

AUFRÜST- SYSTEME

AUSWAHL

Nachdem die Teams ein Szenario ausgewählt haben, darf jedes Team sein Boot mit einem der im Folgenden aufgeführten Systeme aufrüsten. Dies ist jedoch nur in Szenarien möglich, die kein eigenes, szenariospezifisches System vorgeben. (**Beispiel:** Auf der Seekarte Echo können die neuen Systeme nicht aufrüstet werden.)

Jedes Team sollte einvernehmlich entscheiden, welches System gewählt wird. Im Zweifel entscheidet allerdings der Kapitän.

Nachdem die Wahl getroffen wurde, sagt der Kapitän dies an, indem er ruft „**Boot aufrüstet**“.

Sobald sich beide Teams für ein System entschieden haben, teilen sie sich gegenseitig ihr ausgewähltes System mit. Zusätzlich wird der Name des Systems in der „Szenario“ Box auf dem Bogen des Ersten Offiziers eingetragen.

Achtung: Jedes Mal, wenn ein Boot auftaucht, darf der Kapitän ein anderes Aufrüstsystem auswählen. Jeder Wechsel muss dem Gegner mitgeteilt werden, z.B. durch den Ruf „**ASGARD installiert**“.

BENUTZUNG

Alle neuen Aufrüstsysteme nutzen den szenariospezifischen Schalter auf dem Bogen des Ersten Offiziers.

Die zusätzlichen Systeme können entweder **schnell** oder **langsam** aktiviert werden.

Systeme mit **schneller Aktivierung** können genutzt werden, sobald 4 Felder des szenariospezifischen Schalters angekreuzt sind (3 im rundenbasierten Spielmodus)

Systeme mit **langsamer Aktivierung** können genutzt werden, sobald 6 Felder des szenariospezifischen Schalters angekreuzt sind (5 im rundenbasierten Spielmodus).

Die neuen Systeme dürfen nur aktiviert werden, wenn auf dem Bogen des Maschinisten kein GELBES Schadenssymbol (Schleichfahrt+Szenario) angekreuzt ist.

KRAKEN RAKETE



Aktivierung: Schnell

Die KRAKEN ist eine Präzisionswaffe, die genau EINEN Punkt Schaden auf einem beliebigen, vom Kapitän gewählten Feld der Karte verursacht. Benachbarte Felder nehmen dabei keinen Schaden.

Falls die KRAKEN eine Mine trifft (egal welchen Typs), explodiert diese und wird nach ihren Detonationsregeln ausgewertet.

KAOS POLARISATIONS-MINE



Aktivierung: Langsam

Eine KAOS Mine wird genauso wie eine Standardmine gelegt, nur dass ihr Ort mit einem „K“ statt einem „M“ auf der Karte des Kapitäns markiert wird. Der Kapitän kann die Mine danach zu einem beliebigen Zeitpunkt zünden. Eine KAOS Mine verursacht Schockwellen, die sich in geraden Linien horizontal und vertikal ausbreiten. Jedes Boot auf diesen Linien nimmt EINEN Punkt Schaden.

Inseln blockieren die Schockwellen, so dass Boote hinter Inseln vor Schaden geschützt sind. Falls eine Schockwelle auf eine weitere Mine (normal oder KAOS) trifft, explodiert diese und wird nach ihren Detonationsregeln ausgewertet.

Im Gegensatz zu normalen Minen, die stets gezündet werden können, darf zum Zünden einer KAOS Mine kein GELBES Schadenssymbol auf dem Bogen des Maschinisten angekreuzt sein.

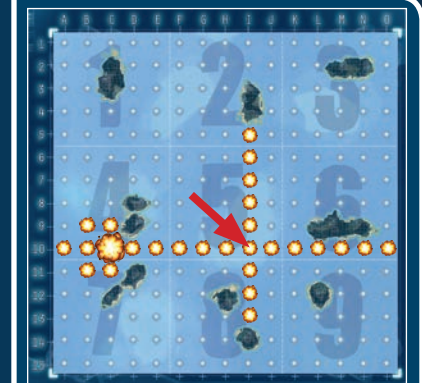
Weitere Klarstellungen:

- KAOS Minen und ihre Schockwellen verursachen niemals indirekten Schaden.
- Falls das Boot auftaucht und der Kapitän das Aufrüstsystem austauscht, müssen alle eigenen KAOS Minen vom Spielplan gelöscht werden.

BEISPIEL



BEISPIEL



Eine KAOS Polarisationsmine zündet auf Feld I10. Sie verursacht einen Punkt Schaden in Spalte I zwischen den Feldern I5 und I15. Jenseits davon wird die Schockwelle durch Inseln aufgehalten. Außerdem verursacht sie einen Punkt Schaden in Zeile 10 und lässt eine Mine auf C10 detonieren.



Matagot



Pegasus Spiele

■ ASGARD SUPER-KAVITATIONSTORPEDO



Aktivierung: Schnell

Der ASGARD Torpedo hat eine Reichweite von **bis zu 6** Feldern. Er bewegt sich dabei stets in GERADER LINIE. Der Kapitän sagt den Einschlagspunkt des ASGARD dabei wie bei einem normalen Torpedo an.

Ein ASGARD Torpedo kann keine Inselfelder überwinden.

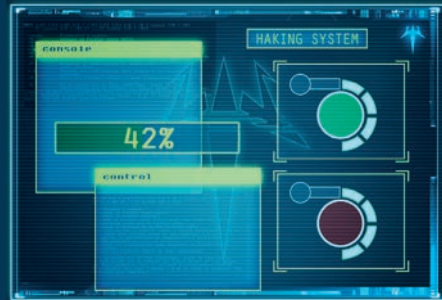
Ein Treffer durch einen ASGARD Torpedo verursacht **2** Punkte Schaden, egal ob der Treffer direkt oder indirekt (d.h. benachbart) erfolgt.

BEISPIEL



Der Kapitän feuert einen ASGARD Torpedo von Feld E2 über 6 Felder auf K2. Das gegnerische Boot auf J1 erleidet 2 Punkte Schaden durch einen indirekten Treffer.

■ TRIDENT HACKINGSYSTEM



Aktivierung: Langsam

Wenn das TRIDENT Hackingsystem aktiviert wird, wählt der Kapitän ein gegnerisches Waffensystem (Mine, Torpedo) oder Ortungssystem (Drohne, Sonar). Jedes dieser Systeme darf pro Boot nur 1x im Spiel gehackt werden.

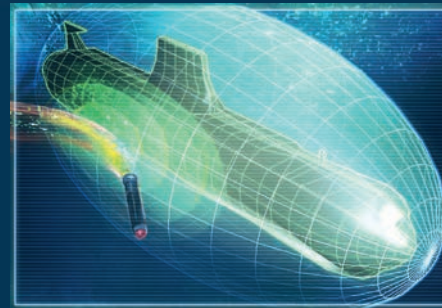
Ein gehacktes System wird auf Null zurück gesetzt, d.h. es werden alle seine Felder auf dem Bogen des gegnerischen Ersten Offiziers gelöscht. Zusätzlich wird der Schalter des Systems mit einem X markiert, um anzuzeigen, dass dieses System bereits gehackt wurde.

BEISPIEL



Der gegnerische Erste Offizier löscht alle Felder des Torpedoschalters. Anschließend markiert er den Schalter mit einen X.

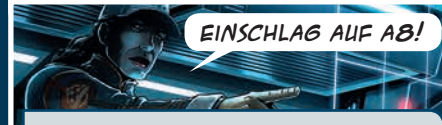
■ MINOS TÄUSCHKÖRPER



Aktivierung: Langsam

Das MINOS System wird aktiviert, nachdem ein Torpedoangriff angesagt wurde, aber BEVOR dessen Koordinaten bekannt gegeben werden. Danach werden die Einschlagskoordinaten des Torpedos angesagt. Der Angriff hat keine Auswirkung, egal ob ein Boot oder eine Mine getroffen worden wäre und das verteidigende Boot muss nicht ansagen, ob der Angriff ein Treffer gewesen wäre.

BEISPIEL



Das verteidigende Boot sagt nicht an, ob der Angriff getroffen hätte oder nicht.

■ ULYSSES REPARATURSYSTEM



Aktivierung: Langsam

Das ULYSSES System erlaubt es, einen Punkt Schaden am Boot zu reparieren, indem ein System des Bootes dauerhaft außer Funktion gestellt wird.

Das ULYSSES System kann sich nicht selbst deaktivieren.

BEISPIEL



Der Erste Offizier löscht einen Schadenspunkt auf seinem Bogen.



Der Schalter der Minen wird durchgekreuzt. Diese können nicht mehr verwendet werden.

