Szenario:
Hinter feindlichen Linien

Anzahl Spieler
3 (2 vs 1)

Rassen
Orks & Menschen gegen Nachtelfen

Spezialmarker
Menschen und Orks Aussenposten, 3 allgemeine Einheiten-Plättchen

Spielvorbereitung
Das Spielbrett wird so wie auf dem Bild aufgebaut.
Die allgemeine Einheiten-Plättchen werden auf die Felder
A (Nahkampf-Einheit), B (Fernkampf-Einheit) und C (Flug-Einheit) gelegt.
Alle Siegpunkte-Karten werden aus den Erfahrungskarten-Decks aussortiert.
Die Nachtelfen beginnen mit 5 Gold und 5 Holz.

Start-Einheiten
Die Nachtelfen starten mit 3 Nahkampf-Einheiten und 3 Arbeitern in ihrer Stadt.
Die Menschen und Orks starten mit 3 Nahkampf-Einheiten und 3 Arbeitern in ihrer Stadt.

Spezielle Regeln
- Die Aussenposten werden als Städte der Menschen und Orks angesehen.
- Die leeren Bereiche auf dem Spielplan, können mit jeder Einheit ganz normal passiert werden.
- *Menschen und Orks:* Während der Ertragsphase wird, von beiden, der Ertragswürfel gewürfelt.
  Bei einer 1 bekommt die jeweilige Partei eine Nahkampf-Einheit auf dem Feld mit dem A.
  Bei einer 2 bekommt die jeweilige Partei eine Fernkampf-Einheit auf dem Feld mit dem B.
  Bei einer 3 bekommt die jeweilige Partei eine Flug-Einheit auf dem Feld mit dem C.
- *Menschen und Orks:* Diese haben keine Einsatz- und Ertrags-Phase.
- *Menschen und Orks:* Ihre Einheiten sind von Anfang an auf der höchsten Stufe.
- *Nachtelfen: S*pielen nach den normalen Regeln.

Siegbedingungen
Nachtelfen:
Die Vorposten der Menschen und Orks zerstören
oder 1 komplette Runde, ohne angrenzende Feinde,
auf dem Elfen-Tor mit min. einer Einheit stehen.
(Das Feld zwischen den Feldern mit A, B und C)

Orks und Untote:
Die Stadt der Nachtelfen zerstören
oder zusammen 12 Siegpunkte erreichen.

Original von Stephen Gerber
Layout & Übersetzung von Woody (www.EarlEye.de)