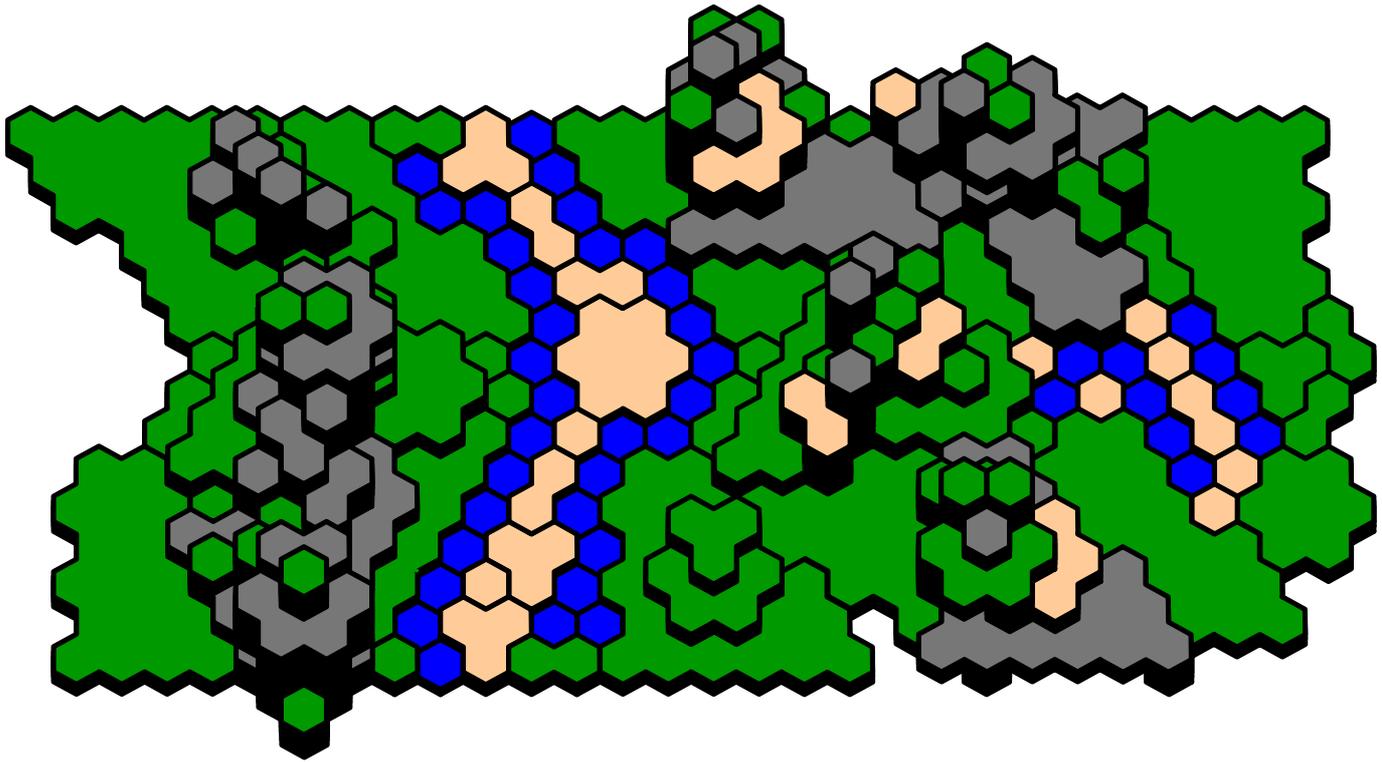
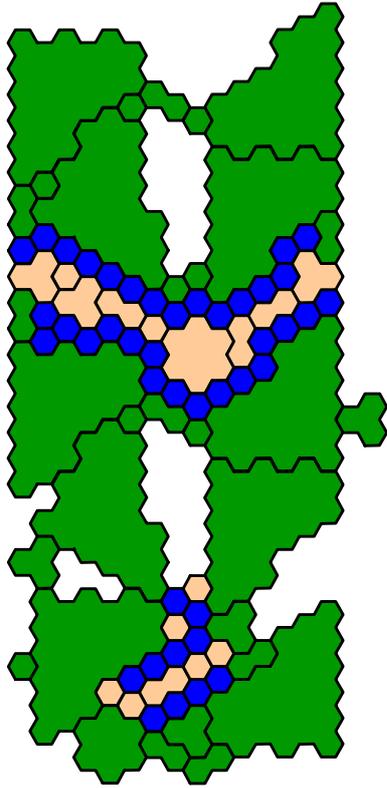


Die Weiten von Retum Retum Kampagne Teil 2

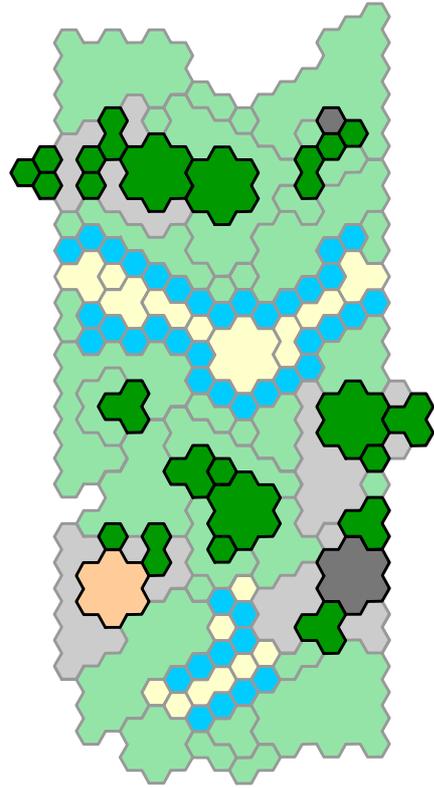


Created by: Big S

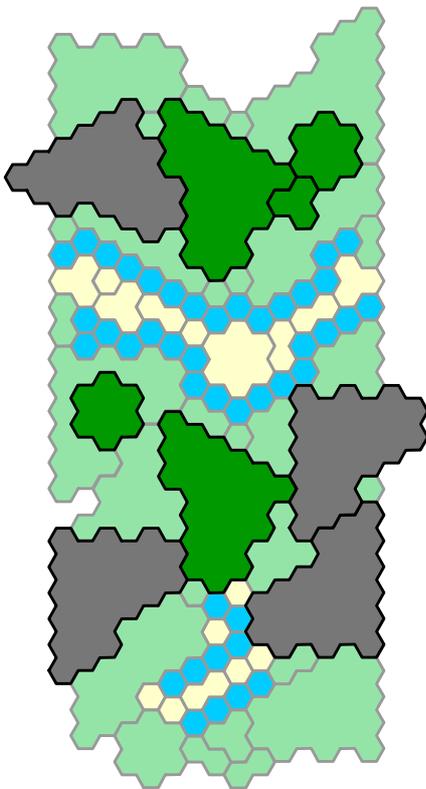
Level 1



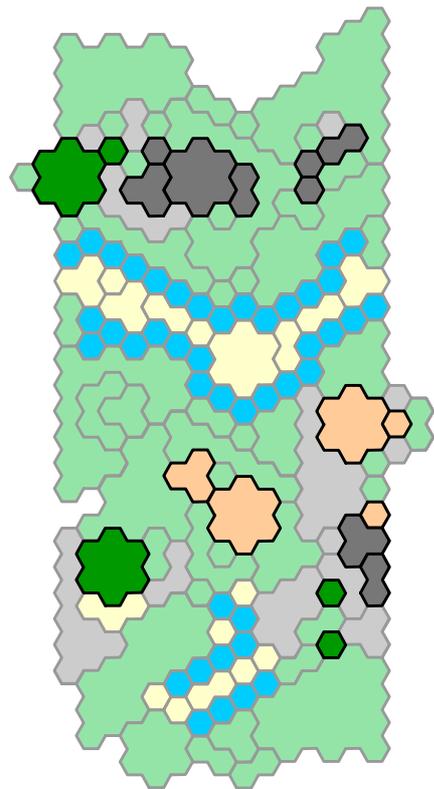
Level 3



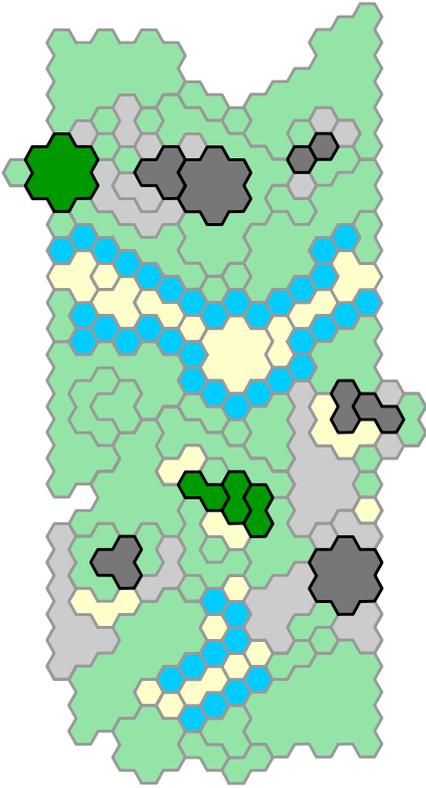
Level 2



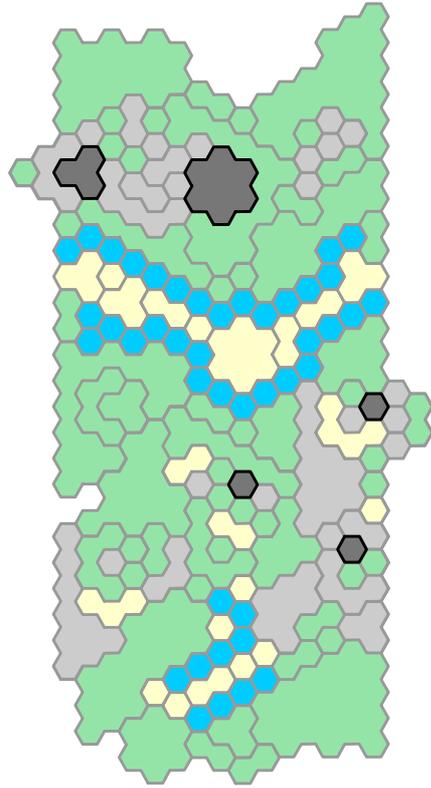
Level 4



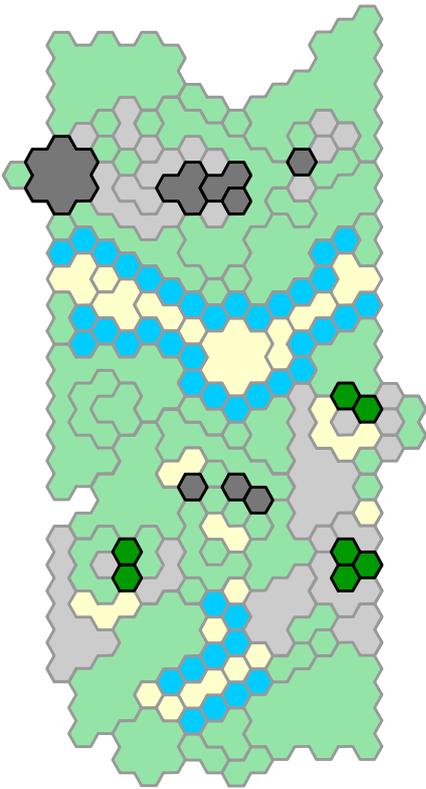
Level 5



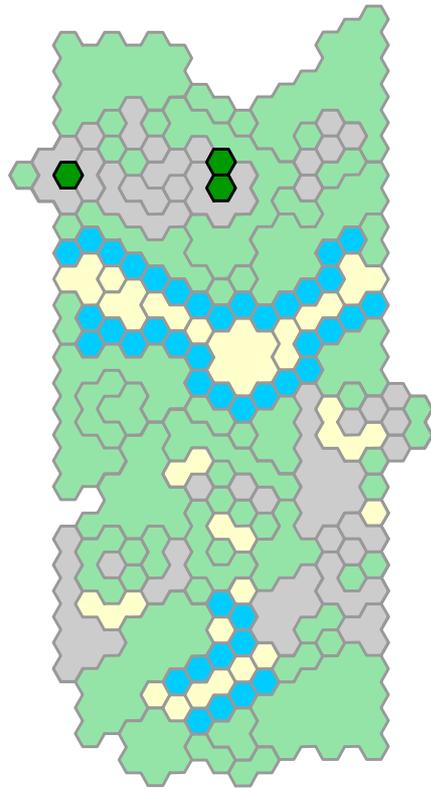
Level 7



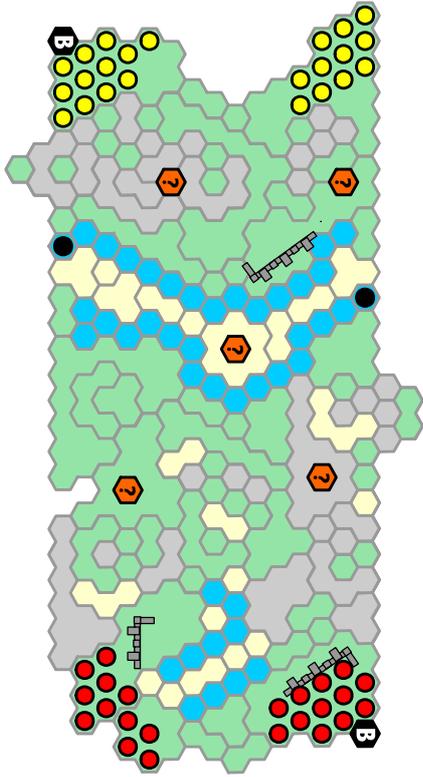
Level 6



Level 8



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Die Weiten von Retum Retum Kampagne Teil 2

(2-4)

Scenario Goal:

Die Truppen Casaris' waren siegreich und haben den Fluß Sylia hinter sich gebracht, um nun ihrerseits das Geheimnis der "Ewigen Quellen" zu ergründen. Weit hinter ihnen liegt der Fluß bereits und sie befinden sich tief im Feindesland nun liegt auch schon die nächste Hürde vor ihnen. Die Weiten von Retum.

Man sagt der Fluß der diese Weiten trennt würde kein Krigerisches Volk passieren lassen.

Vor einigen Zeitaltern jedoch wurde, unter großen Verlusten, ein Weg angelegt der sicher durch den Fluß führt.

Es gibt 2 antike Runentafeln die den sicheren Weg beschreiben. Unglücklicherweise besitzt jede Kriegspartei eine dieser kostbaren Tafeln.

Wie es der Zufall will stößt gerade eine weitere Armee aus Retum richtung Sylia vor. Die Chance ist da. Die Schlacht um die beiden Runentafeln beginnt.

Scenario Setup:

2 Master-Sets + Erweiterungen

Roter Startpunkt Truppen aus Retum

Gelber Startpunkt Truppen aus Casaris

Player Info:

2 Spieler 500pkt Armee

4 Spieler 400pkt Armee

Special Rules:

Der Fluß kann nicht passiert oder überflogen werden. Luftlandetruppen können nur auf der eigenen Seite des Flußes abgesetzt werden.

Man kann Figuren nach einer "Kraftprobe" ins Wasser werfen.

(Wie die Kraftprobe funktioniert steht in den Regeln der Retum Kampagne Teil 1)

Wenn eine Figur ins Wasser fällt stirbt sie durch die Magie des Flußes sofort. Das Selbe gilt auch wenn eine Figur ein Feld des Flußes betritt.

Der Fluß ist mit dem schwarzen Punkten markiert.

Die Runentafeln werden durch die B-Glyphen symbolisiert. Diese werden offen abgelegt. Alle anderen Glyphen werden verdeckt abgelegt.

Die Runentafel des Gegners muß mit einem Nahkampfangriff (Reichweite 1) zerstört werden. 1 Treffer reicht aus um sie zu zerstören.

Victory Conditions:

Der Spieler der zuerst die Runentafel oder alle Figuren des Gegners innerhalb von 12 runden zerstört hat gewonnen.