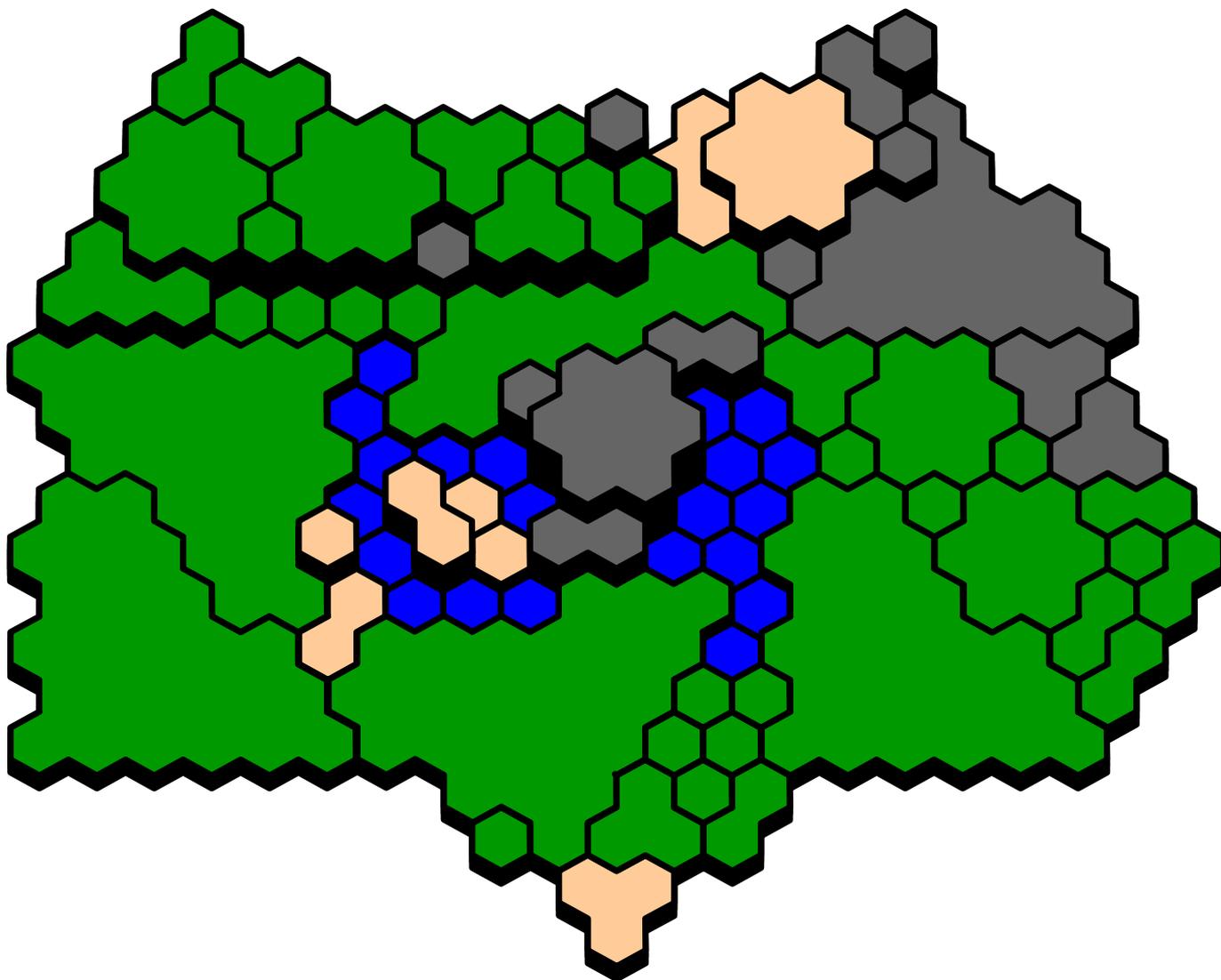
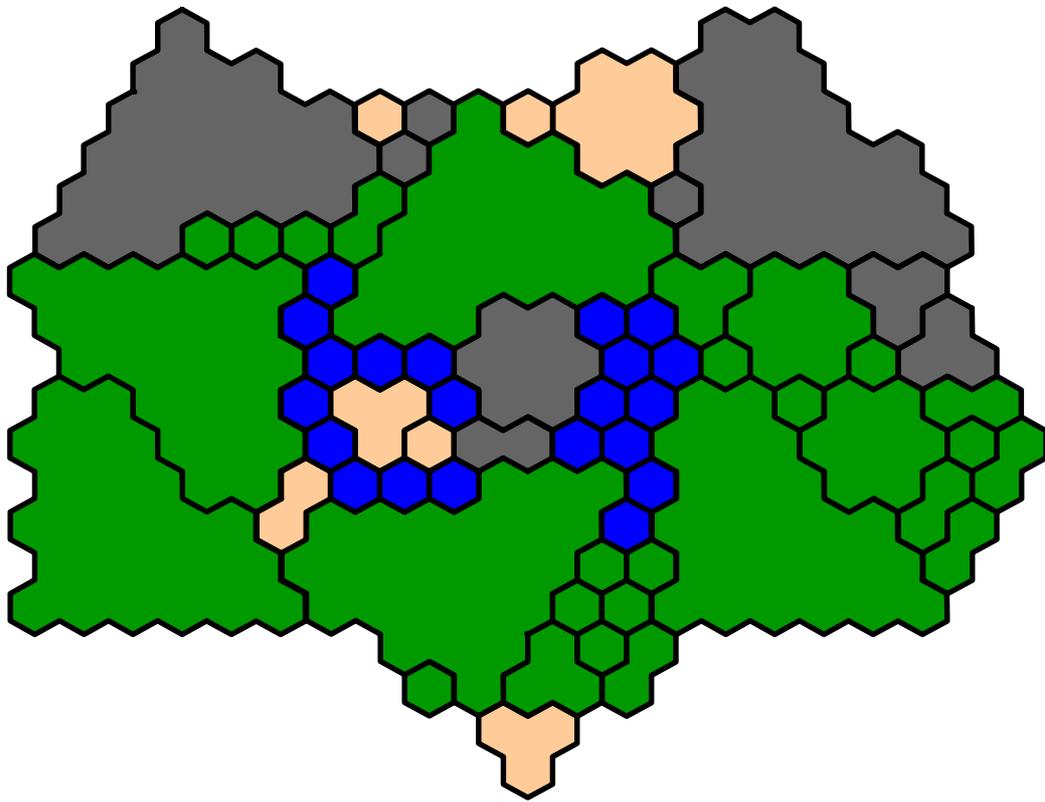


Begegnung in den Bergen - Kapitel 2

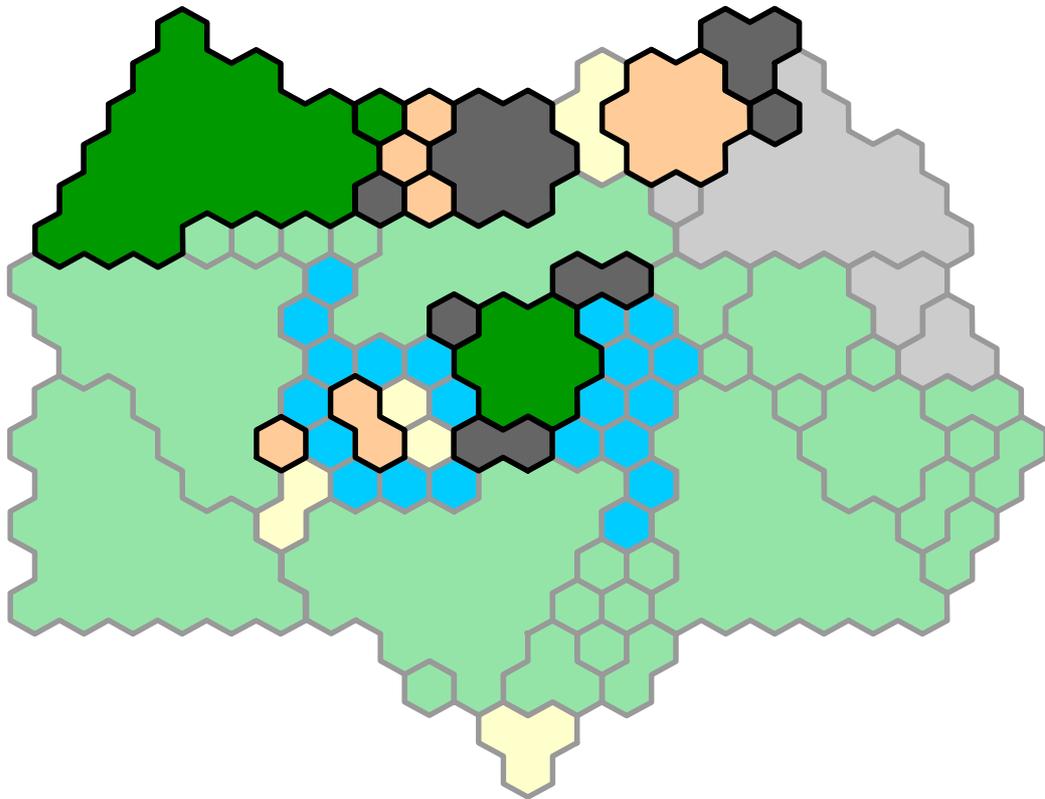


Created by: Zawen

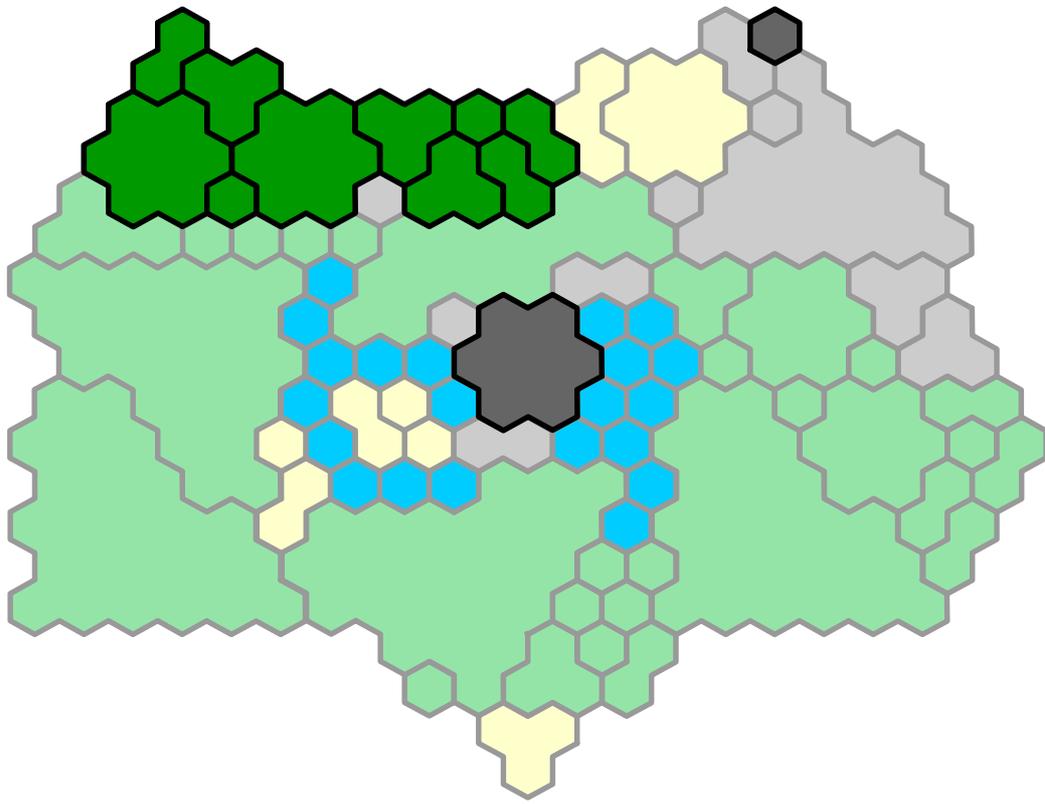
Level 1



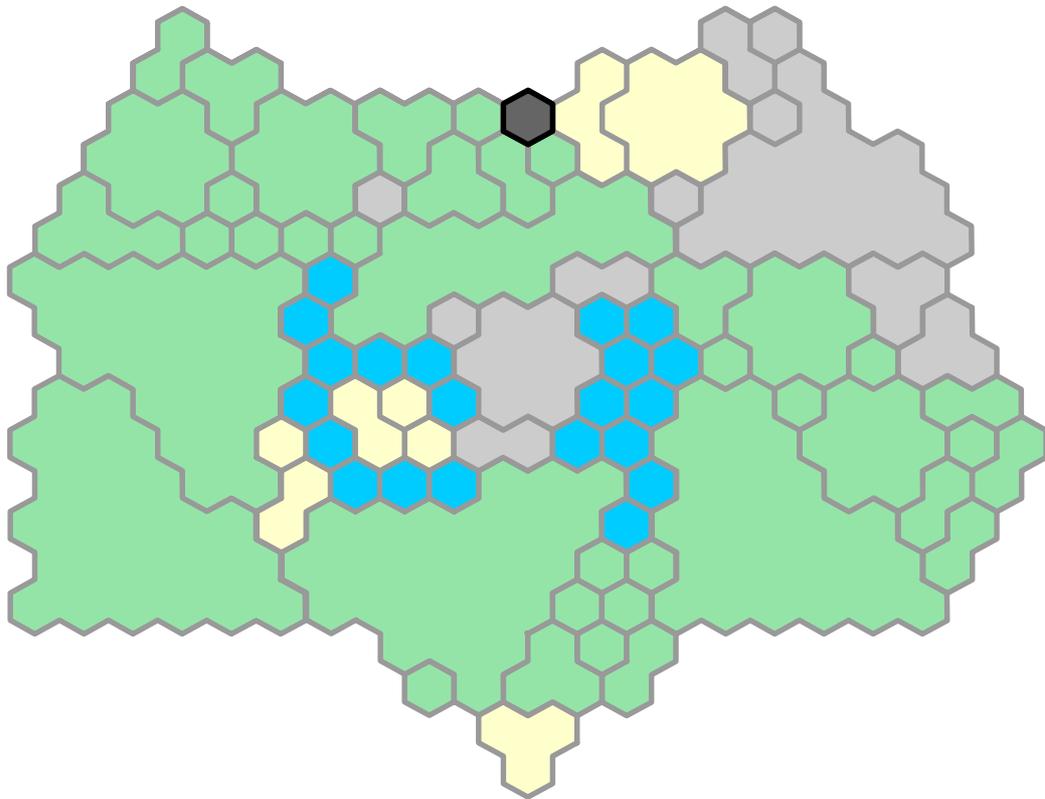
Level 2



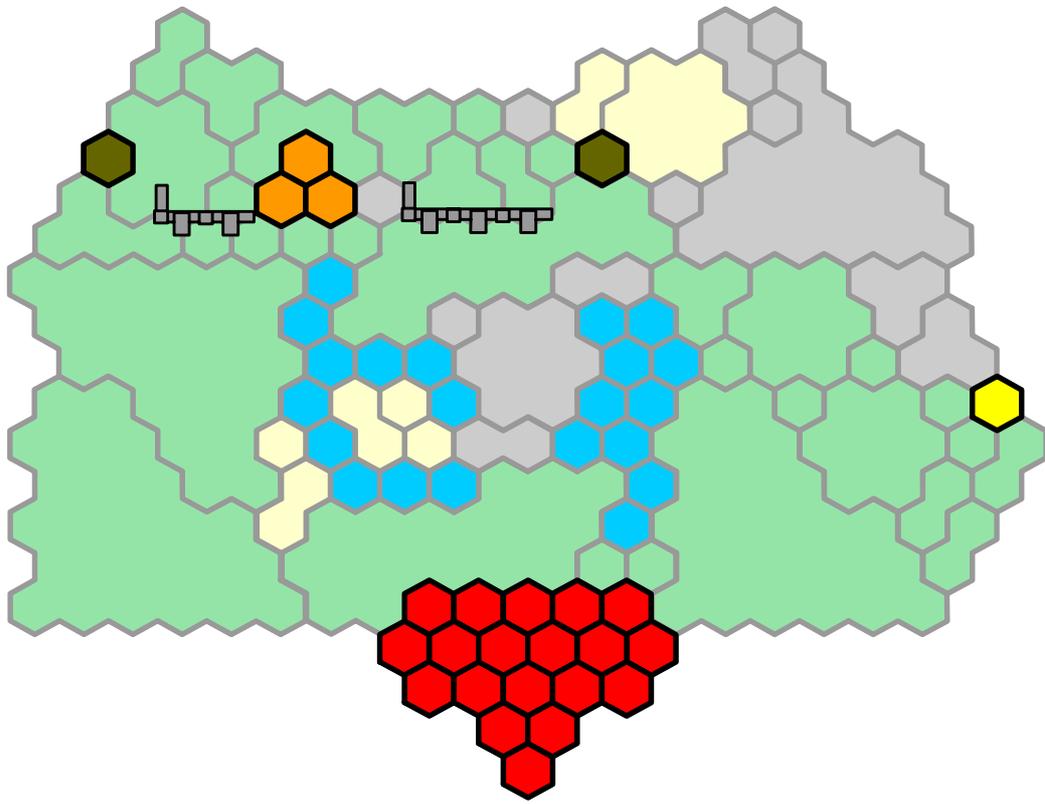
Level 3



Level 4



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Begegnung in den Bergen - Kapitel 2 (2)

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

Scenario Goal:

Scenario Setup:

Mit aller Macht

Die Melder haben ihre Aufgabe erfüllt und im Schutze der Dunkelheit konnte die neue Besatzung der alten Garnison Verstärkungen heranschaffen und die Verteidigung der Anlage organisieren. Doch auch die Angreifer haben die Nacht genutzt um frische Kräfte zu mobilisieren und mittlerweile wimmelt es von ihnen nur so in der Gegend. Da das besetzte Gemäuer ein wichtiger Außenposten ist um die Kontrolle in der Region langfristig zu sichern und sich die ersten Vorboten eines langen eisigen Winters bemerkbar machen, sind beide Seiten bestrebt den Gegner, in einen letztem Aufbegehren, endgültig zu vertreiben.

Player Info:

Angreifer 700 Punkte (Gefallene Einheiten aus dem ersten Spiel können neu aufgestellt werden - außer Helden)

Verteidiger 400 Punkte + 150 Punkte Verstärkungen (Es werden die vollen Punkte der Einheiten aus dem ersten Spiel miteingerechnet - selbst wenn nur eine Figur überlebt haben sollte. Der Verteidiger darf gefallene Einheiten aus der ersten Begegnung nicht wieder verwenden)

Syvarris sollte nicht verwendet werden - da er auf Grund der hohen Reichweite das Spiel zu stark beeinflusst

Special Rules:

- Der Verteidiger braucht nicht auf die Reihenfolge zu achten, wenn er die 3 Einheiten bestimmt mit denen er in der nächsten Runde spielen möchte (da er in der besseren Position ist und somit die Möglichkeit hat schneller auf bedrohungen reagieren zu können)

- der Vert. kann während des Spiels einen Fußsoldaten zur gelb markierten Stelle am Spielfeldrand schicken. Erreicht er die Stelle darf an diesen Punkt die Verstärkung aufgestellt werden und kann in das Spiel eingreifen. Fällt der Läufer unterwegs kann ein neuer geschickt werden.

- Der Turm kann mit einer Bewegung von 4 bestiegen werden und die Mauern mit einer Bewegung von 2 (beim Spiel haben wir Ruinen aus dem Herr der Ringe Strategiespiel verwendet - da bestand die Möglichkeit die Mauern zu besetzen)

Auf dem Turm gibt es ein Angriff & verteidigungs bonus von +2 (auf den Mauern +1) jedoch kein Bonus auf die Reichweite.

Victory Conditions:

Hat der Angreifer die Ruinen besetzt, ist das Spiel beendet (es dürfen sich keine feindl. Truppen innerhalb der Mauern befinden. Selbst wenn der Verteidiger auf Grund eines Ausfalls Einheiten außerhalb der Garnison hat oder Verstärkungen unterwegs sind, ist das Spiel für ihn verloren).

Die Verteidiger sind bestrebt die Ruinen zu halten.

Additional Rules:

Markierungen:

Rot - Aufstellungszone Angreifer /

Aufstellungszone des Verteidigers innerhalb der Ruinen

Gelb - Stelle die der Läufer erreichen muss um Verstärkung zu rufen/ Aufstellungszone der Verstärkungen

Orange - Platzierung des Turms (müsst mal sehen was ihr als Turm verwendet/ wir haben uns selber einen gebaut)

Braun - Bäume (verteilt ruhig noch ein paar Bäume auf das Spielfeld)