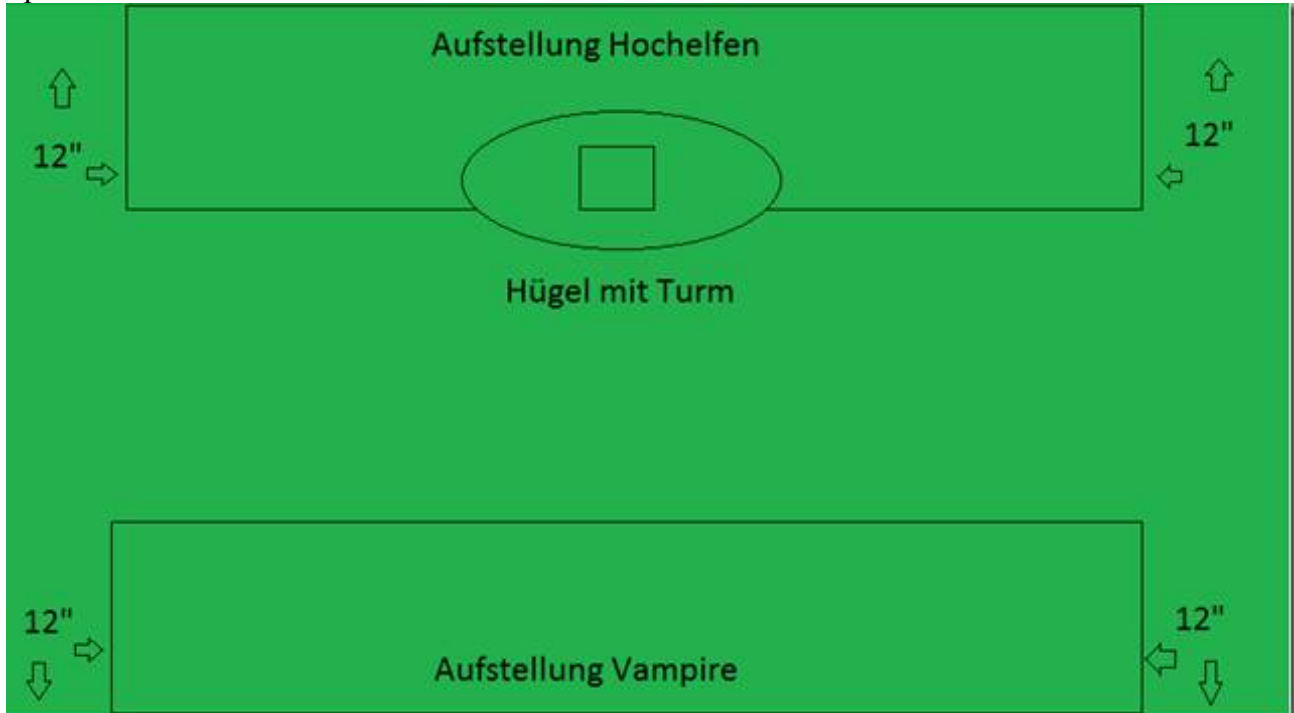


Hintergrund:

Johan v. Carstein hat XXX damit beauftragt Niclas aus den Händen der Hochelfen zu befreien. Nur er kann Niclas befreien da alle anderen Einheiten entweder geistlose Untote sind oder den Auftrag nicht kennen.

Spielfeld:



Spielzüge: 5

Aufstellung:

Die Hochelfen stellen ihre gesamte Armee zuerst auf. Der Turm ist Niclas Gefängnis und gilt als unbegehbare Gelände.

Danach stellen die Vampire auf. (beachte: Angriff im Morgengrauen, HE Zufallsergebnis Oktober)

Vampire beginnen

Siegesbedingungen:

Sobald ein vorher festgelegtes Charaktermodell der Vampirfürsten den Turm berührt gewinnt der Vampirspieler automatisch. Der Vampirspieler erhält Niclas v. Carstein zurück.

Sollte das zuvor festgelegte Charaktermodell ausgeschaltet werden oder vom Spielfeld fliehen gewinnt der Hochelfenspieler.

Treten keine der beiden Ereignisse ein werden Siegpunkte berechnet. Niclas bleibt in der Gefangenschaft der Elfen.