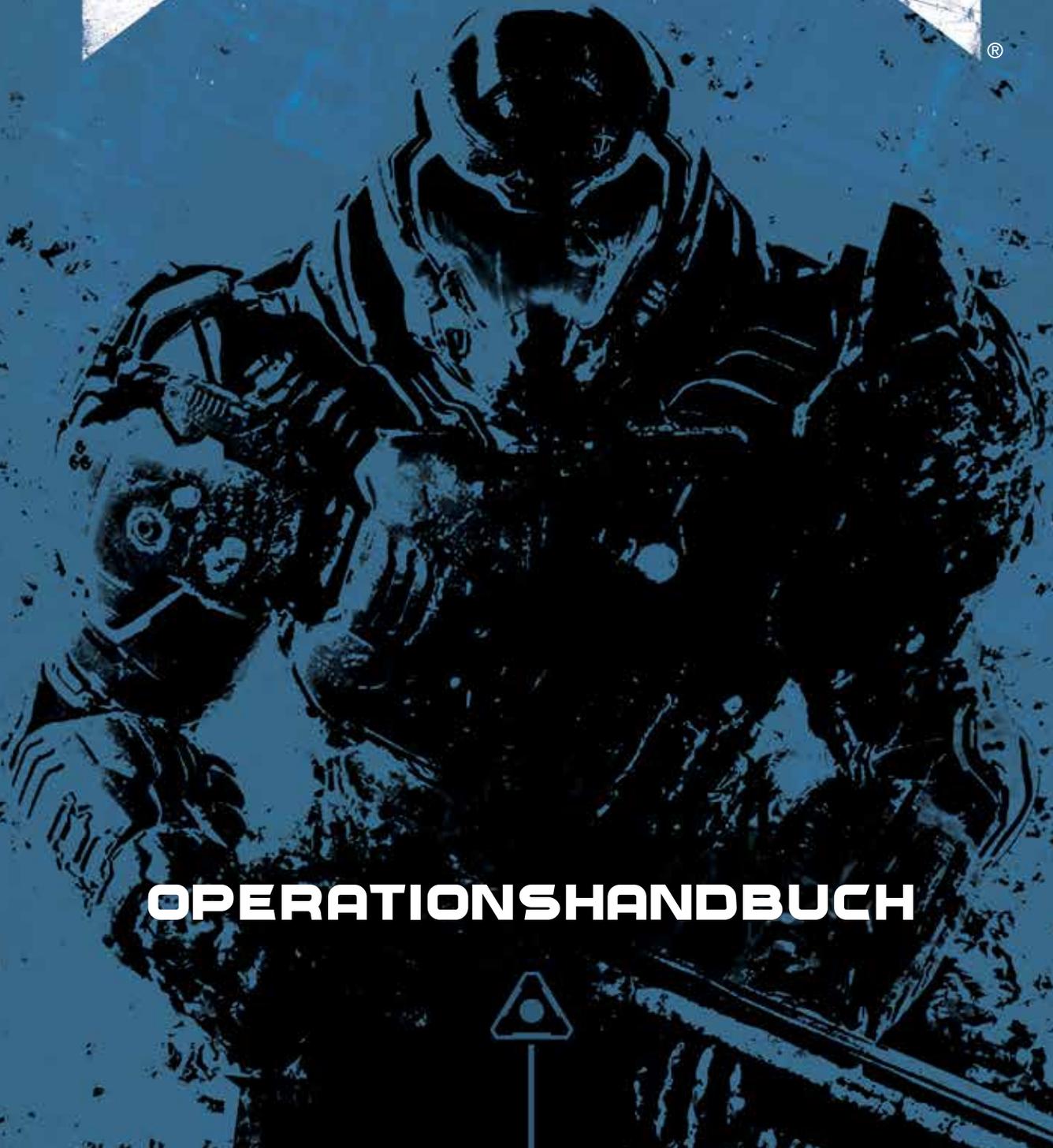


DOOM

®



OPERATIONSHANDBUCH

OPERATIONS- HANDBUCH

Dieses Operationshandbuch enthält zwei Operationen für *DOOM: Das Brettspiel*. Es wird empfohlen, dass ihr zunächst „Operation: Schwarzer Bischof“ (beginnend auf Seite 4) spielt und danach „Operation: Exodus“ (beginnend auf Seite 10) angeht. Operations- und Missionsaufbau sind unten beschrieben.

AUFBAU EINER OPERATION

Eine Operation besteht aus 6 Missionen, die ihr beginnend mit Mission 1 nacheinander bis zur 6. Mission spielt. Am Ende jeder Mission liest ein Spieler den Text vor, der dem Ausgang der Mission entspricht.

EINE OPERATION GEWINNEN

Der Zerstörer oder der Marine-Trupp gewinnt eine Operation, sobald er vier Missionen gewonnen hat. Wenn weder der Zerstörer noch der Marine-Trupp vier Missionen für sich entscheiden konnten, gewinnt die Partei die gesamte Operation, welche die letzte Mission gewonnen hat.

DIE ERSTE OPERATION FÜR EINSTEIGER

Wenn sowohl Zerstörer als auch Marines eine Operation das erste Mal spielen, wird empfohlen sich an die vorgeschlagenen Aktions- und Ereigniskartenstapel sowie Klassen- und Invasionskarten zu halten, anstatt diese während des Missionsaufbaus selbst zu wählen.

ZERSTÖRER

Der Zerstörer sollte die Ereigniskarten-Sets sowie die Invasionskarte, die im Bereich „Empfohlene Zerstörerkarten“ jeder Mission angegeben sind, verwenden.

MARINES

Die Marines sollten zu Beginn der Operation auf die „Standardausrüstung“ sowie den Claymore-Feuertrupp zurückgreifen, die auf Seite 16 dieses Operationshandbuchs zu finden sind. Wenn weniger als vier Marines am Spiel teilnehmen, werden die Marines in alphabetisch aufsteigender Reihenfolge verteilt. In einem Spiel mit drei Marines wäre beispielsweise der Marine „Delta“ nicht im Spiel.

In den folgenden Missionen können die Marines dann auf einen beliebigen der sechs Feuertrupps von Seite 16 zurückgreifen.

MISSIONEN

Eine Mission besteht aus einem Spielplan, einer Missionskarte sowie einer Bedrohungskarte. Zu jeder Mission enthält dieses Operationshandbuch die folgenden Informationen.

SPIELPLAN

Jede Mission enthält eine Darstellung anhand derer ihr den Spielplan aufbaut. Die hierfür erforderlichen Spielplanteile findet ihr im unteren Bereich der jeweiligen Seite abgedruckt. Des Weiteren ist abgebildet, welche Marker ihr benötigt, und wohin sie zu legen sind. Eine Erklärung der Marker findet ihr in der „Marker-Übersicht“ weiter unten.

In manchen Missionen werden Marker aufeinander gestapelt. Wenn ein Feld einen Stapel Marker enthält, wird Zusammensetzung und Position des Stapels neben der Grafik des Spielplans angezeigt.



Ein Stapel von oben nach unten: Oben ein Zielmarker und darunter ein aufgedecktes gelbes Portal.

MISSIONSZIEL UND BEDROHUNG

Unter dem Namen und der Einleitung zu jeder Mission befindet sich eine Liste der Missions- und Bedrohungskarten, die ihr in dieser Mission nutzt. Sie enthalten zusätzliche Regeln, die während dieser Mission gelten.

EMPFOHLENE ZERSTÖRERKARTEN

In diesem Bereich befindet sich eine Empfehlung für den Zerstörer, welche Ereigniskarten-Sets und welche Invasionskarte er in dieser Mission verwenden könnte.

MARKER-ÜBERSICHT

Portale



Teleporter



Medikits



Waffen



Türen



Zielmarker



Fortschrittsmarker



MISSIONSAUFBAU

Befolgt die folgenden Schritte, um eine Mission aufzubauen:

1. **Spielplan zusammensetzen:** Fügt alle Spielplanteile zusammen, die auf dem Bild der zu spielenden Mission abgebildet sind und platziert alle abgebildeten Marker auf dem Spielplan.
2. **Missions- und Bedrohungskarten vorbereiten:** Legt die Missions- und Bedrohungskarten bereit, die in der Mission angegeben sind. Einer von euch sollte beide laut vorlesen und sie anschließend so auf dem Tisch platzieren, dass jeder Spieler sie einsehen kann. Legt die nicht genutzten Missions- und Bedrohungskarten in die Spielschachtel zurück.
3. **Rollen wählen:** Wählt einen Spieler, der in die Rolle des Zerstörers schlüpft. Die übrigen Spieler nehmen als Marines am Spiel teil. Jeder Marine nimmt sich eine Marine-Karte und die entsprechende Figur, sowie ein Set Aktionskarten, die das UAC-Marine-Logo (▲) tragen, das er in seinen Spielbereich legt.
4. **Klassenkarten wählen:** Mischt die Klassenkarten und teilt jedem Marine zwei aus. Jeder Marine wählt eine davon und legt sie aufgedeckt auf den Klassenplatz seiner Marine-Karte. Die andere legt er ab. Legt die nicht genutzten Klassenkarten in die Spielschachtel zurück.
5. **Truppkarten nehmen:** Falls weniger als vier Marines am Spiel teilnehmen, verteilt die Truppkarten an die Marines entsprechend ihrer Anzahl, die sie anschließend in ihren jeweiligen Spielbereich legen:
 - **Drei Marines:** Die Marines bestimmen einen Marine, der die Truppkarte „Führung übernehmen“ erhält.
 - **Zwei Marines:** Beide Marines erhalten ein Exemplar der Truppkarte „Kampferprobt“.
 - **Ein Marine:** Der Marine erhält die Truppkarte „Einzelkämpfer“.
6. **Waffen wählen:** Jeder Marine wählt zwei verschiedene Startwaffen aus dem Vorrat der Startwaffenmarker (diese haben keine grauen Streifen) und legt sie neben seine Klassenkarte. Zusätzlich nimmt er die Waffen-Sets (3 Aktionskarten), die den Waffenmarkern entsprechen. Diese mischt er mit seinen UAC-Marine-Aktionskarten zusammen, und bildet damit seinen Aktionsstapel mit 10 Karten, welchen er verdeckt in seinen Spielbereich legt. Ein Marine kann nicht mehrere Kopien der gleichen Waffe haben.

7. **Invasions- und Dämonenkarten wählen:** Mischt die Invasionskarten und teilt dem Zerstörer 2 aus. Er wählt im Geheimen 1 davon und legt sie verdeckt in seinen Spielbereich. Anschließend nimmt er alle Dämonenkarten, deren Typ auf der Invasionskarte vermerkt ist, und legt sie verdeckt in seinen Spielbereich. Legt die übrigen Invasions- und Dämonenkarten unesehen in die Spielschachtel zurück.
8. **Ereignisstapel bilden:** Der Zerstörer wählt im Geheimen drei Ereigniskarten-Sets, die seinen Ereignisstapel mit 18 Karten bilden. Legt die übrigen Ereigniskarten in die Spielschachtel zurück.
9. **Glory-Kill-Stapel vorbereiten:** Mischt alle Glory-Kill-Karten und legt sie als Glory-Kill-Stapel so auf dem Tisch bereit, dass alle Marine-Spieler ihn erreichen können.
10. **Vorrat vorbereiten:** Sortiert alle Marker nach Typ und legt sie für die entsprechenden Spieler erreichbar auf den Tisch. Legt daneben die Würfel, Betäubungskarten und Initiativekarten.
11. **Marines aussenden:** Jeder Marine wählt einen aktiven Teleporter auf dem Spielplan und platziert seine Figur auf oder neben dessen Feld. Die Reihenfolge, in der dies geschieht, handeln die Marines untereinander aus.

Jetzt kann die Mission beginnen!

EIGENE OPERATIONEN

Wenn Ihr schon einige Partien gespielt habt, könnt Ihr auch eine Operation mit einer abweichenden Reihenfolge spielen. Die dazu nötigen Regeländerungen lauten wie folgt:

- Der Zerstörer wählt eine der zwölf Missionen aus diesem Handbuch und bestimmt, mit der die Operation beginnen soll.
- Nach jeder Mission wählt die unterlegene Partei, welche der im Rahmen dieser Operation noch nicht gespielten Missionen als Nächstes gespielt wird.

EINZELMISSIONEN SPIELEN

Anstatt eine vollständige Operation anzugehen, könnt Ihr auch einfach eine einzelne Mission wählen und diese spielen. Wählt gemeinsam eine Mission und baut sie gemäß den Vorgaben auf.

Ihr könnt eine Mission zufällig auswählen, indem Ihr die Missionskarten mischt und eine davon verdeckt zieht. Lasst anschließend z. B. einen Münzwurf entscheiden, ob die entsprechende Mission aus „Operation: Schwarzer Bischof“ oder „Operation: Exodus“ gespielt wird.

OPERATION: SCHWARZER BISCHOF

MISSION 1: KNIETIEF IN LEICHEN

WARNUNG: Hüllenriss in den Lazarus-Laboren auf Phobos festgestellt. Ein UAC-Feuertrupp wurde entsandt, um experimentelle Güter bei geringstmöglichen Kollateralschäden zu sichern.

- **Missionsziel:** Probensammlung
- **Bedrohung:** Verseuchung

EMPFOHLENE ZERSTÖRERKARTEN:

EREIGNISSTAPEL

- Überwältigende Macht
- Suchen und Vernichten
- Gepanzerter Vorstoß

INVASIONSKARTE: Imp-Überfall

SIEG DER MARINES

Ihr bringt leicht verkohlte Proben mit, darunter einige Organe dämonischer Herkunft, die noch immer pulsieren und eine stechende Hitze abgeben. Wahrscheinlich stinken sie auch erbärmlich, aber glücklicherweise sind eure Helme mit modernen Umweltfiltern ausgestattet.

SIEG DES ZERSTÖRERS

STATUSBERICHT: Den biometrischen Daten zufolge ist der gesamte Feuertrupp getötet worden. Die feindlichen Truppen kontrollieren die Phobos-Station. Forschungsgelder werden umgehend von Phobos auf die Tharsis-Labore umverteilt.



MISSION 2: PERSONALRETTUNG

EREIGNISBERICHT: Einige Mitarbeiter haben das Versagen der Argent-Eindämmung überlebt und befinden sich noch in der Ganymed-Gießerei. Unsere Wissenschaftler sehen hier eine einmalige Gelegenheit für Ihre Studien. Leider sind die Überwachungskameras nicht erreichbar. Euer Trupp hat deshalb die Aufgabe, die Überlebenden aufzuspüren und in Sicherheit zu bringen, damit wir Ihre Berichte aufnehmen können.

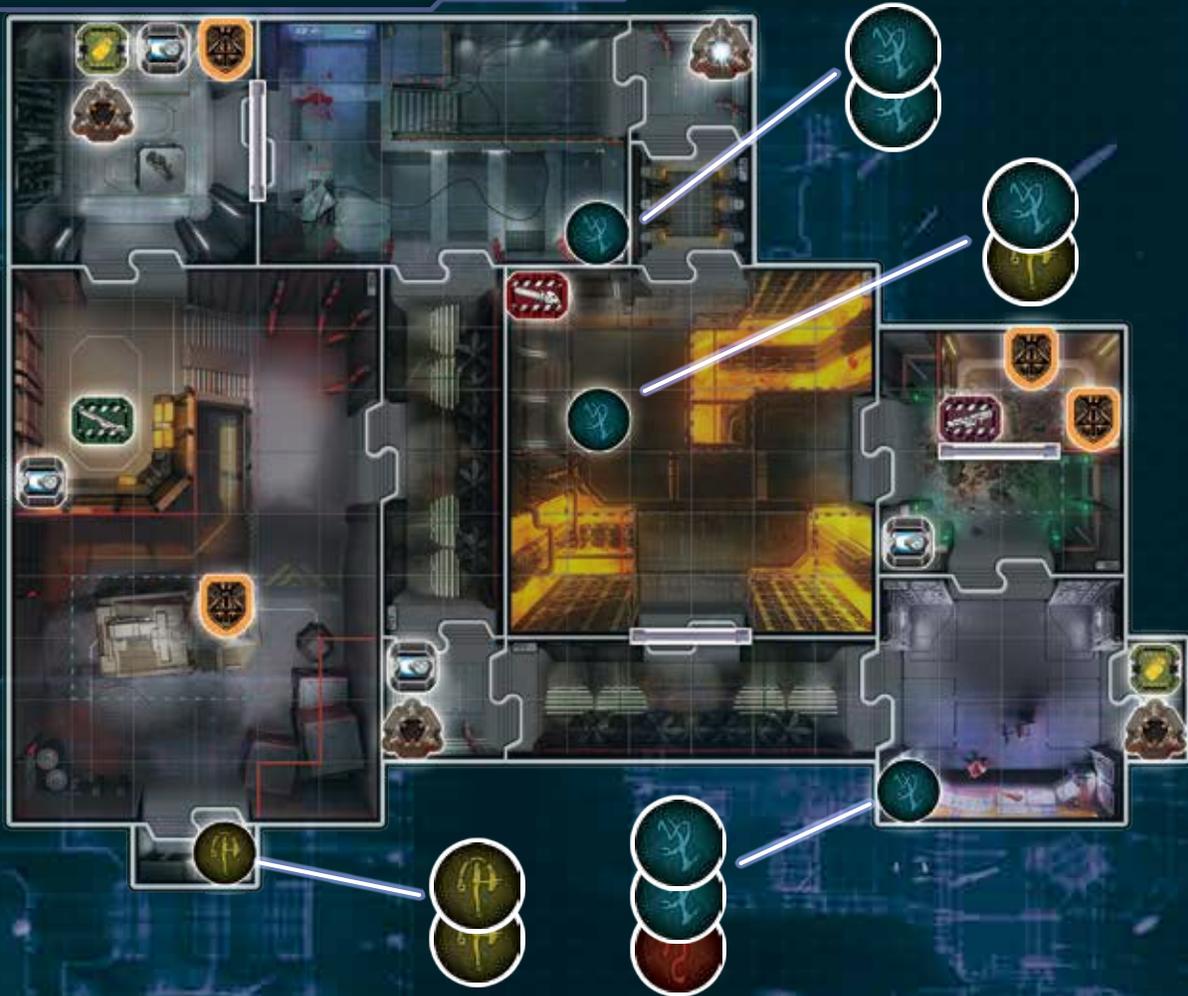
- **Missionsziel:** Warenbeschaffung
- **Bedrohung:** Horde

EMPFOHLENE ZERSTÖRERKARTEN:

EREIGNISSTAPEL

- Überwältigende Macht
- Suchen und Vernichten
- Gepanzerter Vorstoß

INVASIONSKARTE: Tödliche Macht



SIEG DER MARINES

Die überlebenden Stationsmitarbeiter danken euch überschwänglich für ihre Rettung, während sie auf die Aufnahme ihrer Erlebnisse warten. Einer der Überlebenden erwähnt euch gegenüber, dass die UAC nicht unerhebliche Summen in die Unterstützung der Mitarbeiter bei der Traumabewältigung steckt.

SIEG DES ZERSTÖRERS

EREIGNISBERICHT: Feuertrupp beim Versuch gefallen, Personal aus der Basis zu extrahieren. Die UAC-Medienabteilung wurde damit beauftragt, ihren Mut und ihr selbstloses Opfer mit einem ausführlichen Beitrag zur Hauptsendezeit in den Medien zu würdigen.

MISSION 3: FRÜHJAHRSPUTZ

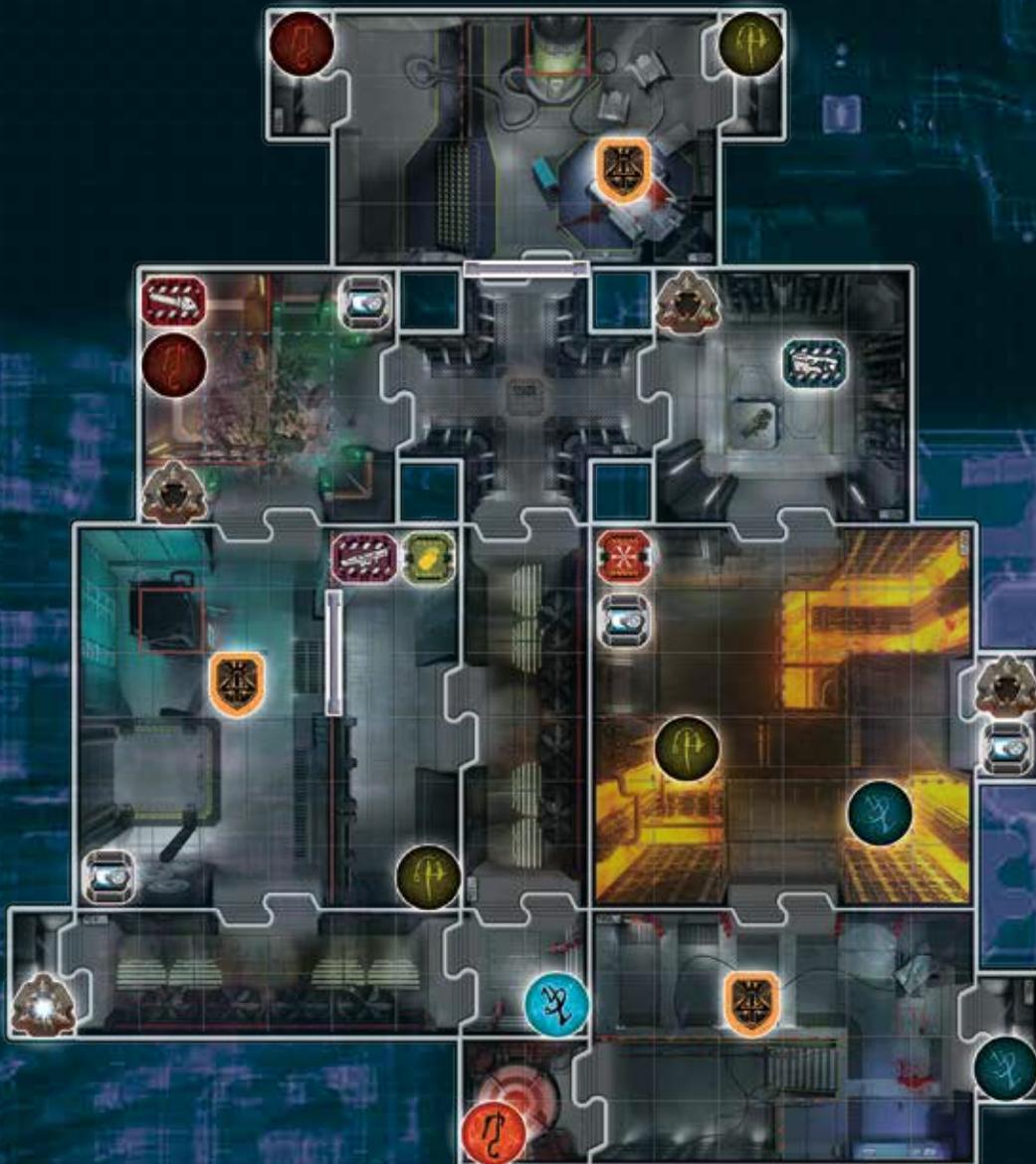
ALARM: Ein streng geheimes Forschungs- und Entwicklungslabor wurde von feindlichen Kräften überrannt. Überwachungsaufnahmen zeigen, dass sie portalähnliche Strukturen aus organischem Material errichteten. Diese „Blutnester“ wurden zu einem Sicherheitsrisiko erklärt und müssen zerstört werden.

- **Missionsziel:** Eindämmungsprotokoll
- **Bedrohung:** Angriff

EMPFOHLENE ZERSTÖRERKARTEN:**EREIGNISSTAPEL**

- Suchen und Vernichten
- Blutausch
- Unmenschliche Stärke

INVASIONSKARTE: Explosive Kraft

**SIEG DER MARINES**

Während ihr damit beschäftigt seid, das Blut und die Eingeweidefetzen von euren Rüstungen zu schrubben, denkt ihr mit Unbehagen an den Ort, den ihr jenseits der Portale erblickt habt. Etwas in euch betet, dass ihr diesen Ort niemals wieder sehen müsst.

SIEG DES ZERSTÖRERS

EREIGNISBERICHT: Der Feuertrupp hat versagt. Die Marines wurden von den Dämonen in die Blutnester integriert. Einigen UAC-Wissenschaftlern zufolge ergeben sich hieraus jedoch ganz neue Forschungsmöglichkeiten.

MISSION 5: GRENZKONFLIKT

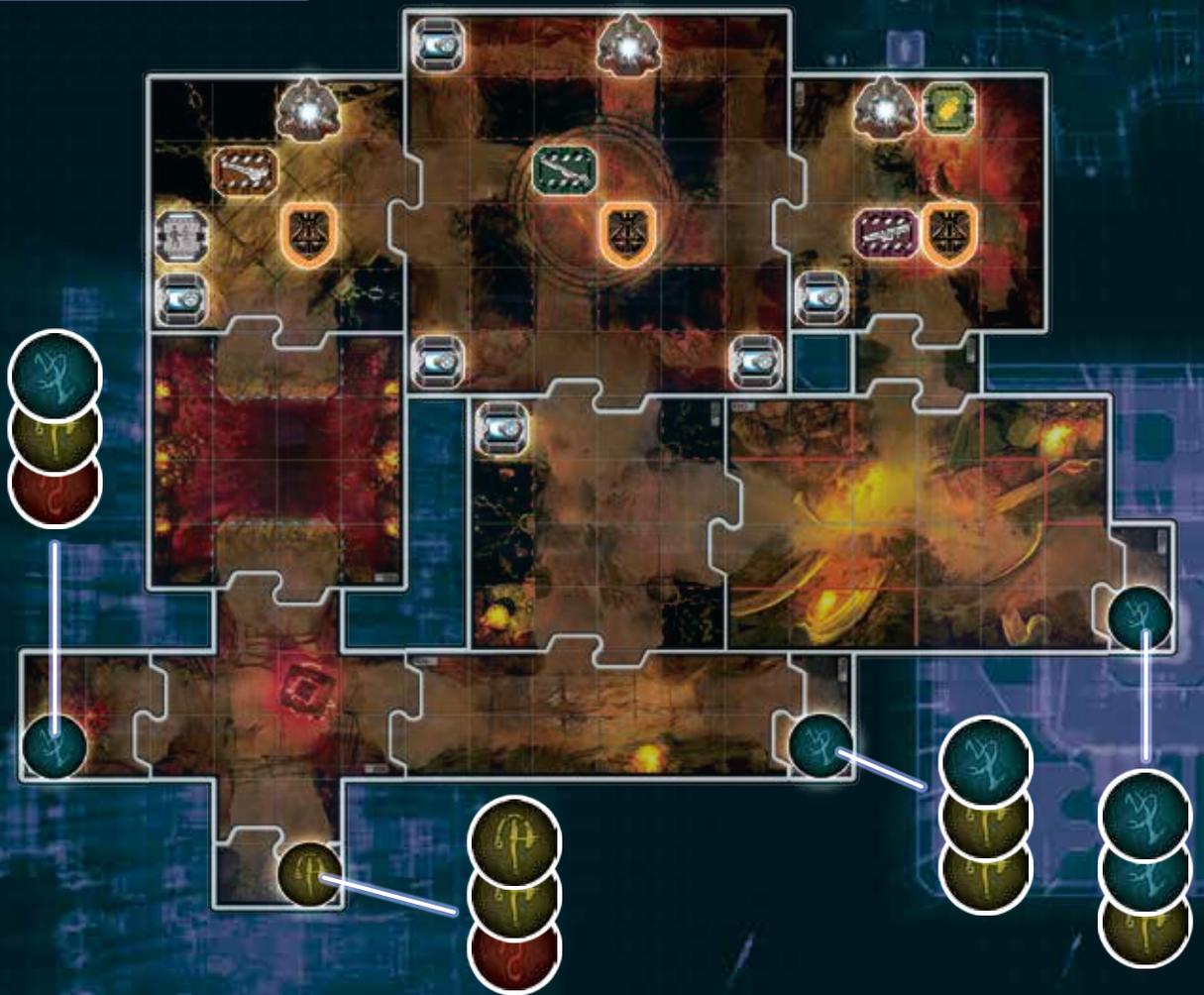
WARNUNG: Feindliche Kräfte mit Kurs auf einen wertvollen UAC-Außenposten geortet. Unglücklicherweise wurde dessen Schildgenerator von einem Argent-Energieturm beschädigt, also muss euer Trupp die Anlage sichern, bis die Verteidigungsprotokolle wieder vollständig in Kraft gesetzt sind.

- **Missionsziel:** Wachdienst
- **Bedrohung:** Horde

EMPFOHLENE ZERSTÖRERKARTEN:**EREIGNISSTAPEL**

- Überwältigende Macht
- Suchen und Vernichten
- Gepanzerter Vorstoß

INVASIONSKARTE: Hiobsbotschaft

**SIEG DER MARINES**

Kaum ist das Sicherheitssystem wieder online, sind die Verteidigungsgeschütze und -barrieren wieder aktiv. Ihr habt ein paar Stunden, um euch zu sammeln und etwas Ruhe zu finden. Die Schreie und das Gebrüll der Dämonen, die sich draußen in einiger Entfernung herumtreiben, werden vom rhythmischen Brummen der Argent-Generatoren verschluckt.

SIEG DES ZERSTÖRERS

EREIGNISBERICHT: Außenposten wurde überrannt. Selbstzerstörungssequenz offline. Warnung vor möglicher Übernahme von UAC-Eigentum durch Dämonen. Entsendung weiterer Feuertrupps zur Rückeroberung der Anlage dringend empfohlen.

MISSION 6: HIMMELFAHRTSKOMMANDO

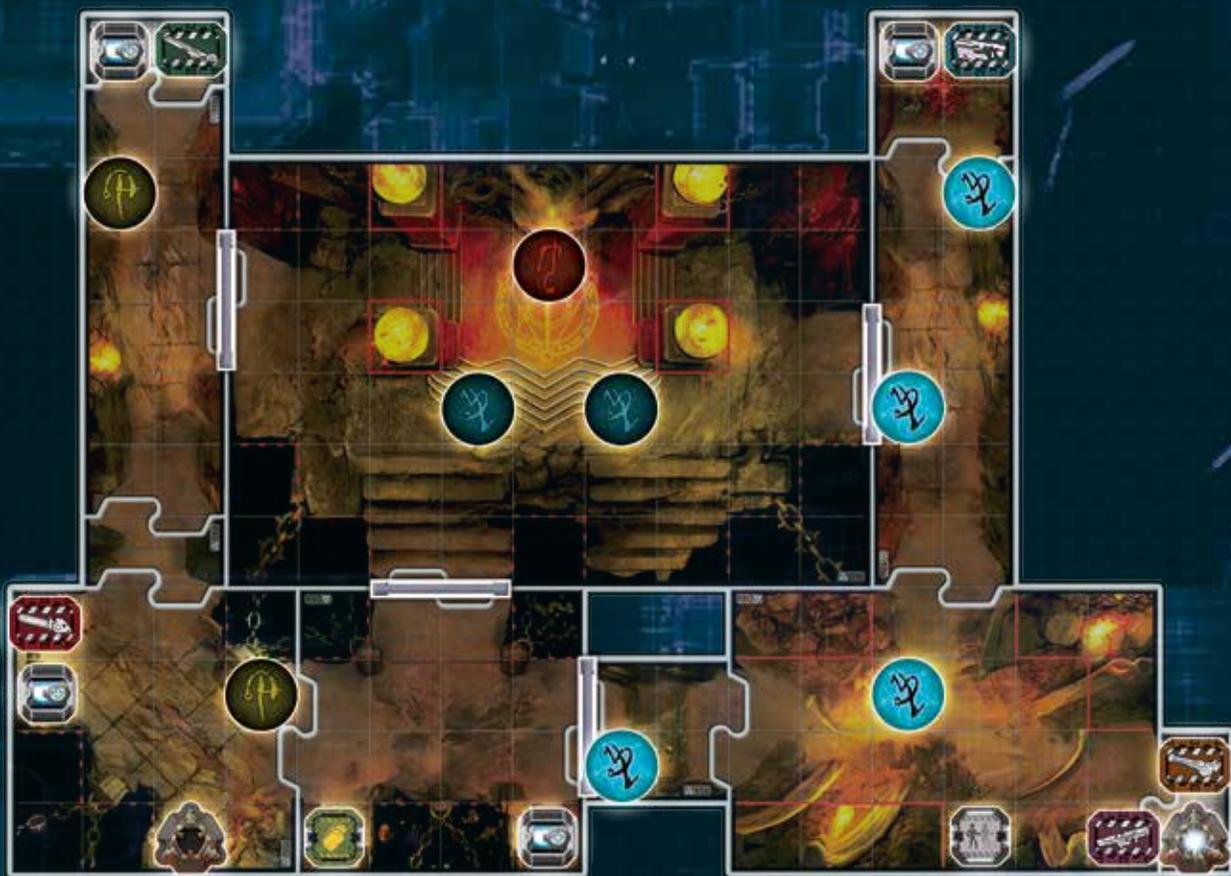
BEDROHUNG ENTDECKT: Wir haben den Dämon ausfindig gemacht, der für die Angriffe auf unsere Anlagen verantwortlich ist. Er muss ausgeschaltet werden. Endgültig. Aufgrund früherer Verluste können wir keine Drohnen für diesen Einsatz entbehren. Deshalb muss euer Trupp das feindliche Areal infiltrieren und sämtliche feindlichen Kräfte ausschalten. Sobald dies erledigt ist, habt ihr die Freigabe zur Rückkehr nach Hause.

- **Missionsziel:** Feinde eliminieren
- **Bedrohung:** Horde

EMPFOHLENE ZERSTÖRERKARTEN:**EREIGNISSTAPEL**

- Überwältigende Macht
- Suchen und Vernichten
- Gepanzerter Vorstoß

INVASIONSKARTE: Waffengewalt

**SIEG DER MARINES**

Nachricht von Olivia Pierce, Leiterin des Lazarus-Projekts: „Marines, wir wissen Ihre Arbeit wirklich zu schätzen. Leider werden Sie nicht zurückkehren können, da menschliche Seelen die Hölle nicht verlassen können. Den Lebenserhaltungssystemen zufolge können Sie bestenfalls noch ein paar Tage überleben. Ich hoffe, Sie finden Trost in der Tatsache, dass die Forschungen der UAC aufgrund Ihrer Bemühungen erhebliche Fortschritte gemacht haben. Ihr Opfer wird nicht vergebens sein.“

SIEG DES ZERSTÖRERS

EREIGNISBERICHT: Selbstmordmission erfolgreich, Feuertrupp hat 27% länger überlebt als erwartet. Die Opferung der Marines wird einen wertvollen Beitrag zur Erforschung des „Reichs des Titanen“ und seiner lokalen Dämonenstrukturen leisten.

OPERATION: EXODUS

MISSION 1: ZU EURER INFORMATION ...

Der letzte Feuertrupp, der hierher geschickt wurde, ist nie zurückgekehrt. Ihr werdet damit beauftragt, die letzte bekannte Position der Marines zu lokalisieren und jegliche Aufzeichnungen des Feuertrupps zu bergen, die Ihr finden könnt. Das Opfer soll nicht vergebens gewesen sein.

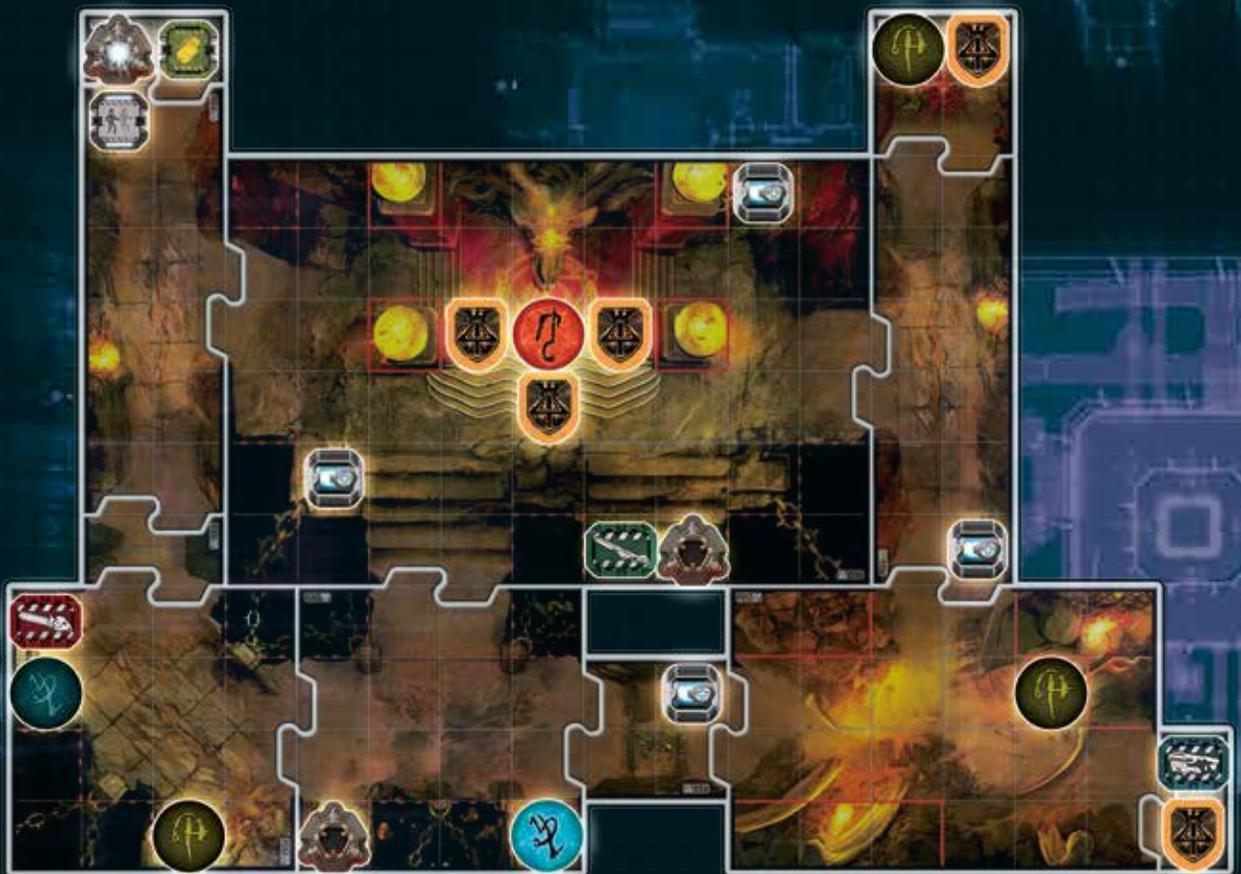
- **Missionsziel:** Eindämmungsprotokoll
- **Bedrohung:** Angriff

EMPFOHLENE ZERSTÖRERKARTEN:

EREIGNISSTAPEL

- Überwältigende Macht
- Höllische Hexerei
- Suchen und Vernichten

INVASIONSKARTE: Aus dem Abgrund



SIEG DER MARINES

Ihr findet einen Helm mit intakten Aufnahmen. Merkwürdigerweise wurden die meisten Aufzeichnungen gelöscht und mit einer codierten Videobotschaft überschrieben: „Falls ein anderer Feuertrupp das hier sieht, solltet ihr euch lieber hinsetzen. Es gibt da etwas, das ihr wissen müsst ...“

SIEG DES ZERSTÖRERS

EXPEDITIONSAUFZEICHNUNG: Erwartungsgemäß ist ein weiterer Feuertrupp gefallen. Anträge auf Waffen- und Rüstungsfreigabe für einen weiteren Versuch wurden gestellt.

MISSION 2: ALL YOU CAN EAT

Ihr kehrt von eurem letzten Auftrag zurück und findet den Außenposten völlig von Dämonen überrannt vor, die sich an den Argent-Energievorräten zu schaffen machen. Ohne Energie werdet ihr hier draußen nicht lange überleben, also müsst ihr die Energievorräte wieder unter eure Kontrolle bringen. Und zwar schnell.

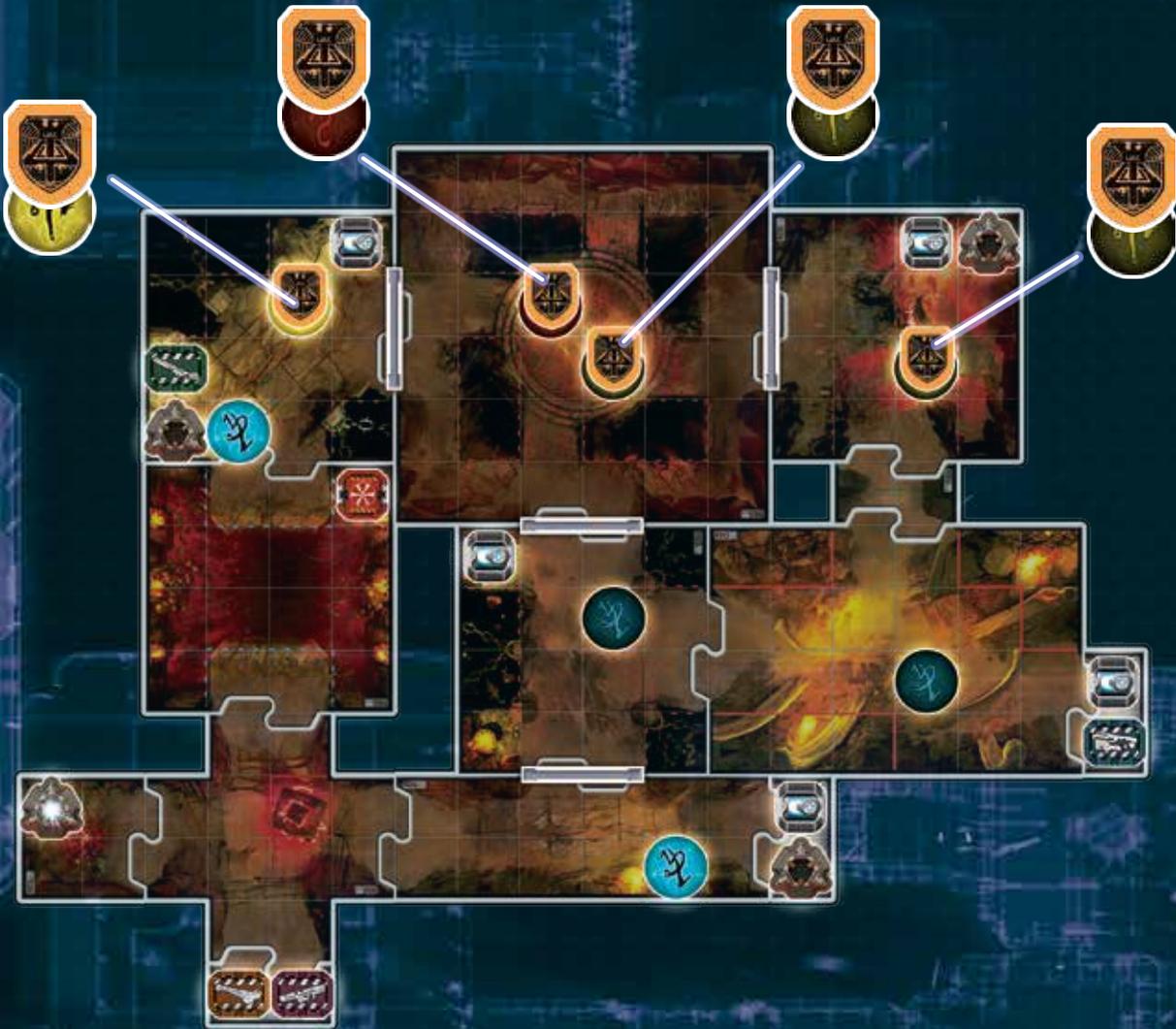
- **Missionsziel:** Probensammlung
- **Bedrohung:** Verseuchung

EMPFOHLENE ZERSTÖRERKARTEN:

EREIGNISSTAPEL

- Unmenschliche Stärke
- Suchen und Vernichten
- Blutausch

INVASIONSKARTE: Außergewöhnliche Stärke



SIEG DER MARINES

Es gelingt euch, den Dämonen genug Energiezellen zu entreißen, um noch ein bisschen länger zu überleben. Ihr verschafft euch einen Überblick über die verbliebene UAC-Ausrüstung und das, was ihr zuvor erfahren habt. Sieht so aus, als würde euch das gleiche Schicksal erwarten wie das der Marines, die vor euch hier waren.

SIEG DES ZERSTÖRERS

ÜBERTRAGUNG AUS DEM KADINGIR-HEILIGTUM: Außenposten kompromittiert. Planung eines Drohneneinsatzes zur Ermittlung der Energie- und Ressourcenverluste erfolgt.

MISSION 3: RÜCKRUFKATION

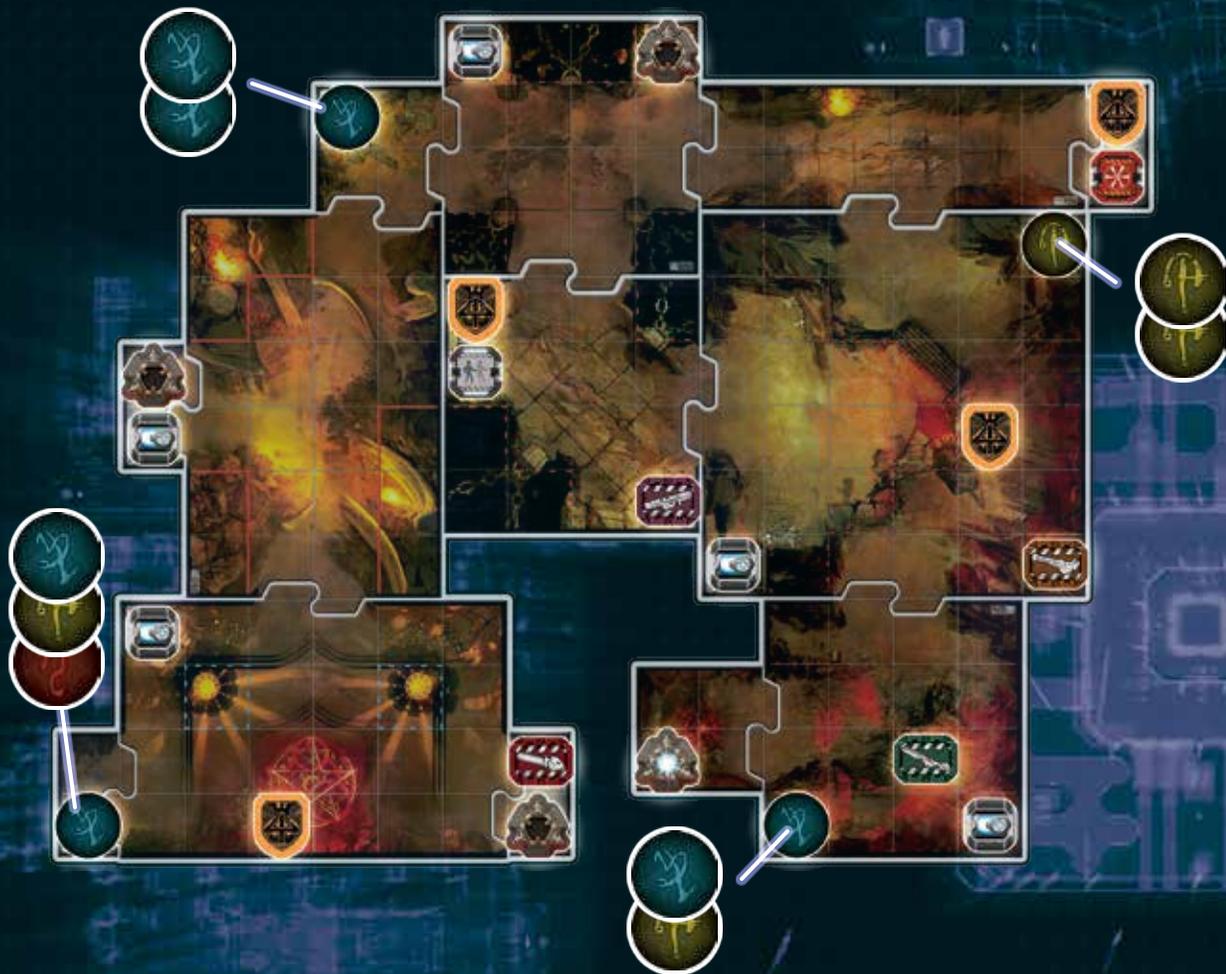
Seelen verlassen die Hölle nicht. Ihr werdet nicht mehr nach Hause kommen. Punkt. Aber vielleicht gelingt es euch, die Wahrheit zu verbreiten. Forschungsdrohnen sind in der Lage, Nachrichten durch den Höllenriss zu übertragen. Findet einige der abgestürzten Drohnen und sucht genügend funktionierende Teile zusammen, um einen provisorischen Sender zu basteln.

- **Missionsziel:** Warenbeschaffung
- **Bedrohung:** Horde

EMPFOHLENE ZERSTÖRERKARTEN:**EREIGNISSTAPEL**

- Höllische Hexerei
- Gepanzerter Vorstoß
- Suchen und Vernichten

INVASIONSKARTE: Grausame Verstümmelung

**SIEG DER MARINES**

Es gelingt euch, aus den gesammelten Teilen der Drohnen einen Sender zu bauen und ihr schickt eine verschlüsselte Nachricht an so viele Feuertrupps wie ihr nur könnt. Dämonen heulen in der Ferne und ihr macht eure Waffen bereit. Ihr seid vielleicht in der Hölle gefangen, das bedeutet aber nicht, dass ihr eure Wut nicht an ein paar Dämonen auslassen könnt, solange ihr noch atmet!

SIEG DES ZERSTÖRERS

ANOMALIE FESTGESTELLT: Beschädigte Drohne meldet fahnenflüchtige Marines, die unautorisierte Wartungsarbeiten an der Drohne vornehmen. Kopie der transferierten Daten ist dieser Meldung angehängt.

MISSION 4: VOM REGEN IN DIE TRAUFE

Durch eine schwer zu verstehende Übertragung habt ihr davon gehört, was vor Wochen passiert ist, aber wirklich glauben konntet ihr es bis heute nicht. Die UAC ist wahnsinnig. Ihr habt einige Freunde zusammengetrommelt, um euch aus dem Staub zu machen, sobald die Dämonen in die Anlage eindringen. Ihr müsst überleben, bis der Extraktionstrupp eintrifft.

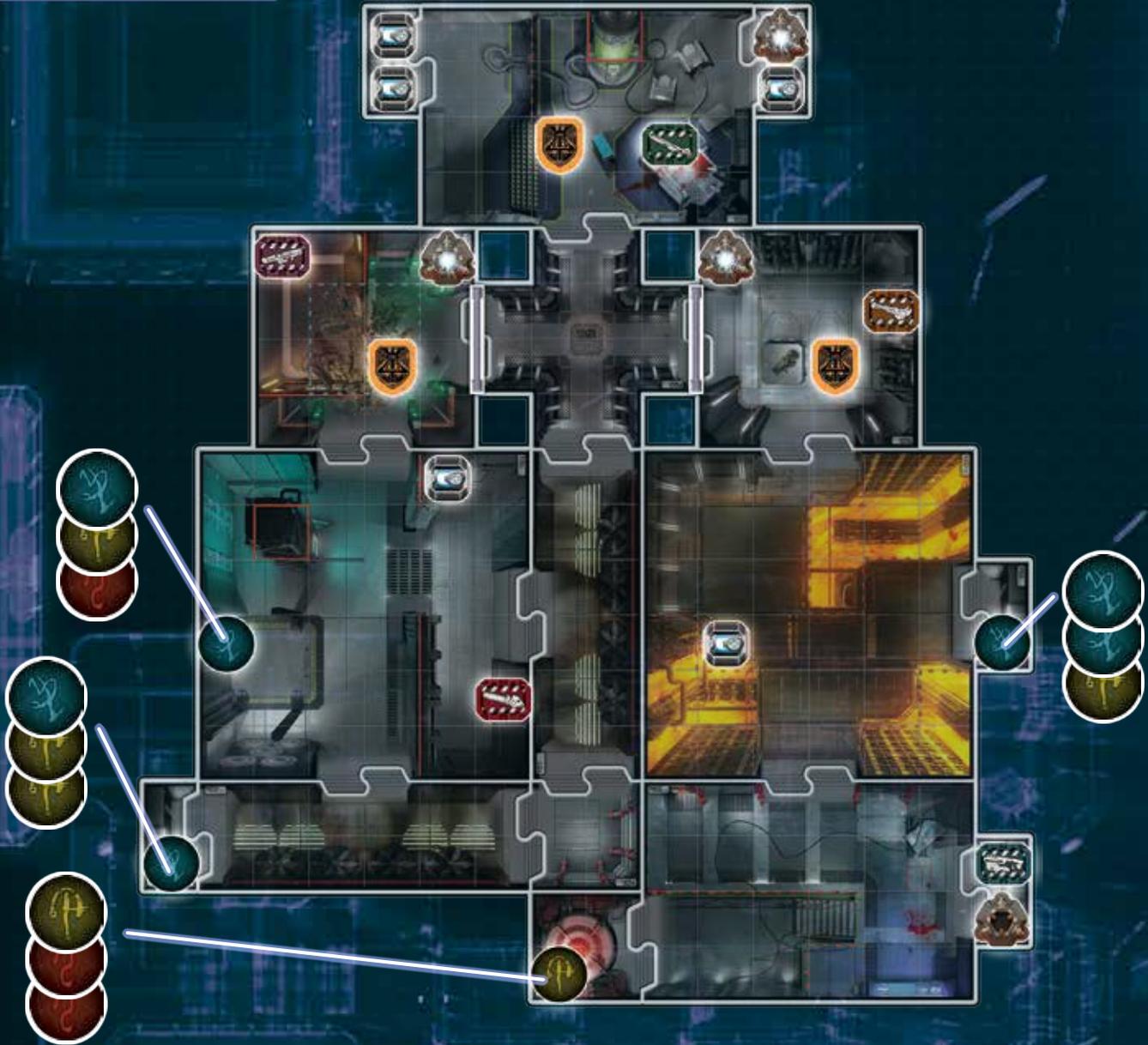
- **Missionsziel:** Wachdienst
- **Bedrohung:** Horde

EMPFOHLENE ZERSTÖRERKARTEN:

EREIGNISSTAPEL

- Überwältigende Macht
- Unmenschliche Stärke
- Bluttausch

INVASIONSKARTE: Höllenfeuer-Explosion



SIEG DER MARINES

Der Extraktionstrupp kommt gerade rechtzeitig an und ihr sagt dem Labor auf Nimmerwiedersehen. Ihr beschließt euch anderen abtrünnigen Trupps in der Phobos-Station anzuschließen.

SIEG DES ZERSTÖRERS

LOG-EINTRAG: Forschungsdaten des Labors wurden auf sicheren Server hochgeladen. Verlust der Anlage wurde als akzeptabel eingestuft. Tharsis-Labor für Zerstörung durch Orbitalschlag vorgemerkt.

MISSION 5: ABRISSPARTY

Ihr trefft euch mit einigen anderen Feuertrupps in der Phobos-Station. Die gesamte Forschung an diesem Ort ist der reine Wahnsinn. Euer Trupp hat sich freiwillig dazu gemeldet, die ganze Station dem Mondboden gleichzumachen, während die anderen Trupps einen Weg nach draußen suchen. Eure Aufgabe ist es, einen Argent-Sprengsatz zum Energiekern der Station zu bringen.

- **Missionsziel:** Wichtige Eskorte
- **Bedrohung:** Angriff

EMPFOHLENE ZERSTÖRERKARTEN:**EREIGNISSTAPEL**

- Höllische Hexerei
- Unmenschliche Stärke
- Gepanzerter Vorstoß

INVASIONSKARTE: Lazarus-Legion**SIEG DER MARINES**

Der Sprengsatz ist am Energiekern befestigt und ihr nehmt die Beine in die Hand. Während ihr zu den anderen Trupps stößt, seht ihr hinter euch die doppelte Detonation – zuerst die des Argent-Sprengsatzes und dann die des Energiekerns. Wenigstens eine davon hat die Station zur Hölle geschickt, denn abgesehen von einem verkohlten Krater und einigen bösen Erinnerungen ist nichts davon übrig geblieben.

SIEG DES ZERSTÖRERS

ALARM: Möglicher Sabotageversuch in Phobos-Station festgestellt. Kampfdrohnen wurden entsandt, um den Vorfall zu untersuchen.



MISSION 6: ENDSTATION

Von der Ganymed-Gießerei aus werden Argent-Energie-lieferungen in das gesamte System verschifft. Wenn man ein Schiff mit großer Reichweite braucht, ist man hier genau richtig. Wegen der Dämonenseuche können die Schiffe jedoch nicht starten. Wenn ihr die automatische Hangar-Sperre deaktivieren wollt, bleibt euch nichts anderes übrig, als sämtliche Dämonen auszuschalten.

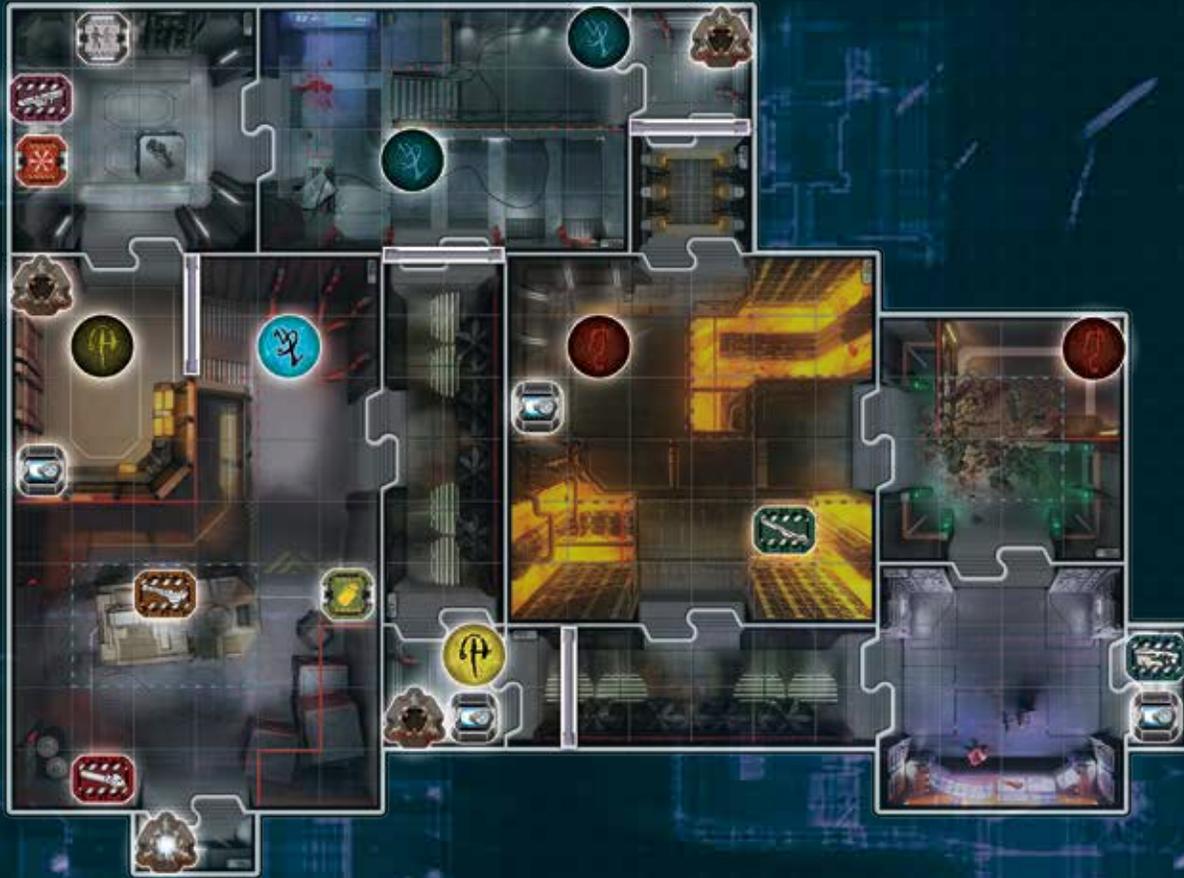
- **Missionsziel:** Feinde Eliminieren
- **Bedrohung:** Verseuchung

EMPFOHLENE ZERSTÖRERKARTEN:

EREIGNISSTAPEL

- Unmenschliche Stärke
- Suchen und Vernichten
- Blutrausch

INVASIONSKARTE: Armee der Verdammten



SIEG DER MARINES

Ihr kratzt die Überreste der Dämonen von euren Stiefeln und klettert in den Transporter. Die UAC wird das wahrscheinlich als formelle Austrittserklärung verstehen. Während ihr den Wahnsinn hinter euch lasst, überlegt ihr, was ihr als Nächstes tun werdet. Es gibt viele private Sicherheitsfirmen, die eure Fähigkeiten gut gebrauchen könnten – am besten auf einem anderen Planeten.

SIEG DES ZERSTÖRERS

EREIGNISBERICHT: Mehrere Feuertrupps wurden bei heimlichen Aktivitäten entdeckt. Einer der Trupps wurde festgesetzt. Die Marines wurden für das Verhör ruhiggestellt und für die weitere Vorgehensweise vorbereitet. Die Lazarus-Abteilung hat bereits zusätzliches organisches Material für die Revenant-Forschung beantragt.

UAC- FEUERTRUPPS

ROLLENVERTEILUNG IN DEN FEUERTRUPPS

Die UAC greift auf verschiedene Feuertrupps mit unterschiedlichen Spezialisierungen zurück. Diese Trupps arbeiten als Einheit zusammen und werden den gefährlichsten Missionen zugeteilt. Da sie sehr hohe Sicherheitsfreigaben erhalten, stellen diese Feuertrupps das Rückgrat der UAC-Sicherheitsprotokolle dar.

Die Feuertrupps bestehen aus bis zu vier Marines, von denen jeder eine eigene Spezialisierung mitbringt:

- **Alpha:** Frontkämpfer
- **Bravo:** Scharfschütze
- **Charlie:** Mobiler Späher
- **Delta:** Spezialist für schwere Waffen

FEUERTRUPP: CLAYMORE

Claymore ist vor allem für seine Zuverlässigkeit bekannt und kann auf eine makellose Auftrags-historie zurückblicken. Eine ideale Auswahl für jeden Kampfeinsatz.

- **Alpha:** Nahkampfspezialist
- **Bravo:** Truppführer
- **Charlie:** Black Ops
- **Delta:** Vorhut

FEUERTRUPP: HALBERD

Die Agenten von Halberd unterziehen sich permanenten Trainingssimulationen mit Fokus auf Teamwork, damit sie stets wie eine gut geölte Maschine zusammenarbeiten. Die Agenten von Halberd können die höchste Überlebensrate der UAC vorweisen.

- **Alpha:** Sicherheitsspezialist
- **Bravo:** Taktiker
- **Charlie:** Sanitäter
- **Delta:** Waffenmeister

FEUERTRUPP: JAVELIN

Javelins Ursprünge liegen in experimentellen Trainingsprogrammen, in denen Spezialisten mit besonderen Fähigkeiten und Waffentrainings ausgebildet wurden. Javelin-Agenten wird oft der Zugriff auf ungewöhnliche Ausrüstung erteilt.

- **Alpha:** Revolverheld
- **Bravo:** Grenadier
- **Charlie:** Saboteur
- **Delta:** Versorgungsspezialist

STANDARDAUSTRÜSTUNG

Jeder Marine nimmt sich die unten abgebildeten Start-Waffenmarker und bildet seinen aus 10 Karten bestehenden Aktionsstapel, bestehend aus den 2 Sets zu je 3 Karten, die mit den Markern übereinstimmen und 1 Set aus 4 Karten mit dem UAC-Marine-Symbol (▲).



FEUERTRUPP: KHOPESH

Gelegentlich heuert die UAC auch Söldnertrupps wie Kopesch an. Jene, welche die Erwartungen der UAC übertreffen, erhalten nicht selten Angebote für lukrative Anstellungen im UAC-Sicherheitsdienst.

- **Alpha:** Feuerschutz
- **Bravo:** Getarnter Soldat
- **Charlie:** Assassine
- **Delta:** Kopfgeldjäger

FEUERTRUPP: SCIMITAR

Scimitar-Agenten werden ausschließlich aus Militärveteranen rekrutiert und gelten daher als extrem disziplinierte Soldaten mit unerreichter Erstschlag-Effektivität.

- **Alpha:** Kommando
- **Bravo:** Scharfschütze
- **Charlie:** Sturmsoldat
- **Delta:** Wächter

FEUERTRUPP: TOMAHAWK

Tomahawk-Feuertrupps werden oft für Einsätze unter gefährlichen Umweltbedingungen entsandt. Die Wegbereiter der Tomahawks zählen zu den anpassungsfähigsten Eingreiftrupps, die auch in schwierigstem Gelände Höchstleistungen liefern.

- **Alpha:** Ranger
- **Bravo:** Ausrüstungsoffizier
- **Charlie:** Alleskönner
- **Delta:** Pionier