

ERSTE SCHRITTE

Diese kurze Einführung soll neue Spieler mit den Grundlagen unseres Spiels vertraut zu machen und bietet einen Überblick über die Spielmechaniken. Sie beschreibt ein kurzes Gefecht mit einer Handvoll Modelle und erklärt, wie ein Spielzug abläuft und Modelle sich bewegen, schießen und Befehle ausführen.

KONKORD GEGEN GHAR!

Nehmen wir für den Anfang sechs Konkord-Einsatztrooper und zwei Ghar-Modelle. Sie alle sind Infanteriemodelle und kämpfen in Trupps. Teilt die Modelle in zwei separate Trupps aus je drei Einsatztroopern und einem Trupp mit beiden Ghar ein.







Schafft Euch etwas Platz auf einem Tisch oder dem Fußboden. Stellt den Ghar-Trupp auf einer Seite des Spielfelds und die zwei Konkord-Trupps etwa zwanzig Zoll (20") entfernt auf der anderen Seite auf. Modelle der **selben** Einheit müssen ihre **Formation** halten, also darf kein Modell mehr als 1" von der Gruppe entfernt sein. Modelle **verschiedener** Einheiten müssen über 1" voneinander entfernt bleiben, lasst also etwas Abstand zwischen den beiden Konkord-Trupps.

Jede Seite hat einen **Befehlswürfel** pro Einheit in einer eigenen Farbe. Wir brauchen also zwei Konkord-Würfel (GRÜN) und einen Ghar-Würfel (GRAU). Gebt diese drei Würfel in einen Becher, Beutel oder anderen undurchsichtigen Behälter. Nun sind wir bereit, anzufangen.









www.gatesofantares.com

ERSTER SPIELZUG

Um den Zug zu beginnen, zieht Ihr einen Befehlswürfel aus dem Behälter, ohne hinzusehen. Wenn es ein Konkord-Würfel ist, darf einer der Konkord-Trupps eine Aktion ausführen. Wenn es der Ghar-Würfel ist, darf der Ghar-Trupp eine Aktion ausführen. Hier nehmen wir an, dass ein Konkord-Würfel gezogen wird.

++ KONKORD-AKTION ++

Es gibt zwei Konkord-Trupps, aber nur einer kann eine Aktion ausführen, also müsst Ihr einen davon auswählen. Legt den Würfel neben den Trupp mit der Seite nach oben, welche die Aktion anzeigt, die der Trupp ausführen soll. Es gibt sechs mögliche Aktionen:

Rennen Der Trupp bewegt sich.

Feuern Der Trupp feuert seine Waffen ab.

Vorstoß Der Trupp schießt und bewegt sich - Er schießt

aber weniger genau als bei Feuern und bewegt sich

nicht so weit wie bei Rennen.

Schutz Der Trupp wirft sich zu Boden, um nicht so leicht

Suchen beschossen werden zu können.

Sammeln Wenn der Trupp beschossen und dadurch nieder-

gehalten wurde, kann er sich davon erholen.

Hinterhalt Der Trupp tut vorerst nichts und wartet auf die Gelegenheit, später eine Aktion auszuführen.

Macht Euch zunächst keine Gedanken über die Aktionen Schutz Suchen, Sammeln und Hinterhalt - Diese Aktionen könnt ihr später im Regelbuch von Beyond the Gates of Antares nachlesen. Zuerst wollen wir uns mit den Aktionen Rennen, Feuern und Vorstoß befassen. Führen wir unser Beispiel mit diesen drei Aktionen fort.



Rennen!

Dreht den Befehlswürfel auf diese Seite, um zu zeigen, dass der Trupp rennt. Bewegt ihn 10" weit auf die Ghar zu. Benutzt zum Messen

ein Maßband oder Lineal und bewegt jedes Modell entsprechend. Ihr müsst sie nicht 10" weit bewegen, sondern könnt sie auch weniger weit rennen lassen, wenn Ihr wollt. Nach der Bewegung aller Modelle müssen sie eine Formation mit höchstens 1" Abstand einhalten. Lasst den Befehlswürfel neben dem Trupp liegen, um zu zeigen, dass er in diesem Zug rennt. Damit endet die Aktion.



Feuer!

Zeigt mit dem Befehlswürfel an, dass der Trupp seine Waffen abfeuert. Unsere Konkord-Einsatztrooper sind mit vielseitigen **Plasmasturm**-

gewehren bewaffnet, die entweder einen mächtigen Schuss oder zwei Schnellfeuer-Schüsse abgeben. Unsere Feinde sind

gut gepanzert, also wählen wir den stärkeren Einzelschuss. Nehmt einen zehnseitigen Würfel pro Schuss. Wir haben drei Trooper mit je einem Schuss, werft also drei Würfel.



Um den Feind zu treffen, muss ein Schütze eine Zahl würfeln, die gleich oder unter dem Genauigkeitswert des Modells liegt. Die Genauigkeit eines Einsatztroopers ist 5, aber wir erhöhen diesen Wert um +1, weil der Trupp mit der Feuern-Aktion schießt und sich daher auf das Zielen konzentrieren kann. Somit ist jeder Wurf von 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 ein Treffer, während jeder Wurf von 7, 8, 9 oder 10 daneben geht. Beachtet, dass die 'o' auf dem Würfel einer 10 entspricht. Sagen wir, dass unsere Würfel 3, 5 und 8 zeigen, wir also 2 mal getroffen und 1 mal daneben geschossen haben.

REICHWEITE...

Auf große Entfernungen sind Ziele schwieriger zu treffen. Bei Plasmasturmgewehren ist das Ziel auf langer Reichweite, wenn es über 20" weit weg ist, und auf extremer Reichweite ab 30". Ist das Ziel auf langer

Reichweite, erhält der Schütze -1 Genauigkeit.
Auf extreme Reichweite erhält
er -2 Genauigkeit. Andere
Faktoren können das Treffen
auch erschweren oder
erleichtern; Zum Beispiel haben
wir schon gesehen, dass Trupps
bei Feuern-Aktionen +1
Genauigkeit erhalten.

Erfolgreiche Treffer werden bestimmten Modellen der Zieleinheit zugeteilt. Die Treffer müssen so gleichmäßig wie möglich verteilt werden. Da wir 2 Treffer für 2 Modelle im Ghar-Trupp haben, nimmt natürlich jedes davon einen Treffer. Hätten wir nur einen Treffer erzielt, dürfte der Ghar-Spieler entscheiden, welches seiner Modelle den Treffer erhält. Wären es drei Treffer gewesen, hätte der Ghar-Spieler entscheiden müssen, welches der beiden Modelle einmal getroffen wird und welches zweimal.

Um Treffer zuzuteilen, legt Ihr die Würfel mit erfolgreichen Treffern neben die davon getroffenen Modelle.

Ein getroffenes Modell muss würfeln um herauszufinden, ob der Schuss es ausgeschaltet hat oder ob er von der Panzerung



des Modells abgewehrt wird. Dieser Wurf wird Widerstandstest genannt und wird von dem Spieler ausgeführt, dessen Einheit getroffen wurde, und zwar gegen den **Widerstandswert** des Modells. Ghar haben einen sehr hohen Widerstand von 12, sind also schwer auszuschalten. Da einige Waffen jedoch mächtiger sind als andere erhalten die einen Schlagkraft-Wert, der vom Widerstand des Ziels abgezogen wird. Plasmasturmgewehre haben Schlagkraft 2, also ist der Widerstandswert der Ghar 10 anstatt 12.

Für einen Widerstandstest nehmt Ihr den Trefferwürfel, der dem Modell zugeteilt wurde. Wie bei Genauigkeitstests zählt jedes Ergebnis gleich oder unter dem getesteten Wert als bestanden und jedes größere Wurfergebnis als misslungen.

Gelingt der Test, wird das Modell nicht verwundet, und wenn er misslingt wird das Modell als Verlust aus dem Spiel entfernt. Da die Ghar Widerstand 10 haben sieht es so aus, als ob ihnen der Test unmöglich misslingt, da wir nicht über 10 würfeln können! Ganz so schlimm ist es jedoch nicht, denn Würfe von 10 schlagen immer fehl, es besteht also immer ein Risiko. Auf ähnliche Weise gelingen Würfe von 1 immer, selbst wenn Modifikatoren den Wert auf null oder darunter verschlechtern. Das ist eine allgemeine Spielregel: Eins besteht immer, Zehn misslingt immer.



Stellen wir uns vor, die Ghar bestehen ihre Widerstandstests mit einer 6 und einer 7. Ihre dicke Panzerung hat den feindlichen Beschuss einfach geschluckt. Da der Trupp aber durch Feindbeschuss getroffen wurde, erhält er einen Pin. Nehmt einen der Niederhalten-Marker, stellt den Zähler auf 1 und legt ihn neben den Ghar-Trupp, um den Pin anzuzeigen.

Der Beschuss ist abgeschlossen. Lasst den Befehlswürfel neben dem Konkord-Trupp liegen. Damit ist die Aktion zu Ende.

PINS & SCHWER GEPANZERTE ZIELE...



Wenn ein Ziel nach allen Modifikatoren Widerstand 11 oder höher hat, erhält es keine Pins von Treffern, die keine Verluste verursachen. Da unsere Plasmasturmgewehre den Widerstand der Ghar auf 10 verringern, kann der Trupp einen Pin verursachen, auch wenn die Schüsse die Ghar-Panzerung nicht durchdringen. Den Feind

Vorstoß!



Diese Seite des Befehlswürfels zeigt an, dass der Trupp eine Vorstoß-Aktion ausführt. Diese Aktion ist eine Bewegung gefolgt von einer

Schussattacke. Dabei ist die Bewegung nur 5" weit anstatt 10" und die Schüsse profitieren nicht vom +1 Genauigkeitsbonus für gezielte Schüsse. Ein Vorstoß ist also ein Kompromiss, bei dem der Trupp sich bewegt und schießt, aber beides weniger effektiv tut als bei einer Feuern- oder Rennen-Aktion.

Bewegt den Trupp bei der Vorstoß-Aktion wie beim Rennen beschrieben, aber nur 5" anstatt 10". Sobald der Trupp bewegt wurde, kann er schießen. Auch dies geschieht genau so wie zuvor, nur ohne den +1 Genauigkeitsbonus, das heißt Würfe von 5 oder weniger treffen. Nehmen wir einfach an, unser Konkord-Trupp schafft es, die Ghar zu treffen, aber verursacht wie vorhin keine Verluste. Die Einheit erhält einen Pin, weil sie getroffen wurde. Damit endet die Aktion.

SCHIESSEN UND VORRÜCKEN...

Wenn Ihr ein paar Feuern- und Vorstoß-Aktionen mit dem Konkord-Trupp übt und dabei die gegebenen Werte benutzt, seid Ihr schnell mit den Regeln für Schussattacken vertraut. Zudem bekommt Ihr ein Gefühl dafür, wie ein direkter Kampf zwischen Ghar und ein paar Einsatztroopern abläuft und es sieht nicht sehr gut für die Konkord aus! Aber keine Sorge - Die Konkord in



++ GHAR-AKTION ++

Sobald der erste Trupp seine Aktion abgehandelt hat, wird wie zu Beginn ein zweiter Befehlswürfel gezogen, ohne in den Behälter zu sehen. Daher macht es keinen Unterschied, welcher Spieler den Würfel zieht und meist tun wir es abwechselnd - Ein Spieler im ersten Zug, der andere im zweiten, dann wieder der erste usw., oder wir bitten einen Zuseher oder anderen Unparteiischen, die Würfel zu ziehen. Nehmen wir für dieses Beispiel an, dass wir den Ghar-Befehlswürfel gezogen haben.

Der Ghar-Trupp hat genau die gleichen Optionen auf seinem Befehlswürfel wie der Konkord-Trupp: Rennen, Feuern, Vorstoß und so weiter. Wie bisher wollen wir uns nur mit den ersten drei befassen. Welche Aktion die Ghar auch ausführen möchten: Da sie Pins haben, muss der Trupp dafür einen Befehlstest bestehen. Wenn eine Einheit keine Pins hat, kann sie Aktionen ohne Befehlstest ausführen. Sobald ein Trupp aber einen oder mehrere Pins hat, wird ein Befehlstest nötig.

Stellen wir uns vor, der Ghar-Spieler möchte eine Vorstoß-Aktion ausführen. Legt den Befehlswürfel neben den Trupp, um dies anzuzeigen, doch vor der Aktion muss ein Test

bestanden werden. Werft für den Befehlstest einen zehnseitigen Würfel und vergleicht das Ergebnis mit dem Kommandowert des Trupps. Der **Kommandowert** der Ghar ist 7, wird aber um die Zahl der Pins an der Einheit verringert.

In unserem Fall hat der Trupp 1 Pin, also wird sein Kommandowert auf 6 gesenkt. Zeigt der Würfel 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 ist der Test bestanden, und bei 7 oder höher ist er misslungen. Sagen wir, die Ghar würfeln eine 3 und bestehen den Test.



Nach einem Befehlstest legen Einheiten automatisch einen Pin ab, egal ob sie ihn bestehen oder nicht, es sei denn der Würfel zeigt eine 1 oder 10. Bei einer 1 ist der Test immer bestanden und sie legt 2 Pins ab (sofern sie mehr als einen hat). Bei einer 10 schlägt der Test immer fehl und es werden keine Pins entfernt.

Da unser Ghar-Trupp seinen Befehlstest besteht, entfernt er seinen Pin und kann mit der Vorstoß-Aktion fortfahren. Hätte der Trupp den Test nicht bestanden, könnte er die befohlene Aktion nicht ausführen und würde stattdessen **Schutz Suchen**. Stellt euch Schutz Suchen so vor, dass der Trupp einen Zug aussetzt, während die Kämpfer ihre Köpfe einziehen und ihre Lage einschätzen. Bei einem misslungenen Test wäre der Befehlswürfel der Ghar auf Schutz Suchen gedreht worden und ihr Zug wäre zu Ende.

Die Ghar führen einen Vorstoß aus, also bewegen sie sich und schießen danach. Die Modelle bewegen sich 5", genau wie bereits für den Konkord-Trupp beschrieben, und feuern anschließend ihre **Läuterer-Kanonen** ab. Sie müssen einen der feindlichen Trupps als Ziel wählen. Wenn ein Trupp schießt, feuert er alle Waffen auf das selbe Ziel ab. Dabei gibt es zwar ein paar Ausnahmen, aber damit müssen wir uns vorerst nicht befassen. Der Ghar-Spieler entscheidet sich also, auf welchen der Konkord-Trupps er schießt. Wir nehmen an, dass die Ghar auf den Trupp schießen, der sie beschossen hat -Der Einheit mit dem Feuern-Befehl.

Dle Ghar können zwischen drei verschiedenen Feuermodi wählen: gestreut, konzentriert und Disruptor. Der erste davon lohnt sich gegen Gruppen von Infanterie, während der zweite am Besten gegen schwer gepanzerte Ziele funktioniert. Der letzte ist recht ungenau, wirkt aber hervorragend gegen Gegner in Deckung. Der bevorzugte Modus ist also gestreutes Feuer. Dieser Schnellfeuermodus verleiht jedem Ghar-Krieger nicht weniger als 3 Schüsse.

Werft drei zehnseitige Würfel für jeden feuernden Ghar-Krieger, also insgesamt 6 Würfel. Die Ghar haben einen Genauigkeitswert von 5. Dieser wird auf lange Reichweite um -1 verschlechtert, was bei Läuterer-Kanonen über 20" entspricht. Auf lange Reichweite würde der Wert nochmals um 1 verringert, weil der Trupp Schnellfeuer auf lange Reichweite benutzen würde (also -2 insgesamt). Die Trupps waren einander anfangs recht nahe, also nehmen wir an, dass die Ghar diese Modifikatoren nicht erhalten und Wurfergebnisse von 5 oder weniger zum Treffen brauchen. Zum Beispiel würden Würfe von 2, 4, 5, 6, 8 und 10 ein durchschnittliches Ergebnis von 3 Treffern bedeuten. Beachtet, dass auf über 20" Entfernung (also mit Genauigkeit 3) nur einer dieser Würfel getroffen hätte. Die Reichweite ist wichtig!



Die drei erzielten Treffer werden vom Konkord-Spieler zugeteilt. Drei Treffer an drei Modellen bedeutet ganz einfach einen Treffer an jedem Modell. Der Konkord-Spieler wirft nun die Würfel für seine Widerstandstests. Konkord-Trooper haben Widerstand 7 und gestreut feuernde Läuterer-Kanonen haben Schlagkraft 2, also müssen die Trooper 5 oder darunter würfeln, um nicht ausgeschaltet zu werden. Sagen wir, dass sie eine 3, 5 und 8 würfeln und somit zwei Modelle den Test bestehen und überleben, während eines als Verlust entfernt wird. Nehmt den Verlust vom Spielfeld und platziert einen Niederhalten-Marker mit einem Pin neben dem Trupp, weil er beschossen und dabei getroffen wurde. Die Vorstoß-Aktion der Ghar ist damit zu Ende. Wir werden uns hier nicht mit den Rennen- oder Feuern-Aktionen der Ghar befassen, doch Ihr könnt sie gerne ausprobieren, wenn Ihr möchtet. Beim Feuern haben die Ghar den Vorteil des +1 Genauigkeitsbonus.



++ KONKORD-AKTION ++

Der letzte Befehlswürfel wird aus dem Behälter gezogen - der zweite Konkord-Würfel. Befehlswürfel dürfen nur Trupps gegeben werden, die noch keinen Befehl haben, also muss der andere Einsatztrupp ihn erhalten. Wir nehmen an, dass der Trupp wie bereits beschrieben mit einer Feuern-Aktion auf die Ghar schießt, und wieder wird ein Pin verursacht, aber keine Verluste. Handelt den Beschuss ab, wenn Ihr möchtet und vergesst dabei nicht, dass den Ghar ihr Widerstandstest nur auf Würfen von 10 misslingt.



++ ENDE DES ZUGES ++

Alle Befehlswürfel wurden benutzt und somit ist der erste Spielzug zu Ende. In unserem Beispiel benutzen wir nur drei Einheiten und damit drei Befehlswürfel, doch in den meisten Spielen werden größere Armeen mit mehr Würfeln eingesetzt. Am Ende des Zuges werden die Befehlswürfel für den nächsten Zug in den Behälter zurück gelegt.

SPIELZUGENDE...

Manchmal darf man einen Würfel bis in den nächsten Spielzug im Spiel behalten. Zum Beispiel dürfte ein Trupp schneller Bikes einen Rennen-Befehl oder ein Trupp im Hinterhalt diesen von Zug zu Zug beibehalten. Normalerweise darf man sich frei dazu entscheiden, aber wenn ein Trupp eine Schutz Suchen-Aktion hat, muss der Spieler einen Test würfeln, um den Befehlswürfel am Zugende zurück zu bekommen.



Vorerst reicht es aber zu wissen, dass Schutz Suchende Trupps nicht so einfach wieder aufstehen! Manchmal bleiben sie auch im nächsten Zug am Boden. Je mehr Pins er hat, desto schwieriger wird es für den Trupp, sich zu sammeln, also können Ziele auch niedergehalten

ZWEITER SPIELZUG

Jeder Spielzug läuft gleich ab, indem zufällige Befehlswürfel gezogen werden, jeder davon einem Trupp zugeteilt wird und dieser die gewählte Aktion ausführt. Stellen wir uns vor, dass wieder ein Konkord-Befehlswürfel als erstes gezogen wird, und teilen wir ihn dem Trupp mit drei Einsatztroopern zu. Der andere Trupp hat nur zwei Überlebende und einen Pin, müsste also vor der Aktion einen Befehlstest bestehen.

++ KONKORD-AKTION ++

Wir wissen, dass der Ghar-Trupp bereits 1 Pin hat, und werden einmal mehr mit der Feuern-Aktion im Einzelschuss-Modus schießen. Daher brauchen unsere 3 Würfel eine 6 oder weniger, um zu treffen (Genauigkeitswert 5 +1 für gezielte Schüsse). Nehmen wir an, dass wir einen Treffer verursachen, dem der Ghar-Spieler erfolgreich widersteht. Da die Ghar nur bei Widerstandswürfen von 10 ausgeschaltet werden, ist das sehr wahrscheinlich. Weil der Trupp getroffen wurde, erhält er einen weiteren Pin, stellt also den Niederhalten-Marker auf 2 Pins ein. Das ist sehr wichtig!

Der Ghar-Trupp hat jetzt einen Pin pro Modell - 2 Pins und 2 Modelle. Wenn ein Trupp beschossen wird und mindestens einen Pin pro Modell hat, muss er einen Paniktest ausführen. Werft dafür einen zehnseitigen Würfel: Wenn das Ergebnis gleich oder kleiner ist als der Kommandowert des Trupps, ist der Test bestanden. Ist das Ergebnis höher, misslingt der Test. Wie bereits für Kommandotests beschrieben wird der Kommandorwert für jeden Pin des Trupps um -1 verringert. Unsere Ghar haben Kommandowert 7 und 2 Pins, also brauchen sie ein Wurfergebnis von 5 oder weniger, um den Test zu bestehen. Der Ghar-Spieler wirft den Würfel und wir nehmen an, der Test schlägt mit einer 8 fehl. Wenn ein Paniktest misslingt und die Einheit mindestens die Hälfte ihrer ursprünglichen Modelle enthält, muss sie sofort Schutz Suchen, und bei weniger Modellen wird die Einheit vernichtet.



TRUPPGRÖSSEN...

Wir benutzen zur Einführung sehr kleine Trupps. Normalerweise sind Einheiten etwas größer - 5 oder mehr Modelle bei Konkord-Einsatztrupps und 3 oder mehr für Ghar, also dauert es meist etwas

Unsere Ghar haben keine Verluste erlitten, also Sucht der Trupp Schutz. Nehmt den Ghar-Befehlswürfel aus dem Beutel und legt ihn neben die Ghar, um die Schutz Suchen-Aktion anzuzeigen.

++ KONKORD-AKTION ++

Im Behälter ist nur noch ein Würfel, weil der Ghar-Würfel bereits zum Schutz Suchen verwendet wurde. Eine gute Nachricht für den Konkord-Spieler, denn die Ghar können in diesem Spielzug nichts tun. Der Konkord-Trupp hat ebenfalls einen Pin, also muss er einen Befehlstest bestehen, bevor er seine Aktion ausführt. Einsatztrupps haben Kommandowert 8, also wird er auch mit dem

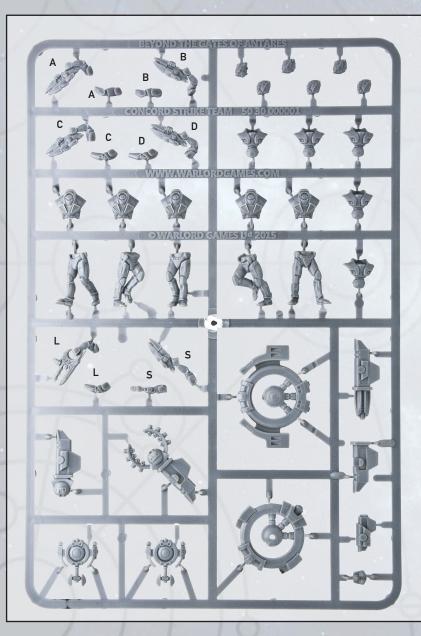
-1 Modifikator durch den Pin wahrscheinlich bestehen (Er benötigt 7 oder weniger). Wir nehmen an, der Test wird bestanden: Der Trupp entfernt seinen Pin und führt seine Aktion aus.

Anstatt weitere Aktionen im Detail abzuhandeln, wollen wir unsere weiteren Möglichkeiten abwägen.



Wir könnten uns auf Beschuss konzentrieren (Feuern-Aktion) und versuchen, die Ghar durch Pins niederzuhalten. Zwar können sie am Ende des Zuges versuchen, sich wieder aufzurappeln, doch durch weitere Pins wird dies umso schwieriger. Außerdem müssen die Ghar bei jedem weiteren Pin einen Paniktest ablegen. Solange der Trupp keine Verluste erleidet, können Paniktests ihn nur zum Schutz Suchen bringen, aber bei einem Wurf von 10 schlägt der Test nicht nur automatisch fehl, sondern die testende Einheit wird sofort vernichtet, egal wie viele Verluste sie erlitten hat. Wenn wir also weiterhin Treffer und Pins anhäufen, können die Ghar keine Aktionen ausführen und werden irgendwann einen Test verpatzen. Dann werden sie entweder Verluste erleiden oder durch den Test vernichtet werden.

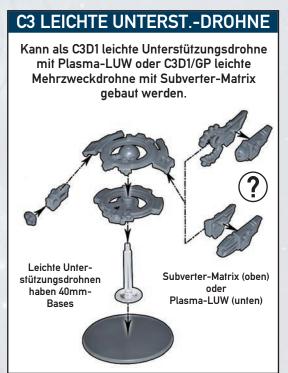
Wir könnten versuchen, die Ghar auf lange Reichweite zu halten (Vorstoß oder Rennen). Das würde zwar unsere eigene Trefferchance verringern, doch die Läuterer-Kanonen der Ghar erleiden einen extra -1 Modifikator für Schnellfeuer auf lange Reichweite. Während eines richtigen Spiels würden wir versuchen, in Deckung oder außer Sicht zu gelangen, denn einfach so im Offenen stehen zu bleiben macht uns zur Zielscheibe! Die Ghar können in ihren großen Maschinen nicht so sehr von Deckung profitieren, aber unsere Konkord-Soldaten erhalten in Deckung einen Widerstandsbonus von +1 oder +2.



Die Kunststoffminiaturen zusammensetzen

Folgt dieser Anleitung, um Eure Kunststoffminiaturen für Beyond the Gates of Antares zusammenzusetzen. Wir empfehlen, alle Teile vor dem Kleben probeweise aneinanderzufügen.

Bei einem Fragezeichen (?) könnt Ihr zwischen verschiedenen Teilen wählen - Entscheidet Euch für einen, bevor Ihr den Klebstoff auftragt!



Wir könnten uns den Ghar auch nähern und sie im Nahkampf angreifen, doch die Ghar sind mächtige Gegner, also wäre das riskant. Mit nur zwei Troopern ist das keine attraktive Option, aber mit einem größeren Trupp wäre es den Versuch vielleicht wert. Konkord-Truppen führen oftmals Plasmagranaten mit, die gegen schwer gepanzerte Ziele wie die Ghar sehr nützlich sind, aber um Erfolg zu haben müsste man so viele Treffer erzielen wie möglich. Mit nur zwei Troopern wäre es selbstmörderisch, die Ghar direkt anzugreifen.

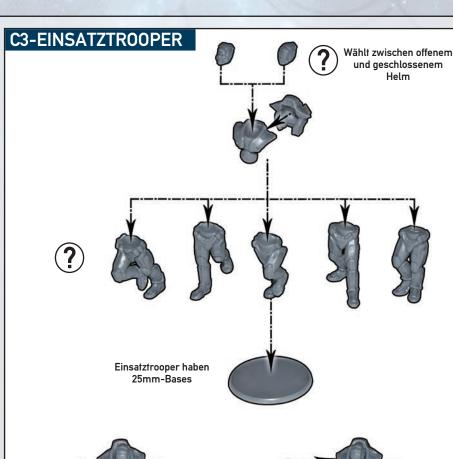
LETZTE WORTE

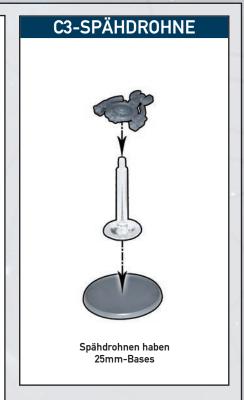
Wir haben die Grundlagen von Befehlen und Aktionen wie Rennen, Vorstoß und Feuern erlernt. Wir haben gesehen, wie Pins unsere Befehle beeinträchtigen und Paniktests auslösen, die einen Trupp niederhalten oder vollständig vernichten können. Wir wissen, wie Treffer abgehandelt und Verluste verursacht werden. Somit habt Ihr einen guten ersten Einblick in unser Spiel erhalten. Außerdem habt Ihr wahrscheinlich eine Ahnung davon, wie mächtig diese Ghar sind und wie verwundbar Einsatztrooper im offenen Gelände sein können!

Die Ghar sind sicherlich vielseitige und mächtige Kämpfer, aber sie leiden unter der kleinen Anzahl ihrer Trupps und der Modelle darin - Das bedeutet weniger Befehlswürfel. Der Ghar-Spieler muss darauf achten, seine Truppen nicht sinnlos zu opfern oder unnötigen Risiken auszusetzen - Wenn ein Trupp verloren geht, ist ein großer Teil seiner Kampfkraft aus dem Spiel.

Der Konkord-Spieler hat mehr Truppen, doch nur die besser bewaffneten haben gute Chancen, Ghar-Krieger auszuschalten. Zum Glück kann jeder Trupp eine stärkere Version des Plasmasturmgewehrs erhalten - eine sogenannte Plasmalanze und die leichten Unterstützungsdrohnen des Konkordiums sind mit noch mächtigeren Plasma-Unterstützungswaffen bewaffnet.

Sowohl Ghar als auch Konkord-Armeen haben viele weitere Einheiten zur Auswahl einschließlich anderer Trupps und Maschinen, und trotz ihrer großen Unterschiede sind beide auf ihre eigene Art schlagkräftig. Natürlich haben wir nur die Grundzüge der Regeln angeschnitten und einige der taktischen Möglichkeiten erwähnt, und viel mehr davon erwartet Euch im Regelbuch von Beyond the Gates of Antares.







Arme mit Plasmasturmgewehr sind paarweise im Gussrahmen (A-E, siehe links).

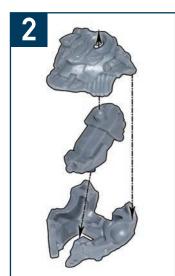


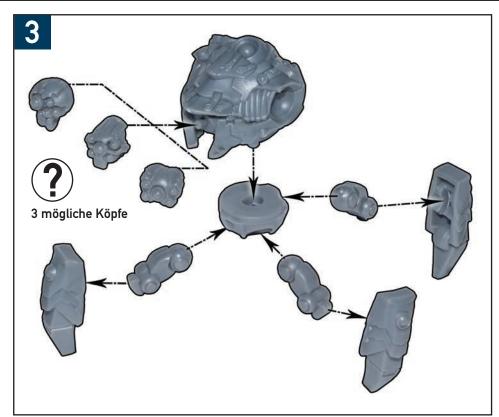
Jeder Trupp darf ein Plasmasturmgewehr durch eine Plasmalanze ersetzen (L).



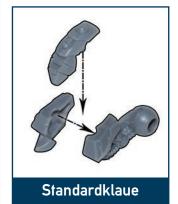
Das Armpaar für den Einsatzleiter (S) zeigt die am Arm montierte X-Schleuder.







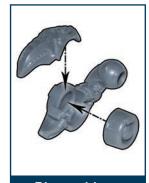
GHAR-SCHLACHTTRUPP

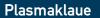


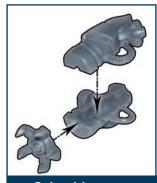




GHAR-STURMTRUPP







Schockkanone



