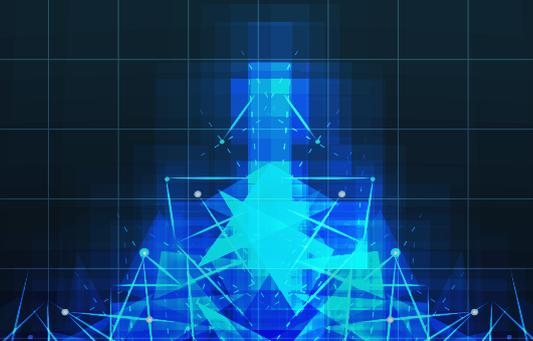


CORVUS BELLI
iNFiNitiTY



INFINITY TURNIER SYSTEM
SEASON 8: TAGLINE
REGELN UND SZENARIEN



INHALTSVERZEICHNIS

ITS: GRUNDREGELN	3	KÄLTESCHLAF.	34
ITS: TURNIERREGELN	5	NIMBUSZONE	36
ITS-SZENARIEN	8	TIC TAC TOE.	39
GEHEIME MISSIONSZIELE	9	EROBERN UND VERTEIDIGEN.	41
AUSLÖSCHUNG (NIEDRIGE STUFE).	11	RETTUNG.	43
AUSLÖSCHUNG (MITTLERE STUFE).	11	STRENG VERTRAULICH.	45
AUSLÖSCHUNG (HOHE STUFE).	12	NACHSCHUB	46
BIOTECHFRESSER (NIEDRIGE STUFE)	12	ANTENNENFELD	48
BIOTECHFRESSER (MITTLERE STUFE).	14	MASCHINENRAUM.	50
BIOTECHFRESSER (HOHE STUFE)	15	KOMMUNIKATIONSZENTRALE	52
QUADRANTENKONTROLLE.	16	ITS: ESKALATIONSLIGA	54
ENTHAUPTUNG.	18	ITS ESKALATIONSLIGA RUNDE 1	56
DIE WAFFENKAMMER	19	ITS ESKALATIONSLIGA RUNDE 2	56
FRONTLINIEN.	22	ITS ESKALATIONSLIGA RUNDE 3.	57
FEUERGEFECHT.	24	ITS ESKALATIONSLIGA RUNDE 4	57
ÜBERLEGENHEIT	26	ITS ESKALATIONSLIGA RUNDE 5	58
SCHUTZZONE	28	LEITFADEN FÜR ITS-TURNIERORGANISATOREN.	60
ÜBERTRAGUNGSMATRIX.	30	GELÄNDE	62
ANTENNEN EROBERN.	32		

ITS: GRUNDREGELN

Das ITS-Turniersystem (ITS) ist das offizielle System zur Durchführung organisierter Spielevents und bietet eine internationale Rangliste, um die Ergebnisse der teilnehmenden Spieler zu vergleichen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten am ITS teilzunehmen, aber alle ITS-Turniere basieren auf den gleichen grundlegenden Regeln, die auf den folgenden Seiten beschrieben werden.

Damit eine Veranstaltung offiziell unterstützt wird und deren Ergebnisse in der internationalen Rangliste eingetragen werden können, müssen alle notwendigen Regeln befolgt werden.

Die ITS-Regeln unterteilen sich in Regeln für die Teilnehmer und Regeln für Turnierorganisatoren. Diese Regeln sollen dazu dienen, die Organisation von, und die Teilnahme an Turnieren zu vereinfachen, so dass alle Mitglieder der Spielergemeinschaft Teil eines weltweiten Systems mit gemeinsamen, fairen Regeln sind.

TEILNEHMER EINES TURNIERS

Um an einem offiziellen ITS-Turnier teilzunehmen, müssen die Spieler alles selbst mitbringen, was sie zum Spielen benötigen. Dazu gehören insbesondere:

- » Modelle
- » Maßband
- » Schablonen und Marker
- » Würfel
- » Geheimes-Missionziele-Deck
- » Armeelisten

Die Teilnahme an offiziellen ITS-Turnieren setzt die Kenntnis und das Einverständnis mit allen Regeln in diesem Dokument, sowie mit allen weiteren Regeln, die der Turnierorganisator aufgestellt hat, voraus.

SPORTLICHES VERHALTEN

Von allen Teilnehmern, ob Veranstaltern, Spielern oder Gästen, wird erwartet, dass sie sich jederzeit freundlich und rücksichtsvoll verhalten. Sollte ein Teilnehmer die gute Atmosphäre eines Turnieres stören, kann ein Turnierorganisator dieses Verhalten sanktionieren oder den Teilnehmer aus dem Turnier ausschließen.

Die Spieleretikette beinhaltet unter anderem, dass man seinem Mitspieler die Möglichkeit gibt, Würfelergebnisse deutlich zu sehen, bevor man die Würfel wieder aufnimmt, jede offene Information bezüglich der Armeelisten klar mitzuteilen, auf die Ankündigung eines ARB des Mitspielers zu warten, wenn man einen Befehl ausführt, usw.

ANMERKUNG:

Infinity ist zuallererst ein Spiel und Turniere sollten für jeden Teilnehmer Spaß machen.

MODELLE

Alle von den Spielern eingesetzten Modelle müssen aus dem offiziellen Infinity Sortiment von Corvus Belli stammen und – zumindest mit ihren Hauptbestandteilen – zusammengebaut sein. Des Weiteren müssen sich die Modelle auf der mitgelieferten Base oder einer Base gleicher Größe befinden.

Jedes Modell muss die Einheit, für die sie steht, sowie deren Ausrüstung und Bewaffnung so gut wie möglich darstellen. Sollte das richtige Modell noch nicht im Infinity Sortiment erhältlich sein, kann man ein anderes Modell von Corvus Belli als Ersatz verwenden. Man muss seinen Mitspieler eindeutig darüber informieren, welches Modell welche Einheit repräsentiert.

SICHTLINIE (SL)

Der Eindeutigkeit halber muss der 180° Sichtbereich jeder Einheit im Spiel durch eindeutige Markierungen auf der Base, oder durch entsprechende Marker angezeigt werden (wie beispielsweise die Line of Sight Marker von Custompeople oder die Visual Arcs Marker von Antenociti's Workshop).

BEMALUNG

Solange die Regeln des Turniers nichts anderes vorschreiben, müssen Modelle nicht angemalt sein.

PROXIES

Auf gar keinen Fall dürfen Modelle von anderen Marken oder Herstellern als Proxys (Ersatzfiguren) benutzt werden.

UMGebaute Modelle

Die Verwendung von umgebauten Modelle ist erlaubt und es wird sogar dazu ermutigt, solange der größte Teil oder das ganze Modell aus Teilen von Modellen von Corvus Belli besteht und das umgebaute Modell die gewünschte Einheit und deren Ausrüstung genau repräsentiert.

ARMEELISTEN

Armeelisten müssen den Regeln der Infinity Regelbücher und den Sonderregeln des Turniers, sollte es welche geben, entsprechen.

Alle teilnehmenden Spieler müssen für die Erstellung und die Überprüfung der Armeelisten das Programm Infinity Army (kostenlos auf der Infinity Webseite erhältlich) nutzen. Sollte es zu Unstimmigkeiten kommen, gelten die Regeln auf der offiziellen Infinity Webseite.

SÖLDNER

Söldnereinheiten, wie die Yuan Yuan oder Avicenna, können nur in den Sektor Armeen aufgestellt werden, in denen sie verfügbar sind.

REGELN

Die Offiziellen Spielregeln und Offiziellen Armeelisten werden von Corvus Belli auf der offiziellen Infinity Webseite (www.infinitythegame.com) veröffentlicht.

Alle Spielregeln und Armeelisten, die mindestens eine Woche vor einem ITS-Turnier veröffentlicht worden sind, gelten für diese Veranstaltung.

TURNIERORGANISATOREN

Der Turnierorganisator ist die Person, das Geschäft oder der Verein, der das Turnier ausrichtet.

Von Turnierorganisatoren wird erwartet, dass sie ein positives Beispiel für gutes Verhalten sind, ob sie nun als Spieler am Turnier teilnehmen oder nicht.

PFLICHTEN DES TURNIERORGANISATORS

Der Turnierorganisator ist verantwortlich für:

- » das Einhalten der Spiel- und Turnierregeln.
- » das Weiterleiten der Ergebnisse des Turniers an Corvus Belli, so wie es die Regeln für das Turnierformat vorschreiben.
- » das Sicherstellen, dass alle Teilnehmer vor dem Turnier im ITS registriert sind. Die Spieler können sich hier registrieren: <http://www.infinitythegame.com/its/signup>
- » das Bereitstellen eines angemessenen Veranstaltungsortes sowie alles andere, das zum Spielen nötig ist (Tische, Gelände, ...).

SCHIEDSRICHTER

Während eines Turniers stellen Schiedsrichter die höchste Instanz in allen Regelbelangen dar. Daher wird von ihnen erwartet, dass sie faire Entscheidungen treffen und die nötige Zeit dafür aufwenden, um Unklarheiten der Spieler zu beseitigen. Um die Aufgabe der Schiedsrichter zu vereinfachen, sind die Spieler dazu aufgefordert, ihre Streitfragen selbst für beide Seiten einvernehmlich zu klären und den Schiedsrichter nur um Hilfe zu bitten, wenn es zu keiner Einigung kommt. Sobald man die Hilfe des Schiedsrichters in Anspruch nimmt, ist dessen Entscheidung endgültig.

Der Schiedsrichter und der Turnierorganisator wird oft dieselbe Person sein. Sollte dies nicht der Fall sein, muss sich der Turnierorganisator wie jeder andere Teilnehmer an die Entscheidungen des Schiedsrichters halten, sowohl in Bezug auf die Spielregeln als auch bei der Lösung von Konflikten.

Um Interessenkonflikte zu vermeiden, ist es für den Schiedsrichter ratsam – aber nicht verpflichtend – nicht als Spieler an dem Turnier teilzunehmen.

RANGLISTEN

Jedes offizielle ITS-Turnier zählt für die Platzierungen der Infinity Spieler. Die Platzierungen repräsentieren die Leistung der Spieler in offiziell unterstützten Turnieren und werden durch ihren ITS-Wert dargestellt.

Die Spieler beginnen die Season mit einem ITS-Wert von 1000. Ihre Leistung in jedem offiziellen ITS-Turnier, an dem sie teilnehmen, verändert diesen Wert und ist abhängig davon, ob ihr Ergebnis besser oder schlechter als vom verwendeten ELO-System erwartet ausgefallen ist.

Der Umfang, in dem sich der ITS-Wert eines Spielers verändert, hängt vom K-Faktor der Veranstaltung ab:

TURNIERART	NIEDRIGE STUFE	MITTLERE STUFE	HOHE STUFE
Klassisches Turnier	K+15%	K=32	K-15%
Klassische Liga	keine Angabe	K=16	keine Angabe
Mini Turnier	K+15%	K=16	K-15%
Entscheidungsrunde	K+15%	K=4	K-15%

Besondere Veranstaltungen, wie das Interplanetario Turnier, können abweichende K-Faktoren anwenden.

REGIONALE RANGLISTEN

Es gibt insgesamt drei getrennte Ranglisten: die spanische Rangliste, die amerikanische Rangliste und die internationale Rangliste. Spieler, die nicht an der spanischen oder amerikanischen Rangliste teilnehmen, werden in der internationalen Rangliste aufgeführt.

Am Ende der Season werden folgende Preise an die Gewinner der drei regionalen Ranglisten vergeben:

- » Ein garantierter Startplatz für das 5te Interplanetario Turnier inklusive Unterkunft für die gesamte Veranstaltung.
- » Die exklusive Miniatur der ITS Season 8, bemalt vom Corvus Belli Team.
- » Ein offizieller Pokal der ITS Season 8.

RÄNGE

Ränge sind verschiedene digitale Auszeichnungen, die Spielern für ihre Teilnahme am Infinity Turniersystem verliehen werden. Der Rang eines Spielers wird bei jedem seiner Beiträge im offiziellen Infinity Forum abgebildet.

Jedes Mal, wenn ein Spieler an einem ITS-Turnier teilnimmt, steigt ihr Rang mit der Fraktion, mit der sie im Turnier gespielt haben. Eine gute Leistung in einem Turnier erhöht den Rang stärker.

AUSZEICHNUNGEN

Auszeichnungen sind verschiedene digitale Medaillen, die Spielern für außergewöhnliche Leistungen verliehen werden. Einige dieser Erfolge sind beispielsweise der Gewinner einer regionalen Rangliste einer Season, die Teilnahme an zurückliegenden Seasons oder der beste Spieler einer Fraktion am Ende einer Season zu sein.

ITS: TURNIERREGELN

GRUNDLEGENDES

Als offizielle Veranstaltungen müssen alle Turniere den folgenden grundlegenden Regeln des ITS folgen. Sollten die ITS-Regeln den üblichen Spielregeln widersprechen, dann gelten die hier genannten Regeln.

FORMAT DES TURNIERS

Im einfachsten ITS-Format treten 4 oder mehr Spieler in Einer-gegen-einen Spielen über 3 oder mehr Turnierrunden gegeneinander an.

TURNIERKONTROLLBOGEN

Zu Beginn eines Turniers erhält jeder Spieler einen Turnierkontrollbogen, auf dem man seinen Namen, seine ITS-PIN und seine Armee oder Sektorarmee einträgt.

Während des Turniers werden nach jedem Spiel die erreichten Missionspunkte auf dem Bogen eingetragen. Auch *geheime Informationen* werden hier notiert, so dass Mitspieler oder der Schiedsrichter bei Bedarf diese Informationen überprüfen können.

ANZAHL DER RUNDEN

Die Anzahl der Spiele hängt von der Anzahl der Teilnehmer ab:

TEILNEHMER	SPIELE
4-8	3
9-16	4
17+	5

Diese Tabelle soll nur als Richtlinie gelten. Der Turnierorganisator entscheidet über die Anzahl der Spiele eines Turniers, es gibt aber immer mindestens 3 Spiele.

ERGEBNISSE FESTHALTEN

Die Platzierung während eines Turniers ergibt sich durch die erreichten **Turnierpunkte** eines Spielers.

Nach jeder Turnierrunde erhalten die Spieler entsprechend ihres Spielergebnisses Turnierpunkte. Die Eindeutigkeit des Sieges eines Spielers und die entsprechenden Anzahl an Turnierpunkten ergibt sich durch die Differenz der Missionspunkte, die die Spieler erzielt haben, wie sie in der folgenden Tabelle angegeben wird:

ERGEBNIS	TURNIERPUNKTE	DIFFERENZ DER MISSIONSPUNKTE
Überwältigender Sieg	3	Differenz von 5 oder mehr Missionspunkten
Sieg	2	Differenz von 4 oder weniger Missionspunkten
Unentschieden	1	Differenz von 0 Missionspunkten
Niederlage	0	Jede Differenz von Missionspunkten zu Gunsten des Gegners

Zum Beispiel hat Spieler A in einer Turnierrunde 7 *Missionspunkte* erreicht, während der Gegner, Spieler B, 3 *Missionspunkte* erzielen konnte. Das Ergebnis dieses Spiels war ein *Sieg* für Spieler A, da die Differenz der Ergebnisse 4 betrug (7-3=4), sowie eine *Niederlage* für Spieler B, da die Differenz zu Gunsten des Gegners ausfiel. Spieler A erhält in dieser Runde 2 *Turnierpunkte*, während Spieler B leider keine erhält.

Es kann vorkommen, dass *Turnierpunkte* und *Missionspunkte* nicht ausreichen, um den Sieger zu bestimmen. In diesem Falle wird ein Unentschieden durch den Vergleich der *Siegpunkte*, also der *überlebenden Armeepunkte* der Spieler, aufgehoben

ENDERGEBNISSE

Sobald die letzte Turnierrunde beendet wurde ist es die Pflicht des Veranstalters, eine Rangliste der Spieler anhand der erzielten *Turnierpunkte* zu erstellen.

Der Gewinner des Turniers ist der Spieler, der die meisten *Turnierpunkte* erzielt hat und auf der Rangliste als erster angeführt wird.

Wenn zwei oder mehr Spieler den gleichen Platz belegen, werden sie nach ihren insgesamt erzielten *Missionspunkten* gelistet.

Wenn sie sowohl die gleiche Anzahl an *Turnierpunkten*, als auch an *Missionspunkten* erzielt haben, werden sie nach ihren insgesamt erzielten *Siegpunkten* gelistet. Sollte dies nicht ausreichen, um ein Unentschieden aufzuheben, werden die Spieler anhand der insgesamt in diesem Turnier durch ihre Gegner erzielten *Missionspunkte* geordnet.

PAARUNGEN

Die Paarungen für das erste Spiel werden zufällig bestimmt.

Ab dem zweiten Spiel wird ein Schweizer System verwendet: Dabei werden die Spieler nach der Anzahl der erreichten *Turnierpunkte* sortiert, Unentschieden werden durch die erreichten *Missionspunkte* aufgehoben. Sollte weiterhin ein Unentschieden bestehen, werden die erreichten *Siegpunkte* verglichen. Sollte dies nicht ausreichen, um ein Unentschieden aufzuheben, werden die Spieler anhand der insgesamt in diesem Turnier durch ihre Gegner erzielten *Missionspunkte* sortiert. Basierend auf dieser Rangfolge tritt in jedem Spiel der Spieler auf dem ersten Platz gegen den zweiten an, der dritte gegen den vierten usw.

UNGERADE ANZAHL AN SPIELERN (FREILOSE)

Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern muss in jeder Runde ein Spieler aussetzen. Dieser Spieler erhält ein sogenanntes *Freilos*. Ein Spieler mit einem *Freilos* erzielt in dieser Runde einen *Sieg*, für den 2 *Turnierpunkte*, 0 *Missionspunkte* und 0 *Siegpunkte* angerechnet werden.

Der Turnierorganisator muss sicherstellen, dass in einem Turnier ein Spieler nie mehr als ein *Freilos* erhält.

Für die erste Turnierrunde wird der Spieler, der das Freilos erhält, zufällig bestimmt. In den folgenden Turnierrunden erhält der Spieler mit der niedrigsten Anzahl an Turnierpunkten das Freilos, solange er nicht bereits in einer vorherigen Turnierrunde ein Freilos erhalten hat. In diesem Fall erhält der nächsthöhere Spieler das Freilos, solange er nicht bereits in einer vorherigen Turnierrunde ein Freilos erhalten hat.

Wenn ein Spieler ein Freilos erhält, muss er dies wie folgt auf seinem Turnierkontrollbogen festhalten:

1. Zusammenrechnen aller *Missionspunkte*, die er in diesem Turnier erreicht hat.
2. Das Ergebnis mit der Anzahl der Turnierrunden multiplizieren.
3. Dieses Ergebnis durch die Anzahl der gespielten Spiele dividieren (eins weniger als die Gesamtanzahl der Spiele) und aufrunden.

Das Endergebnis dieser Rechnung ist das Ergebnis der *Missionspunkte*. Bei einem Unentschieden werden diese Schritte auch für die *Siegpunkte* durchgeführt.

ARMEELISTEN

Jeder Spieler gibt 2 Armeelisten ab, beide beziehen sich auf eine einzelne Fraktion oder Sektorarmee.

Die Armeelisten müssen nach den Regeln der Infinity-Regelbücher erstellt werden.

Jeder Spieler muss zwei ausgedruckte Kopien der vollständigen Liste (also inklusive der geheimen Informationen) für jede seiner Armeelisten mitbringen und eine vor dem ersten Spiel dem Turnierorganisator übergeben. Zusätzlich muss jeder Spieler eine ausgedruckte Kopie beider Listen mitbringen, die nur die offenen Informationen enthält, um sie auf Nachfrage dem Gegner auszuhändigen.

Ein Turnierorganisator kann von den Spielern verlangen, dass sie ihre Armeelisten vor Turnierbeginn abgeben, damit er ihre Richtigkeit überprüfen kann.

Das einzige für ITS-Turniere offiziell zugelassene Programm zur Verwaltung von Armeelisten ist **Infinity Army**, das es kostenlos auf der Infinity-Webseite gibt.

EINE ARMEELISTE AUSWÄHLEN

Die Spieler wählen ihre Armeeliste für ein Spiel am Anfang des Spiels aus, nachdem sie darüber informiert worden sind, wer ihr Gegner sein wird, welche geheimen Missionsziele sie haben, gegen welche Fraktion sie antreten werden und auf welchem Spieltisch sie spielen werden.

TURNIERSTUFEN

Turnierstufen legen die Anzahl an Punkten fest, die ein Spieler einsetzen kann, um seine Armee aufzustellen.

- » Hohe Stufe: 400 Armeepunkte und 8 UWK.
- » Mittlere Stufe: 300 Armeepunkte und 6 UWK.
- » Niedrige Stufe: 200 Armeepunkte und 4 UWK.

Der Turnierorganisator gibt die Turnierstufe bei Ankündigung des Turniers bekannt, damit die Spieler ihre Armeelisten dementsprechend planen können.

EINSATZTYPEN

Der Einsatztyp eines Turniers beschreibt das Einsatzziel der Turnierszenarien. Alle ITS-Szenarien fallen in eine oder mehrere dieser drei Einsatztypen:

- » **DIREKTE KAMPFEINSÄTZE** sind Missionen mit einer vornehmlich offensiven Ausrichtung, in denen intensive Kampfhandlungen zu erwarten sind.
- » **SPEZIALEINSÄTZE** sind oft verdeckte Operationen, bei denen der Erfolg vom Einsatz spezialisierter Einheiten abhängt, die die einzelnen Einsatzziele erfüllen müssen.
- » **KOMBINIERTER EINSÄTZE** sind eine Kategorie von Missionen, die die Eigenarten von Direkten Kampfeinsätzen und Spezialeinsätzen kombinieren. Ihre Komplexität erfordert den Einsatz von Mehrzweckeinheiten, die in der Lage sind, in jeder Situation zu bestehen.

NR.	SZENARIO	DIREKTE KAMPF-EINSÄTZE	SPEZIAL-EINSÄTZE	KOMBINIERTER EINSÄTZE
1	Auslöschung	x		
2	Biotechfresser	x		
3	Quadrantenkontrolle	x		
4	Enthauptung	x		
5	Die Waffenkammer	x		
6	Frontlinien	x		x
7	Feuergefecht	x		x
8	Überlegenheit	x		x
9	Schutzzone	x		x
10	Übertragungsmatrix	x		x
11	Antennen erobern		x	
12	Kälteschlaf		x	
13	Nimbuszone		x	
14	Tic Tac Toe		x	
15	Erobern und Verteidigen		x	
16	Rettung		x	x
17	Streng Vertraulich		x	x
18	Nachschub		x	x
19	Antennenfeld		x	x
20	Maschinenraum		x	x
21	Kommunikationszentrale		x	x

Der Turnierorganisator gibt den Einsatztyp bei Ankündigung des Turniers bekannt, damit die Spieler ihre Armeelisten dementsprechend planen können.

SZENARIEN

Der Turnierorganisator wählt für jede Turnierrunde ein ITS-Szenario aus und alle Szenarien müssen vom selben Einsatztyp sein, wie das Turnier. Das gleiche Szenario darf nicht zweimal während eines Turnieres gespielt werden. Der Turnierorganisator gibt die gespielten Szenarien bei der Ankündigung des Turniers bekannt, damit die Spieler ihre Armeelisten dementsprechend planen können.

SEASON 8

Während der Season 8 gelten folgenden Sonderregeln:

TAGLINE

Beginnend im Oktober.

STRENG GEHEIM

Demnächst verfügbar.

MODIFIKATIONEN

Der Turnierorganisator kann eine oder mehrere, der im Folgenden beschriebenen, Modifikationen auf das Turnierformat anwenden. Alle angewandten Modifikationen müssen bei der Ankündigung des Turniers bekannt gegeben werden, damit die Spieler sich entsprechend darauf vorbereiten können.

KAMPAGNE

Diese Modifikation erlaubt es den Spielern, ihre *Missionspunkte* dafür zu verwenden, ihren Kommando zu verbessern oder Militärische Spezialisierungen freizuschalten. Dabei werden die Regeln des Infinity Kampagnensystems (ITS) aus der *Infinity - Paradiso Kampagne* verwendet.

Wenn diese Modifikation verwendet wird, müssen die Spieler keine Armeelisten bei der Anmeldung einreichen. Wenn ein Spieler Armeelisten einreicht, müssen sich beide auf eine einzelne Fraktion oder Sektorarmee beziehen.

Spieler können ihre Armeelisten am Anfang jeder Turnierrunde verändern, nachdem sie darüber informiert worden sind, wer ihr Gegner sein wird, gegen welche Fraktion sie antreten werden und auf welchem Spieltisch sie spielen werden.

Diese Modifikation kann nicht zusammen mit der KOMMANDO- oder SHOWDOWN-Modifikation verwendet werden.

SHOWDOWN

Turniere mit dieser Modifikation haben genau eine Turnierrunde, unabhängig von der Anzahl der Spieler. Außerdem verringert sich die minimale Teilnehmerzahl auf 2.

Diese Modifikation kann nicht mit der KAMPAGNE-Modifikation verwendet werden.

KOMMANDO

Die Spieler dürfen einen Kommando in ihrer Turnierliste aufstellen (siehe Infinity: Paradiso Kampagne).

- » Kommandos dürfen 12 Erfahrungspunkte ausgeben.
- » Die Spieler dürfen für jede Armeeliste einen anderen Kommando verwenden, aber während des Turniers sind keine Änderungen mehr möglich.
- » Die Ausrüstung/Fertigkeiten eines Kommandos sind Bestandteil der Armeeliste zu denen er gehört.
- » Kommandos sammeln keine weiteren Erfahrungspunkte während eines Turniers.

Diese Modifikation kann nicht mit der KAMPAGNE-Modifikation verwendet werden.

BEGRENZTE TRUPPENSTÄRKE

In Szenarien mit dieser Modifikation können nur begrenzte Truppenkontingente in den Einsatzgebieten eingesetzt werden. Die Spieler **dürfen keine Armeelisten mit mehr als einer Kampfguppe verwenden.**

ITS-PUNKTE

Der ITS-Rang der Spieler ändert sich in Abhängigkeit von ihrer Position am Ende des Turniers. Je nach Größe des Turniers (Anzahl der Spieler), Art des verwendeten Turnierpakets, Stufe des Turniers und durchschnittlichem ITS-Rang aller Teilnehmer erhalten die Spieler Punkte für die ITS-Rangliste.

ERGEBNISSE EINREICHEN

Damit die ITS-Rangliste mit den Ergebnissen des Turniers auf den neusten Stand gebracht werden kann, müssen Turnierorganisatoren ihre Ergebnisse über folgenden Link eintragen: <http://www.infinitythegame.com/its/report>.

Sollten beim Eintragen der Ergebnisse Probleme auftreten, helfen wir unter tournament@corvusbelli.com gerne weiter.

ITS-SZENARIEN

Die taktischen Möglichkeiten der Infinityregeln ermöglichen es, dass sich das Spiel um viel mehr dreht, als einfach den Gegner auszulöschen. Im ITS (Infinity Turnier System), dem organisierten Spielsystem von Infinity, geht es in den Spielen darum, eine vorher festgelegte Anzahl an Zielen zu erfüllen (beispielsweise das Einnehmen eines bestimmten Gebäudes) oder mit bestimmten Bedingungen des Spielfelds (beispielsweise besonderem Gelände) umzugehen. Diese Art von Spiel bezeichnet man als Missionen oder Szenarios. Dabei geht es darum taktische Situationen aus dem Militär- und Spionageumfeld nachzustellen.

Natürlich sind Szenarien schwieriger und erfordern eine besser geplante Armeeliste und eine taktischere und durchdachtere Herangehensweise vom Spieler. Dafür bieten sie aber auch mehr Abwechslung und Unterhaltung als ein klassisches Spiel auf Vernichtung des Gegners hin.



GEHEIME MISSIONSZIELE

In den ITS-Szenarien sind die *geheimen Missionsziele* zusätzliche Ziele, die ein Spieler erfüllen kann, um mehr *Missionspunkte* zu erhalten.

Normalerweise erhält man für jedes *geheime Missionsziel* 1 *Missionspunkt*, aber dieser Wert kann sich aufgrund spezieller Vorgaben des Szenarios ändern.

Jedes *geheime Missionsziel* kann man nur **ein einziges Mal** in einem Szenario erfüllen. Selbst wenn man die Bedingungen eines *geheimen Missionszieles* erneut erfüllen kann, erhält man keine weiteren *Missionspunkte*.

Eine Einheit, die den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch *geheime Missionsziele* erfüllen.

AUSWAHL

Jedes Szenario legt fest, wie viele *geheime Missionsziele* erfüllt werden können. Im ITS dürfen die *geheimen Missionsziele* nur auf eine Weise ermittelt werden – mit *Missionszielkarten*.

Die Spieler ermitteln die *geheimen Missionsziele* nachdem sie erfahren haben, welche Mission sie spielen werden und gegen welche Armee sie antreten müssen, aber **bevor sie ihre Armeeliste auswählen** (wenn das Turnier die Verwendung mehrerer Armeelisten erlaubt).

INTELCOM-KARTE

Einige Szenarien erlauben es, auf eine *Missionszielkarte* zu verzichten und sie stattdessen als *INTELCOM-Karte* zu verwenden.

Vor Beginn des Spiels, noch bevor das *geheime Missionsziel* gewählt wird, muss jeder Spieler entscheiden, ob die zu ziehende Karte als *Missionszielkarte*, oder als *INTELCOM-Karte* verwendet wird. Diese Entscheidung muss dem Gegner mitgeteilt werden. Beide Spieler werfen einen Würfel. Derjenige mit dem höheren Ergebnis muss seine Entscheidung zuerst treffen und dem Gegner mitteilen. Der Inhalt der Karte, sowohl die Mission als auch der Zahlenwert, sind unabhängig von der getroffenen Entscheidung *geheime Informationen*.

Am Ende des Spiels, wenn die Spieler ihre *Missionspunkte* berechnen, können die Spieler in der Reihenfolge der *Initiative* ihre *INTELCOM-Karten* nutzen.

MISSIONSZIELKARTEN

Jeder Spieler muss seinen *Missionszielkartenstapel* unter Aufsicht seines Gegners mischen und zwei Karten ziehen. Daraus wählt er eine Karte aus, die andere wird abgelegt. Für jedes weitere *geheime Missionsziel* wird dieser Ablauf wiederholt. Die ausgewählten Karten müssen behalten werden und dem Gegner **nach Erfüllung der Mission** auf Nachfrage offengelegt werden.

Sobald eine Karte doppelt gezogen wird, muss die doppelte Karte abgelegt und eine neue Karte gezogen werden.

Die *geheimen Missionsziele* sind bis zu ihrer Erfüllung **geheim Informationen**, die dem Gegner nicht verraten werden. Der Spieler bewahrt die ausgewählten Karten separat vom Kartenstapel auf und muss sie auf Verlangen nach der Erfüllung des *Missionszieles* vorzeigen.

HOCHRANGINGES ZIEL (HVT, HIGH VALUE TARGET)

Das *Hochrangige Ziel* (HVT) stellt einen Nichtkombattanten der gegnerischen Seite dar und wird auf dem Tisch als Ziel für *geheime Missionsziele* platziert.

Beide Spieler **müssen** ein solches Modell aufstellen, da dessen Anwesenheit und Interaktion mit anderen Einheiten im Spiel Einfluss auf das Erreichen *geheimer Missionsziele* in Szenarien hat.

Jedes Modell aus dem Infinity und Infinity Bootleg Sortiment darf als *hochrangiges Ziel* (HVT) verwendet werden. Es wird empfohlen, Modelle die klar als *HVT* oder *Zivilist* erkennbar sind zu benutzen. Beispiele dafür wären der *Beauftragte der O-12* (O-12 High Commissioner), die *Tohaa Diplomatin*, *Go-Go Marlene*, der *Füselier Angus*, die *TAG Piloten*, die *VIP Managerin* (VIP Executive) oder der *HAZMAT-A1-Spezialist* aus den *Dire Foes* Boxen.

Das *hochrangige Ziel* kann für einige *geheime Missionsziele* benötigt werden. Es ist außerdem besonders nützlich, wenn es dazu verwendet wird eines *der geheimen Missionsziele* eines Spielers zu ersetzen (s. unten).

AUFSTELLUNG

Jeder Spieler muss ein *hochrangiges Ziel* zu Beginn seiner Aufstellungsphase aufstellen.

Die Spieler müssen ihre *hochrangigen Ziele* mindestens 4 Zoll außerhalb der Aufstellungszonen platzieren. Außerdem dürfen die *HVT* Modelle nicht auf oder innerhalb von *Konstrukten* oder *Gebäuden* aufgestellt werden, so dass es an einem zugänglichen Punkt auf dem Tisch steht.

EFFEKTE

- » *Hochrangige Ziele* sind für beide Spieler **neutral**.
- » *Hochrangige Ziele* gehören zu keiner Armeeliste und können daher keine Befehle für den Befehlsvorrat generieren oder Befehle erhalten.
- » Wenn ein Spieler eine *HVT* Einheit ausschaltet, sie also in einen *Null-Zustand* (wie *Bewusstlos*, *Tot*, *Sepsitorisiert*, ...) versetzt, verliert dieser Spieler automatisch das Szenario und alle bisher erreichten *Missionspunkte*. Des Weiteren erhält sein Gegner zwei zusätzliche *Missionspunkte* (wobei das Maximum von 10 nicht überschritten werden kann). Hinweis: Wenn ein *HVT* durch die Spezialfertigkeit *Explodieren* eines Modells *ausgeschaltet* wird, so verliert der kontrollierende Spieler diese Modells das Szenario

und nicht der Spieler, der das explodierende Modell ausschaltet und damit die Explosion auslöst!

» Abweichende *Szenario Regeln* oder *geheime Missionsziele* können diese Regel modifizieren.

GEHEIMES MISSIONSZIEL: HVT SICHERN

Während des Spiels darf jeder Spieler eines seiner *geheimen Missionsziele* durch „HVT sichern“ ersetzen. Hierbei handelt es sich um ein optionales *geheimes Missionsziel*, das alle Spieler nutzen können um eines der vom Missionskartenstapel gezogenen *geheimen Missionsziele* zu ersetzen.

Die optionale *geheime Mission* „HVT sichern“ ist erfüllt, sobald sich eine der Einheiten des Spielers (die nicht in einem *Null-Zustand* sein darf) innerhalb der Kontrollzone des gegnerischen HVT befindet, während die Kontrollzone des eigenen HVT frei von feindlichen Einheiten ist, die sich nicht in einem *Null-Zustand* befinden.

Das *geheime Missionsziel* „HVT sichern“ ist genauso viele Missionspunkte wert wie das Szenario für jedes andere *geheime Missionsziel* vorgibt.

MISSIONZIELE

DATENSCAN

Benötigt: *Hacker*

Missionsziel: Der *Hacker* muss die *kurze Fertigkeit* eines Befehls aufwenden und einen *WI-3* Wurf gegen eine beliebige Einheit des Gegners innerhalb seiner *Kontrollzone* bestehen. Das Ziel darf mit einem *Reset-ARB* reagieren, unabhängig vom Truppentyp und davon ob der *Datenscan* von außerhalb seiner *Sichtlinie (SI)* ausgeführt wurde.

SABOTAGE

Benötigt: *Sprengladungen*

Besonderheit: Der Spieler wählt ein *Konstrukt* oder ein *Gebäude* aus, das sich vollständig in der Spielfeldhälfte des Gegners befindet. Dieses Geländestück ist das Ziel des *geheimen Missionsziels*.

Missionsziel: Das Detonieren einer *Sprengladung* an dem gewählten Geländestück. Ein *R-Wurf* wird für das Geländestück nicht durchgeführt. Die Regeln für *Gebäude* und *Konstrukte* werden nicht angewendet.

EXPERIMENTELLE DROGE

Benötigt: *Arzt* oder *Sanitäter*

Missionsziel: Eine verbündete Einheit durch Anwendung der *Fertigkeit Arzt* oder eines *Medikit* vom Zustand *Bewusstlos* in den Zustand *Normal* versetzen.

TELEMETRIE

Benötigt: *Artilleriebeobachter* oder *Spotlight Hacking Programm*

Missionsziel: Eine Einheit erfolgreich mit *Artilleriebeobachter* oder dem *Spotlight Hacking Programm* treffen.

EXTREME GEWALT

Benötigt: -

Missionsziel: Ausführen eines *Coup de Grâce* gegen eine feindliche Einheit im Zustand *Bewusstlos* oder *Brutembryo*.

TESTLAUF

Benötigt: *Ingenieur*

Missionsziel: Bestehen eines *Ingenieur* Wurfes bei irgendeiner verbündeten Einheit bei der 1 STR wieder hergestellt wird.

HVT: SPIONAGE

Benötigt: *Hacker*

Missionsziel: Der *Hacker* muss die *kurze Fertigkeit* eines Befehls aufwenden und einen *WI-3* Wurf bestehen, während sich das gegnerische HVT innerhalb seiner *Kontrollzone* befindet.

HVT: NACHKONSTRUKTION

Benötigt: *Ingenieur*

Missionsziel: Ein *Ingenieur* oder eine Einheit mit *G:Helper* unter der Kontrolle eines *Ingenieurs* muss im Basenkontakt mit dem gegnerischen HVT die *kurze Fertigkeit* eines Befehls aufwenden und einen *WI+3* Wurf bestehen.

HVT: INOKULATION

Benötigt: *Arzt* oder *Sanitäter*

Missionsziel: Ein *Arzt* oder *Sanitäter* oder eine Einheit mit *G:Helper* unter der Kontrolle eines *Arztes* muss im Basenkontakt mit dem gegnerischen HVT die *kurze Fertigkeit* eines Befehls aufwenden und einen *WI+3* Wurf bestehen.

HVT: ZIELMARKIERUNG

Benötigt: *Artilleriebeobachter* oder *Spotlight Hacking Programm*

Missionsziel: Der Spieler muss das gegnerische HVT zweimal erfolgreich mit *Artilleriebeobachter* oder dem *Spotlight Hacking Programm* treffen. Der Spieler darf zu diesem Zweck diese Art des Angriffs auf das *neutrale* HVT Modell durchführen.

AUSLÖSCHUNG (NIEDRIGE STUFE)

Tischkonfiguration: A.

Sonderregeln: Ausschalten, Keine Gnade

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » **Zwischen 50 und 100** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 101 und 150** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (3 Missionspunkte).
- » **Mehr als 150** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (4 Missionspunkte).
- » **Zwischen 50 und 100** überlebende eigene Armeepunkte (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 101 und 150** überlebende eigene Armeepunkte (3 Missionspunkte).
- » **Mehr als 150** überlebende eigene Armeepunkte (4 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (2 Missionspunkte).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt als *ausgeschaltet* für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand *Tot* übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem *Null*-Zustand befindet.

Einheiten, die bis zum Ende des Spiels **nicht auf dem Spielfeld aufgestellt** wurden, gelten als *ausgeschaltet*.

KEINE GNADE

In dieser Mission werden die *Rückzug!*-Regeln **nicht** angewendet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

AUSLÖSCHUNG (MITTLERE STUFE)

Tischkonfiguration: A.

Sonderregeln: Ausschalten, Keine Gnade

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » **Zwischen 75 und 150** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 151 und 250** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (3 Missionspunkte).
- » **Mehr als 250** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (4 Missionspunkte).
- » **Zwischen 75 und 150** überlebende eigene Armeepunkte (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 151 und 250** überlebende eigene Armeepunkte (3 Missionspunkte).
- » **Mehr als 250** überlebende eigene Armeepunkte (4 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (2 Missionspunkte).

AUFSTELLUNG

Beiden Spieler steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt als *ausgeschaltet* für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand *Tot* übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem *Null*-Zustand befindet.

Einheiten, die bis zum Ende des Spiels **nicht auf dem Spielfeld aufgestellt** wurden, gelten als *ausgeschaltet*.

KEINE GNADE

In dieser Mission werden die *Rückzug!*-Regeln **nicht** angewendet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

AUSLÖSCHUNG (HOHE STUFE)

Tischkonfiguration: A.

Sonderregeln: Ausschalten, Keine Gnade

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » **Zwischen 100 und 200** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 201 und 300** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (3 Missionspunkte).
- » **Mehr als 300** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (4 Missionspunkte).
- » **Zwischen 100 und 200** überlebende eigene Armeepunkte (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 201 und 300** überlebende eigene Armeepunkte (3 Missionspunkte).
- » **Mehr als 300** überlebende eigene Armeepunkte (4 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (2 Missionspunkte).

BIOTECHFRESSER (NIEDRIGE STUFE)

Tischkonfiguration: A.

Sonderregeln: Ausschalten, Biotechfressergebiet, Chaotische Aufstellung, Keine Gnade.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » **Mehr geheime Missionsziele** erreichen als der Gegner (1 Missionspunkt).
- » **Mehr** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* als der Gegner (3 Missionspunkte).
- » **Zwischen 50 und 100** überlebende eigene Armeepunkte (2 Missionspunkte).
- » **Zwischen 101 und 150** überlebende eigene Armeepunkte (3 Missionspunkte).
- » **Mehr als 150** überlebende eigene Armeepunkte (4 Missionspunkte).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt aus *ausgeschaltet* für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand *Tot* übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem *Null*-Zustand befindet.

Einheiten, die bis zum Ende des Spiels **nicht auf dem Spielfeld aufgestellt** wurden, gelten als *ausgeschaltet*.

KEINE GNADE

In dieser Mission werden die *Rückzug!*-Regeln **nicht** angewendet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **2 geheime Missionsziele** (jeweils 1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **20 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

CHAOTISCHE AUFSTELLUNG

Jede Einheit, die eine Spezialfertigkeit besitzt, die es ihr erlaubt, außerhalb ihrer *Aufstellungszone* aufgestellt zu werden, muss einen normalen *K-3* Wurf ablegen. Wenn der Wurf scheitert, wird die Einheit irgendwo innerhalb ihrer *Aufstellungszone* aufgestellt.

Spezialfertigkeiten, Ausrüstungsgegenstände oder Regeln die zur Aufstellung einen *K* oder *W*-Wurf verwenden, müssen diesen durch den *K-3* Wurf ersetzen. Jeder *MOD*, der bei der Aufstellung oder einer damit in Verbindung stehenden Spezialfertigkeit, Ausrüstungsgegenstand oder Regel zum Tragen käme, wird auf diesen Wurf angewandt.

SZENARIO-SONDERREGELN

BIOTECHFRESSERGEBIET

Auf jeder Spielfeldhälfte befindet sich ein 40 cm tiefer Bereich der mit einer Biotech fressenden Nanotechseuche (*Biotechfresser*) infiziert ist. Dieser Bereich schließt die *Aufstellungszone* mit ein (s. Karte unten).

Am Ende jedes aktiven Spielzugs müssen alle Einheiten des aktiven Spielers, die sich innerhalb eines *Biotechfressergebiets* befinden, einen *BTS*-Wurf gegen *Schaden 14* ablegen.

Der *Biotechfresser* wirkt stärker gegen künstliche Einheiten, daher müssen alle Einheiten mit dem *STR* Attribut *zwei BTS*-Würfe ablegen.

Am Ende der dritten Spielrunde gilt jede Einheit innerhalb eines der *Biotechfressergebiete* als *ausgeschaltet*.

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt als *ausgeschaltet* für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand *Tot* übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem *Null*-Zustand befindet.

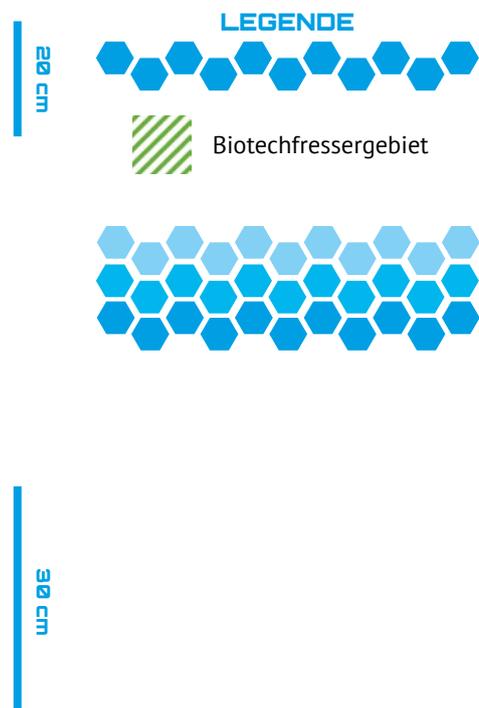
Einheiten, die bis zum Ende des Spiels **nicht auf dem Spielfeld aufgestellt** wurden, gelten als *ausgeschaltet*.

KEINE GNADE

In dieser Mission werden die *Rückzug!*-Regeln **nicht** angewendet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.



BIOTECHFRESSER (MITTLERE STUFE)

Tischkonfiguration: A.

Sonderregeln: Sonderregeln: Ausschalten, Biotechfressergebiet, Chaotische Aufstellung, Keine Gnade.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Mehr geheime Missionsziele erreichen als der Gegner (1 Missionspunkt).
- » Mehr Armeepunkte des Gegners ausschalten als der Gegner (3 Missionspunkte).
- » Zwischen 75 und 150 überlebende eigene Armeepunkte (2 Missionspunkte).
- » Zwischen 151 und 250 überlebende eigene Armeepunkte (3 Missionspunkte).
- » Mehr als 250 überlebende eigene Armeepunkte (4 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat 2 geheime Missionsziele (jeweils 1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine 20 cm tiefe Standardaufstellungszone an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

CHAOTISCHE AUFSTELLUNG

Jede Einheit, die eine Spezialfertigkeit besitzt, die es ihr erlaubt, außerhalb ihrer Aufstellungszone aufgestellt zu werden, muss einen normalen K-3 Wurf ablegen. Wenn der Wurf scheitert, wird die Einheit irgendwo innerhalb ihrer Aufstellungszone aufgestellt.

Spezialfertigkeiten, Ausrüstungsgegenstände oder Regeln die zur Aufstellung einen K oder W-Wurf verwenden, müssen diesen durch den K-3 Wurf ersetzen. Jeder MOD, der bei der Aufstellung oder einer damit in Verbindung stehenden Spezialfertigkeit, Ausrüstungsgegenstand oder Regel zum Tragen käme, wird auf diesen Wurf angewandt.



SZENARIO-SONDERREGELN

BIOTECHFRESSERGEBIET

Auf jeder Spielfeldhälfte befindet sich ein 40 cm tiefer Bereich der mit einer Biotech fressenden Nanotechseuche (Biotechfresser) infiziert ist. Dieser Bereich schließt die Aufstellungszone mit ein (s. Karte unten).

Am Ende jedes aktiven Spielzugs müssen alle Einheiten des aktiven Spielers, die sich innerhalb eines Biotechfressergebiets befinden, einen BTS-Wurf gegen Schaden 14 ablegen.

Der Biotechfresser wirkt stärker gegen künstliche Einheiten, daher müssen alle Einheiten mit dem STR Attribut zwei BTS-Würfe ablegen.

Am Ende der dritten Spielrunde gilt jede Einheit innerhalb eines der Biotechfressergebiete als ausgeschaltet.

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt als ausgeschaltet für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand Tot übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem Null-Zustand befindet.

Einheiten, die bis zum Ende des Spiels nicht auf dem Spielfeld aufgestellt wurden, gelten als ausgeschaltet.

KEINE GNADE

In dieser Mission werden die Rückzug!-Regeln nicht angewendet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach der dritten Spielrunde.



BIOTECHFRESSER (HOHE STUFE)

Tischkonfiguration: A.

Sonderregeln: Sonderregeln: Ausschalten, Biotechfressergebiet, Chaotische Aufstellung, Keine Gnade.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » **Mehr geheime Missionsziele** erreichen als der Gegner (1 Missionspunkt).
- » **Mehr** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* als der Gegner umgekehrt (3 Missionspunkte).
- » **Zwischen 100 und 200** überlebende eigene Armeepunkte (2 Missionspunkte).
- » **Zwischen 201 und 300** überlebende eigene Armeepunkte (3 Missionspunkte).
- » **Mehr als 300** überlebende eigene Armeepunkte (4 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **2 geheime Missionsziele** (jeweils 1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **20 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

CHAOTISCHE AUFSTELLUNG

Jede Einheit, die eine Spezialfertigkeit besitzt, die es ihr erlaubt, außerhalb ihrer *Aufstellungszone* aufgestellt zu werden, muss einen normalen *K-3* Wurf ablegen. Wenn der Wurf scheitert, wird die Einheit irgendwo innerhalb ihrer *Aufstellungszone* aufgestellt.

Spezialfertigkeiten, Ausrüstungsgegenstände oder Regeln die zur Aufstellung einen *K* oder *W*-Wurf verwenden, müssen diesen durch den *K-3* Wurf ersetzen. Jeder *MOD*, der bei der Aufstellung oder einer damit in Verbindung stehenden Spezialfertigkeit, Ausrüstungsgegenstand oder Regel zum Tragen käme, wird auf diesen Wurf angewandt.



SZENARIO-SONDERREGELN

BIOTECHFRESSERGEBIET

Auf jeder Spielfeldhälfte befindet sich ein 40 cm tiefer Bereich der mit einer Biotech fressenden Nanotechseuche (*Biotechfresser*) infiziert ist. Dieser Bereich schließt die *Aufstellungszone* mit ein (s. Karte unten).

Am Ende jedes aktiven Spielzugs müssen alle Einheiten des aktiven Spielers, die sich innerhalb eines *Biotechfressergebiets* befinden, einen *BTS*-Wurf gegen *Schaden 14* ablegen.

Der *Biotechfresser* wirkt stärker gegen künstliche Einheiten, daher müssen alle Einheiten mit dem *STR* Attribut *zwei BTS*-Würfe ablegen.

Am Ende der dritten Spielrunde gilt jede Einheit innerhalb eines der *Biotechfressergebiete* als *ausgeschaltet*.

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt als *ausgeschaltet* für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand *Tot* übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem *Null*-Zustand befindet.

Einheiten, die bis zum Ende des Spiels **nicht auf dem Spielfeld aufgestellt** wurden, gelten als *ausgeschaltet*.

KEINE GNADE

In dieser Mission werden die *Rückzug!*-Regeln **nicht** angewendet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.



QUADRANTENKONTROLLE

Tischkonfiguration: A.

Sonderregeln: Beherrschen EZ, INTELCOM-Karte (Unterstützung und Kontrolle), Quadranten (EZ).

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende jeder Runde: **die gleiche Anzahl** von *Quadranten beherrschen* wie der Gegner (1 Missionspunkt, aber nur wenn der Spieler mindestens einen *Quadranten beherrscht*).
- » Am Ende jeder Runde: **mehr Quadranten beherrschen** als der Gegner (3 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

QUADRANTEN (EZ)

Am Ende jeder *Spielrunde*, **nicht vorher**, wird das Spielfeld in vier *Quadranten* aufgeteilt wie auf der Karte dargestellt. Danach ermittelt jeder Spieler wie viele *Quadranten* er beherrscht und berechnet die Missionspunkte.

In diesem Szenario gilt jeder *Quadrant* als eine *Einsatzzone* (EZ).

BEHERRSCHEN EZ

Eine Einsatzzone (EZ) wird von einem Spieler *beherrscht*, wenn er **mehr** Armeepunkte als sein Gegner **innerhalb** dieses Bereiches besitzt. Nur Einheiten, die als **Modelle** oder **Marker** (*Tarnmarker, Brutembryo, Sporenembryo, ...*) aufgestellt sind, sowie *KI Bojen, Proxies* und *G: Helfer-Drohnen* werden gewertet. Einheiten, die sich in einem *Null-Zustand* befinden, werden nicht gewertet. Marker, die Waffen oder Ausrüstung darstellen (wie *Minen* oder *Repeater*), *Holoechos* und andere Marker, die keine Einheit darstellen, werden ebenfalls nicht gewertet.

Eine Einheit, ob Modell oder Marker, befindet sich innerhalb einer *EZ*, wenn sich **mehr als die Hälfte** der Base innerhalb der *EZ* befindet.

SHASVASTII

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Shasvastii*, die sich innerhalb einer *Einsatzzone* befinden, werden dann gewertet, wenn sie sich in einem *Nicht-Null* oder dem *Brutembryo-Zustand* befinden.

GEPÄCK

Truppen mit der Spezialfertigkeit *Gepäck*, die sich innerhalb einer *Einsatzzone* befinden, werden mit den zusätzlichen Armeepunkten die diese Spezialfertigkeit liefert, gewertet.

INTELCOM-KARTE (UNTERSTÜTZUNG UND KONTROLLE)

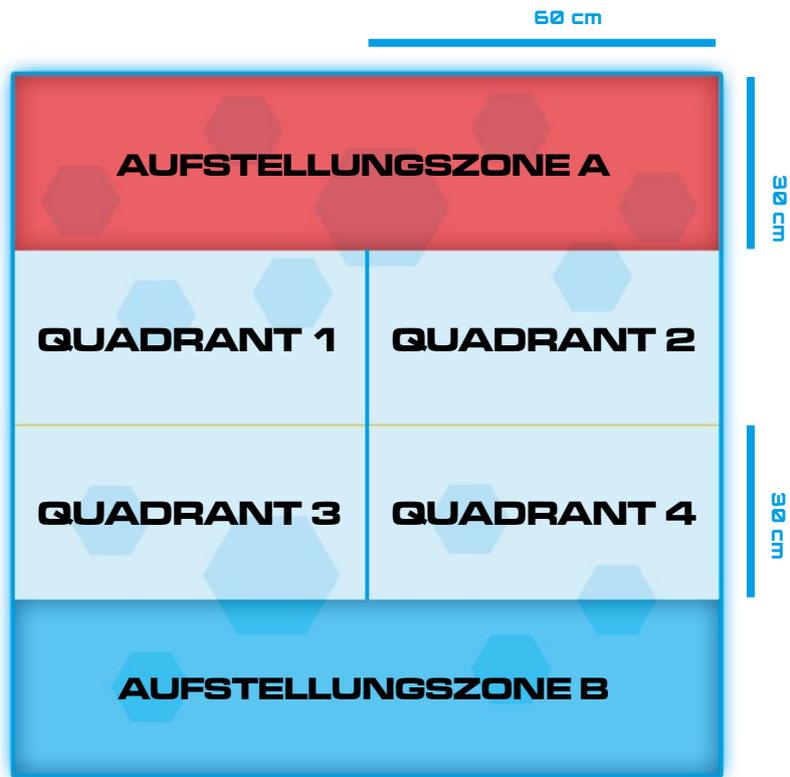
Vor Beginn des Spiels, noch bevor das geheime Missionsziel gewählt wird, muss jeder Spieler entscheiden, ob die zu ziehende Karte als Missionszielkarte oder als INTELCOM-Karte verwendet wird. Diese Entscheidung muss dem Gegner mitgeteilt werden. Beide Spieler werfen einen Würfel. Derjenige mit dem höheren Ergebnis muss seine Entscheidung zuerst treffen und dem Gegner mitteilen. Der Inhalt der Karte, sowohl die Mission als auch der Zahlenwert der Karte sind unabhängig von der getroffenen Entscheidung *geheime Informationen*.

Am Ende des Spiels, zum Ende der dritten Spielrunde, wenn beide Spieler ihre Missionspunkte berechnen, können die Spieler, in der Reihenfolge der Initiative, ihre INTELCOM-Karten im Modus Unterstützung und Kontrolle verwenden.

MODUS UNTERSTÜTZUNG UND KONTROLLE: der Spieler darf den Punktwert der Unterstützung und Kontrolle Karte zu den Armeepunkten hinzuaddieren, die er in einer Einsatzzone (EZ) seiner Wahl besitzt, jedoch nur, wenn er mindestens eine Einheit in dieser EZ besitzt, die sich nicht in einem *Null-Zustand* befindet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.



ENTHAUPTUNG

Tischkonfiguration: A.

Sonderregeln: Ausschalten, Verstärkte Taktische Verbindung.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » **Die gleiche Anzahl** an Armeepunkten *ausschalten* als der Gegner (1 Missionspunkt).
- » **Mehr** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* als der Gegner (3 Missionspunkte).
- » **Die gleiche Anzahl** an Leutnants *ausschalten* als der Gegner (2 Missionspunkte).
- » **Mehr** Leutnants *ausschalten* als der Gegner (3 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **2 geheime Missionsziele** (jeweils 2 Missionspunkte).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SCENARIO-SONDERREGELN

VERSTÄRKT TAKTISCHE VERBINDUNG

In diesem Szenario werden die Regeln für *Verlust des Leutnants* **nicht** angewendet.

In dieser Mission ist die Identität des *Leutnants* immer **offene Information**. Wenn sich der Leutnant in einem Marker-Zustand befindet (*Getarnt, TO-Tarnung...*) muss der Spieler bekanntgeben, welcher Marker, oder im Falle des *Holoprojektor* welcher der Marker, der Leutnant ist.

Wenn der *Leutnant* die Spezialfertigkeit *TO-Tarnung* besitzt, kann er nicht in *verdeckter Aufstellung* aufgestellt werden.

Der *Leutnant* muss zu Beginn des ersten Spielerzuges aufgestellt sein.

Wenn der Spieler während der *taktischen Phase* seines aktiven Zugs keinen *Leutnant* besitzt, weil dieser entweder nicht aufgestellt wurde, sich im Zustand *Isoliert* oder in einem *Null-Zustand* (*Bewusstlos, Tot, Sepsitorisiert...*) befindet, muss der Spieler einen neuen *Leutnant* ernennen, ohne hierfür einen Befehl auszugeben. Die Identität dieses neuen *Leutnants* ist *offene Information*. Der neue Leutnant muss entweder als Modell, oder als Marker auf dem Spielfeld aufgestellt werden.

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt als *ausgeschaltet* für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand *Tot* übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem *Null-Zustand* befindet.

Einheiten, die bis zum Ende des Spiels **nicht auf dem Spielfeld aufgestellt** wurden, gelten als *ausgeschaltet*.

KEINE GNADE

In dieser Mission werden die *Rückzug!*-Regeln **nicht** angewendet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.



DIE WAFFENKAMMER

Tischkonfiguration: F.

Sonderregeln: Ausrüstungskisten, Beherrschen, EZ die Waffenkammer (EZ), INTELCOM-Karte (Unterstützung und Kontrolle), Sperrgebiet, Spezialisten.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende jeder Runde: die Waffenkammer *beherrschen* (1 Missionspunkt).
- » Am Ende des Spiels: die Waffenkammer *beherrschen* (4 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: **mehr** Waffen aus den Ausrüstungskisten *bergen* als der Gegner (2 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SPERRGEBIET

Der Einsatz der Spezialfertigkeiten *Luftlandetruppen (LL)*, *motorisierter Aufmarsch* und *Infiltration*, sowie die Aufstellungsregel der Spezialfertigkeit *Imitation* sind in einem 20 cm breiten Streifen auf beiden Seiten der Spielfeldmittellinie nicht möglich. Einheiten können jedoch in das Sperrgebiet *abweichen*.

SZENARIO-SONDERREGELN

DIE WAFFENKAMMER (EZ)

In diesem Szenario gilt die *Waffenkammer* als eine *Einsatzzone* (EZ).

In der Spielfeldmitte befindet sich die 20x20 cm große *Waffenkammer*. Um die *Waffenkammer* darzustellen, empfehlen wir den Objective Room von Micro Art Studio, den Command Bunker von Warsenal, den Operations Room von Plastcraft, oder den Panic Room von Customeeple

Für dieses Szenario wird angenommen, dass die Wände der *Waffenkammer* unendlich hoch sind und die *Sichtlinie* komplett blockieren. Sie besitzt vier *Türen*, je eine in der Mitte jeder Wand (siehe Karte). Die *Türen der Waffenkammer* sind zu Beginn des Spieles geschlossen. Die *Türen der Waffenkammer* müssen durch *schmäler Eingang Marker* oder ein Geländestück der gleichen Größe dargestellt werden. Die *Türen der Waffenkammer* besitzen die Breite eines *schmalen Eingangs*.

Die Regeln für *Gebäude und Konstrukte* sind in diesem Szenario erlaubt.

TÜREN DER WAFFENKAMMER ÖFFNEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialist* muss sich in Basekontakt mit der *Türe* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher *WI-Wurf* erlaubt es dem *Spezialisten*, die *Türen* zu öffnen.
- » Um sie zu öffnen, muss sich ein *Spezialist* in Basenkontakt zur *Tür* befinden und die kurze Fertigkeit eines Befehls aufwenden, sowie einen *WI-Wurf* bestehen. Dadurch werden **alle Türen** der *Waffenkammer* geöffnet. Ein erfolgreicher *Wurf* öffnet **alle Türen** der *Waffenkammer*.
- » Ein misslungener *Wurf* kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit eines Befehls aufgewendet werden muss und der *Wurf* durchgeführt wird.

BEHERRSCHEN EZ

Eine *Einsatzzone* (EZ) wird von einem Spieler *beherrscht*, wenn er **mehr** Armeepunkte als sein Gegner **innerhalb** dieses Bereiches besitzt. Nur Einheiten, die als **Modelle** oder **Marker** (*Tarnmarker*, *Brutembryo*, *Sporenembryo*, ...) aufgestellt sind, sowie *KI Bojen*, *Proxies* und *G: Helfer-Drohnen* werden gewertet. Einheiten, die sich in einem *Null*-Zustand befinden, werden nicht gewertet. Marker, die Waffen oder Ausrüstung darstellen (wie *Minen* oder *Repeater*), *Holoechos* und andere Marker, die keine Einheit darstellen, werden ebenfalls nicht gewertet.

Eine Einheit, ob Modell oder Marker, befindet sich innerhalb einer *EZ*, wenn sich **mehr als die Hälfte** der Base innerhalb der *EZ* befindet.

SHASVASTII

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Shasvastii*, die sich innerhalb einer *Einsatzzone* befinden, werden dann gewertet, wenn sie sich in einem *Nicht-Null* oder dem *Brutembryo*-Zustand befinden.

GEPÄCK

Truppen mit der Spezialfertigkeit *Gepäck*, die sich innerhalb einer *Einsatzzone* befinden, werden mit den zusätzlichen Armeepunkten die diese Spezialfertigkeit liefert, gewertet.

AUSRÜSTUNGSKISTEN

In der Waffenkammer befinden sich 2 *Ausrüstungskisten* in 2 gegenüberliegenden Ecken (s. Karte unten).

Jede *Ausrüstungskiste* muss durch einen *Missionszielmarker* oder ein passendes Geländestück gleicher Größe dargestellt werden.

Die Spieler können **vor der zweiten Spielrunde** keine *Angriffe*, außer *Ausrüstungskiste benutzen*, gegen die *Ausrüstungskisten* ansagen.

AUSRÜSTUNGSKISTE BENUTZEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Der *Spezialist* muss sich in Basekontakt mit der *Ausrüstungskiste* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher *WI*-Wurf erlaubt es der Einheit, die Eigenschaft *Logistik* einer *Ausrüstungskiste* zu nutzen:
- » Ein erfolgreicher *WI*-Wurf erlaubt es der Einheit, einen Wurf auf einer der *Beute-Tabellen* durchzuführen um eine Waffe oder einen Ausrüstungsgegenstand zu erhalten. Wenn ein erfolgreicher Wurf durchgeführt wurde, kann diese Einheit die Eigenschaft *Logistik* dieses Geländestücks nicht mehr nutzen.
- » Einheiten mit den Spezialfertigkeiten *Beute* oder *Plünderer*, oder einer anderen Fertigkeit, die dies explizit erlaubt, bestehen den *WI*-Wurf automatisch und dürfen sofort für eine der *Beute-Tabellen* würfeln.
- » Eine Einheit in Basekontakt mit diesem Geländestück darf die kurze Fertigkeit eines Befehls aufwenden, um ihren Zustand *Entladen* aufzuheben.
- » Nach einem erfolgreichen *WI*-Wurf dürfen *Spezialisten* zwei Mal auf einer der *Beute-Tabelle* würfeln, können aber nur eines der Ergebnisse verwenden.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker*, *Arzt*, *Ingenieur*, *Artilleriebeobachter*, *Sanitäter*, *Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, *Ärzte* und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

INTELCOM-KARTE (UNTERSTÜTZUNG UND KONTROLLE)

Vor Beginn des Spiels, noch bevor das geheime Missionsziel gewählt wird, muss jeder Spieler entscheiden, ob die zu ziehende Karte als Missionszielkarte, oder als INTELCOM-Karte verwendet wird. Diese Entscheidung muss dem Gegner mitgeteilt werden. Beide Spieler werfen einen Würfel. Derjenige mit dem höheren Ergebnis muss seine Entscheidung zuerst treffen und dem Gegner mitteilen. Der Inhalt der Karte, sowohl die Mission als auch der Zahlenwert der Karte sind unabhängig von der getroffenen Entscheidung *geheime Informationen*.

Am Ende des Spiels, zum Ende der dritten Spielrunde, wenn beide Spieler ihre Missionspunkte berechnen, können die Spieler, in der Reihenfolge der Initiative, ihre INTELCOM-Karten im Modus Unterstützung und Kontrolle verwenden.

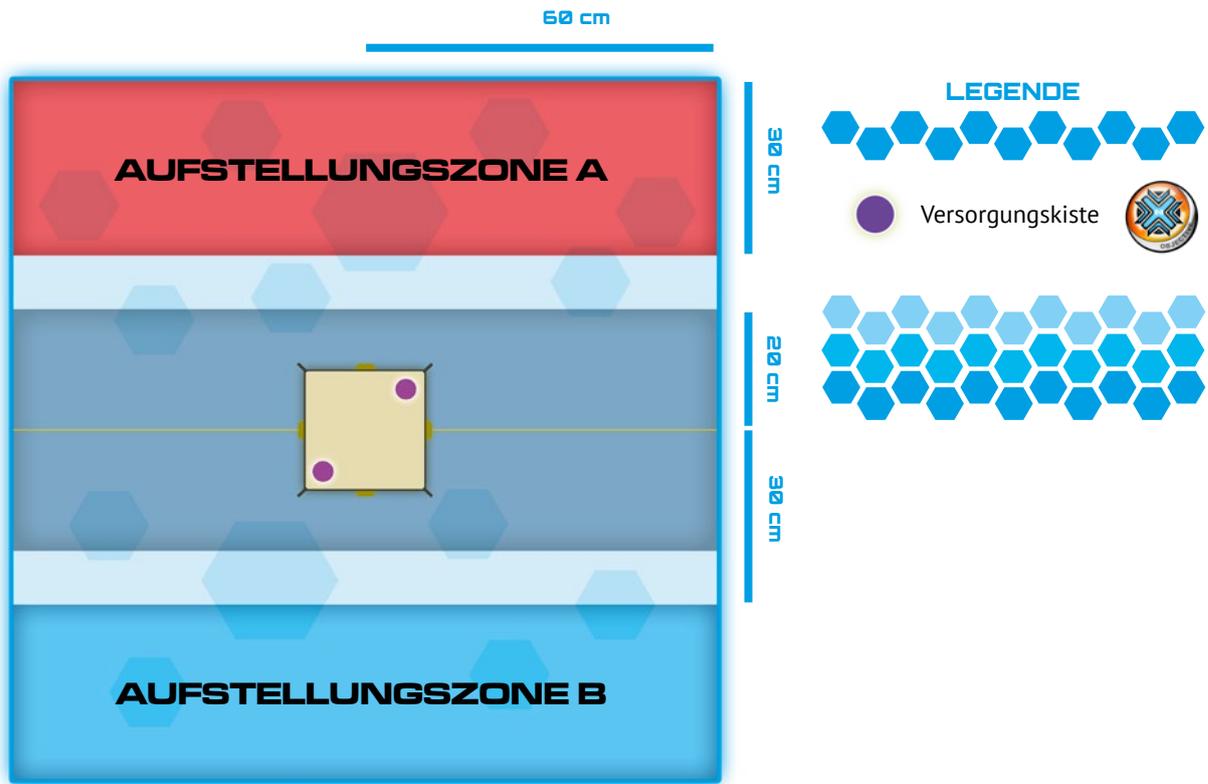
MODUS UNTERSTÜTZUNG UND KONTROLLE: der Spieler darf den Punktwert der Unterstützung und Kontrolle Karte zu den Armeepunkten hinzuaddieren, die er in einer Einsatzzone (EZ) seiner Wahl besitzt, jedoch nur, wenn er mindestens eine Einheit in dieser EZ besitzt, die sich nicht in einem *Null*-Zustand befindet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug im *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des Zuges dieses Spielers.

GEBÄUDE TYP	KONSTRUKT TYP	ZUGANGS TYP	ZUGANGSBREITE	EIGENSCHAFTEN		
WAFFENKAMMER	Außenwand (x4)	Sicherheitstür (x4)	Schmaler Zugang (x4)	Versorgungskiste (x2)		
ELEMENT:	NAME:	R:	BTS:	STR:	ZB:	EIGENSCHAFTEN
ZUGANG	SICHERHEITSTÜR	3	3	2	Schmaler Zugang	Hackbar (WI-Wurf)
KONSTRUKT	AUßENWAND	10	0	3	-	-
AUSSTATTUNG	VERSORGUNGSKISTE	0	0	1	-	Logistik



FRONTLINIEN

Tischkonfiguration: A.

Sonderregeln: Beherrschen EZ, INTELCOM-Karte (Unterstützung und Kontrolle), Sektionen (EZ).

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende des Spiels: den Sektor beherrschen, der an die eigene Aufstellungszone grenzt (1 Missionspunkt).
- » Am Ende des Spiels: den mittleren Sektor beherrschen (3 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: den Sektor beherrschen, der an die gegnerische Aufstellungszone grenzt (5 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe Standardaufstellungszone an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

SEKTIONEN (EZ)

Erst wenn das Spiel zu Ende ist, **nicht vorher**, werden 3 Sektionen bestimmt. Die Sektionen sind 20 cm tief und so breit wie das Spielfeld. Zwei dieser Sektionen erstrecken sich in 10 cm Entfernung von der Spielfeldmittellinie bis an die Aufstellungszonen der Spieler. Die dritte Sektor ist der 20 cm breite Streifen in der Spielfeldmitte (s. Karte unten).

In diesem Szenario gilt jeder Sektor als eine Einsatzzone (EZ).

BEHERRSCHEN EZ

Eine Einsatzzone (EZ) wird von einem Spieler beherrscht, wenn er **mehr** Armeepunkte als sein Gegner **innerhalb** dieses Bereiches besitzt. Nur Einheiten, die als **Modelle** oder **Marker** (Tarnmarker, Brutembryo, Sporenembryo, ...) aufgestellt sind, sowie KI Bojen, Proxies und G: Helfer-Drohnen werden gewertet. Einheiten, die sich in einem Null-Zustand befinden, werden nicht gewertet. Marker, die Waffen oder Ausrüstung darstellen (wie Minen oder Repeater), Holoechos und andere Marker, die keine Einheit darstellen, werden ebenfalls nicht gewertet.

Eine Einheit, ob Modell oder Marker, befindet sich innerhalb einer EZ, wenn sich **mehr als die Hälfte** der Base innerhalb der EZ befindet.

SHASVASTII

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Shasvastii*, die sich innerhalb einer Einsatzzone befinden, werden dann gewertet, wenn sie sich in einem Nicht-Null oder dem Brutembryo-Zustand befinden.

GEPÄCK

Truppen mit der Spezialfertigkeit *Gepäck*, die sich innerhalb einer Einsatzzone befinden, werden mit den zusätzlichen Armeepunkten die diese Spezialfertigkeit liefert, gewertet.

INTELCOM-KARTE (UNTERSTÜTZUNG UND KONTROLLE)

Vor Beginn des Spiels, noch bevor das geheime Missionsziel gewählt wird, muss jeder Spieler entscheiden, ob die zu ziehende Karte als Missionszielkarte, oder als INTELCOM-Karte verwendet wird. Diese Entscheidung muss dem Gegner mitgeteilt werden. Beide Spieler werfen einen Würfel. Derjenige mit dem höheren Ergebnis muss seine Entscheidung zuerst treffen und dem Gegner mitteilen. Der Inhalt der Karte, sowohl die Mission als auch der Zahlenwert der Karte sind unabhängig von der getroffenen Entscheidung *geheime Informationen*.

Am Ende des Spiels, zum Ende der dritten Spielrunde, wenn beide Spieler ihre Missionspunkte berechnen, können die Spieler, in der Reihenfolge der Initiative, ihre INTELCOM-Karten im Modus Unterstützung und Kontrolle verwenden.

MODUS UNTERSTÜTZUNG UND KONTROLLE: der Spieler darf den Punktwert der Unterstützung und Kontrolle Karte zu den Armeepunkten hinzuaddieren, die er in einer Einsatzzone (EZ) seiner Wahl besitzt, jedoch nur, wenn er mindestens eine Einheit in dieser EZ besitzt, die sich nicht in einem Null-Zustand befindet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.



FEUERGEFECHT

Tischkonfiguration: B.

Sonderregeln: Ausgewiesene Landezone, Ausschalten, Keine Gnade, Spezialisten, Ausrüstungskisten.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Mehr *Spezialisten ausschalten* als der Gegner (1 Missionspunkt).
- » Mehr *Leutnants ausschalten* als der Gegner (2 Missionspunkte).
- » Mehr *Armeepunkte ausschalten* als der Gegner (4 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: **mehr Ausrüstungskisten öffnen**, als der Gegner am Ende des Spiels (1 Missionspunkt).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **2 geheime Missionsziele** (je 1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt als *ausgeschaltet* für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand *Tot* übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem *Null*-Zustand befindet.

Einheiten, die bis zum Ende des Spiels **nicht auf dem Spielfeld aufgestellt** wurden, gelten als *ausgeschaltet*.

KEINE GNADE

In dieser Mission werden die *Rückzug!*-Regeln **nicht** angewendet.

AUSGEWIESENE LANDEZONE

Das komplette Spielfeld gilt als *Ausgewiesene Landezone*. Jede Einheit mit der Spezialfertigkeit *Luftlandung (LL)* kann einen +3 MOD auf seinen K-Wurf zur *Aufstellung* anwenden. Dieser MOD ist kumulativ zu andere MODs die durch andere Regeln angewendet werden können.

Zusätzlich ignorieren Einheiten einer beliebigen Stufe dieser Spezialfertigkeit die Einschränkungen zur *Aufstellung* und *Abweichung* innerhalb der gegnerischen *Aufstellungszone*.

Es befinden sich **drei Ausrüstungskisten** auf der Spielfeldmittellinie. Eine wird auf der Spielfeldmitte, die anderen beiden jeweils **30 cm** von den Spielfeldkanten entfernt platziert.

Jede *Ausrüstungskiste* muss durch einen Missionsmarker, oder ein Geländestück mit demselben Durchmesser, repräsentiert werden (wie beispielsweise die Info Hubs von Micro Art Studio).

AUSRÜSTUNGSKISTE BENUTZEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Der *Spezialist* muss sich in Basekontakt mit der *Ausrüstungskiste* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher *WI*-Wurf erlaubt es der Einheit, die Eigenschaft *Logistik* einer *Ausrüstungskiste* zu nutzen:
- » Ein erfolgreicher *WI*-Wurf erlaubt es der Einheit, einen Wurf auf einer der *Beute-Tabellen* durchzuführen um eine Waffe oder einen Ausrüstungsgegenstand zu erhalten. Wenn ein erfolgreicher Wurf durchgeführt wurde, kann diese Einheit die Eigenschaft *Logistik* dieser Geländestücks nicht mehr nutzen.
- » Einheiten mit den Spezialfertigkeiten *Beute* oder *Plünderer*, oder einer anderen Fertigkeit, die dies explizit erlaubt, bestehen den *WI*-Wurf automatisch und dürfen sofort für eine der *Beute-Tabellen* würfeln.
- » Eine Einheit in Basekontakt mit diesem Geländestück darf die kurze Fertigkeit eines Befehls aufwenden, um ihren Zustand *Entladen* aufzuheben.
- » Nach einem erfolgreichen *WI*-Wurf dürfen *Spezialisten* zwei Mal auf einer der *Beute-Tabelle* würfeln, können aber nur eines der Ergebnisse verwenden.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker*, *Arzt*, *Ingenieur*, *Artilleriebeobachter*, *Sanitäter*, *Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, *Ärzte* und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

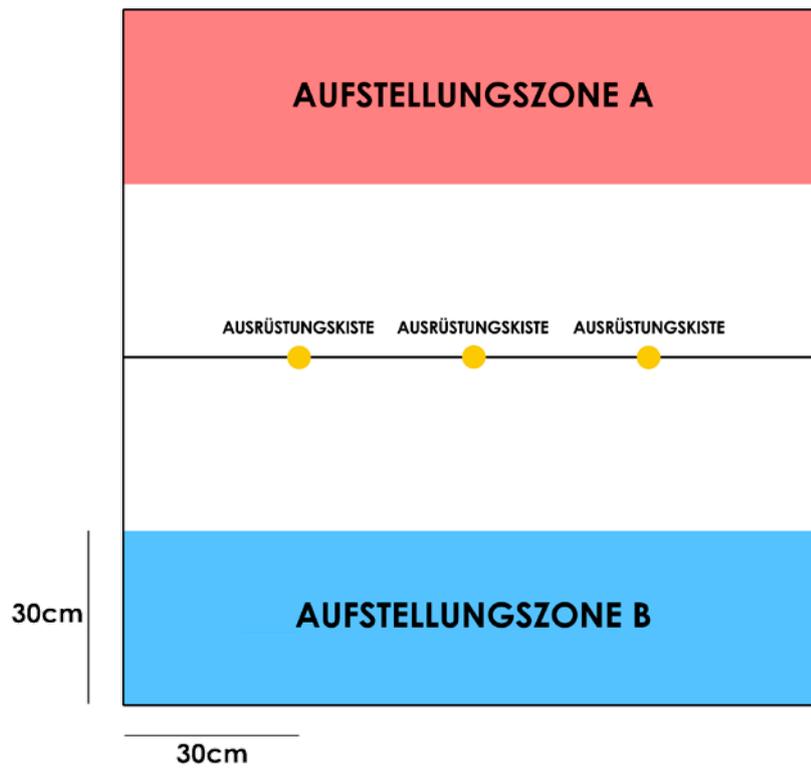
Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

FEUERGEFECHT



ÜBERLEGENHEIT

Tischkonfiguration; I.

Sonderregeln: Beherrschen EZ, Hacker Bonus, INTELCOM-Karte (Störung), Konsolen, Konsolen Hacken, Quadranten (EZ), Spezialisten.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende jeder Runde: **die gleichen Anzahl** von *Quadranten beherrschen* wie der Gegner (1 Missionspunkt, aber nur wenn der Spieler mindestens einen *Quadranten beherrscht*).
- » Am Ende jeder Runde: **mehr Quadranten beherrschen** als der Gegner (2 Missionspunkte).
- » Eine *Konsole hacken* (1 Missionspunkt für jede Konsole).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt bis zu einem Maximum von 10 Missionspunkten).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

QUADRANTEN (EZ)

Am Ende jeder *Spielrunde*, **nicht vorher**, wird das Spielfeld in vier *Quadranten* aufgeteilt wie auf der Karte dargestellt. Danach ermittelt jeder Spieler wie viele *Quadranten* er beherrscht und berechnet die Missionspunkte.

In diesem Szenario gilt jeder *Quadrant* als eine *Einsatzzone* (EZ).

BEHERRSCHEN EZ

Eine Einsatzzone (EZ) wird von einem Spieler *beherrscht*, wenn er **mehr** Armeepunkte als sein Gegner **innerhalb** dieses Bereiches besitzt. Nur Einheiten, die als **Modelle** oder **Marker** (*Tarnmarker, Brutembryo, Sporenembryo, ...*) aufgestellt sind, sowie *KI Bojen, Proxies* und *G: Helfer-Drohnen* werden gewertet. Einheiten, die sich in einem *Null-Zustand* befinden, werden nicht gewertet. Marker, die Waffen oder Ausrüstung darstellen (wie *Minen* oder *Repeater*), *Holoechos* und andere Marker, die keine Einheit darstellen, werden ebenfalls nicht gewertet.

Eine Einheit, ob Modell oder Marker, befindet sich innerhalb einer *EZ*, wenn sich **mehr als die Hälfte** der Base innerhalb der *EZ* befindet.

SHASVASTII

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Shasvastii*, die sich innerhalb einer *Einsatzzone* befinden, werden dann gewertet, wenn sie sich in einem *Nicht-Null* oder dem *Brutembryo-Zustand* befinden.

GEPÄCK

Truppen mit der Spezialfertigkeit *Gepäck*, die sich innerhalb einer *Einsatzzone* befinden, werden mit den zusätzlichen Armeepunkten die diese Spezialfertigkeit liefert, gewertet.

KONSOLEN

Es gibt 4 *Konsolen*, die sich jeweils in der Mitte der *Quadranten*, 30cm von den seitlichen Spielfeldkanten entfernt befinden (s. Karte unten). Die *Konsolen* werden durch *Konsole A* oder *B* Marker (*KONSOLE A* oder *B*) oder Geländestücke mit demselben Durchmesser (wie die *Human Consoles* von *Micro Art Studio*, die *Tech Consoles* von *Warsenal* oder den *Comlink Consoles* von *Customeeple*) dargestellt.

In diesem Szenario sind die *Konsolen* *gültige Ziele* und dürfen entsprechend der Regeln für *Gebäude und Konstrukte zerstört* werden, jedoch **nicht vor der zweiten Spielrunde**.

KONSOLEN HACKEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialist* muss sich in *Basekontakt* mit der *Konsole* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher normaler *WI-Wurf* erlaubt es dem *Spezialisten*, die *Konsole* zu hacken.
- » Ein misslungener Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit aufgewendet werden muss und der Wurf durchgeführt wird.
- » Eine *gehackte Konsole* kann vom Gegner nach den gleichen Regeln *gehackt* werden.
- » Die *gehackten Konsolen* sollten markiert werden, beispielsweise mit *Spieler A* und *Spieler B* Markern. Es wird empfohlen, dass jeder Spieler eine andere Art von Marker verwendet.

KONSOLEN, DIE VON BEIDEN SPIELERN GEHACKT WURDEN

Am Ende des Spiels führen die Spieler einen vergleichenden WI-Wurf für jede *Konsole* durch, die von beiden Spielern *gehackt* wurde. Jeder Spieler darf einen WI-Wurf für jeden überlebenden *Spezialisten* durchführen. Dies kann zu einem vergleichenden Wurf mit mehreren Teilnehmern führen. Der Gewinner des vergleichenden Wurfs erhält den Missionspunkt für diese *Konsole*. Bei Gleichstand wird der Wurf solange wiederholt, bis es einen Sieger gibt. Sollte nur ein Spieler überlebende *Spezialisten* haben, erhält dieser Spieler automatisch den Missionspunkt. Wenn keiner der Spieler einen überlebenden *Spezialisten* hat, geht der Missionspunkt verloren.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker*, *Arzt*, *Ingenieur*, *Artilleriebeobachter*, *Sanitäter*, *Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, *Ärzte* und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

HACKER BONUS

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Hacker* haben einen **MOD von +3** auf die WI-Würfe um die *Antennen* zu erobern.

INTELCOM-KARTE (STÖRUNG)

Vor Beginn des Spiels, noch bevor das geheime Missionsziel gewählt wird, muss jeder Spieler entscheiden, ob die zu ziehende Karte als Missionszielkarte, oder als INTELCOM-Karte verwendet wird. Diese Entscheidung muss dem Gegner mitgeteilt werden. Beide Spieler werfen einen Würfel. Derjenige mit dem höheren Ergebnis muss seine Entscheidung zuerst treffen und dem Gegner mitteilen. Der Inhalt der Karte, sowohl die Mission als auch der Zahlenwert der Karte sind unabhängig von der getroffenen Entscheidung *geheime Informationen*.

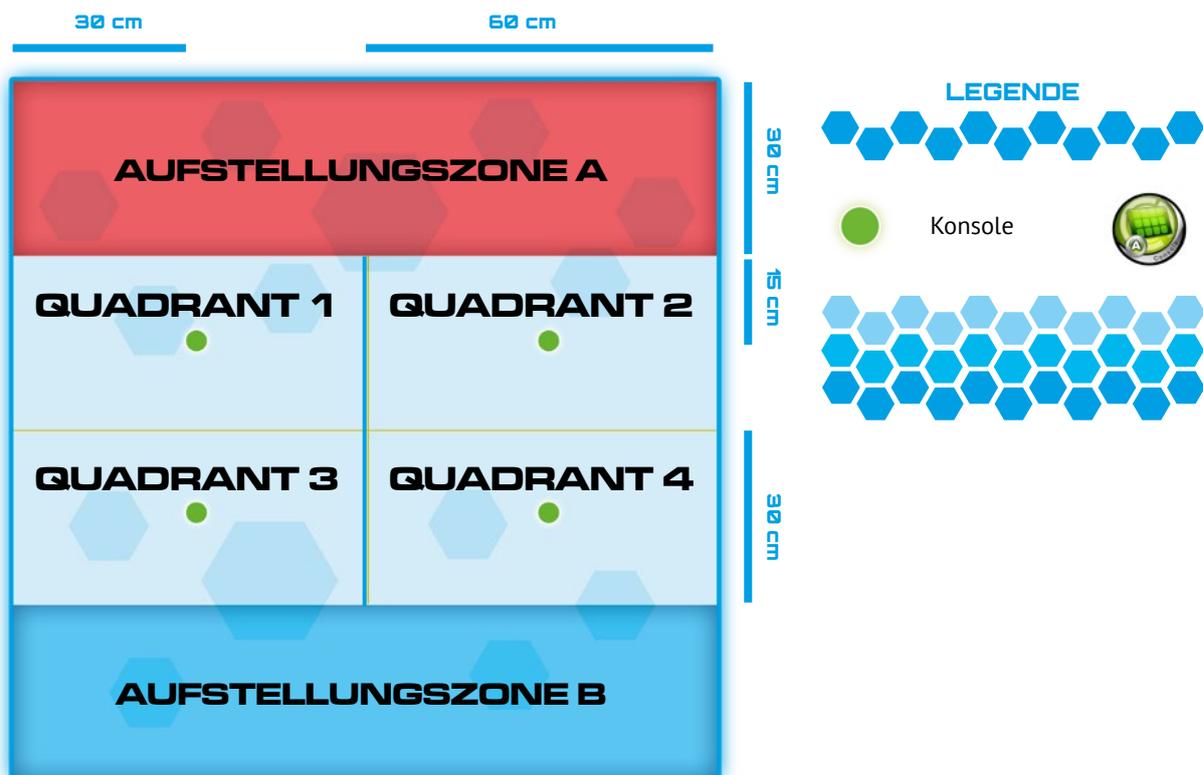
Am Ende des Spiels, zum Ende der dritten Spielrunde, wenn beide Spieler ihre Missionspunkte berechnen, können die Spieler, in der Reihenfolge der Initiative, ihre INTELCOM-Karten im Modus *Störung* verwenden, um wahlweise die Sonderregel *Spezialist* oder die Sonderregel *Spezialagent für eine gegnerische Einheit* aufzuheben.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug im Zustand *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des *Zuges* dieses Spielers.

TYP:	NAME	R:	BTS:	STR:	ZB:	EIGENSCHAFTEN
Konstrukt	Versorgungskiste	0	0	1	--	Hackbar (WI-3 Wurf)



SCHUTZZONE

Tischkonfiguration; I.

Sonderregeln: Beherrschen EZ, Hacker Bonus, INTELCOM-Karte (Unterstützung und Kontrolle/Störung), Konsolen, Konsolen Kontrollieren, Sektionen (EZ), Spezialisten.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende des Spiels: **die gleiche Anzahl** von *Sektionen beherrschen* wie der Gegner (3 Missionspunkte, aber nur wenn der Spieler mindestens einen *Quadranten beherrscht*).
- » Am Ende des Spiels: **mehr Sektionen beherrschen** als der Gegner (5 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: eine *Konsole kontrollieren* (1 Missionspunkt für jede Konsole).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

QUADRANTEN (EZ)

Am Ende jeder *Spielrunde*, **nicht vorher**, wird das Spielfeld in vier *Quadranten* aufgeteilt wie auf der Karte dargestellt. Danach ermittelt jeder Spieler wie viele *Quadranten* er beherrscht und berechnet die Missionspunkte.

In diesem Szenario gilt jeder *Quadrant* als eine *Einsatzzone* (EZ).

BEHERRSCHEN EZ

Eine Einsatzzone (EZ) wird von einem Spieler *beherrscht*, wenn er **mehr** Armeepunkte als sein Gegner **innerhalb** dieses Bereiches besitzt. Nur Einheiten, die als **Modelle** oder **Marker** (*Tarnmarker, Brutembryo, Sporenembryo, ...*) aufgestellt sind, sowie *KI Bojen, Proxies* und *G: Helfer-Drohnen* werden gewertet. Einheiten, die sich in einem *Null-Zustand* befinden, werden nicht gewertet. Marker, die Waffen oder Ausrüstung darstellen (wie *Minen* oder *Repeater*), *Holoechos* und andere Marker, die keine Einheit darstellen, werden ebenfalls nicht gewertet.

Eine Einheit, ob Modell oder Marker, befindet sich innerhalb einer *EZ*, wenn sich **mehr als die Hälfte** der Base innerhalb der *EZ* befindet.

SHASVASTII

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Shasvastii*, die sich innerhalb einer *Einsatzzone* befinden, werden dann gewertet, wenn sie sich in einem *Nicht-Null* oder dem *Brutembryo*-Zustand befinden.

GEPÄCK

Truppen mit der Spezialfertigkeit *Gepäck*, die sich innerhalb einer *Einsatzzone* befinden, werden mit den zusätzlichen Armeepunkten die diese Spezialfertigkeit liefert, gewertet.

KONSOLEN

Es gibt 4 *Konsolen*, die sich jeweils in der Mitte der *Quadranten*, 30cm von den seitlichen Spielfeldkanten entfernt befinden (s. Karte unten). Die *Konsolen* werden durch *Konsole A* oder *B* Marker (*KONSOLE A* oder *B*) oder Geländestücke mit demselben Durchmesser (wie die *Human Consoles* von *Micro Art Studio*, die *Tech Consoles* von *Warsenal* oder den *Comlink Consoles* von *Customeeple*) dargestellt.

KONSOLEN KONTROLLIEREN

Eine *Konsole* wird von einem Spieler *kontrolliert*, solange er der einzige Spieler ist, der mindestens einen *Spezialisten* (als Modell, nicht in einem *Marker-Zustand*) in *Basekontakt* mit der *Konsole* besitzt. Einheiten, die keine *Spezialisten* sind, können eine *Konsole* nicht *kontrollieren*, aber sie können durch *Basekontakt* mit einer *Konsole* verhindern, dass ein *Spezialist* des Gegners diese *Konsole kontrolliert*. Einheiten in einem *Null-Zustand* (*Bewusstlos, Tot, Sepsitorisiert...*) können eine *Konsole* weder *kontrollieren*, noch verhindern, dass ein Gegner eine *Konsole kontrolliert*.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker, Arzt, Ingenieur, Artilleriebeobachter, Sanitäter, Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, Ärzte und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (*Marker: DIS*) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

INTELCOM-KARTE (UNTERSTÜTZUNG UND KONTROLLE/STÖRUNG)

Vor Beginn des Spiels, noch bevor das geheime Missionsziel gewählt wird, muss jeder Spieler entscheiden, ob die zu ziehende Karte als *Missionszielkarte*, oder als *INTELCOM-Karte* verwendet wird. Diese Entscheidung muss dem Gegner mitgeteilt werden. Beide Spieler werfen einen Würfel. Derjenige mit dem höheren Ergebnis muss seine Entscheidung zuerst treffen und dem Gegner mitteilen. Der Inhalt der Karte, sowohl die *Mission* als auch der Zahlenwert der Karte sind unabhängig von der getroffenen Entscheidung *geheime Informationen*.

Am Ende des Spiels, zum Ende der dritten *Spielrunde*, wenn beide Spieler ihre *Missionspunkte* berechnen, können die

Spieler, in der Reihenfolge der Initiative, ihre Karten wahlweise im Modus *Unterstützung und Kontrolle*, oder im *Modus Störung* verwenden:

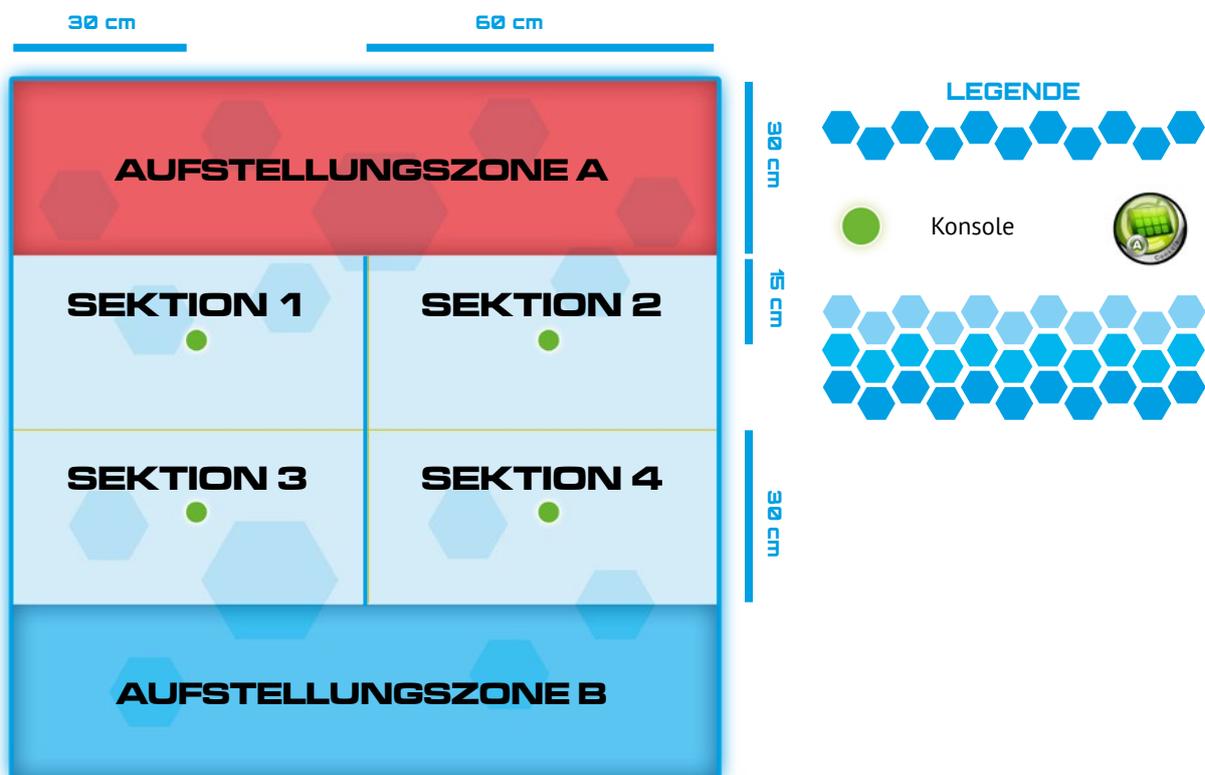
MODUS UNTERSTÜTZUNG UND KONTROLLE: Am Ende des Spiels, wenn beide Spieler ihre Missionspunkte berechnen, kann der Spieler den Punktwert der Unterstützung und Kontrolle Karte zu den Armeepunkten hinzuaddieren, die er in einer Einsatzzone (EZ) seiner Wahl besitzen, jedoch nur, wenn er mindestens eine Einheit in dieser EZ besitzt, die sich nicht in einem *Null*-Zustand befindet.

MODUS STÖRUNG: Am Ende des Spiels, zum Ende der dritten Spielrunde, wenn beide Spieler ihre Missionspunkte berechnen, können die Spieler, in der Reihenfolge der Initiative, ihre INTELCOM-Karten im Modus Störung verwenden, um wahlweise die Sonderregel *Spezialist* oder die Sonderregel *Spezialagent* **für eine gegnerische Einheit** aufzuheben.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug im Zustand *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des *Zuges* dieses Spielers.



ÜBERTRAGUNGSMATRIX

Tischkonfiguration: J.

Sonderregeln: Beherrschen (EZ), Übertragungszonen (EZ).

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende jeder Runde: **die gleiche Anzahl** von *Übertragungszonen beherrschen* wie der Gegner (1 Missionspunkt, aber nur wenn der Spieler mindestens eine *Übertragungszone beherrscht*).
- » Am Ende jeder Runde: **mehr Übertragungszonen beherrschen** als der Gegner (2 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **2 geheime Missionsziele** (je 2 Missionspunkte).

AUFSTELLUNG

Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

ÜBERTRAGUNGZZONEN (EZ)

Es gibt **5 Übertragungszonen** mit jeweils 10 cm Radius. Das Zentrum der ersten liegt genau in der Spielfeldmitte. Außerdem gibt es jeweils zwei *Übertragungszonen* auf jeder Spielfeldhälfte, deren Zentrum sich 30 cm von der Kante des Spielfeldes und 60 cm voneinander entfernt befindet (s. Karte unten).

Das Zentrum jeder *Übertragungszone* wird durch einen *Übertragungsantennen*-Marker (TRANS.Antenne) oder durch ein Geländestück mit demselben Durchmesser (wie das Communications Array von Warsenal oder die Sat Station Antenna von Customeeple) dargestellt.

In diesem Szenario gilt jede Übertragungszone als Einsatzzone (EZ).

Die *Übertragungsantennen* sind Repeater für die *Hacker* beider Spieler. Bei der Verwendung der *Übertragungsantennen* wird der *Firewall* Modifikator **nicht** angewendet.

BEHERRSCHEN EZ

Eine Einsatzzone (EZ) wird von einem Spieler *beherrscht*, wenn er **mehr** Armeepunkte als sein Gegner **innerhalb** dieses Bereiches besitzt. Nur Einheiten, die als **Modelle** oder **Marker** (*Tarnmarker*, *Brutembryo*, *Sporenembryo*, ...) aufgestellt sind, sowie *KI Bojen*, *Proxies* und *G: Helfer-Drohnen* werden gewertet. Einheiten, die sich in einem *Null*-Zustand befinden, werden nicht gewertet. Marker, die Waffen oder Ausrüstung darstellen (wie *Minen* oder *Repeater*), *Holoechos* und andere Marker, die keine Einheit darstellen, werden ebenfalls nicht gewertet.

Eine Einheit, ob Modell oder Marker, befindet sich innerhalb einer EZ, wenn sich **mehr als die Hälfte** der Base innerhalb der EZ befindet.

SHASVASTII

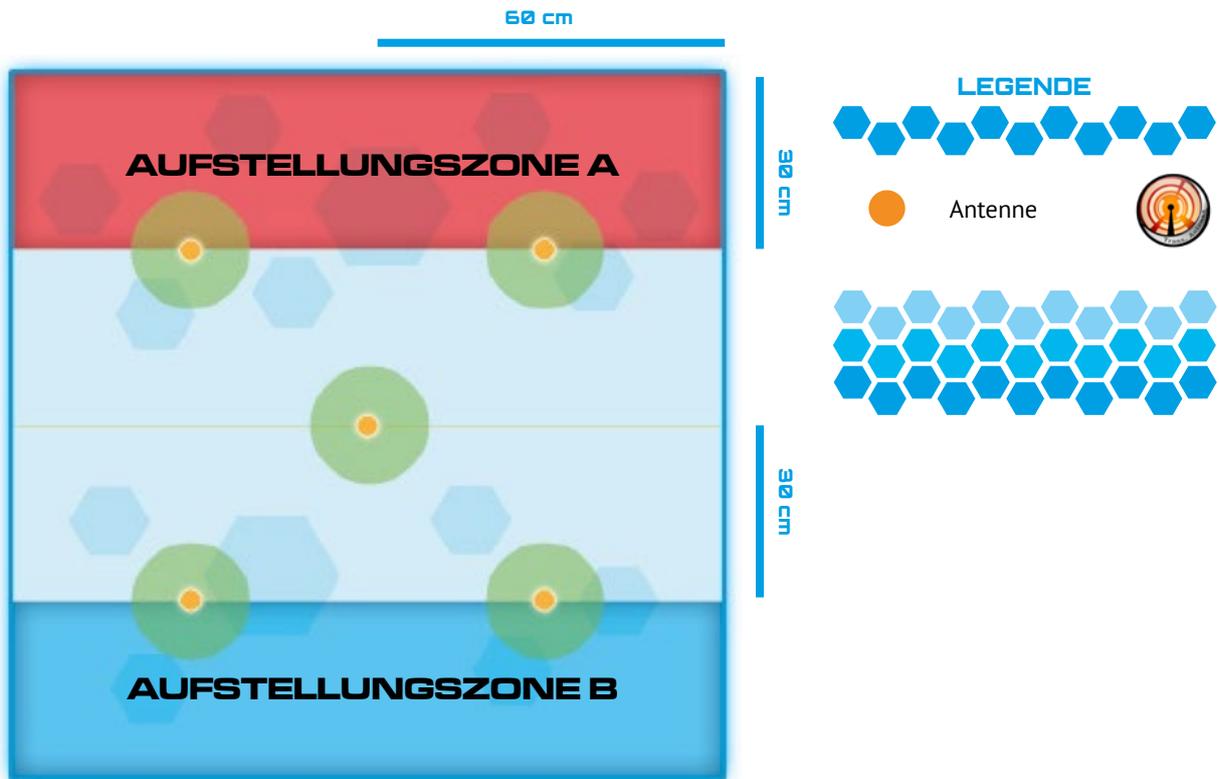
Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Shasvastii*, die sich innerhalb einer *Einsatzzone* befinden, werden dann gewertet, wenn sie sich in einem *Nicht-Null* oder dem *Brutembryo*-Zustand befinden.

GEPÄCK

Truppen mit der Spezialfertigkeit *Gepäck*, die sich innerhalb einer *Einsatzzone* befinden, werden mit den zusätzlichen Armeepunkten die diese Spezialfertigkeit liefert, gewertet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.



ANTENNEN EROBERN

Tischkonfiguration: C.

Sonderregeln: Antennen, Antenne erobern, Hacker Bonus, Spezialisten.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende des Spiels: für jede *eroberte Antenne* (3 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

Es ist nicht erlaubt im Basenkontakt zu einer *Antenne* aufzustellen.

SZENARIO-SONDERREGELN

ANTENNEN

Es gibt 3 *Antennen*, eine von ihnen steht in der Spielfeldmitte und die anderen beiden in den beiden Spielfeldhälften, jeweils in 30 cm Entfernung von der Spielfeldmitte und in 60 cm Entfernung von den Spielfeldkanten (s. Karte unten).

Die *Antennen* werden durch *Übertragungsantennen*-Marker (TRANS.Antenne) oder durch Geländestücke mit demselben Durchmesser (wie das *Communications Array* von Warsenal oder die *Sat Station Antenna* von Customeeple) dargestellt.

ANTENNEN EROBERN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialist* muss sich in Baskontakt mit einer *Antenne* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher normaler *WI*-Wurf erlaubt es dem *Spezialist*, die *Antenne* zu erobern.
- » Ein misslungener Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit aufgewendet werden muss und der Wurf durchgeführt wird.
- » Eine *eroberte Antenne* kann vom Gegner nach den gleichen Regeln *erobert* werden. Die *Antenne* gilt dann für dessen Gegner nicht mehr als *erobert*.
- » Die *eroberten Antennen* sollten markiert werden, beispielsweise mit Spieler A und Spieler B Markern. Es wird empfohlen, dass jeder Spieler eine andere Art von Marker verwendet.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker*, *Arzt*, *Ingenieur*, *Artilleriebeobachter*, *Sanitäter*, *Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, *Ärzte* und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

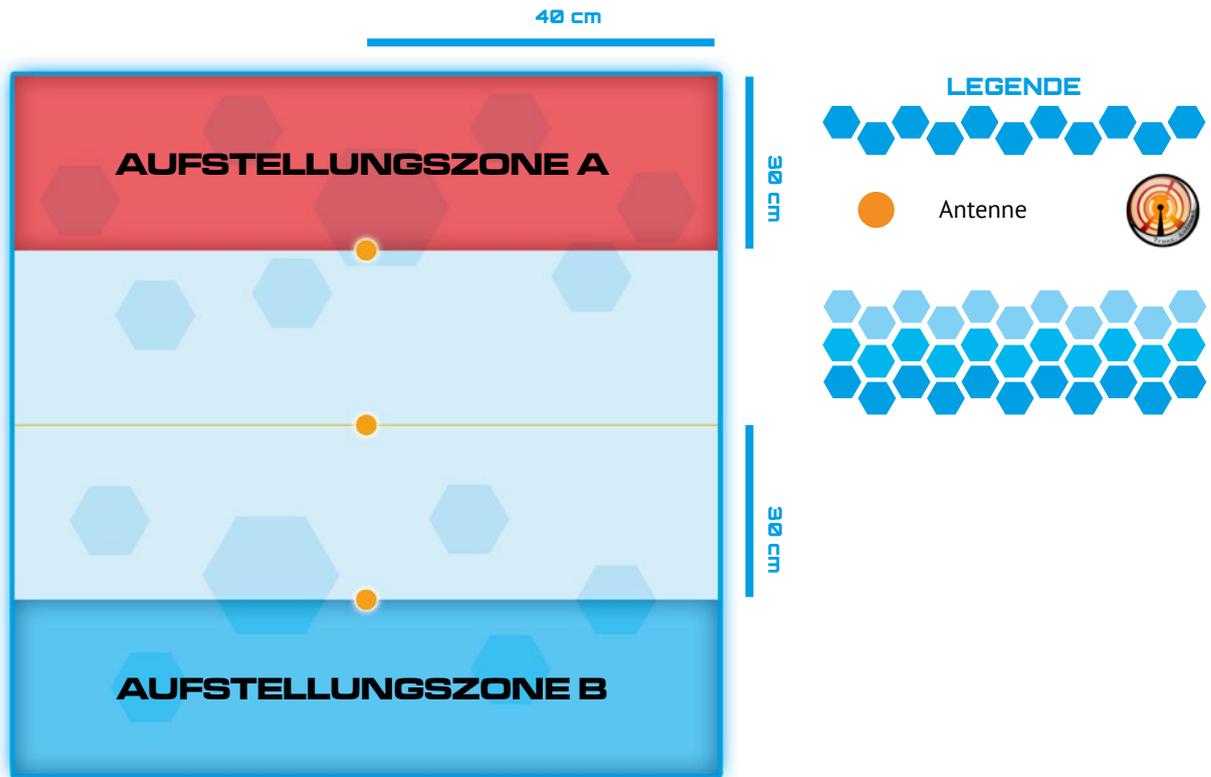
HACKER BONUS

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Hacker* haben einen **MOD von +3** auf die *WI*-Würfe um die *Antennen* zu erobern.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug mit dem Zustand *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des *Zuges* dieses Spielers.



KÄLTESCHLAF

Tischkonfiguration: K.

Sonderregeln: Arzt und Sanitärer Bonus, Geschlossener Raum, INTELCOM-Karte (Störung), Konsolen, Technikkapseln.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Die *Technikkapseln aktivieren* (1 Missionspunkt für jede aktivierte Technikkapsel).
- » Am Ende des Spiels: **mehr angeschlossene Konsolen** besitzen als der Gegner (2 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: **die gleiche Anzahl** an *Konsolen kontrollieren* wie der Gegner (1 Missionspunkt, aber nur wenn der Spieler mindestens 1 Konsole *kontrolliert*).
- » Am Ende des Spiels: **mehr Konsolen kontrollieren** als der Gegner (3 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

Es ist nicht erlaubt im Basenkontakt zu einer *Technikkapsel* oder einer *Konsole* aufzustellen.

GESCHLOSSENER RAUM

Dieses Szenario spielt innerhalb eines Schiffs, daher ist die Verwendung der Stufen 3,4 und 5 der Spezialfertigkeit *Luftlander(LL)* nicht erlaubt. Die anderen Stufen dieser Spezialfertigkeit (*LL: Fallschirmspringer*; *LL: Luftlandekommando*) dürfen verwendet werden. *KI-Funkfeuer* müssen an der Spielfeldkante aufgestellt werden, außerhalb der *Aufstellungszonen*, ohne dafür einen *K-Wurf* durchführen zu müssen. *Geschlossener Raum* hat keine Auswirkungen auf andere Aufstellungsfertigkeiten.

SZENARIO-SONDERREGELN

TECHNIKKAPSELN

Es gibt insgesamt 4 *Technikkapseln*. Jeweils zwei davon werden auf jeder Spielfeldhälfte platziert. Jeweils 30 cm von der seitlichen Spielfeldkante und 20 cm von der Spielfeldmittellinie (s. Karte unten). Die *Technikkapseln* werden durch *Technikkapsel-Marker* (TECH-COFFIN) oder ein Geländestück mit demselben Durchmesser (wie die *Stasis Coffins* von Warsenal oder die *Cryo Pods* von Customeeple) dargestellt.

TECHNIKKAPSELN AKTIVIEREN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialist* muss sich in Baskontakt mit einer *Technikkapsel* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher normaler *WI-Wurf* erlaubt es dem *Spezialisten*, eine *Technikkapsel* zu *aktivieren*.
- » Ein misslungener Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit aufgewendet werden muss und der Wurf durchgeführt wird.
- » Eine *aktivierte Technikkapsel* kann vom Gegner nach den gleichen Regeln *aktiviert* werden. Die *Technikkapsel* gilt dann für dessen Gegner nicht mehr als *aktiviert*.
- » Die *aktivierten Technikkapseln* sollten markiert werden, beispielsweise mit Spieler A und Spieler B Markern. Es wird empfohlen, dass jeder Spieler eine andere Art von Marker verwendet.

KONSOLEN

Es gibt 2 *Konsolen*, die auf der Spielfeldmittellinie, jeweils 20 cm von den Spielfeldkanten platziert werden (s. Karte unten). Die *Konsolen* werden durch *Konsole A* oder *B* Marker (CONSOLE A oder B) oder Geländestücke mit demselben Durchmesser (wie die Human Consoles von Micro Art Studio, die Tech Consoles von Warsenal oder den Comlink Consoles von Customeeple) dargestellt.

KONSOLEN ANSCHLIESSEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialist* muss sich in Baskontakt mit einer *Konsole* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher normaler *WI-Wurf* erlaubt es dem *Spezialisten*, eine *Konsole* *anzuschließen*.

- » Ein misslungener Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit aufgewendet werden muss und der Wurf durchgeführt wird.
- » Eine *angeschlossene Konsole* kann vom Gegner nach den gleichen Regeln *angeschlossen* werden. Die *Konsole* gilt dann für dessen Gegner nicht mehr als *angeschlossen*.
- » Die *angeschlossenen Konsolen* sollten markiert werden, beispielsweise mit Spieler A und Spieler B Markern. Es wird empfohlen, dass jeder Spieler eine andere Art von Marker verwendet.

KONSOLEN KONTROLLIEREN

Eine *Konsole* gilt als von einem Spieler *kontrolliert*, solange dieser Spieler der einzige ist, der einen *Spezialisten* (als Figur, nicht als Marker) in Basenkontakt zur *Konsole* besitzt. Es darf also kein gegnerischer *Spezialist* in Basenkontakt mit der *Konsole* stehen. Einheiten in einem *Null-Zustand* können die *Konsole* nicht *kontrollieren*.

ARZT UND SANITÄTER BONUS

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Arzt* oder *Sanitäter* haben einen **MOD von +3** auf die *WI*-Würfe um die *Technikkapseln* zu *aktivieren* und *Konsolen* *anzuschließen*. Der **MOD** der durch diesen Bonus gewährt wird kann nicht mit den Boni durch die Spezialfertigkeiten *Akbar Arzt* und *Arzt Plus* kombiniert werden.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker*, *Arzt*, *Ingenieur*, *Artilleriebeobachter*, *Sanitäter*, *Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, *Ärzte* und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

INTELCOM-KARTE (STÖRUNG)

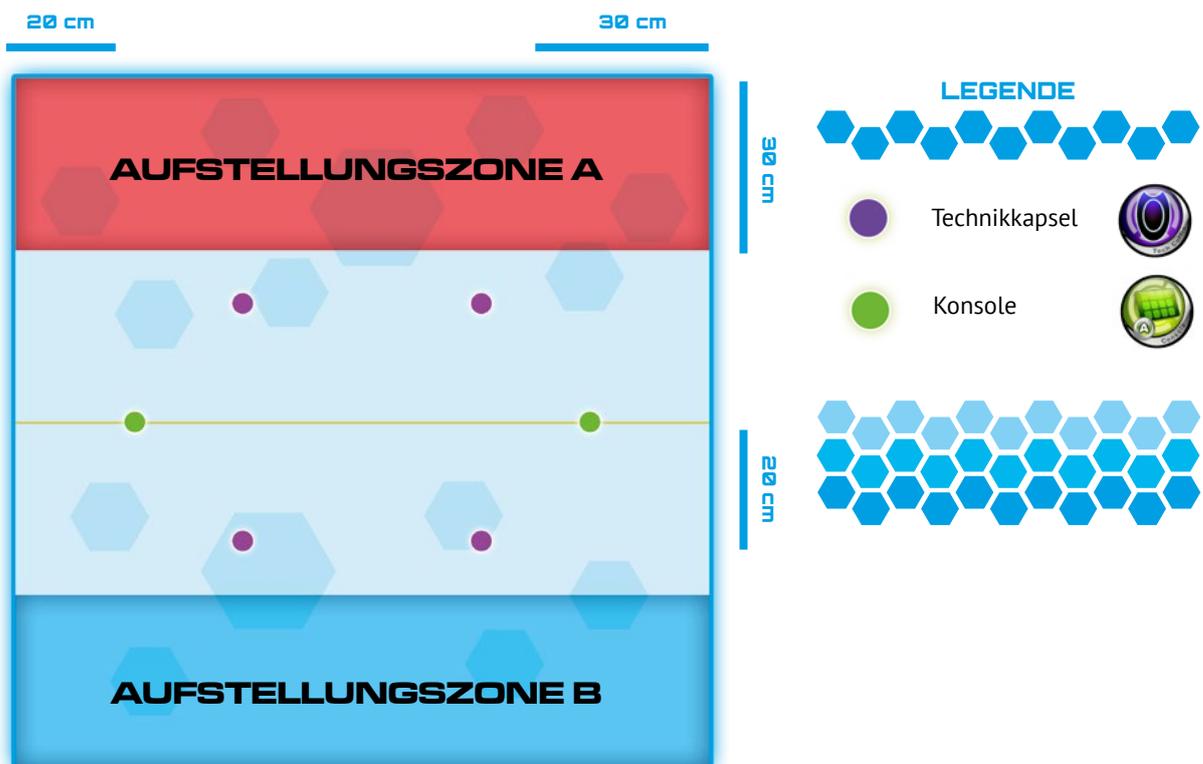
Vor Beginn des Spiels, noch bevor das geheime Missionsziel gewählt wird, muss jeder Spieler entscheiden, ob die zu ziehende Karte als Missionszielkarte, oder als INTELCOM-Karte verwendet wird. Diese Entscheidung muss dem Gegner mitgeteilt werden. Beide Spieler werfen einen Würfel. Derjenige mit dem höheren Ergebnis muss seine Entscheidung zuerst treffen und dem Gegner mitteilen. Der Inhalt der Karte, sowohl die Mission als auch der Zahlenwert der Karte sind unabhängig von der getroffenen Entscheidung *geheime Informationen*.

Am Ende des Spiels, zum Ende der dritten Spielrunde, wenn beide Spieler ihre Missionspunkte berechnen, können die Spieler, in der Reihenfolge der Initiative, ihre INTELCOM-Karten im Modus *Störung* verwenden, um wahlweise die Sonderregel *Spezialist* oder die Sonderregel *Spezialagent* für **eine gegnerische Einheit** aufzuheben.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug im Zustand *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des *Zuges* dieses Spielers.



NIMBUSZONE

Tischkonfiguration: M.

Sonderregeln: Ingenieur und Hacker Bonus, INTELCOM-Karte (Störung), Konsolen, Nimbus Zone, Nimbusantennen, Sperrgebiet, Spezialisten.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Datenpakete von den Konsolen herunterladen (1 Missionspunkt für jedes heruntergeladene Datenpaket).
- » Am Ende des Spiels: **mehr** Nimbusantennen abgeschaltet haben als der Gegner (3 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: **mehr** Konsolen kontrollieren als der Gegner (3 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe Standardaufstellungszone an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

Sperrgebiet. Der Einsatz der Spezialfertigkeiten Luftlandtruppen (LL), motorisierter Aufmarsch und Infiltration, sowie die Aufstellungsregel der Spezialfertigkeit Imitation sind in einem 20 cm breiten Streifen auf beiden Seiten der Spielfeldmittellinie nicht möglich. Einheiten können jedoch in das Sperrgebiet abweichen.

SZENARIO-SONDERREGELN

NIMBUS ZONE

In einem 20 cm breiten Streifen auf beiden Seiten der Spielfeldmittellinie gelten permanent die Effekte von Nimbus Spezialmunition (Zone niedriger Sicht und Sättigungszone).

Diese Zone verschwindet automatisch am Ende des Befehls, mit dem die *letzte Nimbusantenne abgeschaltet* oder *zerstört* wird.

NIMBUSANTENNEN

Es gibt **4 Nimbusantennen** auf dem Spielfeld. Jede von ihnen befindet sich 10 cm von der mittleren Querlinie und 30 cm von den äußeren Kanten des Spielfeldes (s. Karte unten). Die *Nimbusantenne* wird durch einen *Übertragungsantennen*-Marker (TRANS.Antenne) oder durch ein Geländestück mit demselben Durchmesser (wie das Communications Array von Warsenal oder die Sat Station Antenne von Customeeple) dargestellt. In diesem Szenario sind die *Nimbusantennen gültige Ziele* und dürfen entsprechend der Regeln für *Gebäude und Konstrukte zerstört* werden.

NIMBUSANTENNE ABSCHALTEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialisten* muss sich in Baskontakt mit einer *Nimbusantenne* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher normaler WI-Wurf erlaubt es dem *Spezialisten*, eine *Nimbusantenne* abzuschalten.
- » Ein misslungener Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit aufgewendet werden muss und der Wurf durchgeführt wird.
- » *Abgeschaltete Nimbusantennen* werden mit einem *Ausgeschaltet*-Marker (DIS) markiert.
- » Eine *abgeschaltete Nimbusantenne* kann nicht wieder angeschaltet werden.

KONSOLEN

Es gibt **3 Konsolen**, die auf der Spielfeldmittellinie platziert werden. Eine genau in der Spielfeldmitte, die anderen jeweils 30 cm von den äußeren Spielfeldkanten entfernt (s. Karte unten). Die *Konsolen* werden durch Konsole A oder B Marker (CONSOLE A oder B) oder Geländestücke mit demselben Durchmesser (wie die Human Consoles von Micro Art Studio, die Tech Consoles von Warsenal oder den Comlink Consoles von Customeeple) dargestellt.

DATENPAKETE HERUNTERLADEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialist* muss sich in Baskontakt mit einer *Konsole* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher normaler WI-Wurf erlaubt es dem *Spezialisten*, ein *Datenpaket* herunterzuladen.

- » Ein misslungener Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit aufgewendet werden muss und der Wurf durchgeführt wird.
- » Jeder Spieler kann maximal 1 *Datenpaket* aus jeder *Konsole herunterladen*.
- » *Datenpakete* können erst ab der **zweiten** Spielrunde *heruntergeladen* werden.

KONSOLEN KONTROLLIEREN

Eine *Konsole* wird von einem Spieler kontrolliert, solange er der einzige Spieler ist der mindestens einen *Spezialisten* (als Modell, nicht in einem Marker-Zustand) in Basenkontakt mit der *Konsole* besitzt. Einheiten die keine *Spezialisten* sind können eine *Konsole* nicht *kontrollieren*, aber sie können durch Basenkontakt zu einer *Konsole* verhindern dass ein *Spezialist* des Gegners diese *Konsole kontrolliert*. Einheiten in einem *Null-Zustand* (*Bewusstlos, Tot, Sepsitorisiert...*) können eine *Konsole* weder *kontrollieren*, noch verhindern, dass der Gegner eine *Konsole kontrolliert*.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker, Arzt, Ingenieur, Artilleriebeobachter, Sanitäter, Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, Ärzte und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

INGENIEUR UND HACKER BONUS

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Hacker* oder der Spezialfertigkeit *Ingenieur* haben einen **MOD von +3** auf die *WI*-Würfe um *Nimbusantennen abzuschalten* und um *Datenpakete herunterzuladen*.

INTELCOM-KARTE (STÖRUNG)

Vor Beginn des Spiels, noch bevor das geheime Missionsziel gewählt wird, muss jeder Spieler entscheiden, ob die zu ziehende Karte als Missionszielkarte, oder als INTELCOM-Karte verwendet wird. Diese Entscheidung muss dem Gegner mitgeteilt werden. Beide Spieler werfen einen Würfel. Derjenige mit dem höheren Ergebnis muss seine Entscheidung zuerst treffen und dem Gegner mitteilen. Der Inhalt der Karte, sowohl die Mission als auch der Zahlenwert der Karte sind unabhängig von der getroffenen Entscheidung *geheime Informationen*.

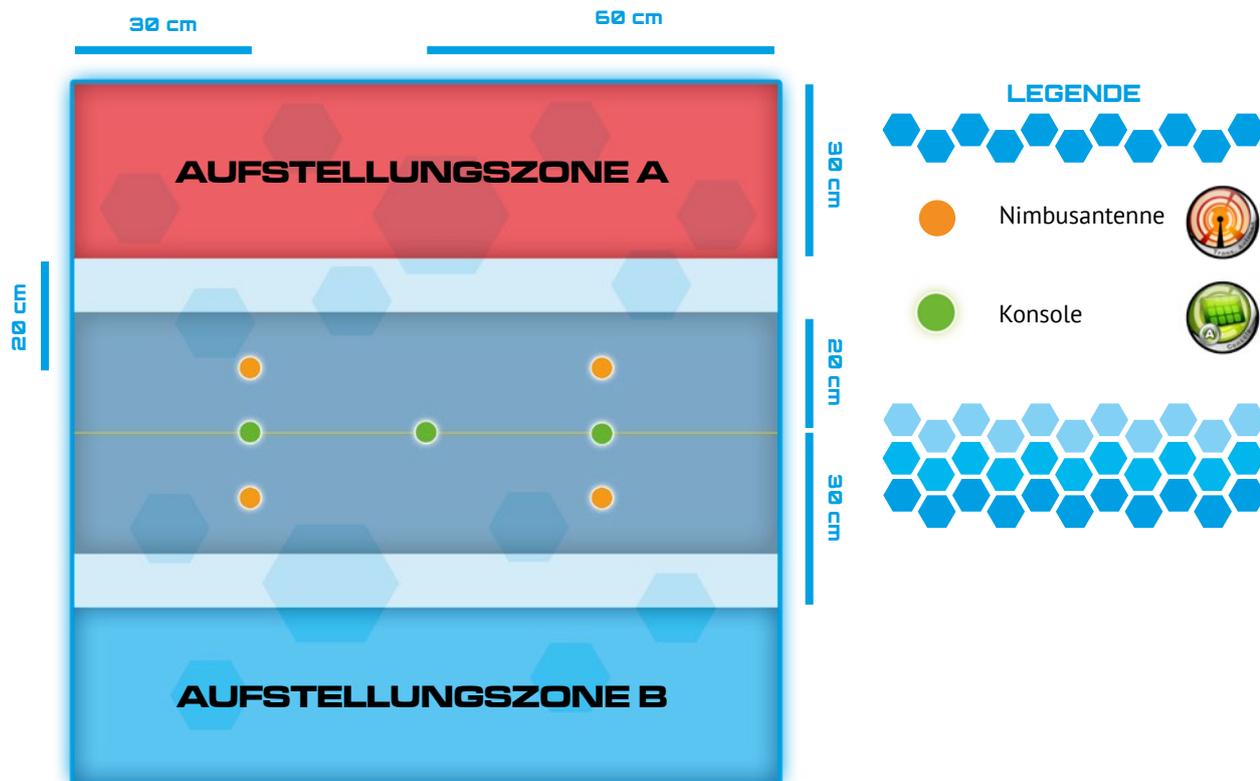
Am Ende des Spiels, zum Ende der dritten Spielrunde, wenn beide Spieler ihre Missionspunkte berechnen, können die Spieler, in der Reihenfolge der Initiative, ihre INTELCOM-Karten im Modus *Störung* verwenden, um wahlweise die Sonderregel *Spezialist* oder die Sonderregel *Spezialagent für eine gegnerische Einheit* aufzuheben.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug im Zustand *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des *Zuges* dieses Spielers.

TYP:	NAME:	R:	BTS:	STR:	ZB:	EIGENSCHAFTEN
Konstrukt	Nimbusantenne	4	3	2	-	Nimbusantenne



TIC TAC TOE

Tischkonfiguration: N.

Sonderregeln: Antennen, EVO Hackermodul Bonus, Spezialisten.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende des Spiels: der **einzigste Spieler** sein, der am Ende des Spiels drei *angeschlossene Antennen* in einer horizontalen, vertikalen oder diagonalen Linie besitzt (4 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: **beide Spieler** besitzen am Ende des Spiels drei *angeschlossene Antennen* in einer horizontalen oder vertikalen Linie *angeschlossen* (je 2 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: **mehr angeschlossene Antennen** als der Gegner besitzen (3 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: *mindestens eine angeschlossene Antenne* in der gegnerischen Spielfeldhälfte am besitzen (2 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

Eine Aufstellung in Basekontakt mit einer *Antenne* ist nicht erlaubt.

SZENARIO-SONDERREGELN

DIE ANTENNEN

Es gibt insgesamt **9 Antennen**. Die erste wird auf der Spielfeldmitte, die nächsten zwei jeweils 30 cm von der Spielfeldkante entfernt auf der Spielfeldmittellinie, platziert. Die anderen sechs *Antennen* werden auf die beiden Spielfeldhälften verteilt. Vier *Antennen* werden 30 cm von beiden Spielfeldkanten und 20 cm von der Spielfeldmittellinie entfernt, parallel zu den drei *Antennen* auf der Spielfeldmittellinie, platziert. Die letzten beiden *Antennen* werden 20 cm von der Spielfeldmittellinie und 60 cm von den Kanten entfernt aufgestellt, sodass sich ein Viereck aus allen neun *Antennen* bildet (siehe Karte).

Die *Antennen* werden durch *Übertragungsantennen*-Marker (TRANS.Antenne) oder durch Geländestücke mit demselben Durchmesser (wie das *Communications Array* von Warsenal oder die *Sat Station Antenna* von Customeeple) dargestellt.

ANTENNEN ANSCHLIESSEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialist* muss sich in Baskontakt mit einer *Antenne* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher normaler *WI*-Wurf erlaubt es dem *Spezialisten*, eine *Antenne* anzuschließen.
- » Ein misslungener Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit aufgewendet werden muss und der Wurf durchgeführt wird.
- » Eine *angeschlossene Antenne* kann vom Gegner nach den gleichen Regeln *angeschlossen* werden. Die *Antenne* gilt dann für dessen Gegner nicht mehr als *angeschlossen*.
- » Die *angeschlossenen Antenne* sollte markiert werden, beispielsweise mit Spieler A und Spieler B Markern. Es wird empfohlen, dass jeder Spieler eine andere Art von Marker verwendet.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker*, *Arzt*, *Ingenieur*, *Artilleriebeobachter*, *Sanitäter*, *Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, *Ärzte* und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

EVO-HACKERMODUL BONUS

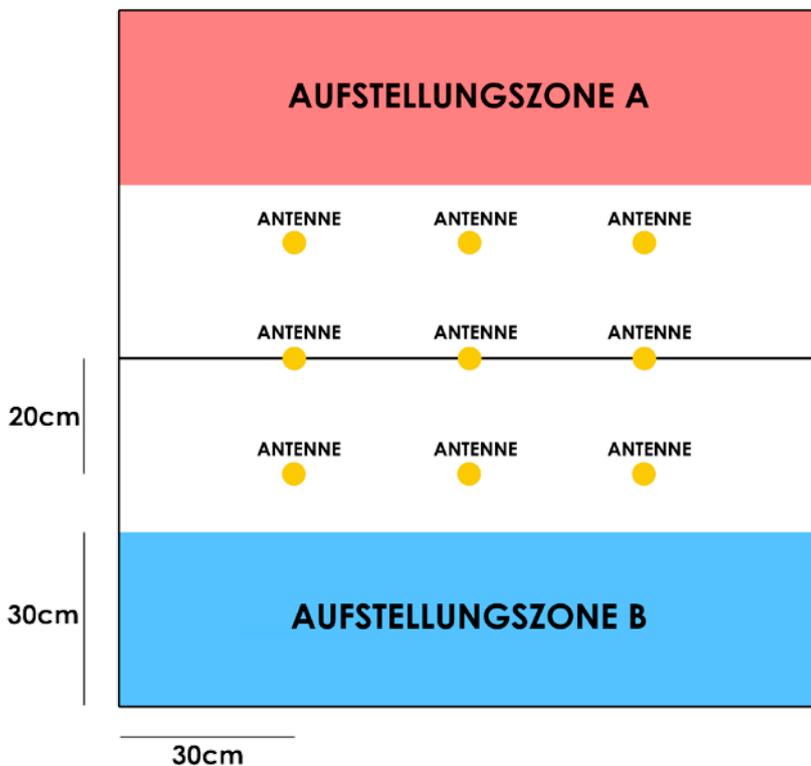
Sollte sich mindestens eine Einheit des Spielers mit einem *Evo-Hackermodul* auf dem Spielfeld befinden, die sich nicht in einem *Null-Zustand* befindet, haben alle *Spezialisten* des Spielers einen **MOD von +3** auf die *WI*-Würfe um *Antennen* zu erobern.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug im Zustand *Rückzug!* beginnt, **dann endet das Spiel am Ende des Zuges dieses Spielers**.

TIC TAC TOE



EROBERN UND VERTEIDIGEN

Tischkonfiguration: D1.

Sonderregeln: Befehlskette Bonus, Erobertes Gegnerisches Funkfeuer, Funkfeuer, Funkfeuer Aufnehmen, Konsolen, Spezialisten.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Eine **angeschlossene** Konsole besitzen (1 Missionspunkt).
- » Am Ende des Spiels: das **Eroberte** gegnerische Funkfeuer besitzen (4 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: das **Eroberte** gegnerische Funkfeuer in der eigenen Aufstellungszone besitzen (1 Missionspunkt).
- » Am Ende des Spiels: Der Gegner besitzt keines deiner Funkfeuer. (3 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

Es ist nicht erlaubt in Basenkontakt mit den Funkfeuern oder den Konsolen aufzustellen.

SZENARIO-SONDERREGELN

FUNKFEUER

Es gibt **2 Funkfeuer**, von denen jedem Spieler jeweils eines zugeordnet ist. Sie stehen jeweils in **30 cm** Entfernung von der Spielfeldmitte und in **60 cm** Entfernung von den Spielfeldkanten (s. Karte unten).

Das Funkfeuer in der gegnerischen Spielfeldhälfte ist das **Gegnerische Funkfeuer**.

Die *Funkfeuer* werden durch *Funkfeuer-Marker* (BEACON) oder durch Geländestücke mit demselben Durchmesser (wie den Technical Beacons von Micro Art Studio, den Tracking Beacons von Warsenal oder den Mark One Beacons von Customeeple) dargestellt.

FUNKFEUER AUFNEHMEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

Die Einheit muss **eine** der folgenden Bedingungen erfüllen:

- » Diese kurze Fertigkeit kann erst verwendet werden, wenn der Spieler vorher eine Konsole Angeschlossen hat.
- » Die Einheit ist in Basekontakt mit einer freundlichen Einheit in einem *normalen Zustand*, die ein gegnerisches *Funkfeuer* besitzt.
- » Die Einheit ist in Basekontakt mit einem gegnerischen *Funkfeuer-Marker* (BEACON) und es befindet sich gleichzeitig kein gegnerisches Modell in Basekontakt mit dem *Funkfeuer-Marker*.

EFFEKTE

- » Durch das Aufwenden der kurzen Fertigkeit eines Befehls und ohne einen Würfelwurf durchführen zu müssen kann eine Einheit in den oben genannten Situationen ein *Funkfeuer* aufnehmen.
- » Die Einheit muss die **allgemeinen Regeln für Funkfeuer** beachten.

ALLGEMEINE REGELN FÜR FUNKFEUER

- » Eine Einheit kann maximal **1 Funkfeuer** tragen. Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Gepäck* können bis zu **2 Funkfeuer** tragen.
- » Nur **Modelle**, nicht jedoch Marker (*Tarnung, Imitation, Ho-loecho...*), können *Funkfeuer* tragen.
- » Geht eine Einheit, die ein *Funkfeuer* trägt in einen beliebigen *Null-Zustand* über, dann verbleibt der *Funkfeuer-Marker* (BEACON) auf dem Spielfeld und ein *Getrennt-Marker* (DISCONNECTED) wird daneben platziert.

EROBERTES GEGNERISCHES FUNKFEUER

Das *gegnerische Funkfeuer* gilt als von einem Spieler *erobert*, solange dieser Spieler der einzige ist, der einen *Spezialisten* (als Modell, nicht als Marker) in Basenkontakt mit dem *Funkfeuer* besitzt. Es darf also kein gegnerischer *Spezialist* in Basenkontakt mit dem *Funkfeuer* stehen. Einheiten in einem *Null-Zustand* (*Bewusstlos, Tot, Sepsitorisiert...*) können das *Funkfeuer* weder *erobern*, noch verhindern, dass ein Gegner das *Funkfeuer erobert*.

KONSOLEN

Es befinden sich **2 Konsolen** auf dem Spielfeld. Sie werden auf der Mittellinie **30 cm** vom Spielfeldrand platziert. (s. Karte)

KONSOLEN ANSCHLIESSEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialist* muss sich in Baskontakt mit einer *Konsole* befinden.
- » Um eine *Konsole anzuschließen*, darf sie noch nicht angeschlossen sein.
- » Jeder Spieler kann **nur eine einzige Konsole anschließen**.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher normaler *WI*-Wurf erlaubt es dem *Spezialisten*, eine *Antenne anzuschließen*.
- » Ein misslungener Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit aufgewendet werden muss und der Wurf durchgeführt wird.
- » **Eine angeschlossene Antenne kann vom Gegner nicht mehr getrennt werden.**
- » Die *angeschlossene Antenne* sollte markiert werden, beispielsweise mit Spieler A und Spieler B Markern. Es wird empfohlen, dass jeder Spieler eine andere Art von Marker verwendet.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker*, *Arzt*, *Ingenieur*, *Artilleriebeobachter*, *Sanitäter*, *Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, *Ärzte* und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

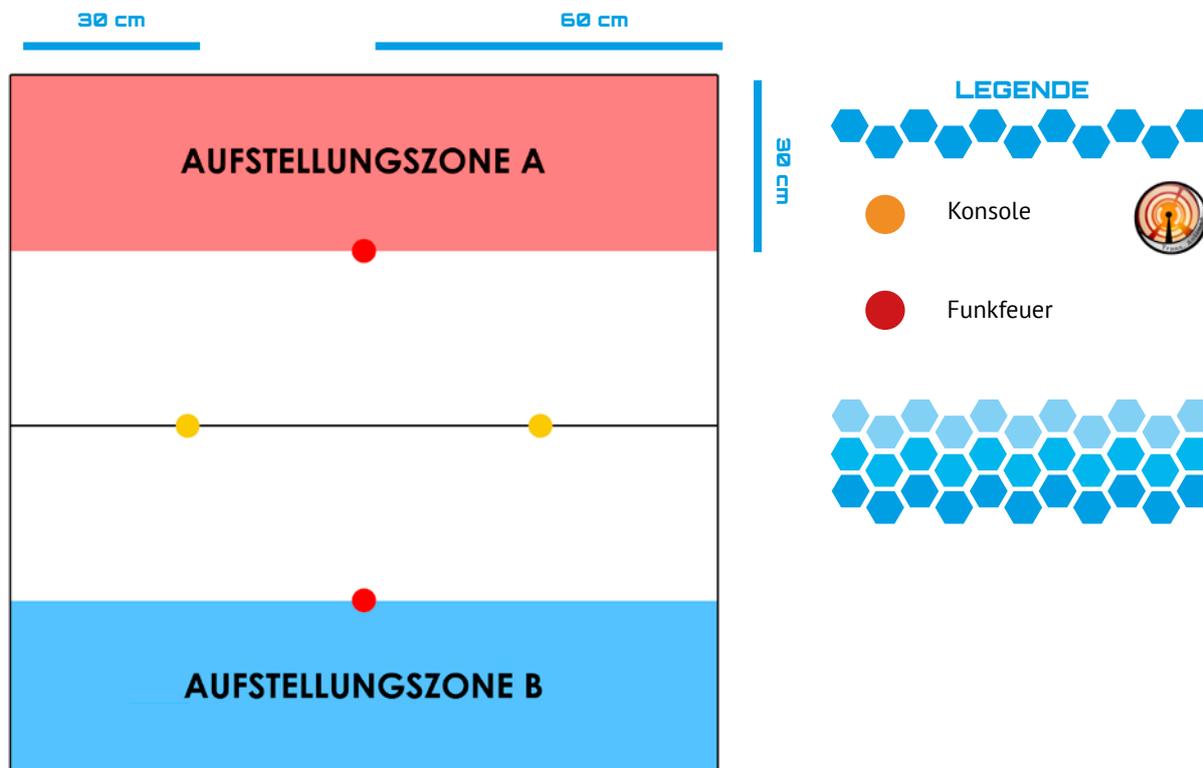
BEFEHLSKETTE BONUS

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Befehlskette* haben einen **MOD von +3** auf die *WI*-Würfe um die *Konsole anzuschließen*.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug mit dem Zustand *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des *Zuges* dieses Spielers.



RETTUNG

Tischkonfiguration: A.

Sonderregeln: Tote Zone, Sperrgebiet, Spezialisten, Zivilisten.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende des Spiels: **mehr eskortierte Zivilisten** im Zustand *CivEvac* innerhalb des *Sperrgebiets* besitzen, als der Gegner (1 Missionspunkt).
- » Am Ende Spiels: **die gleiche Anzahl eskortierter Zivilisten** im Zustand *CivEvac* innerhalb deiner *Todeszone* besitzen, wie der Gegner in seiner (2 Missionspunkte, aber nur wenn der Spieler mindestens einen *Zivilisten* im entsprechenden Zustand in der gegnerischen *toten Zone* besitzt).
- » Am Ende des Spiels: **mehr eskortierte Zivilisten** im Zustand *CivEvac* innerhalb deiner *toten Zone* besitzen, als der Gegner in seiner (3 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: **mehr eskortierte Zivilisten** im Zustand *CivEvac*, **innerhalb** deiner *Aufstellungszone* besitzen, als der Gegner in seiner (4 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

- » Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (2 Missionspunkte).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SPERRGEBIET

Der Einsatz der Spezialfertigkeiten *Luftlandetruppen (LL)*, *motorisierter Aufmarsch* und *Infiltration*, sowie die Aufstellungsregel der Spezialfertigkeit *Imitation* sind in einem 20 cm breiten Streifen auf beiden Seiten der Spielfeldmittellinie nicht möglich. Einheiten können jedoch in das Sperrgebiet *abweichen*.

Es ist nicht erlaubt in Basekontakt mit einem *Zivilisten* aufzustellen.

SZENARIO-SONDERREGELN

SPERRGEBIET

Spieler müssen das Sperrgebiet als **Zone hoher Objektdichte** mit der Bewegungserschwerung **Schwieriges Gelände** behandeln. Spieler mit der Spezialfertigkeit *Geländespezialist* (alle Varianten) oder *Multigeländespezialist* können diese nutzen, um die Effekte des **Schwierigen Geländes** zu ignorieren.

TOTE ZONEN

Es befindet sich je eine *tote Zone* von 10 cm Breite pro Spielfeldhälfte zwischen der *Aufstellungszone* und dem *Sperrgebiet* (siehe Karte).

Die eigene *tote Zone* befindet sich auf der eigenen Spielfeldhälfte des Spielers.

ZIVILISTEN

Es befinden sich insgesamt acht *Zivilisten* auf dem Spielfeld, jeweils vier gehören einem der Spieler.

Jeder Spieler platziert seine vier *Zivilisten* innerhalb des *Sperrgebiets*, aber in Basekontakt mit der gegnerischen *toten Zone*, auf der *gegnerischen* Spielfeldhälfte. Ein *Zivilist* muss 30 cm von der Spielfeldkante entfernt aufgestellt, der zweite 50 cm von der Spielfeldkante. Wiederhole dieses Muster auf der anderen Seite des Spielfelds (siehe Karte).

Spieler können ihre *Zivilisten* nicht innerhalb oder auf einem *Konstrukt* oder *Gebäude* platzieren. Die *Zivilisten* müssen an einem erreichbaren Ort aufgestellt werden, der Spielfeldaufbau muss dies gewährleisten.

Spieler können nur ihre eigenen *Zivilisten* eskortieren.

In diesem Szenario können *Spezialisten* bis zu zwei *Zivilisten* gleichzeitig im Zustand *CivEvac kontrollieren*. Andere Einheiten, welche die kurze Fertigkeit *Zivilist eskortieren* ansagen können, dürfen nur *einen Zivilisten* im Zustand *CivEvac kontrollieren*.

Spieler können jedes Modell aus der *Infinity* oder *Infinity Bootleg* Modellreihe nutzen, vorzugsweise solche welche als *HVT* oder *Zivilist* ausgeschrieben sind. Gute Beispiele sind der O-12 High Commissioner, der Tohaa Diplomat, Go-Go Marlene, der Füsilier Angus, die TAG Piloten, die VIP Executive oder die Hazmat A1 Spezialistin. Spieler können auch die Spieler A- oder Spieler-B Marker nutzen um ihre *Zivilisten* zu repräsentieren.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker*, *Arzt*, *Ingenieur*, *Artilleriebeobachter*, *Sanitäter*, *Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, *Ärzte* und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

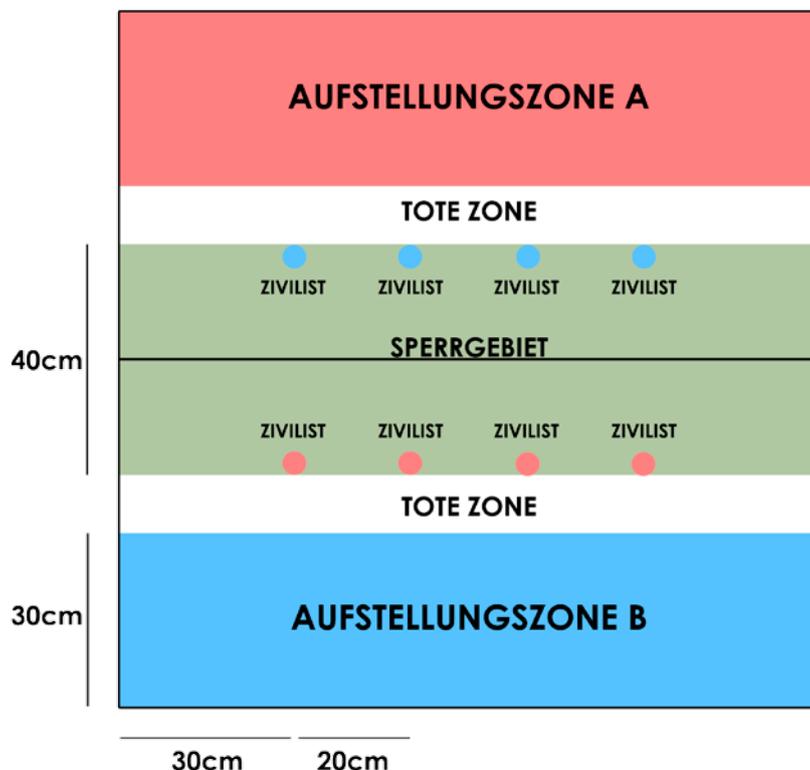
Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug im Zustand *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des *Zuges* dieses Spielers.

RETTUNG



STRENG VERTRAULICH

Tischkonfiguration: A.

Sonderregeln: Erhöhter Schwierigkeitsgrad, HVT Sichern, Primäre Geheime Missionsziele, Sekundäre Geheime Missionsziele.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende des Spiels: **mehr geheime Missionsziele** erreicht als der Gegner (4 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: **die gleiche Anzahl geheimer Missionszielen** erreicht wie der Gegner (2 Missionspunkte, aber nur wenn mindestens **1 geheimes Missionsziel** erreicht wurde).
- » *Primäre geheime Missionsziele* erreichen (je 1 Missionspunkt).

SEKUNDÄRZIELE

Jeder Spieler hat 1 **sekundäres geheimes Missionsziel** (2 Missionspunkte).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

PRIMÄRE GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat 4 *primäre Geheime Missionsziele*, die für beide Spieler gleich sind. Diese *geheimen Missionsziele* sind *offene Information*.

Um diese zu ermitteln mischt jeder Spieler seine *Geheimen Missionszielkarten* unter den Augen seines Gegners und zieht daraus zwei Karten, die er dem Gegner zeigt. Diese 4 Karten sind die *primären Geheimen Missionsziele*.

Diese 4 primären geheimen Missionsziele müssen unterschiedlich sein und dürfen sich nicht wiederholen. Sollte eine der Karten schon einmal gezogen worden sein, wird sie abgelegt und der Spieler zieht solange weitere Karten bis die 4 primären Missionszielkarten verschieden sind.

SEKUNDÄRE GEHEIME MISSIONSZIELE

Die Spieler ermitteln die *sekundären Geheimen Missionsziele* nachdem die primären ermittelt wurden. Um diese zu ermitteln mischt jeder Spieler seine *Geheimen Missionszielkarten* unter den Augen seines Gegners und zieht daraus zwei Karten, ohne sie dem Gegner zu zeigen. Er wählt eine davon aus und legt die andere ab.

Die *sekundären Geheimen Missionsziele* müssen unterschiedlich zu den primären sein. Sollte eine der beiden initialen Karten bereits ein *primäres geheimes Missionsziel* sein, wird auch diese abgelegt und neu gezogen, bis der Spieler zwei *sekundäre geheime Missionsziele* zur Auswahl hat, die nicht bereits als *primäres geheimes Missionsziel* vorliegen.

Das *sekundäre geheime Missionsziel* ist eine geheime Information und muss dem Gegner erst nach der Erfüllung oder nach dem Ende des Spiels offengelegt werden.

HVT SICHERN

In diesem Szenario darf nur das *sekundäre geheime Missionsziel* durch *HVT Sichern* ersetzt werden.

ERHÖHTER SCHWIERIGKEITSGRAD

Die Schwierigkeit dieser Mission kann erhöht werden indem die Spieler ihr *sekundäres geheimes Missionsziel* nicht wählen dürfen sondern nur eine Karte ziehen bis sie eine Mission ziehen, die kein *primäres geheimes Missionsziel* ist. Dies ist dann automatisch das *sekundäre geheime Missionsziel*.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug im Zustand *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des *Zuges* dieses Spielers.

NACHSCHUB

Tischkonfiguration: B.

Sonderregeln: *Arzt und Sanitäter Bonus, Spezialisten, Technikkapseln, Versorgungskisten.*

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende des Spiels: für jede *kontrollierte Versorgungskiste* (je 1 Missionspunkt).
- » Am Ende des Spiels: **mehr** *Versorgungskisten kontrollieren* als der Gegner (3 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: der Gegner *kontrolliert keine* *Versorgungskisten* (2 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **2 geheime Missionsziele** (jeweils 1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

Es ist nicht erlaubt im Basenkontakt zu einer *Technikkapsel* aufzustellen.

SZENARIO-SONDERREGELN

TECHNIKKAPSEL

Es gibt insgesamt **3 Technikkapseln**. Eine von ihnen wird in der Spielfeldmitte aufgestellt, während die anderen beiden entlang der Spielfeldmittellinie in 30 cm Entfernung von den Spielfeldkanten platziert werden. In jeder *Technikkapsel* befindet sich eine *Versorgungskiste*.

Die *Technikkapseln* werden durch *Technikkapsel*-Marker (TECH-COFFIN) oder ein Geländestück mit demselben Durchmesser (wie die *Stasis Coffins* von Warsenal oder die *Cryo Pods* von Customeeple) dargestellt.

VERSORGUNGSKISTEN

Die *Versorgungskisten* werden durch *Versorgungskisten*-Marker (SUPPLY BOX) oder ein Geländestück mit demselben Durchmesser (wie die *Tech Crates* von Mirco Arts Studios, die *Gang Tie Container* von Bandua Wargames, die *Supply Boxes* von Warsenal oder die *Cargo Crates* von Customeeple) dargestellt.

VERSORGUNGSKISTEN BERGEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialist* muss sich in *Basenkontakt* mit einer *Technikkapsel* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher normaler *WI*-Wurf erlaubt es dem *Spezialisten*, eine *Versorgungskiste* zu *bergen* und einen *Versorgungskisten*-Marker (SUPPLYBOX) neben der Einheit zu platzieren.
- » Ein misslungener Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit aufgewendet werden muss und der Wurf durchgeführt wird.
- » Nach einem erfolgreichen Wurf wird der *Technikkapsel*-Marker vom Spielfeld entfernt.
- » Wird ein Geländestück verwendet um die *Technikkapsel* darzustellen, so verbleibt dieses auf dem Spielfeld und ein *Ausgeschaltet*-Marker (DISABLED) wird daneben platziert.

VERSORGUNGSKISTEN AUFNEHMEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

Die Einheit muss eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

- » Die Einheit befindet sich in *Basenkontakt* mit einer Einheit in einem *Null*-Zustand, die einen *Versorgungskisten*-Marker (SUPPLY BOX) besitzt.
- » Die Einheit ist in *Basenkontakt* mit einer freundlichen Einheit in einem *normalen* Zustand, die einen *Versorgungskisten*-Marker (SUPPLY BOX) besitzt.
- » Die Einheit ist in *Basenkontakt* mit einem *Versorgungskisten*-Marker (SUPPLY BOX).

EFFEKTE

- » Durch das Aufwenden der kurzen Fertigkeit eines Befehls und ohne einen Würfelwurf durchführen zu müssen kann eine Einheit in den oben genannten Situationen eine *Versorgungskiste* aufnehmen.
- » Die Einheit muss die **allgemeinen Regeln für Versorgungskisten** beachten.

ALLGEMEINE REGELN FÜR VERSORGUNGSKISTEN

- » Eine Einheit kann maximal **1 Versorgungskiste** tragen. Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Gepäck* können bis zu **2 Versorgungskisten** tragen.
- » Nur **Modelle**, nicht jedoch Marker (*Tarnung, Imitation, Ho-loeche...*), können *Versorgungskisten* tragen.
- » Geht eine Einheit, die eine *Versorgungskiste* trägt in einen beliebigen *Null-Zustand* über, dann verbleibt der *Medi-Datenpaket*-Marker (SUPPLY BOX) auf dem Spielfeld und ein *Getrennt*-Marker (DISCONNECTED) wird daneben platziert.

DIE VERSORGUNGSKISTEN KONTROLLIEREN

Eine *Versorgungskiste* gilt als von einem Spieler *kontrolliert*, wenn dieser Spieler der einen *Spezialisten* (als Modell, nicht als Marker) besitzt, der die *Versorgungskiste* trägt. Einheiten in einem *Null-Zustand* können *Versorgungskisten* nicht *kontrollieren*.

ARZT UND SANITÄTER BONUS

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Arzt* oder *Sanitäter* haben einen **MOD von +3** auf die *WI*-Würfe um die *Technikkapseln* zu *aktivieren* und *Konsolen anzuschließen*. Der **MOD** der durch diesen Bonus gewährt wird kann nicht mit den Boni durch die Spezialfertigkeiten *Akbar Arzt* und *Arzt Plus* kombiniert werden.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker, Arzt, Ingenieur, Artilleriebeobachter, Sanitäter, Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

MERKE:

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

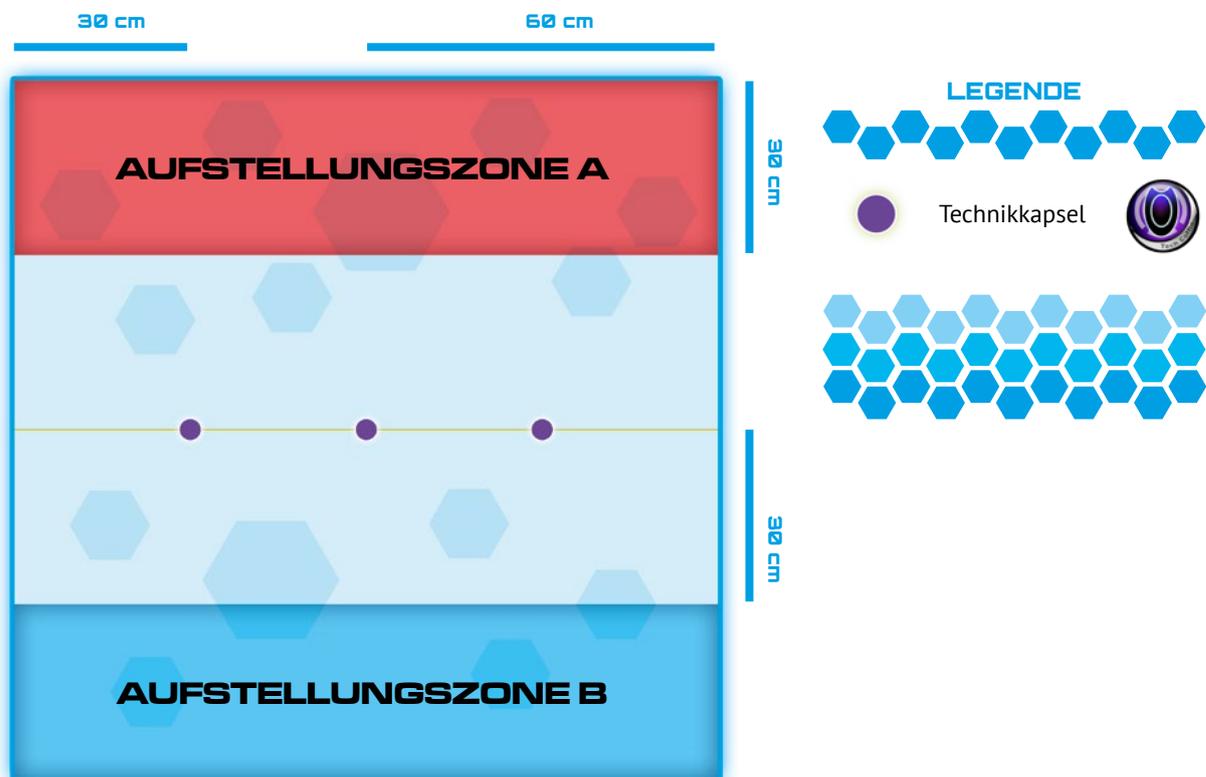
Hacker, Ärzte und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug im Zustand *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des *Zuges* dieses Spielers.



ANTENNENFELD

Spielfeldkonfiguration: D.

Sonderregeln: Sperrgebiet, Spezialisten, Übertragungsantennen, Übertragungsantennen kontrollieren.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende jeder Runde: **mehr Übertragungsantennen kontrollieren** als der Gegner (2 Missionspunkte).
- » Am Ende jeder Runde: **die gleiche Anzahl** von *Übertragungsantennen kontrollieren* wie der Gegner (1 Missionspunkt, aber nur wenn der Spieler mindestens eine *Übertragungsantennen kontrolliert*).

SEKUNDÄRZIELE

- » Am Ende des Spiels: die *Hauptübertragungsantenne kontrollieren* (2 Missionspunkte).
- » Am Ende jeder Runde: die *Übertragungsantenne* in der gegnerische *Aufstellungszone kontrollieren* (1 Missionspunkt).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

Es ist nicht erlaubt im Basenkontakt zu einer *Übertragungsantenne* aufzustellen.

SPERRGEBIET

Der Einsatz der Spezialfertigkeiten *Luftlandtruppen (LL)*, *motorisierter Aufmarsch* und *Infiltration*, sowie die Aufstellungsregel der Spezialfertigkeit *Imitation* sind in einem 20 cm breiten Streifen auf beiden Seiten der Spielfeldmittellinie nicht möglich. Einheiten können jedoch in das Sperrgebiet *abweichen*.

SZENARIO-SONDERREGELN

ÜBERTRAGUNGSANTENNEN

Es gibt 5 *Übertragungsantennen*:

Die *Hauptübertragungsantenne* wird in der Spielfeldmitte aufgestellt.

Zwei *Übertragungsantennen* werden auf der Spielfeldmittellinie mit 30 cm Abstand zur Spielfeldkante aufgestellt.

Jeweils eine *Übertragungsantenne* wird an der Grenze beider *Aufstellungszonen* mit jeweils 60 cm Abstand von den Spielfeldkanten aufgestellt.

Jede *Übertragungsantenne* wird durch einen *Übertragungsantennen-Marker* (TRANS.Antenne) oder durch ein Geländestück mit demselben Durchmesser (wie das Communications Array von Warsawal oder die Sat Station Antenna von Customeeple) dargestellt.

ÜBERTRAGUNGSANTENNEN KONTROLLIEREN

Eine *Übertragungsantenne* wird von einem Spieler kontrolliert, solange er der einzige Spieler ist der mindestens einen *Spezialisten* (als Modell, nicht in einem Marker-Zustand) in Basenkontakt mit der *Übertragungsantenne* besitzt. Einheiten die keine *Spezialisten* sind können eine *Übertragungsantenne* nicht *kontrollieren*, aber sie können durch Basenkontakt zu einer *Übertragungsantenne* verhindern dass ein *Spezialist* des Gegners diese *Übertragungsantenne kontrolliert*. Einheiten in einem Null-Zustand (*Bewusstlos, Tot, Sepsitorisiert...*) können eine *Übertragungsantenne* weder *kontrollieren*, noch verhindern, dass der Gegner eine *Übertragungsantenne kontrolliert*.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker, Arzt, Ingenieur, Artilleriebeobachter, Sanitäter, Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, Ärzte und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

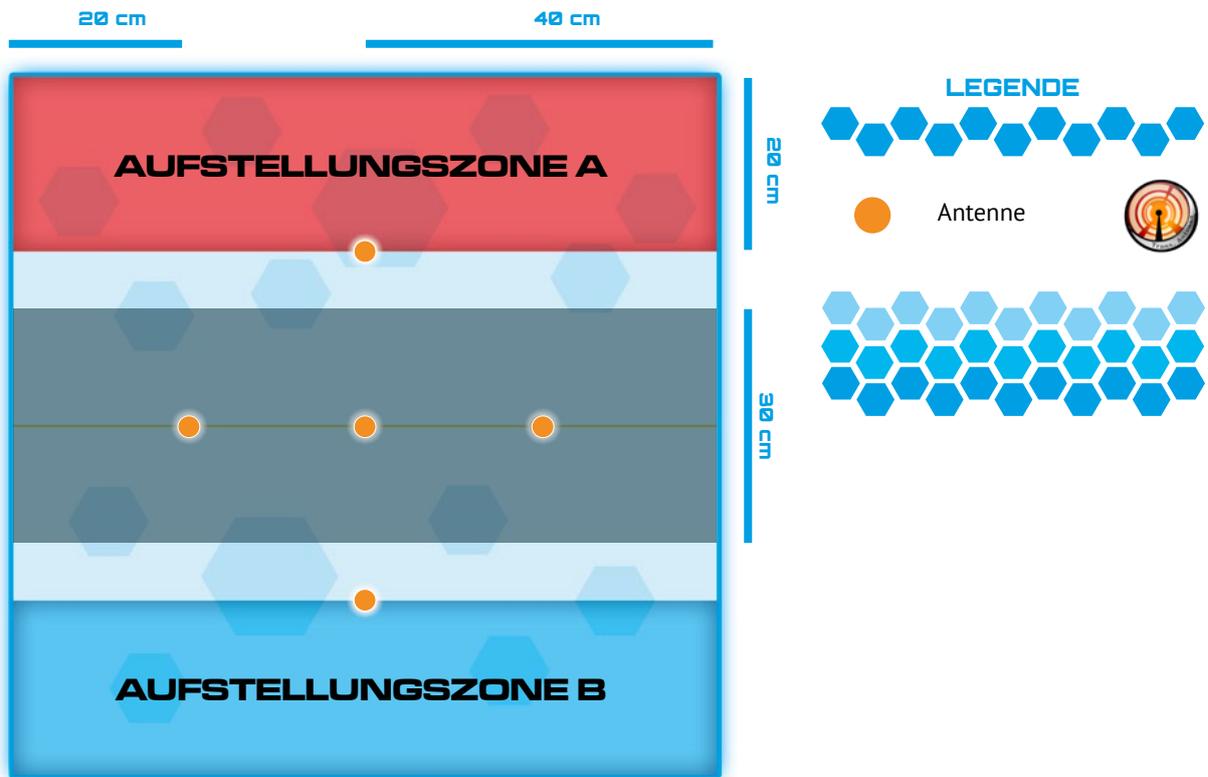
Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug mit dem Zustand *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des Zuges dieses Spielers.



MASCHINENRAUM

Tischkonfiguration: G.

Sonderregeln: Geschlossener Raum, Konsolen, Missionszielraum (EZ), Sichern EZ, Spezialisten.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende des Spiels: **die gleiche Anzahl** angeschlossenen Konsolen besitzen wie der Gegner (2 Missionspunkte, sofern der Spieler mindestens 1 Konsole angeschlossen hat).
- » Am Ende des Spiels: **mehr** angeschlossene Konsolen besitzen als der Gegner (5 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: den *Missionszielraum* sichern (3 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **2 geheime Missionsziele** (jeweils 1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

Eine Aufstellung in Basekontakt mit dem *Missionszielraum* oder einer *Konsole* ist nicht erlaubt.

GESCHLOSSENER RAUM

Dieses Szenario spielt innerhalb eines Schiffs, daher ist die Verwendung der Stufen 3,4 und 5 der Spezialfertigkeit *Luftlander(LL)* nicht erlaubt. Die anderen Stufen dieser Spezialfertigkeit (*LL: Fallschirmspringer*; *LL: Luftlandekommando*) dürfen verwendet werden. *KI-Funkfeuer* müssen an der Spielfeldkante aufgestellt werden, außerhalb der *Aufstellungszonen*, ohne dafür einen *K-Wurf* durchführen zu müssen. *Geschlossener Raum* hat keine Auswirkungen auf andere Aufstellungsfertigkeiten.

SZENARIO-SONDERREGELN

MISSIONSZIELRAUM (EZ)

In diesem Szenario gilt der *Missionszielraum* als *Einsatzzone* (EZ).

In der Spielfeldmitte befindet sich der 20x20 cm große *Missionszielraum*. Für dieses Szenario wird angenommen, dass die Wände des *Missionszielraums* unendlich hoch sind und die *Sichtlinie* komplett blockieren.

Um den *Missionszielraum* darzustellen, empfehlen wir den *Objective Room* von Micro Art Studio, den *Command Bunker* von Warsenal oder den *Panic Room* von Customeeple.

Das Innere des *Missionszielraums* ist eine *Zone hoher Objektdichte*.

Der *Missionszielraum* besitzt vier *Türen*, je eine in der Mitte jeder Wand (siehe Karte). Die *Türen* des *Missionszielraums* werden durch einen *Schmale-Öffnung-Marker* (Narrow Gate) oder ein Geländestück derselben Größe dargestellt. Die *Türen* des *Missionszielraums* haben die Breite eines *schmalen Eingangs*.

Die *Türen* des *Missionszielraums* sind zu Beginn des Spieles geschlossen.

TÜREN DES MISSIONSZIELRAUMS ÖFFNEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialist* muss sich in Basekontakt mit der *Türe* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher *WI-Wurf* erlaubt es dem *Spezialisten*, die *Türen* zu öffnen.
- » Um sie zu öffnen, muss sich ein *Spezialist* in Basenkontakt zur *Tür* befinden und die kurze Fertigkeit eines Befehls aufwenden, sowie einen *WI-Wurf* bestehen. Dadurch werden **alle Türen** des *Missionszielraums* geöffnet. Ein erfolgreicher *Wurf* öffnet **alle Türen** des *Missionszielraums*.
- » Ein misslungener *Wurf* kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit eines Befehls aufgewendet werden muss und der *Wurf* durchgeführt wird.

EINSATZZONE SICHERN

Eine *Einsatzzone* (EZ) wird von einem Spieler gesichert, wenn er als einziger eine Einheit innerhalb dieses Bereiches besitzt, die sich nicht in einem *Null-Zustand* befindet.

KONSOLEN

Es gibt **4 Konsolen**, die auf beiden Spielfeldhälften verteilt aufgestellt werden. Jede davon befindet sich 20 cm von der Spielfeldmittellinie und 30 cm von den Spielfeldkanten entfernt (siehe Karte). Eine fünfte *Konsole*, wird im Zentrum des *Missionszielraums* platziert.

Die *Konsolen* werden durch *Konsole A-* oder *-B-Marker* (CONSOLE A oder B) oder Geländestücke mit demselben Durchmesser (wie die *Human Consoles* von Micro Art Studio, die *Tech Consoles* von Warsenal oder den *Comlink Consoles* von Customeeple) dargestellt.

KONSOLEN ANSCHLIESSEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialist* muss sich in Baskontakt mit einer *Konsole* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher normaler *WI*-Wurf erlaubt es dem *Spezialisten*, eine *Konsole* anzuschließen.
- » Ein misslungener Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit aufgewendet werden muss und der Wurf durchgeführt wird.
- » Eine *angeschlossene Konsole* kann vom Gegner nach den gleichen Regeln *erobert* werden. Die *Konsole* gilt dann für dessen Gegner nicht mehr als *angeschlossen*.

- » Die *angeschlossenen Antennen* sollte markiert werden, beispielsweise mit Spieler A und Spieler B Markern. Es wird empfohlen, dass jeder Spieler eine andere Art von Marker verwendet.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker*, *Arzt*, *Ingenieur*, *Artilleriebeobachter*, *Sanitäter*, *Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, *Ärzte* und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

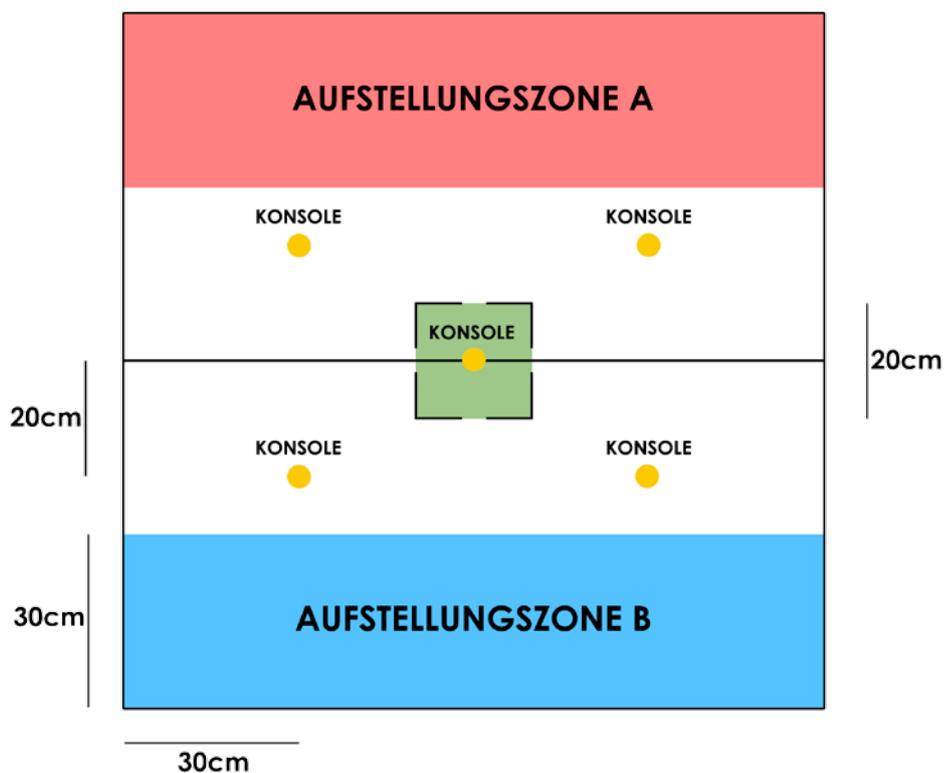
Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug im Zustand *Rückzug!* beginnt, **dann endet das Spiel am Ende des Zuges dieses Spielers**.

MASCHINENDECK



KOMMUNIKATIONSZENTRALE

Tischkonfiguration: N.

Sonderregeln: Ausschalten, Das Raster, Sperrgebiet, Spezialisten.

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende des Spiels: **die gleiche Anzahl** an *angeschlossenen Antennen* besitzen wie der Gegner (2 Missionspunkte, aber nur, wenn der Spieler mindestens 1 *angeschlossene Antenne* besitzt).
- » Am Ende des Spiels: **mehr angeschlossene Antennen** besitzen als der Gegner (4 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: **die gleiche Anzahl** an *Spezialisten ausschalten* wie der Gegner (2 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: **mehr Spezialisten ausschalten** als der Gegner (3 Missionspunkte).
- » Am Ende des Spiels: **mehr Armeepunkte ausschalten** als der Gegner (1 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt).

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SPERRGEBIET

Der Einsatz der Spezialfertigkeiten *Luftlandtruppen (LL)*, *motorisierter Aufmarsch* und *Infiltration*, sowie die Aufstellungsregel der Spezialfertigkeit *Imitation* sind in einem 20 cm breiten Streifen auf beiden Seiten der Spielfeldmittellinie nicht möglich. Einheiten können jedoch in das Sperrgebiet *abweichen*.

Es ist nicht erlaubt im Basenkontakt zu einer *Antenne* aufzustellen.

SZENARIO-SONDERREGELN

DAS RASTER

Es gibt insgesamt **9 Antennen**. Die erste wird auf der Spielfeldmitte, die nächsten zwei jeweils 30 cm von der Spielfeldkante entfernt auf der Spielfeldmittellinie, platziert. Die anderen sechs *Antennen* werden auf die beiden Spielfeldhälften verteilt. Vier *Antennen* werden 30 cm von beiden Spielfeldkanten und 20 cm von der Spielfeldmittellinie entfernt, parallel zu den drei *Antennen* auf der Spielfeldmittellinie, platziert. Die letzten beiden *Antennen* werden 20 cm von der Spielfeldmittellinie und 60 cm von den Kanten entfernt aufgestellt, sodass sich ein Viereck aus allen neun *Antennen* bildet (siehe Karte).

Die *Antennen* werden durch *Übertragungsantennen-Marker* (TRANS.Antenne) oder durch Geländestücke mit demselben Durchmesser (wie das *Communications Array* von Warsenal oder die *Sat Station Antenna* von Customeeple) dargestellt.

ANTENNEN ANSCHLIESSEN (KURZE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Angriff.

VORAUSSETZUNGEN

- » Nur *Spezialisten* können diese Fertigkeit nutzen.
- » Der *Spezialist* muss sich in Basenkontakt mit einer *Antenne* befinden.

EFFEKTE

- » Ein erfolgreicher normaler *WI*-Wurf erlaubt es dem *Spezialisten*, eine *Antenne* anzuschließen.
- » Ein misslungener Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedes Mal die entsprechende kurze Fertigkeit aufgewendet werden muss und der Wurf durchgeführt wird.
- » Eine *angeschlossene Antenne* kann vom Gegner nach den gleichen Regeln *angeschlossen* werden. Die *Antenne* gilt dann für dessen Gegner nicht mehr als *angeschlossen*.
- » Die *angeschlossenen Antennen* sollten markiert werden, beispielsweise mit Spieler A und Spieler B Markern. Es wird empfohlen, dass jeder Spieler eine andere Art von Marker verwendet.

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt als *ausgeschaltet* für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand *Tot* übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem *Null*-Zustand befindet.

Einheiten, die bis zum Ende des Spiels **nicht auf dem Spielfeld aufgestellt** wurden, gelten als *ausgeschaltet*.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker*, *Arzt*, *Ingenieur*, *Artilleriebeobachter*, *Sanitäter*, *Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, *Ärzte* und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

Merke:

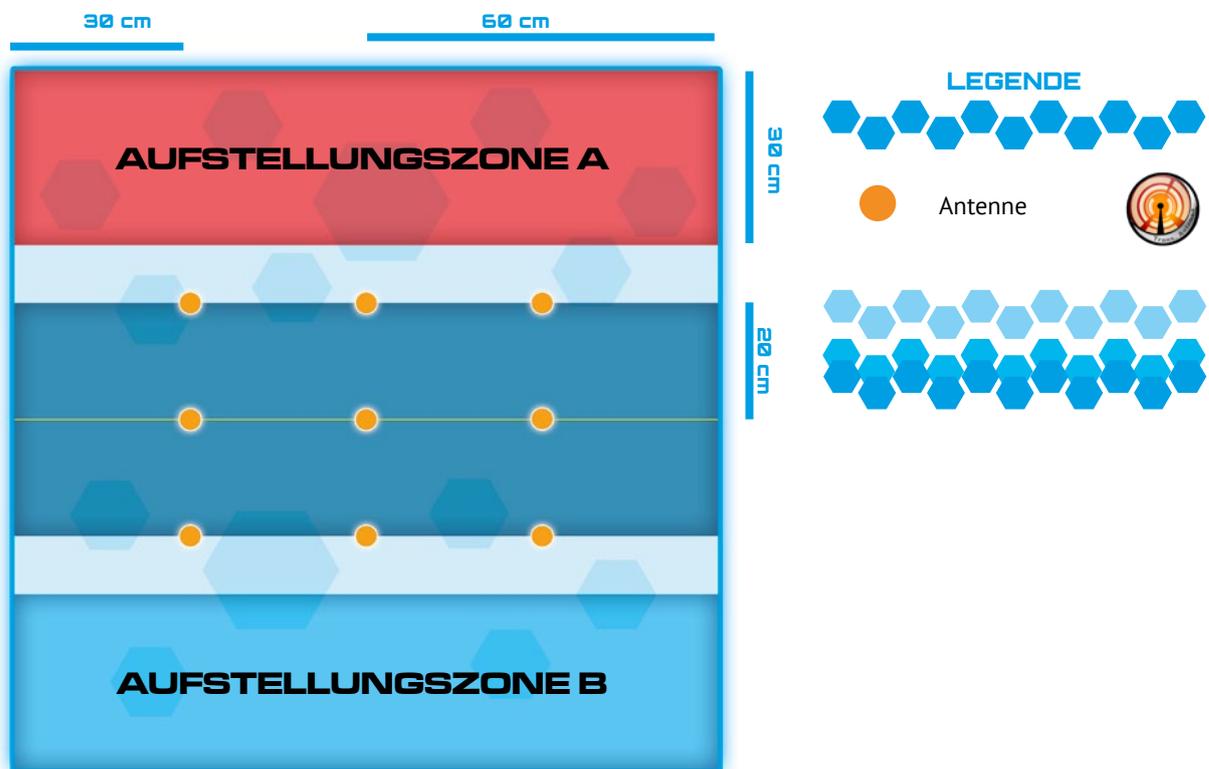
Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug mit dem Zustand *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des *Zuges* dieses Spielers.



ITS: ESKALATIONS-LIGA

Diese Regeln gelten für alle Ligen die mit einem Classic League Pack, einem Lowcost League Pack oder einem Virtual League Pack durchgeführt werden.

GRUNDLEGENDES

Als offizielle Veranstaltungen müssen alle Ligen den folgenden grundlegenden Regeln des ITS folgen. Sollten die ITS-Regeln den üblichen Spielregeln widersprechen, dann gelten die hier genannten Regeln.

FORMAT DES TURNIERS

Bei diesem ITS-Format treten 4 oder mehr Spieler in Spielen über 8 Ligarunden einzeln gegeneinander an.

LIGAKONTROLLBOGEN

Zu Beginn der Liga erhält jeder Spieler einen Ligakontrollbogen, auf dem man seinen Namen, seine ITS-PIN und seine Armee oder Sektorarmee einträgt.

Während der Liga werden nach jedem Spiel die erreichten Missionspunkte auf dem Bogen eingetragen. Auch geheime Informationen werden hier notiert, so dass die Gegner oder der Schiedsrichter bei Bedarf diese Informationen überprüfen können.

PAARUNGEN

Die Paarungen für die erste Runde werden zufällig bestimmt.

Ab der zweiten Ligarunde wird ein Schweizer System verwendet: Dabei werden die Spieler nach der Anzahl der erreichten *Turnierpunkte* sortiert, Unentschieden werden durch die erreichten *Missionspunkte* aufgehoben. Sollte weiterhin ein Unentschieden bestehen, werden die erreichten *Siegpunkte* verglichen. Sollte dies nicht ausreichen, um ein Unentschieden aufzuheben, werden die Spieler anhand der insgesamt in diesem Turnier durch ihre Gegner erzielten *Missionspunkte* gelistet. Basierend auf dieser Rangfolge tritt in jedem Spiel der Spieler auf dem ersten Platz gegen den zweiten an, der dritte gegen den vierten usw.

UNGERADE ANZAHL AN SPIELERN (FREILOSE)

Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern muss in jeder Runde ein Spieler aussetzen. Dieser Spieler erhält ein sogenanntes Freilos. Ein Spieler mit einem Freilos erzielt in dieser Runde einen *Sieg*, für den 2 *Ligapunkte*, 0 *Missionspunkte* und 0 *Siegpunkte* angerechnet werden.

Der Ligaorganisator muss sicherstellen, dass in einer Liga ein Spieler nie mehr als ein Freilos erhält.

Für die erste Ligarunde wird der Spieler, der das Freilos erhält, zufällig bestimmt. In den folgenden Ligarunden erhält der Spieler mit der niedrigsten Anzahl an Ligapunkten das Freilos, solange er nicht bereits in einer vorherigen Ligarunde ein Freilos erhalten hat. In diesem Fall erhält der nächsthöhere

Spieler das Freilos, solange er nicht bereits in einer vorherigen Ligarunde ein Freilos erhalten hat.

Wenn ein Spieler ein Freilos erhält, muss er dies wie folgt auf seinem Ligakontrollbogen festhalten:

Zusammenrechnen aller Missionspunkte, die sie in dieser Liga erreicht haben.

Das Ergebnis mit der Zahl 8 multiplizieren.

Dieses Ergebnis durch die Anzahl der gespielten Spiele dividieren (üblicherweise 7) und aufrunden.

Das Endergebnis dieser Rechnung ist das Ergebnis der Missionspunkte. Bei einem Unentschieden werden diese Schritte auch für die Siegpunkte durchgeführt.

ARMEELISTEN

Jeder Spieler gibt in jeder Ligarunde 1 Armeeliste ab. Alle Listen eines Spielers für die Dauer der Liga müssen dieselbe Fraktions- oder Sektor Armee-Liste verwenden.

Die Armeelisten müssen nach den Regeln der Infinity-Regelbücher aufgestellt sein.

Jeder Spieler muss zu jeder Ligarunde zwei ausgedruckte Kopien der vollständigen Liste (also inklusive der geheimen Informationen) für seine Armeeliste mitbringen und eine dem Ligaorganisator übergeben.

Zusätzlich muss jeder Spieler eine ausgedruckte Kopie beider Listen mitbringen die nur die offenen Informationen enthält um sie auf Nachfrage dem Gegner auszuhändigen.

Ein Ligaorganisator kann von den Spielern verlangen, dass sie ihre Armeeliste vor Turnierbeginn abgeben, damit er ihre Richtigkeit überprüfen kann.

Das einzige für ITS-Ligeb offiziell zugelassene Programm zur Verwaltung von Armeelisten ist Infinity Army, der kostenlos auf der Infinity-Webseite zu finden ist.

LIGARUNDEN

Der Turnierorganisator legt die Dauer jeder Ligarunde fest um die Möglichkeiten seiner Spieler berücksichtigen zu können.

Jede Ligarunde hat andere Spezialregeln und Spielbedingungen. Die einzelnen Szenarien mit ihren Regeln befinden sich weiter unten in diesem Dokument.

Für die 6te bis 8te Runde wählt der Turnierorganisator nach eigenem Ermessen aus den ITS 2016 Missionen. Jedes einzelne Szenario darf dabei nur einmal ausgewählt werden.

ITS-PUNKTE

Der ITS-Rang der Spieler ändert sich in Abhängigkeit von ihrer Position am Ende der Liga. Je nach Größe der Liga (Anzahl der Spieler), Art des verwendeten League Packs und durchschnittlichem ITS-Rang aller Teilnehmer erhalten die Spieler Punkte für die ITS-Rangliste.

Am Ende jeder Ligarunde muss der Ligaorganisator einen Bericht mit den Ergebnissen über den Offiziellen Turniermanager einreichen.

ERGEBNISSE BERICHTEN

Damit die ITS-Rangliste mit den Ergebnissen der Liga auf den neusten Stand gebracht werden kann, müssen Turnierorganisatoren ihre Ergebnisse über folgenden Link eintragen: <http://www.infinitythegame.com/its/report>.

MERKE:

Du solltest sichergehen, dass die Spieler über diese Sonderbedingungen informiert worden sind.

Ligaorganisatoren können sich gerne den Einführungsratgeber für den offiziellen Infinity Turniermanager auf der offiziellen Infinity Webseite anschauen.

Sollten beim Eintragen der Ergebnisse Probleme auftreten, helfen wir unter tournament@corvusbelli.com gerne weiter.

ITS ESKALATIONSLIGA RUNDE 1

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » **Zwischen 30 und 60** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 61 und 90** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (3 Missionspunkte).
- » **Mehr als 90** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (5 Missionspunkte).
- » **Zwischen 30 und 60** überlebende eigene Armeepunkte (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 61 und 90** überlebende eigene Armeepunkte (3 Missionspunkte).
- » **Mehr als 90** überlebende eigene Armeepunkte (5 Missionspunkte).

ARMEEN

Armee A: 120 Armeepunkte.

Armee B: 120 Armeepunkte.

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

TRAININGSMISSION

Die Armeen benötigen keinen Leutnant, so dass die Regeln für *einen Verlust des Leutnants* **nicht angewendet werden**.

Die *fortgeschrittenen Regeln* **werden nicht angewendet**.

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt als *ausgeschaltet* für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand *Tot* übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem *Null*-Zustand befindet.

Einheiten, die bis zum Ende des Spiels **nicht auf dem Spielfeld aufgestellt** wurden, gelten als *ausgeschaltet*.

KEINE GNADE

In dieser Mission werden die *Rückzug!*-Regeln **nicht** angewendet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

ITS ESKALATIONSLIGA RUNDE 2

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » **Zwischen 35 und 75** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 76 und 110** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (3 Missionspunkte).
- » **Mehr als 110** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (5 Missionspunkte).
- » **Zwischen 35 und 75** überlebende eigene Armeepunkte (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 76 und 110** überlebende eigene Armeepunkte (3 Missionspunkte).
- » **Mehr als 110** überlebende eigene Armeepunkte (5 Missionspunkte).

ARMEEN

Armee A: 150 Armeepunkte.

Armee B: 150 Armeepunkte.

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

TRAININGSMISSION

Die *fortgeschrittenen Regeln* **werden nicht angewendet**.

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt als *ausgeschaltet* für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand *Tot* übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem *Null*-Zustand befindet.

Einheiten, die bis zum Ende des Spiels **nicht auf dem Spielfeld aufgestellt** wurden, gelten als *ausgeschaltet*.

KEINE GNADE

In dieser Mission werden die *Rückzug!*-Regeln **nicht** angewendet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

ITS ESKALATIONSLIGA RUNDE 3

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » **Zwischen 50 und 100** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 101 und 150** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (2 Missionspunkte).
- » **Mehr als 150** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (3 Missionspunkte).
- » **Zwischen 50 und 100** überlebende eigene Armeepunkte (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 101 und 150** überlebende eigene Armeepunkte (2 Missionspunkte).
- » **Mehr als 150** überlebende eigene Armeepunkte (3 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **2 geheime Missionsziele** (jeweils 2 Missionspunkte)

ITS ESKALATIONSLIGA RUNDE 4

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » **Zwischen 60 und 125** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 126 und 185** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (2 Missionspunkte).
- » **Mehr als 185** Armeepunkte des Gegners *ausschalten* (3 Missionspunkte).
- » **Zwischen 60 und 125** überlebende eigene Armeepunkte (1 Missionspunkt).
- » **Zwischen 126 und 185** überlebende eigene Armeepunkte (2 Missionspunkte).
- » **Mehr als 185** überlebende eigene Armeepunkte (3 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **2 geheime Missionsziele** (jeweils 2 Missionspunkte)

ARMEEN

Armee A: 250 Armeepunkte.

ARMEEN

Armee A: 200 Armeepunkte.

Armee B: 200 Armeepunkte.

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt als *ausgeschaltet* für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand *Tot* übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem *Null*-Zustand befindet.

Einheiten, die bis zum Ende des Spiels **nicht auf dem Spielfeld aufgestellt** wurden, gelten als *ausgeschaltet*.

KEINE GNADE

In dieser Mission werden die *Rückzug!*-Regeln **nicht** angewendet.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Armee B: 250 Armeepunkte.

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

SZENARIO-SONDERREGELN

AUSSCHALTEN

Eine Einheit gilt als *ausgeschaltet* für die Endwertung wenn sie entweder in den Zustand *Tot* übergeht oder sich am Ende des Spiels in einem *Null*-Zustand befindet.

Einheiten, die bis zum Ende des Spiels **nicht auf dem Spielfeld aufgestellt** wurden, gelten als *ausgeschaltet*.

KEINE GNADE

In dieser Mission werden die *Rückzug!*-Regeln **nicht** angewendet.

KOMMANDO

Jeder Spieler kann einen *Kommando* mit 12 Erfahrungspunkten einsetzen (siehe *Paradiso Kampagne*).

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

ITS ESKALATIONS-LIGA RUNDE 5

MISSIONSZIELE

PRIMÄRZIELE

- » Am Ende des Spiels: **Erobern** der *Antennen* (je 3 Missionspunkte).

GEHEIME MISSIONSZIELE

Jeder Spieler hat **1 geheimes Missionsziel** (1 Missionspunkt)

ARMEEN

Armee A: 300 Armeepunkte.

Armee B: 300 Armeepunkte.

AUFSTELLUNG

Beiden Spielern steht eine **30 cm** tiefe *Standardaufstellungszone* an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten zur Verfügung.

Ein Aufstellen in Basenkontakt zu den *Antennen* ist nicht möglich.

SZENARIO-SONDERREGELN

EROBERN DER ANTENNEN

Es werden drei *Antennen* auf dem Spielfeld aufgestellt, einer in der Spielfeldmitte und je einer in jeder Spielfeldhälfte, 30 cm von der Spielfeldmitte entfernt und 60 cm von den Spielfeldkanten entfernt.

Die *Antennen* werden durch einen *Übertragungsantennen*-Marker (TRANS.Antenne) oder ein Geländestück mit demselben Durchmesser dargestellt.

Um eine *Antenne* zu **erobern**, muss sich ein *Spezialist* in Basenkontakt zu ihm befinden, die kurze Fertigkeit eines Befehls oder einen ARB aufwenden und einen normalen *W*-Wurf bestehen. Wenn der Wurf misslingt, kann er so oft wie nötig wiederholt werden, wobei jedoch immer die kurze Fertigkeit eines Befehls oder ein ARB angewendet werden muss.

Eine *eroberte Antenne* kann vom Gegner nach den gleichen Regeln erneut *erobert* werden. In diesem Fall gilt die *Antenne* für dessen Gegner nicht mehr als *erobert*.

Die *eroberten Antennen* sollten markiert werden, beispielsweise mit Spieler A und Spieler B Markern. Es wird empfohlen, dass jeder Spieler eine andere Art von Marker verwendet.

SPEZIALISTEN

Für dieses Szenario gelten nur Einheiten mit einer der Spezialfertigkeiten *Hacker*, *Arzt*, *Ingenieur*, *Artilleriebeobachter*, *Sanitäter*, *Spezialist* und *Befehlskette* als *Spezialisten*.

Hacker, *Ärzte* und *Ingenieure* können keine *Repeater* oder *G: Helfer* einsetzen, um Aufgaben für *Spezialisten* zu erledigen.

MERKE:

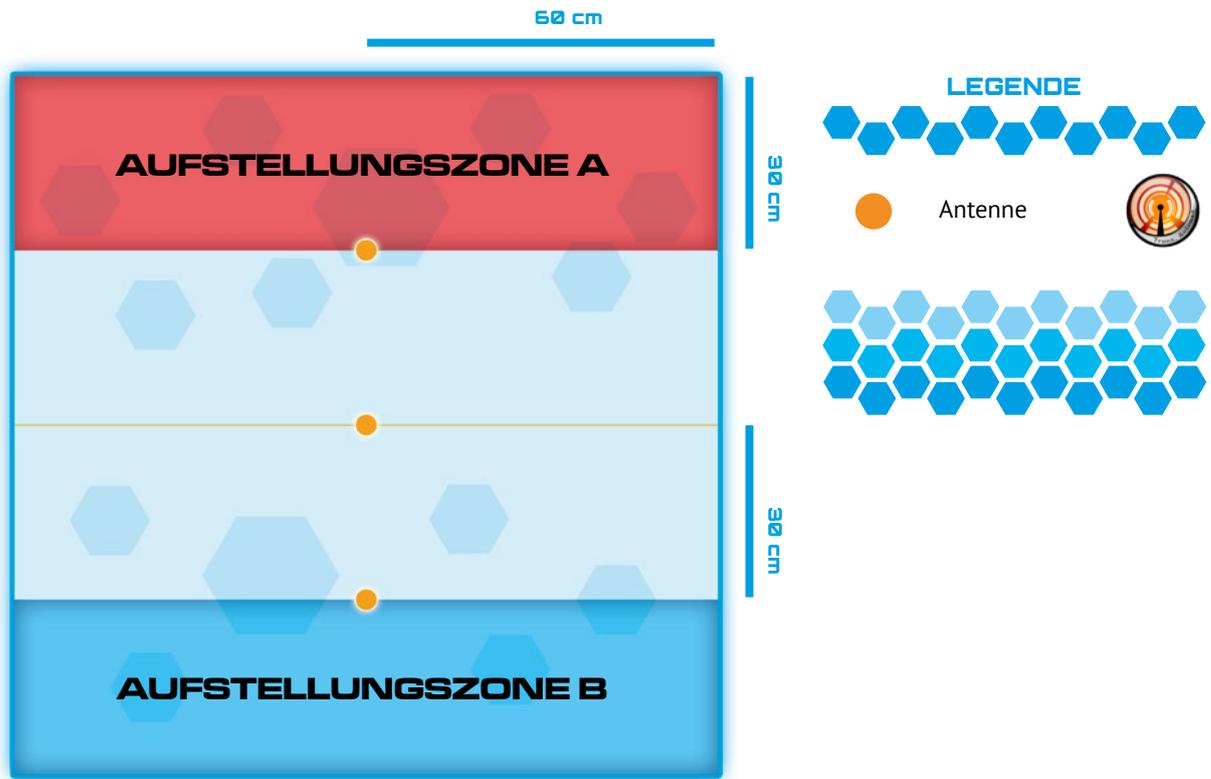
Einheiten mit der Spezialfertigkeit *Spezialagent* können in diesem Szenario die unterschiedlichen Funktionen von *Spezialisten* erfüllen.

Ein *Spezialist*, der den Zustand *Ausgeschaltet* (Marker: DIS) hat, kann immer noch die Ziele dieses Szenarios erfüllen.

ENDE DER MISSION

Dieses Szenario endet automatisch nach **der dritten Spielrunde**.

Wenn einer der Spieler seinen aktiven Zug im *Rückzug!* beginnt, dann endet das Spiel am Ende des Zuges dieses Spielers.



LEITFADEN FÜR ITS-TURNIERORGANISATOREN

Dieses Dokument soll Organisatoren Richtlinien vermitteln, wie eigene ITS-Veranstaltungen durchgeführt werden können. Hierfür gibt es eine praktische Übersichtstabelle mit Informationen zu jedem offiziellen ITS-Szenario.

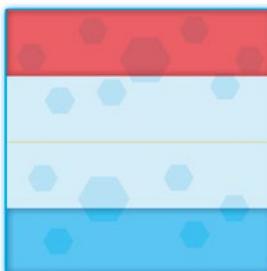
STANDARD TISCHKONFIGURATIONEN

Szenarien auszuwählen, die auf den eigenen Spieltischen auch funktionieren kann eine große Herausforderung sein. Du willst sicher nicht mitten im Turnier das Gelände umstellen müssen, damit die Bedingungen für jedes Szenario bezüglich *Konsolen, Antennen, Missionsräumen* usw. erfüllt sind.

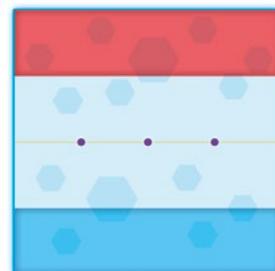
Um dir dabei zu helfen, passende Szenarien zu wählen, haben wir sie alle in Standard Tischkonfigurationen mit ähnlichem Aufbau untergliedert. Diese Standard Tischkonfigurationen werden es dir einfacher machen, deine Spieltische sinnvoll zu gestalten.

Die unterschiedlichen Standard Tischkonfigurationen sind:

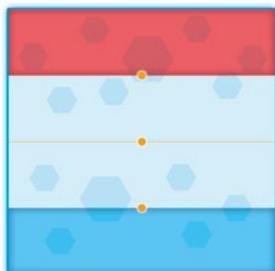
A – FREIFORM



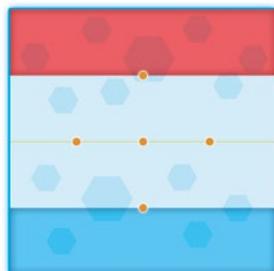
B – HORIZONTALE LINIE



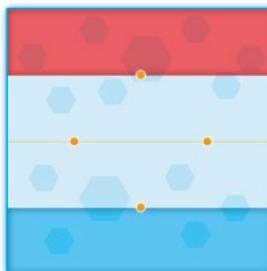
C – VERTIKALE LINIE



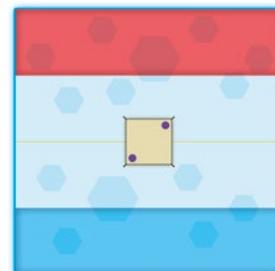
D – KREUZFORM



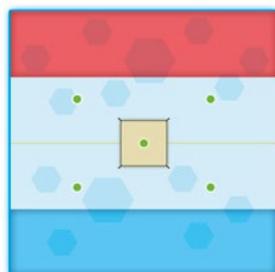
D1 – LEERE KREUZFORM



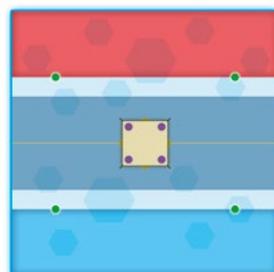
F – MINIWÜRFEL 2



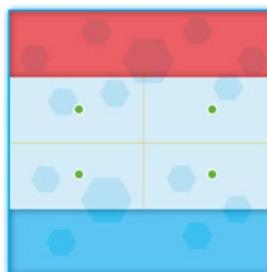
G – GESCHLOSSENER RAUM MINIWÜRFEL 1



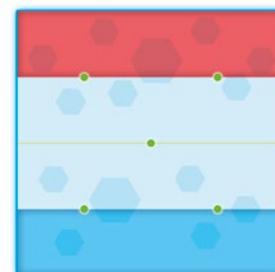
H – AUSSENBEREICH MINIWÜRFEL 4



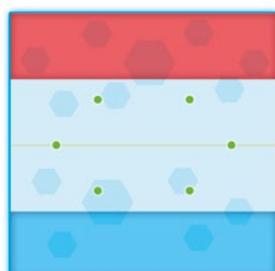
I – SÄULEN



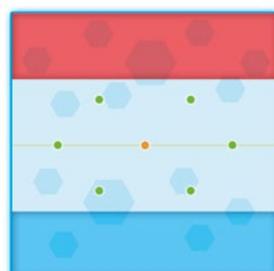
J – WÜRFEL 5



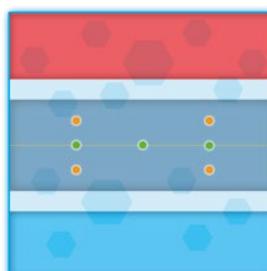
K – LEERES SECHSECK



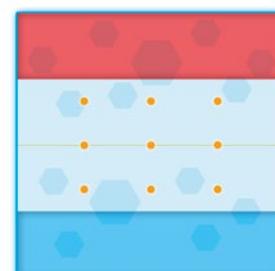
L – SECHSECK



M – HNIMBUS



N – RASTER



Wenn du für dein Turnier beispielsweise den Einsatztypus Direkte Kampfeinsätze gewählt, und es auf 3 Runden angesetzt hast, könntest du als Missionen Die Waffenkammer, Übertragungsmatrix und Biotechfresser wählen. Da ihre Standard Tischkonfigurationen F + J + A alle einen Missionsraum benötigen, kannst du bereits im Vorfeld das Gelände so platzieren, dass während dem Turnier keine unnötigen Störungen mehr auftreten.

Wenn dieses Verfahren auf ein Turnier über 4 Runden angewendet wird und du Szenarien mit den Standard Tischkonfigurationen A + B + C + D wählst, erlaubt es die Tischkonfiguration D, alle anderen Konfigurationen ohne Veränderungen spielen zu können.

In einem Turnier über 5 Runden erlauben es die die Standard Tischkonfigurationen I + I + E + A + B, einen zentralen Missionsraum zu platzieren, ohne dass dadurch der Platz für eventuell in anderen Missionen benötigte Marker besetzt ist.

SONDERREGELN

In dieser Tabelle sind alle Sonderregeln für jedes Szenario aufgeführt.

NR.	SZENARIO	TISCHKONFIGURATION	SONDERREGELN
1	Auslöschung	A	Ausschalten, Keine Gnade.
2	Biotechfresser	A	Ausschalten, Biotechfressergebiet, Chaotische Aufstellung, Keine Gnade.
3	Quadrantenkontrolle	A	Beherrschen EZ, INTELCOM-Karte (Unterstützung und Kontrolle), Quadranten (EZ).
4	Enthauptung	A	Ausschalten, Spezialisten, Verstärkte Taktische Verbindung.
5	Die Waffenkammer	F	Ausrüstungskisten, Beherrschen EZ, Die Waffenkammer (EZ), INTELCOM-Karte (Unterstützung und Kontrolle), Sperrgebiet, Spezialisten.
6	Frontlinien	A	Beherrschen EZ, INTELCOM-Karte (Unterstützung und Kontrolle), Sektionen (EZ).
7	Feuergefecht	B	Ausgewiesene Landezone, Ausschalten, Keine Gnade, Spezialisten, Ausrüstungskisten.
8	Überlegenheit	I	Beherrschen EZ, Hacker Bonus, INTELCOM-Karte (Störung), Konsolen, Konsolen Hacken, Quadranten (EZ), Spezialisten.
9	Schutzzone	I	Beherrschen EZ, Hacker Bonus, INTELCOM-Karte (Unterstützung und Kontrolle/Störung), Konsolen, Konsolen Kontrollieren, Sektionen (EZ), Spezialisten.
10	Übertragungsmatrix	J	Beherrschen (EZ), Übertragungszonen (EZ).
11	Antennen erobern	C	Antennen, Eroberte Antenne, Hacker Bonus, Spezialisten.
12	Kälteschlaf	K	Arzt und Sanitäter Bonus, Geschlossener Raum, INTELCOM-Karte (Störung), Konsolen, Technikapseln.
13	Nimbuszone	M	Ingenieur und Hacker Bonus, INTELCOM-Karte (Störung), Konsolen, Nimbus Zone, Nimbusantennen, Sperrgebiet, Spezialisten.
14	Tic Tac Toe	N	Antennen, EVO Hackermodul Bonus, Spezialisten.
15	Erobern und Verteidigen	D1	Befehlskette Bonus, Erobertes Gegnerisches Funkfeuer, Funkfeuer, Funkfeuer Aufnehmen, Konsolen, Spezialisten.
16	Rettung	A	Sperrgebiet, Spezialisten, Todeszone, Zivilisten.
17	Streng Vertraulich	A	Erhöhter Schwierigkeitsgrad, HVT Sichern, Primäre Geheime Missionsziele, Sekundäre Geheime Missionsziele.
18	Nachschub	B	Arzt und Sanitäter Bonus, Spezialisten, Technikapseln, Versorgungskisten.
19	Antennenfeld	D	Übertragungsantennen, Übertragungsantennen kontrollieren, Sperrgebiet, Spezialisten.
20	Maschinenraum	G	Geschlossener Raum, Konsolen, Missionszielraum (EZ), Sichern EZ, Spezialisten.
21	Kommunikationszentrale	N	Ausschalten, Das Raster, Sperrgebiet, Spezialisten.

GELÄNDE

In dieser Tabelle sind alle Geländestücke für jedes Szenario aufgeführt.

NR.	SZENARIO	TISCHKONFIGURATION	SONDERREGELN
1	Auslöschung	A	
2	Biotechfresser	A	
3	Quadrantenkontrolle	A	
4	Enthauptung	A	
5	Die Waffenkammer	F	Missionszielraum / 2 Missionszielmarker (Ausrüstungskisten)
6	Frontlinien	A	
7	Feuergefecht	B	3 Missionszielmarker (Ausrüstungskisten)
8	Überlegenheit	I	4 Konsolen
9	Schutzzone	I	4 Konsolen
10	Übertragungsmatrix	J	5 Antennen
11	Antennen erobern	C	3 Antennen
12	Kälteschlaf	K	4 Techkapseln / 2 Konsolen
13	Nimbuszone	M	4 Antennen / 3 Konsolen
14	Tic Tac Toe	N	9 Antennen
15	Erobern und Verteidigen	D1	2 Konsolen / 2 Funkfeuer
16	Rettung	A	8 Zivilisten
17	Streng Vertraulich	A	
18	Nachschub	B	3 Techkapseln
19	Antennenfeld	D	5 Antennen
20	Maschinenraum	G	Missionszielraum / 5 Konsolen
21	Kommunikationszentrale	N	9 Antennen

TIPPS

Verwirf den Gedanken an Mission mit einem Missionszielraum nicht voreilig! Dieser Raum kann in den übrigen Runden auch einfach ein von innen bespielbares Geländestück darstellen. Die Höhe des Geländestückes kann beibehalten werden und die Türen können geöffnet sein, damit das Zentrum des Spielfeldes nicht blockiert wird.

Wenn du beabsichtigst, ein Turnier mit dem Einsatztyps Gemeinsame Operationen zu veranstalten empfehlen wir dringen, dass du versuchst eine gute Balance zwischen Szenarien des Einsatztyps Direkte Kampfhandlungen und Spezialeinsätzen zu finden, damit die Spieler beide Armeelisten ausreizen müssen.

Versuche zum Beispiel für ein Turnier über 3 oder 4 Runden nicht mehr als zwei Szenarien eines Einsatztyps zu wählen, oder nicht mehr als drei Szenarien eines Einsatztyps für ein Turnier über 5 Runden.

ITS-TURNIER MANAGER

Der ITS-Turnier Manager ist eine Web App, die es Organisatoren einfacher macht, ihre Veranstaltungen der Spielergemeinde bekanntzugeben und während Turnieren die Paarungen und Ergebnisse zu verwalten.

Der ITS-Turnier Manager überprüft die Ergebnisse jedes offiziellen ITS-Turniers und berechnet die Platzierungen der Spieler in den Tabellen, die über die App eingesehen werden können.

Zusätzlich bietet dir der Turnier Manager eine einfache und schnelle Möglichkeit, anstehende Veranstaltungen durchzusehen, so dass du immer auf dem neuesten Stand bist, wo in deiner Gegend demnächst Turniere anstehen.

ITS-TURNIER MANAGER BENUTZERLEITFADEN

Nach der Registrierung und der Anmeldung siehst du ein Menü mit deinen Daten, inklusive deinem ITS PIN.



„HOME“ führt dich zurück zur Homepage.

„EDIT PROFILE“ erlaubt es dir, deine persönlichen Angaben zu bearbeiten, dein Passwort zu ändern und eine neue Email Adresse einzugeben.

„CREATE EVENT“ führt dich zur Eingabemaske für neue Veranstaltungen.

Auf dieser Seite findest du auch eine Liste zukünftiger Events und eine Liste von Veranstaltungen für die Du dich bereits registriert hast oder zu denen du eingeladen wurdest. Jeder Event ist mit seinem Status gekennzeichnet.

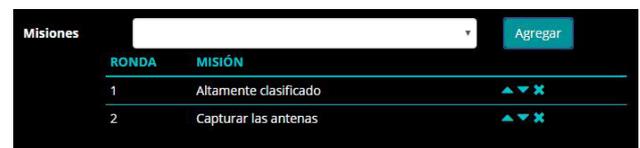


Die Eingabemaske für neue Veranstaltungen fordert dich auf, ein virtuelles Formular auszufüllen, in dem du die Einzelheiten der Veranstaltungen, inklusive dem ITS-Turnier Code, einen Namen für die Veranstaltung, eine Adresse usw. einfügen musst.

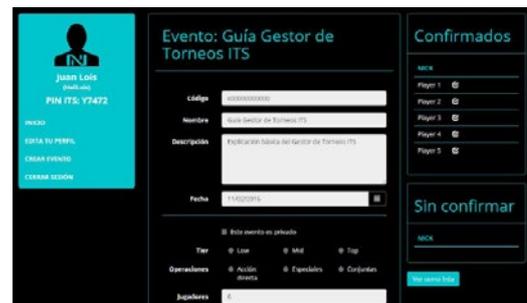


Sobald dein ITS Code verifiziert wurde kannst du eine Stufe (TIER), einen Einsatztyp (TYPE OF OPERATION), Besonderheiten und die Szenarios des Turniers auswählen.

Um ein ITS Szenario hinzuzufügen musst du es aus dem Drop-Down Menü auswählen und den „ADD“-Button klicken. Du kannst die Szenarien mit den Pfeiltasten in einer beliebigen Reihenfolge sortieren. Mit den X kannst du ein Szenario aus deiner Liste entfernen.



Drücke den „SAVE“-Button, sobald du alle Felder komplett ausgefüllt, und du die Spezifikationen deines Turniers ausgewählt hast. Auf der linken Seite findest du nun zwei neue Felder, die die für deine Veranstaltung registrierten Spieler anzeigen.



Du wirst ebenfalls einen „SEE AS LIST“-Button sehen. Wenn du diesen Button anklickst kannst du auf eine Liste aller Spieler und deren Daten zugreifen und hast die Möglichkeit, diese Daten als CSV-Datei (einfacher Text, durch Kommata getrennt) herunterzuladen und in jeder Spreadsheet Software zu öffnen, falls mehrere Felder öffnen musst, oder die Daten als Pulk bearbeiten möchtest.

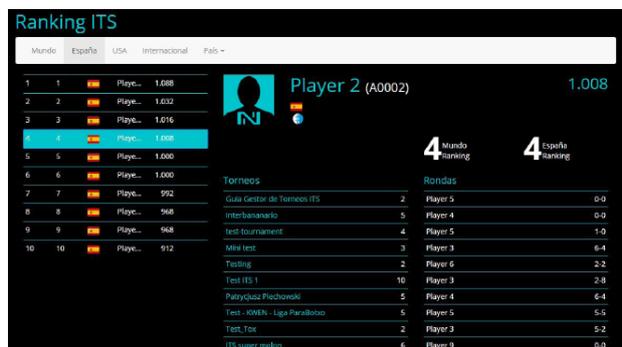


Wenn du die Details und den Namen deine Veranstaltung gespeichert hast erscheint ein „START TOURNAMENT“-Button auf dem Bildschirm.

Wenn du diesen Button anklickst hast du Zugriff auf eine Eingabemaske für die Runden, mit dem nächsten Szenario und einer Liste der Spieler. Hier kannst du Spielern hinzufügen oder entfernen, und ihnen gegebenenfalls ein Freilos zuordnen, falls es eine ungerade Anzahl an Spielern geben sollte.



Wenn du den „ITS RANKING“-Button anklickst kannst du die verschiedenen Tabellen einsehen, deine eigene Platzierung darin, deine aktuelle Elo-Wertung, sowie eine Übersicht über deine letzten Turniere und den Ergebnissen jeder gespielter Runde.



Wenn du die Runde startest generiert der Manager eine Liste zufälliger Paarungen und wird die Spielerpaare den einzelnen Tischen zuweisen. In dieser Maske hältst du auch die Spielergebnisse nach Ende der Runde fest.



Sobald du die Ergebnisse eingegeben hast drücke „SUBMIT“. Danach kannst du die vorläufige Turniertabelle überprüfen und gelangst zur nächsten Runde



Nach der letzten Runde werden die Endergebnisse des Turniers angezeigt.

