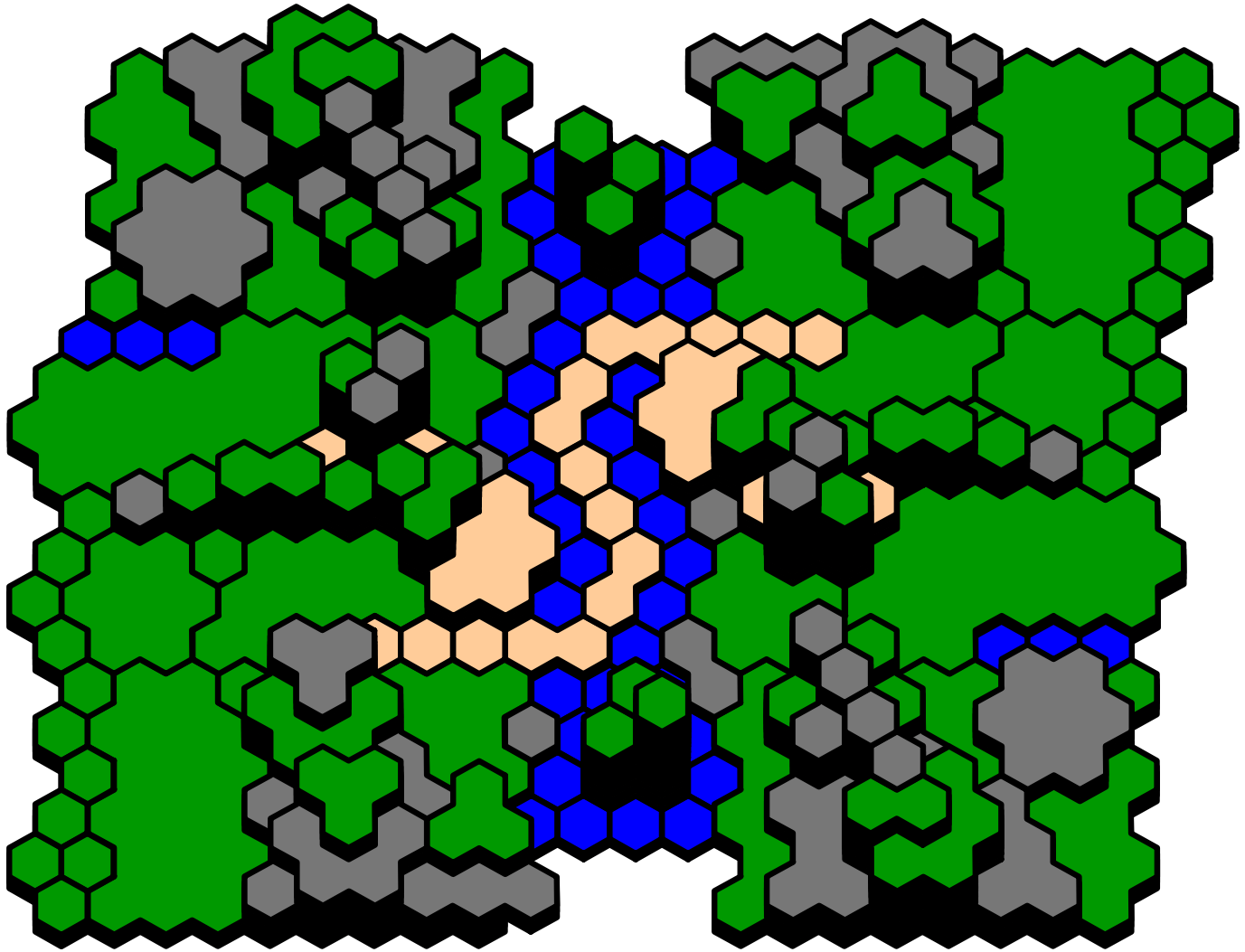


# Die Port-Runen Return Kampagne Teil 5



Created by: Big S



## Die Port-Runen Return Kampagne Teil 5 (2-4)

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

### Scenario Goal:

Der Hinterhalt ist überstanden und die Sumpforks wurden vernichtend geschlagen.

Den Truppen aus Casaris ist es gelungen die Karte des Galrandia zu entziffern. Die Karte beschreibt den Weg zu den Port-Runen.

Wo diese Port-Runen hinführen ist allerdings ungewiss. Gewiss ist jedoch dass Truppen aus Return die Port-Runen bewachen.

### Scenario Setup:

2 Master-Sets & 4 Erweiterungen

### Player Info:

2 Spieler: 500pkt Armee

4 Spieler: 400pkt Armee

### Special Rules:

Die Glyphen von Brandar werden offen abgelegt. Alle anderen verdeckt.

Der See in der Mitte kann nicht betreten oder überflogen werden! er kann nur auf dem Weg überschritten werden!

Die Glyphen von Brandar auf den kleinen Inseln im See stellen die Port-Runen und somit das Ziel dar!

Luftlandtruppen dürfen nur auf der eigenen Hälfte der Karte abesetzt werden und nicht über dem Fluß oder auf den kleinen Inseln!

Neben den Blauen & Grünen Punkten auf der Hauptkarte liegen ebenfalls Glyphen von Brandar. Diese sind Teleporter auf die kleinen Inseln zu den Port-Runen. Sie können nur von "Einfeld Figuren" betreten werden, ebenso die Port-Runen.

Wenn eine Figur den Blauen od. Grünen Glyphen betritt wird sie automatisch auf den farbgleichen Punkt auf der kleinen Insel gestellt. Man kann von den kleinen Inseln im See nicht wieder zurück teleportieren!

### Victory Conditions:

Bewege deine Figuren innerhalb von 15 Runden auf die beiden Port-Runen und bleibe auf beiden GLEICHZEITIG eine gesamte Spielrunde stehen.

Ist das geschafft hat die entsprechende Armee das Spiel gewonnen.

Schafft es Keine Armee endet die Schlacht unentschieden.