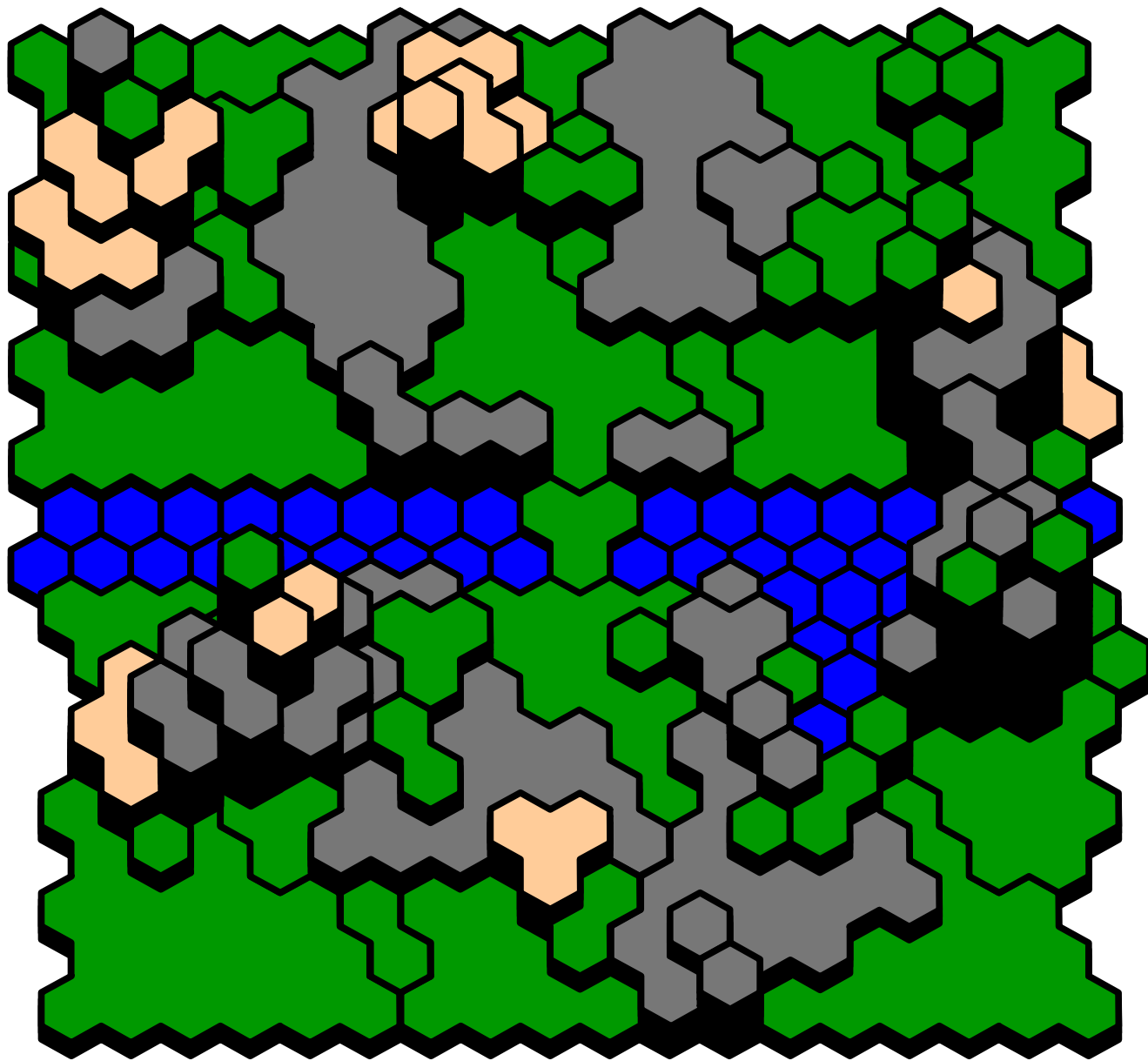
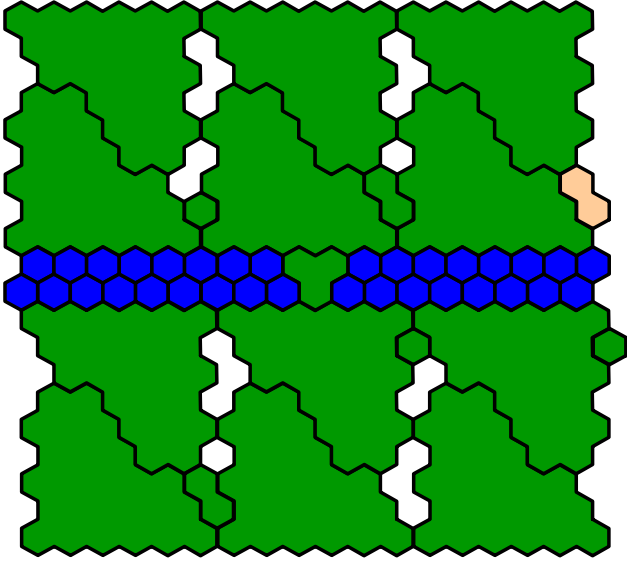


Der Grenzfluss Syla Teil 1 Return Kampagne

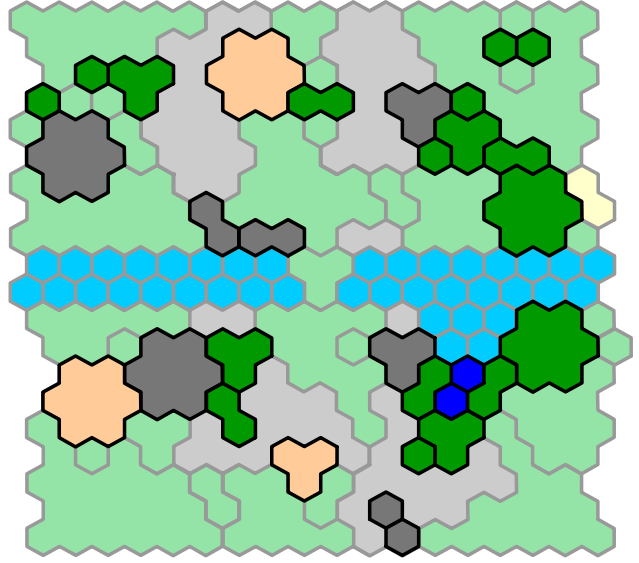


Created by: Big S

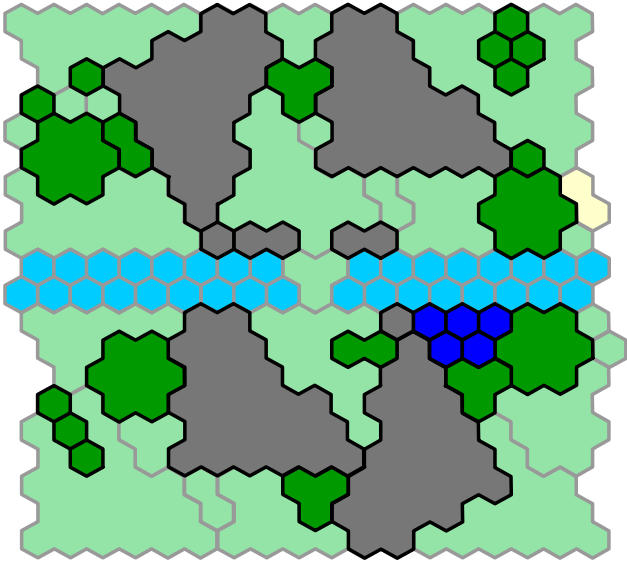
Level 1



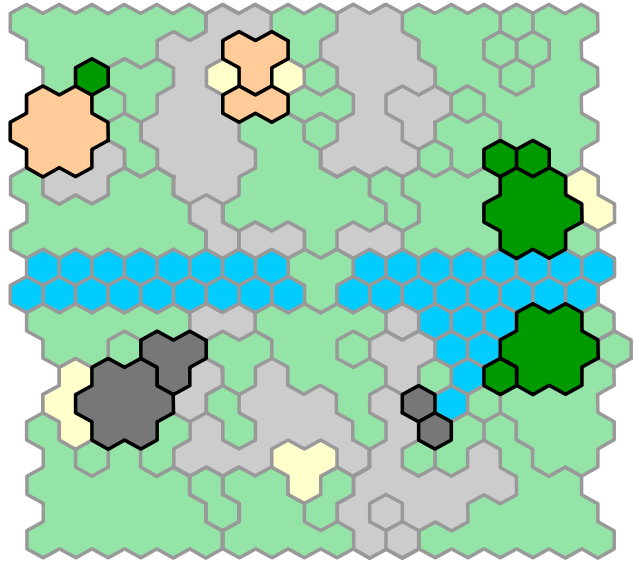
Level 3



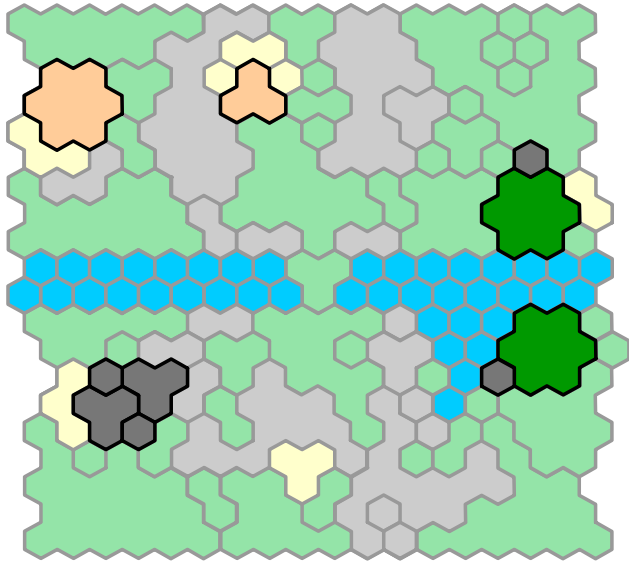
Level 2



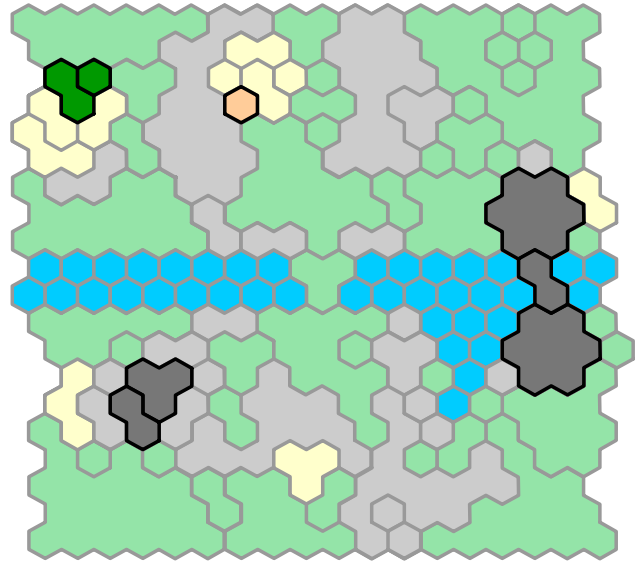
Level 4



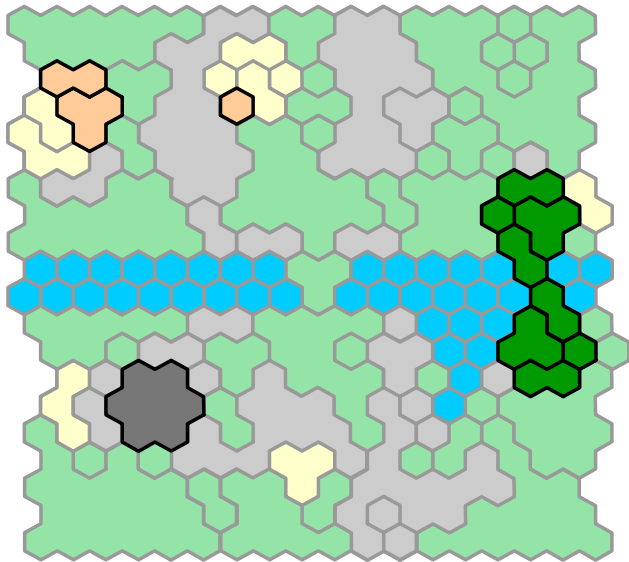
Level 5



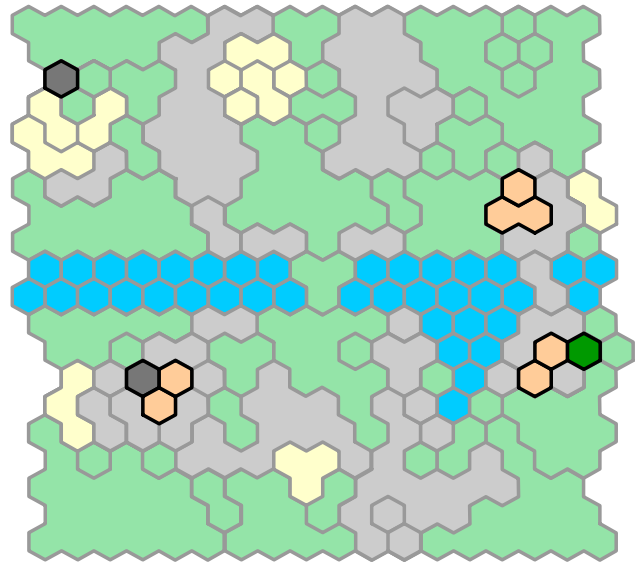
Level 7



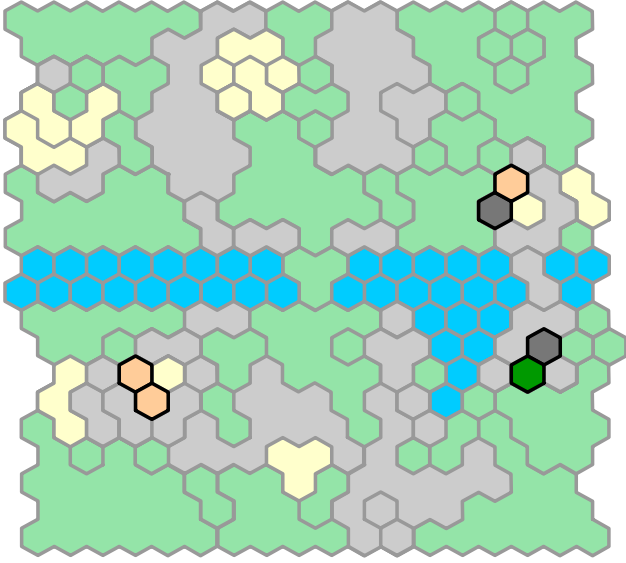
Level 6



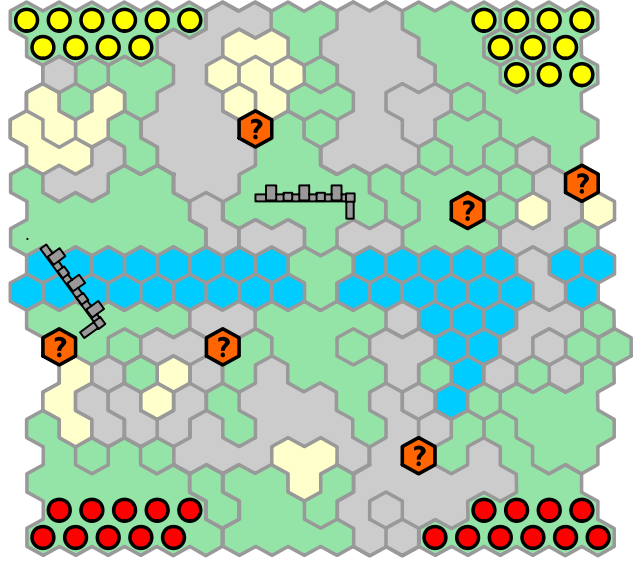
Level 8



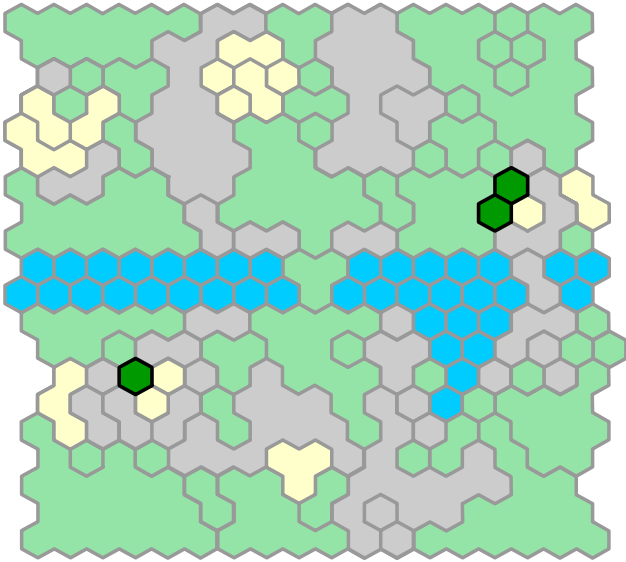
Level 9



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Level 10



Der Grenzfluß Sylia Teil 1 Retum Kampagne

(2-4)

Scenario Goal:

Seit Jahrhunderten schon herrscht Frieden zwischen den Königreichen Casaris & Retum. Beide Königreiche haben eines gemeinsam. Sie grenzen aneinander, nur getrennt durch einen Fluß. Sylia.

Der Fluß Sylia mit seiner reißenden Strömung, den tiefen Strudeln & unergründlichen Untiefen. Schon seit jeher bildet er die Grenze zwischen Casaris & Retum.

Doch in den letzten Tagen bröckelt der Frieden. Überfälle & Brandschatzungen stehen im Grenzgebiet mittlerweile an der Tagesordnung. Kundschafter & Spione aus Casaris haben eine schreckliche Entdeckung gemacht. Tief in Retum gibt es etwas das "Die ewigen Quellen" genannt wird. Eine mystische Quelle deren Wirkung allerdings unbekannt ist.

Das Königreich Retum scheint dieser Tage angriffslustiger denn je. Scheinbar leidet das ganze Volk unter einer Verblendung. Die Veränderung kam schleichend, langsam kroch sie in das Unterbewußtsein der Menschen Retum's.

Und nun ist es soweit. Retum hat allem Anschein nach 2 riesige Armeen entsandt.

Ein Heer befindet sich auf direktem Weg zum Grenzfluß Sylia. Das Ziel des zweiten Heers werden wohl "Die ewigen Quellen" sein.

Nun beginnt es. Am Grenzfluß.

Hier sind schon viele Schlachten geschlagen & Leben genommen worden.

Scenario Setup:

2 Mastersets + 4 Expansion Sets

Ein Team/Spieler übernimmt die Rolle der Truppen aus Retum (Roter Startpunkt)

Ein Team/Spieler übernimmt die Rolle der Truppen aus Casaris (Gelber Startpunkt)

Player Info:

2 Spieler 550pkt Armee

4 Spieler 450pkt Armee

Special Rules:

Der Fluß kann wegen seiner reißenden Strömung nicht zu Fuß überquert werden. (überflogen aber schon)

Wer ins Wasser gestoßen wird oder geht wirft einen W20. Mindestwurf 17.

Wer unter 17 würfelt wirft 5 Kampfwürfel.

Der Schaden kann nicht abgewehrt werden.

Pro Totenkopf 1 Schadenspunkt.

bleiben der Figur noch Lebenspunkte über hat sie es geschafft sich aus dem Wasser zu retten.

Durch die Strömung kommt die Figur allerdings immer 5 Felder unter dem Einstiegsplatz im Wasser wieder ans Ufer. (die Uferseite darf der Spieler frei wählen)

Die Flußrichtung ist von West nach Ost.

Man kann den Gegner nur ins Wasser werfen, wenn dieser auf einem Feld steht, das ans Wasser angrenzt und die Angreifende Figur neben dieser Figur steht. (Nahkampf - Reichweite 1)

System Kraftprobe:

Nach deiner Bewegung STATT deinem Angriff kannst du dich dafür entscheiden eine Figur ins Wasser zu

stoßen.

Hier wird zuerst die Größe verglichen.

Die größere Figur bekommt einen Angriffswürfel zusätzlich.

Der Angreifer & der Verteidiger würfeln beide ihre angegebenen Angriffswürfel.

Sind beide Figuren gleich groß gibt es keinen Bonuswürfel und beide Figuren werfen ihre "Normalen" Angriffswürfel.

Angriffsboni von Glyphen oder anderen Figuren und Höhenbonus dürfen NICHT mitgezählt werden!
(gilt für Angreifer & Verteidiger).

Die Regeln der Kampfbereitschaft gelten nach wie vor.

Wirft der Angreifer mehr Totenschädel gewinnt er die Kraftprobe und er stößt den Gegner ins Wasser.

Bei gleichem Würfelergebnis passiert nichts und die Probe endet unentschieden.

Würfelt der Verteidiger mehr Totenschädel fügt er dem Angreifer EINEN Schadenspunkt zu (unabhängig von der Anzahl der gewürfelten Totenschädeln)

Diesen Schaden kann der Angreifer nicht abwehren!

Man kann keine Figuren mit der Spezialfähigkeit "Fliegen" ins Wasser stoßen.

Beispiel 1:

Spieler A steht mit Agent Carr auf einem "Uferfeld" (ein Feld das an den Fluß angrenzt).

Spieler B ist am Zug.

Er steuert die Marro Warriors. Er lässt 3 seiner Marro Warrior auf beliebige Feder ziehen. Der 4. Warrior steht 6 Felder von Agent Carr entfernt.

Spieler B entscheidet sich dazu Agent Carr nicht mit einem Fernkampfangriff zu attackieren sondern versucht ihn in den Fluß zu stoßen. Spieler B zieht seinen Marro Warrior 6 Felder auf ein freies Feld neben Agent Carr.

Die Kraftprobe beginnt.

Spieler A (Agent Carr): Größe 5; Angriff 2

Spieler B (Marro Warriors) Größe 4; Angriff 2

Spieler A erhält aufgrund des Größenvorteils +1 Kampfwürfel.

Spieler A wirft 3 Würfel: 1 Totenkopf & 2 Schilde

Spieler B wirft 2 Würfel: 2 Totenköpfe.

Spieler B gewinnt die Kraftprobe.

Agent Carr fällt ins Wasser.

Spieler A würfelt nun mit dem W20: Ergebnis: 14. Spieler A muß nun 5 Kampfwürfel werfen. (da der mindestwurf bei 20 liegt) Ergebnis: 1 Totenschädel; 2 Schilde; 2 "Fahrkarten" (nichts)

Agent Carr verliert einen Lebenspunkt und wird 5 Felder weit Flußabwärts gespült.

Spieler A darf sich nun entscheiden ob er Agent Carr auf dem Nord.- oder Südufer des Flußes absetzen will.

Der Zug von Spieler B mit seinen Marro Warrior ist nun

beendet.

Beispiel 2:

Spieler A steht mit Agent Carr auf einem "Uferfeld" (ein Feld das an den Fluß angrenzt).

Spieler B ist am Zug.

Er steuert die Marro Warriors. Er lässt 3 seiner Marro Warrior auf beliebige Felder ziehen. Der 4. Warrior steht 6 Felder von Agent Carr entfernt.

Spieler B entscheidet sich dazu Agent Carr nicht mit einem Fernkampfangriff zu attackieren sondern versucht ihn in den Fluß zu stoßen. Spieler B zieht seinen Marro Warrior 6 Felder auf ein freies Feld neben Agent Carr.

Die Kraftprobe beginnt.

Spieler A (Agent Carr): Größe 5; Angriff 2

Spieler B (Marro Warriors) Größe 4; Angriff 2

Spieler A erhält aufgrund des Größenvorteils +1 Kampfwürfel.

Spieler A wirft 3 Würfel: 3 Totenköpfe

Spieler B wirft 2 Würfel: 2 Totenköpfe.

Spieler A gewinnt die Kraftprobe.

Der Angreifende Marro Warrior verliert einen Lebenspunkt und wird aus dem Spiel entfernt.

Victory Conditions:

Besiege deinen Gegner innerhalb von 12 Runden