

## Infinity Missionsgenerator

Aufstellung: Nach den üblichen Regeln für Initiative und Aufstellung. Vor dem Spiel sollten 3 Gebäude/Marker/Punkte auf dem Spielfeld als mögliche Missionsziele vereinbart werden. Diese sollten natürlich für beide Spieler fair verteilt sein und besitzen jeweils 2 Strukturpunkte. Bevor Figuren auf das Spielfeld gestellt werden, wirft jeder Spieler 1W10, ohne dass sein Mitspieler das Würfelergebnis einsehen kann, um sein Missionsziel zu ermitteln.

### W12

- 1 - Sabotage
- 2 - Sichern
- 3 - Halten
- 4 - Vorrücken
- 5 - Telemetrie
- 6 - Ausschalten
- 7 - Spion
- 8 - Schläfer
- 9 - Funkbrücke
- 10 - Datenkurier

### Sabotage

Der Spieler muss die drei vorher vereinbarten Missionsziele zerstören. Dies gelingt ihm, indem er jeweils die Strukturpunkte der Missionsziele durch DA- oder EXP-Munition auf 0 reduziert. Für jedes ausgeschaltete Missionsziel gibt es einen Siegpunkt (1SP).

### Sichern

Der Spieler muss die drei vorher vereinbarten Missionsziele sichern. Dies gelingt ihm, indem er bis zum Spielende die höchste Punktzahl an Figuren innerhalb von 8“ um die Missionsziele platziert hat. Für jedes gesicherte Missionsziel gibt es einen Siegpunkt (1SP).

### Halten

Der Spieler muss bis zum Ende des Spieles seine Position halten. Dies bedeutet, dass er einen Siegpunkt (1SP) erhält, solange sich keine feindliche Figur in seiner Aufstellungszone befindet, dass er einen Siegpunkt (1SP) dafür erhält, dass sich keine feindliche Figur in seiner Spielfeldseite befindet und er erhält einen Siegpunkt (1SP) dafür, dass er sich bis zum Ende des Spieles nicht im „Rückzug“ befindet.

### Vorrücken

Der Spieler muss bis zum Ende des Spieles die feindliche Position erobert haben. Dies bedeutet, dass er einen Siegpunkt (1SP) dafür erhält, dass er am Ende des Spieles keine eigene Figur mehr in seiner Aufstellungszone hat, dass er einen Siegpunkt (1SP) dafür erhält, dass er am Ende des Spieles eine oder mehrere eigene Figuren in der Aufstellungszone des Gegners hat und dass er einen Siegpunkt (1SP) dafür erhält, dass er bis zum Ende des Spieles mehr als 50% seiner Armee (in Modellen) über die Mittellinie des Spielfeldes positioniert hat.

### Telemetrie

Der Spieler muss drei Signalgeber in jeweils 8“ um eine der Spielfeldecken aufstellen. Dabei kann er maximal einen Signalgeber in der eigenen Aufstellungszone positionieren. Jede eigene Figur besitzt einen Signalgeber, der mit einem kurzen Befehl positioniert und einem weiteren kurzen Befehl und einem erfolgreichen WI-Wurf aktiviert werden kann und somit einen Siegpunkt (1SP) erbringt.

### **Ausschalten**

Der Spieler muss Schlüsselfiguren der gegnerischen Armee eliminieren. Er erhält einen Siegpunkt (1SP) für das Ausschalten des Leutnants, einen Siegpunkt (1SP) für das Ausschalten des teuersten Modells und einen Siegpunkt (1SP) für das Eliminieren eines Spezialisten (Arzt, Ingenieur, Hacker).

### **Spion**

Ein Spion hat sich in die eigene Armee eingeschlichen. Um herauszufinden, wer der Spion ist, muss man für jede eigene ausgeschaltete Figur einen W20 werfen. Bei 1-14 wird die Figur ganz normal vom Spielfeld genommen, bei einer 15-20 wurde man getäuscht und es handelte sich nur um einen Scheinangriff, der es dem Spion ermöglichen sollte, sich ungestört als „Verlust“ nach der Schlacht entfernen zu können. Ab sofort übernimmt der Gegner die Kontrolle über deine Figur, die sich nach den „Rückzug!“-Regeln verhält. Man erhält einen Siegpunkt (1SP) für das Identifizieren des Spions, einen Siegpunkt (1SP) für das Ausschalten des Spiones und einen Siegpunkt (1SP) dafür, dass der Spion keine eigene Figur nach seiner Enttarnung getötet hat.

### **Schläfer**

Es hat sich ein Schläfer in die gegnerische Armee eingeschlichen. Missionsziel ist es, den Schläfer ausfindig zu machen, sich ihm zu nähern und das Kodewort zu übermitteln, um so an seine Daten zu kommen. Mit einem WI-Wurf mit einem Startmodifikator von -3, der sich pro versuchtem WI-Wurf auf einen andere gegnerische Figur um 1 verringert, entdeckt man den Schläfer. Anschließend muss man sich dieser Figur nähern und mit einem erfolgreichen Nahkampfangriff überwältigen. Ab diesem Zeitpunkt übernimmt man die Kontrolle über den Schläfer, der sich nach den „Rückzug!“-Regeln verhält. Man erhält einen Siegpunkt (1SP) für das Identifizieren des Schläfers, einen Siegpunkt (1SP) für einen erfolgreichen Nahkampfangriff auf den Schläfer und einen Siegpunkt (1SP), wenn der Schläfer bis zum Ende des Spieles noch lebt.

### **Funkbrücke**

Eine planetare Funksperre verhindert jeden Kontakt zum Hauptquartier, daher muss auf kurze Entfernung eine Funkbrücke gelegt werden. Jede Figur der eigenen Armee trägt einen Funksender, der eine Reichweite von 10" hat. Bis zum Ende des Spiels muss eine Funkbrücke quer über das Spielfeld, von Aufstellungszone zu Aufstellungszone aufgebaut werden. Einen Siegpunkt (1SP) gibt es dafür, dass man bis zum Ende des Spieles eine Figur in der Aufstellungszone des Gegners hat, 1 Siegpunkt (1SP) für eine Funkbrücke, die bis zur Spielfeldmitte reicht, und eine einen Siegpunkt (1SP) für eine vollständige Funkbrücke von Aufstellungszone zu Aufstellungszone.

### **Datenkurier**

Die eigene Armee wurde mit wichtigen Datenpaketen ausgestattet, die unversehrt über das Schlachtfeld transportiert werden müssen. Man erhält Siegpunkte (max. 3 SP) für jede eigene Einheit, die sich zum Ende des Spiels in der gegnerischen Aufstellungszone befindet.

Ein Spiel geht über 6 Runden, danach werden die Missionsziele verkündet und die Siegpunkte entsprechend verrechnet.