

7. Anhang: Szenarien

1. Spiel: Zufällige Begegnung

Zwei Armeen treffen sich bei der Verlegung an einer strategisch wichtigen Wegkreuzung. Diese Kreuzung ist sehr wichtig für den Feldzug und muss unter allen Umständen gehalten werden.

Aufstellung: Die Aufstellungszone ist 24 Zoll breit und 10 Zoll tief.

Kundschafter: Keine Sonderaufstellung erlaubt. Mit Ausnahme der unten beschriebenen.

Sonderregeln: Wegstein: Die Wegkreuzung wird durch einen Wegstein bzw. Monolithen markiert. Alle Einheiten mit Modellen innerhalb von 12 Zoll zum Wegstein sind immun gegen Panik.

Marschordnung: Jede Einheit/Monster/Kriegsmaschine usw. bekommt eine Nummer zugeordnet. Diese sollte vor dem Spiel feststehen und auf der Armeeliste verzeichnet sein.

Die Einheiten werden abwechselnd nach aufsteigender Nummer in die Aufstellungszone gestellt. Die erste Einheit steht in der Mitte dem Wegstein gegenüber. Alle folgenden Einheiten werden abwechselnd links und rechts neben die erste Einheit gestellt. Ist die Reihe voll, werden die nächsten Einheiten auf gleiche Weise in der zweiten Reihe aufgestellt. Alle Einheiten die nicht aufs Spielfeld passen, können dieses in der nächsten Runde innerhalb der Aufstellungszone betreten.

Bis zu zwei Einheiten mit der Sonderregel Kundschafter oder Leichte Kavallerie dürfen außerhalb der Aufstellungszone platziert werden. Für diese gelten allerdings immer noch die anderen Aufstellungsregeln. Alle Charaktermodelle werden zum Schluss aufgestellt und können innerhalb der Aufstellungszone beliebig platziert werden.

Spieldauer: 6 Züge oder 2 Stunden

Siegespunkte: Zusätzlich zu den normalen Siegespunkten gibt es +500 Punkte für den Spieler, der die meisten nicht fliehenden Modelle (hierbei zählt die Einheitenstärke) innerhalb von 12 Zoll um den Monolithen hat. Zähle wirklich nur die Modelle innerhalb der 12 Zoll.

2. Spiel: Magische Überladung

Beim Betreten des Schlachtfeldes bemerken die Zauberer der Armeen, dass das Gebiet mit magischer Energie überladen ist. Jedes Wirken von Magie kann zu gefährlichen Rückkopplungen führen.

Aufstellung: Aufstellungszone 11 Zoll tief, 72 Zoll breit.

Kundschafter: Sonderaufstellung erlaubt.

Sonderregeln: Magische Überladung: Beim Aussprechen des zweiten Zaubers in einer Runde zählen 6en sowohl als 6 für die Komplexität als auch als 1 in Bezug auf Magiepatzer. Dadurch kann der Spruch noch erfolgreich gesprochen werden (auch mit totaler Energie), zählt dann aber trotzdem als Patzer. Beim dritten zu sprechenden Zauber zählen bereits 5en und 6en usw.

Zusätzlich besteht die Gefahr, dass gebundene Zauber ausbrennen können. Gebundene Zauber die beim Würfeln bei einer 1 ausgehen, gehen nun bei 1 oder 2 aus. Alle anderen gebundenen Zauber gehen nun bei einer 1 aus. Dieser Wurf wird pro Anwendung um eins erschwert. Ein normaler gebundener Zauber brennt z.B. nach der dritten Anwendung bereits bei einem Wurf von 1 bis 3 aus.

Für Khemri gelten beim Wirken der Anrufungen ab der zweiten Anrufung alle 6en als 1, ab der dritten Anrufung alle 5 und 6.usw.

Dies gilt nicht für Bannwürfe. Allerdings muss jeder bei einem Bannpatzer (Doppeleins) auf der normalen Magiepatzertabelle würfeln. Dazu sollte man ansagen, welcher Zauberer/Runenschmied gerade versucht zu bannen. Die gilt nicht, wenn sich kein Zauberer mehr auf dem Spielfeld befindet und man nur die Grundwürfel zum Bannen benutzt.

Spieldauer: 6 Züge oder 2 Stunden

Siegespunkte: Normale Siegespunkte.

3. Spiel: Kritischer Schaden

Ein langer Feldzug ist kostspielig. Deshalb muss der Gegner so schnell wie möglich besiegt werden. Allerdings wurde das Schlachtfeld schlecht gewählt, so dass bestimmte Einheiten Probleme bei der Bewegung haben.

Aufstellung: Aufstellungszone 11 Zoll tief, 72 Zoll breit

Kundschafter: Sonderaufstellung erlaubt.

Sonderregeln: Trägerischer Grund: Alle Einheiten mit einer Bewegung von 7 Zoll oder mehr dürfen nur mit 2W6 verfolgen bzw. fliehen.

Alle Kavallerieeinheiten mit einem Rüstungswurf von 4+ oder besser ziehen 2 Zoll von ihrer Grundbewegung ab.

Für Einheiten/ Modelle, die eine zufällige Bewegung benutzen, wird gewürfelt. Hier gilt das Gelände bei einer 1 oder 6 als schwieriges Gelände.

Außerdem wirf für jede angreifende Einheit einen W6. Bei einem Wurf von eins erhält die Einheit keinen Stärkebonus für irgendwelche Waffen in der ersten Nahkampfphase.

Spieldauer: 6 Züge oder 2 Stunden

Siegespunkte: Zum Anfang des Spiels werden alle Modell einer Armee gezählt (Streitwagen/ Monster zählen als ein Modell, bei Kriegsmaschinen zählt die Besatzung). Sobald an einem Punkt des Spiels mehr als 75 % der Anzahl an Modellen eines Spielers vernichtet sind, gilt seine Armee als gebrochen und das Spiel endet hier. Der Gewinner bekommt automatisch 20 Turnierpunkte, der Verlierer 0! Ansonsten gibt es normale Siegespunkte.

4. Spiel: Durchbruch

Die rettende Sicherheit des Heimatlandes ist in unmittelbarer Nähe. Allerdings war der Gegner schneller und blockiert den Weg. Jetzt gilt es seine Reihen zu durchbrechen.

Aufstellung: Aufstellungszone 11 Zoll tief, 72 Zoll breit.

Kundschafter: Sonderaufstellung erlaubt.

Sonderregeln: Aufstellungszone für Zwerge 16 Zoll tief.

Sturm und Regen: Regen: Alle Einheiten, die BF zum Schießen benutzen ziehen 1 von ihrem Trefferwurf ab.

Alle anderen dürfen nur bei einem Wurf von 4+ schießen.

Sturm: Flieger und Schwebler halbieren ihre Flugbewegung.

Spieldauer: 6 Züge oder 2 Stunden.

Siegespunkte: Normale Siegespunkte. Nicht fliehende Einheiten (keine Charaktermodelle) mit Einheitenstärke von 5 oder mehr, die sich am Ende des Spiels in der gegnerischen Aufstellungszone befinden, erzeugen Siegespunkte in Höhe ihrer anfänglichen Punktekosten (oder der Hälfte davon, wenn sie unter halber Sollstärke sind). Für diese Bonuspunkte müssen die Einheiten das Spiel in der eigenen Aufstellungszone beginnen.

5. Spiel: Vernichtet sie alle

Der Feind treibt schon zu lange sein Unwesen in Deinem Land. Darauf kann es nur noch eine Antwort geben.

Aufstellung: Aufstellungszone 11 Zoll tief, 60 Zoll breit.

Kundschafter: Sonderaufstellung erlaubt.

Sonderregeln: Taktische Herausforderung: Nenne deinem Gegner die aus der Marschordnung des ersten Spiels stammende Anzahl deiner Einheiten. Ihr stellt nun abwechselnd die Einheit mit der Nummer auf, die Euch der Gegner nennt, bis alle Einheiten aufgestellt worden sind.

Kundschafter dürfen, wenn sie genannt werden, nach Kundschafterregeln aufgestellt werden, auch wenn sie dann von später aufgestellten Einheiten des Gegners gesehen werden könnten. Sie müssen die Bedingungen der Sonderaufstellung nur zum Zeitpunkt des Aufstellens erfüllen.

Einheiten dürfen sich auch unter 25% ihrer Sollstärke sammeln.

Spieldauer: 6 Züge oder 2 Stunden.

Siegespunkte: Verdopple die Siegespunkte für vernichtete Einheiten und Charaktermodelle. Keine anderen Siegespunkte kommen zur Geltung - es gibt also keine Punkte für Spielfeldviertel, fliehende Einheiten, Einheiten unter halber Sollstärke, eroberte Standarten usw. Einheiten, die vom Spielfeld geflohen sind, gelten allerdings als vernichtete Einheiten.