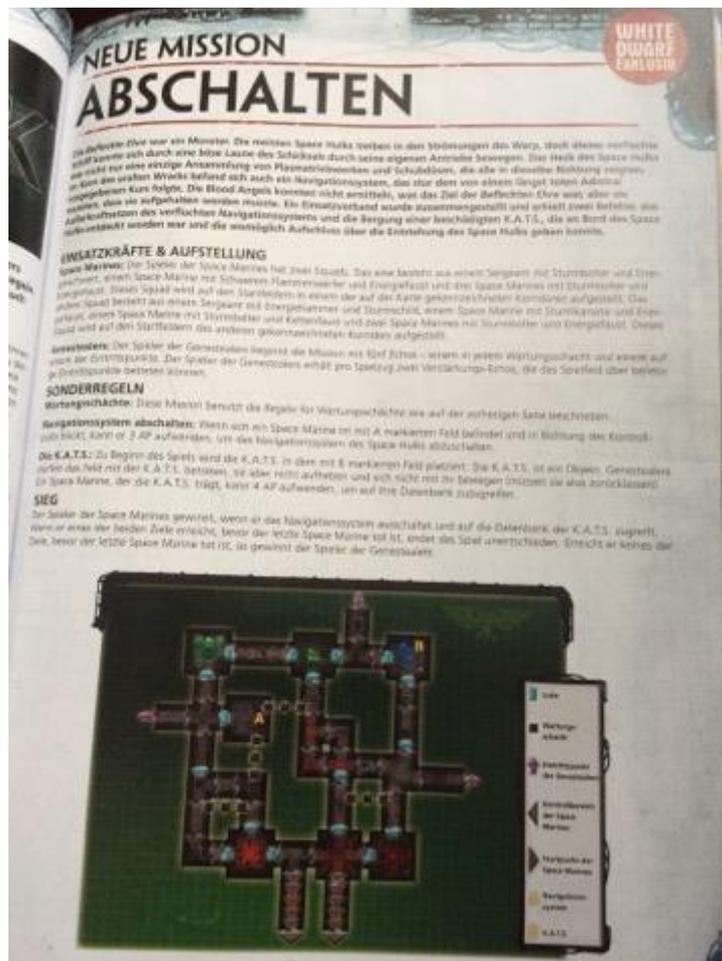




Rettet die Menschheit, zum Beispiel die kleine Traudi im Sandkasten, den lieben Opa im Puff und den Postboten der dreimal klingelt um die Pakete von Amazon abzuliefern.

Es ist schon wieder ein Space Hulk mit Kurs auf finale Zerstörung Terras am Weg! (Wieviele von den Space Hulks gibt's eigentlich?)



In diesem Fall erfolgt die heldenhafte Entschärfung der tickende Bombe durch das Zerstören des Navigationssystems (Raum 1) und durch das Übertragen von Datenmaterial in Raum 2. Zum Einsatz kommen 10 heroische, glorreiche Terminator-Krieger. Welche sich aufopfernd vorbereitet haben um im kalten, flackernden Licht eines von Symbionten verseuchten Space Hulks elendiglich zu verrecken.

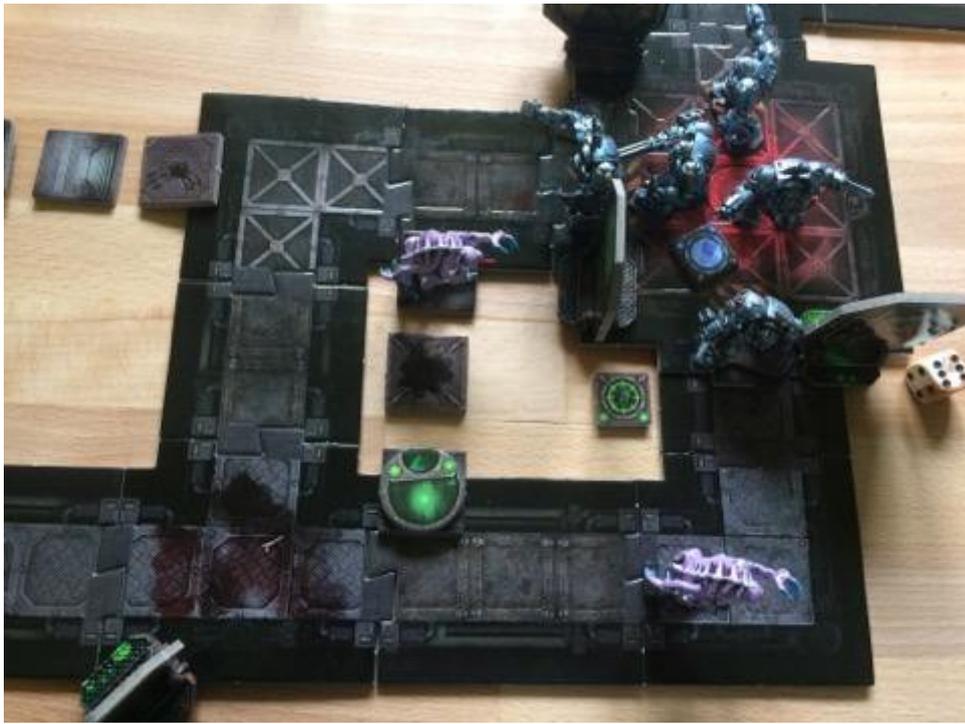


Im unteren Bildrand beginnen die Marines, leider kein Foto von der Aufstellung.

Die Echos und Symbionten habe ich bereits bewegt, sie lauern bereits überall auf die Termis. Ich versuchte mich hinter Ecken, in den Lüftungsschächten und hinter Türen zu verstecken. Damit wollte ich den Vormarsch abbremsen und genug Symbionten nachrücken lassen um im Geschosshagel zu überleben oder vl sogar zu siegen

In dieser Mission wäre ein Unentschieden auch möglich, sollte es dem Tasty nur für ein Missionsziel reichen.

Die ausgelegten Kärtchen zwischen den Gangteilen sind die Lüftungsschächte, welche von den Regeln her für mich als deutliche Stärkung der Symbionten galten. Die Symbionten können ein bissl taktische Extras gut gebrauchen.



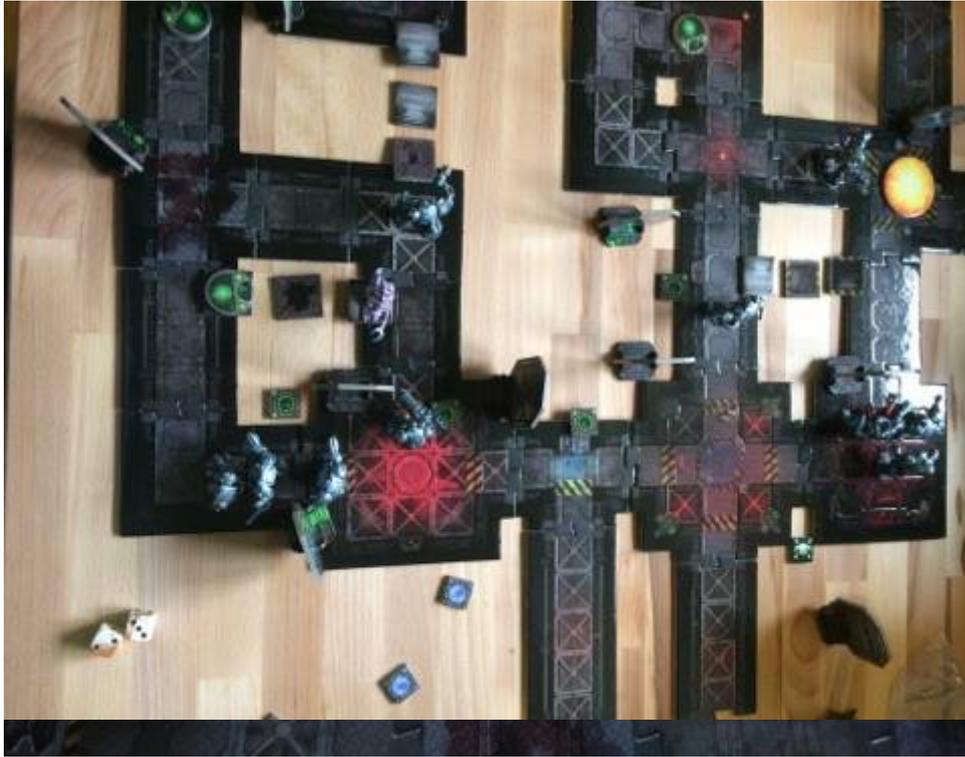
Ich parke in den Lüftungsschächten und hinter den Ecken. Hier kommen der Sturmkanonen Marine, der Energiehammer Sergeant und die Kettenfaust, sowie 2 normale Termis auf mich zu.

Bildausschnitt unten rechts von mir aus gesehen.



Bildauschnitt oben rechts von mir aus gesehen. Die beiden Missionsziele sind links oben und links unten. Mittig oben, unten und hinten jeweils kam mein Nachschub auf die Platte. Die Lüftungsschächte hier konnte ich nicht mehr rechtzeitig erreichen um damit taktisch spielen zu können. Also rücke ich im Mittelfeld auf und verstelle die Wege. Hier kommt der Energieschwert Sergeant und der Flammenwerfer, sowie 3 Normalo Termis. Wieder hab ich mich hinter Ecken und Kanten versteckt, meine Stubentiger mögen kein Bolterfeuer.

Ich konnte das Spiel mit 5 Marker beginnen, jede Runde kommen 2 nach, daher schau ich immer maximal aufzustocken bevor es absolut notwendig wird voll reinzuhauen.



Der Sergeant mit Energiehammer will die Blockade brechen... den Lüftungsschacht hinter sich lassend...



Ich springe aus den Lüftungsschächten und werde verdroschen. :D

Allerdings hab ich im Raum weiter mittig noch mehr Symbionten, die dann den Sergeant umnussen können.

Erster Verlust bei den Marines! :D

So in etwa an der Stelle haben wir aufgehört die Sanduhr zu verwenden, wir mussten einige Regeln blättern. Nächstes mal muss da drauf wohl bestanden werden, die Sanduhr ist in dem Szenario gar nicht geil für die Marines. Immerhin bekommen die 8 Extra-Kommandopunkte, so dass es deutlich mehr zum Taktieren und Abwägen gibt. (Extra Punkte aufgrund meiner Lüftungsmarker, siehe Szenario Sonderregeln).



Der Sergeant ist zwar erledigt, aber die anderen Marines rücken weiter vor, und sichern schon mal beide Schächte. Bleibt noch der Gang den ich verteidigen könnte, das Zimmer rechts im Bild ist bereits mit einem Missionsziel. (Bildauschnitt Mitte-Rechts unten von mir aus)



Fetzige Aktion :D :D (Bildauschnitt rechts-Mitte oben)



Friendly fire, hot, hot.



Nothing's gonna stop me now. Missionsziel 1 erreicht. Meine Symbionten können das niedergebrannte Zimmer noch nicht betreten, da kam schon der Flamer angerannt.

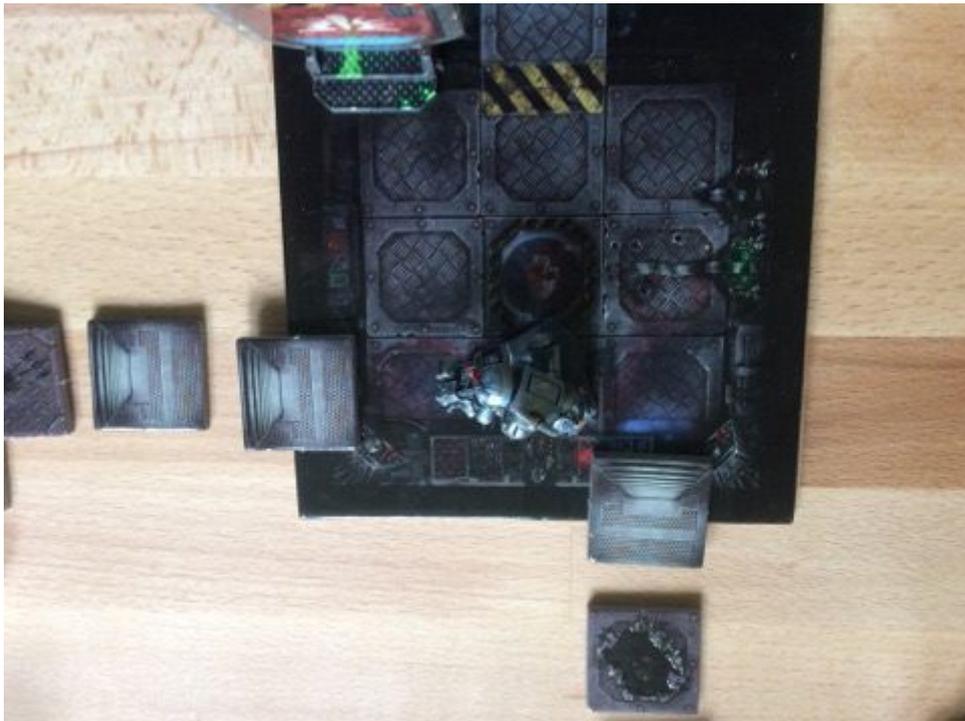


William überspielt noch schnell die Daten aus dem K.A.T.S und noch während der Uploadzeit wird er von hinten niedergemetzelt, leider können Symbionten die Datenübertragung nicht mehr verhindern.



Übersicht übers Feld, ein Unentschieden für die Symbionten ist noch drin! Muss noch das zweite

Ziel verteidigt werden, es sind auch nur mehr 5/10 Termis am Leben...



Das macht dem Tasty aber nix, hier ist der Sieger zu sehen, das kleine Zimmer wurde noch erstürmt, das Navigationsfeld zerstört und die Menschheit gerettet und der Onkel verabschiedet weinend den Tasty.



Abschlussbild übers Spielfeld.