

EXTERMINATE! – ROBOWESEN IN DINGSTOWN

Axel Jansen © Januar 2019

Szenario

Der Wilde Westen. In Dingstown ist ein Fremder aufgetaucht, der sich Der Doktor nennt und schlaksig durch die Gegend schlendert. Offenbar wartet er auf etwas.

Tatsächlich tauchen plötzlich aus der Wüste seltsame eimerartige Wesen mit goldenen und silbernen Kugeln auf den Außenseiten auf, die der Doktor als „Robowesen“ identifiziert.¹

Was diese seltsamen Dinger hier wollen, wird schnell klar, denn sie kommunizieren zwei Dinge: Zum Ersten rufen sie laufend „Eliminieren!“ („Exterminate!“) und zum zweiten schießen sie mit eigenartigen Lichtwaffen auf jedes Lebewesen, das sie sehen.

Zu allem Überfluss tritt noch die Statue eines Engels auf den Plan, der offenbar eigene Ziele verfolgt und den Bürgern von Dingstown ihre Lebenszeit aussaugen will.

Da bleibt den Dingstownern nichts anderes übrig, als zurückzuschießen, bis diese unheimliche Gefahr gebannt ist.

Sonderregeln

Für den Doktor und den steinernen Engel, die Sonderfiguren darstellen, wird je ein Joker in den Kartenstapel zum Aktivieren gemischt. Legt fest, welcher Joker für welchen Protagonisten gilt – am besten einen Joker der Farbe, die auch für die Dingstowner und die Außerirdischen gelten.

Der Doktor (23 Punkte – Schlachtruf: „Geronimo!“)

Mit seinem Elektroschraubenzieher kann er die Elektronik der Robowesen zur Explosion bringen. Der Elektroschraubenzieher wird wie ein Gewehr eingesetzt. Der Doktor gilt als Revolverheld und hat daher jeweils +1 auf Schießen und Nahkampf.

Der Doktor hat zwei Lebenspunkte (LP). Wenn er den ersten LP verliert, wird der Erdbeermarker neben ihm (oder auf der Spielkarte) positioniert. Nach dem zweiten Treffer wird der Doktor entfernt – er zieht sich zurück, um zu regenerieren und in einem späteren Spiel in neuer Gestalt wieder mitzumischen.

Der Doktor wird durch eine besondere Aura geschützt – er erhält einen verbesserten Ausweichenwurf von 7+.

Die Robowesen (106 Punkte für 6 Figuren) ¹

Die Robowesen sind Außerirdische, deren Lasergewehre spieltechnisch wie normale Gewehre behandelt werden.

Im Nahkampf haben sie zwar keinen Bonus (bis auf den Boss), können durch Rempeln und Überfahren aber auch NK-Attacken ausführen.

¹ Zum Spielen eignen sich z.B. Daleks oder andere mechanische Science Fiction-Wesen.



Jedes Robowesen hat aufgrund seiner Panzerung zwei Lebenspunkte. Wird ein Robowesen erfolgreich getroffen (Standard-Ausweichenwurf 8+), so wird ein neutraler Marker neben ihm platziert (oder auf der Bandenkarte). Beim zweiten Treffer wird der Robowesen entfernt.

Punktekosten:

Normales Robowesen: 17 Punkte

(8+5+4 = Normaler Kämpfer (8) + Gewehr (5) + 4 Punkte für den zweiten Lebenspunkt)

Boss: 21 Punkte

Der steinerne Engel (20 Punkte)

Der Engel ist ein besonders böses Wesen, das anderen Lebewesen die Lebenszeit stiehlt.

Jeder, der innerhalb von 20 cm (8 Zoll) Entfernung in das Sichtfeld eines Engels gerät (180° in Blickrichtung, wie bei der Feuerbereitschaft), muss einen Ausweichenwurf auf 8+ schaffen, sonst erhält er einen Aktivierungsmarker, der erst am Ende der Runde entfernt wird. Der Test muss immer gemacht werden, egal, ob sich der Spieler oder der Engel bewegt hat oder nicht. Der Test wird immer dann durchgeführt, wenn der Engel aktiviert wird oder dann, wenn sich jemand Neues in sein Sichtfeld bewegt. Dafür muss der Engel keine Aktion ausgeben.

Der Engel hat aufgrund seiner Steinstruktur zwei Lebenspunkte, nach dem ersten Treffer wird ein neutraler Marker neben dem Engel oder auf seiner Karte platziert.

Außerdem erhält er im Nahkampf einen Bonus von +1. Über Fernkampfwaffen verfügt er nicht – sein Blick ist schon schlimm genug.

Und – nicht blinzeln!

Aufstellung

Die Robowesen und der steinerne Engel stellen am Ortsrand auf, der Engel kann dabei auch von der den Robowesen gegenüber liegenden Seite kommen. Die Dingstowner stellen zur Hälfte im Freien auf, die andere Hälfte darf in Gebäuden und auf Dächern aufgestellt werden. Es werden Dingstowner im Wert von ca. 100 bis 110 Punkten empfohlen, also ca. 8 Figuren. Der Doktor darf beliebig aufgestellt werden.

Sieg

Die Robowesen wollen alles Leben eliminieren und der Engel alle Lebenszeit rauben – das Spiel endet erst, wenn entweder die Menschen und der Doktor oder die Robowesen und der Engel vollständig vernichtet sind.

