

Unerwartete Begegnung I

Spielaufbau

Die Spieler platzieren abwechselnd Geländestücke (mindestens 6), diese müssen sich mindestens 10 Zoll voneinander entfernt befinden. Eine vergleichende Geistprobe entscheidet, wer beginnt.

Bestimmt zufällig einen Spieler, der als erster einen Jinmarkstein platzieren darf. Die Spieler platzieren abwechselnd einen Jinmarkstein in einem Spielfeldviertel ihrer Seite, dann einen Jinmarkstein in einem Spielfeldviertel auf der gegnerischen Seite. Die Jinmarksteine müssen sich mindestens 13 Zoll voneinander entfernt befinden.

- Die Spieler platzieren sodann die Marker für angereichertes Gelände gemäß der Fraktion, die sie gewählt haben.
- Die Marker müssen auf einem Geländestück platziert werden und mindestens 5 Zoll von anderen Markern entfernt sein.
- Jeder Spieler platziert 2 Marker auf seiner Spielfeldhälfte und 2 auf der des Gegeners (abwechselnd, es beginnt der Spieler, der die Geistprobe um das Aufstellen des Geländes verloren hat)
- Die Spieler MÄSSEN alle Marker platzieren (sollte das nicht möglich sein, muss Ihr die Zahl der platzierten Geländestücke erhöhen).

Aufstellung

Der Spieler mit den meisten Profilkarten beginnt mit der Aufstellung. Bei einem Gleichstand wird zufällig bestimmt, wer beginnt.

Der Spieler wählt dann eine seiner Profilkarten und platziert alle damit verbundenen Miniaturen. Dieses Verfahren wird abwechselnd fortgesetzt.

Jede Miniatur muss sich auf ihrer Spielfeldhälfte befinden und mindestens 13 Zoll von den Jinmarksteinen entfernt sein.

Die Mittellinie wird in der Mitte geteilt, Carlos wird in der Mitte eines der 2 Segmente platziert, die Wahl erfolgt zufällig.

Siegbedingungen

Der erste Spieler, der 3 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel

Sonderregeln

Zu Spielbeginn gelten alle Jinmarksteine als neutral.

Ein Jinmarkstein kann von einer Figur aktiviert werden, die sich 1 Zoll oder näher daran befindet, diese Aktivierung kostet sie 2 AP. Um die Kontrolle über einen vom Gegner aktivierten Jinmarkstein zurück zu erhalten, muss dieser erst neutralisiert (2AP) und anschließend aktiviert (2AP) werden.

Am Ende jeder Runde erhält der Spieler, der die meisten Jinmarksteine kontrolliert, einen Siegpunkt.

Der Spieler, der Carlos tötet, erhält sofort einen Siegpunkt.

Verhalten von Carlos für das Szenario:

Carlos wird am Ende der Runde aktiviert. Er bewegt sich dann auf ein angereichertes Geländestück, einen Jinmarkstein oder auf eine Figur, die alchemistische Steine besitzt, zu, je nachdem, was ihm am nächsten ist. Er erleidet normale Bewegungseinschränkungen. Wenn unpassierbares Gelände ihm den Weg versperrt, einigen sich beide Spieler auf eine Route, die es Carlos ermöglicht, das Hindernis zu umgehen und die dabei die kürzeste mögliche Route darstellt (Figuren die im Weg stehen werden zur Bestimmung dieser Route ignoriert).

Wenn sich Carlos in Angriffsbereichweite befindet, führt er eine Angriffsbewegung gegen sein Ziel (oder eben sein Essen) durch. Wenn sich eine Figur auf seinem Weg befindet, wird sie automatisch angegriffen. Der Spieler, dem die angegriffene Figur nicht gehört, erhält zu diesem Zweck die Kontrolle über Carlos und der Nahkampf wird normal durchgeführt.

Wenn Carlos einen Jinmarkstein oder ein angereichertes Geländestück angreift, zerstört er sie dabei (Der Jinmarkstein dient nur noch als Deckung und liefert keine Siegpunkte mehr).

Carlos bezahlt keine AP um ein Ziel zu verschlingen, und wenn er danach noch AP übrig hat, bewegt er sich direkt auf sein nächstes Ziel zu.

Gemäß der elementaren Natur seines Essens erlangt Carlos sofort eine entsprechende Mutation. Wenn er zum Beispiel ein Element Erde verschlungen hat, steigt seine Verteidigung auf 12. Frisst er ein zweites Element Erde, erhält er Zähler/2. Jedes Element kann ihm nur 2 Mutationen geben.

Wenn sich Carlos zu Beginn seiner Aktivierung in einem Nahkampf befindet, muss er sich daraus lösen und sich auf ein angereichertes Geländestück, einen Jinmarkstein oder auf eine Figur, die alchemistische Steine besitzt, zubewegen, je nachdem, was ihm am nächsten ist.

Während des Spielzugs:

Carlos einzige Aktionen während des Spielzuges sind Reaktionen auf die Aktionen der Miniaturen der Spieler. Hierfür verwendet Carlos seine AP. Bei einer Fernkampfreaktion geht Carlos wenn möglich in Deckung, ist er in Angriffreichweite, greift er den Schützen an.

Carlos
50 Punkte: Vergleichswert
AP: 3
5|3|3
Luft: 5
Feuer: 5
Erde: II
Wasser: 4
Bew: 5/7/12

Größe 2
Furchterregend (14)
Fährtsensucher
Zäh/1
Mutationen

Mutationen: Gemäß der alchemistischen Natur seiner Nahrung erhält Carlos Mutationen, die ihn gefährlicher oder schwerer zu töten machen.

1 Luft: Geist +2
2 Luft: Immunität gegen Alchemie
1 Wasser: Reflexe +2
2 Wasser: Verstohlenheit
1 Feuer: Kampf +2
2 Feuer: Experte (Brutal)
1 Erde: Verteidigung +1
2 Erde: Zäh/2
1 Jinmarkstein: +1 AP
2 Jinmarksteine: Meister (Nahkampf)

Immunität gegen Alchemie:

Die Figur wird gegen die Auswirkungen jeglicher alchemistischer Effekte immun, egal, ob es sich bei dem Alchemisten um eine befreundete oder verfeindete Miniatur handelt.

