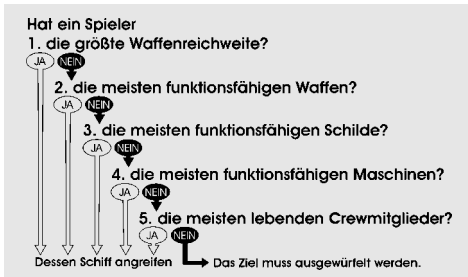


# LEMMINGE IN TÖDLICHER MISSION

## ZUGPHASEN:

### 1. Angreifen des stärksten Gegners in Reichweite



#### Kampfformel:

Anzahl Angriffswürfe bzw. Würfel  
= Waffen des Angreifers  
- (Schilde + Schildstärke des Verteidigers)

#### Treffertabelle:

Würfelwert	Treffer in
1	Teleporter
2	Lebenserhaltung
3	Maschinen
4	Schilde
5	Waffen
6	Crewmitglieder

### 2. Auf katastrophale Systemfehler checken (je 1 W6)

Je 1 W6 für Lebenserhaltung und Schildstärke (vorher festlegen, welcher für welches System gilt!)  
Wenn Würfelwert kleiner gleich Stufe: 1 Lemming stirbt, bei 5 oder 6 wird 1 Lemming geboren.

### 3. Eine der folgenden Aktionen auswählen und durchführen:

- Bewegung
  - Sonnensurfen
  - Kometenflippern
- Planeten-Erkundung
- Nova-Erkundung
- Forschung und Entwicklung
- System-Reparaturen
- Teleporter des Todes
- Trojaner-Geschenk

Anmerkung: Sonnensurfen und Kometenflippern sind KEINE Aktionen, sondern Folgen einer Bewegung und werden direkt anschließend ausgewertet.

#### 1a. Bewegung: Sonnensurfen

Würfelwert	OHNE Strahlenschutz (1 W6)
1-3	Die Anzahl verstrahlter Opfer: Würfelwert x Schildstärke. (Büroklammer verschieben)
4-6	Keine Folgen für die Crew.

Würfelwert	MIT Strahlenschutz (2 W6)
2-3	Das Schiff wird neben eine andere Sonne katapultiert. (Welche, ist Wahl des betroffenen Captains)
4-11	Keine Folgen für die Crew.
12	Die Gravitation zerquetscht das Schiff. Der Spieler gewinnt sofort!

#### 1b. Bewegung: Kometenflippern

Würfelwert	Folgen (1 W6)
1-3	Teile des Kometen prallen vom eigenen Schiff ab und treffen ein anderes - nach Wahl des flipperten Captains! -, das 1 Crewmitglied verliert. (Büroklammer verschieben)
4-6	Kometentrümmer durchbohren die Schiffshülle und töten 1 eigenen Lemming (Büroklammer verschieben).

#### 2. Planeten-Erkundung

Würfelwert	Folgen (1 W6)
1	Heimtückische Eingeborene töten Crewmitglieder. Anzahl: LNW.
2	Eine unbekannte Seuche dezimiert deine Mannschaft. Anzahl: LNW.
3	Verirrt. Crewmitglieder langweilen sich zu Tode. Anzahl: LNW.
4	Du stößt auf alte Aufzeichnungen und verbesserst 1 Entwicklungsstufe deiner Wahl.
5	Du entdeckst ein altes Artefakt und erhältst 1 Schutzmaßnahme. Welche: LNW laut Tabelle
6	Nochmal würfeln. Zeigt auch dieser Wurf eine 6, hast du den Planet der Hohen Klippen gefunden. Viele Crewmitglieder stürzen sich in die Tiefe. Anzahl: LNW mit 2 W6.

LNW = Der Linke Nachbar würfelt mit 1 W6 (sofern nicht anders angegeben).

#### 3. Nova-Erkundung

Würfelwert	Folgen (1 W6)
1-3	Das Schiff gerät in eine Gravitonwelle: 1 Runde aussetzen.
4	Intensive Strahlung tötet 3 Crewmen & vernichtet 2 Maschinen. (Büroklammer verschieben).
5	Schilde fallen aus - Anzahl: Schildstärke des linken Nachbarn
6	Viele Crewmen nehmen während Außenreparaturen am Schiff ihre Helme ab und werden getötet. Anzahl: LNW mit 2 W6. (Büroklammer verschieben).

LNW = Der Linke Nachbar würfelt mit 1 W6 (sofern nicht anders angegeben).

#### 4. Forschung und Entwicklung

Die Entwicklungsstufe verbessert sich sofort. Dann würfelt der Spieler (1 W6): 1-3 = nix passiert, 4-6 = der linke Nachbar (LNW) würfelt für die Folgen:

Würfelwert	Erworbene Schutzmaßnahme (1 W6)
1	Strahlenschutz: Keine Strahlenschäden mehr durch Sonnensurfen oder Nova-Erkundung.
2	Eindämpfungsfelder: Sie halbieren die Zahl feindlicher Angriffe beim Raumkampf (bei Bedarf aufrunden).
3	Pionier-Packs: Weder feindliche Eingeborene noch tödliche Krankheiten (Planeten-Erkundung) dezimieren deine Crew.
4	Antigrav-Schild: Er verhindert das Aussetzen des Spielers (Nova-Erkundung) und den Wurmloch-Sprung (Sonnensurfen).
5	Geburtenkontrolle: Zusätzlich zum Ergebnis der Systemchecks wird immer ein Crewmitglied geboren. (Bei vollzähliger Crew → Luftschleuse)
6	Spezial-Raumanzüge: Bremsdüsen und bessere Helmverschlüsse verhindern den kollektiven Selbstmord der Crew, wenn bei Planeten- & Nova-Erkundung eine 6 gewürfelt wird.

Anmerkung: Wer die erwürfelte Schutzmaßnahme bereits besitzt, erhält keine neue.

#### 5. System-Reparaturen (1 W6)

Der Spieler benennt das reparaturbedürftige System und würfelt. Er repariert so viele defekte Teile des Systems, wie der Würfel Augen zeigt. Ist das System danach VOLLSTÄNDIG repariert, würfelt er für JEDES weitere beschädigte System (1 W6). Zeigt der Würfel weniger als 5 Augen, repariert er ebenso viele Einzelteile des betreffenden Systems.

#### 6. Teleporter des Todes

Pro funktionstüchtigem Teleporter seines Schiffes darf der Spieler 1 Lemming auf ein beliebiges Schiff beamen, das noch am Spiel teilnimmt.

#### 7. Trojaner-Geschenk

Teile eine deiner erworbenen Schutzmaßnahmen mit dem Schiff in Waffenreichweite, das dem Sieg am nächsten ist (Ermittlung in umgekehrter Reihenfolge wie für den stärksten Gegner, beginnend mit den Crewmitgliedern).

SCHEIBENFARBEN: **Blau: PLANET** **Gelb: SONNE** **Grün: KOMET** **Rot: NOVA**

### VOR- UND NACHTEILE DER SYSTEMVERBESSERUNGEN

**Erhöhte Waffenreichweite:**  
PLUS: Man wird wahrscheinlicheres Angriffsziel.  
MINUS: Man muß häufiger auf andere Schiffe feuern.

**Stärkere Schilde:**  
PLUS: Höhere Verluste durch Strahlung und häufiger Systemfehler. MINUS: Kaum noch Verluste durch Waffenfeuer.

**Schnellerer Antrieb:**  
PLUS: Schnelleres Ausnutzen von vorteilhaften Situationen. MINUS: Unwirksam, solange alle Maschinen zerstört sind.

**Verbesserte Lebenserhaltung:**  
PLUS: Häufiger auftretende Systemfehler. MINUS: Unwirksam, solange die Lebenserhaltung völlig zerstört ist.

#### Zusatzregel Rammen

Will man einen anderen Spieler rammen, müssen beide Schiffe am Ende des Zuges auf demselben Feld stehen. Dann würfelt der »rammende« Spieler: 1-4 kein Erfolg, 5-6 jeder hat 6 Angriffe laut Treffertabelle; danach den Gerammten um 1 Feld in Flugrichtung des Rammenden versetzen.