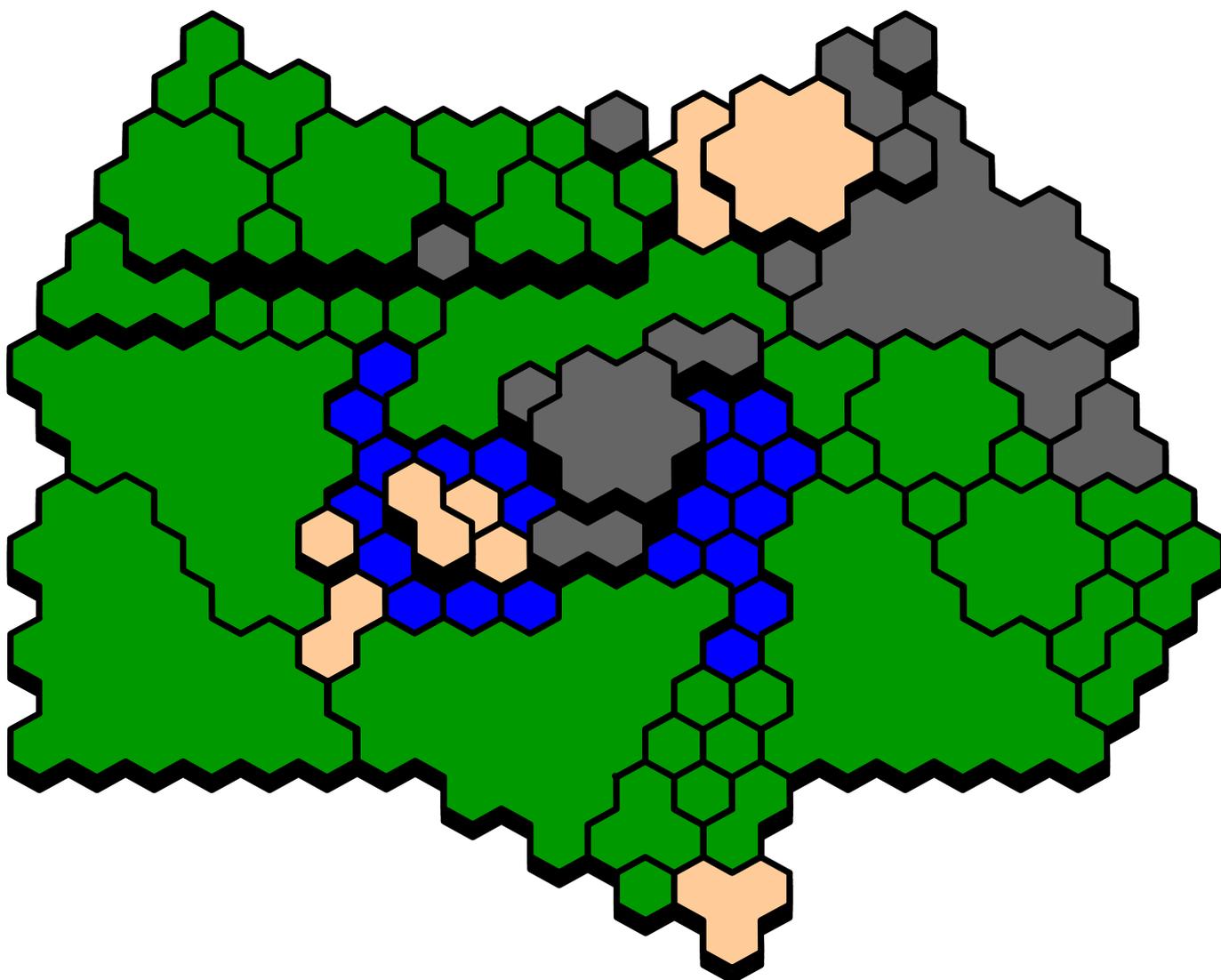
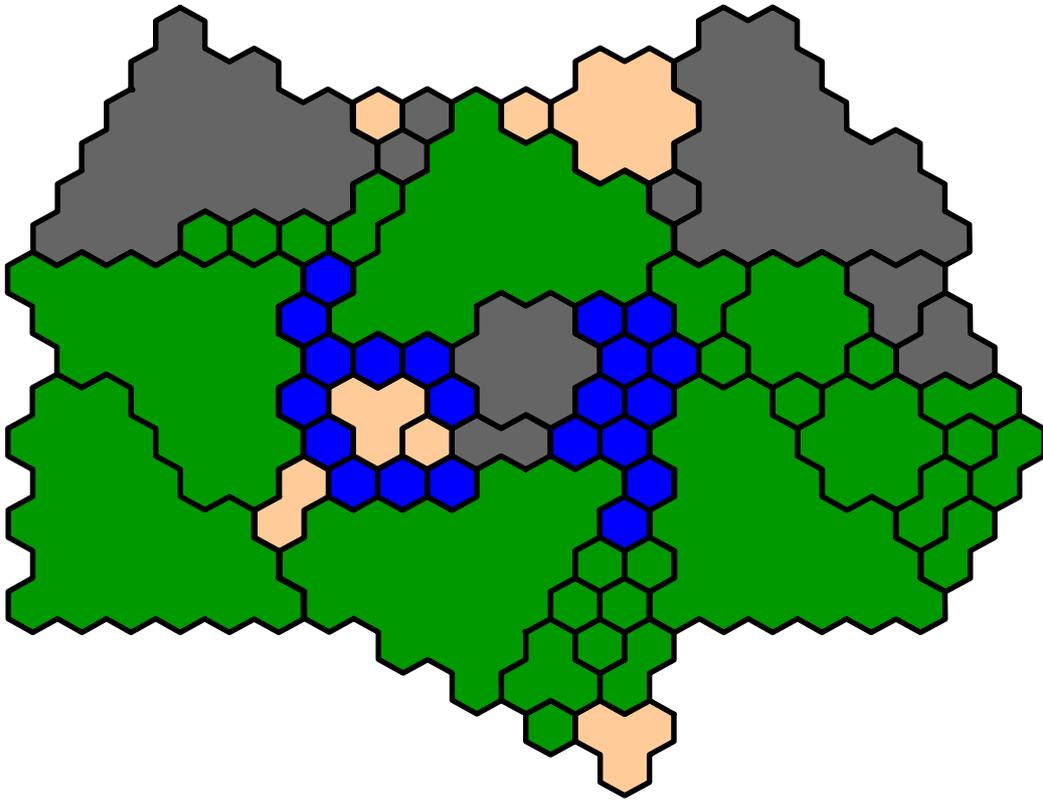


Begegnung in den Bergen - Kapitel 1

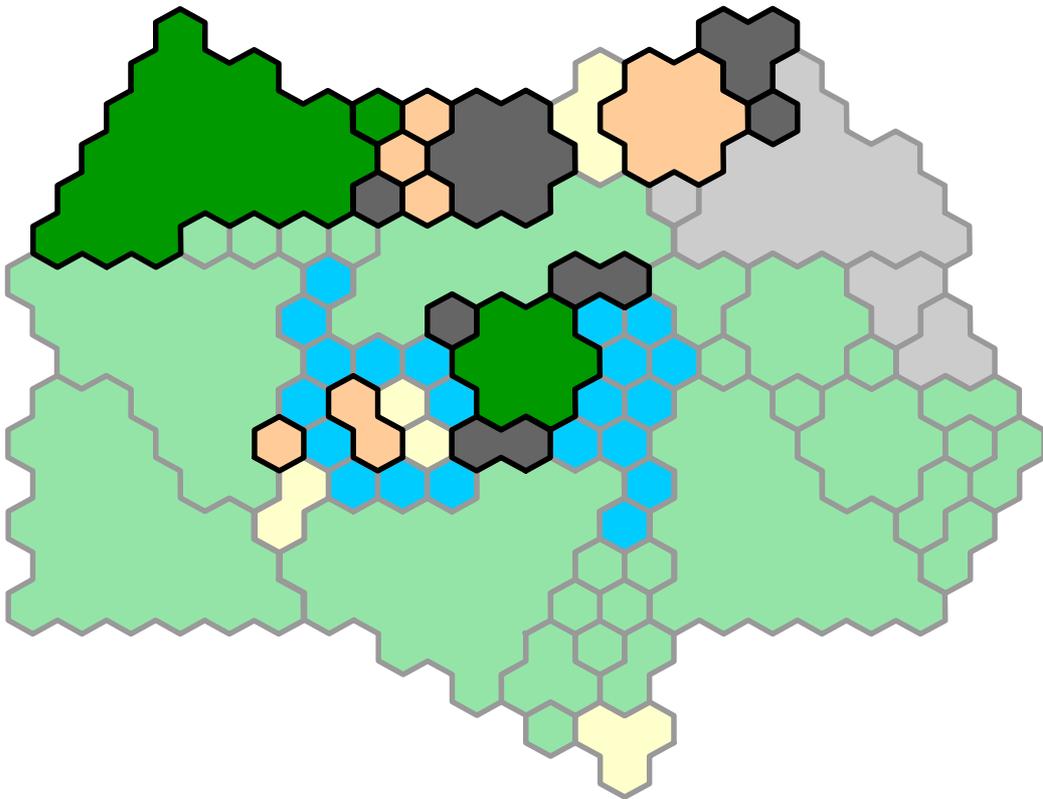


Created by: Zawen

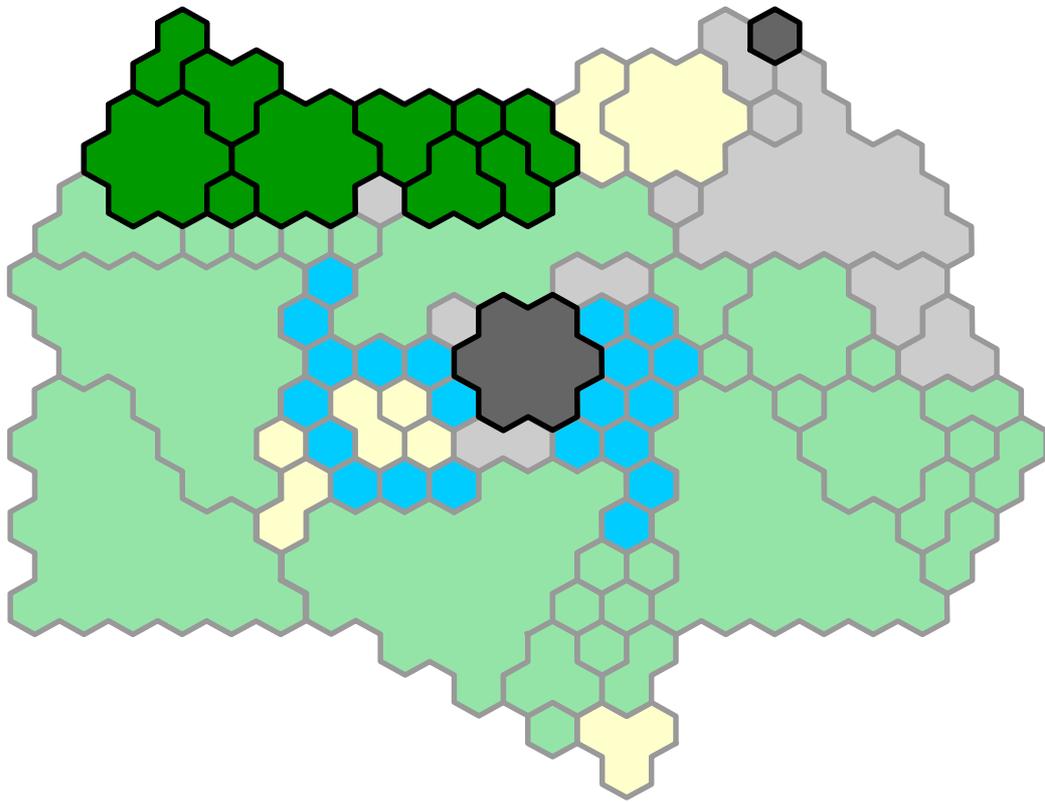
Level 1



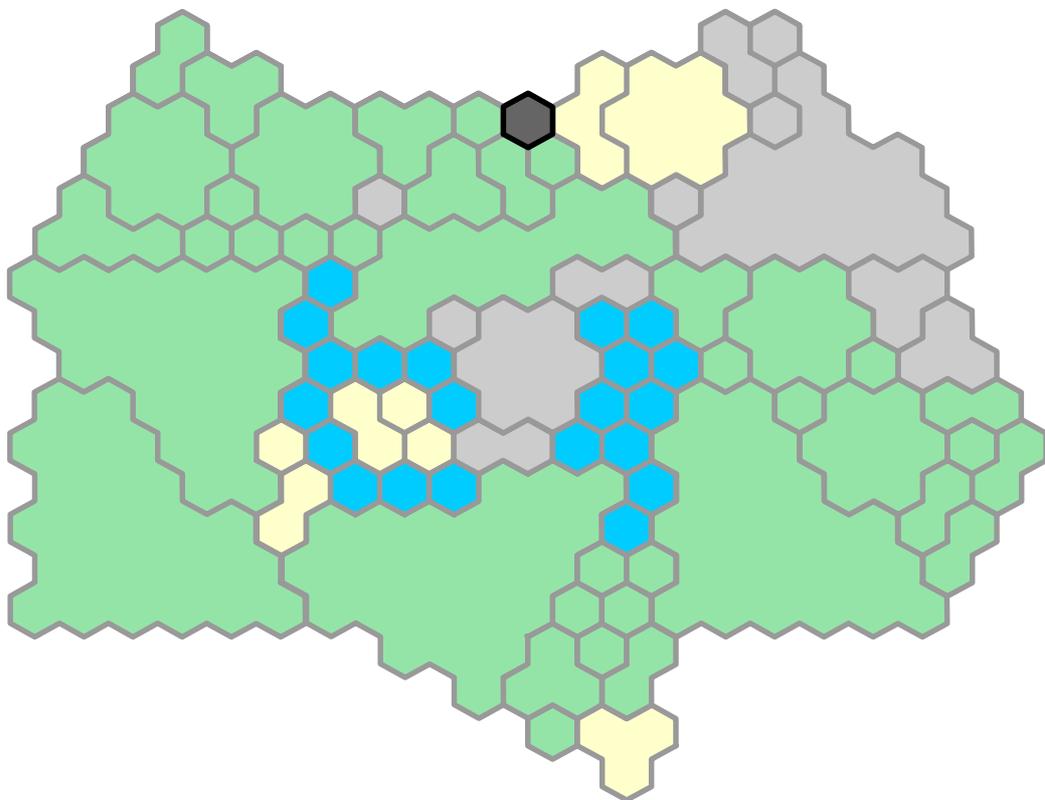
Level 2



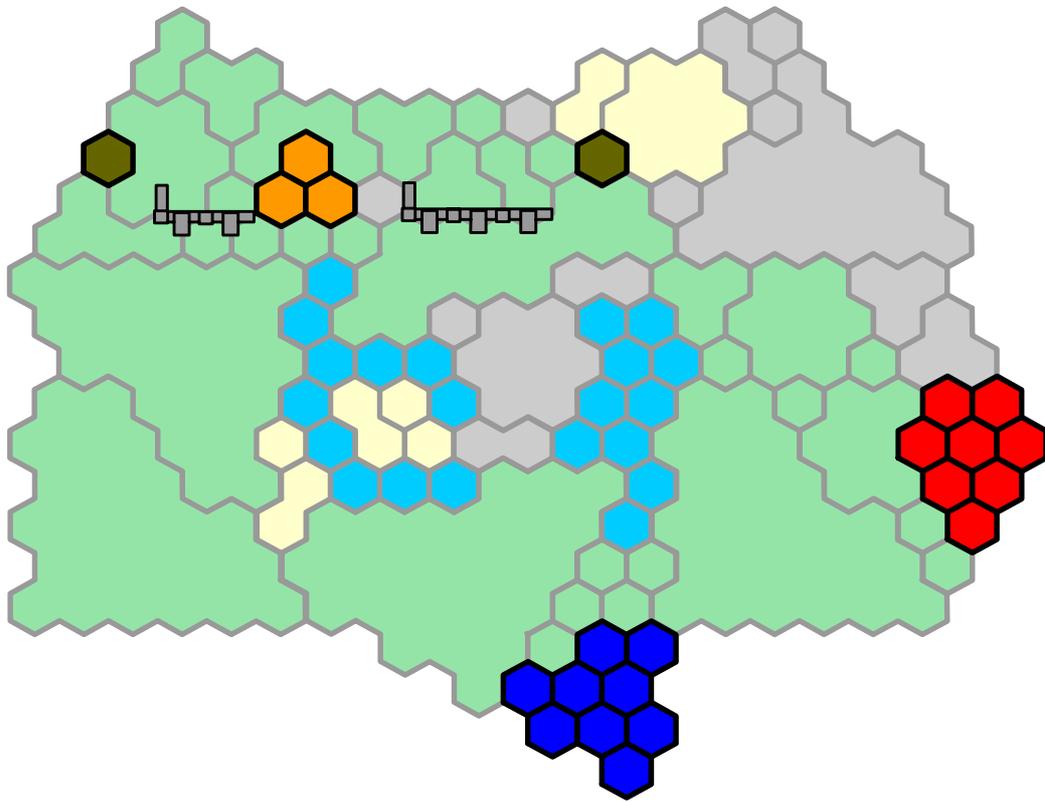
Level 3



Level 4



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Begegnung in den Bergen - Kapitel 1 (2)

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

Scenario Goal:

Kurze Erläuterung:

Das Aufbau des Feldes ist an das Spielfeld "Die verlassenen Gewässer" angelehnt da es sich für die beiden Szenarien ganz angeboten hat. Die Idee dahinter ist es eigentlich ein Feld für zwei Spiele zu nutzen. Das Aufbauen eines Schlachtfeldes dauert doch etwas und so wollte ich mal versuchen ein Spielfeld etwas besser auszulasten.

Beim Spielen der Szenarien beschränkten wir uns auf Figuren die mit Schilde, Schwerter, Äxte, Bögen u.s.w bewaffnet waren (also alles was frühereren Epochen zugeordnet werden kann - keine Luftlande Truppen, Agenten und Scharfschützen als Beispiel).

Das liegt aber bei Euch ob Ihr Euch daran haltet oder nicht. Es kamen auch viele Eigene Figuren mit ins Spiel.

Viel Spaß beim ausprobieren

Fragen bei Unklarheiten oder Meinungen mailt einfach an rattenkopp@freenet.de

Scenario Setup:

Die alten Ruinen

Miesmutig kämpft sich Tornak mit einer Gruppe Orks, über einen verwilderten Pfad, die Berge rauf und runter. Was er hier verloren hat weis er nicht, denn so wie es aussieht muss es Jahrzehnte her sein, seit ein lebendes Wesen diese Wege benutzte. Der kalte Wind, der ihm scharf ins Gesicht weht, macht die Sache auch nicht besser. Am warmen Feuer sitzen und ein schönes Stück totes Fleisch am Spieß, das wär jetzt genau das richtige. Seine Stimmung ändert sich schlagartig als einer der Kundschafter berichtet, eine alte befestigte Anlage entdeckt zu haben und das ein feindlicher Spähtrupp in der Gegend operiert. Jetzt muß alles schnell gehen, ein Melder wird zurückgesandt um den Hauptteil der Truppen zu alarmieren. Den restlichen Orks befiehlt er den Laufschrift in Richtung der Ruinen.....

Player Info:

Spieler 1 - Tornak 100 Punkte/ Orks mit Nahkampfwaffen 40 Punkte/ Ork Bogenschützen 40 Punkte

Spieler 2 - Markus Decimus Gallus 100 Punkte/ Römische Legionäre 50 Punkte/ Römische Bogenschützen 55 Punkte

Special Rules:

- Achtet darauf dass so viele Einheiten wie möglich überleben, denn für denjenigen der im nächsten Spiel den Teil der Verteidigung übernimmt, sind sie unwiederbringlich verloren (fallen zum Beispiel alle seine Bogenschützen, muss er im nächsten Spiel auf sie verzichten/ Der

Verlust des Helden trifft beide Spieler gleich. Er darf beim nächsten Spiel dann nicht mehr eingesetzt werden)

- Der Turm kann mit einer Bewegung von 4 bestiegen werden und die Mauern mit einer Bewegung von 2 (beim Spiel haben wir Ruinen aus dem Herr der Ringe Strategiespiel verwendet - da bestand die Möglichkeit die Mauern zu besetzen)

Auf dem Turm gibt es ein Angriff & Verteidigungsbonus von +2 (auf den Mauern +1) jedoch kein Bonus auf die Reichweite.

Victory Conditions:

Besetzt die Ruinen. Hat ein Spieler die Mauern besetzt muß er sie zwei Runden lang halten.

Er verliert die Ruinen wenn er sich zurückzieht oder alle Einheiten hinter den Mauern gefallen sind.

Das Spiel ist damit beendet.

Additional Rules:

Die Ruinen:

Ihr könnt die Ruinen ein wenig zurücksetzen da sie sonst etwas wacklig stehen.

Markierungen:

Rot - Aufstellungszone Angreifer /

Aufstellungszone des Verteidigers innerhalb der Ruinen

Gelb - Stelle die der Läufer erreichen muss/ Aufstellungszone Verstärkungen

Orange - Platzierung des Turms (müsst mal sehen was ihr als Turm verwendet/ wir haben uns selber einen gebaut)

Braun - Bäume (die beiden Markierungen solltet ihr nutzen da sie z.B. den Eingangsbereich zu den Ruinen auf ein Feld beschränken/ verteilt ruhig noch ein paar Bäume auf das Feld)