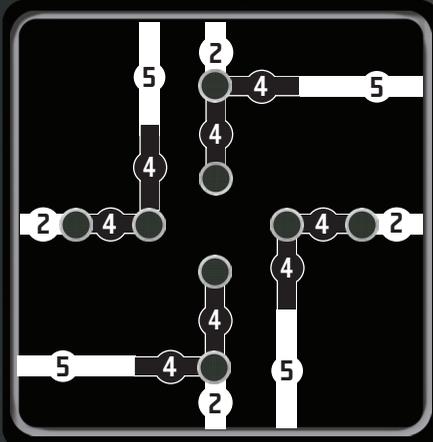


MISSIONSKARTEN

STRATEGISCHE OPERATION: RETTET DEN AGENTEN



© LFL © AMG



STRATEGISCHE OPERATION: RETTET DEN AGENTEN



EINSATZBESPRECHUNG

Ein wichtiger Agent, der im Besitz wertvoller Informationen ist, befürchtet aufgefliegen zu sein und bittet um unverzügliche Exfiltration. Der Aggressor versucht den Agenten zu retten. Der Wachposten arbeitet indessen daran, die Flucht zu vereiteln.

SONDERREGELN DER STRATEGISCHEN OPERATION

Konzentriert euch auf die Anführer

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

Der Agent

Der Agent wird durch einen Marker dargestellt. Alternativ könnt ihr auch eine Miniatur mit einer 40-mm-Basis aus eurer Sammlung für ihn verwenden. Falls ihr das tut, behandelt die Basis dieser Miniatur wie den Agenten-Marker. Der Agent ist kein Charakter und keine Einheit. Er ist für niemanden verbündet und für niemanden feindlich. Der Agent bewegt sich wie ein Charakter, aber nur wie in den Sonderregeln **Bewegung des Agenten** und **Das war nicht Teil der Abmachung!** beschrieben. Wenn ihr den Agenten bewegt oder einen Abstand von/zu ihm misst, behandelt den Agenten-Marker wie eine Charakterbasis.

Ihr könnt um den Agenten konkurrieren und die Kontrolle über ihn übernehmen, als wäre er eine aktive Aufgabe. Einzige Ausnahme: Bei Gleichstand (z. B. wenn kein Charakter um den Agenten konkurriert) werden alle Kontrollmarker vom Agenten entfernt. Um zu bestimmen, wer den Agenten kontrolliert, misst den Abstand jedes Charakters zum Rand des Agenten-Markers.



Bewegung des Agenten

Für den Aggressor gilt:

Am Ende deines Zugs bewegt sich der Agent.

- Falls der Aggressor den Agenten kontrolliert: Der Agent darf → oder ↕. Der Aggressor handelt diese Bewegung ab.
- Falls der Wachposten den Agenten kontrolliert: Der Agent darf ↔. Der Wachposten handelt diese Bewegung ab.
- Falls niemand den Agenten kontrolliert: Der Agent darf ↔. Der Aggressor handelt diese Bewegung ab.

Das war nicht Teil der Abmachung!

Für euch beide gilt:

Immer wenn eine verbündete Einheit in ⊕2 des Agenten angeschlagen wird: Der Agent darf am Ende des Effekts ↔. Dein Gegenüber handelt diese Bewegung ab.

© LFL © AMG



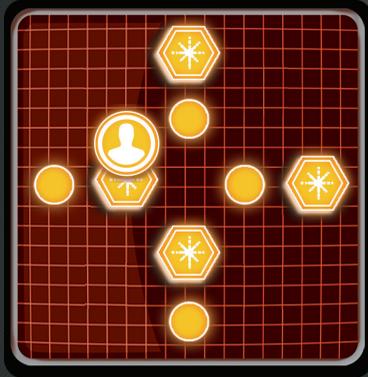
STRATEGISCHE OPERATIONEN

VERVIELFÄLTIGUNG ZUM PRIVATEN GEBRAUCH ERLAUBT.



MISSIONSKARTEN

ABSCHNITT I - LÖST DIE ANDOCKKLAMMERN



© LFL © AMG



ABSCHNITT I - LÖST DIE ANDOCKKLAMMERN



VORBEREITUNG

Legt die Lockdown-Leiste neben die Konfliktleiste. Markiert dann die vier auf dem Missionsplan gezeigten Aufgaben als Hauptaufgaben. Nachdem alle Squads aufgestellt wurden, legt der Wachposten den Agenten-Marker auf das Spielfeld. Der Agenten-Marker muss einen beliebigen Teil des Aufgabenmarkers berühren, der auf dem Missionsplan hervorgehoben ist.

Überblick

Der Aggressor muss die Andockklammern des Fluchtschiffes lösen, damit der Agent fliehen kann. Der Wachposten muss die Basis abriegeln, um das zu verhindern.

SONDERREGELN

Andockklammern

Alle Aufgaben, die nicht als Hauptaufgaben markiert sind, sind Andockklammern.

Sicherheitskonsolen

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

Andockklammern lösen

Für den Aggressor gilt:

Am Ende deines Zugs darfst du versuchen, eine Andockklammer zu lösen.

Tust du das, wähle 1 der folgenden Optionen:

- Ist der Agent in Ⓜ2 einer aktiven Andockklammer? Dann drehe sie auf die inaktive Seite. Hast du so eine Andockklammer auf die inaktive Seite gedreht? Dann wirf 3 Verteidigungswürfel. Enthält der Wurf mind. 1 Ⓜ? Dann entferne 1 Schadensmarker von der Lockdown-Leiste.
- Wähle 1 Andockklammer unter deiner Kontrolle, um die mind. 1 verbündeter Charakter konkurriert. Wirf 3 Angriffswürfel. Enthält der Wurf mind. 1 Ⓜ? Dann drehe die gewählte Andockklammer auf die inaktive Seite.
- Wähle 1 Andockklammer, um die du konkurrierst, die aber nicht unter deiner Kontrolle ist. Ist der Agent in Ⓜ2 der gewählten Andockklammer? Dann wirf 3 Angriffswürfel. Enthält der Wurf mind. 1 Ⓜ oder *? Dann drehe die gewählte Andockklammer auf die inaktive Seite.



Die Lockdown-Leiste

Für den Wachposten gilt: Zähle am Ende deines Zugs die Sicherheitskonsolen unter deiner Kontrolle. Lege danach ebenso viele Schadensmarker auf die Lockdown-Leiste, falls möglich. Sind danach alle Felder der Lockdown-Leiste belegt? Dann füge 1 Fortschrittsmarker zu einer beliebigen Seite der Konfliktleiste hinzu und entferne alle Marker von der Lockdown-Leiste.

Ende des Abschnitts

- **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. Das Einsatzteam des Aggressors wird aufgegeben, die Basis wird abgeriegelt und eine Flucht ist damit unmöglich. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis der Agent gefasst wird.
- **Am Ende jedes Zugs:** Gibt es nur noch 1 oder weniger aktive Andockklammern? Dann ist Abschnitt I abgeschlossen. Der Agent befindet sich nun an Bord des Fluchtschiffes. Der Aggressor darf 1 Fortschrittsmarker von jeder Seite der Konfliktleiste entfernen. Danach geht es weiter mit Abschnitt II - Zeit für den Abflug!



© LFL © AMG

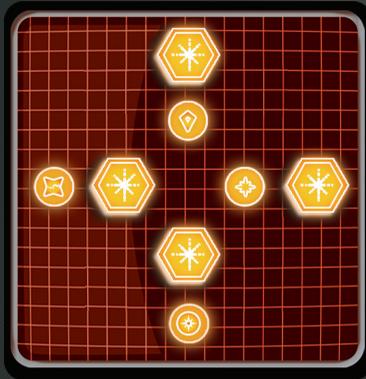
STRATEGISCHE OPERATIONEN

VERVIELFÄLTIGUNG ZUM PRIVATEN GEBRAUCH ERLAUBT.



MISSIONSKARTEN

ABSCHNITT II – ZEIT FÜR DEN ABFLUG!



© LFL © AMG



ABSCHNITT II – ZEIT FÜR DEN ABFLUG!



Die Sicherheitskonsole bedienen

Für euch beide gilt: Handle am Ende deines Zugs 1 dieser Effekte ab, je nachdem, ob du Aggressor oder Wachposten bist.

- **Aggressor:** Konkurriert die gerade aktivierte Einheit um eine Sicherheitskonsole? Dann wirf 3 Angriffswürfel plus 2 zusätzliche Angriffswürfel, falls die Sicherheitskonsole unter deiner Kontrolle ist. Entferne für jedes ⚡ und * in deinem Wurf 1 Schadensmarker von der Lockdown-Leiste. Liegt danach kein Schaden mehr auf der Lockdown-Leiste? Dann entferne sie aus dem Spiel.
- **Wachposten:** Wirf 1 Angriffswürfel für jede Sicherheitskonsole unter deiner Kontrolle. Lege für jedes * in deinem Wurf 1 Schadensmarker auf das nächste freie Feld der Schadensleiste des Fluchtschiffs.

Jagt sie in die Luft!

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

- **Immer wenn das Fluchtschiff gegen einen Angriff verteidigt:** Der Aggressor macht den Verteidigungswurf und verwendet dabei den passenden Verteidigungswert (⚡ oder X) und die ⚡-Kompetenztabelle des Fluchtschiffs. Schaden und Effekte des Angriffs werden auf das Fluchtschiff angewendet.
- Das Fluchtschiff ist ein Gepanzertes Ziel und nimmt Schaden wie in den Grundregeln für Strategische Operationen beschrieben.

Am Ende dieses Angriffs: Sind alle Felder der Schadensleiste des Fluchtschiffs belegt? Dann entferne allen ⚡ von der Schadensleiste des Fluchtschiffs und der Wachposten darf 2 Fortschrittsmarker zu einer beliebigen Seite der Konfliktleiste hinzufügen.

An Bord gehen

Für den Aggressor gilt: Zu Beginn deines Zugs, bevor du eine Befehlskarte aufdeckst, darf 1 verbündete Einheit an Bord des Fluchtschiffes gehen. Wähle eine verbündete Einheit. Ist jeder Charakter der Einheit in ⚡2 des Fluchtschiffes? Dann darf die Einheit an Bord gehen. Stelle jeden Charakter der Einheit auf die Karte Frachtraum. Solange alle Charaktere einer Einheit auf der Karte Frachtraum stehen, ist diese Einheit

Infanterie an Bord.

© LFL © AMG

VORBEREITUNG

Ist der Agent in ⚡2 einer Aufgabe, die nicht als Hauptaufgabe markiert ist? Dann markiert diese Aufgabe mit dem Fluchtschiff-Marker. Nein? Dann werf 1 Angriffswürfel und legt den Fluchtschiff-Marker auf die entsprechende Aufgabe. Legt anschließend die Karten Fluchtschiff und Frachtraum neben die Lockdown-Leiste. Füllt danach alle freien Felder der Lockdown-Leiste mit Schadensmarkern auf und entfernt den Agenten vom Spielfeld.

Überblick

Der Agent hechtet ins Cockpit des Fluchtschiffes und leitet verzweifelt die Startsequenz ein. Das Schiff ist gerade abgehoben, als es von einem mächtigen Fangstrahl erfasst wird. Das Einsatzteam des Aggressors muss den Fangstrahl deaktivieren, bevor er das Fluchtschiff zurück in die Basis ziehen kann. Das Einsatzteam des Wachpostens versucht indessen, das Schiff lahmzulegen und die Flucht zu vereiteln.

SONDERREGELN

Sicherheitskonsolen

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

Landezonen

Alle Aufgaben, die nicht als Hauptaufgaben markiert sind, sind Landezonen.

Fluchtschiff

Die Landezone, die mit dem Fluchtschiff-Marker markiert ist, ist das Fluchtschiff. Das Fluchtschiff kann angegriffen werden, aber nur wie in der Sonderregel **Jagt sie in die Luft!** beschrieben.



STRATEGISCHE OPERATIONEN

VERVIELFÄLTIGUNG ZUM PRIVATEN GEBRAUCH ERLAUBT.



MISSIONSKARTEN

ABSCHNITT II – ZEIT FÜR DEN ABFLUG!



Infanterie an Bord

Die Charaktere dieser Einheit können sich nicht bewegen und nicht bewegt werden (egal wodurch), außer sie gehen von Bord. Solange diese Einheit nicht aktiviert ist, gelten die Charaktere dieser Einheit für alle anderen Charaktere als nicht in Ⓢ5 und nicht in SL.

Zu Beginn der Aktivierung dieser Einheit, bevor irgendwelche anderen Effekte abgehandelt werden: Du musst entscheiden, ob die Einheit von Bord geht oder Feuerschutz gibt.

- **Von Bord gehen:** Stelle jeden Charakter der aktivierten Einheit in Ⓢ1 des Fluchtschiffes.
- **Feuerschutz:** Bis zum Ende des Zugs gilt: Immer wenn du die Ⓢ oder SL von/zu einem Charakter dieser Einheit messen würdest, miss stattdessen vom Fluchtschiff aus. Die Charaktere dieser Einheit können nicht in ein Handgemenge verwickelt sein.

Abflug

Für den Aggressor gilt:

Zu Beginn deines Zugs, nach **An Bord gehen**, bewegt sich das Fluchtschiff zu einer Landezone, die wie folgt bestimmt wird.

- 5 Schadensmarker auf der Lockdown-Leiste: Der Wachposten wählt die Landezone.
- 3-4 Schadensmarker auf der Lockdown-Leiste: Wirf 1 Angriffswürfel. Das Fluchtschiff bewegt sich zur entsprechenden Landezone.
- 0-2 Schadensmarker auf der Lockdown-Leiste: Der Aggressor wählt die Landezone.

Markiere die Landezone mit dem Fluchtschiff-Marker.

Verzweifelter Sprint

Für den Aggressor gilt: Wähle am Ende deines Zugs einen verbündeten Charakter. Der gewählte Charakter darf auf das Fluchtschiff zu →.



© LFL © AMG

ABSCHNITT II – ZEIT FÜR DEN ABFLUG!



Ende des Abschnitts

- **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 konnte den Agenten nicht retten und die Geheimnisse des Wachpostens sind sicher.
- **Am Ende jedes Zugs des Aggressors:** Der Aggressor darf fliehen, falls er folgende Bedingungen erfüllt: Die Lockdown-Leiste wurde aus dem Spiel entfernt und mind. 1 Charakter einer verbündeten Einheit konkurriert um das Fluchtschiff oder ist **Infanterie an Bord**. Falls der Aggressor flieht, geht jede seiner Einheiten, deren Charaktere alle in Ⓢ2 des Fluchtschiffes sind, sofort an Bord. Zählt danach die Einheiten im Einsatzteam des Aggressors, die **Infanterie an Bord** sind.
- **1-3: Niederlage:** Der Agent ist entkommen, aber der Preis war zu hoch.
- **4-5: Tragischer Sieg:** Das Einsatzteam hat den Agenten gerettet und gedenkt nun der gefallenen Helden, die den Einsatz nicht überlebt haben.
- **6: Triumphaler Sieg.** Der Agent wurde gerettet und das gesamte Einsatzteam hat überlebt. Der Aggressor hat triumphiert und wird mit den höchsten Orden ausgezeichnet.



© LFL © AMG

STRATEGISCHE OPERATIONEN

VERVIELFÄLTIGUNG ZUM PRIVATEN GEBRAUCH ERLAUBT.



MARKER UND LEISTEN



AGENTEN-MARKER



FLUCHTSCHIFF-MARKER



STRATEGISCHE OPERATIONEN

VERVIELFÄLTIGUNG ZUM PRIVATEN GEBRAUCH ERLAUBT.

