



Szenario: Orkland Park

Geschichte

Orkland Park, auch bekannt unter dem Namen „Die rotierende Manege“, ist der Dungeon Twister Wettkampf, den der Erzmagier am meisten schätzt. Warum? Ganz einfach weil der größte Teil der Helden, die sich dort wiederfinden, schnell der Drehkrankheit erliegen und schwindelig werden. Es ist wirklich erheiternd zu sehen, wie die Abenteurer chaotisch durch die Gänge irren, ohne zu wissen, wo oben oder unten ist, Norden oder Süden, links oder rechts. Und all das wegen einiger Mechanorks, die der Erzmagier gut bezahlt und bestimmten Rotationsmechanismen zugewiesen hat. Die Doktrin dieser Orks ist simpel: „Dies ist mein Rad. Ich muss es besetzen. Ich muss es am Laufen halten. Ich darf meinen Posten nicht verlassen, für welchen Grund auch immer. Mein Leben hängt davon ab, dass ich meinen Job mache.“

Wenn die Abenteurer möchten, dass die Räume sich nach ihrem Willen drehen, wird es nötig sein, die verrückten Grünhäuter für sich zu gewinnen.

Anzahl Spieler

4 oder 3

Benötigte Erweiterungen

Für das Szenario benötigst Du das *Basis-Spiel* sowie die *3/4-Spieler Erweiterung* sowie die vier neutralen Mechanorks (die ihr als Goodie beispielsweise auf Turnieren gewinnen könnt).

Spielmaterial

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 8 Charakteren und 5 Objekten seiner Wahl. Außerdem verfügt jeder Spieler über einen neutralen Mechanork (NM). Jeder Spieler positioniert 4 seiner Charaktere in der jeweiligen Startzone. Die restlichen Charaktere und Objekte werden nach den üblichen Regeln auf den Räumen verteilt. Dies schließt auch die NM ein, allerdings darf jeweils nur 1 NM pro Raum positioniert werden. Die Zahlen im Diagramm geben jeweils die maximale Kapazität an, in der auch die NM mitgezählt werden.

Aufbau des Spielplans

Variante für 4 Spieler

Verwendet die Räume 1, 2, 4, 6, 11 und 12. Mischt die Räume und verteilt sie zufällig in einer Struktur wie im Diagramm 1 angegeben (siehe Seite 2).

Variante für 3 Spieler

Verwendet die gleichen Räume wie in der 4 Spieler Version, bloß nach der im Diagramm 2 dargestellten Struktur (siehe Seite 2).

Alle weiteren Regeln und Bedingungen bleiben bestehen.



Szenario: Orkland Park

Sonderregeln

- Wenn ein Raum aufgedeckt wird, der einen NM enthält, so wird als erstes dieser auf dem Rotationsmechanismus des Raumes gestellt. Anschließend werden die weiteren Charaktere und Objekte verteilt. Während des Spiels dürfen alle Spieler AP verwenden, um einen NM zu benutzen.
- **Die NM dürfen:** Den Rotationsmechanismus wie ein herkömmlicher Mechanork benutzen, angegriffen werden, von einem Kleriker geheilt werden.
- **Die NM dürfen NICHT:** Sich bewegen, angreifen, springen, ein Objekt benutzen, einen neuen Raum aufdecken, von anderen Charakteren durchschritten werden.

Kampf:

Wenn der aktive Spieler einen NM mit einem oder mehreren seiner Charaktere angreift, spielt der aktive Spieler verdeckt eine Kampfkarte für seine Charaktere. Um die Hartnäckigkeit des NM darzustellen, der den vom Erzmagier beorderten Posten um keinen Preis verlassen will, spielen für ihn alle anderen Spieler ebenfalls verdeckt je eine Kampfkarte (die Spieler dürfen sich allerdings untereinander nicht absprechen). Diese drei Kampfkarten werden zusammen auf das Kampfergebnis gerechnet und anschließend abgelegt. *(Es sollte vorher abgesprochen werden ob ein besiegter neutraler Mechanork einen Siegpunkt für den Spieler bringt oder nicht.)*

Siegbedingungen

Für einen Sieg werden 6 SP benötigt.



Diagramm 1
-Variante für 4 Spieler-

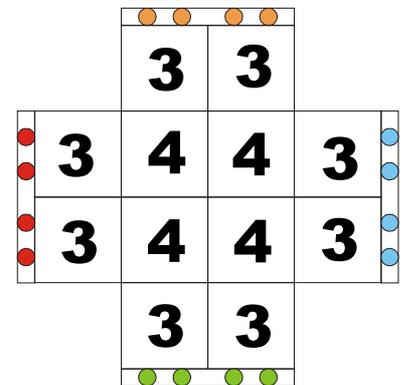
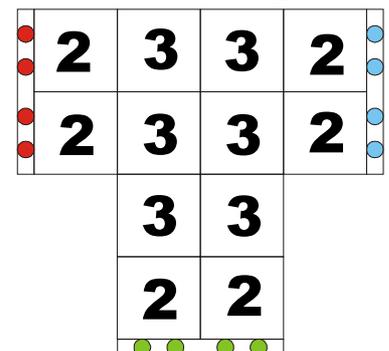


Diagramm 2
-Variante für 3 Spieler-



Anhang: Szenario 1: Spielmarker der neutralen Kleriker



Bitte darauf achten, das beim Ausdrucken
im „Druckfenster“ hinter „Seitenanpassung“ -Keine- steht.

Ansonsten könnten die Maßen nicht mehr stimmen.

Anhang: Szenario 1: Spielmarker der neutralen Kleriker

Das Eingescannte Original-Goodie
(müsste Originalgröße sein)



Bitte darauf achten, das beim Ausdrucken
im „Druckfenster“ hinter „Seitenanpassung“ -Keine- steht.

Ansonsten könnten die Maßen nicht mehr stimmen.