

Tutorial Szenario: Die Suche nach dem Artefakt

EINLEITUNG

Goddard, Aspirant der Stählernen Bruderschaft, war in einer misslichen Lage. Man hatte ihn mit der wichtigen Mission betraut, einen experimentellen Plasmakern zu bergen.

Das Vorkriegs-Artefakt war zum Greifen nah und doch so unerreichbar, da eine lokale Gruppe von Super Mutanten ebenfalls Interesse am Plasmakern hatte. Nun war er auch noch auf die Hilfe von diesen primitiven Ödländern angewiesen, um das Artefakt sicherzustellen.

Damit würde er auch gegen einen direkten Befehl vom Ältesten Maxson verstoßen, der eine Beteiligung von Zivilisten ausdrücklich verboten hatte. Grimmig schnappte er sich eine Rohrzanze und lud eine neue Mikrofusionszelle in seine Laser Pistole.

“AD VICTORAM”

SCHLACHTFELDAUFBAU

Das Szenario wird auf einem 36 x 36 Zoll großen Schlachtfeld gespielt.

Der Erkundungsmarker  in der Mitte symbolisiert das Artefakt.

Die Suchmarker  werden, wie in der Abbildung rechts gezeigt, verdeckt auf dem Spielfeld platziert. Es werden folgende Marker benötigt:

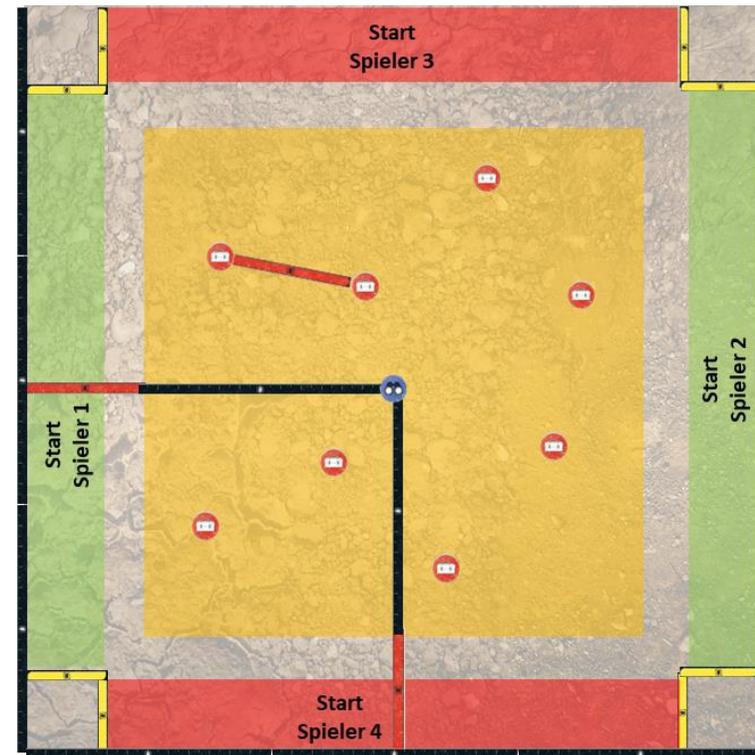


Kein  darf näher als “Rot” an einem anderen  platziert werden.

Die verbündeten Spieler stellen ihre Armeen an den gegenüberliegenden Spielfeldkanten auf.

GELÄNDE

Das Gelände kann beliebig gestaltet werden.



Nicht Maßstabsgetreu

SPIELERANZAHL

4 Spieler.

SPIELDAUER

6 Runden.

MISSIONSZIEL

Erbeute mit einem Modell das Artefakt und verlasse damit das Spielfeld über eine beliebige Spielfeldkante.

SIEGESBEDINGUNGEN

Die gegenüber startenden Spieler 1 & 2 sowie 3 & 4 sind verbündete Teams. Sobald einer der beiden verbündeten Spieler das Missionsziel erfüllt hat, hat das Team automatisch gewonnen.

Kann keiner der 4 Spieler das Artefakt vor Ablauf der letzten Runde vom Spielfeld transportieren, so endet das Spiel unentschieden.

SZENARIOREGELN

Alle Modelle eines Teams gehören zur gleichen Armee und dürfen in beliebiger Reihenfolge aktiviert werden.

Das Artefakt kann geborgen werden, wenn ein erfolgreicher Suchtest in Basekontakt zum  bestanden wurde. Jeder Suchtest kostet eine Aktion.

Wird das Modell mit dem Artefakt ausgeschaltet, so wird ein  an dem Ort platziert, wo das Modell gestorben ist. Das Artefakt kann dann ohne Suchtest mit einer kostenfreien Aktion wieder aufgehoben werden.

ÖDLAND DECK

Folgende Karten werden vorgeschlagen:

Ausrüstung

1 x 10mm Pistol
1 x Comfort Grip
1 x Missile Launcher
1 x Nuka-Cola
1 x Psycho
1 x Stimpak

Gefahrenkarten

1 x Rogue Eyebot
1 x Rigged to Blow

ARMEEVORSCHLÄGE

Die vier Spieler einigen sich im Vorfeld auf ein Punktelimit, wieviel ihre Armeen maximal kosten dürfen. Die Armeevorschläge wurden auf 175 Caps je Spieler limitiert.

Spieler 1
174 Caps

1 x Aspirant Goddard mit T60 Power Armour, Pipe Wrench und Laser Pistol
1 x Settler mit Combat Shotgun

Spieler 2
174 Caps

1 x Sole Survivor mit Laser Rifle
1 x Enslaved Tech mit Pipe Pistol

Spieler 3
175 Caps

1 x Aviator mit Aviator Cap, Baseball Bat und Plasma Rifle
1 x Super Mutant mit Board und Bolt-Action Pipe Rifle

Spieler 4
172 Caps

1 x Brute mit Sledgehammer
1 x Mutant Hound mit Hound Bite