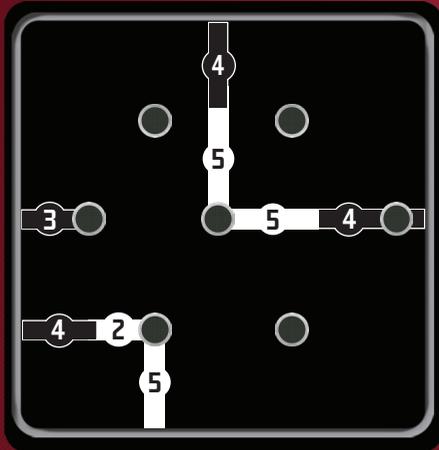


MISSIONSKARTEN

STRATEGISCHE OPERATION: KETTENREAKTION



© LFL © AMG



ABSCHNITT I - DEAKTIVIERT DEN REAKTORSCHILD



Alarm!

Für den Wachposten gilt:

Am Ende deines Zugs, nachdem die Kontrolle über die Aufgaben bestimmt wurde: Wirf für jede Konsole unter deiner Kontrolle 1 Angriffswürfel. Wirf 1 zusätzlichen Angriffswürfel, falls mind. 1 Schildgenerator unter deiner Kontrolle ist.

Enthält dein Wurf mind. 1 ? Dann darfst du eine verbündete Einheit wählen und 1 Zustand von ihr entfernen.

Enthält dein Wurf mind. 1 ? Dann darfst du 1 verbündeter Charakter auf einen Schildgenerator zu .

Enthält dein Wurf mind. 1 ? Dann darfst du 1 Schadensmarker vom zuletzt belegten Feld der Schadensleiste des Reaktorschildes entfernen.

Enthält dein Wurf mind. 1 ? Dann entferne 1 Fortschrittsmarker von deiner Seite der Konfliktleiste.

Ende des Abschnitts

- **Am Ende jedes Zugs:** Hat der Aggressor den Reaktorschild zerstört? Dann hat er diesen Abschnitt der Operation erfolgreich abgeschlossen. Wählt beide je eine verbündete Einheit. Jede gewählte Einheit erhält einen Moralschub. Entfernt dann 1 Fortschrittsmarker von jeder Seite der Konfliktleiste. Nachdem ihr bestimmt habt, ob die gerade aktivierte Einheit besiegt wurde, geht es weiter mit Abschnitt II - Löst die Kettenreaktion aus.
- **Am Ende jedes Zugs des Aggressors:** Sind alle gültigen Felder der Konfliktleiste mit Fortschrittsmarkern belegt? Dann endet das Spiel und der Wachposten gewinnt durch Countdown. Der Aggressor wurde erfolgreich zurückgeschlagen.

© LFL © AMG

EINSATZBESPRECHUNG

Der Aggressor hat einen zentralen feindlichen Stützpunkt infiltriert und muss nun den Reaktor erreichen, um eine Kettenreaktion auszulösen, die den gesamten Komplex vernichten wird. Der Wachposten muss dies verhindern und gleichzeitig hochrangige Ziele unter den Angreifern ausschalten.

SONDERREGELN DER STRATEGISCHEN OPERATION

Zielstrebig

Immer wenn du eine Einheit wählst, die du mit deiner Shatterpoint-Karte aktivierst: Wähle vor dem Aktivieren der Einheit 1 der folgenden Effekte.

- Entferne 1 Fortschrittsmarker von einer beliebigen Seite der Konfliktleiste.
- Wähle eine verbündete Einheit. Sie erhält einen **Moralschub**.

Konzentriert euch auf die Anführer

Wenn eine feindliche Support-Einheit angeschlagen wird, fügst du keinen Fortschrittsmarker zur Konfliktleiste hinzu und entfernst auch keinen davon.

Moralschub

Wenn eine Einheit einen Moralschub erhält, wähle 1 der folgenden Effekte und handle ihn ab.

- Hat die gewählte Einheit mind. 1 Angeschlagen- oder Verletzt-Marker? Dann entferne bis zu 1 Angeschlagen- oder Verletzt-Marker, und 1 Zustand von der Einheit.
- Hat die gewählte Einheit keine Angeschlagen-Marker und keine Verletzt-Marker? Dann entferne allen und alle Zustände der Einheit. Danach darf 1 Charakter der Einheit .



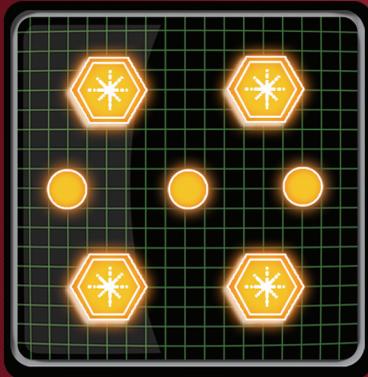
STRATEGISCHE OPERATIONEN

VERVIELFÄLTIGUNG ZUM PRIVATEN GEBRAUCH ERLAUBT.



MISSIONSKARTEN

ABSCHNITT I - DEAKTIVIERT DEN REAKTORSCHILD



© LFL © AMG



ABSCHNITT II - LÖST DIE KETTENREAKTION AUS



Ende des Abschnitts

- **Am Ende jedes Zugs:** Hat der Aggressor alle Felder der Kettenreaktion-Leiste mit Schadensmarkern belegt? Dann war die Strategische Operation ein Erfolg. Der Aggressor hat eine Kettenreaktion ausgelöst und den feindlichen Stützpunkt zerstört.
- **Am Ende jedes Zugs des Aggressors:** Sind alle gültigen Felder der Konfliktleiste mit Fortschrittsmarkern belegt? Dann endet das Spiel und der Wachposten gewinnt durch Countdown. Der Aggressor wurde erfolgreich zurückgeschlagen.

© LFL © AMG

VORBEREITUNG

Legt die Karte Reaktorschild neben die Konfliktleiste.



Überblick

Der Aggressor muss den Schild zerstören, der den Reaktorkern abschirmt. Doch in diesem Moment ertönt ein Alarm und die Truppen des Wachpostens rücken aus, um dies zu verhindern.

SONDERREGELN

Schildgeneratoren

Alle Aufgaben, die nicht als Hauptaufgaben markiert sind, sind Schildgeneratoren. Schildgeneratoren können angegriffen werden, aber nur wie in der Sonderregel **Den Reaktorschild zerstören** beschrieben.

Konsolen

Alle Aufgaben, die als Hauptaufgaben markiert sind, sind Konsolen.

Den Reaktorschild zerstören

Für den Aggressor gilt: Am Ende deines Zugs, nachdem die Kontrolle über die Aufgaben bestimmt wurde, darf 1 Charakter der gerade aktivierten Einheit einen Angriff gegen einen Schildgenerator unter deiner Kontrolle machen. Der Charakter darf einen **X**-Angriff gegen einen Schildgenerator machen, um den er konkurriert. Der Charakter darf einen **☛**-Angriff gegen einen Schildgenerator machen, falls er nicht im Handgemenge ist und der Schildgenerator in **☺** seines **☛**-Angriffs und in SL des Charakters ist.

- **Immer wenn ein Schildgenerator gegen einen Angriff verteidigt:** Der Wachposten macht den Verteidigungswurf und verwendet dabei den passenden Verteidigungswert (**☛** oder **X**) und die **☛**-Kompetenztabelle des Reaktorschilds. Schäden und Effekte des Angriffs werden auf den Reaktorschild angewendet.
- Der Reaktorschild ist ein Gepanzertes Ziel und nimmt Schaden wie in den Grundregeln für Strategische Operationen beschrieben.
- **Am Ende des Angriffs:** Enthält der Angriffswurf mind. 1 **X**? Dann löst der Angreifer eine Rückkopplung aus. Die angreifende Einheit muss wählen, ob sie **☛** nimmt oder **☛** erhält.

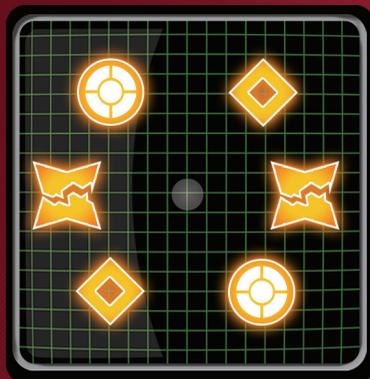
STRATEGISCHE OPERATIONEN

VERVIELFÄLTIGUNG ZUM PRIVATEN GEBRAUCH ERLAUBT.



MISSIONSKARTEN

ABSCHNITT II - LÖST DIE KETTENREAKTION AUS



© LFL © AMG



VORBEREITUNG

Entfernt die Karte Reaktorschild und ersetzt sie durch die Kettenreaktion-Leiste.

Überblick

Der Aggressor hat die Schilde durchdrungen und muss nun eine Kettenreaktion auslösen, um den Stützpunkt zu zerstören. Indessen muss der Wachposten den Reaktor um jeden Preis schützen.

SONDERREGELN

Datenports

Alle aktiven Aufgaben sind Datenports.

Überspannung

Für euch beide gilt: Wirf zu Beginn deines Zugs 1 Verteidigungswürfel. Markiere die entsprechenden Datenports mit Hauptaufgabe-Markern und entferne alle Kontrollmarker von ihnen. Als Hauptaufgabe markierte Datenports stehen unter Überspannung und können nicht kontrolliert werden.

Computersonden

Für den Aggressor gilt: Konkurriert am Ende deines Zugs mind. 1 verbündeter Charakter um mind. 1 Datenport unter deiner Kontrolle? Dann wirf 2 Angriffswürfel plus 1 zusätzlichen Angriffswürfel, falls du mind. so viele Aufgaben kontrollierst wie der Wachposten. Lege für jedes Ergebnis, das einem freien Feld der Kettenreaktion-Leiste entspricht, 1 Schadensmarker auf dieses Feld. Enthält dein Wurf mind. 1 **⚡**? Dann erhält jede Einheit, die mit mind. 1 Charakter um einen Datenport mit Überspannung konkurriert, **!**.

Schadenskontrolle

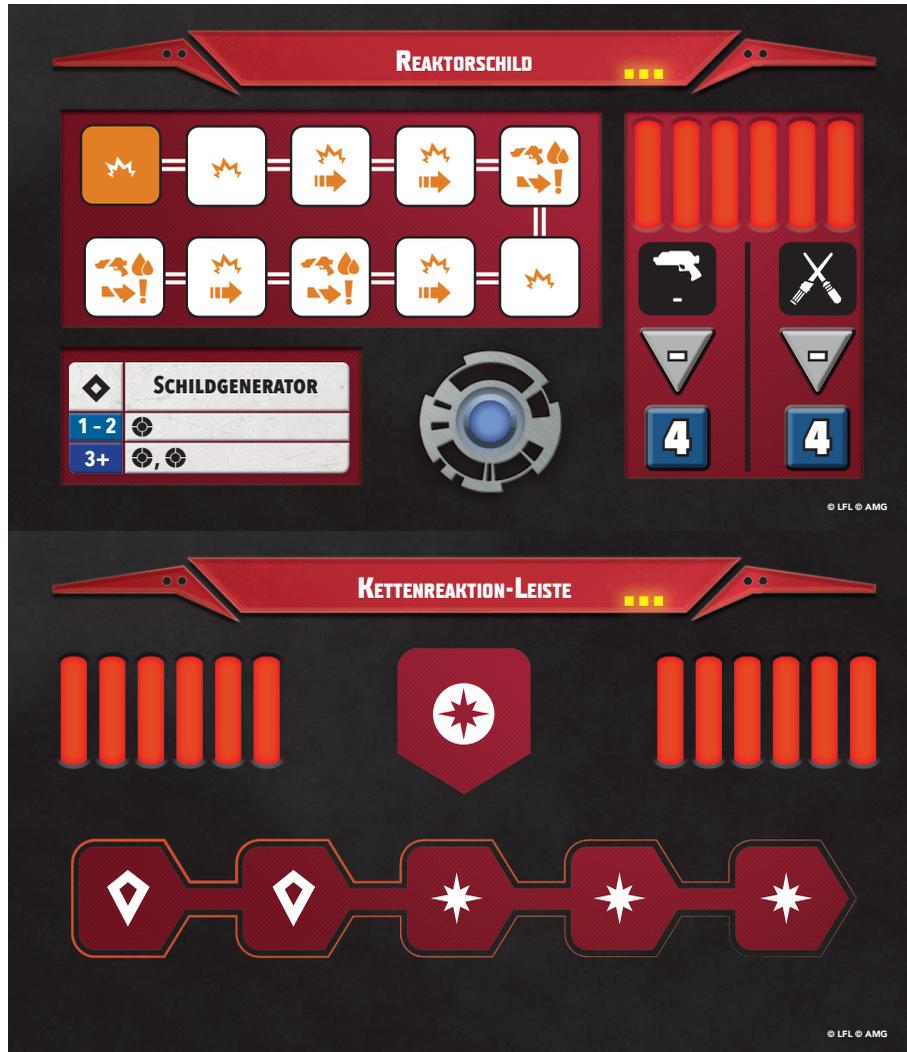
Für den Wachposten gilt: Konkurriert am Ende deines Zugs mind. 1 verbündeter Charakter um mind. 1 Datenport unter deiner Kontrolle? Dann wirf 1 Angriffswürfel plus 1 zusätzlichen Angriffswürfel, falls du mind. so viele Aufgaben kontrollierst wie der Aggressor. Entspricht mind. 1 Ergebnis in deinem Wurf einem belegten Feld der Kettenreaktion-Leiste? Dann wähle 1 dieser Felder und entferne den Schadensmarker davon. Enthält dein Wurf mind. 1 **⚡**? Dann erhält jede Einheit, die mit mind. 1 Charakter um einen Datenport mit Überspannung konkurriert, **!** **⚡**

STRATEGISCHE OPERATIONEN

VERVIELFÄLTIGUNG ZUM PRIVATEN GEBRAUCH ERLAUBT.



MARKER UND LEISTEN



STRATEGISCHE OPERATIONEN

VERVIELFÄLTIGUNG ZUM PRIVATEN GEBRAUCH ERLAUBT.

