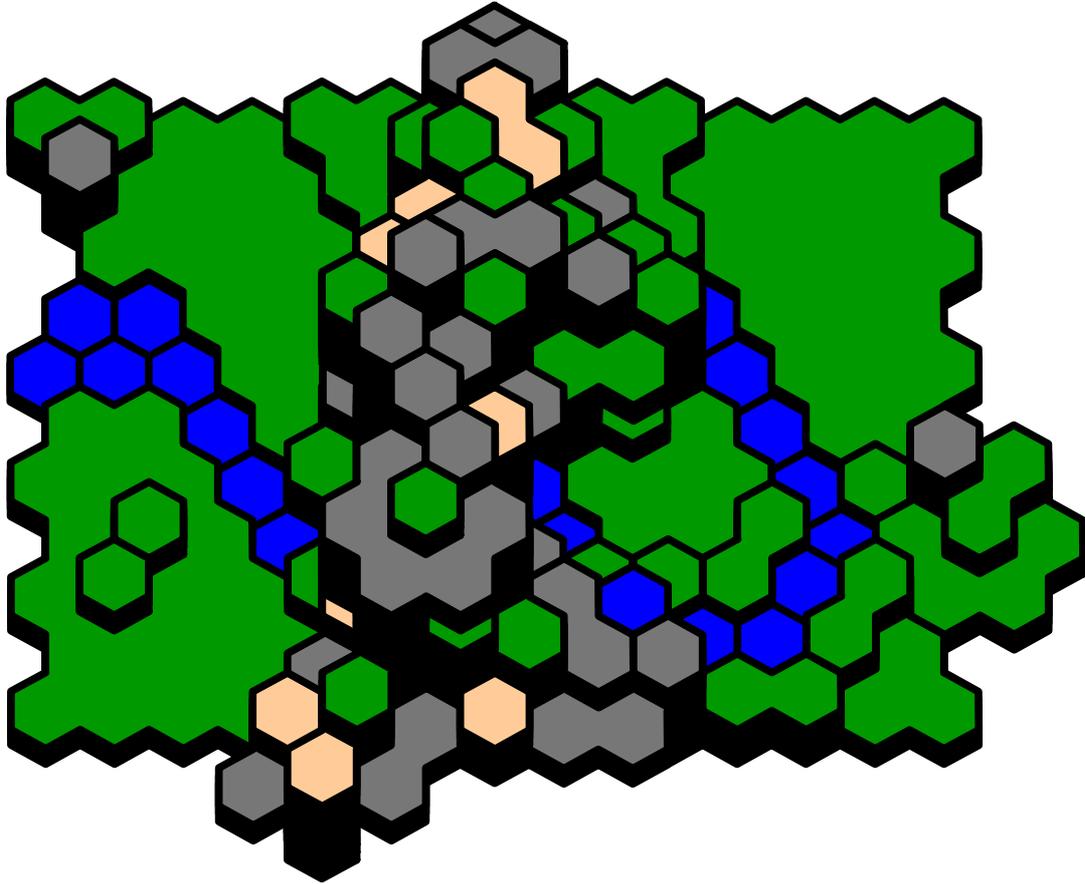
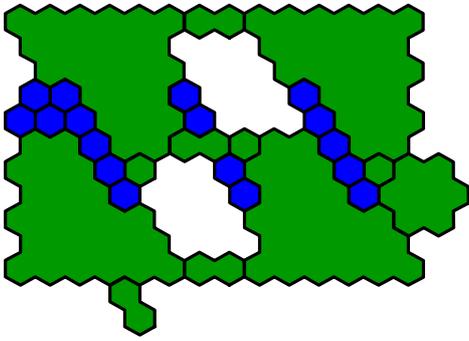


Der Berg

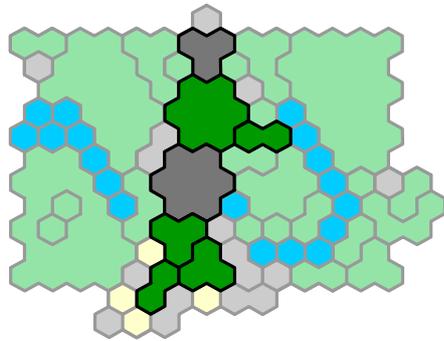


Created by: Big S

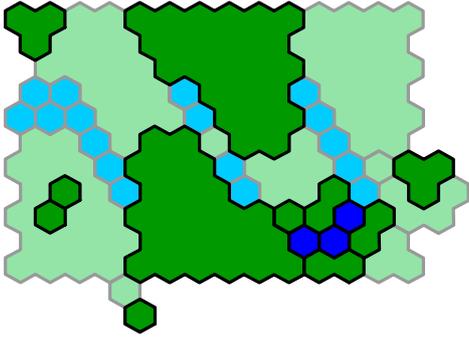
Level 1



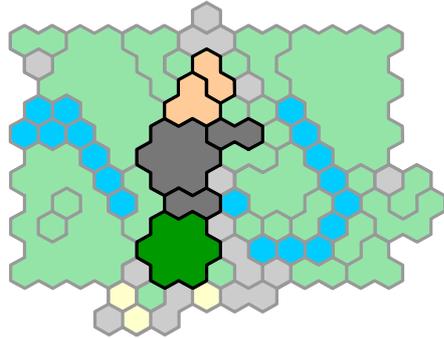
Level 5



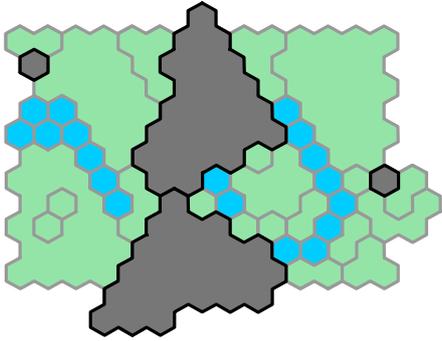
Level 2



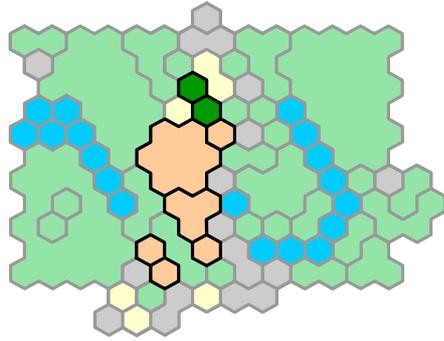
Level 6



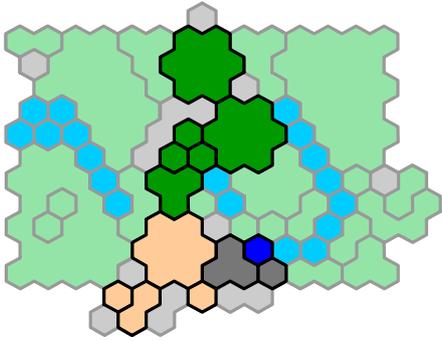
Level 3



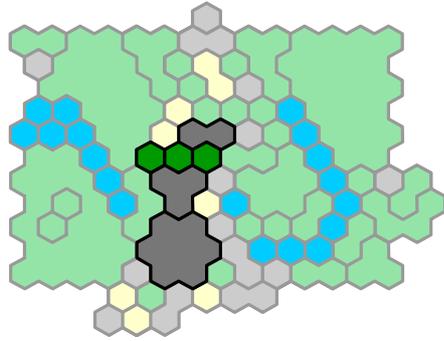
Level 7



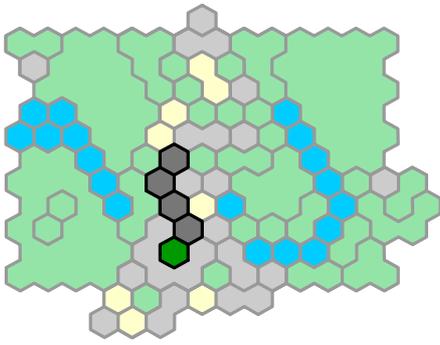
Level 4



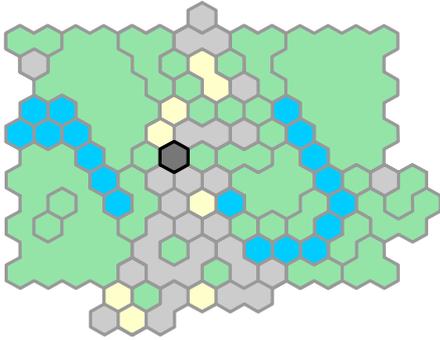
Level 8



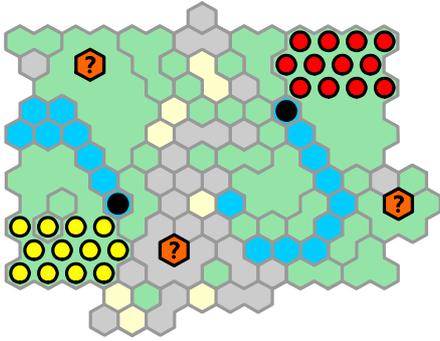
Level 9



Level 10



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Der Berg (2-4)

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

Scenario Goal:

Trügerische Ruhe!

Ihr habt euer Lager aufgeschlagen, doch Späher berichten euch von einem feindlichen Lager auf der anderen Seite des Berges. Ihr wisst was zu tun ist. Der Feind ist zu vernichten!

Scenario Setup:

1 masterset + 2 erweiterungen

Player Info:

2 spieler 400 pkt armee

4 spieler 300 pkt armee

Special Rules:

Der Fluß führt unter dem Berg durch.

Die schwarzen punkte sind die ein.- & ausstiegspunkte. alle figuren die auf das schwarze feld passen können durchtauchen (keine 2-feld figuren)

tauchen: Mindestwurf 20 - bewegungswert der figur.

zb.: Raelin will tauchen mindeswurf 20 - 6 (bewegung von raelin) = 14

od elite luftlandetruppen 20 - 4 = 16

tauchen wird nach der bewegungsphase statt dem angriff durchgeführt. nach erfolgreichem tauchen ist der zug am anderen schwarzen punkt beendet. steht eine figur am anderen schwarzen punkt kann man nicht tauchen!

es besteht allerdings ein risiko! will man tauchen und würfelt mit dem W20

1-5 muß man 2 kampfwürfel werfen. für jeden totenkopf ein schadenspunkt. nimmt man keinen schaden (zb 2 schilde oder 2 leere felder) hast du glück gehabt und deiner Figur passiert nichts. sie muß allerdings wieder zum ausgangspunkt zurückkehren.

chancen bei mindestwurf 15:

erfolg: 15%

kein erfolg: 57%

misserfolg 28%

schadenswahrscheinlichkeit:

1 schadenspunkt: 72%

2 schdenspunkte: 10%

kein erfolg: 18%

Victory Conditions:

vernichte alle gegnerischen truppen

innerhalb von 10 runden