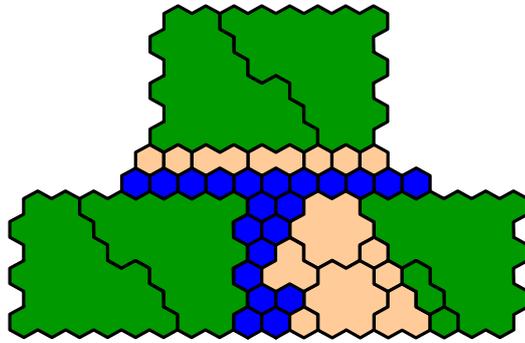


Master Spiel: Tempelberg der Glyphen

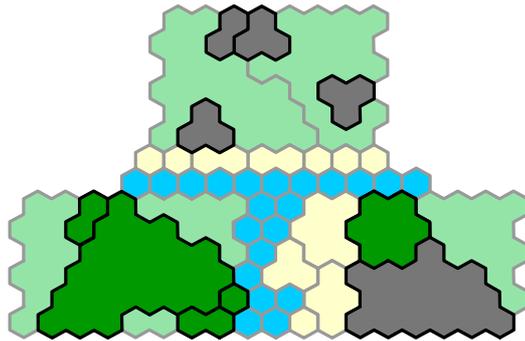


Created by: Stroelin

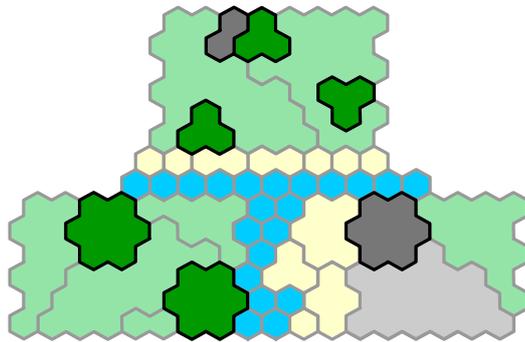
Level 1



Level 2



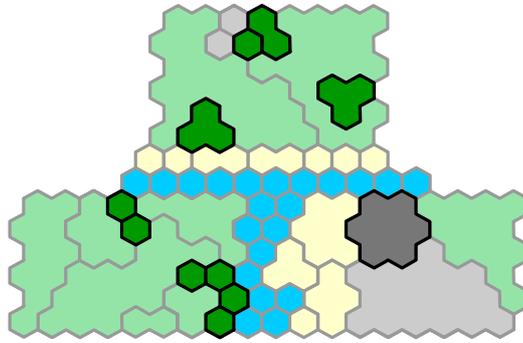
Level 3



Level 4



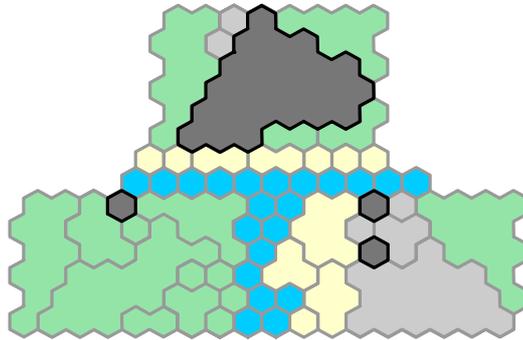
Level 5



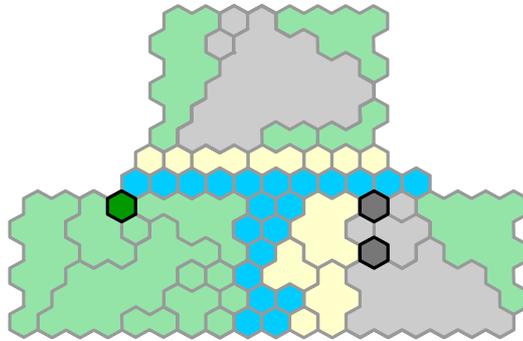
Level 6



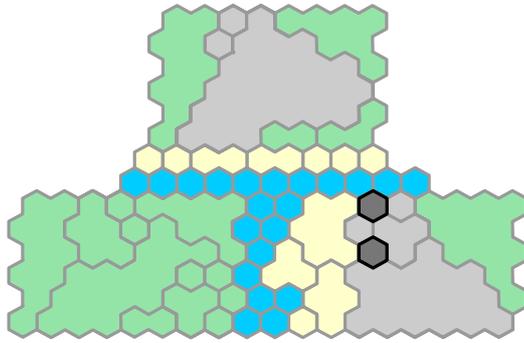
Level 7



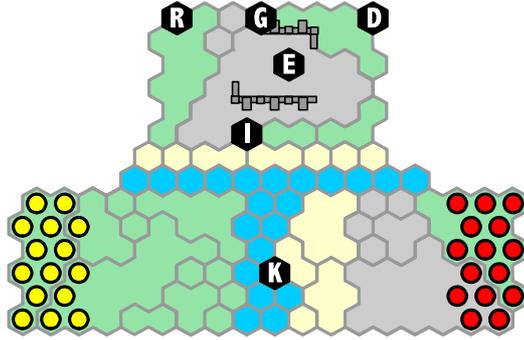
Level 8



Level 9



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Master Spiel: Tempelberg der Glyphen
(2 Spieler oder 2 Teams)

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

Scenario Goal:

Ziel:

Zerstöre alle Figuren deines Gegners

Scenario Setup:

1 Master- Set + 4 Erweiterungen

stelle die Glyphen wo gezeigt mit der Kraft -
Seite nach oben auf.

um das Spiel spannender zu machen:

lege die Glyphen mit der Symbolseite nach
oben hin und mische sie, leg sie danach mit
der Symbolseite oben zurück auf die
Glyphenfelder

Player Info:

Jeder Spieler stellt eine 450-Punkte Armee
zusammen.

Spieler 1 stellt sein Armee auf die gelben
Marker

Spiler 2 stellt seine Armee auf die roten
Marker

Special Rules:

Jede ungerade Runde können wegen der
Magischen Winde, die den Tempelberg
beschützen keine fliegenden Einheiten bzw
Luftlandetruppen bewegt werden.

Desweiteren können Truppen die sich
während eines magischen Windes im
Sandfeld befinden(wegen der
Sichtbehinderung) :

- 1.) sich nur um 1 Feld fortbewegen
- 2.) können sie einen Feind nicht Angreifen
- 3.) können sie auch nicht angegriffen werden

Vipern macht ein Sandsturm nichts aus sie
können den Sandsturm ausnützen um den
Gegner anzugreifen ohne das dieser sich
wehren kann.

Nach einen Angriff von Vipern in einen
Sandsturm kann mit dem 20-Seitigen-Würfel
gewürfelt werden wenn die Zahl 1-12 ist,
endet der zug der Viper.

Bei einen wurf über 13 darf die Viper ein

weilers mal ziehen.

Additional Rules:

Bewegungen werden auf dem feinen Sand
erschwert, deswegen verbraucht der Spieler 2
Bewegungen auf jedem Sandfeld

Sets/Expansions Used In Scenario

Master Sets: 1

Heroes of Bleakwoode: 1

Snipers and Vipers: 1

Grut Orcs: 1

The IX Roman Legion: 1

Complete Tile List

Grass - 24 Hex: 6

Grass - 7 Hex: 5

Grass - 3 Hex: 5

Grass - 2 Hex: 11

Grass - 1 Hex: 16

Rock - 24 Hex: 2

Rock - 7 Hex: 3

Rock - 3 Hex: 3

Rock - 2 Hex: 3

Rock - 1 Hex: 10

Sand - 7 Hex: 2

Sand - 3 Hex: 2

Sand - 2 Hex: 2

Sand - 1 Hex: 8

Water Hex: 21