

Thronfolge

Autor : Mister Malte

Situation : Euer hoch geschätzter Freund, der inoffizielle Herrscher über Athen, das Zentrum der Mythen ist ohne Nachfolger gestorben. Alle Eingeweihten schauen wie gebannt nach Athen, wer wird sich als würdig genug erweisen um sich seinen Palast und Erbe zu sichern?

Spielplan : Zentrale Athen

Startzonen : An den Eingängen zur Karte

Typ : Deathmatch

Ziel : Gewonnen hat, wer innerhalb der Zeit (40 min, wie üblich) oder bis alle Charaktere eines Spielers ausgeschaltet wurden (automatisches Spielende am Ende des Zuges), mehr Aufgaben als der Gegner erfüllt hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr gegnerische CP ausgeschaltet hat.

Aufgaben : Jede der 4 Aufgaben kann von jedem Spieler je einmal erfüllt werden.

Fahnen hissen :

In dem Raum mit den 7 kleinen Truhen, müssen an vier nichtbenachbarten Truhen Fahnen angebracht werden. Dies geschieht durch eine in Kontakt stehende Figur, die für den Aufwand einer Handlung (Momentgeschwindigkeit unendlich) eine Probe: 3+ (keine Zusätze) erfolgreich durchführt.

Vergangenheit meistern :

In dem Raum mit den Särgen wird auf jedem Sarg ein 3/3/3 Skelett platziert. Um die Aufgabe zu erfüllen, muss jeder Spieler drei Skelette töten. Die Skelette können nicht Ziel von Fähigkeiten oder Effekten sein, sie sind Sicht- und Bewegungshindernis, ihre Verteidigungswerte werden durch je eine Karte vom eigenen und gegnerischen Nachschub ermittelt. Zusätze wirken sich dabei nicht aus. Sind alle drei Skelette getötet entstehen sofort drei Neue.

Weihe :

In dem Raum mit dem Wasserbecken muss ein Spieler am Ende von zwei eigenen aufeinander folgenden Zügen mehr CP haben als der Gegner.

Respekt für den Toten :

Eine Blume aus dem Raum mit den Blumen muss in den Nachbarraum zum Bett gebracht werden. Hat ein Spieler diese Aufgabe bereits erfüllt, so muss der Gegner zwei Blumen bringen. Blumen werden ohne Aufwand einer Handlung momentschnell (mit Geschwindigkeit unendlich) aufgenommen und abgegeben. Dazu muss das Bett bzw. ein Blumentopf am Ende einer Bewegung berührt werden.

Jede Figur darf nur eine Blume tragen.

Besonderheiten :

Effekte auf gegnerische Figuren in Räumen können nur gespielt werden, wenn man selbst eine Figur in diesem Raum hat.

Selbstausschalten gilt als unwürdig. Schaltet man eine eigene Figur aus, so erfüllt der Gegner dadurch automatisch eine von ihm ausgewählte Aufgabe.

Der letzte Charakter eines Spielers, der mehr Aufgaben erfüllt hat als der Gegner, kann nicht durch eine von ihm initiierte Aktion ausgeschaltet werden.

Gabis weißer Text kann nur genutzt werden, wenn er und der Helfer im gleichen Raum sind (bei Beginn und Ende der Bewegung) und der Helfer keine Blume trägt.