

Grossszenario - Endkampf

Das Tal erreicht. Beim Leichfleddern im Pass gab es schon einen Vorgeschmack auf kommendes, auch was die Belohnung betrifft. Andere Gruppen waren ebenfalls angekommen und jetzt sollte wohl die Entscheidung herbei geführt werden, denn alle Kämpfer bewegten sich zu den grauen Ruinen des Bergdorfes.

Am frühen Morgen hast du einen Boten von einer anderen Gruppe erhalten mit einer Nachricht sich mit anderen Armeeführer zu treffen. Das Treffen war kurz und schmerzlos und du hoffst das sich die anderen an ihre Absprachen halten werden. Denn schon jetzt ist klar, das der Kampf hart wird und es ist besser die Beute mit einigen wenigen zu teilen, als gar nichts abzubekommen.

Kurz fliegt dein Blick über deine Verbände bevor auch du den Befehl zum Marsch auf den Gegner gibst, um diesen vernichtend zu schlagen und das Tal für dich und deine Verbündete zu sichern.

Ein Ruck geht durch deine Mannen und mit einem trotzigen Lied auf den Lippen geht es in den Kampf.

Szenariobedingungen

- Jeder Spieler startet mit seiner Armee vom Ende des Szenario 3 nach Auswertung der Kampagnenregeln.
- Jeder Spieler erhält Verstärkung in Form von 250 Punkten zusätzlich. (-> je nach der schon vorhandenen Grösse der Armeen)
- Es werden zwei Parteien durch die Kampagnenleitung gebildet die gegeneinander antreten.
- Rundendauer: variabel

Siegbedingungen

Wer die Gegnerpartei vernichtet gewinnt.

Belohnung

Der Sieg :)