



## Szenario: Der Geist von Ashenvale

### Geschichte

Der noble Warchief Thrall hat Grom Hellscream aus dem Hellscream Clan angewiesen, einen Vorposten in den Tiefen von Kalimdor zu errichten. Grom folgert, dass er für die Erbauung eine Menge Holz benötigt. Ein unbekannter Faktor ist jedoch der alte Geist des Holzes von Kalimdor, dieser wird vermutlich nicht sehr erfreut sein über die Rodung des Waldes...

### Anzahl Spieler

2

### Rassen

Orks und Nachtelfen

### Spezialmarker

Keine

### Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird so wie auf dem Bild aufgebaut.

Der Menschen-Spieler beginnt mit 5 Gold und 5 Holz, der Untoten Spieler bekommt nichts.

### Start-Einheiten

Jeder Spieler startet mit 3 Arbeitern in seiner Stadt.

Ausserdem mit weiteren Einheiten, siehe Bild.

### Spezielle Regeln

- Die Gold-Felder die an den Städten grenzen, können nicht ausgebeutet werden.  
Genauso wie das Wald-Feld das an der Nachtelfen-Stadt grenzt.
- Wenn ein Nachtelfen-Aussenposten zerstört wird, bekommt der Ork Spieler 10 Holz aus dem allgemeinen Vorrat.
- Der Ork-Spieler ist als erstes an der Reihe.

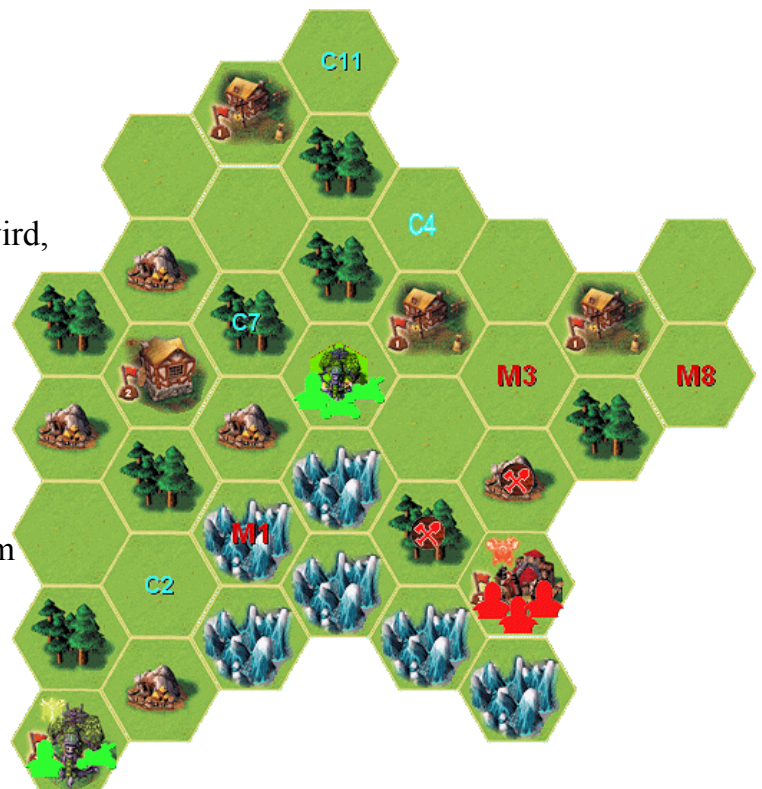
### Siegbedingungen

*Orks:*

- Falls sie 50 Holz anhäufen können.
- Jeder Wald ausgebeutet ist (ausgenommen dem)
- Die Nachtelfen eliminiert worden sind.

*Nachtelfen:*

- Eliminiere die Orks



Original von The tainted one13  
Übersetzung & Layout von Woody ([www.EarlEye.de](http://www.EarlEye.de))