

Evakuierung / Entführung

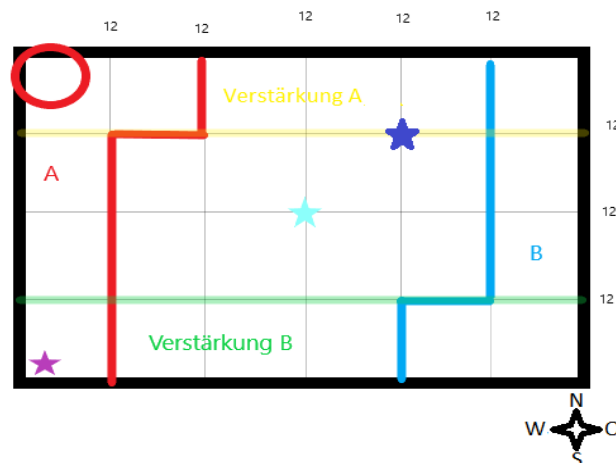
Hierbei handelt es sich um eine narrative Mission mit drei beweglichen Missionszielen. Gespielt wird auf einem 72x48 Zoll Tisch. Der Tisch sollte mit ausreichendem Gelände ausgestattet sein, um Laufwege zu verlängern oder zu blockieren und um ausreichende LOS zu haben. (hierzu später mehr).

Der imperiale Planet Chiron3 wird durch das Chaos bedroht. Mehrere Makropolen sind bereits gefallen und die imperialen Streitkräfte leisten maximalen Widerstand. Um die Eroberung des Planeten zu beschleunigen, will das Chaos den Gouverneur und seine Berater entführen und später den Chaosgöttern opfern. Durch dieses Ritual kann ein Tor zum Warp geöffnet werden, sodass Dämonen auf die Planetenoberfläche einfallen. Der Planet würde den einfallenden Dämonen in kürzester Zeit zum Opfer fallen. Rettet den Gouverneur, um das Ritual zu verhindern und erkaufte den Verteidigern Zeit. Unterstützung naht!

Auf dem o.g. Tisch werden drei Missionsziele wie folgt verteilt. (siehe auch Skizze)
Prioritätsziel Alpha (**lila Stern**) wird an der süd-/westlichen Ecke mit 6" Abstand zu jeder Kante platziert. Hierbei könnte es sich um den Gouverneur der imperialen Welt handeln.

In der Mitte des Spielfeldes wird Prioritätsziel Beta (**hellblauer Stern**) platziert.
Prioritätsziel Beta könnte ein wichtiger Inquisitor oder ein Kammerherr des Gouverneurs darstellen.

Prioritätsziel Gamma (**dunkelblauer Stern**) wird im nordöstlichen Bereich, 12" von der nördlichen Kante, 24" Zoll von der östlichen Kante entfernt aufgestellt.
Das könnte ein Spion, ein weiterer Amtsträger oder sogar ein General darstellen.



Spieler A hat die Mission, möglichst alle drei Ziele vom Planeten zu evakuieren. Dazu steht an der nord- / westlichen Ecke ein Shuttle (roter Kreis) bereit. Die drei Prioritätsziele müssen zu diesem Shuttle eskortiert werden, um am Ende der Schlacht vom Planeten geflogen zu werden. Das Shuttle kann durch irgendeinen Flieger oder durch einen weiteren Marker dargestellt werden. Das Shuttle muss auch in 3" zur oberen und seitlichen Kante entfernt aufgestellt werden. Bewegt Spieler A ein Prioritätsziel in 3" zum Shuttle, dann steigt das Prioritätsziel automatisch in das Shuttle.

Spieler B muss die Evakuierung verhindern und die drei Prioritätsziele entführen bzw. unter seine Kontrolle bringen.

Spieler A formiert sich an der westlichen Kante in einer L-förmigen Aufstellungszone (**rot**). Dabei befindet sich Prioritätsziel Alpha bereits unter der Kontrolle von Spieler A. Spieler A stellt zunächst ca. 1000 Punkte seiner Armee auf. Hierbei handelt es sich um die Vorhut. Die restlichen ca. 500 Punkte verbleiben in Reserve und unterstützen die Vorhut ab Runde 2. Die Unterstützung für Spieler A trifft über die nördliche Kante (**gelb**) ein und kann bis zu 12" tief aufgestellt werden. Die Verstärkung kann auch in der Aufstellungszone von Spieler B aufgestellt werden. Hier müssen die Einheiten aber mindestens 9" Abstand zu gegnerischen Einheiten halten. Einheiten die als „Schocktruppe“ irgendwo anders auf dem Spielfeld eintreffen, unterliegen den Regeln aus dem normalen Regelbuch.

Spieler B formiert sich an der östlichen Kante in der ebenfalls L-förmigen Aufstellungszone (**blau**). Spieler B stellt ebenfalls ca. 1000 Punkte an Vorhut auf. Die Verstärkung trifft bei Spieler B über die Südliche Kante (**grün**) ein und unterliegt den gleichen Regeln wie Spieler A.

Die drei Prioritätsziele können nur bewegt werden, wenn sie in Kontakt mit einer Infanterieeinheit kommen. Befindet sich eine Infanterieeinheit in 1" mit einem Prioritätsziel, kann sich das Prioritätsziel und die „angeschlossene“ Einheit maximal 6" weit bewegen. Das Prioritätsziel und die angeschlossene Einheit darf zusätzlich 1W6' weit avancieren. Die Bewegung kann nicht durch Zauber, Stratageme oder sonstigen Fähigkeiten verlängert werden.

Das Prioritätsziel und die „angeschlossene Einheit“ haben das Schlüsselwort **Charakter**.

Das Prioritätsziel darf auch in einen Truppentransporter einsteigen. Dazu muss das Prioritätsziel in Begleitung einer Infanterieeinheit sein. Die Einheit und das Prioritätsziel steigen gemeinsam in den Truppentransporter ein. Der Truppentransporter kann sich anschließend jedoch nur 10" weit bewegen. Der Fahrer des Transporters muss gewährleisten, dass das Ziel sicher am Shuttle ankommt. *Der gemeine Serpentpilot beispielsweise kann nicht in riskanten Flugmanövern über jedes Gebäude fliegen. Das Risiko im Gefecht abzustürzen und den Phönixlord zu verlieren ist zu hoch.* Der Panzer kriegt **nicht** das Schlüsselwort Charakter

Spieler A hat immer den ersten Zug.

Nach 6. Runden endet das Spiel und das Shuttle beginnt die Rückreise zum Sternkreuzer im Orbit. Die Siegespunkte werden wie folgt gezählt:

Prioritätsziel Alpha	SP Für Spieler A	SP für Spieler B
.. ist im Shuttel entkommen	4	0
.. ist in den Händen von Spieler A	2	0
.. ist ohne Eskorte	0	2
.. ist in den Händen von Spieler B	0	4

Prioritätsziele Beta und Gamma	SP Für Spieler A	SP für Spieler B
.. ist im Shuttel entkommen	2	0
.. ist in den Händen von Spieler A	1	0
.. ist ohne Eskorte	0	1
.. ist in den Händen von Spieler B	0	2

Die Siegespunkte werden addiert und zu einer Gesamtpunktzahl addiert. Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt die Mission/das Spiel.