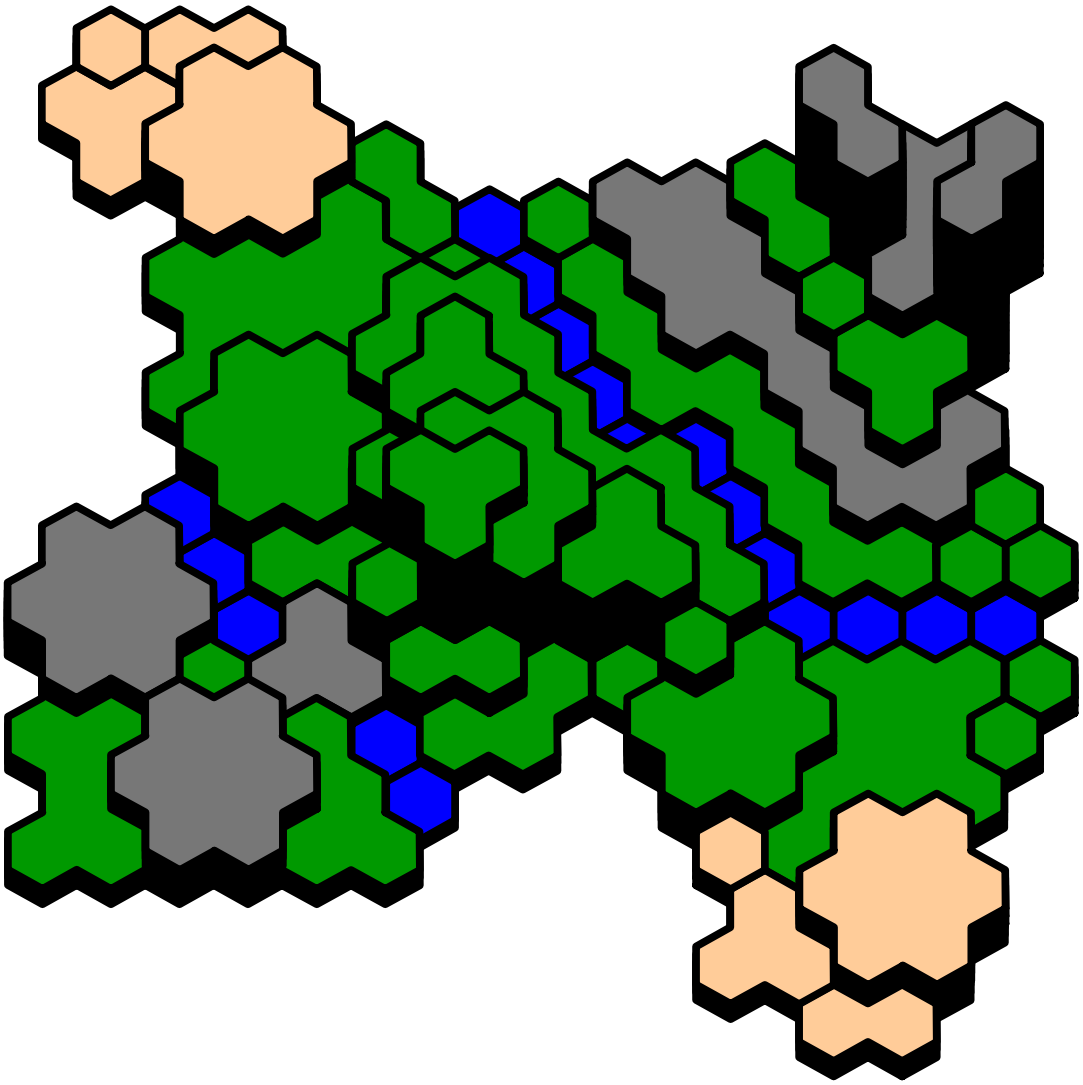
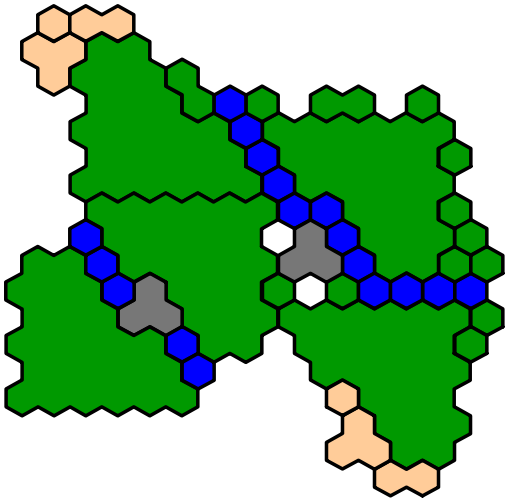
Befreiungsschlag

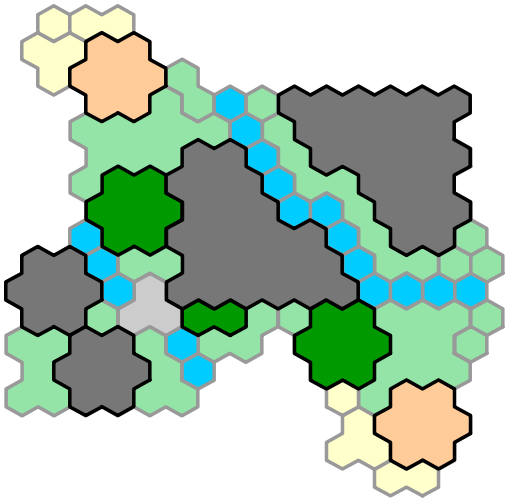


Created by: Chicano

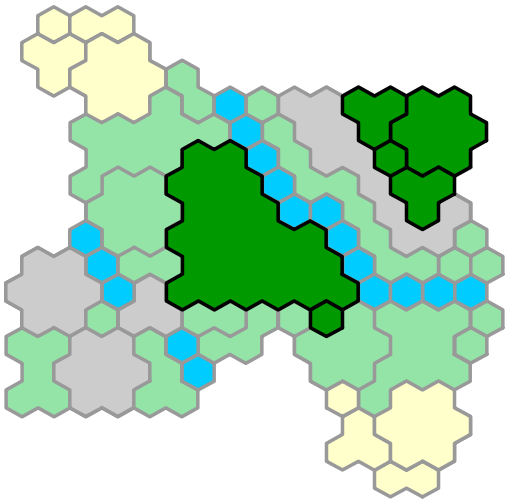
Level 1



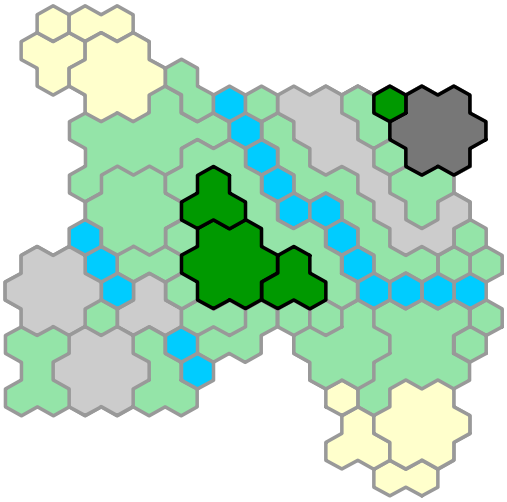
Level 2



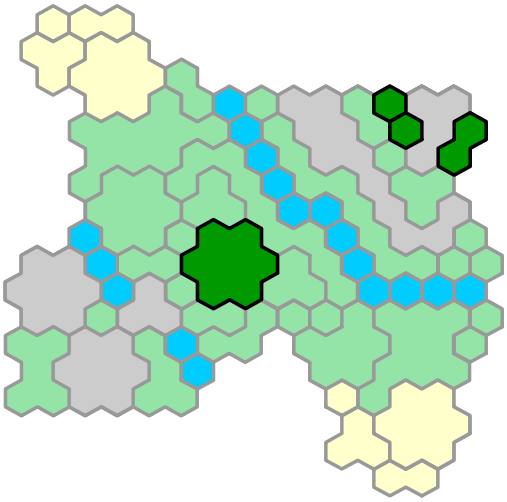
Level 3



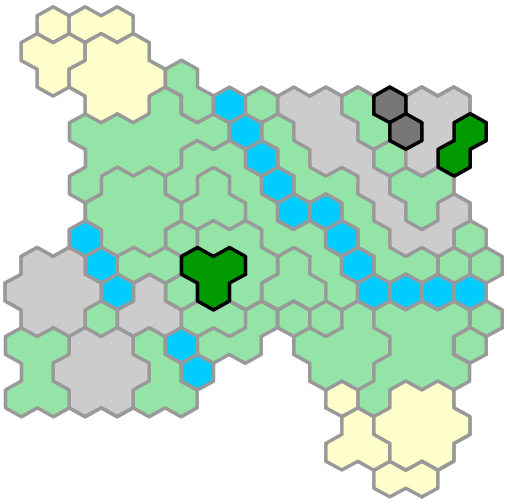
Level 4



Level 5



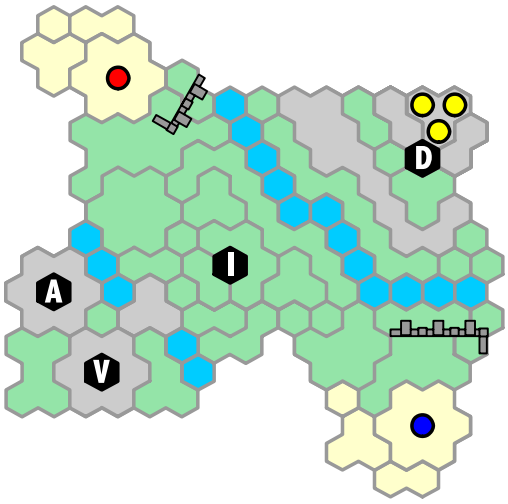
Level 6



Level 7

Level 8

Starting Positions/Glyphs/Ruins



Befreiungsschlag
(2 Spieler
4 Spieler in 2 Teams)

Required Sets: 1 Master Set(s)

Scenario Goal:
- Vernichtung der gengerischen Armeen
- Befreiung der Krav Maga Agenten

Scenario Setup:
1 Master-Set

Player Info:
Die Armeekarten der Krav Maga Agenten und von Sgt. Drake Alexander werden aussortiert und für alle Spieler gut erreichbar neben der Karte "Befreiungsschlag" abgelegt.

Sgt. Drake Alexander wird auf der Glyphe von Dagmar gesetzt und hält diese zunächst besetzt, die Agenten werden im Gefängnis auf die gelben Punkte platziert.

2 Spieler: Jeder stellt eine 400 Punkte Armee zusammen.
4 Spieler in 2 Teams: Jeder stellt eine 300 Punkte Armee zusammen.

Es wird von den Sandflächen aus gestartet. Reicht der Platz nicht, können die Figuren auf angrenzenden Feldern der Sandflächen platziert werden.

Special Rules:
Die Krav Maga Agenten wurden auf einer Insel in ein Gefängnis gesperrt, aus dem sie sich alleine nicht befreien können. Der einzige Ausgang wird von Sgt. Drake Alexander ("Wächter") besetzt.

Der Wächter kann nicht bewegt werden und greift auch nicht an. Greift ein Team den Wächter an, würfelt jeweils das gegnerische Team zur Verteidigung wie auf der Armeekarte angegeben. Treffer werden wie üblich auf der Karte von Sgt. Drake Alexander markiert. Auch hier gilt die "thorianische Geschwindigkeit", so dass der Wächter bei normalen Angriffen nur im Nahkampf angegriffen werden kann.

Das Team, das den letzten, entscheidenden Befreiungsschlag setzt und den Wächter vernichtet, bekommt die Armeekarte der Krav Maga und gewinnt die Kontrolle über die Agenten.

In dem Team mit dem erfolgreichen Befreiungsschlag bekommt der Spieler die Agenten, der die wenigsten Armeepunkte im Spiel hat. Bei Gleichstand der Armeepunkte im Team, entscheidet der 20er Würfel.

Die Agenten werden dann in der eigenen Startzone platziert und können bei der nächsten Spielrunde per Rundenanzeiger wie üblich aktiviert werden.

Additional Rules:
Die Spieldauer beträge 10 Runden.