

Starquest Reloaded

Beispieltrupps

Inhalt

Der Beispieltrupp	3
Die Standardtruppe vom Chaosspieler	3
Der klassische Trupp	3
Der aufgerüstete Trupp	4
Der Terri-Nahkampftrupp	5
Der Terri Standardtrupp.....	6

Der Beispieltrupp

Hier sind einige Beispielhafte Trupps, mit denen man sich die passende Chaosmannschaft zusammenstellen kann, um entsprechenden Entertrupps zu begegnen.

Die Standardtruppe vom Chaosspieler

14 Gretchins: 14

8 Orks: 16

3 Marines Bolter: 15

1 Marine Heavy: 10

1 Marine Boss: 10

4 Androiden: 40

1 Dready VII: 20

Zusammen: 115

3 Symbionten – etwa 45

Gretchin Bomber, Ork Experiment, Tretmine ... etwa 30 Punkte

Der klassische Trupp

Marine, Bolter: 5 Punkte

Marine, Flammenwerfer: 10 Punkte

Marine, Plasmawerfer: 10 Punkte

Marine, Sturmkanone: 10 Punkte

Kommandant, Faust, E-Schwert: 50 Punkte

Befehle: Pro Stück ca. 10 Punkte

Zusammen: 95 bis 135 Punkte

Als Gegner hierfür kommen Orks und Chaos oder Orks und Androiden in Frage. Wenn der Trupp viel Ausrüstung und Befehle hat (2 Zielgeräte, Meltbombe, Blendgranate) nimmt man noch den Dready mit, wobei der Dready die normalen Waffen haben sollte (Holo/Granatwerfer und Sturmkanone o. ä.)

Hat man zwei dieser Trupps als Gegner, kommen alle Blips zum Einsatz und der Chaostrupp. Sind die Trupps gut ausgerüstet, kommen noch ein zweiter Dready und die vier Androiden dazu.

Bei drei dieser klassischen Trupps versagen die Chaoten im Starquest Classic regelmäßig komplett – die „guten“ sind zu stark. Abhilfe schafft die Dreadnought Erweiterung, die zusätzliche Androiden und mehr Dreadoughts mitbringt.

Der aufgerüstete Trupp

Marine, Sturmbolter, Schnellfeuer umbau: 5 Punkte + Ausrüstung 10 Punkte

Marine, Flammenwerfer: 10 Punkte

Marine, Plasmawerfer, Überhitzungsschutz, Zielfernrohr: 10 Punkte + Ausrüstung 10 Punkte

Marine, Sturmkanone, Zielfernrohr: 10 Punkte + Ausrüstung 5 Punkte

Kommandant, Faust, E-Schwert, 2x persönliche Ausrüstung: 50 Punkte + Ausrüstung 10 Punkte

Befehle: Pro Stück ca. 10 Punkte

Zusammen: 130 bis 160 Punkte, je nach Befehlen

Für einen so gut ausgerüsteten Trupp kann man getrost die volle Chaos-Riege teilnehmen lassen – Orks, Chaos, Androiden, einen Dready. Je nachdem, wie viele Befehle der „gute“ mitbringt kann man sogar noch einen zweiten Dready oder einen zweiten Chaotentrupp auf diese Entermannschaft loslassen.

Bei zwei solchen aufgerüsteten Trupps kommen auch alle Chips zum Einsatz und für jede Klonkarte kann man zwei Klone/Symbionten einsetzen statt einem.

Drei derartig aufgerüstete Trupps verträgt das Grundspiel nicht. Wer „Einsatz Dreadnought“ besitzt, kann den dritten Trupp durch den Einsatz von 130 bis 140 Punkten in Androiden und Dreadnoughts nach Wahl ausgleichen. Die stärkeren Waffen der „Einsatz Dreadnought“ Dready gleichen auch diese Übermacht von Entertrupps häufig aus.

Der Termi-Nahkampftrupp

2 Termi mit E-Krallen: $2x (20 + 25) = 90$

2 Termi mit Hammer + Schild: $2x (20 + 35) = 110$

Kommandant, Termirüstung (35 + 15) + E-Faust + Sturmbolter (10) = 60

Zusammen: 260 Punkte

Wie man an den Punkten sieht, ist so ein Trupp mehr als doppelt so stark wie ein normaler Marinetrupp. Orks und Goblins leisten hier gar nichts mehr – Die Gobbos kann man maximal als Türöffner und Türschließer für andere Truppen verwenden. Die fehlenden 30 Punkte würde ich durch einen Dreadnought ausgleichen.

Die normalen Klontarten sollte man ersetzen durch zweier- oder sogar dreier-Klontarten; Die „Selbstschuss“-Ereigniskarten können alle durch einfache Klontarten ersetzt werden.

Alle Blips, alle Chips aus dem Grundspiel (200 arbeitende Punkte und 40 nichtsnutzige Punkte) und noch ein Dready aus der Dreadnought Erweiterung dazu sind angemessene Monster – zum Beispiel der Dready mit vier Waffen. Der Dready sollte Laserkanone und Multimelter dabei haben, um gegen die Termirüstungen etwas zu bewirken. Hat der Spieler viele Befehle, muss man noch ein- oder zwei Dreadys mehr einsetzen.

Zwei derartige Trupps verkraftet das Grundspiel nicht. Mit „Einsatz Dreadnought“ muss man genau überlegen, ob es möglich ist noch einen zweiten Termitrupp auszugleichen. Vielleicht kann ein Chaostrupp teilnehmen, der voll mit Spezial- und schweren Waffen ausgerüstet ist – falls vorhanden.

Am elegantesten ist es, wenn man einen genauso ausgerüsteten Chaos-Termitrupp als Gegner verwendet – aber den hat natürlich nicht jeder.

Der Termi Standardtrupp

Termi, Faust, Flammenwerfer: $20 + 10 + 15 = 45$

Termi, Faust, Sturmkanone: $20 + 10 + 5 = 35$

Termi, Kettenfaust, Sturmbolter $2 \times (20 + 12) = 2 \times 32 = 64$

Kommandant, Termirüstung $(35 + 15) + \text{E-Faust} + \text{Sturmbolter (10)} = 60$

Zusammen 204

Dieser Termi-Standardtrupp ist ziemlich genau doppelt so stark wie ein klassischer Trupp. Auch gegen ihn kann man sämtliche Grünlinge einfach vergessen, außer als Türöffner oder weil es dem „guten“ Spieler Spaß macht, sie wegzublasen.

Bei den Ereigniskarten würde ich mindestens die zweier-Klonkarten einsetzen. Die „Selbstschuss“-Ereigniskarten können alle durch einfache Klonkarten ersetzt werden.

Blips und Chips würde ich alle einsetzen, und der Dready sollte mit Laserkanone und Multimelter bestückt sein. Hat der Spieler viele Befehle, muss man noch ein- bis zwei Dreadys mehr einsetzen.

Auch hier gilt: Zwei dieser Trupps sind zu viel für das Spiel; mit Einsatz Dreadnought und einem schwer ausgerüsteten Chaostrupp kann man vielleicht drüber reden.