

Scénar: Oltár ohňa



Oltár ohňa (*Altar of Flame*)

Legendárny Oltár ohňa bol objavený medzi ľudskou alianciou a nemŕtvymi, v krajine nikoho. Teraz sa obidve armády snažia oltár získať pre seba. Hovorí sa, že ten kto oltár ohňa získa, dokáže ovládnuť myseľ svojich nepriateľov.

Hráči: 2

Rasy: ľudská, nemŕtvy

Špeciálne žetóny: 1 žetón oltár ohňa.

Zostavenie mapy: Zostavte mapu podľa obrázku.

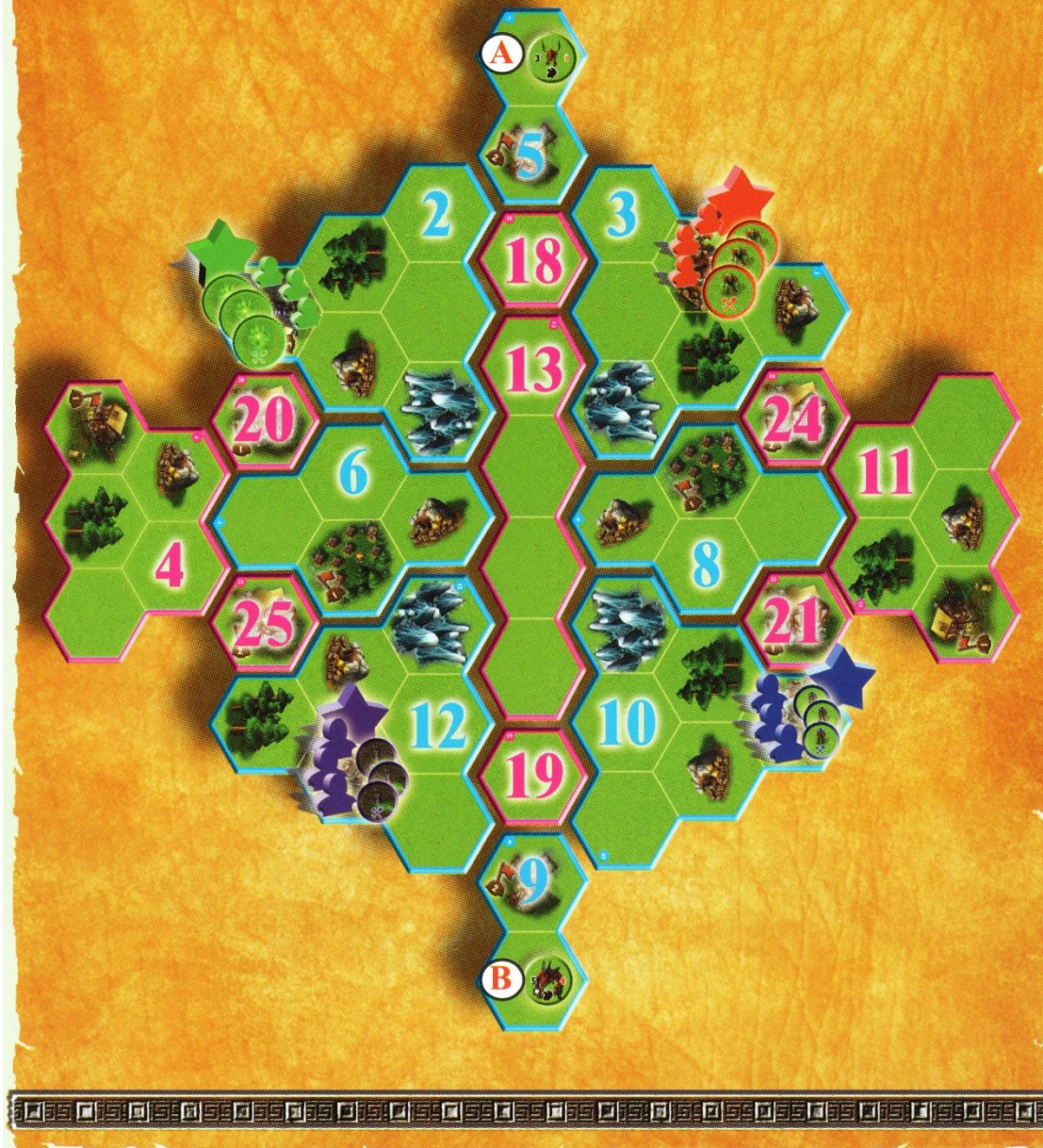
Umiestnite špeciálny žetón podľa znázornenia na mape na políčku označenom písmenom A. Každý hráč začína s 5 žetónmi zlata a 5 žetónmi dreva. Ak použijete hrdinov, riadte sa podľa bežných pravidiel.

Počiatkové jednotky: Každý hráč začína s 3 robotníkmi, 3 pozemnými jednotkami a s hrdinom (ak používate hrdinu) vo svojom meste.

Osobitné pravidlá: Ak hráč má aspoň jednu jednotku v priestore A, môže sa na začiatku svojho kroku pohybu pokúsiť prevziať kontrolu nad jednou protihráčovou jednotkou (nie hrdinom). Ak chcete tak urobiť, vyberte nepriateľskú jednotku a hodte kockou. Pokiaľ je výsledok 1 alebo 2, odstráňte vybranú jednotku z dosky a nahraďte ju jednou svojou vlastnou jednotkou rovnakého typu zo svojich rezerv. Nemôžete si vybrať nepriateľskú jednotku, ktorú nemáte vo svojich rezervách. Hráč presunie ďalšie jednotky ako obvykle, ak jednotka ukončí svoj pohyb na políčku, ktoré zaberá, 1 alebo viac súperových jednotiek, nastane boj, ktorý sa vyrieši podľa bežných pravidiel.

Víťazstvo: vyhŕavate ak na konci ťahu pohybu máte 3 jednotky na políčku A, alebo ak súper stratí mesto a je odstránený z hry.

Scénar: Vzostup draka



Vzostup draka (*Dragon Rise*)

Skupina škriatičích obchodníkov bola prepadnutá skazeným, démonickým dračím mláďaťom a ich karavan bol zničený. Zvesti o tomto dračom mláďaťi sa dostali až k orkom a nemŕtvym, ktorý si uvedomujú že mláďa musí byť potomkom draka chaosu. Tieto zlé sily začali spolupracovať na vrátení mláďaťa matke, v nádeji, že získajú matku ako spojenca. Ľudia a nočný elfovia tiež počuli, že zlý drak a jeho potomok terorizuje krajinu a snažia sa drakov zabiť, alebo prinajmenšom spoločnými silami zabrániť v snahe orkov a nemŕtvych.

Hráči: 4 (2 tímy) **Rasy:** Všetky, spojenci ľudská a nočný elfovia proti nemŕtvym a orkom. **Špeciálne žetóny :** 2 žetóny, draka a mláďaťa.

Zostavenie mapy: Zostavte mapu podľa obrázku. Umiestnite špeciálne žetóny podľa znázornenia na mape, žetón mláďaťa draka na políčko A, žetón draka na políčko B. Každý hráč začína s 5 žetónmi zlata a 5 žetónmi dreva. Ak použijete hrdinov, riadte sa podľa bežných pravidiel.

Počiatkové jednotky: Každý hráč začína s 3 robotníkmi, 3 pozemnými jednotkami a s hrdinom (ak používate hrdinu) vo svojom meste.

Osobitné pravidlá: Orkovia a nemŕtvy nemusia zastaviť keď vstúpia na políčko obsadené drakom, alebo mláďaťom, ani nesmú bojovať s drakmi ako zo svojimi jednotkami, počas boja. Pri kroku pohybu môžu orkovia alebo nemŕtvy pohybovať so žetónom dračieho mláďaťa, ale nemôžu ho presunúť pokiaľ nie sú sprevádzané jednotkami orkov alebo nemŕtvych. Podľa bežných pravidiel jednotky nočných elfov a ľudí musia zastaviť pohyb, keď vstúpia na políčko s drakom, alebo mláďaťom. Ak existuje jedna alebo viac nepriateľských jednotiek na tomto políčku, musia najprv bojovať s nimi. Ak je bitka vyriešená, po prípade nebol žiadny boj, potom musia bojovať s drakmi.

Víťazstvo: Hráči za orkov a nemŕtvych, vyhrávajú, keď na konci ťahu pohybu sa bude nachádzať žetón mláďaťa draka na políčko označenom B. a zároveň žetóny draka a dračieho mláďaťa sú stále v hre, alebo ak nočný elfovia, alebo ľudia stratia mesto a jeden z nich je odstránený zo hry. Hráči za ľudí a nočných elfov vyhrávajú ak, je zabitý mláďa, alebo drak, alebo ak orkovia, alebo nemŕtvy stratia mesto a jeden z nich je odstránený zo hry.

Scénar: Lebka búrok



Lebka búrok (*Skull of Storms*)

Starý nočný elfovia dlho držali tajomstvo ovládania prírody. Jedno z tých tajomstiev bolo objavené vo forme lebky búrok. V Stratených časoch toto posvätné miesto dávalo statočným bojovníkom schopnosť privolať blesk na svojich nepriateľov. Teraz bola svätyňa znova objavená. Ľudia a orkovia začali bojovať o ovládnutie posvätného miesta s temnými elfmi, ktorý chcú späť získať svoje dedičstvo.

Hráči: 2

Rasy: ľudská, orkovia

Špeciálne žetóny: 1 žetón svätyne lebka búrok.

Zostavenie mapy: Zostavte mapu podľa obrázku.

Umiestnite špeciálny žetón podľa znázornenia na mape na políčku označenom písmenom A. Každý hráč začína s 5 žetónmi zlata a 5 žetónmi dreva. Ak použijete hrdinov, riadte sa podľa bežných pravidiel.

Počiatočné jednotky: Každý hráč začína s 3 robotníkmi, 3 pozemnými jednotkami a s hrdinom (ak používate hrdinu) vo svojom meste.

Osobitné pravidlá: Počas kroku ťažby, ak má hráč aspoň jednu jednotku v priestore A, môže vyvolať blesk pomocou nasledujúceho pravidla: Zvoľte si jedno políčko (nie mesto), obsadené jednou alebo viacerými nepriateľskými jednotkami. Spočítajte celkovú silu všetkých vašich jednotiek na políčku zo svätyňou. Za každé 3 sily hodte kockou. Ak padne 1, alebo 2, spôsobíte stratu na zvolenom nepriateľskom políčku. Váš súper môže odobrať straty.

Víťazstvo: Vyhráivate, ak na konci ťahu, budete mať najmenej 13 víťazných bodov, alebo ak súper stratí mesto a je odstránený z hry.



Bit

ka o elementy (*Battle of the Elements*)

Boli objavené 4 magické artefakty, každý z nich bol spojený jedným zo štyroch elementov (zem, vzduch, oheň, voda). Teraz sa všetky štyri frakcie začali snažiť získať artefakty skôr ako ich súper.

Hráči: 4 Rasy: Všetky. **Špeciálne žetóny :** 4 žetóny, zem, vzduch, oheň, voda .

Zostavenie mapy: Zostavte mapu podľa obrázku.

Náhodne umiestnite po dva špeciálne žetóny s 1-bodovou príšerou podľa zázornenia na mape, tak aby ste sa na ne nepozerali lícom nadol. Každý hráč začína s 5 žetónmi zlata a 5 žetónmi dreva. Ak použijete hrdinov, riad'te sa podľa bežných pravidiel.

Počiatočné jednotky: Každý hráč začína s 3 robotníkmi, 3 pozemnými jednotkami a s hrdinom (ak používate hrdinu) vo svojom meste.

Osobitné pravidlá: Ak vaše jednotky vstúpia na políčko s príšerami, žetóny príšer sa musia okamžite otočiť, získate ich ako spojencov, a hráč ktorý ich ovláda musí rozdeliť straty. Každý žetón príšery dáva body skúseností ako zvyčajne. Každá jednotka ktorá sprevádza žetóny elementov sa môže posunúť o 1 alebo viac políčok. Žetóny elementov sa nemôžu pohybovať pokiaľ nie sú sprevádzané jednotkami.

Ak jednotky začínajú alebo končia v rovnakom políčku v ktorom sa nachádza žetón s prvkom, všetky z týchto jednotiek získajú osobitné schopnosti tohto prvku.

Voda: liečenie Zem: vyvolanie mŕtvych
Vzduch: pomalý jed Oheň: krvilačnosť

Vit'azstvo: vyhŕavate ak máte 3 zo 4 žetónov na rovnakom priestore, ako vaše jednotky. Prípadne môžete vyhrať ak hráč po vašej ľavici stratí políčko z mestom a je vylúčený z hry.