

Alle Rechte an Namen, Marken, Symbolen und Abbildungen verbleiben bei Ihrem Eigentümer. AT-43 und alle Damit verbundenen Namen und Marken sind Copyright der Firma Rackham AG.

OPERATION DAMOCLES KAMPAGNENREGELN	3
Ausrüstung	3
U.N.A.	3
THERIANER	3
MORAL	3
TERRAIN	3
ROUTINEN	3
Rekonfiguration (2 F.P.):	3
Aktivierung (2 F.P.):	3
STORY MODE	4
ERFAHRUNG	4
WHITE STARS AUSZEICHNUNGEN	4
THERIANISCHE OPTIMIERUNGEN	4
RED BLOCK AUSZEICHNUNGEN	5
DAMOCLES F.A.Q.	6
PHASE 1: WAR UNDER THE HEAVENS	7
KOMPANIESCHEMATA	7
U.N.A.	7
THERIANER	7
RED BLOCK	7
ALLGEMEINE REGELN	8
Kosmische Gefahren	8
Artillerieschläge	8
U.N.A.	8
Artillerieschläge	8
Verstärkung!	8
UNSS Battleaxe	8
THERIANER	8
Hyperlink-Antenne	8
RED BLOCK	9
Propaganda	9
Artillerieschläge	9
Verstärkung!	9
Raum Überlegenheit	9
Neue Ausrüstung	9
Rauchgranaten	9
Space coating	9
MISSIONEN – PHASE 1	10
PRIORITY MISSION 1 – TROUBLE ON THE TARMAC	10
PRIORITY MISSION 2 – FIRE IN THE HOLE!	11
PRIORITY MISSION 3 – HOLDING THE PRODUCTION LINE	12
PRIORITY MISSION 4 – BACK TO SQUARE ONE	13
PHASE 2: IN THE MECHANICAL MAZE	14
KOMPANIESCHEMATA	14
U.N.A.	14
THERIANER	14
RED BLOCK	14
ALLGEMEINE REGELN	15

Türen	15
Nanopertubations	15
Therian Node	15
MISSIONEN – PHASE 2	16
PRIORITY MISSION 1 – LOST!	16
PRIORITY MISSION 2 – FORBIDDEN DOWNLOAD	17
PRIORITY MISSION 3 – LABORATORY 51	18
PRIORITY MISSION 4 – ACCESS AUTHORIZED!	19

OPERATION DAMOCLES KAMPAGNENREGELN

Ausrüstung

Auf Damocles stehen den Armeen neue Technologien zur Verfügung. Die folgenden Ausrüstungsgegenstände können jeder Soldateneinheit gegeben werden. Sie sind für jeden der betreffenden Soldaten zu kaufen und ihre Kosten entsprechen der Anzahl der betroffenen Kämpfer mal den Kosten in den Klammern.

U.N.A.

VHF Commo (5 A.P.):

Jeder Kämpfer der Einheit.
Die Einheit generiert einen zusätzlichen Führungspunkt.

Matrix Jammer (5 A.P.):

Nur Mechaniker.
Kämpfer in 10 cm Umkreis von der betroffenen Spezialisten werden von keiner Routine oder Geländeregeln beeinflusst.

THERIANER

Nanominen (5 A.P.):

Kann nur erworben werden wenn der Spieler Verteidiger ist. Nur eine Mine je Einheit.
Zu Beginn des Spiels platziert der Spieler die Minen in seiner Aufstellungszone. Bei Aktivierung einer eigenen Einheit kann der Spieler eine Mine oder mehrere zünden. Alle Figuren im Wirkungsradius nehmen einen Treffer hin. Radius – 3, Schaden – 5/1.

Verbesserte Gelenke (5 A.P.):

Golgoth Einheit.
Mit dieser Ausrüstung ist es einem Golgoth möglich einmal in der Runde jede beliebige Tür oder Öffnung auf dem Damoclesposter zu passieren. Er kann jedoch keine Gänge betreten, die zu schmal für ihn sind.

MORAL

Während der Phasen 2 und 3 wird die Moral aller Kämpfer um 1, bzw. 2 Punkte gesenkt. Kämpfer ohne Moralwert bleiben von dieser Regel unbeeinflusst.

TERRAIN

Bevor die Spieler ihre Spielfeldseite wählen, benennt jeder Spieler, beginnend mit dem jüngsten ein Terrainelement (dies können auch zwei zusammenhängende niedrige Mauern sein); er hält die Abweichungsschablone darüber und würfelt aus in welche Richtung das Element zu verschieben ist. Anschließend wird mit zwei Würfeln die Distanz (maximal 10cm) ermittelt. Kann das Geländestück platziert werden, verbleibt es an dieser Stelle.

ROUTINEN

Therianer verfügen über zwei zusätzliche Infanterieroutinen.

Rekonfiguration (2 F.P.):

Der Spieler kann eine niedrige Mauer zu der ein Mitglied der Einheit eine Sichtlinie hat vom Spielfeld nehmen. Zu einem späteren Zeitpunkt kann sie durch erneuten Einsatz dieser Routine wieder an einem Platz im Sichtfeld der Einheit platziert werden.

Aktivierung (2 F.P.):

Wenn der Spieler eine von einem Overseer angeführte Einheit aktiviert, kann er eine beliebigen Nanogenerator, der von einer Einheit kontrolliert wird, bis zum Ende der Kontrollphase in einen Abwurfplatz verwandeln.

STORY MODE

ERFAHRUNG

Am Ende jedes Spiels erhalten die Spieler für je 10 SP einen Erfahrungsbonus. Diese Boni können nur jenen Truppen zugute kommen, die sich nach dem Einstellen des Feuers noch auf dem Spielfeld befinden. Sollten die Spieler sich noch an eine besondere von dieser Einheit vollbrachten Leistung erinnern, bekommt die Einheit den entsprechenden Bonus, andernfalls wird gewürfelt. Die Boni sind entsprechend nummeriert. Eine Einheit kann den selben Bonus nicht mehr als einmal erhalten. Es wird gegebenenfalls erneut gewürfelt.

Eine Einheit kann am Ende eines Spiels mehrere Boni erhalten.

In Missionen, an denen erfahrene Einheiten teilnehmen, benennt jeder Spieler diese und erklärt ihre Eigenschaften. Solange noch ein Kämpfer einer erfahrenen Einheit am Ende einer Mission im Spiel ist, behält die Einheit ihre Boni. Frischlinge profitieren von der Erfahrung der Veteranen.

UNA und Red Block erhalten Auszeichnungen und die Therianer Optimierungen. Sie werden in der gleichen Art beschrieben. Zu jeder Auszeichnung/Optimierung wird eine besondere Leistung, die zum ihrem Erwerb führt beschrieben, sowie der Effekt des Erfahrungsbonus.

WHITE STARS AUSZEICHNUNGEN

WHITE STARS MEDAL OF HONOR

Besondere Leistung: Die Einheit hat erfolgreich eine Moralprobe bestanden.

Effekt: Die Einheit kann jede ihrer Moralproben wiederholen.

WHITE STARS DISTINGUISHED SERVICE MEDAL

Besondere Leistung: Die Einheit hat mehrere Befehle (z.B. In Deckung!, Feuerbereitschaft, ...) in der Selben Runde erhalten.

Effekt: Die Einheit erzeugt in der Taktikphase einen zusätzlichen F.P..

WHITE STARS MARKSMANSHIP MEDAL

Besondere Leistung: Die Einheit hat bei einer Schussprobe mindestens eine 6 gewürfelt.

Effekt: Die Anzahl der Wiederholungswürfe der Schusswaffen dieser Einheit wird um 1 erhöht. Dieser Effekt kann nur einmal je Runde Waffe eingesetzt werden.

WHITE STARS BIG GUN MEDAL

Besondere Leistung: Die Einheit hat bei einem Schadenswurf mindestens eine 6 gewürfelt.

Effekt: Die Einheit kann einmal je Runde jeden fehlgeschlagenen Schadenswurf einer Salve wiederholen.

BLOOD STAR MEDAL

Besondere Leistung: Die Einheit hat bei einem Nahkampftest mindestens eine 6 gewürfelt.

Effekt: Die Anzahl der Wiederholungswürfe der Nahkampfwaffen dieser Einheit wird um 1 erhöht. Dieser Effekt kann nur einmal je Runde Waffe eingesetzt werden.

DAREDEVIL SPECIAL

Besondere Leistung: Am Ende des Spieles befindet sich die Einheit innerhalb von 10 cm zu einem gegnerischen Zugang oder einer gegnerischen Aufstellungszone.

Effekt: Die Einheit kann ihre Schusswaffen auch vor oder nach einem Eilmarsch einsetzen.

THERIANISCHE OPTIMIERUNGEN

DEATH MASK

Besondere Leistung: Die Einheit hat bei während des Spiels einen Gegner gezwungen eine Moralprobe abzulegen.

Effekt: Wenn die Einheit eine gegnerische Einheit in einen Nahkampf verwickelt muss diese eine Moralprobe ablegen.

INSTRUCTION EDITOR

Besondere Leistung: Die Einheit hat mehrere Befehle (z.B. In Deckung!, Feuerbereitschaft, ...) in der Selben Runde erhalten.

Effekt: Die Einheit erzeugt in der Taktikphase einen zusätzlichen F.P..

AIMBOT 2.0

Besondere Leistung: Die Einheit hat bei einer Schussprobe mindestens eine 6 gewürfelt.

Effekt: Die Anzahl der Wiederholungswürfe der Schusswaffen dieser Einheit wird um 1 erhöht. Dieser Effekt kann nur einmal je Runde Waffe eingesetzt werden.

PENETRATION BOT 2.0

Besondere Leistung: Die Einheit hat bei einem Schadenswurf mindestens eine 6 gewürfelt.

Effekt: Die Einheit kann einmal je Runde jeden fehlgeschlagenen Schadenswurf einer Salve wiederholen.

IMPROVED COMBAT MOD

Besondere Leistung: Die Einheit hat bei einem Nahkampftest mindestens eine 6 gewürfelt.

Effekt: Die Anzahl der Wiederholungswürfe der Nahkampfwaffen dieser Einheit wird um 1 erhöht. Dieser Effekt kann nur einmal je Runde Waffe eingesetzt werden.

WEAPON STABILIZER

Besondere Leistung: Am Ende des Spieles befindet sich die Einheit innerhalb von 10 cm zu einem gegnerischen Zugang oder einer gegnerischen Aufstellungszone.

Effekt: Die Einheit kann ihre Schusswaffen auch vor oder nach einem Eilmarsch einsetzen.

RED BLOCK AUSZEICHNUNGEN

THE HEART OF THE PATRIOTS

Besondere Leistung: Die Einheit hat erfolgreich eine Moralprobe bestanden.

Effekt: Die Einheit kann jede ihrer Moralproben wiederholen.

THE HAMMER OF THE REVOLUTION

Besondere Leistung: Die Einheit hat mehrere Befehle (z.B. In Deckung!, Feuerbereitschaft, ...) in der Selben Runde erhalten.

Effekt: Die Einheit erzeugt in der Taktikphase einen zusätzlichen F.P..

THE EAGLE EYE

Besondere Leistung: Die Einheit hat bei einer Schussprobe mindestens eine 6 gewürfelt.

Effekt: Die Anzahl der Wiederholungswürfe der Schusswaffen dieser Einheit wird um 1 erhöht. Dieser Effekt kann nur einmal je Runde Waffe eingesetzt werden.

THE SCYTHE OF HADES

Besondere Leistung: Die Einheit hat bei einem Schadenswurf mindestens eine 6 gewürfelt.

Effekt: Die Einheit kann einmal je Runde jeden fehlgeschlagenen Schadenswurf einer Salve wiederholen.

THE RED WOLF

Besondere Leistung: Die Einheit hat bei einem Nahkampftest mindestens eine 6 gewürfelt.

Effekt: Die Anzahl der Wiederholungswürfe der Nahkampfwaffen dieser Einheit wird um 1 erhöht. Dieser Effekt kann nur einmal je Runde Waffe eingesetzt werden.

THE WINGS OF STEEL

Besondere Leistung: Am Ende des Spieles befindet sich die Einheit innerhalb von 10 cm zu einem gegnerischen Zugang oder einer gegnerischen Aufstellungszone.

Effekt: Die Einheit kann ihre Schusswaffen auch vor oder nach einem Eilmarsch einsetzen.

DAMOCLES F.A.Q.

Zusammengetragen im englischen Board auf Confrontation.fr.

1.) Zählen die UNSS Battleaxe- und die Propaganda –Karte während der Aktivierung als Einheit in Bezug auf die Magnetfeldstörungen?

Während der Magnetfeldstörungen können weder die UNSS Battleaxe noch Propaganda eingesetzt werden. Sie zählen nicht als Einheit.

2.) Kann die UNSS-Battleaxe gegen Infanteristen eingesetzt werden?

Da es sich um eine Lenkwaffe handelt ist dies nicht möglich. Sie kann nur gegen Fahrzeuge oder Geländeteile mit Strukturpunkten eingesetzt werden.

3.) Hyperlinkantenna – wann wird die Hyperlink Antenna platziert wenn der Kommandant das Spielfeld über eine Zugangszone betritt und nicht in einer Aufstellungszone startet? Wird sie bezogen auf den Beginn oder das Ende seiner Bewegung platziert? Kann sie auch dann benutzt werden wenn der Kommandant in Reserve ist?

Betritt der Kommandant das Spielfeld über eine Zugangszone wird die Antenne 15 cm von dem Punkt an dem er das Feld betritt platziert. Die Antenne wird platziert sobald der Kommandant das Spielfeld betritt. Solange er in Reserve ist, kann sie also nicht genutzt werden.

4.) Wird die Hyperlink Antenna immer der Einsatztruppe hinzugerechnet.

Die Hyperlink Antenna ist immer Teil der Einsatztruppe, da der Kommandant auch immer Teil der Einsatztruppe ist. (der Kommandant ist immer der höchstrangige Offizier der Einsatztruppe. Er kann natürlich später durch einen noch höherrangigen aus den Nachschubtruppen ersetzt werden.)

5.) Propaganda – kann diese Karte benutzt werden um eine Einheit zu aktivieren, die das Spielfeld während der laufenden Runde betreten hat?

Ja.

6.) Terrain – die Regel schließt Geländeteile, die ein Armee- oder Fraktionsymbol tragen aus. Sind hiermit auf den Spielplan aufgedruckte Elemente oder physische Geländeteile (z.B. Container) gemeint?

Gemeint sind physische Geländeteile.

PHASE 1: WAR UNDER THE HEAVENS

KOMPANIESCHEMATA

Neben den Armee-Schemata aus dem Regelbuch sind die folgenden besonderen Schemata für die erste Phase der Kampagne zugelassen.

U.N.A.

CENTCOM (DAMOCLES-1)

Infanterieeinheit (**) !
Infanterieeinheit (**)
Kampfläufereinheit (*)
Kampfläufereinheit (*/**)
Soldateneinheit(*/**/**)

M.IND (DAMOCLES-1)

Kampfläufereinheit (*/**) !
Kampfläufereinheit (*/**/**)
Soldateneinheit (***)
Infanterieeinheit (*/**)
Infanterieeinheit (*/**)

UNION (DAMOCLES-1)

Soldateneinheit (*) !
Infanterieeinheit (*/**)
Kampfläufereinheit (*)
Kampfläufereinheit (*/**)
Soldateneinheit (*/**/**)

THERIANER

WARRIOR (DAMOCLES-1)

Infanterieeinheit (**) !
Infanterieeinheit (**)
Kampfläufereinheit (*)
Kampfläufereinheit (*/**)
Infanterieeinheit (*/**/**)

CYPHER (DAMOCLES-1)

Kampfläufereinheit (*) !
Kampfläufereinheit (*)
Infanterieeinheit (**)
Infanterieeinheit (**)
Kampfläufereinheit (*/**/**)

WEB STRIDER (DAMOCLES-1)

Soldateneinheit (***) !
Kampfläufereinheit (*)
Kampfläufereinheit (*/**)
Infanterieeinheit (**/**)
Infanterieeinheit (*/**/**)

RED BLOCK

SUPRA (DAMOCLES-1)

Infanterieeinheit (**) !
Infanterieeinheit (*/**)
Soldateneinheit (*/**)
Soldateneinheit (***/***)
Kampfläufereinheit (*/**)

ARC (DAMOCLES-1)

Infanterieeinheit (*) !
Infanterieeinheit (*)
Infanterieeinheit (*/**/**)
Kampfläufereinheit (**)
Kampfläufereinheit (*/**)

FRONTLINE (DAMOCLES-1)

Kampfläufereinheit (*/**) !
Kampfläufereinheit (*/**)
Infanterieeinheit (**/**)
Infanterieeinheit (**/**)
Infanterieeinheit (*)

ALLGEMEINE REGELN

Kosmische Gefahren

Der jüngste Spieler wirft zu Beginn jeder Runde, vor der F.P.-Berechnung einen Würfel:

- 1-4: Nichts passiert;
- 5: Störungen im Magnetfeld;
- 6: Meteoritenschauer;

Störungen im Magnetfeld:

Während dieser Runde können F.P. nur für die Aktivierung von Einheiten genutzt werden.

Meteoritenschauer:

Ein Meteoritenschauer geht auf die Einheit, zu der der Kämpfer, welcher dem Zentrum des Schlachtfeldes am nächsten ist gehört. Es gelten die Regeln für einen Artillerieschlag. Die Charakteristik entspricht der eines Red Block Artillerieangriffes.

Die Schablone wird zunächst über dem Kämpfer, der der Spielfeldmitte am nächsten ist platziert. Sollten dies mehrer sein, ist die betroffene Einheit zufällig zu ermitteln.

Artillerieschläge

Armee	Treffsicherheit	Frequenz	Radius	Schaden
U.N.A.	3+	5/0	2	9/1
Red Block	5+	8/0	3	8/1

U.N.A.

Artillerieschläge

U.N. Kompanien der Strategischer Wert 1000 oder mehr A.P. beträgt können Artillerieschläge nutzen (Regelbuch Seite 61).

Verstärkung!

Auf Ebene 0, erhält der U.N.-Spieler in jeder Kontrollphase 100 zusätzliche Nachschubpunkte.

UNSS Battleaxe

Während der Armeekomposition kann der U.N.-Spieler für 350 A.P. die Unterstützung der UNSS Battleaxe anfordern. Der Spieler fügt die Karte des Kreuzers(Cry Havoc 14) seiner Aktivierungsreihenfolge hinzu, als handle es sich um eine normale Einheit. Die Aktivierung kostet einen F.P. und löst einen Orbitalschlag aus. Dieser folgt den Regeln für Lenkwaffen. Es ist nicht möglich in der gleichen Runde einen Artillerieschlag durchzuführen.

UNSS Battleaxe Orbitalschlag

Treffsicherheit	Frequenz	Radius	Schaden
3+	3/0	-	17/1

THERIANER

Hyperlink-Antenne

Die Hyperlink-Antenne wird zur selben Zeit wie der Kompaniekommandant und in 15 cm Entfernung zu ihm platziert (Karte im Cry Havoc 14). Sie ist eine taktische Position, die von jedem kontrolliert werden kann. Der kontrollierende Spieler kann sie jederzeit nach belieben an- oder ausschalten (Karte wenden). Solange die Antenne aktiviert ist, erhält der Spieler, der sie platziert hat, zu Beginn jeder Runde 3 zusätzliche F.P..

RED BLOCK

Propaganda

Eine Kompanie kann für 150 A.P. die Propagandakarte(Cry Havoc 14) erhalten. Sie wird wie eine Einheit der Aktivierungsreihenfolge hinzugefügt, ihre Aktivierung kostet 1 F.P.. Wird diese Karte aufgedeckt, bestimmt der Spieler eine Einheit und aktiviert diese sofort. Es ist auf diese Weise möglich eine Einheit zwei mal in einer Runde zu aktivieren.

Artillerieschläge

Red Block Kompanien der Strategischer Wert 1000 oder mehr A.P. beträgt können Artillerieschläge nutzen (Regelbuch Seite 61).

Verstärkung!

Auf Ebene 0, erhält der Red Block-Spieler in jeder Kontrollphase 100 zusätzliche Nachschubpunkte.

Raum Überlegenheit

Wenn eine Red Block Kompanie gegen eine U.N.-Kompanie kämpft, ist es dem U.N.-Spieler nicht möglich die UNSS-Battleaxe einzusetzen.

Neue Ausrüstung

Rauchgranaten

(Nur U.N.A. und Red Block)

Die Granaten von U.N.A.- und Red Blco-Einheiten können für die gleichen Kosten durch Rauchgranaten ersetzt werden. Reserveeinheiten können in 10 cm Entfernung zu einem Kämpfer, dessen Einheit mit diesen Granaten ausgerüstet ist platziert werden, als handele es sich um einen Abwurfpunkt.

Space coating

(1 A.P., Nur Therianer)

Alle Figuren einer Einheit.

Eine Einheit mit dieser Ausrüstung ignoriert die Auswirkungen des Meteoritenschauers.

MISSIONEN – PHASE 1

PRIORITY MISSION 1 – TROUBLE ON THE TARMAC

SPIELFELD



VERFÜGBARE STREITKRÄFTE

Jeder Spieler verfügt über die gleiche Anzahl A.P..

Ein Spieler ist Verteidiger und hält den Raumhafen zu Beginn des Spiels. Der andere ist Angreifer; seine Mission besteht darin die Kontrolle über den Raumhafen zu übernehmen.

TAKTISCHE POSITIONEN

Gemäß Karte.

HAUPTZIELE

Kontrolle von X-Ray:	2 SP
Kontrolle von Yoke:	2 SP

NEBENZIELE

Einen Nanogenerator erobern:	50 NP (nur für den Angreifer)
Einen Nanogenerator kontrollieren:	100 NP
Einen Container erobern:	25 NP (nur für den Angreifer)
Einen Container kontrollieren:	50 NP

BESONDERE REGELN

Die Einheiten des Verteidigers können auf den Containern in der Aufstellungszone platziert werden.

FEUER EINSTELLEN

Das Spiel endet sobald einer der Spieler 20 SP erreicht. Wenn beide Spieler dies zur gleichen Zeit erreichen, gewinnt der, welcher die meisten Hauptlandeplattformen kontrolliert. Kontrollieren beide Spieler die gleiche Anzahl Landeplattformen, geht das Spiel weiter.

Sollten keine weiteren SP erlangt werden können gewinnt der Spieler, der am meisten Punkte gesammelt hat (*ich nehme an dies bezieht NP Punkte mit ein).

Ein Spieler kann nicht mehr als 20 SP erreichen.

Gibt ein Spieler auf, erhält sein Gegner automatisch die maximale Anzahl Siegpunkte.

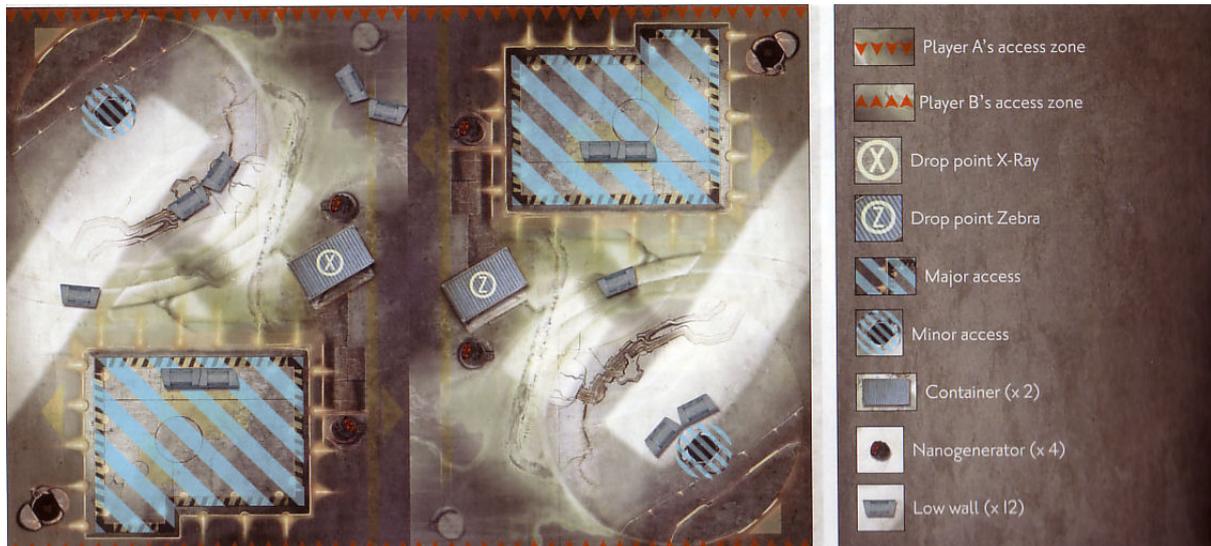
STORY MODUS

(Optional) Ist der Angreifer siegreich profitiert er bis zum Ende von Phase 1 von 50 zusätzlichen NP während jeder Kontrollphase oder er gewinnt die Fähigkeit Verstärkung! Zurück, sollte er sie in einem vorangegangenen Spiel verloren haben.

Der Verteidiger verliert in diesem Fall Verstärkung und den Vorteil der vorangegangenen Mission.

PRIORITY MISSION 2 – FIRE IN THE HOLE!

SPIELFELD



VERFÜGBARE STREITKRÄFTE

Jeder Spieler verfügt über die gleiche Anzahl A.P..

TAKTISCHE POSITIONEN

Gemäß Karte.

HAUPTZIELE

Kontrolle eines Hauptzugangs: 5 SP
Kontrolle von Nebenzuganges: 2 SP

NEBENZIELE

Einen Nanogenerator erobern: 50 NP
Einen Nanogenerator kontrollieren: 100 NP

BESONDERE REGELN

Nur Soldaten, die sich vollständig auf einem Hauptzugang befinden, werden für die Kontrolle gewertet.

Für die Nebenzugänge gelten die üblichen Regeln.

FEUER EINSTELLEN

Das Spiel endet sobald einer der Spieler 20 SP erreicht. Wenn beide Spieler dies zur gleichen Zeit erreichen, gewinnt der, welcher die meisten Zugänge kontrolliert. Kontrollieren beide Spieler die gleiche Anzahl Zugänge, geht das Spiel weiter, bis einer mehr Zugänge kontrolliert.

Sollten keine weiteren SP erlangt werden können gewinnt der Spieler, der am meisten Punkte gesammelt hat (*ich nehme an dies bezieht NP Punkte mit ein).

Ein Spieler kann nicht mehr als 20 SP erreichen.

Gibt ein Spieler auf, erhält sein Gegner automatisch die maximale Anzahl Siegpunkte.

PRIORITY MISSION 3 – HOLDING THE PRODUCTION LINE

SPIELFELD



VERFÜGBARE STREITKRÄFTE

Jeder Spieler verfügt über die gleiche Anzahl A.P..

Ein Spieler ist Verteidiger und hält den Raumhafen zu Beginn des Spiels. Der andere ist Angreifer; seine Mission besteht darin die Kontrolle über den Raumhafen zu übernehmen.

TAKTISCHE POSITIONEN

Gemäß Karte.

HAUPTZIELE

Kontrolle der Konsole: 10 SP

NEBENZIELE

Einen Nanogenerator erobern: 50 NP

Einen Nanogenerator kontrollieren: 100 NP

Einen Container erobern: 100 NP (Nur innerhalb der Fabrik)

Einen Container kontrollieren: 150 NP (Nur innerhalb der Fabrik)

Die Konsole erobern: 100 NP

Die Konsole kontrollieren: 200 NP

BESONDERE REGELN

Die Konsole der Fabrik wird durch 2 nebeneinander stehende Nanogeneratoren dargestellt, die ein einzelnen Kontrollpunkt darstellen.

FEUER EINSTELLEN

Das Spiel endet sobald einer der Spieler 20 SP erreicht.

Ein Spieler kann nicht mehr als 20 SP erreichen.

Gibt ein Spieler auf, erhält sein Gegner automatisch die maximale Anzahl Siegpunkte.

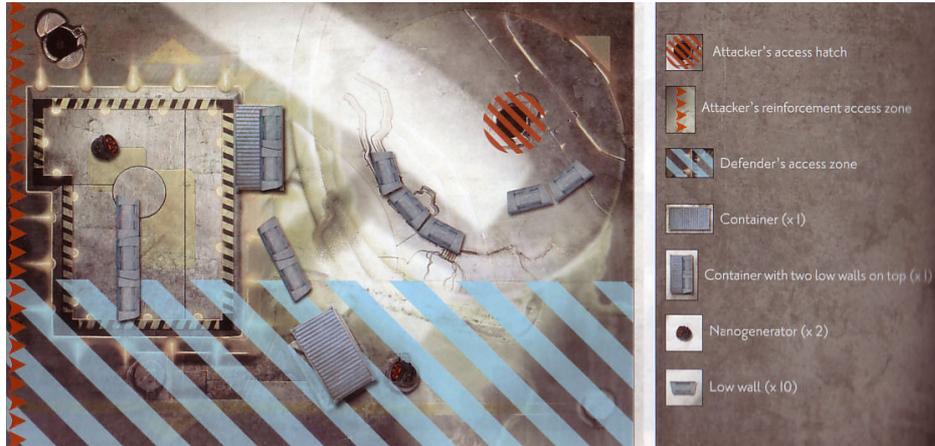
STORY MODUS

(Optional) Die Kompanie, welche die Fabrik kontrolliert kann Waffen und Munition in Massen herstellen. Bis zum Ende von Phase 1 kann der Spieler eine Einheit kostenlos mit Granaten oder Nanostorms ausrüsten (sofern diese in der Einheitenbeschreibung aufgeführt sind).

Wenn eine Kompanie diese Mission mehrfach gewinnt, kann sie entsprechend der Anzahl ihrer Siege Einheiten ausrüsten.

PRIORITY MISSION 4 – BACK TO SQUARE ONE

SPIELFELD



VERFÜGBARE STREITKRÄFTE

Jeder Spieler verfügt über die gleiche Anzahl A.P..

Der Spieler, der von Ebene -1 zurückkehrt ist der Angreifer. In dieser Mission verfügt der Angreifer zu Beginn nur über die Hälfte seiner A.P. Die restlichen sind Nachschubtruppen.

TAKTISCHE POSITIONEN

Der Angreifer hat zwei Zugänge. Alle seine Einsatz- und Reservetruppen betreten das Spielfeld durch die Zugangsluke und beginnen ihre Aktivierung mit einer Bewegung. Die zweite Zugangszone dient dazu Nachschubtruppen ins Spiel zu bringen und kann nicht vom Gegner kontrolliert werden.

HAUPTZIELE

In dieser Mission haben Angreifer und Verteidiger unterschiedliche Ziele.

Angreifer

Für jede evakuierte Einheit: 5 SP

Nur Einheiten der Einsatztruppe zählen als evakuiert. Sie müssen das Spielfeld über die Nachschubzugangszone des Angreifers verlassen.

Verteidiger

Am Ende jeder Runde: 2 SP

Für jede eliminierte Einheit
der Einsatztruppe des Angreifers: 2 SP

NEBENZIELE

Einen Nanogenerator erobern: 50 NP (nur für den Angreifer)

Einen Nanogenerator kontrollieren: 100 NP

Einen Container erobern: 100 NP (nur für den Angreifer)

Einen Container kontrollieren: 150 NP

BESONDERE REGELN

Der Angreifer kann das Eintreffen seiner Nachschubeinheiten beschleunigen. Für je einen Führungspunkt erhält der Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt in seiner Runde 100 Nachschubpunkte. Ein Kämpfer kann seine Bewegung nicht auf der Zugangsluke beenden oder auf dieser platziert werden. Sollte die Luke derart umringt sein, dass es dem Angreifer nicht möglich ist eine Einheit vollständig zu platzieren, kann er diese in Reserve belassen und in der folgenden Runde spielen oder er stellt so viele Kämpfer wie möglich auf und opfert den Rest.

FEUER EINSTELLEN

Das Spiel endet, sobald alle Einheiten der Einsatztruppe des Angreifers entweder tot oder vernichtet wurden. Sobald das Spiel endet zählen beide Spieler ihre Siegpunkte. Wer mehr hat gewinnt.

PHASE 2: IN THE MECHANICAL MAZE

KOMPANIESCHEMATA

Neben den Armee-Schemata aus dem Regelbuch sind die folgenden besonderen Schemata für die erste Phase der Kampagne zugelassen.

U.N.A.

CENTCOM (DAMOCLES-2)

Infanterieeinheit (**) !
Infanterieeinheit (**)
Soldateneinheit(*/**/****)
Soldateneinheit(***)
Kampfläufereinheit (*/**)

M.IND (DAMOCLES-2)

Kampfläufereinheit (*/**) !
Kampfläufereinheit (*/**/****)
Kampfläufereinheit (*)
Infanterieeinheit (*/**)
Infanterieeinheit (*/**)

UNION (DAMOCLES-2)

Soldateneinheit (*) !
Infanterieeinheit (*/**)
Soldateneinheit(*/**/****)
Soldateneinheit(*/**/****)
Kampfläufereinheit (*/**)

THERIANER

WARRIOR (DAMOCLES-2)

Infanterieeinheit (**) !
Infanterieeinheit (**)
Infanterieeinheit (*/**/****)
Infanterieeinheit (***)
Kampfläufereinheit (*/**)

CYPHER (DAMOCLES-2)

Kampfläufereinheit (*) !
Kampfläufereinheit (*)
Kampfläufereinheit (*/**/****)
Infanterieeinheit (**)
Infanterieeinheit (**)

WEB STRIDER (DAMOCLES-2)

Soldateneinheit (***) !
Infanterieeinheit (***)
Infanterieeinheit (*/**/****)
Kampfläufereinheit (*)
Kampfläufereinheit (*/**)

RED BLOCK

Keine Änderungen zu Phase 1.

SUPRA (DAMOCLES-2)

Infanterieeinheit (**) !
Infanterieeinheit (*/**)
Soldateneinheit (*/**)
Soldateneinheit (***/****)
Kampfläufereinheit (*/**)

ARC (DAMOCLES-2)

Infanterieeinheit (*) !
Infanterieeinheit (*)
Infanterieeinheit (*/**/****)
Kampfläufereinheit (**)
Kampfläufereinheit (*/**)

FRONTLINE (DAMOCLES-2)

Kampfläufereinheit (*/**) !
Kampfläufereinheit (*/**)
Infanterieeinheit (**/****)
Infanterieeinheit (**/****)
Infanterieeinheit (*)

ALLGEMEINE REGELN

Drei Karten, die eine Tür, Nanoperturbation und eine therian node darstellen finden sich im Cry Havoc 15.

Türen

Solange eine Tür geschlossen ist, kann sie nicht passiert werden und blockiert alle Sichtlinien. Eine Tür kann durch einen Mechaniker mit dessen Reparatur-Fertigkeit oder durch einen therianischen Overseer, durch den Einsatz eines F-P. geöffnet werden. In beiden Fällen muss sich der betreffende Kämpfer mit der Tür in Kontakt befinden.

Eine Tür kann auch Zerstört werden:

- Panzerung: 12
- Strukturpunkte: 1

Nanopertuberations

Nanopertuberations blockieren Sichtlinien und sind für Schüsse undurchdringlich.

Zu Beginn des Spiels wird sie entsprechend der Missionsbeschreibung auf dem Spielfeld platziert. Am Ende jeder Kontrollphase platziert der jüngste Spieler eine Abweichungsschablone darauf und würfelt in welche Richtung die Perturbation zu verschieben ist. Anschließend würfelt er mit 2 Würfeln wie weit sie bewegt wird (maximal 10cm).

Am Ende der Bewegung erhalten alle Kämpfer und Geländeteile, welche über Strukturpunkte verfügen einen Treffer (**Penetration/Damage**). Kämpfer, die dies überleben werden zur Seite bewegt. Sollte dies nicht möglich sein, werden sie eliminiert. Sollte ein Geländestück berührt aber nicht zerstört werden, wird die Nanoperturbation so nah wie möglich an das Hindernis herangestellt. In diesem Fall muss sie so platziert werden, dass keine weiteren Kämpfer Schaden nehmen.

Die Nanoperturbation ignoriert Deckung und bewegt sich durch Wände.

Sollte die therian node aktiviert sein (der Spieler, der sie kontrolliert kann jeder Zeit entscheiden sie zu aktivieren / deaktivieren), werden therianische Kämpfer, die von der Perturbation zerstört worden sind auf der node platziert. Sollte auf der Karte nicht genug Platz zur Verfügung stehen, sind die Einheiten endgültig verloren. Abhängig von der Mission kann der Spieler die Kämpfer auf der node wieder ins Spiel bringen.

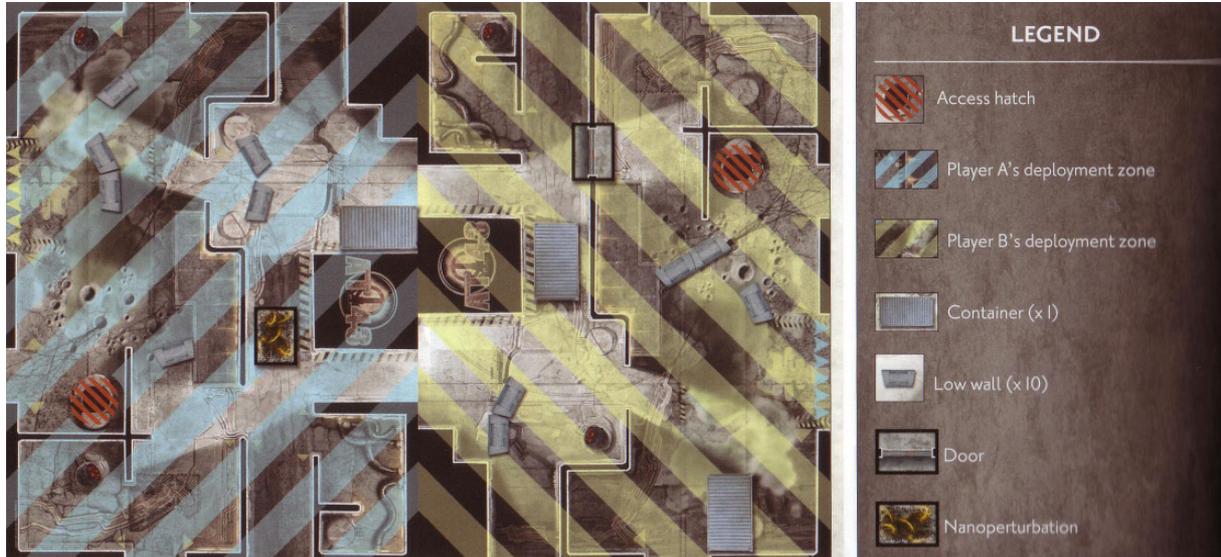
Therian Node

Überall im innern der Fabrikwelt finden sich nodes. Die wichtigsten davon stellen primäre und sekundäre Missionsziele dar. Ihr Effekt wird in den Missionsbeschreibungen näher erläutert.

MISSIONEN – PHASE 2

PRIORITY MISSION 1 – LOST!

SPIELFELD



VERFÜGBARE STREITKRÄFTE

Jeder Spieler verfügt über die gleiche Anzahl A.P.
Die Nachschubtruppen dürfen keine Kampfpläufer enthalten.

TAKTISCHE POSITIONEN

Gemäß Karte.

HAUPTZIELE

Für jede evakuierte Einheit: 5 SP

NEBENZIELE

Einen Nanogenerator erobern: 50 NP
Einen Nanogenerator kontrollieren: 100 NP
Einen Container erobern: 100 NP
Einen Container kontrollieren: 150 NP

BESONDERE REGELN

Eine Einheit evakuieren: Eine Einheit gilt als evakuiert, wenn sie das Spielfeld über einen der gekennzeichneten Ausgänge verlässt.

Nanotechnologisches Chaos: Am Ende jeder Runde, nachdem die Nanoperturbation bewegt wurde, bewegt jeder Spieler ein Geländeteil gemäß der Regeln im Abschnitt KAMPAGNENREGELN->TERRAIN(Seite 3), beginnend mit dem ältesten Spieler.

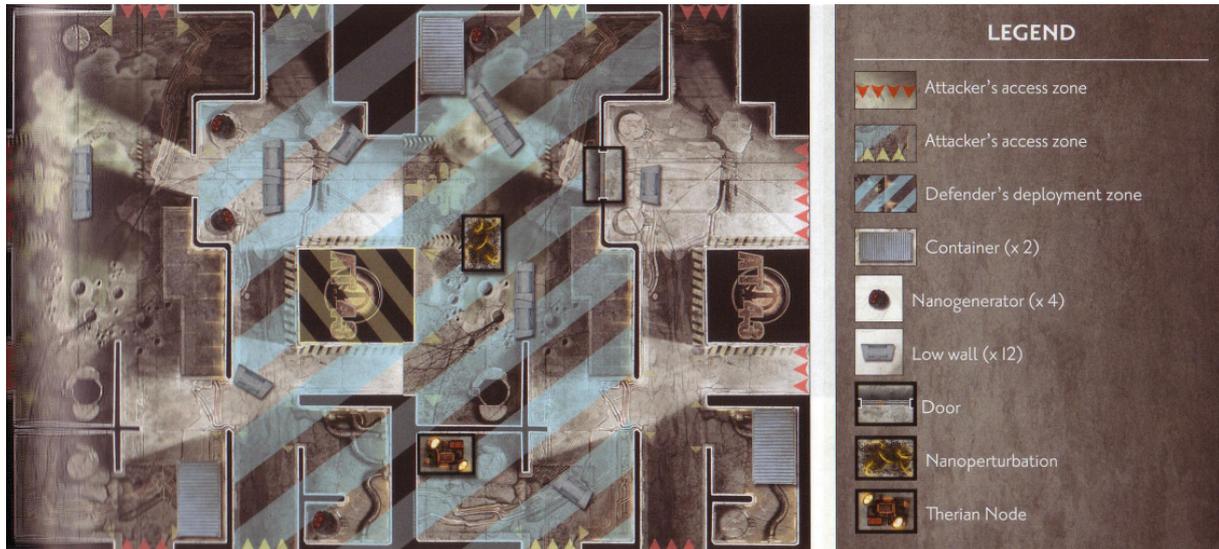
Zugangsluke: Nachschubeinheiten betreten das Spielfeld durch die Zugangsluken auf dem Spielfeld. Die Entfernung, die sie sich im ersten Zug bewegen, wird von einem beliebigen Punkt dieser Luken gemessen.

FEUER EINSTELLEN

Das Spiel endet sobald einer der Spieler keine weiteren Einheiten zu evakuieren hat. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Sollten beide Spieler die gleiche Anzahl an SP haben endet das Spiel unentschieden. Ein Spieler kann nicht mehr als 20 SP erreichen. Gibt ein Spieler auf, erhält sein Gegner automatisch die maximale Anzahl Siegpunkte.

PRIORITY MISSION 2 – FORBIDDEN DOWNLOAD

SPIELFELD



VERFÜGBARE STREITKRÄFTE

Jeder Spieler verfügt über die gleiche Anzahl AP.

Ein Spieler ist Verteidiger und hält den Speicherblock zu Beginn des Spiels. Der andere ist Angreifer; seine Mission besteht darin die Kontrolle über den Speicherblock zu übernehmen.

TAKTISCHE POSITIONEN

Gemäß Karte.

HAUPTZIELE

Kontrolle eines Speicherblocks: 5 SP

NEBENZIELE

Einen Nanogenerator erobern: 50 NP (nur für den Angreifer)

Einen Nanogenerator kontrollieren: 100 NP

Einen Container erobern: 100 NP (nur für den Angreifer)

Einen Container kontrollieren: 150 NP

BESONDERE REGELN

Note: Dies ist ein Zugangsknoten zur Datenbank. Der Spieler, der ihn kontrolliert kann Kämpfer, die darauf platziert sind zurück ins Spiel bringen. Sie bilden eine eigene Einheit mit so vielen Spezialwaffenschützen, wie zur Verfügung stehen. Die Einheit wird der Aktivierungssequenz des Spielers hinzugefügt, der die Kämpfer ursprünglich kontrollierte. Sie werden in der Folgenden Runde wie Reserveeinheiten ins Spiel gebracht.

Hat der kontrollierende Spieler einen Overseer in Kontakt mit der node, kann er für einen FP die Richtung in der sich die Nanoperturbation bewegen soll bestimmen.

UNA und Red Block Spieler, welche die node kontrollieren können diese deaktivieren. Alle Kämpfer auf der node werden sofort entfernt. Des Weiteren können sie, sofern ein Mechaniker mit der node in Kontakt ist die Bewegungsrichtung der Nanoperturbation bestimmen.

FEUER EINSTELLEN

Das Spiel endet sobald einer der Spieler 20 SP erreicht. Wenn beide Spieler dies zur gleichen Zeit erreichen, gewinnt der, welcher am meisten Punkte gesammelt hat (*ich nehme an dies bezieht NP Punkte mit ein). Ein Spieler kann nicht mehr als 20 SP erreichen. Gibt ein Spieler auf, erhält sein Gegner automatisch die maximale Anzahl Siegpunkte.

PRIORITY MISSION 3 – LABORATORY 51

SPIELFELD



VERFÜGBARE STREITKRÄFTE

Jeder Spieler verfügt über die gleiche Anzahl AP. Beide sind Angreifer.

TAKTISCHE POSITIONEN

Gemäß Karte.

HAUPTZIELE

Durchsuchen eines Containers (siehe Abschnitt über besondere Regeln in dieser Mission).

NEBENZIELE

Siehe besondere Regeln.

BESONDERE REGELN

Eine Einheit kann einen Container auf der markierten Seite betreten. Der Spieler wirft dann einen Würfel und liest das Ergebnis auf der unten stehenden Tabelle ab. Jeder Container kann nur einmal durchsucht werden.

Würfel	Inhalt
1	Radioaktives Material! Die Kämpfer in Kontakt mit dem Container erhalten einen Treffer (3+ / 1).
2	Waffenarsenal! Die Kämpfer er Einheiten erhalten Granaten oder Nanostorms.
3	Musterstück! Das Kommando gewährt dir 2ßß NP.
4	Raumkoordinaten! Das Kommando gewährt dir 400 NP.
5	Prototyp! 2 SP.
6	Außerirdisches Artefakt! 5 SP.

FEUER EINSTELLEN

Das Spiel endet sobald alle Container geöffnet wurden(sie müssen nicht durchsucht worden sein!). Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Sollten beide Spieler die gleiche Anzahl an SP haben gewinnt der, der mehr Container kontrolliert. Sollte keiner einen Vorteil haben, wird weitergespielt, bis ein Spieler gewinnt. Sollte ein Spieler keine Punkte mehr erreichen können gewinnt automatisch sein Gegner. Ein Spieler kann nicht mehr als 20 SP erreichen. Gibt ein Spieler auf, erhält sein Gegner automatisch die maximale Anzahl Siegpunkte.

STORY MODUS

(Optional) Die Kompanie, welche diese Mission gewinnt hat bis zum Ende von Phase 2 150 AP, die für optionale Ausrüstung verwendet werden kann. Diese Punkte regenerieren sich nicht zwischen den Einsätzen.

PRIORITY MISSION 4 – ACCESS AUTHORIZED!

SPIELFELD



VERFÜGBARE STREITKRÄFTE

Jeder Spieler verfügt über die gleiche Anzahl AP. Beide sind Angreifer.

TAKTISCHE POSITIONEN

Zu Beginn des Spiels wirft der jüngste Spieler einen Würfel. Bei einer 1-3 wird die Nanoperturbation auf das blaue Feld gelegt, sonst auf das rote.

HAUPTZIELE

Kontrolle der Node: 5 SP

NEBENZIELE

Einen Nanogenerator erobern: 50 NP

Einen Nanogenerator kontrollieren: 100 NP

BESONDERE REGELN

Nanotechnologisches Chaos: Am Ende jeder Runde, nachdem die Nanoperturbation bewegt wurde, bewegt jeder Spieler ein Geländeteil gemäß der Regeln im Abschnitt KAMPAGNENREGELN->TERRAIN(Seite 3), beginnend mit dem ältesten Spieler. Die Terrain-Regeln von Seite 3 betreffen jedes Objekt, unabhängig von seiner Zugehörigkeit. Die Reconfiguration-Routine kann in dieser Mission nicht genutzt werden. Die Kontrolle über die Node erlaubt es dem Spieler die Richtung eines Geländestückes, das aufgrund des nanotechnologischen Chaos verschoben wird, ebenso wie die Richtung in die sich die Nanoperturbation bewegt zu bestimmen. Darüber hinaus hat sie die gleiche Funktion wie in Mission 2 dieser Phase.

FEUER EINSTELLEN

Das Spiel endet sobald einer der Spieler 20 SP erreicht. Wenn beide Spieler dies zur gleichen Zeit erreichen, gewinnt der, welcher am meisten Punkte gesammelt hat (*ich nehme an dies bezieht NP Punkte mit ein). Ein Spieler kann nicht mehr als 20 SP erreichen. Gibt ein Spieler auf, erhält sein Gegner automatisch die maximale Anzahl Siegpunkte.

STORY MODUS

(Optional) Wer gewinnt kann entscheiden was mit der node geschehen soll:

Reparieren: in den folgenden Missionen, mit Ausnahme von dieser wird ohne Nanoperturbation gespielt.

Kontrollieren: in den folgenden Missionen kann der Spieler die Bewegungsrichtung der Nanoperturbation festlegen.

Zerstören: In den folgenden Spielen steht keine node zur Verfügung.

Diese Regeln gelten bis diese Mission ein weiteres Mal gespielt wird. Jede Auswahl ersetzt die vorherige.