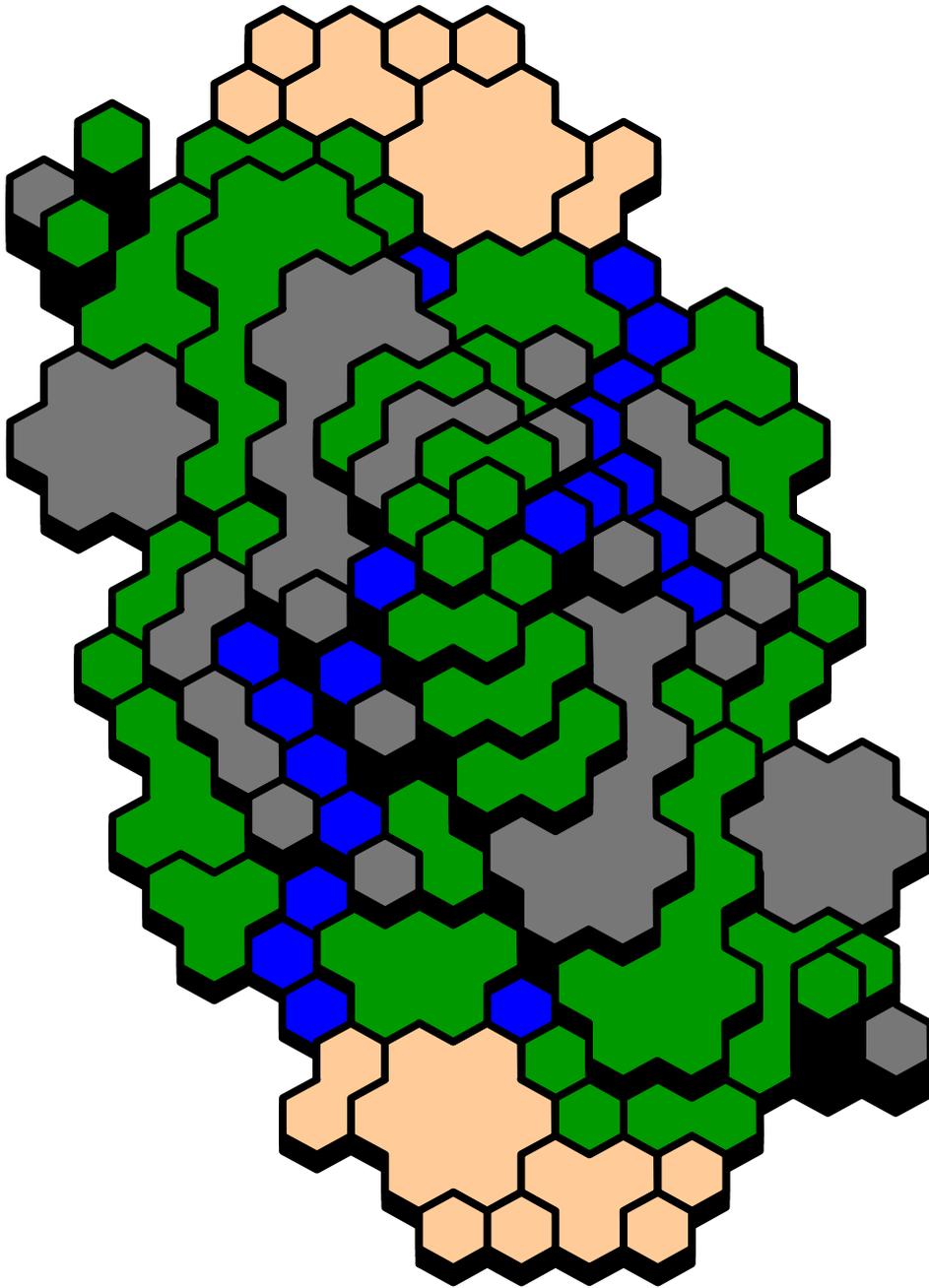
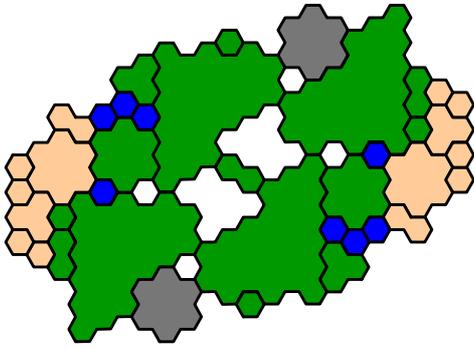


Erstschlag

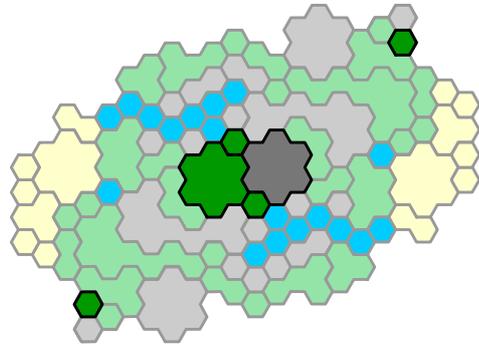


Created by: Chicano

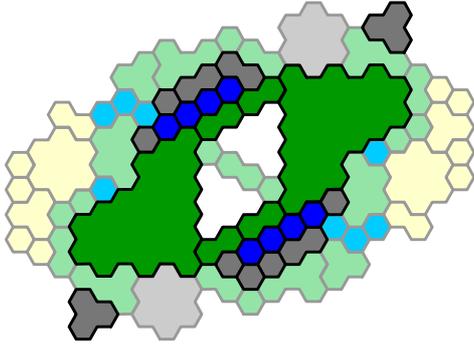
Level 1



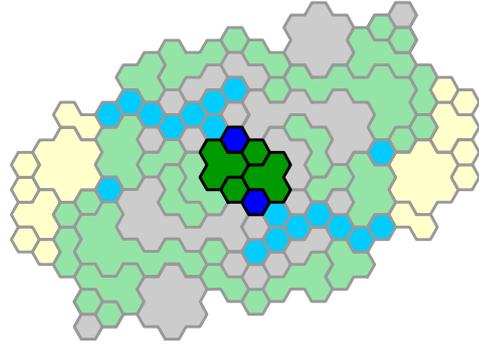
Level 5



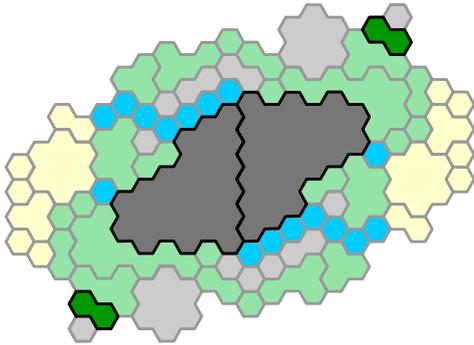
Level 2



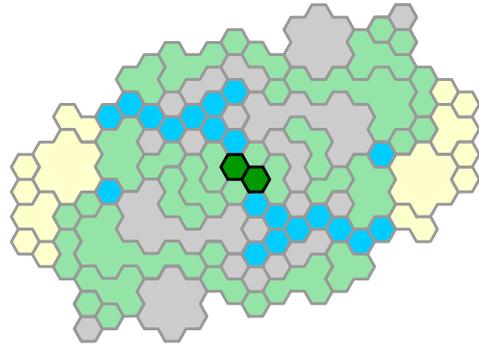
Level 6



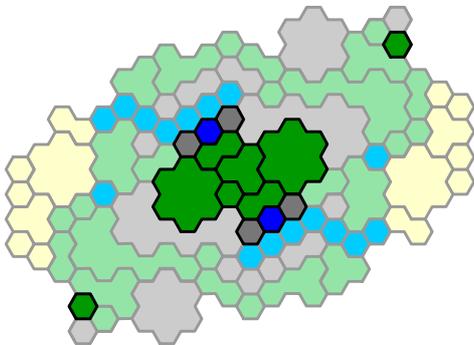
Level 3



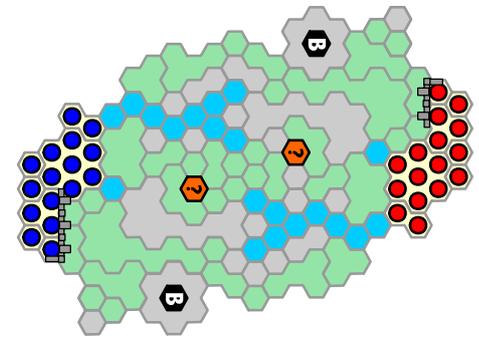
Level 7



Level 4



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Erstschlag
(2 Spieler oder
4 Spieler in 2 Teams)

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

Scenario Goal:

- Vernichte die gegnerischen Armeen
- Versuche den Erstschlag auszuführen
- Nutze die Glyphen von Brandar zum teleportieren deiner Armeen.

Scenario Setup:

1 Masterset + 1. Wave

Player Info:

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. Sollten diese nicht reichen, dürfen angrenzende Felder zur Aufstellung genutzt werden.

Nimm die Glyphen von Astrid und Gerda, drehe die Kraftseite nach unten und mische. Dann platziert Du die Glyphen verdeckt auf die Fragezeichenfelder. Sobald eine Figur das Feld betrifft, wird die Glyphe aktiviert, das heisst die Kraftseite nach oben gedreht.

Special Rules:

Erstschlag:

Als Erstschlag gilt der 1. erfolgreiche Angriff im Spiel, bei dem eine Squad-Figur vernichtet oder einem Helden mindestens einen Schadenspunkt zufügt wurde. Der Spieler der den Erstschlag gesetzt hat darf bei diesem Zug eine beliebige Armeekarte bewegen, aber nicht angreifen.

Teleportieren:

Figuren die eine Glyphe von Brandar betreten, werden in den Steinkreis in dem die andere Glyphe von Brandar liegt teleportiert. Portierte Figuren werden auf ein der Glyphe benachbartes Steinfeld gestellt. Die Bewegung endet dort, auch wenn die Figur noch Bewegungspunkte hätte. Sie kann aber noch einen Angriff ausführen. Doppelhexfiguren können nicht teleportiert werden.