

# STRATEGENHAMMER

14.04.2019

300 PUNKTE  
ITS SEASON 10  
SPEC-OPS



WEISS BLAU STRATEGEN E.V.  
+  
HAMMER UND SCHILD E.V.



CORVUS BELLI  
iNfINiTY

Die beiden Münchner Tabletop-Vereine Weisblaue Strategen e.V. und Hammer und Schild e.V. freuen sich euch zu unserem ersten gemeinsamen Infinityturnier in die Drei Rosen nach Dachau einzuladen. Freut euch schon auf einen Tag mit Spiel, Spaß und ordentlich Gewürfel.

Christian, Christoph, Thomas und Tobias

# Informationen

## Turnier

- T3-Link [HIER](#)
- ITS-Link [HIER](#)

## Format

Für dieses Turnier wird das folgende Format gespielt:

- 3 Runden
- 300 Punkte / 6 SWC
- ITS 10
- Extra: Spec-Ops (O-12 Ermittler)

## Armeelisten

Jeder Spieler tritt mit zwei Listen aus einer Fraktion/einem Sektor mit der oben angegebenen Punkte und SWC-Anzahl an. Änderungen an den Listen sind während des Turniers nicht mehr erlaubt!

Jeder Spieler ist verpflichtet mindestens eine ausgedruckte Version seiner Armeeliste und der Courtesy Armeeliste zum Turnier mitzunehmen. Die Courtesy Armeeliste ist in jeder Runde dem Gegner nach dem Abschluss der Aufstellungsphase auszuhändigen.

Nachdem Paarungen und Spieltisch bekannt gegeben wurden, aber noch vor Rundenbeginn, wählt man eine dieser beiden Listen.

## Zeitplan

Personen die Gelände für einen Tisch mitbringen bitte schon um 09:30 vorbeikommen um den noch aufbauen zu können. Für alle anderen bitte bis spätestens 10:00 Uhr vorbeikommen, damit wir pünktlich beginnen können.

Ablauf:

- (09:30 - Gelände aufbauen)
- 10:00 - Begrüßung und Organisatorisches
- 10:30 - Erste Runde (Unmasking)
- 13:00 - Mittagspause
- 14:00 - Zweite Runde (Frostbyte)
- 16:30 - Dritte Runde (Acquisition)
- 19:00 - Siegerehrung

Für jede Runde stehen insgesamt 2:30 Stunden zur Verfügung inklusive Vor- und Nachbereitung. Bitte versucht eure Spiele möglichst in der gegebenen Zeit zu beenden. Die Orga wird ausrufen wenn noch 45 bzw. 15 Minuten Spielzeit verbleiben.

Der Einsatz von Schachuhren o.ä. ist nicht vorgeschrieben. Wenn ihr diese nutzen wollt, sprecht dies im vornherein mit eurem Gegner ab.

## Spielmaterial

Jeder Spieler muss alle (armeespezifischen) Marker, Schablonen, Messwerkzeuge und ein Classified Deck mitbringen. An jeder Figur ist eine Markierung des Frontbereichs gut erkenntlich anzubringen.

## Sonstiges

## Preise

Jeder Teilnehmer erhält am Ende des Turniers einen Pick aus dem Preispool in der Reihenfolge der Platzierungen.

Während der Mittagspause gibt eine Wahl für **Best Painted Army**. Der/Die Sieger erhalten einen zusätzlichen Pick vor allen anderen Teilnehmern. Die zur Wahl gestellten Modelle müssen nicht in den gespielten Armeelisten enthalten sein, aber zur gespielten Armee gehören.

## Tische

Missionsmarker sowie Gelände können für acht Tische gestellt werden. Je nach Spieleranzahl würden wir uns also freuen, wenn einige von euch ihr eigenes Gelände mitbringen würden.

## Anmeldegebühr

Die Anmeldegebühren für dieses Turnier bitte per Paypal [HIER](#) überweisen. (Wenn ihr das Geld uns anders zukommen lassen wollt, einfach kurz anfragen)

- 10 € bei Vorkasse
- 15 € am Turniertag
- Vereinsmitglieder der WBS und HuS erhalten 5 € Ermäßigung
- Teilnehmer die mindestens einen Tisch zur Verfügung stellen erhalten 5 € Ermäßigung

## Verpflegung

- Wir bitten um Verständnis, dass das Mitbringen von Speisen und Getränken generell untersagt ist.
- Getränke und Kaffee können vor Ort erworben werden.
- Zum Mittagessen kann in der Gaststätte am Veranstaltungsort gegessen werden. Hierzu wird während der ersten Runde eine Essensliste durchgegeben.

## Veranstaltungsort

Das Turnier findet im Saal des Gasthauses Drei Rosen in der [Münchner Str. 5](#) (85221 Dachau) statt.

Parkplätze sind in der näheren Umgebung ausreichend kostenlos vorhanden.

Der Veranstaltungsort befindet sich 10 Minuten Fußweg vom Bahnhof Dachau entfernt.

# Regeln

## Allgemein

Für dieses Turnier sind im Folgenden einige wichtige Regelquellen aufgeführt:

- Regelbuch [HIER](#) / HSN3 [HIER](#) / Neue Regeln [HIER](#)
- Aktuelles FAQ [HIER](#)
- Zivilisten Regeln [HIER](#)
- Regeln des Turnierformats [HIER](#)

Diese Regeln sind zum Zeitpunkt des Turniers, in englischer Version, bindend.

Falls es zu Unstimmigkeiten kommen sollte, die nicht untereinander klärbar sind (z.B. durch auswürfeln), trifft die Turnierleitung die finale Entscheidung!

## Regelklärungen

Zu Beginn jeder Turnierrunde sollten die Spieler im vornherein mit ihrem Gegner einige Regeln abklären, sodass beide Spieler das gleiche Verständnis besitzen, auch wenn sie aus unterschiedlichen Metas kommen. Für einige wichtige Punkte stellt die Turnierleitung hierfür die folgende Liste an Klärungspunkten bereit. Diese sind nicht bindend und Spieler können sich frei entscheiden eine Regelung anders zu spielen. Haben Spieler keine eigene Regelung getroffen, wird die Turnierleitung Streitigkeiten nach den unten aufgeführten Regelungen entscheiden.

## Allgemein

- Entfernungen werden in Zoll gemessen
- Es wird nach den englischen Regeln gespielt
- Schiefe/Vom Tisch gefallene Würfel werden wiederholt
- Würfe mit der falschen Anzahl an Würfeln werden komplett wiederholt
- Abgeschlossene Befehle können nicht zurückgenommen werden. Ausnahme sind unmögliche Aktionen (z.B. Aktivieren eines bewusstlosen Modells).
- Bei nicht markiertem Frontbereit gilt immer die Blickrichtung des Kopfes der Figur. Bei Zweifeln/nicht eindeutigen Situationen darf der Gegner die genaue Ausrichtung festlegen.
- Fertigkeiten/Ausrüstungen mit dem Label „Optional“ (z.B. Stealth, Mimitismus o.ä.) sind immer aktiv, außer der Spieler sagt etwas anderes

## Gebäude

- Gebäude sind geschlossen und können im inneren nicht bespielt werden. Dies gilt nicht für den Objective Room sowie sehr große Gebäude wie z.B. Lagerhallen o.ä.
- Es können keine Sichtlinien durch Gebäude hindurch gezogen werden (z.B. durch Türen oder Fenster). Balkone, der Objective Room sowie sehr große Gebäude sind davon nicht betroffen
- Eine Figur in Basenkontakt mit einer Tür oder einer Zugangsluke kann den kurzen Bewegungsbefehl „Aktivieren“ einsetzen, um in Basenkontakt mit einer anderen Tür oder Zugangsluke des Gebäudes wieder aufgestellt zu werden. Die Figur gilt nur an ihrer

ursprungs- und Endposition als Sichtbar und besitzt keinen Bewegungspfad dazwischen.

- Die Figur kann bei der Platzierung in eine beliebige Richtung schauen.
- Die Figur behält den PRONE Status bei, wenn sie diesen zu Beginn des Befehls hatte.
- Kann eine Figur nicht in Kontakt mit einer Zugangsluke aufgestellt werden, muss sie an einer anderen platziert werden.
- Mehrere Figuren können Türen/Zugangsluken gleichzeitig benutzen (z.B. Fireteams/G:Sync). Sie müssen nicht den gleichen Eingangs-/Ausgangspunkt verwenden, sie müssen aber alle in Kontakt mit ihrem Ausgangspunkt platziert werden können.

## Gelände / Missionsziele

- Solange nicht anders angegeben besitzen Geländestücke keine Sonderregeln außer jene der Mission.
- Pflanzen und ähnliches stellen einen festen Block dar. Dieser besitzt die Ausmaße der Base und die Höhe der Pflanzen.
- Gerüste, Holos und Flächen mit Löchern, die nur aufgrund eines Designaspektes gemacht wurden, gelten als geschlossene Flächen. Selbiges gilt für Treppen und spalten zwischen Geländestücken.
- Missionsziele sind S5 (Bei 40mm) bzw. S1 (Bei 25mm). Sie blockieren Sichtlinien und werden ansonsten als normale Geländestücke gespielt (Modelle in Basenkontakt erhalten Deckung usw.)

## Zivilisten

- Zivilisten-Modelle zählen immer als neutrale Modelle. Designated Targets zählen als feindliche Modelle für den Gegner (Definiert in der Missionsbeschreibung) und weiterhin als neutrales Modell für den Spieler der es aufgestellt hat.
- Designated Targets, welche ihren letzten Lebenspunkt verlieren, gehen nicht in den UNCONCIOUS Status sondern direkt in den DEAD Status über.
- Wenn ein Designated Target durch mehrere Modelle seinen letzten Lebenspunkt verliert (z.B. im Zuge eines Koordinierten Befehls), haben alle diese Modelle das Designated Target im Sinne der Mission getötet.
- Wenn ein Designated Target durch eine Mine o.ä. getötet wird, zählt es durch die Figur getötet welche die Mine gelegt hat (Wenn die Mine übernommen wurde zählt das übernehmende Modell).
- Zivilisten generieren nie AROs (Auch nicht im CIVEVAC Status). Ausnahme hiervon stellen Designated Targets dar, die normal AROs für den feindlichen Spieler generieren.





# MISSIONEN

Die Nachricht des Absturzes der „Ikarus“ Raumstation verbreitete sich wie ein Lauffeuer durch die taktischen Kanäle der O-12 und aller Mächte der Sphäre und es dauerte nicht lange bis die ersten Anschuldigungen ausgesprochen wurden. Analysen der Daten des Vorfalls legten zwar nahe, dass einige Streitkräfte der Combined Army von der Station entkommen sind, doch gab es keine Hinweise darauf das sie für den Absturz verantwortlich waren. Stattdessen richtete sich die Aufmerksamkeit schon bald auf die Streitkräfte der Nomads.

Nicht nur konnten ihre Kräfte unter Führung von Sgt. Stefan „JackyZ“ ungewöhnlich schnell aus der Niemandszone evakuiert werden, sondern belegen Übertragungen zum Zeitpunkt des Unglücks, das zwei Einsatzgruppen (Codennamen „LOCUSTRON“ und „Nickl“) in der Nähe des ausfallenden Reaktors auf mehrere Hochsicherheitsterminals zugegriffen und nicht weiter identifizierbare Datenpakete heruntergeladen haben.

Konfrontiert mit diesen Vorwürfen sah sich das Nomads Oberkommando gezwungen, mehrere O-12 Sonderermittler unter Begleitung von Truppen unterschiedlicher Fraktionen Zugang zur R&D-Station „Kreta“ der Minos Mining Group zu gewähren. Diese war das Ziel der letzten Übertragung der Nomads Einsatzgruppen auf der „Ikarus“.

# Turnierregeln

## Spec-Op: O-12

### Ermittler

Jede Ermittlungseinheit befindet sich in Begleitung eines Sonderermittlers des Bureau Noir der O-12. Jedes dieser Individuen ist ein Experte auf seinem Gebiet und Veteran vieler gefährlicher Einsätze und Kampagnen.

Dieses Extra erlaubt es Spielern einen Spec-Ops (Genannt **O-12 Ermittler**) in ihre Armeelisten aufzunehmen.

- O-12 Ermittler können mit bis zu 18 XP angepasst werden.
- Spieler können einen anders angepassten O-12 Ermittler in jeder ihrer Armeelisten verwenden. Sie dürfen aber keine weiteren Änderungen während des Turniers machen.
- Die Anpassungen des O-12 Ermittlers müssen in den Armeelisten enthalten sein.
- O-12 Ermittler erhalten im Verlauf des Turniers keine weiteren Erfahrungspunkte.

Innerhalb des Turniers besitzen die O-12 Ermittler die folgenden zusätzlichen Regeln:

- O-12 Ermittler besitzen die **Truppenklassifikation Veteran Troop** zusätzlich zu ihren anderen Truppenklassifikationen.
- O-12 Ermittler dürfen **niemals Teil eines Gefechtstrupps (Fireteams)** sein.
- O-12 Ermittler müssen während **der Aufstellungsphase auf dem Spielfeld platziert** werden, als Modell oder Marker.
- Der O-12 Ermittler **erhält einen speziellen zusätzlichen irregulären Befehl**, welchen nur er nutzen und der nicht in einen regulären Befehl umgewandelt werden kann. Dieser Befehl ist nicht im Order Pool enthalten, es ist ein zusätzlicher irregulärer Befehl, der nur dem O-12 Ermittler zur Verfügung steht.

## Hard Mode

Aufgrund der geringen Vorbereitungszeit des Einsatzes und der Vorgaben der O-12 konnte die Ermittlungseinheit nicht vollumfänglich ausgestattet und mit Spezialisten aus verschiedenen Einheiten besetzt werden. Es muss sich wohl oder übel mit dem begnügt werden was man zur Hand hat.

Spieler können sich entscheiden zu diesem Turnier im Hard Mode anzutreten. In diesem Fall gelten für die folgenden Regeln für sie:

- Der Spieler tritt im gesamten Turnier nur mit einer einzigen Armeeliste an.
- Diese Liste wird durch die Turnierorganisation zusammengestellt. Hierzu stellt der Spieler der Turnierorganisation im Vorherein eine Liste mit zur Verfügung stehenden Figuren bereit.
- Der Spieler darf die Fraktion bzw. das Sectorial bestimmen, für welche er eine Liste haben will.
- Die Turnierorganisation stellt die Liste mit Verweis auf die zu verwendenden Figuren bereit, inklusive eventuell zu proxenden Figuren.
- An der Liste dürfen nur noch Änderungen an der Kampfgruppenzusammenstellung vorgenommen werden. Enthaltene Einheiten und Profile dürfen nicht ausgetauscht werden.

Ob ein Spieler im Hard Mode teilnehmen will, muss dieser mindestens eine Woche vor dem Turniertag der Turnierorganisation mitteilen.

### Belohnung

Teilnehmer die im Hard Mode gespielt haben erhalten einen zusätzlichen Preispick vor allen anderen Teilnehmern. Wenn mehrere Teilnehmer im Hard Mode gespielt haben wird dieser Pick in Platzierungsreihenfolge vorgenommen.

*Kaum auf der "Kreta" angekommen machten sich die Sonderermittler und ihre Begleitung daran, Hinweise auf die übertragenen Datenpakete der „Ikarus“ ausfindig zu machen. Schon nach kurzer Zeit werden sie fündig: Auf einigen Terminals in einem gerade im Umbau befindlichen Teil der Station konnten einige Spuren eines kürzlich erfolgten Datendownloads nachgewiesen werden.*

*Die Jagt beginnt. Irgendwo in den verwinkelten Gängen und Habitaten befindet sich jemand der die Daten in seinen Besitz gebracht hat und diese Person, sowie alle Mitwisser, gilt es zur Strecke zu bringen.*

## UNMASKING

*Special Rules: Exclusion Zone, Subterfuge, Consoles, Specialist Troops, Hacker Bonus, Designated Target, Killing, Classified Deck Not Used.*

## MISSION OBJECTIVES

### MAIN OBJECTIVES

- To **Kill the enemy Designated Target**, but only if it has been previously Revealed (3 *Objective Points*).
- To **Kill more enemy Target Decoys**, but only if they have been previously Revealed (1 *Objective Point*).
- To **Kill the enemy Designated Target** with your **O-12 Ermittler** (2 *extra Objective Points*).
- To have the **same amount of Activated Consoles** as the adversary at the end of the game (1 *Objective Point* but only if the player has at least 1 Activated Console).
- To have **more Activated Consoles** than the adversary at the end of the game (2 *Objective Points*).
- Have **your Designated Target not Killed** at the end of the game (1 *Objective Point*).
- Have **your O-12 Ermittler not Killed** at the end of the game (1 *Objective Point*).

## CLASSIFIED

- There are **no Classified Objectives**.

## DEPLOYMENT

Both players will deploy on opposite sides of the game table, in a standard **Deployment Zone 12 inches** deep.

**Exclusion Zone:** Troopers may not use the Airborne Deployment, Forward Deployment, Mechanized Deployment, or Infiltration Special Skills or the deployment rule of the Impersonation Special Skill to deploy inside of an 8 inch area on either side of the central line of the game table. The Exclusion Zone is not applied to troopers that suffer Dispersion.

It is **not allowed to deploy** in base contact with any HVT.

## SCENARIO SPECIAL RULES

### SUBTERFUGE

Each of the players will deploy three HVTs, applying the conventional rules, but only one of them will be the Designated Target. This choice will be made by each player during the Deployment Phase, it will be considered Private Information and

must be written down to show to your opponent if necessary. The other two HVTs are considered Target Decoys.

All the HVTs have an HVT Profile (Neutral Civilian) until they are Revealed as a Designated Target or Target Decoy.

An HVT applies the HVT Profile (Designated Target) at the end of the Order in which it has been Revealed as a Designated Target, or as a Target Decoy.

## CONSOLES

There are three Consoles, placed on the central line of the game table. One of them is in the center of the table and the other two 12 inches from the edges (see map below).

Each Console must be represented by a Console A Marker or by a scenery piece of the same diameter (such as the Human Consoles by Micro Art Studio, the Tech Consoles by Warsenal or the Comlink Console by Customeeple).

## ACTIVATE CONSOLE (SHORT SKILL)

### LABELS

Attack.

### REQUIREMENTS

- **Only Specialist Troops** can declare this Skill.
- The Specialist Troop must be in base contact with a Console.

### EFFECTS

- Allows the Specialist Troop to make a **Normal WIP Roll** to Activate the Console.
- If the roll is failed, this can be repeated as many times as necessary, each time spending the corresponding Short Skill and making the roll.
- When activating the Console, the player may choose one of the enemy HVTs and the adversary must Reveal if it is the Designated Target, or if it is one of the Target Decoys.
- An Activated Console cannot be Activated again to Reveal another HVT.
- An Activated Console can be Activated again by the other player, applying the same procedure. In such a situation, the Console is no longer considered to be Activated by the adversary.
- Player A and Player B Markers can be used to mark the Activated Consoles. It is recommended each player uses a different kind of Marker.



## SPECIALIST TROOPS

For the purposes of this scenario, only **Hackers, Doctors, Engineers, Forward Observers, Paramedics, and troops possessing the Chain of Command or Specialist Operative Special Skill** are considered Specialist Troops.

Hackers, Doctors and Engineers cannot make use of Repeaters or G: Servant models to perform tasks reserved for Specialist Troops.

A Specialist Trooper with a Disabled Marker can still accomplish the Objectives of this scenario.

## HACKER BONUS

- Troops possessing the Hacker Special Skill have a **MOD of +3 to the WIP Rolls** necessary to Activate the Consoles.
- In addition, they will be able to **make two WIP Rolls** each time they spend a Short Skill to Activate the Consoles.

## DESIGNATED TARGET

In this scenario, once an enemy's HVT figure is revealed as the true Designated Target or as a Target Decoy, that enemy HVT is considered an enemy trooper instead of a Neutral Civilian so, it can be targeted by Attacks. Killing that enemy HVT does not cause loss of the game nor gives compensatory Objective Points to the adversary.

HVTs revealed as Designated Target or Target Decoy will be reactive and hostile, reacting to any Order performed by an enemy active trooper in LoF or ZoC.

## KILLING

A trooper is considered Killed when he enters Dead state, or is in a Null state at the end of the game.

Troopers that have not been deployed on the game table at the end of the game will be considered to be Killed by the adversary.

### IMPORTANT:

Players are not allowed to Kill an enemy HVT until it has been revealed as the Designated Target, or one of the Target Decoys.

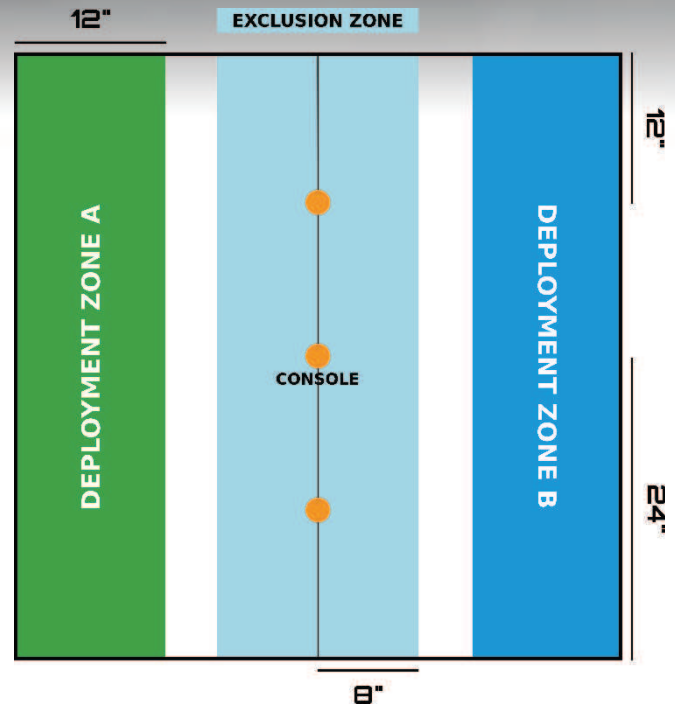
## CLASSIFIED DECK NOT USED

Players will **not use the Classified Deck** in this scenario.

## END OF THE MISSION

This scenario has a limited time frame, so it will automatically finish at the **end of the third Game Round**.

If one of the players **starts his Active Turn in a Retreat!** situation, the game will end at the end of that Turn.



Die gesuchte Person konnte zwar gefunden aber aufgrund ihres Widerstandes nicht lebendig sichergestellt werden. Hintergrundchecks ergaben, dass es sich um einen einfachen Arbeiter der Minos Mining Group handelte, der für die Umbauarbeiten auf die Station gekommen ist. An seinem Körper befanden sich aber keinerlei Hinweise auf die heruntergeladenen Daten und noch schlimmer ist, dass sein Cube keinerlei Informationen mehr enthielt, als wäre er komplett gelöscht worden.

Bevor sich die Sonderermittler daraus einen Reim machen konnten, werden sie durch aufheulende Sirenen aus ihren Gedanken gerissen. Das lokale Heizungssystem ist ausgefallen und es bleibt nur wenig Zeit, bevor die Kälte des Weltraums die Raumstation in ein eisiges Grab für alle anwesenden Personen macht.

## FROSTBYTE

Special Rules: Exclusion Zone, Killer Cold, Dead Zone, Secure Exclusion Zone, Heating Units, Consoles, Connect a Console, Killing, Specialist Troops

## MISSION OBJECTIVES

### MAIN OBJECTIVES

- To **kill more Army Points** than the adversary (3 *Objective Points*).
- To **kill the enemy O-12 Ermittler** (2 *Objective Points*).
- To **have Secured the Exclusion Zone** at the end of the game (3 *Objective Points*).
- Have **at least one Active Heating Unit** at the end of the game (1 *Objective Point*).

### CLASSIFIED

- Each player has **1 Classified Objective** (1 *Objective Point*).

## DEPLOYMENT

Both players will deploy on opposite sides of the game table, in a standard **Deployment Zone 12 inches** deep.

**Exclusion Zone:** Troopers may not use the Airborne Deployment, Forward Deployment, Mechanized Deployment, or Infiltration Special Skills or the deployment rule of the Impersonation Special Skill to deploy inside of an 8 inch area on either side of the central line of the game table. The Exclusion Zone is not applied to troopers that suffer Dispersion.

It is **not allowed to deploy** in base contact with a Heating Unit.

## SCENARIO SPECIAL RULES

### KILLER COLD

The low temperature is so extreme that only those possessing personal heating units can tolerate it.

In game terms, all those troopers who at the end of the third Game Round are inside the Exclusion Zone, or inside a Deployment Zone/Dead Zone **lacking an Active Heating Unit**, must be considered as Killed by the enemy.

This rule is not applied to all those troopers whose Troop Type is Heavy Infantry (HI) or TAG. It is also not applied to the **O-12 Ermittler**.

### DEAD ZONES

There are two Dead Zones on the battlefield, 4 inches deep between the Deployment Zone and the Exclusion Zone (see the map below).

### SECURE EXCLUSION ZONE

The Exclusion Zone is considered Secured by a player when he is the only one whose **O-12 Ermittler** is inside the Exclusion Zone in a non-Null state.

### HEATING UNITS

There is a total of four Heating Units, two of them on each half of the table. The Heating Unit placed 10 inches from the center of the table and 24 inches from the edge of the table is the Heating Unit of that Dead Zone. The Heating Unit placed 20 inches from the center of the table and 24 inches from the edge of the table is the Heating Unit of that Deployment Zone.

Each Heating Unit must be represented by an Objective Marker (OBJECTIVE) or by a scenery piece of the same diameter (such as the Info Hubs by Micro Art Studio).

Player A and Player B Markers can be used to mark the Activated Heating Units. It is recommended each player uses a different kind of Marker.

In this scenario the Heating Units have a Scenery Item Profile. They can be targeted, applying a variant of the Scenery Structures rules. A Heating Unit can **only be damaged by CC Attacks** with CC Weapons possessing the Antimaterial Trait.

A Heating Unit that is in Damaged or Destroyed state is not considered to be Active.

Type of Element	Name	ARM	BTS	STR	AW	TRAITS
Scenery	Heating Unit	2	0	3	--	--

### CONSOLES

There is a total of three Consoles. One of them must be placed in the center of the table while the other two must be placed along the central line of the table, 12 inches from its edge (See map below).

Each Console must be represented by a Console A Marker or by a scenery piece of the same diameter (such as the Human Consoles by Micro Art Studio, the Tech Consoles by Warsenal or the Comlink Console by Customeeple).



## CONNECT A CONSOLE (SHORT SKILL)

### LABELS

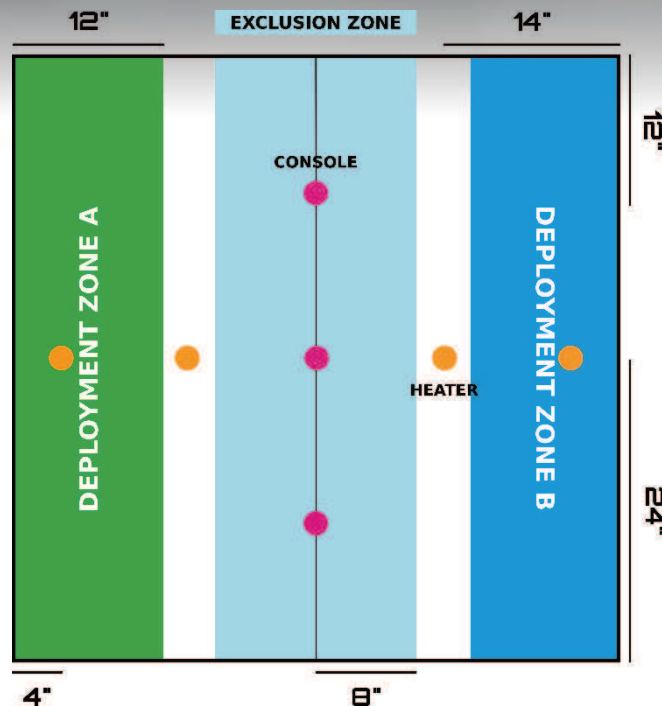
Attack.

### REQUIREMENTS

- **Only Specialist Troops or the O-12 Ermittler** can declare this Skill.
- The Specialist Troop or O-12 Ermittler must be in base contact with the Console.

### EFFECTS

- Allows the Specialist Troop or O-12 Ermittler to make a **Normal WIP Roll** to Connect a Console. If the roll is failed, this can be repeated as many times as necessary, each time spending the corresponding Short Skill and making the roll.
- When Connecting a Console, the player declares which Heating Unit is Activated.
- You cannot Activate more than one Heating Unit for each Console.
- A Connected Console can be Connected again by the other player, applying the same procedure.



## KILLING

A trooper is considered Killed when he enters Dead state, or is in a Null state at the end of the game.

Troopers that have not been deployed on the game table at the end of the game will be considered to be Killed by the adversary.

## SPECIALIST TROOPS

For the purposes of this scenario, only **Hackers, Doctors, Engineers, Forward Observers, Paramedics, and troops possessing the Chain of Command or Specialist Operative** Special Skill are considered Specialist Troops.

Hackers, Doctors and Engineers cannot make use of Repeaters or G: Servant models to perform tasks reserved for Specialist Troops.

A Specialist Trooper with a Disabled Marker can still accomplish the Objectives of this scenario.

## END OF THE MISSION

This scenario has a limited time frame, so it will automatically finish at the **end of the third Game Round**.

If one of the players **starts his Active Turn in a Retreat!** situation, the game will end at the end of that Turn.

Mit einem letzten Aufheulen verstummen die Sirenen und stille legt sich über die Station, nur unterbrochen von den erneut angelaufenen Heizeinheiten. Doch auch wenn dieser Vorfall verstörend war, so brachte er doch den notwendigen Hinweis welcher für die Ermittlungen benötigt wurde. Einen solchen Ausfall der zentralen Heizungsanlage konnte nur von einem Ort in der Station bewirkt werden, dem Zentralcomputer im Herzen der Anlage. Das Verhalten des zuvor festgesetzten Arbeiters deutet auch darauf hin, da dieser sich in der Nähe des Zentralcomputers aufgehalten hat.

Aufgrund der bisherigen Erkenntnisse wurden seitens der O-12 zusätzliche Experten zur Verfügung gestellt, die die Untersuchungen unterstützen und die Analyse des Zentralcomputers übernehmen sollen.

## ACQUISITION

*Special Rules: Communication Antennas, Control Communication Antennas, Tech-Coffin, Control Tech-Coffin, Specialist Troops, Engineer and Hacker Bonus, AI-Expert, Place Multiscanner.*

## MISSION OBJECTIVES

### MAIN OBJECTIVES

- For **each Activated Communication Antenna** at the end of the game (1 *Objective Point*).
- For **each Controlled Communication Antenna** at the end of the game (1 *Objective Point*).
- **Control the Tech-Coffin** at the end of the game (3 *Objective Points*).
- **Control the Tech-Coffin** with the own **O-12 Ermittler** at the end of the game (2 *extra Objective Points*).
- **Control the Tech-Coffin** with the own **AI-Expert** at the end of the game (1 *extra Objective Points not cumulative with the previous objective*).

## CLASSIFIED

- Each player has 1 **Classified Objective** (1 *Objective Point*).

## DEPLOYMENT

Both players will deploy on opposite sides of the game table, in a **Deployment Zone 16 inches** deep.

It is **not allowed to deploy** in base contact with the Tech-Coffin or with the Communication Antennas.

## SCENARIO SPECIAL RULES

### COMMUNICATION ANTENNAS

There are 2 Communication Antennas placed in the central line of the table, 12 inches from the edge of the table. Each Communication Antenna must be represented by a Transmission Antenna Marker (TRANS. ANTENNA) or with a scenery piece of the same diameter (Such as the Communications Array by Warsenal or the Sat Station Antenna by Customeeple).

## ACTIVATE COMMUNICATION ANTENNA (SHORT SKILL)

### LABELS

Attack.

### REQUIREMENTS

- **Only Specialist Troops** can declare this Skill.
- The Specialist Troop must be in base contact with a Communication Antenna.

### EFFECTS

- Allows the Specialist Troop to make a **Normal WIP Roll** to Activate a Communication Antenna. If the roll is failed, this can be repeated as many times as necessary, each time spending the corresponding Short Skill and making the roll.
- An Activated Communication Antenna can be Activated again by the other player, applying the same procedure. In such a situation, the Communication Antenna is no longer considered Activated by the adversary.
- Player A and Player B Markers can be used to mark the Activated Communication Antenna. It is recommended each player uses a different kind of Marker.

## CONTROL THE COMMUNICATION ANTENNA

A Communication Antenna is considered Controlled by a player as long as that player is the only one with at least one troop (as a model, not a Marker) in base contact with it. So there cannot be enemy troops in base contact with the Communication Antenna. Models in Null state cannot be counted for this.

## TECH-COFFIN

There is 1 Tech-Coffin placed in the center of the table.

The Tech-Coffins must be represented by a Tech-Coffin Marker or with a scenery piece of the same diameter (Such as the Stasis Coffins by Warsenal or the Cryo Pods by Customeeple).

## CONTROL THE TECH-COFFIN

The Tech-Coffin is considered Controlled by a player as long as that player is the only one with at least one troop (as a model, not a Marker) in base contact with it. So there cannot be enemy troops in

base contact with the Tech-Coffin. Models in a Null state cannot be counted for this.

## SPECIALIST TROOPS

For the purposes of this scenario, only **Hackers, Doctors, Engineers, Forward Observers, Paramedics, and troops possessing the Chain of Command or Specialist Operative** Special Skill are considered Specialist Troops.

Hackers, Doctors and Engineers cannot make use of Repeaters or G: Servant models to perform tasks reserved for Specialist Troops.

A Specialist Trooper with a Disabled Marker can still accomplish the Objectives of this scenario.

## ENGINEER AND HACKER BONUS

- Troops possessing the Engineer or Hacker Special Skill have a **MOD of +3 to the WIP Rolls** necessary to Activate a Communication Antenna.
- In addition, they will be able to **make two WIP Rolls** each time they spend a Short Skill to Activate a Communication Antenna.
- The presence of one or more allied Engineer or Hacker on the game table in any non-Null state gives a **+3 MOD to the WIP roll** to Place Multiscanner.

## AI-Expert

AI-Experts are specifically trained individuals of the Bureau Toth, to track down, capture and destroy rouge AIs that go against the one-AI law.

All players must include an AI-Expert in his Army List without any cost and without taking up any spaces in a Combat Group.

To represent the AI-Expert, you can use any figure from the Infinity or the Infinity Bootleg range, preferably those designated as HVT or as a Civilian. Good examples of this are the O-12 High Commissioner, the Tohaa Diplomat, Go-Go Marlene, the Fusilier Angus, the TAG Pilots, the VIP Executive or the HAZMAT A1 Specialist.

### EFFECTS

- The AI-Expert is considered a Neutral Civilian for both players.
- During the Deployment Phase, the AI-Expert will be deployed in the CivEvac state, Synchronized with a trooper that meets the requirements to declare the Synchronize Civilian Skill.
- During the game, the AI-Expert can be synchronized by any of the player's other troopers, using the Synchronize Civilian Skill.
- The objective of the AI-Expert is to place a Multiscanner Marker. If this objective is not accomplished, 1 Objective Point will be subtracted (to a minimum of 0).

## PLACE MULTISCANNER (SHORT SKILL)

### LABELS

### REQUIREMENTS

- Only AI-Expert in CivEvac state** can declare this Skill.

### EFFECTS

- When declaring this Special Skill, the Controller of the AI-Expert in CivEvac state will perform an Idle.
- After declaring this Skill the player will make a measurement. If the AI-Expert is within 4" of its Deployment Zone, both troops will be considered to have declared an Idle.
- A success in the WIP Roll will mean that the Multiscanner has been placed by the AI-Expert.
- If the Roll is failed, it can be repeated as many times as necessary, each time spending the corresponding Short Skill and making the roll.

## END OF THE MISSION

This scenario has a limited time frame, so it will automatically finish at the **end of the third Game Round**.

If one of the players **starts his Active Turn in a Retreat!** situation, the game will end at the end of that Turn.

