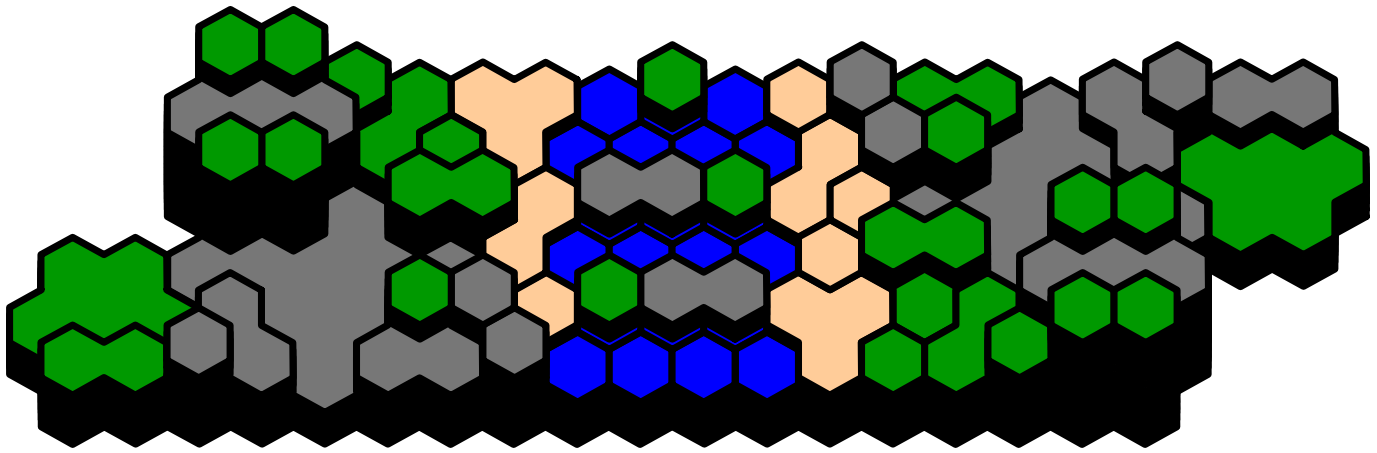


Pforte von Marr



Created by: Drancer

Pforte von Marr
(2 Spieler)

Required Sets: 1 Master Set(s)

Scenario Goal:

Spieler 1 (blau) :

Alle Glyphe der Karte einnehmen und ins Land transportieren.

Spieler 2 (rot) :

Den Gegner abhalten die Glyphe zu besitzen (durch vernichten).

Scenario Setup:

Die Glyphe werden (aufgedeckt) auf der Karte platziert. Ihre Effekte können aktiviert werden, nachdem man sie erobert hat.

... Falls die Einheit, die das Glyph besitzt besiegt wird bekommt das Glyph die siegerische Einheit.

Player Info:

Spieler 1 (blau) :

Helden:

Agent Carr

Sgt. Drake Alexander

Truppen:

Elite Luftlandetruppen

Spieler 2 (rot):

Helden:

Grimnak

Ne-Gok-Sa

Truppen:

Marro Warriors

Special Rules:

Wegen den starken Regenfällen in Marr kommt es zur Überschwemmung jeder Stein auf dem Wasser wird pro Runde um 1 Hex Feld verschoben. (Daraufstehende Soldaten werden mitgeschwemmt.)

Falls ein Soldat im Wasser steht wird er von den Fluten mitgerissen und kommt nie wieder aus dem Wasser (ER IST TOD).

Artefakte haben keinen Einfluss auf die Einheiten.

Victory Conditions:

Spieler 1:

Zu Besitzen:

Die beiden Artefakte (Glyphe von Brandar).

Falls Spieler 1 (blau) die beiden Artefakte in der Festung (orangene Punkte) hat, ist er der Sieger.

Spieler 2:

Zu Besiegen:

Alle gegnerischen Helden und Truppen.

Und bringt die Glyphe in die Festung.