

Hell on Earth

Von Dominic Munari.
Fragen an: dmunari8@compuserve.de

Es gelten die Regeln des Basisspiels.

Das Layout wurde von
Woody (www.EarlEye.de) erstellt.

MISSIONS BESPRECHUNG

Ihr hattet einen langen schweren Tag. Normalerweise ist auf der Forschungsstation, die sich mit seltsamen Artefakten beschäftigt die man auf dem Mars gefunden hat, nicht viel los und ihr müsst immer nur eure Runden laufen. Heute aber war das reinste Chaos. Die UAC hat nämlich ein neues seltsames Artefakt ausgegraben, das sich von allen andere unterscheidet und da man für die Analyse und Bergung alle verfügbaren Männer brauchte musstet ihr auch mit anpacken, obwohl es eigentlich gar nicht euer Job ist. Das Artefakt hat irgend etwas mit Dimensionen zu tun.

Ihr seid deshalb schon etwas früher als sonst ins Bett gegangen in Hoffnung morgen wieder einen normalen Tagesablauf zu haben. Ihr seid gerade mitten in einem Traum als auf einmal die ganze Station für ein paar Sekunden bebte und braucht erst einen Moment um zu realisieren, dass das gerade wirklich passiert. In Panik macht ihr das Licht an, aber durch das Beben wurde die Elektronik im Schlafzimmer zerstört und ihr steht nun im Dunkeln da. Über einen Lautsprecher hört ihr: "Alarmstufe Rot, Sicherheitsbruch, Sofortige Evakuierungsmaßnahmen einleiten." Außerhalb des Raumes könnt ihr laute Schmerzensschreie wahrnehmen.

Was zur Hölle ist hier nur passiert?

MISSIONS ZIELE

Durch das Artefakt wurde versehentlich das Tor zur Hölle aufgestoßen und nun wimmelt es in der ganzen Station von blutrünstigen Dämonen, die alles und jeden töten und fressen was ihnen in den Weg kommt. Aber das schlimmste von allem: Mit Hilfe des Artefaktes ist es den Dämonen möglich die Hölle auch auf die Erde zu bringen und die Menschheit untergehen zu lassen. Das muss auf jeden Fall verhindert werden.

Deine Aufgabe ist es mit Hilfe eines Computers die Selbstzerstörung zu aktivieren und die komplette Basis in die Luft zu jagen auch wenn Du selber dabei draufgehen solltest, denn ansonsten sind wir alle verloren. Du musst das schaffen, bevor ich Dich insgesamt 6 mal gekillt habe. Außerdem bekomme ich jedes mal einen Killpunkt gratis wenn ich meinen Kartenstapel durch habe, da die Dämonen jederzeit herausfinden könnten wie man das Artefakt benutzt um die Hölle auf die Erde zu bringen.

AREA I

Hier scheint das Licht noch gut zu funktionieren. Ihr könnt deutlich erkennen, dass über jeder Tür ein Schild hängt. Bei der linken steht geschrieben "Lager", bei der Rechten "Recyclinganlage" und bei der gegenüber von Euch "Waffenkammer".

WAFFENKAMMER

Hier ist die Beleuchtung auch noch in gutem Zustand und ihr erkennt neben Waffen und Munition auch noch eine blaue Schlüsselkarte.

Wenn ein Marine die blaue Schlüsselkarte aufnimmt:

Der Marine Würfelt mit dem grünen Reichweitewürfel

1: Die Karte funktioniert

2: Die Karte ist leider beschädigt und somit unbrauchbar

3: In dem Moment in dem Du die Karte anfässt, gibt sie einen Funken von sich und Du bekommst einen Stromschlag, der Dich ein Verletzungspunkt kostet. Die Karte ist beschädigt und somit unbrauchbar.

AREA 2

Im flackernden Licht kannst Du ein paar seltsame gestalten erkennen, die Dich offenbar aber auch schon bemerkt haben

AREA 3

Hier in der Recycling Anlage werden verschiedene giftige Abfälle entsorgt. Es ist sehr Dunkel und Du kannst gerade noch so ein paar große bewegende Schatten ausmachen, nachdem Du Deine Taschenlampe angemacht hast. Die Eindringlinge haben die Anlage offenbar beschädigt und es ist Giftmüll ausgelaufen. Daher ist größte Vorsicht beim Laufen geboten

Wichtig: In diesem kompletten Gebiet ist Deine Sichtlinie auf 5 Felder beschränkt. Die Dunkelheit hat auf Eindringlinge im Gegensatz keine Wirkung.

AREA 4

Hier werden verschiedene Sachen gelagert. Manche davon sind sehr Feuer empfindlich, daher ist rauchen strengstens verboten. Die Eindringlinge in diesem Bereich haben das reinste Chaos angerichtet. Überall sind umgefallene Regale und zerstörte Schränke zu sehen. Unter einem Regal eingeklemmt seht ihr auch einen Wissenschaftler, der aber schwer verletzt ist. Ihr müsst ihm so schnell wie möglich helfen, da es für ihn jederzeit aus sein könnte.

Lege am Ende jeder Spielrunde ein Verletzungsspielstein auf den Wissenschaftler. Sobald er 4 Verletzungsspielsteine auf sich liegen hat ist er tot. Nehme dann die Begegnung vom Spiel.

Beendet ein Marine seinen Zug auf einem der Felder mit dem Wissenschaftler bevor er stirbt:

"Danke für Deine Hilfe, hier ist der Code für den Munitionsschrank, der auf mich gestürzt ist." Du gibst den Code ein und findest eine Energiezelle und einmal Granaten

Nimm die Begegnung vom Spielfeld und gebe dem jeweiligen Marine eine Energiezelle und einmal Granaten.

AREA 5

In diesem Nebenlagerraum hängen viele Rohre an den Wänden. Eines davon ist gebrochen und nebelt die Abzweigung mit Wasserdampf ein, so dass Du nicht sehen kannst was am Ende des Raumes ist.

Wichtig: Platziere den "Hell Knight", die "Kettensäge" und die "Energiezelle" erst nachdem der Marine eines der beiden roten Kreuze im Plan überschritten hat.

AREA 6

In einem kleinen Nebenraum findest Du am Ende des Raumes ein verletzten Wissenschaftler, an dem sich gerade ein Dämon zu schaffen macht. Durch das betreten des Raumes wurde aber die Aufmerksamkeit des Dämons auf dich geleast, was den Wissenschaftler rettet.

Wenn ein Marine seinen Spielzug auf einem der Felder der Begegnung beendet:

Danke für die Hilfe, hier das da wird dir sicher weiterhelfen

Der Marine würfelt nun mit dem grünen Reichweitewürfel

1: Der Wissenschaftler gibt Dir einmal Granaten

2: Der Wissenschaftler gibt Dir einmal Kugeln

3: Der Wissenschaftler gibt Dir eine Energiezelle

Nehme die Begegnung vom Spielfeld.

TELEPÖR+ER 1

In einem kleinen Raum findest Du einen Teleporter. Anscheinend der einzige Weg weiter.

TELEPÖR+ER 2

In einem kleinen Raum findest Du einen Teleporter. Anscheinend der einzige Weg weiter.

AREA 7

Dies scheint eine Art Ausrüstungsraum zu sein. Es ist eine eklige trockene Hitze zu spüren und ihr habt das starke verlangen den Raum so schnell wie möglich wieder zu verlassen.

AREA 8

Dieses Gebiet ist voller Blut, Leichen und herumliegender Körperteile an denen sich die Eindringlinge zu schaffen machen. Der Korridor scheint unendlich lang zu sein aber ihr freut Euch sehr endlich die rote Sicherheitstür und damit auch den Ausgang gefunden zu haben. Fehlt somit nur noch die Schlüsselkarte. Links in der Mitte des Raumes könnt ihr einen Computer sehen.

Falls ein Marine sein Zug auf der Begegnung beendet, würfelt der Marine mit dem blauen Würfel

0: Der Computer ist beschädigt und startet nicht.

1: Der Computer startet und nachdem ihr ein paar Sachen eingetippt hat geht an der Wand daneben eine Klappe auf und ihr seht die Wunderwaffe "BFG" vor euch.

Gib in diesem Falle dem jeweiligen Marine die Waffe "BFG" und eine Energiezelle.

Nimm in beiden Fällen die Begegnung vom Spiel.

Wichtig: Sobald ein Marine die rote Sicherheitstür verlässt und die Selbstzerstörung aktiviert hat:

Ihr kommt in einen kleinen Raum, in dem ein Teleporter steht, der Euch direkt zum Shuttledeck beamt. Dort angekommen rennt ihr in letzter Sekunde in das Shuttle und hebt ab. Nun hört ihr einen lauten Knall, ein extrem heller Blitz blendet Euch und in einer riesigen Nuklearexplosion hinter Euch fliegt die komplette Basis in die Luft und mit Ihr alle Eindringlinge. Gratulation, Ihr habt verhindert, dass die Hölle auf die Erde kommt und somit die Menschheit gerettet. Nun könnt ihr als Held zurück auf die Erde kehren.

Wichtig: Sobald ein Marine die rote Sicherheitstür verlässt ohne vorher die Selbstzerstörung zu aktivieren:

Ihr kommt in einen kleinen Raum, in dem ein Teleporter steht, der Euch direkt zum Shuttledeck beamt und steigt ein und fliegt los. Da ihr zu feige wart die Selbstzerstörung zu aktivieren steht es den Eindringlingen nun offen mit Hilfe der Artefakte in Area 9 die Hölle auf die Erde zu bringen und dadurch vielleicht die Welt unter zu gehen lassen. Ihr habt zwar für den Moment Euer Leben gerettet, nur werdet ihr von nun an nie mehr in Frieden leben können da die Hölle mit ihren Dämonen bald überall sein wird und niemand mehr ihr entkommen kann.

AREA 9

Sobald ein Marine die Tür zu Area 9 öffnet:

Würfle mit dem blauen Würfel:

0: Platziere auf den roten Kreuzen ein "Mancubus"

1: Platziere auf den roten Kreuzen einen "Hell Knight"

Sollte eines der Felder durch einen Marine versperrt sein, platziere den Eindringling so, dass es am ehesten mit den Kreuzen überein stimmt. Sollte eines der Felder aber durch einen anderen Eindringling versperrt sein hast Du Pech gehabt und darfst keinen "Mancubus" oder "Hell Knight" einsetzen..

Hier ist erneut diese eklige trockene Hitze und neben ein paar Leichen liegt eine rote Schlüsselkarte auf dem Boden und daneben steht der Computer für die Selbstzerstörung der gesamten Basis. Die Rettung ist nun zum greifen nah, wenn da nicht dieses Überdimensionale Monster wäre, dass alle anderen in den Schatten stellt und sogar noch den Hell Knight im selben Raum wie ein Zwerg aussehen lässt. Dies ist anscheinend auch das Labor in dem mit den Artefakten experimentiert wurde. Überall stehen seltsame Geräte und Computer herum, von denen aber inzwischen einiges zerstört wurde.

Sobald ein Marine seinen Spielzug auf der Begegnung beendet:

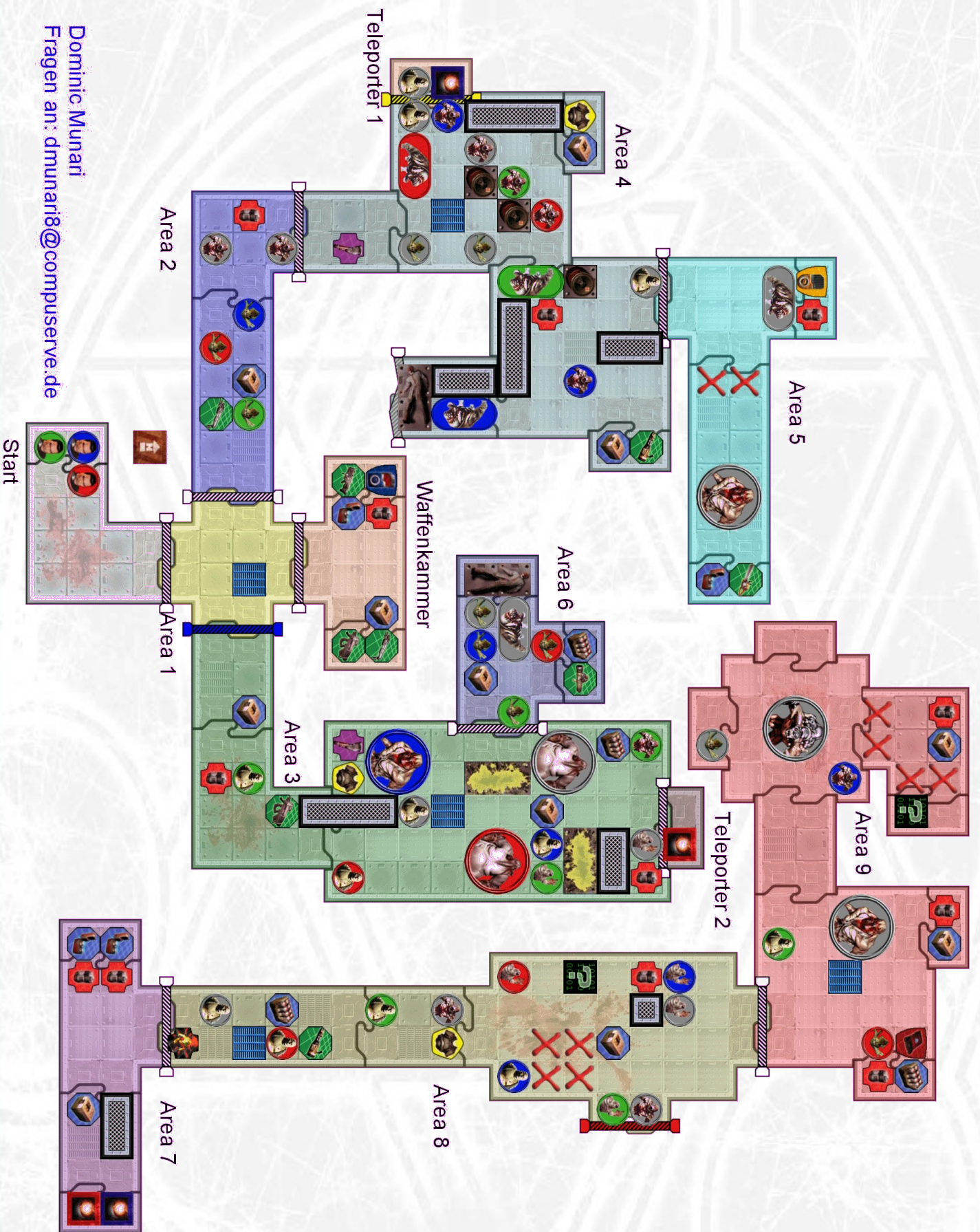
Ihr Aktiviert die Selbstzerstörung und in der ganzen Basis fangen auf einmal an rote Alarmlampen zu leuchten und eine Computerstimme sagt: "Achtung, Achtung die gesamte Basis wird in genau 2 Minuten gesprengt". Daraufhin spürt ihr eine Erschütterung und als ihr euch umdreht seht ihr auf einmal eine Lache flüssigen Giftmüll vor Euch.

Nimm die Begegnung vom Spielfeld.

Lege an der Stelle wo im Plan die roten Kreuze sind "gefährliche Substanzen" auf das Spiel.

Wichtig: Die Marines müssen nun so schnell wie möglich die Basis verlassen. Sie haben dazu 4 Runden Zeit. Ziehe am Ende jeder Runde eine Marine Befehlskarte und lege sie in die Mitte. Sobald die 4. Karte gezogen wurde:

Ihr spürt eine gewaltige Erschütterung , hört einen Lauten Knall und seht einen hellen Blitz und ihr seid Euch bewusst, dass dies Euer Ende ist. Die ganze Basis geht in einer riesigen Nuklearexplosion in die Luft und somit alle Eindringling mit ihr und Euch. Ihr habt es geschafft die Eindringlinge davon abzuhalten die Hölle auf die Erde zu bringen, musstet aber Euer Leben lassen. Euer Tod aber, hat die Menschheit gerettet!



Dominic Munari

Fragen an: dmunari8@compuserve.de