

8. 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 ein 8 Zoll breiter Schlauch in der Mitte des Spieltisches, die erste Einheit muss in mindestens 4 Zoll Entfernung der Tischmitte aufgestellt werden.

Kundschafter Keine Sonderaufstellung erlaubt. Mit Ausnahme der unten beschriebenen.

Sonderregeln: *Marschordnung:* Jede Einheit/Monster/Kriegsmaschine usw. bekommt eine Nummer zugeordnet. Die Einheiten werden abwechselnd nach aufsteigender Nummer in die Aufstellungszone gestellt, wobei alle Modelle der nachfolgenden Einheiten nicht näher an der Tischmitte sein dürfen als die vordersten Modelle aller schon aufgestellten Einheiten.

Alle Charaktermodelle werden zum Schluss aufgestellt und können innerhalb des Schlauchs beliebig platziert werden.

Flankenschutz: Bis zu zwei Einheiten, die das Spiel nicht in der eigenen Aufstellungszone beginnen müssen oder mit der Sonderregel Leichte Kavallerie dürfen außerhalb der Aufstellungszone auf einer beliebigen Seite platziert werden. Ansonsten gelten für sie die oben beschriebenen Aufstellungsregeln.

Spieldauer: 6 Züge oder 2,5 Stunden

Siegespunkte: Normale Siegespunkte.

2. Spiel: Der Verräter

Ein wichtiger Berater ist zum Feind übergelaufen. Dieser muss ausgeschaltet werden, bevor er zuviel verraten kann.

Aufstellung: Aufstellungszone 11 Zoll tief, 72 Zoll breit.

Kundschafter: Sonderaufstellung erlaubt.

Sonderregeln: *Der Verräter:* Stellt nach dem Beenden der Aufstellung Eurem Gegner Eure Charaktermodelle vor. Jeder Spieler notiert sich verdeckt auf einem Zettel ein beliebiges Charaktermodell des Gegners. Legt die Zettel zusammen an einen Platz auf den Tisch ohne dem Gegner den Namen zu zeigen.

Am Ende des Spiels werden die Namen aufgedeckt und kontrolliert, ob der jeweilige Spieler sein Ziel erreicht hat. Wenn das nominierte Modell ausgeschaltet wurde gibt es doppelte Siegespunkte an den Gegner. Wenn es nicht ausgeschaltet wurde erhält der Besitzer des Modells Siegespunkte im Wert des Modells.

Legendärer Ort:

- 1: Erdungsstein: Kann einmal pro Runde als Bannrolle eingesetzt werden, die auch gegen totale Energie wirkt.
- 2-3: Schutzstein: Alle befreundeten Einheiten in 12 Zoll Umkreis erhalten Magieresistenz 1.
- 4-5: Wirbelstein: Jeder befreundete Zauberer innerhalb von sechs Zoll, der einen Zauber spricht, wirkt diesen mit totaler Energie, wenn er den Spruch schafft und dabei einen Pasch würfelt. Jeder gegnerische Zauber innerhalb von 12 Zoll erleidet einen

Zauberpatzer, wenn er einen Spruch nicht schafft und dabei einen Pasch würfelt. Dies gilt auch für Khemri.

- 6: Feuerstein: Der Stein enthält den ersten Spruch der Lehre des Feuers als gebundenen Zauber. Dieser wirkt automatisch und kann normal gebannt werden.

Spieldauer: 6 Züge oder 2,5 Stunden

Siegespunkte: Normale Siegespunkte.

3. Spiel: Kritischer Schaden

Ein langer Feldzug ist kostspielig. Deshalb muss der Gegner so schnell wie möglich besiegt werden.

Aufstellung: Aufstellungszone 11 Zoll tief, 72 Zoll breit

Kundschafter: Sonderaufstellung erlaubt.

Sonderregeln: *Legendärer Ort:*

- 1-3: Beschleunigungsstein: Alle befreundeten Einheiten, die ihre normale Bewegung innerhalb von 6 Zoll um den Legendären Ort beenden, dürfen nach dem Ende der Bewegungsphase eine zusätzliche Bewegung von W6 Zoll (W3 bei Kavallerie) machen. Diese Bewegung kann auch für einen Angriff benutzt werden.
- 4-6: Verlangsamungsstein: Eine gegnerische Einheit, die eine Einheit in 12 Zoll Umkreis zum Legendären Ort angreift, zieht W3 (W6 bei Kavallerie) Zoll von ihrer Angriffsbewegung ab.

Spieldauer: 6 Züge oder 2,25 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, endet das Spiel automatisch am Ende der laufenden Runde. Der Spieler, der seinen Gegner zuerst bricht erhält 500 zusätzliche Siegespunkte. Sollten am Ende des Spiels beide Armeen gebrochen sein bleibt es dabei. Ansonsten bekommt der Gewinner automatisch 20 Turnierpunkte, der Verlierer 0! Siegespunkte werden normal gezählt.

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: *Legendärer Ort:*

- 1-2: Sturmstein: Für gegnerische Flieger zählt das Gebiet innerhalb von 12 Zoll um den Legendären Ort als schwieriges Gelände. Sie dürfen dort nicht landen und halbieren ihre Flugbewegung.
- 3-5: Schildstein: Befreundete Einheiten innerhalb von 12 Zoll um den Legendären Ort erhalten einen Rettungswurf von 5+ gegen jede Art von Beschuss.
- 6: Speerstein: Der Legendäre Ort entpuppt sich als Speerschleuder. Sie hat einen 360° Sichtbereich, ignoriert Einheiten als Sichtblockade und kann in der Schussphase ganz normal eingesetzt werden. Sie funktioniert dabei wie eine normale Speerschleuder aus dem Regelbuch mit einer Ballistischen Fähigkeit von 3.

Spieldauer: 6 Züge oder 2,5 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: Haltet das Ziel

Ein wichtiges Monument ist zu erobern, um den Feind endgültig zu demoralisieren.

Aufstellung: Aufstellungszone 11 Zoll tief, 72 Zoll breit.

Kundschafter: Sonderaufstellung erlaubt.

Sonderregeln: Monument: Alle Einheiten in 12 Zoll Umkreis um das Monument sind immun gegen Panik.

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, die andere Sonderaufstellungen benutzen (Tunnelteams, Bergwerker, Hinterhaltherden usw.), platzieren bei ihrer Nennung einen Marker an der Stelle, wo sie das Spielfeld betreten sollen.

Spieldauer: 6 Züge oder 2,5 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.