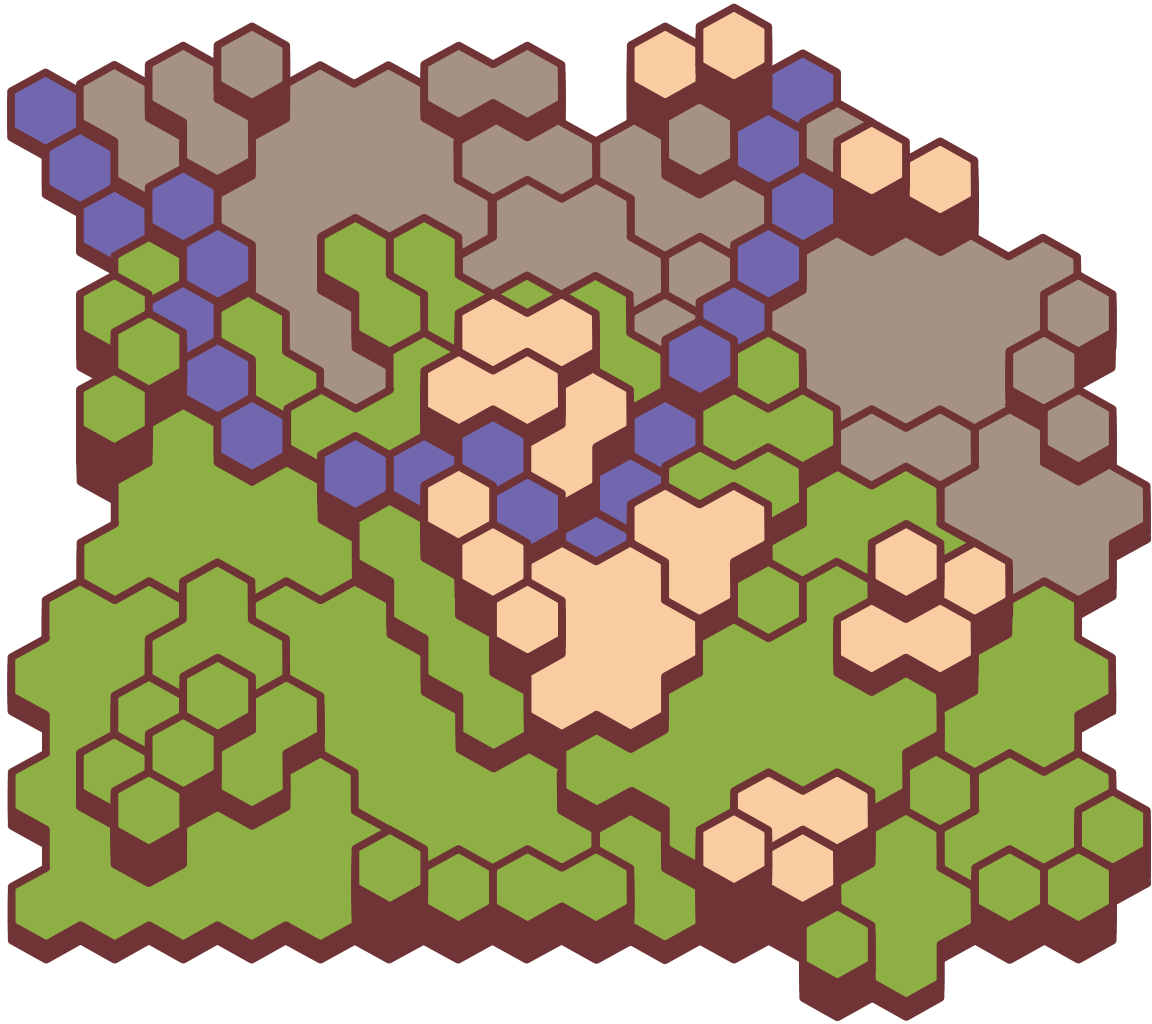
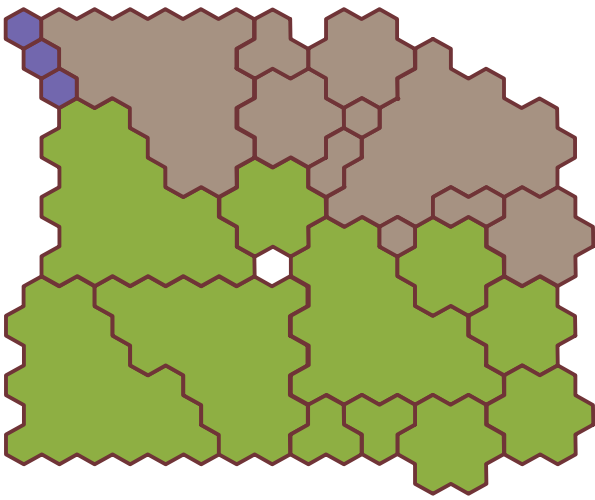


Fluss des Leidens

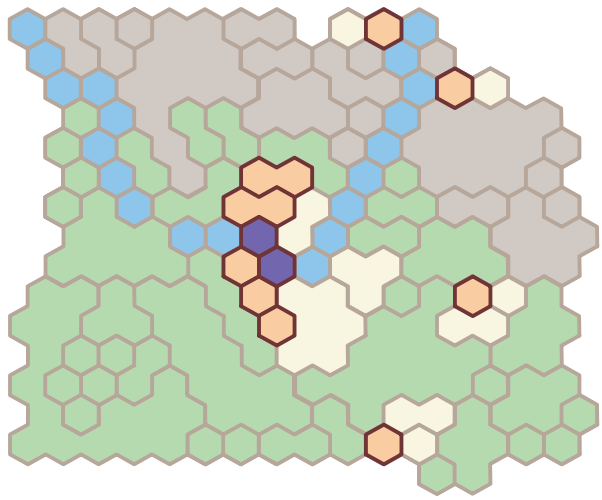


Created by: Patta

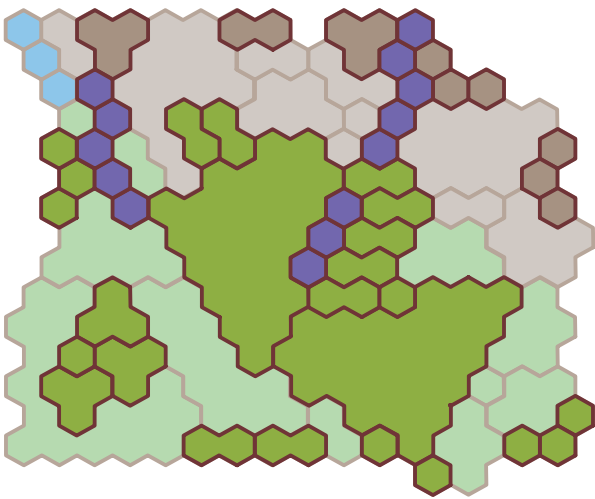
Level 1



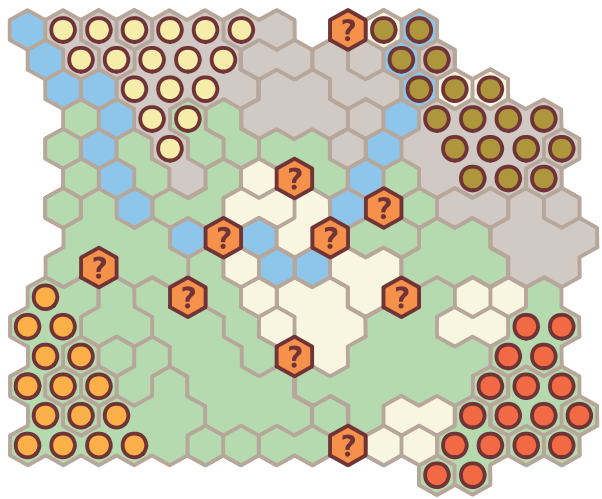
Level 4



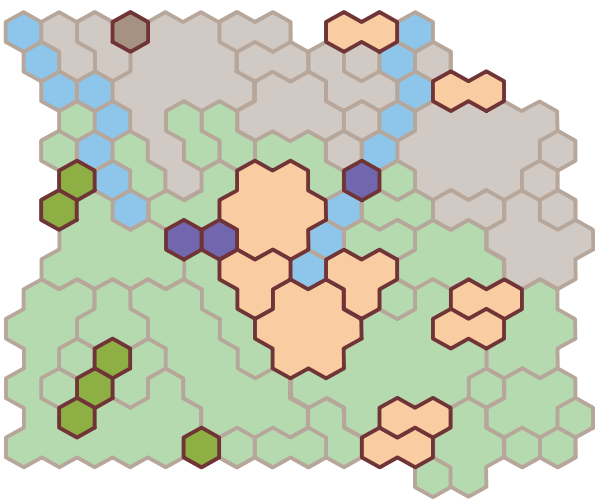
Level 2



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Level 3



Fluss des Leidens
(2-4)

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

Scenario Goal:

Durch dieses Gebiet fließt ein fast ausgetrockneter Fluss. Viele Leute sind schon an den giftigen Dämpfen verendet, die vom Gift der Marros herrühren, die hier einstmal hausten. Das Wasser ist bei Kontakt nicht immer tödlich, aber oft. Es ist ein Risiko den Fluss auf den höheren Ebenen zu betreten. Der General, der den Hügel erobert, erntet Ruhm und kann das Gift aus dem Fluss für sich nutzen. Dies ist ein riesiger Vorteil für die Armeen.

Ziele:

Halte den Hügel und vernichte die Gegner.

Scenario Setup:

Mische die Glyphen (ausser die Glyphen von Brandar) und verteile sie auf den markierten Stellen (verdeckt)

2 Spieler: 800 Punkte/Spieler

3 Spieler: 600 Punkte/Spieler

4 Spieler: 400 Punkte/Spieler

Player Info:

würfelt aus, wer sich zuerst eine Aufstellungszone (siehe markierte Stellen) aussuchen darf. Danach geht es im urzeigersinn weiter. platziert dann eure Armeen entsprechend. Jede Armee darf nur Helden im Wert von max. 200 Punkten erhalten.

Special Rules:

Giftwasser:

wenn sich eine Einheit über ein Wasserfeld auf der Ebene 1 oder 2 bewegt, wird sie von den Auswirkungen des Gifts getroffen, allerdings ist das Gift auf den unteren Ebenen nicht so stark. Wirf den 20-Seitigen Würfel:

1-10: nichts passiert

11-15: Die Einheit erleidet eine Verwundung mit 3 Angriffswürfeln. Sie darf sich normal verteidigen.

16-19: Die Einheit erleidet eine Verwundung mit 4 Angriffswürfeln. Sie darf sich normal

verteidigen.

20: Die Einheit ist tot.

Betritt eine Einheit dagegen ein Wasserfeld, welches sich auf Ebene 3 oder höher befindet, gilt folgende Tabelle:

1-10: Die Einheit erleidet eine Verwundung mit 3 Angriffswürfeln. Sie darf sich normal verteidigen.

11-13: Die Einheit verliert kurzzeitig die Kontrolle über ihre Handlungen, sobald der nächste Spieler dran ist darf dieser die Einheit bewegen und auch mit ihr angreifen, zusätzlich zu allen Einheiten, die er noch bewegen dürfte. Er kann jede beliebige Figur damit angreifen.

14-17: Die Einheit ist tot.

18-20: Alle Spieler ausser der, dem die Einheit gehört werfen einen Würfel. Die Einheit (nur die eine Figur die den Fluss betreten hat, nicht die gesamte Armeekarte) steht ab jetzt unter der Kontrolle des Spielers, der am höchsten würfelt. Sie wird zu einer Art Zombie und hat deswegen nur noch folgende Werte: 1 LP, Angriff 2 Verteidigung 2, Bewegung 4 und Reichweite 1.

Victory Conditions:

Das Spiel endet nach 8 Runden oder wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Beim Spiel zu viert geht das Spiel 10 Runden.

Besiege die gegnerischen Armeen. Jede komplett vernichtete Armeekarte bringt dem Besitzer 1 Punkt. Wenn die Einheit über 150 Punkte wert war sogar 2. Hat ein Spieler mindestens eine Figur auf der höchsten Ebene und in der Mitte der Karte (auf dem Hügel in der Mitte), bekommen alle anderen 2 zus. Punkte. Aber nur wenn der Spieler die einzige Einheit auf dem Hügel hat. Nicht, wenn ein anderer Spieler ebenfalls eine Einheit dort stehen hat.

Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.