

Testregeln – Die Lagerhalle

Das Spielfeld: Gespielt wird auf 36“x36“. Das Innenleben der Lagerhalle ist gefüllt von Regalen, Kistenstapeln, Podesten, Kränen und Übergängen. Einige Kisten drohen herunterzufallen und unvorsichtige Abenteurer zu erschlagen. Schätze werden normal platziert.

Sonderregeln: Zusätzlich zu den Schätzen setzt jeder Spieler einen „Fallenmarker“. Begibt man sich den Umkreis von 1,5“ um den Marker wird gewürfelt, ob die „Falle“ ausgelöst wird. Bei einer 1 – 5 fallen die Kisten und machen einen Angriffswurf mit +5. Die betroffenen Modelle dürfen verteidigen und, falls sie verlieren sollten, mit ihrer Rüstung dagegenhalten.