








Mission: Eiserne Festung



LEGEND

-  Eintrittszone des Angreifers
-  Aufstellungszone des Vert.
-  Neutrale Eintrittszone
-  Bunker
-  Container
-  Niedrige Mauer
-  Hohe Mauer

“Bewegt euch! Bezieht Position in den Bunkern. Schneller! Ihr denkt, die Morphos werden warten bis unsere Verstärkung eintrifft? Los, los, los! Was...” Der Master Sergeant würde niemals seinen Satz beenden, da er durch nucleotides Feuer zu Boden ging.

Einige Tage zuvor hatten die Therianer sie von ihrer Kampfgruppe abgeschnitten. Diese Bunker waren ihre letzte Chance. Wenn die nur ihre Position halten würden bis Verstärkung einträte... Der Sergeant wandte sich um und rief seinen Truppen zu: “Ihr habt ihn gehört! das wird ein gottverdammtes Schlachtfest! Alles wird gut, Jungs. Auf zu den Bunkern, und dort warten wir, bis der große, böse Wolf kommt!”

Die Steel Trooper rannten zu ihren Positionen. Die erste Welle der Storm Golems erschien am Horizont.

Der Sergeant aktivierte sein Intercom: “Feuer frei! Blast diese Maschinen in Stücke!”

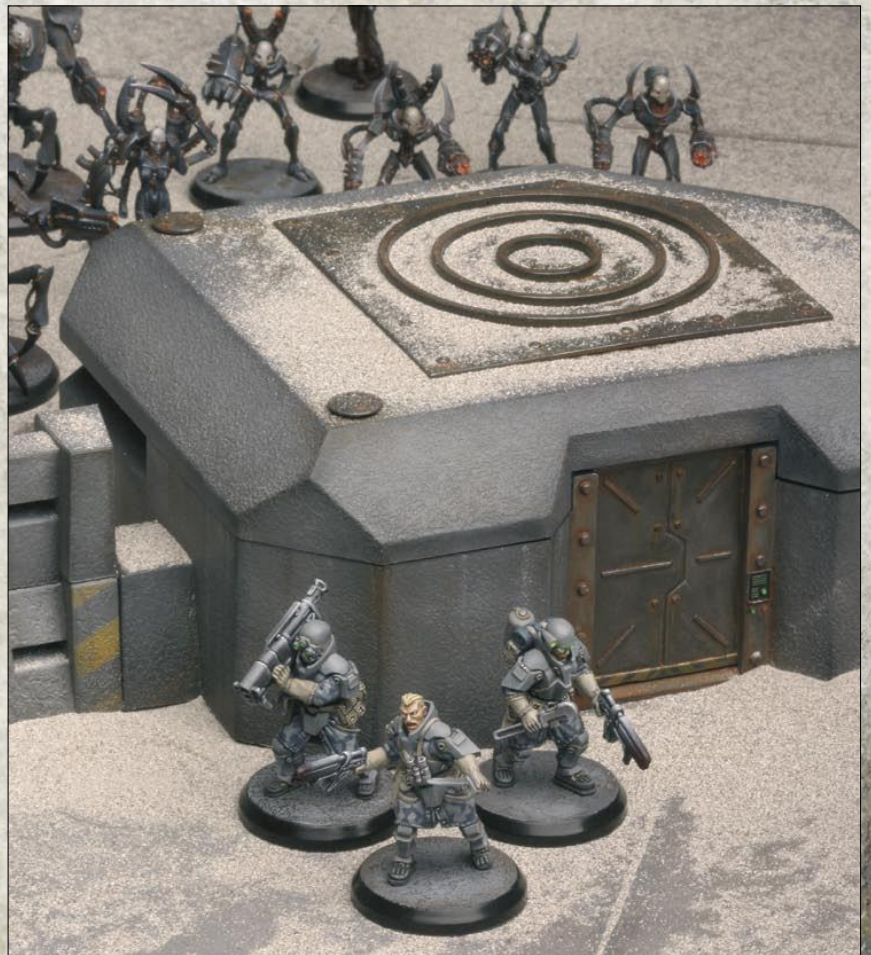
Die Therianer rannten direkt in den Feuerhagel. Der Sergeant grinste zufrieden: Sie würden wahrscheinlich alle sterben. Aber zumindest würden sie nicht alleine sterben. Die Verstärkung müsste ihre Position bald erreichen...

VERFÜGBARE STREITKRÄFTE

Diese Mission konfrontiert einen Angreifer und einen Verteidiger.

Das Regiment des Angreifers besteht aus 2000 AP (Angriff)

Das Regiment des Verteidigers besteht aus 1000 AP (Angriff) und 1000 AP (Verstärkung).



Eiserne Festung



TAKTISCHE POSITIONEN

Siehe Karte.

PRIMÄRE ZIELE:

- Kontrolle über einen Bunker: 3 SP.
- Erobern eines Bunkers: 5 SP. (nur Angreifer)

SEKUNDÄRE ZIELE:

Keine.

SPEZIALREGELN:

Bunker: Nur Kämpfer mit Größe 2 oder weniger können einen Bunker betreten. Einer Einheit in einem Bunker kann kein "in Deckung" - Befehl erteilt werden.

Jeder Bunker hat einen einzelnen Eingang an seiner Rückseite. Die Schieß-Scharte erlaubt einer Einheit hindurchzuschüssen, aber keinen Nahkampf. Der Bunker hat die Fähigkeiten: "Verbesserte Deckung" und "Gesichert".

• **Verbesserte Deckung**

Eine Einheit im Bunker erhält einen 3+ Deckungswurf. Dieser Deckungswurf gilt auch bei Artillerieangriffen und indirektem Feuer; nicht bei Waffen mit der Fähigkeit: "Projektion".

• **Gesichert**

Der Bunker kann nicht sabotiert werden.



Wir halten die Position! Die Einsatzeinheiten des Verteidigers müssen in der angegebenen Zone aufgestellt werden. Sie können keine Eintrittszonen benutzen. Alle Einsatzeinheiten des Verteidigers müssen Ende von Runde 1 aufgestellt sein. Sie dürfen nicht in Reserve gehalten werden.

Die Kavallerie ist hier! Die Verstärkungseinheiten des Verteidigers müssen das Schlachtfeld in der 3. Runde über die Eintrittszone des Verteidigers betreten. Sie dürfen nicht in Reserve gehalten werden.

Artillerieschlag! Diese Mission erlaubt Artillerieschläge.

FEUER EINSTELLEN

Der erste Spieler, der 20 Siegpunkte (SP) erreicht, gewinnt. Kann keiner der Spieler das Ziel erreichen, gewinnt der Spieler mit den meisten SP.

