

DUNGEON TWISTER

Szenario 6: Das Opfer

Geschichte

Das Verlies von Fresköd wurde bereits seit mehreren Jahrhunderten nicht mehr vom Erzmagier besucht – und so hat sich dort ein obskures Ritual mit blutigen Menschenopferungen entwickelt. Doch dieses Mal haben die Priester die Tochter des Landesfürsten für ihr Ritual gefangen. Der Fürst bietet eine stattliche Summe für ihre Rettung. Söldner aus dem gesamten Land haben sich um den Eingang des Verlieses gesammelt – und drinnen stehen die Priester bereit, ihr Heiligtum zu verteidigen, um ihre Beute behalten zu können.

Anzahl Spieler

2

Benötigte Erweiterungen

Nur das Basis-Spiel wird für dieses Szenario benötigt.

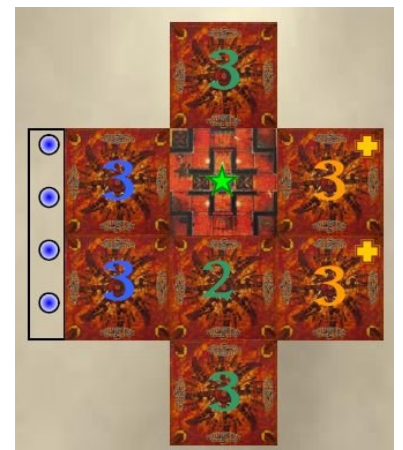
Spielmaterial

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit den 7 Charakteren und 5 Objekten aus dem Basis-Set: Vor Beginn des Spieles entledigt sich Spieler Blau seiner Mauerläuferin und seines Schatzes, Spieler Orange legt dafür seinen Dieb und seinen Schatz aus dem Spiel.

Aufbau des Spielplans

Vor dem Aufbau des Spielplans wählt sich Spieler Orange zwei Räume aus, die er verdeckt vor sich auslegt. Sie bilden seine Startzone (im Diagramm mit Orangen Kreuzen markiert).

Das Zeremonien-Zimmer befindet sich auf dem roten Raum Nr. 2, der gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird. Dieser Raum liegt bereits zu Spielbeginn offen aus. Das Zimmer ist die Zone, die durch zwei Fallen und zwei Gitter umfasst wird. Die gefangene Prinzessin wird durch die blaue Mauerläuferin dargestellt. Sie startet in der Mitte des Zeremonien-Zimmers (im Diagramm mit einem grünen Stern markiert). Die übrigen Räume werden verdeckt gemischt und gemäß Diagramm ausgelegt.





Szenario 6: Das Opfer

Spielvorbereitungen

Die Spieler legen ihre Spielmarker abwechselnd verdeckt nach folgenden Regeln aus:

- Die Räume neben der blauen Startlinie dürfen nur blaue Spielmarker enthalten
- Die beiden Räume auf der gegenüberliegenden Seite dürfen nur orange Spielmarker enthalten
- Der Raum mit dem Zeremonien-Zimmer darf zu Spielbeginn keine weiteren Spielmarker mehr enthalten
- Die drei übrigen Räume dürfen beliebig farbige Spielmarker enthalten

Vor dem ersten Zug deckt Spieler Orange einen seiner Starträume auf und platziert seine dort befindlichen Spielmarker. Spieler Blau spielt dann seinen normalen Zug (nur die 2AP-Karte ist erlaubt). Danach deckt Spieler Orange seinen zweiten Startraum auf und spielt seinen Zug.

Die Prinzessin

- Die Prinzessin wird aktiviert, sobald jemand eines der beiden Gitter zum Zeremonien-Zimmer öffnet.
- Sie wird von Spieler Blau kontrolliert.
- Sie verfügt über dieselben Kampf- und Bewegungswerte wie die Mauerläuferin, jedoch nicht über deren besondere Fähigkeiten.
- Sie kann kämpfen, genau ein Objekt tragen und benutzen, und Räume drehen.
- Ist die Prinzessin verwundet, kann sie von Charakteren beider Teams getragen werden.

Siegbedingungen

Das Szenario endet, wenn:

- Die Prinzessin konnte entkommen (Sieg für das blaue Team). Dies ist erreicht, wenn die Prinzessin die blaue Startlinie erreicht.
- Die Flucht vereitelt werden konnte (Sieg für das orange Team). Dies ist möglich durch Eliminierung des blauen Teams, oder wenn die Flucht unmöglich wurde und Spieler Blau aufgibt.
- Die Prinzessin stirbt (Beide Teams verlieren)