

DUNGEON TWISTER

AsmoDay Szenario I: Schatzjagd

Geschichte

Seit einiger Zeit geht das Gerücht um, der Erzmagier verschenke aus Großzügigkeit immer mehr Schätze. Großzügig? ...nicht ganz. Tatsächlich beabsichtigt er bloß, unter dem Deckmantel der Großzügigkeit immer mehr Kämpfer zu rekrutieren, die sich leichtgläubig mit der Aussicht auf Gewinn ködern lassen.

Zwar stimmt es, dass ein mittelloser Mann nach einem einzigen Abenteuer im Dungeon Twister, aus dem er lebend hervorgeht, mit Schätzen, so viel er tragen kann, bis an sein Lebensende ausgesorgt hätte. Wenn aber der Mut des so genannten „Helden“ dem Erzmagier Freude bereitet, so kann es durchaus passieren, dass er den Kämpfer in seinem Versteck aufspürt, und auf ein Neues in die Gänge des Dungeon Twisters teleportiert ...und sich ganz beiläufig seinen Schatz zurückholt. Also, wenn dich das Abenteuer reizt, wenn du stark, schlau und schnell bist und wenn du es schaffst, mit einem der Reichtümer des Erzmagiers zu entkommen, dann könntest Du ein Held sein. Ein reicher obendrein. Ziehe deinen Nutzen daraus! Denn anschließend wird es nötig sein, dass du dir ein wirklich gutes Versteck leisten kannst, wenn du nicht darauf aus bist, wieder von vorne zu beginnen.

Anzahl Spieler

2

Benötigte Erweiterungen

Für das Szenario benötigst Du das *Basis-Spiel* sowie die Erweiterung „*Paladine und Drachen*“ und das erste Paar der Schatzkammern des Erzmagiers (P1).

Spielmaterial

Beide Spieler beginnen mit 8 Charakteren ihrer Wahl sowie 6 Objekten. Der Rote Drache ist in diesem Szenario nicht erlaubt. Beide Spieler müssen 4 Charaktere auf den jeweiligen Feldern der Startzone platzieren. Die übrigen 4 Charaktere und die 6 Objekte werden nach den üblichen Regeln auf den Räumen verteilt.

Aufbau des Spielplans

Die Räume werden nach Schema 1 angelegt, wobei die Ausrichtung der einzelnen Räume zufällig sein sollte. Um dies zu tun, legt Spieler A die Räume aufgedeckt dem Schema entsprechend hin, ohne die Ausrichtung zu beachten. Währenddessen ist Spieler B nicht anwesend. Dann dreht Spieler A alle Räume um. Er verlässt den Tisch und Spieler B ändert nach Belieben die Ausrichtung der Räume, ohne sie aufzudecken oder ihre Position zu ändern. Wenn er fertig ist, kehrt Spieler A zurück.

Die Zahlen im Diagramm geben die maximale Kapazität des jeweiligen Raums an.

Sonderregeln

Die Sonderregeln für die Schatzkammern des Erzmagiers entnehmen Sie der entsprechenden Beschreibung. (auch zu finden auf <http://www.dungeontwister-forum.de> oder www.EarlEye.de)

Siegbedingungen

Für einen Sieg müssen 6 SP erreicht werden, wobei diese Zahl mit jeder aufgedeckten Schatzraum um 1 SP steigt. Es ist unerheblich über welchen der beiden Teile der gegnerischen Startzone ein Charakter das Spielfeld verlässt, um einen SP zu erzielen.

