

Administration

Von Little-Cherub

Es gelten die Regeln des Basisspiels.

Übersetzung & Layout wurde von Woody (www.EarlEye.de) erstellt.

MISSIONS BESPRECHUNG

Es war um um 1 Uhr Nachmittags als das Ereignis stattfand. Die gesamte Basis polterte und alle Lichter hatten einen Kurzschluss. Du klettertest aus deiner Koje heraus und liefst in eine nahe gelegene Halle. In der Halle sahst du einen Wissenschaftler, er stand im Dunkeln, er war beinahe wie leblos. Sein Name war: Andrew Arnolds und er half dir deine Koje zu finden als du hier ankamst. Du riefst ihm zu, aber seine Antwort war ein bloßes Ughh... Er ist nicht hier, um dir zu helfen...

MISSIONS ZIELE

Die Basis ist durch eine geheimnisvolle Kraft angegriffen worden und einer deiner Kameraden starrt dich mit seinem grässlichem Gesicht an. Du musst versuchen bis zur roten Sicherheitstür zu gelangen und dich in den Keller der Recycling Anlage zu flüchten, bevor ich 5 Killpunkte habe. Zusätzlich jedes mal wenn ich meine Kartenstapel aufgebraucht habe, bekomme ich 1 Killpunkt, während die Basis droht in Schutt und Asche zu zerfallen.

AREA 1

Du öffnest langsam die Tür und entdeckst einen Raum, der mit einigen zerstörten Computern und etwas Ausrüstung gefüllt ist. Du spähest rüber nach links, und du entdeckst noch mehr grässliche Geschöpfe. Einer unter ihnen ist einer deiner Freunde: Karl Fleming. Karl sieht nicht gut aus, besonders da sein Unterkiefer fehlt.

AREA 2

Du öffnest die blockierte Tür und du findest Pfützen voll Schlamm die durch den Fußboden durchsickern. Durch die Dunkelheit erkennst du ein Hunde ähnliches Geschöpf, das grunzend durch den Schlamm wartet.

AREA 3

Du betrittst den Raum und erkennst Spinnen ähnliche Geschöpfe, die durch den Flur huschen, und oben auf einem Balkon, du bemerkst noch mehr Spinnen und einen deiner gefallenen Kameraden. Dieser Mann ist: Derick Turnings und sein linker Arm fehlt.

Wenn eine Marine seinen Zug auf dem roten Sicherheitsschlüssel beendet.

Der Schlüssel ist in Ordnung, aber gerade in dem Moment hörst du ein Geräusch hinter dir und du erkennst das ein weiteres dieser Hunde-Bestien durch die Tür kommt

Gebe dem Marine den roten Sicherheitsschlüssel und platziere einen Demon auf den 2 Feldern die mit X gekennzeichnet sind, sollte dies nicht möglich sein so stelle ihn so nah wie möglich an die ursprünglich Stelle und so das er die Tür versperrt.

Wenn eine Marine seinen Zug auf dem gelben Sicherheitsschlüssel beendet.

Der Schlüssel ist funktionstüchtig, nun kannst du endlich die Tür in Area 1 öffnen. Aber deine Bewegungen haben einige Freunde angezogen.

Gebe dem Marine den gelben Sicherheitsschlüssel und platziere einen Tride auf einen der Felder die mit X gekennzeichnet sind, am besten genau vor einen Marine.

AREA 4

Die Tür öffnet sich und entdeckst ein weiteres Hundetier und einige andere dunkle Figuren. Außerdem erspähst du die rote Sicherheitstür am Ende des Raumes.

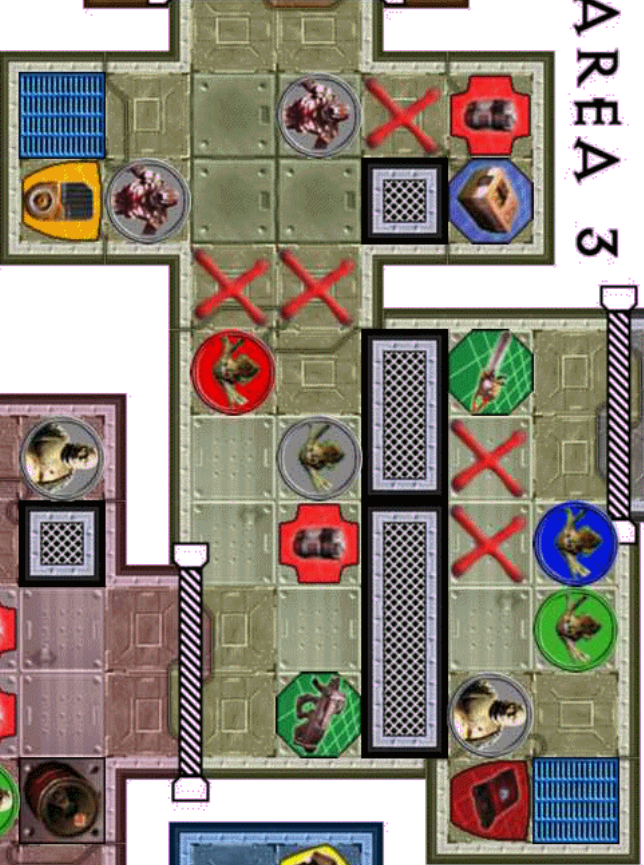
Wenn alle Marinen erfolgreich durch die rote Sicherheitstür getreten sind.

Du läufst aus dem Sektor heraus, und die Decke stürzt ein und zerquetscht alle restlichen Monster. Du bist jetzt im Keller der Recycling Anlage. Dieser Bereich ist mit Gefahren gefüllt und da er nicht sehr gesund ist, gibt es auch viele Schlammputzen, zum durchlaufen. Oh Freude...

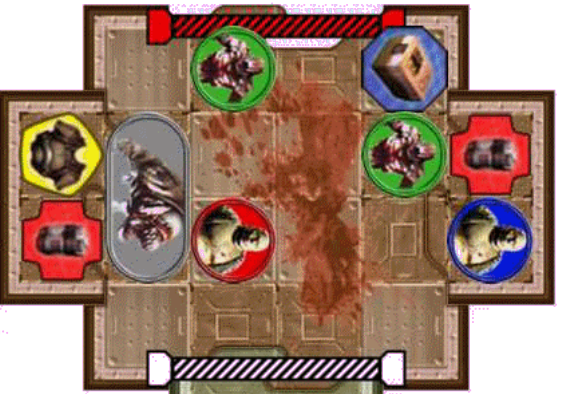
AREA 2



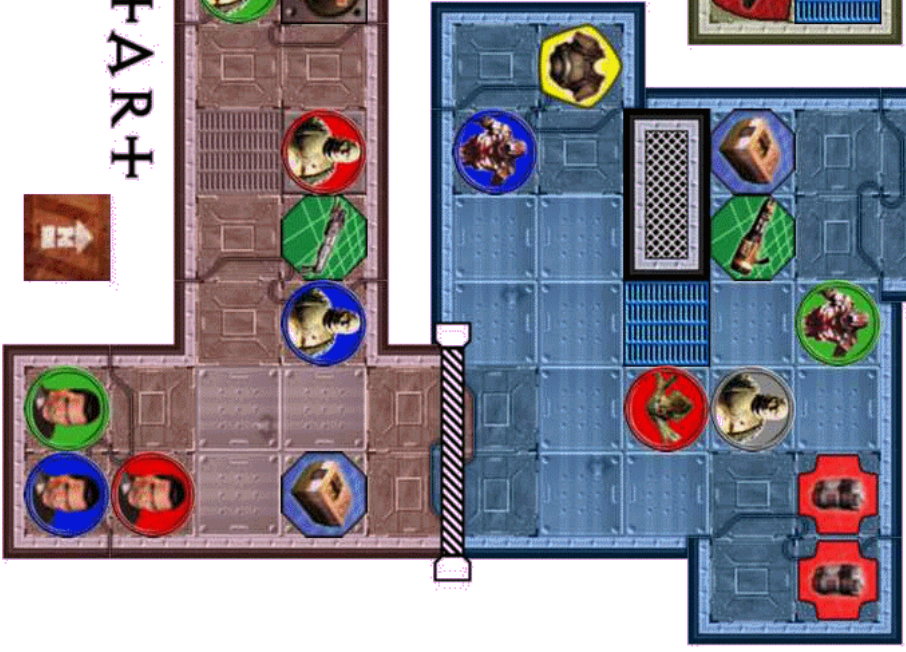
AREA 3



AREA 4



AREA 1



START

