

Space Crusade

Starquest Reloaded

Version 1.1

Letzte Änderung am 8.11.2010

Inhalt

Space Crusade.....	4
Der Aufbau des Regelbuches.....	4
Die Wahl der Seiten	5
Die wichtigste Regel: Gesunder Menschenverstand.....	5
Spielbeginn	6
Der Chaos-Spieler	6
Die „guten“ Spieler.....	6
Der Spielablauf.....	7
Die „guten“ Spieler.....	7
Die Soldaten	7
Der Chaos-Spieler	7
Die zweitwichtigste Regel: Keine Arme, keine Kekse!.....	7
Die Bewegung.....	8
Aktionen	10
Feuern - Aktion.....	10
Lebenspunkte verlieren.....	10
Nahkampf-Aktion	11
Sonstige Aktionen.....	13
Türen.....	14
Sichtlinie	15
Neue Spielbretter	16
Radar-Blips.....	17
Radar-Blips auslegen	17
Radar-Blips ziehen	17
Radar-Blips sammeln.....	18
Verstärkungs-Chips.....	18
Spezielle Blips	18
Große Figuren	20
Ausrüstungskarten.....	21
Befehle.....	22
Erweiterungsregeln.....	23
In Deckung werfen.....	24
Munitionsregeln	25
Begrenzte Munition.....	25
Nachladen - Aktion	25
Sparfuchs.....	25
Spezialmunition.....	25
Waffenregeln.....	26
Punktzahl verteilen.....	26
Flammenschablone	26
Raum ausbrennen	26

Explosionswirkung.....	26
Geschützwirkung.....	27
Kombinierbar	27
Schwere Waffe	27
Spezialwaffe	28
Schnellfeuer	28
Plasmawirkung	28
Überhitzung.....	29
Der Raketenwerfer	29
Melter	30
Überhitzung.....	30
Nahkampf-Extraregeln	31
Zweitwaffe	31
Energie-Effekt.....	31
Hohe Ini.....	31
Niedrige Ini.....	31
Schottsäge.....	31
Diagonal	31
Parade	31
Raumgreifend.....	31
Kraftfeld	31
Betäubung.....	32
Die Einsätze (das „einfache Kampagnenmodul“)	33
Einleitung	33
Der Feldzug	33
Die Einsätze (das „bessere Kampagnenmodul“)	34
Einleitung	34
Der Feldzug	35
Nach dem Einsatz.....	36
Die Tabelle mit den natürlichen Eigenschaften	38
Die Tabelle mit den Prothesen und bionischen Körperteilen	40
Die Punktetabelle.....	41

Space Crusade

In diesem Spiel kämpfen die Soldaten der guten Seite gegen die Mächte des Chaos.

Wer noch niemals Space Crusade gespielt hat, sollte die grau eingefärbten Expertenregeln unbedingt ignorieren und zunächst mit den einfachen Regeln spielen.

Es können 2 bis 5 Spieler teilnehmen. Einer der Spieler muss die Seite des Chaos übernehmen. Jedes Spiel entspricht einem Einsatz: Der Spielplan entspricht dabei einem einzelnen Sektor eines riesigen Raumschiffs oder er stellt ein komplettes kleines Raumschiff dar. Im Einsatzbuch steht, was die Spieler erreichen sollen.

Der Chaos-Spieler sieht sich im Einsatzbuch den nächsten Einsatz an und baut den oder die anfänglich sichtbaren Sektoren des Raumschiffs auf. Dann sucht er sich die passenden Radar-Blips und Verstärkungs-Chips aus.

Währenddessen suchen sich die anderen Mannschaften ihre Soldaten, Bewaffnung und Ausrüstung aus.

Wenn alles aufgebaut ist, versuchen die „guten“ Spieler, das Einsatzziel zu erreichen. Der Chaos-Spieler versucht sie daran zu hindern, indem er seine Spielfiguren gut platziert und an strategisch geschickten Stellen angreift. Die „guten“ Spieler erforschen während des Einsatzes das fremde Raumschiff nach und nach, während der Chaos-Spieler seine Radar-Blips auslegt und bewegt. Die Radar-Blips stellen Monster, Aliens, verräterische Soldaten und Roboter dar. Jede ausgeschaltete Figur bringt den Spielern Punkte – auch Figuren der anderen Spieler. Zusätzlich bringen das Hauptziel und das Nebenziel des Einsatzes Extrapunkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat den Einsatz gewonnen.

Der Aufbau des Regelbuches

Viele Regeltexte sind als „Expertenregeln“ gekennzeichnet. Diese Regeln braucht man nicht! Sie können aber in bestimmten Spielgruppen viel Spaß machen. Wer die Grundregeln beherrscht, kann eine Expertenregel nach der anderen hinzunehmen und somit langsam die Komplexität vom Spiel erhöhen.

Am Ende gibt es noch einige „Module“ mit weiteren Regeln. Sie sind genau wie die Expertenregeln überflüssig. Sie machen aber Spaß, wenn man sie mit einbezieht – besonders die Kampagnenregeln.

Die Wahl der Seiten

Ein Spieler muss die Seite des Chaos übernehmen. Der Chaos-Spieler muss sich sehr gut mit den Regeln auskennen. Er stellt nicht nur die Alien-Figuren dar, er zeigt auch wie die Umgebung funktioniert und wie Spezialregeln für bestimmte Situationen funktionieren. Er muss sich auch fünf bis zehn Minuten pro Einsatz vorbereiten, um nichts zu vergessen. Deshalb sollte der erfahrenste oder der Spieler mit den besten Ideen die Rolle des Chaos übernehmen.

Wenn niemand die Seite des Chaos spielen möchte, wird gewürfelt: Wer am höchsten würfelt, hat Recht. Alle anderen Spieler nehmen sich eine der „guten“ Mannschaften. Gibt es nur einen „guten“ Spieler, dann nimmt er sich eine vollständige Mannschaft und die normalen Soldaten aus einer anderen Mannschaft dazu.

Jeder gute Spieler nimmt sich:

- Seine Soldaten: 4 Space Marines und ein Kommandant. Es kann im Laufe einer Kampagne erlaubt werden, dass er mehr Soldaten mitnimmt oder andere Soldaten. Das wird dann gesondert erwähnt.
- Seine Befehls- und Ausrüstungskarten
- Seine Waffen

Der Chaos-Spieler nimmt sich:

- Das Einsatzbuch
- Die Ereigniskarten.
- Den Spielkarton mit sämtlichen Blips und Verstärkungs-Chips und den Alien-Figuren

Die wichtigste Regel: Gesunder Menschenverstand

Space Crusade ist ein komplexes Spiel. Erfahrungsgemäß kann man nicht alle Spielsituationen mit Regeln abdecken. Hier gilt: Alle Spieler sollten sich erst einmal auf eine schnelle Regelung einigen. Nach dem Einsatz muss noch einmal über die Situation geredet werden. Die Einigung, die dann erzielt wird, sollte aufgeschrieben werden für nächstes Mal.

Spielbeginn

Der Chaos-Spieler

Der Chaos-Spieler baut die erste, sichtbare Sektion des Raumschiffs auf und platziert die Andockklammern der „guten“ Spieler. Dann sortiert er die Blips und Verstärkungs-Chips, wie es im Einsatzbuch steht: Verschiedene Einsätze können unterschiedliche Blips fordern.

Wird ein Einsatz ohne Einsatzbuch gespielt, gilt grundsätzlich: Der Chaos-Spieler sucht sich pro „gutem“ Spieler 70 Punkte aus seinen Blips und Chips aus. Zusätzlich kann er weitere 70 Punkte aussuchen. Bei einem Spieler sind es also 140 Punkte, bei zwei sind es 210 Punkte und so weiter.

Die „guten“ Spieler

Die „guten“ Spieler suchen sich zunächst ihre Soldaten aus.

Dann bewaffnen die „guten“ Spieler ihre Soldaten. Die guten Spieler können sich zwischen verschiedenen Bewaffnungen entscheiden. Zu Beginn einer Kampagne oder bei einem einzelnen Spiel stehen vier Bolter, ein Flammenwerfer, eine Sturmkanone und ein Granatwerfer zur Auswahl.

Der Kommandant kann sich zwischen Axt und Pistole, Energief Faust und Schwert oder Speziallaser entscheiden.

Außerdem kann er sich einen Befehl aussuchen: Er bekommt verschiedene Befehlskarten zur Auswahl und entscheidet sich für einen der Befehle.

Zuletzt wählt der Spieler Ausrüstungsgegenstände aus: Für jeden Orden eine Ausrüstungskarte. Einige Ausrüstungsgegenstände muss man einem bestimmten Soldaten zuordnen, einige können ganz allgemein verwendet werden.

Für jeden Orden, den seine Soldaten haben, kann sich der Spieler einen zusätzlichen Gegenstand aussuchen. Am Anfang haben seine Soldaten gar keine Orden, nur der erste Kommandant hat von vornherein Orden.

Der Spielablauf

Der Spieler mit dem Kommandanten im höchsten Rang entscheidet, wer dran ist. Wenn der gewählte Spieler fertig ist, bestimmt er den nächsten, der dran ist. Wenn zwei Spieler Kommandanten im gleichen Rang einsetzen, würfeln sie vor dem Spiel einmal, um zu entscheiden wer dieses Mal „Chef“ ist.

Die anderen Spieler können die Reihenfolge durcheinanderbringen, indem sie einen „Vorwärts“-Befehl spielen: Derjenige der den Vorwärts Befehl spielt, ist zuerst dran. Wenn mehrere Spieler diesen Befehl spielen, bestimmt wieder der ranghöchste Spieler.

Wenn alle „guten“ Spieler dran waren, ist der Chaos-Spieler an der Reihe.

Die „guten“ Spieler

Zuerst entscheidet sich jeder Spieler, ob er einen Befehl aussprechen möchte. Wenn er das tut, liest er den entsprechenden Befehl vor und gibt ihn ab. Pro Runde kann jeder Spieler nur einen Befehl aussprechen.

Die Soldaten

Der Spieler kann jeden seiner Soldaten benutzen. Wenn ein Soldat gespielt wird, wird dessen Zug zunächst vollständig durchgeführt, bevor der nächste Soldat angefangen wird. So läuft das Spiel schneller und es werden Missverständnisse vermieden. Ein Soldat kann sich jede Runde bewegen und eine Aktion durchführen. Die Reihenfolge ist egal. Manche Befehlskarten erlauben auch, dass der Soldat mehr macht als nur diese zwei Dinge.

Wenn der Spieler nichts mit der Figur macht, wird das kleine Zielscheibensymbol neben die Figur gelegt. Die Figur hält dann [Wache](#).

Der Chaos-Spieler

Wenn der Chaos-Spieler am Zug ist, muss er zuerst eine Ereigniskarte ziehen und vorlesen, was darauf steht. Manche Karten darf er einige Runden aufbewahren, die meisten muss er sofort durchführen.

Als nächstes kann er alle seine Figuren, Blips und Chips ziehen, die schon auf dem Brett sind. Das funktioniert genau wie bei den „guten“ Spielern.

Zum Schluss kann er neue Verstärkungs-Chips einsetzen, wenn er möchte.

Die zweitwichtigste Regel: Keine Arme, keine Kekse!

Ein Spieler, der etwas vergisst, hat es vergessen. Das ist gut für die anderen Spieler. Es wird nichts nachgeholt oder wiederholt, nur weil ein Spieler verspätet oder gar nicht daran denkt. Natürlich, wenn alle Spieler der Meinung sind, dass es in Ordnung ist, ist das was anderes. Erfahrungsgemäß tritt dieser Fall aber nicht ein...

Die Bewegung

Das Spielfeld ist in Quadrate aufgeteilt. Wenn sich ein Soldat bewegt, kann er sich so viele Quadrate weiter bewegen, wie in seinem Profil stehen. *Beispiel: Marine Miller hat einen Bolter. Er darf sich sechs Felder weit bewegen. Ein Gridling darf sich acht Felder weit bewegen.*

Dabei ist es egal, ob er das geradeaus angrenzende Quadrat nimmt oder das Diagonal liegende. Er kann sich auch weniger weit bewegen, wenn er will. Auf dem Spielplan sind außerdem weiße Linien zu sehen: Diese Linien sind Wände. Man kann sich nicht hindurch bewegen und auch nicht hindurch schauen.

Wenn auf einem Quadrat unterwegs bereits eine Figur steht, dann kann man sich nicht immer hindurch bewegen: Nur wenn der Besitzer der Figur es erlaubt, kann das Quadrat benutzt werden.

Es gibt Felder, die unpassierbar sind: Löcher, durch den übermäßigen Einsatz von sehr schweren Waffen verursacht wurden, gestapelte Kisten, Schrott oder ähnliches. Dort muss die Figur außen herum gehen.

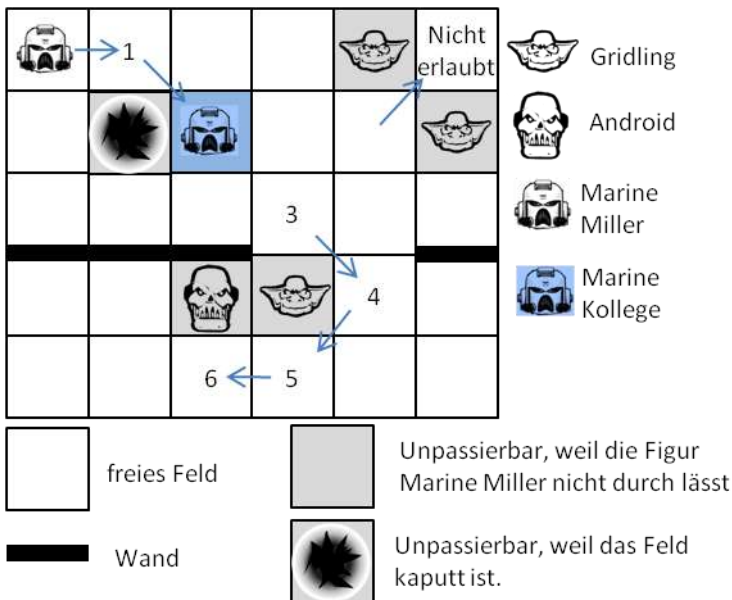


Abbildung 1: Bewegung

In dem Beispiel wird Marine Miller, der gerne den Androiden verprügeln möchte, von seinem blauen Kollegen durchgelassen. Die Gridlings verweigern alle den Durchgang. Wenn zwei diagonale Felder auf diese Weise blockiert sind, reicht das: Der Durchgang ist dann nicht mehr möglich.

Am Ende der Bewegung muss die Figur auf jeden Fall auf einem freien Feld stehen.

*Experte: **Schwieriges Gelände***

Wer Lust darauf hat kann bestimmte Felder als schwieriges Gelände deklarieren.

Sie kosten zwei oder mehr Bewegungspunkte pro Quadrat. Beispiele sind steile Treppen, unaufgeräumte Zimmer oder beschädigte Bodenstücke. Der Chaos-Spieler sagt Bescheid, sobald ein Soldat so ein Feld betreten möchte. Der Spieler kann sich dann noch anders entscheiden. Die Felder sind im Einsatzbuch gekennzeichnet oder klar auf dem Spielplan erkennbar.

Meine Empfehlung: Spielt normalerweise nicht damit. Man muss daran denken, es kostet Zeit und bringt nicht viel.

Ausnahme: Als Missionssonderregel kann diese Regel in ganz bestimmten Fällen sehr viel Spaß machen. Dann wird diese Regel aber zu einem ganz bestimmten Zweck nur an ganz bestimmten Stellen eingesetzt.

Aktionen

Neben der Bewegung kann eine Figur auch noch eine Aktion durchführen. Das kann der Nahkampfangriff auf ein Alien sein, oder das Schießen. Auch manche Ausrüstung verbraucht die Aktion. Beispiele dafür sind das nachladen von Munition, das werfen bestimmter Granaten oder das Verwenden vom MediPack.

Die Aktion kann vor oder nach dem Bewegen durchgeführt werden. Wenn das Zielscheibensymbol neben der Figur liegt, wird es entfernt sobald der Spieler eine Aktion durchführen möchte.

Feuern - Aktion

Feuern ist eine Aktion. Eine Figur kann auf jedes Feld in direkter Sichtlinie feuern. In den engen Räumen des Raumschiffs spielt die Entfernung normalerweise keine Rolle – wenn doch, steht es auf der Waffen-Referenzkarte drauf.

Ein Angriff ist erfolgreich, wenn mehr Punkte gewürfelt wurden als die getroffene Figur Panzerungspunkte hat. Für jeden gewürfelten Punkt über der Panzerung verliert der Getroffene einen Lebenspunkt.

Details zu den Waffen stehen im Buch „Waffenkammer“. Vorne ist ganz kurz dargestellt, wie die Waffe funktioniert. Detaillierte Regeln zum nachlesen stehen weiter hinten im Buch.

Lebenspunkte verlieren

Hier wurde das erste Mal das Wort „Lebenspunkte verlieren“ benutzt. Das funktioniert so:

Figuren, die mehr als einen Lebenspunkt haben, werden markiert: Entweder wird ihnen eine Lebenspunktmarke entfernt oder eine Treffermarke hinzugefügt. Wenn eine Figur keine Lebenspunkte mehr hat, wird sie vom Brett entfernt.

Meistens haben die Figuren nur einen Lebenspunkt. Dann werden sie nach dem ersten Lebenspunkt-Verlust vom Brett entfernt.

Nahkampf-Aktion

Alle Figuren haben einen Nahkampfwert. Bei Marines mit Bolter sind es zum Beispiel zwei weiße Würfel. Ein Spieler kann sich jederzeit entscheiden, einen Nahkampfangriff durchzuführen. Er verbraucht dann die Aktion der Figur. Im Nahkampf kann die Figur nur die vier direkt benachbarten Felder angreifen, diagonal angreifen ist nicht erlaubt.

Im Nahkampf würfeln beide Figuren ihre Nahkampfwürfel und addieren dann ihre Panzerung.

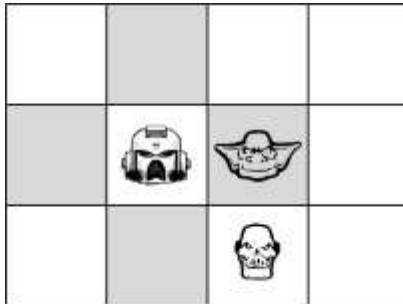


Abbildung 2: Marine Miller könnte den Gridling, aber nicht den Androiden im Nahkampf angreifen.

Wer mehr Punkte hat, hat gewonnen: Für jeden Punkt, den der Gewinner mehr gewürfelt hat als sein Gegner, muss sich der Verlierer einen Lebenspunkt abziehen. Wenn beide gleich viele Punkte haben, ist der Nahkampf unentschieden. Dann verliert niemand Lebenspunkte.

Experte: *Geländevorteil*

Wenn eine der beiden Figuren höher steht als die Andere, kann sie noch einen Punkt zum Nahkampfergebnis hinzu zählen. Das ist der „Geländevorteil“, den der höher Stehende hat.

Gezählt wird dabei nicht der Kopf sondern der untere Rand der Figur. Sie muss deutlich höher stehen als ihr Gegner, mindestens einen halben Zentimeter. Dafür muss das Spielfeld ein bisschen modelliert sein – Man kann sich stattdessen auch einigen, dass bestimmte Regionen einfach so „als höhergelegen zählen“ Einzelheiten stehen auch in der Einsatzbeschreibung.

Experte: **Nahkampfhilfe**

Stehen mehrere eigene Figuren neben einer feindlichen Figur, kann der Angreifer für jede eigene Figur einen weißen Würfel mehr würfeln. Die anderen Figuren, die im Nahkampf mit helfen, verbrauchen dadurch keine Aktion. Es ist auch egal, ob sie ihren Zug schon gemacht haben oder noch nicht.

Beispiel: Marine Miller mit Bolter (zwei weiße Würfel) könnte den Gridling oder den Androiden angreifen. Androiden sind stark im Nahkampf, deswegen würde Miller das normalerweise nicht machen. Da neben dem Androiden zwei weitere eigene Figuren stehen, bekommt Miller zwei weiße Würfel extra, von jedem Helfer einen. Das macht zusammen vier weiße Würfel plus seine Panzerung.

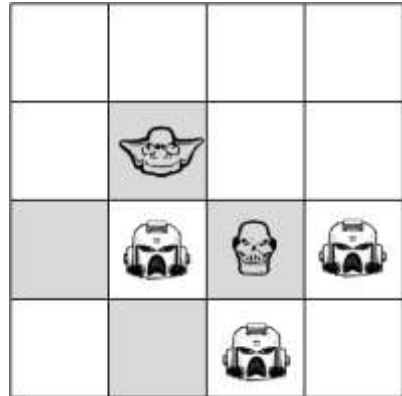


Abbildung 3: Hilfe im Nahkampf

Experte: **Gegenstände angreifen**

Beschuss gegen Gegenstände funktioniert wie Beschuss gegen Figuren.

Nahkampf gegen Gegenstände funktioniert etwas anders: Hier darf die Panzerung der Figur nicht zum Würfelergebnis addiert werden.

Türen und Wände: Welche Panzerung Türen und Wände haben, wird vor dem Spiel festgelegt. Wenn sie von einem Schuss oder im Nahkampf einen „Lebenspunktverlust“ erleiden, sind sie zerstört und werden durch ein Loch in passender Größe ersetzt. Löcher in der Wand können in Zukunft als Durchgänge verwendet werden.

Der Boden auf dem Spielplan hat ebenfalls eine zuvor festgelegte Panzerung. Wird er zerstört, wird er ebenfalls durch ein Loch ersetzt: Löcher im Boden sind Felder, die nicht mehr betreten werden können. Wie groß die Löcher sind, hängt von der verwendeten Waffe ab.

Schusswaffen können diese Löcher „aus Versehen“ erzeugen, wenn sie hoch genug würfeln. Nahkampfangriffe sind sicherer: Sie schlagen nur Löcher in Wände, Türen und Boden, wenn diese Dinge absichtlich angegriffen werden. Auch Gegenstände auf dem Spielplan können Panzerung haben und zerstört werden. Wenn das so ist, steht es im Einsatzplan.

Sonstige Aktionen

Es gibt Ausrüstungskarten, die eine komplette Aktion verbrauchen. Beispiele sind das Medi-Pack, bestimmte Granaten, das Nachladen von Munition und noch andere. Wenn diese Karten verwendet werden, muss eine Figur ihre Aktion dafür aufgeben.

Andere Karten erlauben, mehrere Aktionen durchzuführen. Ein gutes Beispiel ist der „Feuer“-Befehl. Selbstverständlich können diese Extra-Aktionen auch verwendet werden, um einmal zu schießen und dann nachzuladen.

Zu guter Letzt gibt es noch Waffen und Gegenstände, die in der Anwendung sowohl die Bewegung als auch die Aktion verbrauchen. Ein typisches Beispiel ist eine „schwere“ Waffe: Sie benötigt zum abfeuern sowohl die Bewegung als auch die Aktion der Figur. Wenn ein Befehl wie „Vorwärts“ erlaubt, sich zwei mal zu bewegen, kann eine Bewegung für die Figur und eine für die Waffe verwendet werden.

*Experte: **Wache halten***

Wenn eine Figur nicht bewegt wurde und keine Aktion durchgeführt hat, hält sie Wache. Dann wird das Zielscheibensymbol neben die Figur gelegt.

Eine Wache hat keine Bewegung mehr. Die hat sie aufgegeben. Sie hat aber noch ihre Aktion. Die kann sie durchführen, wenn gerade ein anderer Spieler dran ist. Das ist praktisch, wenn zum Beispiel gerade ein feindliches Alien durch den Sichtbereich der Figur läuft.

Wenn die Figur ihre Aktion durchführen soll, sagt der Spieler Bescheid. Das kann auch mitten in der Bewegung sein. „Stopp“ und „Halt“ sind sehr beliebte Wörter dafür.

Der Spieler, der eigentlich dran ist, unterbricht seinen Zug. Notfalls wird auch die gerade durchgeführte Bewegung um einige Felder „zurückgespult“.

Die Zielscheibe wird von der Wache entfernt und die Aktion wird zügig durchgeführt.

Danach ist der andere Spieler wieder dran und kann weitermachen.

Türen

Wenn der Soldat durch eine Tür geht, wird sie vom Spielfeld entfernt: Sie gilt ab jetzt als offen. Das kostet keine Bewegungspunkte und keine Aktion.

Die Tür kann auch wieder geschlossen werden, aber dafür muss ein Soldat in einem angrenzenden Feld stehen bleiben und seine Aktion verbrauchen.

Wenn sich die Figur nicht durch eine geschlossene Tür bewegt, kann sie auch geschlossen bleiben: Kein Spieler muss eine Tür öffnen, wenn er nicht will.

Eine Figur kann Türen auch im „Vorbeigehen“ öffnen, ohne sie zu durchqueren. Hauptsache, während der Bewegung ist er irgendwann auf einem angrenzenden Feld von der Tür.



Abbildung 4: normale Tür und Druckschott

Es gibt Türen, die nicht von „guten“ Spielern geöffnet werden können. Sie sehen anders aus als die normalen Türen. Druckschotts sind ein Beispiel für solche Türen, es gibt auch noch andere. Der Chaos-Spieler sagt Bescheid, wenn es so ist. Diese Türen haben eine Panzerung von 4, wenn nichts anderes im Einsatzbuch steht. Wenn sie zerstört werden, gelten sie für den Rest des Spiels als geöffnet. Um zu zeigen, dass diese Tür kaputt ist, wird ein Loch mit zwei mal zwei Feldern Größe anstelle der Tür auf dem Spielfeld platziert. Der Chaos-Spieler kann die gepanzerten Türen ganz normal öffnen und schließen, solange sie heil sind.

Sichtlinie

Als „Sichtlinie“ gilt die direkte Linie zwischen den **Mittelpunkten** zweier Felder. Wände, Figuren und geschlossene Türen versperrern die Sichtlinie. Ein Soldat kann nur auf Felder schießen, die in direkter Sichtlinie sind. Felder, deren **Mittelpunkt** nicht sichtbar ist, dürfen nicht beschossen werden. Wenn es um das aufdecken von Blips geht, blockieren Figuren nicht die Sichtlinie: Blips, die hinter Figuren liegen, werden auch aufgedeckt.

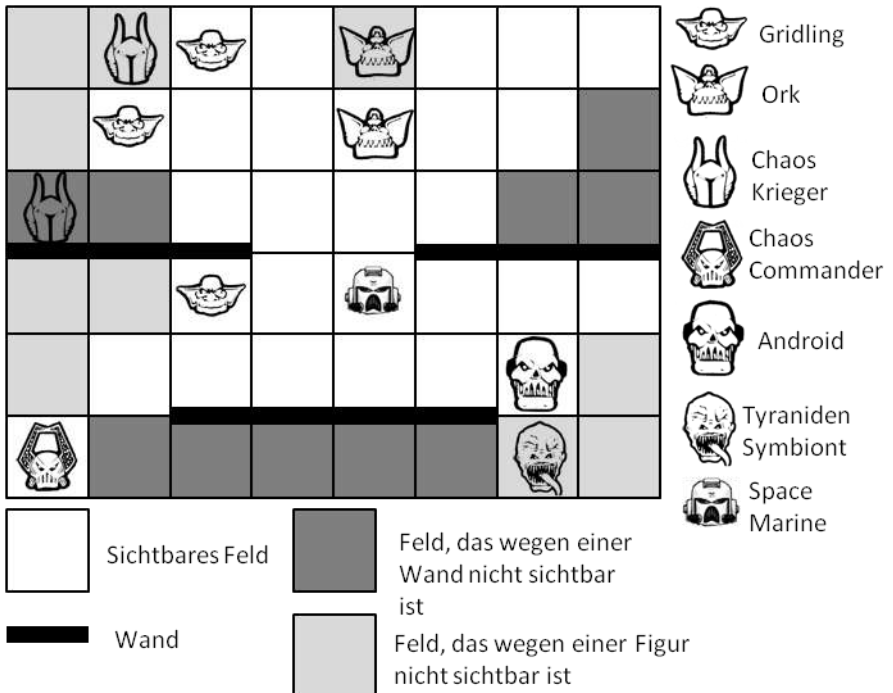


Abbildung 5: Sichtlinien

In dem Beispiel ist der arme einsame Marine Miller umzingelt. Es werden alle Figuren außer dem Chaos Krieger dritten Reihe links aufgedeckt.

Miller kann auf alle weiß markierten Felder schießen. Der erste Ork verdeckt aber den zweiten Ork. Auch zwei Diagonal stehende Hindernisse blockieren die Sichtlinie: Zum Beispiel der Android zusammen mit der Wand, oder die beiden Gridlings. Am einfachsten überprüft man die Sichtlinie mit einer Schnur: läuft sie irgendwo durch ein Feld, das blockiert ist, ist die Sichtlinie blockiert. Tritt ein Streitfall auf, der mit diesem Bild nicht gelöst werden kann, wird gewürfelt: Wer die höhere Zahl würfelt, hat recht. Bitte denkt dabei an die wichtigste Regel: gesunder Menschenverstand.

Neue Spielbretter

Wird ein neuer Sektor zum ersten Mal betreten, baut der Chaos-Spieler die neuen Spielbretter auf. Er kann das auch schon vorher machen, wenn er ein wenig Zeit hat oder es praktisch erscheint. Wenn die Spielbretter aufgebaut sind, beendet der „gute“ Spieler den kompletten Zug der Figur. Erst dann legt der Chaos-Spieler alle Blips aus, die er platzieren möchte.

Hinterher beendet der „gute“ Spieler ganz normal seinen Zug, indem er seine restlichen Soldaten benutzt.

Manchmal sind mehrere Bretter mit einem einzigen Scan zu erforschen. Das ist häufig so, wenn mehrere Stücke Gang zusammengebaut sind oder mehrere sehr kleine Bretter zusammenhängen. Die Regionen, die gemeinsam aufgebaut und mit Blips versehen werden, sind im Einsatzbuch markiert.

Man kann normalerweise auch gleich zu Beginn alle Spielbretter aufbauen, das spart später Zeit und Arbeit. Andererseits kann man schneller loslegen, wenn man am Anfang nur einen Teil vom Spielfeld aufbaut. Meistens ist es Geschmacksache, wie man sich entscheidet.

In bestimmten (seltenen) Missionen sollte der Chaosspieler das frühe aufbauen vermeiden, damit die „guten“ Spieler nicht von vornherein den kompletten Überblick haben. So bleibt das „Labyrinthgefühl“ länger erhalten. Solche Missionen sind im Einsatzbuch meist extra erwähnt.

Radar-Blips

Radar-Blips sind die Spuren auf dem Sektorscanner der „guten“ Spieler. Sie zeigen an, wo sich ein Alien befindet – leider zeigen die Scanner nicht, welches Alien das ist. Das weiß nur der Chaos-Spieler. Erst wenn ein Soldat in direkter Sichtlinie zu einem Blip ist, wird der Blip umgedreht und durch eine Figur ersetzt. Der Blip wird neben dem Spielfeld aufbewahrt. Auf dem Blip sind die Figur und die Bewaffnung zu sehen, die aufgestellt werden müssen. Außerdem kann der „gute“ Spieler sehen, wie viele Punkte er für diese Figur bekommt.



Abbildung 6: Radar-Blip auf dem Scanner und nach dem Aufdecken

Radar-Blips auslegen

Wenn ein neuer Sektor gescannt wird, kann der Chaos-Spieler Radar-Blips aus seinem Vorrat auslegen. Er kann so viele Blips auslegen wie er möchte, außer im letzten Sektor: Dort muss er alle Blips auslegen, die er noch hat.

Der Chaos-Spieler darf sich aussuchen, welche Blips er wohin legt und auch später noch nachsehen, welcher es war. Die „guten“ Spieler dürfen das nicht.

Die Blips dürfen überall ausgelegt werden, aber nicht in direkter Sichtlinie einer Figur von einem „guten“ Spieler, mit einer Ausnahme: Wenn es keine andere Möglichkeit mehr gibt, dann dürfen die Blips auch in direkter Sichtlinie ausgelegt werden.

Radar-Blips ziehen

Radar-Blips und Verstärkungs-Chips dürfen sich fünf Felder weit bewegen, solange sie nicht aufgedeckt wurden.

Wenn sie während ihres Zugs durch die Sichtlinie eines „guten“ Spielers hindurch kommen, wird die Bewegung sofort unterbrochen. Der Blip wird aufgedeckt und durch eine Figur ersetzt.

Danach kommt es darauf an: Hat der Blip bereits gleich viele oder mehr Felder zurückgelegt als die Figur darf, dann muss die Figur stehen bleiben. Hat der Blip weniger Felder zurückgelegt als die Figur darf, kann der Chaos-Spieler die restlichen Felder noch ziehen.

Beispiel: Der Chaos Spieler hat den Blip bereits fünf Felder weit bewegt. Mit dem fünften Feld der Bewegung kommt der Blip in Sichtlinie des „guten“ Spielers. Der Blip wird umgedreht: Es ist ein Gridling. Der Gridling darf sich 8 Felder weit

bewegen. Also kann der Chaos-Spieler die Figur noch die restlichen drei Felder weit bewegen.

Den nächsten Blip bewegt der Chaos-Spieler auch fünf Felder weit, bis er aufgedeckt wird: Es ist ein Android. Androiden dürfen sich nur 4 Felder weit bewegen. Deshalb muss der Android an Ort und Stelle stehen bleiben.

Radar-Blips sammeln

Jedes Mal, wenn eine Figur vom Brett entfernt wird, kann der Spieler schauen ob ein passender Radar-Blip aufgedeckt neben dem Spielfeld liegt. Wenn ja hat er Glück: er kann den Blip einsammeln. Auf dem Blip stehen Punkte, die dann ihm gehören.

Wenn neben dem Brett kein passender Blip liegt, bekommt der Spieler auch keine Punkte für die Figur. Das passiert nur in Ausnahmefällen, zum Beispiel wenn ein Alien durch eine Ereigniskarte auf dem Brett erscheint, oder wenn im Einsatzbuch spezielle Regeln für diese Mission stehen.

Verstärkungs-Chips

Verstärkungs-Chips funktionieren genauso wie Radar-Blips. Es gibt nur einen einzigen Unterschied: Sie werden nicht beim Scannen eines neuen Sektors ausgelegt. Stattdessen kann der Chaos-Spieler zum Schluss seiner Runde **bis zu sechs Verstärkungs-Chips** auslegen. Wo er das darf, ist im Einsatzbuch markiert. Dann ist erst einmal der „gute“ Spieler dran. Wenn der Chaos-Spieler das nächste Mal dran ist, darf er die Chips ganz normal wie Blips bewegen.

Wie Blips dürfen auch Verstärkungen nicht in direkter Sichtlinie des „guten“ Spielers ausgelegt werden.

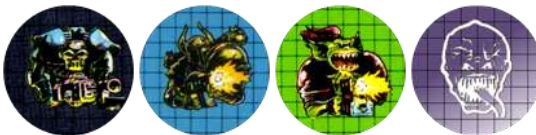


Abbildung 7: Verstärkungs-chips - Android, Chaos, Ork, Tyraniden

Wie viele und welche Verstärkungen der Chaos-Spieler bekommt, steht im Einsatzbuch und hängt meistens von der Punktzahl der „guten“ Spieler ab.

Spezielle Blips

Es gibt einige spezielle Radar-Blips. So kann der Chaos-Spieler ein falsches Signal auslegen, um den guten Spieler in einen bestimmten Raum zu locken. In manchen Missionen gibt es auch Ausrüstung zu bergen. Diese Blips können sich ganz normal bewegen, solange sie nicht umgedreht wurden.

Wenn ein falsches Signal umgedreht wurde, wird es entfernt. Der Chaos-Spieler kann es noch einmal einsetzen, wenn ein neuer Sektor gescannt wird.

Ein Ausrüstungs-Blip bleibt an Ort und Stelle liegen und kann sich nicht mehr bewegen, wenn er aufgedeckt wurde. In der Mission steht, um was für eine Ausrüstung es sich handelt. Wenn ein „guter“ Spieler seine Figur darauf bewegt, kann er die Ausrüstung auf die Karte des Soldaten legen. Dieser Soldat trägt nun die Ausrüstung mit sich herum. Wird der Soldat getötet, bleibt der Ausrüstungs-Blip dort liegen, wo die Figur entfernt wurde. Nun kann eine andere Figur die Ausrüstung mitnehmen.

Es kann auch Ausrüstungs-Blips geben, auf denen bereits steht was für eine Ausrüstung das ist. Sie werden genauso wie andere Ausrüstungs-Blips behandelt.

Auch Chaos-Figuren können die Ausrüstung mit sich herumtragen.

Jede Figur kann maximal zwei dieser Blips tragen. Cybots, Dreadnoughts, Terminatoren, Figuren mit E-Faust oder E-Krallen können keine dieser Blips tragen.

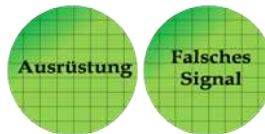


Abbildung 8: Ausrüstung und falsches Signal

Große Figuren

Es gibt Figuren, die größer sind als nur ein Feld. Beispiele dafür sind der Dreadnought, Cybots, Tyranidenkrieger oder auch Terminatoren. Es gibt auch Schwärme von vielen kleinen Figuren, die auf einer großen Bodenplatte stehen oder Orks mit spezieller Ausrüstung. Die Imperiale Armee hat bestimmte schwere Waffen, die zu zweit bedient werden müssen. Sie alle verbrauchen einen Platz von 2x2 Feldern, auch wenn sie ein bisschen größer aussehen.

Bewegung von großen Figuren

Große Figuren sind in der engen Umgebung eines Raumschiffs etwas langsamer. Das wird dargestellt, indem sie sich nicht diagonal bewegen dürfen.

Wie alle anderen Figuren können sie gedreht werden, ohne Bewegung dafür zu verbrauchen.

Wenn diese Figuren bewegt werden, werden die verbrauchten Felder an der Vorderseite der Figur gezählt.

Türen

Türen werden von großen Figuren ganz normal behandelt, mit einer Ausnahme: Große Figuren dürfen niemals unter einer Tür stehen bleiben. Wenn ihre Bewegung nicht ausreicht, dass sie vollständig in einen Raum hinein oder heraus kommen, müssen sie ihre Bewegung vor der Tür beenden und in der nächsten Runde durch die Tür gehen.

Sichtlinien von großen Figuren

Die Sichtlinie ist bei großen Figuren etwas anders: Sie kann von einem beliebigen Quadrat ihrer Grundfläche gezogen werden. Dadurch haben große Figuren häufig einen etwas besseren Schussbereich als kleine Figuren.

Radar-Blips und große Figuren

Auch große Figuren haben nur einen kleinen Radar-Blip. Wenn sie aufgedeckt werden, muss eins der vier Quadrate auf dem Blip liegen. Dabei muss die Figur möglichst so platziert werden, dass keine anderen Figuren bewegt werden müssen.

Falls das nicht geht, weil zu viele andere Blips oder Aliens im Weg stehen, werden sie ein Feld zur Seite bewegt.

Beschuss von großen Figuren

Es kann sein, dass Waffen mit Flächenwirkung mehrere Quadrate der großen Figur treffen. Diese Waffen treffen eine große Figur nicht mehrmals: Die große Figur wird trotzdem nur einmal getroffen. Wenn die Wirkung auf verschiedene Felder unterschiedlich ist, zählt das Feld mit dem stärksten Treffer.

Ausrüstungskarten

Die „guten“ Spieler können Ausrüstungskarten auswählen, um ihr Team in entscheidenden Situationen zu verstärken.



Abbildung 9: Ausrüstungskarte

Auf einer Ausrüstungskarte steht alles drauf, was man damit machen kann. Wenn zu einer Ausrüstung noch Fragen offen sind, stehen im Ausrüstungsbuch weitere Details, die nicht mehr auf die Karte gepasst haben.

Auf der Ausrüstungskarte steht oben rechts, ob sie **selten** ist. Der Unterschied zu normalen Karten ist: wenn sie verbraucht sind, sind sie weg. Karten ohne diesen Vermerk können für die nächste Mission wieder ausgewählt werden. „Seltene“ Karten kommen also nach dem Benutzen zurück zum Chaos-Spieler, der sie im Spielekarton aufbewahrt. Alle anderen Karten kommen zurück zu den unbenutzten Karten des „guten“ Spielers. Die „guten“ Spieler starten das Spiel meistens

völlig ohne seltene Karten: Sie müssen erst in Einsätzen aus feindlichen Raumschiffen geborgen werden; oder sie werden als Belohnung für den Einsatzsieg verteilt. Details stehen in der Einsatzbeschreibung.

Persönliche Ausrüstungen müssen auf der Karte des Soldaten markiert werden. Das sind alle Dinge, die einen einzelnen Soldaten permanent verbessern: zum Beispiel Zielgerät, Bajonett, Energieklinge und Grav-Supressor. Auf diesen Karten steht oben links „persönlich“ drauf. Ein Soldat kann maximal zwei dieser Ausrüstungen zugeteilt bekommen.

Darunter sind ein Bild und der Name der Karte zu sehen.

Unter dem Namen steht manchmal in rot, wenn eine **Aktion** verbraucht werden muss um die Karte zu verwenden. Im Beispiel mit der Blendgranate heißt das: Ein Soldat muss seine Aktion dazu verwenden, die Blendgranate zu werfen. Die „maximal 6 Felder Entfernung“ werden von genau diesem Soldaten aus gemessen. Da für die Blendgranate nur die Aktion benötigt wird, kann auch ein Wache haltender Soldat die Karte verwenden.

Im dünnen Text steht drin, was die Karte bewirkt. Die Blendgranate bewirkt zum Beispiel, dass eine Figur nichts machen kann bis der Spieler wieder dran ist.

Ganz unten steht, ob die Karte hinterher noch einmal verwendet werden kann oder ob sie nach dem Benutzen abgegeben werden muss.

Befehle

Befehlskarten funktionieren im Prinzip wie Ausrüstungskarten. Sie sind zumeist stärker, und sie können nur vom Kommandanten ausgesprochen werden. Sie können außerdem nur zu Beginn einer Runde ausgesprochen werden, bevor ein Soldat sich bewegt hat oder eine Aktion verbraucht hat. Ein Spieler kann auch schon ein bisschen früher ansagen, dass er den Befehl verwenden möchte, damit er es nicht vergisst.

Es kann höchstens ein Befehl pro Runde ausgesprochen werden.

Erweiterungsregeln

Du hast jetzt alles gelesen, was zum spielen notwendig ist. Alle weiteren Regeln sind optional und nicht notwendig.

Die speziellen Regeln machen das Spiel unterhaltsamer. Sie erhöhen die Spieltiefe, hoffentlich auch die taktische.

Jede Spielergruppe kann nach eigenem Geschmack entscheiden, welche Regeln sie dazu nimmt und welche nicht.

In Deckung werfen

Nicht jede Einheit kann sich in Deckung werfen. Auf der Seite der „guten“ Spieler sind das zum Beispiel Scouts und normale imperiale Soldaten. Es steht im Profil der Einheit.

Nur Figuren ohne schwere Waffe können sich in Deckung werfen. Nur die angegriffene Figur kann sich in Deckung werfen.

Nachdem der Feind angesagt hat, dass auf die Figur geschossen werden soll, aber noch bevor die Würfel für den Schuss geworfen werden, kann der Spieler ansagen dass sich die Figur in Deckung wirft.

Bewege die Figur ein Feld weit in eine beliebige Richtung. Lege die Figur auf den Boden, um zu zeigen, dass sie in Deckung liegt. Die Attacke vom Gegner wird gegen das nun leere Fußbodenfeld durchgeführt, um eventuell Nebenwirkungen festzustellen. Beachte, dass Waffen mit Flächenwirkung (zum Beispiel Granatwerfer) die Figur deshalb vielleicht trotzdem treffen, nur nicht mehr direkt.

Wirkung

Solange die Figur auf dem Boden liegt, darf sie sich nicht bewegen und sich auch nicht noch einmal in Deckung werfen. Die Figur wirft einen Würfel weniger im Nahkampf. Die Panzerung steigt gegen Beschuss um 1, da sie jetzt beim Feuern schwerer zu treffen ist.

Aufstehen

Wenn der Spieler wieder dran ist, kann er wählen, ob die Figur wieder aufstehen soll. Tut er das, verbraucht die Figur ihre Aktion.

Munitionsregeln

Besonders starke Waffen haben oft begrenzte Munition. Das liegt manchmal daran, dass sie ihre Stärke aus dem hohen Munitionsverbrauch ziehen: Ein Flammenwerfer ist ein Feuerzeug, nur dass es viel mehr Treibstoff pro Zündung verbraucht. Teilweise liegt es daran, dass es extrem seltene Waffen sind, für die die Munition nicht leicht zu bekommen ist.

Begrenzte Munition

Waffen mit begrenzter Munition können nicht beliebig oft benutzt werden. Lege Munitionsmarker auf die Karte der Figur. Jedes Mal, wenn geschossen wird, wird ein Marker entfernt. Wenn kein Marker mehr auf der Karte liegt, kann der Soldat nur noch im Nahkampf angreifen, oder er lädt nach (siehe unten).

Vor dem Einsatz ist die Waffe geladen. Falls die Munition für diese Waffe „selten“ ist, wird auch eine passende Ausrüstungskarte abgegeben. Diese „vor dem Einsatz“-Karte zählt ausnahmsweise nicht zur Anzahl von Ausrüstungskarten, die der Spieler mitnehmen darf.

Nachladen - Aktion

Ersatzmunition kann nicht nur zu Einsatzbeginn eingesetzt werden. Sie kann auch als Ausrüstung mitgenommen werden. Die Ausrüstung geht dann ganz normal von der Gesamtzahl Ausrüstung ab, die der Trupp mitnehmen darf.

Wenn der Trupp Ersatzmunition für die Waffe dabei hat, kann der Soldat seine Aktion verbrauchen, um nachzuladen. Dabei füllt er seine Munitionsmarker wieder bis zum Maximum auf – nicht weiter! Der Ausrüstungsgegenstand „Ersatzmunition“ ist dann verbraucht und muss abgegeben werden.

Sparfüchs

Sparfüchs sind besonders sparsame Soldaten. Sie wissen wie man mit viel Feingefühl ein klein wenig kürzer am Abzug zieht und trotzdem die gleiche Wirkung erzielt. Wenn eine Waffe begrenzte Munition mit mehr als einem Schuss hat, haben Sparfüchs zwei Schüsse mehr als normal. Sie können sich von Anfang an zwei Munitionsmarker mehr nehmen, und wenn sie nachladen ebenfalls. Diese Fähigkeit funktioniert nicht mit Raketen.

Spezialmunition

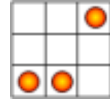
Für bestimmte Waffen, zum Beispiel Bolter, gibt es Spezialmunition. Auch wenn die Waffe normalerweise kein Munitionslimit hat, ist die Spezialmunition trotzdem begrenzt. Wenn der Soldat sich entscheidet, die Spezialmunition zu laden, legt er sich Munitionsmarker auf die Karte. Wenn er mit Spezialmunition schießt, verbraucht er die Munitionsmarker.

Waffenregeln

Einige Waffen haben Spezialregeln. Diese Regeln stehen auch jeweils auf der Waffenreferenzkarte. Zur Übersicht stehen sie hier auch noch einmal.

Punktzahl verteilen

Manche Waffen mit sehr hoher Feuerrate werden im Spiel dargestellt, indem man zuerst würfelt und dann entscheidet, welche Figur/Wand/Tür/Feld diese Punkte abbekommt. Die Sturmkanone ist ein Beispiel dafür.



Flammenschablone

Wer mit der Flammenschablone schießt, legt die Flammenschablone mit dem schmalen Ende an den Fuß der Figur und mit dem breiten Ende in die Richtung, in die er schießen möchte. Jede Figur, Wand, Boden, Tür und jeder Gegenstand, der von der Flammenschablone berührt wird, erhält den vollen Schaden. Die Flammen werden

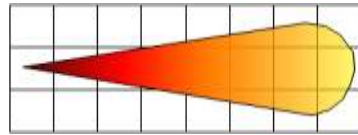


Abbildung 10: Flammenschablone

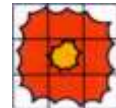
nicht von Figuren und Gegenständen aufgehalten. Figuren hinter Wänden und Türen sind aber schon geschützt – außer wenn die Wände und Türen durch die Waffenwirkung ebenfalls kaputt gehen. Zuerst wird einmal gewürfelt, ob Wände und Türen kaputt gehen. Danach wird für jede Figur in Sichtlinie einzeln gewürfelt.

Raum ausbrennen

Statt die Flammenschablone zu verwenden, kann sich der Schütze auch entscheiden den Raum auszubrennen. Dann wird ein Flammenmarker in der Mitte eines Raums positioniert. Alle Figuren im Raum werden mit der vollen Kraft getroffen. Die Marke bleibt, bis der Spieler wieder dran ist. Jede Figur, die den Raum nachträglich betritt, erleidet denselben Schaden. Würfle für jede nachträgliche Figur erneut. Das funktioniert bei Räumen bis maximal 5x5 Feldern, bei größeren nicht. Es kostet zwei Munitionsmarker.

Explosionswirkung

Das Geschoss wird auf ein Feld abgefeuert, das der Schütze sehen kann. Das Feld kann auch leer sein. Dann würfelt der Schütze – das Feld, sein Inhalt und der Boden wird mit der vollen Punktzahl getroffen. Dann wird der schwächste Würfel entfernt. Die übrigen Punkte treffen die acht umliegenden Felder, Inhalte, den



Boden, Wände und Türen mit einer Sichtlinie vom Explosionszentrum aus. Wenn also eine Wand zwischen Explosionszentrum und Zielfigur ist, ist die Figur geschützt – außer wenn die Wand/die Tür/der Gegenstand von den gewürfelten Punkten zerstört wird.

Geschützwirkung

Geschütze werden im Raumschiff nur selten verwendet: Die Selbstmordgefahr ist zu groß. Die Geschützwirkung geht nur von den stärksten Waffen aus. Sie funktioniert ähnlich wie Explosivwirkung, mit folgenden Änderungen:

- Nach dem Würfeln werden zuerst alle Nullen entfernt. Das zentrale Feld wird mit diesen Würfeln getroffen.
- Die Wirkung auf die umliegenden Felder ist wie bei der Explosivwirkung. Allerdings setzt sie sich über mehrere Ringe fort, solange noch Würfel übrig sind. Da Geschütze gerne fünf, sechs oder noch mehr Würfel verwenden, ist die Gefahr auch für den Schützen groß.

Kombinierbar

Es gibt Waffen, deren Wirkung kombinierbar ist. Sie haben meist mehr als einen Schuss, und jeder einzelne Schuss ist recht schwach. Es können allerdings mehrere Schüsse gleichzeitig auf ein Ziel gefeuert werden: Dann werden die Würfel für alle Schüsse gleichzeitig gewürfelt und die Punkte werden zusammengezählt. Dadurch können diese Waffen sowohl gegen mehrere kleine Gegner als auch gegen wenige starke Gegner verwendet werden. Auch mehrere Waffen, getragen von mehreren Soldaten, aber von der gleichen Art (zum Beispiel Lasergewehre + Laserkanonen + Speziellaser) können ihre Strahlen gleichzeitig auf einen großen Gegner richten und ihre Wirkung zusammenzählen.

Bei diesen Waffen müssen alle Schüsse entweder vor der Bewegung oder nach der Bewegung abgegeben werden: Alle Schüsse zusammen werden nur innerhalb einer Aktion abgegeben, und die ist vollständig vor- oder nach der Bewegung. Wenn mehrere Soldaten ihre Waffen kombinieren, muss klar angesagt sein, welche Soldaten mitmachen.

Eventuelle Sturm- oder Schnellfeuerwaffen können nur einmal schießen, wenn sie bei der Kombination mit anderen Soldaten mitmachen wollen. Wenn sie nur „mit sich selbst“ kombinieren, können mehrere „Nacheinander“-Schüsse zu einem zusammengefasst werden. So kann ein „Schnellfeuer 2“-Lasergewehr aus dem Stillstand zweimal abgefeuert werden – oder einmal kombiniert mit 4 Würfeln.

Schwere Waffe

Schwere Waffen benötigen nicht nur eine Aktion, sondern auch eine Bewegung zum abgefeuert werden. Im Effekt kann der Soldat sich mit dieser Waffe also entweder bewegen oder schießen, nicht beides. Wenn er nicht schießt, kann er sich sechs Felder bewegen. Der „schwere Waffe“-Befehl ermöglicht, zweimal damit zu feuern. Der „Vorwärts“ Befehl kann auch eingesetzt werden, um sich zu bewegen und zu feuern in einer Runde.

Spezialwaffe

Spezialwaffen sind etwas schwerer als andere Waffen. Ein Soldat kann sich damit nur 4 Felder bewegen.

Schnellfeuer

Mit solchen Waffen kann der Soldat sich bewegen und einmal schießen. Oder er kann auf die Bewegung verzichten: Dann können diese Waffen so oft schießen, wie es hinter dem Wort „Schnellfeuer“ steht. Eine Waffe mit „Schnellfeuer 4“ kann also vier Mal abgefeuert werden, wenn der Schütze sich nicht bewegt – oder einmal, wenn der Schütze sich bewegt.

In Situationen, in denen die Bewegung schon verbraucht ist, kann der Schütze die Waffe nur einmal abfeuern. Zum Beispiel kann mit dem Feuerbefehl einmal Bewegung + Aktion für die volle Feuerrate verwendet werden, und die Extra-Aktion kann nur für einen Schuss verwendet werden. Auch „Wache“-stehende Soldaten haben ihre Bewegung schon verschenkt und können nur noch die Aktion zum Feuern verwenden – also für einen einzigen Schuss.

Plasmawirkung

Die Wirkungsweise dieser Waffen ist unterschiedlich. Die meisten von ihnen feuern einen konzentrierten Plasmastrahl ab, weswegen die meisten Soldaten einfach von der „Plasmawirkung“ sprechen. Durch eine komplizierte Magnetkonfiguration bleibt der Strahl gebündelt – anders als bei der Flammenschablone. Die Wirkung ist aber ähnlich: Alles, was auf einer Linie zwischen dem Schützen und dem Ziel liegt, wird getroffen. Die Linie wird vom Feld-Mittelpunkt des Schützen zum Mittelpunkt des Zielfeldes gezogen. Am einfachsten geht das, wenn man genau Diagonal oder genau geradeaus feuert.

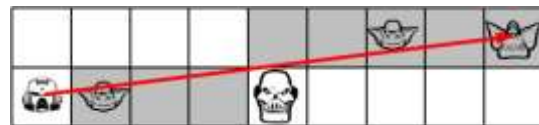
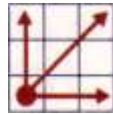


Abbildung 11: Beispiel für die Plasmawirkung

Für andere Linien muss zum Beispiel ein schmales Stück Holz als Schablone erhalten. Es gelten nur Felder als betroffen, bei denen die Linie mehr als die Hälfte des Feldes zurücklegt,

bis es das Feld wieder verlässt.

In dem Beispiel schießt der Marine auf den Ork. Da die Linie von Mittelpunkt zu Mittelpunkt gezogen wird, liegt sie zu weniger als der Hälfte im Feld mit dem Androiden – mit mehr als der Hälfte liegt die Linie im Feld oberhalb vom Androiden. Der Android wird also nicht getroffen. Wenn solche Fragen manchmal schwierig zu entscheiden sind, muss gewürfelt werden: Wer mehr würfelt, hat Recht.

Sollten hinter dem Ork weitere Figuren stehen, werden sie auch getroffen: Die maximale Reichweite ist 12 Felder. Es wird ein einziges Mal gewürfelt. Der Boden ist von der Wirkung nicht betroffen. Wände und Türen halten den Strahl auf – außer wenn die Wirkung stark genug ist, um sie zu zerstören.

Überhitzung

Manche Waffen vereinen so große Energien auf so engem Raum, dass die Technologie nicht vollständig beherrschbar ist. Benutzer dieser Waffe müssen vor jedem Feuern einmal einem roten Würfel werfen. Zeigt der Würfel eine 3, wird die Figur vom Spielfeld entfernt.

Der Raketenwerfer

Der Raketenwerfer ist die einzige Waffe auf dem Spielfeld, deren Wirkung nicht feststeht. Je nachdem, welche Munition der Schütze mitnimmt, ist die Wirkung ganz unterschiedlich. Ein Magazin kann zu Spielbeginn bereits im Raketenwerfer geladen sein. Weitere Raketen müssen als Ausrüstung mitgenommen werden.



- **Krak-Raketen** haben eine feine Spitze und ein großes Gewicht. Sie funktionieren sehr gut gegen einzelne Gegner mit starker Panzerung. Sie haben drei rote Würfel. Sie wirken auf ein einziges Feld. Im Magazin sind drei Raketen.
- **Fragment-Raketen** haben einen Explosivkopf und funktionieren am besten gegen kleine Gruppen schwacher Gegner. Sie haben zwei rote Würfel und sind [Explosiv](#). Im Magazin sind drei Raketen.
- **Blendraketen** treffen jede Figur innerhalb von 4x4 Feldern. Die getroffenen Figuren sind [Betäubt](#). Ein Magazin enthält drei Raketen.
- **Plasmaraketen** sind die stärkste tragbare Explosivwaffe. Normalerweise sind sie zum Abschuss auf kleine Raumschiffe gedacht. Manche Soldaten laden sie jedoch einfach trotzdem in den Raketenwerfer. Sehr oft klaffen im Trefferbereich hinterher große Löcher im Boden und Wänden. Ganze Räume existieren nach der Anwendung nicht mehr. Extreme Vorsicht ist in angeraten. Sie haben drei rote und sechs weiße Würfel und [Geschützwirkung](#). Aufgrund der Größe der Plasmarakete enthält ein Magazin nur einen einzigen Schuss.
- **Vortexraketen** sind eine seltene und gefährliche Waffe. Ein Gebiet von 3x3 Feldern wird mit vier roten Würfeln getroffen. Ein Subraumwirbel entsteht und bleibt auf dem Spielfeld. Jedes Mal, wenn der Chaos-Spieler ans Spiel kommt, wirft er einen Richtungswürfel und zwei rote Würfel um zu sehen wie weit und in welche Richtung sich der Vortex bewegt. Der Vortex bewegt sich nur genau geradeaus oder genau diagonal, um es einfacher zu machen. Er bewegt sich so weit, wie die zwei roten Würfel es anzeigen. Alles, was sich im Weg des Vortex befindet, wird mit vier

roten Würfeln getroffen. Wenn der Richtungswürfel eine Zielscheibe zeigt, oder wenn die beiden roten Würfel für die Bewegung eine Null zeigen, löst sich der Vortex auf und wird vom Spielfeld entfernt.

Wenn der Vortex auf eine Wand trifft, kommt es darauf an: Ist die Wand stabil genug um den Vortex auszuhalten, löst sich der Vortex auf. Wenn nicht, löst sich die Wand auf und der Vortex bewegt sich weiter.

Melter

Melter sind besonders gegen stark gepanzerte Gegner entwickelt worden. Wenn sie gegen einen Gegner mit Panzerung 4 oder mehr eingesetzt werden, kann ein Punkt zum Würfelergebnis hinzu gezählt werden.

Überhitzung

Manche Waffen arbeiten intern mit so starken Energien, dass die Gefahr der Überhitzung entsteht. Wird so eine Waffe abgefeuert, dann wird zuerst der Gegner mit der gewürfelten Punktzahl getroffen. Danach wird für jeden eigenen Würfel, der eine 3 zeigt, ein roter Würfel geworfen: Zeigt der zweite Würfelwurf auch eine 3, explodiert die Waffe und ihr Träger verliert einen Lebenspunkt.

Nahkampf-Extraregeln

Zweitwaffe

Diese Waffe kann auch als Zweitwaffe für den Nahkampf verwendet werden. Sie gibt dann der Haupt-Nahkampfwaffe einen weißen Würfel extra als Bonus.

Beispiel: Eine Energiefaust hat zwei rote Würfel und einen weißen Würfel. Der Kämpfer trägt außerdem eine Pistole mit der „Zweitwaffe“-Regel. Somit addieren sich die Würfel und er kann im Nahkampf zwei rote und zwei weiße Würfel werfen.

Energie-Effekt

Der Gegner hat einen Rüstungspunkt weniger, wenn mit dieser Waffe angegriffen wird.

Hohe Ini

Wenn beide gleich viel gewürfelt haben (und mehr als 0), gewinnt diese Waffe trotzdem.

Niedrige Ini

Wenn beide gleich viel gewürfelt haben (und mehr als 0), verliert diese Waffe trotzdem.

Schottsäge

Diese Waffe kann Türen ohne würfeln zerstören. Das kostet eine Aktion.

Diagonal

Diese Waffe kann auch diagonal angreifen. Der Gegner wirft dann einen Würfel weniger als normal, den du vor dem Würfeln bestimmst.

Parade

Der Gegner wirft einen Würfel weniger als normal. Diese Eigenschaft kann auch mit „Diagonal“ kombiniert werden.

Raumgreifend

Der Gegner kann die angrenzenden Felder nicht ungestraft überqueren, wenn diese Figur es verbietet. Er muss sich dann entscheiden, ob er woanders langgeht oder kämpft. Das funktioniert auch Diagonal: "Raumgreifende" Waffen haben automatisch auch die Eigenschaft " Diagonal".

Kraftfeld

Das Kraftfeld erhöht die Panzerung um 1 und verhindert eventuelle Betäubungs-Effekte.

Betäubung

Wenn der Gegner den Nahkampf überlebt, hat er nächste Runde eine Aktion weniger.

Die Einsätze (das „einfache Kampagnenmodul“)

Einleitung

Im einfachen Kampagnenmodul bekommt nur der Kommandant Ausrüstung, Erfahrung und Ränge. Der Vorteil ist, dass man sich nicht für jeden Soldaten etwas aufschreiben muss. Der Nachteil ist wie ich finde, dass es ein bisschen weniger Spaß bringt.

Der Feldzug

Im Feldzug beginnt jeder Spieler mit einem Kommandanten auf dem niedrigsten Rang. Für diesen Rang kann er einen Befehl mitnehmen. Wenn er das Hauptziel erreicht und dabei mehr als 100 Punkte erzielt, wird er um einen Rang befördert.

Die Dienstgrade sind:

0. Sergeant (1 Karte)
1. Feldwebel (2 Karten)
2. Hauptfeldwebel (3 Karten)
3. Leutnant (4 Karten)

Als Leutnant hat er alles erreicht, was es zu erreichen gibt. Er kann vier Befehlskarten mitnehmen. Wenn er von dort an noch einmal befördert wird, können sich die Spieler entscheiden: Entweder es wird mit dem besseren Kampagnenmodul weitergespielt, oder der Kommandant bleibt von nun an auf dem Mutterschiff und leitet von dort aus die Einsätze – Das bedeutet, der Spieler muss einen neuen Kommandanten im niedrigsten Rang zum spielen verwenden.

Der Kommandant kann außerdem 4 Ausrüstungskarten wählen und mitnehmen. Für jeden Orden kann er eine weitere Ausrüstungskarte wählen. Er kann in diesem Kampagnenmodul bis zu acht Orden erhalten. Die Orden erhält er nach erfolgreichen Einsätzen nach [der Punktetabelle](#). Wenn die Spieler sich später für das andere Kampagnenmodul entscheiden, kann der Spieler einmalig die Orden des Kommandanten auf andere Soldaten verteilen.

Der Kommandant kann außerdem vier Orden eintauschen, um einen Rang aufzusteigen.

Die Einsätze (das „bessere Kampagnenmodul“)

Einleitung

Die Einsätze in Space Crusade bestehen normalerweise in einem Angriff auf ein Raumschiff. Die Soldaten begeben sich an Bord eines Landungsboots. Die Landungsboote bohren ihre Krallen in den Rumpf des Alien-Raumschiffs. Die Kontaktstelle wird luftdicht versiegelt und die Schleuse geöffnet. Sofort stürmen die Soldaten das fremde Raumschiff und versuchen das Einsatzziel zu erreichen.

Dabei verwenden sie im Normalfall Waffen, die das Raumschiff selbst intakt lassen – wenn das Raumschiff zerstört werden soll, gäbe es einfachere Möglichkeiten mit übergroßen Schiff-zu-Schiff-Waffen und Raketen. Um trotz der kleinen Waffen eine Chance zu haben, werden meistens schwer gepanzerte Elitesoldaten geschickt, die Space Marines. Oft sieht man auch die Ausbildungskompanie der Space Marines, die Scouts, in so einem Einsatz. Sie sollen zeigen, dass sie reif für eine der wertvollen und seltenen Rüstungen sind. Als letzte Prüfung in der Ausbildung werden sie auf eine Aufklärungsmission ins feindliche Gebiet geschickt.

Selten kommt es vor, dass imperiale Soldaten aus der Sträflingskompanie geschickt werden. Wenn die Space Marines nicht in der Nähe sind und ein Angriff droht, kann jedoch auch eine derartig verzweifelte Maßnahme angebracht sein.

In den Raumschiffen soll, wenn möglich, wertvolle Technik aus längst vergangenen Jahrtausenden geborgen werden. Auch strategische und taktische Pläne aus dem Schiffscomputer des Feindes zu stehlen ist eine Standardmission. Die Marines werden auch eingesetzt, um in größeren Raumschiffschlachten einzelne feindliche Kreuzer von innen außer Gefecht zu setzen, während sich die eigenen Raumschiffe um die größeren Gegner kümmern. Es kommt in diesen finsternen Tagen auch immer wieder vor, dass Geiselnahmen und Raumschiff-Entführungen beendet werden müssen. All diese Missionen werden von Space Marines erfüllt.

Manchmal schleicht sich in den Weiten des interstellaren Raums ein Tyranide an Bord, um in den ahnungslosen Körpern in den Kälteschlafkammern seine Eier zu legen und seine Brut aufzuziehen. Orks sind dafür bekannt, dass eine einzelne Spore, an einem Stiefel eines ahnungslosen Kolonisten eingeschleppt, das ganze Raumschiff mit marodierenden Orks füllen kann. Auch werden manche Schiffe unterwegs von Piraten übernommen. In diesen Fällen ist es oft eine Hauptaufgabe der Marines, die Überlebenden zu retten. Scouts werden oft vorgeschickt, um die Bedrohung einschätzen zu können und das Schiff auszukundschaften.

Der Feldzug

Die beste Art, Space Crusade zu spielen, ist der Feldzug. Wie bei einem Standardspiel beginnt der „gute“ Spieler als Sergeant. Im Verlaufe des Feldzugs steigt der Spieler Rang um Rang auf, um nach und nach durch die Ränge bis zum General aufzusteigen. Dabei muss er die ganze Zeit sein Personal im Auge behalten – die Besten der Marines kann er zu Terminatoren oder Marine-Sergeanten befördern. Anders herum, wenn er zu hohe Verluste hat, muss er neue Scouts zur Prüfung schicken, um neue Marines zu bekommen. Jeder Spieler beginnt mit zwanzig Marines und einem Kommandanten. Jeder Kommandant kann vier Marines in den Kampf führen.

Für jeden Orden, den die Mannschaft hat, kann der Trupp einen Ausrüstungsgegenstand mehr mitnehmen.

Für jeden Dienstgrad, den der Kommandant des Trupps hat, kann der Spieler eine Befehlskarte oder einen Soldaten mehr mitnehmen.

Der Spieler, dessen Kommandant den höchsten Dienstgrad hat, darf in jeder Runde bestimmen, in welcher Reihenfolge die guten Spieler dran sind. So wird dargestellt, dass er die Befehlsgewalt über die anderen hat. Er kann außerdem als einziger die „Oberbefehlskarten“ spielen, wenn er welche ausgewählt hat.

Die Dienstgrade sind:

4. Hauptgefreiter (Normale Soldaten)
5. Sergeant (1 Karte)
6. Feldweibel (2 Karten)
7. Hauptfeldweibel (3 Karten)
8. Leutnant (4 Karten)
9. Oberleutnant (5 Karten)
10. Hauptmann (6 Karten)
11. Major (7 Karten)
12. Oberst (8 Karten)
13. General (9 Karten)

Wer das Hauptziel des Einsatzes erfüllt und mehr als 100 Punkte erhalten hat, wird automatisch um einen Grad befördert.

Man kann auch einen Rang aufsteigen, indem man vier Orden vom Kommandanten eintauscht. Spieler sollten das frühzeitig tun: Wenn der Kommandant in einer Mission zu wenig Punkte sammelt, kann er alle seine Orden verlieren. Niemals jedoch verliert er seinen Dienstgrad.

Jeder Spieler sollte ständig darauf achten, dass er mehr als einen Kommandanten hat: Falls der Commander stirbt, muss er einen Ersatzmann haben. Auch ist es in

manchen Einsätzen praktisch, wenn man mit mehr als einem Trupp losziehen kann. Natürlich ist es dann auch schwieriger für jeden Trupp, genügend Punkte zu sammeln. Sollte einmal der letzte Commander im Kampf sterben, muss der Spieler das nächste Mal die Sträflingskompanie der imperialen Armee in den Kampf führen, um unter ihnen einen neuen Sergeanten auszuwählen.

Nach dem Einsatz

Gefundene Ausrüstung

Wenn während des Einsatzes Ausrüstung gefunden wurde, kann der Spieler die neuen Karten zu seinen Karten legen. Er kann die neuen Karten bei den zukünftigen Missionen ganz normal einsetzen wie jede andere Ausrüstung. So manche Ausrüstungskarte kann man nur bekommen, wenn sie in einem Einsatz gefunden wurde.

Manchmal steht direkt im Einsatzbuch, welche Ausrüstung gefunden werden kann. Wenn das so ist, kann der Spieler nur genau diese Ausrüstung bekommen.

Wenn im Einsatzbuch nichts zu dem Thema steht, dann kann auf der Liste mit der zufälligen Ausrüstung gewürfelt werden, oder der Spieler zieht eine Ausrüstungskarte aus dem Stapel.

Die Auszeichnungen

Die Spieler zählen die erreichten Punkte für die Trupps einzeln zusammen. Der Kommandant bekommt seine Orden nach der Punktetabelle am Ende des Buchs. Jeder Marine bekommt einen Orden, wenn er einen Einsatz überlebt. Einen weiteren Orden bekommt er, wenn er in einem Einsatz mehr als 15 Punkte erzielt hat. Auch hierbei gilt die „Keine Arme keine Kekse“-Regel: Denkt der Spieler nicht daran, sich die Treffer pro Marine zu merken, gibt es keinen Orden. Schön einfach ist es zum Beispiel, die errungenen Blips und Chips einfach auf die Karte vom Marine zu legen.

Kein Marine kann mehr als fünf Orden haben. Wenn ein Marine bereits fünf Orden hat und noch einen weiteren bekommt, muss sich der Spieler entscheiden: Entweder er macht den Marine zu einem neuen Sergeant, oder er gibt ihm eine Terminorrüstung. In beiden Fällen werden vier Orden abgegeben. Die Entscheidung kann nicht wieder rückgängig gemacht werden.

Beförderungen

Wenn ein Soldat vom Scout zum Marine oder vom Marine zum Sergeant wird, kann der Spieler [eine neue Eigenschaft ziehen](#). Mit dieser neuen Eigenschaft kann er eine der alten Eigenschaften ersetzen, wenn er will. Dies stellt dar, dass die Erfahrung auch unabhängig von den Orden steigt. Bei allen anderen Beförderungen kommt dieser Bonus nicht zum tragen.

Achtung: Du kannst keinen Marine befördern, der die Eigenschaft „Faul“ hat!

Die Verletzten

Wenn der Einsatz von den „guten“ insgesamt gewonnen wurde, kann ein Rettungsteam das Raumschiff später nach Verletzten durchkämmen und versuchen, so viele wie möglich zu retten. Die „guten“ Spieler würfeln für jeden verlorenen Marine oder Kommandant einen roten Würfel. Zeigt der Würfel etwas anderes als eine Null, kann der Marine gerettet werden. Die Rettung hat allerdings einen Preis: Die Ärzte ersetzen das verletzte Körperteil durch ein bionisches Körperteil. Dazu würfelst Du auf der [Tabelle mit den bionischen Körperteilen](#). Der Marine bekommt für diesen Einsatz keinen Orden. Für den nächsten Einsatz ist der Marine gesperrt: Er muss erst noch im Krankenhaus bleiben. Er kann erst im übernächsten Einsatz wieder verwendet werden.

Der Spieler kann entscheiden, den Marine komplett zu retten, anstatt ihm ein künstliches Körperteil einsetzen zu lassen. Dann dauert die Heilung viel länger: Der Soldat ist dann für fünf Spiele gesperrt.

Der Marine verliert durch die bionischen Teile Stück für Stück seine Menschlichkeit. Wenn er schon zwei bionische Teile hat und noch einmal wiederbelebt wird, ist seine menschliche Form nicht mehr zu retten. Da die Ausbildung und das jahrelange Training eines Marines zu wertvoll für das Imperium sind, um den Marine einfach sterben zu lassen, setzen die Ärzte die Reste seines Körpers in eine Maschine zur Erhaltung der Lebensfunktionen ein. Darin ist der Körper nur noch fähig, einen künstlichen Körper, genannt „Cybot“ zu steuern. Für den normalen Dienst ist er nicht mehr zu gebrauchen.

Terminatoren

Terminatorrüstungen haben Panzerung 3. Sie können sich mit allen Waffen 6 Felder weit bewegen. Durch die eingebaute Zielautomatik können sie mit jeder Schusswaffe außer dem Flammenwerfer einen Würfelwurf wiederholen. Terminatorrüstungen fehlt aber die Fingerfertigkeit von Servorüstungen: Sie können keine Ausrüstung verwenden.

Terminatorrüstungen werden nur an die erfahrensten Space Marines ausgegeben: Nur Veteranen mit vier Orden dürfen zu Terminatoren gemacht werden. Die Umstellung kann nicht wieder rückgängig gemacht werden.

Cybots

Wenn ein Soldat zu oft operiert werden musste, ist sein menschlicher Körper manchmal nicht mehr zu retten. Die Erfahrung des Soldaten ist jedoch zu wertvoll, um ihn einfach sterben zu lassen. Darum werden sein Nervensystem und sein Kopf in einen Cybotkörper verpflanzt. Cybots sind sehr große Maschinen, die sich für den Insassen anfühlen wie der eigene Körper. Sie sind gerade noch

klein genug, um durch die Flure eines Raumschiffs zu passen, und liefern schwer bewaffnete Unterstützung für die noch lebenden Kameraden.

Jeder Spieler kann maximal einen Cybot einsetzen, und das nur wenn er einen passenden Soldaten dafür hat. Ein passender Soldat hat zwei künstliche Teile, wurde dann angeschossen und gerettet. Der Cybot verliert alle Eigenschaften, die der Soldat vorher hatte, außer dem Namen.

Die Tabelle mit den natürlichen Eigenschaften

Wenn Du Dir einen Scout oder einen neuen Marine erstellst, bekommt er zwei Eigenschaften. Du kannst die Eigenschaft erwürfeln, indem du zuerst einen Würfel für W1 wirfst und dann einen zweiten Würfel für W2. Zeigt der Würfel ein Ergebnis, das in der Tabelle nicht enthalten ist, würfelst du einfach noch mal.

Du wirst feststellen, dass nicht jede Eigenschaft für einen Marine wünschenswert ist. Darum ist es von großem Vorteil, wenn du die Aspiranten zuerst eine Mission lang als Scouts spielst und dann zu Marines beförderst. Bei Beförderungen zum Marine oder zum Sergeant kannst du nämlich noch einmal auf der Tabelle würfeln und dir aussuchen, ob du eine der alten Eigenschaften mit der neuen Eigenschaft ersetzen willst. Dadurch kannst du unerwünschte Eigenschaften oder Kombinationen bei der Beförderung ausmerzen – das spiegelt die gestiegene Erfahrung wieder.

Wenn du direkt einen Marine erwürfeln, darfst du nur zwei Eigenschaften erzeugen und musst nehmen was du bekommst. Wenn du bei anderen Abteilungen Marines für deinen Entertrupp anforderst anstatt sie selbst auszubilden, werden Dir einfach nicht die besten Leute geschickt – die anderen Kommandant wollen ihre guten Leute lieber selber behalten.

W 1	W 2	Eigen-schaft	Langtext
1	1	Gelenkig	Der Marine darf sich auch in Servorüstung in Deckung werfen.
1	2	Kampf-training	Der Soldat wirft im Nahkampf einen weißen Würfel mehr.
1	3	Gute Reaktionen	Trifft dieser Soldat auf einen Wache haltenden Feind, darf er zuerst schießen.
1	4	Finten-reich	Gegner werfen im Nahkampf einen Würfel weniger. Der Feind sagt vorm würfeln, welchen.
1	5	Akrobat	Dieser Soldat kann sich zwei Felder statt ein Feld weit in Deckung werfen.
1	6	Sparfuchs	Bei begrenzter Muni mit mehr als einem Schuss hat

			dieser Soldat zwei Patronen mehr.
2	1	Androide n-experte	Der Soldat wirft einen weißen Würfel mehr gegen Androiden und Dreadnoughts.
2	2	Chaos- spezialist	Der Soldat wirft einen weißen Würfel mehr gegen Chaos.
2	3	Tyraniden - experte	Der Soldat wirft einen weißen Würfel mehr gegen Tyraniden.
2	4	Laser- spezialist	Der Soldat darf mit allen Laserwaffen einen weißen Würfel mehr werfen.
2	5	Meister- schütze	Der Soldat darf beim schießen einen Würfel nochmal werfen. Das neue Ergebnis zählt.
2	6	Stellungs- experte	Wenn dieser Soldat Wache hält, hat er einen Punkt Panzerung mehr.
3	1	Goblin- kundig	Der Soldat wirft gegen Orks und Goblins einen weißen Würfel mehr.
3	2	Feigling	Der Soldat hat im Nahkampf einen Punkt Panzerung weniger.
3	3	Langsam	Der Soldat bewegt sich ein Feld weniger als normal
3	4	Bolter- spezialist	Der Soldat darf mit allen Boltervarian-ten einen Schuss mehr abgeben.
3	5	Schnell	Mit leichter Waffe darf sich der Soldat ein Feld mehr bewegen als normal.
3	6	Früh- aufsteher	Dieser Soldat kann aus der Deckung aufstehen, ohne eine Aktion zu verbrauchen.
4	1	Akrobat	Dieser Soldat kann sich zwei Felder statt ein Feld weit in Deckung werfen.
4	2	Kräftig	Der Soldat behandelt schwere Waffen wie Spezialwaffen und Spezialwaffen wie leichte Waffen.
4	3	Zäh	Der Soldat hat einen Lebenspunkt mehr als normal.
4	4	Faul	Der Soldat wird nicht mehr befördert und kann keine Orden erhalten.
4	5	Berserker	Der Soldat darf ein zweites Mal im Nahkampf angreifen, wenn er das erste Mal gewonnen hat.
4	6	Nah- kampf- Meister	Der Soldat hat höhere Initiative: statt niedriger Ini hat er normale; statt normaler hat er hohe Ini

Die Tabelle mit den Prothesen und bionischen Körperteilen

Wenn dein Scout oder Marine auf dem Spielfeld kampfunfähig wurde, heißt das nicht, dass er tot ist. Wirf nach dem Spiel für jeden Marine einen roten Würfel. Wenn der Würfel mehr als Null zeigt, dann überlebt er. Leider müssen ihm die Ärzte jedoch Prothesen einsetzen, damit er die schwere Verletzung überlebt. Deshalb ist der Marine für den nächsten Einsatz gesperrt, bis er wieder fit ist.

Würfel auf dieser Tabelle und ersetze eine natürliche Eigenschaft durch diese Prothese. Wenn der Marine schon zwei Prothesen statt natürlicher Eigenschaften hatte, kann er nur noch in einem Cybotkörper seinen Dienst verrichten.

W	Neue Eigenschaft	Langtext
1	Exoskelett	Der Soldat behandelt schwere Waffen wie Spezialwaffen und Spezialwaffen wie leichte Waffen.
2	Künstliche Teile	Bei Verletzungen wirf 1 roten Würfel. Bei einer 3 ignoriere den Treffer.
3	Bionische Beine	Der Soldat kann sich mit leichten und Spezialwaffen ein Feld mehr bewegen.
4	Bionisches Auge	Nach jedem Würfeln darfst Du einen Würfel neu werfen. Das neue Ergebnis gilt.
5	Bionischer Arm	Nach jedem Nahkampf darfst Du einen Würfel neu werfen. Das neue Ergebnis gilt.
6	Extra Organe	Der Soldat hat einen Lebenspunkt mehr als normal.

Die Punktetabelle

Nach dem Einsatz werden die Punkte zusammengezählt. Alle verlorenen Marines werden von den Punkten abgezogen:

- 5 Punkte für jeden Scout und jeden Marine
- 20 Punkte für jeden Terminator
- 35 Punkte für jeden Kommandanten
- 50 Punkte für jeden Cybot
- Zusätzlich alle Punkte für die persönliche Ausrüstung und die Waffen der jeweiligen Figuren

Ergebnis:

Weniger als 20 Punkte: Du sollst deine Soldaten nicht zu sehr zurückhalten und auch nicht opfern! Der Kommandant verliert alle Orden als Strafe.

20 bis 60 Punkte: Du hast deine Arbeit getan. Gut gemacht.

60 bis 100 Punkte: Du hast sehr gute Arbeit geleistet! Du bekommst einen extra-Orden, den du einem beliebigen beteiligten Soldaten geben kannst.

Mehr als 100 Punkte: Ein heroischer Einsatz! Du bekommst zwei Extra-Orden, die du beliebig unter den beteiligten Soldaten verteilen kannst! Wenn du außerdem das Hauptziel erfüllt hast, wird dein Kommandant um einen Rang befördert!