

KRITISCHE OPERATIONEN 2022 BEENGTE UMGEBUNG

Das Geheimoperationen- und Missionskartenset Kritische Operationen 2022 bietet eine neue und aktualisierte Weise, ausgewogene Spiele in Kill Team auszutragen. Dieses Dokument erklärt, wie du jenes Set in einem Gefecht einsetzen kannst, das die Beengte-Umgebung-Regeln verwendet.

Verwende beim Ermitteln von Mission und Karte die Missionen des Sets (Erbeuten, Absichern, Erobern) wie üblich, aber verwende eines der 10 neuen Kartenlayouts aus diesem Dokument. Diese Karten sind lediglich für den Einsatz mit Killzone: Galgenschwärze gedacht, aber Spieler oder Turnierorganisatoren können Killzone-Erweiterungen (wie Killzone: In die Finsternis) verwenden, wenn sie möchten.

Bezüglich der Geheimoperationen aus dem Set wurden zwei neue Geheimoperationen entwickelt, die zwei andere ersetzen:

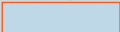
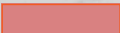
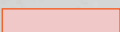
- Zugangspunkt sichern ersetzt Gebiet sichern.
- Unerforschte Räume sichern ersetzt Aussichtspunkt sichern.

Du kannst die ersetzten Geheimoperationskarten aus dem Set verwenden (damit sie aussehen wie die anderen Geheimoperationskarten und deine Auswahlen geheim bleiben), aber verwende dafür die Regeln der neuen Geheimoperationen.

Zusätzlich blockieren für die Geheimoperation Zentrale Linie sichern Wände über der Mittellinie jenen Teil der Mittellinie. Ein Kämpfer befindet sich jedoch auf der Mittellinie, wenn sein Base einen offenen Zugangspunkt berührt, der über die Mittellinie verläuft (der Kämpfer befindet sich immer noch vollständig innerhalb des relevanten Territoriums).

Zum Schluss gilt noch, dass deine Barrikaden in deinem Territorium aufgestellt werden müssen, mehr als ○ von Zugangspunkten und allen anderen Barrikaden entfernt.

KARTENLEGENDE

-  Landezone und Territorium Spieler A
-  Territorium von Spieler A
-  Killzone-Kante von Spieler A
-  Landezone und Territorium Spieler B
-  Territorium von Spieler B
-  Killzone-Kante von Spieler B
-  Missionszielmarker
-  Mittellinie
-  Neutrale Killzone-Kante

KILLZONE: GALGENSCHWÄRZE

LANGE WÄNDE

A1 Lange Wand



A2 Lange Wand mit Säulen



A3 Lange Wand mit Schott



A4 Lange Wand mit Schott und Säulen



KURZE WÄNDE

B1 Kurze Wand



B2 Kurze Wand mit Schott



B3 Kurze Wand mit Schott und Säulen



-  **Schott-Positionen**
Gibt die Ausrichtung von Schotten an.

BEENGTE-UMGEBUNG-GEHEIMOPERATIONEN

SICHERHEIT

ZUGANGSPUNKT SICHERN

Du musst diese Geheimoperation im Schritt Ziele enthüllen des ersten Wendepunkts enthüllen. Wähle einen Zugangspunkt auf der Mittellinie oder innerhalb des gegnerischen Territoriums.

- Am Ende des Gefechts erhältst du 1 SP, wenn die Summe der APG befreundeter Kämpfer innerhalb von  um jenen Zugangspunkt größer ist als die Summe der APG feindlicher Kämpfer.
- Wenn du die erste Bedingung erfüllst, sich keine feindlichen Kämpfer innerhalb von  um jenes Geländestück befinden und die Summe der APG befreundeter Kämpfer innerhalb von  um jenes Geländestück 4 oder mehr beträgt, erhältst du 1 SP.

AUFKLÄRUNG

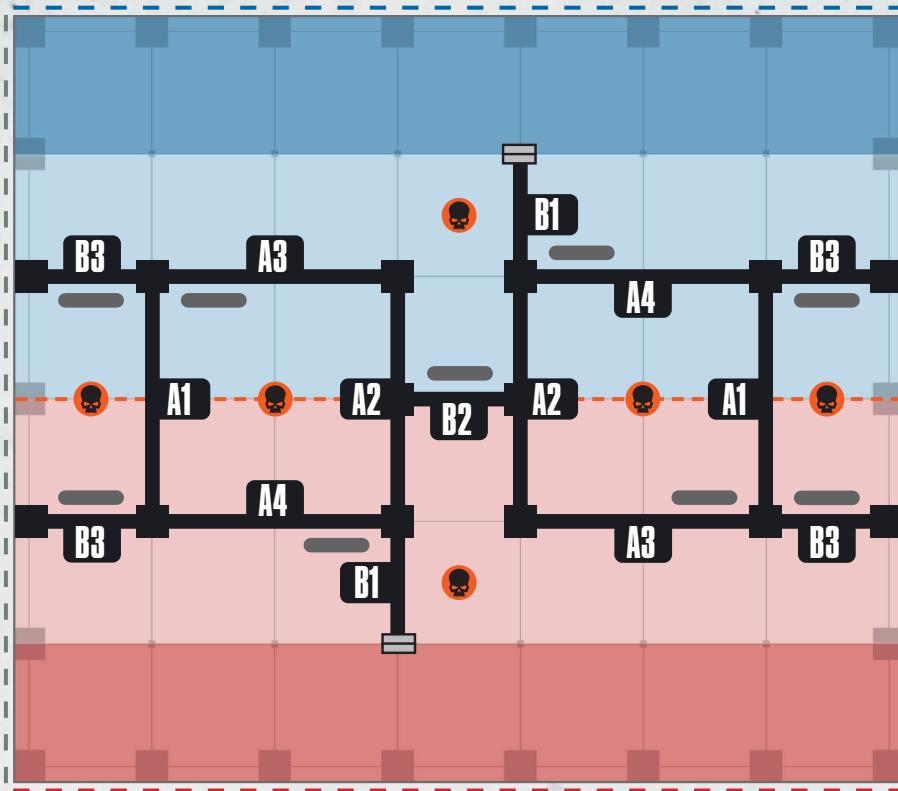
UNERFORSCHTE RÄUME SICHERN

Du kannst diese Geheimoperation im Schritt Ziele enthüllen eines beliebigen Wendepunkts nach dem ersten enthüllen.

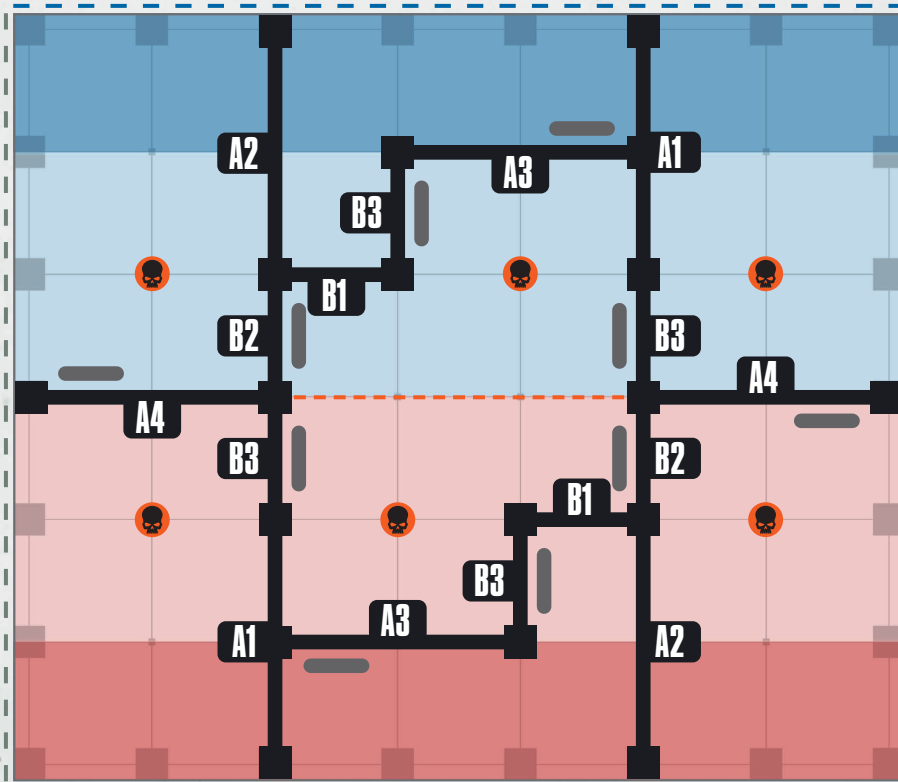
- Am Ende eines beliebigen Wendepunkts erhältst du 1 SP, wenn die Summe der APG befreundeter Kämpfer innerhalb eines unerforschten Raums (siehe unten) größer ist als die Summe der APG feindlicher Kämpfer dort.
- Wenn du die erste Bedingung mit einem anderen unerforschten Raum (d. h. durch Zugangspunkte getrennt) am Ende beliebiger folgender Wendepunkte erfüllst, erhältst du 1 SP.

Ein unerforschter Raum ist ein Bereich der Killzone, den befreundete Kämpfer durch einen Zugangspunkt betreten müssen. Du kannst für diese Geheimoperation keine unerforschten Räume verwenden, die deine Landezone enthalten oder einen Zugangspunkt entlang der Linie deiner Landezone haben.

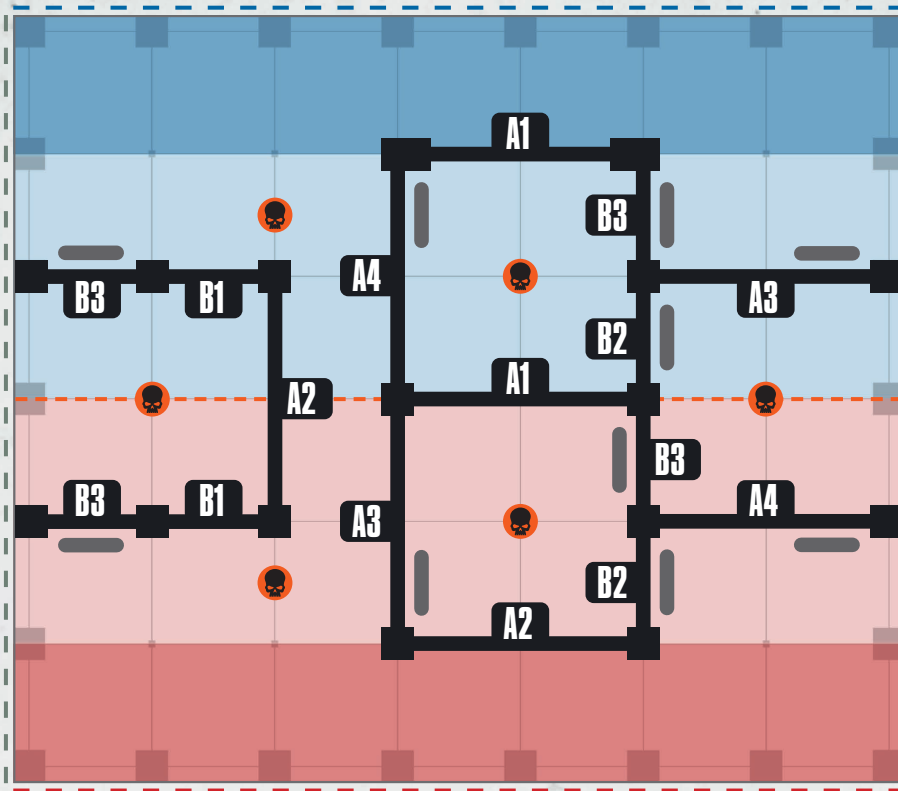
1. LEITUNGEN



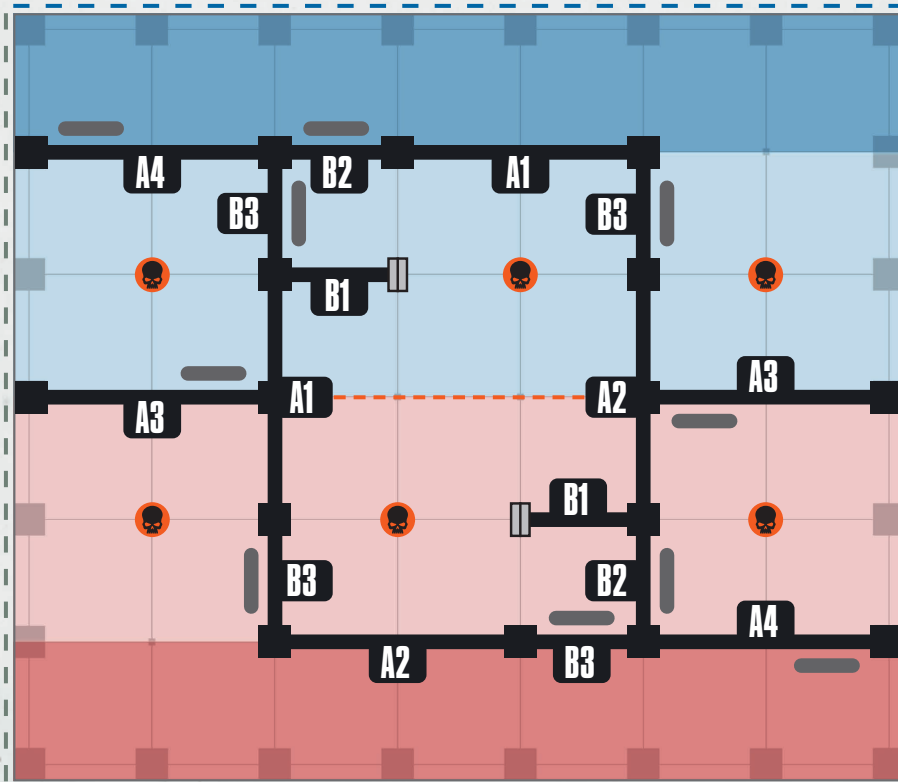
2. KANÄLE



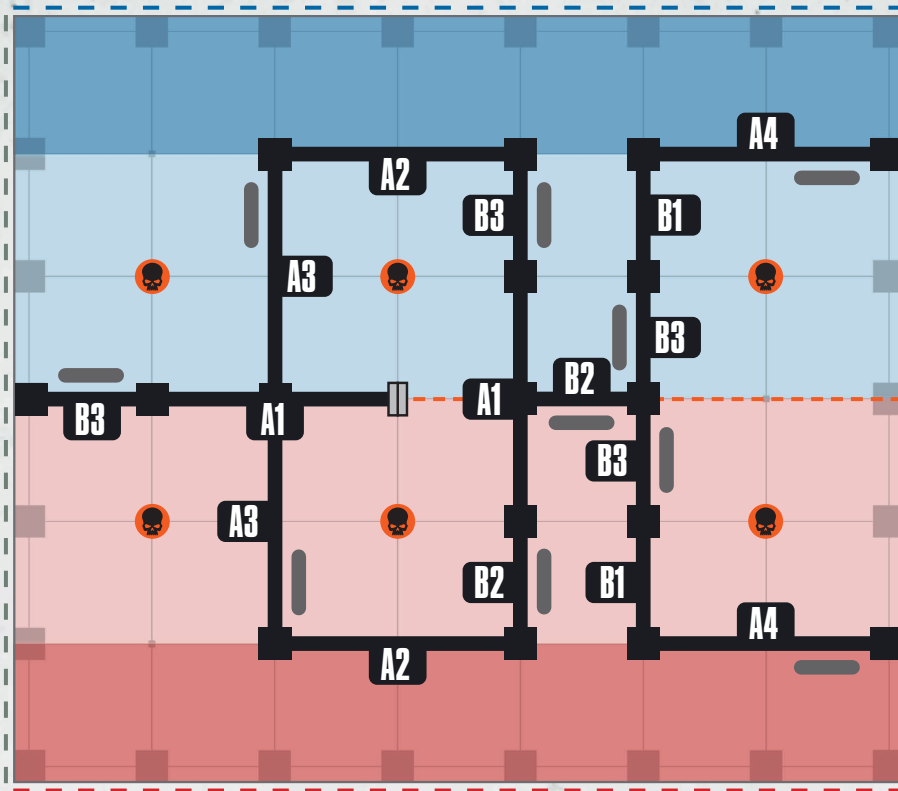
3. KNOTENPUNKT



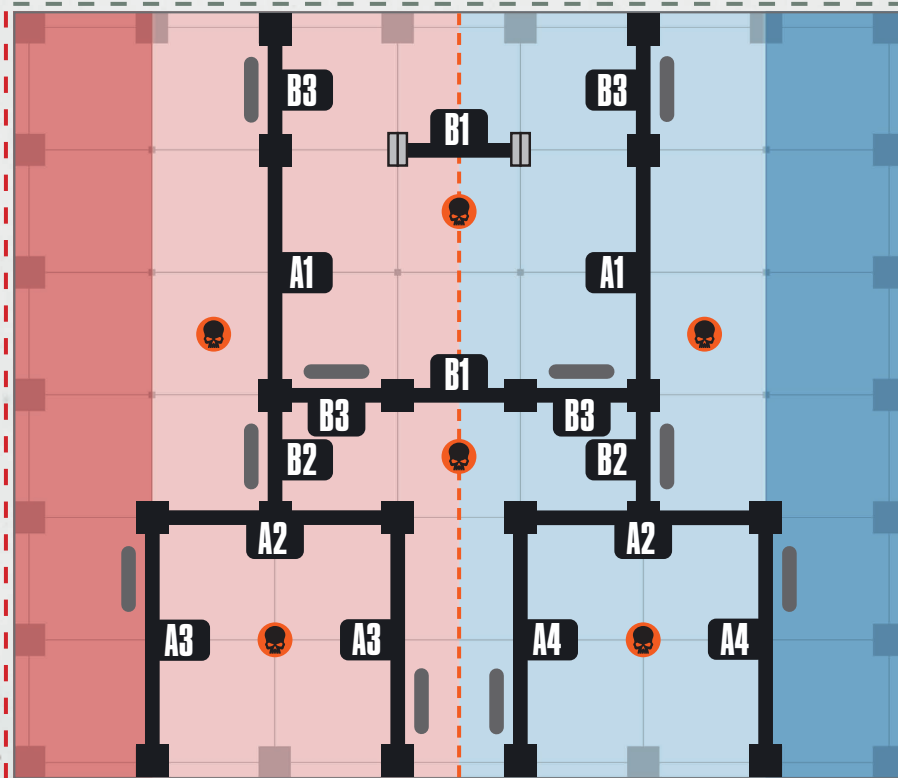
4. BRÜCKE



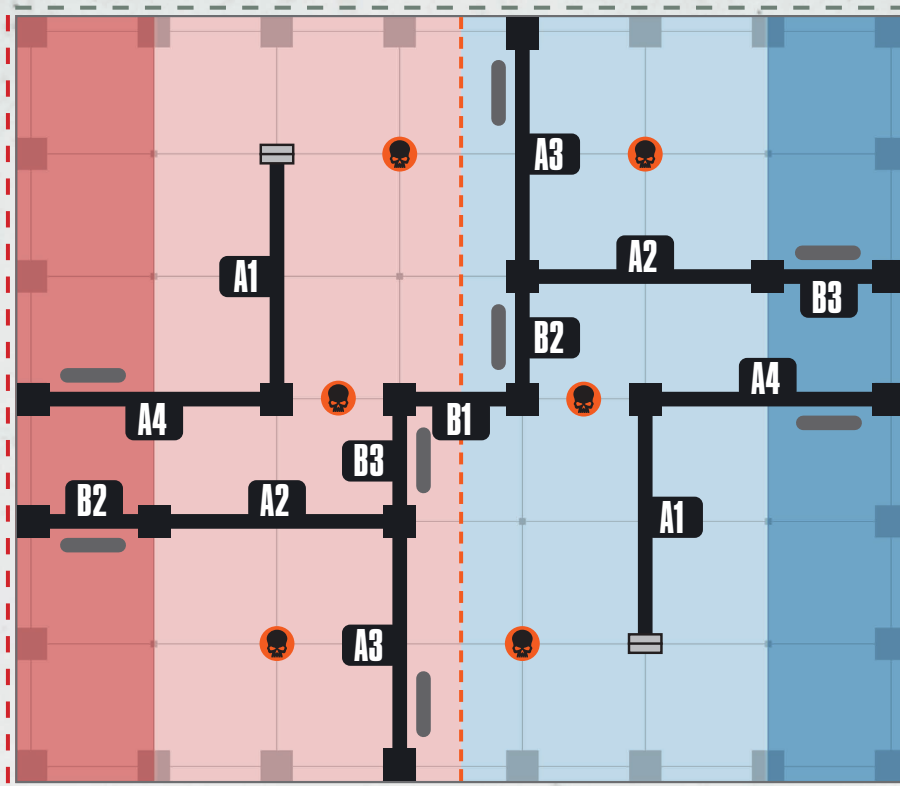
5. GEWÖLBE



6. LAGER

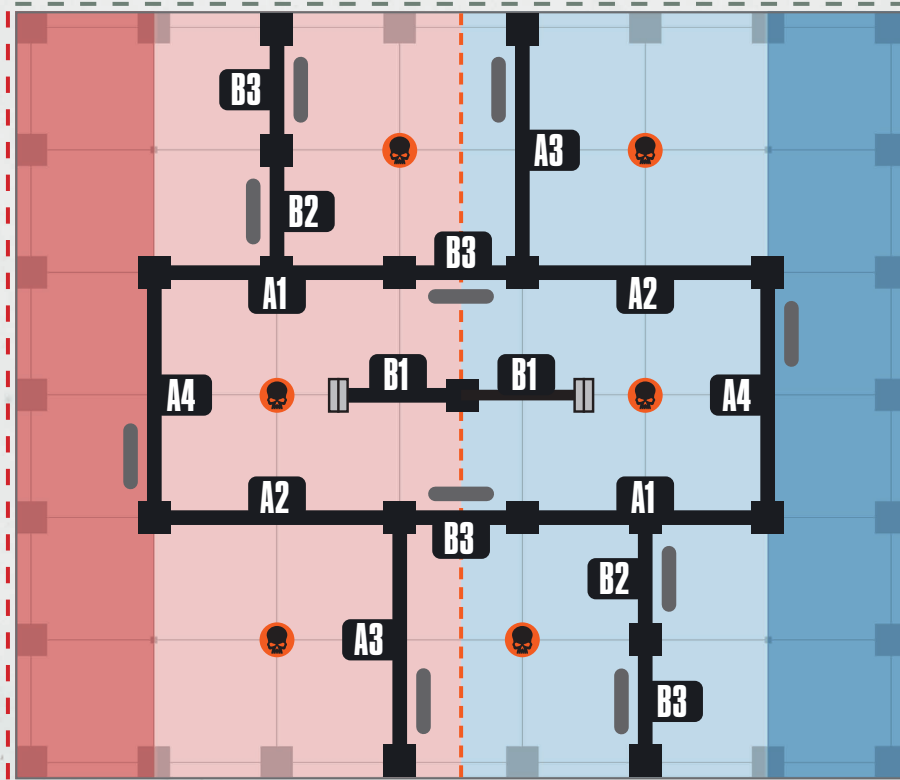


7. HANGAR

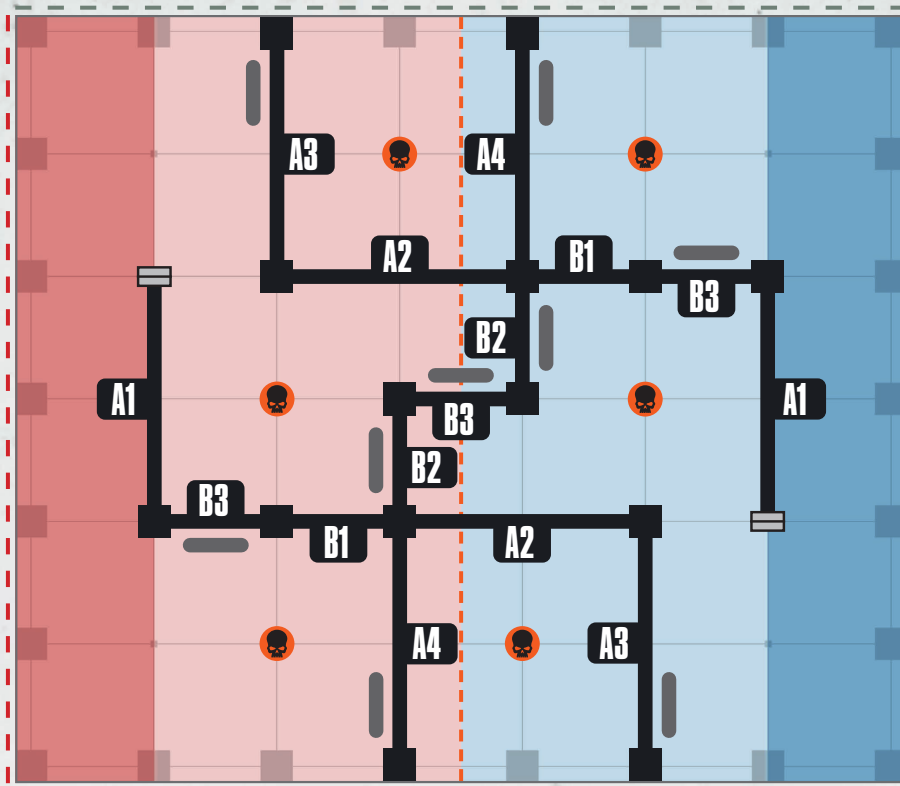


6

8. LADERAUM



9. SCHLEUSE



10. SCHACHT

