

Abspaltung von Andurien (3030–3040)



Der Kampf um Andurien
Ein Szenariopakett zum Nachspielen

Sören Spieckermann /
Mechstrategen.de

Inhaltsverzeichnis

Was sind Mechstrategen-Szenarien?	3

Abspaltung von Andurien (3030–3040)	5

Szenarioübersicht	16

Generelle Hinweise zu den Missionen	17

Mission 1: Blitzangriff auf Palladaine	18

Mission 2: Schlacht bei Betelgeuse	21

Mission 3: Der Guerillakrieg in den Xanthe III Highlands	24

Mission 4: Einnahme von Andurien Stadt	27

Szenariosieg	29

Ergänzungen und weiterführende Informationen	30

Nachwort	30

Abspaltung von Andurien (3030–3040)

RECHTLICHE HINWEISE / DISCLAIMER

Dies ist ein inoffizielles Fan-Projekt. Es ist nicht von The Topps Company, Inc. oder Catalyst Game Labs lizenziert, genehmigt oder unterstützt.

BattleTech®, BattleMech®, 'Mech® und Alpha Strike® sind eingetragene Marken und/oder Warenzeichen von The Topps Company, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Catalyst Game Labs ist ein Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC.

Alle verwendeten Namen, Begriffe, Ereignisse und Fraktionen des BattleTech-Universums werden hier ausschließlich zu Unterhaltungszwecken und ohne gewinnorientierte Absicht verwendet.

Eine Verletzung von Urheberrechten oder Markenrechten ist nicht beabsichtigt. Dieses Dokument wird kostenlos zur Verfügung gestellt und darf nicht verkauft werden.

LEGAL DISCLAIMER

This is an unofficial fan project. It is not endorsed, sponsored, or licensed by The Topps Company, Inc. or Catalyst Game Labs.

BattleTech, 'Mech, BattleMech, and Alpha Strike are trademarks and/or registered trademarks of The Topps Company, Inc. and/or Catalyst Game Labs. All rights reserved. Used without permission.

This document is provided for free and may not be sold.

Was sind Mechstrategen-Szenarien?

Szenarien von [Mechstrategen.de](https://www.mechstrategen.de) sind thematisch verbundene Missionen, die gemeinsam eine historische oder erzählerische Episode aus dem BattleTech-Universum abbilden. Jede Missionsreihe basiert auf realen oder überlieferten Konflikten, Schlachten und Ereignissen der Inneren Sphäre oder der Clans, und ermöglicht es Spielgruppen, diese legendären Momente auf dem Spieltisch nachzuerleben.

Ein Szenario-Paket besteht dabei aus mehreren, inhaltlich zusammenhängenden Missionen, die in einer festen Reihenfolge gespielt werden. Jede Mission ist eigenständig gestaltet – mit klar definierten Zielen, Aufstellungsregeln, Siegbedingungen und Empfehlungen für die Gestaltung des Spielfelds. Die Ergebnisse einzelner Missionen haben keine direkten Auswirkungen auf die darauffolgenden Missionen. Damit bleibt jede Partie in sich abgeschlossen, während die Reihe als Ganzes eine zusammenhängende Geschichte erzählt. So entsteht ein fließendes Spielerlebnis, das erzählerische Tiefe mit taktischer Vielfalt verbindet.

Szenarien vs. Kampagnen

Im Gegensatz dazu stehen die Kampagnen von Mechstrategen. Während Szenarien eine festgelegte Abfolge ohne Wechselwirkungen bieten, sind Kampagnen offene Spielsysteme: Die Reihenfolge der Missionen ist dort durch Ereignisse im Spielverlauf bestimmt. Der Ausgang einer Mission hat direkte Auswirkungen auf die nächste – beispielsweise auf verfügbare Ressourcen, Einheiten oder strategische Optionen.

Kampagnen simulieren damit eine fortlaufende Kriegssituation mit langfristigen Konsequenzen und strategischem Tiefgang.

Ziel der Mechstrategen-Szenarien

Die Szenarien von Mechstrategen richten sich sowohl an Einsteiger als auch an erfahrene Kommandanten, die historische Schlachten des BattleTech-Universums mit Alpha Strike-Regeln nachspielen möchten – sei es im Rahmen eines Clubabends, eines Events oder eines Wochenendprojekts.

Jedes Szenario-Paket bietet: Eine spielbare Nacherzählung bekannter Schlachten oder Konflikte, Ausgewogene Missionen mit klaren taktischen Herausforderungen, Eine steigende Intensität von Mission zu Mission (z. B. steigende PV oder größere Spielfelder), und Empfehlungen, wie das Schlachtfeld thematisch passend gestaltet werden kann.

So entstehen kompakte, erzählerische Mini-Kampagnen, die ohne Verwaltungsaufwand gespielt werden können – ideal für alle, die in die Geschichte des 31. Jahrhunderts eintauchen und zugleich schnelle, fokussierte Spiele erleben möchten.



Abspaltung von Andurien (3030–3040)

Andurien Secession

Epoche: Nachfolgekriege

Konflikt: Andurien Secession – der Aufstand des Herzogtums Andurien gegen die Free Worlds League, unterstützt von der Magistracy of Canopus, und schließlich die Rückeroberung durch die Capellan Confederation und den Streitkräften der Freie-Welten-Liga.

Dieses Paket enthält vier Szenarien aus unterschiedlichen Phasen des Konflikts. Jede Mission kann einzeln gespielt werden, oder als fortlaufende Kampagne mit steigenden Punktwerten.

Geschichte

Die Andurien-Sezessionskrise (September 3030 - 3040) war ein zehnjähriger Konflikt, der mit der Abspaltung des Herzogtums Andurien von der Liga der Freien Welten begann. Unter der Führung von Dame Catherine Humphreys verbündete sich das Herzogtum mit dem Magistrat von Canopus und startete eine Invasion der durch den Vierten Nachfolgekrieg geschwächten Kapellanischen Konföderation. Die anfängliche Reaktion der Liga wurde durch einen Schlaganfall von Captain-General Janos Marik und eine daraus resultierende Nachfolgekrise gelähmt, was den Invasoren frühe Gewinne ermöglichte.

Abspaltung von Andurien (3030–3040)

Bis 3035 hatte die Kapellanische Konföderation unter Kanzlerregentin Romano Liao die Invasoren jedoch erfolgreich zurückgeschlagen und die Vorkriegsgrenzen wiederhergestellt. Zu diesem Zeitpunkt begann die Liga der Freien Welten ihre eigene Kampagne zur Rückeroberung der abtrünnigen Provinz. Diese zweite Phase des Konflikts war von erheblichen internen Machtkämpfen innerhalb des Hauses Marik geprägt, einschließlich eines tödlichen Bombenanschlags, der zur vorübergehenden Machtübernahme durch Duncan Marik führte, und der dramatischen Rückkehr des für tot gehaltenen Thomas Marik, der schließlich das Kommando übernahm und die Sezession niederschlug.

Der Konflikt endete 3040 mit der vollständigen Niederlage Anduriens. Trotz zehntausender Toter und immenser wirtschaftlicher Schäden blieben die interstellaren Grenzen im Großen und Ganzen unverändert. Die wichtigsten strategischen Konsequenzen waren: die drastische Zentralisierung der militärischen und politischen Macht in der Liga der Freien Welten unter Thomas Marik; ein bedeutender Moralschub für die Kapellanische Konföderation; der Verlust der Unabhängigkeit Anduriens und die Auflösung seines Militärs; und das erste erfolgreiche militärische Auftreten der Com Guards von ComStar, was deren Ansehen und zukünftige Einsatzmöglichkeiten steigerte.

Leitfaden zu den wichtigsten Fraktionen

1. Die Sezessionisten: Das Herzogtum Andurien

Das Herzogtum Andurien war der Initiator des Konflikts und strebte nach der Etablierung als eigenständige Macht.

Hauptakteurin: Dame Catherine Humphreys

Dame Catherine Humphreys, die Herzogin von Andurien, war die treibende Kraft hinter der Sezession. Seit ihrer Machtübernahme verfolgte sie eine strikt isolationistische Politik und nutzte jährlich den „Home Defense Act“, um die andurischen Streitkräfte der föderalen Kontrolle der Freien-Welten-Liga zu entziehen und so die militärische Grundlage für ihre Unabhängigkeitsbestrebungen zu schaffen.

Abspaltung von Andurien (3030–3040)

Ziele und Motivation

Die Ambitionen des Herzogtums lassen sich auf zwei Kernziele reduzieren:

- **Unabhängigkeit:** Das erklärte Ziel war die vollständige Loslösung von der Freie-Welten-Liga und die Gründung eines souveränen Nationalstaates. Dies wurde am 11. September 3030 durch die Annullierung des „Act of Incorporation“ formalisiert.
- **Expansion:** Ein strategisches Ziel war die Eroberung von Territorien der benachbarten Konföderation Capella, die durch die verheerenden Verluste im Vierten Nachfolgekrieg stark geschwächt war. Dieses Vorhaben wurde durch eine geheime Allianz mit dem Magistrat von Canopus unter Magestrix Kyalla Centrella ermöglicht.

Rolle im Konflikt

Andurien spielte die Rolle des Aggressors. Es initiierte die Krise durch die Sezession und startete zusammen mit seinem Verbündeten Canopus eine großangelegte Invasion der Konföderation Capella. Trotz anfänglicher Erfolge scheiterte ihre Offensive jedoch an logistischer Überdehnung und dem unerwartet zähen Widerstand auf Schlüsselwelten wie Betelgeuse. Diese strategischen Fehleinschätzungen, gepaart mit der späteren Invasion durch die Freie-Welten-Liga, besiegelten das Schicksal der Sezession.

Anduriens kühner Griff nach Unabhängigkeit und Territorium traf auf den verzweifelden Widerstand einer Nation, die bereits am Rande des Zusammenbruchs stand: Der Konföderation Capella.



Abspaltung von Andurien (3030–3040)

Fan-Erweiterung für BattleTech Alpha Strike. Nicht offiziell von Catalyst Game Labs.

2. Die Verteidiger: Die Konföderation Capella

Die Konföderation Capella sah sich unerwartet in einen Existenzkampf gegen die andurisch-kanopische Allianz verwickelt.

Hauptakteurin: Kanzler-Regentin Romano Liao

Romano Liao führte die Konföderation während dieser existenziellen Krise an. Obwohl sie eine Nation regierte, die durch den Vierten Nachfolgekrieg militärisch und wirtschaftlich schwer angeschlagen war, gelang es ihr, einen effektiven und entschlossenen Widerstand gegen die Invasoren zu organisieren.

- **Ziele und Motivation:** Die Ziele der Konföderation waren eine direkte Reaktion auf die Invasion:
- **Überleben:** Das unmittelbare und wichtigste Ziel war die Abwehr der andurisch-kanopischen Invasion, um den vollständigen Zusammenbruch des Staates zu verhindern.
- **Vergeltung:** Nachdem die Invasoren bis 3035 erfolgreich zurückgedrängt worden waren, verlagerte sich der Fokus auf Strafexpeditionen. Gezielte Angriffe auf die Heimatwelten von Andurien und Canopus sollten den Aggressoren eine unmissverständliche Lektion erteilen.

Rolle im Konflikt

Die Konföderation Capella übernahm die Rolle des widerstandsfähigen Verteidigers. Obwohl sie anfangs im Nachteil war, stoppte sie den Vormarsch der Invasoren, stellte bis 3035 ihre Vorkriegsgrenzen wieder her und ging sogar in die Gegenoffensive. Dieser Erfolg führte zu einem enormen moralischen Aufschwung und einem Anstieg der Rekruten für die elitären Kriegerhäuser, was einen wichtigen psychologischen Sieg darstellte.

Während die Konföderation Capella um ihr Überleben kämpfte, musste sich die Freie-Welten-Liga mit dem Verrat in ihren eigenen Reihen und einer schweren Führungskrise auseinandersetzen.

3. Die Hegemonialmacht: Die Freie-Welten-Liga

Die Freie-Welten-Liga, die nominelle Hegemonialmacht der Region, wurde durch die Sezession überrascht und durch interne Querelen zunächst handlungsunfähig gemacht.

Hauptakteure: Die Marik-Führung Die Führung der Liga war während der Krise durch einen turbulenten Wechsel geprägt:

- **Captain-General Janos Marik:** Der anfängliche Anführer der Liga. Sein plötzlicher Schlaganfall kurz nach der Sezession führte zu einer veritablen Nachfolgekrise, als Duncan und Duggan Marik um die Kontrolle rangen und das Parlament im Patt verharnte, was eine sofortige militärische Reaktion verhinderte.
- **Duncan Marik:** Der kurzzeitige Nachfolger. Seine aggressive, aber schlecht koordinierte Militärkampagne gegen Andurien endete mit seinem eigenen Tod im Kampf auf Xanthe III, was seine impulsive Führung verdeutlichte.
- **Thomas Marik:** Der strategische Nachfolger. Er kehrte aus dem Exil zurück, beendete den Krieg durch eine Kombination aus diplomatischem Geschick und überlegter militärischer Planung und nutzte die Krise, um die Macht des Captain-Generals nachhaltig zu stärken.

Ziele und Motivation

Das primäre Ziel der Freie-Welten-Liga war die Niederschlagung der Rebellion und die gewaltsame Wiedereingliederung des abtrünnigen Herzogtums Andurien, um die territoriale Integrität der Nation zu wahren. Ein sekundäres, aber ebenso wichtiges Ziel von Thomas Marik war es, die Krise zu nutzen, um die Bundesregierung zu zentralisieren. Durch Gesetze wie das „Addendum to the Incorporation“ schwächte er gezielt die Macht der regionalen Provinzen.

Abspaltung von Andurien (3030–3040)

Rolle im Konflikt

Die Liga agierte als die "verlassene Hegemonialmacht". Ihre anfängliche Reaktion wurde durch die Nachfolgekrise nach Janos Mariks Schlaganfall völlig gelähmt. Erst ein Bombenanschlag auf Atreus im Jahr 3035, der Janos und Duggan Marik das Leben kostete und fälschlicherweise Andurien angelastet wurde, lieferte Duncan Marik den Vorwand für eine Invasion. Nach dessen Tod übernahm Thomas Marik das Kommando und führte eine massive, methodische Militärkampagne, die von 3035 bis 3040 dauerte und mit der vollständigen Eroberung und Besetzung Anduriens endete.

Ursprünge und Präludium des Konflikts

Historische Spannungen

Die Wurzeln der Krise reichen weit in die Geschichte zurück. Das Herzogtum Andurien, regiert von der Familie Humphreys, hatte eine lange und konfliktreiche Beziehung sowohl zur Liga der Freien Welten unter Haus Marik als auch zur Kapellanischen Konföderation unter Haus Liao. Andurien war in der Vergangenheit mehrfach umkämpft, was zu anhaltendem Groll führte. Die Beziehung zwischen den Humphreys und den Mariks war stets angespannt, was sich unter der Herrschaft von Dame Catherine Humphreys noch verschärfte. Sie verfolgte eine strikt isolationistische Politik und nutzte jährlich das Heimatschutzgesetz (Home Defense Act), um die Streitkräfte Anduriens der föderalen Kontrolle zu entziehen.

Ambitionen von Dame Catherine Humphreys

Dame Catherine Humphreys hegte seit langem den Wunsch nach Unabhängigkeit für Andurien, ein Ziel, das durch Anton Mariks Revolte weiter beflügelt wurde. Nachdem sie vom Fürstentum Regulus abgewiesen wurde, suchte sie Unterstützung außerhalb der Liga. Sie fand eine Verbündete in ihrer Freundin, Magestrix Kyalla Centrella vom Magistrat von Canopus, mit der sie ein geheimes Abkommen schloss, um gemeinsam eine neue Nation zu gründen.

Abspaltung von Andurien (3030–3040)

Der Auslöser: Nachwirkungen des Vierten Nachfolgekriegs

Der Vierte Nachfolgekrieg (3028-3030) schwächte die Kapellanische Konföderation und den Draconis-Bund erheblich, während die Liga der Freien Welten relativ unversehrt blieb. Catherine Humphreys sah in der Schwäche der Konföderation eine Gelegenheit und drängte Captain-General Janos Marik, die Konföderation anzugreifen, um, wie sie es formulierte, "ein krankes Tier von seinem Elend zu erlösen". Nachdem ihre Forderungen im Parlament der Liga kein Gehör fanden, verlor sie die Geduld. Am 11. September 3030 erklärte Dame Humphreys den Gründungsakt der Liga für null und nichtig, erklärte die Unabhängigkeit des Herzogtums Andurien und verbündete sich formell mit dem Magistrat von Canopus. Nur zwei Tage später begannen ihre gemeinsamen Streitkräfte die Invasion der Kapellanischen Konföderation.

Phase I: Die Andurien-Canopus-Invasion (3030–3035)

Anfängliche Erfolge und Lähmung der Liga der Freien Welten

Die Invasoren verfolgten unterschiedliche Strategien. Andurien zielte mit konzentrierten Angriffen auf Schlüsselwelten, um Militär, Wirtschaft und Moral der Kapellaner schnell zu brechen. Das Magistrat von Canopus hingegen versuchte, entlang einer breiten Front so viel Territorium wie möglich zu erobern. Anfangs trafen die Angreifer auf vielen Welten auf minimalen Widerstand.

Die Reaktion der Liga der Freien Welten wurde durch interne Krisen blockiert. Die Sezession führte zunächst zu einer Welle der Unterstützung für Haus Marik. Janos Marik nutzte dies, um mit dem "Internal Emergency Act of 3030" seine Macht zu konsolidieren und die Befugnisse der Regionalregierungen zur Kontrolle ihrer Truppen einzuschränken. Am 22. Oktober 3030 erlitt Janos Marik jedoch einen schweren Schlaganfall, der ihn amtsunfähig machte. Da kein Erbe ernannt war, brach ein monatelanger Machtkampf zwischen Duggan und Duncan Marik aus, der das Parlament lähmte und eine militärische Reaktion der Liga verhinderte.

Die kapellanische Gegenoffensive

Ab 3032 begann sich das Blatt zu wenden. Dame Humphreys wurde zunehmend pessimistisch, da sie bereits zwei ihrer Kinder im Kampf verloren hatte. Die Befürchtungen einer kapellanischen Finte bewahrheiteten sich, als McCarron's Armored Cavalry ("Big MAC") bei Betelgeuse eintraf und die Belagerung der strategisch wichtigen Welt beendete. Die Kapellanische Konföderation startete eine umfassende Gegenoffensive und eroberte nach und nach die verlorenen Welten zurück. Bis Mitte Februar 3035 waren die Grenzen wieder auf ihren Vorkriegsstand zurückgesetzt. Kanzlerregentin Romano Liao plante eine Strafinvasion Anduriens, wurde jedoch von der Liga der Freien Welten gewarnt, dass ein solcher Angriff als Invasion der Liga selbst betrachtet würde. Dennoch führte sie symbolische Überfälle auf die Hauptwelten von Andurien und Canopus durch, um die Reichweite des Hauses Liao zu demonstrieren.

Politische Manöver in der Liga

Während die Invasion der Kapellanischen Konföderation lief, wurde die Nachfolgekrise in der Liga im Januar 3031 gelöst. Thomas Marik, der jahrzehntelang bei ComStar gedient hatte, kehrte mit Beweisen für seinen legitimen Anspruch zurück und wurde vom Parlament zum Regenten ernannt. Er verfolgte eine abwartende Strategie, ließ Andurien sich im Kampf gegen die Kapellaner aufreiben und nutzte die Zeit, um seine eigene Machtbasis zu festigen und interne Unruhen auf Welten wie Wallacia und Kujari zu bewältigen.

Phase II: Die Rückeroberung durch die Liga der Freien Welten (3035–3040)

Der Bombenanschlag auf Atreus und der Aufstieg Duncan Mariks

Am 1. Juni 3035, kurz nachdem der inzwischen genesene Janos Marik sein Amt wieder aufgenommen hatte, explodierte während eines Strategietreffens auf Atreus eine Bombe. Janos und Duggan Marik wurden getötet; Thomas Marik galt als vermisst und vermutlich tot. Duncan Marik, der bei der Explosion verletzt wurde, überlebte und nutzte die Situation. Er schob die Schuld für den Anschlag Andurien zu und ließ sich am 18. Juni zum neuen Captain-General ernennen. Neun Tage später erklärte er die Zeit der Diplomatie für beendet und befahl die Invasion Anduriens.

Die Rückkehr von Thomas Marik und der Fall Duncans

Die Invasion unter Duncan Marik stieß auf unerwartet harten Widerstand. Der Wendepunkt kam am 5. Dezember 3036, als Thomas Marik lebend vor dem Parlament erschien. Er berichtete, von ComStar aus den Trümmern gerettet und auf Terra rehabilitiert worden zu sein. Entscheidend war seine Enthüllung, dass eine Untersuchung von ComStar keine Beteiligung Anduriens am Bombenanschlag ergeben hatte, was den Verdacht stark auf Duncan lenkte. Das Parlament setzte Duncan daraufhin ab und ernannte Thomas zum Captain-General. Duncan, der weiterhin das Kommando über die Invasionstruppen innehatte, startete einen verzweiferten Angriff auf Xanthe III, um seine Position zurückzugewinnen. Am 4. Februar 3037 wurde er bei dieser rücksichtslosen Operation getötet.

Thomas Mariks methodische Kampagne

Nachdem er persönlich das Kommando übernommen und die Schlacht um Xanthe III gewonnen hatte, ordnete Thomas Marik eine Pause aller Offensivoperationen an. Er nutzte die Zeit, um seine politische Macht zu festigen und verabschiedete mit dem "Addendum to the Incorporation" weitreichende Gesetze, die das Heimatschutzgesetz außer Kraft setzten und die militärische Macht stark zentralisierten. Anschließend begann er eine methodische, gut geplante Kampagne zur Rückeroberung der abtrünnigen Welten, eine nach der anderen, um Verluste zu minimieren.

Die Schlacht um Andurien

Im Jahr 3039 war Andurien isoliert. Verhandlungen unter der Vermittlung von ComStar scheiterten, da Andurien sich weigerte, Dame Humphreys und ihre Führung auszuliefern. Die Invasion des Planeten Andurien begann am 10. Juni 3039 und entwickelte sich zu einer der größten und blutigsten Schlachten des Konflikts. Nach monatelangen schweren Kämpfen eroberte die Erste Marik-Miliz im Dezember den Humphreys-Palast. Catherine Humphreys wurde am 19. Dezember gefangen genommen und kapitulierte, um weiteres Blutvergießen zu verhindern. Die letzten Widerstandsnester wurden im Januar 3040 befriedet.

Nachwirkungen und strategische Konsequenzen

Herzogtum Andurien

Vollständiger Verlust der Unabhängigkeit. Andurien wurde vorübergehend unter föderale Verwaltung gestellt. Das Militär (Defenders of Andurien) wurde aufgelöst und durfte nicht wieder aufgestellt werden. Haus Humphreys wurde erst 3048 wieder in seine Herrschaftsposition eingesetzt.

Liga der Freien Welten

Massive Stärkung der Zentralgewalt. Das "Addendum to the Incorporation" und der "Military Reorganization Act" machten die Streitkräfte zu einem föderalen Instrument, das dem Captain-General direkt unterstellt war und nicht mehr den Provinzen.

Kapellanische Konföderation

Der erfolgreiche Abwehrkampf sorgte für einen dringend benötigten Moralschub nach den verheerenden Verlusten des Vierten Nachfolgekriegs. Insbesondere die Kriegerhäuser (Warrior Houses) erlebten einen starken Zulauf an neuen Rekruten.

Magistrat von Canopus

Ein interner Machtwechsel verhinderte eine Strafaktion der Liga. Emma Centrella stürzte ihre Mutter Kyalla, entschuldigte sich formell bei der Liga und zahlte erhebliche Reparationen.

ComStar

Die Krise markierte den ersten öffentlichen Einsatz der Com Guards. Ihr Schutz ziviler Einrichtungen auf Andurien brachte der Organisation großes Lob ein und ebnete den Weg für eine breitere Stationierung ihrer militärischen Kräfte in der Inneren Sphäre.

Lehren aus dem Konflikt

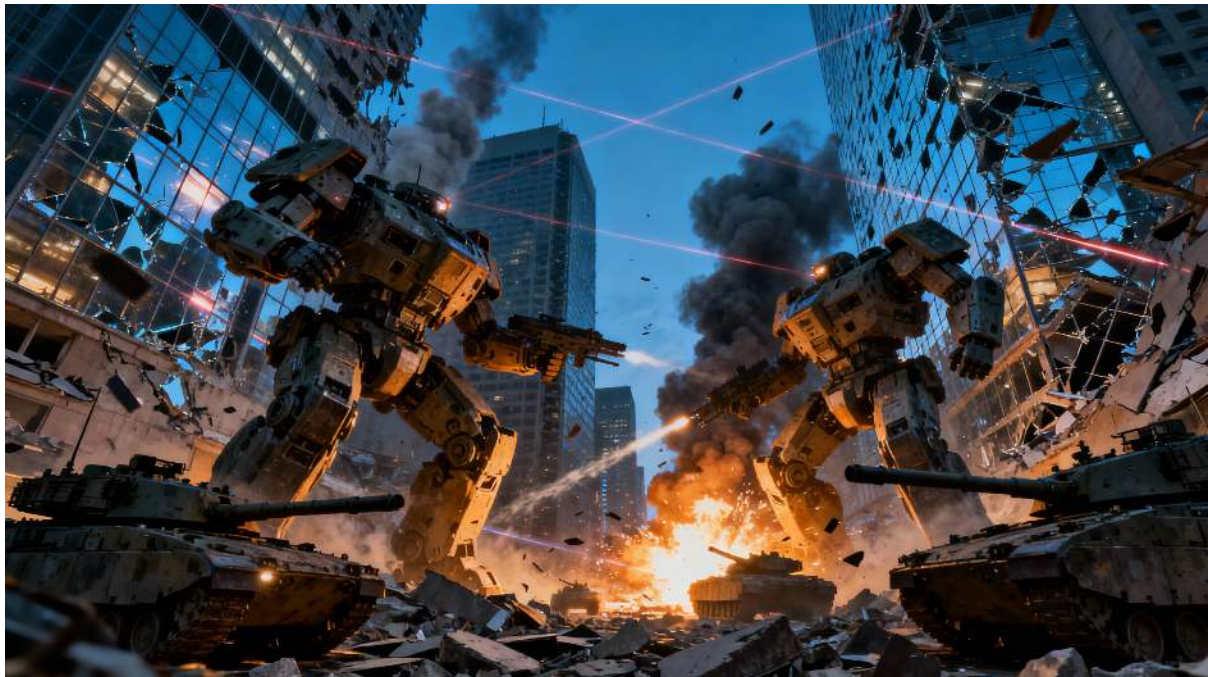
Aus dem Konflikt lassen sich drei zentrale Lehren ziehen

- **Der Preis der Unabhängigkeit:** Anduriens Streben nach Freiheit führte zum genauen Gegenteil. Anstatt Souveränität zu erlangen, verlor das Herzogtum jegliche Autonomie und wurde einer direkten föderalen Kontrolle unterworfen, die strenger war als je zuvor.
- **Die Stärkung der Zentralmacht:** Die Krise bot Thomas Marik die perfekte Gelegenheit, die dezentrale politische Struktur der Freien Welten-Liga dauerhaft zu verändern. Mit der Verabschiedung des „Addendum to the Incorporation“ und des „Military Reorganization Act“ zentralisierte er die militärische und politische Macht in den Händen des Captain-Generals.
- **Ein unerwarteter moralischer Sieg:** Obwohl die Konföderation Capella das Ziel eines opportunistischen Angriffs war, ging sie als einziger Teilnehmer mit einem klaren moralischen und psychologischen Sieg aus dem Konflikt hervor. Dieser Erfolg trug maßgeblich zur Erholung der Nation nach den katastrophalen Verlusten des Vierten Nachfolgekriegs bei.



Szenarioübersicht

Mission	Ort / Ereignis	Fokus	Empf. Punktzahl (PV)	Spiefeldgröße
1	Palladaine, Capellan Confederation	Überfall & schnelle Eroberung	200 PV	180 × 120 cm
2	Betelgeuse, Capellan Randgebiet	Begegnungsgefecht & Festsetzung	250 PV	180 × 120 cm
3	Hochland von Andurien	Defensive, Hinterhalte & Rückzugsmöglichkeiten	300 PV	180 × 120 cm
4	Hauptstadt von Andurien	Großschlacht, Entscheidung	400 PV	180 × 120 cm



Generelle Hinweise zu den Missionen

Missionsziele

Ist bei einem Missionsziel das Wort "Verteidiger" oder "Angreifer" in der Spalte "Ziel" zusätzlich zum Zielnamen genannt, dann kann dieses Missionsziel nur von dem Verteidiger bzw. Angreifer erreicht werden.

Aufstellung der Einheiten

Zu Beginn wird ausgewürfelt, wer zuerst seine Aufstellungszone (Spielfeldkante) auswählen darf. Der Mitspieler hat dann automatisch die gegenüberliegende kurze Kante des Spielfeldes. Ausnahme sind die Missionen, in denen andere Aufstellungszonen genannt sind.

Verwendetes Regelset

Gespielt werden kann nach den BattleTech Alpha Strike Quick Rules oder nach den Regeln der Commander's Edition.

Schadenswürfel

Ich persönlich bevorzuge die Methode "MULTIPLE ATTACK ROLLS". Es kann aber auch gerne jede andere Form gewählt werden. Mehr Informationen dazu auf meinem Blogbeitrag "[Schadenswürfel in Battletech Alpha Strike](#)".



Mission 1: Blitzangriff auf Palladaine

Datum: Herbst 3030

Ort: Palladaine, Capellan Confederation

Typ: Überraschungsangriff / Eroberungspoint

Hintergrund

Nachdem Andurien und die Magistracy of Canopus sich vereint haben und ihre Sezession erklärt haben, startet der neue Staat eine Reihe schneller Angriffe auf Capellan Welten. Palladaine ist ein Ziel, um Kontrolle und moralischen Sieg zu erringen, bevor Capellan Reserven mobilisiert sind.

Aufstellung (über die kurze Kante des Spielfeldes)

- **Angreifer:** Andurien + Magistracy of Canopus. **Aufstellung** an einer der beiden kurzen Kanten des Spielfeldes
- **Verteidiger:** Capellan Confederation Garnison. **Aufstellung** im Stadtzentrum bis hin zu der Stadtgrenze. Mindestens 15 Zoll Abstand zur Aufstellungszone des Gegners



Abspaltung von Andurien (3030–3040)

Missionsziele

Ziel	Bedingung	Siegpunkte
Angreifer: Stadt sichern	Kontrolliert das Stadtzentrum am Ende von Runde 8.	3
Angreifer: Infrastruktur zerstören	Zerstört 2 Zielgebäude (Vorratslager / Comm-Station).	2
Verteidiger: Hoher Blutzoll	Schaltet mindestens 50% der angreifenden PV aus (Rückzug zählt als Verlust).	3
Verteidiger: Infrastruktur schützen	Mindestens 1 Zielgebäude ist am Ende von Runde 8 intakt.	2

Missionsregeln

-**Spieldauer:** Maximal 8 Runden

-**Kontrolle Stadtzentrum:** Addition der Größenwerte (Size) aller Einheiten einer Seite, welche sich im Stadtzentrum befinden. Der Spieler mit dem größeren Wert kontrolliert das Zentrum

- **Überraschung:** Angreifer beginnt eine Runde mit +1 Bonus beim Initiativwurf, sofern mindestens einer seiner Einheit vollständig außerhalb einer Sichtlinie des Gegners startet.

- **Verstärkung:** Verteidiger erhält in Runde 4 eine Verstärkung (Reserveeinheit) von 50 PV.

- **Aktionen im Morgengrauen:** Fernkampf über 24 Zoll erhält einen zusätzlichen Angriffsmodifikator von +1

Abspaltung von Andurien (3030–3040)

-Forced withdrawal-Regel: Ein Einheit welche die gesamte Panzerung und die Hälfte ihrer Strukturpunkte verloren hat, muss sich zurückziehen. Bei einem erzwungenen Rückzug müssen beschädigte Einheiten sich vom Schlachtfeld zurückziehen. Eine Einheit, die einen erzwungenen Rückzug durchführt, muss sich in Richtung ihrer Heimatgrenze bewegen. Muss jedoch keine Sprünge oder Sprints aufwenden. Sie kann sich auch rückwärts bewegen, wenn der kontrollierende Spieler dies wünscht.

Spielfeldgestaltung

Ein größeres Dorf oder kleine Stadt mit folgendem Layout:

- **Zentrum:** Stadtzentrum mit mehreren Gebäuden, enge Straßen und Hauptgebäude (Town Hall oder Comm Station).
- **Seiten:** Zwei Ausfallstraßen und landwirtschaftliche Felder mit Reihen von kleineren Gebäuden.
- **Randbereiche:** Offene Flächen, eventuell Hügel oder Waldstücke

Mission 2: Schlacht bei Betelgeuse

Datum: Sommer 3031

Ort: Betelgeuse, Capellan Randgebiet

Typ: Begegnungsschlacht / Festsetzung

Hintergrund

Nach anfänglichen Erfolgen stößt Andurien+Canopus auf stärkeren Widerstand, insbesondere bei Betelgeuse – einer Welt mit strategischer Bedeutung und Produktionskapazität. Capellan Kräfte organisieren Gegenwehr, versuchen, den Vormarsch zu stoppen.

Aufstellung (über die kurze Kante des Spielfeldes)

- **Angreifer:** Andurien-Canopus Streitkräfte. **Aufstellung** an einer der kurzen Kanten des Spielfeldes
- **Verteidiger:** Capellan Confederation + lokale Garnisonen. **Aufstellung:** 50% der Einheiten Zentral in der Industriebereich, 50 % Aufstellung auf die dem Gegner gegenüberliegenden kurzen Kante des Spielfeldes



Missionsziele

Ziel	Bedingung	Siegpunkte
Angreifer: Fabrik zerstören	Das Gebäude „Fabrikanlage“ hat 0 Strukturpunkte.	3
Angreifer: Feindbindung	Schaltet mindestens 50% der verteidigenden PV aus.	2
Verteidiger: Produktion retten	Das Gebäude „Fabrikanlage“ hat am Spielende mindestens 1 Strukturpunkt	3
Verteidiger: Abwehrschlag	Schaltet mindestens 50% der angreifenden PV aus.	2

Missionsregeln

-**Spieldauer:** Maximal 8 Runden

- **Fabrik:** Gebäude mit 30 Strukturpunkten. Für die Fabrik gilt ein TMM von -2. (und nicht von -4 wie sonst für immobile Strukturen/Einheiten)

-**Forced withdrawal-Regel:** Ein Einheit welche die gesamte Panzerung und die Hälfte ihrer Strukturpunkte verloren hat, muss sich zurückziehen. Bei einem erzwungenen Rückzug müssen beschädigte Einheiten sich vom Schlachtfeld zurückziehen. Eine Einheit, die einen erzwungenen Rückzug durchführt, muss sich in Richtung ihrer Heimatgrenze bewegen. Muss jedoch keine Sprünge oder Sprints aufwenden. Sie kann sich auch rückwärts bewegen, wenn der kontrollierende Spieler dies wünscht.

Spielfeldgestaltung

Ein industriell geprägtes Gebiet mit Mischung aus offenem Boden und befestigten Bereichen:

- **Zentral:** 1x Fabrikgebäude (Missionsziel), Industriegebäude, Bürogebäude und Lagerhallen.
- **Seiten:** Waldstücke, Hügel zur Flanke.



Mission 3: Der Guerillakrieg in den Xanthe III Highlands

Datum: Mitte 3033

Ort: Hochland und Gebirgspassagen von Xanthe III

Typ: Defensive / Hinterhalte & Rückzug

Hintergrund

Nachdem die Capellan Gegenoffensiven begonnen haben und Andurien in die Defensive gedrängt wird, weichen die verbliebenen Defensivkräfte in die Xanthe III Highlands aus.

Aufstellung (über die kurze Kante des Spielfeldes)

- **Verteidiger:** Andurienische Streitkräfte + lokale Milizen: **Aufstellung** über eine der kurzen Kanten des Spielfelds
- **Angreifer:** Capellan Confederation: **Aufstellung** über die des Gegners gegenüberliegende kurze Kante des Spielfeldes



Abspaltung von Andurien (3030–3040)

Missionsziele

Ziel	Bedingung	Siegepunkte
Angreifer: Pass sichern	Kontrolliert den Pass-Marker am Ende von Runde 8 (mehr PV in 6 Zoll Umkreis).	3
Angreifer: Keine Gefangenen	Zerstört mindestens 60% der verteidigenden PV.	2
Verteidiger: Guerilla-Taktik	Der Angreifer kontrolliert den Pass am Ende von Runde 8 nicht (umkämpft oder in Hand des <u>Verteidigers</u>).	3
Verteidiger: Kräfte bewahren	Mindestens 50% der eigenen Start-PV befinden sich am Ende von Runde 8 noch auf dem Feld (oder haben sich kontrolliert über die eigene Kante zurückgezogen, falls vereinbart).	2

Missionsregeln

-**Spieldauer:** Maximal 8 Runden

- **Kontrollzone:** Der Pass gilt als kontrolliert, wenn ein Spieler mehr PV innerhalb von 6 Zoll um den Mittelpunkt des Markers hat als der Gegner.

Abspaltung von Andurien (3030–3040)

-**Forced withdrawal-Regel:** Ein Einheit welche die gesamte Panzerung und die Hälfte ihrer Strukturpunkte verloren hat, muss sich zurückziehen. Bei einem erzwungenen Rückzug müssen beschädigte Einheiten sich vom Schlachtfeld zurückziehen. Eine Einheit, die einen erzwungenen Rückzug durchführt, muss sich in Richtung ihrer Heimatgrenze bewegen. Muss jedoch keine Sprünge oder Sprints aufwenden. Sie kann sich auch rückwärts bewegen, wenn der kontrollierende Spieler dies wünscht.

Spielfeldgestaltung

Großes bergiges, raues Gelände:

- **Zentral:** ein schmaler Gebirgspass (Objectiv marker mit 4 Zoll Durchmesser möglichst in zentraler Stelle auf dem Spielfeld positionieren), Felsen, Klippen (Rough terrain) , Engstellen. Wenig Wald, keine Gebäude
- **Flanken:** Waldabschnitte oder bewaldete Hügel



Mission 4: Einnahme von Andurien Stadt

Datum: Winter 3039 / Anfang 3040

Ort: Hauptstadt Andurien, letzte Bastion der Sezession

Typ: Großangriff / Belagerung & Entscheidungsschlacht

Hintergrund

Die Free Worlds League führen die letzte Offensive gegen die Hauptstadt von Andurien. Es ist der Wendepunkt – entweder sie brechen den Widerstand oder die Sezession hält noch. Catherine Humphreys wird ins Visier genommen. Die Com Guards und Bürgerwehr spielen auch eine Rolle.

Abspaltung von Andurien (3030–3040)

Fan-Erweiterung für BattleTech Alpha Strike. Nicht offiziell von Catalyst Game Labs.

Aufstellung

- **Angreifer:** Freie-Welten-Liga kommt über eine kurze Kante des Spielfeldes
- **Verteidiger:** Andurienische Streitkräfte, lokale Verteidiger, Com Guards und Bürgerwehr. Aufstellung beliebig auf der Karte



Abspaltung von Andurien (3030–3040)

Missionsziele

Ziel	Bedingung	Siegepunkte
Angreifer: Regierungsviertel	Kontrolliert die Zone „Regierungsviertel“ (definiert durch Gelände/Straßen) am Ende von Runde 8.	3
Angreifer: Palast stürmen	Das Gebäude „Herzoglicher Palast“ wird zerstört (0 Struktur) ODER Angreifer hat Basekontakt und keine Verteidiger sind in Basekontakt.	2
Verteidiger: Die Linie halten	Der Angreifer kontrolliert das Regierungsviertel am Ende von Runde 8 nicht.	3
Verteidiger: Herzogin schützen	Der „Herzogliche Palast“ ist intakt und nicht in feindlicher Hand.	2
Verteidiger (Bonus): ComStar	Keine Einheit der Com Guards wird zerstört. (Nur anwendbar, wenn sie erscheinen).	1

Missionsregeln

-**Spieldauer:** Maximal 8 Runden

- **Regierungsviertel:** Definierter Bereich von ca. 12 x 12 Zoll (oder 30 x 30 cm) in der Mitte der Verteidiger-Aufstellungszone. Dieser Bereich sollte durch 3-4 große Gebäude (Strukturpunkte je Gebäude 15-25) und offenes Gelände (Plätze/Parks) dazwischen geprägt sein. **Missions-Relevanz:** Um diese Zone zu kontrollieren, muss ein Spieler am Ende des Spiels mehr PV innerhalb dieser Grenzen haben als der Gegner.

Abspaltung von Andurien (3030–3040)

- Herzoglicher Palast:** Ein zentrale gelegenes Gebäude im Regierungsviertel (Missionsziel). Platziere das einzelne, markante Gebäude am Rand oder leicht außerhalb des oben definierten Regierungsviertels (damit man den Palast zerstören kann, ohne zwingend das ganze Viertel kontrollieren zu müssen, und umgekehrt)
- **Intervention:** Ab Ende von Runde 3 wird gewürfelt. Bei Erfolg erscheinen die Truppen zu Beginn von Runde 4 (damit sie noch Einfluss auf das Spiel haben). Stärke: Der Reservetrupp hat maximal 40 PV (ca. ein Level II), um die Balance zu wahren.

Spielfeldgestaltung

Stadtkarte mit breiten Straßen, Regierungsviertel, dichten Gebäuden:

- **Zentral:** Regierungsviertel (Missionszielgebäude), Palast, Rathaus, Verwaltungsgebäude, große Plätze.
- **Umgebung:** Wohnviertel mit schmalen Gassen, Kirchen, Parks, kleine Brücken oder Wasserläufe.
- **Randbereiche:** Außenbezirke sind weniger dicht bebaut, mehr offene Flächen.

Szenariosieg

Die vier Missionen können einzeln gespielt oder als Mini-Kampagne verbunden werden.

Die Seite mit mehr Gesamtpunkten nach allen Missionen gilt als Sieger der Abspaltung von Andurien (3030–3040).

Ergänzungen und weiterführende Informationen

Geschichte auf Sarna: [Andurien Secession - BattleTechWiki](#)

Farbschemas: <https://camospecs.com/>

Master Unit List für Einheitenkarten: <http://masterunitlist.info/>

Alpha Strike Quick Start Rules: <https://battletech.com/wp-content/uploads/2025/07/Alpha%20Strike%20Quick%20Start%20Rules%202019-08.pdf>

Jeffs BattleTech Tools - List builder: <https://jeffs-bt-tools.github.io/battletech-tools/alpha-strike>

Nachwort

Dieses Paket erlaubt es, die verschiedenen Phasen der Andurien Secession nachzuerleben – von der schnellen Invasion über Guerillataktiken bis zur entscheidenden Belagerung.

Möge jede Mission euch taktisch fordern und die Geschichten der Herzland-Provinzen lebendig machen.



Impressum

Titel des Buches: Abspaltung von Andurien (3030–3040)

Autor: Sören Spieckermann

Herausgeber: Sören Spieckermann

Kontakt: Stauferstrasse 26, 74523 Schwäbisch Hall, Germany / Telefon: 0172 308 32 88

Webseite: <https://mechstrategen.de>

Layout, Satz & Gestaltung: Sören Spieckermann

Bildmaterial: KI-generierte Illustrationen (erstellt mit Unterstützung von OpenAI / DALL·E) sowie ggf. eigene Grafiken und Tabellen

Urheberrechtshinweis: © 2026 Sören Spieckermann

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Haftungsausschluss: Alle Inhalte wurden sorgfältig recherchiert und nach bestem Wissen erstellt. Der Autor übernimmt jedoch keine Haftung für die Vollständigkeit, Richtigkeit oder Aktualität der Angaben.

Kontaktadresse nach EU-Produktsicherheitsverordnung: soeren.spieckermann@web.de

© 2026 [Mechstrategen.de](https://mechstrategen.de) – Fan-Erweiterung für BattleTech Alpha Strike. Nicht offiziell von Catalyst Game Labs.

Abspaltung von Andurien (3030–3040)

In "Abspaltung von Andurien (3030–3040)" erleben Spieler die dramatischen Konflikte der Andurien-Sezessionskrise, in der das Herzogtum Andurien gegen die Free Worlds League aufbegehrt.

Dieses Szenario-Paket bietet mehrere zusammenhängende Missionen, die von strategischen Kämpfen bis hin zu politischen Intrigen reichen, und ermöglicht eine fesselnde Mini-Kampagne ohne großen Verwaltungsaufwand.

Tauchen Sie ein in die turbulente Geschichte des 31. Jahrhunderts und testen Sie Ihre taktischen Fähigkeiten in packenden Schlachten.