

Die dunkle Zeit I

Siegbedingungen

Die Jade Triade gewinnen dieses Szenario wenn sie das alte Rezept an sich gebracht haben und es zurück in ihr Startfeld bringen. Die Avalonier gewinnen wenn sie das alte Rezept in Sicherheit gebracht haben. Wenn die Avalonier die Einheit mit dem Rezept im Reisegebäck im Zielfeld ankommt kann diese Einheit flüchten und die Avalonier haben ihr Ziel erreicht.

Spielaufbau

Beim Gelände ist es wichtig das ein Tal entsteht das entweder durch Berge oder sonst schlecht passierbares Gelände dargestellt werden kann. In der Mitte des Spielfeldes sollen 3-4 Felsen den weg versperren.

Sonderregeln

Der Spieler der die Avalonier spielt gibt am Anfang einer Einheit das alte Rezept als Reisegebäck mit. Er notiert sich auf einen Zettel welche Einheit er das Rezept hinzugefügt hat. Der Gegner darf nicht wissen um welche Einheit es sich dabei handelt. Er kann dies nur erfahren in dem er, wenn eine Einheit getötet, die DURCHSUCHT. Das DURCHSUCHEN einer Einheit kostet ein Aktion. Um eine Leiche zu durchsuchen darf man max. 1 Zoll von der Leiche entfernt sein.

!!!!Durchsuchte Leichen werden vom Schlachtfeld entfernt!!!!

Sollte beim durchsuchen das alte Rezept gefunden werden darf man es an sich nehmen und seinem eigene Reisegebäck hinzufügen. Das kostet keine Aktion sonder gehört zum DURCHSUCHEN dazu.

Nach der 4 Runde kommen im Startbereich der Avalonier pro Runde eine Donnerkrieger der Krähe (Aurlok) hinzu. Sollte keine Donnerkrieger der Krähen mehr da sein taucht ein Donnerkrieger des Wolfes (Aurlok) auf . Diese Aurloks werden vom Spieler der die Jade Triade spielt kontrolliert.

