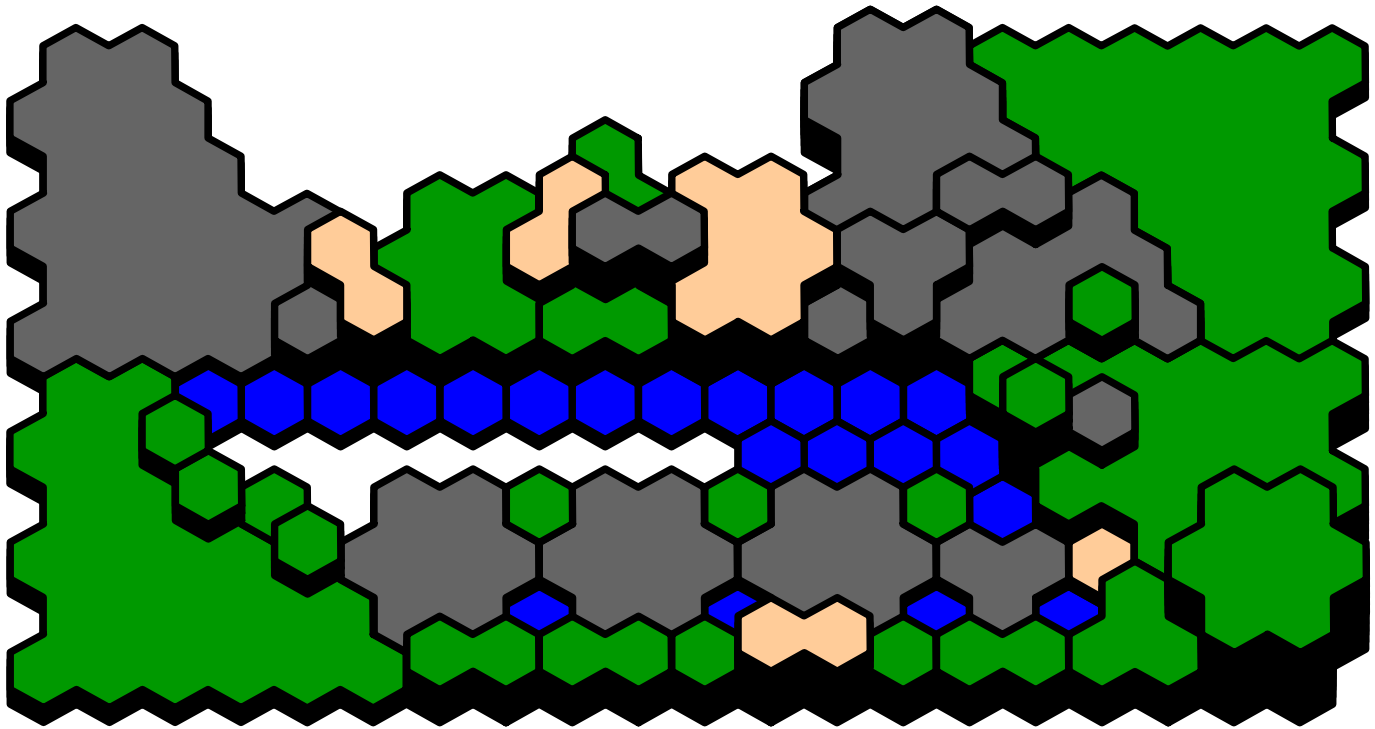
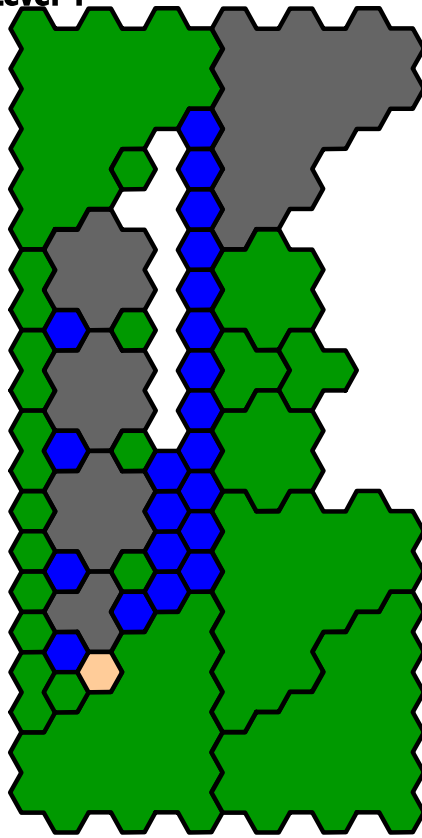


# Flucht durch die Schlucht von Garna

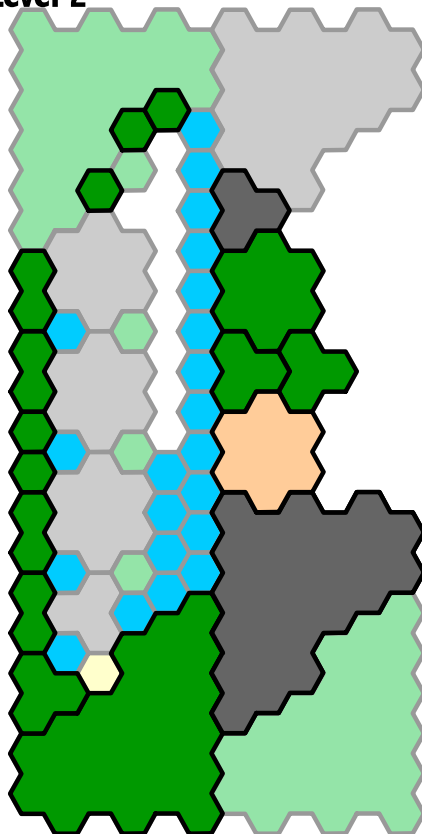


Created by: meg2308

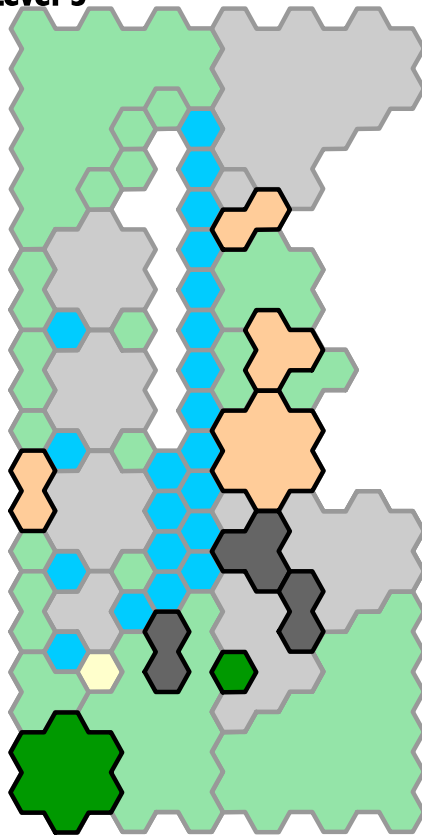
Level 1



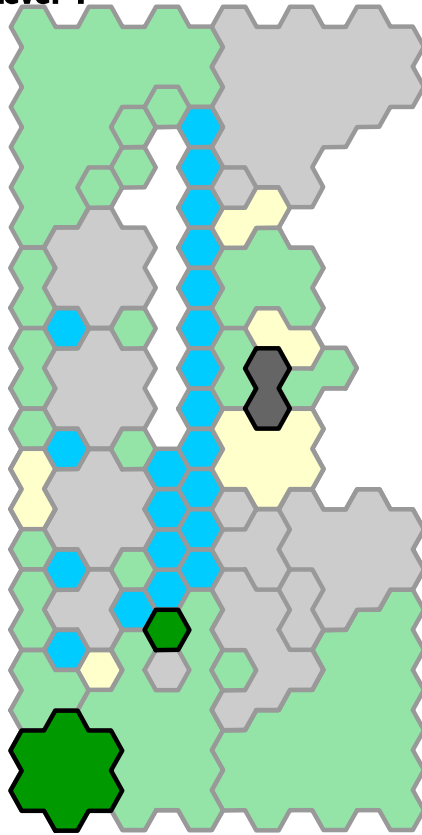
Level 2



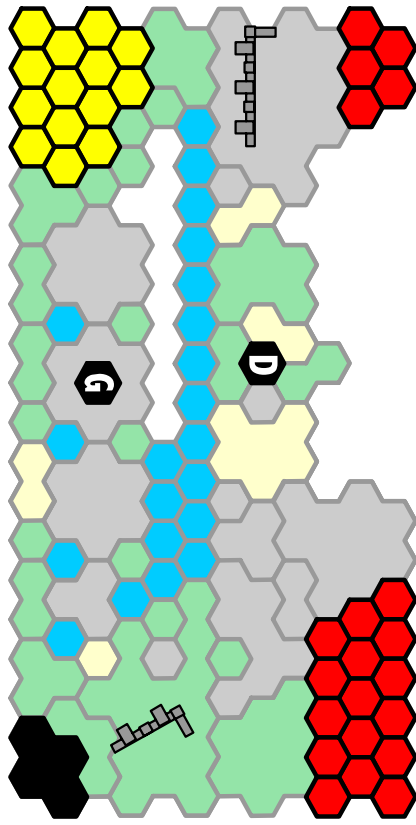
**Level 3**



**Level 4**



### Starting Positions/Glyphs/Ruins



Flucht durch die Schlucht von Garna  
(1 bis 2 Spieler.  
Oder 2-4 Spieler in zwei Teams.)

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

#### Scenario Goal:

Nach einer langen Zeit konnte ich wieder schlafen. Der Kampflärm der letzten Tage war verhallt und die Scheiterhaufen der Gefallenden brannten schon seit 2 Nächten. Die Schlacht war verloren aber wir besaßen noch unser Leben. Die Flucht war der einzige Ausweg. In ein paar Stunden würde es losgehen. Doch mein letzter Schlaf war voller Dämonen. Die Schlucht von Garna, das Zuhause der grausamen Grunt-orks. Wieviele von uns würden es schaffen? Bei Odin, ich würde so vielen das Leben retten wie es ging!

Möglichst viele Figuren durch die Schlucht von Garna bringen.

#### Scenario Setup:

Spieler 1 darf sich eine 300 Punkte Armee zusammenstellen. In dieser Armee dürfen nur Einheiten oder Helden von Jandar oder Einar befinden.

Spieler 2 erhält folgende Einheiten:

- 2 Einheiten Klingen Grunts
- 2 Einheiten Bogen Grunts
- 1 Tornak
- 1 Mimring

#### Player Info:

Spieler 1 stellt seine Figuren in der Gelben start Zone auf. Hat er mehr Figuren als Felder verfallen diese.

Spieler 2 verteilt seine Figuren auf den Roten Feldern.

#### Special Rules:

Spieler 1 hat automatisch in der ersten Runde die Initiative. Danach wird normal gewürfelt.

Verliert Spieler 2 eine Einheit darf er zu Beginn der Runde einen W20 werfen:

1-15 Nichts.

16-20 Die zuletzt verlorene Einheit darf zu BEGINN des nächsten Zuges wieder in der Startzone aufgestellt werden und normal gesteuert werden.

#### Victory Conditions:

Spieler 1 gewinnt das Spiel wenn er bis Runde 10 mindestens 100 Punkte in die Schwarze Zielzone bringt. Alle Figuren die AM Ende einer Runde in der Zone stehen haben überlebt und werden aus dem Spiel genommen.

Spieler 2 gewinnt wenn er Spieler1 komplette Armee zerstört oder ihn vom Gelingen 10 Runden abhält.

#### Additional Rules:

Die "Abprung" Fähigkeit ist ausgeschaltet.

#### 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  
Sand - 7 Hex: 2  
Sand - 3 Hex: 1  
Sand - 2 Hex: 2  
Sand - 1 Hex: 1  
Water Hex: 21