelang haben sich die Armeen der großen Häuser gegenseitig bekämpft, um den Ruhm des zerbrochenen Sternenbundes wiederherzustellen. Sie entsandten Regimenter ihrer elitären MechKrieger in Schlachten auf hunderten von Welten, während die Menschheit unaufhaltsam auf ein neues dunkles Zeitalter zu hielt. Die Rückkehr der Clans, Nachkommen der verloren geglaubten Sternenbundarmee, sorgte nur für noch mehr Gefechte.



Alpha Strike ist eine neue und schnelle Art **BattleTech** zu spielen. Entwickelt für die Bedürfnisse moderner Tabletop-Spieler, ermöglicht dieses Buch mit gestrafften Regeln die Kriegsführung zu Land, Wasser und See auf einer viel größeren Ebene als bei klassischen BattleTech-Schlachten. Neben Beispielarmeen und einem spielfertigen Kampagnensystem werden nur noch Würfel, Miniaturen und Tabletop-Gelände benötigt, um Armeen aller Waffengattungen in den Kampf um die Innere Sphäre zu entsenden.



Unter Lizenz von

CATALYST game labs

topps

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

©2013 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.

US40101PDF

ISBN: 978-3-86889-774-6