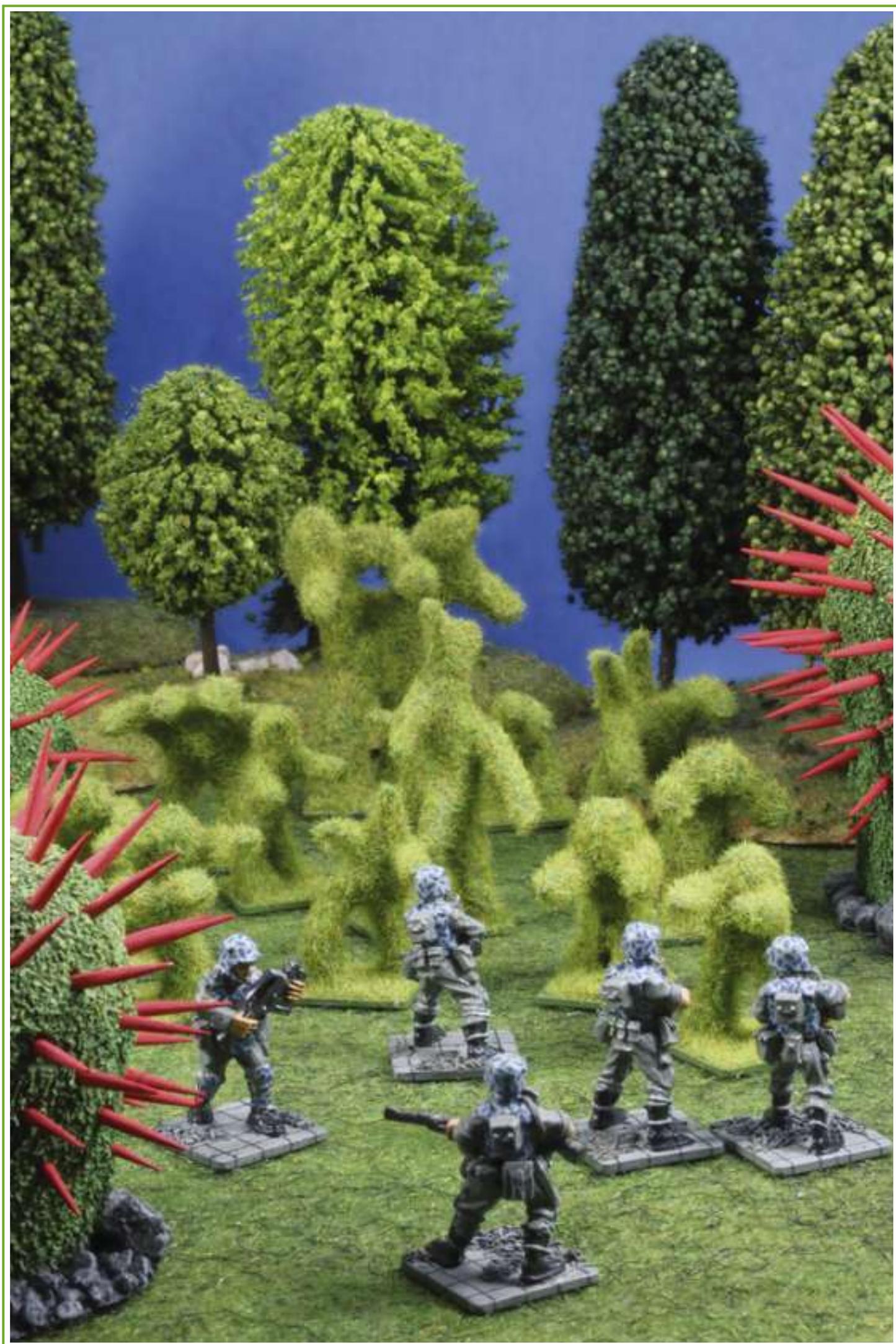


BIOKRIEG

**kostenloses
Vorexemplar**



JEWEL
ZUSATZREGELN



JEWEL II BIOKRIEG

Z U S A T Z R E G E L N

von Markus Still
© 04.05.2015
Alle Rechte vorbehalten.

Illustrationen/Fotos:
Markus Still

Miniaturen-Design:
Mark Copplestone · Markus Still

Entwickelt und hergestellt in Deutschland



für Julian

Inhalt

| | |
|----|-----------------------------------|
| 3 | Impressum |
| 4 | Inhalt Vorwort Das Erwachen |
| 6 | Die Moosmonster |
| 8 | Moosmonster selber machen |
| 10 | Ausblick |
| 11 | LEVEL2-Produkte |

Bei diesem Regelheft sollte außerdem ein Bogen mit Moos-Marken beiliegen. Sollte der Bogen irgendwie abhanden gekommen sein, dann händigen wir ihn gerne kostenlos an einem unserer Messestände aus oder legen ihn einer Bestellung in unserem Webshop bei.

Vorwort

Dieses Zusatzregelwerk ist eine Erweiterung der LEVEL2 Regeln. Zur Verwendung ist das LEVEL1- oder LEVEL2-Regelbuch notwendig.

Im Zentrum von Biokrieg steht eine neue Fraktion: die Natur und die neu erwachten Moosmonster.

Die enthaltenen Regeln sind im Entwicklungsstadium und noch nicht vollständig ausgereift. Außerdem fehlen noch ein paar Regeln und Bilder. Trotzdem ist der Inhalt auf einem Stand, der schon jetzt eine Menge Spielspaß und frischen Wind in LEVEL2-Spiele bringen kann. Nicht zuletzt auch deshalb, weil eine einfache Anleitung zum Modellieren der Spielfiguren enthalten ist.

Die Moosmonster und weitere "Dinge", die im endgültigen Biokrieg-Regelwerk zu finden sein werden, zeigen ihre Stärke vor allem in unüblichen Tabletop-Szenarien oder als neutrale Zusatzfraktion in Kämpfen zwischen zwei anderen Fraktionen. Hier gibt es sowohl für Taktikspieler als auch für Stimmungsspieler und Geländebauer viel auszuprobieren.

Ich wünsche dem geeigneten Leser und allen LEVEL2-Spielern da draußen jedenfalls viel Spaß mit diesem Vorabregelwerk.

Über Feedback, Ideen und rege Diskussion zum vorliegenden Regelwerk im FlyingGames-Forum freuen wir uns sehr.

Viel Spaß beim Spiel wünscht Markus Still

Das Erwachen

Die Disposal Evolution Section (DES) war eine eher unbedeutende Abteilung des Allres-Konzerns, der ziemlich erfolgreich im Müllrecycling tätig war und seine Gewinne hauptsächlich durch die Herstellung und den Einsatz sogenannter Recycling-Crawler machte.

Jason R. Whileman, der Leiter der DES, wurde von der Konzernspitze beauftragt eine ambitionierte Idee zu verfolgen, wie man Wertstoffe ohne großen Aufwand von Restmüll verschiedener Art trennen könnte, um den Wirkungsgrad des Recyclingprozesses zu verbessern.

Man räumte dem Forschungsprojekt keine großen Erfolgchancen ein, und betrachtete das Ganze vor allem als ein konzerninternes Politikum, da für die Unternehmung ein Joint-Venture mit BioNorm aufgezogen wurde, das die langfristigen Beziehungen beider Konzerne stärken sollte.

Ein abgelegenes Konzerngelände auf dem Südamerikanischen Kontinent wurde für die Arbeiten reaktiviert. Mitten in einem toten Waldgebiet des Amazonas war es perfekt geeignet, um nicht allzusehr im Zentrum fremder Beobachtung zu stehen und im Falle eines Fehlschlages keine zu hohen Wellen zu schlagen. Die paar Indios, die von den Ureinwohnern abstammten und in den letzten verseuchten Wäldern ihr Leben fristeten waren keine Bedrohung

Da das Joint-Venture anfänglich kein großes Renommee versprach, wurde eine Gruppe von jungen Wissenschaftlern zusammengestellt, um die Arbeit daran aufzunehmen. Vor allem Biologen und Gentechniker aber auch Verfahrenstechniker und Mediziner begannen an verschiedenen Theorien herumzuzperimentieren. Unter anderen begann die Biochemikerin Dr. Alexa Kuhn dort mit einem kleinen Team an der Transformation von funghiziden Organismen zu arbeiten, nachdem sie durch Zufall eine morphologisch interessante Entdeckung bei Waldpilzen der Umgebung gemacht hatte.

Bereits nach drei Jahren Forschung hatte sie mit anderen Doktoren der Arbeitsgruppe einen genetisch veränderten Pilz entwickelt, dessen Wachstumsgeschwindigkeit und Hunger auf Restmüll alles bisher dagewesene in den Schatten stellte.

Die Entdeckung schlug aus jugendlicher Unachtsamkeit und wissenschaftlichem Egoismus eines Mitarbeiters nun doch ein paar Wellen in beiden Konzernen, und sicherte schließlich in hoch interessierte Kreise des Nexus-Konzerns durch, der seine Informations-Agentur damit





beauftragte, mehr darüber herauszufinden bzw. eine Probe davon sicherzustellen.

Aber wie es der Zufall wollte, scheiterte der damit beauftragte Nexus-Agent an seiner Aufgabe und verstarb bei der Flucht vom Gelände an einem Schuss in den Rücken im nahen Wald, wobei ein Teil der genveränderten Pilzsporen unbeabsichtigt in die freie Natur gelangte.

Das Gelände wurde von einem eilends herbeigeordneten BioNorm-ABC-Abwehrtrupp großräumig gereinigt. Die Sicherheitstruppe der DES auf dem Gelände wurde verdreifacht. Ein paar Köpfe rollten auch wegen des Zwischenfalls. Aber nach ein paar Wochen war die Sache ausgestanden und alle Beteiligten kamen zu dem Schluss, dass der Zwischenfall keine weiteren Konsequenzen habe - ein folgenschwerer Fehler!

Die freigesetzten Pilzsporen waren auf eine Art und Weise aktiv und resistent, dass die ABC-Maßnahmen nicht gegriffen hatten.

Die mikroskopischen Überlebenskünstler setzten sich im Boden fest und sickerten mit dem Regen langsam nach unten, wo etwas großes, altes sein Leben fristete, dass seit dem Absterben des Waldes viele Jahrzehnte lang nur darauf gewartet hatte, dass ein Anstoß von irgendwoher kam, der es wieder aufweckte. Unter dem Forschungsgelände schlief ein gigantischer Pilz, den die Indios seit jeher den Togt'nah, den Gott der Erde nennen. Ein Geflecht von Pilzfäden mit einem Gesamtgewicht von gut 100 Tonnen, das ehemals ein wichtiger Bewohner des Regenwaldes gewesen und nun unter dem abgestorbenen, schwefligen Wald eingeschlossen war, der keine mögliche Nahrung mehr für ihn darstellte. Nun wuchs aber durch die Schicht von Umweltgift ein neuer kleiner Pilz, der auf alles hungrig war und schnell wachsen wollte. Er begann Togt-Nah zu verspeisen.

Wenn legendäre, alte Lebewesen erwachen oder sterben, dann bleibt das den Schamanen der Indios nicht verborgen. Schon gar nicht, wenn beides der Fall ist. Der Indio Tagua-Nahga, was so viel heißt wie Diener des Waldes, nahm natürlich den Hilferuf wahr und begab sich zu dem Konzerngelände, um seinem alten Freund dem Pilz zu helfen. Er lag mehr als zwei Tage auf dem Waldboden und lauschte, betete und vergoss sein eigenes Blut, um die beiden Rivalen zu besänftigen und zu vereinen. Der neue Pilz nahm sein Opfer an, verzehrte

den Schamanen statt des schlafenden Gottes und verband sich mit dessen Geist zu einem Polyfungus.

Dieser begann nun, den vergifteten Wald zu konsumieren und in Erde umzuwandeln. Gleichzeitig kreierte er unablässig Ebenbilder seines toten Dieners, die zwar aus Pilzgeflecht bestanden, aber über den Boden wandeln konnten. Als Polyfungus groß und zahlreich genug war, konsumierte er das Konzerngelände und überzog alles mit Sporen. Die fliehenden Wissenschaftler wurden von den wandelnden Moosmonstern erstickt und ebenfalls konsumiert.

Nur ein paar der Sicherheitsleute entkamen.

Die beiden Konzerne versuchten die Sache erst mal zu vertuschen, aber nach kurzer Zeit wurde der Unfall publik. Die Tri Nation Organization entsandte zwei Kompanien ihrer Interplanetaren Landungstruppen (IPLT) und ließ das Gebiet mit schwerer Artillerie und chemischen Kampfstoffen zerstören. Wenige Wochen später war das Problem endgültig beseitigt und eine bewaffnete Beobachtertruppe blieb zurück.

Doch es ist bereits zu spät, es gibt bereits zahlreiche Ableger in den Weiten des toten Waldes. Sie werden übergreifen auf die Mülldeponien, die das Gesicht der Erde überziehen, und dort gut gedeihen. Die Epidemie der Moosmonster hat im Verborgenen begonnen, ohne dass die Menschheit etwas von der Bedrohung ahnt! Schon bald wird die Gefahr zurück kehren. Stärker denn je. Und dann herrscht Biokrieg.

Die Moosmonster

Die Moosmonster sind der erste kämpfende Figurentyp der Natur-Fraktion. Sie sind aus der Verbindung eines biochemischen Experimentes mit einem Pilz hervorgegangen und werden von der mystisch-schamanistischen Intelligenz des Polyfungus kontrolliert, um die menschliche Bedrohung (oder jede andere Bedrohung) zu neutralisieren, die dem Polyfungus gefährlich werden könnte.

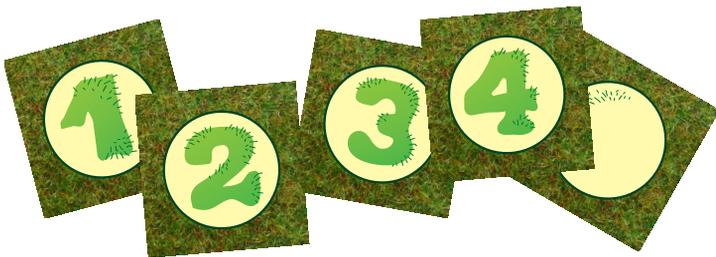
Moosmonster gibt es in verschiedenen Formen, die sich ineinander transformieren können.

Es gibt unterirdische Ansammlungen von Pilzfäden und drei unterschiedliche überirdische Monsterformen – Normale (1), Große (2) und Sehr Große (4).

Unterirdische Pilzfäden (17 Pt. pro Mächtigkeit)

Die unterirdischen Moosmonster haben eine gewisse Mächtigkeit, die durch Moos-Marken der Werte 1 bis 4 repräsentiert werden.

Es gibt auch Moos-Marken des Wertes 0 (leere Marke), die zur Verwirrung des Gegners dienen.



Unterirdische Pilzfäden können entweder nach oben steigen oder sich 5 cm unterirdisch bewegen (6 cm in Waldgebieten). Unter geschlossenen Betonflächen o.ä. können sie sich zwar bewegen, aber nicht nach oben steigen.

Nach oben steigen und sich in beliebige Moosmonster der gleichen Mächtigkeit verwandeln gilt zwar als Aktion, aber die dadurch entstandenen Moosmonster haben dann jedes ihre zwei Aktionen. Wenn Pilzfäden nach oben steigen können sie sich auch aufteilen. Ein Teil der Mächtigkeit kann nach oben steigen und zu Moosmonstern werden, der andere Teil kann unten bleiben sich unterirdisch weiterbewegen. Dabei liegen die Moosmarken stets mit der Grusrückseite nach oben, damit der Gegner die Marken nicht sehen kann. Bei der Umwandlung von Moos-Marken zu Moosmonstern muss die Mächtigkeit natürlich kurz offenbart werden. Wenn ein Teil der Moos-Marken jedoch weiter unter der Erde bleibt, darf der Spieler eine LeerMarke dazu legen. Wenn er die Marken dann später bewegt, kann er die leere Marke und die richtige Marke trennen, damit der Gegenspieler nicht sicher weiß wo sich die Pilzfäden befinden.

Moos-Marken sind durch normale Waffen nicht zu bekämpfen. Solange die Pilzfäden unterirdisch bleiben,

können sie nur von speziellen Waffen bekämpft werden, die unterirdisch wirken.

Moos-Marken können nur direkt zu Beginn der Aktionsphase und nach der Aktionsphase geteilt oder zusammengefasst werden. Hierbei muss der Spieler die Marken seinem Gegner offenbaren. Bei so einer Änderung darf der Spieler immer eine LeerMarke hinzufügen, die er irgendwo auf dem Tisch liegen hat.

Der Spieler darf jederzeit unter seine Moos-Marken schauen, um sich ihre Mächtigkeit in Erinnerung zu rufen.

Pro Mächtigkeit kosten Moosmarken 17 Pt. Man kauft also eine gewisse Gesamtmächtigkeit und bekommt beliebige Moos-Marken mit der addierten Mächtigkeit. Der Naturspieler bekommt außerdem pro 3 volle Mächtigkeit eine leere Marke, die er setzen und bewegen kann, wie jede andere Moos-Marke.

Beispiel: Der Natur-Spieler kauft mit 250 Punkten Moosmonster der Mächtigkeit 14. Er kann damit vierzehn Marken des Wertes 1 oder zehn 1er-Marken und zwei 2er-Marken.

Außerdem bekommt der Spieler 4 leere Marken.

Normalerweise hat ein Spieler das Spiel verloren, wenn sich in der Schluss-Phase einer Runde keine seiner Figuren mehr auf dem Spielfeld befindet. Grundsätzlich gelten unterirdische Figuren auch nicht als auf dem Spielfeld, aber wenn sich in der Schluss-Phase alle Figuren des Naturspielers unter der Erde befinden, hat er dennoch nicht verloren, sondern muss lediglich die Mächtigkeit einer von ihm ausgewählten Moos-Marke um 1 reduzieren.

Moosmonster (17 Pt. pro Mächtigkeit)

Die oberirdisch agierenden Moosmonster haben ebenfalls eine gewisse Mächtigkeit. Normale Moosmonster haben die Mächtigkeit 1, Große 2 und Sehr Große 4, die mit der Mächtigkeit der unterirdischen Pilzfäden ausgetauscht werden kann, indem die Pilzfäden aufsteigen oder die Moosmonster im Boden verschwinden.

Eigenschaften

Sie sind reine Nahkämpfer und können keinerlei Waffen, Rüstung oder Ausrüstung benutzen (Tier).

Moosmonster sind immun gegen Gift, unempfindlich gegen Schusswaffen (W6 weniger Schaden) und unempfindlich gegen Schock (automatische Erholung).

Moosmonster können zu Beginn ihrer Aktion im Boden verschwinden (nicht in geschlossenen Betonboden o.ä.) und zu Moos-Marken gleicher Mächtigkeit werden.

Moosmonster bekommen nur den halben Bewegungsabzug in lichten und dichten Waldgebieten – also 10% und 25% statt 20% und 50%.

Ihr NK-TW bekommt am Waldrand keinen Abzug, weder im Wald noch draußen.

BIOKRIEG

Normales Moosmonster (Mächtigkeit 1)

Basengröße 20 mm

Beweg.: 15cm, TVS 9/7/5, NK-TW +1, Schaden 2W6-1



Großes Moosmonster (Mächtigkeit 2)

Basengröße: 25 mm

Beweg.: 16cm, TVS: 11/9/7, NK: +1, Schaden: 2W6

Verletzung führt zur Verkleinerung auf Norm. Moosm.



Sehr Großes Moosmonster (Mächtigkeit 4)

Basengröße: 30 mm

Beweg.: 18cm, TVS 13/11/9, NK +1, Schaden 2W6+2

Verletzung führt zur Verkleinerung auf Großes Moosm.



Befehle

Moosmonster können nur zwei Befehle ausführen, nämlich Deckung oder Angriff. Den Befehl kann jedes Moosmonster frei am Ende seines Zuges ändern, oder frei wählen, sobald es aus der Erde steigt.

Die Bewegung von Moosmonstern ist bei beiden Befehlen gleich, mit Deckung kann das Moosmonster allerdings nicht selbst in den Nahkampf gehen.

Bei den Befehlsmarken werden nur die Deckung-Marken gelegt. Jedes Monster ohne Marke gilt als mit Angriff-Befehl.

Initiative

Moosmonster würfeln die Initiative mit W6. Wenn sie zahlreicher sind als ihre Gegner, bekommen sie +1.

Aktions-Phase

Moosmonster haben in ihrer Aktions-Phase zwei Aktionen und folgende andere andere Optionen:

- im Boden versinken und zu Moos-Marken werden (Option vor den Aktionen)
- sich in mehrere Monster trennen (Option vor den Aktionen)
- Bewegung oder geduckt halbe Bewegung (Aktion)
- 1 NK-Angriff wenn auf Angriff-Befehl (Aktion)
- mit benachbartem Monster verschmelzen (Option)
- Befehl ändern (Abschluss-Option)

Verschmelzung passiert entweder als erste Aktion mit einem anderen Moosmonster, das noch nicht am Zug war, oder als letzte Aktion mit einem anderen Moosmonster, das bereits am Zug war.

Die Befehlsänderung passiert bei Moosmonstern nie in der Befehls-Phase, sondern stets am Ende ihrer Aktionen.

Moral

Moosmonster müssen niemals einen Moraltest ablegen. Sie kämpfen bis zur letzten Pflanze!

Moosmonster selber machen

Es gibt die Möglichkeit, fertige Moosmonster bei FlyingGames.de zu beziehen, aber der bessere Weg ist, selber welche zu machen. Erstens ist es preiswerter, zweitens kreativer und vor allem hat man dann eine persönliche Armee, auf die man voller Freude hinab blicken kann, wenn sie auf dem Tabletop die gegnerischen Figuren überrennt.

Die folgende Anleitung sollte vor dem Beginn der Arbeit vollständig durchgelesen werden.

Was man braucht

Die Zutaten für eine Moosmonsterarmee sind nicht teuer und auch nicht kompliziert.

- Faustgroßer Klumpen Ton (oder irgend eine andere preiswerte Modelliermasse)
- Speisemesser oder Modelliermesser
- Quadratische Basen in 20, 25 und 30 mm Größe (entweder die von FlyingGames oder selbst ausgeschnittene aus 1mm dickem Karton oder Kunststoffplatte) - für jedes Moosmonster eine.
- Dunkelgrüne Farbe (Acrylfarbe oder Wandfarbe)
- 250 ml Weißleim (am besten einen Eimer oder eine Flasche)
- 5 bis 15 mm breiter, weicher Borstenpinsel
- Tütchen Grassstreu für den Modelleisenbahnbau
- Kleine Schüssel oder Tasse mit Wasser um den Ton feucht zu halten

1. Ton in Stücke zerteilen

Man drücke etwas modellierfertigen Ton auf eine Modellieroberfläche (z.B. Küchenschneidbrett), dass er einen etwa 0,5 cm dicken Teig ergibt.

Für ein kleines Moosmonster schneidet man ein Rechteck von 2 x 3 cm aus. Für ein Mittleres 3 x 5 cm und für ein Großes 4 x 8 cm, oder auch mehr, je nach Bedarf.

Man sollte immer nur ein Stück ausschneiden und den Rest etwas benetzen und am Stück lassen, damit er nicht austrocknet.

2. Das Moosmonster kneten

Für ein normales, kleines Moosmonster mache man drei Schnitte, um Beine und Arme abzuteilen. Dann wird das Moosmonster mit den Fingern (und eventuell vorhandenen Modellierwerkzeugen oder Holzstäbchen) in die gewünschte Form gebracht.

Das ist nicht schwer, denn Moosmonster dürfen ruhig ein bisschen so aussehen wie moderne Kunstwerke.

Unsauberkeiten werden am Ende ohnehin vom Grassstreu verdeckt. Man sollte nur darauf achten, dass die Form nicht zu dünn und zerbrechlich ist.

Zweikomponenten-Knetmasse wie z.B. Milliput ist natürlich auch sehr gut, aber diese Modelliermassen sind meistens teuer und reizend.

1.



2.



2.+3.



4.



3. Auf die Basis kleben

Schon beim Modellieren sollte man darauf achten, dass das Moosmonster auf seine Basis passt und es gleich darauf modellieren. Wenn es trocknet, fällt es wieder von der Basis ab und sollte mit Weißleim aufgeklebt werden.

4. Bemalen

Die getrockneten und aufgebasteten Moosmonster werden entweder mit einem leicht verdünnten Dunkelgrün oder Olivton angemalt, oder richtig mit verschiedenen Grüntönen bemalt, falls es danach nicht mehr mit Modellbaugras bestreut werden soll.

Eine Bestreuung ist jedoch empfehlenswert, weil die Kleberschicht der Figur mehr Bruchfestigkeit gibt. Das gilt natürlich nicht, wenn die Figur aus hochwertiger Zweikomponenten-Modelliermasse geknetet wurde.

5.



5. Begrasen

Wenn die Frabe getrocknet ist, wird das gesamte Moosmonster mit einem Pinsel eingeleimt. Der Leim sollte zügig so aufgetragen werden, dass die ganze Figur und die Basis vollständig weiß ist.

Dann wird die Figur komplett mit Grasstreu überhäuft, damit man nirgends mehr weißen Kleber sehen kann. Das Gras sollte rundherum mit den Fingern leicht angedrückt werden, damit es sich gut mit dem Weißleim verbindet.

Wenn die Figur vollständig "paniert" ist, nimmt man sie an der Basis und dreht sie herum, dass sie nach unten hängt. Mit dem Finger klopft man nun auf die Unterseite der Basis, dass das überschüssige Grasstreu abfällt. Dieses macht man am besten auf einer alten Zeitung, damit man das so aufgefangene Streu wieder verwenden kann.

6. Verschönern

Je nach Geschmack kann man natürlich noch kleine Steinchen und Stöckchen, oder vielleicht sogar noch ein kleines Gebüsch, einen Totenschädel, einen Pilz oder sonst welche Kleinigkeiten auf die Basis kleben.

Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt, um die eigene Moosmonsterhorde zu etwas ganz Besonderem zu machen.

7. Reparieren

Es kann durchaus vorkommen, dass einem Moosmonster mal ein Teil abbricht. Das ist aber gar kein Problem. Einfach ein wenig Weißleim auf die Bruchstelle streichen und die Teile etwa eine Minute lang zusammendrücken.

Ausblick

In der fertigen Biokrieg-Erweiterung werden nicht nur die Moosmonster enthalten sein. Es werden noch sehr viel mehr Monster auf den Spieler der Bio-Fraktion warten.

- Giftrattenschwärme
- verschiedene Spinnenarten
- andere Rieseninsekten
- gefährliche, giftige und fleischfressende Pflanzen
- und natürlich der Polyfungus, das Gehirn der Natur!

Doch auch die Gegner der Bio-Fraktion werden nützliche Dinge finden.

- Verbesserte Ausrüstung gegen unterirdische Bewegung
- Entlaubungsmittel
- mehr Waffen!
- Hintergrundinformationen zum Biokrieg

Und außerdem wird es noch ein paar Szenarios mit Biomonstern und IPLT geben. Außerdem taktische Tipps, wie man die Bio-Fraktion mehr oder weniger hart als dritte Fraktion in normale LEVEL2-Spiele integrieren kann.

Weitere Ideen sind sehr willkommen. Schreib uns eine Mail oder komm ins FlyingGames-Forum.

