

INFINITY HUNGERSPIELE

Bis zu 8 Spieler kämpfen gegeneinander, jeder gegen jeden, bis nur noch einer übrig ist. Geheime Allianzen, Täuschung und Verrat sind nicht nur erlaubt, sondern sogar empfohlen.

Armeen

Jeder Spieler darf 75 Punkte und 1,5 UWK ausgeben, mit folgenden Einschränkungen:

- Es dürfen maximal 3 Einheiten gestellt werden.
- Es muss kein Leutnant gestellt werden. Es darf 1 Einheit mit der Leutnant-Eigenschaft gestellt werden, aber man gewinnt dadurch keinen Leutnant-Befehl, und es gibt kein Verlust des Leutnants wenn die Einheit getötet wird.
- Die Regel für Verlinkte Truppen kann nicht verwendet werden.

Alle Armeen und Sektoren sind erlaubt, mit den üblichen Verfügbarkeiten für ITS-legale Listen.

Befehle

Jeder Spieler erhält 1 Regulären Befehl zusätzlich zu den Befehlen, die seine Einheiten generieren. Es wird ohne Command Tokens gespielt.

Initiative

Zur Ermittlung der Initiative wirft jeder Spieler einen W20. Spieler mit gleichem Ergebnis würfeln so lange gegeneinander, bis eine Reihenfolge feststeht. Vom höchsten bis zum niedrigsten Ergebnis führen die Spieler folgende Schritte durch:

1. Einen Aufstellungs-Marker platzieren
2. Einheiten aufstellen
3. Runden spielen

Aufstellung

- Alle Spieler müssen ihren Aufstellungs-Marker innerhalb von 15cm (6") von irgendeiner Kante des Spielfelds und mit mindestens 30cm (12") Abstand zu bereits liegenden Aufstellungs-Markern platzieren.
- Einheiten müssen innerhalb von 8cm (3") um ihren Aufstellungs-Marker platziert werden.

- Einheiten mit Infiltrieren, Imitation oder Mobile Einheit müssen innerhalb von 15cm (6") um ihren Aufstellungs-Marker platziert werden, dabei aber mindestens 20cm (8") Abstand von bereits aufgestellten gegnerischen Modellen einhalten.
- Einheiten mit Imitation beginnen immer in Zustand 2 und können niemals Zustand 1 erreichen.
- Luftlandetruppen funktionieren wie gewohnt.

Luftlanden / Versteckte Aufst.

Abweichende Luftlander ermitteln zufällig eine Sektion der Spielfeldkante (aufgeteilt wie bei Fallschirmspringern) und müssen in diesem Sektor an der Kante aufgestellt werden. Zu Beginn der 3. Runde müssen alle Luftlander, die noch nicht auf dem Spielfeld sind, sowie alle versteckt aufgestellten Truppen sofort aufgestellt werden. Luftlander werden entsprechend der normalen Regeln aufgestellt, wobei aber Einheiten die Stufe 3 verwenden verloren sind, wenn sie vom Spielfeld abweichen. Versteckt aufgestellte Einheiten müssen sofort als Marker aufgestellt werden. In beiden Fällen verursacht dies ARBs von allen feindlichen Einheiten mit Sichtlinie.

Weitere Regeln

- Geist: Helfer Einheiten dürfen verwendet werden, ohne gegen die Grenze von 3 Einheiten zu zählen.
- KI Signalbojen landen automatisch und werden innerhalb von 8 cm um den Aufstellungs-Marker platziert.
- Rückzug! Wird nicht angewandt. Es gibt kein Entkommen!
- Alle Effekte, die bis zur nächsten Runde des Spielers anhalten, tun dies auch während der Hungerspiele.
- Impulsive Einheiten müssen sich in Richtung des Füllhorns bewegen, wenn keine feindliche Einheit als Ziel vorhanden ist.

Dauer

Die Hungerspiele haben keine Zeitbegrenzung; allerdings beginnt mit der 4. Runde das "Finale".

Mit dem Beginn des Finales fängt ein Bereich von 15cm (6") von den Spielfeldkanten Feuer. Alle Einheiten in diesem Bereich erleiden zu

Beginn der Aktiven Runde des Spielers einen Treffer mit Schaden 15 Feuer. In der 5. Runde weitet sich der Bereich auf 30cm (12") aus, in der 6. Runde auf 45cm (18"). Die zentralen 30cm x 30cm (12" x 12") bleiben immer frei von Feuer.

Das Füllhorn

In der Mitte des Spielfeldes steht das Füllhorn in Form eines Geländestücks auf einer 40mm Basis. Das Füllhorn ist ein Geländeelement mit Rüstung 3, BTS 3, Struktur 3 und einer abgewandelten Logistics-Eigenschaft:

- Es ist kein Willenskraft-Wurf notwendig.
- Es kann beliebig oft Ausrüstung gezogen werden, aber eine Einheit kann maximal 1 zusätzlichen Ausrüstungsgegenstand tragen, vorher getragene verschwinden aus dem Spiel.

Geschenke

Wenn ein Spieler zu Beginn seiner Aktiven Runde nur noch 1 Einheit hat (und keine versteckt aufgestellten oder noch nicht gelandeten Luftlander), so erhält diese Einheit ein Geschenk von den Sponsoren.

Der Spieler würfelt auf der Tabelle der Fertigkeit MetaChemie und wendet das Ergebnis auf seine letzte verbleibende Einheit an. Dies passiert maximal einmal pro Spieler. Wird eine Eigenschaft erwürfelt, welche die Figur bereits besitzt, darf der Wurf wiederholt werden.

Booty Level 1			
1-3	+1 ARM	12	E/M Grenades
4	Exp CC Weapon	13	E/M CC Weapon
5	Light Shotgun	14 -	+2 ARM
6	+4 ARM	16	X Visor
7	Grenades	17	Monofilament CC Weapon
8	Adhesive-Launcher	18	Combi Rifle
9	Light GL	19	AP Rifle
10	Light Flamethrower	20	AutoMedikit
11	Panzerfaust		

Booty Level 2			
1-2	+1 ARM	11	MULTI Rifle
3	Chain Rifle	12	Multispectral Visor 1
4	AutoMediKit	13	Breaker Rifle
5	Nanopulser	14 -	Adhesive Launche
6	Panzerfaust	16	+3 ARM
7	MULTI Sniper Rifle	17	Flash Pulse
8	Smoke Grenades	18	Motorcycle
9	CH: Mimetism	19	ODD
10	+2 ARM	20	HMG

MetaChemistry	
1-3	Natural Armour (+1 ARM)
4-5	V: Dogged
6	Bioimmunity
7-8	Enhanced Mobility (MOV: 8-4)
9	Reinforced BioTech (+6 BTS)
10-11	Enhanced Physique (+3 PH)
12-13	V: No Wound Incapacitation
14	Sixth Sense L2
15-16	Regeneration
17-18	Super-Jump
19	Climbing Plus
20	Total Immunity