

RED BERETS



TECHNO-FANTASY ACTION

I. DAS SPIEL

Red Berets simuliert die Gefechte zwischen einer Eliteeinheit der Imperial Corporation und den Legionären und Nephrite-Overlords der dunklen Legion. Die Spieler führen Gruppen von Plastikminiaturen über einen in verschiedene Gebiete unterteilten Spielplan.

Die Regeln wurden so angelegt, daß sie sich Stück für Stück während des Spiels erlernen lassen. Die ersten beiden Kapitel enthalten die Grundlagen, insbesondere so wichtige Dinge wie Bewegen und Schießen, die man für den ersten Einsatz im dritten Kapitel braucht. Das vierte Kapitel enthält die Regeln für den Kampf im Dschungel der Venus. Mit ihnen kann der zweite Einsatz gespielt werden. Das fünfte Kapitel beinhaltet die Regeln für Fortgeschrittene. Hier geht es darum, das Basispiel um neue Dimensionen zu erweitern. Man kann nun entweder die ersten zwei Einsätze mit den erweiterten Regeln erneut spielen, oder man kann sich direkt in den dritten Einsatz stürzen.

MINIATUREN UND CHARAKTERKARTEN

Die Spielfiguren sind das Herz des Spiels. Jede Spielfigur wird durch eine Charakterkarte repräsentiert, die alle lebenswichtigen Daten enthält. Auf der Seite der Imperial Corporation gibt es zwei Nahkampfspezialisten, Sergeant McBride und Medic Hawkes, und vier reguläre Trooper. Die Seite der Legionen besteht aus zwei Nephrite-Overlords und acht namenlosen, untoten Legionären.

DER SPIELPLAN

Auf dem Spielplan finden sich zwei verschiedene Regionen, der Dschungel und die Höhlen. Im ersten Einsatz, *In den Höhlen*, betreten die Red Berets auf der Suche nach einer Gruppe von Gefangenen ein unbekanntes Höhlensystem. Der zweite Einsatz, *Im Dschungel*, schickt das Team in den Dschungel der Venus, wo es einen Eingang zu einer unterirdischen Festung finden soll. Der dritte Einsatz, *Operation Blitzschlag*, ver-

DIE RED BERETS

Als die Kaufleute den zehnten Planeten in Besitz nahmen, weckten sie das schlafende Biest; möge sein Name für immer verflucht und geschmäht sein. Gier und Stolz führten ihre Schritte auf den Weg der ewigen Verdammnis, als sie sich von unseren weisen Propheten abwandten und hochmütig deren heilige Warnungen ignorierten. Die Kaufleute betraten den Planeten und zerbrachen die Ketten, die die Dunkelheit in Schach gehalten hatten. In ihrem Stolz und in ihrer Torheit öffneten sie die Tore zu unserem Universum.

Und so kamen die dunklen Legionen über uns brennend vor Verlangen, zu verderben und zu zerstören. Horden von Ketzern, von den dunklen Aposteln zum Bösen verführt und in eine frenetische Raselei getrieben, marschierten nun unter ihrem verfluchten

DIE WELT DER RED BERETS

Während der Jahrhunderte wurde das Solarsystem von einem Geist der Kolonisation befallen, wie er nie zuvor in der Geschichte der Menschheit gesehen worden war. Planeten wie Venus und Mars wurden vollständig erdähnlichen Zuständen angepaßt. Riesige Städte und ausgedehnte Industrien wurden im ganzen System gegründet.

In diesem schweren Zeitalter nun wird die Welt von fünf Konzernen regiert. Die zerbrechlichen nationalen Regierungen sind schon vor langer Zeit unter dem Gewicht der Korruption, einer verrotteten Bürokratie und unlösbaren politischen Problemen zusammengebrochen. Die Konzerne führen ständig untereinander und gegen die dunklen Legionen Kriege - Kriege, die an Brutalität und Ausmaß alle früheren in den Schatten stellen.

NUMERIERTE QUADRATE



bindet diese Aspekte zu einer Kampagne, die eine großangelegte Suchaktion und das Eindringen in eine Festung beinhaltet. Währenddessen versuchen die Legionäre unter dem Kommando der Nephante-Overlords, die Eindringlinge aufzuhalten und zu töten. Der Spieler, der sein Ziel zuerst erreicht, ist natürlich der Gewinner.

AKTIONEN

Jede Spielfigur hat im Laufe einer Spielrunde mehrere Aktionen.

- Ein Schuß auf einen Feind zählt als eine Aktion.
- Die Bewegung über drei Felder zählt ebenfalls als eine Aktion.

Daraus folgt, daß eine Spielfigur mit drei Aktionen pro Runde entweder auf einen Gegner drei Schüsse abfeuern, sich insgesamt neun Felder vorwärts bewegen oder jede Art von Kombination aus Schießen und Bewegung ausführen kann.

FERTIGKEITEN UND WÜRFELN

Das Ergebnis der meisten Aktionen wird durch eine Fertigkeit und den Fertigkeitwurf bestimmt. Normalerweise hat jede Fertigkeit einen bestimmten Wert. Der Spieler würfelt mit einem 20seitigen Würfel und vergleicht das Ergebnis mit seinem Fertigkeitwert. Die Aktion ist erfolgreich, wenn das Ergebnis kleiner oder gleich dem Fertigkeitwert ist. Liegt das Würfelergebnis über dem Wert, so ist die Aktion fehlgeschlagen.

Ein Red Beret mit einem Fertigkeitwert von 14 in Schußwaffen setzt alle drei Aktionen dafür ein, um auf Legionäre zu schießen. Er würfelt „8“, „14“ und „19“, was zwei Treffer und einen Fehlschuß bedeutet.

Alle Spielfiguren sind mit Kampfpanzern und Waffen unterschiedlicher Stärke ausgestattet. Ob eine Spielfigur durch einen Treffer verwundet wurde, wird durch einen Würfelwurf gegen die Panzerung der angegriffenen Spielfigur ermittelt. Von der Panzerung wird der Schaden der Waffe abgezogen und dann gegen dieses Resultat gewürfelt. Ist das Ergebnis höher als dieser Wert so wurde die Spielfigur verwundet.

- Die beiden getroffenen Legionäre besitzen eine Panzerung von 22.
- Der Red Beret benutzte seine Standardwaffe, eine Intruder mit einem Schaden von 12
- Panzerung 22 minus Schaden von 12 ergibt eine 10.
- Es wird für jeden Treffer einzeln gewürfelt. Die Ergebnisse sind „8“ und „15“. Der erste Legionär hatte Glück, aber der zweite wurde verwundet.

Wurde eine Spielfigur verwundet, so dreht der Spieler die entsprechende Charakterkarte um.

DAS SPIELMATERIAL

Die Plastikminiaturen müssen erst zusammengebaut werden. Am Ende der Regeln befindet sich ein Satz von Quadraten mit Nummern und Pfeilen, die fotokopiert und auf die Basen geklebt werden können. Für die Plastikschiene an den Füßen der Miniatur sollte man mit einem Messer einen Schlitz in das auf die Basis geklebte Quadrat machen, bevor man die Miniatur aufsteckt. Dabei sollte sich die Nummer am Rücken der Miniatur befinden, und der Pfeil sollte nach vorne zeigen. Ist die Verbindung zwischen Spielfigur und Basis zu locker, so kann man mit etwas Klebstoff nachhelfen.

Die Nummern identifizieren jede Miniatur. Es gibt zwei Arten von Red Berets: die Nahkampfspezialisten erhalten die Nummern 1 und 2, die vier Truppenmitglieder erhalten die Nummern 3 bis 6. Die Nephante-Overlords sollten ebenfalls mit 1 und 2 nummeriert werden. Die Nummern 3 bis 10 sind für die Legionäre gedacht.

DIE SPIELPLANTEILE

Auf jedem der neun Spielplanteile ist auf der einen Seite Dschungel und auf der anderen Seite das Höhlensystem abgebildet. Auf der Höhlenseite gibt es drei unterschiedliche Typen, die in der Beschreibung der Einsätze „Korridor-“, „Labyrinth-“ und „Hallenteile“ genannt werden.

DIE KARTEN

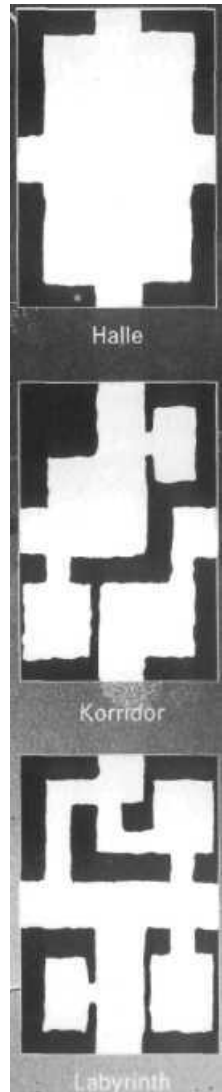
Von den Karten existieren die folgenden Typen: Spielercharaktere für die Red Bereis und die dunkle Legion, Imperial-Corporation-Ausrüstung, Dunkle-Legion-Ausrüstung und Dunkle Symmetrie. Außerdem gibt es einen Satz von sechs Karten für eine Bauhaus-Konzernemheit, den man mit eigenen Zinnminiaturen benutzen kann.

DIE SPIELMARKER

Mit den Spielmarkern wird das Spielgeschehen dokumentiert. Die Initiativmarker bestimmen, wann eine Spielfigur sich bewegen kann, und sie zeigen, welche Spielfiguren sich schon bewegt haben. Die Spielmarker der Legionstruppen werden vom Legionspieler dazu verwendet, seine Bewegungen geheimzuhalten. Ist eine Spielfigur vorübergehend von einer Aktion ausgeschlossen, wird dies durch einen Paralysemarker signalisiert. Jeder Markertyp wird in den entsprechenden Kapiteln näher beschrieben.

DER WÜRFEL

In diesem Spiel wird ein 20seitiger Würfel verwendet. Die nach dem Würfeln oben liegende Zahl ist das Ergebnis.



DAS DISPLAY

Der Legionsspieler benutzt das Display, um seine Truppen aufzustellen. Hier platziert er auch Minen und Tunnelleingänge. Die 9 Boxen des Scannerdisplays repräsentieren die 9 Teile des Spielplans. Spielmarker, die auf dem Scanner liegen, stehen für die Objekte und Spielfiguren, die auf dem Spielplan gefunden werden können. Die blauen Seiten zeigen die in den Höhlen befindlichen Truppen, und die hellen Seiten zeigen Objekte an der Oberfläche,

KRIEGGEGEN DIE DUNKELHEIT

Die Konzerne haben schon vor langer Zeit eingesehen, daß die größte Gefahr für die Menschheit von der dunklen Legion ausgeht. Alle verfügbaren Ressourcen wurden aufgeboden, um die Horden davon abzuhalten, noch mehr an Boden zu gewinnen und noch mehr schwache Seelen in ihre Schatten zu ziehen. Eliteeinheiten und reguläre Armeen kämpfen Seite an Seite auf den von Kriegen zerrissenen Planeten. Auf Welten in permanenter Dunkelheit, in Ländern des ewigen Eises, auf den endlosen Ebenen des Mars und in den dichten Dschungeln der nördlichen Venus werden riesige Schlachten geschlagen. Trotz der hochentwickelten militärischen Technologie der Konzerne gewinnen die dunklen Legionen immer mehr an Boden. Nur die mysteriöse Bruderschaft, eine spirituelle Bewegung mit dem selbstgewählten Ziel, des Sonnensystems vom Bösen zu befreien, scheint erfolgreich zu sein.

MEHR ÜBER DIE CHARAKTERKARTEN

Auf den Charakterkarten befinden sich Kurzinformationen, Um sie vollständig zu verstehen, sollte man in den entsprechenden Kapiteln nachlesen.

INITIATIVE

Jeder Charakter besitzt eine Initiative, Dieser Wert reflektiert die Fähigkeit, schnell und effizient in den verschiedensten Situationen zu reagieren. Er wird in den folgenden Situationen benutzt:

- wenn die Red Berets nach Objekten suchen
- wenn die Red Berets Höhlenteile betreten, in denen sich Legionstruppen aufhalten
- wenn die Red Berets von Nephariten angegriffen werden, die dunkle Mächte einsetzen
- wenn Legionäre von Red Berets besetzte Spielplanteile betreten

AKTIONEN

Diese Zahl gibt an, wieviel eine Spielfigur während einer Spielrunde tun kann

PANZERUNG

Wird eine Spielfigur getroffen, so wird der Schaden der Waffe von ihrer Panzerung abgezogen, und danach wird gewürfelt. Ist das Ergebnis höher als dieser Wert, wurde die Spielfigur verwundet.

DIE FERTIGKEITEN

Nicht jede Spielfigur besitzt Kenntnisse über alle Fertigkeiten. Die entsprechenden Fertigkeiten jeder Spielfigur stehen auf den zugehörigen Karten.

NAHKAMPF Nahkampfwaffen sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Sie werden im Nahkampf benutzt.

SCHUSSWAFFEN Alle Schusswaffen - Pistolen, Gewehre, Flammenwerfer und Granatwerfer - werden durch die Fertigkeit Schusswaffen geregelt. Dieser Wert kommt auch dann zum Einsatz, wenn man eine Ladehemmung repariert.

AMBULANTE BEHANDLUNG Wird vom Medic eingesetzt, wenn er Erste Hilfe leistet.

SCANNEN Mit dieser Fertigkeit wird der Scanner benutzt, der versteckte Bewegungen, Objekte und Minen aufdecken kann. Der Fertigkeitwert findet sich auf der Scannerkarte

DUNKLE SYMMETRIE Diese Fertigkeit kann nur von den Nephante-Overlords eingesetzt werden. Die dunkle Symmetrie wird für psychische Angriffe gegen Feinde und ihre Ausrüstung eingesetzt.

II. DER SPIELVERLAUF

1. REIHENFOLGE DER INITIATIVE

Die Spieler ziehen Initiativmarker, um die Spielreihenfolge im Spiel festzulegen. Es gibt zehn Marker mit dem Symbol von Algeroth und sieben mit dem der Imperiais. (Außerdem gibt es noch sieben Initiativmarker für die Bauhaus-Venusranger.) Die Initiativmarker, einer für jede am Spiel teilnehmende Spielfigur, werden in einen Becher gegeben. Es wird jeweils einer gezogen. Der Spieler, dessen Symbol der gezogene Spielmarker zeigt, darf handeln. Der Initiativmarker wird neben die Spielfigur gelegt, sobald diese alle Aktionen verbraucht hat. Die Initiativmarker können von jedem beliebigen Spieler gezogen werden.

Scheiden Spielfiguren aus dem Spiel aus, wird eine entsprechende Anzahl an Initiativmarkern weggelegt. Hat eine Spielfigur zu diesem Zeitpunkt schon alle Aktionen ausgeführt, wird der Marker zusammen mit der Spielfigur vom Spielplan entfernt. Andernfalls wird der Initiativmarker direkt aus dem Becher genommen. Die Spielrunde ist beendet, sobald alle Spielfiguren ihre Aktionen ausgeführt haben. Die Initiativmarker der überlebenden Spielfiguren (und die von neu hinzugekommenen Spielfiguren) wandern zurück in den Becher.

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN

Solange der Sergeant der Red Berets am Leben ist, besitzt dieser Spieler einen zusätzlichen Initiativmarker, durch den er einem Trooper einen zusätzlichen Spielzug mit drei Aktionen geben kann. Dieser zusätzliche Initiativmarker reflektiert die Fähigkeit des Sergeants, seine Männer zum allerhöchsten Einsatz anzuspornen. Der zusätzliche Initiativmarker wird sofort entfernt, falls der Sergeant stirbt.

2. BEWEGUNG

Alle Bewegungen werden zu nicht besetzten, angrenzenden Feldern gemacht. Die

INITIATIV- MARKER

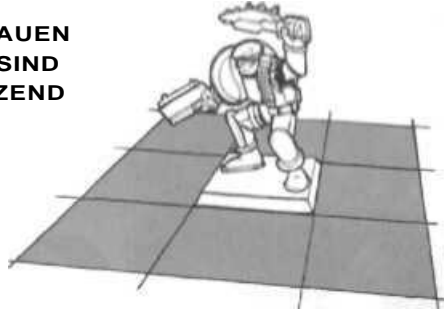


Spielfiguren können sich nicht durch oder auf Felder bewegen, die von anderen Spielfiguren besetzt werden.

Eine Spielfigur kann sich zwischen besetzten Feldern hindurchzwängen, solange die Bewegung sie direkt auf ein nicht besetztes angrenzendes Feld führt.

Die Spielfiguren sollten immer so gestellt werden, daß sich die Basis vollständig innerhalb eines Feldes befindet.

**ALLE GRAUEN
FELDER SIND
ANGRENZEND**



3. AKTIONEN

Alle Aktionen, außer der Bewegung, werden durch die Fertigkeiten geregelt. Um festzustellen, ob die Spielfigur erfolgreich war, würfelt man und vergleicht das Ergebnis mit dem entsprechenden Fertigkeitenswert. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich diesem Wert, war die Aktion erfolgreich. Die Aktion war ein Mißerfolg, wenn das Ergebnis höher ausgefallen ist.

Der Fertigkeitenswert eines Legionärs im Nahkampf beträgt 14. Um Erfolg zu haben, muß der Spieler eine 14 oder kleiner würfeln.

AKTION	FERTIGKEIT
Nahkampfangriff	Nahkampf
Schußwaffenangriff	Schußwaffen

AKTIONEN- CHECKLISTE NAHKAMPF

Waffe bestimmen, Fertigkeitenswert checken, würfeln.
Erfolgreich: Der Verteidiger würfelt gegen seine Panzerung.
Mißerfolg: Der Angriff ging daneben.

SCHUSSWAFFEN

Waffe bestimmen, Fertigkeitenswert checken, würfeln.
Erfolgreich: Der Verteidiger würfelt gegen seine Panzerung.
Mißerfolg: Der Schuß ging daneben.

4. DIE ANWENDUNG VON WAFFEN

SCHUSSWAFFEN

Der Spieler entscheidet sich, welche Waffe seine Spielfigur benutzt (falls er eine Wahl hat), legt das Ziel fest und würfelt.

- Ist das Ergebnis höher als der Fertigkeitwert, ging der Schuß daneben.
- Ist das Ergebnis kleiner, gleich dem Fertigkeitwert, wurde das Ziel getroffen, und es wird ein Panzerungswurf durchgeführt.

Um schießen zu können, muß die Spielfigur freie Sicht auf das Ziel haben. Ist das nicht offensichtlich, wird mit einem Lineal eine gerade Linie zwischen dem Mittelpunkt des Feldes des Schützen und dem Mittelpunkt des Feldes des anvisierten Ziels gebildet. Führt die Linie durch Wände oder durch Felder mit anderen Spielfiguren, ist die Sicht blockiert.

NAHKAMPF

Der Spieler entscheidet sich, welche Waffe seine Spielfigur benutzt (falls er eine Wahl hat), legt das Ziel fest und würfelt.

- Ist das Ergebnis höher als der Fertigkeitwert, ging der Schlag daneben.
- Ist das Ergebnis kleiner, gleich dem Fertigkeitwert, wurde das Ziel getroffen, und es wird ein Panzerungswurf durchgeführt.

Stehen zwei Spielfiguren auf angrenzenden Feldern, kann es zum Nahkampf kommen. Dies ist kein automatischer Vorgang, sondern die Aktion muß von der aktiven Spielfigur initiiert werden. Spielfiguren in Nahkampfsposition können nur mit Nahkampfwaffen gegeneinander kämpfen. Alternativ können sie auf andere Spielfiguren (Dritte) schießen oder ihre Spielfigur aus der Nahkampfsposition weg bewegen.

Mit einem Stern gekennzeichnete Waffen sind Nahkampfwaffen.

* *Nekrolanze*

* *Chainripper*

PANZERUNGSWURF

Wird die Spielfigur durch eine Waffe getroffen, wird gegen die Panzerung gewürfelt, um festzustellen, ob Panzerung, Glück oder Dickköpfigkeit die Spielfigur vor Wunden schützen.

- Die Panzerung des Ziels wird ermittelt.
- Der Schaden der Waffe wird von der Panzerung abgezogen. Dies ist der modifizierte Panzerungswert.

Der verteidigende Spieler würfelt für jeden Treffer einmal gegen diesen Wert.

- Ist das Ergebnis höher als der modifizierte Panzerungswert, dann wurde die Spielfigur verwundet.
- Ist das Ergebnis kleiner, gleich dem modifizierten Panzerungswert, wurde die Spielfigur nicht verletzt.
- *Ein Legionär mit einer Waffenfertigkeit von 11 schießt auf einen Red Beret*
- *Die Panzerung des Ziels beträgt 24.*

' Die schwere Angriffswaffe verursacht einen Schaden von W, der von der Panzerung abgezogen wird: $24 - 10 = 14$.

- *Um den Red Beret zu verletzen, muß der Legionär zunächst 11 oder weniger würfeln, um zu treffen. Danach müßte der Red Beret 15 oder höher würfeln, um Schaden einzustecken.*

DIE DUNKLE LEGION

Die dunkle Legion ist die Manifestation des Bösen und der Dunkelheit. Seit Millionen von Jahren haben die Apostel auf eine Chance gewartet, unser Sonnensystem zu betreten, um es zu zerstören. Die ersten menschlichen Siedler auf Nero fanden Tore und Siegel, die sie in ihrer Ignoranz zerbrachen. Auf diese Weise ließen sie die Dunkelheit in die Welt der Sterblichen. Schon bald fielen die Schwachen den Versuchungen der Dunkelheit zum Opfer, und die Welt veränderte sich. Das dunkle Zeitalter begann.

Moralischer Verfall, Seuchen und Mutationen verbreiteten sich im Sonnensystem. Die Propheten der Dunkelheit infiltrierten und agitierten. Ketzer besudelten die Grundsätze der Gesellschaft und haben die Menschheit dahin gebracht, der Dunkelheit zu dienen. Die Apostel, die unangefochtenen Befehlshaber und Vorreiter der Dunkelheit, brachten die Horden der antwortenden Legionäre und Nekromutanten dazu, sich Welle auf Welle gegen die hart bedrängten Armeen der Konzerne zu werfen. Angetrieben durch die fürchtbaren Nephanten und

Raziden kämpfte die dunkle-
Legion unermüdlich am Rande
des Wahnsinns, Endlose Krie-
gerasten durch das ganze
Sonnensystem,

Die Menschheit versuchte,
so gut es ging, gegen die
Apostel zu kämpfen, aber sie
konnte ihre eigenen kleinli-
chen Streitigkeiten nicht zur
Seite legen. Die Megakonzer-
ne führten Kriege unterei-
nander, und das gegenseiti-
ge Vertrauen war gering.

Die Szenerie war bereit für
den größten-Konflikt, dem
sich die Menschheit jemals
gegenübersah. Auf der
Seite standen die Bruder-
schaft und die Mächte der
Megakonzern, so wie sie wa-
ren, und auf der anderen Sei-
te die Mächte der Dunkelheit.
Aus dem Durcheinander der
anfänglichen Gefechte und
Schlachten an der Grenze zur
Dunkelheit wuchs Algeroth,
der Vater der dunklen Tech-
nologie und der Lord der Zer-
störung. Er nahm die Mächte
der Dunkelheit und formte sie
zur dunklen Legion.

Die Armeen der dunklen
Legion bestehen aus ver-
dammten Seelen, pervertiert
durch die Technologie der

WUNDEN

Legionäre und Red Berets sterben nach ihrer zweiten Verletzung, die Nephante Overlords sterben nach vier Verletzungen. Wird der Red Beret oder Legionär das & ste Mal verwundet, wird die Karte umgedreht. Die Karten der Nephrite-Overlords dreht man nach der zweiten Verletzung um - nach der ersten und dritten Verletzung sollte man sich einen Marker auf die Karte legen. Auf der Rückseite befinden sich niedrigere Werte für Panzerung und Fertigkeiten.

Stirbt eine Spielfigur, wird sowohl die Karte als auch die Spielfigur und ihr Initiativmarker aus dem Spiel genommen. Hatte die Spielfigur in dieser Runde noch keine Aktion, wird ein Initiativmarker dieses Spielers direkt aus dem Becher genommen

Manche Waffen sind gefährlicher als andere - einen Hinweis darauf findet sich bei den Beschreibungen als „doppelter Schaden“ und als doppelter Stern beim jeweiligen Schaden. Legionäre und Red Berets werden bei einem mißglückten Wurf gegen Panzerung automatisch getötet, wenn sie von Waffen mit doppeltem Schaden getroffen werden. Nephariten halten zwei Treffer aus.

Schaden

"13

REICHWEITE

Alle Waffen lassen sich bezüglich ihrer Reichweite in drei Kategorien einteilen - genauere Informationen finden sich im Kapitel über Waffen und Ausrüstung,

- **Unbegrenzt:** Man kann damit quer über den gesamten Spielplan schießen.
Begrenzt: Die Waffe hat eine maximale Reichweite, ausgedrückt in Feldern,
- **Nahkampf:** Mit einem Stern gekennzeichnete Waffen sind Nahkampfwaffen und können nur im Nahkampf eingesetzt werden. Es gibt zwei Ausnahmen - die Aggressor und die Nekrolanze.

III. IN DEN HOHLEN

Das erste Szenario spielt sich völlig im Untergrund ab. Es folgen noch einige wichtige Informationen, die man braucht, bevor man sich in diese unfreundliche Umgebung begibt.

Der Spielplan besteht aus neun Teilen Dschungel auf der einen Seite und neun Teilen Höhlensystem auf der anderen. Dschungel wie auch das Höhlensystem existieren in drei verschiedenen Varianten. Mit anderen Worten, es gibt jeweils drei verschiedene Designs für beide Geländetypen. Der Red-Beret-Spieler kann nicht vorhersagen, welcher Höhlentyp sich hinter welcher Art von Dschungel verbirgt, da jeweils drei gleiche Dschungelteile drei verschiedene Höhlendesigns auf der Rückseite haben.

Es ist wichtig, daran zu denken, daß Spielplanteile, die Dschungel anzeigen, nicht wirklich Dschungel sind, solange die Red-Beret-Spieler das Höhlensystem erkunden. Sie sind lediglich bisher noch nicht erforschte Teile des unterirdischen Höhlensystems.

Wenn sich ein Red Beret auf einen neuen Planteil bewegt, wird er umgedreht, um die unmittelbare Umgebung zu zeigen. Diese Teile werden „aufgedeckt“ genannt.

Bisher nicht aufgedeckte Teile können vom Legionsspieler für schnelle, geheime Bewegungen benutzt werden. Geheim bedeutet, daß seine Truppen durch mit dem Gesicht nach unten liegenden Truppenmarkern repräsentiert werden. Und schnell heißt, daß die Truppenmarker sich über größere Entfernungen bewegen können als die von ihnen repräsentierten Spielfiguren. Außerdem können sie plötzlich und unerwartet angreifen.

DIE SPIELPLANTEILE

Das Auslegen des Spielplanes erfolgt durch den Legionsspieler im geheimen. Zunächst legt er die Höhlenteile aus und dreht sie dann um, so daß der Red-Beret-Spieler den Aufbau des Höhlensystems nicht sehen kann. Dabei sollte sich der Legionsspieler merken, wo sich die Korridorteile befinden, da diese die Bewegung begrenzen, sobald sie umgedreht wurden.

Wichtig: Beim Umdrehen der Teile sollte man sie immer am kürzeren Ende fassen und sie zwischen den Fingern drehen, als gäbe es eine Achse entlang der langen Seite. Auf diese Weise wird der Aufbau durch das Spiel hindurch aufrechterhalten.

DIE HÖHLENSTREITKRÄFTE

Der Legionsspieler stellt seine vorhandenen Einheiten entsprechend den Szenarioinstruktionen auf dem Display auf. Jede nummerierte Spielfigur wird durch einen nummerierten Legionsmarker repräsentiert. Außerdem besitzt der Legionsspieler eine Reihe von Attrappen-Spielmarkern, um damit den gegnerischen Spieler zu verwirren (numeriert von 11 -14). Alle Truppenmarker sollten mit der Nummer nach unten plaziert werden. Der Legionsspieler kann jederzeit die Marker anschauen.

Jedes Feld auf dem Display ist in zwei Hälften geteilt. Die Legionsmarker werden in der blauen Seite gestapelt.

Bevor eine Spielfigur der Legionen eingesetzt werden kann, muß sie zunächst aktiviert werden. Das heißt, sie muß vom Display auf den Spielplan bewegt werden. Wenn der Legionsspieler einen Initiativmarker zieht, setzt er einen Legionsmarker von einem Feld des Displays auf einen entsprechenden Teil des Spielplans. Wenn er

dunklen Symmetrie und mit dem Geist der Dunkelheit infiziert. Die Apostel erhielten auf ewig den Dienst der Nephariten. Sie agieren als Offiziere in den Legionen und kommandieren die Horden im Kampf. Unterhalb der Nephariten finden sich andere Wesen, einige sind Menschen, die meisten jedoch nicht. Centurionen, Ezo-gouls und Raziden - sie alle kann man in den Rängen der Dunkelheit finden. Sie wurden von den Aposteln erschaffen oder auf fernen Welten rekrutiert, um am Kreuzzug gegen die Menschheit teilzunehmen. Jeder Apostel hat einzigartige Wesen, die nur ihm folgen.

Zu Millionen versammeln sich die Legionäre um die Banner der Apostel. Der größte Teil wird von verwundeten Gefangenen oder Toten von den Schlachtfeldern gestellt, die nun unter der Knechtschaft der dunklen Symmetrie dienen. Die Horden der zombiehaften Krieger stürmen willenlos über die Schlachtfelder und rennen die Verteidigungen der Menschheit nieder.

möchte, kann er den nun aktivierten Legionsmarker auch noch auf ein angrenzendes Feld bewegen oder einen Red Beret angreifen. Zum Schluß legt er den Initiativmarker auf den Legionsmarker (oder neben die Miniatur, falls die Spielfigur entdeckt wurde),

- Wo genau sich ein Marker auf einem nicht aufgedeckten Planteil befindet, spielt keine Rolle, Für die Red Berets handelt es sich einfach um feindliche Aktivitäten.
- Marker werden von einem Teil auf einen angrenzenden bewegt, jedoch nie diagonal.
- Marker werden in Spielfiguren umgewandelt, wenn sie einen Teil des Höhlensystems betreten, in dem sich Red Berets befinden. Dies gilt nicht, wenn sie den „anderen“ (nicht mit dem Red Beret verbundenen) Gang eines Korridorteils betreten.
- Man kann in einem Planteil eine beliebige Anzahl von Spielmarkern plazieren.
- Legionsmarker können sich von einem Planteil in einen anderen bewegen Nepharite und Attrappen können sich ein oder zwei Teile weit bewegen.
- Wird ein Attrappen-Spielmarker von einem Red Beret entdeckt, wird er aus dem Spiel genommen und kann nicht wieder verwendet werden: „Eine Störung im Scanner...“

LEGIONS-MARKER



ÜBERRASCHUNG

Betritt ein Red Beret einen neuen Spielplanteil, so wird dieser umgedreht, um ein weiteres Stück des Höhlensystems zu zeigen. Betritt der Red Beret einen Teil mit Legionsmarkern darin, so werden diese in Legionsspielfiguren umgewandelt. Es wird mit einem Initiativwurf entschieden, welcher Spieler die Spielfigur(en) plazieren darf. Beide Spieler würfeln einmal und addieren die entsprechenden Initiativwerte. Der Red-Beret-Spieler verwendet den Wert desjenigen, der den neuen Planteil betreten hat; der Legionsspieler den höchsten Initiativwert der verfügbaren Spielfiguren in diesem Teil.

Der Gewinner plaziert die Legionsspielfigur(en) in diesem Teil, wo immer er sie haben möchte. Ausnahme: Der Legionärsspieler darf immer alle Primärziele und sekundäre Ziele plazieren.

Betritt ein Legionsmarker einen Teil, in dem sich schon Red Berets befinden, so gilt das gleiche Verfahren, nur daß diesmal der Red-Beret-Spieler den höchsten Initiativwert der verfügbaren Spielfiguren in diesem Teil benutzen kann.

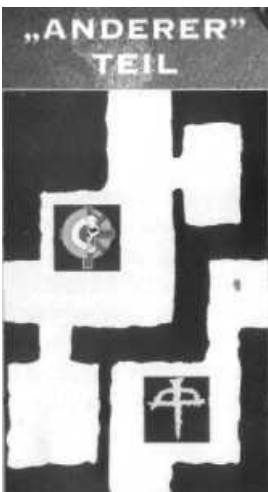
Gewinnt der Red-Beret-Spieler, so wird der Marker in eine Spielfigur umgewandelt. Diese hält direkt vor dem Planteil, den sie zu betreten wünscht. Die Spielfigur muß ihren Spielzug mit einer Bewegung auf den Planteil beginnen (wofür sie eine Aktion verbraucht).

Gewinnt der Legionsspieler, kann er die Spielfigur an einen beliebigen Ort in diesem Teil stellen, ohne daß es ihn eine Aktion kostet.

Alle Legionsspielmarker, die sich beim Betreten eines Teils durch einen Red Beret noch auf dem Display befinden, werden sofort gegen Spielfiguren ausgetauscht und können vom Red-Beret-Spieler irgendwo in dem Teil plaziert werden.

Spielfiguren werden wieder gegen Legionsmarker ausgetauscht, sobald sie in einen nicht aufgedeckten Höhlenteil zurückkehren,

Achtung: Die Legionäre bewegen sich als Spielmarker schneller als als Spielfiguren.



EINSATZ 1: IN DEN HÖHLEN

Ein Team von Red Berets unter dem Kommando von Sergeant McBnde hat den Eingang zu einer der unterirdischen Legionsfestungen entdeckt. Ihr Einsatz lautet, eine Gruppe hochrangiger Imperial Corporations Offizieller zu befreien. Der Spielmarker „Primärziel“ repräsentiert die Gefangenen.

SPIELVORBEREITUNGEN

1. Der Legionsspieler baut den Spielplan auf,
2. Der Legionsspieler setzt seine Truppen auf das Display.
3. Der Red-Beret-Spieler entscheidet sich, wo er den Plan betreten will.
4. Der Legionsspieler bewegt seine Marker vom korrespondieren Feld des Displays weg.
5. Der Red-Beret-Spieler stellt seine Spielfiguren im gewählten Planteil auf.
6. Alle Initiativmarker werden in den Becher gelegt, und der erste wird gezogen.
7. Das Spiel beginnt.

DER SPIELPLAN Der Legionsspieler kann den Spielplan beliebig aufbauen (im Format 3 x 3 Teile),

DIE GEFANGENEN Der Primärzielmarker repräsentiert die Gefangenen, Die Gruppe der Offiziellen kann in jedem beliebigen Teil des Displays untergebracht werden, auf dem Plan jedoch nicht in unzugänglichen Gangstücken von „Korridor-teilen“, die sich ergeben, wenn diese Teile am Rand des Plans auftauche. Die Gefangenen können wie jeder normale Spielmarker oder wie jede Legionsspielfigur auch bewegt werden, indem man einen Initiativmarker dafür benutzt. Sobald das Primärziel entdeckt wurde, kann es nur noch bewegt werden, wenn ein Nepharite in dem Planteil anwesend ist, aus dem die Gefangenen wegbewegt werden sollen. Das Primärziel wird sofort gestoppt, wenn es ein zu einem Red Beret benachbartes Feld durchqueren muß.

Das Primärziel blockiert die Sichtlinie.

DIE STREITKRÄFTE

- Der Red-Beret-Spieler benutzt alle seine Spielfiguren, aber keine zusätzlichen Ausrüstungskarten.
- Der Legionsspieler benutzt alle Legionäre, aber nur einen Nephanten. Werden die Basisregeln benutzt, kann der Nepharite in diesem Einsatz nur zwei Nekrotechkarten benutzen: die Belitshe (Waffe) und die Azogar (Nahkampfwaffe).

Der Legionsspieler setzt alle Spielmarker seiner Einheit (einschließlich Attrappen und Primärziel) auf das Display, Der Spieler der Red Berets wählt nun einen Planteil als seinen Eingangspunkt aus. Alle Legionsmarker auf dem entsprechenden Feld des Displays werden zunächst in angrenzende Teile auf dem Display (in diesem Fall sogar diagonal) geschoben, dann läßt der Spieler der Red Berets seine Einheit das Höhlensystem irgendwo in dem Planteil betreten. Es ist nicht erlaubt, die Einheit zu teilen, wenn sie in einem der „Korridorteile“ beginnen.

Jetzt kann das Spiel beginnen!

DIE SIEGBEDINGUNGEN Die Red Berets müssen das Primärziel finden und dann dort drei volle Spielrunden mit den Gefangenen aushalten, bis eine voll ausgerüstete Rettungsmannschaft an diesen Ort eintrifft. Wird das Primärziel in dieser Zeit bewegt, so muß mindestens ein Red Beret in der Lage sein, in derselben Spielrunde zu folgen. Andernfalls wird mit dem Zählen der Spielrunden neu begonnen.





IV. IM DSCHUNGEL

Dieses Kapitel handelt vom Dschungel der Venus. Das Ziel des zweiten Einsatzes ist es, eine geheime Festung der Legion in einem gottvergessenen Teil der Front zu finden.

VORBEREITUNGEN Der Legionsspieler bereitet sich auf den Einsatz vor, indem er Legionsmarker und Marker für Tunnel und Minen auf dem Display plaziert und danach den Spielplan so zusammensetzt, daß er die Höhlen zeigt. Der Gegner sollte nicht wissen, wie sich der Dschungel zusammensetzt. Der Red-Beret-Spieler entscheidet sich, in welchem Planteil er beginnen will (außer dem zentralen sind alle möglich). Der gewählte Teil wird umgedreht und zeigt nun Dschungel.

DIE ERSTE SPIELRUNDE In der ersten Spielrunde hat der Legionsspieler nur einen Initiativmarker, aber er bekommt einen weiteren in jeder der folgenden Runden hinzu.

Der Red-Beret-Spieler bewegt seine Spielfiguren auf den Planteil, eine nach der anderen, so wie er Initiativmarker zieht. Der Legionsspieler kann mit einem Legionsmarker handeln, wenn einer seiner Initiativmarker gezogen wird. Recht bald werden die Red Berets mehr und mehr Legionstruppen entdecken, und einige von diesen werden während der ersten Runde nicht handeln können. Der Grund dafür liegt darin, daß die Legionäre aus toten Wesen erschaffen wurden und keinen inneren Antrieb zum selbständigen Handeln besitzen. Um zu agieren, müssen sie erst von einem Nephariten geweckt werden. Dies wird dadurch simuliert, daß der Legionsspieler erst nach und nach seine Initiativmarker erhält.

DER SPIELPLAN Die Planteile mit dem Höhlensystem sind nur unerforschte Dschungelteile, wo sich die Legionstruppen ungehindert und schnell fortbewegen

können - als Marker natürlich nur. Marker und Truppen bewegen sich wie in den Höhlen.

SICH UMSEHEN Es folgen Informationen über Minen und Tunnelleingänge, Scannen und Gelände. Zu Spielbeginn werden die Marker auf dem Display plaziert. Solange sie sich dort befinden, können sie von sich im Dschungel bewegendem Red Berets ausgelöst werden.

Gelingt ein Scannerwurf, so findet der Red Beret ein verborgenes Objekt in diesem Planteil. Der Legionsspieler muß einen Marker vom Display auf den entsprechenden Planteil bewegen.

Würden die Marker auf die entsprechenden Teile des Spielplans versetzt, so können sie nur noch ausgelöst werden, wenn sich ihnen ein Red Beret nähert (indem er auf ein angrenzendes Feld tritt). Was er tun muß, um die verborgenen Tunnelleingänge zu finden.

Um herauszufinden, um was es sich bei dem Marker wirklich handelt, muß sich der Red Beret ihm nähern und ihn untersuchen. Gelingt der Spielfigur nun ein Würfelwurf gegen ihre Initiative, so kann sie den Marker umdrehen. Mißlingt der Würfelwurf, so explodiert das Objekt.

1. OBJEKTE VERSTECKEN

Vor einem Oberflächeneinsatz muß der Legionsspieler auf dem Display Tunnelleingänge und Minen verteilen. Er hat dabei 18 Marker zur Verfügung - zwei für jeden Teil des Spielplanes. Pro Teil darf nicht mehr als ein Eingang plaziert werden. Die Marker werden auf die helle Seite der Displayfelder gelegt, bis sie auf dem Plan eingesetzt werden. Die Legionsmarker werden wie bisher auf die blaue Seite gesetzt

OBJEKTMARKER

- 3 Tunnelleingänge
- 3 große Minen
- 12 kleine Minen

ÜBER MINEN

Im Spiel gibt es große und kleine Minen, Die kleinen Minen können alles auf einem Feld zerstören, die größeren Minen wirken auch auf die umliegenden Felder. Betroffene Red Berets dürfen einen Panzerungswurf machen.

KLEINE MINEN

Explosionsfeld

SCHADEN

11

GROSSE MINEN

Explosionsfeld

Angrenzende Felder

SCHADEN

13

11

AUSLÖSEN VON MINEN

Je nachdem wie unvorsichtig sich die Spielfiguren durch ein Gelände bewegen, können sie eine Mine in diesem Teil auslösen. Es wird einmal für jeden Red Beret nach Abschluß seiner Bewegung gewürfelt, wobei das Risiko davon abhängt, wieviele Aktionen der Red Beret für seine Bewegung verbraucht hat. Für Legionstruppen wird nie gewürfelt.



AKTIONEN MIT BEWEGUNG:

- 1
- 2
- 3
- 4

MINE EXPLODIERT BEI

- 20
- 19-20
- 18-20
- 17-20

Das Aussehen der Nephariten variiert stark und ist davon abhängig, welchem Apostel sie folgen. Ihr Gebaren verbreitet Dunkelheit und Macht, sie strahlen das Böse aus. Stahlstacheln und andere Metallgegenstände bedecken ihren Körper, besonders am Kopf. Ihre Stärke reflektiert sich in ihren Gesichtern, die zu einem wahnsinnigen Grinsen verzerrt sind und groteske Zähne zeigen. Die ausdruckslosen, starren Augen haben keine Pupillen, und die deformierte Form ihrer Gesichter macht sich über die menschliche Physiognomie lustig.

DIE DUNKLEN MUSTER

Die dunkle Legion wird von einer bedrohlichen und mächtigen Aura umgeben, die als die dunkle Symmetrie bekannt ist. Sie ist für die Legion die Quelle ihrer Macht, das Tor zur Dunkelheit. Aus dem komplexen Feld der Macht heraus kanalisieren die Apostel, die Nephariten und die Mystiker der Dunkel-

WANN BESTEHT DAS RISIKO, EINEMINE AUSZULÖSEN? Gewürfelt wird immer dann, wenn die Bewegung einen Red Beret durch einer Planteil führt, für den noch Objekte auf dem Display sind.

Wird eine Mine ausgelöst, so wird sie normalerweise vom Displayfeld genommen, wo die Bewegung endet. Ist das Feld leer, so können auch Minen aus den Feldern genommen werden, durch die der Red Beret sich hindurchbewegt hat.

Wird eine Mine ausgelöst, und das einzige vorhandene Objekt ist ein bisher unentdeckter Tunnelleingang, so explodiert eine dort versteckte Falle (wie kleine Mine), zerstört den Eingang und vielleicht auch den Red Beret.

Führt eine Bewegung vollständig durch gescanntes Gebiet, so muß nicht gewürfelt werden.

EXPLOSIONSRADIUS

Die kleinen Minen treffen nur die Spielfigur, die sie auslöst. Die größeren Minen betreffen auch alle angrenzenden Felder. Wird eine große Mine ausgelöst, kann der Legionsspieler das zentrale Explosionsfeld frei wählen. Detonierende große Minen können auch einen Effekt auf Legionstruppen auf der Oberfläche haben, wenn diese sich im Explosionsradius befinden.

OBJEKTE FINDEN

Alle Red Berets, außer Sergeant McBride und dem Medic, sind mit Scannern ausgerüstet. Neben jeden Trooper wird eine Scannerkarte vom Ausrüstungsstapel gelegt. Mit den Scannern können sie eine Gegend nach verborgenen Objekten und Feinden absuchen. Während des Scannens kann die Spielfigur nicht bewegt werden.

Im Dschungel nach verborgenen Objekten zu scannen, kostet eine Aktion. Feinde werden dagegen automatisch lokalisiert, so daß jede mit einem Scanner ausgerüstete Spielfigur +4 erhält, wenn um die Initiative gewürfelt wird.

DEN SCANNER BENUTZEN

Der scannende Red Beret gibt seine Absicht bekannt, verbraucht eine Aktion und würfelt - der Fertigkeitswert für Scannen befindet sich auf der Scannerkarte. Ist der Würfelwurf erfolgreich, wurde ein Objekt gefunden. Der Legionsspieler nimmt ein Objekt aus dem entsprechenden Feld des Displays und plaziert es im Planteil des scannenden Red Beret, allerdings nicht auf ein an eine Spielfigur angrenzendes Feld.

Plaziert der Legionsspieler das erste von zwei möglichen Objekten auf dem Spielplan, kann er es sich aussuchen.

Befinden sich beide Marker auf dem Spielplan, gilt der Planteil als gescannt, auch wenn die Art der Objekte noch immer unbekannt sein mag.

OBJEKTE AUFDECKEN

Um herauszufinden, um was es sich bei einem Marker handelt, muß sich der Red Beret auf ein Nachbarfeld bewegen. Es wird gegen seine Initiative gewürfelt. Ge-

lingt der Würfelwurf, so wird der Marker umgedreht. Mißlingt der Würfelwurf, so explodiert das Objekt. Initiativwürfe zählen nicht als Aktion. Es wird für jedes an eine Mine angrenzende Feld gewürfelt, das ein Red Beret betritt.

INITIATIVE
Erfolg
 Tunnel
 Kleine Mine
 Große Mine

Unbekannt
 umdrehen
 umdrehen
 umdrehen

Identifiziert
 *
 entfernen
 entfernen

MISSERFOLG	UNBEKANNT	IDENTIFIZIERT
Tunnel	explodiert**	
Kleine Mine	explodiert***	explodiert***
Große Mine	explodiert	explodiert

Unbekannt: Die Identität des Markers ist noch unbekannt.

Identifiziert: Die Identität des Markers ist bekannt.

Umdrehen: Der Marker wird umgedreht und ist damit identifiziert, sonst passiert nichts.

Entfernen: Der Marker wird entfernt, die Mine wurde entschärft.

Explodiert: Mine explodiert.

* Bei einem identifizierten Tunneleingang muß nicht gewürfelt werden.

** Der Tunneleingang war mit einer Falle versehen! Die Explosionskraft entspricht der einer kleinen Mine.

*** Kleine Minen explodieren im gleichen Feld, in dem der auslösende Red Beret steht, unabhängig davon, ob er auf dem Marker steht oder seitlich davon.

2. GELÄNDE

Der Geländebewuchs variiert, was man an den drei unterschiedlichen Grünstufen auf dem Spielplan erkennen kann: hell-, mittel- und dunkelgrün. In offenem Gelände (hellgrün) können sich die Spielfiguren normal drei Felder weit bewegen. Bewegen sie sich dagegen durch Dickicht (mittleres Grün) oder Dschungel (dunkelgrün), verringert sich die Bewegungsweite auf zwei Felder pro Aktion (Dickicht und Dschungel werden auch als 'schwieriges Gelände¹ bezeichnet).

In der Mitte eines jeden Feldes des Dschungels befindet sich ein Punkt. Die Art Gelände, die diesen Punkt bedeckt, bestimmt den Geländetyp dieses Feldes für die Bewegung und andere Zwecke-

Bewegungen, die ausschließlich durch einfaches oder schwieriges Gelände führen, kann man leicht bestimmen. Wie aber sieht es mit Bewegungen aus, die sowohl durch leichtes als auch durch schwieriges Gelände führen?

Man kann sich 3 Felder pro Aktion bewegen, wenn die Bewegung in offenem Gelände stattfindet und dabei höchstens ein Feld mit schwierigem Gelände durchquert wird.

In allen anderen Fällen kann man sich nur 2 Felder weit bewegen.

IN DECKUNG - IM DSCHUNGEL

Jede Spielfigur kann sich im Dschungel verstecken. Befinden sich zwei oder mehr dunkelgrüne Dschungelfelder zwischen zwei gegnerischen Spielfiguren, können sie

heit ihre böse Macht, Ketzer werden durch höhere Wesen und Kultisten aus der Hierarchie der Legionen in den Gebrauch der dunklen Symmetrie eingeführt.

Jeder Apostel steht für ein einzigartiges Muster in der dunklen Symmetrie, das eng an seine Mission gebunden ist. Dieses Muster gibt den Anhängern der Apostel einzigartige Kräfte, abhängig davon, welchem Meister sie dienen.

DIE ZITADELLEN

Die dunklen Legionen führen die Zerstörung unserer Welt nach einem komplexen und vorherbestimmten Plan aus. AH ihre Aktionen werden durch die Dunkelheit kontrolliert, und sie tanzen wie wildgewordene Marionetten an den Fäden, die ihre Meister ziehen.

Strategisch gesehen sind die Zitadellen für die dunklen Legionen wichtig. Sie sind Ebenbilder der dunklen Zitadelle auf Nero und hinterlassen in den Herzen der Menschen eine tiefe Furcht.

nicht aufeinander schießen, da die dichte Vegetation ihnen im Weg ist.

Manchmal ist es nicht ganz so offensichtlich, ob eine Spielfigur durch Dschungelfelder gedeckt wird oder nicht. Man denke sich eine Linie (mit Hilfe eines Lineals) zwischen den Mittelpunkten der Felder mit den Spielfiguren. Kreuzt die Linie irgendeinen Teil von zwei oder mehr Feldern mit dunkelgrünem Dschungelgebiet, ist die Spielfigur gedeckt.

IN DECKUNG - UNERFORSCHTE PLANTEIL

Keine Spielfigur kann in oder durch unerforschte Plantteile schießen.

EINSATZ 2: IM DSCHUNGEL

Die Red Berets werden in ein Gebiet des venusiamschen Dschungels geschickt, um einen Eingang in die unterirdische Festung der Legionen zu finden. Das Ganze dient als Vorbereitung für eine große Offensive. Es ist von größter Wichtigkeit, daß die Eingänge gefunden werden, damit die Hauptstreitmacht in die Festung eindringen kann.

DER SPIELPLAN

Der Legionsspieler kann den Spielplan beliebig aufbauen (im Format 3 x 3 Teile), diesmal zeigt die Rückseite mit dem Höhlensystem nach oben, das für dieses Szenario keine Bedeutung hat. Es handelt sich einfach um noch nicht aufgedeckte Dschungelteile.

DIE DSCHUNGELSTREITKRÄFTE

- Der Red-Beret-Spieler kann die ganze Einheit einsetzen. Alle Trooper (außer dem Sergeant und dem Medic) werden mit Scannern ausgerüstet.
- Der Legionsspieler setzt alle Legionäre und einen Nephariten ein. In jeder Runde erhält er einen Initiativmarker, bis alle seine Truppen im Spiel sind. Solange der Nepharite lebt, werden getötete Legionäre zu Beginn der nächsten Runde ersetzt (einer pro Runde). Neuankömmlinge werden auf noch nicht aufgedeckten Plantteilen positioniert. Wurden alle Teile umgedreht, können zusätzliche Legionäre nur in Plantteilen mit nicht entdeckten Tunnelleingängen plaziert werden. Zu Beginn jeder Spielrunde wird die genaue Anzahl von Legionsinitiativmarkern in den Becher gegeben.

Runde 1 -1 Marker

Runde 2-2 Marker

Runde 3-3 Marker usw.

Sobald der Nepharite getötet wurde, kehren keine getöte Legionäre mehr zurück.

- Regeln für Fortgeschrittene: Der Red-Berets-Spieler darf sich fünf Ausrüstungskarten aussuchen, zusätzlich zu den Scannern. Der Nepharite-Overlord darf sich ebenfalls fünf Karten aussuchen. Außerdem muß er sich entscheiden, wieviel Karten der dunklen Symmetrie er möchte (falls überhaupt). Diese muß er verdeckt ziehen. Die Nekrotech-Karten darf er sich auswählen.

DIE SIEGBEDINGUNGEN

Das Ziel des Spiels ist es, alle vorhandenen Tunnelleingänge zu finden. Der Red-Beret-Spieler hat gewonnen, sobald er alle drei Eingänge gefunden hat (mindestens einer muß noch intakt sein). Der Legionsspieler gewinnt, sobald er alle mit Scannern ausgerüsteten Trooper getötet hat, oder wenn alle drei Tunnelleingänge in die Luft geflogen sind.

Dunkel, verzerrt und verborgen in Schatten und finsternen Wolken, dienen diese außergewöhnlichen Konstruktionen nur dazu, das Böse voranzubringen. Die Zitadellen werden aufgebaut wo immer die dunklen Legionen ein Gebiet eingenommen haben. Schwärme von Algeroths Tekronen und seinen Sklavenarbeitern fallen in das Land ein, und innerhalb einer einzigen Nacht werden die Fundamente gelegt. Nach einigen Tagen, steht die Kathedrale fertig an ihrem Platz, bedeckt mit den dunklen und geheimen Symbolen der Symmetrie.

Die Zitadellen erfüllen mehrere Funktionen. Sie dienen als Außenposten an der Grenze des Bosan, markieren klar ihre Domänen. Sie sind auch Befestigungen gegen angreifenden Mächte und dienen als Einsatzbasen und Trainingslager, Gefängnisse und Folterkammern, Bibliotheken und mystische Tempel.

V. REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Im folgenden Kapitel finden sich zusätzliche Regeln, die eine Vielzahl von Dingen betreffen. Natürlich kann man alle Regeln lernen, bevor man sich an das erste Szenario heranwagt. Wir empfehlen allerdings, die ersten beiden Szenarios zu spielen, bevor man sich dem folgenden Kapitel zuwendet. Die meisten der folgenden Regeln können unabhängig voneinander eingesetzt werden. Dem ein oder anderen werden einige der Regeln für Fortgeschrittene nicht zusagen. Diese können einfach weggelassen werden, wenn man das Gefühl hat, sie würden das Spiel verlangsamen. Wichtig ist natürlich, daß beide Spieler sich darauf einigen, nach welchen Regeln gespielt wird.

MODIFIKATIONEN

Einige der Regeln betreffen Situationen, in denen die Fertigkeitswerte modifiziert wurden, wodurch es entweder einfacher oder schwerer wird, mit einer Aktion Erfolg zu haben. Beispielsweise ist eine Spielfigur in Deckung schwerer zu treffen, was einen Einfluß auf die Waffenfertigkeit hat.

Mit einem Fertigkeitswert von 15 und einer Modifikation von -2 muß der Spieler nun kleiner, gleich 13 würfeln, um Erfolg zu haben.

*Mit einem **Fertigkeitswert** von 14 und einer Modifikation von +2 muß der Spieler nur noch kleiner, gleich 16 würfeln.*

Manchmal addieren sich die Modifikationen so hoch, daß Erfolg oder Mißerfolg einer Handlung vorprogrammiert sind.

Der Fertigkeitswert einer Spielfigur für Nahkampf beträgt 16. Gleichzeitig ist sie mit einem Sonar ausgerüstet (+2 auf Nahkampf). Die Spielfigur schafft es außerdem noch, den Feind von hinten anzugreifen und erhält deshalb noch einmal +4 auf den Fertigkeitswert für diesen Angriff. Der Spieler muß nun kleiner, gleich 22 würfeln, um erfolgreich zu sein... Herzlichen Glückwunsch! Aber es ist immer noch ein kritischer Mißerfolg, wenn er eine 20 würfelt!

PARALYSIERTE SPIELFIGUREN

Wann immer eine Spielfigur paralysiert ist, d.h. nicht handeln kann, wird ein Paralysemarker neben die Spielfigur plziert. Als Konsequenz setzt die Spielfigur diese Spielrunde aus.

Wie man Buch darüber führt, wann eine Spielfigur wieder handeln kann? Man tauscht den Paralysemarker einfach gegen einen gezogenen Initiativmarker aus. Dies gibt an, daß die Spielfigur ihre Aktionen für diese Runde 'beendet' hat.

Hatte die Spielfigur in der Runde schon gehandelt, wird der Paralysemarker einfach auf den Initiativmarker gelegt, um erst in der nächsten Runde entfernt zu werden.

I. ABWARTEN

Der Spieler der Red Berets kann sich dazu entschließen, seine Initiativmarker für eine Weile zu sammeln, wenn sie gezogen werden. Die Red Berets sind keine kopflose Horde, sie können durchaus auf die richtige Gelegenheit warten. Der Spieler legt den Initiativmarker vor sich auf den Tisch, und es wird ein neuer gezogen. Wenn der Spieler es dann möchte, kann er einen oder alle seine Initiativmarker verwenden. Er muß natürlich warten, bis der Legionsspieler seinen derzeitigen Spielzug beendet hat.

KOMPLETTE AKTIONS-CHECKLISTE
AMBULANTE BEHANDLUNG
Der Medic muß 2 Aktionen einsetzen, sich in einem angrenzenden Feld zum Verletzten befinden und würfeln. Heilt der Medic sich selbst, so bleibt er lediglich zwei Aktionen lang auf einem Feld und würfelt.

KRITISCHER ERFOLG:
Die Charakterkarte kann wieder umgedreht werden, und es wurde nur 1 Aktion verbraucht.

Erfolgreich: Die Charakterkarte kann wieder umgedreht werden.

Mißerfolg: Kein Effekt, der Medic kann es nochmals versuchen.

Kritischer Mißerfolg: Der Patient stirbt.

1
Paralysemarker

2
Paralysemarker

2. GETEILTE BEWEGUNG

Werden nur einige der Aktionen einer Spielerfigur für die Bewegung eingesetzt, können die übriggebliebenen Aktionen zu jeder Zeit zwischen den einzelnen Schritten der Bewegung aufgebraucht werden.

Ein Red Beret möchte eine Aktion für Bewegung und zwei für Schießen einsetzen. Seine drei Bewegungsfelder können wie folgt eingesetzt werden: zwei Felder vorwärtsgehen, um in Position zu kommen, zweimal schießen und schließlich ein Feld zurückgehen, um sich wieder in Deckung zu begeben.

3. KRITISCHER ERFOLG UND KRITISCHER MIßERFOLG

Ein Würfelergebnis von 1 oder 20 ist so gut bzw. schlecht wie möglich. Diese beiden Ergebnisse werden deshalb kritischer Erfolg bzw. kritischer Mißerfolg genannt. Ein kritischer Erfolg gibt einen Bonus auf den allgemeinen Erfolg — bei einem kritischen Mißerfolg ist einem ein katastrophales Mißgeschick unterlaufen.

SCHIESSEN UND NAHKAMPF

Aktion	Krit. Erfolg	Krit. Mißerfolg
Schießen	automatischer Schaden	Waffe blockiert oder explodiert
Nahkampf	automatischer Schaden	Angreifer für eine Runde paralysiert

Ein kritischer Erfolg hat automatischen Schaden zur Folge - der Gegner darf nicht gegen seine Panzerung würfeln.

Unterläuft einem Red Beret im Fernkampf ein kritischer Mißerfolg, versagt die Waffe. Ein Marker für Ladehemmung wird neben die Spielfigur gelegt. Jeder Versuch, die Waffe zu reparieren, kostet eine Aktion. Dabei würfelt man gegen seine Schußwaffenfertigkeit. Bei einem positiven Ergebnis wurde die Waffe repariert, der Marker wird wieder zur Seite gelegt. Bei einem negativen Ergebnis kann der Spieler es erneut versuchen, indem er wieder eine Aktion einsetzt

Unterläuft einem Legionär im Fernkampf ein kritischer Mißerfolg, explodiert ihm die Waffe in der Hand. Er muß gegen seine Panzerung würfeln, wozu er den Schaden der explodierenden Waffe benutzt. Ist die Spielfigur noch am Leben, wird neben der Karte ein Marker 'Zerstörte Waffe' gelegt. Bis die Spielfigur aus dem Spiel ausscheidet, kann sie nur mit ihrem Vibro-Bajonett am Nahkampf teilnehmen.

Den Nephariten mag von Zeit zu Zeit ein Schuß danebengehen, aber es unterläuft ihnen nie ein kritischer Mißerfolg mit Waffen - sie sind für solche Spielereien zu cool.

Unterläuft einer Spielfigur beim Nahkampf ein kritischer Mißerfolg, so hackt sie sich in den eigenen Fuß, fällt auf die Schnauze oder vollführt eine andere akrobatische Glanztat - wie auch immer, der Angreifer ist für eine Spielrunde paralysiert (alle verbleibenden Aktionen während der derzeitigen Spielrunde sind ebenfalls verloren).

4. DER MEDIC

Hawkes, einer der beiden Nahkampfspezialisten, ist gleichzeitig auch der Medic des Teams. Er erhält aus dem Ausrüstungskartenstapel die Mediktkarte, die neben die Spielfigurenkarte gelegt wird. Hawkes kann bei allen Red Berets, auch bei sich selbst, eine ambulante Behandlung durchführen. Der Medic verbraucht dazu zwei



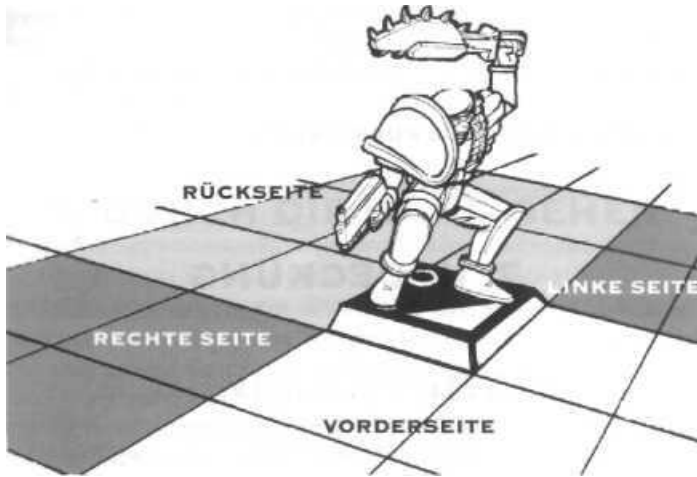
Aktionen und muß sich in einem benachbarten Feld der verletzten Spielfigur befinden. Dann würfelt er.

Erfolgreich: Die Charakterkarte des verwundeten Red Beret wird wieder auf die „unverletzte“ Seite umgedreht.

Mißerfolg: Es kann ein neuer Versuch unternommen werden, der wieder zwei Aktionen kostet,

Kritischer Erfolg: Die Charakterkarte des verletzten Red Beret wird wieder auf die normale Seite gedreht. Die Heilung kostet den Medic nur eine Aktion.

Kritischer Misserfolg: Der Patient stirbt. Die Spielfigur wird vom Spielplan genommen.



5. BLICKRICHTUNG

Jede Spielfigur hat eine bestimmte Blickrichtung. Die Blickrichtung ist von Bedeutung, wenn die Spielfigur schießen möchte oder im Nahkampf angegriffen wird. Die Pfeile, die auf die Basis aufgeklebt wurden, zeigen immer nach vorne - das ist die Blickrichtung (unabhängig davon, ob die Spielfigur tatsächlich nach vorne schaut oder zur Seite).

In obigem Diagramm sieht man, welche Felder sich vor und hinter der Spielfigur befinden. Die Felder dazwischen sind die linke und die rechte Seite. Alles, was sich vor der Spielfigur befindet, kann beschossen werden. Ein Gegner hat einen Vorteil, wenn es ihm gelingt, im Nahkampf von hinten anzugreifen.

Mit jeder Bewegungsaktion kann die Blickrichtung zweimal geändert werden. Die Blickrichtung kann nur einmal bei anderen Aktionen geändert werden, entweder vor oder nach der Aktion.

Unabhängig davon, ob man die Spielfigur um 90 oder 180 Grad dreht, dies zählt als eine Änderung. Wenn man die Spielfigur um nur 90 Grad dreht, eine Aktion ausführt und sie dann wieder um 90 Grad dreht, zählt das als zwei Änderungen.

Eine Spielfigur kann sich nur in die Felder vor ihr bewegen. Will man eine Spielfigur in ein Feld hinter ihr oder seitlich bewegen, muß die Spielfigur ihre Blickrichtung ändern, bevor sie die Bewegung ausführen kann.

Wendet eine Spielfigur einem Nahkampfangreifer den Rücken zu, erhöht sich dessen Angriffschance um 2 beim Fertigkeitwert und um 2 beim Schaden für jeden Nahkampfgriff.

NAHKAMPF
Waffe bestimmen, Fertigkeitswert checken, mögliche Modifikationen beachten, würfeln.
Kritischer Erfolg: Automatischer Schaden.
Erfolgreich: Es wird gegen Panzerung gewürfelt.
Mißerfolg: Der Angriff ging daneben.
Kritischer Erfolg: Der Angreifer trifft sich selbst – er ist für 1 Spielrunde paralytisiert.

REPARIEREN EINER WAFFE MIT LADEHEMMUNG
Es wird gegen die Waffenfertigkeit gewürfelt. Bei einem positiven Ergebnis wird der „Ladehemmung“-Marker zur Seite gelegt, und die Waffe funktioniert wieder.
Kritischer Erfolg: Die Reparatur ist kein Problem, sie kostet keine Aktionen.
Erfolgreich: Der „Ladehemmung“-Marker wird zur Seite gelegt.
Mißerfolg: Der „Ladehemmung“-Marker bleibt liegen – neue Versuche können unternommen werden.
Kritischer Misserfolg: Die Waffe ist für den Rest des Einsatzes zerstört – „Ladehemmung“-Marker auf

KONTROLLZONE

Wenn ein Red Beret einen Eingang zu einem Planteil in seinem Blickfeld hat, kann kein von dort kommender Legionsmarker ihn überraschen. Der Legionsmarker verliert automatisch die Initiative (siehe oben „Überraschung“)

6. ZIELEN

Eine Spielfigur kann ihre Aktionen zum Zielen verwenden. Eine zielende Spielfigur erhält eine Modifikation von +4 auf Angriff und nochmals +4 auf den Schaden. Der Bonus fürs Zielen bezieht sich auf alle folgenden Schüsse auf dasselbe Ziel. Die Spielfigur darf sich nicht bewegen zwischen Zielen und Schießen, die Blickrichtung verändern oder eine andere Aktion ausführen.

Spielfiguren im Nahkampf können keine Aktionen zum Zielen verwenden.

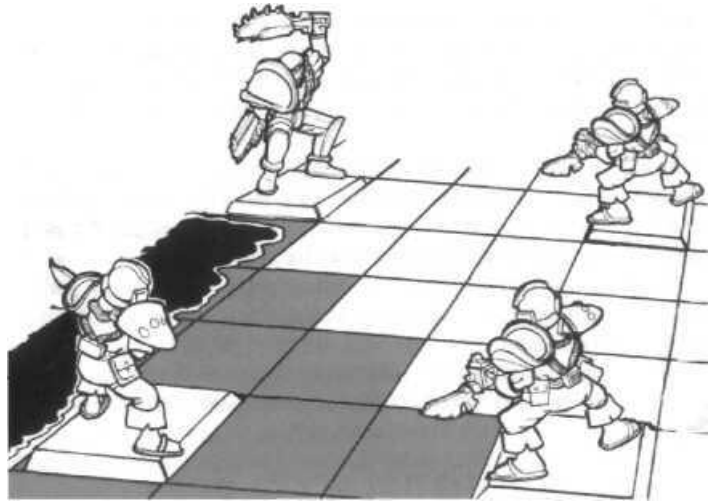
WAFFEN OHNE BONUS FÜRS ZIELEN

- Nahkampfwaffen
- Alle Arten von Flammenwerfern

7. IN DECKUNG

Eine Spielfigur hinter einer Ecke, die aber immer noch zu sehen ist, ist schwerer zu treffen. Der Angriffswurf wird mit -4 modifiziert, wenn sich das Ziel in Deckung hinter einer Ecke befindet. Eine Spielfigur, die aus dieser Position heraus schießt, wird dadurch nicht behindert, allerdings nur, wenn sie direkt an der Ecke steht.

Eine Spielfigur ist dann sichtbar, wenn die Hälfte oder mehr des Feldes, auf dem sie steht, zu sehen ist. Hierzu wird mit einem Lineal eine gerade Linie zwischen dem Mittelpunkt des Feldes des Schützen zur Ecke und weiter gezogen.



BEFREUNDETE SPIELFIGUREN Wenn befreundete Spielfiguren den Gegner halb oder ganz verdecken, kann auf den Feind nicht geschossen werden! Dies gilt nicht für die Nephariten, die lieber einen Legionär in Schußlinie eliminieren,

„Zerstörte Waffe“-Marker umdrehen (auch wenn die Waffe nicht explodiert ist), oder, falls die Waffe von einer Karte repräsentiert wird, diese beiseitelegen.

SCANNEN

Die Spielfigur steht und scannt, was eine Aktion kostet.

Kritischer Erfolg: 2 Objekte werden gefunden.

Erfolgreich: 1 Objekt wird gefunden.

Mißerfolg: Kein Ergebnis.

Kritischer Misserfolg: Ein entsprechendes Objekt in der Nähe explodiert.

SCHIESSEN AUS DER BEWEGUNG

Diese Aktion ist eine Kombination aus Bewegung und Schießen aus der Hüfte. Die Spielfigur kann sich zwei Felder vorwärts oder eins rückwärts bewegen und gleichzeitig schießen. Der Schuß kann nur in offenem Gelände abgegeben werden und nicht im Dschungel oder im Dickicht. Verwendete Waffe bestimmen. Fertigkeitswert überprüfen, +4 für Schießen aus der Bewegung, andere mögliche Modifikationen beachten, würfeln.

als einen Feind entkommen zu lassen. Ein Nepharite kann jederzeit mit einer Modifikation von -4 auf einen Red Beret in Sichtlinie schießen. Bei einem Fehlschuß wird der Legionär getroffen.

SCHWIERIGES GELÄNDE Alle Waffenfertigkeiten werden modifiziert, wenn die schießende Spielfigur oder das Ziel sich im Dickicht oder im Dschungel befinden. Befindet sich eine Spielfigur am Rande des Dickichts oder Dschungels, kann sie die Deckung zu ihrem Vorteil nutzen, wird gleichzeitig aber selbst nicht beim Schießen behindert. Eine Spielfigur befindet sich völlig außer Sichtweite, wenn sich mehr als ein Feld mit Dschungel zwischen ihr und einer anderen Spielfigur befindet. In diesem Falle ist das Schießen mit Standardwaffen unmöglich (allerdings gibt es Ausrüstungsgegenstände und Waffen, die interessante Ausnahmen bilden).

Das schwierigste Gelände bestimmt jeweils die Modifikationen, das ist entweder -2, wenn die Linie durch irgendwelche Dickichtfelder führt oder -4, wenn die Linie durch nicht mehr als ein Feld Dschungel führt.

8. DURCH DIE WAND GEHEN

Sind die Red Berets mit einem Panzerbrecher ausgerüstet, können sie sich ihren Weg durch Wände blasen. Bei einem erfolgreichen Angriff platziert der Red-Beret-Spieler an dieser Stelle einen Marker für eine „Zerstörte Wand“. Die Öffnung ist 1 Feld groß.

9. DUNKLE SYMMETRIE

Die Nepharite-Overlords haben Zugang zu einer Reihe von dunklen Kräften. Jede Kraft wird von einer Karte repräsentiert. Die Karten enthalten eine Beschreibung der Funktion der dunklen Kräfte und ihrer Wirkungsweise. Jede Anwendung einer Kraft kostet eine Aktion, unabhängig davon, ob sie erfolgreich ist oder nicht.

Setzt der Nepharite eine dunkle Kraft ein, würfelt er gegen die entsprechende Fertigkeit, wobei die Stufe der Kraft von seinem Wert abgezogen wird. Für einen erfolgreichen Einsatz muß der Nepharite kleiner oder gleich dem modifizierten Wert würfeln. Je höher die Stufe einer dunklen Kraft ist, um so kleiner wird die Erfolgchance.

Jeder Nepharite kann nur einmal pro Spielrunde eine dunkle Kraft einsetzen.

Einer der Nephariten hat einen Fertigkeitswert von 16 in den dunklen Kräften.

Möchte er eine Fehlfunktion hervorrufen - eine dunkle Kraft der Stufe 3 - muß er kleiner, gleich 13 würfeln, um erfolgreich zu sein (Fertigkeitswert 16-Stufe 3 = 13)

Handelt es sich bei der dunklen Kraft um eine Art psychischen Angriff gegen einen Red Beret, kann der Trooper einen Schutzwurf gegen seinen Initiativwert machen (vergleichbar ist dies mit dem Würfeln gegen Panzerung bei einem körperlichen Angriff). Gegen einen kritischen Erfolg gibt es keinen Schutzwurf! Es gibt auch keinen Schutzwurf gegen die dunkle Kraft *Tote versklaven*, da der entsprechende Red Beret bereits tot ist, wenn die Kraft eingesetzt wird. Ein Scanner kann nicht dazu benutzt werden, um bei diesem Schutzwurf den Wert zu erhöhen, wohl aber *PSI-Helm* und *Hyperaktivator*.

Mißlingt dem Nephariten sein Fertigkeitswurf, passiert nichts. Bei einem kritischen Mißerfolg ist er für eine Runde paralysiert

SCHMERZ 1 Der Nepharite ruft im Geist des Opfers ein plötzliches Schmerzgefühl hervor. Das Opfer ist für eine Spielrunde paralysiert. Ein Schutzwurf ist möglich.

Kritischer Erfolg: Automatischer Schaden.

Erfolgreich: Der Gegner muß gegen seine Panzerung würfeln.

Mißerfolg: Der Schuß ging daneben.

Kritischer Mißerfolg: Die Waffe ist blockiert/exploziert.

SCHUSSWAFFEN

Die Spielfigur steht und schießt ihre Waffe ab. Waffe bestimmen, Fertigkeitswert checken; würfeln.

Kritischer Erfolg: Automatischer Schaden.

Erfolgreich: Der Gegner würfelt gegen seine Panzerung.

Mißerfolg: Der Schuß ging daneben.

Kritischer Mißerfolg: Die Waffe ist blockiert/exploziert.

ZIELEN

Die Spielfigur braucht eine Aktion, um zu zielen. Solange sie auf das gleiche Ziel schießt, wird jedesmal +4 zu ihrer Waffenfertigkeit addiert. Der Schaden der Waffe wird um 4 angehoben.

BLINDHEIT 1 Für zwei Spielrunden leidet das Opfer unter Blindheit. Dadurch verringert sich seine Bewegung auf ein Feld pro Aktion. Es können keine anderen Aktionen durchgeführt werden. Besitzt das Opfer einen Sonar, so kann es sich normal bewegen, aber sonst keine anderen Aktionen ausführen. Ein mit *Cyberauge* ausgerüsteter Red Beret wird von dieser Kraft gar nicht betroffen. Ein Schutzwurf ist möglich.

DUNKLE AURA 2 Der Nepharite umgibt sich selbst mit einer dunklen und bedrohlichen Aura. Solange die Spielrunde andauert, muß jeder aktive Red Beret in Sichtweite (oder der sich in die Sichtweite hinein bewegt) gegen Initiative würfeln, sobald er den Nephariten sehen kann. Die Ergebnisse sind wie folgt:

Kritischer Erfolg: Kein Effekt, der Red Beret lacht der Gefahr ins Gesicht.

Erfolgreich. Der Red Beret kann angreifen, wenn er Schußwaffen gebraucht, aber er kann sich dem Nephariten nicht weiter nähern.

Mißerfolg: Der Red Beret kann nicht angreifen, aber er kann sich nach Wunsch fortbewegen.

Kritischer Mißerfolg: Der Red Beret flieht, noch vorhandene Aktionen müssen dazu benutzt werden, den Red Beret so weit wie möglich von dem Nephariten fortzubewegen.

FEHLFUNKTION 3 Der Nepharite konzentriert sich auf ein kleines elektronisches Gerät, wie einen Computer oder eine Energiewaffe, und kann es zerstören - der Effekt ist permanent. Rein mechanische Geräte werden davon nicht beeinflusst, Ausrüstungsgegenstände, die zerstört werden können, haben eine entsprechende Notiz auf der Karte und in den Beschreibungen über Ausrüstungsgegenstände in den Regeln.

KOMPRESSION 4 Indem der Nepharite die Realität komprimiert, kann er sich direkt von einem Ort zu einem anderen bewegen. Er kann sich bis zu einer seinem Fertigkeitswert entsprechenden Anzahl Felder weit bewegen. Die Bewegung muß nach den normalen Regeln möglich sein, also nicht durch Wände etc.

TOTE VERSKLAVEN 4 Tötet der Nepharite einen Red Beret im Nahkampf, kann er dessen Seele versklaven. Der Körper wird ein geistloser Sklave.

Der Nepharite übernimmt Charakterkarte und Spielfigur des toten Red Beret. Der Versklavte hat die gleichen Werte wie ein verwundeter Trooper. Wird der Körper erneut verwundet, ist er zerstört,

SÄUREFLUSS 5 Säure quillt aus dem Boden hervor und bedeckt vier Felder. Der Säuremarker wird auf den Spielplan gelegt. Solange der Nepharite einen Teil des Flusses sehen kann und eine Aktion pro Spielrunde dafür aufwendet, quillt die Säure aus dem Boden. Jede Spielfigur in diesem Bereich nimmt Schaden, wenn ihr der Panzerungswurf mißlingt. Das gilt auch für Spierfiguren, die in der Säure stehenbleiben.

Schaden H

DIMENSIONSLOCH s Das Opfer wird in eine Dimension des absolut Bösen transportiert. Die Spielfigur wird für eine Runde vom Plan genommen. Eine vorher unverletzte Spielfigur kehrt zum gleichen Ort zurück - verwundet. Schon vor ihrem Verschwinden verwundete Spielfiguren scheiden ganz aus dem Spiel aus.

RAUMVERZERRUNG 6 Der Nepharite kann die Raum-Zeit-Kontinuität verzerrern. Der Teil mit dem Nephariten dreht sich um 180 Grad, oder er wird mit einem anderen Teil vertauscht. Auf diese Weise wird das Aussehen des Höhlensystems verändert. Sich auf den Teilen befindende Spielfiguren werden mitbewegt,

ZEITTOD 6 Der Nepharite kann die Zeit für einen kurzen Moment anhalten und sich dann frei durch das entstandene Zeitloch bewegen. Dies bedeutet, daß der Nepharite eine weitere volle Runde an Aktionen erhält. Diese Kraft kann nur einmal während eines Einsatzes benutzt werden (wenn der Würfelwurf mißlingt, gilt die Kraft trotzdem als verbraucht).

DAS REGIMENT

Die Angriffsspitze der Imperial Corporation, die militärische Elite, wird immer noch von den berühmten Red Berets gebildet. Die Geschichte dieses speziellen Regiments, die mit endlosen Schlachten und harten Kämpfen angefüllt ist, begann vor 125 Jahren. Die Berets haben immer wieder ihre unerschütterliche Loyalität und ihre Fähigkeiten im Einsatz gegen die Kräfte bewiesen, die die Interessen und das Wohlergehen der Menschheit bedrohen. Ihre kaltblütige Effektivität und ihre gute Moral haben sie zu einem gefürchteten Gegner gemacht. Wo immer sie eingesetzt wurden, unabhängig von der Umgebung und ihren Widersachern, haben sie immer so lange gekämpft, bis der Sieg ihnen war.

Das exzellente Training des Regiments und ihre fähigen Anführer sind das Markenzeichen und die Stärke der Red Berets. Da ihre Loyalität unangefochten ist, ist nun ihre Hauptaufgabe der Kampf gegen die immer größer werdende Gefahr der dunklen Legion.

VI. EINSATZE

Man kann die drei Einsätze spielen oder seine eigenen entwickeln. Am Anfang ist es einfacher, die drei nachzuspielen, während man sich mit den Regeln vertraut macht. Jeder Einsatz hat seinen eigenen Aufbau und unterschiedliche Ziele für beide Seiten. Dabei sollten die Instruktionen sorgfältig gelesen und die Vorgaben für Ausrüstung, Verstärkung usw. beachtet werden.

DER SPIELPLAN Der Spielplan wird nach den vorgegebenen Instruktionen ausgelegt. Der Legionsspieler legt das Display offen auf den Tisch. Bei den eigenen Einsätzen ist man nicht auf das 3 x 3 Format beschränkt, muß jedoch für andere Formate ein neues Display entwerfen.

DIE SPIELMARKER Der Legionsspieler stellt seine Truppen und andere Objekte nach seiner Wahl auf.

DIE INITIATIVMARKER Initiativmarker entsprechend der Anfangsstärke der Seiten werden in den Becher gegeben. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler die Marker zieht. Initiativmarker werden addiert oder subtrahiert, wenn Verstärkungen erscheinen oder Truppen getötet werden

KARTEN Jede Red-Beret- oder Bauhaus-Einheit kann mit fünf Ausrüstungskarten (außer dem Scanner) ausgestattet werden. Jeder Nephrite hat ebenfalls die Option auf fünf Karten. Zuerst entscheidet sich der Legionsspieler, wieviele Karten der dunklen Symmetrie er benutzen möchte diese werden zufällig gezogen. Danach zieht er Nekrotech-Karten, bis er insgesamt fünf Karten hat.

IMPERIAL GEGEN BAUHAUS Die fünf großen Megakonzerne der Welt streiten oft miteinander. Warum also nicht einmal ein Einsatz, bei dem Red Berets gegen die Bauhaus-Venusranger kämpfen?

EINSATZ 3: OPERATION BLITZSCHLAG

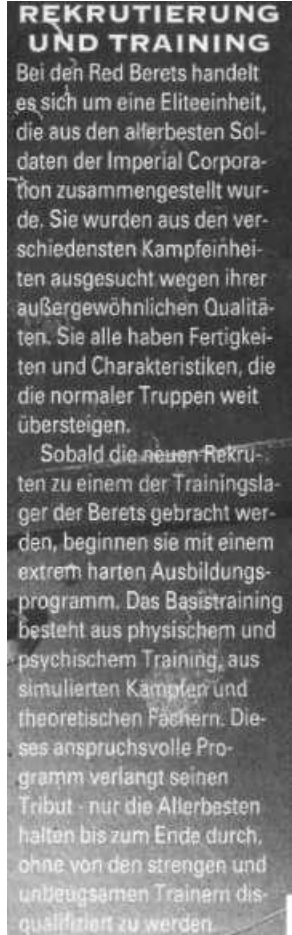
Die Aufgabe lautet, den Stützpunkt des Feindes ausfindig zu machen, dort einzudringen, so viel wie möglich zu erkunden und dann mit den Informationen zu entkommen.

Die Red Berets starten mit einer kompletten Einheit und einer Ausrüstung nach ihrer Wahl (Scanner und fünf Karten). Die Befehle lauten, einen der Eingänge zu lokalisieren, reingehen und mindestens sechs der Spielplanteile mit Scanner-Troopern zu betreten. Die Scanner zeichnen automatisch alle Teile auf, die betreten werden. Die erhaltenen Informationen werden dann automatisch an alle anderen Scanner übertragen - dies bedeutet, auch wenn einige der Red Berets vielleicht sterben, war der Aufwand nicht umsonst.

Der Legionsspieler hat auf der Oberfläche die gleichen Truppen wie in Einsatz 2. Wenn sich die Auseinandersetzungen nach unten bewegen, werden die restlichen Truppen auf der Oberfläche ignoriert

Der Legionsspieler baut seine Truppen im Untergrund wie in Einsatz 1 auf. Diese Truppen können auf dem Display bewegt werden, sobald die Red Berets damit beginnen, in die Tunnel einzudringen.

Legionstruppen im Eintrittsplanteil werden wie üblich auf angrenzende Teile bewegt. In den Tunneln hat der Legionsspieler die Wahl. Er kann entweder dieselbe Anzahl Spielfiguren wie in Einsatz 1 verwenden, oder er tauscht vier seiner Legionäre gegen den zweiten Nephariten ein. Natürlich nur, wenn der auf der Oberfläche



überlebt hat. Im Tauschfall werden die eingetauschten Legionäre (7-10) als zusätzliche Attrappen verwendet. Auch kann der Legionsspieler all seine Initiativmarker verwenden.

Beide Nephariten werden mit 5 Karten (Dunkle Symmetrie/Nekrotech) ausgestattet.

OPERATION BLITZSCHLAG MIT DEN BAUHAUS-VENUS-RANGER Werden die Bauhaus Venusranger zusätzlich zu den Red Berets eingesetzt, so darf der Legionsspieler jeweils alle Legionstruppen auf der Oberfläche und in den Tunneln verwenden, und er erhält zwei Initiativmarker pro Runde. Auch kommen pro Runde zwei Legionäre als Verstärkung zurück (einer pro Nepharite).

WIE MAN DIE TUNNEL BETRITT Wird ein Tunnelleingang lokalisiert, muß jeder Trooper zum Eingangsfeld gelangen. Sobald eine Spielfigur im Eingang verschwindet, wird die Spielfigur vom Spielplan genommen. Wenn alle drin sind, wird der erste Teil des Spielplans umgedreht, um die Höhlen aufzudecken, das heißt, den Eingangsbereich (Der Legionsspieler kann die Spielplanteile neu anordnen, wenn er dies wünscht)

Die Reihenfolge des Eintretens sollte notiert werden, da sie einen Einfluß auf die Startreihenfolge in der Höhle hat. Alle Spielfiguren, die die Höhle in derselben Runde betreten, sind Teil der gleichen Startgruppe. Betritt die gesamte Einheit während einer Runde die Höhlen, gibt es nur eine Startgruppe. Betritt nur ein Teil der Einheit während der ersten Runde das Höhlensystem, gehören alle, die erst in der nächsten Runde nach unten kommen, zur zweiten Startgruppe und so weiter, bis alle Trooper unten sind.

Danach wird das Eingangstell des Höhlensystems aufgedeckt, und der zweite Teil des Einsatzes beginnt mit der ersten Startgruppe in der ersten Runde. Existiert eine zweite (oder dritte) Eingangsgruppe, kann sie nicht vor der zweiten (dritten etc.) Runde in das Spielgeschehen eingreifen

Spielfiguren, die die Eingangshöhle betreten, können dort zu Beginn der Runde an beliebiger Stelle platziert werden

SIEGBEDINGUNGEN Die Red Berets gewinnen, wenn sie einen Eingang finden, sechs Planteile mit einem Scanner betreten und mit dieser Information an die Oberfläche zurückkehren. Dazu reicht es, wenn mindestens ein mit einem Scanner ausgerüsteter Trooper an die Oberfläche kommt. Wurden zwar die Teile gescannt, aber niemand kommt an die Oberfläche zurück, ist das ein Unentschieden. In allen anderen Fällen haben die dunklen Legionen einen weiteren Sieg auf ihren dunklen Listen zu verzeichnen.

DIE BAUHAUS-DSCHUNGLER-RANGER

Bauhaus ist einer der fünf großen Konzerne. Seine Interessen an den Ressourcen der Venus haben zu schärfsten Auseinandersetzungen mit den anderen Konzernen und der Dunklen Legion geführt.

Die 12. Dschungelranger-Einheit von Bauhaus wurde für die Bismarckoffensive auf der Venus geschaffen. Die Truppen wurden besonders für die Kriegsführung und das Überleben im Dschungel ausgebildet. Ihnen gelangen entscheidende Siege gegen die Legion und gegen die von Mishima unterstützten Rebellen: Jede Einsatzgruppe besteht aus zwei Kampfkoordinatoren in einem Hovercraft, einem Gruppenführer, sechs regulären Soldaten, zwei Soldaten mit schweren Waffen, einem Heckenschützen, einem Kommunikations- und Waffentechniker sowie einem cybernetischen Droiden. Die Schwadron besteht aus 12 Einsatzgruppen und einem Stab-Transportzug, würde jetzt zur 654. Bauhaus-

VII. WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Im Spiel gibt es zwei Hauptgruppen von Waffen und Ausrüstungsgegenständen: Standardausrüstung für alle Spielfiguren eines bestimmten Typs und Ausrüstung, die von speziellen Ausrüstungskarten repräsentiert wird. Die Beschreibungen in diesem Kapitel enthalten alle notwendigen Informationen über die Ausrüstung - die Beschreibung auf den jeweiligen Karten ist notwendigerweise verkürzt. Befindet sich vor dem Waffennamen ein Sternchen, handelt es sich um eine Nahkampfwaffe. Doppelte Sternchen hinter dem Schaden bedeuten, daß die Waffe bei einem effektiven Treffer doppelten Schaden verursacht (Red Berets und Legionare werden sofort getötet).

Verschiedene Waffen haben Plus- oder Minusmodifikationen auf die Nahkampf- und Waffenfertigkeiten, Benutzt die Spielfigur eine dieser Waffen, werden die Modifikationen auf die entsprechende Fertigkeit angerechnet.

• **CHAINRIPPER** Die Waffe der Offiziere besteht aus einer Kombination eines großen mit einem Gyroskop stabilisierten Gewichts und einem Kettensägenderät. Das Opfer wird gleichzeitig paralysiert und verwundet. Deshalb verursacht die Waffe doppelten Schaden.

Schaden 14"

HELLBLAZER Standardhandwaffe der Offiziere, die mit Nahkampfwaffen ausgerüstet sind. Die Waffe kann mit einer Hand abgefeuert werden und ist für den Kampf auf engem Raum geeignet.

Schaden 8

Reichweite 10 Felder

• **AGGRESSOR** Die Standardhandwaffe der Red-Berets-Trooper. Die Aggressor verschießt 10-mm-Munition. Die Pistole ist ideal für kurze Distanzen. Diese Waffe kann als einzige auf Distanz und im Nahkampf eingesetzt werden, was heißt, daß man mit ihr auf Gegner auf angrenzenden Feldern schießen kann. Hierbei kommt die Nahkampffertigkeit zum Einsatz.

Schaden 8

Reichweite 6 Felder

IMPERIAL INTRUDER Die Intruder feuert Hochgeschwindigkeitsgeschosse und ist eine exzellente und verlässliche Waffe

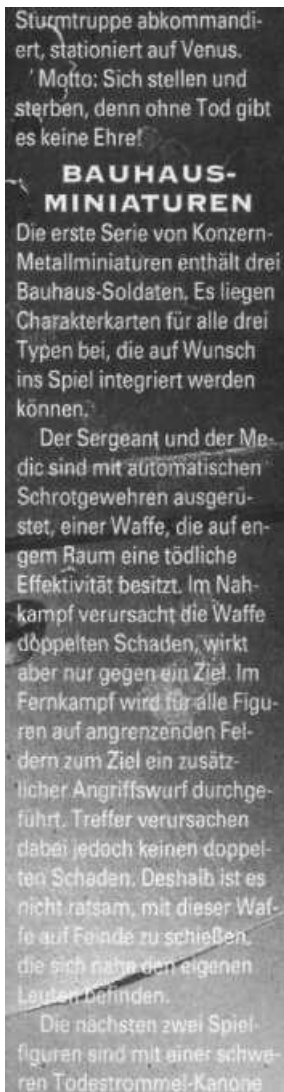
Schaden 12

PANZERBRECHER Der Panzerbrecher ist eine panzerbrechende Granate für große Reichweiten. Um die Waffe abzufeuern, braucht man zwei Aktionen. Der Panzerbrecher kann dazu benutzt werden, Wände (maximal 2 Felder dick) aufzubrechen oder Durchgänge zu blockieren - jeder Schuß öffnet oder blockiert ein Loch in der Größe eines Feldes. Dies geschieht automatisch, wenn der Fertigkeitwurf erfolgreich war. Wird auf eine Wand geschossen, die sich am Rande eines unbekanntes Planteils befindet, wird dieser Teil umgedreht, sobald einer der Red Berets durch das Loch tritt. Da dies eine sehr aufdringliche Art des Eintretens ist, verliert der Red-Beret-Spieler seine Chance, die Legionäre zu überlaschen - der Legionsspieler kann seine Spielfiguren automatisch selbst plazieren.

Der Panzerbrecher kann nicht gegen ein Ziel angewendet werden, das sich in einem angrenzenden Feld zu einem Red Beret befindet.

Schußwaffen-2

Schaden 17



***EISENFAUST** Dem Red-Beret-Trooper wurden seine Hände und Unterarme durch cybernetische Implantate ersetzt, die es ihm erlauben, mit bloßen Händen in den Nahkampf zu gehen.

Nahkampf +2 Schaden 11

HÖLLENSPUCKER Anstelle eines Intruders ist der Red Beret mit einem Höllenspucker ausgerüstet, einem Flammenwerfer, der einen Strahl von brennendem Synthoplasmin verschießt. Der Höllenspucker brennt sich seinen Weg durch Dikicht und Dschungel. Die Modifikationen für schwieriges Gelände werden bei dieser Waffe nicht angerechnet. Bei Legionären zählt der Schaden doppelt, während Nephariten nur für eine Runde paralyisiert sind. Gewürfelt wird für jede Spielfigur, die sich in gerader Linie vor der schießenden Spielfigur befindet.

Schußwaffen +2 Schaden 10 Maximale Reichweite 5 Felder**

CYBERAUGE Der Red Beret ist mit einem Cyberauge ausgerüstet. Das Auge macht ihn immun gegen *Blindheit*. Auch seine Schußwaffenfertigkeit wird erhöht. Das Cyberauge kann durch *Fehlfunktion* zerstört werden.

Immunität gegenüber *Blindheit*

Schußwaffen +2

HYPERAKTIVATOR Die Spielfigur kann die Produktion von Adrenalin und andere Körperfunktionen kontrollieren. In jeder Runde muß entschieden werden, ob dieses Gerät eingesetzt wird oder nicht. Am Ende der Runde würfelt man gegen die um +4 modifizierte Initiative. Bei einem Mißerfolg ist die Spielfigur für 1 Runde paralyisiert. +1 Aktion pro Runde Initiative +4

MEDIKIT Der Red-Beret-Medic trägt als einziger ein Medikit. Damit kann er jedes Mitglied seines Teams, einschließlich sich selbst, heilen. Die Behandlung dauert zwei Aktionen, die der Medic auf einem angrenzenden Feld zum Patienten verbringen muß.

PANZERUNG Der Körper wurde verstärkt, um zusätzlichen Schutz zu bieten, aber dadurch wird er auch langsamer. Unabhängig von der Region kann sich der Red Beret pro Aktion nur zwei Felder weit bewegen. Panzerung kann nicht mit dem Hyperaktivator kombiniert werden.

Bewegung nur 2 Felder pro Aktion

Panzerung +2

PSI-HELM Der Red-Beret erhält ein psychisches Gespür, das ihm zusätzlichen Schutz gegen die dunklen Kräfte der Nephariten gibt. Der Helm erhöht den Initiativwert. **Initiativpunkte +4**

SCANNER

Mit dem Scanner sucht man versteckte Objekte in der Umgebung. Kann durch *Fehlfunktion* zerstört werden,

Scannerfertigkeit 12 Initiative +4

Kritischer Erfolg: Zwei Objekte gefunden.

Erfolgreich: Ein Objekt gefunden.

Mißerfolg: Kein Effekt.

Kritischer Mißerfolg: Entsprechendes Objekt in der Nähe explodiert.

ausgerüstet. Die Waffe besitzt eine Doppelmechanik. Das hintere Teil schießt mit 8.6 mm panzerdurchschlagender Munition, und das vordere Teil mit 33 mm Granaten. Durch die Größe der Waffe ist es schwierig, sie auf engem Raum einzusetzen, was bedeutet, daß der mit einer Tödestrommel ausgerüstete Soldat keine Nahkampfertigkeiten besitzt. Außerdem kann sich die Spielfigur in einer Kampfrunde nicht mehr als 90 Grad drehen. Es kostet eine volle Aktion, sich in einem Korridor, der nur ein Feld breit ist, zu drehen. Wird die Waffe gegen eine größere Gruppe von zusammenstehenden Feinden eingesetzt, kann sie bei mehr als nur einer Spielfigur Schaden anrichten. Es gelten die Regeln für große Minen — gleiche Reichweite und gleicher Schaden; bei einem Schuß gegen eine einzelne Spielfigur benutzt man den Wert auf der Karte. Die Standardwaffe von Bauhaus ist das AG-17 Sturmgewehr.

SONAR Ein im Stirnknochen implantiertes Gerät, das Schallwellen aussendet, die die Sinne des Benutzers erhöhen.

Nahkampf +2

WIRBELWIND-BLASTER MIT *VIBRO-BAJONETT Der Blaster ist eine der Standardwaffen der Legionäre. Die Waffe wurde ursprünglich von Menschen entwickelt, dann aber durch die dunkle Technologie der Legionen transformiert. Die Waffe wurde auf seltsame Arten verbessert, ist aber gleichzeitig auch sehr unzuverlässig und neigt dazu, dem Anwender um die Ohren zu fliegen. Das Vibro-Bajonett, eine gezackte, vibrierende Klinge, ist auf dem Lauf befestigt und wird im Nahkampf benutzt.

Wirbelwind-Blaster **Schaden 8** * Vibro-Bajonett **Schaden 12**

- **AZOGAR** Die Azogar ist eine Nahkampfwaffe, die aus einem Stab mit einer rotierenden Säge an einem Ende besteht. Sie wird als kurze Lanze oder als extrem langes Schwert eingesetzt. Die Säge rotiert mit einer sehr hohen Geschwindigkeit. Die Azogar braucht während ihres Einsatzes Blut, das sie von ihrem Benutzer nimmt - der Nepharite muß pro Runde 1 Aktion aufwenden, um die Waffe wach und zufrieden zu halten. Danach kann sie bis zur maximalen Anzahl an vorhandenen Aktionen umgesetzt werden. Wird die Waffe nicht gebraucht, kann sie in einen Ruhezustand versetzt werden und braucht keine Energie. Es dauert eine volle Spielrunde, um die ruhende Azogar zu erwecken.

Die Karte wird umgedreht, um eine ruhende Waffe anzuzeigen. Zu Beginn des Spiels ruht die Waffe. Wird der Nepharite durch einen Legionsmarker repräsentiert, wird der Initiativmarker auf der Azogarkarte plaziert, wenn die Waffe erweckt wurde. **Schaden 12***

ALIMAHN Vor jeder Spielrunde wird einmal gewürfelt, um die Stärke der Alimahn *M* bestimmen. Jeder erfolgreiche Einsatz paralyisiert einen Red Beret für eine Spielrunde. Der Fertigkeitswert entspricht der Angriffsstärke. Das Opfer hat einen Schutzwurf.

NEFASTI Die Nefasti ist ein Flammenwerfer, der brennendes Plasma verschleudert. Überlebende Spielfiguren, die von den Flammen getroffen werden, können sich aufgrund des klebenden, brennenden Plasmas für eine Spielrunde nur bewegen und nicht kämpfen.

Die Nefasti produziert ihre eigene Munition. Dafür braucht sie allerdings eine Weile - die Waffe kann nur einmal jede zweite Spielrunde abgefeuert werden

Schaden 10** **Reichweite 8** Felder

NAFAI Die Nafai kann nur einmal eingesetzt werden. Das Projektil hat ungefähr die Größe eines Handballs und ist schrecklich brutal. Es kann um Ecken fliegen, um alle (!) feindlichen Spielfiguren in Reichweite anzugreifen. Die Nafai kann sich während eines Angriffs acht Felder weit bewegen und kann sich durch jedes Ziel hindurch bewegen (sie fliegt über das Ziel hinweg).

Schaden 10 **Reichweite 8** Felder

GRETCHJAKTH Die Greichjakth schleudert rotierende, scharfe kleine Scheiben, die schweren Schaden verursachen. Die Gretchjakth braucht während ihres Einsatzes Blut - der Nephrate muß pro Spielrunde eine Aktion aufbringen, um die



Waffe wach und zufrieden zu halten. Sie kann dann bis zur maximalen Anzahl an Aktionen benutzt werden. Wenn sie nicht gebraucht wird, kann die Waffe in einen Ruhezustand versetzt werden, in dem sie keine Energie verbraucht. Es dauert eine volle Spielrunde, eine ruhende Gretchjakhth aufzuwecken.

Die Karte wird umgedreht, um die ruhende Waffe anzuzeigen. Zu Beginn des Spiels ruht die Waffe. Wird der Nepharite durch einen Legionsmarker repräsentiert, wird der Initiativmarker auf der Gretchiakhthkarte plziert, wenn die Waffe erweckt wurde.

Schaden 13**

***NEKROLANZE** Die Nekrolanze ist ein extrem langes zweihändiges Schwert, hergestellt aus schwarzem Knorpel.

Durch die Länge der Nekrolanze kann der Angreifer einen Nahkampfangriff über ein Feld entfernt führen (er braucht sich nicht auf einem benachbarten Feld zu befinden). Aus demselben Grund kann die Waffe nicht auf engem Raum benutzt werden (wenn sich die angreifende Spielfigur oder das Ziel in einem Korridor befindet, der nur ein oder zwei Felder breit ist).

Schaden 12

KRALLEN VON BOHNAR Die Waffe sieht aus wie eine Kettensäge, nur daß sich anstelle der Kettenglieder schwarze Krallen befinden. Bei einer normalen Kettensäge kann sich die Kette verklemmen, das kann bei den Krallen nicht passieren, da sie ein Teil der lebenden Tatzen der Waffe sind.

Schaden 8**

BELITSHE Diese schwarze Waffe kennt man auch unter dem Namen 'Das Geschenk Algeroths'. Die schwere Automatik benutzt großkalibrige Munition. Sie hat zwei Griffe und ist mit scharfen Nägeln beschlagen und sehr scharfkantig. Die Belitshe wird normalerweise von den sehr starken Raziden benutzt. Die Version, die die Nephanten benutzen, variiert insofern, daß sie keine zwei gewinkelten, unter dem Lauf hervorstehenden Klängen hat. Aber auch so ist sie eine beeindruckende Waffe.

Schaden 12

MODIFIKATIONEN AUF FERTIGKEITSWÜRFE

SITUATION	MODIFIKATION
Ziel oder Angreifer im Dickicht	-2 auf Angriffschance*
Ziel oder Angreifer im Dschungel	-4 auf Angriffschance*
Nahkampfangriff von hinten	+2 auf Angriffschance/+2 Schaden
Angreifer zielt	+4 auf Angriffschance/+4 Schaden
Schießen in Bewegung	4 auf Angriffschance
Ziel hinter einer Ecke	-4 auf Angriffschance

* Gilt nicht, wenn sich der Angreifer am Dickicht- oder Dschungelrand befindet.

AUSRÜSTUNGSEFFEKT	MODIFIKATION
Höllenspucker	+2 auf Schußwaffen
Panzerbrecher	-2 auf Schußwaffen
Cyberaugen	+2 auf Schußwaffen
Eisenfaust	+2 auf Nahkampf
Sonar	+2 auf Nahkampf
Hyperaktivator	+4 auf Initiative
PSI-Helm	+4 auf Initiative

hört ebenfalls zur Standardausrüstung. Er wird dazu benutzt, die Umgebung nach Feindaktivitäten, Fallen und anderen versteckten Objekten abzusuchen.
Die Trooper sind mit der Standardwaffe der Konzerns ausgerüstet, dem Imperial Intruder. Die Nahkampf-spezialisten tragen eine kleine Automatik und den gefürchteten Chainripper.



WDS
WDS