

INFINITY

MISSIONPACK

VOLUMEN ONE



ALLGEMEINE MISSIONS REGELN

Allgemeines zu den Missionen

In einigen Missionen gibt es einen Angreifer und einen Verteidiger, die jeweils unterschiedliche Ziele haben.

Bestimme nach der Wahl der Mission per Münzwurf wer welche Seite übernimmt oder die Spieler einigen sich freiwillig, wenn z.B. eine Fraktion vom Hintergrund her sehr als Angreifer passt etc.

Die Spieler einigen sich ob die Armeeliste erstellt wird bevor die Mission gewählt wird oder beide Spieler ihre Liste der Mission anpassen dürfen.

Die Missionen sind für Listen von 250 Punkten und eine Begrenzung auf 6 Spielrunden ausgelegt, können aber auch mit anderen Punktgrößen oder mehr als 6 Runden gespielt werden.

Sonderregeln in den Missionen

In einigen Missionen variieren die Aufstellungszonen oder es gibt Punkte zum Verlassen des Feldes sobald die Mission erfüllt ist.

Diese Regeln werden im Folgenden erklärt.

Ist es nicht ausdrücklich in der Missionsbeschreibung verboten, können bei der Aufstellung auch immer die normalen Regeln aus dem Regelbuch angewendet werden.

Eskortieren:

In einigen Missionen müssen Personen befreit oder eskortiert werden. Wenn in den Missionen nicht anders beschrieben können befreundete Einheiten Basekontakt mit diesen Personen herstellen um sie zu schützen. Immer wenn auf die Zielperson, die so geschützt wird geschossen wird gelten die Regeln für Schiessen in den Nahkampf, wobei die Leibwächter als die feindlichen Modelle gelten.

Transportieren:

Das Tragen von Gegenständen oder Personen ist einem Modell als Camo Marker nicht möglich. Im Normalfall halbiert das Transportieren (wenn in der Mission nicht anders angegeben) die BEW des Modells.

ALLGEMEINE MISSIONS REGELN

Aufstellung:

Luftlande Aufstellung:

Die Kampfgruppe wird mit einem Luftlande Fahrzeug abgesetzt.
Die Truppen werden in einer einzelnen ausgesuchten Landezone aufgestellt.

Eine Landezone ist eine freie Fläche mit mindestens 6 Zoll Radius oder eine Fläche die vor dem Spiel als Landezone bestimmt wurde, unabhängig von der Größe.

Die Kampfgruppen müssen innerhalb von 20 cm um den Mittelpunkt der Zone aufgestellt werden.

Infiltratoren dürfen bis zu 40 cm um den Mittelpunkt aufgestellt werden, für weiteres infiltrieren kommen die normalen Regeln zur Anwendung.

Miniaturen mit der Regel Imitation dürfen nach den normalen Regeln aufgestellt werden.

Luftlandetruppen können Ihre Fertigkeit normal einsetzen.

Mechanisierte Aufstellung:

Die Kampfgruppe wird mit Truppentransportern zum Kampfgebiet gebracht.

Die Truppen kommen im ersten Zug des Spielers an einer vorher gewählten Kante des Spielfeldes an als hätten sie LL: Fallschirmspringer, generieren aber trotzdem Befehle.

Einzelne Truppen können in Reserve behalten werden und später im Spiel über die gleiche Kante ins Spiel kommen.

Infiltratoren und Imitatoren dürfen nur innerhalb der sonst normalen Aufstellungszone von 30 cm eingesetzt werden.

Sichere Positions-Aufstellung:

Die Kampfgruppe beginnt das Spiel an einer Sicheren Position auf dem Schlachtfeld, die per Teleport, Tunnel oder ähnliche Vorrichtung betreten wird.

Jedes Gebäude kann als Sichere Position gewählt werden, solange keine Sichtlinie zur Feindlichen Aufstellungszone gezogen werden kann.

Die Kampfgruppe wird in 20 cm Umkreis um den Mittelpunkt der Sicheren Position aufgestellt.

Ist nicht sicher wo sich die Feindliche Aufstellungszone befindet (Orbitallandung, Mechanisierte Aufstellung, Gegner hat noch nicht gewählt etc.) Muss der Gegner seine Aufstellungszone anschließend so wählen das keine Sichtlinie zu der Sicheren Position gezogen werden kann.

ALLGEMEINE MISSIONS REGELN

Rückzugs Sonderregeln:

Grundsätzliches:

Anders als in normalen Spielen, die entweder eine vorher bestimmte Anzahl an Runden läuft oder bis ein Spieler zum Rückzug gezwungen wird, ist es in den Missionen möglich sich nach Erfüllung der Ziele zurück zu ziehen um so das Ende des Spiels zu erzwingen.

Ein solcher freiwilliger Rückzug kann nur durchgeführt werden wenn mindestens eins der Ziele in der Mission erfüllt wurde, das laut Missionsbeschreibung ausreicht um das Spiel zu gewinnen.

Das Spiel endet, wenn sich alle Truppen eines Spielers zurück gezogen haben oder nach 6 Runden.

Impulsive Truppen dürfen allerdings auf dem Schlachtfeld zurückgelassen werden.

Mechanisierter Rückzug:

Die Truppen ziehen sich über die Kante des Spielfeldes zurück über das sie gekommen sind um wieder ihre Transporter zu betreten.

Jede Figur kann sich einzeln über die Kante zurückziehen, wenn sich der Leutnant zurückzieht kommt der Spieler allerdings in eine Verlust des Leutnants Situation wie im Regelbuch beschrieben.

Rückzug über Sichere Position

Die Kampfgruppe verlässt das Feld auf die gleiche Weise auf die sie es betreten hat.

Die Regeln entsprechen denen für Mechanisierten Rückzug, nur das die Kampfgruppe sich über die sichere Position zurückzieht statt über eine Spielfeldkante.

Rückzug von Luftlandetruppen

Luftlandetruppen, welche im Spiel gelandet sind, können das Spiel grundsätzlich über eine beliebige Spielfeldkante verlassen.

ALLGEMEINE MISSIONS REGELN

Luftlandegestützter Rückzug:

Die Kampfgruppe muss sich zu einem Landeplatz zurückziehen.
Als Landeplatz kann jeder Platz gewählt werden der groß genug ist dem Rumpf eines Landungsschiffes Platz zu bieten.
Allerdings wird bei Landungen auf Gebäuden und anderen nicht als Landezone vereinbarten Orten der K Test fürs Landen um 3 erschwert.
Es können pro Spiel maximal 4 Schiffe gerufen werden.
Sollten 4 Schiffe zerstört werden, muss sich die Kampfgruppe über die nächste Spielfeldkante zurückziehen.

Detaillierte Regeln für den Einsatz von Landungsschiffen sind im Anhang des Infinity Regelbuchs zu finden.

Um das Schiff zu rufen stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung.

A)

Zünden einer Positionsmarkierung auf dem Flugfeld.

Eine beliebige Miniatur muss in 20 cm Umkreis zum Mittelpunkt des gewünschten Landeplatzes stehen und einen langen Befehl verwenden

B)

Übermittlung der Landedaten durch Computer Systeme

Ein Hacker muss ein beliebiges Datenterminal auf dem Feld hacken und damit dem Schiff die gewünschte Position übermitteln, unabhängig von seinem eigenen Standort.

C)

Übermittlung der Daten per Funk

Eine Miniatur darf vor dem Spiel mit einem Hochleistungsfunkgerät ausgestattet werden, dies muss verdeckt notiert werden. Diese Miniatur kann mit einem kurzen Befehl die Positionsdaten übermitteln. Wird das Modell getötet ist das Funkgerät bei einer 10 oder mehr auf einem W20 unbeschädigt geblieben und kann von einer anderen Miniatur mitgenommen und benutzt werden.

Das Landungsschiff trifft eine Runde nachdem es gerufen wurde ein und löst dabei einen ARB bei jedem feindlichen Modell aus.

Schüsse werden wegen der Geschwindigkeit um -3 modifiziert. Wird das Schiff zerstört erleiden alle transportierten Miniaturen einen Treffer der Stärke 15, explosiv.

MISSION 1: DAS ALIEN

Situation:

Die V.A. hat eine O-12 Forschungsstation angegriffen und sich danach wieder zurückgezogen, allerdings ist ein Alien auf dem Gelände zurück geblieben.

Die Spieler sollen im Auftrag ihrer Fraktion versuchen den Außerirdischen zu Forschungszwecken einzufangen bevor es eine andere Fraktion tut um einen Vorteil bei der Bekämpfung der V.A. zu erlangen.

Führt einer der Spieler eine Armee der V.A. so versucht er seinen Artgenossen vor den Forschern der anderen Fraktionen zu retten.

Aufstellung

Ein Alien wird mittig des Spielfeldes platziert. Weiterhin werden 3 Forscherminiaturen in verschiedenen Gebäuden außerhalb der Aufstellungszonen platziert.

Die Aufstellung der Fraktionen erfolgt im Anschluss nach den normalen Regeln wie im Regelbuch beschrieben, mit der Ausnahme, dass keine Miniatur näher als 25 cm an das Alien oder einen Forscher platziert werden darf. Diese Regel gilt auch für getarnte Einheiten und Impersonatoren.

Das Alien

BEW 10-10 (15-15) | NK 16 | BF 10 | K 14 | WI 11 | R 3 | BTS 0 | L 3
Totale Immunität | Kein Kubus |
Kampfkunst St.2 | Supersprung | 360°Visor
Schrotgewehr (Säure spucken), AP-Shock CCW

Die Forscher

BEW 10 - 10 | NK 5 | BF 5 | K 8 | WI 15 | R 0 | BTS 0 | L 1

Regeln:

Beide Spieler müssen versuchen das Alien zu fangen, in dem sie es in den bewusstlosen Zustand bringen und anschließend in ihre eigene Aufstellungszone oder zu einem Flugfeld bringen.

MISSION 1: DAS ALIEN

Verhalten des Aliens:

Das Alien kann von jeder Miniatur getragen werden, dabei halbiert sich das BEW Attribut der Miniatur. Getarnte Einheiten können das Alien nicht tragen ohne die Tarnung aufzugeben.

Das Alien bewegt sich in seiner aktiven Phase (welche vor jeder Runde jedes Spielers stattfindet) zweimal mit einem kurzen Bewegungsbefehl seine volle Bewegung in eine Richtung die mit der Explosionsschablone bestimmt wird.

Dabei zeigt die 1 auf der Schablone immer auf die Mitte der Aufstellungszone des gerade aktiven Spielers.

Sobald das Alien eine Wunde davon getragen hat und eine Sichtlinie zu einer Miniatur ziehen kann wird es auf diese Miniatur schießen und sich danach einmal wie oben beschrieben bewegen. (oder wenn erst nach der ersten BEW eine SL zustande kommt erst bewegen, dann schießen oder wenn keine SL zustande kommt BEW / BEW).

Wurde das Alien zweimal verwundet gerät es außer Kontrolle, seine Bewegung steigt auf 15 -15 und es wird immer zwei kurze BEW Befehle in Richtung des nächsten Zieles in SL nutzen um schnellstmöglich in einen Nahkampf zu gelangen, es wird nicht schießen, sondern gezielt auf den nächsten Gegner zu rennen.

Das Alien wird in seinem ARBs immer einen Ausweichversuch unternehmen um in volle Deckung zu gelangen (weg von der Einheit welche die ARB ausgelöst hat), ungeachtet ob es dann zu einer andere Figur einen eine SL herstellt.

Das Alien generiert ganz normal ARBs für jedes Modell in Sichtlinie. Das Alien wird versuchen jeden Nahkampf auszuweichen solange es unverletzt ist, in seiner aktiven Phase wird es versuchen sich aus dem Nahkampf zu lösen, wenn es mindestens eine Wunde hat nimmt es den Nahkampf an.

Ist das Alien im Besitz des Gegners so darf dieses erschossen werden um zu verhindern, dass der Gegner mit dem Alien flieht. Hierzu muss zunächst der Träger ausgeschaltet werden bevor das dann freiliegende Alien erschossen werden kann.

MISSION 1: DAS ALIEN

Die Forscher:

Um die Spuren der Aktion zu verwischen müssen die Spieler versuchen die Forscher zu betäuben und ihnen anschließend ein Serum spritzen welches falsche Informationen in ihr Gedächtnis implementiert.

Dazu müssen die Forscher in den bewusstlosen Zustand gebracht werden und anschließend in Basekontakt eine kurze Aktion zur Injizierung des Serums benutzt werden.

Die Forscher verstecken sich in ihren Gebäuden und werden sie nicht verlassen, sie werden sich weder wehren, noch ausweichen. Ein bereits gespritzter Forscher kann durch eine weitere Spritze der jeweils anderen Fraktion wieder „umgepolt“ werden

Verlassen des Feldes

Das Feld kann über die Kante der eigenen Aufstellungszone oder per Landungsschiff verlassen werden.

Es müssen nicht alle Miniaturen den gleichen Weg zum verlassen des Feldes wählen.

Die Regeln für Landungsschiffe gelten wie im Regelbuch beschrieben. Das Rufen des Landungsschiffes erfolgt wie in den Missionsregeln unter „Luftlandegestützter Rückzug“ beschrieben

Ziel-Zusammenfassung

Gelingt es einer Fraktion das bewusstlose Alien zu extrahieren und hat der Gegner nicht mehr Forscher gespritzt so gewinnt diese Fraktion.

Gelingt die Extraktion aber der Gegner hat mehr Forscher gespritzt endet die Mission unentschieden.

Wurde das Alien getötet gewinnt derjenige der mehr Forschern das Serum gespritzt hat.

MISSION 2: DATENSICHERUNG

Situation:

Ein Militärstützpunkt wurde durch eine biologische Waffe noch unbekannter Herkunft zerstört. Die Computersysteme der Basis sind von dem Angriff nicht beschädigt worden, so dass die geheimen Daten über neuartige Waffensysteme nun unbewacht sind.

Die Spieler müssen versuchen Zugang zu diesen Daten zu erhalten in dem sie einen Hacker zu einem der Hauptcomputer der Basis bringen und sich dort Zugang zu den Datenbanken verschaffen. Ariadna-Spieler müssen versuchen dem Gegner den Zugang zu den Daten verweigern oder mittels einem Ingenieur die Datenspeicher der Konsole zur späteren Analyse zu stehlen.

Aufstellung

Die Aufstellung erfolgt bei beiden Spielern nach den Sonderregeln für Mechanisierte Aufstellung wie in den allgemeinen Missionsregeln beschrieben.

Beide Spieler legen vor dem notieren der Aufstellungszone und vor dem Platzen der Armeen fest in welchen Gebäuden sich Hauptcomputersysteme befinden. In jedem Gebäude wird ein Computerterminal platziert.

Die Informationen beschaffen:

Die Daten können von einem Hacker mittels einem erfolgreichem Hackversuch gegen den BTS der Konsole (auch via Positionsmelder) extrahiert werden oder von einem Ingenieur entnommen werden indem er sich in direkten Kontakt begibt und einen erfolgreichen Test auf WI gegen den BTS der Konsole ausführt.

Misslingt der Test muss der Ingenieur einen Stromschlag hinnehmen der ihn bis zur nächsten Runde immobilisiert.

Weiterhin kann das Terminal von Modellen mit einem K-Wert von 13 oder höher aus der Wand gerissen und mitgenommen werden. Dafür ist ein um 6 erschwerter K Test nötig, misslingt der Test muss der das Modell ebenfalls einen Stromschlag hinnehmen und wird bis zur nächsten Runde immobilisiert.

Beim Tragen des Terminals halbiert sie der B Wert der Figur und BF, NK und K sinken jeweils um 6 Punkte.

Der Datenspeicher kann mit einer kurzen Aktion an andere Modelle übergeben werden, er beeinflusst die Bewegung des Modells nicht.

MISSION 2: DATENSICHERUNG

Die Computerterminals

R 0 | BTS -6 | STR 1

Spuren verwischen:

Da sicher bald ein Untersuchungsteam der O-12 eintreffen wird, sollten beide Spieler dringend alle Spuren verwischen die darauf hinweisen das sie irgendetwas mit diesem Vorfall zu tun hatten, schon alleine um nicht in Verbindung mit der Bio-Waffe gebracht zu werden.

Daher müssen die Terminals auch zerstört oder von einem Ingenieur oder Hacker manipuliert werden, damit nicht mehr nachvollzogen werden kann wer auf das Terminal zugegriffen hat.

Wenn ein Spieler ein Terminal manipulieren will, ist ein um 3 erschwert WI Test nötig um Spuren im System zu streuen die auf die andere Fraktion hinweisen.

Ein solch manipuliertes Terminal sollte vom Gegner zerstört oder erneut gehackt (dann ebenfalls um 3 erschwert) werden um den Erfolg der Mission zu sichern (siehe Ziel-Zusammenfassung).

Es kann z.B. zunächst aus einem Terminal ein Download erfolgen und mit dem nächsten Befehl eine Zerstörung oder eine Manipulation erfolgen. Auch wenn die gegnerische Fraktion bereits einen Manipulation vorgenommen hat, kann der Download erfolgen. Die Umkehr der Manipulation müsste dann separat erfolgen. Ein zerstörtes oder entferntes Terminal kann weder gehackt noch manipuliert werden.

Verlassen des Feldes:

Das Feld kann unter Benutzung Folgender Optionen verlassen werden:

- Luftlandegestützter Rückzug:
- Mechanisierter Rückzug

Alle Regeln kommen wie in den Missionsregeln beschrieben zur Anwendung.

Ziel-Zusammenfassung

Informationen aus Terminal erhalten: 1 Punkt

Terminal erfolgreich manipuliert: 1 Punkt

Jedes Terminal kann nur einen Siegespunkt pro Aktion pro Spieler einbringen.

(Also einen Punkt für die Informationen, einen für die Manipulation. Es bringt also nichts das gleiche Terminal immer wieder zu hacken...)

MISSION 3: VENDETTA

Situation:

Ein Spieler ist über einen Verräter der eigenen Fraktion informiert worden, der sich in einem Gebiet mit dem Feind treffen will um über zu laufen.

Dies muss unter jeden Umständen verhindert werden.

Sofort wird eine Einsatzgruppe zusammengestellt um den Verräter zu eliminieren.

Der andere Spieler erhält den Hilferuf des Überläufers in dem er mitteilt dass er entdeckt wurde und sich eine Todesschwadron auf dem Weg zu seiner Position befindet.

Wenn nicht aus Menschlichkeit, dann wegen der Informationen dieser Person, muss er gerettet werden.

Aufstellung

Die Aufstellung erfolgt für beide Parteien wie in den Allgemeinen Missionsregeln unter Luftlande Aufstellung beschrieben oder wahlweise nach den normalen Aufstellungsregeln wie im Regelbuch beschrieben.

Jeder Spieler kann sich unabhängig vom Gegner für eine der Varianten entscheiden.

Lege 6 verschiedene Orte (am besten Gebäude) auf dem Spielfeld fest in denen sich der Überläufer verstecken könnte.

Lege mindestens 2 Plätze fest auf denen eine Landung mit Landungsschiffen möglich ist.

Jede Landezone muss weiter als 30 cm von einer weiteren Landezone entfernt sein.

Werft einen W20, der Spieler mit dem höheren Ergebnis muss den Überläufer retten, der andere muss ihn entsprechend ausschalten.

Den Überläufer aufspüren:

Sobald ein Versteck betreten wird darf der Spieler einen W6 werfen. Je nach Anzahl der Orte die bereits durchsucht wurden wird der Überläufer entdeckt.

1 Ort durchsucht = 6

2 Orte durchsucht = 5 oder höher

3 Orte durchsucht = 4 oder höher

4 Orte durchsucht = 3 oder höher

5 Orte durchsucht = 2 oder höher

Letzter Möglicher Ort = Immer

Wurde der Überläufer entdeckt kann er je nach Mission ausgeschaltet

werden oder zu einem Rückzugspunkt eskortiert werden.

MISSION 3: VENDETTA

Der Überläufer

BEW 10 - 10 | NK 10 | BF 11 | K 10 | WI 10 | R 1 | BTS 0 | L 1

Kubus

Pistole, Gewehr, Messer

Verhalten des Überläufers:

Wird er von den Todesschwadronen entdeckt, schießt er wie ein Modell das sich enttarnt hat (auch in der ARB), um darzustellen das er überraschend aus einem Versteck springt, hierbei steht ihm beim ersten Schuss einmalig die volle Salve seiner Waffe zur Verfügung.

Seinen Rettern folgt der Überläufer freiwillig und zählt ab dann als eine Irreguläre, nicht impulsive Einheit unter der Kontrolle der Retter.

Wird der Überläufer getötet, muss sein Kubus zur Auswertung entnommen werden und zu einem Landeplatz gebracht werden.

Verlassen des Feldes:

Aufgrund der Wichtigkeit der Mission haben sich weitere Gegnerische Truppen auf den Weg in das Gebiet gemacht, so dass den Rettern nur die Möglichkeit bleibt sich Mittels eines Landungsschiffs zurück zu ziehen. Die Todesschwadronen hingegen müssen sich über eine beliebige Spielfeldkante zurückziehen, da das Trägerschiff der Retter den Luftraum inzwischen überwacht.

Ziel-Zusammenfassung

Gelingt es den Rettern den Überläufer lebend in Sicherheit zu bringen ist die Mission gewonnen.

Wurde der Überläufer vom Angriffskommando getötet aber den Rettern gelingt es den Kubus zu bergen endet die Mission unentschieden.

Wurde der Überläufer vom Angriffskommando getötet und gelingt es den Angreifern den Kubus in Sicherheit zu bringen gewinnt die Todesschwadron diese Mission.

MISSION 4: KONTROLLIERTE FLUCHT

Situation:

Fraktion A hat beschossen einen Vorposten in einem umkämpften Gebiet aufzugeben, da Fraktion B auf diesen vorrückt. Zum Glück verfügt der Stützpunkt über Teleporteinrichtungen, über die sich die Besatzung schnell zurückziehen kann.

Allerdings müssen noch wichtige Sensordaten aus den umliegenden Computerterminals geborgen werden, bevor der Teleport erfolgen kann. Fraktion B versucht mit einem kleinen Einsatzkommando die Teleport-Einrichtung des Stützpunkts zu deaktivieren, bevor die Teams mit den Sensordaten flüchten können.

Aufstellung

Legt fest wer Angreifer und wer Verteidiger ist: Der Spieler mit dem höheren Ergebnis auf einem W20 darf wählen ob er angreifen oder verteidigen will.

Der Verteidiger stellt zuerst auf, unter Beachtung der Aufstellungsregeln für Sichere Positionsaufstellung aus den Allgemeinen Missionsregeln. Der Angreifer benutzt die Regeln für Mechanisierte Aufstellung an einer Kante seiner Wahl.

Anschließend positionieren beide Spieler abwechselnd 4 Marker für Computerterminals auf dem Feld und der Verteidiger stellt einen Marker als Teleportterminal in seiner Aufstellungszone auf.

Die Terminals müssen weiter als 30 cm von jeder Spielfeldkante und weiter als 30cm von den äußeren Kanten der Aufstellungszone des Verteidigers entfernt sein. Außerdem müssen die Terminals mindestens 20cm von einander entfernt platziert werden und dürfen nicht in Flüssen, Seen, etc. aufgestellt werden.

Den Teleporter ausschalten:

Der Angreifer darf immer beginnen.

Sein Ziel ist es in die Aufstellungszone des Verteidigers einzudringen und die Systeme des Teleporters zu deaktivieren.

Dazu muss er eine Konsole im Zentrum der Aufstellungszone des Verteidigers zerstören oder hacken.

Um dies zu verhindern darf der Verteidiger das Terminal eskortieren wie in den Allgemeinen Missionsregeln beschrieben

MISSION 4: KONTROLLIERTE FLUCHT

Teleportkontrollen

R 4 | BTS -6 | STR 2

Scannerterminals

R 4 | BTS -3 | STR 1

Die Scannerdaten sichern:

Der Verteidiger muss die Daten von 3 der 4 Scanner sichern.

Der Verteidiger verfügt über 5 Speichermedien die geeignet sind die benötigten Daten zu speichern.

Jede Einheit kann diese aus der Aufstellungszone mitnehmen. Hacker benötigen kein Speichermedium um Daten herunter zu laden.

Die Bewegung einer Einheit vermindert sich nicht durch das tragen eines Datenspeichers, und er kann auch getarnt getragen werden (abweichend von den Allgemeinen Regeln)

Andere Einheiten können den Träger der Daten eskortieren, wie in den Allgemeinen Missionsregeln beschrieben.

Ist ein Hacker oder eine andere Figur mit einem geeigneten Speichermedium in Kontakt mit einem Scannerterminal können die Daten mit einem WI Test, der um den BTS Wert des Terminals erschwert ist, entnommen werden.

Hacker und Ingenieure ignorieren den BTS Modifikator.

Anschließend muss die Einheit, die die Informationen heruntergeladen hat, mit dem Datenspeicher zurück zur Aufstellungszone des Verteidigers.

Hacker haben die Möglichkeit mit einem Test auf WI die Daten direkt an den Hauptcomputer der eigenen Fraktion zu senden, so dass die Informationen nicht erst zurück gebracht werden müssen.

Wird die Einheit, welche den Datenspeicher trägt bewusstlos, so verliert sie den Speicher und er kann von anderen Einheiten mit einem kurzen Befehl aufgenommen werden. Stirbt der Träger ist auch der Datenträger zerstört und ist wertlos.

Die Scannerterminals sind sehr solide konstruiert und können nur von D-Charges so zerstört werden.

MISSION 4: KONTROLLIERTE FLUCHT

Ziel-Zusammenfassung

Der Angreifer gewinnt, wenn es ihm gelingt die Teleporter zu deaktivieren bevor der Verteidiger 2 Datensätze dorthin zu bringen oder mit einem Hacker direkt zu übertragen.

Der Verteidiger gewinnt wenn es ihm gelingt 3 Datensätze zu sichern bevor der Teleporter zerstört wird.

Jeder andere Fall ist ein Unentschieden.