

# SPACE KRAKEN

KOMMANDANTEN GRUNDAUSBILDUNG





# SPACE KRAKEN

CRYPTED GAME MASTER SERIES - A SCIENCE FICTION DUNGEON CRAWLER

© ALL COPYRIGHTS BY MARKUS GEIGER

[WWW.3DARTLAB.DE](http://WWW.3DARTLAB.DE)

DIESES SPIEL IST NICHT FÜR KINDER UNTER 14 JAHRE GEEIGNET

# KOMMANDANTEN GRUNDAUSBILDUNG

## 1. WILKOMMEN KOMMANDANTEN-ANWÄRTER

Guten Morgen Kommandant. Wir hoffen, du hattest einen angenehmen Tiefschlaf. Nach der langen Reise konnten wir, Dank der Unterstützung einer unglaublichen Crowdfunding Kampagne mit tausenden von Unterstützern, alle Raumschiffe startfertig machen. Nun ist es an der Zeit, dich in den Kapitänsstuhl zu setzen und das Kommando an dich zu übergeben.

Nur eine Sache noch, ehe du ein Multi-Milliarden Euro Raumschiff zu Schrott fliegst, absolviere doch besser die Kommandanten Grundausbildung (zum Abschluss gibt es auch eine gratis Lebensversicherung).

Ziel der Ausbildung ist ein schneller Überblick, wie eine Kampagne gestartet und eine ganze Runde abgehandelt wird. Um es einfach und schnell zu erklären, ist das beschriebene Spiel absichtlich nicht interaktiv. Direkt nach dem Lesen kannst du das Grundspiel nehmen, eine eigene Kampagne und Crew definieren und direkt dein erstes Abenteuer beginnen.

**Wichtig:** Alle Seitenreferenzen in diesem Tutorial beziehen sich auf die Seiten des Grundspiels.

## 2. DIE STORY

Die Story von SPACE KRAKEN wird an zwei Stellen erzählt, der Introstory gleich am Anfang des Buches (du darfst sie gleich lesen, wenn du möchtest, siehe Seite 4), sowie zum Großteil in vielen Crypted-Game-Master-Events während des Spiels.

## 3. ERRUNGENSCHAFTEN ÜBERPRÜFEN

Während du versuchst SPACE KRAKEN zu lösen, wirst du verschiedene ERRUNGENSCHAFTEN freischalten. Diese gewähren dir kleine Vorteile für alle folgenden Kampagnen.

## 4. WÄHLE DEN CREW-HINTERGRUND

Auf Seite 10 findest du mehrere Backstories zur Auswahl. Gehen wir mal davon aus, unser heutiger Demospieler, den wir auch als „du“ bezeichnen, wählt „FRÜHE SIEDLER“. Dies erlaubt dir, jedes Crewmitglied mit einer Level 2 Gratis Waffe oder Gegenstand auszurüsten.

## 5. WAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Auf Seite 118 entscheidest du dich für „NUR EINE SIMULATION“ als Schwierigkeitsgrad. Dies erlaubt dir das Spiel am Anfang jeder Runde und an jeder Klonstation abzuspeichern. Nach dem Abschluss der Kampagne werden deine Kampagnenpunkte jedoch halbiert.

## 6. AUSWAHL DER STORYLINES

Auf Seite 13 findest du alle verfügbaren Storyline-Sets. Dieses Mal verwenden wir das Set Nummer 2 mit den 4 Storyline Startkoordinaten: **INA, IFU, INB und IAW**. Die rot markierten Lines sind übrigens Horror

Geschichten, die grün markierten Lines sind Comedy.

Notiere die 4 Lines im CGM LINE TRACKER auf Seite 14:

CGM LINE								
LINE 1	1NA							
A	B	C	D	E	F	G	H	
LINE 2	1FU							
A	B	C	D	E	F	G	H	
LINE 3	1NB							
A	B	C	D	E	F	G	H	
LINE 4	1AW							
A	B	C	D	E	F	G	H	

Der Rest dieser Seite bleibt zunächst leer. Einträge älterer Kampagnen werden natürlich ausradiert.

## 7. ÜBERSICHT

Auf Seite 117 beginnt die Regelsektion des Spiels mit einer Übersicht der Regeln von SPACE KRAKEN. Du darfst aber hier weiterlesen und die Regelübersicht später, am Anfang deiner ersten eigenen Kampagne lesen.

## 8. STELLE DEINE CREW ZUSAMMEN

Seite 118 erklärt, wie man eine Crew zusammen stellt. Dies beginnt mit der Auswahl von 3 Helden (ab Seite 173). Wählen wir doch Quinn, Mila und Jessica und falten ihre Bögen nach außen. Zudem kopieren wir ihre vordefinierten Werte mit einem Bleistift auf ihre Bögen.

So sieht QUINN's Vorlage auf Seite 173 aus:

		<b>QUINN - ANFÜHRER</b>	
<small>Blau, der Sohn reicher Politiker, wurde in der High Society der Vereinigten Staaten auf. Davon überzeugt, dass sich die Regierung niemals wirklich ändern würde, entschloss er sich, nicht in die Fußstapfen seiner Eltern zu treten. Kurzweil stellte er eine kleine Crew zusammen und verließ mit ihr die Erde, um einen neuen Ort zum Überleben und Aufbau einer neuen Gesellschaft zu finden. Er gehört zu der Art Anführer, die man nicht leiden kann, aber auch nicht umhinkommt, sie zu respektieren. Er drückt dich Tag und Nacht, aber es ist ok, denn du weißt, dass es allein um das Überleben der Menschheit geht.</small>			
R	Bewehr (3) FK 4+, 3, AS (2x)	FÄHIGKEITEN	STÄRKE 4
L	Pistole FK 4+, 2, AB (2x)	Anführer	GEWANDT. 4
1		Dekadenz	NAHKAMPF 2
2			FERNKAMPF 2
3			TECH 1
4			CHARISMA 3

Sobald du mit dem Spiel vertraut bist, kannst du natürlich auch die Namen, Attribute und Ausrüstung der Helden verändern, die Regeln dazu befinden sich auf Seite 119.

Sagen wir mal du möchtest selbst Teil der Crew sein, also benennen wir Quinn in Cpt.MARS um. **Zur Info:** Es gibt Crewmitglieder, die über ihrem Namen einen Effekt auf die Events der Story haben. Deshalb behalten wir die Namen der anderen beiden Crewmitglieder. Außerdem entscheiden wir uns, einen Attributs-Punkt von Cpt.MARS' Gewandtheits- und Nahkampf- Attribut zu entfernen und Fernkampf um zwei zu erhöhen. Seine „Anführer“-Fähigkeit behalten wir, seine „Dekadenz“ wollen wir jedoch loswerden. Da jede Fähigkeit zwei Attributspunkte wert ist, senken wir sein Charisma-Attribut um 2. Ein Punkt Charisma verbleibt, entsprechend ist er nun ein sehr uncharismatischer Anführer.

Nun berechnen wir die LP (Lebenspunkte) eines jeden Helden, die durch das Stärke-Attribut x 2 definiert werden. Cpt.MARS hat also 8 LP.

Der „S“ Schild-Status liegt bei 0, da all unsere Helden keine Schildgeneratoren mit sich führen.

Der Startlevel (Lv) aller Helden beträgt „1“.

Die Menge an Ausrüstung, die jeder Held tragen kann, ist ebenso von dessen Stärke abhängig. Jeder weitere Slot, außer der für die linke und rechte Hand, erfordert jeweils 2 Punkte Stärke. Das bedeutet Cpt.MARS kann mit einer Stärke von 4, zwei extra Slots mit Ausrüstung tragen.

Desweiteren verändern wir die Ausrüstung von Cpt.MARS, indem wir beide vordefinierten Waffen entfernen und ihm ein Sturmgewehr geben, welches wir auf der Waffen-Tabelle auf Seite 165 gefunden haben.

So sieht Cpt.MARS' ausfaltbarer Bogen nun aus:

NAME <b>Cpt. MARS</b>		LV <b>1</b>				
STÄRKE	<b>4</b>	FERNKAMPF	<b>4</b>			
GEWANDT.	<b>3</b>	TECH	<b>1</b>			
NAHKAMPF	<b>1</b>	CHARISMA	<b>1</b>			
Sturmgewehr (4) FK 5+, 2x2, A4 (5¢)				INVENTAR	8	
					7	
					6	
( Slot ab Stärke 6 verwendbar )					5	
( Slot ab Stärke 8 verwendbar )					4	
Anführer				3		
				2		
				1		
				S	LP	

Das „R“ Links neben der Waffe definiert, dass es sich um die rechte Hand handelt. Wenn du später zum Beispiel eine Waffe von der Hand in Slot Nummer 1 verlegen möchtest, musst du diese nicht komplett ausradieren und neu eintragen, du änderst lediglich den vorangestellten Buchstaben für den Ort. Die Abkürzung „BP“ steht übrigens für den Slot eines Rucksacks (Backpack).

Du entscheidest, die Attribute der anderen Helden nicht zu verändern und markierst noch die Anzahl der Ausrüstung, die die Helden tragen können, durch Ausstreichen der nicht nutzbaren Slots. Zusätzlich markierst du deren LP rechts.

Nun müssen wir für die Ausrüstung der Helden bezahlen. Dein Guthaben beträgt anfangs 100¢ (Credits). Davon ziehen wir 5¢ für das Sturmgewehr von Cpt.MARS, 12¢ für den Blaster von MILA, und je 2¢ für das Gewehr und das Stimpack von JESSICA ab. Die gesamte Ausrüstung kostet uns 21¢. Unser Guthaben beträgt nach dem Einkauf 79¢.

Da wir auch ein Raumschiff brauchen, entscheiden wir uns die TERRA auf Seite 187 zu kaufen. Dazu falten wir ihren Bogen aus. Die Kosten belaufen sich auf 50¢ für die „TERRA I – Hülle“. Der Kauf der Schiffssysteme „Teleporter“ 10¢, „Primärschilde“ 10¢ und „Laser“ 5¢ erhöht den Gesamtpreis auf 75¢. Markiere die erworbenen Systeme mit X, und notiere dein verbliebenes Guthaben mit 4¢ (79-75) unter INTERGALACTIC CREDITS (¢) auf dem Raumschiffbogen. Es muss nicht alles zum Spielstart ausgegeben werden.

Markiere die 25 (Standard für eine Crew ohne extra Sauerstofftanks) als Sauerstoff-Status rechts auf deinem Raumschiffbogen.



ITEM	STATS	KOSTEN
501 TERRA I-Hülle	20 SP: Ein populäres Standard Raumschiff	50
101 Einraum	Verringert Strukturschäden um 1	10
301 Dynamische Schilde	+4 Kapazität, +2 Regeneration	10
101 Teleporter	Teleportiert deine Crew	10
201 Krankenstation LV2	Halbt der Crew 2 LP	10
151 Drohnenbucht	2 Waffenmodifikationen für die Location Gen.	10
301 Fernbeschichtung	Senkt die Flugzeit um 3	10
51 Laser 3	Biligt Standardwaffe	5
151 Schwere Laser 5	Ein starker Laser für Raumschiffe	15
251 Autokanon 8 DC A4	Hoch effektiv aber begrenzte Munition	25
301 Raketen 10	Großer Schaden und unbegrenzte Munition	30
151 Hülfenwehrgang	+8 Strukturpunkte (SP)	15
101 Fernschilde	+5 Kapazität, +2 Regeneration	10
101 Krankenstation	Halbt der Crew 2 LP	10
151 HyperMaxSpeicher	+4 Location Slots (MAP3-E)	15
151 Zieldetektor	Du lässt von mehreren Zielen profitieren	15
101 Rakete 6 HE A2	Sehr wirksam gegen Ziele ohne Schilde	10
151 Torpede 10 M	Nur ein Schuß aber hochpräzise	15
151 Zwillings Rakete 6 HE DC A3	Sehr wirksam gegen Ziele ohne Schilde	15
151 Subwarschilde	+4 Kapazität, +2 Regeneration	15
101 Ladenummerwehrgang	Erweitert deinen Laderaum	10
151 Langstreckensensoren	7 Waffenmodifikationen für die Location Gen.	15
201 Bioreaktorsystem	Bessere Verteidigung wenn du gespart wurdest	20
301 Munitionshelwerke	Mehrere funktionale Basisschaden aus	30
201 Gegenrollsystem	Repariert ein System oder 3 SP pro Runde	20
51 Ionen Kanone 4 EMP	Eine stinkende Waffe, gut gegen Schilde	5
101 Ionen Blaster 8 EMP	Eine hoch effiziente EMP Waffe	10

Der Hintergrund deiner Crew „Frühe Siedler“ gestattet einen gratis Lv2 Ausrüstungsgegenstand pro Helden. Du entscheidest dich für eine Verbundjacke für jedes Crewmitglied. Diese gewährt jedem einen Punkt Panzerung, siehe Verbundjacke in der Tabelle der Gegenstände auf Seite 167.

Nun betrachten wir die Fähigkeiten der Crew auf Seite 171, um diese später richtig anwenden zu können. Hier ein Auszug aus den jeweiligen Beschreibungen:

### Cpt.MARS

**ANFÜHRER:** Du darfst einmal pro Bodengefecht einen Würfel, auch die des Feindes, neu werfen.

### MILA

**IRRE:** Erhöhe zwei Attribute um eins. Markiere außerdem ein Attribut, dieses bleibt für immer auf 1.

**BURST:** Feuere eine Waffe mit einer Aktion zweimal. Würfel jeden Angriff separat. Eine Ladehemmung beim ersten Angriff verhindert den zweiten. Wenn beim zweiten Angriff eine 1 fällt, explodiert die Waffe, erleide den halben Basisschaden der Waffe anstelle dem Feind zu schaden. Panzerung kann diesen Schaden reduzieren, Schilde nicht.

**LANGSAMLERNER:** Bei Level Ups benötigst du so viele EP, wie für eine Stufe höher als angestrebt. z.B. von Lv2 auf Lv3 kostet 16 EP.

### JESSICA

**SANITÄTER:** Heilst du dich oder einen Anderen, heilst du 2 LP extra. Heilst du die gesamte Gruppe, erhalten alle 1 LP extra.

**EMPFINDLICH:** -1 LP zusätzlich, wenn du 3 LP oder mehr verlierst.

Als Anfänger kannst du dich dazu entscheiden, die Helden- und Feind-Fähigkeiten fürs erste zu ignorieren, um einen einfacheren Einstieg zu haben. In unserem Fall berücksichtigen wir sie, damit du ihren Effekt sehen kannst.

## 9. SIEGBEDINGUNGEN

Die Bedingungen für Sieg und Niederlage sind immer die gleichen: Die Storyline lässt dich wissen, sobald du die Kampagne erfolgreich abgeschlossen hast. Du musst lediglich lange genug am Leben bleiben.

## 10. ALLGEMEINE REGELN

Dieses Kapitel auf Seite 120 überspringen wir hier im Tutorial und setzen die allgemeinen Regeln direkt im Spielverlauf ein. Wenn du deine erste eigene Kampagne startest, kannst du sie in Ruhe lesen.

## 11. SPIELPHASEN

Bevor wir starten, möchten wir dir noch einen Überblick über den Rundenablauf geben. Diese Phasen wiederholen sich Runde für Runde:

### Phase 1. AKTIVIERUNG DER STORYLINES

### Phase 2. SCHIFFBAU

### Phase 3. FREIE AKTION

Wähle EINE der folgenden Aktionen:

- Führe einen Space Flight durch.
- Dungeonerkundung einer bereits entdeckten Location.
- Aktiviere eine Storyline erneut.
- Besuche einen Shop der fünften Stufe.
- Überspringe diese Phase.

### Phase 4. SCHNELLREISE

Eine Schnellreise ermöglicht es dir, einen bereits bekannten Shop, Munitionshändler, Quest Master, Zocker oder Modder zu besuchen.

### Phase 5. QUEST TIMER

### Phase R. ERHOLUNGSPHASE

Diese Phase wird, je nach Situation, nach Phase 1, 3 und 5 ausgeführt.

## 12. PHASE 1: AKTIVIERUNG DER STORYLINES

Jede Runde beginnt mit der Aktivierung aller in deinem CGM LINE TRACKER gelisteten Storylines (siehe Seite 14). Bevor wir die erste Storyline ausführen, müssen wir zunächst einen mutigen Helden als den „Anführer“ festlegen. Wir definieren Cpt.MARS als Anführer, wobei wir diese Auswahl vor der Aktivierung einer weiteren Storyline auch wieder ändern können.

Die erste Line hat die Koordinate „1NA“. Wir checken also das entsprechende Feld in den CGM TABELLEN, Tabelle Nummer „1“, Spalte „N“, Zeile „A“:

													CGM			
													1			
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
A	!G2	3HX	6BG			!D2	20B		!7U	3RH				!2M	3SJ	2CZ
B	!D2	6VP	1RD		!9Q	2VX	1VY	/						3KS		
C	!9I	4QQ	6WI		!DF	1QH	!6O			3WI				!9Y	5TH	5MO

Dort findest du „!2M“. „!“ steht für „Event“ also bekommen wir nun ein Event zu lesen. Schlage das Event mit der ID „2M“ auf den EVENT Seiten nach. Du findest es auf Seite 29. Der Text lautet wie folgt:

„2M: Völlig ohne Vorwarnung endet eure Reise durch das Wurmloch und

ihr findet euch in einem völlig unbekanntem Sternensystem wieder. Die Sensoren des Schiffes entdecken eine Vielzahl bewohnter Planeten ...“

Lesen bitte im Buch weiter, bis dir eine Entscheidung zwischen zwei Optionen angeboten wird.

Die beiden Optionen sind:

A: Untersuche das Mysterium der verschwindenden Gegenstände auf deinem Schiff.

B: Kümmere dich später um die verlorenen Gegenstände, und konzentriere dich zunächst darauf, in diesem seltsamen Sternensystem zu überleben.

Wir entscheiden uns dafür, der Ursache auf den Grund zu gehen, nehmen also Option A.

Diese Wahl entscheidet darüber, zu welcher CGM-Koordinate wir als Nächstes gehen.

M	N	O	P
	!2M	3SJ	2CZ

Option A schickt uns zur Koordinate „3SJ“, denn sie steht direkt rechts neben dem Event in der Tabelle. Oben in Grün markiert.

Hätten wir Option B gewählt, hätten wir dem übernächsten Feld folgen müssen, in diesem Beispiel „2CZ“. Im Beispiel oben in Blau markiert.

Da wir aber Option A gewählt haben, sehen wir nun nach, was wir im Feld „3SJ“ finden und markieren uns zur Sicherheit die Koordinate im Line Tracker:

CGM						
LINE 1	1NA	3SJ				
A	B	C	D	E	F	
LINE 2	1FU					
A	B	C	D	E	F	

Das hier finden wir in der Zelle mit der Koordinate „3SJ“:

5LN		!D0	1SF
	!3I	3QM	
2TT		!3U	5VU

Hier finden wir direkt einen weiteren Event zum Lesen, dieses Mal mit der ID „3I“, den du auf Seite 32 findest. Der Text ist nur kurz und lautet:

„Nach einer umfangreichen Untersuchung findet ihr keinen der fehlenden Gegenstände, stellt aber fest, dass außerdem 250 Gramm Cornflakes, zwei Flaschen Wasser, Sekundenkleber, und ein 10kg Sack Absorber Sand fehlen. Niemand hat eine Erklärung dafür.“

Du findest nicht heraus, was mit den Gegenständen passiert ist, aber sie

aufzulisten, wird dir vielleicht helfen, das Mysterium zu klären.

Dieses Event gibt dir keine Optionen zur Auswahl, du musst also direkt der nächsten Koordinate auf der rechten Seite folgen, diese ist „3QM“. Was dich wiederum zu Event „!52“ bringt und es dir ermöglicht, in einem Shop Handel zu treiben. Du kannst nun das Event auf Seite 36 lesen. Wichtig ist insbesondere der purpurne Text am Ende des Events: „Du darfst nun mit einem Shop Waffen und Gegenstände handeln, bis zur Stufe 2. Als Willkommensgeschenk erhaltet ihr zudem 8¢. Wähle außerdem ein Crewmitglied für eine Charisma-Probe gegen 8+ aus. Ist diese erfolgreich, darfst du nun sogar Waffen und Gegenstände bis zu Stufe 3 erwerben.“

Du packst die 8¢ in deine Ersparnisse und hast somit ein Guthaben von  $4 + 8 = 12¢$ . Dann wirfst du einen W6 und addierst Jessica's Charisma Attribut von 5 und erhältst  $3 + 5 = 8$ . Damit hast du die Probe, gerade so bestanden. Der Shop bietet dir also nun Waffen und Gegenstände bis zur Stufe 3 an.

Du findest alle verfügbaren Waffen und Gegenstände in deren Listen auf Seite 165 und 167. Ein Stufe 3 „Nanokit“, der verwundeten Helden 7 LP heilt, ist eine tolle Sache, deshalb kaufst du ihn für 12¢. Cpt.MARS nimmt ihn in sein Inventar.

Damit ist der Event abgehandelt. Ohne Optionen folgst du direkt „4OM“, wo du die unterstrichene und rote Koordinate „1KN“ findest. Diese stoppt die aktuelle Line für diese Runde. Notiere „1KN“ als ihre letzte Position auf deinem CGM TRACKER.

Nun führen wir die zweite Storyline auf die gleiche Art und Weise aus: Sie beginnt mit „1FU“ als Startkoordinate. Wir sehen, was in dieser Koordinate steht und finden direkt eine rote und unterstrichene Stopp-Koordinate „6KA“. Nicht jede Line löst in jeder Runde ein Event aus, also notieren wir hier lediglich „6KA“ als letzte Koordinate unserer zweiten Storyline in unserem CGM LINE TRACKER.

Unsere dritte Storyline führt uns zu „1NB“ dessen Inhalt wieder ein direkter Stop „1NB“ ist. Diesen notieren wir wie üblich.

Und auch die letzte Storyline führt uns auf eine Koordinate „1AW“ welche einen Stop „5PP“ enthält.

### 13. PHASE 2: SCHIFFBAU

Da wir kein Geld haben und unsere gesamte Crew für die folgende Dungeonerkundung benötigen, sehen wir in dieser Runde davon ab, neue Systeme für unser Raumschiff zu bauen.

### 14. FREIE AKTION

Hier entscheiden wir uns für einen Space Flight, um eine neue Welt zu entdecken und den ersten menschlichen Fuß auf sie zu setzen. Dort finden wir vielleicht auch Ausrüstung und sammeln wertvolle Erfahrung.

#### SPACE FLIGHT INITIIEREN

Siehe Seite 163.

Auf der Seite rechts oben wählen wir unsere Flugoptionen. Für unseren ersten Flug entscheiden wir uns für eine Location-Schwierigkeit von 1.

Als Option wählen wir „Riskante Abkürzung“ mit dem Effekt: „Flugschwierigkeit +1. Erhalte 2 Würfelmodifikationen während der Location-Generierung“.

Die Schwierigkeit der Location bleibt 1, wie oben definiert, aber die

Flugschwierigkeit, die entscheidet ob und welcher Space Combat eventuell eintritt, weicht aufgrund der Flugoption m +1 von der Location Schwierigkeit ab. Die Flugschwierigkeit liegt deshalb bei 2.

#### PRÜFEN, OB EIN SPACE COMBAT AUSGELÖST WIRD

Wir werfen nun einen W6 gegen die Flugschwierigkeit von 2. Ein Ergebnis von 2 oder darüber gilt als Erfolg. Aber wir haben Pech und werfen eine „1“, lösen also einen Space Combat aus.

Der einzige Weg den Space Combat zu vermeiden, besteht darin „auszuweichen“, aber wir verlieren dadurch die Möglichkeit bereits in dieser Runde auf der neuen Location landen zu können, sowie den Bonus aller Flugoptionen. Da wir keine Feiglinge sind, weichen wir nicht aus, und initiieren den Space Combat.

### 15. SPACE COMBAT EINLEITEN

Es gibt eine Vielzahl verschiedener Space Combats, alle davon stehen in der „Flugtable“ unter den Flugoptionen. Unsere Flugnummer berechnet sich aus einem W3 Wurf (WG/2) plus der doppelten Flugschwierigkeit.

Wir werfen eine 2 auf dem W6, was einer 1 auf dem W3 entspricht. Die Flugschwierigkeit 2 verdoppeln wir und erhalten so  $1+4=5$ . Diese Flugnummer suchen wir im Anschluss in der Flugtable.

FLUGTABELLE		ZEITLEISTE						AUFGABEN					
Nr	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
3	Minen	-	-	V									
4	Unfall	-	-	-	-	T				T7	T7	T7	T9
5	Scouts	E	-	-	-	T							
6	Transporter	-	I	C	C	C	C	T					

Dann tragen wir alle Details zum Space Combat auf der linken SPACE COMBAT Seite ein (Seite 163):

The screenshot shows the 'SPACE COMBAT' interface with several trackers and status bars:

- PHASEN TRACKER:** A list of 7 phases: 1) Aktivierung der Zeitleiste, 2) Aufträge erfüllen & Reparatur, 3) Ziele definieren & feuern, 4) Feindbeschuss, 5) Feindliche Schiffe entern, 6) Flüchten, 7) Regeneration.
- SCHWIERIGKEIT DER LOCATION:** Set to 1.
- FLUGSCHWIERIGKEIT:** Set to 2.
- FLUGOPTIONEN:** 'Riskante Abkürzung' is selected.
- FLUGNUMMER:** Set to 5.
- ZEITLEISTE:** A bar chart showing progress for 'Angriff, Backup, Co'.
- AUFTRÄGE:** A bar chart showing progress for tasks.
- FEIND TYP:** A bar chart showing enemy types.
- SP:** A bar chart showing status points.
- CREW:** A bar chart showing crew status.
- WAFFEN SCHADEN:** A bar chart showing weapon damage.
- SCHILD:** A bar chart showing shield status.
- SCHILD REGENERATION:** A bar chart showing shield regeneration.
- FEIND NUMMER:** A red triangle indicator showing the enemy number (1).
- SP (bottom):** A bar chart showing status points.
- SCHILD REGENERATION (bottom):** A bar chart showing shield regeneration.

Zudem übertragen wir die Werte des Space Combats, beginnend mit der Zeitleiste und den Aufträgen (letztere bleiben in unserem Fall leer):

	Angriff	Backup	Combat	Evading	Game Over	Idle	Schilde	Time	Victory
<b>ZEITLEISTE</b>	E	-	-	-	T				
<b>AUFTRÄGE</b>									

Auch die Werte der Feinde aus der Flugtabelle (Flugnummer 5) werden auf die Space Combat Seite übertragen. Die Parameter der Feinde sind immer in der gleichen Reihenfolge angegeben:

#### SP - CREW, WAFFENSCHADEN, SCHILD - SCHILD REGENERATION

SP - CREW, WAFFENSCHADEN, S	
FEIND 1	FEIND 2
Mine 3-0, 5, 0-0	Mine 3-0, 5, 0-0
Mine 3-0, 5, 0-0	Mine 3-0, 5, 0-0
Scout 5-2, 4, 4-0	Mine 3-0, 5, 0-0
Trans-A 10-6, 4 EMP, 4-2	Trans-B 6-4, 4 EMP, 4-2

Hier die übertragenen Werte auf der Space Combat Seite:

FEIND TYP	Scout	Mine		
<b>SP</b>	5	3		
<b>CREW</b>	2	0		
<b>WAFFEN SCHADEN</b>	4	5		
<b>SCHILD</b>	4	0		
<b>SCHILD REGENERATION</b>	0	0		
<b>FEIND NUMMER</b>	1	2	3	4

Der Scout oben hat zum Beispiel ein Schild, dass sich aber nicht während des Gefechts regeneriert. Die Mine hat keine Crew, kann also nicht geentert werden und entert entsprechend auch nicht dein Schiff. Die Mine und der Scout haben jeweils einen Angriffswert von 5 und werden dich so lange angreifen, bis du sie zerstörst (SP auf null senken).

Entsprechend deinem Raumschiffblatt, überträgst du nun die Werte deines Schiffs: Wir haben die TERRA 1, deren Hülle 20 SP hat. Unser Teleporter bringt uns im Space Combat nichts, aber unsere primären Schilde gewähren uns 5 Schildkapazität, sowie eine Regeneration von 2 Schildpunkten pro Runde. Und unser Laser mit einem Schadenswert von 3 wird uns als Waffe dienen.

<b>SP</b>	20								
<b>SCHILD</b>	5,								
<b>SCHILD REGENERATION</b>	2								
<b>Crewmitglieds</b>	Cp.Mars	Mila	Jessica						
<b>+ W6 gegen ?+)</b>									
<b>+ W6 gegen 9+)</b>									
<b>ole Trefferwurf</b>									
<b>+ W6 gegen 8+)</b>									
<b>as Schiff entern</b>									
<b>gegen 20/15+)</b>									

Wir notieren auch die Namen unserer 3 Crewmitglieder. Vielleicht wird es auch mal ein viertes Crewmitglied geben, wenn wir eines finden oder einstellen.

Die weisen Checkboxes unter den Helden dienen dazu, um diese als benutzt zu markieren. Die Aktionen für Helden im Space Combat stehen links neben der Tabelle.

#### ERSTE SPACE COMBAT RUNDE

Wir können nun die erste Space Combat Runde starten.

Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen, deren Ablauf wiederholt wird, solange bis der Space Combat beendet wurde.

- 1) Aktivierung der Zeitleiste
- 2) Aufträge erfüllen & Reparatur
- 3) Ziele definieren & feuern
- 4) Feindbeschuss
- 5) Feindliche Schiffe entern
- 6) Flüchten
- 7) Regeneration

#### ZEITLEISTE ABHANDELN

In der Zeitleiste sehen wir nach, ob es einen Eintrag für die erste Runde gibt. Hier finden wir ein „E“ was für Evading (Ausweichen) steht. Alle Abkürzungen werden oberhalb der Leiste aufgelistet.

	Angriff	Backup	Combat	Evading	Game Over	Idle	Schilde	Time	Victory
<b>ZEITLEISTE</b>	E	-	-	-	T				

Der Effekt „Evading“ sorgt leider dafür, dass wir in dieser Runde alle feindlichen Schiffe um 1 schwerer treffen als üblich. Die nächsten drei Runden geschieht nichts „-“, und danach sorgt ein „T“ für ein Time out, also endet der Space Combats in der fünften Runde. Wir sollten diesen Space Combat besser vorher gewinnen, wenn wir in dieser Runde noch auf der neuen Location landen möchten und den Bonus durch die Flugooptionen nicht verlieren möchten.

#### AUFTRÄGE ERFÜLLEN UND REPARATUR

In unserem Space Combat gibt es keine Aufträge, also müssen wir lediglich die feindlichen Schiffe besiegen. Was wir in dieser Phase jedoch tun können, ist Crewmitglieder einzusetzen, um beschädigte Schiffssysteme zu reparieren. Da nichts beschädigt ist, überspringen wir diese Phase jedoch.

## ZIELE DEFINIEREN UND FEUERN

Unglücklicherweise haben wir nur einen einzigen Laser als Bewaffnung, aber besser als nichts. Wir entscheiden uns auf die Mine zu feuern und werfen einen W6 gegen 5+ (4+ wäre Standard, aber wegen dem „Evading“-Effekt werden Treffer um 1 erschwert). Der W6 zeigt eine 2, also zu wenig. Aber wir setzen ein Crewmitglied ein, um die Probe zu wiederholen. Dieses Mal werfen wir eine 5 und treffen die Mine. Ohne Schilde, die den Schaden reduzieren könnten, verringern wir ihre SP um 3 (den Schaden des Lasers). Da sie nur 3 SP hat, ist sie damit vernichtet.

## FEINDBESCHUSS

Der übrige Scout greift uns nun an, er wirft gegen 4+ bei seiner Trefferprobe. Der Würfel zeigt 4, also trifft er uns. Der Waffenschaden beträgt 5 und trifft zunächst unsere Schilde, die ebenfalls 5 Punkte stark sind. Deshalb schlägt kein Schaden auf unsere Struktur durch. Aber unsere Schilde sind jetzt vollständig entladen!

## FEINDLICHE SCHIFFE ENTERN

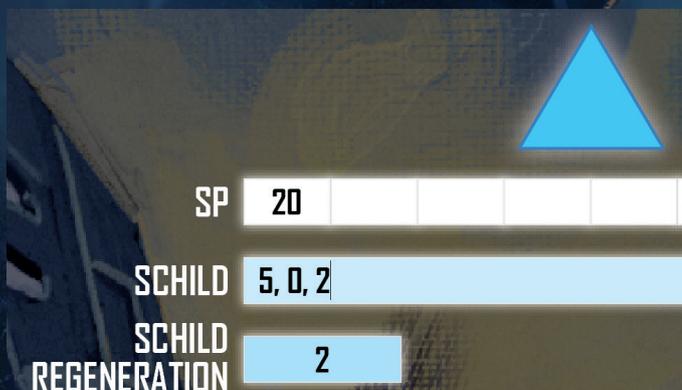
Der feindliche Scout hat eine Crew von 2, kann also geentert werden. Jedoch hat er im Moment mehr als 3 Schildkapazität, was ein Entern verhindert. Deshalb entscheiden wir uns, ihn nächste Runde zu schwächen und dann direkt zu entern.

## FLÜCHTEN

Wir könnten nun versuchen zu flüchten, aber weil wir davon ausgehen, den Space Combat gewinnen zu können, machen wir weiter.

## REGENERATION

Unser Schild regeneriert nun um dessen Regenerationswert von 2 Punkten. Diesen neuen Wert tragen wir als aktuelle Schildkapazität ein. Wir können dabei in der Zeile einfach eine Nummer nach der anderen eintragen, und diese erst ausradiieren, sobald der Platz ausgeht:



## PHASEN WIEDERHOLEN

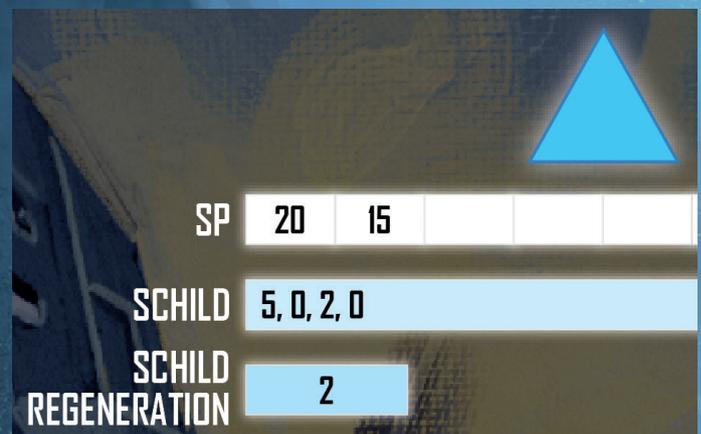
Das war bereits eine gesamte Space Combat Runde. Wir führen nun erneut Phase I aus, um den Kampf fortzusetzen.

## DIE ZWEITE RUNDE

Die Zeitleiste zeigt dieses Mal keinen Effekt an, wir treffen also wie üblich auf 4+. Aufträge gibt es keine und eine Reparatur müssen wir auch nicht ausführen.

Jetzt wählen wir den Scout als Ziel und feuern unseren Laser gegen 4+. Wir werfen 5, treffen also. Die 3 Schadenspunkte reduzieren sein Schild von 4 auf 1.

Als Nächstes feuert er zurück und wirft eine 6! Das ist schlecht, denn sein Waffenschaden wird so von 4 um 3 erhöht aufgrund der „6“ die extra Schaden verursacht. Die 7 Schadenspunkte werden um 2, durch unser Schild reduziert und verringern danach unsere SP um 5 Punkte:



Da wir Strukturschaden erhalten haben, müssen wir einen W6 werfen, um zu sehen ob Schiffssysteme beschädigt wurden.

Wir werfen eine 3, und sehen ganz unten auf Seite 163 unter „Schaden erleiden“, dass ein Standardsystem (grau) getroffen wurde. Mit einem W20 ermitteln wir, welches. Wir werfen eine 4 und zählen durch alle vorhandenen Systeme dieser Farbe. Da wir nur einen Teleporter haben, erübrigt sich dieser Wurf eigentlich. Also markieren wir ihn als beschädigt. Sollte dieses System wieder getroffen werden, wird es zerstört.

## ENTERKAMPF

Die Schilde des Scouts sind unter 3 Kapazität, also können wir es nun entern. Wir schicken all unsere 3 Crewmitglieder. Für deren Kampfstärke addieren wir das jeweils höchste Kampfattribut:

Cpt.MARS Fernkampf Attribut: 4

MILA Fernkampf: 6

Sowie JESSICAS Fernkampf: 1

Es wäre auch zulässig, Nahkampf- UND Fernkampf-Attribute zu verwenden, aber in unserem Fall sind alle bessere Fernkämpfer, wobei es bei JESSICA keine Rolle spielt, da sie in beiden Fällen einen Wert von 1 hat.

Das Gesamtergebnis ist 11 (4+6+1).

Zu Beginn des Enterkampfs erhält die Crew, wie auch die Feinde, einen Würfelpool bestehend aus W6.

Die Spieler erhalten einen W6 für jeweils 6 Kampfstärke, wobei abgerundet wird. Das heißt 11 Punkte geben lediglich einen Würfel für den Pool. Hätten wir 12 Punkte, bekämen wir 2 Pool Würfel.

Der Feind erhält einen Würfel für jeweils zwei Crewmitglieder. Das Scoutschiff hat eine Crew von 2, also erhalten sie einen Würfel.

Jetzt werfen beide Parteien die Würfel ihres Pools. Jede 4-5 zählt als Treffer, eine 6 als zwei Treffer.

Wir werfen einen Treffer mit einer 5, die Feinde würfeln auch eine 5, haben also auch einen Treffer gelandet.

Nun dürfen wir feindliche Treffer neutralisieren, indem wir sie mit unseren eigenen Treffern verrechnen. Tun wir dies würde keine Seite in dieser Runde Schaden erleiden, das wollen wir jedoch, deshalb neutralisieren wir den feindlichen Treffer nicht.

Der nächste Schritt ist Schaden verursachen. Für jeden Treffer der Feinde verliert ein Crewmitglied unserer Wahl 4 LP (Lebenspunkte). Wir entscheiden uns für Cpt.MARS und reduzieren seine LP auf seinem Bogen entsprechend.

Danach fügen wir dem Feind Schaden zu. Wir dürfen den Würfelpool des Feindes um je einen Würfel pro 2 erzielter Treffer verkleinern. Aber es gibt eine Sonderregel. Wir können einen einzelnen Treffer zu einem doppelten Treffer umrechnen, wenn wir dafür einen rücksichtslosen Angriff auszuführen, was bedeutet, dass ein Crewmitglied 3 LP verliert. Das machen wir sogleich und reduzieren MILA's LP um 3 Punkte. Deshalb dürfen wir nun einen Würfel aus dem Pool des Feindes entfernen.

Nun kommen alle Würfel, bis auf die Verlorenen, zurück in den Würfelpool. Wenn Helden bewusstlos werden, würden wir dabei Würfel verlieren. Entsprechend ist bei uns alles beim Alten, aber der Feind hat seinen einzigen Würfel verloren. Wir gewinnen deshalb den Kampf. Hätte der Feind noch Würfel im Pool, könnte der Enterkampf bis zu maximal drei Runden andauern.

Da wir die gesamte Crew des feindlichen Schiffs besiegt haben, gilt der Scout als zerstört und wir kehren als Sieger auf unser Schiff zurück. Damit endet auch der Space Combat, da es keine weiteren Feinde gibt. Wir erhalten die unter EP auf der Flugtabelle gelisteten Erfahrungspunkte und den gleichen Betrag an Credits, also jeweils 10.

Das Geld und die EP notieren wir auf unserem Raumschiffbogen. Wir könnten die Erfahrung auch gleich in Levelups investieren, aber sparen sie uns zunächst für später. Alle beschädigten Schiffssysteme werden nun automatisch repariert. Wir entfernen also die „Beschädigt-Markierung“ an unserem Teleporter.

## 16. GENERIERUNG EINER NEUEN LOCATION

Rechts auf Seite 14, befindet sich der LOCATION GENERATOR mit dessen Hilfe neue Locations ausgewürfelt werden.

Du musst lediglich die angegebenen Würfel werfen und das Ergebnis der jeweiligen Tabelle entnehmen. Die neue Location notierst du links unter STERNENKARTE:

STERNENKARTE								
Location 1	Typ:	Schwierigkeit:	AA:	AI:	Tiefe:	Telep.:	Besonderheit	Spezies:
1	2	3	4	5	6	7	8	9

So generieren wir unsere soeben entdeckte Location:

### Typ:

Wir werfen eine 4, also handelt es sich um eine Bergbaustation.

Die Schwierigkeit der Location muss nicht ausgewürfelt werden, diese wurde beim Initiieren des Space Flights bereits mit 1 definiert.

### AA (Atmosphäre Außen):

Wir werfen eine 4, also ist Außen keine Atmosphäre vorhanden.

### AI (Atmosphäre Innen):

Wir werfen eine 6, es würde also eine „höllische“ Atmosphäre vorherrschen. Das ist gar nicht gut, deshalb setzen wir unseren Bonus den wir durch die Flugoption „Riskante Abkürzung“ erhalten haben ein, um den Wert des Würfels um 1 zu verändern oder ihn ganz neu zu werfen. Auf diese Weise können wir das Meiste verändern, außer der Schwierigkeit der Location.

Wir entscheiden uns dazu, den Würfel ganz neu zu werfen. Das Ergebnis ist nun eine 1, wir akzeptieren das und notieren „Atembar“ für die Atmosphäre im Innenbereich.

### Tiefe:

Wir werfen eine 5, entsprechend ist unsere Location nun  $3+W6=8$  Karten tief/lang. Es gibt also viel zu entdecken.

### Teleporter-Reichweite:

Dieser Wert gibt an, wie weit wir (bis zu welcher Kartennummer) unseren Teleporter zum Betreten oder Verlassen der Location einsetzen können. Wir werfen 2 W6 und erhalten eine 6 und eine 1, also gemäß der Formel  $6+1-2=5$  Reichweite. Aber wir wollen mehr, also setzen wir unseren letzten Modifikations-Bonus dazu ein, die 1 neu zu würfeln. Wir erhalten eine 3, verbessern das Resultat also auf  $6+3-2=7$ . Diesen Wert tragen wir als Teleportationsreichweite unserer Location ein.

### Besonderheit:

Hier werfen wir eine 2, tragen also „-“ oder „keine“ ein.

### Spezies:

Wir werfen eine 1, also ist die Hauptspezies dieser Location vom Typ „Kraken“.

### Karten-IDs:

Als zweite Zeile der gerade eingetragenen Location, befinden sich dort Felder mit den Nummern 1 bis 9. Dort tragen wir die einzelnen Karten-IDs der Location ein. Wir werfen entsprechend die Karten 1 bis 8 aus, da unsere Location aus 8 Karten besteht.

Wir werfen: 5, 6, 4, 19, 2, 7, 8, 2

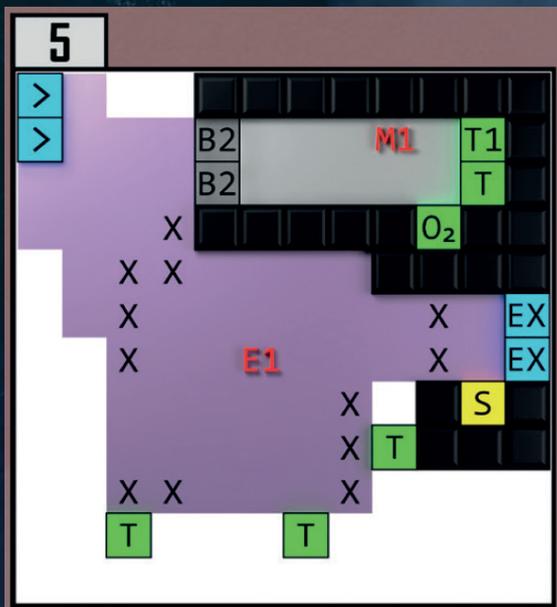
Nachdem wir die Location damit vollständig definiert haben, können wir diese neue Welt direkt besuchen.

**Hinweis:** Wären wir aus dem Space Combat geflüchtet, hätten wir den Bonus der Flugoptionen verloren und entsprechend bei der Generierung der Location keinen Einfluss auf die Würfelergebnisse nehmen können. Außerdem hätten wir dann erst in der nächsten Spielrunde auf ihr landen können.

## 17. DUNGEONERKUNDUNG

Es ist unsere Entscheidung, wen wir nun auf die Dungeonerkundung in die neue Location schicken. Manchmal ist es angebracht, eine Crew auf dem Schiff zurückzulassen, aber jetzt nehmen wir besser alle 3 Helden mit. Sollten wir alle verlieren, endet die gesamte Kampagne, da kein Backupteam mehr auf dem Schiff weitermachen könnte. Aber alle einzusetzen, steigert hoffentlich unsere Überlebenschance vor Ort.

Die erste Karte wurde bereits mit „ID5“ definiert und der Typ der Location ist „Bergbaustation“. Wir falten die Kartenlegende auf Seite 152 auf, und suchen dannach unsere Karte auf Seite 157.



Unser Team befindet sich immer gemeinsam auf einem Feld oder in einem Raum. Feinde und andere Spielelemente bewegen sich nicht auf der Karte. Es genügt also, wenn wir uns nur die Stelle merken, wo sich unser Team befindet. Wir betreten die Karte am Eingang „>“ links oben. Wenn es mehrere Eingänge gibt, können wir einen Beliebigen wählen, was in diesem Fall aber keinen Unterschied macht.

Unsere erste Aktion ist dann vom Eingang in den purpurfarbenen Raum zu gehen. Weil es die erste Aktion ist, die man immer ausführt, sobald man eine neue Karte betritt, ist diese umsonst (wir verbrauchen dafür keinen Sauerstoff). Der Raum ist purpur eingefärbt, da er Außenatmosphäre besitzt, in unserer Location wurde hierfür „nicht atembar“ definiert.

Der Feind „E1“ greift uns nicht an, da Hindernisse „X“ seinen und unseren Raum separieren.

Unsere nächste Aktion besteht darin, eine der beiden Schotts „B2“ zu betreten, einschließlich dem Versuch es zu öffnen. Dazu geben wir zuerst 1 Sauerstoff aus, indem wir auf unserem Raumschiffblatt ganz rechts den Status für Sauerstoff von 25 auf 24 senken. Dann versuchen wir das Schott mit einem Tech-Check zu öffnen: 2 W6 + Tech-Attribut gegen 10+, plus den Schott-Level, in unserem Fall +2, also ein Check gegen 12+. Jessica hat das höchste Tech-Attribut von 4, und sie wirft eine 3 und eine 4, was  $3+4+4(\text{Tech})=11$  ergibt. Leider ein Punkt zu wenig, um die 12+ Probe zu bestehen.

Das Schott öffnet sich nicht, also setzen wir eine Aktion für einen weiteren Versuch ein. Wir reduzieren den Sauerstofflevel auf dem Raumschiffblatt von 24 auf 23, bewegen uns nicht, sondern versuchen erneut das Schott zu öffnen. Dieses Mal wirft Jessica  $2+6+4(\text{Tech})=12$ ,

das Schott geht also auf.

Mit der nächsten Aktion gehen wir in den grauen Raum. Dies kostet uns keinen Sauerstoff, da die Innenatmosphäre unserer Location als „atembar“ definiert wurde. *Es ist an der Zeit, die Helme zu öffnen und einen tiefen Atemzug dieser seltsamen Atmosphäre zu nehmen.*

Diese Bewegung löst jedoch auch die Mine „M1“ aus, da sie sich auch im selben Raum befindet.

Glücklicherweise darf man versuchen, Minen vor deren Explosion zu entschärfen. Also lassen wir Jessica einen Tech-Check mit 2 W6 gegen 10+ plus Minen-Level absolvieren, also gegen 11+. Sie wirft eine 2 und eine 4, also 10 ( $2+4+4=10$ ), das ist nicht genug, die Mine explodiert. Sie erleidet den Schaden der Mine, der mit der Schwierigkeitsstufe der Location und dem Minen-Level definiert wird,  $1+1=2$ , plus weitere 2 Schadenspunkte für den gescheiterten Versuch diese zu entschärfen. Der Schaden wird durch den Panzerwert ihrer Verbundjacke (1) reduziert. Jedoch macht es ihre Fähigkeit „Empfindlich“ wieder schlimmer und erhöht den LP-Verlust um eins. Wir reduzieren ihre LP also um 4 Punkte. Die anderen Crewmitglieder versuchen mit Gewandtheitsproben mit einem W6 + Gewandtheit gegen 8+ auszuweichen.

Cpt.MARS wirft eine 4 und addiert 3 Gewandtheit, was 7 ergibt. Er scheitert also und erleidet 2 Schadenspunkte, nach Abzug seiner Panzerung verliert er 1 LP.

Mila wirft eine 5 und addiert 4 Gewandtheit, was 9 ergibt, damit weicht sie erfolgreich aus und erleidet keinen Schaden.

Die Mine ist nach dieser Aktion, bis zum Ende der Dungeonerkundung inaktiv.

Mit der nächsten Aktion bewegen wir uns auf die Sauerstoff-Station „O2“ und füllen unseren Sauerstoffvorrat vollständig auf. Wir markieren die 25 als Sauerstoff-Status auf unserem Raumschiffbogen.

Danach sammeln wir 2 Schätze ein, und da wir dort die Innenatmosphäre atmen können, benötigen wir auch keinen Sauerstoff.

Die Schätze „T“ gewähren uns einen Schatz mit einer Stufe, die der Schwierigkeit der Location entspricht. In unserem Fall also Stufe I. Beim „T1“ Schatz hingegen dürfen wir noch die eigene Stufe addieren, also  $1+1=2$ . Aber nehmen wir zuerst mal den Stufe I Schatz:

Schlage dazu Seite 167 auf. Dort befindet sich ganz unten die Schatztafel. Der Text unter dieser erklärt, wie das Einsammeln von Schätzen oder das Erhalten von Schätzen nach Bodengefechten von statten geht.

**Schritt 1:** Wir entscheiden uns zuerst für ein Stimpack, anstelle der Credits. Wir notieren das Stimpack dabei noch nicht einmal in unserem Inventar, sondern verwenden es direkt auf Jessica. Zudem hat sie die Fähigkeit „Sanitäterin“ und darf so 2 LP mehr heilen. Entsprechend regenerieren wir ihre LP um  $3+2=5$  LP. Sie ist jetzt wieder bei voller Gesundheit (6 LP). Der weitere Punkt, den wir geheilt hätten, aber ihr Maximum übersteigt, geht dabei ungenutzt verloren. Gegenstände können während der Dungeonerkundung jederzeit und ohne zusätzliche Aktionen einzusetzen, verwendet werden. Der Einsatz von Gegenständen während Bodengefechten unterliegt jedoch anderen Regeln und erfordert Aktionen einzelner Helden.

**Schritt 2:** Wir werfen einen W20 und sehen auf der Schatztafel nach, was wir finden. Das Ergebnis ist eine 13, also finden wir in unserer

## SCHATZTABELLE

Nichts	Extra Cash				Gegenstand				Waffe				Munition				Prototyp			
Raumstation	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Oberwelt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Untergrund	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Bergbaustation	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Weltraum	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Kernwelt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Erhalte zuerst die Schatzstufe in € oder ein Stimpack für jeden Primary oder Schatz. Dann wirf einen W20 was du bekommst gemäß der Schatztafel oben.

**Extra Geld:** Wirf einen W6: 1-5: Erhalte den halben Preis der Schatzstufe in Credits, 6: Erhalte den vollen Preis der Schatzstufe.

**Gegenstand oder Waffe:** Die Stufe des Gegenstands/der Waffe entspricht dem Schatzwert. Wirf einen W6 und wähle dann entweder die linke oder rechte Seite.

**Munition:** Erhalte ein Magazin für eine Waffe der gleichen Stufe oder zwei Magazine einer niedrigeren Stufe. Du musst den Waffentyp wählen.

**Prototyp:** Wirf einen W20 bis das Resultat auf der Tabelle oben auf eine Waffe oder Gegenstand fällt. Wirf wie üblich einen W6 und wähle die Ausrüstung Links oder Rechts. Schlage dann die Seite 168 und 169 auf und bestimme den Effekt der auf den Prototypgegenstand / Waffe angewendet wird.

„Bergbau“ Location das, was dort in Feld 13 gelistet ist. Rot steht in der Tabelle für eine WAFFE. Deren Stufe entspricht der Stufe des Schatzes, also 1 bei einem „T“ Schatz in einer Location mit einer Schwierigkeit von 1. Im Anschluss werfen wir einen W6 mit dem Ergebnis 6 und dürfen uns für eine der beiden Waffen, links oder rechts in Zeile 6 entscheiden:

WAFFEN									
I. Stufe, PREIS 2€	HIT	SCHADEN	MUN.	TYP	I. Stufe, PREIS 2€	HIT	SCHADEN	MUN.	TYP
Pistole	4+	2	A6	FK	Schrotflinte	3+	5 T2	A3	FK
MP (3)	5+	2-2	A4	FK	Uzi (3)	5+	3-2	A2	FK
Gewehr (3)	4+	3	A5	FK	Gift Molotov	5+	2 EX Gift	A2	FK
Messer	5+	2	-	NK	Baseballschläger (3)	3+	3 T2	-	NK
Stab (3)	4+	2	-	NK	BB Gun	4+	4x1	A3	FK
Granate	5+	2 EX Feuer	A2	FK	EMP Granate	4+	3 EX EMP	A2	FK

Zur Auswahl steht links die Granate oder rechts eine EMP-Granate. Wir nehmen die EMP-Granate und packen sie in Milas Inventar.

Dann sammeln wir den zweiten Schatz „T1“ ein, indem wir auf sein Feld laufen. Da dieser Schatz einen Level von 1 hat, ergibt sich eine Schatz Stufe von 1+1=2, für unsere Location.

Dieses Mal entscheiden wir uns für 2 Credits anstelle eines weiteren Stimpacks, also haben wir nun 12€.

Wir werfen den W20 und erhalten eine 5. Das bedeutet Extra Cash. Wir werfen eine 5 mit dem W6 um zu bestimmen wieviel wir erbeuten. 5 bedeutet laut Anleitung 50% des Stufenpreises in Credits.

**Hinweis:** Hiermit ist der Preis für einen Gegenstand oder Waffe dieser Stufe gemeint, nicht die Nummer der Stufe:

### 2. Stufe, PREIS 5€

Also erhalten wir 5/2=3 Credits.

Mit 15 Credits Guthaben setzen wir nun unsere Dungeonerkundung fort.

Die beiden Schätze können natürlich nicht erneut eingesammelt werden. Auch nicht in zukünftigen Erkundungen. Nun haben wir drei Optionen: Uns zurück in unser Raumschiff zu teleportieren; zurück zum Eingang „>“ zu gehen und die Karte so zu verlassen (gleicher Effekt); oder die Erkundung fortzusetzen. Natürlich machen wir weiter, denn wir wollen mehr Erfahrungspunkte, Ausrüstungsgegenstände und Credits erbeuten.

**Neue Aktion:** Wir betreten das B2 Schott, das wir bereits vorher geöffnet haben, also ist keine erneute Probe erforderlich und da wir noch immer im Innenbereich sind, verbrauchen wir auch keinen Sauerstoff für diese Aktion.

Die Bewegung in den purpurnen Raum, dann auf eines der Hindernisse „X“, dann in den Raum mit dem „E1“ Feind, kostet uns jeweils eine, also insgesamt 3 Aktionen. Wir reduzieren unseren Sauerstoffvorrat um 3, von 25 auf 22. Die Hindernisse haben keinen weiteren Effekt, außer

dass sie Räume trennen und eine Aktion benötigen, um überwunden zu werden. Aber der Feind im Raum am Ende löst, sobald wir ihn betreten, unser erstes Bodengefecht aus. Dabei handelt es sich um einen Zyklus an Phasen, der wiederholt wird, bis wir gewonnen haben, geflüchtet sind oder besiegt wurden. Danach können wir unsere Dungeonerkundung hoffentlich fortsetzen. Auf diese Weise können mehrere Bodengefechte während einer Dungeonerkundung auftreten.

Auf Seite 139 wird beschrieben, wie man versuchen kann, ein Bodengefecht zu vermeiden. Aber in unserem Fall wollen wir kämpfen, um die Feinde zu besiegen und Erfahrung und Schätze zu erhalten.

**Spawning (Hervorbringen/Aufstellen) des Primary (Primärer Feind):** Feind-Stufe des „E1“ also 1 plus Location-Schwierigkeit 1 ergibt einen Primary der Stufe 2.

Die Spezies des Primary ist „Kraken“, wie in der Definition der Location angegeben. Wir falten also unseren ersten Feind, einen Lv2 NAUTILUS – KRAKEN auf Seite 80 auf.

**Prüfe ob du reagieren darfst:** Mit Glück können wir auf den ersten Feind reagieren, ehe weitere spawnen. Dazu werfen wir einen W6 gegen 4+. Unser Würfel zeigt eine 5, also dürfen wir ein Crewmitglied aktivieren. Wir entscheiden uns für Mila mit ihrem Blaster:

### R Blaster FK 4+, 5 Feuer, A5 (12€)

Ihre Waffendefinition gibt an, dass sie bei 4+ trifft und sie hat ein Fernkampf-Attribut von 6. Dieses Attribut können wir nutzen, um entweder den Schaden oder die Trefferchance um 1 zu verbessern, und zwar jeweils für 2 eingesetzte Attributspunkte. Wir entschließen uns, die Trefferchance um 1 und den Schaden um 2 zu verbessern. Dann wirft sie einen W6 für die Trefferprobe, gegen 3+. Sie wirft eine 2 und scheitert damit. Auf ihrer Waffe markieren wir mit einem Strich nach A5, das sie Munition verbraucht hat.

**Zweiter Primary?** Um zu ermitteln, ob ein zweiter Primary spawnet, werfen wir einen W6 gegen die aktuelle Kartennummer, auf der wir uns befinden. Wir sind auf Karte 1, also genügt bereits eine 1+ damit kein weiterer Primary spawnet. Da wir nicht weniger als 1 würfeln können, sparen wir uns das Würfeln.

**Spawning von Minions:** Nun bestimmen wir, ob Minions spawnen. Dies sind kleinere Kreaturen, mit einem um 1 niedrigeren Level als der des Primary.

Wir werfen einen W6 und addieren die Nummer der Karte: 2-5: Keine Minions; 6-10: Ein Minion; 11: Zwei Minions. Das Ergebnis von 5+1=6 bedeutet, das wir einen Minion spawnen müssen.

Die Spezies bestimmen wir wieder mit einem W6 Wurf: 1: Kraken; 2: Grey; 3: Insectoids; 4: Lost; 5: Beasts; 6: Renegades.

Wir werfen eine 1, erhalten also einen Lvl KRAKEN, TENTACLE genannt.

Und hier sind sie, der Primary und sein Minion, bereit für das Gefecht:

TENTACLE - KRAKEN Lvl 1

GEWANDTHEIT	2
PANZERUNG	1
FLUCHT	2
SCHILD TYP	-
SCHWÄCHEN	Feuer
RESISTENZEN	-

EP	1
SCHATZ	1

1-4	Würgeattacke: NK 4+, 2
5-6	Regeneriert 2 LP, wenn voll, erneut würfeln
Spezial F.	Schwarm

S LP

NAUTILUS - KRAKEN Lvl 2

GEWANDTHEIT	6
PANZERUNG	2
FLUCHT	-
SCHILD TYP	-
SCHWÄCHEN	Feuer, Gift
RESISTENZEN	-

EP	2
SCHATZ	2

1-4	Würgeattacke: NK 4+, 3
5-6	Untätig ( versucht sich zu verstecken )
Spezial F.	2 Aktionen

S LP

**Die Initiative bestimmen:** Wir werfen einen W6 und addieren das niedrigste Gewandtheits-Attribut eines Crewmitglieds, in unserem Fall Jessica mit 2. Unser Resultat ergibt 3+2=5. Der Feind wirft auch einen W6 und addiert sein niedrigstes Gewandtheits-Attribut. Er erhält auch 3+2=5. Im Falle eines Unentschiedens gewinnen wir die Initiative. Also dürfen wir unsere Helden zuerst aktivieren, ehe die Feinde ihre Einheiten aktivieren. Diese Reihenfolge gilt für das ganze Bodengefecht, die Initiative wird also nicht erneut ausgewürfelt.

**Start der ersten Bodengefechts-Runde:** Zuerst zahlen wir 1 Sauerstoff, da wir die Amtosphäre hier (außen) nicht atmen können, oder gar 2, wenn es sich um eine „hällische“ Amtosphäre handeln würde. Wir reduzieren unseren Sauerstoffvorrat von 22 auf 21. Dann aktivieren wir jeden Helden ein einziges Mal, in einer Reihenfolge unserer Wahl. Wir beginnen mit Mila.

Sie feuert ihren Blaster und setzt ihr Fernkampf-Attribut genauso ein wie letztes Mal, für ein Trefferbonus von 1 und Schaden +2. Des Weiteren setzt sie ihre „Burst“-Fähigkeit ein, die ihr erlaubt, die Waffe ein zweites Mal abzufeuern, jedoch mit einem katastrophalen Effekt. Sollte sie beim zweiten Angriff eine 1 werfen (die Waffe würde explodieren). Der Bonus

für ihr Fernkampf-Attribut wird nur auf den ersten Angriff und nicht auf den Zweiten angewendet. Sie zielt auf den TENTACLE und wirft ihren ersten W6:

Ihr erster Wurf ergibt eine „3“, also ein Treffer bei dieser 3+ Probe. Der Schaden von „5 Feuer“ wird auf „7 Feuer“ erhöht. Der TENTACLE hat keine Schilde, die den Schaden reduzieren, lediglich seine Panzerung von 1 reduziert den Schaden auf 6. Außerdem hat er eine Schwäche gegen Feuer, was den Schaden, der nun durchschlägt, verdoppelt. Da er nur 7 LP hat und wir 12 Schaden zufügen, töten wir ihn durch diesen Angriff. Der zweite Schuss, den wir bereits angekündigt haben müssen, wir dennoch ausführen. Sie wirft eine 1, was sehr schlecht ist. Die einzige Möglichkeit noch zu verhindern, dass ihre Waffe explodiert, ist nun Cpt. MARS „Anführer“-Fähigkeit, die es gestattet, einen Angriffswürfel pro Bodengefecht neu zu werfen. Dieses Mal wirft sie eine 5, damit ist alles gut. Sie reduziert die Munition des Blasters um die beiden Schüsse, hat also nur noch 1 von 4 Munition übrig.

Jessica aktivieren wir als nächstes und lassen sie mit ihrem Gewehr feuern. Dessen Werte sind: Trefferprobe gegen 4+, 3 Schaden, 5 Munition:

**R    Gewehr (3) FK 4+, 3, A5 (2☐)**

Ihr Fernkampf-Attribut beträgt 1. Sie kann also nichts an den Werten verbessern. Sie zielt auf den NAUTILUS und wirft eine 6. Damit verursacht sie 3 Schaden, plus einen Bonus von 1, weil eine 6 gewürfelt wurde, also 4 insgesamt. Die 4 wird durch die Panzerung des NAUTILUS um 2 auf 2 reduziert. Wir reduzieren seine LP entsprechend um 2 Punkte (wir notieren dies auf seinem Bogen). Das Gewehr reduziert seine Munition um 1, von 5 auf 4.

Zuletzt aktivieren wir Cpt.MARS. Er feuert mit seinem Sturmgewehr mit einem Trefferwurf gegen 5+ und 2x3 Schaden, dies bedeutet einen Mehrfachangriff. Es fügt zwei Angriffe mit jeweils 3 Schaden zu. Sein Fernkampf-Attribut von 4 ermöglicht 4/2=2 Modifikationen, die jedoch nur auf den ersten Angriff wirken. Wir entscheiden uns dazu, die Trefferchance sowie den Schaden um 1 zu erhöhen. Für den ersten Schuss würfelt er eine 4 und trifft damit. Er fügt 3+1, also 4 Schaden zu, minus 2 Panzerung bleiben 2 Schadenspunkte übrig, die die LP des NAUTILUS reduzieren.

Dann wirft er eine 1 für seinen zweiten Angriff, scheitert damit und verursacht damit eine Ladehemmung seiner Waffe. Wir markieren dies in seinem Inventar. Für den Angriff seiner Waffe verbraucht er nur eine Munition, ungeachtet davon, ob sein zweiter Schuss eine Ladehemmung ergab oder nicht, denn es handelte sich nicht um ein zweifaches Aktivieren einer Waffe, wie durch Milas Fähigkeit.

**Die Rache des Kraken:** Nun sind die Feinde am Zug und sie werden immer von oben nach unten abgehandelt. Da jedoch nur ein NAUTILUS im Spiel ist, erübrigt sich das mit der Reihenfolge. Sie hat die Fähigkeit „2 Aktionen“, wird also zweimal hintereinander pro Runde aktiviert. Du wirfst einen W6, um zu bestimmen, welche Aktion der Feind jeweils ausführt. 1-4: Würgeattacke; 5-6: Untätig. Du wirfst eine 2 und eine 3 für seine zweite Aktion. Er wird also zwei Würgeattacken ausführen.

**Die Zielpriorität der Feinde:** Zuerst versuchen die Feinde, Helden anzugreifen, welche mit Nahkampfwaffen angegriffen haben, danach folgen die, die mit Fernkampfwaffen angegriffen haben und zuletzt alle Anderen. Wenn es mehr als einen Helden in einer Prioritätsklasse gibt,

darfst du wählen, wer angegriffen wird. In unserem Fall haben alle Helden im Fernkampf angegriffen, weshalb die Wahl bei uns liegt.

Wir wählen Cpt.MARS als erstes Ziel. Der NAUTILUS wirft seinen W6 gegen 4+ und trifft mit einer 6, fügt also  $3+1$  Bonus = 4 Schaden zu. Diese 4 Schadenspunkte werden durch unsere Rüstung um 1 reduziert. Cpt.MARS LP wird entsprechend um 3 verringert.

Beim zweiten Angriff würfelt der NAUTILUS eine „1“. Der Angriff scheitert.

**Hinweis:** Feinde erleiden keine Ladehemmungen und verbrauchen auch keine Munition.

#### Neue Gefechtsrunde:

Weder wir, noch die Feinde wurden vollständig besiegt, entsprechend startet nun die zweite Gefechtsrunde, indem wir ein Sauerstoff ausgeben. Uns verbleiben nun noch 20 Sauerstoffeinheiten.

**Ladehemmung beseitigen:** In dieser Runde aktivieren wir Cpt.MARS als erstes. Sein Sturmgewehr hat eine Ladehemmung. Um sie zu beseitigen benötigt es einen Tech-Check. Aber sein Tech-Attribut ist nur 1, vermutlich würde er die Waffe eher beschädigen. Er wählt deshalb als Aktion „Tauschen und Arrangieren“ und gibt Jessica seine Waffe. Er könnte im selben Zug mehrere Gegenstände tauschen und sowohl sein als auch ihr Inventar neu arrangieren.

Dann aktivieren wir Jessica. Sie verwendet ihre Aktion um die Ladehemmung des Sturmgewehrs mit einer Tech-Probe gegen 8+ zu beseitigen. Sie wirft eine 4, addiert Tech 4 dazu und erhält 8. Die Ladehemmung ist damit aufgehoben. Damit endet ihre Aktivierung.

Dann setzen wir Mila ein und feuern ihren Blaster auf den NAUTILUS. Dieses Mal ohne ihre „Burst“-Fähigkeit, da wir nichts riskieren möchten und außerdem haben wir auch nicht mehr genug Munition für zwei Schuss. Und wir müssen dem NAUTILUS nur noch 3 LP-Schaden zufügen, um ihn zu töten. Mila's Blaster verursacht 5 Feuer-Schaden, minus 2 Rüstung, verbleiben 3 Punkte, die durch die Schwäche gegen Feuer des Ziels verdoppelt werden. Es ist also nicht nötig, den Schaden zu erhöhen, entsprechend investieren wir ihre 3 Modifikationen in die Verbesserung der Trefferchance. Wobei, egal wie sehr wir diese verbessern, eine 1 zählt immer als gescheitert und verursacht eine Ladehemmung, anstelle zu treffen. Sie wirft eine 2 und besiegt somit den letzten Feind.

Wir haben das Bodengefecht gewonnen, und dessen Zyklus endet nun.

**Schätze erhalten:** Wir erhalten nun einen Schatz pro Primary, also einen. Die Schatz-Stufe des NAUTILUS ist 2. Minions und geflüchtete Feinde geben keine Schätze.

Die Prozedur ist die Gleiche wie beim Einsammeln eines Schatzes „T“ während der Dungeonerkundung:

Wir entscheiden uns für ein Stimpack anstelle der Credits, heilen Cpt. MARS vollständig auf 8 LP. Dann werfen wir einen W20, das Ergebnis ist 16, so erhalten wir ein Magazin für eine Stufe 2 Waffe. Das reicht nicht für Mila's Blaster, der eine Stufe 3 Waffe ist. Also wählen wir ein Magazin für ein Sturmgewehr (Stufe 2) und geben es Cpt.MARS.

**Erfahrungspunkte (EP) erhalten:** Unter EP auf dem Feindbogen siehst du, wieviele Erfahrungspunkte die Feinde geben, gleich ob Primary oder Minion. Wir erhalten sie, auch wenn Feinde aus dem Kampf flüchten. Für diesen Kampf erhalten wir  $2+1=3$  EP. Wir addieren sie zu den bereits Gesammelten:  $10+3=13$ .

**Levelup:** Nun ist es an der Zeit, den ersten Helden hochzuleveln. Bisher haben alle Crewmitglieder Level 1. Um einen Helden von Lvl auf Lv2 zu befördern, müssen wir EP in Höhe der nächsten Stufe mit sich selbst multipliziert ausgeben, für Lvl auf Lv2 also  $2 \times 2 = 4$  EP. Von Lv2 auf 3 würde  $3 \times 3 = 9$  EP kosten. Mila hat zudem die Fähigkeit „Langsamlerner“, das bedeutet für ihren Stufensprung müssen wir nicht den nächsten Lv sondern den übernächsten Lv quadrieren, also von Lvl auf Lv2 würde es für sie  $3 \times 3 = 9$  EP kosten.

Deshalb entscheiden wir uns dazu, Jessica und Cp. MARS auf Lv2 zu bringen. Das kostet uns zusammen 8 EP, es bleiben also 5 von unseren 13 EP übrig.

Wir notieren auf ihren Heldenbögen, dass beide Lv2 erreicht haben.

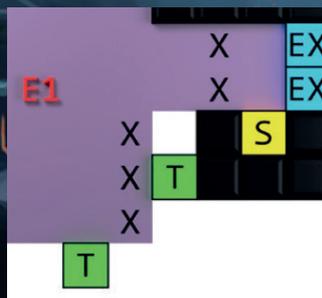
Als Bonus geben wir Jessica +1 Stärke, damit sie mehr Gegenstände mit sich tragen kann und mehr LP erhält. Sie hat nun 8 LP.

Bei Cp. MARS erhöhen wir das Tech-Attribut um 1. Damit er irgendwann hoffentlich in der Lage sein wird, Ladehemmungen selbst zu beseitigen ...

Dann setzen wir unsere Dungeonerkundung an derselben Stelle, an der wir sie für das Bodengefecht unterbrochen hatten fort.

#### Schätze, Hindernisse und Sauerstoffverbrauch:

Wir befinden uns noch immer im purpurnen Raum in dem sich der „E1“ Feind befand:



Wir haben noch 20 Sauerstoff übrig. Wenn wir die beiden „T“-Schätze einsammeln und dann zur nächsten Karte gehen möchten, müssten wir ein Hindernis „X“ passieren, den ersten Schatz „T“ einsammeln, zurücklaufen, den zweiten Schatz einsammeln und dann über ein weiteres Hindernis zum Ausgang „EX“ gehen. Alles zusammen würde uns 9 Aktionen und damit auch 9 Sauerstoff kosten. Wir könnten die Schätze auch zurücklassen, um Sauerstoff zu sparen. Deshalb nehmen wir lieber nur den naheliegenden Schatz und verbrauchen deshalb nur 5 Aktionen und 5 Sauerstoff.

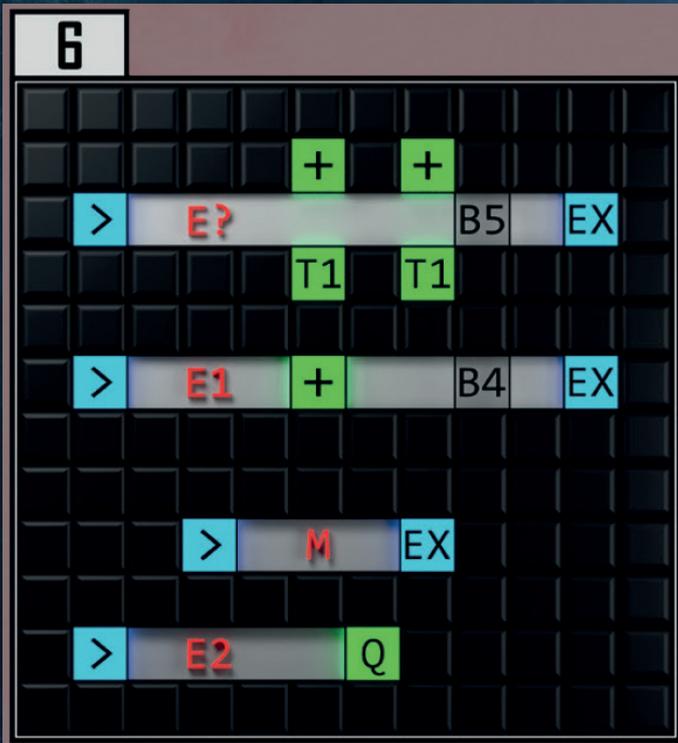
## 18. DUNGEONERKUNDUNG SCHNELLER VORLAUF

Wir beschleunigen diese Demo nun ein wenig und handeln den Rest der Dungeonerkundung im Schnelldurchlauf ab:

Der eingesammelte Schatz gewährt uns 1 Credit und 1 Credit zusätzlich, also 2. Wir haben jetzt 17€. Angekommen auf der nächsten Karte, haben wir noch  $20-5=15$  Sauerstoff übrig.

**Karten säubern:** Wir verlassen die erste Karte und markieren diese als „gesäubert“. Wenn wir wieder zurückkommen, gibt es dort weder Schätze, noch Feinde. Jeder Schatz, den wir nicht eingesammelt haben, geht damit verloren. Es ist auch möglich, eine Karte nicht gesäubert zurückzulassen, aber dann dürfen wir keinen einzigen Schatz auf ihr einsammeln, was wir aber bereits getan haben.

Die nächste Karte hat die ID Nummer 6:



Diese Karte hat keine Räume mit Außenatmosphäre, Sauerstoff brauchen wir also schon mal nicht einzusetzen. Da 4 verschiedene „>“ Eingänge zur Verfügung stehen, müssen wir uns entscheiden, über welchen wir sie betreten möchten. Da man beim Betreten einer Karte immer einen Schritt in sie hinein ziehen muss, können wir auch nicht sofort umdrehen oder uns heraus teleportieren, ehe wir einen der vier Räume hinter den Eingängen betreten haben.

Wir entscheiden uns für den Eingang oben, der direkt einen Kampf gegen einen Feind „E?“ auslöst. Das „?“ steht dabei für einen Zufallswert, ausgewürfelt mit einem W3 (WG/2). Wir werfen eine „I“ und erhalten so einen „E1“-Feind, plus die Schwierigkeit der Location stehen wir nun einem Bodengefecht gegen einen Lv2 Feind entgegen.

Dieses Mal versuchen wir dem Gefecht aber auszuweichen, indem wir unser Charisma einsetzen, in der Hoffnung das Alien überzeugen zu können, uns doch nicht anzugreifen.

#### Vermeiden mit Hilfe von Charisma:

Hierfür müssen wir einen W6 werfen und die Charisma-Attribute der gesamten Crew hinzuaddieren. Wenn das Ergebnis 5+ (Feindlevel x 3) erreicht oder übersteigt, waren wir erfolgreich. Wir müssen also  $5+(2 \times 3)=11+$  erreichen. Zusätzlich dürfen wir vor der Probe Credits ausgeben, um sie um 1 pro ausgegebenem Credit zu erleichtern. Wir geben 1€ aus, um die Sache etwas zu erleichtern und werfen eine 5 mit dem W6. Unsere Charisma-Attribute sind 1, 1 und 5, und wir zählen 1 für das Geld hinzu. Das Ergebnis von 13 genügt, um das Bodengefecht zu vermeiden.

#### Schatz einsammeln:

Dann betreten wir eines der beiden „T1“-Schatzfelder und sammeln ihn wie üblich ein.

#### Bodengefecht Nummer 2:

Zurück im Raum sieht uns der noch immer aktive Feind, den wir vorhin vermieden haben. Dieses Mal gehen wir ihm nicht aus dem Weg und greifen an, indem wir ein Bodengefecht einleiten und ihn besiegen.

#### Med-Station:

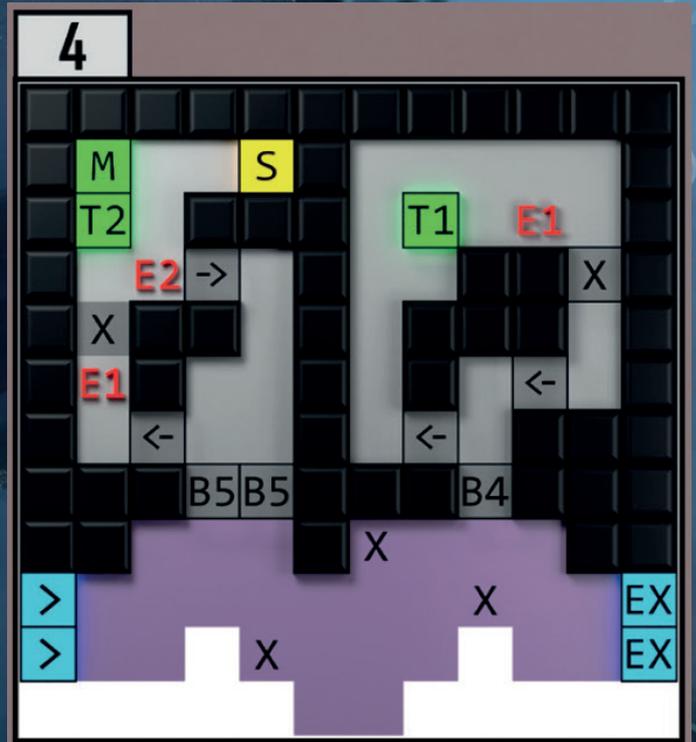
Danach betreten wir die Med-Station „+“ und heilen unsere Crew. Wir haben hier sogar eine zweite Med-Station sollte eine nicht genügen um alle zuheilen.

#### B5-Schott:

Ein starkes „B“ Schott bedeutet oftmals das Ende für die Entdeckungstour einer Crew ohne erfahrenen Tech Experten. So kann eine ganze Dungeonerkundung leer ausgehen und es bleibt einem nichts anderes übrig als zum Raumschiff zurückzukehren.

Aber wir schaffen die Würfelprobe, entriegeln das Schott und verlassen die Karte über ihr Ausgangsfeld „EX“ oben rechts.

Die nächste Karte hat die ID Nummer 4:



Diese Karte betreten wir im purpurnen Raum unten im Außenbereich, wir benötigen also Sauerstoff. Die „<-“ Felder sind automatische Türen, die nur in Pfeilrichtung passiert werden können. Wir sollten uns also genau überlegen, ob wir sie betreten. Der linke Bereich hinter den B5-Schotts würde uns einen „T2“-Schatz, und einen Modder anbieten, aber es gibt gleich zwei Feinde „E1“ und „E2“, die bei der Schwierigkeit unserer Location von 1, von einem Lv2 und einen Lv3 Feind repräsentiert werden. Außerdem können wir uns nicht aus der Karte heraus teleportieren, ehe der Schildgenerator ausgeschaltet wurde.

Aber wir sind nicht gekommen, um gleich wieder zu gehen, also versuchen wir, uns den „T2“-Schatz holen. Dabei geraten wir in zwei heftige Kämpfe, vor allem gegen den Lv3 Feind, erhalten den Schatz, deaktivieren den Schildgenerator, besuchen den Modder „M“, um Milas Blaster zu verbessern (siehe Seite 138), und dann, bevor wir ein Risiko eingehen das wir nicht überleben, verlassen wir die Karte, indem wir uns zurück auf unser Raumschiff teleportieren. Die Dungeonerkundung ist nun abgeschlossen.

## 19. ERHOLUNGSPHASE

Zurück auf unserem Raumschiff regenerieren wir 3 LP pro Crewmitglied und füllen unseren Sauerstoffvorrat vollständig auf. Natürlich dürfen wir auch die Ausrüstung unserer Crewmitglieder untereinander und auch mit dem Lager des Schiffs neu arrangieren. Waffen mit Ladehemmungen sowie beschädigte Waffen werden nun automatisch repariert.

## 20. PHASE 4. SCHNELLREISE

Da unser Schiff einen Teleporter hat, können wir diesen nun nutzen, um einen bereits entdeckten (mindestens einmal besuchten) Shop, Munitionshändler, Quest Master, Modder oder Zucker erneut zu besuchen. Da wir aber nicht viel zu verkaufen und auch nicht viele Credits übrig haben, verzichten wir in dieser Runde darauf.

## 21. PHASE 5. QUEST TIMER

Da wir noch keine dringende Mission eines Quest Masters „Q“ am Laufen haben, geschieht in dieser Phase nichts weiter.

## 22. ENDE DER ERSTEN SPIELRUNDE

So, das wars auch schon. Eine Runde Space Kraken mit allen Hauptelementen, vom Space Flight, Space Combat, Enterkämpfen, über die Generierung neuer Locations, Dungeonerkundungen, bis hin zu Bodengefechten. Die zweite Runde läuft in der gleichen Reihenfolge ab und beginnt mit der Aktivierung der Storylines.

## 23. DEINE KOMMANDANTENLIZENZ

Es ist uns eine große Ehre, dir hiermit die X7 KOMMANDANTENLIZENZ zu verleihen. Du darfst nun das Kommando über dein eigenes Schiff übernehmen. Wähle deine Crew mit Bedacht.

Wir wünschen dir viel Glück und eine sichere Passage durch das Wurmloch!

**Und vergiss bitte nicht, deine Flugberichte einzureichen!**



# SPACE KRAKEN

**Space Kraken ist ein Abenteuerspiel für Einzelspieler und bis zu 4 Spieler im Koop/  
Versus-Modus für Spieler ab 14 Jahren.**

**Erkunde fremde Welten in einem packenden Weltraumepos. Bekämpfe Feinde und  
Bosse während du deine Crew verwaltest und verbesserst.**

**Space Kraken ist eine einzigartige Mischung aus Erzählung, Rollenspiel und  
strategischem Brettspiel. Es führt ein revolutionäres CGM-System ein, das  
gleichzeitig mehrere sich gegenseitig beeinflussende Handlungsstränge steuert,  
während du deinen Weg durch das verzweigte Abenteuer bestreitest.**

**Es bietet unendliche Wiederspielmöglichkeiten. Keine zwei Kampagnen werden  
jemals die selben sein!**

