

I.RUNDE:

SEIZE THE ANTENNAS

ARMEE:

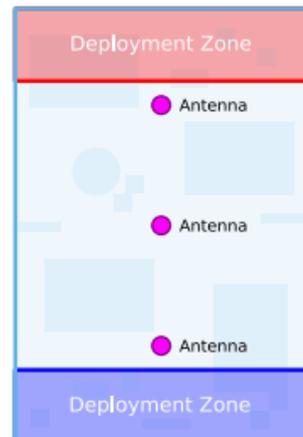
150p – 3SWC

- ➔ Keine Fireteams
- ➔ Kein Hacking
- ➔ Keine TAGs
- ➔ Kein Hidden Deployment
- ➔ Nur ein Modell mit mehreren Wunden/Strukturpunkten (auch Transmutation, Symbiont Armor, NWI) pro 4 Modelle
- ➔ Eine Kampfgruppe

MISSION:

Seize the Antennas (recon+)

- ➔ Spielfeld: 36“x24“
 - Eine Antenne steht in der Mitte, die anderen 10“ in Richtung der Deployment Zonen.
- ➔ 1 Classified Objective pro Spieler (2 ziehen, eins auswählen)
- ➔ 3 Runden, Endet im Retreat
- ➔ Sonderregel:



Hack Mission Objective	Short Skill
Attack	
REQUIREMENTS	
<ul style="list-style-type: none">• The user must be a Specialist Troop model (not a marker) in base contact with an Antenna or Console.	
EFFECTS	
<ul style="list-style-type: none">• The user makes a Normal WIP roll to hack an Antenna or Console in base contact. Hackers receive a +3 MOD on this roll.• If successful, the acting player connects the Antenna or Console (mark it appropriately). If the other player had previously hacked it, they are no longer connected (remove any such marker).	

- ➔ Missionsziele:

Ziel (Am Ende des Spiels)	Punkte
Verbinde dich mit der Antenne, die am nächsten an deiner Aufstellungszone ist.	1
Verbinde dich mit der Antenne in der Mitte	2
Verbinde dich mit der Antenne, die am weitesten von deiner Aufstellungszone entfernt ist.	4
Erfülle dein Classified Objective	2