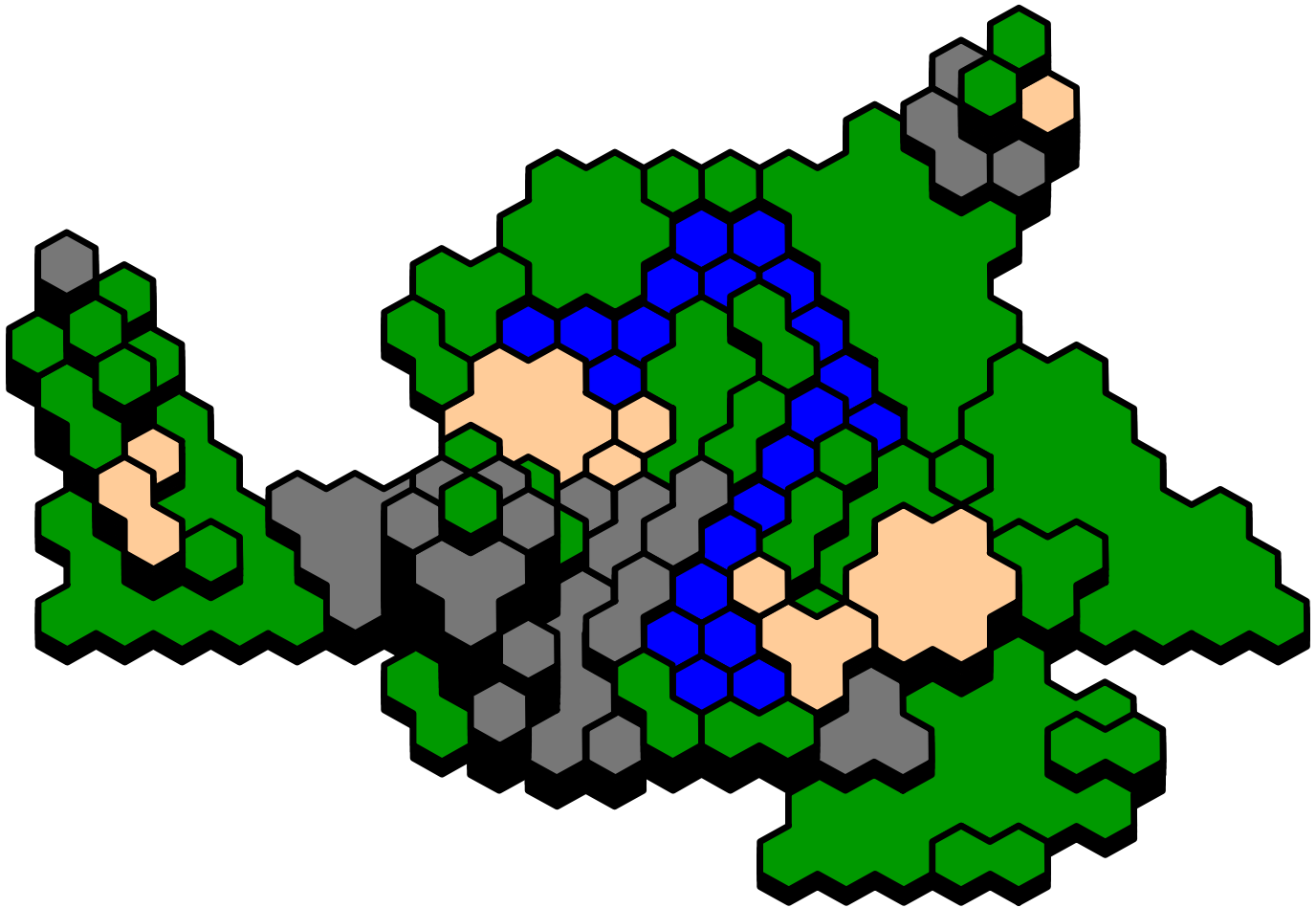
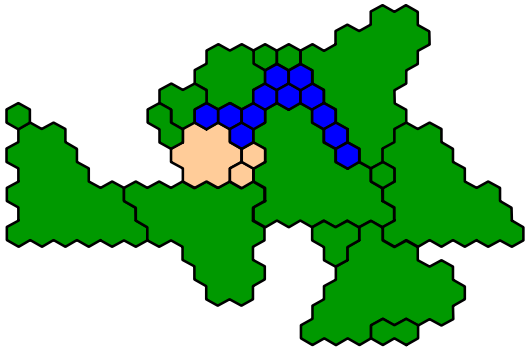


# Amboss der Welt

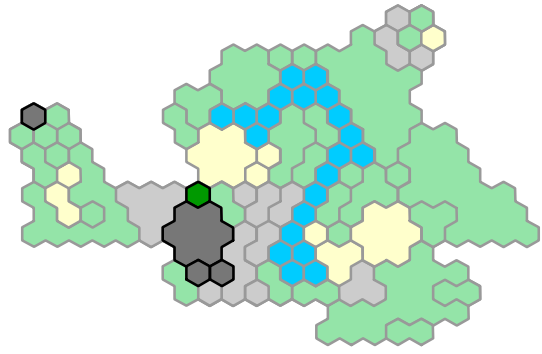


Created by: Big S

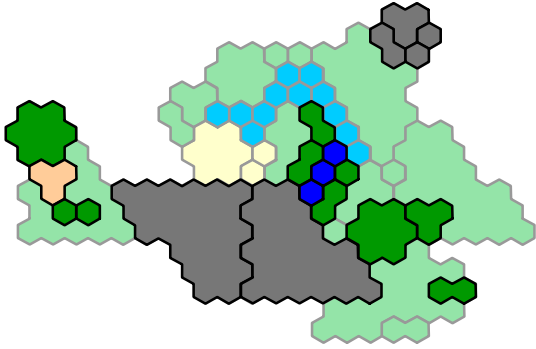
Level 1



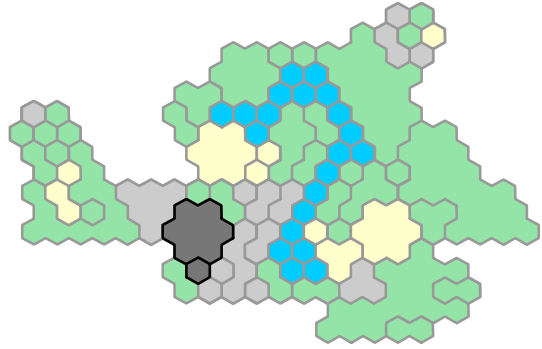
Level 5



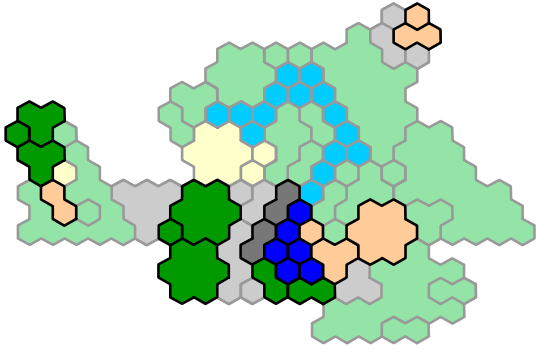
Level 2



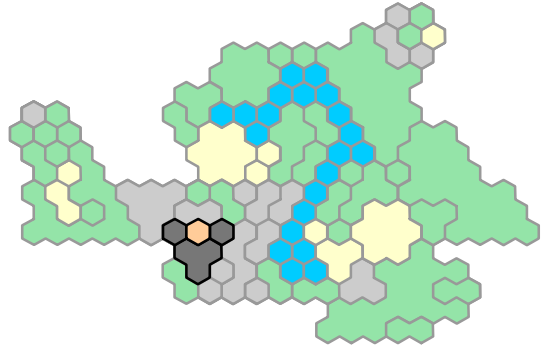
Level 6



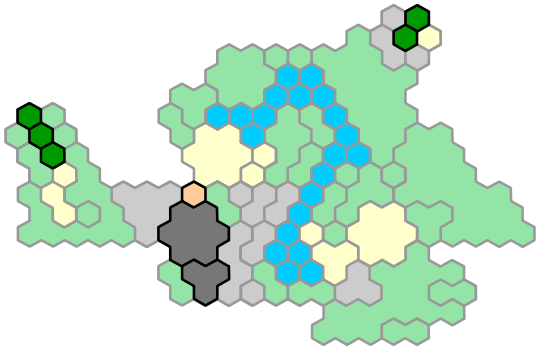
Level 3



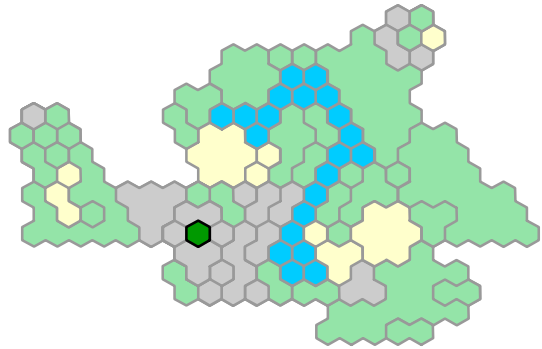
Level 7



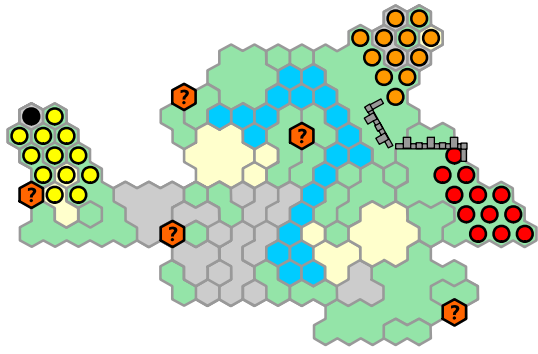
Level 4



Level 8



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Amboss der Welt

(2-4

2 Spieler: 400pkt Armee

4 Spieler: 300pkt Armee)

Required Sets: 1 Master Set(s) +  
expansion(s)

Scenario Goal:

Variante 1:

Startpunkte: Rot & Gelb

Zerstöre alle Figuren des Gegners bevor der  
mystische Sturm den Amboss wieder einhüllt  
und die Gegend unpassierbar ist.

Variante 2:

Startpunkte: Rot & Orange

Ziel: der Schwarze Punkt im Westen.

Der mystische Sturm der diese Gegend in  
regelmäßigen Abständen heimsucht wütet  
hier bald wieder und wird die gesammte  
Ebene wieder für einen Monat unpassierbar  
machen. Bringe deine Truppen so schnell wie  
möglich zum schwarzen Punkt auf der  
westlichen seite der Karte bevor der Sturm  
einsetzt. Aber pass auf feindliche Truppen  
könnten in der nähe sein!

Scenario Setup:

Master Set + 2 Erweiterungen ("Römische  
Legionen" & "Scharfschützen & Vipern")

Special Rules:

Variante 1&2:

Der Amboss (der Berg in der Mitte) ist ein  
magischer Berg. Man kann ihn nur zu Fuß  
Stufe für Stufe erklimmen und weder den  
Enterhaken 25 benutzen oder hinauf.- bzw  
darüberfliegen.

Kein Charakter kann fliegen & bei der  
Fähigkeit "der Absprung" liegt der Mindestwurf  
bei 20 anstatt bei 13 wegen des starken  
Sturms der hier immer vorherrscht.

Die Glyphen werden verdeckt auf die Karte  
gelegt.

Victory Conditions:

Variante 1:

Der Spieler der innerhalb von 10 Runden alle  
Figuren des Gegners zerstört hat gewinnt.  
Schaft es keiner der Spieler ziehen sich alle  
Figuren vom Spielfeld zurück und das Spiel  
endet unentschieden.

Variante 2:

Zerstöre soviele gegnerische Truppen wie  
möglich und verlasse das Spielfeld am  
schwarzen Zielpunkt innerhalb von 10  
Runden!

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.  
PKt lt. Armee-Karten für gerettete Einheiten.  
Zusätzlich werden folgende Punkte  
verrechnet: Pro vernichtete Armee-Einheit des  
Gegners 10pkt & pro Warlord 30 pkt  
zusätzlich.

Alle Einheiten die nach 10 Runden das Ziel  
nicht erreicht haben werden vernichtet.

Complete Tile List

Grass - 24 Hex: 6

Grass - 7 Hex: 5

Grass - 3 Hex: 5

Grass - 2 Hex: 8

Grass - 1 Hex: 16

Rock - 24 Hex: 2

Rock - 7 Hex: 3

Rock - 3 Hex: 3

Rock - 2 Hex: 3

Rock - 1 Hex: 8

Sand - 7 Hex: 2

Sand - 3 Hex: 2

Sand - 2 Hex: 2

Sand - 1 Hex: 6

Water Hex: 21