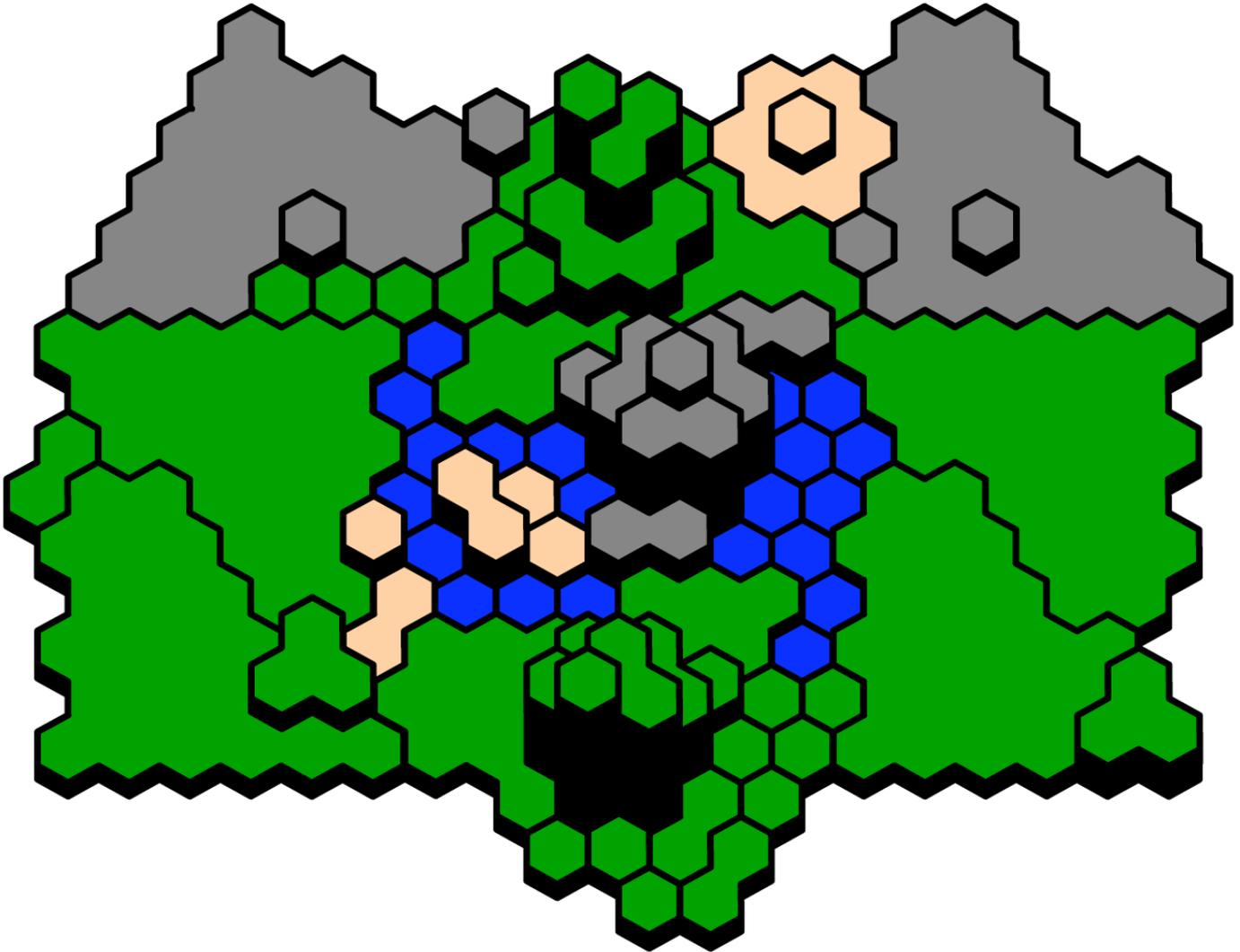
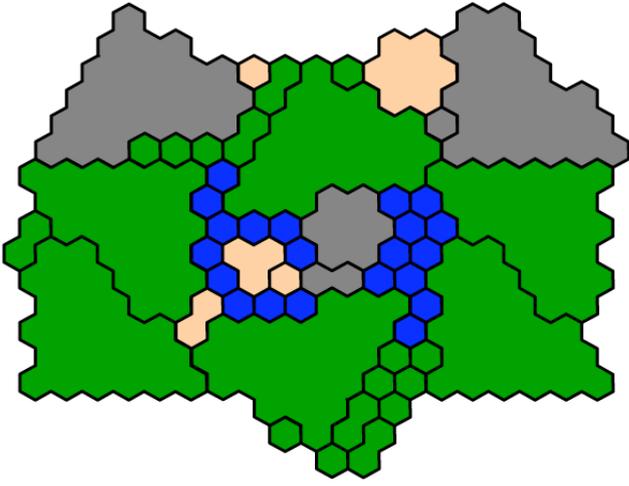


Das Troll Artefakt

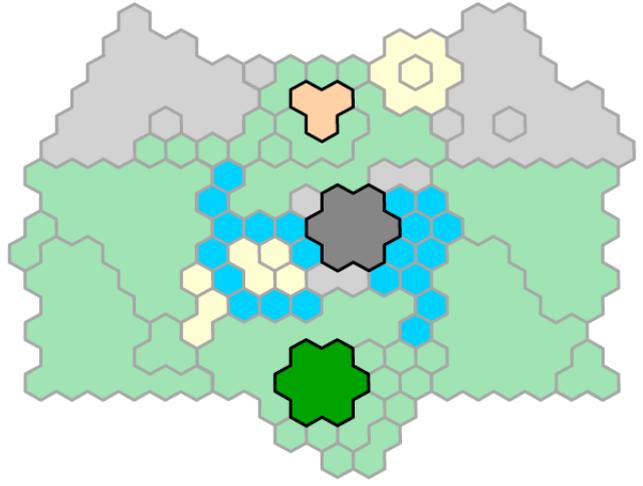


Created by: Dante Gruen

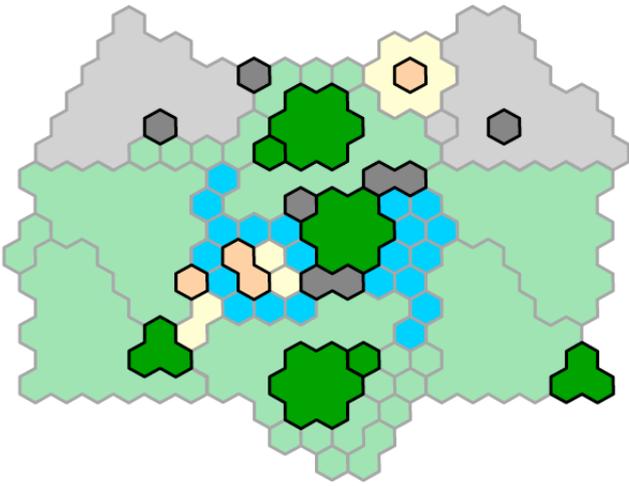
Level 1



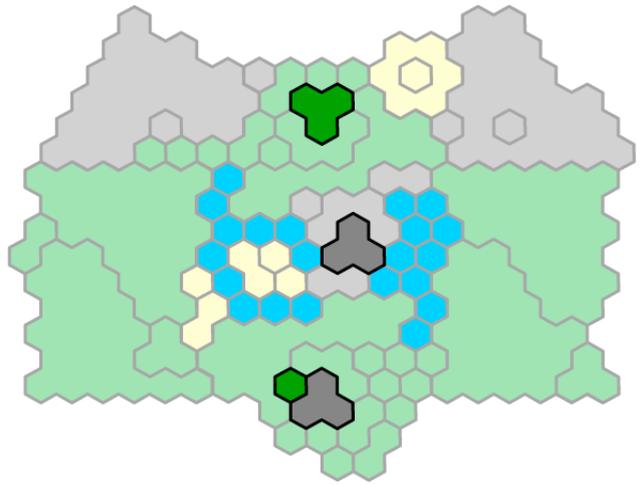
Level 4



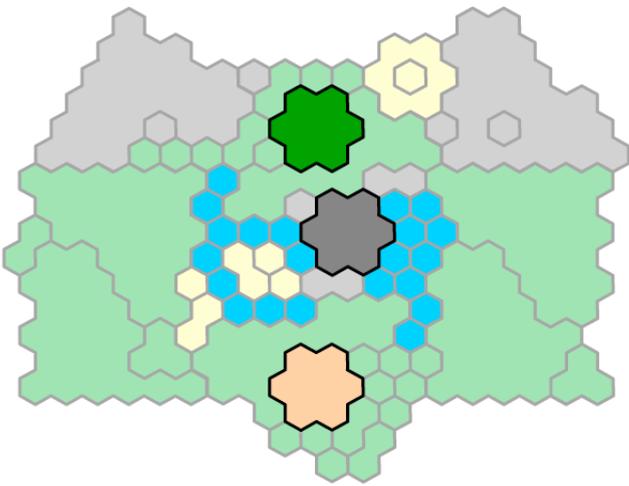
Level 2



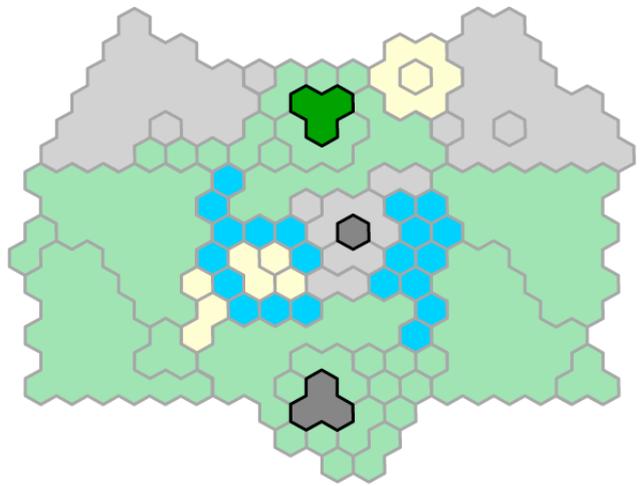
Level 5



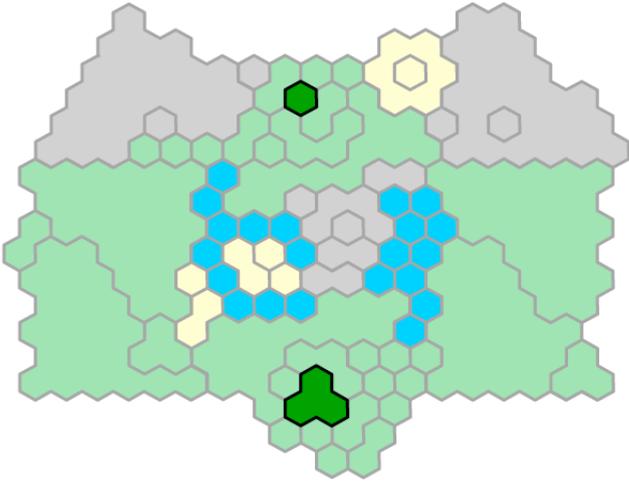
Level 3



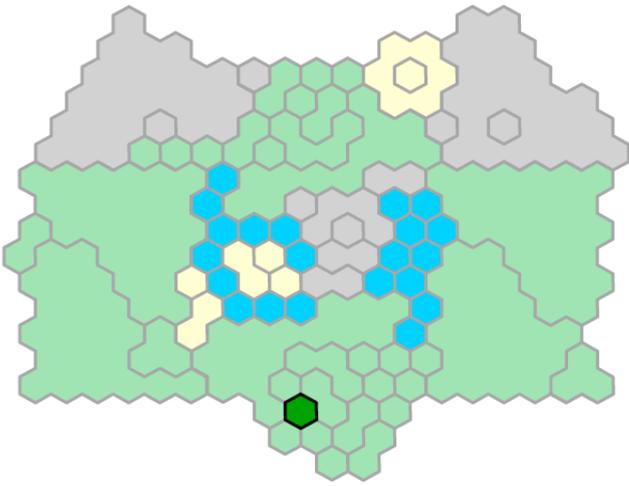
Level 6



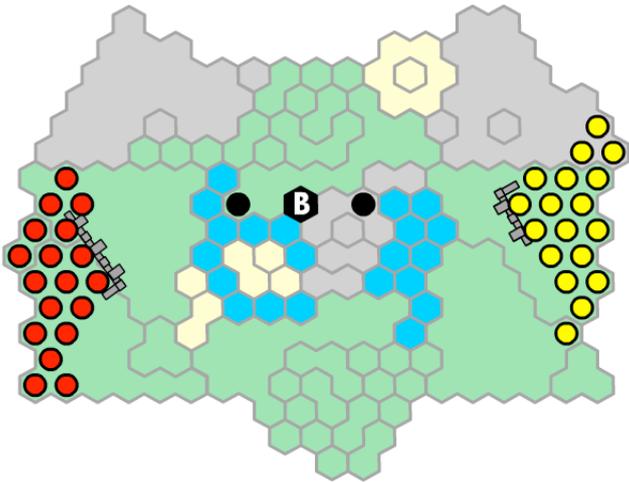
Level 7



Level 8



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Das Troll Artefakt
(2)

Required Sets: 1 Master Set(s)

Scenario Goal:
Berge das Artefakt

Scenario Setup:
Ein wichtiges Artefakt wurde in einem Sumpf ausgemacht. Leider haben zwei Trolle an dem glitzernden Ding Gefallen gefunden und lassen es nicht mehr aus den Augen. Es wird eine kleine Gruppe entsendet, um das Artefakt zu bergen, sie stößt aber auf eine andere Gruppe, die das Artefakt ebenfalls für sich beanspruchen will. Nicht zu vergessen die Trolle, die zwar selten dämlich sind, aber jeden Menschen in der Luft zerreißen können.

Player Info:
Jeder Spieler darf eine Armee bis zu 300 Punkten aufbauen. Es dürfen jedoch keine Figuren eingesetzt werden, die größer sind als 5 (man versucht sich anzuschleichen und die großen Kraturen machen zu viel Lärm)

Special Rules:
Die beiden schwarzen Punkte auf der Karte sind zwei Trolle (Leben 3, Bewegung 5, Reichweite 2, Angriff 6, Verteidigung 6, Sonderregeln: Trolle können sich ohne Bewegungsabzüge durchs Wasser bewegen. Sie können bis zu 5 Höhenlevel überwinden, müssen aber nur einen Bewegungspunkt ausgeben. Immer wenn sie getroffen werden, können sie ihre Lebenspunkte regenerieren, wirf dazu für jeden Lebenspunktverlust mit 1W20, bei einem Ergebnis von 1-10 regeneriert sich die Wunde.).

Victory Conditions:
Der Spieler, der das Artefakt über seine Aufstellungszone vom Spielfeld bewegt, hat gewonnen.

Additional Rules:
Die Trolle bewachen das Artefakt. Zu Spielbeginn schlummern die Trolle jedoch. Sie erwachen sofort, wenn jemand einen Kampfwürfel wirft, oder jemand das Artefakt nehmen will

Die Trolle bewegen sich immer auf den

nächsten Gegner zu (beachte, das der Gegner nicht sichtbar sein muss, sie wittern den nächsten Feind. Wenn zwei Figuren gleich weit weg sind, greift er immer das Modell mit dem Artefakt an, bzw. das dem Artefakt am nächsten steht.

Wenn ein Modell das Artefakt hat, verringert sich seine Bewegung um 1 und es kann nicht mehr fliegen