

Größwildjagd im Ödland

EINLEITUNG

Jede Siedlung im Ödland ist nur so stark, wie die vorhandenen Rohstoffe es zulassen. Neben Energie und Wasser ist vor allem Nahrung stetig knapp.

Glücklicherweise haben Eure Kundschafter ein Tal gefunden, das reich an schmackhaften Kreaturen ist – nun müssen sie nur noch erlegt werden. Euer bester Jäger macht sich auf, genau dies zu tun.

Doch solche reichhaltigen Quellen sind auch ein Magnet für andere Jäger. Es liegt Gefahr in der Luft! Werdet Ihr Euch mit den anderen Jägern verbünden und gemeinsam jagen oder wollt Ihr das ganze Fleisch für Euch allein? Nur eine Sache ist sicher im Ödland:

“Krieg.... Krieg bleib immer gleich!”

SCHLACHTFELDAUFBAU

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

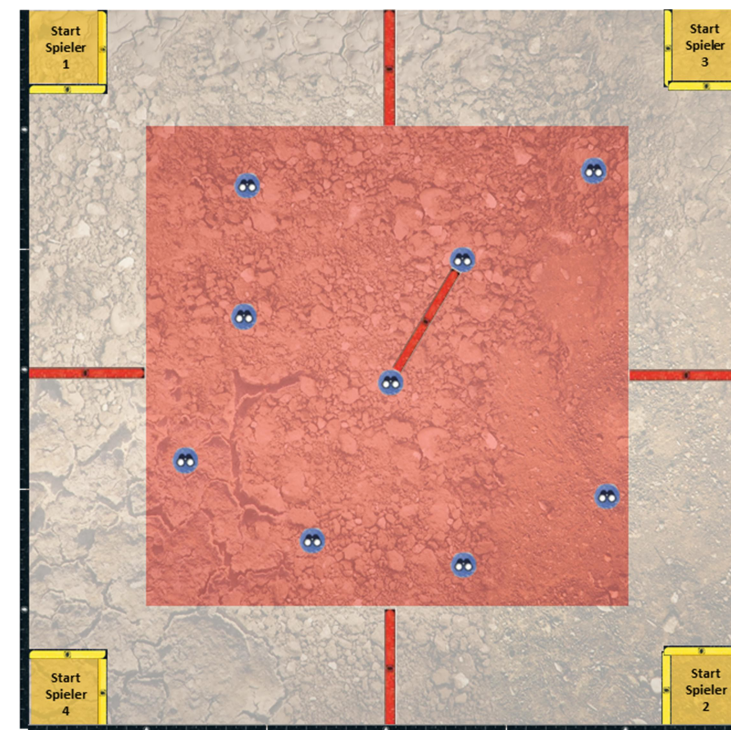
Die Erkundungsmarker  stellen die Kreaturen dar und werden, wie in der Abbildung rechts gezeigt, verdeckt platziert. Je nach wird eine unterschiedliche Anzahl an Markern benötigt. Bei 9 Kreaturen sind zwecks Unterscheidung zum Beispiel die Erkundungsmarker (1-8) und (Blank) erforderlich,

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

Den Spielern wird vor dem Spiel zufällig eine Startzone zugewiesen.

GELÄNDE

Das Gelände kann beliebig gestaltet werden.



Nicht Maßstabsgetreu

SPIELERANZAHL

2 bis 4 Spieler.

MISSIONSZIEL

Sammle mehr Fleischmarker (🍖) als die gegnerischen Spieler.

SPIELDAUER

8 Runden.

SZENARIOSONDERREGELN

Jeder Spieler kontrolliert genau ein Modell. Bei mehr als 2 Spielern wird die Aktivierungsreihenfolge der Spielermodelle jede Runde zufällig ermittelt (zum Beispiel mit einem Würfelwurf).

Jeder Kreatur wird im Vorfeld eine Nummer oder ein Buchstabe zugewiesen.

Sobald ein 🧠 durch einen beliebigen Spieler gewendet wurde, wird der Marker durch die passende Kreatur ersetzt. Diese darf ab diesem Zeitpunkt normal agieren.

Alle Kreaturen werden von der KI gesteuert und agieren autonom. Die Aktivierung der Kreaturen erfolgt immer nach der Aktivierung der Spielermodellen ebenfalls in zufälliger Reihenfolge.

Getötete Kreaturen hinterlassen unterschiedliche Mengen an Fleisch. Sobald eine Kreatur aus dem Spiel entfernt wird, sind Fleischmarker (🍖) in Höhe der Lebenspunkte an dem Ort zu platzieren, wo die Kreatur gestorben ist.

🍖 können von jedem Spieler durch ➡ aufgehoben oder abgelegt werden. Eine Aktion reicht dabei für alle 🍖. Übersteigt zu irgend einem Zeitpunkt die Anzahl der gesammelten 🍖 den aktuellen Stärkewert eines Modells, so gilt es als überladen und bewegt sich nur noch wie in schwierigem Gelände. Dies gilt solange, bis das Modell 🍖 ablegt oder sich sein Stärkewert erhöht.

Wird ein Spielermodell ausgeschaltet, werden bereits erbeutete 🍖 an dem Ort platziert, wo das Modell gestorben ist.

ARMEEN

Die Spieler einigen sich im Vorfeld auf ein Punktelimit, wieviel ihre Spielfigur inklusive Ausrüstung maximal kosten darf.

Die Gesamtkosten der zu jagenden Kreaturen sollten den addierten Kosten aller Spieler entsprechen.

ARMEEVORSCHLÄGE

Spieler 1 150 Caps	1 x Sole Survivor mit Gauss Rifle und Machete
Spieler 2 150 Caps	1 x Master mit Heavy Incinerator und Board
Spieler 3 150 Caps	1 x Paladin mit T-45 Power Armour, Plasma Rifle und Power Fist
Spieler 4 148 Caps	1 x Veteran Raider mit Raider Power Armour, Shishkebab, Pipe Pistol und Overdrive
Neutrale Kreaturen 600 Caps	1 x Young Mirelurk Queen 1 x Mirelurk Hunter 2 x Mirelurk 5 x Mirelurk Hatchling