

MIKE LANGLOIS - CHRISTIAN LEONHARD - LOÏC MUZY

[FIRETEAM] [Z E R O]

REGELHEFT

PLAY  WIN

 ULISSES
SPIELE

EMERGENT
GAMES

ARCHIV DIVISION ZERO - FREIGABE ZULU - VERTRAULICH
ARTEFAKT-ÜBERGRIFFE - ZUSAMMENFASSUNG

ARTEFAKT-BESPRECHUNG



ARTEFAKT - DEFINITION

Das Artefakt wird in diesem Kontext definiert als ein physikalisches Objekt unbekannter Herkunft, das die Fähigkeit besitzt, sich einen menschlichen Wirt einzuverleiben und dessen Intellekt durch seinen eigenen zu verdrängen. Ist es einmal im Besitz eines menschlichen Wirtes, beginnt das Artefakt rasch damit, eine Armee herzustellen und seinen Einflussbereich exponentiell auszudehnen. Ein einzelner unkontrollierter Ausbruch hat das Potential, den Planeten innerhalb eines Zeitraumes von vier bis sechs Wochen zu überwältigen.

KONTAKTCHRONIK

Der erste bekannte Ausbruch ereignete sich am 21. September 1914, kurz nach der Schlacht an der Marne im Ersten Weltkrieg. Französische Infanterie und Truppen des Britischen Expeditionskorps trafen auf tausende schmelzende Männer in Uniformen sowohl der Deutschen als auch der Alliierten. Diese tödlichen Kreaturen erwiesen sich als nur schwer zu töten und überrannten die vereinten Truppen rasch.

Durch einen seltenen Glücksfall kam es dazu, dass eine französische Artillerieeinheit mit drei 105mm-Artilleriegeschützen vom Typ L13S einen sich bewegenden Turm aus Augen und Gliedern ausmachte und zerstörte, bevor ihre Stellung überrannt wurde. Hätten sie dies nicht getan, geht man davon aus, dass der Ausbruch sich binnen weiterer vierundzwanzig Stunden so weit ausgebreitet hätte, dass er nicht mehr hätte eingedämmt werden können. Die Menschheit, wie wir sie kennen, würde nicht länger existieren.

Analytiker der Division Zero sind zu folgenden Schlussfolgerungen und Empfehlungen gelangt:

- Auch wenn die Herkunft der Artefakte noch immer ungeklärt ist, scheinen sie nur dort aktiv zu werden, wo Leben in großem Umfang verloren gegangen sind. Man geht davon aus, dass eine kritische Schwelle des Blutvergießens nötig ist, um sie zu wecken. Es ist nicht bekannt, weshalb Schlachten in der Geschichte nicht schon früher Artefakt-Zwischenfälle nach sich gezogen haben. Dennoch ist zu erwarten, dass das Ausmaß des Blutvergießens in diesem neuen Weltkrieg sie in Scharen anlocken wird, die es in der menschlichen Geschichte noch nie zuvor gegeben hat.
- Größe und Macht von Wirt und Armee des Artefakts wachsen in einer exponentiellen Kurve an. Je früher sie angegriffen werden, desto leichter sind sie zu eliminieren.
- Analytiker haben den Begriff Zero-Limit geprägt, um den Punkt zu beschreiben, an dem militärische Stärke oder Kriegsgerät nicht mehr ausreicht, um einen Übergriff durch ein Artefakt aufzuhalten. Das Zero-Limit für in der Vergangenheit angetroffene Artefakte scheint sich in einem 14 bis 28 Tage dauernden Fenster nach Assimilierung des menschlichen Wirts zu bewegen.

VERTEIDIGUNGSPROTOKOLL

Prämisse Eins: Es ist nicht möglich, ein stehendes Heer aufzustellen, das sowohl mächtig als auch mobil genug ist, um einen großflächigen Artefakt-Zwischenfall einzudämmen, besonders nicht in Anbetracht der eingeschränkten Verfügbarkeit von Kriegsgerät.

Prämisse Zwei: Ein globales Netzwerk zur Informationsbeschaffung ist bereits vorhanden und artefaktbezogene Aktivität ist aufgrund ihrer Ungewöhnlichkeit leicht zu identifizieren.

Schlussfolgerung: Frühe Entdeckung innerhalb der ersten Woche eines Ausbruchs erlaubt es einer kleinen, hochspezialisierten Einheit, Artefakt-Zwischenfälle in ihrer frühen Phase auszumachen und zu neutralisieren, solange sie sich noch in ihrem verwundbaren Entwicklungszyklus befinden.

- Die einzelnen Teammitglieder müssen aufgrund ihrer Kompetenz und mentalen Zähigkeit ausgewählt werden, nicht aufgrund vorbildlicher Akten.
- Ein Experte für arkane Überlieferungen muss ins Team eingegliedert werden.
- Es wird ebenfalls empfohlen, ein Medium von Division K hinzuzufügen, um die Leistungsfähigkeit im Feld zu erhöhen.

ARTEFAKTFRAGMENTE

Es scheint, als ob Fragmente eines beschädigten Artefakts oder sogar manche Teile seines Wirts beträchtliche Machtrückstände aufweisen. Wenngleich die Forschungsergebnisse von Division Zero in dieser Hinsicht nur beschränkt sind, ist anzunehmen, dass andere hochmotivierte Gruppierungen sie mit vernichtender Wirkung einsetzen könnten. Das Wunderwaffenprogramm der Deutschen ist diesbezüglich besonders besorgniserregend. Dieses Komitee ist der Ansicht, dass Artefaktfragmente nicht sicher eingesetzt oder gelagert werden können, und hat daher den alliierten Truppen nahe gelegt, derartige Forschung nicht zu betreiben.

PSYCHOLOGIE UND ABSICHTEN VON ARTEFAKTEN

Unbekannt

SCHWÄCHEN VON ARTEFAKTEN

Unbekannt

INHALT



5 HELDENFIGUREN

5 HELDEN-REFERENZKARTEN



13 TYPHONS-KINDER-FIGUREN



1 GLÜCKSMÜNZE



12 INFORMATIONSMARKER



6 MACHT-MARKER



1 BEDROHUNGSMARKER



1 STARTSPIELER-MARKER



1 AUSWEGPUNKT-MARKER



12 BRUT-MARKER



13 SPEZIAL-INFORMATIONSMARKER



8 SEKTORTEILE



1 BEDROHUNGSLISTE



2 SPEZIALISTENFIGUREN



2 SPEZIALISTEN-REFERENZKARTEN



13 HÄSCHER-FIGUREN



64 AKTIONSKARTEN



64 AUFRÜSTUNGSKARTEN



21 ZIELKARTEN



55 AUFKLÄRUNGSKARTEN



24 FOKUSKARTEN



24 WENDUNGSKARTEN



9 MONSTERREFERENZKARTEN



13 INFIZIERTEN-FIGUREN



8 ANGRIFSWÜRFEL (6-SEITIG, SPEZIELL)
1 AKTIVIERUNGSWÜRFEL (6-SEITIG, SPEZIELL)
1 BRUTWÜRFEL (12-SEITIG, STANDARD)





1942 VERSCHWANDEN VIER SOLDATEN AUS DEM AUSBILDUNGSPROGRAMM DES NEU GEGRÜNDETEN FIRST RANGER BATTALION. IHRE NAMEN WURDEN VON DER EINSCHREIBELISTE GETILGT. WEGEN IHRER EINZIGARTIGEN FÄHIGKEITEN AUSGEWÄHLT, WÜRDEN SIE IM GEHEIMEN GEGEN SCHRECKLICHE ÜBERNATÜRLICHE FEINDE UND ÜBERWÄLTIGENDE WIDRIGKEITEN KÄMPFEN.

DIES IST IHRE GESCHICHTE.

Fireteam Zero ist ein kooperatives Spiel um den Kampf gegen übernatürliche Schrecken. Die Spieler übernehmen die Rolle eines Sonder-Einsatzkommandos, das während des Zweiten Weltkriegs hinter die feindlichen Linien gesandt wird, um lebende Artefakte zu bekämpfen, die erschienen sind, um sich am Chaos und Blutvergießen des Krieges zu laben. Werden sie nicht eingedämmt, bedrohen diese Artefakte die Zukunft des Lebens auf der Erde.

In jeder Partie müssen die Helden sich beeilen, eine Reihe von Missionszielen ausfindig zu machen und zu erfüllen, während eine unaufhaltsame Flut aus Monstern auf sie einströmt, die ihnen nach dem Leben trachten. Haben sie Erfolg, überleben sie, um an einem anderen Tag weiterzukämpfen. Wenn sie versagen ... nun, sagen wir, Versagen ist keine Option.

MISSIONEN UND OPERATIONEN

Jede Partie **Fireteam Zero** umfasst eine einzelne Mission aus dem Missionshandbuch. Diese Missionen sind zu zusammenhängenden Serien zusammengefasst, die Operationen genannt und im Verlauf mehrerer Partien gespielt werden. Wenn du eine Operation spielst, fängst du üblicherweise mit der ersten Mission dieser Operation an und fährst dann (sofern du erfolgreich bist) in weiteren Partien mit den nachfolgenden Missionen fort.

Es ist auch möglich, nur eine einzelne Mission zu spielen, ohne eine ganze Operation durchzuspielen, falls dir das besser gefällt. Wenn du dies tust, kannst du jede Mission aus jeder beliebigen Operation frei auswählen.

[Anmerkung: In den späteren Missionen einer Operation stehen die Helden stärkerem Widerstand gegenüber als in früheren. Sei auf der Hut!]

SPIELAUFBAU

1. MISSION AUSWÄHLEN

Die Spieler entscheiden sich gemeinsam für die **Mission**, auf die sie gehen möchten, und schlagen dann die Missionsbesprechung im Missionshandbuch auf.

2. HELDEN AUSWÄHLEN

Die Spieler wählen einen Spieler aus, der den **Startspieler-Marker** nimmt, entweder indem sie sich gemeinsam einigen oder ihn zufällig ermitteln. Anschließend wählt jeder, beginnend mit diesem Spieler, im Uhrzeigersinn den **Helden** aus, den er in der aktuellen Mission spielen möchte, und nimmt sich auch die Referenzkarte jenes Helden.

Wichtig: Jeder Held gehört einer von vier Rollen an, die auf seiner Referenzkarte zu finden ist. Gibt die Missionsbesprechung eine bestimmte Rolle vor, die für die jeweilige Mission notwendig

ist, muss jemand den angegebenen Helden auswählen oder ihr werdet eure Mission nicht abschließen können!

[Anmerkung: Das Grundspiel enthält zwei Führungshelden (Abe und Maxine), die das Team mit einer ausgewogenen Mischung aus Fähigkeiten unterstützen, einen Nahkampfhelden (Shad), der ein Meister des Handgemenges ist, einen Scharfschützenhelden (Frank), der darauf spezialisiert ist, Ziele aus der Entfernung auszuschalten, und einen Sprengkommandohelden (Don), der explosives Sprengmaterial mit vernichtender Wirkung einsetzt. Beachte jedoch, dass für jede Rolle nur ein einzelner Kartensatz zur Verfügung steht, was bedeutet, dass Abe und Maxine nicht an derselben Mission teilnehmen können, sofern du nicht einen zweiten Kartensatz besitzt.]

[Solospiel: Fireteam Zero ist ein truppbasiertes Spiel um ein Team aus Helden, die gemeinsam versuchen eine Mission zu erfüllen, und viele ihrer Fähigkeiten wurden für diesen Zweck entworfen. Wenn du das Spiel also alleine spielst, solltest du daher zwei Helden auswählen und sie beide spielen, so als wäre es ein Spiel mit zwei Spielern.]

3. HELDEN AUSTRÜTEN

Jeder Spieler nimmt sich die **Aufrüstungs-, Aktions- und Fokuskarten**, die zu der Rolle seines Helden gehören.

Jeder Spieler sucht all diejenigen **Aufrüstungskarten** heraus, die er laut Missionsbesprechung verwenden darf, und mischt sie mit seinen **Aktionskarten** zusammen, um das **Aktionsdeck** zu bilden.

[Anmerkung: Aufrüstungskarten sind mit einem Stern in der Mitte markiert. Jeweils vier identischen Karten bilden einen Satz – wenn du also eine Aufrüstung auswählst, mischst du alle vier Karten dieses Typs in dein Deck!]



Jeder Spieler sucht sich so viele **Fokuskarten** heraus, wie er laut Missionsbesprechung verwenden darf, und legt sie offen auf den Tisch.

[Anmerkung: Aktionskarten (inklusive Aufrüstungen) sind die Karten, die du während des Spiels ausspielen wirst, um diverse Aktionen auszuführen. Fokuskarten bleiben für den Verlauf der gesamten Mission vor dir liegen und verleihen dir besondere Fähigkeiten!]

Alle übrigen Aufrüstungs- und Fokuskarten werden in dieser Mission nicht verwendet und sollten in die Spielschachtel zurückgelegt werden.

4. SPIELBRETT VORBEREITEN

Lege die passenden **Sektorteile** in der richtigen Anordnung aus, wie in der Missionsbesprechung beschrieben.



Lege die 12 **Brut-Marker** aufgedeckt in beliebiger Reihenfolge auf den angegebenen Orten aus.



Lege den **Auswegpunkt-Marker** auf den angegebenen Ort, sofern ein solcher vorgegeben ist.



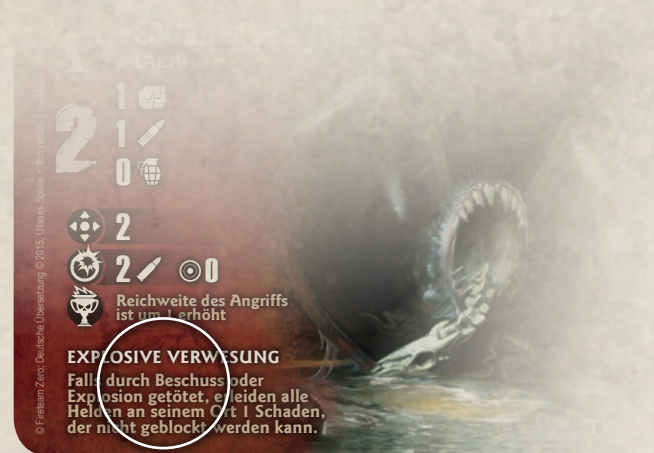
Umfasst die Mission ein Bossmonster, lege einen **Macht-Marker** auf die angegebene Stelle, um den Ort zu kennzeichnen, an dem es später erscheinen wird.

5. BEDROHUNGSLEISTE VORBEREITEN

Lege die **Bedrohungsleiste** in die Nähe des Spielbretts. Lege den **Bedrohungsmarker** auf das erste Feld der Leiste. Mische die von der Missionsbesprechung vorgegebenen **Wendungskarten** und lege sie verdeckt in die Nähe der Bedrohungsleiste.

6. INFORMATIONEN ZUSAMMENTRAGEN

Suche die von der Missionsbesprechung vorgegebenen **Monsterreferenzkarten** und **Zielkarten** heraus und lege sie offen in die Nähe des Spielbretts.



[Anmerkung: Achte auf das Attribut auf der Referenzkarte jedes Monsters. Dies sind spezielle Regeln, die diesem Monster eigen sind und angewandt werden sollten, wenn die entsprechende Situation eintritt.]

Mische die **Ereigniskarten**, ziehe davon so viele, wie in der Missionsbesprechung angegeben, und lege die übrigen in die Spielschachtel zurück. Suche anschließend die von der Missionsbesprechung vorgegebenen **Entdeckungskarten** heraus und mische sie mit den zuvor ausgewählten **Ereigniskarten**, um das **Aufklärungsdeck** zu bilden.

[Anmerkung: Das Aufklärungsdeck sollte stets aus genau 12 Karten bestehen!]



7. GLÜCKSMÜNZE VORBEREITEN

Lege die **Glücksmünze** mit der Kopfseite nach oben in die Nähe des Spielbretts.

8. MONSTER PLATZIEREN

Suche die **Monsterfiguren** heraus, die den **Brutvorrat** bilden, wie von der Missionsbesprechung vorgegeben. Würf für jede den Brutwürfel und platziere sie auf dem Ort, der den entsprechenden Brut-Marker enthält.

Einige Missionen geben unter Umständen zusätzliche Monster an, die in einen **Reservevorrat** kommen. Solche Monsterfiguren sollten für den späteren Gebrauch beiseite gestellt werden, wenn sie für spezielle missionsabhängige Effekte gebraucht werden.

9. HELDEN PLATZIEREN

Platziere beide **Spezialistenfiguren** auf dem in der Missionsbesprechung ausgewiesenen Startpunkt, zusammen mit der **Heldenfigur** jedes Spielers.

SPIELABLAUF

Fireteam Zero wird über eine Reihe von Spielrunden gespielt, von denen jede aus drei Phasen besteht, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden:

1. DIE TAKTIKPHASE, in der die Helden neue Karten ziehen und die Möglichkeit haben, einen Taktischen Schlag auszuspielen.

2. DIE HELDENPHASE, in der jeder Spieler sich über das Spielbrett bewegen und Aktionen ausführen kann.

3. DIE BEDROHUNGSPHASE, in der sich Monster bewegen und angreifen und neue Monster das Spielbrett betreten. Auch die Bedrohungsleiste rückt während dieser Phase weiter, was zu neuen spielverändernden Nachteilen für die Helden führen kann.

TAKTIKPHASE

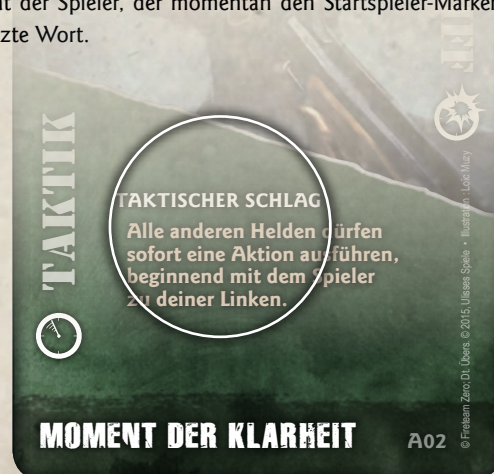
Während der Taktikphase werden die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt. In der ersten Runde des Spiels werden die ersten zwei Schritte übersprungen und direkt zu Schritt 3 übergegangen.

1. Startspieler ermitteln (in erster Runde überspringen)

Der Spieler, der aktuell den Startspieler-Marker besitzt, gibt diesen an den Spieler zu seiner Linken weiter.

2. Einen Taktischen Schlag ausspielen (in erster Runde überspringen)

Ein Spieler (und nur einer) darf einen Taktischen Schlag von seiner Hand ausspielen, wenn er dies wünscht (siehe „Taktischer-Schlag-Karten“, S. 9). Möchten mehrere Spieler einen Taktischen Schlag ausspielen und die Gruppe kann sich nicht darauf einigen, wer es tut, hat der Spieler, der momentan den Startspieler-Marker besitzt, das letzte Wort.



[Anmerkung: Taktische Schläge besitzen mächtige, weitreichende Effekte, die sich auf Sektorteile oder gar das gesamte Spielbrett auswirken!]

Ein Spieler, dessen Held niedergeschlagen wurde (siehe „Niedergeschlagen“, S. 8), darf keinen Taktischen Schlag ausspielen, und sein Held kann auch nicht von einer solchen Karte betroffen werden, die von einem anderen Spieler ausgespielt wurde.

3. Karten ziehen

Wurde der Taktische Schlag abgehandelt (oder eine Gruppenentscheidung getroffen, keinen auszuspielen), zieht jeder Spieler, der **keinen** Taktischen Schlag ausgespielt hat, genügend Aktionskarten von seinem Deck, bis er wieder eine **volle Hand** besitzt (normalerweise 5 Karten). Hat jemand einen Taktischen Schlag ausgespielt, zieht dieser Spieler keine Karten.

[Anmerkung: Einen Taktischen Schlag auszuspielen, kann dir einen mächtigen vorübergehenden Vorteil verschaffen, aber es braucht auch deine Handkarten auf und macht dich somit einem Angriff gegenüber verletzlicher.]

Ein Spieler, dessen Held niedergeschlagen wurde (siehe „Niedergeschlagen“, S. 8), darf normal Karten ziehen.

Ist dein Deck aufgebraucht, mische deinen Ablagestapel sofort neu, um ein neues Deck zu bilden.

[Anmerkung: Weist dich ein Karteneffekt an, Karten zu ziehen, kannst du dies tun, selbst wenn du dadurch deine normale volle Hand überschreitest! Du ziehst dann einfach keine Karten während der Taktikphase, solltest du diese Anzahl bereits erreicht (oder überschritten) haben.]

HELDENPHASE

Während der Heldenphase agieren die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler, der momentan den Startspieler-Marker besitzt. In deinem Zug kannst du normalerweise deinen Helden um eine Entfernung **bewegen**, die seiner Geschwindigkeit entspricht, und eine **Aktion** ausführen. Sowohl Bewegen als auch eine Aktion auszuführen ist optional und du darfst deine Aktion entweder vor oder nach dem Bewegen und sogar währenddessen ausführen.

Wurde dein Held niedergeschlagen (siehe „Niedergeschlagen“, S. 8), musst du zu Beginn deines Zuges entscheiden, ob du ihn entweder niedergeschlagen lassen willst und dadurch deinen Zug aussetzt oder aber deinen Zug normal absolvierst.

BEWEGEN

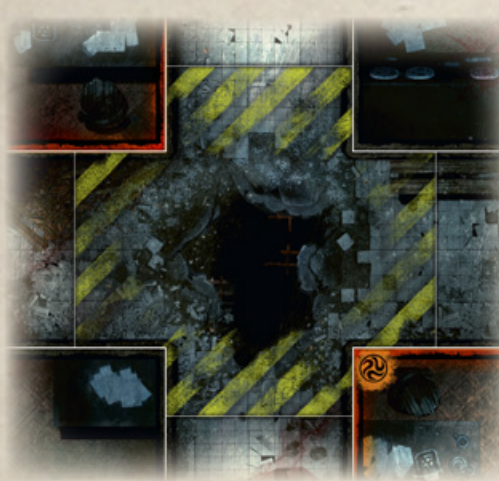
Wenn sich ein Held bewegt, dann bewegt er sich von einem angrenzenden Ort zum nächsten, bis zu einer Entfernung, die seiner Geschwindigkeit entspricht. Dein Held hat normalerweise eine Geschwindigkeit von Zwei, was bedeutet, dass er sich eine Entfernung von insgesamt zwei Feldern von seinem Startort aus bewegen darf.

[Anmerkung: Beachte, dass Orte auch als angrenzend gelten, wenn sie sich lediglich diagonal berühren!]

Ist ein Ort als *schwieriges Gelände* gekennzeichnet, kostet es einen Helden **zwei** Bewegungsschritte, statt nur einem, um ihn zu betreten. Beide Bewegungsschritte müssen zur selben Zeit ausgegeben werden – du kannst dich in einem Zug nicht halb auf einen schwierigen Ort bewegen und dann in deinem nächsten den Rest des Weges gehen. Monster sind von schwierigem Gelände nicht betroffen und dürfen sich frei auf solche Orte bewegen.



Ist ein Ort als *unpassierbares Gelände* gekennzeichnet, darf ein Held ihn überhaupt nicht betreten. Nicht einmal Monster können unpassierbare Orte betreten.



Spezialisten schützen

Wenn du deinen Helden von einem Ort weg bewegst, der eine oder mehr Spezialistenfiguren enthält, darfst du entscheiden, beliebig viele dieser Spezialisten mitzunehmen, wenn du dies wünschst. Ist dein Held der einzige an jenem Ort, **musst** du alle Spezialisten mitnehmen – du darfst dich **niemals** dazu entscheiden, sie ohne einen Helden zurückzulassen, der sie schützt!

[Wichtig: Diese Einschränkung gilt selbst dann, wenn deine Bewegung unfreiwillig ist. Zwingt dich ein Monster oder Ereignis dazu, dich an einen bestimmten Ort zu bewegen, müssen alle Spezialisten, die du schützt, mit dir mitkommen, es sei denn, es gibt einen weiteren Helden, der für ihren Schutz sorgt.]

[Anmerkung: Die Spezialistenfiguren stellen nichtkämpfende Missionsspezialisten dar, die das Team begleiten und geschützt werden müssen (siehe „Spezialisten“, S. 10).]

Fliehen

Du darfst deinen Helden normalerweise **nicht** von einem Ort weg bewegen, der mehr Monster als aktive Helden enthält. Diese Einschränkung gilt nur für normale Bewegungen, die auf deiner Geschwindigkeit basieren und während deines eigenen Zuges

ausgeführt werden. Spezielle einmalige Bewegungen, wie etwa solche, die durch ein Ereignis, eine Reaktion oder einen Taktischen Schlag verliehen werden, werden nicht durch die Anwesenheit von Monstern eingeschränkt.

[Anmerkung: Beachte, dass die Spezialisten nicht als „Helden“ gelten und somit bei diesem Vergleich nicht berücksichtigt werden!]

AKTIONEN AUSFÜHREN

Normalerweise darfst du nur **eine** Aktion pro Zug ausführen. Die beiden Standardaktionen, die dir jeden Zug zur Verfügung stehen, sind **Angreifen** und **Durchsuchen**, aber Missionsziele werden häufig zusätzliche Möglichkeiten bieten. Bestimmte Fokuskarten verleihen dir ebenfalls die Fähigkeit, spezielle Aktionen auszuführen, die allein deinem Helden zur Verfügung stehen.

Angreifen

Du darfst ein Monster angreifen, indem du eine oder mehr Karten ausspielst und miteinander zu einer einzelnen Angriffsaktion kombinierst. Jede Karte, die auf diesem Wege ausgespielt wurde, muss zwei Bedingungen erfüllen:

- Alle ausgespielten Karten müssen denselben *Angriffstyp* besitzen.
- Das Ziel muss sich innerhalb der *Angriffsreichweite* jeder Karte befinden.



Addiere zuerst die Angriffsstärke aller ausgespielten Karten, um die Gesamtangriffsstärke des Angriffs zu bestimmen, und wirf eine entsprechende Anzahl an Angriffswürfeln. Jedes gewürfelte Treffersymbol, das mit dem Angriffstyp des Angriffs übereinstimmt, verursacht beim Monster 1 Schaden.

[Wichtig: Ungeachtet der Gesamtangriffsstärke eines Angriffs darfst du niemals mehr als 8 Angriffswürfel werfen! Jede Angriffsstärke, die über 8 hinausgeht, ist daher verschwendet.]



[Beispiel: Frank spielt Hydrostatischer Schock aus und wirft 3 Angriffswürfel mit dem Angriffstyp Beschuss. Er würfelt 3 Beschusstreffer und bringt seinem Ziel somit 3 Schaden bei.]

Ermittle anschließend, ob die Menge des Schadens, den du verursacht hast, ausreicht, um das Monster zu töten. Die Referenzkarte jedes Monsters gibt sowohl dessen Gesundheit als auch seinen Widerstand gegenüber jedem Angriffstyp an (siehe „Widerstand“). Um ein Monster zu töten, musst du nach Abzug etwaiger Widerstände Schaden in Höhe seiner Gesundheit verursachen.



[Beispiel: Franks 3 Beschusstreffer reichen knapp aus, um den Widerstand des Verdorbenen Tiers zu überwinden und es zu töten. Hätte er nur 2 Treffer gewürfelt, hätte er nach Abzug seines Widerstandes nicht genügend Schaden verursacht, um es zu töten.]

Der gesamte zum Töten eines Monsters erforderliche Schaden muss während eines einzigen Angriffs verursacht werden – Schaden, der nicht ausreicht, um es zu töten, ist verloren und hat keine Auswirkungen, nachdem der Angriff abgehandelt wurde. Wird ein Monster getötet, wird es vom Spielbrett entfernt und kehrt entweder in den Brutvorrat (siehe „Brutvorrat“, S. 10) oder Reservevorrat (siehe „Reservevorrat“, S. 10) zurück.

[Anmerkung: Bossmonster sind schwerer zu töten und müssen verwundet werden, bevor sie besiegt werden können (siehe „Bosskämpfe“, S. 7).]

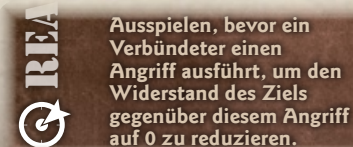
Widerstand

Die Referenzkarte jedes Monsters gibt an, wie viel Schaden es widerstehen kann, wenn es Schaden eines bestimmten Angriffstyps nimmt. Jeder Schaden, der einem Monster beigebracht wird, wird um seinen Widerstand gegen den jeweiligen Angriffstyp reduziert.



[Beispiel: Es sind 3 Schaden nötig, um das Verdorbene Tier durch einen Handgemenge- oder Beschuss-Angriff zu töten, da es 1 Widerstand gegen diese Angriffstypen besitzt, jedoch nur 2 Schaden, um es durch einen Explosionsangriff zu töten, da es keinen Widerstand gegen diesen Angriffstyp besitzt.]

Einige Effekte erlauben einem Angriff, den Widerstand eines Monsters zu umgehen, was bedeutet, dass sein Widerstand vollständig ignoriert wird.



Bonustreffer



Einige Karten verleihen Bonustreffer, die auf die gewürfelten Treffer deiner Angriffswürfel addiert werden. Es gibt keine Obergrenze für die Gesamtanzahl an Bonustreffern, die auf einen Angriff addiert werden können.



[Beispiel: Shad spielt Doppelte Pistolen aus und wirft 2 Angriffswürfel mit dem Angriffstyp Beschuss. Er würfelt 3 Beschusstreffer, wodurch er insgesamt (durch die 2 Bonustreffer dieser Karte) 5 Treffer erzielt!]

Bosskämpfe

Bossmonster sind um einiges zäher als Lakaien und Eliten – sie sterben nicht so leicht wie ihre niederen Verwandten. Einem Boss Schaden in Höhe seiner Gesundheit oder mehr zuzufügen, tötet ihn tatsächlich nicht sofort, wie es bei einem schwächeren Monster der Fall wäre, sondern verwundet ihn lediglich.



Wenn ein Bossmonster das Spiel betritt, wird eine Anzahl Macht-Marker auf seine Referenzkarte gelegt, wie auf der Karte angegeben (normalerweise 1 Marker pro Held im Spiel). Wann immer ein Angriff genügend Schaden verursacht, um ein Bossmonster zu verwunden, wird ein Macht-Marker von seiner Referenzkarte entfernt. Dies stellt dar, dass das Artefakt Energie aufwendet, um den Boss am Leben zu erhalten.

Wenn der letzte Marker entfernt wird, wurde das Bossmonster besiegt. Entferne es vom Spielbrett, stelle es jedoch nicht wieder in den Brutvorrat zurück (siehe „Brutvorrat“, S. 10).

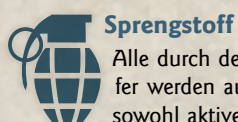
[Anmerkung: Das Besiegen eines Bossmonsters erfüllt fast immer ein Missionsziel und hat normalerweise den sofortigen Sieg zur Folge.]

Geländeeffekte

Ist ein Ort als *Deckungsgelände* gekennzeichnet, wird die Angriffsstärke jedes Fernkampfangriffs, der diesen Ort zum Ziel hat, um einen Würfel reduziert, bis zu einem Minimum von Null. Angriffe, die ihren Ursprung am selben Ort haben, sind nicht betroffen. Sowohl Monster als auch Helden profitieren von Deckungsgelände.



Ist ein Ort als *erhöhtes Gelände* gekennzeichnet, wird die Angriffsstärke jedes Fernkampfangriffs, der seinen Ursprung an diesem Ort hat, um einen Würfel erhöht, wenn er einen nicht-erhöhten Ort zum Ziel hat. Angriffe, die ihren eigenen Ort (oder irgendeinen anderen erhöhten Ort) zum Ziel haben, sind nicht betroffen. Sowohl Monster als auch Helden profitieren von erhöhtem Gelände.



Sprengstoff

Alle durch den Angriffstyp Explosion verursachten Treffer werden auf jede Figur am Ort des Ziels angewandt, sowohl aktive Helden als auch Monster – einschließlich des Angreifers!

[Anmerkung: Die Spezialisten nehmen niemals Schaden!]

Spezialangriffe

Manchmal kann eine bestimmte Mission oder ein Karteneffekt fordern, dass etwas anderes als ein Monster angegriffen wird, etwa Missionsziele oder sogar deine Verbündeten! Dies kannst du tun, indem du einen normalen Angriff gegen dein Ziel durchführst, als wäre es ein Monster. Jeglicher Schaden, den du einem anderen Helden zufügst, wird abgehandelt, als wäre er von einem Monster verursacht worden. Beim Angriff auf etwas anderes wird das, was dich angewiesen hat, den Angriff auszuführen, auch erklären, wie dessen Effekt auf das Ziel abgehandelt wird.



Henry

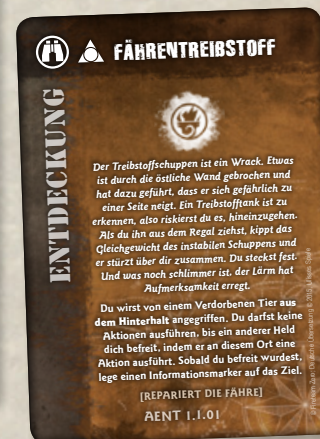
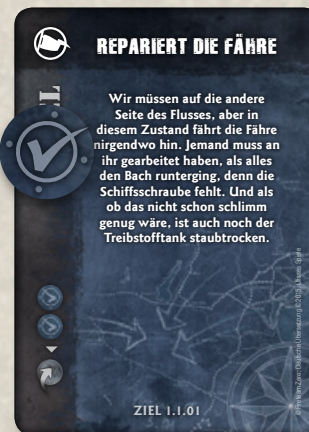
Befindet sich Henrys Spezialistenfigur an deinem oder einem angrenzenden Ort, wenn du eine Angriffsaktion ausführst, darfst du einen deiner Angriffswürfel erneut würfeln, nachdem du für deinen Angriff gewürfelt hast.

Durchsuchen

Befindet sich dein Held an einem Ort, der einen aufgedeckten Brut-Marker und keine Monster enthält, kannst du deine Aktion nutzen, um diesen Ort zu **durchsuchen**. Wenn du dies tust, drehe den Marker um, um anzuzeigen, dass er durchsucht wurde, und ziehe eine Karte vom Aufklärungsdeck, um zu ermitteln, was du findest. Die Effekte dieser Karte werden sofort abgehandelt.

Ziele erfüllen

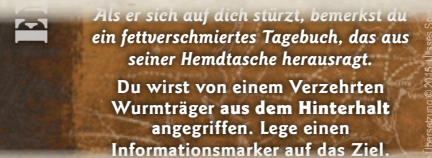
Missionsziele machen es häufig erforderlich, dass die Helden nach Entdeckungskarten suchen, die sich im Aufklärungsdeck befinden. Wenn sie gefunden werden, weisen sie dich üblicherweise an, Informationsmarker auf die zugehörige Zielkarte zu legen (entweder sofort oder nachdem eine bestimmte Aufgabe erfüllt wurde), um den Fortschritt in Richtung dieses Ziels anzuzeigen. Sobald die angegebene Anzahl Marker auf eine Zielkarte gelegt wurde, ist das Ziel erfüllt.



[Beispiel: Die Helden haben bereits eine der beiden Entdeckungskarten gefunden, die nötig sind, um das Ziel „Repariert die Fähre“ zu erfüllen. Sobald sie die Karte „Fährentreibstoff“ entdecken, legen sie den Informationsmarker darauf und erfüllen dieses Ziel!]

Hinterhalt!

Verweist eine Aufklärungskarte darauf, dass du von einem Monster **aus dem Hinterhalt** angegriffen wirst, stelle dieses Monster an deinem Ort auf und aktiviere es sofort. Nimm dieses Monster aus dem Brutvorrat, wenn möglich. Ist dies nicht möglich, weil sich alle zulässigen Monster bereits auf dem Spielbrett befinden, nimm stattdessen eines von diesen, wobei das Monster gewählt wird, das von deinem Ort am weitesten entfernt ist.



Reaktionen dürfen nicht in Erwiderung auf einen Hinterhalt ausgespielt werden (siehe „Reaktionskarten“, S. 9).



Patty

Befindet sich Pattys Spezialistenfigur an deinem oder einem angrenzenden Ort, darfst du als eine freie Aktion durchsuchen. Solche Durchsuchen-Aktionen werden auf die übliche Weise abgehandelt, zählen jedoch nicht als eine der Aktionen deines Zuges, wodurch du die Freiheit hast, zusätzlich auch noch eine andere Aktion auszuführen.

BEDROHUNGSPHASE

Handle während der Bedrohungsphase die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab.

I. Bedrohungsmarker weiterrücken

Rücke den Bedrohungsmarker auf der Bedrohungsleiste um ein Feld weiter. Erreicht er ein Feld, das anzeigt, dass eine neue Wendungskarte gezogen werden soll, dann ziehe eine Karte vom Wendungsdeck und decke sie auf. Sie wird offen auf das für sie vorgesehene Feld auf der Bedrohungsleiste gelegt. Jede Wendungskarte, die auf die Bedrohungsleiste gelegt wird, führt eine neue Regel ein, die sofort in Kraft tritt und den Helden das Leben schwerer macht.



Erreicht der Bedrohungsmarker das letzte Feld der Bedrohungsleiste, bewegt er sich nicht weiter und es werden keine weiteren Wendungskarten gezogen. Dies bedeutet, dass in einer Mission niemals mehr als vier Wendungskarten gezogen werden.

2. Monster aktivieren

Aktiviere nacheinander alle Monster, wobei du mit den Lakaien beginnst, bevor Elitemonster aktiviert werden und zuletzt der Boss an der Reihe ist (sofern vorhanden). Innerhalb jedes Typs darfst du die einzelnen Monster in einer von dir gewählten Reihenfolge aktivieren. Wird ein Monster aktiviert, durchläuft es die folgende Abfolge aus Bewegen und Angreifen.

I - Monsterbewegung

Befindet sich bereits ein aktiver Held am momentanen Ort des Monsters, bewegt sich das Monster nicht. Andernfalls bewegt es sich bis zu einer Entfernung in Höhe seiner Geschwindigkeit auf den am nächsten stehenden Helden zu. Dabei bewegt es sich auf dieselbe Weise wie ein Held von einem angrenzenden Ort zum nächsten. Muss es sich zwischen zwei gleich weit entfernten Helden entscheiden, bewegt es sich auf jenen Helden zu, der in der Zugreihenfolge früher an die Reihe ist.



Monster werden nicht von schwierigem Gelände beeinflusst, dürfen allerdings niemals unpassierbares Gelände betreten.

II - Der Aktivierungswürfel

Wirf den Aktivierungswürfel, um zu ermitteln, ob das Monster irgendeine zusätzliche Bewegung erhält oder seine Spezialfähigkeit einsetzt.



Leerseite: Kein Effekt.



Bewegen-Symbol: Unter Verwendung der normalen Regeln für Monsterbewegung bewegt sich das Monster sofort einen Ort weiter.



Spezial-Symbol: Nimm die Referenzkarte des Monsters zur Hand und handle seine Spezialfähigkeit ab.



[Beispiel: Der Verdorbene Mensch wirft 2 Angriffswürfel, wenn er angreift. Wird ein Spezial-Symbol gewürfelt, wenn er aktiviert wird, verursacht er allerdings 1 zusätzlichen Schaden ... sofern er ein Ziel findet!]

III - Monsterangriffe

Nachdem es sich bewegt hat, greift ein Monster immer einen aktiven Helden in Reichweite seines Angriffs an, falls ihm dies möglich ist. Muss es sich zwischen unterschiedlich entfernten Zielen entscheiden, wählt es stets den am nächsten stehenden Helden. Muss es sich zwischen zwei gleich weit entfernten Helden entscheiden, wählt es stets jenen Helden, der in der Zugreihenfolge früher an der Reihe ist (siehe allerdings „Sich für das Team opfern“, weiter rechts).



Wirf eine Anzahl Angriffswürfel in Höhe der Angriffsstärke des Monsters. Jedes gewürfelte Treffersymbol, das dem Angriffstyp des Monsters entspricht, hat einen Treffer gegen den Zielhelden zur Folge, der für jeden solchen Treffer eine Aktionskarte seiner Wahl abwerfen muss. Hat er nicht genügend Karten auf der Hand, um die erforderliche Anzahl abzuwerfen, wird er niedergeschlagen (siehe „Niedergeschlagen“, weiter rechts).



[Beispiel: Der Verdorbene Mensch wirft 2 Angriffswürfel mit dem Angriffstyp Handgemeine. Er würfelt 2 Handgemeinetreffer, was sein Ziel dazu zwingt, 2 Karten abzuwerfen.]

Sich für das Team opfern

Wenn ein Held zum Ziel eines Angriffs wird, darf ein beliebiger aktiver Held an demselben Ort freiwillig dazwischen gehen, wodurch er selbst zum neuen Ziel des Angriffs wird. Diese Entscheidung muss getroffen werden, bevor der Schaden ausgewürfelt wird.

[Anmerkung: Dies ist natürlich nicht besonders hilfreich, wenn man es mit einem Explosionsangriff zu tun hat!]

Sprengstoff

Wie bei Angriffen von Helden auch, wird durch den Angriffstyp Explosion verursachter Schaden auf alle aktiven Helden am Ort des Ziels angewandt. Anders als bei Heldenangriffen fügen Monsterangriffe anderen Monstern am selben Ort wie ihr Ziel keinen Schaden zu.

Niedergeschlagen

Wird von einem Helden gefordert, dass er mehr Karten abwirft, als er momentan auf der Hand hat, wirft er seine gesamten Handkarten ab und wird **niedergeschlagen**. Lege seine Heldenfigur bis zu seinem nächsten Zug auf die Seite. Jedes Mal, wenn ein Held niedergeschlagen wird, wird die Glücksmünze auf ihre Kehrseite gedreht. Sollte die Kehrseite bereits oben liegen, missglückt den Spielern die Mission sofort und sie verlieren das Spiel!

Wurde dein Held niedergeschlagen, gilt er nicht als aktiver Held. Du darfst weder aus irgendwelchen Gründen Karten ausspielen (auch nicht als Reaktion), noch kann dein Held durch irgendeinen Effekt Schaden erleiden. Wenn du deinen nächsten Zug beginnst, darfst du entscheiden, ob du deinen Helden entweder niedergeschlagen lassen willst und dadurch deinen Zug aussetzt oder aber deinen Zug normal absolvierst. Monster ignorieren einen niedergeschlagenen Helden hinsichtlich Bewegung und Angriff.

[Anmerkung: Sich tot zu stellen, um das zweite Niederschlagen zu vermeiden, kann manchmal den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage bedeuten!]

Ungeschützte Spezialisten

Wird der letzte aktive Held am Ort eines Spezialisten niedergeschlagen, rückt der Bedrohungsmarker auf der Bedrohungsleiste um ein zusätzliches Feld weiter. Sorgt dies dafür, dass eine neue Wendungskarte gezogen wird, ziehe sie sofort.

[Anmerkung: Beachte, dass wenn dein Held der einzige Beschützer für beide Spezialisten ist, der Bedrohungsmarker zweimal weiterrückt, falls er niedergeschlagen wird!]

3. Monster aufstellen (überspringen, falls Boss im Spiel)

Wirf den Brutwürfel für jedes verfügbare Monster im Brutvorrat, wobei du mit den Lakaien beginnst, bevor du mit etwaigen Elitemonstern fortfährst. Füge jedes Monster zu dem Ort hinzu, der den Brut-Marker enthält, welcher mit der gewürfelten Zahl übereinstimmt, es sei denn, er ist gesichert (siehe „Brutpunkte sichern“, unten).

Brutpunkte sichern

Jeder Ort, der mindestens einen aktiven Helden und keine Monster enthält, ist gegen das Aufstellen von Monstern **gesichert** (zur Erinnerung kannst du deine Heldenfigur auf den Brut-Marker stellen). Wird ein gesicherter Ort gewürfelt, wenn der Brutwürfel zur Aufstellung von Monstern geworfen wird, würfle weiter, bis ein nicht gesicherter Ort gewürfelt wird.

[Anmerkung: Sichert diese Brutpunkte, um böse Überraschungen zu vermeiden, Soldaten!]

Bosskämpfe

Enthält die Mission ein Bossmonster, werden keine weiteren Monster mehr aufgestellt, sobald das Bossmonster das Spiel betritt. Solange sich das Bossmonster auf dem Spielbrett befindet, wird der Schritt „Monster aufstellen“ der Bedrohungsphase übersprungen.

Wird das Bossmonster besiegt, werden Monster wieder normal aufgestellt, falls es noch Missionsziele gibt, die erfüllt werden müssen.

MISSION ERFOLGREICH?

Die Helden erfüllen ihre Mission und gewinnen das Spiel sofort, sobald sie alle von der Mission im Missionshandbuch vorgegebenen Ziele erfüllt und mit allen Helden den festgelegten Auswegpunkt erreicht haben. Legt die Mission keinen Auswegpunkt fest, gewinnen die Helden sofort, wenn sie alle ihre Ziele erfüllt haben.

[Anmerkung: Legt die Mission einen Auswegpunkt fest, müssen alle Helden diesen erreichen, um die Mission abzuschließen – Fireteam Zero lässt keinen Mann zurück!]

Den Helden missglückt die Mission und sie verlieren das Spiel sofort, wenn ein Held niedergeschlagen wird, während die Glücksmünze die Kehrseite zeigt.



ZUSÄTZLICHE REGELN

Aktionskarten

Die Aktionskarten jedes Helden verfügen über einen Angriffsabschnitt in der oberen Hälfte der Karte, der genutzt wird, wenn diese Karten als Angriffsaktion während der Heldenphase ausgespielt werden (siehe „Angreifen“, S. 6). Darüber hinaus besitzt jede Karte noch eine von zwei weiteren Möglichkeiten, wie sie ausgespielt werden kann: entweder als Taktischer Schlag oder als Reaktion.

Ein Spieler, dessen Held niedergeschlagen wurde, darf aus keinerlei Gründen Karten ausspielen, auch nicht als Taktischen Schlag oder Reaktion.



Taktischer-Schlag-Karten

Taktische Schläge werden während der Taktikphase ausgespielt (siehe „Einen Taktischen Schlag ausspielen“, S. 5). Sie können mächtige Auswirkungen auf das gesamte Spielbrett haben. Im Gegenzug verweigern sie dem Helden, der sie ausspielt, für einen Zug die Möglichkeit, seine Handkarten wieder aufzufüllen.

Reaktionskarten

Reaktionen können jederzeit ausgespielt werden, wenn das von der Karte vorgegebene, auslösende Ereignis eintritt. Es gibt nur drei Dinge, die die Möglichkeit eines Spielers zum Ausspielen einer Reaktion einschränken:

- Jeder Spieler darf nur **eine** Reaktion in Erwiderung auf ein einziges auslösendes Ereignis ausspielen.
- Das Ziel der Reaktion (wie von der Karte vorgegeben) muss sich innerhalb der angegebenen **Reichweite** befinden.
- Reaktionen dürfen nicht in Erwiderung auf einen **Hinterhalt** ausgespielt werden.

Informationsmarker

Informationsmarker dienen im Spiel mehreren Zwecken. In den meisten Fällen werden sie auf folgende Weisen genutzt:

- Sie werden auf Zielkarten gelegt, um den Fortschritt bei der Erfüllung eines Ziels anzuzeigen.
- Sie werden auf Entdeckungskarten gelegt, um den Fortschritt bei der Abhandlung einer Begegnung anzuzeigen.
- Sie werden auf dem Spielbrett ausgelegt, um Dinge darzustellen, mit denen die Helden interagieren können.

Informationsmarker auf dem Spielbrett auslegen

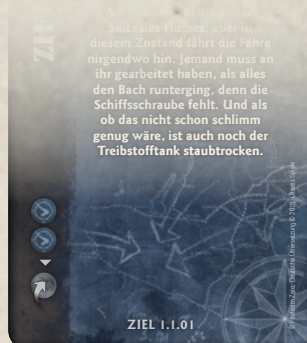
Wann immer du Informationsmarker auf dem Spielbrett platzieren musst, um mehrere verschiedene Dinge gleichzeitig darzustellen, kannst du die Buchstaben auf der Rückseite der Marker verwenden, um sie zu unterscheiden. Falls du Hilfe bei der Übersicht brauchst, welche Marker zu welcher Entdeckungskarte oder welchem Ziel gehören, kannst du einen dazu passenden Marker auf die entsprechende Karte legen, um sie nicht zu verwechseln.

Spezial-Informationsmarker

Manche Missionen weisen dich unter Umständen an, Marker mit bestimmten Bezeichnungen auf dem Brett zu platzieren, wie einen Feuer-Marker oder den Tanklaster-Alpha-Marker. Solche Anweisungen beziehen sich auf spezielle, fest zugeordnete Informationsmarker, die genau diese Dinge darstellen sollen.

Zielkarten

Jede Mission besitzt eine Anzahl Missionsziele, die erfüllt werden müssen, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Diese Ziele werden in Form bestimmter Zielkarten dargestellt, die der jeweiligen Mission eigen sind. Jede Zielkarte beschreibt, was erreicht werden muss, um dieses Ziel zu erfüllen.



Viele Zielkarten führen eine bestimmte Anzahl an Informationsmarkern auf, die auf sie gelegt werden muss, um dieses Ziel zu erfüllen. In manchen Fällen kann die Karte selbst angeben, was getan werden muss, um einen Informationsmarker auf sie zu legen, in anderen müssen die Helden durchsuchen, um die erforderliche Entdeckungskarten zu finden, die sie mit diesen Markern versorgen (siehe „Aufklärungskarten“).

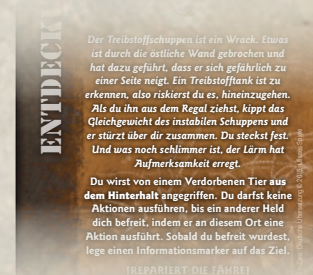
Manche Zielkarten geben zusätzlich an, dass die Helden die Glücksmünze wieder auf die Kopfseite zurückdrehen dürfen, sobald das Ziel erfüllt wurde. Zeigt sie bereits die Kopfseite, wenn ein solches Ziel erfüllt wurde, bleibt sie ganz einfach auf Kopf liegen.

[Beispiel: Das Ziel „Repariert die Fähre“ ist erfüllt, sobald zwei Informationsmarker darauf gelegt wurden. Sobald dies geschehen ist, dürfen die Helden die Glücksmünze wieder auf die Kopfseite zurückdrehen, falls dies noch nicht der Fall ist.]

Aufklärungskarten

Wenn ein Held eine Durchsuchen-Aktion ausführt, wird eine Karte vom Aufklärungsdeck gezogen, um das Ergebnis der Suche zu bestimmen. Dieses Deck wird zu Beginn jeder Mission aus einer Mischung aus Entdeckungs- und Ereigniskarten zusammengestellt.

Entdeckungskarten



Entdeckungskarten stellen bestimmte Dinge dar, nach denen die Helden suchen, um ihre Missionsziele zu erfüllen. Du wirst nicht alle von ihnen in jeder Mission verwenden; jede Missionsbesprechung gibt genau an, welche davon in der jeweiligen Mission verwendet werden sollten.

Jede Entdeckungskarte in einer Mission ist mit einer der Zielkarten der Mission verknüpft. Die meisten von ihnen geben an, dass ein Informationsmarker auf dieses Ziel gelegt werden soll, entweder sobald die Karte gefunden wird oder aber sobald eine aufgeführte Bedingung erfüllt wurde.

[Beispiel: Sobald die Karte „Fährentreibstoff“ entdeckt wurde, dürfen die Helden einen Informationsmarker auf die Zielkarte „Repariert die Fähre“ legen.]

Ereigniskarten



Ereigniskarten stehen für Dinge, die nicht direkt mit den Missionszielen des Teams in Verbindung stehen, über die sie aber dennoch stolpern können, wenn sie die Gegend durchsuchen. Manche können Vorteile für die Helden bergen, andere... eher nicht. Du wirst nicht alle von ihnen in jeder Mission verwenden; jede Missionsbesprechung gibt an, wie viele zufällige Ereigniskarten in der jeweiligen Mission verwendet werden sollten.

Spezialisten

Die Spezialistenfiguren stellen nichtkämpfende Missionsspezialisten dar, die das Team begleiten, um ihm bei der Erfüllung seiner Missionsziele zu helfen. Sie selbst können keine Aktionen ausführen und sich nur bewegen, wenn sie von einem sich bewegendem Helden begleitet werden (siehe „Spezialisten schützen“, S. 6). Auch wenn sie nie zum Ziel eines Angriffs werden können, ist ihr Schutz dennoch von höchster Wichtigkeit, denn wenn einer von ihnen ungeschützt zurückbleibt, steigt die Bedrohungsstufe, mit der es die Helden zu tun haben (siehe „Ungeschützte Spezialisten“, S. 8).



Medium-Spezialist: Patty

Division-Zero-Steckbrief:

Patrick „Cake“ Wolinsky

Einsatzklassifizierung: r Übersinnlicher Finder und Seher

Notizen d. Analytikers: Es ist kein Schwindel. Auf fünfzig Meter weiss er nicht, dass du da bist. Ist er näher als das, kann er die Seriennummern von den Geldscheinen in deinem Geldbeutel ablesen... durch sieben Meter Stahl und Beton. Ich empfehle, dass alle geheimen Informationen unverzüglich aus der Forschungseinrichtung entfernt werden.

Befindet sich Pattys Spezialistenfigur an deinem oder einem angrenzenden Ort, darfst du als eine freie Aktion durchsuchen. Solche Durchsuchen-Aktionen werden auf die übliche Weise abgehandelt, zählen jedoch nicht als eine der Aktionen deines Zuges, wodurch du die Freiheit hast, zusätzlich auch noch eine andere Aktion auszuführen.



Wissensspezialist: Henry

Division-Zero-Steckbrief:

Henry „Professor“ Monroe

Einsatzklassifizierung: Experte für Okkultes, Ritualfachmann

Notizen d. Analytikers: Ob er sich mit diesem Zeug auskennt? Zur Hölle, er hat das halbe Testmaterial korrigiert. Aber er will nichts damit zu tun haben. Er hat gefordert, zur 366ten Infanterie versetzt zu werden. Als der Testadministrator Nein sagte, sagte er etwas, das vom Rekorder nicht aufgezeichnet wurde, und die Lichter im Gebäude gingen aus. Das ist jetzt eine Woche her und wir bekommen sie immer noch nicht wieder an.

Befindet sich Henrys Spezialistenfigur an deinem oder einem angrenzenden Ort, wenn du eine Angriffsaktion ausführst, darfst du einen deiner Angriffswürfel erneut würfeln, nachdem du für deinen Angriff gewürfelt hast.

Die Glücksmünze



Die Glücksmünze ist ein Glück bringender Talisman der Helden. Zu Beginn einer Mission zeigt sie immer die Kopfseite und wird auf ihre Kehrseite gedreht, wann immer ein Held niedergeschlagen wird. Sollte die Kehrseite bereits oben liegen, missglückt den Spielern die Mission sofort und sie verlieren das Spiel! Zum Glück können viele Missionsziele und sogar einige Ereignisse die Münze wieder auf Kopf zurückdrehen. Zeigt sie bereits die Kopfseite, wenn ein solches Ziel erfüllt wurde, bleibt sie ganz einfach auf der Kopfseite liegen.

Der Brutvorrat

Jede Mission führt eine bestimmte Mischung aus Monsterfiguren auf, die den Brutvorrat der jeweiligen Mission bilden und den Nachschub an Monstern darstellen, die den Helden gegenüberstehen. Alle Monster, die während des Spielaufbaus auf dem Spielbrett platziert werden, werden aus dem Brutvorrat genommen, sofern nicht anders angegeben. Getötete Monster kehren wieder in den Brutvorrat zurück, wo sie wieder für die Rückkehr auf das Spielbrett während der Bedrohungsphase verfügbar werden (siehe „Monster aufstellen“, S. 8).

Reservevorrat

Einige Missionen führen mitunter zusätzliche Monster auf, die während des Spielaufbaus in einen Reservevorrat kommen. Diese Monster können unter bestimmten, von der Mission vorgegebenen, Voraussetzungen aufgestellt werden (oft als Folge einer Entdeckungskarte), gelten jedoch nicht als Teil des Beschwörungsvorrats der Mission. Monster im Reservevorrat werden nur dann aufgestellt, wenn dies speziell gefordert wird, nicht als Teil der normalen Aufstellung von Monstern während der Bedrohungsphase. Ebenso sollten sie wieder in den Reservevorrat (und nicht den Brutvorrat) zurückkehren, wenn sie das Spiel verlassen.

Wirst du angewiesen, ein Monster aus dem Reservevorrat zum Brutvorrat hinzuzufügen, wird jenes Monster für den Rest der Mission zum Teil des Brutvorrats, wodurch es normal während der Bedrohungsphase aufgestellt wird und wieder in den Brutvorrat zurückkehrt, sobald es getötet wird.



SPIELBEGRIFFE

- **Aktion:** Eine Handlung, die von einem Helden während der Heldenphase ausgeführt wird, wie Angreifen oder Durchsuchen. Ein Held darf normalerweise nur 1 Aktion pro Zug ausführen.
- **Aktionsdeck:** Das Aktionskartendeck eines einzelnen Spielers.
- **Aktionskarte:** Eine Karte vom Aktionsdeck eines Spielers, die auf der Hand gehalten wird, bis sie ausgespielt wird. Aufrüstungskarten sind ein besonderer Typ von Aktionskarten.
- **Aktiver Held:** Ein Held, der momentan nicht niedergeschlagen ist.
- **Aktivieren:** Der Vorgang, mit dem die Bewegung und Angriffe eines Monsters abgehandelt werden.
- **Aktivierungswürfel:** Der 12-seitige Würfel, der bei der Aktivierung eines Monsters geworfen wird, um dessen Verhalten zu ermitteln.
- **Angriffsaktion:** Eine Aktion, während der eine oder mehrere Aktionskarten ausgespielt werden, als Angriff gegen ein Monster.
- **Angriffsreichweite:** Die maximale Reichweite für den jeweiligen Angriff.
- **Angriffsstärke:** Die Anzahl an Angriffswürfeln, die zum Abhandeln eines Angriffs geworfen werden.
- **Angriffstyp:** Der Typ des Schadens (Handgemenge, Beschuss oder Explosion), den ein Angriff verursacht.
- **Angriffswürfel:** Die 6-seitigen Würfel, die zum Abhandeln eines Angriffs geworfen werden.
- **Attribut:** Ein permanenter Effekt, der jedem Typ von Monster eigen ist.
- **Aufklärungsdeck:** Das Kartendeck, von dem Aufklärungskarten gezogen werden, um eine Durchsuchen-Aktion abzuhandeln.
- **Aufklärungskarte:** Eine Karte, die beim Abhandeln einer Durchsuchen-Aktion vom Aufklärungsdeck gezogen wird.
- **Aufrüstungskarte:** Eine besondere Art von Aktionskarte, die man in vierfacher Ausführung während späterer Missionen einer Operation erhält.
- **Aufstellen:** Der Vorgang, mit dem neue Monster aufs Brett gebracht werden.
- **Auswegpunkt:** Der Ort, den die Helden erreichen müssen, um eine Mission abzuschließen.
- **Bedrohungsleiste:** Die Leiste, auf der sich der Bedrohungsmarker entlang bewegt, um neue Wendungskarten ins Spiel zu bringen.
- **Bedrohungsmarker:** Der Marker, der sich die Bedrohungsleiste entlang bewegt, um neue Wendungskarten ins Spiel zu bringen.
- **Bedrohungsphase:** Der Teil einer Spielrunde, in der sich Monster bewegen und angreifen.
- **Beschuss:** Ein Angriffstyp, der präzise Angriffe mit hoher Energie darstellt, üblicherweise Schusswaffen.
- **Beschützer:** Ein Held, der sich auf einem Feld befindet, das eine Spezialistenfigur enthält.
- **Bewegen:** Der Vorgang, bei dem eine Figur von einem Ort an einen anderen bewegt wird.
- **Boss:** Die Bezeichnung für die mächtigsten Monster, denen man üblicherweise nur während der finalen Mission einer Operation begegnet.
- **Brut-Marker:** Die nummerierten, doppelseitigen Marker, die bestimmen, wo Monster aufgestellt werden und Orte anzeigen, die bereits durchsucht wurden.
- **Brutpunkt:** Ein Ort, der einen Brut-Marker enthält.
- **Brutvorrat:** Die Auswahl an Monsterfiguren, die während der jeweiligen Mission wiederholt auf dem Brett aufgestellt werden können.
- **Brutwürfel:** Der 12-seitige Würfel, der geworfen wird, um zu ermitteln, wo ein Monster aufgestellt wird.
- **Durchsuchen-Aktion:** Eine Aktion, mit der ein Ort durchsucht werden kann, der einen aufgedeckten Brut-Marker enthält, um eine Aufklärungskarte zu ziehen.
- **Elite:** Die Bezeichnung für die stärkste Art von Monster, abgesehen von den Bossen.
- **Entdeckungskarte:** Ein Aufklärungskartentyp, der Begegnungen darstellt, die für das Erfüllen von Missionszielen erforderlich sind.
- **Ereigniskarte:** Ein Aufklärungskartentyp, der zufällige Ereignisse darstellt, denen man beim Durchsuchen begegnet.
- **Explosion:** Ein Angriffstyp, der Sprengangriffe darstellt, die bei allen Helden (und, nur im Falle von Angriffen der Helden, allen Monstern) am betroffenen Ort Schaden verursachen.
- **Fernkampfangriff:** Ein Angriff gegen ein Ziel an einem anderen Ort.
- **Figur:** Der physische Spielstein, der einen Helden, Spezialisten oder ein Monster darstellt.
- **Fliehen:** Der Vorgang, einen Helden mittels normaler Bewegung von einem Ort wegzubewegen, der ein Monster enthält.
- **Fokuskarte:** Eine Karte, die dauerhaft offen vor einem Spieler ausliegt und auf eine Spezialfähigkeit verweist.
- **Freie Aktion:** Eine Aktion, die ein Held während der Heldenphase ausführt und die nicht gegen die Anzahl an erlaubten Aktionen (normalerweise 1) zählt.
- **Gelände:** Spezielle Spieleffekte, die bestimmte Orte auf dem Brett betreffen.
- **Geschwindigkeit:** Die Entfernung, um die sich ein Held oder Monster in jedem Zug bewegen kann. Helden haben üblicherweise eine Geschwindigkeit von 2.
- **Gesicherter Brutpunkt:** Ein Brutpunkt, der einen aktiven Helden und keine Monster enthält.
- **Gesundheit:** Die Menge an Schaden, die erforderlich ist, um ein Monster zu töten (oder, im Falle eines Bossmonsters, um es zu verwunden).
- **Glücksmünze:** Das doppelseitige Spielelement, das verwendet wird, um anzuzeigen, wie nahe die Helden daran sind, ihre Mission zu verlieren.
- **Handgemenge:** Ein Angriffstyp, der mächtige physische Angriffe darstellt, üblicherweise im Nahkampf.
- **Handkarten:** Die Aktionskarten auf der Hand eines Spielers, die ihm zum Ausspielen zur Verfügung stehen. Jeder Spieler hat normalerweise eine volle Hand von 5 Karten, aber dies ist kein strenges Limit.
- **Held:** Der Charakter, der vom jeweiligen Spieler gespielt wird. Auf dem Spielbrett wird er durch eine Heldenfigur dargestellt.
- **Heldenphase:** Der Teil einer Spielrunde, in dem die Helden sich bewegen und Aktionen ausführen.
- **Heldenreferenzkarte:** Die Karte, die die Fähigkeiten des jeweiligen Helden beschreibt.
- **Hinterhalt:** Das Aufstellen und sofortige Aktivieren eines Monsters am Ort eines Helden. Auf einen Hinterhalt hin dürfen keine Reaktionen ausgespielt werden.
- **Informationsmarker:** Marker, die verwendet werden, um verschiedene Informationsschnipsel nachzuhalten, die zum Erfüllen von Missionszielen erforderlich sind.
- **Lakai:** Die Bezeichnung für die schwächste Art von Monster.
- **Macht-Marker:** Marker, die anzeigen, wo ein Bossmonster letztendlich aufgestellt wird, und um erlittene Verwundungen anzuzeigen, sobald es sich auf dem Spielbrett befindet.
- **Mission:** Ein einzelnes Spiel, während dem die Helden versuchen, eine Reihe von Zielen zu erfüllen.
- **Missionsbesprechung:** Der Abschnitt des Missionshandbuchs, der die Einzelheiten einer Mission beschreibt.
- **Missionshandbuch:** Das Buch, welches Beschreibungen aller Operationen und Missionen enthält.
- **Monster:** Eine feindselige Kreatur, die auf dem Spielbrett von einer Monsterfigur dargestellt wird.
- **Monsterreferenzkarte:** Die Karte, die die Fähigkeiten einer bestimmten Art von Monster beschreibt.
- **Niedergeschlagener Held:** Ein Held, der vorübergehend kampfunfähig gemacht wurde.
- **Operation:** Eine zusammenhängende Reihe von Missionen.
- **Ort:** Ein einzelnes Feld auf dem Spielbrett, auf dem Figuren und Marker platziert werden können.
- **Reaktion:** Eine Aktionskarte, die ihres Reaktionseffekts wegen ausgespielt wird.
- **Reichweite:** Die Entfernung von einem Ort zum anderen, in Bezug auf die Anzahl an Orten, die man betreten müsste, um von einem zum anderen zu gelangen (Geländeeffekte werden hierfür ignoriert).
- **Reservevorrat:** Ein Satz Figuren, die nicht Teil des Brutvorrats einer Mission sind, allerdings aufgrund bestimmter missionsabhängiger Effekte aufgestellt werden können.
- **Rolle:** Der dem jeweiligen Helden eigene Satz an Fertigkeiten (Anführer, Nahkampf, Scharfschütze oder Sprengkommando), der bestimmt, welche Auswahl an Aktions-, Aufrüstungs- und Fokuskarten er nutzen kann.
- **Runde:** Ein Spielabschnitt, der aus Taktikphase, Heldenphase und Bedrohungsphase besteht.
- **Schaden, der nicht geblockt werden kann:** Schaden, der auf keinerlei Weise reduziert oder verhindert werden kann.
- **Schlachtfeld:** Das gesamte Spielbrett einer Mission.
- **Sektor:** Ein einzelnes Spielbrettteil.
- **Spezialfähigkeit:** Ein spezieller Monstereffekt, der durch den Aktivierungswürfel ausgelöst wird.
- **Spezialist:** Eine Figur, die keinem bestimmten Spieler gehört und in der Nähe stehenden Helden Vorteile verleiht.
- **Spezialistenreferenzkarte:** Die Karte, die die Effekte des jeweiligen Spezialisten beschreibt.
- **Startpunkt:** Der Ort, an dem die Helden eine Mission beginnen.
- **Startspieler-Marker:** Der Marker, der zur Kennzeichnung des Startspielers dient.
- **Taktikphase:** Der Teil einer Spielrunde, in der ein Taktischer Schlag ausgespielt wird.
- **Taktischer Schlag:** Eine Aktionskarte, die ihres Taktischer-Schlag-Effekts wegen ausgespielt wird.
- **Treffer:** Ein erfolgreich gewürfeltes Ergebnis auf einem Angriffswürfel, das 1 Schaden verursacht.
- **Verbündeter:** Jeder Held, der nicht dein eigener ist.
- **Verwundung:** Der Effekt auf ein Bossmonster, wenn es Schaden nimmt, der es normalerweise töten würde und stattdessen dafür sorgt, dass es einen Macht-Marker verliert.
- **Wendungsdeck:** Das Deck, von dem Wendungskarten gezogen werden, sobald dies durch die Bedrohungsleiste ausgelöst wird.
- **Wendungskarte:** Eine Karte, die vom Wendungsdeck gezogen wird, sobald dies durch die Bedrohungsleiste ausgelöst wird.
- **Widerstand:** Der Wert, der von dem einem Monster beigebrachten Schaden abgezogen wird, abhängig vom Angriffstyp.
- **Zielkarte:** Eine Karte, die eines der Ziele beschreibt, welche die Helden erfüllen müssen, um ihre Mission erfolgreich abzuschließen.
- **Zug:** Ein Abschnitt der Heldenphase, während der ein einzelner Spieler die Aktionen seines Helden abhandelt.

Ein Spiel von MIKE LANGLOIS & CHRISTIAN LEONHARD

Artwork von LOÏC MUZY

Layout von OLIVIER TROCKLÉ & CHRISTIAN GRUSSI

technisches Lektorat von GRÉGORIE PRIVAT

BESONDERER DANK

Wir möchten all den Kickstarter-Unterstützern dafür danken, dass sie dieses Spiel möglich gemacht haben!
Nicht nur für die Förderung, die nötig war, um es zu produzieren, sondern auch für den unglaublichen Rückhalt, Rat und ihr Feedback.
Wir hätten es wortwörtlich nicht ohne euch geschafft!

Weiteren Dank schulden wir Phillip Barrett für seine Hilfe bei diesem Regelheft und den Missionen,
Rafael Cordero als unserem Botschafter zur Außenwelt und Eddy "Cipher" Hamilton, unserem leitenden Spieltester!
Und ein extra Beifall geht an die Truppe in den Kickstarter-Kommentaren, die uns immer auf Trab gehalten und angefeuert hat!

Deutsche Übersetzung KAI GROSSKORDT

Korrektur und Lektorat THOMAS KRAMER, PEER LAGERPUSCH, MARCUS LANGE und TIMO ROTH
Redaktion MICHAEL MINGERS

© 2015 emergent games - www.emergent-games.com

© 2015 PLAY & WIN - www.playandwingames.com

© Deutsche Version 2015 Ulisses Spiele - www.ulisses-spiele.de



GELÄNDEEFFEKTE

Schwierig



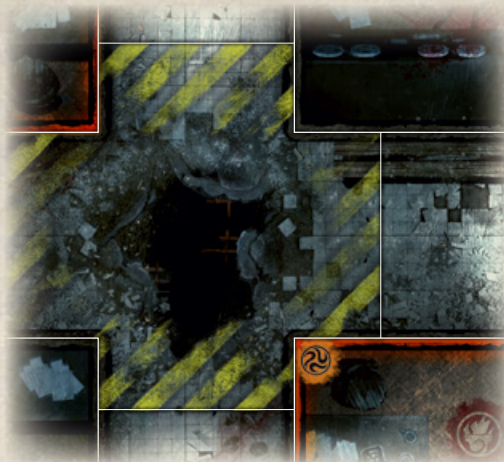
Ist ein Ort als schwieriges Gelände gekennzeichnet, kostet es einen Helden zwei Bewegungsschritte, statt nur einem, um ihn zu betreten. Beide Bewegungsschritte müssen zur selben Zeit ausgegeben werden – du kannst dich in einem Zug nicht halb auf einen schwierigen Ort bewegen und dann in deinem nächsten den Rest des Weges gehen. Monster sind von schwierigem Gelände nicht betroffen und dürfen sich frei auf solche Orte bewegen.

Erhöht



Die Angriffsstärke jedes Fernkampfangriffs, der seinen Ursprung in einem als erhöhtes Gelände gekennzeichneten Ort hat, wird um einen Würfel erhöht, wenn er einen nicht-erhöhten Ort zum Ziel hat. Angriffe, die ihren eigenen Ort (oder irgendeinen anderen erhöhten Ort) zum Ziel haben, sind nicht betroffen.

Unpassierbar



Ist ein Ort als unpassierbares Gelände gekennzeichnet, darf ein Held ihn überhaupt nicht betreten. Nicht einmal Monster können unpassierbare Orte betreten.

Deckung



Die Angriffsstärke jedes Fernkampfangriffs, der einen als Deckungsgelände gekennzeichneten Ort zum Ziel hat, wird um einen Würfel reduziert, bis zu einem Minimum von Null. Angriffe, die ihren Ursprung am selben Ort haben, sind nicht betroffen.

SPIELABLAUF

TAKTIKPHASE

I. Startspieler ermitteln (in erster Runde überspringen)

Gib den Startspieler-Marker nach links weiter.

2. Taktischen Schlag ausspielen (optional, in erster Runde überspringen)

Ein Spieler darf einen Taktischen Schlag ausspielen.

3. Aktionskarten ziehen

Ziehe Karten bis zu deiner vollen Hand (normalerweise 5), wenn du keinen Taktischen Schlag ausgespielt hast.

HELDENPHASE

Im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler sich bewegen und eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Ein Monster angreifen
- Einen Brutpunkt durchsuchen
- Eine beliebige Aktion, die durch eine Ziel- oder Fokuskarte zur Verfügung steht

BEDROHUNGSPHASE

I. Bedrohungsmarker weiterrücken

Rücke die Bedrohungsleiste um ein Feld weiter und decke eine neue Wendungskarte auf, wenn angewiesen.

2. Monster aktivieren

Aktiviere nacheinander alle Monster, wobei du mit den Lakaien beginnst und mit dem Boss endest.

I. Monster bewegen

Monster bewegt sich gemäß seiner Geschwindigkeit auf den nächsten Helden zu.

II. Aktivierungswürfel werfen

Monster kann zusätzliche Bewegung erhalten oder Spezialfähigkeit auslösen.

III. Angriff des Monsters abhandeln

Wird ein Held niedergeschlagen, drehe die Münze um. Rücke den Bedrohungsmarker um ein Feld weiter, falls dadurch ein Spezialist ungeschützt ist.

3. Monster aufstellen (überspringen, falls Boss im Spiel)

Stelle alle toten Monster wieder auf. Wurf wiederholen, falls gewürfelter Brutpunkt einen aktiven Helden enthält.

