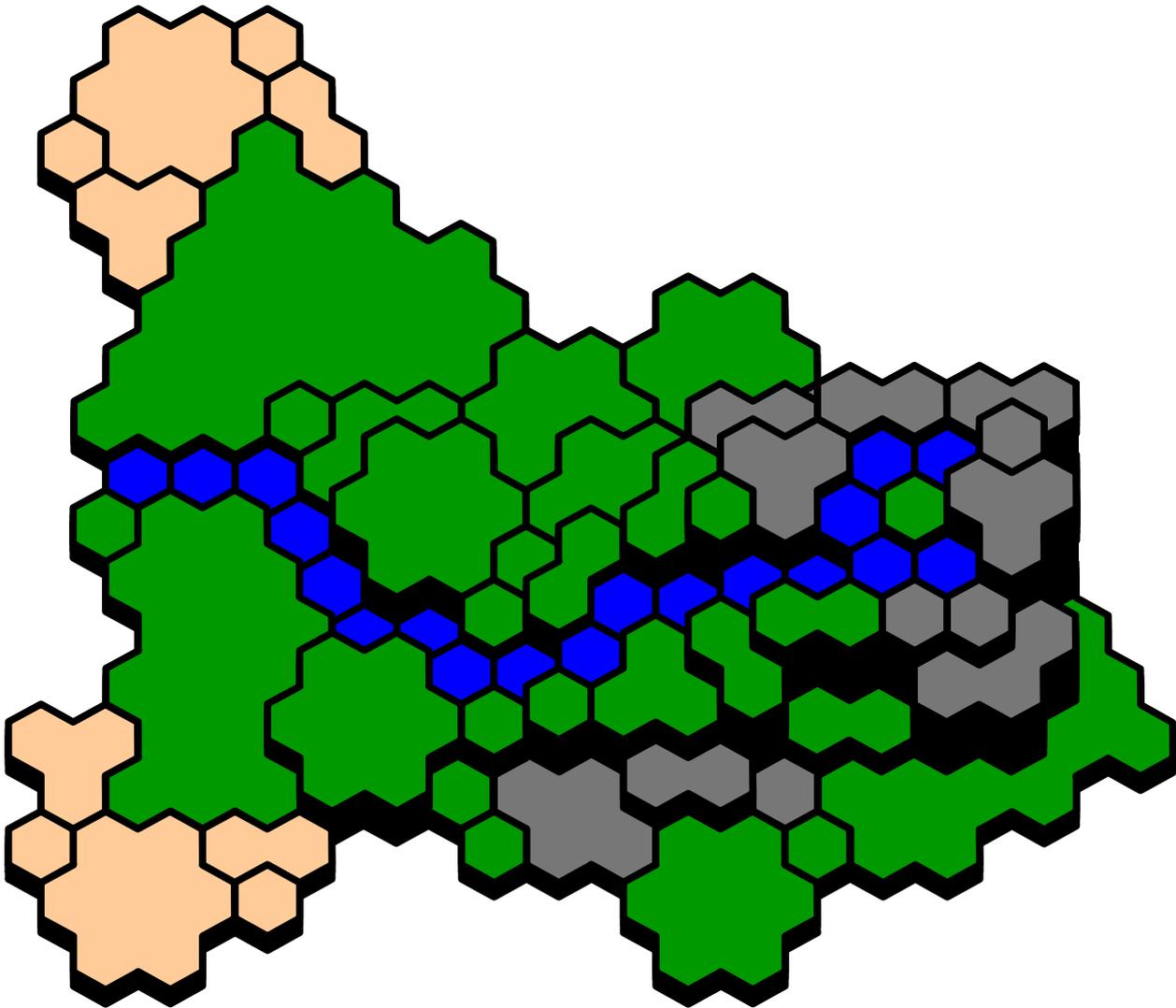
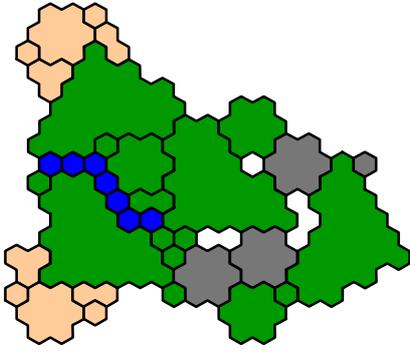


Quelle von Volsunga

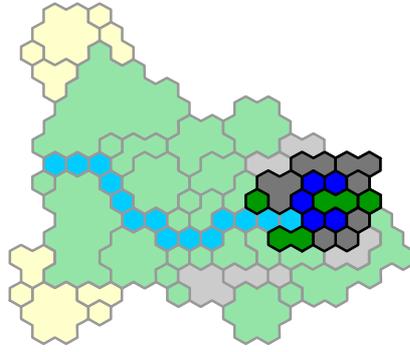


Created by: Chicano

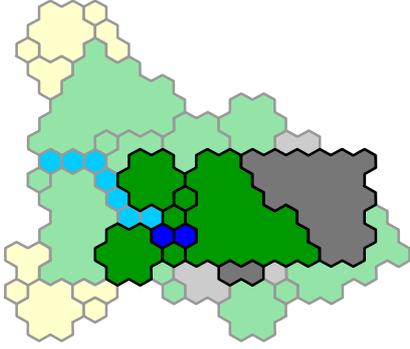
Level 1



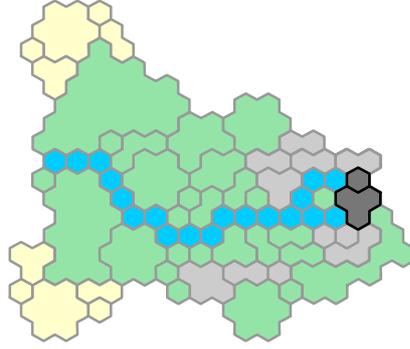
Level 5



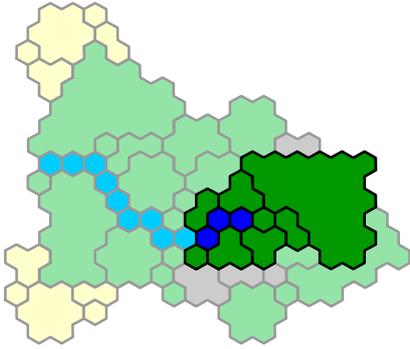
Level 2



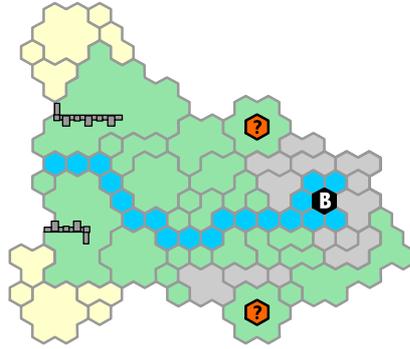
Level 6



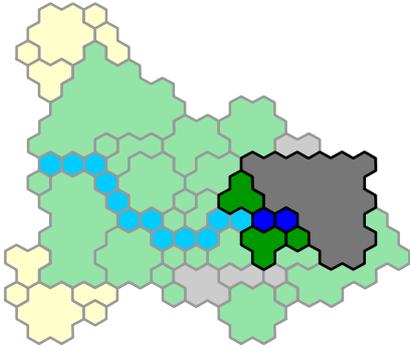
Level 3



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Level 4



Quelle von Volsunga
(2 Spieler
oder 4 Spieler in 2 Teams)

Required Sets: 1 Master Set(s)

Scenario Goal:

- Vernichte Deinen Gegner
- Heile Deine Helden in der Quelle von Volsunga
- Achte darauf, dass Deine Armeen nicht zu weit vom Fluss mitgerissen werden.

Scenario Setup:

1 Master Set

Player Info:

2 Spieler: Jeder stellt eine 400 Punkte Armee zusammen.

4 Spieler in 2 Teams: Jeder stellt eine 300 Punkte Armee zusammen.

Fragezeichen-Felder / Glyphen von Astrid und Gerda: Es wird der 20er Würfel geworfen. Der Gewinner bestimmt, ob er die Glyphe von Astrid oder Gerda auf seiner Seite auf ein Fragezeichenfeld platzieren will. Das gegenerische Team platziert die übriggebliebene Glyphe entsprechend auf seiner Seite

Es wird von den Sandflächen aus gestartet. Reicht der Platz nicht, können die Figuren auf angrenzenden Feldern der Sandflächen platziert werden.

Special Rules:

Die obersten Wasserfelder in diesem Szenario sind die Quelle von Volsunga und haben heilende Wirkung auf verletzte Helden. Sobald ein Held diese Wasserfelder betritt, werden seine Trefferanzeigen entfernt. Wenn die Figur die Fähigkeit hat, im Wasser nicht stoppen zu müssen, kann die Quelle auch im selben Zug wieder verlassen werden, dann jedoch ohne heilende Wirkung.

Das Wasser kann im Lauf des Spiels insgesamt 12 Trefferanzeiger entfernen. Verwende einen Marker und die Rückseite des Regelheftes um das mitzuzählen. Ist die heilende Wirkung der Quelle erschöpft, entferne die Glyphe von Brandar.

Das Wasser ist in Bewegung! Jedesmal wenn der Spieler, der jeweils den Initiativwurf gewonnen hat an der Reihe ist, werden als erstes alle im Wasser stehenden Figuren 3 Felder flussabwärts gezogen.

Sollte eine Figur nicht rechtzeitig aus dem Fluß geholt werden, so dass diese über das letzte Wasserfeld hinaus gezogen wird, bekommt sie zwei Trefferanzeiger und muss zurück in die Startzone. Figuren mit nur einem Leben werden beim Sturz vernichtet.