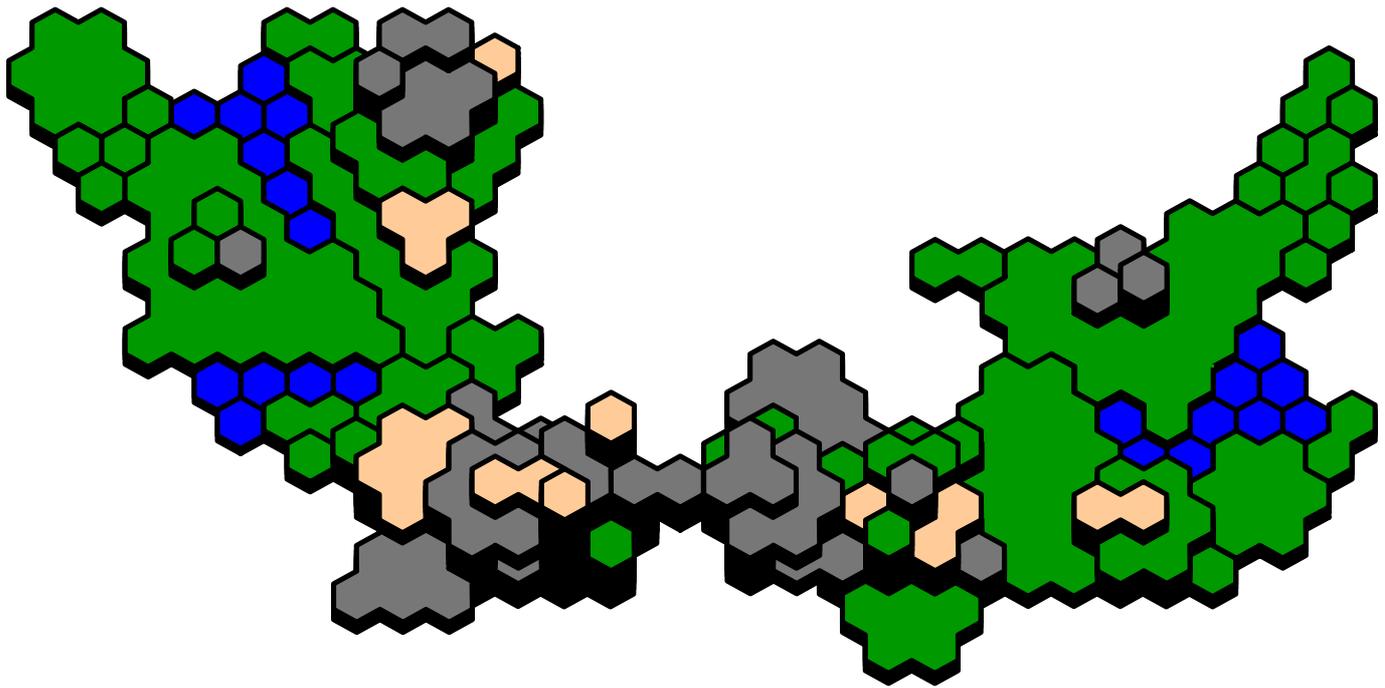
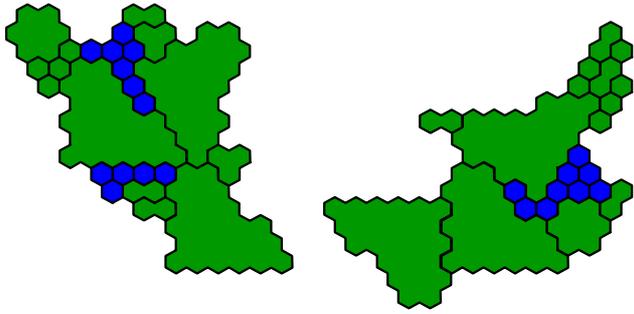


Die Felsbruecke

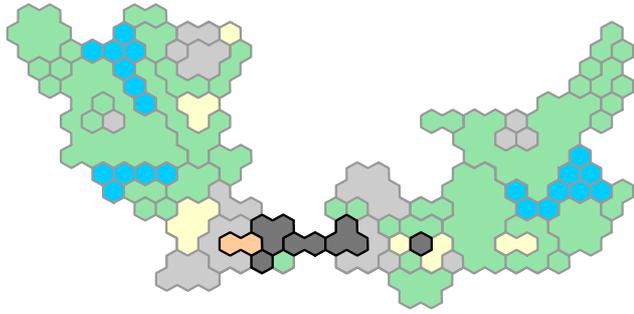


Created by: Big S

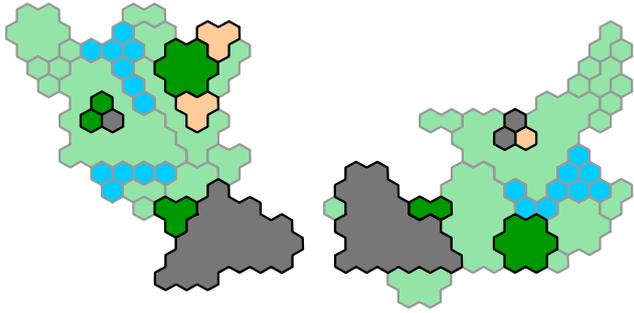
Level 1



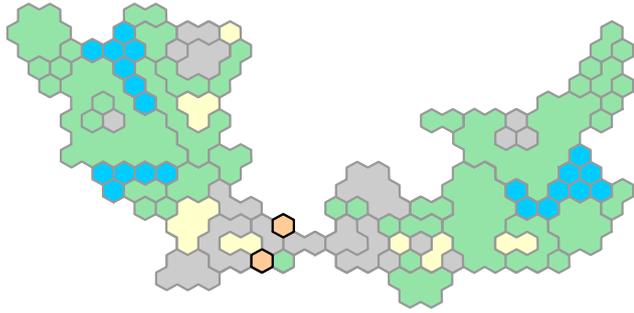
Level 5



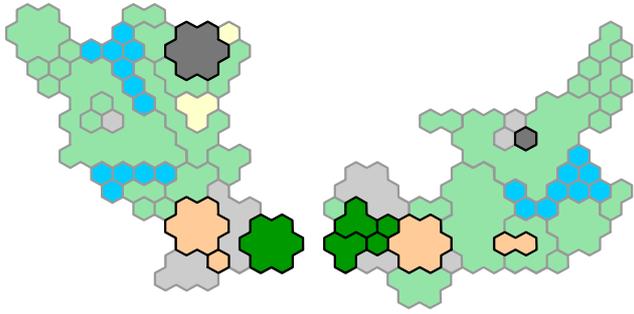
Level 2



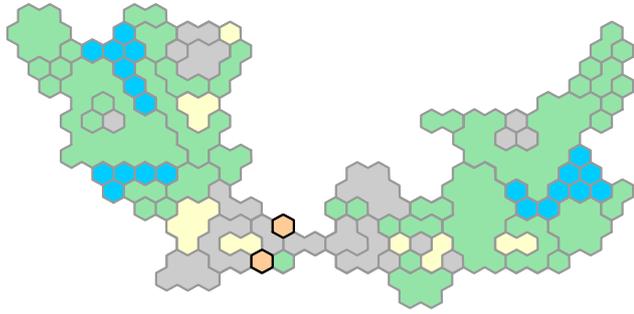
Level 6



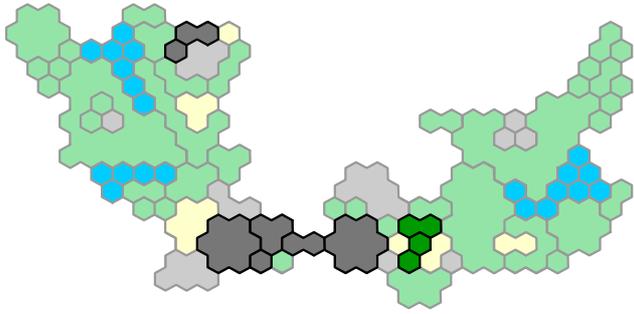
Level 3



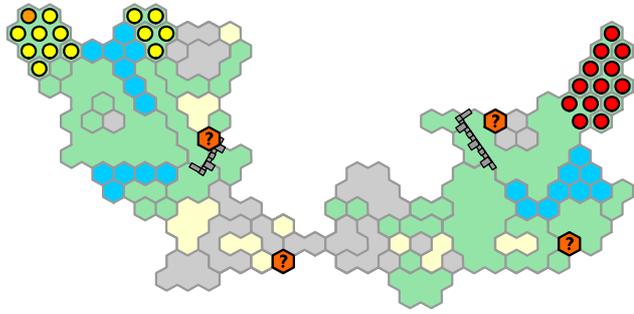
Level 7



Level 4



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Die Felsbruecke
(2spieler 400pkt Armee
4spieler 300pkt Armee

2 Spielvarianten:

1.: Beide Spieler müssen über die Brücke übersetzen und die Karte beim Startpunkt des Gegners wieder verlassen.

2.: das Gelbe Team lagert westlich der Brücke und das rote Team muss die Brücke passieren und die Karte beim gelben Startpunkt wieder verlassen.

*****)

Scenario Goal:

Überschreite mit deiner Armee die schmale Felsbrücke um zum Amboss der Welt zu gelangen und deinen Weg zur Kriegsfront fortzusetzen.

Scenario Setup:

1 Master-Set

2 Expansion-Set (IX Römische Legionen & Scharfschützen & Vipern)

Special Rules:

Spielvariante 1 & 2.:

Der gegnerische Startpunkt ist Gleichzeitig das Ziel für die eigenen Truppen. Die Schlucht kann mit keinem Charater überflogen werde und nur zu Fuß über die Brücke passiert werden.

Auf der gesamten Karte herrscht ein magischer Sturm hier kann weder geflogen werden, noch können Luftlandtruppen abgestzt werden.

Ab der 8. Runde stetzen Erdbeben der Felsbrücke stark zu.

Der 1. Spieler der 8. runde wirft 6 Angriffswürfel. Sein Linker Nachbar wirft 5 Verteidigungswürfel. (dies wird nun zu jedem Rundenbeginn nach dem Initiativwurf durchgeführt bis die Brücke zerstört ist oder 12 runden erreicht wurden)

Die Brücke hat eine Stabilität von 5. Für jeden Trefferpunkt verliert sie einen Punkt an Stabilität.

Hat sie nur mehr 2 Stabilitätspunkte wird der

obere 2Hex-Stein der Brücke entfernt. Erreicht die Brücke 0 wird der untere 2Hex-Stein entfernt & sie ist zerstört. Wenn dies geschieht können keine truppen mehr von einer hälfte zur anderen übersetzten.

Alle Glyphen werden verdeckt abgelegt.

Victory Conditions:

Spiel Variante 1.: Zerstöre soviele gegnerische Truppen wie möglich und verlasse das Spielfeld am Zielpunkt innerhalb von 12 Runden!

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. PKt lt. Armee-Karten für gerettete Einheiten. Zusätzlich können auch folgende Punkte verrechnet werden: Pro vernichtete Armee-Einheit des Gegners 10pkt & pro Warlord 30 pkt zusätzlich.

Variante 2.:

Gelbes Team: Keine Rote Figur darf die Karte beim orangen Punkt im gelben Lager verlassen sonst ist das Spiel sofort verloren.

Rotes Team: versuche deine Figuren zum orangen Punkt im Gleben Lager zu bringen. Schaffst du es auch nur mit einer Figur hast du gewonnen!

Complete Tile List

Grass - 24 Hex: 6

Grass - 7 Hex: 5

Grass - 3 Hex: 5

Grass - 2 Hex: 9

Grass - 1 Hex: 16

Rock - 24 Hex: 2

Rock - 7 Hex: 3

Rock - 3 Hex: 3

Rock - 2 Hex: 3

Rock - 1 Hex: 8

Sand - 7 Hex: 2

Sand - 3 Hex: 2

Sand - 2 Hex: 2

Sand - 1 Hex: 6

Water Hex: 21