

# Szenario 1 – Eine neue Hoffnung



## 1 Situation

Die Aliens rücken immer weiter vor. Doch noch gibt es Hoffnung. In den Archiven wurden Pläne für mächtige Waffen gefunden. Allerdings liegt ein zum Schmieden der Waffen benötigtes Artefakt mittlerweile in feindlichem Gebiet. Ein Einsatz für das spezielle Spezialkommando!

## 2 Ziel

Ziel des Spiels ist es das Artefakt vor Ablauf der Zeit zu finden und in der Aufstellungszone der Spieler in Sicherheit zu bringen.

## 3 Aufbau

### 3.1 Spielfeld

Das Spielfeld hat eine Größe von 60 cm x 60 cm. Auf dem Spielfeld werden 10 – 12 Geländestücke verteilt. An mehreren der Geländestücke werden Missionsmarker verteilt. Diese stellen die möglichen Verstecke des Artefakts dar und können von den Spielern im Lauf des Spiels erkundet werden (s. 4.1). Die Missionsmarker

sollten mit Zahlen von 1 – 20 beschriftet sein. Die Menge kann frei gewählt werden. Die Nummern werden zufällig ausgewählt und müssen verdeckt sein.



Bei Testspielen hat sich die Zahl von zwei Missionsmarkern pro Spieler bewährt.

### 3.2 Aufstellungszone

Die Glücksbärchies beginnen das Spiel an der Mitte einer der

Spielfeldkanten.

### 3.3 Gegner

Es werden folgende Gegner auf der Spielfläche verteilt:

*Baby Bärchi, Zerfleischer, Brutmutter, 3 Schleuderer, 3 Schlitzer und 1 Beißer pro Spieler*

### 3.4 Zeitleiste

Die Zeitleiste sollte 40 – 50 Felder umfassen.



## 4 Szenarioaktionen

### 4.1 Erkunden

Eine Figur in Basenkontakt mit einem der ausgelegten Missionsmarker kann diesen **Erkunden**.

Dazu wird ein W20 geworfen. Entspricht das Würfelergebnis der am Missionsmarker notierten Zahl, dann wurde das Artefakt gefunden und kann vom Spieler aufgenommen werden. Bei einem abweichenden Ergebnis wird die Differenz zur Zahl am Missionsmarker gebildet und die in der folgenden Tabelle für die Differenz vorgesehenen Karten gezogen.

Differenz	Karten
1 - 4	1x Ausrüstung
5 - 9	1x Ereignis
10+	2x Ereignis

Tabelle 1

## 5 Spielende

Das Szenario endet, wenn das Artefakt sicher in die Aufstellungszone gebracht wurde oder wenn alle Glücksbärchies das Ende der Zeitleiste erreicht haben.

