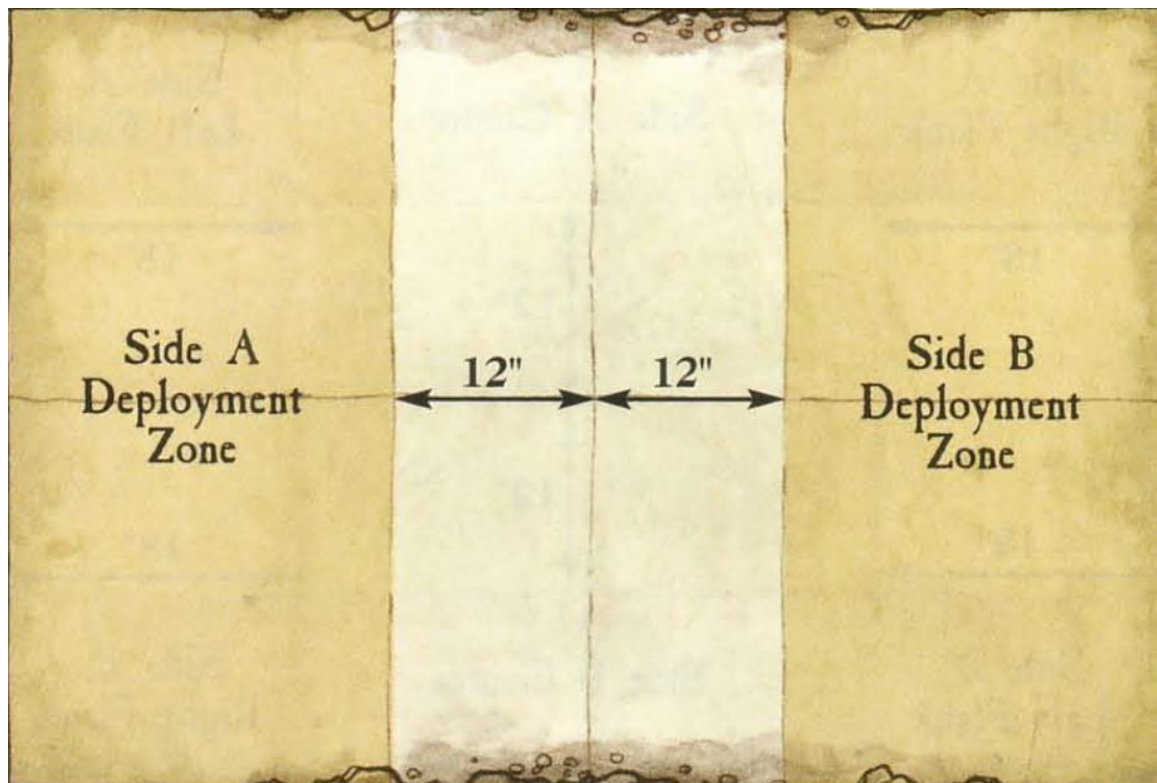


6. Krwawa Łąźnia na Przełęczy

Podczas przemarszów po górzystych częściach Zielonej Wyspy kluczowym stanie się opanowanie niektórych wąwozów i przełęczy. Zręczny dowódca rzecz jasna usiłował będzie zablokować drogę nieprzyjaciółom, wykorzystując sprzyjające ukształtowanie terenu.



Kto wybiera stronę:

O wyborze swojej strony pola bitwy decyduje gracz, który wyrzuci więcej na 2k6.

Zasady wystawienia:

Pierwszą jednostkę musi wystawić gracz, który wybierał stronę. Następnie wystawiane są na zmianę jednostki, zgodnie z metodą opisaną w podręczniku.

Zasady specjalnie

Jednostki posiadające specjalne zasady wystawienia, takie jak zwiad, **mogą** z nich skorzystać w tym scenariuszu.

Należy pamiętać, że gramy wzdłuż stołu, a nie w poprzek. Boczne krawędzie to strome skalne ściany, które są niemożliwe do pokonania dla wszystkich jednostek z wyjątkiem tych, które potrafią latać lub są niematerialne – uciekające jednostki zawsze kierują się w stronę swojej strefy rozstawienia, a jeśli to niemożliwe, to w panice starają się przedrzeć przez pionowe klify lub giną próbując.

Goniący natomiast zatrzymuje się u stóp (1 cal od krawędzi) skały i przygląda się temu wesołemu spektaklowi, kibicując gorąco spadającym z wysokości, wrzeszczącym z przerażenia wrogom.

Kto zaczyna

O tym kto rozpocznie grę decyduje gracz który wyrzucił więcej na 2k6. Dodatkowo gracz, który pierwszy zakończył rozstawienie może dodać do wyniku swojego rzutu 2.

Ile trwa bitwa

Bitwa trwa siedem tur.

Kto wygrywa

Zwycięzcę określa się na podstawie punktów zwycięstwa wg zasad z podręcznika.

Nagroda

Podczas przedzierania się przez przełęcz żołnierze odnaleźli grobowiec legendarnego bohatera, który na czele 300 elfich wojowników uzbrojonych w tarcze, hełmy i włócznie zatrzymał na trzy dni pochód niezliczonych zastępów Chaosu. W hełmie, sandałach i zbroi tego legendarnego wojownika pozostał jego buńczuczny i hardy duch, który udzieli się każdemu, kto założy pancerz – a może to zrobić każdy bohater, niezależnie od limitu magicznych przedmiotów, przy czym rzecz jasna można mieć tylko jedną zbroję na sobie.

Zbroja i sandały Le'Anideasa (50 pkt)

Magiczny pancerz. Działa jak ciężka zbroja i tarcza. Może używać tylko bohater walczący na piechotę. Umożliwia ignorowanie wroga znajdującego się w odległości 8 cali na potrzeby określenia możliwości maszerowania w fazie ruchu. Działa na bohatera oraz oddział do którego ten się dołączył.