

EINLEITUNG FÜR UNSERE CROWDFUNDING-UNTERSTÜTZER:

Dieses Szenario wurde für Conventions und Messen entwickelt und dient dazu, interessierten Spielern die aufregende und adrenalingetränkte Spannung von Fireteam Zero näherzubringen. Es ist anspruchsvoll und vermittelt die schwierigen Entscheidungen, die die Spieler als Team treffen müssen. Zugleich verwendet es aber einen angepassten und zunehmenden Schwierigkeitsgrad, um zu verhindern, dass ein Team aufgrund von Unerfahrenheit früh ausgelöscht wird und das Spiel verliert.

Sicher kann man das Spiel auch mit der ersten Mission des Grundspiels erlernen, aber dieses Szenario lässt sich in kürzerer Zeit spielen und eignet sich für noch unentschlossene Gruppen, die die Spielmechanismen erst mit einem „Sicherheitsnetz“ ausprobieren wollen.

Also, lest euch die Regeln des Grundspiels durch, druckt die beiliegenden Karten aus, legt eure Kampfausrüstung und Schutzamulette an und tretet ein paar Monstern in ihre mutierten Hintern!

– Kai von Ulisses Spiele

EINSTIEGSSZENARIO: TESTLAUF

AUFTRITT DER GRÜNSCHNÄBEL

Missionsbesprechung - Abes Logbuch: Also gut, Rekruten! Division Zero mag zwar der Meinung sein, ihr hättet das Zeug zum Monsterjäger, aber das müsst ihr mir erst beweisen. In diesem abgelegenen Waldstück stellen wir eure Fähigkeiten auf die Probe. Pakt euren Kram zusammen und ab dafür!

Ziel der Mission: Vervollständigt den okkulten Würfel, um euer Können zu beweisen.



Brutvorrat:

- Typhons Kinder
- Verdorbene Tiere – 1 pro Held + 2

Reservevorrat:

- Typhons Kinder
- Verdorbene Tiere x 2

Erforderliche Heldenrollen:

Keine

Wendungsdeck:

- Typhons Kinder

Spielaufbau:

Während des Aufbaus erhält jeder Spieler für diese Mission 1

Fokuskarte. Die Spieler erhalten darüber hinaus

die Demo-Fundstückkarte Knochenamulett. Das Spiel dauert 4-5 Runden.

Missionsziele:

- Vervollständigt den Würfel

Aufklärungsdeck:

- Demo-Entdeckung Onyx-Würfelfragment
- Demo-Entdeckung Metallisches Würfelfragment
- Demo-Entdeckung Blutrotes Würfelfragment
- 3 Ereignisse aus dem Grundspiel (idealerweise 1 mit vorteiligem Effekt, 2 mit nachteiligem)

Hinweise zum Aufbau:

Um die Schwierigkeit ganz bewusst zu kontrollieren, könnte es eine gute Idee, sein das Aufklärungsdeck vorher **händisch** wie folgt zusammenzustellen:

- Die **oberste Karte** des Stapels (also die, welche die Spieler beim Durchsuchen eines Brutpunktes als erste finden werden) sollte ein zufälliges **Ereignis** sein.
- Danach folgt die Karte *Metallisches Würfelfragment*.
- Danach folgt wieder ein **Ereignis**.
- Danach folgt die Karte *Onyx-Würfelfragment*.
- Die übrigen Karten können dann zufällig folgen.

Alternativ kann man die Ereignisse auch völlig zufällig auswählen und mischen, statt darauf zu achten, dass sie eine bestimmte Reihenfolge haben oder zwei davon vorteilig für die Helden sind. Dabei ist zu beachten, dass dadurch die Schwierigkeit des Szenarios zunehmen kann, insbesondere wenn drei nachteilige Ereignisse zum Einsatz kommen.

Wir empfehlen, die regulären Karten des Spiels mit Kartenhüllen zu versehen. Die Karten dieses Szenarios sollten ausgedruckt und zu nicht verwendeten Aufklärungskarten des Spiels in die Kartenhüllen geschoben werden, damit sie im Aufklärungsstapel nicht auffallen.



Was soll das abfällige Schnauben, Frischling? Denkst du, das Foto wäre irgendwas aus „Weird Tales“? Vielleicht nur eine von Pickmans durchgeknallten Kritzeleien? Mitnichten, mein Freund. Dein Grinsen wird dir schon noch vergehen, wenn dir diese Viecher gleich ihren stinkenden Atem in den Nacken schnauben.