



TURNIER AM 04.09.2004 DIE SZENARIEN

1. RUNDE: WAS HEISST HIER COUNTERSTRIKE ?

Hintergrund: Eine Gesellschaft plant einen verlassenen U-Bahn Station in die Luft jagen. Ihre Gegner wollen das um jeden Preis verhindern.

Spielplan: U-Bahn

Spielzeit: max. 40 min

Ziel: für die Verteidiger: Bombe entschärfen und zu einem Ausgang rausbringen
für die Angreifer: Bombe legen, scharf machen und zur Detonation bringen.

Besonderheiten:

- Bombe ablegen, aufnehmen, zünden und entschärfen jeweils eine Handlung.
- Um die Zünddauer zu ermitteln, legt der Spieler, der die Bombe legt eine Probe ab. Die Schicksalszahl wird durch 2 geteilt und aufgerundet. Daraus ergibt sich die Zahl der Runden bis zur Detonation.
- Die Bombe kann dem Gegner durch Kampf abgenommen werden. Wenn dem bombentragenden Gegner 3 Verletzungen beigebracht werden, kann man statt der 3. Verletzung den Gegenstand übergeben.

2. RUNDE: FINGER WEG !! ICH HAB IHN ZUERST GEFUNDEN !!

Hintergrund: Eine Forschungsexpedition hat einen Schatz gefunden. Zwei Gesellschaften wollen ihn sich unter den Nagel reißen.

Spielplan: Forschungsschiff

Spielzeit: max. 40 min

Ziel: Ein Wettrennen um den Schatz. Zuerst muss der richtige Schlüssel gefunden werden, mit sich die Schatztruhe öffnen lässt. Dann muss der Schatz nur noch durch einen der beiden Gänge vom Schiff geschafft werden.

Besonderheiten:

- Auf jedem Bett liegt ein verdeckter Schlüssel, nur einer davon ist der richtige. Sobald man das Bett berührt, wird der Schlüssel aufgedeckt. Falls es der richtige ist, kann man ihn mit einer Handlung aufheben.
- Das Öffnen der Schatztruhe sowie das Aufheben des Schatzes kosten jeweils eine Handlung.

3. RUNDE: SCHNAPPT EUCH DEN ANFUEHRER...

Hintergrund: 2 Gesellschaften treffen aufeinander. In jeder Gruppe gibt es einen Anführer, dessen Tod unweigerlich zur Niederlage der Gesellschaft führen würde. Daher ist er natürlich das Hauptziel.

Spielplan: Industriegebiet

Spielzeit: 40 min

Ziel: Töte den Anführer der gegnerischen Gesellschaft.

Besonderheiten:

- Der Anführer wird von einem kraftvollen Amulett geschützt. Er kann nur durch Nah- oder Fernkampf getötet werden. Allerdings verliert das Amulett seine Kraft, sobald der Anführer von einem gegnerischen Charakter berührt wird.

4. RUNDE: AUF DER ANDEREN SEITE IST ES ABER VIEL BEQUEMER...

Hintergrund: 2 Gesellschaften treffen sich in einer verlassenen U-Bahn Station. Seltsamerweise sieht die Bank auf der Seite der Gegner viel bequemer aus, als die auf der eigenen Seite.

Spielplan: U-Bahn

Spielzeit: max. 40 min

Ziel: Zuerst 8 Siegpunkte auf der Bank auf der anderen Seite sammeln.

Besonderheiten:

- Man bekommt für jeden eigenen Charakter, der am Anfang des eigenen Zuges auf der Bank auf der anderen Seite sitzt einen Siegpunkt.
- Effekte und Fähigkeiten können nur auf Charaktere gespielt werden, die auf der Bank sitzen.

ZUSATZRUNDE: WIR HABEN HIER DIE VORHERRSCHAFT !!!

Hintergrund: 2 Gesellschaften haben sich dummerweise zur selben Zeit dasselbe alte Schiffswrack als Hauptquartier ausgesucht. Da keiner nachgeben und das Feld räumen will, versucht jeder so viele Räume wie möglich zu besetzen um die Vorherrschaft zu erlangen.

Spielplan: Forschungsschiff

Spielzeit: 10 Runden, max. 40 min

Ziel: am Ende des Matches die meisten Räume besetzt haben.

Besonderheiten:

- Ein Charakter befindet sich in dem Raum, in dem sich der Mittelpunkt seines Charakter-Chips befindet.

ZUSATZREGELN DER SPIELPLAENE:

Forschungsschiff:

- Effekte können nur dann auf feindliche Charaktere gespielt werden, wenn sich der ausspielende Charakter mit dem Gegnerischen Charakter in einem Raum befindet.
- Über die Betten kann man gehen, aber man darf nicht am Ende des Zuges darauf stehen bleiben.

U-Bahn:

- Die Station ist verlassen, es kommt kein Zug.
- Um auf die Gleise zu kommen muss man mit 1 Teilbewegung an den Rand der Gleise ziehen und mit einer weiteren herunterziehen. Ebenso umgekehrt um von den Gleisen wieder hoch zu kommen.

**BEI UNKLARHEITEN EINFACH LAUT NACH DEM
JUDGE !!!! SCHREIEN.**