



entaria

Dein Weltraumabenteuer

kapitel 19

minispiele

„Es darf gestochen, gehauen, geschossen werden. Hauptsache es macht Spaß!“

Kapitel 19 - Minispiele

Minispiele.....	3
Armdrücken.....	3
Wettschießen.....	3
Zielschießen.....	3
Speedpod.....	4
Vorbereitung.....	4
Fahrzeug- und Pilotendaten.....	4
Überblick über den Rennverlauf.....	4
Rennphasen.....	5
Besondere Ereignisse.....	6
Musterstrecken.....	6
Eigene Strecken erstellen.....	7
Speedpod - Fuhrpark.....	9
Eigene Speedpod konstruieren.....	9
Stardust.....	10
Spielregeln.....	10
Die Spielkarten.....	10
Mögliche Kombinationen.....	10
Punkte.....	11
Die Karten zum Druck.....	11
Outbowl.....	14
Die Aktionen.....	14
Vergleichen von Aktionen.....	14
Doom: Das Brettspiel© Konvertierungsregeln.....	16
Konvertierung der Gegner.....	16
Konvertierung der Waffen.....	16
Konvertierung der Spielteile.....	16
Konvertierung der Regeln.....	16

Minispiele

Die Minispiele sind kleine Events die der Spielleiter in seine Abenteuer als Abwechslung einbauen kann. Die Spiele sind alle vollständig beschrieben und besitzen oft eigene Regelmechanismen.

18-17	6 Punkte
16-15	3 Punkte
14-13	2 Punkte
12 oder niedriger	Nicht getroffen

Armdrücken

Ein sehr einfaches Mini-Spiel. Beim Armdrücken sitzen sich zwei Kontrahenten gegenüber und versuchen ihren Arm auf die Tischplatte zu drücken.

Beide Kontrahenten würfeln einen Erfolgswurf für ihr Attribut „Stärke“. Beide Erfolgswürfe werden nun verglichen. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

Wettschießen

Ein Wettschießen ist eine sehr blutige Angelegenheit. Beim Wettschießen wird nicht auf feste Ziele gefeuert, sondern auf seine Kontrahenten. Beim Wettschießen treten sich zwei Kontrahenten gegenüber und feuern bei einem vorher definierten Signal aufeinander. Die Kontrahenten feuern dann solange, bis einer zu Boden geht. Freiwillig oder weil er tot ist. Bei diesen Wettschießen sind oft nur spezielle Waffen erlaubt und Magie und Panzerung verboten. Zwischen den Shootouts dürfen sich die Schützen mittels Magie oder anderer Art heilen lassen. Danach treten sie gegen weitere Kontrahenten an, bis nur noch einer übrig bleibt.

Zielschießen

Beim Zielschießen versuchen mehreren Kontrahenten auf ein sehr kleines Ziel zu schießen. Dabei gibt es zwei Varianten: das KO-System und das Zielscheiben-System.

Beim KO-System wird auf kleine Ziele gefeuert. Derjenige der als erstes daneben feuert, hat gewonnen. Das Ziel liegt dabei zuerst in 30 Meter Entfernung (bei Projektil Pistolen noch normale Reichweite) und ist sehr klein (eine Flasche, eine Münze, eine Apfel oder ähnliches). Die Schützen erhalten durch die Größe des Zieles eine WM:-4.

Alle Schützen feuern und diejenigen die nicht getroffen haben, scheiden aus. In der folgenden Runden feuern die Schützen erneut und die nicht getroffen haben, scheiden aus, so das jede Runde immer weniger Schützen übrig bleiben. Am Ende sollte der beste Schütze gewinnen.

Beim Zielscheiben-System wird auf einer Entfernung von 30 Metern fünf mal auf eine Zielscheibe gefeuert. Das Ergebnis des Erfolgswurfs gibt an, wie weit der Treffer von der Mitte der Zielscheibe liegt. Je weiter der Treffer liegt, umso weniger Punkte erhält der Schütze. Nach 5 Schützen werden die Punkte zusammen addiert und mit den anderen Kontrahenten verglichen. Derjenige mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Erfolgswurf	Punkte
19 oder höher	10 Punkte

Speedpod

Speedpod-Rennen gehören zu den beliebtesten Rennsportarten in der Allianz. In den Speedpod-Rennen fahren Piloten in kleinen und sehr schnellen düsenbetriebenen Fahrzeugen auf einem Rundkurs um den Sieg. Wer als erster nach einer bestimmten Rundenanzahl das Ziel erreicht, hat gewonnen. Da fast auf jeden Planeten sich Rennstrecken befinden und die Speedpods auch nicht sehr teuer sind, gibt es unzählige Rennpiloten in unterschiedlichen Ligen die um Preisgelder fahren.

Eine Speedpod-Rennstrecke ist in der Regel mehrere Kilometer lang und meistens mit mehreren Hindernissen bestückt. Die Hindernisse machen die Strecken zu einer Herausforderung für die Piloten und es ist nicht ungewöhnlich, dass bei den großen Wettkämpfen, die Hälfte der Fahrzeuge in spektakulären Unfällen ausscheiden. Ein wichtiger Grund für viele Zuschauer um zu den Rennen zu gehen.

Um in den hohen Ligen mitfahren zu können, bedarf es ungeheures hohes Geschick und Nerven aus Stahl. Neben der Darksun-Liga, der höchsten aller Ligen mit den besten der besten, gibt es darunter noch die Nova-Liga, die Graviton-Liga und der Pulsar-Liga. Unter der Pulsar-Liga gibt es noch eine Vielzahl von kleinen lokalen Ligen in den unterschiedlichen Staaten und Systemen. Bei einem Rennen können manchmal bis zu 40 Fahrzeuge mitfahren, doch dies ist eher die Ausnahme. In der Regel sind es 12-20 Fahrzeuge die um den Sieg fahren.

Vorbereitung

Speedpod wird für einen Rollenspielabend nicht auf einem Spielplan gefahren, sondern auf einer Liste, deren Einträge die Streckenabschnitte der Rennstrecke symbolisieren. Wer möchte, kann diese Streckenabschnitte am Ende dieser Regeln als Pappfelder ausdrucken und ausschneiden und so das Rennen bildlich mitspielen.

Der Spielleiter übernimmt bei dem Rennen die Rolle der Gegenspieler und könnte von einem Mitspieler der nicht am Rennen beteiligt ist unterstützt werden.

Als erstes sollte die Rennstrecke festgelegt werden. Dazu gibt es am Ende der Regeln vier Beispiel-Rennstrecken und eine Möglichkeit eigene Rennstrecken zu bauen.

Die Rennabschnitte sollten ausgedruckt und auf den Spieltisch gelegt werden. Die Positionen der Piloten werden mit Speedpod-Markern gekennzeichnet. Zum Beginn des Spiels liegen alle Marker auf dem Abschnitt mit der Start/Ziel-Linie.

Fahrzeug- und Pilotendaten

Jeder Speedpod besitzt mehrere technische Daten:

Fahrzeug

Handling: Das Handling des Rennfahrzeuges gibt Auskunft, wie gut es in extremen Situationen zu steuern ist, aber auch wie schnell das Fahrzeug wirklich ist. Dieser Wert gilt als positive Wertmodifikation auf den Pilotenwurf des Piloten.

Beschleunigung: Eine hohe Beschleunigung des Fahrzeuges führt dazu, dass der Pilot sich an die Spitze seiner Mitstreiter setzen kann. Die Beschleunigung modifiziert positiv die Initiative des Piloten.

Boost: Fast jeder Speedpod besitzt Booster, mit dem das Fahrzeug stark beschleunigen kann. Diese Booster sind begrenzt. In der Regel besitzt ein Speedpod 2 bis 4 Booster

Strukturpunkte: Die Strukturpunkte des Speedpod gibt an, wie viele Schäden es einstecken kann, bevor es völlig zerstört ist. Im Schnitt besitzt ein Speedpod 10 bis 14 Strukturpunkte.

Energiepunkte: Ein wichtiger Faktor bei einem Speedpod, sind seine Energiereserven. Mit der Energie des Fahrzeuges kann der Pilot Schäden reparieren oder seinen Boost wieder auffrischen. Die meisten Speedpods haben 3 bis 4 Energiepunkte.

Energiekonverter: Mit dem Energiekonverter können verlorene Energiepunkte wieder zurück gewonnen werden. Normalerweise wird immer nur ein Energiepunkt wieder aufgeladen, doch es gibt auch Speedpods mit stärkeren Konvertern.

Pilot

Der Pilot spielt die elementare Rolle beim Speedpod-Rennen. Ein guter Speedpod ist nichts wert, wenn der Pilot diesen nicht steuern kann. Für ein Speedpod-Rennen sind folgende Spielwerte entscheidend.

Initiative: Die normale Initiative des Piloten.

Fertigkeit – Bodenfahrzeug: Die entscheidende Fertigkeit im Wettstreit gegen seine Kontrahenten.

Fertigkeit – Fahrzeugmanöver: Manchmal geben spezielle Fahrzeugmanövertechniken den entscheidenden Vorteil gegenüber den anderen Piloten. Zum absolvieren eines Rennen sind diese jedoch nicht zwingend notwendig.

Lebenspunkte und Panzerung: Manchmal kommt es vor, dass ein Pilot neben seinem Fahrzeug auch Schäden erhält. Um diesen Schaden festzuhalten, sind die Lebenspunkte des Piloten notwendig.

Überblick über den Rennverlauf

Die Piloten handeln nun, abhängig von ihrer Initiative, nacheinander. Jeder Pilot bestimmt seine Geschwindigkeit und bewegt sein Fahrzeug über die Rennabschnitte die er mit seiner Geschwindigkeit erreichen kann. Ja nach Rennabschnitt können gewisse Ereignisse einsetzen die gut, oder auch schlecht für den

Speedpod-Piloten sind. Danach hat der Pilot noch die Möglichkeit ein spezielles Manöver auszuführen um seine Chancen im Rennen zu verbessern. War jeder Pilot einmal an der Reihe, beginnt die nächste Phase mit der Bestimmung der Initiative. Im Rennverlauf kann es zu Schäden am Fahrzeug und zum Verlust von Energie kommen, so dass der Pilot nicht nur den Rennverlauf, Gegner und die Strecke im Auge behalten sollte, sondern auch diese Fahrzeugeigenschaften. Der Pilot besitzt durch eine vorsichtiger Fahrweise die Möglichkeit den Speedpod zu schonen und auch die Energiereserven wieder aufzufrischen.

Rennphasen

Die Rennphasen eines jeden Piloten im Einzelnen sind:

- Geschwindigkeit wählen
- Initiative bestimmen
- Speedpod bewegen
- Manöver ausführen

Geschwindigkeit wählen

Jeder Pilot wählt nun für sich verdeckt seine Geschwindigkeit. Man kann die Geschwindigkeit verdeckt auf einen Zettel schreiben oder auf dem Speedpod-Bogen diese mit einer Büroklammer markieren.

Es gibt folgende Geschwindigkeiten:

- Stopp: Kein Rennabschnitt (WM: ± 0)
- Normal: Ein Rennabschnitt (WM: ± 0)
- Hoch: Zwei Rennabschnitte (WM: -3)
- Boost: Drei Rennabschnitte (WM: -6)

Mit der gewählten Geschwindigkeit bestimmt der Pilot, über wie viele Rennabschnitte der Speedpod fahren soll. Die Wertmodifikation bestimmt wie schwer es sein wird, mit dieser Geschwindigkeit jeden Rennabschnitt zu durchfahren. Die Wertmodifikation wird beim Bewegen später benötigt.

Wird die Geschwindigkeit Boost gewählt, muss der Booster-Zähler auch um einen erniedrigt werden. Besitzt der Speedpod keine Booster mehr, kann der Pilot auch keinen Boost mehr einsetzen. Der Einsatz von Boostern ist im Rollenspiel Entaria – Dein Weltraumabenteurer normalerweise ein Fahrzeugmanöver. Die Booster bei Speedpods sind nicht mit den Boostern von anderen Fahrzeugtypen vergleichbar, so dass auch ungelernete Piloten diese Booster einsetzen können.

Initiative bestimmen

Wenn alle Geschwindigkeiten gewählt worden sind, können diese aufgedeckt werden. Nun wird die Initiative eines jeden Piloten bestimmt. Die Initiative gibt an, welcher Speedpod sich zuerst bewegen wird. Jeder Pilot würfelt öffentlich 1w12 und addiert seine Initiative und den Wert für die Beschleunigung hinzu.

$Initiative = 1w12 + Initiative\ des\ Pilot + Beschleunigung$

Speedpod bewegen

Die Piloten bewegen sich nun, abhängig von ihrer Initiative über die Rennabschnitte. Der Pilot mit der höchsten Initiative beginnt. Seine vorher gewählte Geschwindigkeit gibt an, über wie viele Rennabschnitte sich der Speedpod bewegen soll. Damit dies auch gelingt, muss dem Pilot für jeden Rennabschnitt ein Pilotenwurf gelingen. Der Pilotenwurf errechnet sich aus dem Erfolgswert für die Fertigkeit „Bodenfahrzeuge“ addiert mit dem „Handling“ des Speedpods. Die gewählte Geschwindigkeit und auch der Rennabschnitt geben Wertmodifikationen vor, die der Pilot einberechnen muss.

$Pilotenwurf = Erfolgswert\ „Bodenfahrzeuge“ + Handling - WM\ Geschwindigkeit - WM\ Rennabschnitt$

- Gelingt der Erfolgswurf, so hat der Pilot den nächsten Rennabschnitt erreicht.
- Misslingt der Erfolgswurf, so verliert der Pilot die Kontrolle über sein Fahrzeug, fällt zurück und bleibt auf diesem Rennabschnitt stehen. Auch wenn er mit seiner gewählten Geschwindigkeit noch mehrere Rennabschnitte befahren wollte.
- Die Rennabschnitte geben oft nicht nur eine Wertmodifikation an, sondern auch noch zusätzliche Effekte, sollte der Erfolgswurf für den Rennabschnitt misslingen oder gelingen. Das Fahrzeug kann Schaden nehmen, der Pilot findet eine Abkürzung oder das Fahrzeug explodiert. Die Effekte sind bei den jeweiligen Rennabschnitten angegeben.
- Mit den Energiepunkten kann der Pilot einen misslungenen Erfolgswurf wieder ausgleichen. Dazu muss der Pilot nur einen Energiepunkt einsetzen und der Erfolgswurf ist automatisch erfolgreich gewesen.
- Bleibt der Speedpod auf einem Rennabschnitt stehen, so wird diese Position mit einem Speedpod-Marker gekennzeichnet.

Manöver ausführen

Nachdem alle Piloten sich bewegt haben, kann jeder Pilot nun ein Manöver ausführen. Die Reihenfolge, welcher Pilot zuerst ein Manöver ausführen darf, bestimmt die vorher festgelegte Initiative. Es folgt eine Liste der möglichen Manöver:

Abdrängeln: Der Pilot versucht ein anderes Fahrzeug auf dem gleichen Rennabschnitt abzudrängeln. Dazu würfeln beide Piloten einen vergleichenden Pilotenwurf.

- Misslingt der Erfolgswert des Dränglers, so rammt der Speedpod kurz den Boden und erhält 1w6 Schaden (1w6+2 bei Geschwindigkeit Hoch oder 1w6+4 bei Geschwindigkeit Boost).
- Ist der Erfolgswurf des gedrängelten Piloten gleich oder höher als der des Dränglers, so kann er dem Drängler ausweichen.
- Ist der Erfolgswurf des Dränglers höher als der des Gedrängelten, wurde der Pilot angedrängelt und schrammt dabei ein Hindernis oder den Boden, wodurch der Speedpod 1w6 Schaden (1w6+2 bei Geschwindigkeit Hoch oder 1w6+4 bei Geschwindigkeit Boost) erleidet.

Rammen: Der Pilot versucht ein anderes Fahrzeug auf dem gleichen Rennabschnitt zu rammen. Dazu würfeln beide Piloten einen vergleichenden Pilotenwurf.

- Misslingt der Erfolgswert des Angreifers, so rammt der Speedpod kurz den Boden und erhält 1w6+2 Schaden (1w6+4 bei Geschwindigkeit Hoch oder 1w6+6 bei Geschwindigkeit Boost).
- Ist der Erfolgswurf des ausweichenden Piloten gleich oder höher als der des Angreifers, so kann er dem Rammversuch ausweichen.
- Ist der Erfolgswurf des Angreifers höher als der des Ausweichenden, wurde der Pilot gerammt, wodurch beide Speedpods Schaden erhalten. 1w6+2 Schaden (1w6+4 bei Geschwindigkeit Hoch oder 1w6+6 bei Geschwindigkeit Boost) für den gerammten Speedpod und die Hälfte am Schaden erhält der rammenden Speedpod.

Improvisierte Reparatur: Bei einer improvisierten Reparatur erhält der Speedpod einen Strukturpunkt an verlorenen Punkten zurück. Der Pilot ist bei diesem Manöver leicht abgelenkt, so dass er auf den nächsten Pilotenwurf eine WM:-3 erhält.

Energiekonverter laden: Der Pilot aktiviert den Energiekonverter der einen verlorenen Energiepunkt wieder auflädt. Der Pilot ist bei diesem Manöver leicht abgelenkt, so dass er auf den nächsten Pilotenwurf eine WM:-3 erhält.

Booster aufladen: Der Pilot verteilt seine Bordenergie in die Booster, so dass einer wieder aufgeladen wird. Dies kostet zwei Energiepunkte. Der Pilot ist bei diesem Manöver leicht abgelenkt, so dass er auf den nächsten Pilotenwurf eine WM:-3 erhält.

Spezialmanöver – Belkanis Rolle: Dies ist ein Spezialmanöver, das vorher als Fertigkeit erlernt werden muss. Der Pilot ist in der Lage, durch eine Rolle seines Speedpods an jeder Enge hindurch zu fahren, auch wenn die maximale Anzahl von Fahrzeugen für diesen Rennabschnitt erreicht ist. Dazu muss ihm ein einfacher Pilotenwurf gelingen. Dieses Manöver funktioniert, wenn die Geschwindigkeit des Piloten so gewählt ist, dass er durch die Enge fährt und nicht dort am Ende seiner Phase stehen bleibt.

Spezialmanöver - Nerilianischer Schwenk: Dies ist ein Spezialmanöver, das vorher als Fertigkeit erlernt werden muss. Dieses Spezialmanöver, das normalerweise für die Flucht eingesetzt wird, kann in einem Speedpod-Rennen als Angriff genutzt werden. würfeln beide Piloten einen vergleichenden Pilotenwurf.

- Misslingt der Erfolgswert des Angreifers, so schrammt er kurz den Boden und der Speedpod erleidet 1w6 Schaden.
- Ist der Erfolgswurf des Opfers gleich oder höher als der des Angreifers, so kann er dem Düsenstrahl ausweichen.
- Ist der Erfolgswurf des Angreifers höher, so wird der angegriffene Pilot kurzzeitig vom Düsenstrahl des Speedpods geblendet. Der Pilot erleidet 1w6+4 Schaden und erhält eine WM:-3 auf den nächsten Pilotenwurf.

Besondere Ereignisse

Verlust der Kontrolle

Für jeden Rennabschnitt muss dem Piloten ein Pilotenwurf gelingen. Misslingt dieser Wurf, so hat der Pilot die Kontrolle über sein Fahrzeug verloren. Normalerweise, auf einem einfachen Streckenabschnitt, würde nichts Weiteres passieren, als dass der Pilot zurückfällt und auf dem Streckenabschnitt stehen bleibt. Jedoch wäre Speedpod nicht Speedpod, wenn die Rennabschnitte oft nicht „normal“ sind. Bei den meisten Rennabschnitten gibt es neben erhöhter Wertmodifikation durch ihre Begebenheit (steile Kurven, Hindernisse auf der Fahrbahn und Ähnliches), auch besondere Effekte wie Schäden am Fahrzeug durch herumliegende Felsen, enge Passagen oder Explosionen. Diese Effekte sind bei den Rennabschnitten jeweils mit angegeben.

Ausfall der Energie

Jeder Verlust von Energiepunkten muss auf dem Speedpod-Bogen mitprotokolliert werden. Sinken die Energiepunkte auf null, kann der Speedpod weiterfahren, doch der Pilot hat keine Energiepunkte zum einsetzen.

Schäden am Speedpod

Nimmt der Speedpod durch Rammen von anderen Speedpods oder durch Kontakt mit dem Boden oder anderen Hindernissen Schaden, wird dieser Schaden von den Strukturpunkten des Speedpods abgezogen. Sinken die Strukturpunkte auf null, ist der Speedpod zerstört.

Speedpod zerstört

Sinken die Strukturpunkte auf null, ist der Speedpod zerstört. Der Speedpod überschlägt sich ein paar mal, rammt Hindernisse und schlittert über den Boden, bis er schließlich in dem Rennabschnitt stehen bleibt, in dem der Speedpod auch den Schaden erlitten hat. Zusätzlich erhält der Pilot Schaden durch diesen Crash. Der Schaden ist abhängig von der vorher gewählten Geschwindigkeit. 1w6+4 bei Normal, 1w6+10 bei Hoch und 1w6+16 bei Boost.

Musterstrecken

Es folgen drei Musterstrecken aus unterschiedlichen Ligen.

Trematakus-Strecke

Die Trematakus-Strecke wird auf Eltrus III von der Pulsar-Liga befahren. Die Strecke zeichnet sich durch ihre Kürze und Schlichtheit aus. Die Strecke ist für Anfänger durch ihre steile Kurve, kurz vor der Ziellinie schon eine Herausforderung. Normalerweise befahren 10 Speedpods die Strecke.

Abschnitt	Rennabschnitte
1	Ziellinie
2	Leichte Kurve
3	Wasserfläche
4	Normaler Abschnitt

Kapitel 19 - Minispiele

5	Steile Kurve
---	--------------

Rundenanzahl: 9

Bärkan-Nok Strecke

Die anspruchsvolle Rennstrecke des Mondes Garion um den Planeten Dornagie im Tek'roh-System wird hauptsächlich von der Graviton-Liga genutzt. Auf ihr kämpfen 12-15 Fahrer auf der kurvenreichen Strecke um den Sieg. Highlight ist der reißende Fluss Tuumae den die Strecke zweimal kreuzt, die Rampe über eine kleine Schlucht, sowie die Enge kurz vor dem Zieleinlauf.

Abschnitt	Rennabschnitte
1	Ziellinie mit Boxengasse
2	Leichte Kurve
3	Wasserfläche
4	Viele Felsen
5	Leichte Kurve
6	Leichte Kurve
7	Rampe
8	Normaler Abschnitt
9	Wasserfläche
10	Enge
11	Einige Felsen

Rundenanzahl: 5

Mussah Assa Strecke

Die Mussah Assa Strecke im Altris-System gehört zu den sehr anspruchsvollen Speedpod-Rennstrecken. Nicht nur das die Rennstrecke sehr abwechslungsreich und dazu sehr gefährlich ist, hinzu kommt, das die Atmosphäre des Planeten Fornek stark schwefelhaltig ist und so die Fahrer mit Atemmasken fahren müssen. Die Rennstrecke wird von der Darksun-Liga genutzt und ihre Highlights bestehen aus zwei gefährlichen Kreuzungen, den vielen Hindernissen und dem breiten Fluss Musrkesh der in einen Lavasee strömt. Die Strecke wird normalerweise von ca. 15-20 Speedpods befahren.

Abschnitt	Rennabschnitte
1	Ziellinie mit Boxengasse
2	Wasserfläche
3	Lavasee
4	Normaler Abschnitt
5	Rauch
6	Kreuzung mit 12
7	Sehr steile Kurve
8	Normaler Abschnitt
9	Einige Felsen
10	Steile Kurve
11	Abkürzung
12	Kreuzung mit 6
13	Leichte Kurve
14	Sehr schmale Enge
15	Viele Felsen

Rundenanzahl: 3

Hespa Nura Strecke

Die Hespa Nura Rennstrecke wird normalerweise von ca. 15 bis 20 Speedpods über nur zwei Runden befahren. Die Strecke ist sehr lang und sehr gefährlich, so dass die Ausfälle der Speedpods enorm steigen würden, wenn die

Rundenanzahl höher liegen würde. Die königliche Rennstrecke des Königshauses Tyr liegt auf dem Tektonus Mond um den Wasserplaneten Cydron im Cydro-System. Die Strecke umfasst eine komplette kleine Insel die nur für diesen Zweck erschlossen und bebaut wurde. Die Insel Hespa ist vulkanisch sehr aktiv so das sehr viele Lavaseen und Vulkane auf ihr bestehen. Diese Umgebung gibt der, bei den Zuschauern sehr beliebte Rennstrecke, das ganz besondere Flair. Um auf der Strecke fahren zu können, muss ein Speedpod-Rennpilot schon in die höchste aller Ligen aufgestiegen sein: der Nova-Liga. Die Strecke ist neben den vielen Lavaseen, Rampen, steilen Kurven und den beiden Kreuzungen kurz vor Zieleinlauf sehr gefährlich.

Abschnitt	Rennabschnitte
1	Ziellinie
2	Normaler Abschnitt
3	Leichte Kurve
4	Sehr steile Kurve
5	Rampe
6	Rampe
7	Lavasee
8	Schmale Enge
9	Sehr steile Kurve
10	Abkürzung
11	Sehr schmale Enge
12	Leichte Kurve
13	Sehr steile Kurve
14	Leichte Kurve
15	Sehr steile Kurve
16	Lavasee
17	Lavasee
18	Lavasee
19	Rauch
20	Viele Felsen
21	Viele Felsen
22	Steile Kurve
23	Einige Felsen
24	Schmale Enge
25	Leichte Kurve
26	Leichte Kurve
27	Einige Felsen
28	Rampe
29	Kreuzung mit 31
30	Sehr steile Kurve
31	Kreuzung mit 29
32	Sehr steile Kurve

Rundenanzahl: 2

Eigene Strecken erstellen

Mit dem folgendem System können Sie eigene Speedpod-Rennstrecken zusammenstellen.

Anzahl Rennabschnitte

Zuerst wird die maximale Anzahl von Rennabschnitten bestimmt. Dabei wird zwischen kurzen, normalen und langen Strecken unterscheiden.

Rennstrecken Länge	Anzahl Rennabschnitten
Kurze Rennstrecke	1w6
Normale Rennstrecke	2w6+5

Kapitel 19 - Minispiele

Lange Rennstrecke

3w6+15

Rennabschnitte bestimmen

Für jeden Rennabschnitt wird nun mit folgender Tabelle bestimmt wie dieser beschaffen ist. Die Ergebnisse können in eine Tabelle, wie die Musterstrecken, geschrieben werden. Der erste Rennabschnitt ist immer die Ziellinie. Bei längeren Strecken kann auch eine Ziellinie mit Boxengasse gewählt werden.

Zw12	Rennabschnitt
2-7	Normaler Abschnitt
8-9	Leichte Kurve
10	Steile Kurve
11	Sehr steile Kurve
12-13	Einige Felsen/Felsnadeln
14	Viele Felsen/Felsnadeln
15	Rampe
16	Lavasee
17	Wasserfläche
18	Nebel/Rauch
19	Kreuzung
20-21	Enge
22	Schmale Enge
23	Sehr schmale Enge
24	Abkürzung

Ziellinie

Die Start und Ziellinie der Rennstrecke.

WM: keine

Effekt: keiner

Ziellinie mit Boxengasse

Hinter der Ziellinie liegt eine Boxengasse. In ihr kann der Pilot die Energie seines Speedpods über Induktionsschleifen wieder aufladen. Die Bewegung des Piloten muss dafür in seiner Phase auf diesem Rennabschnitt enden. Er erhält 1w6+2 Energiepunkte zurück.

WM: keine

Effekt: keiner

Normaler Abschnitt

Ein gerader Rennabschnitt ohne Besonderheiten.

WM: keine

Effekt: keiner

Leichte Kurve

Eine leichte Kurve ohne Besonderheiten.

WM: keine

Effekt: keiner

Steile Kurve

Eine steile Kurve in der ein Pilot die Kontrolle über sein Speedpod verlieren könnte.

WM:-3

Effekt: keiner

Sehr steile Kurve

Der Rennabschnitt vollführt hier eine steile Kurve in eine andere Richtung. Die Gefahr, dass der Speedpod außer Kontrolle gerät ist sehr hoch.

WM:-6

Effekt: keiner

Einige Felsen/Felsnadeln

Der Rennabschnitt ist überseht mit kleinen Hindernissen, wie Felsen oder scharfen Felsnadeln.

WM:-3

Effekt: 1w6 Schaden am Speedpod.

Viele Felsen/Felsnadeln

Dieser Rennabschnitt ist sehr unübersichtlich und übersät mit großen Felsen oder scharfen Felsnadeln. Der Pilot muss sein Fahrzeug in Slalom durch diesen Rennabschnitt fahren.

WM:-6

Effekt: 1w6+4 Schaden am Speedpod.

Rampe

Die Rennstrecke ist durch eine Felsspalte oder Schlucht unterbrochen. Eine Rampe führt über dieses Hindernis. Berechnet der Pilot den Absprung falsch, so kommt das Fahrzeug falsch auf den Boden auf und nimmt dabei Schaden.

WM:-4

Effekt: 1w6+3 Schaden am Speedpod.

Lavasee

Die Rennstrecke führt über einen Lavasee. An einigen Stellen gibt es kleine Feuersäulen denen der Pilot ausweichen muss.

WM: keine

Effekt: 1w6+3 Schaden am Speedpod und Piloten.

Wasserfläche

Die Rennstrecke führt über eine Wasserfläche auf denen die Traktionskontrollen des Schwebeantriebs stark beeinträchtigt werden.

WM:-6

Effekt: keiner

Nebel/Rauch

Die Sichtweite in diesem Rennabschnitt ist durch Nebel oder Rauch stark beeinträchtigt.

WM:-4

Effekt: keiner

Kreuzung

Die Rennstrecke kreuzt einen anderen Teil der Rennstrecke. Befinden sich hier andere Speedpods, droht ein Zusammenstoß mit diesen Fahrzeugen oder mit der Rennstrecke durch heftige Ausweichbewegungen.

WM: Pro generischer Speedpod der sich in diesem Rennabschnitt gerade befindet, erhält der Pilot eine WM:-1.

Effekt: 1w6+6 Schaden am Speedpod und Piloten.

Enge

Dieser Rennabschnitt ist verengt, so dass maximal drei Speedpods sich gleichzeitig auf diesem Rennabschnitt befinden können. Kommt ein weiterer Speedpod hinzu, muss ihm ein weiterer Pilotenwurf gelingen. Gelingt der Wurf, so bremst der Pilot ab und bleibt im vorherigen Rennabschnitt stehen. Misslingt der Wurf, so kommt es

Kapitel 19 - Minispiele

zum Kontakt mit der Rennstrecke und der Speedpod nimmt 1w6 Schaden.
 WM: keine
 Effekt: keine

Schmale Enge

Dieser Rennabschnitt ist verengt, so dass maximal zwei Speedpods sich gleichzeitig auf diesem Rennabschnitt befinden können. Kommt ein weiterer Speedpod hinzu, muss ihm ein weiterer Pilotenwurf gelingen. Gelingt der Wurf, so bremst der Pilot ab und bleibt im vorherigen Rennabschnitt stehen. Missling der Wurf, so kommt es zum Kontakt mit der Rennstrecke und der Speedpod nimmt 1w6 Schaden.
 WM: keine
 Effekt: keine

Sehr schmale Enge

Dieser Rennabschnitt ist verengt, so dass maximal ein Speedpod sich gleichzeitig auf diesem Rennabschnitt befinden kann. Kommt ein weiterer Speedpod hinzu, muss ihm ein weiterer Pilotenwurf gelingen. Gelingt der Wurf, so bremst der Pilot ab und bleibt im vorherigen Rennabschnitt stehen. Missling der Wurf, so kommt es zum Kontakt mit der Rennstrecke und der Speedpod nimmt 1w6 Schaden.

WM: keine
 Effekt: keine

Abkürzung

Eine schmale Passage am Streckenrand kann als Abkürzung genutzt werden. Gelingt der Pilotenwurf für diesen Rennabschnitt, so kann der nächste Rennabschnitt übersprungen werden.
 WM: keine
 Effekt: keiner.

Rundenanzahl

Die Rundenanzahl wird durch die Anzahl von Rennabschnitten bestimmt. Nach der folgenden Tabelle wird die Rundenanzahl bestimmt.

Rennabschnitte	Rundenanzahl
Bis 10	2w6
Bis 20	1w6
Bis 33	1w6/2 (aufgerundet)

Speedpod - Fuhrpark

Es folgen acht Beispiele für unterschiedliche Speedpods.

Speedpod	Handling	Beschleunigung	Booster	Struktur-Punkte	Energie-Punkte	Energiekonverter	Kosten
Sonapelp Industries - Basic8	0	2	1	6	1	0	5 kC
Sutec - H4-L	2	6	3	12	3	1	76
Sutec - H5-G	3	6	4	13	3	1	106
Sutec - H5-X	4	9	5	10	4	1	156
Horatus - A3 Tokk	3	6	5	13	5	2	200
Karetschkin Industrie - Balta U7	2	5	3	16	3	1	88
Barnu - 668A	3	11	2	12	4	1	177
Wykosama - Darkalevi02	2	6	3	20	5	1	188

Eigene Speedpod konstruieren

Neben den oben vorgestellten Speedpods, gibt es eine Vielzahl von anderen Speedpods deren Auflistung sich nicht lohnt. Stattdessen folgt eine Preisliste zur Konstruktion von eigenen Speedpods. Die sechs Spalten geben die unterschiedlichen Fahrzeugdaten an und deren Höhe die man wählen kann. Die Höhe jedes einzelnen Fahrzeugwertes gibt die Kosten an, die man dafür zahlen muss.

	Handling	Beschleunigung	Booster	Struktur-Punkte	Energie-Punkte	Energiekonverter
1 kC	0	1	0	6	0	0
2 kC		2	1	7	1	
4 kC	1	3	2	8	2	
8 kC		4	3	10	3	1
12 kC	2	5		11		
20 kC		6	4	12	4	
25 kC	3	7		13		
30 kC		8		14		
40 kC	4	9	5	16	5	
50 kC		10		18		2
100 kC	5	11	6	20	6	3

Stardust

Stardust ist ein Kartenspiel mit 48 Karten. Es gibt 6 Joker, 6 Sonnenkarten, 36 Planetenkarten. Das Spiel kann mit 3 bis 5 Spielern gespielt werden.

Spielregeln

Das Ziel des Spiels ist es Planetensystem zu bauen, die eine besonders hohe Wirtschaft besitzt. Dazu zählt man am Ende alle Wirtschaftspunkte der Planeten zusammen um den Sieger fest zu stellen.

Das Spiel beginnt mit einen Mindesteinsatz (10 C), das in einen Topf in der Mitte des Spieltisches eingezahlt wird. Danach erhält jeder Spieler, im Uhrzeigersinn, 5 Karten. Die Karten werden für sich behalten und niemandem gezeigt. Nach dem jeder seine Karten erhalten hat, folgt eine Setzphase. Der erste Spieler fängt an, ein Gebot zu machen. Der zweite und jeder folgende Spieler kann entscheiden, ob er, mit dem Gebot geht, selber erhöht oder aussteigt. Das gesamte Geld wandert während des Spieles, in den Topf. Nach dem der letzte Spieler seinen Zug gemacht hat, folgt eine neue Geberphase. Es können wieder beliebig viele Karten abgelegt und neue Karten gezogen werden. Jeder Spieler besitzt dabei immer 5 Karten. Nicht mehr nicht weniger. Nachdem jeder neue Karten gezogen hat (oder darauf verzichtet hat), folgen nur noch Setzphasen. Solange, bis alle ausgestiegen sind und der letzte den Topf bekommt, oder ein Spieler die Runde mit "sehen" beendet. Dazu muss er ein letztes mal erhöhen und alle anderen müssen mitziehen oder aussteigen. Danach werden alle Karten offengelegt und miteinander verglichen. Der Spieler mit den meisten Wirtschaftspunkten hat gewonnen und kassiert den Topf.

Eine neue Runde beginnt.

Die Spielkarten

Die Joker

Das Prisma von Entaria (hellblaue Karte)

Das Prisma kann an Stelle einer roten Sonne oder eines Planeten eingesetzt werden. Es besitzt dabei drei Steifen oder 4 Wirtschaftspunkte.

Der Heiler von Garon (rosa Karte)

Der Heiler kann an Stelle einer roten Sonne oder eines Planeten eingesetzt werden. Es besitzt dabei zwei Steifen oder 3 Wirtschaftspunkte.

Der Lebenshauch (rote Karte)

Der Lebenshauch kann an Stelle einer roten Sonne oder eines Planeten eingesetzt werden. Es besitzt dabei einen Steifen oder zwei Wirtschaftspunkte.

Das schwarze Loch (graue Karte)

Das Loch kann an Stelle eines Planeten eingesetzt werden. Dabei besitzt es drei Wirtschaftspunkte.

Der schnelle Tod (grüne Karte)

Der Tod kann an Stelle eines Planeten eingesetzt werden. Dabei besitzt er zwei Wirtschaftspunkte.

Das dunkle Wasser (Dunkelblaue Karte)

Das Wasser kann an Stelle eines Planeten eingesetzt werden. Dabei besitzt es einen Wirtschaftspunkt.

Die Sonnen-Karten

Es gibt 6 Sonnen. Drei davon sind Rot und die anderen drei sind Gelb. Jede Sonne besitzt einen, zwei oder drei Streifen. Diese Streifen geben den Wert der Sonne an, wobei drei Streifen, der höchste Wert und ein Streifen, der niedrigste Wert ist. Eine rote Sonne ist immer mehr Wert, als eine gelbe Sonne.

Die Planetenkarten

Es gibt 36 Planetenkarten, unterteilt in drei Strukturen. 12 Waldplaneten, 12 Aquaplaneten und 12 Wüstenplaneten. Die Planeten unterscheiden sich alle in drei Größen. Groß, mittel und kleine Planeten. Jeder Planet besitzt Wirtschaftspunkte, von eins bis vier. Ein Planet mit vier Wirtschaftspunkt, ist der Planet mit dem höchsten Einkommen und der mit einen Punkt, der mit dem niedrigsten.

Mögliche Kombinationen

Das Zweiersystem

Ein Zweiersystem besteht aus zwei Planeten, gleicher Größe und Struktur.

Das Dreiersystem

Ein Dreiersystem besteht aus ein drei Planeten, gleicher Größe und Struktur oder aus einem großen, mittleren und kleinen Planeten gleicher Struktur.

Das gemischte System

Ein gemischtes System besteht aus einem Dreisystem und einem Zweiersystem anderer Struktur.

Das Megasystem

Das Megasystem besteht aus einem Dreiersystem und einem Zweiersystem gleicher Struktur. Dieses System besitzt keinen Unterschied zu einem gemischten System.

Der Sternenhaufen

Ein Sternenhaufen besteht aus fünf Sonnen. Bei einen zusammentreffen von soviel Massen, entsteht eine Supernova und alle Planetensystem der anderen Spieler wird zerstört. Der Spieler mit dem Sternenhaufen gewinnt.

Das große Treffen

Das große Treffen besteht aus fünf Joker. Sie haben die Macht, über alle zu herrschen und sogar eine Supanova

Kapitel 19 - Minispiele

zu überleben. Der Spieler mit dem großen Treffen, gewinnt. Auch wenn ein Sternenhaufen im Spiel ist.

Punkte

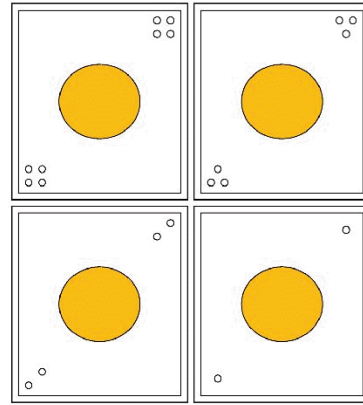
Am Ende des Spiels werden die Karten der Spieler verglichen. Dazu werden der Wirtschaftspunkte der möglichen Planetensysteme (siehe Oben) addiert und mit dem Ergebnisse der Anderen verglichen. Der Spieler mit dem höchstem Wert hat gewonnen.

Besitzen die Planetensysteme unterschiedlicher Spieler, den gleichen Wert, so gewinnt der Spieler der die hochwertigste Sonne mit den meisten Streifen besitzt.

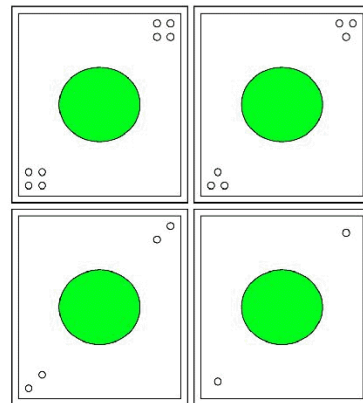
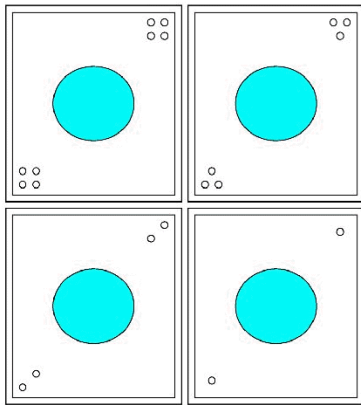
Wird eine Sonne, mit einem gleichwertigen Joker verglichen, so gewinnt die richtige Sonne und nicht der Joker.

Besitzt keines der Systeme eine Sonne, so gewinnt das System mit den meisten Waldplaneten. Gibt es keine Waldplaneten, gewinnt das System mit den meisten Aquaplaneten.

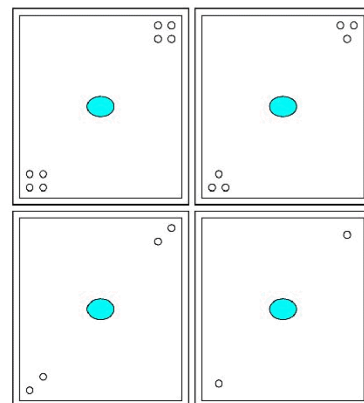
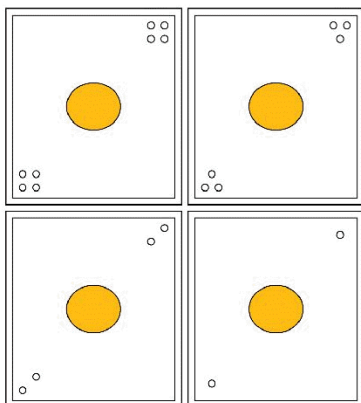
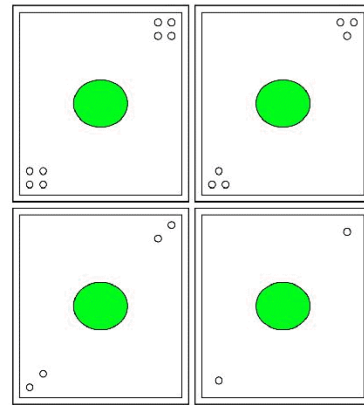
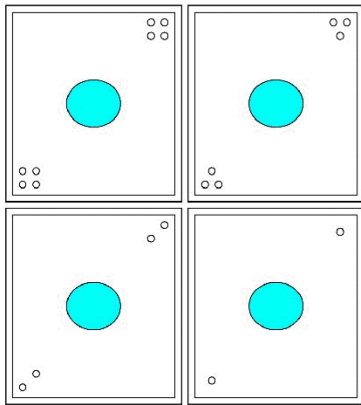
Es ist übrigens nicht möglich ein reines Joker-Planetensystem zu erschaffen. Es muss mindestens ein Planet sich in einen Planetensystem befinden.



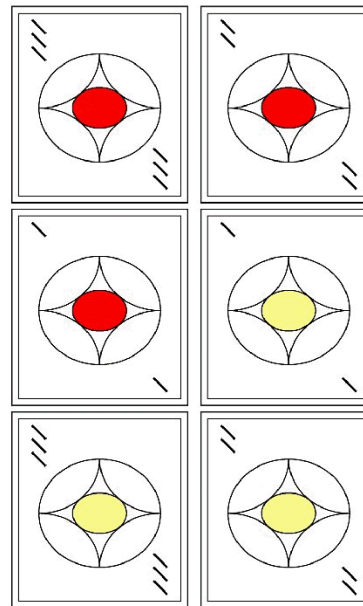
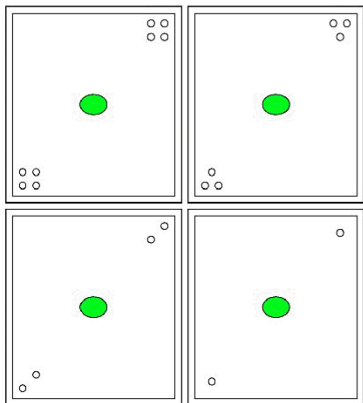
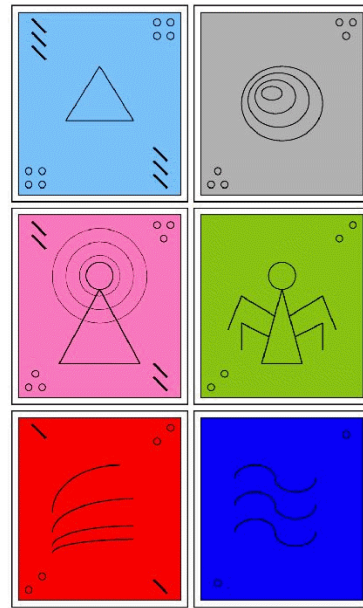
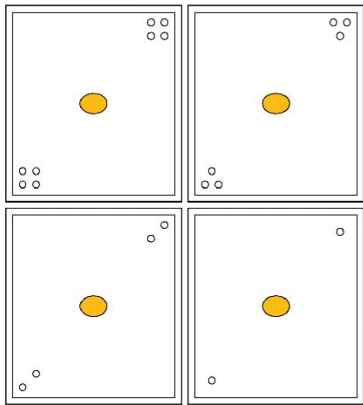
Die Karten zum Druck



Kapitel 19 - Minispiele



Kapitel 19 - Minispiele



Outbowl

Jedes Outbowl-Team besteht aus sechs Mitgliedern. Einem Killer, zwei Jägern, zwei Blocker und einem Seher. Beim Outbowl wird in unterschiedlichen widrigen Umgebungen versucht eine Stahlkugel in ein gegnerisches Tor zu feuern. Die Spieler stecken dabei in kleinen Miniraumkapseln mit sehr einfacher Steuerung.

Die Jäger haben zwei lange Fangarme mit kleinen Netzen an den Enden. Mit denen können die Jäger die Stahlkugel fangen und auch werfen. Die Blocker besitzen einen großen netzartigen Fächer mit denen sie Torversuche aufhalten können. Der Seher besitzt nur einen kleinen Fangarm, einen kleinen Fächer und eine Sensorphalanx. Mit der Phalanx besitzt der Seher den vollen Überblick über alle Mitspieler und kann somit Position und Flugrichtung an die anderen Mitspieler durchgeben. Der Killer besitzt nur eine große Klammer, mit der er andere Raumkapseln festhalten kann.

Das Tor selbst ist ein kleiner, ca. 3 Meter durchmessener Ring. Die Stahlkugel wird von einem Droiden gesteuert, der verhindern soll dass die Kugel außerhalb des verloren geht.

Beim Outbowl geht es recht hart zu. Mit den Düsen wird geblendet, mit den Armen geschlagen und geschubst und mit der Kapsel selbst wird der Gegenspieler gerammt. Nicht selten kommt es vor, dass eine Kapsel ihren Druck verliert und aus dem Match ausscheidet.

Durch Kameras am Spielfeldrand, durch kleine Kameraflugdroiden und durch Kameras an und in den Miniraumkapseln wird das Spiel verfolgt und aufgezeichnet.

Outbowl-Kämpfe fordern von den Spielern räumliches Vorstellungsvermögen, Ausdauer und Nervenkraft. Mit etwas Brutalität und viel Taktik kommen erfolgreiche Teams an die Spitze.

Die Charaktere müssen sich eine Rolle des Teams auswählen. Sollten Rollen übrig bleiben, werden sie durch Gehilfen übernommen. Die technischen Daten eines Gehilfen ist weiter unten beschrieben.

Jedes Teammitglied besitzt drei Aktionen die weiter unten beschrieben sind. Der Spielleiter übernimmt in jedem Match die Rolle der Gegner. In jedem Match müssen sich die Teammitglieder absprechen, welche Aktionen sie durchführen. Es gibt in jedem Match zwei Runden. Pro Runde bestimmt jedes Mitglied, was es macht. Zuerst bestimmt der Spielleiter die Aktionen der Gegner und schreibt sie auf. Danach beraten sich die Spieler und schreiben die Aktionen auf. Dann werden die Aktionen verglichen.

Die Aktionen

Aktionen des Killers: Eliminieren, Eliminieren, Tor

Aktionen des Jägers: Tor, Tor, Verteidigung

Aktionen des Blockers: Verteidigung, Verteidigung, Tor

Aktionen des Sehers: Scann, Scann, Verteidigung

Ist eine Aktion verbraucht, kann er sie in diesem Match nicht mehr anwenden. Ein Blocker kann in einem Match nur einmal die Aktion Tor nutzen, so dass seine zweite Aktion wohl Verteidigung ist.

Eliminieren: Mit dieser Aktion wird die Aktion eines Gegenspielers gestört und somit ignoriert, wenn ihm ein Erfolgswurf auf Geschick gelingt. Der Outbowl-Spieler muss vorher bestimmen, welchen Gegnerspieler er eliminieren will.

Tor: Der Outbowl-Spieler schießt ein Tor, wenn ihm ein Erfolgswurf für Reflexe gelingt.

Verteidigung: Der Outbowl-Spieler verhindert ein Tor, wenn ihm ein Erfolgswurf auf Stärke gelingt.

Scann: Mit dieser Aktion, wird der Spielablauf analysiert. Gelingt ein Erfolgswurf Intelligenz, so erhalten alle Outbowl-Spieler im Team für diese Runde, eine WM:+4 auf ihre Erfolgswerte.

Zusatz

Besitzt ein Charakter die Fertigkeit „Null-G“, „Raumanzug“, „Akrobatik“ auf mindestens Stufe 4, „Geländelauf“ auf mindestens Stufe 4, „Mini-Grav-System“ auf mindestens Stufe 4 oder „Raumschiff Klasse A“ auf mindestens Stufe 6, so erhält er pro Fertigkeit eine Wertmodifikation von +1 auf seinen Erfolgswert im Outbowl-Match.

Vergleichen von Aktionen

Alle Aktionen werden gleichzeitig aufgedeckt. Für jede Aktion muss nun jeder Spieler würfeln um zu bestimmen, ob die Aktion auch eintritt.

Die Aktion des Sehers sollte zuerst durchgeführt werden um mögliche Modifikationen zu bestimmen. Jede erfolgreiche Tor-Aktion wird von einer erfolgreichen Verteidigungsaktion aufgehoben. Die erfolgreiche Eliminieren-Aktion kann auch Verteidigungs-Aktionen aufheben. Bleibt nach dem Vergleichen ein oder mehr Tor-Aktionen übrig, so wurden diese Tore auch geschossen.

>>>Die DeepShadows spielen gegen die BumbaHeads. Die DeepShadows spielen in den beiden Runden wie folgt:

Killer: Eliminieren Jäger1, Tor

Jäger1: Tor, Tor

Jäger2: Verteidigung, Tor

Blocker1: Verteidigung, Tor

Blocker2: Verteidigung, Tor

Seher: Verteidigung, Verteidigung

Die BumbaHead spielen einen klassischen Spielablauf wie folgt

Killer: Eliminieren Jäger1, Eliminieren Killer

Jäger1: Tor, Tor

Jäger2: Tor, Tor

Blocker1: Verteidigung, Verteidigung

Blocker2: Verteidigung, Verteidigung

Kapitel 19 - Minispiele

Seher: Scann, Scann

Vorausgesetzt alle Erfolgswürfe gelingen, ergibt sich in der ersten Runde: Die zwei Tor-Aktionen der BumbaHeads werden von dem DeepShadow-Killer und den Blockern vollständig aufgehoben. Da hilft auch kein Scann durch den Seher. Aber auch der Angriff der DeepShadow verläuft zwischen den Sternen, da der Jäger nicht durch die Blocker kommt. In der zweiten Runde sieht es jedoch anders aus. Die BumbaHeads kommen mit einem Jäger durch die Blocker. Die DeepShadows hingegen haben voll auf Angriff gesetzt. Der Killer wird jedoch eliminiert und zwei Angriffe landen bei den Blockern. Zwei Angriffe kommen also durch. Alle drei Torchancen, also die eine vom BumbaHead und die zwei vom DeepShadow waren erfolgreich, so dass das Match mit einem 1:2 endet. <<<

Doom: Das Brettspiel® Konvertierungsregeln

Wer „Doom: Das Brettspiel®“ sein eigen nenne, kann dessen Pläne, Figuren und Missionen nutzen um auch Charaktere aus der Welt von Entaria in Gefechte gegen Supermutanten zu schicken.

Konvertierung der Gegner

Die folgende Liste gibt die Liste der Gegner an, die verwendet werden.

Doom	Entaria
Zombie	Zombie Mutant
Imp	Feigling Mutant
Trite	Spinnen Mutant
Demon	Wolf Mutant
Mancubus	Fettsack Mutant
Hell Knight	Schlachter Mutant
Archivile	Feuerbrülle Mutant
Cyberdemon	Blut Mutant
Zombie Commando	Zombie Mutant mit Fernkampf Waffe
Revenant	##
Cherub	##
Maggot	##
Cacodemon	##
Vagary	##

Konvertierung der Waffen

Doom	Entaria
Faust	Waffenlos
Pistole	Projektile Pistole
Maschinenpistole	Projektile Gewehr
Schrotflinte	Automatik Schrotgewehr
Granate	Splittergranate
Maschinengewehr	Projektile Maschinengewehr
Raketenwerfer	Leichter Granatenwerfer
Plasmawerfer	Mittelschwerer Flammenwerfer
BFG	Plasma Kanone
Soul Cube	###

Konvertierung der Spielteile

Doom	Entaria
Blockierendes Hindernis	Vollständige Deckung
Gefährliches Hindernis	Je Feld = SW.1
Begegnungen	Wie bei Doom
Teleporter	Wie bei Doom
Versorgungsschächte	Wie bei Doom
Patronen/Kugeln Munition	1x Magazin für Projektilwaffen oder Schrotgewehr
Raketen/Granaten Munition	1x Granate oder 1x Schuss für Raketenwerfer
Energiezellen Munition	1x Magazin für Flammenwerfer oder Plasma Kanone

Rüstungsspielsteine	1x Rüstung = Panzerweste, 2x Rüstung = Sicherheitspanzerung, 3x Rüstung = Kampfanzug
Verletzungsspielsteine	Wird nicht benötigt
Ausrüstungsbehälter	Wird nicht benötigt
Marine Karten	Wird nicht benötigt
Eindringlingskarten	Wird nicht benötigt
Befehlsspielsteine Marines	Wird nicht benötigt
Doom Würfel	Wird nicht benötigt

Konvertierung der Regeln

Spielaufbau

Der Spielleiter nutzt das Szenario-Heft als Abenteuerer und wählt nun ein Szenario aus. Das Startgebiet des Spielplan wird nach dem Szenario aufgebaut und die Spielfiguren werden in das Startgebiet gesetzt.

Die Charaktere besitzen die normale Ausrüstung, die sie immer dabei haben. Sonst wird es zu schwer.

Rundenablauf und Regeln

Die Konvertierung der Regeln ist einfach: ignorieren. Der rundenablauf und die Spielregeln sind die gleichen wie in entaria. Wenn eine Tür geöffnet wird ein neuer Bereich aufgebaut in dem die neuen Gegner aufgestellt werden.