

Celtos LEGION

S Z E N A R I O : J Ä G E R U N D S A M M L E R

LANGSAM SCHLICH BJORN KNOCHENSALTER UM DIE ECKE DES VERFALLENEN BAUERNHAUSES. VOR DEM VERFALLENEN KAMIN HOCKTE EIN GROßER HÄßLICHER ORC UND BEGUTACHTETE EINE AXT, DIE ER AUS EINEM GEHEIMEN FACH DES KAMINS GEZOGEN HATTE. „AN DIESE AXT SOLLST DU NICHT VIEL FREUDE HABEN GRÜNHAUT“ DACHTE BJORN UND WOG EINEN MIT RUNEN VERZIERTEN KRIEGSHAMMER IN SEINER HAND. DER ORC MUßTE ETWAS GESPÜRT HABEN, DENN KURZ BEVOR BJORN HINTER IHM WAR, SPRANG ER AUF UND LIEß MIT EINEM GEWALTIGEN GEBRÜLL DIE AXT AUF BJORN HERABSAUSEN.

OBEN IM DACHSTUHL, TIEF IM SCHATTEN VERSTECKT, BEOBACHTETE MARAH DEN UNTER IHR TOBENDEN KAMPF. MIT EINEM KALTEN LÄCHELN ZOG SIE DIE SEHNE IHRES LANGBOGENS BIS WEIT HINTER IHR SPITZ ZULAUFENDES OHR ZURÜCK. GENAU IN DEM MOMENT, ALS BJORN DEN TÖDLICHEN SCHLAG GEGEN DEN ORC FÜHRTE, SPÜRTE ER EINEN SCHARFEN STICH IM TACKET UND ER FIEL IN EINGLOSE DÜNKELHEIT..

HINTERGRUND: Die Ruinen um die Hügel der Alten Könige ziehen immer wieder Schatzsucher an, die auf der Suche nach Reichtümern und magischen Schätzen jenseits aller Vorstellungskraft sind. Nur wenigen gelingt es, den Gefahren zu trotzen. Die meisten Abenteurer kehren jedoch nie wieder von ihrer Reise zurück

ARMEELISTE: Jeder Spieler bekommt einen Truppenbogen.

Sonderregeln: Frag
Immer, wenn ein Modell ausgeschaltet wurde, wird es vom Spielfeld entfernt. Dieses wird als Frag bezeichnet. An der Stelle, wo das Modell ausgeschaltet wurde, wird ein zufälliger Artefakt Marker plaziert.

Artefakt Marker

Artefakte sind Boni, die ein Modell sammeln kann, um seine Kampfkraft zu erhöhen. Sobald ein Modell sich über einen Marker bewegt, kann es ihn aufnehmen und sofort davon profitieren.

Jede Figur kann bis zu 5 Artefakte sammeln, von denen maximal zwei Lebenspunkte (rot), drei Waffen (grün) und drei Fertigkeiten (gelb) sein dürfen. Überschreitet eine Figur diese Limits, entscheidet der Spieler, welche Marker er in den Topf zurückwirft.

CELTOS SZENARIO: JÄGER UND SAMMLER



Respawning

Ein Modell, das gefragt wurde, erscheint bei der nächsten Aktivierung an einem zufälligen Teleporterpunkt und verliert alle Artefakte.

Teleportieren

Ein Modell kann während seines Zuges ein Teleporterfeld betreten um sich zu teleportieren. Es landet auf einem zufälligen Teleporterfeld und kann von dort aus seinen Zug fortsetzen. Wenn das Modell auf seinem Startpunkt landet, ist es in einer Teleporterschleife gefangen und zählt als „fraged in space“. Das Modell wird entfernt und der Spieler erhält keinen Frag.

SPiELFELD: Dichte Ruinenlandschaft. 10 Teleporterpunkte.

AUFSTELLUNG: Jede Figur erscheint auf einem zufälligen Teleporterpunkt. Zu Anfang des Spiels zieht jeder Spieler ein zufälliges Artefakt für seine Figuren.

SPiELENDE: Das Spiel endet, wenn der erste Spieler eine vorher festgelegte Anzahl an Frags gesammelt hat.



Dieses Szenario wurde von www.celtoslegion.de erstellt

Ihr könnt dieses Szenario auf eurer Homepage posten, es mailen, ausdrucken und an eure Freunde weitergeben, solange ihr das Dokument und den Inhalt nicht verändert. Eine kommerzielle Nutzung irgendwelcher Art ist ohne unsere schriftliche Zustimmung jedoch untersagt.

Für Fragen, Anregungen und Kritik schickt bitte eine mail an: webmaster@celtoslegion.de

Celtos und alle damit verbundenen Namen sind eingetragene Warenzeichen von i-Kore Ltd. Mehr Infos unter www.i-kore.com