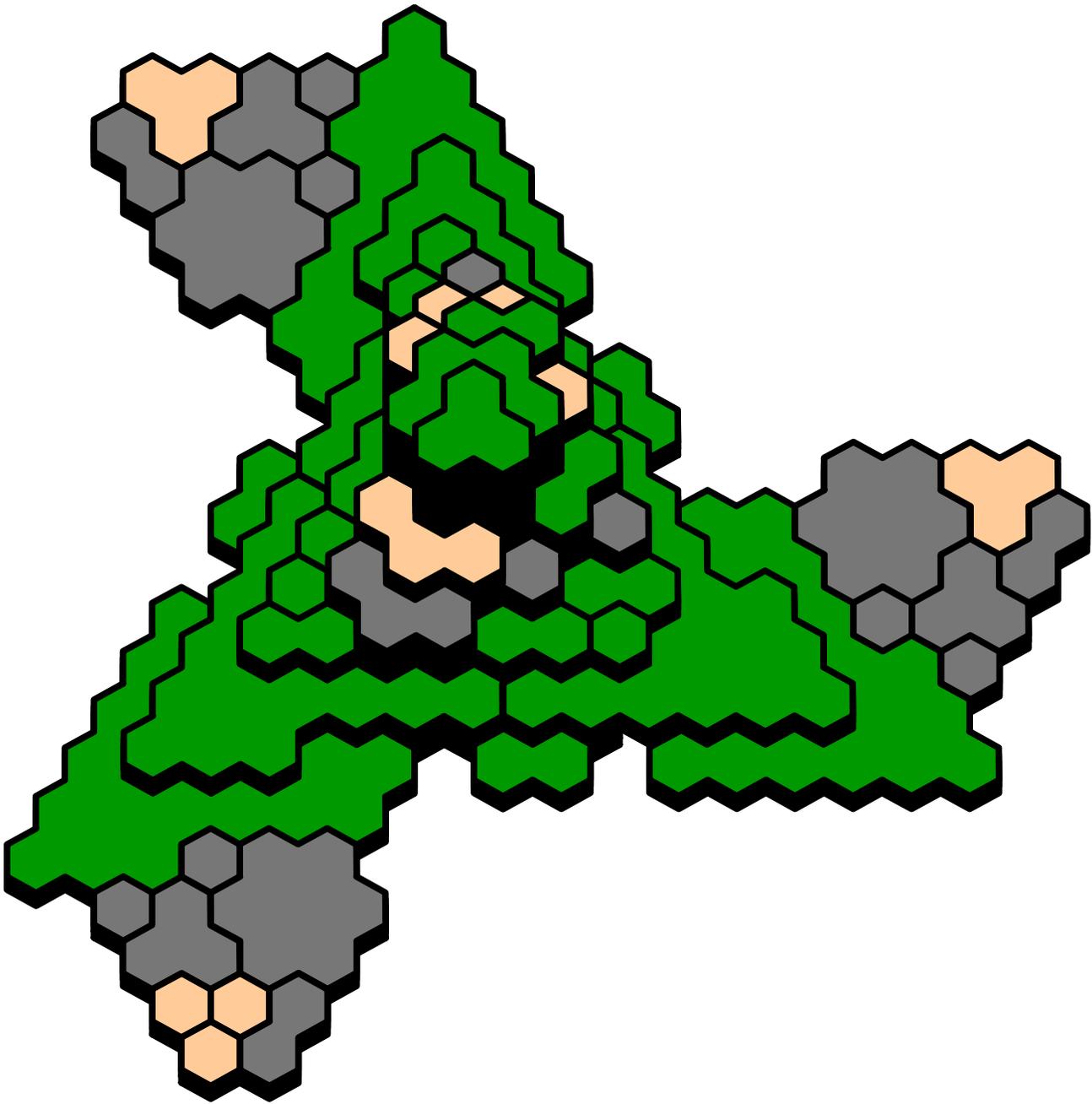
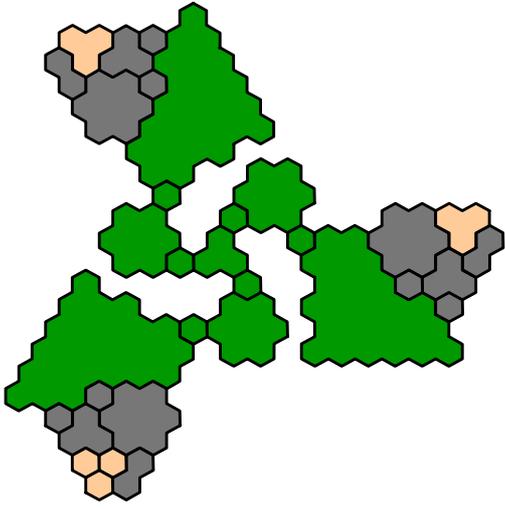


Trinity

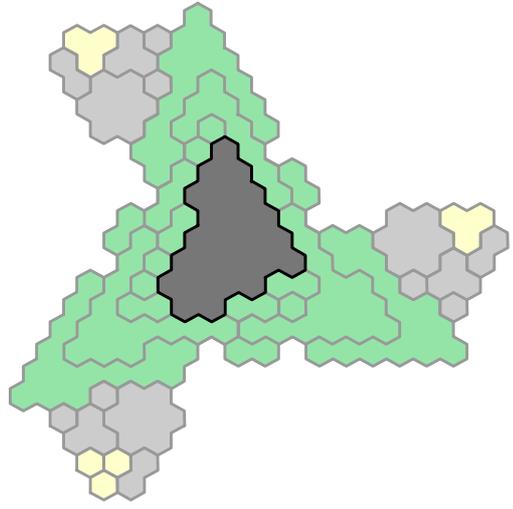


Created by: Chicano

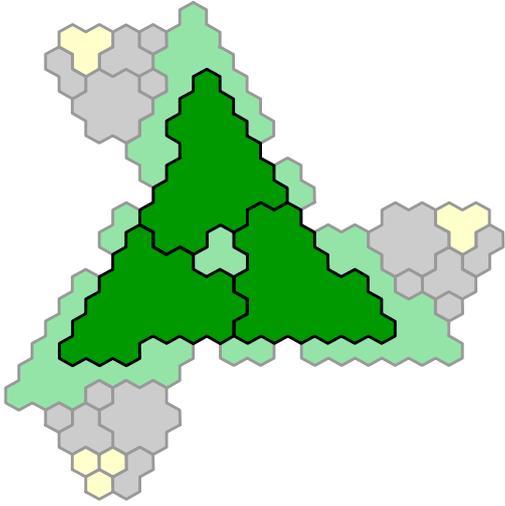
Level 1



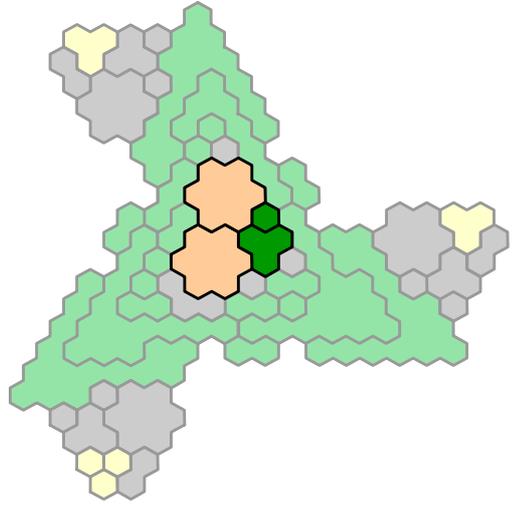
Level 4



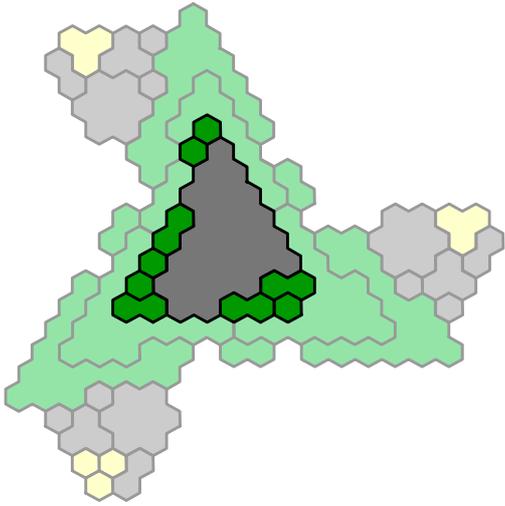
Level 2



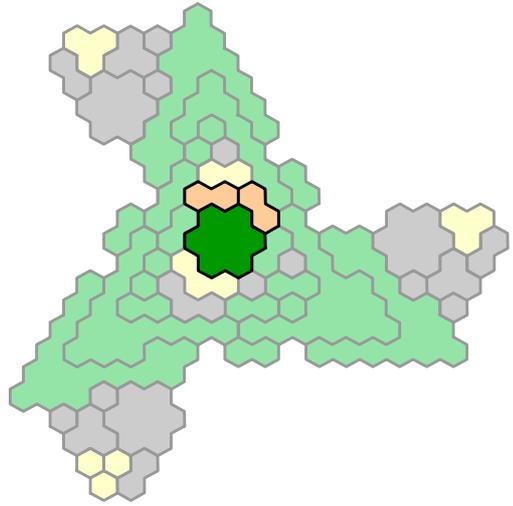
Level 5



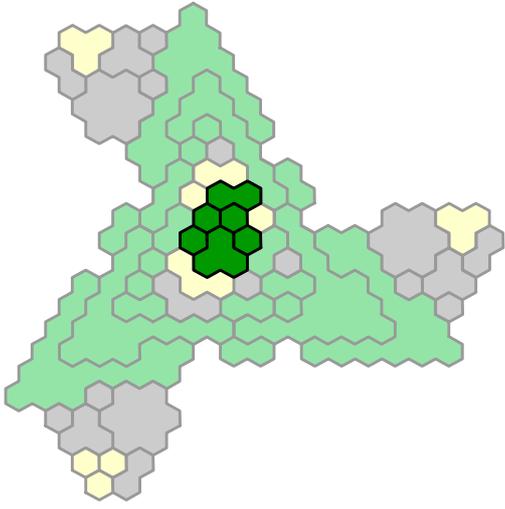
Level 3



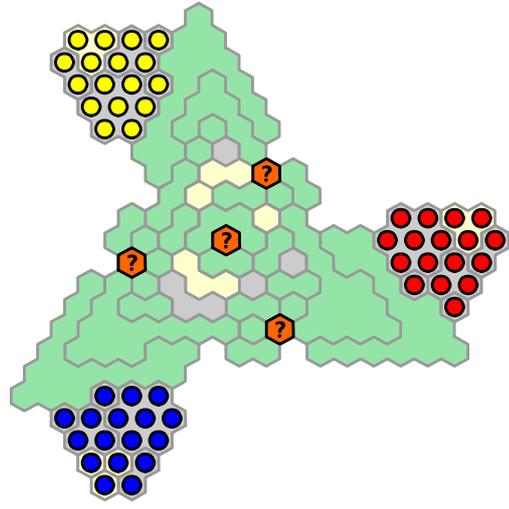
Level 6



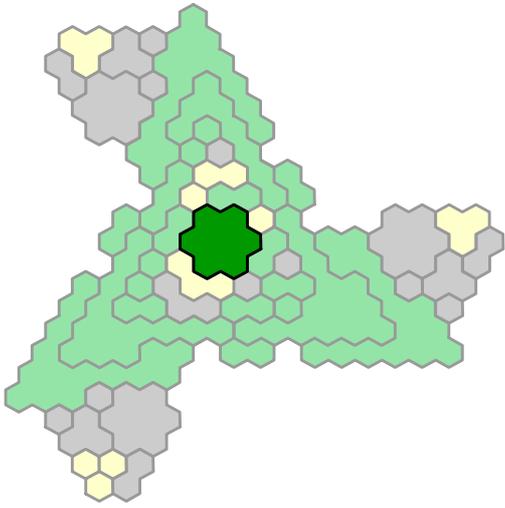
Level 7



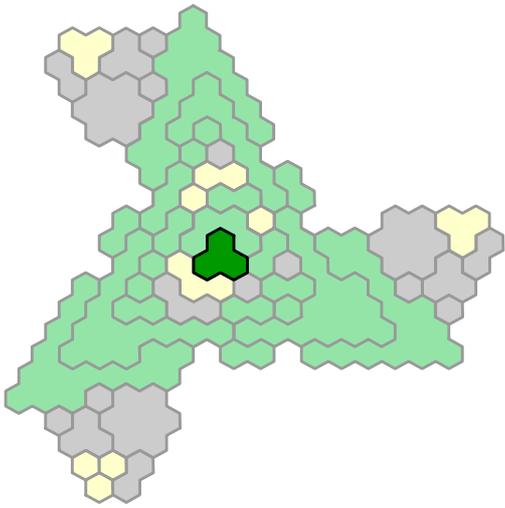
Starting Positions/Glyphs/Ruins



Level 8



Level 9



Trinity
(3 Spieler oder
6 Spieler in 3 Teams)

Required Sets: 1 Master Set(s)

Scenario Goal:

- Vernichte die gegnerischen Armeen
- Versuche die Glyphe der Wiederbelebung zu erobern.

Scenario Setup:

1 Master-Set

Player Info:

3 Spieler jeder stellt eine 400 Punkte Armee zusammen.

6 Spieler in 3 Teams, jeder stellt eine bis zu 260 Punkte starke Armee zusammen. Wenn Boosterpacks verfügbar sind, dann 300.

Es wird auf den äußeren Stein- und Sandfeldern gestartet.

Die Glyphen Astrid, Gerda und Ivor werden gemischt und verdeckt auf die äußeren Fragezeichenfelder gelegt.

Die Glyphe von Brandar wird verdeckt auf das obere Fragezeichen Feld in der Mitte gelegt.

Special Rules:

Wiederbelebung: Steht ein Spieler mit derselben Figur ununterbrochen bis zum Ende der nächsten Spielrunde auf der Glyphe von Brandar, gewinnt er dieses Artefakt. Nach Ende einer Spielrunde, wenn der Spieler noch mindestens eine Figur im Spiel hat, darf er eine beliebige Armeekarte mit zuvor vernichteten Armeen wieder ins Spiel bringen. Die Figur/en werden in der Startzone platziert. Die Kraft der Glyphe ist nach einer Anwendung erschöpft und wird aus dem Spiel genommen. Sollte der Spieler die Glyphe nicht einsetzen, bevor alle seine Figuren vernichtet wurden, verfällt das Artefakt und kann nicht mehr genutzt werden.