

STARQUEST



DER ANGRIFF DER ELDAR





DER ANGRIFF DER ELДАР

Inhalt:

10 fein modellierte Citadel-Figuren:

- 1 Eldar Patriarch
- 9 Eldar Krieger

16 Eldar Waffen:

- 9 Shurikenschleudern
- 2 Las-Werfer
- 2 Shuriken-Kanonen
- 2 Holo-Werfer
- 1 Shuriken-Pistole
- 1 Druckmauer Plastiksockel
- 1 Psycho-Schirm Plastiksockel

12 Eldar Ausrüstungskarten

10 Eldar Patriarch Ausrüstungskarten

4 Eldar Befehlskarten

22 neue Ereigniskarten

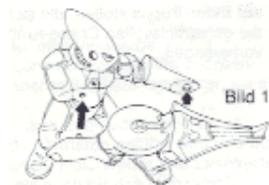
1 Stanzbogen mit:

- 1 Druckmauer
- 1 Psycho-Schirm
- 8 Radar-Blips
- 1 Eldar Krieger Referenzkarte

1 neuer Spielbrett-Abschnitt

Zusammenbau-Anleitung

Drehe vorsichtig alle Plastikfiguren von den Kunststoffgittern ab. Stecke jede Figur auf einen Sockel. Drehe die Waffen von den entsprechenden Gittern ab und stecke sie in die Löcher vorn an den Figuren (siehe Bild 1).



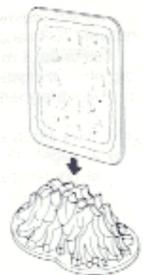
Drücke nun alle Kartonteile vorsichtig aus dem Stanzbogen. Setze die Druckmauer in ihren Plastiksockel (siehe Bild 2). Die Druckmauer kommt ins Spiel, wenn der Eldar-Spieler die Druckmauer-Generator-Karte anwendet.

Bild 2



Stecke den Psycho-Schirm in den zweiten Sockel (siehe Bild 3).

Bild 3





Über die Eldar

Die Eldar sind eine der ältesten raumfahrenden Rassen in unserem Universum. Aber ihr einstiger Ruhm hat die Jahrtausende nicht unversehrt überstanden. Eigentlich ist nur sehr wenig über sie bekannt. Sicher ist nur, daß ihre hochentwickelte Zivilisation sich über viele hundert Planetenräume erstreckte. Dann aber, vor etwa 10.000 Jahren, weckten sie ungewollt die unglaublich brutalen Wesen des Raumwirbels Slaanesh.

In den darauffolgenden Wirren fanden viele Millionen Eldar den Tod. Nur wenige entkamen ins sogenannten "Reisenden Welten", riesige Raumschiffe, die ganze Städte Fabriken und Biosphären mit Feldern, Wiesen und Wäldern umschlossen.

Mit der Zeit wuchsen die einzelnen Raumschiffbesatzungen zu sozialen Einheiten zusammen, die sich eher als eigene Völker betrachten denn als Mitglieder des ehemaligen Eldar-Imperiums.

Trotz gelegentlichen Kämpfe Eldar gegen Eldar verbindet alle Eldar immer noch eine große Gemeinsamkeit: Ihr unstillbarer Hass gegen alle Kräfte des Chaos. Und nicht selten kommt es so vor, dass GSG-Einheiten beim Räumen von Chaos-Schiffen auf Eldar-Trupps stoßen, die sich gerade der gleichen Aufgabe widmen. Denn wo die geheimnisvollen Chaos-Kräfte auftauchen, das kann niemand mit Sicherheit vorhersagen...





Eldar in Starquest

'Der Angriff der Eldar' bringt eine neue Klasse Krieger auf den Plan, die das Spiel zwischen 2 Spielern so ausgleichen, dass jeder dieselben Chancen hat. 'Der Angriff der Eldar' ist also ideal für 2 Spieler, obwohl die Eldar auch in den übrigen Abenteuern von StarQuest eingesetzt werden können.

Die typischen Eigenschaften der Eldar

Eldar Krieger	Panzerung:	2
	Tempo:	7/3 Felder
	Kampfwert:	1
	Nahkampf:	3 weiße Würfel

Die Eldar sind sehr elegante Kämpfer, die Schnelligkeit und Klugheit mit ausgefeilten Kampftechniken verbinden. Im Kampf legen sie ein hohes Tempo von 7 Feldern vor. Tragen sie eine schwere Waffe, so verringert sich das Tempo auf 3 Felder pro Runde. Ihre schnelle Reaktion und ihre wirksamen Nahkampfwaffen machen sie so überlegen, dass sie mit 3 weißen Würfeln angreifen.

Eldar-Trupps und ihre Taktiken

Alle Eldar erhalten schon im jugendlichen Alter eine vielseitige Kampfausbildung, obwohl viele von ihnen später ganz normale Berufe erlernen. Zwar sind sie im Prinzip eine friedfertige Rasse, aber in Kriegszeiten setzen sie sich energisch zur Wehr.

Die grundlegende Waffe der Eldar ist die Shuriken-Schleuder. Zehn Eldar bilden einen kompletten Trupp, der von einem Eldar Patriarch geführt wird und bis zu sechs schwere Waffen mitführt: Shuriken-Kanonen, Holo-Werfer und Las-Werfer. Damit sind die Eldar sowohl für Stellungskämpfe als auch für den Nahkampf bestens gerüstet.

Alle Eldar können gewisse PSI-Fähigkeiten im Kampf einsetzen. Bei einigen wenigen ist diese Kraft so vollkommenet, dass sie den Grad eines PSI-Meisters erreicht haben. Sie werden Seher genannt und kontrollieren ihre Kraft mittels runenförmiger Geisterknochen, einer verfestigten Form von Zeitsprung-Energie. Sie benutzen auch Geiststeine, die mit dem Geist verstorbener Seher gefüllt sind und ihre Träger vor der Chaos-Energie schützen.

Eldar-Einheiten werden oft unterstützt von speziellen Sehern, die auch Magier genannt werden. Sie können aus mystischen Runen die beste Strategie für einen Angriff herauslesen und schützende Geheimzeichen auf die Ausrüstung schreiben.





Die Waffen der Eldar

Shuriken-Schleuder

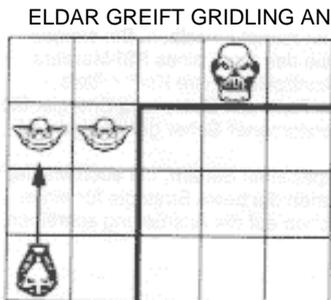
Diese Grundwaffe der Eldar ist eine Art Katapult, das mit einem Schwerkraft-Mechanismus eine Salve von Wurfsternen mit monomolekularen Schneiden verschießt. Wer von diesen Wurfsternen getroffen wird, verfällt zeitweilig in eine Bewusstseinsstarre, die ihn jegliche Angriffslust verlieren lässt. Ein Eldar der eine Shuriken-Schleuder verwendet, würfelt mit 2 Leichtwaffen-Würfel (weiß).

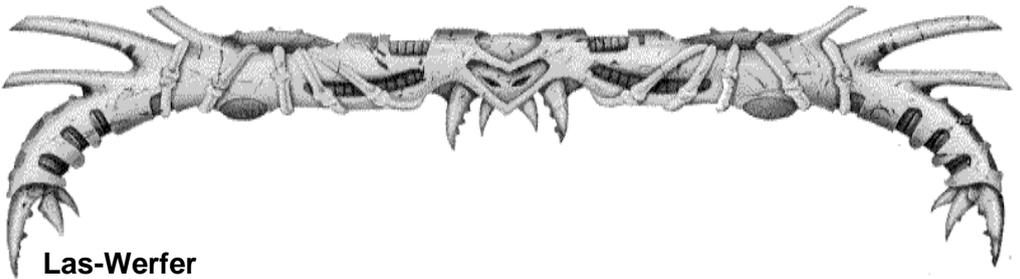
Shuriken-Kanone

Dies ist eine größere und sehr viel wirksamere Version der Schleuder. Sie kann schneller schießen, und ihre Geschosse fliegen mit weitaus höherer Geschwindigkeit. Daher kann ein Eldar mit seiner Shuriken Kanone bis zu 3 Ziele mit je einem Schwerkraft-Würfel (rot) und einem Leichtwaffen-Würfel (weiß) angreifen, wobei jeder Angriff getrennt auszuwerten ist. Die 3 Angriffe können auch gegen ein und dasselbe Ziel gerichtet sein, und sie dürfen beliebig vor und nach dem ziehen angesetzt werden. Zum Beispiel könnte der Eldar zweimal schießen, dann ziehen und abschließend noch einmal schießen.

Beispiel

In dem Bild unten weiß der mit einer Shuriken-Kanone ausgerüstete Eldar, daß hinter der Ecke ein Android lauert. Außerdem stehen ihm aber noch 2 Gridlings in direkter Schußlinie gegenüber. Sobald er ans Spiel kommt, würfelt er 2 Einsen und setzt damit einen Gridling außer Gefecht. Nun zieht er an dem zweiten Gridling vorbei (rechtes Bild) und schießt auf den Androiden. Er würfelt eine Drei und eine Eins und besiegt ihn. Zuletzt wendet er sich dem verbliebenen Gridling zu. Da er nun aber zweimal die Null würfelt, bleibt dieser Gridling stehen.





Las-Werfer

Der Las-Werfer projiziert ein Falschbild ins Gehirn des Getroffenen, so dass er seine Orientierung verliert und an keiner gezielten Aktion mehr teilnehmen kann. Der Las-Werfer kann zwei Schüsse in einer Runde feuern. Beide Schüsse müssen entweder vor oder nach dem Ziehen abgefeuert werden. Ein Eldar mit einem Las-Werfer darf also nicht feuern, dann ziehen und dann nochmals feuern. Jeder Schuss eines Las-Werfers wirkt auf ein Quadrat von vier Feldern. Aber nur die Felder in direkter Schusslinie sind betroffen.

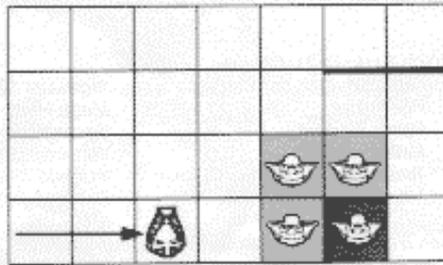
Für jeden Schuss wird 1 roter Würfel geworfen. Jede sichtbare Figur auf jedem der vier Felder wird mit der vollen gewürfelten Augenzahl angegriffen.

Man kann auch beide Schüsse des Las-Werfers auf **dasselbe** Quadrat aus vier Feldern konzentrieren: Man wirft 2x einen roten Würfel und addiert alle geworfenen Augen. Jedes der vier Felder im Zielquadrat wird mit der vollen Augenzahl angegriffen.

Beispiel

Der Eldar mit dem Las-Werfer zieht 2 Felder und entschließt sich dann, die heller schattierten Felder anzugreifen. Er würfelt 2 Augen, und da diese Zahl für jeden einzelnen von drei Gridlings gilt, sind alle drei besiegt. Der vierte Gridling steht jedoch nicht in direkter Sichtlinie, wird also nicht getroffen. Und weil der Eldar schon gezogen hat und kein weiteres Ziel in seinem Sichtbereich ist, kann er keinen zweiten Schuss abgeben. Seine Runde ist beendet.

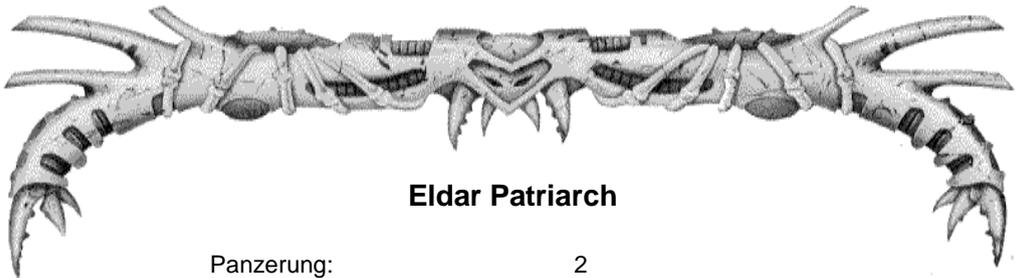
ELDAR ZIEHT UND GREIFT DREI GRIDLINGS AN



Holo-Werfer

Die Holo-Werfer der Eldar funktionieren genauso wie die Holowerfer der GSG-Kommandos (siehe Seite 13 im Regelbuch des Grundspiels).





Eldar Patriarch

Panzerung:	2
Tempo:	7 Felder
Kampfwert:	(siehe unten)
Nahkampf:	3 weiße Würfel
Feuern:	2 weiße Würfel (darf 2x in jeder Runde feuern)

Der Eldar Patriarch ist ein Musterbeispiel für den unbändigen Kampfgeist aller Eldar. Schon unbewaffnet ist er ein nicht zu unterschätzender Gegner. Und ausgerüstet mit den stärksten Waffen der Eldar praktisch unbezwingbar. Selbst seine Untergebenen begegnen ihm deshalb nur mit fast furchtsamen Respekt.

Kampfwert

Der Patriarch verfügt nicht über mehrfache Kampfwertpunkte. Statt dessen hat er spezielle Patriarch Karten, die ihm besondere Fähigkeiten und Ausrüstungen geben. Jedesmal, wenn der Patriarch an Kampfwert verliert, muss er für jeden verlorenen Punkt eine Karte seiner Wahl ablegen. Abgelegte Karten verlieren ihre Gültigkeit für die gesamte Dauer des Einsatzes.

Sollte der Patriarch während eines Einsatzes alle seine Karten ablegen müssen, so spielt er danach mit einem Punkt Kampfwert (wie alle übrigen Eldar) weiter. Verliert er auch diesen letzten Punkt, so wird er vom Brett entfernt. Vor jedem neuen Einsatz darf der Patriarch seinen gesamten Vorrat an Karten wieder auffüllen.

Fähigkeiten und Ausrüstung

Vor jedem neuen Einsatz wählt der Patriarch 5 der insgesamt 10 Karten:

<i>PSI_Focus</i>	<i>Mega-Hieb</i>
<i>Panik-Schwert</i>	<i>Sprungfeder</i>
<i>Selbstheilung</i>	<i>Verwirrung</i>
<i>Telekinese</i>	<i>Trugbild</i>
<i>Mikro-Ziel</i>	<i>Dauerangriff</i>

Zusätzlich zu den 5 gewählten Karten verfügt der Patriarch als Grundausrüstung über ein Schock-Schwert und eine Shuriken-Pistole. Das Schockschwert gibt ihm große Angriffskraft für den Nahkampf, während er mit der Shuriken-Pistole zweimal pro Runde über größere Entfernung feuern kann. Dabei darf er nach Belieben beide Schüsse vor dem Ziehen, oder beide Schüsse nach dem Ziehen, oder je einen Schuss vor und nach dem ziehen abgeben. Er darf auch auf zwei getrennte Ziele schiessen. Jeder der beiden Schüsse wird getrennt ausgewertet.





Ein Sternenschiff entern

Dank ihrer PSI-Fähigkeiten können die Eldar sich ungesehen in einem Sternenschiff bewegen: Von ihrer "Reisenden Welt" aus projizieren sie einen Psycho-Schirm in das betreffende Gebiet, der sie vor allen Blicken und Detektoren verbirgt.

Sobald der Eldar-Trupp jedoch auf seinen Bio-Sensoren fremde Wesen entdeckt, verlässt er den Psycho-Schirm und beginnt mit seiner Mission. Der Schirm verbleibt dann an seinem Platz, bis die Eldar nach erfüllter Mission in seinen Schutz zurückkehren.

Zu Beginn eines Einsatzes stellt der Spieler, der die Eldar befehligt, seinen Psycho-Schirm auf das Startbrett, das im entsprechenden Einsatzplan ausgezeichnet ist. Sobald er ans Spiel kommt, zieht er er seine Eldar aus dem Schirm heraus, indem er die Züge vom ersten Feld außerhalb des Schirmes an zählt.

Sobald der erste Eldar den Schirm verlassen hat, kann der Chaos-Spieler beliebig viele Radar-Blips auf diesem Brettabschnitt auslegen.

Nach erfülltem Auftrag ist der Einsatz erst beendet, wenn alle Eldar wieder hinter dem Schirm verschwunden sind. Keine andere Figur darf den Psychochirm durchqueren.





Eldar Feldzug

Eldar haben ein ungewöhnlich entwickeltes Ehrgefühl: Für Mut und Einsatzwillen würden sie sich niemals mit Orden oder Ehrenzeichen belohnen lassen. Auch die Beförderung in einen höheren Rang ist ihnen völlig fremd. So wird man auch nicht innerhalb eines Feldzuges automatisch zum Patriarchen. Denn Patriarch zu sein, ist weniger eine Frage der äußeren Leistung als der inneren Einstellung. Auch Patriarchen werden niemals befördert, sondern können nur an Ansehen und Respekt gewinnen. Allerdings bekommen sie damit auch mehr Fertigkeiten und werden von ihren Magiern mit überlieferten Geheimwaffen ausgerüstet. Um einen ungefähren Maßstab für das steigende Ansehen eines Patriarchen zu bekommen, kann man sich an folgender Liste der Fähigkeiten und Ausrüstungen orientieren:

	Ausrüstungskarten	Patriarch-Karten	Befehls-Karten
Rächer	4	5	1
Vollstrecker	4	6	1
Verfolger	5	6	2
Nemesis	5	7	2
Wiedergeborener	6	7	3

Sobald dein Patriarch die Stufe eines Wiedergeborenen erreicht hat, kann sein Ansehen nicht weiter steigen. Sollte er noch mehr Anerkennung bekommen, kann er sich nur einer höheren geistigen Gruppe anschließen: Er scheidet aus dem Spiel aus, und Du beginnst mit einem neuen Patriarchen auf der Stufe eines Rächers. Jeder Eldar Krieger zählt 5 Punkte für den Eldar-Spieler bzw. für den Chaos-Spieler. Jeder Eldar Krieger mit schweren Waffen zählt 10 Punkte, ebenso der Patriarch.





Eldar Einsätze

'Der Angriff der Eldar' wurde speziell für den Fall entwickelt, dass nur zwei Spieler gegeneinander spielen wollen. In jedem dieser Einsätze für zwei Spieler tritt der Eldar-Spieler mit der vollen Einsatzstärke der 10 Eldar und ihrer Waffen gegen den Chaos-Spieler an, der seinerseits über alle Figuren und Fähigkeiten wie in normalen StarQuest-Einsätzen verfügt: Beide Spieler beginnen das Spiel mit ausgeglichenen Chancen.

Die Einsätze in diesem Buch entsprechen im Prinzip den bisher bekannten StarQuest-Einsätzen, enthalten jedoch einige Erweiterungen:

1. Jeder Einsatz schreibt die Waffen vor, die für den Eldar-Trupp verfügbar sind.
2. Jede Einsatz-Karte zeigt das Eldar Start-Symbol bei einem der vier Spielbretter. Damit ist das Brett gekennzeichnet, auf dem der Eldar-Spieler seinen Psychoschirm aufstellt.
3. Es gibt einen neuen stapel von Chaos Ereignis-Karten. Sie sind bestimmt für die Zwei-Spieler-Einsätze, können aber auch in Großeinsätzen mit mehreren Trupps verwendet werden, wie im vierten Einsatz dieses Buches gezeigt wird.

Der Eldar-Spieler sammelt Punkte genauso wie die GSG-Spieler in normalen StarQuest-Einsätzen. Am Ende jedes Einsatzes ermittelt er sein Ergebnis entsprechend der Erfolgstabelle auf der Rückseite des Buches.

Einsätze, um Ausrüstung zu bergen

In einigen der neuen Einsätze kann man Ausrüstungen finden und bergen. Das Wort Ausrüstung, ist auf der Unterseite eines Blips vermerkt. In den betreffenden Einsätzen mischt der Chaos-Spieler den Ausrüstungs-Blip so unter seinen Vorrat an Radar-Blips, daß außer ihm niemand weiß, welcher der Blips ein Ausrüstungs-Blip ist. Er kann ihn dann wie ganz einen ganz normalen Radar-Blip auf dem Spielfeld auslegen und auch bis zu 5 Felder pro Runde ziehen. Wird der Blip jedoch aufgedeckt, so darf er nicht mehr gezogen werden.

Wenn ein Eldar- oder ein GSG-Spieler mit einer seiner Figuren auf einem Ausrüstungs-Blip landet, so setzt er die Figur auf den Blip und zieht bei seinem nächsten Zügen Figur und Blip gemeinsam. Wird die Figur besiegt, so wird nur die Figur entfernt: Der Blip bleibt liegen, bis die nächste Eldar- oder GSG-Figur auf ihm landet und ihn mitführt.



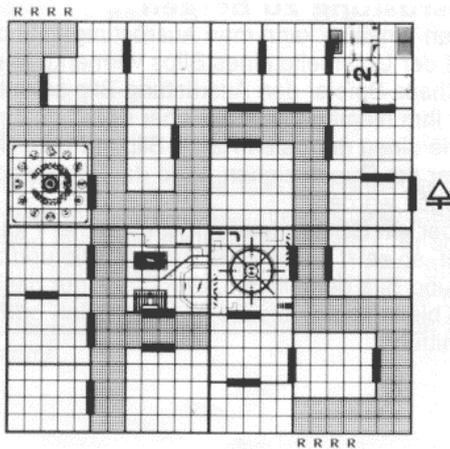
Erster Einsatz

Einsatz 849/2, Sektor 66, Bergung

Auf unseren PSI-Sensoren wurde die Hinterlassenschaft eines verlorengegangenen Eldar-Trupps entdeckt. Sie befindet sich auf dem Wrack des Sternenschiffs *Denubius*, und zwar in Sektor 66. Das Schiff ist zu entern, die dort verborgenen Runenwaffen sind aufzuspüren und in die eigene `Reisende Welt` zurückzubringen!

Den Hauptziel-Chip erhält der Eldar-Spieler, wenn er den Ausrüstungs-Blip findet und hinter den Psycho-Schirm bringt.

Eldar Ausrüstung: 8 Shuriken-Schleudern, 1 Las-Werfer, 1 Shuriken-Kanone, 1 Holo-Werfer



Radar-Blips:

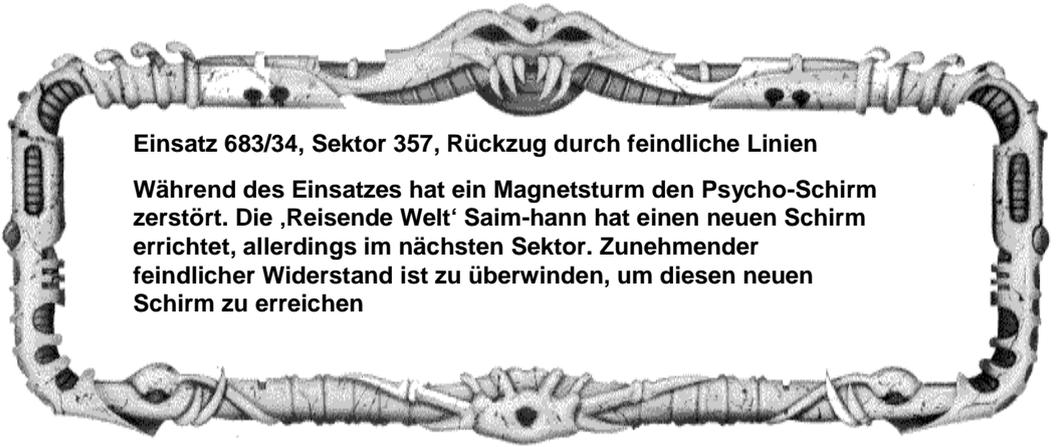
Alle Blips und ein Ausrüstungs-Blip, außer Androiden und Dreadnought.

Verstärkungs-Chips:

Alle Chips außer Dreadnought.



Zweiter Einsatz

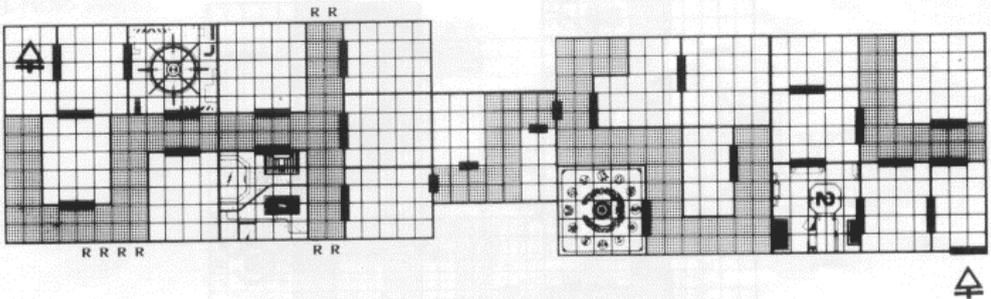


Einsatz 683/34, Sektor 357, Rückzug durch feindliche Linien

Während des Einsatzes hat ein Magnetsturm den Psycho-Schirm zerstört. Die ‚Reisende Welt‘ Saim-hann hat einen neuen Schirm errichtet, allerdings im nächsten Sektor. Zunehmender feindlicher Widerstand ist zu überwinden, um diesen neuen Schirm zu erreichen

Den Hauptziel-Chip erhält der Eldar-Spieler, wenn er seinen Patriarchen und mindestens 4 weitere Eldar Krieger sicher hinter den Psycho-Schirm zurückbringt.

Eldar Ausrüstung: 4 Shuriken-Schleudern, 2 Las-Werfer, 2 Shuriken-Kanonen, 2 Holo-Werfer.



Radar-Blips:
Verstärkungs-Chips:

Alle Radar-Blips.
Alle Chips außer Dreadnought.



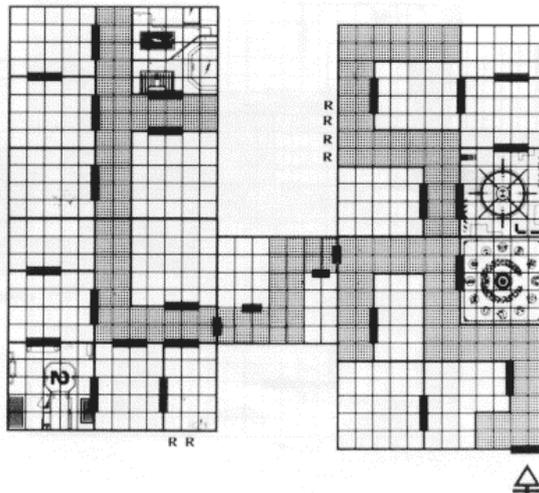
Dritter Einsatz

Einsatz 877/4, Sektor 391, Aufklärung und Zerstörung

Unsere Hellseher haben vorausgesagt, daß ein Chaos-Wesen erscheinen wird, das die Kontrolle über intelligente Maschinen übernimmt. Die Maschinen befinden sich auf einem Sternenschiff-Wrack, das auf bewohnte Welten zutreibt. Das Wrack ist zu ertern und alle Androiden oder Dreadnoughts an Bord sind zu beseitigen, um das Chaos-Wesen zu entmachten.

Den Hauptziel-Chip erhält der Eldar-Spieler, wenn es ihm gelingt, alle 8 Androiden und den Dreadnought zu besiegen.

Eldar Ausrüstung: Alle zur Verfügung stehenden Waffen.



Radar-Blips:
Verstärkungs-Chips:

Alle Radar-Blips.
Alle Chips außer Dreadnought.



Vierter Einsatz

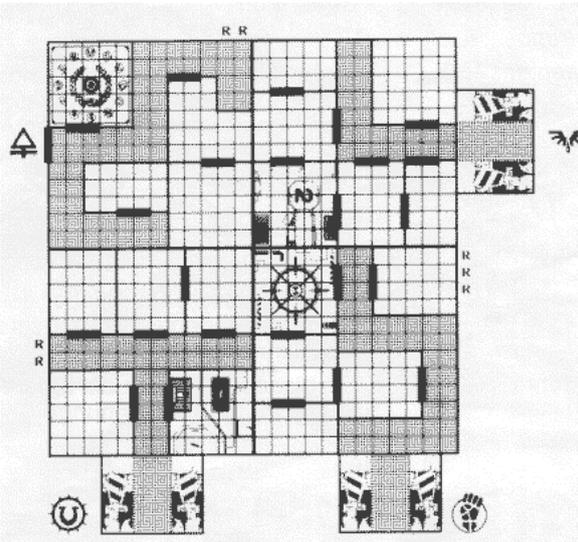
Einsatz 647/5, Sektor 99

Ein alter, unersetzlicher Zeitreise-Computer befindet sich an Bord eines Sternenschiff-Wracks mit dem Code-Namen *Demonicus*. Dieser Computer erlaubt dem Besitzer, längst vergessene Raumtunnels aufzuspueren. Der Computer ist zu finden und in Sicherheit zu bringen.

Den Hauptziel-Chip erhaelt der Spieler, der mit dem Ausruestung-Blip zur Ausgangsbasis zurueckkehrt.

Dieser Einsatz wurde fuer 5 Spieler entwickelt und zeigt, wie die Eldar an Groeueinsatzen beteiligt werden koennen: Ein Spieler befehligt die Chaos-Kraefte, drei weitere uebernehmen je einen GSG-Trupp und der fuenfte setzt einen Patriarchen und vier Eldar Krieger ein. Das Spiel veraeuft normal. Einzige Ausnahme: Der Chaos-Spieler darf zu Beginn seiner Runde von beiden seiner Ereigniskarten-Stapel eine Karte ziehen.

Eldar-Ausruestung: 4 Shuriken-Schleudern, 1 Las-Werfer, 1 Shuriken-Kanone, 1 Holo-Werfer



Radar-Blips:
Vertaerkungs-Chip

Alle Blips und ein Ausruestungs-Blip.
Alle Chips.



Eldar Erfolgstabelle

Erzielte Punkte
10-Mann-Trupp
25 oder weniger

Bewertung

Du hast Deine Vorfahren beleidigt und dich selbst entehrt. Verlasse den Pfad des Kriegers und widme Dich Weniger anspruchsvollen Aufgaben. Im nächsten Spiel beginnst Du mit einem neuen Patriarchen auf der Rächer-Stufe.

26 - 40

Eine durchschnittliche Leistung, aber nicht besonders eindrucksvoll. Zeige im nächsten Spiel mehr Einsatzwillen!

41 - 60

Sehr beachtlich! Die Bücher der Geschichte lobpreisen Deine Taten und Du steigst eine Stufe in der Anerkennung!

61 oder mehr

Ein glorioser Sieg für die Eldar-Rasse! Du steigst zwei Stufen in der Anerkennung!

Erzielte Punkte
5-Mann-Trupp
15 oder weniger

Bewertung

Du hast Deine Vorfahren beleidigt und dich selbst entehrt. Verlasse den Pfad des Kriegers und widme Dich Weniger anspruchsvollen Aufgaben. Im nächsten Spiel beginnst Du mit einem neuen Patriarchen auf der Rächer-Stufe.

16 - 30

Eine durchschnittliche Leistung, aber nicht besonders eindrucksvoll. Zeige im nächsten Spiel mehr Einsatzwillen!

31 - 50

Sehr beachtlich! Die Bücher der Geschichte lobpreisen Deine Taten und Du steigst eine Stufe in der Anerkennung!

51 oder mehr

Ein glorioser Sieg für die Eldar-Rasse! Du steigst zwei Stufen in der Anerkennung!

MB
SPIELE

©1990 Milton Bradley GmbH
Milton Bradley GmbH
Lange Wende 2, D - 4770 Soest
46590 FRG

Entwickelt in Zusammenarbeit mit

GAMES WORKSHOP