

# Missionen

Die Missionen hier sind direkt nach Ausbruch der sogenannten dritten Offensive auf Paradiso angesiedelt. Sie sind möglichst detailgetreue Adaptionen der Originalmissionen aus Rangers. Die ersten beiden Missionen, eine mit zwei Szenarien und eine mit drei, spielen sich innerhalb des umkämpften Gebietes ab und die Charaktere versuchen auf die unmittelbare Bedrohung zu reagieren. Erst in der letzten Mission, die sich über drei Szenarien erstreckt, begeben sich die Charaktere in das Territorium der Vereinigten Armee, um sich dem Feind entgegenzustellen. Es wird dringend empfohlen, die Missionen der Reihe nach durchzuspielen, da sie aufeinander aufbauen und stets etwas schwerer werden. In zukünftigen Erweiterungen werden die Charaktere neue Missionen erhalten, bei denen sie sich tiefer ins gegnerische Gebiet begeben und mehr über die Aliens herauszufinden versuchen.

## Mission 1: Die Vermissten

Keine Woche ist vergangen, seit die Aliens die dritte Offensive gestartet haben und die ersten Städte und Außenposten zerstört wurden. Es ist eine Zeit, in der sich die Welt auf den Kopf gestellt hat. Es gibt Berichte von seltsamen Kreaturen und feindlichen Kämpfern, die über die neue Grenze strömen. Obwohl die menschliche Sphäre jeden Soldaten, jeden Ranger und jeden Freiwilligen mobilisiert hat, so ist die Unterzahl dennoch groß. Vor drei Tagen hat sich ein altgedienter Ranger namens Aventine aufgemacht, um einen Angriff auf ein nahe gelegenes Dorf zu untersuchen. Er kam nie zurück. Fest entschlossen, den verschollenen Ranger zu finden, machst du dich zusammen mit deinen Gefährten auf den Weg. Wegen zerstörter Straßen und umkämpftem Luftraum bleibt nur der acht Stunden lange Fußweg durch schwieriges Gelände.

## MINIATUREN

Für diese Mission brauchst du die folgenden Miniaturen:

- Szenario 1.1: 6+ Sepsidrons (Proxies: z.B. Unidrons, Ikadrons)
- Szenario 1.1: 3+ Gakis
- Szenario 1.2: 6+ TBA
- Szenario 1.2: 6+ TBA
- alle Missionen: 3+ Überlebende

## SZENARIO 1.1: Der verlassene Außenposten

Bereits aus der Ferne kannst du erkennen, das hier etwas nicht stimmt. Kein Geräusch ist zu hören, nicht von Menschen, nicht von Tieren. Außer den sich sanft im Wind wiegenden Bäumen bewegt sich nichts. Als du näher kommst, siehst du leblose Körper im Schmutz liegen. Der Gestank des Todes ist allgegenwärtig. Ohne mit der Wimper zu zucken, bedeckst du dein Gesicht und gehst weiter. Was auch immer hier passiert ist, es ist deine Pflicht, die Wahrheit herauszufinden und falls möglich, etwas über den Verbleib von Aventine zu erfahren. Als deine Gruppe die Mitte des Geländes erreicht und ihr euch gerade für die Suche aufteilen wollt, hört ihr ein schreckliches Stöhnen. Sind das Konstrukte der Combined Army? Aber sie sehen aus, als wären es vor kurzem noch Menschen gewesen!

## AUFSTELLUNG

Dieses Szenario wird auf einem Spielfeld der Größe 3' x 3' gespielt. Platziere Charaktere und Truppen innerhalb von 3" zur Spielfeldmitte. Platziere vier oder fünf kleine Gebäude kreisförmig um die Spielfiguren herum. Kein Gebäude sollte sich näher als 6" zu einem Charakter befinden. Den Rest des Spielfelds gestaltest du mit Bäumen, Trümmern und vielleicht mit einem abgestürzten Raumjäger.

Verteile sechs Hinweismarker auf dem Tisch. Je einen legst du in zwei zufällig ermittelte Gebäude, die anderen vier platziest du im Abstand von 14" zur Spielfeldmitte so, dass jeder auf einer theoretischen Linie zwischen einer Ecke und Mitte liegt. Platziere zwei Gakis

in Basenkontakt mit zwei zufällig gewählten Gebäuden. Je ein Sepsidron steht außerdem 6" vom Mittelpunkt jedes der vier Spielfeldränder entfernt.

### SPEZIALREGELN

Bevor du mit dem Szenario beginnst, wähle eine Figur, mit der du einen Test Wahrnehmung (ZN8) ablegst. Sollte der Test erfolgreich sein, darfst du einen Hinweismarker, der sich nicht in einem Gebäude befindet, 6" näher an die gewählte Figur heranbewegen.

Sobald sich ein Charakter oder eine Truppe in Basenkontakt mit einem Hinweismarker bewegt, wird die Aktion sofort beendet und du würfelst auf der Tabelle für Hinweismarker, die du auf der nächsten Seite findest. Nach dem Würfelwurf wird der Marker vom Tisch entfernt. Jedes Resultat kann in diesem Szenario nur einmal erwürfelt werden. Gleiche Ergebnisse werden neu gewürfelt.

Die beiden Gebäude, in denen sich ein Hinweismarker befindet, sind verschlossen. Um sie zu betreten, muss sich eine Figur in Basenkontakt mit der Tür befinden und entweder einen Test Schlösser knacken (ZN8) oder einen Test Kraft (ZN8) bestehen, um Zugang zu erhalten.

Zielpunkt ist jeweils jener Hinweismarker in einem Gebäude, der sich am nächsten zur Figur befindet. Gibt es keine Hinweismarker mehr in einem Gebäude, dann ist der Zielpunkt generell der am nächsten liegende Hinweismarker.

In der Ereignisphase muss eine Ereigniskarte gezogen werden. Das Szenario endet nach acht gespielten Runden.

### GEGNER

<b>Gaki</b>					EP	2
Bewegung	Kämpfen	Schießen	Wille	Rüstung	Leben	Notizen
6"	+2	+0	+0	6	1	

<b>Sepsidron</b>					EP	2
Bewegung	Kämpfen	Schießen	Wille	Rüstung	Leben	Notizen
4"	+0	+0	+0	12	6	hackbar, Pistole

### Tabelle für Hinweismarker (W20)

1–3	<p>Aventines Körper. Du hast den Körper des vermissten Rangers gefunden. Die Figur, die den Körper entdeckt, muss sofort einen Test Waffenkunde (ZN6) ablegen. Ist dieser erfolgreich, erkennt die Figur, dass es sich bei Aventines Schwert um eine Teseumklinge handelt und wird diese aufheben. Das Schwert hat +1 Kämpfen und anti-Material.</p> <p>Das Schwert kann in diesem Szenario von der Figur verwendet oder einer Figur in Basenkontakt übergeben werden. Im nächsten Szenario kann das Schwert von einer beliebigen Figur verwendet werden. Aber danach muss das Schwert bei O12 abgeliefert werden.</p>
4–6	<p>Überlebender. Du hast einen schwer verwundeten, aber noch lebenden Arbeiter gefunden. Behandle diese Figur wie eine Truppe mit den folgenden Werten: Bewegen 3”, Kämpfen +0, Rüstung 10, Lebenspunkte 5.</p>
7–9	<p>Seltsame Spuren. Du entdeckst einige seltsame Spuren. Lege sofort einen Test Spurenlesen (ZN6) ab, um zu klären, ob du ihre Herkunft erkennst.</p>
10–12	<p>Verstümmelter Körper. Du entdeckst einen Körper mit seltsamen Bissspuren giftiger Herkunft. Lege sofort einen Test Überleben (ZN6) ab, um zu klären, ob du deren Herkunft bestimmen kannst.</p>
13–15	<p>Versorgungspaket. Du findest brauchbares Material, das einmal dem Außenposten gehört hat. Würfle einmal auf der “Tabelle für Stims”, um zu bestimmen, was du gefunden hast. Nach dem Szenario kannst du das Gefundene einer beliebigen Figur aus deiner Truppe geben.</p>
16–18	<p>Plündergut. Behandle den Hinweismarker als Beutemarker. Sollte dieser am Ende des Szenarios von einer Spielerfigur getragen werden, darfst du auf der Beutetabelle würfeln.</p>
19–20	<p>Sepsidron. Ersetze den Hinweismarker mit einem Sepsidron, der sich im Nahkampf mit jener Figur befindet, die sich in Basenkontakt mit dem Hinweismarker bewegt hat.</p>

Tabelle für Ereigniskarten (Karte)

Ass	Sepsidrons. Platziere vier weitere Sepsidrons auf dem Spielfeld, und zwar an der gleichen Position wie die ersten vier zu Beginn des Szenarios.
2	Sepsidrons. Platziere zwei weitere Sepsidrons in der Mitte von zwei zufällig gewählten Spielfeldrändern.
3	Sepsidrons. Platziere zwei weitere Sepsidrons in der Mitte von zwei zufällig gewählten Spielfeldrändern.
4	Sepsidron. Platziere einen Sepsidron in Basenkontakt mit einem zufällig gewählten Hinweismarker.
5	Gaki. Platziere einen Gaki so nah wie möglich an einen Helden, wobei der Gaki mit einem Gebäude in Basenkontakt sein muss. Sollte mehr als ein Held in Frage kommen, wähle einen zufällig.
6	Gakis. Platziere zwei Gakis in Basenkontakt mit zwei zufällig gewählten Gebäuden. Wenn möglich, sollten diese Gakis außerhalb einer Sichtlinie zu irgendeiner Spielerfigur platziert werden.
7	Einsturz. Ein zufällig gewähltes Gebäude stürzt ein. Jede Figur, die sich im entsprechenden Gebäude aufhält, oder sich innerhalb von 2" befindet, erleidet sofort einen +4 Angriff.
8	Terror. Die Spielerfigur mit dem niedrigsten Wert Willenskraft, der sich noch auf dem Spielfeld befindet, muss sofort einen Test Willenskraft (ZN16) bestehen oder er wird von Angst befallen. Hat die Figur Angst, kann sie in der nächsten Runde nicht aktiviert werden. Sollten mehrere Figuren für diesen Test in Frage kommen, müssen alle entsprechenden Figuren einen Test ablegen.
9	Biotech-Virus. Jede Figur, deren Lebenspunkte in diesem Szenario auf 0 reduziert werden, muss einen Test Lebenspunkte (ZN16) bestehen oder sie leidet im nächsten Szenario an einer Krankheit. Verwende für den Test die Start-Lebenspunkte.

## DIE FOLGEN UND ERFAHRUNG

Wenn der oder die Charektore überleben, folgt Szenario 2. Alle überlebenden Figuren regenerieren ihre Lebenspunkte. Charaktere erhalten Erfahrungspunkte für die folgenden Leistungen:

- +2EP für jeden getötete Gaki oder Sepsidron.
- +6EP für jeden aufgedeckten Hinweismarker.
- +12EP wenn Aventines Körper gefunden wurde.
- +5EP wenn Aventines Schwert entdeckt wurde.
- +15EP wenn ein Arbeiter gefunden wurde und überlebt.
- +6EP wenn die seltsamen Spuren gesehen und erfolgreich bestimmt wurden.
- +6EP wenn der verstümmelte Körper gefunden und die Bisspuren erfolgreich bestimmt wurden.