

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.

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: keine

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.

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 und Angst.

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, Hinterhalterden 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 +250 Punkte für den Spieler, der eine Einheit in fester Formation mit einer Einheitenstärke von mindestens 5 dichter am Monolithen ist.