

RFL-MEISTERSCHAFT MIT KILLBOTS

FÜR WENIGER
ALS 4 SPIELER

Um sicherzustellen, dass die Meisterschaften auch dann stattfinden können, wenn die meisten Robots nach den Vorrunden nur noch Schrotthaufen sind, setzt die RFL vollautomatische KillBots ein.

Ihr wollt eine Meisterschaft ausrichten, aber ihr seid ein oder zwei Teilnehmer zu wenig? Mit den folgenden Regeln könnt ihr stattdessen KillBots einsetzen.

Geht sicher, dass ihr die Regeln für *KillBots* (RFL-Handbuch, Seitens 6–7) versteht, bevor ihr weiterlest!

SPIELAUFBAU- ANPASSUNGEN

Nachdem jeder Operator einen Robot und sein Start-Champion-Modul ausgewählt hat, fügt 1 oder 2 KillBots hinzu, bis ihr 4 Teilnehmer habt.

KillBots starten eine Meisterschaft nicht nur mit einem bestimmten Start-Champion-Modul, sondern darüber hinaus auch mit festgelegten Modulen. Die beiden Module, die ein KillBot ausstattet, werden durch die aktuelle Arena bestimmt und dadurch, ob er der aktuelle Titelverteidiger ist oder nicht.

START-MODULE DER KILLBOTS

TWIN CITIES:

Titelverteidiger: *SCHILD + JETPACK*
Ansonsten: *SCHILD + MINEN*

ROM:

Titelverteidiger: *ANKER + WASSERWERFER*
Ansonsten: *ANKER + RÜCKSTOSS*

RUHRGEBIET:

Titelverteidiger: *TELESKOPARM + BLITZABLEITER*
Ansonsten: *TELESKOPARM + KREUZFEUER*

TOKYO:

Titelverteidiger: *TELESKOPARM + WANDKONTROLLE*
Ansonsten: *TELESKOPARM + GRANATEN*

Sobald die KillBots ihre Start-Module erhalten haben, mischen die Operator die Modul-Stapel und ziehen wie üblich 2 Modulkarten.

REGEL-ANPASSUNGEN

SP für das Zerstören des KillBots: Falls ein Operator einen KillBot zerstört, nimmt sich dieser Operator 1 SP-Marker **vom Vorrat**. Man erhält weiterhin nur einen SP für das Zerstören eines KillBots, falls dieser KillBot mindestens 1 SP auf seinem Monitor liegen hat.

2 OPERATOR + 2 KILLBOTS

Die KillBots bilden ein KillBot-Squad. Sie gewinnen einen Titelkampf, wenn sie zusammen 7 SP haben. Sie gewinnen die Meisterschaft, wenn sie zusammen 4 Champion-Module haben.

Hinweis: Da beide KillBots eines Squads mindestens ein gleiches Modul ausrüsten, bleibt keines dieser Module für einen Operator übrig. Fiese KillBots!

MODULE FÜR KILLBOTS

KillBots setzen einige Module auf eine bestimmte Weise ein:



TELESKOPARM

In *Phase 3: Auslösen* führt der KillBot die erste mögliche Aktion dieser Liste aus:

1. Einen SP-Marker auf einem benachbarten Feld mit dem TELESKOPARM einsammeln.
2. Einen SP-Marker auf dem eigenen Feld einsammeln.
3. Falls BLITZABLEITER ausgestattet ist: Eine Blitzschranke auslösen (indem er das Feld dahinter aktiviert).
4. Eine Werkstatt aktivieren, um Schaden zu heilen.



GRANATEN



Beim Aktivieren eines roten Würfels: Wände blockieren nicht die Sichtlinie des KillBots.



JET PACK, TWIN CITIES - A

2-5

Nach Schritt 1. *Spot And Turn*, aktiviert der KillBot JETPACK nur, falls er auf einen Robot springen kann (nicht auf einen Squad-KillBot). Dies fügt wie üblich 2 Schaden und 1 Stoß auf dem Feld zu, auf dem er landet, danach endet die Aktivierung des KillBots sofort.



WANDKONTROLLE, TOKYO - D

1-6

Beim Aktivieren eines blauen Würfels: Wände blockieren nicht die Sichtlinie des KillBots.