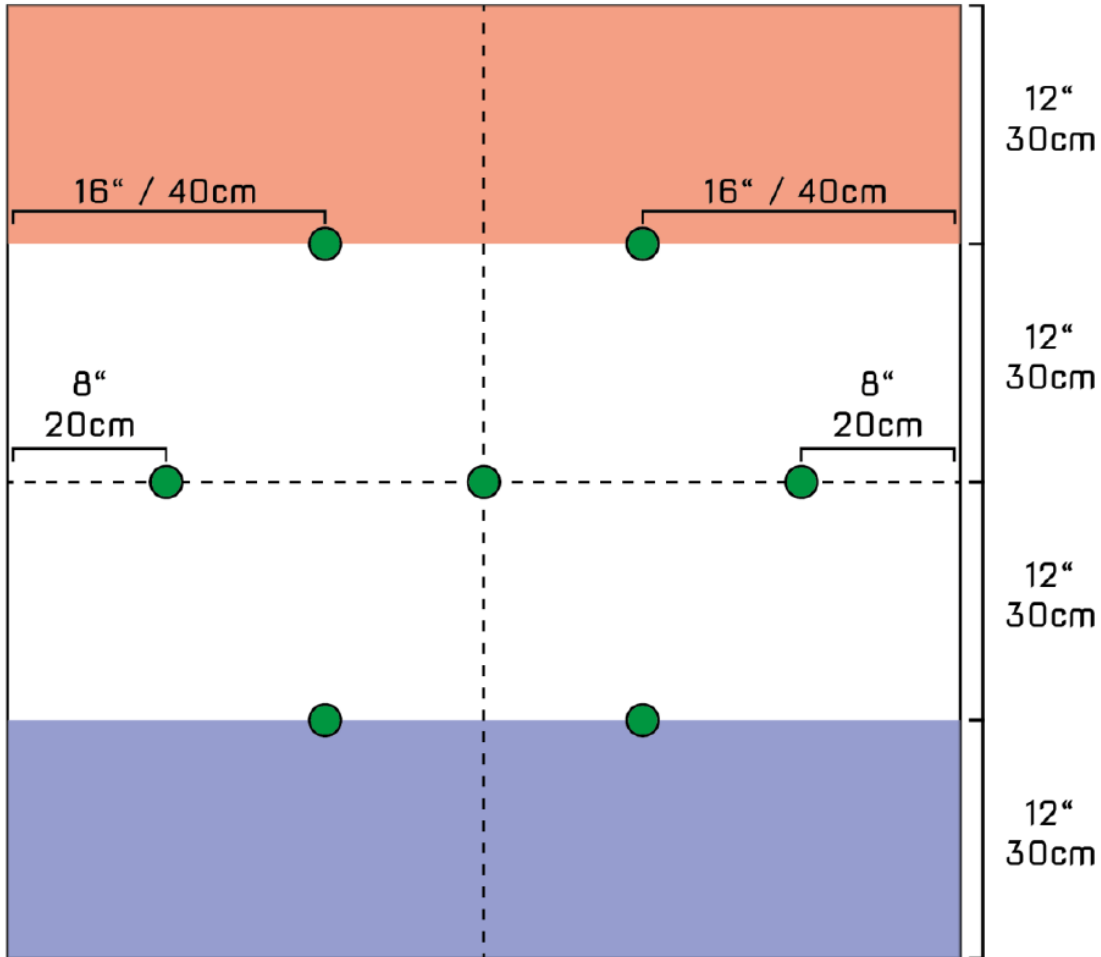


Cube Recovery

CUSTOM MISSION FÜR INFINITY THE GAME

Developed by Caducus

● S3 Console



Missionsziele

Hauptziele

Cube Integrität über... (nicht additiv)

- 25% (1 Objective Punkt)
- 50% (2 Objective Punkte)
- 75% (3 Objective Punkte)

Eigene Cube Integrität höher als die des Gegenspielers (2 Objective Punkte).

Eigene und gegnerische Cube Integrität gleich aber über 0% (1 Objective Punkt).

Nebenziele

Lowly Classified Modus

- 2 offene classified Objectives (je 2 Objective Punkte)
- 1 geheimes, privates classified Objective (1 Objective Punkt)

Szenario Sonderregeln

Lowly Classified Modus

Vgl. Highly Classified aus ITS.

Cube Integrität

Jeder Spieler startet mit 100% Cube Integrität (100 Integritätspunkte). Die Integritäten sind für beide Spieler unterschiedlich.

Am Ende jeder Spielrunde verliert jede Integrität 50 Integritätspunkte.

Auf dem Tisch befinden sich 7 Uplinkstationen (S3 Konsole, siehe Grafik). Für jeden kontrollierte Uplinkstation zum Ende einer Runde wird der persönliche Integritätsverlust um 10 Punkte reduziert.

Zum Kontrollieren einer Uplinkstation wird ein Spezialist (nicht-Null/nicht-Marker State) in direktem Kontakt mit der Uplinkstation benötigt. Das Kontrollieren kann durch einen Trooper (nicht-Null/nicht-Marker State) in direktem Kontakt mit der Uplinkstation verhindert werden.

Ist der kontrollierende Spezialist ein Paramedic oder Doktor, so erhöht sich die Reduktion des Integritätsverlustes für diese (und nur für diese) Uplinkstation um 5 auf 15 Punkte.

Die Integrität kann nicht unter 0 fallen und auch nicht gesteigert werden.

Zählt zum Ende jeder Runde wie viele Uplinkstationen jeder Spieler kontrolliert. Zieht für jede Station 10 Punkte von den 50 Punkten Verlust ab. Zieht für jeden kontrollierenden Paramedic oder Doktor je 5 weitere Punkte ab. Reduziert euer Integritätspunkte um den restlichen Wert.

Cube Priorität

Die Regel für Retreat kommt NICHT zu Anwendung.

Auswertungsbogen

Integrität		Cube Recovery				Integrität	
5		Spieler 1				Spieler 2	
10							
15							
20							
25		Objectives		Objectives			
30		Punkte	mgf. Punkte	Ziele	mgf. Punkte	Punkte	
35			1	>25% Integrität	1		
40			1	>50% Integrität	1		
45			1	>75% Integrität	1		
50			2	mehr Integrität	2		
55			1	gleiche Integrität (>0%)	1		
60			2	Offenes Classified 1	2		
65			2	Offenes Classified 2	2		
70			1	Privates Classified	1		
75			/	Summe	/		
80							
85							
90							
95							
100							

	Victory Points	
	Objective Points	
	Überlebende Truppen	