

⊕ ONLINE SZENARIO ⊕ I: Blut im Schatten

Dies ist das erste offizielle Online Szenario für DOOM: Das Brettspiel. Es ist kürzer und schneller zu spielen als die Szenarien im Basis-Spiel. Es soll nicht die Geschichte der Kampagne fortsetzen und soll auch nicht als Teil der Kampagne gespielt werden.

Alle mögliche Fragen oder Anmerkungen zu kevin@fantasyflightgames.com schicken.

Die deutsche Übersetzung wurde von Nina und Woody (www.EarlEye.de) erstellt. Das Layout stammt von Woody.

MISSIONS BESPRECHUNG

Seitdem die Eindringlinge anfangen zu erscheinen, hast du dich in so manchen brenzlichen Situationen wiedergefunden, als die Marines ihre Arbeit taten und zurück Führen hat das die Messlatte ein ganzes Stück nach oben gesetzt.

Du patrouillierst auf der Oberfläche vom Mars in einem UAC-Rover als es zu einer Explosion kam, die durch eine unbekannte Quelle verursacht wurde, dabei wurde der Rover schwer beschädigt. Das Radio und die Sauerstoffbehälter im Rover wurden total zerstört. Ohne Luft, wurdest du gezwungen, dir Schutz zu suchen in der nächst besten Anlage mit einer Atmosphäre. Eine Wartungsbasis muss nun den Dämonen abgerungen werden.

Es kommt noch schlimmer, als du eingetreten bist, liess sich die Luftschleuse nicht vollständig schliessen. Du warst gezwungen die Granaten, die du bei dir hattest, zu benutzen, um die inneren Türen zu sprengen. Dadurch hast du das Atmosphärische Siegel am Fundament zerstört und der Sauerstoff beginnt zu entweichen.

Alles, was du hast um dich zu verteidigen ist eine Pistole und deine Munition, die Luft geht dem Ende zu, aber eine kleine Chance zu Überleben ist besser als keine.

MISSIONS ZIELE

Du beginnst in dem Bezirk neben der gefährdeten Luftschleuse. Sauerstoff zischt in die kühle Atmosphäre des Mars. Einige Trites bewegen sich, auf Grund des Lärms, auf dich zu. Du musst den roten Sicherheitsschlüssel finden und ihn benutzen um durch die rote Sicherheitstür zu verschwinden. Diese wird dich zu einer Garage führen, in welcher du einen neuen Rover finden wirst, mit dem du entkommen kannst. Du musst dieses bewältigen bevor ich dich 5 mal getötet habe. Ausserdem, jedes Mal wenn ich die letzte Karte von meinem Blatt ziehe, bekomme ich einen Killpunkt, während die Atmosphäre, die noch im Gebäude vorhanden ist, entweicht.

AREA 1

Ablagen für Ausrüstungen wurden hier umgestürzt, wodurch ein Labyrinth von Schutt entsteht, durch welches du deinen Weg finden musst. Ein kleiner Teleporter ist hier installiert und es sieht so aus, als würde er noch funktionieren, wobei der Sinn hier fraglich ist.

AREA 2

Der beissende Gestank von giftigem Müll erfüllt die Luft, außerdem liegt hier überall Ausrüstung und Schutt rum. Ein weiterer kleiner Teleporter ist in diesem Gang installiert. Vielleicht hat ein gelangweilter Ingenieur experimentiert, oder er hat ihn aus nicht brauchbaren Baugruppen zusammen geschustert. Was auch immer sein Grund war - er hat diesen wahrscheinlich mit ins Grab genommen.

Falls ein Marine auf die Leiche tritt (Begegnung):

Du findest einen schlimm verbrannten Körper. Es sieht so aus als hätte einer der Ingenieure eine Falle zurechtgebastelt, um die Eindringlinge, mit dem von den Maschinen produziertem giftigen Müll zu vernichten, aber das Ganze ist nach hinten losgegangen. Neben ihm liegt ein kleines Set mit Kalibrierungswerkzeugen, welches du benutzen kannst, um deine Waffen zu optimieren.

Gebe dem Marine 3 Verletzungsspielsteine. Er darf jederzeit einen dieser Spielsteine ablegen bevor er attackiert, um einen gezielten Angriff zu machen. Maximal 2 dieser Spielsteine können an einen benachbarten Marine abgegeben werden, dies kostet wie üblich 1 Bewegungspunkt. Entferne den Leichnam vom Spielbrett.

AREA 3

Im Dämmerlicht dieses Ganges gibt es viele dunkle Ecken, in denen Eindringlinge sich gut verstecken können. Ab und zu wird er durch Funken erleuchtet, die von verschiedenen zertrümmerten Maschinen stammen. Eine grosse schattige Gestalt brummt dich von oben herab an.

Falls ein Marine auf die Leiche tritt (Begegnung):

Ein weiterer toter Mechaniker liegt hier, die Hälfte seines Fleisches verätzt durch eine verschüttete Chemikalie. Neben ihm liegt ein Gerät, sieht aus als solle es ein Helm sein. Als du ihn aufsetzt kannst du sehen, dass er ein Bild deiner Umgebung auf deine Netzhaut projiziert, welche dich nun vor allen Bedrohungen von der Seite oder von Hinten warnt.

Gebe dem Marine 2 Gesundheitsspielsteine. Er darf diesen Spielstein jederzeit ablegen, wenn er angegriffen wird um einer Wunde vorzubeugen. Alle diese Spielsteine können an einen benachbarten Marine abgegeben werden, dies kostet wie üblich 1 Bewegungspunkt, aber sie können nicht zwischen mehreren Marines aufgeteilt werden. Entferne den Leichnam vom Spielbrett.

AREA 4

Du bist nun nahe an der Garage, aber es befinden sich viele Eindringlinge in dem Raum, einschliesslich eines enorm grossen Mancubus. Irgendwie musst du an ihnen vorbei kommen um zur Garage zu gelangen, in welcher hoffentlich der Rover auf dich wartet!

Falls die Marines diesen Sektor erfolgreich verlassen:

Du hastet in die Garage und findest einen Rover, welcher genug Benzin hat und mit einem frischen Vorrat an Sauerstoff gefüllt ist. Du steigst hinein, startest den Motor und winkst Lebewohl zu der Wartungsbasis für immer, wie du hoffst. Natürlich weisst du immer noch nicht was die eigentliche Explosion ausgelöst hat, aber du denkst dir, dass dieses Rätsel jemand anders lösen kann.

