

DUNGEON TWISTER

Szenario 3: Das Reich der Goblins

Geschichte

Dieses Labyrinth wurde errichtet auf dem uralten Heiligtum von Gradülbokh, dem Kriegsgott der Goblins. Der Erzmagier erkannte sofort die Bedeutung, die mit der Ausübung der Rituale an diesem Ort einherging. Das Labyrinth ist daher von Goblin-Magie durchdrungen... An diesem Ort haben die Goblins das Sagen.

Anzahl Spieler

2

Benötigte Erweiterungen

Nur das Basis-Spiel wird für dieses Szenario benötigt.

Spielmaterial

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit den 8 Charakteren und 6 Objekten aus dem Basis-Set. Vor Beginn des Spieles entledigen sich die Spieler ihrer +6-Kampfkarte.

Aufbau des Spielplans

Alle Räume werden verdeckt gemischt und platziert wie üblich.

Fähigkeiten des Goblins

Es gelten die Standard-Regeln. Die einzigen Veränderungen betreffen den Goblin:

- Goblins gewinnen jeden Kampf automatisch.
- Kämpfen zwei Goblins miteinander, wird der Kampf wie gewohnt mit Kampfkarten ausgetragen. Im Falle eines Gleichstands sterben beide Goblins.
- Wird ein Goblin von einem Feuerball getroffen, so ist er verwundet, nicht getötet.
- Ein Troll, der von einem Goblin verwundet wurde, kann sich nicht mehr regenerieren.
- Goblins können wie Krieger Gitter aufbrechen.
- Goblins können keine Objekte oder Verwundeten tragen.
- Ein Goblin, der das Labyrinth verlässt, erzielt nur 1 SP.
- Das Ausschalten des gegnerischen Goblins bedeutet den sofortigen Sieg.

Siegbedingungen

Das Szenario endet am Ende des ersten Zuges, in dem ein Spieler 5 oder mehr Siegpunkte erreicht – oder den gegnerischen Goblin getötet hat.