

CYTEFIRE

QUICKSTART ADD-ON (für BattleTech) — Mech Combat

CyteFire ist kein offiziell lizenziertes BattleTech-Produkt und steht in keiner Verbindung zu Catalyst Game Labs.

CYTEFIRE – Quickstart Add-On

Erste Ausgabe – 2026

© 2026 Marcel Hoffmann

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Autors in irgendeiner Form oder durch irgendwelche Mittel vervielfältigt, verbreitet oder übertragen werden, ausgenommen:

private Nutzung
Ausdruck für den persönlichen Spielgebrauch
kurze Zitate im Rahmen von Rezensionen oder wissenschaftlichen Beiträgen

Dieses Werk ist fiktional.

Namen, Charaktere, Organisationen, Orte und Ereignisse sind entweder der Vorstellung des Autors entsprungen oder werden fiktiv verwendet. Jegliche Ähnlichkeiten mit realen Personen oder Organisationen sind rein zufällig.

CYTEFIRE ist ein eigenständiges geistiges Eigentum.

Es besteht keine Verbindung zu bestehenden Franchises, Systemen oder geistigem Eigentum Dritter und wird von diesen weder unterstützt noch befürwortet.

Alle Elemente des CYTEFIRE-Universums — einschließlich, aber nicht beschränkt auf Charaktere, Fraktionen, Technologien und narrative Strukturen — unterliegen den geltenden Gesetzen zum Schutz geistigen Eigentums.

Dieses Werk darf ohne ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Autors nicht zur Entwicklung, zum Training oder zur Verbesserung von Systemen künstlicher Intelligenz, maschinellen Lernens oder Datenanalyse verwendet werden.

Projekt: CYTEFIRE
Instagram: @cytefire
Download & Updates: <https://cytefire.itch.io/>

Kontakt: cytefire@gmx.de

Teil I — Was du brauchst

Voraussetzungen

- › 1. Spiele BattleTech wie gewohnt.

Wenn du neu bei BattleTech bist, kannst du mit den offiziellen Schnellstartregeln hier beginnen:

[Offizielle BattleTech Schnellstartregeln](#)

CYTEFIRE ist ein unabhängiges Science-Fiction-Projekt und steht in keiner Verbindung zu Catalyst Game Labs und wird nicht von ihnen unterstützt oder empfohlen.

- › 2. Wende zusätzlich die folgenden Regeln an:
 - › - Allgemeine Änderungen (Seite 4)
 - › - Pilotenverletzungen (Seite 5)
 - › - FerroCyte-Kerne (Seite 5)
 - › - Mech & Pilot Traits (Seite 7)
 - › - Push - Up Mechanik (Seite 7)
 - › - Kollateralschäden (Seite 9)
- › 3. Nutze das Szenario aus dem Scenario Pack.

Teil II — Regeln

2.1 Allgemeine Änderungen

Würfelsystem für Pilotenverletzungen

Überschreibt BT

Verwende die neue Tabelle auf den Record Sheets, verwende nur 1W6.

Bewusstseinstabelle

Verletzungen	Zielzahl (Standard)	Zielzahl (Kortech)	Chance Standard	Chance Kortech
1	2+	3+	5/6 ≈ 83 %	4/6 ≈ 67 %
2	3+	4+	4/6 ≈ 67 %	3/6 = 50 %
3	4+	5+	3/6 = 50 %	2/6 ≈ 33 %
4	5+	6+	2/6 ≈ 33 %	1/6 ≈ 17 %
5	6+	—	1/6 ≈ 17 %	0 % (Tod)
6	—	—	0 % (Tod)	0 % (Tod)

Nahkampf

Überschreibt BT

In CyteFire: Piloting-Vergleich bei JEDEM Nahkampfangriff (Schlag, Tritt, Rammen, DFA). Vergleiche unmodifizierte Pilotenwerte.

Modifikator = Angreifer Piloting – Ziel Piloting

Positiv (Angreifer schlechter) → Abzug · Negativ (Angreifer besser) → Bonus · Gleich → kein Modifikator

Gezielter Schuss

Überschreibt BT

Gegen jedes bewegliche oder unbewegliche Ziel möglich. Kopf immer ausgeschlossen.

2.2 FerroCyte-Kerne und Piloten

Grundprinzip

Jeder Mech wird von einem FerroCyte-Kern angetrieben. Energie aus lebender Materie, und ein Bewusstsein, das mit seinem Piloten wächst.

Identifikation im Gefecht

Jeder Kerntyp hat eine eigene technische Signatur. Mech-Sensoren lesen sie beim Kontakt aus.

Regel

Der Spieler sagt den Kerntyp jedes Mech offen an, sobald der Mech das erste Mal bewegt wird.

Kernzerstörung

Kern-Treffer entstehen durch kritische Treffer im Zentraltorso und durch Überhitzungsskala-Schwellen. Alle Quellen fließen in denselben Track. Wenn alle Punkte abgestrichen sind, ist der Kern zerstört.

Kettenreaktion

Wird ein Kern zerstört (er bekommt so viele oder mehr Treffer, als er an Kritis hat), verlieren die Einzeller die Kontrolle über den Energieabbau aus dem Gestein. Die Abschirmung ist zerstört, der interne Druck und die Hitze können nicht mehr abgeleitet und kontrolliert werden. Dann kann es zu einer Explosion des Kerns kommen. Der Schaden der Explosion erstreckt sich über 3 Hexfelder hinweg in alle Richtungen. Jede Einheit, jedes Gebäude, alles, was Schaden nehmen kann, nimmt diesen automatisch. Der Schaden berechnet sich nach der Tonnage des Mech geteilt durch 5 und wird in 5er Clustern verteilt.

Explosionswurf (2W6)

≤ 9: Keine Explosion — Mech fällt still aus.

› 9: Kettenreaktion — Kern explodiert. (Wahrscheinlichkeit ≈ 16,7 %)

Piloten-Schaden

2 Verletzungspunkte durch Explosion. Zählen als reguläre Injury-Points.

Evaluation-Wert

Ereignis	Punkte
Gefecht abgeschlossen (beliebiges Ergebnis)	+1
True Kill*	+1
Core-Fähigkeit aktiviert UND Bonus erfolgreich ausgelöst	+1

Kein Punkt für Malus

Nur der erfolgreich ausgelöste Bonus zählt.

*Kill-Definition

- › Physische Zerstörung — Mech vollständig zerstört.
- › Totale Kampfunfähigkeit — alle Waffen UND alle Bewegungsoptionen zerstört.
- › Totalverlust Cockpit — Cockpit zerstört oder Pilot tot.

Hinweis

Ein Mech der das Feld taktisch verlässt, aber noch kampffähig wäre, zählt nicht als Kill.

Stage-Aufstieg

Stage	Eval-Punkte (kum.)	Effekt	Aktivierungsschwelle
1	Startwert	—	4+
2	10	Piloting oder Gunnery –1, oder Tech +1	4+
3	25	Piloting oder Gunnery –1, oder Tech +1	3+
4	45	Piloting oder Gunnery –1, oder Tech +1	3+
5	70	Piloting oder Gunnery –1, oder Tech +1	2+
6	100	Piloting oder Gunnery –1, oder Tech +1	2+
...	Alle 40 Punkte	Piloting oder Gunnery –1, oder Tech +1: Piloting/Gunnery max. 0, Tech max. 7	2+

Core-Fähigkeit aktivieren

Core-Fähigkeiten sind auf den jeweiligen Record Sheets vermerkt.

Schritt	Aktion
1	Spieler entscheidet sich zur Nutzung, egal wann. Achtung: ein gewürfeltes Ergebnis kann nicht revidiert werden.
2	1W6 ≥ Aktivierungsschwelle → Erfolg: weiter. Fehlschlag: Fähigkeit verbraucht, kein Punkt.
3	Bonus-Wurf: 1W6 ≥ Schwelle → Bonus ausgelöst. Bei Erfolg: +1 Evaluation-Punkt.
4	Malus-Wurf: 1W6 ≥ 4 → Malus scharf geschaltet (Damokles-Prinzip).

Das Damokles-Prinzip

Der Malus wartet auf seine Bedingung. Bei nächstem Eintreten: $1W6 \geq 4 \rightarrow$ ausgelöst · $1W6 < 4 \rightarrow$ verfällt. Wo kein extra Wurf zum Auslösen nötig ist, steht in der Tabelle.

2.3 Pilot Traits

Traits sind außerordentlich selten

Nicht jeder Pilot hat einen Trait. Traits müssen erworben oder ausgewürfelt werden.

Traits sind auf den jeweiligen Record Sheets vermerkt.

2.4 Mech Traits

Traits sind mechanische Charakteristika der Maschinen

Nicht jeder Mech hat einen Trait. Traits sind basale Eigenschaften des Mech und stellen ungewollte "Fehler" bei der Konstruktion dar. Manche sind positiv, manche negativ.

Traits sind auf den jeweiligen Record Sheets vermerkt.

2.5 Push-Up — Leistungsdroge & Abhängigkeit

Überblick

Push-Up ist eine leistungssteigernde Droge mit hohem Suchtpotenzial. Piloten können sie freiwillig vor einem Gefecht nehmen, um ihre Kampfwerte temporär zu verbessern, auf Kosten zunehmender Abhängigkeit.

Nur vor dem Gefecht

Push-Up wird einmal zu Beginn eingenommen oder abgelehnt. Keine Einnahme während des Gefechts.

Kernprinzip

Der PU-Level kann sich um maximal 1 Punkt pro Gefecht ändern.

Der PU-Level

PU-Level	Zielzahl	Chance	Bedeutung
1	2+	5/6 ≈ 83 %	Fast kein Risiko — hier beginnt es
2	3+	4/6 ≈ 67 %	Spürbar, aber kontrollierbar
3	4+	3/6 = 50 %	Wendepunkt
4	5+	2/6 ≈ 33 %	Entzug wird gefährlich
5	6+	1/6 ≈ 17 %	Nur Glück
6	kein Wurf	0 %	Zwangs-Entzug

Erstverwendung

1W6 würfeln → Ergebnis = PU-Startwert.

Option A — Push-Up genommen (PU-Level 0–5)

Sofort 1W6:

Wurfergebnis	Effekt
Wurf ≥ Zielzahl	Push-Up wirkt: Piloting –1, Gunnery –1. PU-Level unverändert.
Wurf < Zielzahl	Push-Up versagt: kein Bonus. PU-Level +1.
PU-Level erreicht 6	Koma: kampfunfähig. Entzug notwendig, danach (PU auf 5).

Option B — Push-Up abgelehnt (bei PU-Level > 0)

Sofort, kein Wurf: Piloting +1, Gunnery +1 (Entzug). PU-Level –1.

PU-Level 0

Kein Wurf nötig. Pilot ist frei von jeglicher negativer Beeinflussung durch Push-Up.

PU-Level 6

Kein Wurf möglich. Pilot muss Option B wählen. Entzug bei PU 6 bedeutet erhebliche Kampfbeeinträchtigung.

Kopftreffer & Push-Up

Zusätzlich zur Bewusstseinstabelle wird immer ein Wurf auf der Push-Up Tabelle notwendig, sobald ein Bewusstseinswurf notwendig wird durch einen Kopftreffer. Das ist die Rechnung der Droge, die immer bezahlt werden muss: 1W6 gegen PU-Zielzahl. Wurf < Zielzahl → Bewusstlosigkeit (gleiche Auswirkung im Spiel wie normale Bewusstlosigkeit).

Hinweis

Schaden am Piloten, oder Kopftreffer, erhöhten nicht das Push-Up Level.

2.6 KOLLATERALSCHÄDEN

Basis

Zivilzonen repräsentieren bewohnte Gebiete, zivile Infrastruktur, geschützte Einrichtungen, Flüchtlingsgruppen sowie sonstige Nichtkombattanten.

Hinweis

Eine Zivilzone umfasst alle Hexfelder innerhalb ihres markierten Bereichs. Bei Grenzhexfeldern entscheidet der gesunde Menschenverstand über deren Zugehörigkeit zur Zivilzone.

Kollateralschadensprüfung

Eine Kollateralschadensprüfung wird durchgeführt, wenn:

- die Schusslinie eines verfehlten Angriffs eine Zivilzone kreuzt.
- ein Angriff auf ein Ziel innerhalb einer Zivilzone verfehlt wird.

Zivile Risikostufe

Jeder Zivilzone wird im jeweiligen Szenario eine Risikostufe zugewiesen. Würfle 2W6:

Risikostufe	Auslöser
LOW	Kein Wurf erforderlich
MEDIUM	10+
HIGH	8+
CRITICAL	6+

Kollateralschaden

Ist die Kollateralschadensprüfung erfolgreich, wird der erzeugte Kollateralschaden sofort angewendet.

- **Energie- und ballistische Waffen** verursachen Kollateralschaden in Höhe ihres regulären Schadenswertes.
- **Raketenwaffen** verursachen Kollateralschaden entsprechend dem tatsächlich erzielten Clusterschaden.
- **Spezialwaffen** verursachen ihren regulären Schadenswert, sofern nicht anders angegeben.

Geschützte Objekte

Konvois, zivile Fahrzeuge, Treibstoffdepots, Krankenhäuser, Kommunikationseinrichtungen sowie andere geschützte Objekte können ebenfalls physischen Schaden durch Kollateralschäden erleiden. Geschützte Objekte besitzen eine im jeweiligen Szenario festgelegte CD-Prüfung.

Geschützte Objekte besitzen einen im jeweiligen Szenario festgelegten Strukturpunktewert (SP).

Erleidet ein geschütztes Objekt Kollateralschaden, erhält es Schaden in Höhe des erzeugten Kollateralschadens.

Geschützte Objekte dürfen auch gezielt angegriffen werden. In diesem Fall wird der Angriff nach den normalen BattleTech-Regeln abgehandelt; die Regeln für Kollateralschäden finden keine Anwendung.

Teil III — Referenztabellen

1W6-System — alle CyteFire-Würfe

Mechanik	Zielzahl	System
Bewusstsein (lebender Kern)	Verletzungen + 1	1W6 ≥ Zielzahl (1 = immer Fehlschlag)
Bewusstsein (Kortech)	Verletzungen + 2	1W6 ≥ Zielzahl (1 = immer Fehlschlag)
Push-Up	PU-Level + 1	1W6 ≥ Zielzahl
CyteCore Aktivierung	Stage 1–2: 4+ / 3–4: 3+ / 5–6: 2+	1W6 ≥ Schwelle
CyteCore Malus	Immer 4+	1W6 ≥ 4
Kernwurf (generisch)	1W6 = 6 → Solarna / 5 → GreyDig	Ansonsten Kortech
Kernexplosion	2W6 > 9	Kettenreaktion

Kerne — Schnellreferenz

Kern	Krits	Bindung	Traits	Bewusstsein	Reparatur
Solarna	3	Stage 6	Alle (1–6)	Standard	Nur Solarna
Celrex (CX)	2	Stage 3	Kat. 1–4	Standard	Spezialtechniker
GreyDig (GD)	3	Stage 2	Kat. 1–2	Standard	Regional
Syncore (SC)	3	Stage 1	Kat. 6	Standard	Zwangstausch
Kortech (KX)	2	Keine	Keine	+1 alle Würfe	Überall

Hitze-Kern-Schaden

Schwellenwert	Effekt	Vermeidung
20	Kern-Treffer	2W6 ≥ 4
28	Kern-Treffer	2W6 ≥ 6
30	Kern-Treffer	Automatisch

Stage-Aufstieg & Aktivierungsschwellen

Stage	Eval-Punkte	Verbesserung	Schwelle
1	Startwert	—	4+
2	10	Piloting oder Gunnery –1	4+
3	25	Piloting oder Gunnery –1	3+
4	45	Piloting oder Gunnery –1	3+
5	70	Piloting oder Gunnery –1	2+
6	100	Piloting oder Gunnery –1	2+

Part IV — Glossar und offene Fragen

Falls eine Regel unklar ist:

1. Das Szenario hat Vorrang.
2. Wähle die einfachste Auslegung.
3. Entscheide zugunsten eines flüssigen Spielflusses.
4. Klärt die Regel nach dem Spiel.
5. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter.

Glossar

Erklärung häufig verwendeter Begriffe:

- **Einsatzbereit (Operational):** Mindestens eine Bewegungsart **und** mindestens eine Waffe sind funktionsfähig.
- **Zerstörter Mech (Destroyed Mech):** Der Center Torso wurde zerstört, der Pilot ist tot oder der FerroCyte-Core ist explodiert. Der Mech wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt.

Viel Spaß

und danke fürs Lesen und Spielen.
