

DUNGEON TWISTER

AsmoDay Szenario II: Eine ordentliche Belohnung

Geschichte

Der Erzmagier ist ein wenig enttäuscht vom fehlenden Enthusiasmus der Mannschaften des letzten Dungeon Twister Wettkampfs. Um die Motivation der armen Opfer ein wenig zu heben, eröffnet er nun die Möglichkeit, das Labyrinth des Todes mit Schätzen zu verlassen, die direkt aus seinen persönlichen Reichtümern stammen.

Sicher, er will die Kämpfer motivieren und belohnen - das heißt aber noch lange nicht, dass er es ihnen besonders einfach machen wird. Tatsächlich wird die Angelegenheit hier und dort durch einige riesige Mahlwerke sowie zum Betreten verlockende aber brüchige Rohrleitungen gewürzt. Man sollte sich also immer fragen: „Ist es das alles wert?“

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

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 10 Charakteren und 6 Objekten seiner Wahl. Jeder Spieler platziert 4 Charaktere in seiner Startzone, die restlichen 12 Plättchen werden nach den üblichen Regeln auf den Räumen verteilt.

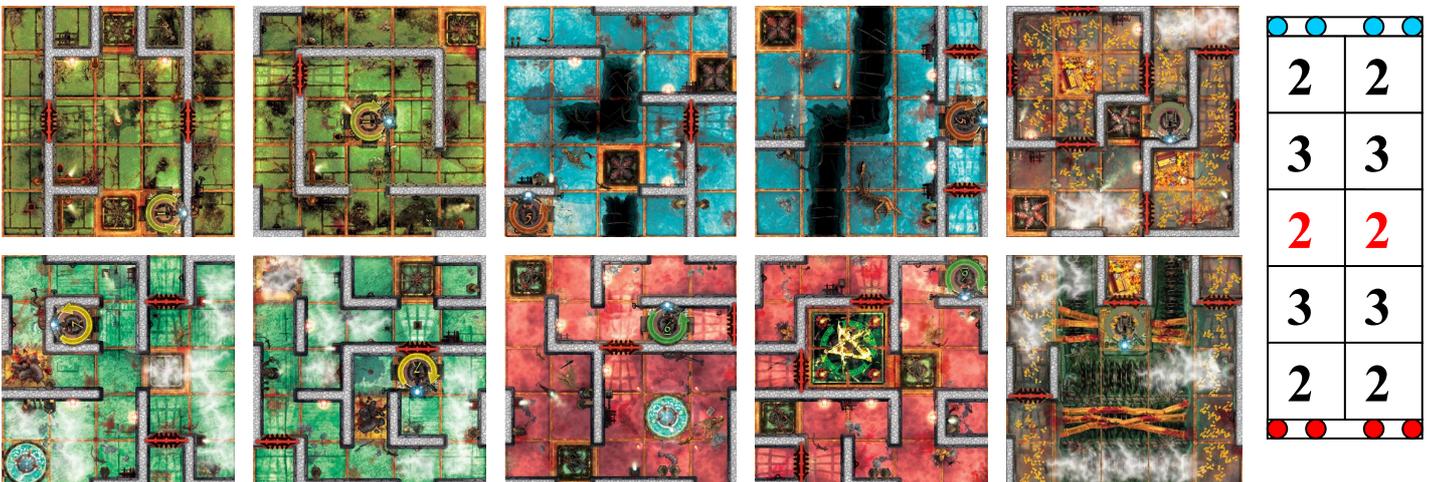
Alle Regeln, die die Schatzkammern des Erzmagiers betreffen, entnehmt ihr der entsprechenden Beschreibung. (auch zu finden auf <http://www.dungeontwister-forum.de> oder www.EarlEye.de)

Aufbau des Spielplans

Legt die beiden Schatzkammern beiseite. Mischt verdeckt die übrigen Räume und verteilt sie zufällig anhand des Diagramms auf die Plätze mit den schwarzen Zahlen. Anschließend legt ihr verdeckt und mit zufälliger Ausrichtung die Schatzkammern auf die beiden Plätze, die mit einer roten 2 gekennzeichnet sind. Die Zahlen im Diagramm zeigen jeweils die maximale Kapazität an.

Siegbedingungen

Für einen Sieg werden 6 SP benötigt, wobei diese Zahl mit jeder aufgedeckten Schatzkammer um 1 SP steigt.



Original von Chris Boelinger
Übersetzung von Christian Senksis
Layout von Woody (www.EarlEye.de)