

Random Mission by JDAV Solingen



Gegenstände:

- Gift-Kit (Wasserspray)
- Bombe (Timer/Stoppuhr)

Missionen:

Vergiften	Gift muss komplett über dem Objekt entleert werden. Das Gift Kit darf, wenn die Person, die das Gift Kit bei sich trägt, gefangen wird, niedergelegt werden, der Standort darf jedoch nicht übermittelt werden. Die Mission gilt als erfüllt wenn der/die Agent*in das Gift komplett ohne gefasst zu werden über dem Objekt entleert hat.
Stehlen	Das Objekt muss von seinem ursprünglichen Standort zurück zum Spawnpunkt transportiert werden. Dafür wird das Objekt gestohlen und dann zum Spawnpunkt transportiert. Wenn die liefernde Person mit dem Objekt am Körper gefasst wird, gilt die Runde als verloren, wird das Objekt vor dem Fangen abgeworfen, darf das Objekt ohne Standortmitteilung auf dem Boden liegen bleiben.
Zerstören	Das Objekt muss im Radius von max. 50 Metern vollständig zerstört werden. Die Mission gilt als erfüllt, wenn das Objekt ohne gefasst zu werden im Radius von 50 Metern so zerstört wurde, dass das Objekt die gesamte Flüssigkeit verloren hat. Wird die Person mit dem Objekt während der Zerstörung oder nur mit dem Objekt am Körper gefasst, gilt die Mission als gescheitert.
Ausliefern	Das Objekt wird von einem Punkt auf der Karte zu einem anderen Punkt transportiert. Das Objekt darf dafür in Taschen/Rucksäcke/etc. gepackt werden. Das Objekt darf ebenfalls unterhalb der Agenten getauscht bzw. zugespielt werden. Wenn ein Agent mit Objekt am Körper/Tasche etc. gefasst wird, gilt die

Random Mission by JDAV Solingen



	Mission als gescheitert. Die Mission ist dann gemeistert, wenn das Objekt heile am vorher gewürfelten Ort neben dem anderen Objekt steht.
Sichern & Verteidigen	Das Objekt wird von seinem Standort geklaut und muss von diesem Zeitpunkt an 20 Minuten am Körper der Person getragen werden, die das Objekt von seinem Ursprungsort entwendet hat. Die Mission gilt als erfolgreich, wenn die Person mit dem Objekt in dieser Zeit nicht gefasst wird, sowie sich das Objekt während des Diebstahl-Prozesses nicht am Körper der gefangenen Person befindet.
Bombe	In diesem Fall muss das Objekt am gewürfelten Ort mit der "Bombe" (in unserem Fall mit einer Stoppuhr/Timer) ausgestattet werden. Wenn der Timer von 2 Minuten erfolgreich abgelaufen ist, ohne dass ein Agent die "Bombe" vor Ablauf der Zeit "entschärft" (in unserem Fall, den Timer gestoppt) hat, gilt die Mission als nicht bestanden. Wird der Agent beim Platzieren der "Bombe" geschnappt, gilt die Mission ebenfalls als gescheitert. Wird die "Bombe" erfolgreich gelegt, ohne dass die Person, die die "Bombe" legt, dabei geschnappt wird und die 2 Minuten erfolgreich ablaufen, gilt die Mission als erfolgreich.

Orte:

1. Wassertank
2. Prellbock
3. Hochofen
4. Kühlhaus
5. Windrad
6. Aussichtspunkt

Spawnpunkte:

-> Die Security spawnnt **IMMER** an der Nordparkhütte des DAV Duisburg!

Random Mission by JDAV Solingen



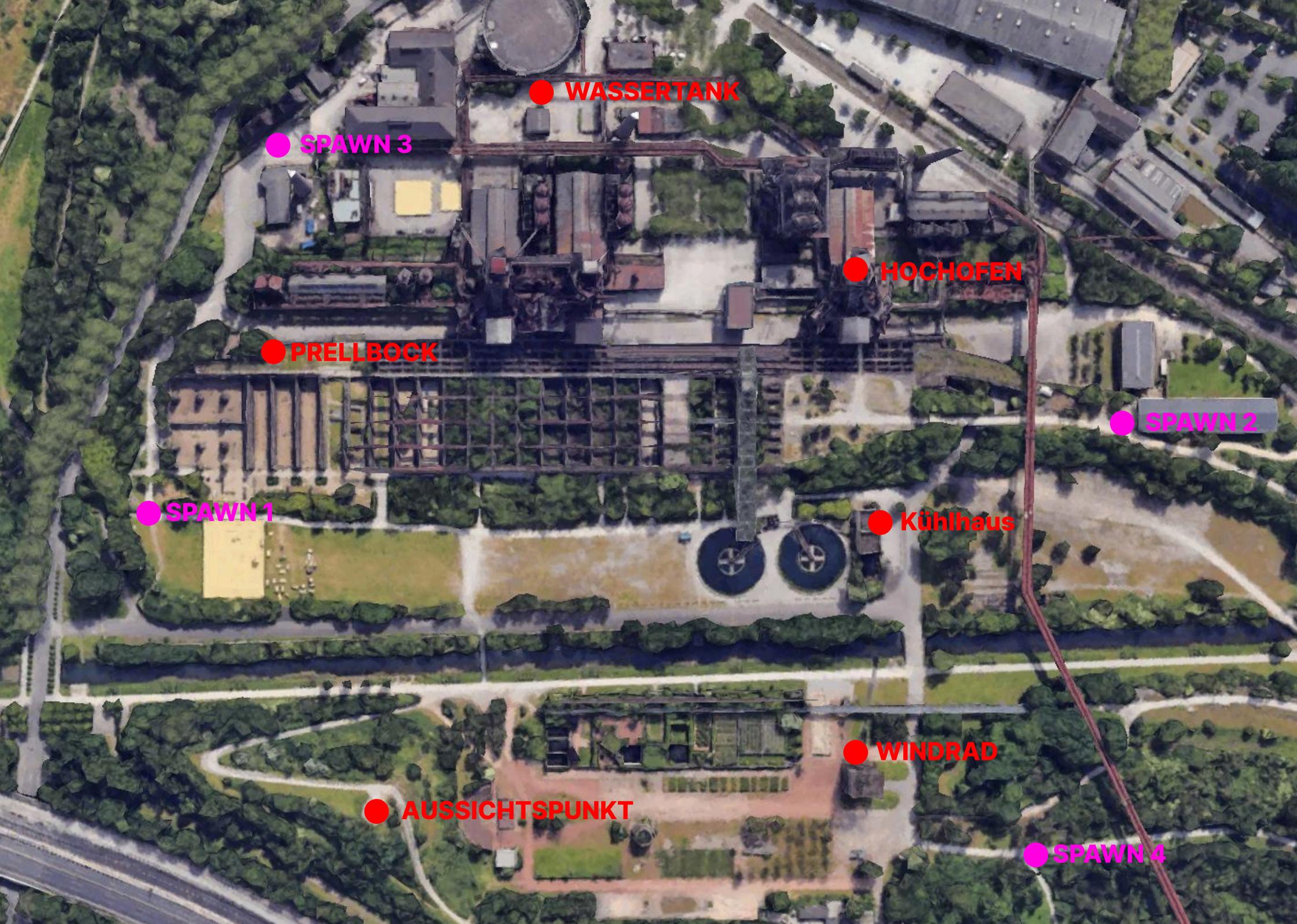
1. Kreuzung Erzbunker/Wiese
2. Verlängerter Hochofenweg
3. Bens Wasserspielplatz
4. Windradweg

Spielablauf:

1. Die Agenten würfeln die Location
2. Die Agenten würfeln die Mission
3. Die Agenten würfeln den Spawnpunkt
4. Das Spiel startet um die abgemachte Startuhrzeit
5. Die Security versucht alle Agenten zu fangen, bzw. die geklauten Objekte sicherzustellen.

Regelwerk:

- §1 Die Missionen müssen so erledigt werden, wie sie in der Missionstabelle beschrieben werden.
- §2 Die Spieler dürfen erst loslaufen, wenn die vor dem Start abgesprochene Startuhrzeit erreicht ist.
- §3 Es dürfen keine fremden Personen zur Beratung oder ins Spiel mit einbezogen werden.
- §4 Die Objekte dürfen nur von den Agenten angefasst werden.
- §5 Es darf nur das Objekt genutzt/angefasst werden, welches ausgewürfelt wurde.
- §6 Als gefangen zählt der/diejenige, der/die zum Fangen berührt wurde.
- §7 Wer einmal als Agent gefangen wurde, muss für die restliche Runde aussetzen und auf der Seite der Security Platz nehmen.
- §8 Das Zeitlimit pro Runde beträgt **45 Minuten**.
- §9 Sowohl Security als auch Agenten dürfen über jeweils 2 Funkgeräte pro Team kommunizieren.



● WASSERTANK

● SPAWN 3

● HOCHOFEN

● PRELLBOCK

● SPAWN 2

● SPAWN 1

● Kühlhaus

● WINDRAD

● AUSSICHTSPUNKT

● SPAWN 4