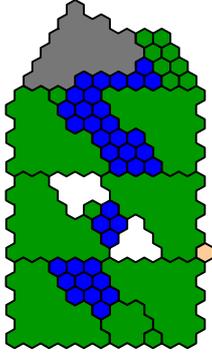


# Der Drachenhorst Return Kampagne Teil 3



Created by: Big S

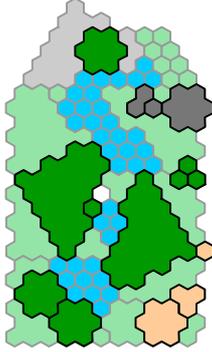
Level 1



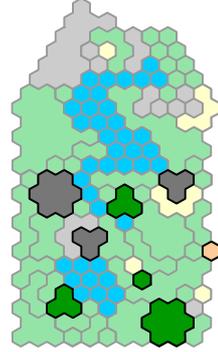
Level 5



Level 2



Level 6



Level 3



Level 7



Level 4



Level 8



Level 9



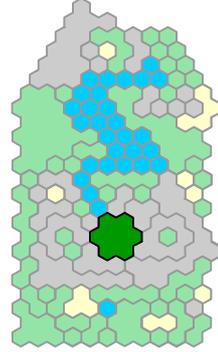
Level 13



Level 10



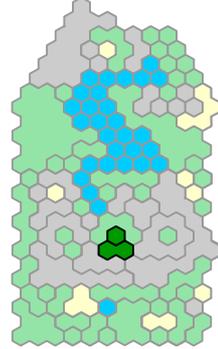
Level 14



Level 11



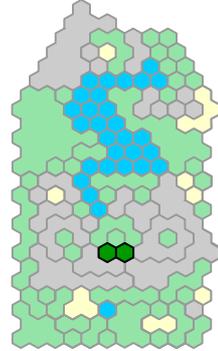
Level 15



Level 12



Level 16



Starting Positions/Glyphs/Ruins



## Der Drachenhorst Return Kampagne Teil 3 (2-4)

Required Sets: 2 Master Set(s) + expansion(s)

### Scenario Goal:

Stark Dezimiert von den Anstrengungen der letzten Gefechte führt der Weg nun in sehr gefährliche Lande.

Immer das Ziel die "Ewigen Quellen" im Auge müssen sich die gemarterten Truppen aus Casaris nun der furchtbarsten Kreatur die Return bewohnt stellen. Es wird von einem Drachen gemekelt. Sein Name wird nicht laut, allerhöchstens im Flüsterton, ausgesprochen. Galrandia.

Galrandia Schmelztiegel, der Drache.

Er schläft auf dem Berg. Sei vorsichtig, wecke ihn nicht, wenn du seinen größten Schatz stielst!

### Scenario Setup:

2 Master-sets + Erweiterungen

Galrandia erhält 10 Lebenspunkte

Der Glyph von Brandar Stellt den Schatz dar und wird offen abgelegt. Die restlichen Glyphen werden verdeckt abgelegt.

Nachdem die Spieler ihre Armee zusammen gestellt haben wird der W20 geworfen 1-10 rotes Startgebiet 11-20 gelbes Startgebiet.

Bei unentschiedem Wurfergebnis wird solange gewürfelt bis es eine Entscheidung gibt.

Bei 4 Spielern kann man entscheiden ob ein Spieler für das Team würfelt, oder jeder Spieler für sich bis 2 Teams feststehen.

### Player Info:

2 spieler 450pkt armee

4 spieler 350pkt armee

### Special Rules:

Nimm die Mimring Karte(n) vor der Auswahl der Spieler aus dem Deck. Kein Spieler darf Mimring in seiner Armee haben.

Mimring stellt Galrandia dar.

Der Drache schläft auf dem Berg.

Das Schwarz eingerezte Feld Auf dem Berg gilt als "Plateau"

Nach jeder Angriffsphase wirft der Angreifer zusätzlich den W20 bis Galrandia erwacht.

Wurf 1-10. Du hast glück dein Angriff war zu leise um Galrandia aufzuwecken.

Wurf 11-20: Der Kampf war zu laut der Drache erwacht!

Betrifft ein Spieler das oberste Plateau bevor Galrandia erwacht ist wird dieser sofort munter und wird sofort nach den unten angeführten Regeln gespielt.

### Wenn der Drache wach ist:

Galrandia darf das obere Plateau nicht verlassen da er seinen Schatz hüten muß. Er kann sich hier oben allerdings frei bewegen wie er will.

Galrandia kann fliegen. Allerdings nicht vom Plateau.

Werte laut Karte. Er hat 10

## Lebenspunkte!

### Ablauf:

Nachdem alle Spieler ihren ZUG (1, 2 & 3) beendet haben wird der W20 gewürfelt. Der höchste Wurf gewinnt und der Spieler darf für diesen Zug Galrandia spielen, so wie oben beschrieben. (Galrandia wird als so gespielt als hätte er den 1,2 & 3 Marker auf der Armeekarte, er ist also pro RUNDE 3 mal am Zug)

Galrandia kann ganz normal angegriffen werden & sterben.

Wenn er angegriffen wird übernimmt ein Spieler des anderen Teams Galrandias Verteidigung. Galrandia darf nicht auf Glyphen stehen bleiben und diese aktivieren.

Die Figur die Galrandia tötet erhält seinen Schatz (Glyph von Brandar). Von nun an bewegt sich der "Schatzhüter" zusammen mit dem Glyphen. Der Glyph muß am Ende des Zuges immer sichtbar unter die Figur, die ihn trägt, gelegt werden.

Wird die Figur, welche den Schatz erbeutet hat, getötet bleibt der Glyph an dieser Stelle liegen und kann wieder von einer anderen Figur aufgenommen werden (so wie bei conquer the flag in diversen shootern).

Der Spieler der zum Schluß den Schatz in Händen hält und seinen Gegner vernichtet hat gewinnt.

### Victory Conditions:

Stiehl den Schatz des Galrandia, vernichte deinen Gegner & bring den Schatz in Sicherheit. Gekämpft wird bis zum bitteren Ende.

Sollte Galrandia überleben und der Schatz nicht geborgen werden gewinnt keiner der Spieler.

### Complete Tile List

Grass - 24 Hex: 12

Grass - 7 Hex: 10

Grass - 3 Hex: 10

Grass - 2 Hex: 14

Grass - 1 Hex: 32

Rock - 24 Hex: 4

Rock - 7 Hex: 6

Rock - 3 Hex: 6

Rock - 2 Hex: 6

Rock - 1 Hex: 11

Sand - 7 Hex: 4

Sand - 3 Hex: 4

Sand - 2 Hex: 4

Sand - 1 Hex: 10

Water Hex: 42