

FAQ/Update – Missionen für die DM 04.04.09 auf der RPC

Allgemein:

- Hacker und Ingenieure können jeweils alle Missionsbedingten technischen Sonderaufgaben erfüllen (Datenterminals reparieren, Anti-Hacker-Protokolle an Terminals umgehen,...). Die jeweils „fremden“ Fähigkeiten werden um einen zusätzlichen Situations-Modifikator von 3 erschwert.
- Bei Missionen, bei denen Zivilisten geborgen werden sollen, gilt das als vorrangiges Ziel. Punkteverweigerung durch Ausschalten der Zivilisten kann nur die allerletzte Option sein.

Deshalb gilt: Jeder „Mord“ (Vorsatz) an Zivilisten kostet 1 Siegpunkt.

- Interaktion (Ablegen, Aufheben, Übergeben...) mit beweglichen Missionsmarkern (Discs, Uplink-Decks,...) benötigt einen kurzen Bewegungsbefehl.

Mission – DATEN ANZAPFEN:

- Ein Satellitendeck kann nicht von Warbands oder Gakis getragen und genutzt werden.
- Zu Beginn des Spiels dürfen die Satellitendecks nicht näher als 20cm an den Server-Terminals aufgestellt werden. Gilt auch bei „Versteckter Aufstellung“.
- Maximal einer der Server kann maximal 2 Satellitendecks bedienen.

Mission – FINDET DIE T.A.G.-ENTWICKLUNGSDATEN:

- Figuren ab PH10 können Überlebende transportieren.
- Figuren ab PH13 können beim Transport von Überlebenden normal agieren. Alle anderen kostet der Transport in jeder Aktivierung im aktiven Zug 1 kurzen Bewegungsbefehl.
- Transport von Überlebenden ist nur zu Fuß möglich (Motorrad-Fahrer müssen absteigen).
- Sichern der T.A.G.-Dateien:

Es gilt ein grundsätzlicher Modifikator von -9 auf den WIP-Wurf. Für jeden durchsuchten Überlebenden erhält der Spieler +3, um diesen Situations-Modifikator auszugleichen.

- Instandsetzung von abtransportierten Terminals: Hacker -6, Ingenieure -3
- Abtransport von Überlebenden:

Abtransport in die „Sanitärerzone“ (5cm von der eigenen Spielfeldkante) genügt zum Erzielen eines Siegpunktes

Mission – FUNKSTILLE:

- Es werden 4 Marker für Relaisstationen auf dem Spielfeld platziert.
- Scanner der Relaisstationen:

Im Umkreis von 2,5 cm um die Relaisstationen funktioniert keinerlei Tarnfähigkeit. Diese wird dadurch aber nicht dauerhaft beschädigt. Nach Verlassen dieses Bereiches funktioniert die Miniatur wieder normal.

- Schocksysteme:

Das Abwehrsystem hat folgendes Schadenprofil: Schaden 8, AP

Mission – FRAGMENTE:

- Die Platzierung der Terminals erfolgt durch die Spielleitung.
- Beim Aufdecken eines Wiedergeborenen-Markers erhält die ausführende Figur einen „Reaktions-Befehl“. Dieser Befehl funktioniert wie eine ARO.
- Kampfwerte der Wiedergeborenen:

CC 14, PH 12, ARM 1

- Ein Wiedergeborener wird durch Tarn-Marker nicht aktiviert.
- Wird ein Wiedergeborener durch mehrere Ziele aktiviert, wird das betroffene Modell zufällig bestimmt.

Mission – DAS ALIEN:

- Es gelten die normalen Aufstellungsregeln, sowie die normalen Rückzugsregeln.
- Siegpunkte:

- Alien geborgen und in eigener „Sanitätszone“ (5cm von eigener Spielfeldkante): 2 Punkte
- Forscher geborgen und in eigener „Sanitätszone“: jeweils 1 Punkt
- Forscher umgepolt und außerhalb „Sanitätszone“: jeweils 0,5 Punkte

Mission – LOST POST:

- Die Einschränkungen bzgl. Sicht und Gelände sinken um einen Level.