

Shivan Marauders

Der zweite Einsatz

Eine Battletechkampagne



6TH SURVIVAL PUNISHERS BCT



Story, Regeln und Idee: Daniel „DarkISI“ Isberner
Karten: Daniel „DarkISI“ Isberner
Die Karten wurden mit *Heavy Metal Map* erstellt.
Titelbild: Megamek
© 2008 der Kampagne: Daniel „DarkISI“ Isberner

<http://www.darkisi.de>
<http://www.new-syrtis.de>

Battletech, MechWarrior, BattleMech, 'Mech and AeroTech are registered trademarks of WizKids, Inc. All Rights Reserved.

Spielleiterhanbuch

Generelles:

In der Gesamten Kampagne gelten die Regeln des *Total Warfare*. Das bedeutet, dass die neuen Ausrüstungen, Waffen und Munitionsarten verwendet werden dürfen.

Zusätzlich zu den Regeln des *Total Warfare* können die Spieler entscheiden, ob sie mit Floating Crit spielen.

Szenarien können Regeln festlegen, die von denen im *Total Warfare* abweichen.

Die Regeln sind für mindestens 2 Teilnehmer ausgelegt:
Shivan Marauders (Söldner) und Spielleiter.

Story

Die Shivan Marauders wurden von der Außenweltallianz angeheuert, ein altes Sternenbundlager im Territorium des Drakonis Kombinats aus zu heben.

Die Landungsschiffe der Außenweltallianz haben die Söldner jedoch nicht auf dem richtigen Kontinent abgesetzt, um das Kombinat vom eigentlichen Ziel ab zu lenken. Mehrere der Häfen des Planeten werden jedoch von Agenten der Allianz kontrolliert und können die Söldner somit unauffällig zum Zielkontinent übersetzen.

Spielablauf

Der Söldner bewegt sich über die Kontinentkarte (seine Truppen starten in Hex 0905 auf der ersten Karte). Hierbei dauert jede Bewegung über ein Hex einen Tag. Gelände kann die Bewegungsgeschwindigkeit beeinflussen.

Leichter Wald: +1Tag

Dichter Wald: +2 Tage

Straße: -0,5 Tage

Höhenlevel: Je +0,5 Tage

Wasser: +3 Tage

Auf Straßen müssen immer zwei Hexe gleichzeitig zurückgelegt werden. Dadurch kommt man zwar schneller voran, läuft jedoch Gefahr in eine bisher ungesehene Truppe des Verteidigers zu laufen. Der Söldner weiß in dem Fall nicht, gegen was er antritt, wenn er die eingesetzten Lanzen auswählt.

Anstelle einer Bewegung kann auch entweder ein Kampf (siehe *Schlachten*) oder eine Reparatur (siehe *Reparatur*) vorgenommen werden, die ebenfalls jeweils einen Tag dauern. Ein Kampf kostet zusätzlich die Zeit, die es gedauert hätte das Hex zu betreten.

Der Söldner kann gegnerische Einheitenstärken in angrenzenden Hexen zu seiner Einheit sehen. Infanterie wird dem Söldner nicht gezeigt.

Folgendes Gelände hat keine Auswirkungen auf die Bewegung, jedoch auf die Umweltbedingungen in der Schlacht:

Sand, Eis, Asche, Magmakruste, flüssiges Magma
(Für die Auswirkungen, siehe *Schlachten*)

Häfen

Auf der ersten Karte sind zwei Häfen, die der Spieler erreichen muss, wenn er auf den zweiten Kontinent übersetzen will. Die Häfen auf dem ersten Kontinent dürfen von Truppen des Verteidigers besetzt sein, der Hafen auf dem zweiten Kontinent nicht.

Die Überfahrt dauert 7 Tage.

Aufstellungen

Die Shivan Marauders beginnen mit folgender Aufstellung:

Fireball ALM-8D
Locust LCT-5M
Spider SDR-5V
Assassin ASN-30
Phoenix Hawk PXH-3M
Ryoken Prime
Crusader CRD-7L
Warhammer WHM-6D
Marauder MAD-3M
Awesome AWS-9Q
Stalker STK-3F
Imp IMP-2E

Die Einheiten werden in drei Lanzen aufgeteilt und für das weitere Spielgeschehen auch so verwaltet.

Zu Beginn stehen Piloten mit 4/5er Werten zur Verfügung. Ein Pilot wird mit 3/4er Werten versehen und einem Mech zugeteilt. Piloten können nicht zwischen den Lanzen verschoben werden und sind einer Gewichts- und Fahrzeugklasse zugeordnet, die sie im Spielverlauf nicht ändern können.

Zusätzlich hat der Söldner noch 35t IS-Waffen und 7t Clanwaffen im Arsenal, die für Reparaturen benötigt werden. Es sollte auf ein möglichst realistisches Waffenarsenal geachtet werden. Munition ist endlos vorhanden.

Sollte die erste Kampagne gespielt worden sein, werden stattdessen die überlebenden Einheiten, Piloten und der Pool daraus genommen.

Rebellenpiloten müssen 2W6 gegen 8+ würfeln, ob sie bei der Einheit bleiben. Sollte der Wurf niedriger ausfallen, nehmen sie ihren ursprünglichen Mech oder Panzer und verbleiben damit auf dem Planeten, sie stehen der Einheit nicht weiter zur Verfügung.

Ebenfalls können weitere Einheiten und Piloten eingekauft werden, wenn die erste Kampagne gespielt wurde:

Zuerst entscheidet der Spieler welche Art von Einheit er kaufen möchte und gibt die Punkte dafür aus (ob er mit den folgenden Würfelerggebnissen nun zufrieden ist, oder nicht). Danach würfelt er die Gewichtsklasse mit 1W4 (Light, Medium, Heavy, Assault) und daraufhin das verkaufende Haus auf der Force Faction Table (entfällt bei Lvl1-Tech).

Der Spielleiter sollte ein Auge darauf haben, dass keine Einheiten verkauft werden, die unrealistisch wären (ein Dire Wolf Widowmaker würde, beispielsweise, nirgends zum Verkauf stehen).

Einheiten (20 Nachschubpunkte):

Mechs IS TL1: 3 Punkte

Mechs IS TL2: 5 Punkte

Mechs Clan: 8 Punkte

Panzer IS TL1: 2 Punkte

Panzer IS TL2: 4 Punkte

Panzer Clan: 6 Punkte

VTOL IS: 1 Punkt

VTOL Clan: 2 Punkte

IS-BA, 4 Mann: 1 Punkt (4/5er Piloten)

IS-BA, 5 Mann: 2 Punkte (4/5er Piloten)

IS-BA, 6 Mann: 3 Punkte (4/5er Piloten)

Clan-BA, 4 Mann: 2 Punkt (4/5er Piloten)

Clan-BA, 5 Mann: 3 Punkte (4/5er Piloten)

Clan-BA, 6 Mann: 4 Punkte (4/5er Piloten)

4/5 Pilot: 3 Punkte

3/4 Pilot: 6 Punkte

1 zusätzlicher Mechpoolplatz: 3 Punkte

1 zusätzlicher Panzerpoolplatz: 2 Punkte

Ausrüstung (75 Nachschubpunkte):

1t IS-Ausrüstung: 1 Punkt

1t Clan-Ausrüstung: 2 Punkte

Verbleibende Punkte verfallen.

Die Piloten des Verteidigers und der Rebellen haben immer 4/5er Werte, wenn man auf sie trifft.

Erfahrungssystem

Piloten sammeln Erfahrung für jede Mission an der sie teilnehmen. Die Erfahrung für die Teilnahme ist gestaffelt an die Anzahl der eingesetzten Lanzen

- Teilnahme (nur bei Sieg):
 - 1 Lanze: 3 Punkte
 - 2 Lanzen: 2 Punkte
 - 3 Lanzen: 1 Punkt
 - 4+ Lanzen: 0 Punkte
- Abschüsse geben zusätzliche Erfahrungspunkte:
 - Mechs: 2 Punkte
 - Panzer/BAs: 1 Punkt
 - Infanterie: 0,5 Punkte

Erfahrung kann entweder in die Verbesserung der jeweiligen Pilotenwerte oder eine Spezialfähigkeit gesteckt werden (Schützen- und Pilotenwert können einen Maximalabstand von 2 haben). Jeder Pilot kann nur über eine Spezialfähigkeit verfügen.

<i>Schützenwerte</i>	<i>Piloten-/Anti-Mechwerte</i>
4 -> 3: 10 Punkte	5 -> 4: 5 Punkte
3 -> 2: 20 Punkte	4 -> 3: 10 Punkte
2 -> 1: 30 Punkte	3 -> 2: 15 Punkte
1 -> 0: 50 Punkte	2 -> 1: 28 Punkte

Die folgenden Spezialfähigkeiten kosten jeweils 15 Punkte:

Schütze: Laser - Sämtliche Laserwaffen treffen um 1 besser

Schütze: Ballistik - Sämtliche ballistischen Waffen treffen um 1 besser

Schütze: Raketen - Sämtliche Raketenwaffen treffen um 1 besser

Waffenspezialist - eine bestimmte Waffe trifft um 2 besser*

Nahkampfspezialist - +4 Schaden im Nahkampf, trifft um 1 besser

*Kann nicht für PPKs (jede Variante), Large Laser (jede Variante), AK 20 (jede Variante), LSR 20 und Gauss (jede Variante) verwendet werden

Die folgenden Spezialfähigkeiten kosten jeweils 7 Punkte:

Schmerzunempfindlichkeit - Munitions- und Gausexplosionen verursachen nur 1 Verletzungspunkt, Bewusstseinswürfe um 1 erleichtert

Fahrkünstler - Quadbewegung, Pilotenwürfe um 1 erleichtert

Ein Pilot dessen Mech im Gefecht abgeschossen wurde kehrt automatisch zur Einheit zurück, natürlich nur so lange er nicht gestorben ist.

Bergegut

Wenn der Söldner eine Schlacht gewinnt, kann er Einheiten bergen.

Bergungsfähige Einheiten sind:

- Mechs deren CT nicht durchgeschossen wurde.
- Panzer die durch Reaktortreffer, tote Crew oder einen zerstörten Turm ausgeschaltet wurden.
- VTOLs, die durch Reaktortreffer oder eine tote Crew abgestürzt sind und sich dabei nicht mehr als 3 Level über dem Boden befanden.

Er kann maximal drei Bergungsversuche pro Schlacht unternehmen, da er nicht endlos Zeit hat, bis gegnerische Truppen eintreffen. Für jeden Bergungsversuch muss 2W6 gewürfelt werden.

2-6: Bergungsversuch fehlgeschlagen

7-12: Bergung erfolgreich

Eine fehlgeschlagene Bergung kann nicht wiederholt werden und zählt als einer der drei Versuche.

Abgetrennte, eigene Gliedmaßen sammelt der Söldner automatisch ein (so lange er die Schlacht gewonnen hat). Sie haben die Panzerungs- und Interne Strukturreste, die sie zum Zeitpunkt des Abtrennens hatten. Gliedmaßen, die als Keule verwendet wurden, können nicht wieder montiert werden. Sie können entweder dem entsprechenden Mech wieder angebaut oder ausgeschlachtet werden.

Bergegut kann entweder dem Pool zugeordnet oder ausgeschlachtet werden.

Nicht geborgene Einheiten können ausgeschlachtet werden, ausgenommen sind Einheiten, deren CT durch eine Munitionsexplosion zerstört wurde. Geborgen werden kann nur unbeschädigte Ausrüstung und es ist ein Wurf von 2W6 gegen 10+ nötig.

Pool

Neben den eingesetzten Lanzen (alle Einheiten, denen Piloten zugeordnet sind) kann der Pool maximal 4 Mechs und 2 Panzer aufnehmen. Überzählige Einheiten werden entweder ausgeschlachtet oder zurückgelassen.

Einheiten können aus dem Pool in den aktiven Dienst verschoben werden. Sollte hierbei ein Pilot eine andere Einheit zugewiesen bekommen als er momentan einsetzt, landet die bisher eingesetzte Einheit im Pool.

Das verschieben in den aktiven Dienst dauert einen Tag und es ist nur eine Verschiebung pro Tag möglich. Wenn verschoben wird, kann die Einheit sich nicht bewegen.

Reparatur

Zwischen den Schlachten können Reparaturen vorgenommen werden. Das ist nur bei Einheiten möglich, die sich im eigenen Pool befinden.

Jede Reparatur birgt das Risiko das jeweilige Bauteil schwerer zu beschädigen oder sogar zu zerstören.

Zerstörte Einheiten können nicht repariert werden.

Reparaturen sind in Reparaturläufe eingeteilt. Jeder Reparaturlauf dauert 1 Tag während dem der Söldner nicht weiterziehen kann. Er kann sich auch entscheiden, auf eine Reparatur zu verzichten und stattdessen normal weiter zu ziehen.

Folgende Reparaturoptionen gibt es pro Reparaturlauf:

- Die Panzerung sämtlicher Einheiten wird wieder voll gemacht. Interne Struktur zerstörter Zonen wird hierbei auf 3 Punkte wiederhergestellt. Panzerung kann nicht mehr als der doppelte Wert der Internen Struktur sein (Ausnahme: Kopf).
- Sämtliche Einheiten werden aufmunitioniert.
- Bei einer Einheit wird die Interne Struktur wieder aufgefüllt.
- Abgetrennte Gliedmaßen können wieder angebaut werden, werden jedoch nicht aufgepanzert.
- Es kann entweder ein Gyro oder ein Reaktor voll repariert werden. Es ist ein Techwurf von 1W6 nötig, um den Erfolg zu bestimmen (siehe *Techwürfe*).
- Es stehen 4 „Punkte“ für Ausrüstungsreparatur und -austausch zur Verfügung. Ein Austausch kostet 1 „Punkt“, eine Reparatur 2 „Punkte“. Bei der Reparatur ist ein Techwurf von 1W6 nötig, um den Erfolg zu bestimmen (siehe *Techwürfe*). Bei Omnis zählt der Austausch von Waffen als Reparatur, benötigt aber keinen Techwurf.
 - Zerstörte Waffen können lediglich ausgetauscht werden. RAS, ECM, TSM, Beagle, C3 und TAG können lediglich repariert werden, dafür werden sie nie wirklich zerstört.
- Aktivatoren und Wärmetauscher werden automatisch repariert.

Techwürfe

<i>Gyro</i> 1-4: Erfolg 5: Standwurf um 2 erschwert 6: Gyro zerstört	<i>Reaktor</i> 1-4: Erfolg 5: +4 Hitze 6: Reaktor zerstört
<i>Waffenreparatur</i> 1-4: Erfolg 5: -1 Schaden, Trefferwurf erschwert um 1 6: Waffe zerstört	<i>RAS-Reparatur</i> 1-4: Erfolg 5: -2 Auf der Raketentabelle 6: RAS defekt
<i>ECM-Reparatur</i> 1-4: Erfolg 5: Störfeld -2 6: ECM defekt	<i>Beagle-Reparatur</i> 1-4: Erfolg 5: Reichweite -2 6: Beagle defekt
<i>TAG-Reparatur</i> 1-4: Erfolg 5: -2 Reichweite, Trefferwurf erschwert um 1	<i>TSM-Reparatur</i> 1-4: Erfolg 5: Kein Schadensbonus im Nahkampf

6: TAG defekt	6: TSM defekt
<i>C3-Slave-Reparatur</i>	<i>C3-Maser-Reparatur</i>
1-4: Erfolg	1-4: Erfolg
5: Zieldaten um 2 Hexe schlechter	5: -1 Verbindung
6: C3 defekt	6: C3 defekt

Heilung

Piloten heilen sich um einen Verletzungspunkt pro Tag, so lange sie nicht an einer Schlacht teilnehmen.

Tote Piloten können nicht geheilt werden.

Regelunklarheiten

Sollte es zu Unklarheiten bei einer Regel kommen, sollten sich Spieler und Spielleiter auf eine vernünftige Auslegung einigen.

Szenariostart

Vor Beginn jedes Szenarios werden die Lanzen aufgeschrieben, die sie ins Szenario mitgenommen werden und dem Spielleiter vorgelegt.

Rückzug

Jede Seite kann sich jederzeit aus einem Gefecht zurückziehen. Hierzu müssen entweder sämtliche Einheiten das Schlachtfeld verlassen oder der Gegner den Abzug gewähren, er kann hieran Bedingungen knüpfen.

Einheitenstärken

Der Verteidiger hat Truppen quer über die Kontinente verteilt. Im Folgenden werden die Truppen und Truppenstärken aufgelistet. Der Spielleiter kann frei entscheiden welche Lanzen das umkämpfte Hex verteidigen, sie müssen jedoch die Stärke der vorgegebenen Einheit haben und ausgesucht werden, bevor die eingesetzten Einheiten des Söldners angesehen werden.

Vor Spielbeginn werden Lanzenstärken der Hexe versteckt notiert (siehe *Lanzenverteilung*).

BA (4 Mann)	Leicht	Mittel	Schwer	Überschwer
Raiden BA SRM Raiden BA SRM Raiden BA SRM Raiden BA SRM	Falcon Hawk FNHK9K1A Panther PNT10K Panther PNT9R Wasp WSP1K	Hitman HM1 Daimyo DMO1K Lynx LNX9C Zhukov Heavy Tank	Wyvern WVE6N NoDachi NDA2KO Black Knight BL6KNT Black HawkKU BHKUOA	Griffin GRF3M Crusader CRD3K Mauler MAL1R Marauder II MAD4S
Kage Light BA MG Kage Light BA MG Kage Light BA MG Kage Light BA MG	Crow Scout VTOL Raptor RTX1OA Mongoose MON66 Valiant V4LNTK7	Raptor RTX1OB Bishamon BSN3K Daimyo HQ 67K Marauder MAD5D	Strider SR1OE Tokugawa Heavy Tank Black HawkKU BHKUOB Quickdraw QKD5M	Chimera CMA1S Black HawkKU BHKUOC Katana CRK50032 Sunder SD1OA

Kage Light BA Small Laser Kage Light BA Small Laser Kage Light BA Small Laser Kage Light BA Small Laser	Venom SDR9K Jenner JR7F Hussar HSR300D Hermes HER1S	Venom SDR9K Shadow Hawk SHD2K Wolverine WVR8K Dragon DRG1N	Daimyo DMO1K Ha Otoko HKO1C JagerMech JM6DD Dragon Fire DGR4F	Strider SR1OE Gallowglas GAL2GLS Sunder SD1O Highlander HGN732
Kanazuchi BA Kanazuchi BA Kanazuchi BA Kanazuchi BA	Venom SDR9KB Venom SDR9K Raptor RTX10 Mongoose MON67	Venom SDR9KC (C3-S) Komodo KIM3C (C3-M) Tessen TSNC3 (C3-S) Quickdraw QKDC (C3-S)	Lynx LNX9Q Flashman FLS8K Warhammer WHM6K Champion CHP1N	Lynx LNX9R Dragon DRG1C Thug THG10E HatamotoMizo HTM27Y
Raiden BA MG Raiden BA MG Raiden BA MG Raiden BA MG	Hitman HM2 (C3-S) Jenner JR7C (C3-S) Owens OW1E (C3-S) Daimyo DMO5K (C3-M)	Griffin GRF6S Wolverine WVR6K Lynx LNX9Q Sentinel STN3M	Guillotine GLT3N Black Knight BL6KNT Crusader CRD4K Helios HEL4A	Grand Dragon DRG5K Daikyu DAI01 Cyclops CP12K Akuma AKU1X
Kage Light BA Flamer Kage Light BA Flamer Kage Light BA Flamer Kage Light BA Flamer	Jenner JR7D Venom SDR9KA J. Edgar (Kurita Variant) Daimyo DMO2K	Crab CRB20 Sentinel STN3L Strider SR1O Wyvern WVE5N	JagerMech JM6DD Black HawkKU BHKUO Quickdraw QKD5K NoDachi NDA2KO	Grasshopper GHR6K (C3-S) Grasshopper GHRC (C3-S) Katana CRK5003CM (C3-M) Atlas AS7CM (C3-M)
Raiden BA Flamer Raiden BA Flamer Raiden BA Flamer Raiden BA Flamer	Panther PNTC (C3-S) Raptor RTX10D (C3-S) Spider SDRK (C3-S) Daimyo DMO5K (C3-M)	Strider SR1OC (C3-S) Strider SR1OD (C3-S) Tessen TSNC3 (C3-S) Daimyo DMO5K (C3-M)	Archer ARC2K Catapult CPLTC1 Catapult CPLTK2 Ha Otoko HKO1C	Grand Dragon DRG1G Lancelot LNC2501 Charger CGR1A9 Sunder SD1OD
Raiden BA Small Laser Raiden BA Small Laser Raiden BA Small Laser Raiden BA Small Laser	Owens OW1B (C3-S) Owens OW1C (C3-S) Owens OW1D (C3-S) Komodo KIM3C (C3-M)	Chimera CMAC (C3-S) Crab CRBC (C3-S) Komodo KIM2C (C3-S) Komodo KIM3C (C3-M)	Gallowglas GAL1GLS Warhammer WHM6K Black HawkKU BHKUOE JagerMech JM6S	Maelstrom MTR5K NoDachi NDA1K HatamotoKaze HTM27V Atlas AS7K
	Raptor RTX10E Plainsman Hovortank Maxim (3058) Strider SR1OB	Phoenix Hawk PXH3K Goblin (LRM Variant) Phoenix Hawk PXH1K NoDachi NDA2K	Strider SR1OA (C3-S) Catapult CPLTK5 (C3-S) Shugenja SJA7D (C3-M) Atlas AS7C (C3-S)	Helios HELC (C3-S) Charger CGRC (C3-S) Sunder SD1OC (C3-S) Taisho TSH7S (C3-M)
	Striker Light Tank (3058) Kabuto KBO7A Grim Reaper GRMRPR29 Whitworth WTH2	Komodo KIM2A Clint CLNT24T Wyvern WVE6N Champion CHP1N	Wolverine WVR7K Marauder MAD5D Flashman FLS8K HatamotoKu HTM27W	Crusader CRD5K (C3-S) HatamotoChi HTM28T (C3-S) Naginata NGC3C (C3-S) Sunder SD1OB (2 C3-M)
	Owens OW1 (C3-S) Owens OW1A (C3-S) Kintaro KTOC (C3-S) Bishamon BSN4K (C3-M)	Kintaro KTO20 Strider SR1OF Myrmidon Medium Tank Dragon DRG5N	Sentinel STNC (C3-S) Daikyu DAI02 (C3-S) Daikyu DAI03 (C3-S) Gunslinger GUN2ERD (C3-M)	Dragon Fire DGR3F HatamotoHi HTM27U HatamotoChi HTM27T Charger CGR3K
	Hussar HSR200D Jenner JR7K Crab CRB27 Hermes III HER4K	Daimyo DMO4K Wolf Trap WFT1 Goblin Medium Tank Black HawkKU BHKUOD	Komodo KIM2 Lancelot LNC2502 Quickdraw QKD8K Gunslinger GUN1ERD	Exterminator EXT4D Akuma AKU1XJ Victor VTR10D Thug THG11E
	Javelin JVN10P Spider SDR5K Griffin GRF1DS Black HawkKU BHKUOB	Trebuchet TBT9K (C3-S) Wolf Trap WFTC (C3-S) Catapult CPLTK5 (C3-S) Shugenja SJA7D (C3-M)	Quickdraw QKDC (C3-S) Grand Dragon DRGC (C3-S) Grand Dragon DRG7K (C3-S) BattleMaster BLR3K (C3-M)	Mauler MALC (C3-S) Victor VTRC (C3-S) Naginata NGC3A (C3-M) HatamotoHi HTMCM (C3-M)
	Spider SDR7M Thorn THEN Trebuchet TBT7K Exterminator EXT4D	Wolverine WVR8C (C3-S) Whitworth WTH2A (C3-S) Crusader CRD5K (C3-S) Shugenja SJA7D (C3-M)	NinjaTo NJT2 (C3-S) NinjaTo NJT2 (C3-S) NinjaTo NJT3 (C3-S) Naginata NGC3B (2 C3-M)	Katana CRK5003C (C3-S) HatamotoHi HTMC (C3-S) Mauler MAL3R (C3-S) BattleMaster BLRCM (2 C3-M)

Zusätzlich gibt es noch Lanzen mit Claneinheiten. Diese werden dem Söldner nicht extra markiert, sind jedoch nur in Hexen einsetzbar, die Claneinheiten vorgegeben haben. Es darf maximal eine Lanze einer Stärke mit Claneinheiten auf dem Kontinent eingesetzt werden.

Leicht	Mittel	Schwer	Überschwer
Koshi Prime Raptor RTX10C Hermes III HER4K Phoenix Hawk PXH3K	Ryoken Prime Shadow Hawk SHD2K Wolf Trap WFT1 Crusader CRD4K	Cauldron Born Prime Grand Dragon DRG5K Lancelot LNC2502 Maelstrom MTR5K	Guillotine GLT3N JagerMech JM6S Challenger X MBT Mad Cat Mk II
Locust IIC Raptor RTX10F Chimera CMA1S Phoenix Hawk PXH1K	Shadow Cat B Wolverine WVR8K Crab CRB20 Dragon DRG5N	Cauldron Born B Quickdraw QKD5M Archer ARC2K Dragon DRG1C	Gallowglas GAL2GLS Black HawkKU BHKUOD King Crab KGC000 Daishi Prime

Lanzenverteilung

Folgende Lanzen können verteilt werden:

- Einzellanzen:
 - 3 Leicht

- 3 Mittel
- 3 Schwer
- 3 Überschwer
- Doppellanzen:
 - 2 Leicht
 - 1 Leicht + 1 Mittel
 - 1 Leicht + 1 Schwer
 - 2 Mittel
 - 1 Mittel + 1 Schwer
 - 2 Schwer
 - 1 Schwer + 1 Überschwer
 - 2 Überschwer
- Kompanien:
 - 3 Leicht
 - 1 Leicht + 2 Mittel
 - 3 Mittel
 - 2 Mittel + 1 Schwer
 - 3 Schwer
 - 2 Schwer + 1 Überschwer
 - 1 Schwer + 2 Überschwer
- BA-Lanzen:
 - 3 Zusatzlanzen

Lanzen mit Clananteil Lanzen können hier beliebig eingefügt werden (den Platz einer anderen Lanze einnehmen), jedoch nie zwei Lanzen mit Clananteil gemeinsam.

BA-Lanzen können zusätzlich eingesetzt werden, jedoch müssen sie dem Spieler markiert werden.

Es können nicht zwei Einheiten in angrenzenden Feldern stehen.

Im Radius von drei Hexen um den Landepunkt der Söldner können nur leichte und mittlere Einzellanzen stehen. Es müssen mindestens zwei Lanzen in dem Gebiet untergebracht werden.

Waffenlager

Hexe können Waffenlager enthalten. Waffenlager werden dem Söldner nicht angezeigt und sind prinzipiell verteidigt.

Es gibt 9 mögliche Positionen für Waffenlager auf der Karte (Karte 1: 0210, 0608, 0716, 0902, 1014, 1307, 1412; Karte2: 0607, 0410), von denen 3 mit Waffenlagern besetzt werden.

Der Inhalt der Waffenlager wird vom Spielleiter bestimmt, jedoch muss er sich an folgenden Tonnagewerte halten und sollte einen realistischen Inhalt festlegen (Es macht, beispielsweise, keinen Sinn ATMs in das Lager zu packen, wenn keine der Einheiten des Verteidigers ATMs trägt):

1. 50t IS + 7t Clan
2. 30t IS + 12t Clan

3. 10t IS + 25t Clan

Rebellentruppen

Auf dem Kontinent gibt es zwei Rebellentruppen. Ihre Sichtung wird dem Söldner als normale Einheit angezeigt.

Zu Beginn werden die Rebellen als normale Truppen des Verteidigers behandelt und es kommt zur Schlacht. In Runde 3, spätestens jedoch nach der ersten Waffenphase mit Treffern, geben sich die Rebellen zu erkennen und schließen sich dem Söldner an. Sie stehen fortan als zusätzliche Lanzen zur Verfügung. Söldner können, mitsamt ihrem Mech, in eine andere Lanze versetzt werden, um dort auftretende Lücken durch tote Piloten oder ausgefallene Mechs zu ersetzen.

Das Versetzen in eine andere Lanze kostet einen Tag, den der neue Pilot zum Einfinden in seine neue Lanze benötigt.

Die Rebellentruppen können in 3 der 9 folgenden Hexe stehen: Karte1: 0212, 0409, 0604, 0614, 0908, 0914, 1308, Karte2: 0512, 0808.

Mittel	Mittel	Schwer
Night Hawk NTK2Q Centurion CN9A Vulcan VL2T Myrmidon Medium Tank	Clint IIC Hunchback HBK4G Shadow Hawk SHD2H LRM Carrier	Zhukov Heavy Tank JagerMech JM6S Dragon DRG1N Stalker STK3F

Schlachten

Die Karten für jede Schlacht können von den Spielern frei gewählt werden (min. 2x2), das Bewegungsbeeinflussende Gelände ist hierbei nicht wichtig. Ausnahmen sind hierbei Stadtkarten, sie können nur in Hexen genutzt werden, in denen auch Städte stehen.

Manche Geländearten haben Auswirkungen auf die Umweltbedingungen in der Schlacht:

Eis: Pilotenwürfe um 2 erschwert, -5 Hitze

Sand (Wüste): Pilotenwürfe um 1 erschwert, +4 Hitze

Asche: + 4 Hitze

Magmakruste: +7 Hitze

Flüssiges Magma: +14 Hitze

Es können alle offiziellen cBT-Karten verwendet werden. Andere Karten benötigen die Zustimmung sämtlicher Spieler.

Kampagnenziel

Die Kampagne ist nach 65 Tagen abgeschlossen.

Der Söldner sollte in der Zeit auf dem zweiten Kontinent das Hex 1214 erobert haben.