

Szenario 1: Frontalangriff

Spielfeld:

Baut das Spielfeld wie im Regelbuch beschrieben auf.

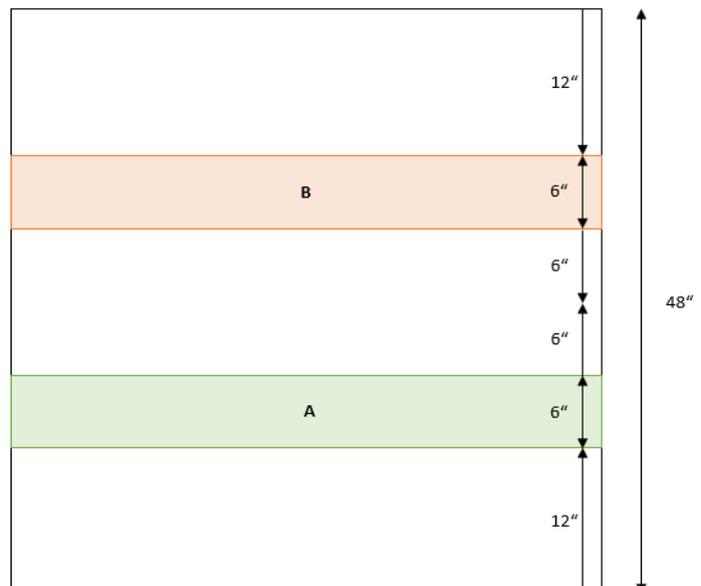
Aufstellung:

Beide Spieler werfen einen W6, der Spieler mit dem höheren Ergebnis wählt eine Aufstellungszone und platziert seinen ersten Kriegertrupp. Anschließend platziert der Gegner einen Kriegertrupp. Die Spieler fahren so abwechselnd fort, bis alle Trupps platziert sind. Alle Modelle des Kriegertrupps müssen in 6" um den Anführer des Trupps aufgestellt werden. Die Aufstellungszone reicht ab 12" von der Spielfeldkante bis auf 6" an die Mittellinie heran.

Siegbedingungen:

Sobald eine Armee gebrochen wurde, kann das Spiel plötzlich enden. Am Ende jeder Runde, ab der diese Bedingung erfüllt ist, wirft der Spieler mit der Initiative in der Endphase einen W6, bei einer 1-2 endet das Spiel. Der Spieler, der mehr Siegpunkte (SP) erreicht hat gewinnt, haben beide Spieler gleich viele SP ist es ein unentschieden. Siegpunkte werden wie folgt errungen:

- Du erhältst **2 SP**, wenn mehr befreundete als gegnerische Modelle in der gegnerischen Aufstellungszone sind. Befinden sich mindestens 2 und mindestens doppelt so viele in der Aufstellungszone des Gegners, erhältst du stattdessen **4 SP**
- Du erhältst **3 SP**, wenn du weniger Modelle verloren hast als dein Gegner. Zähle dazu bei Spielende die Verluste (beachte die Regelungen zu Verlusten bei Kavalleriemodellen). Es zählen alle deine Verluste
- Du erhältst **1 SP**, wenn die gegnerische Armee gebrochen ist, ist die eigene Armee zusätzlich nicht gebrochen, so erhältst du stattdessen **3 SP**
- Du erhältst **1 SP**, wenn dein Anführer auf dem Spielfeld und am Leben ist, ist dies der Fall und er befindet sich in der Aufstellungszone des Gegners, so erhältst du stattdessen **2 SP**



Szenario 2: Umstellt

Spielfeld:

Baut das Spielfeld wie im Regelbuch beschrieben auf.

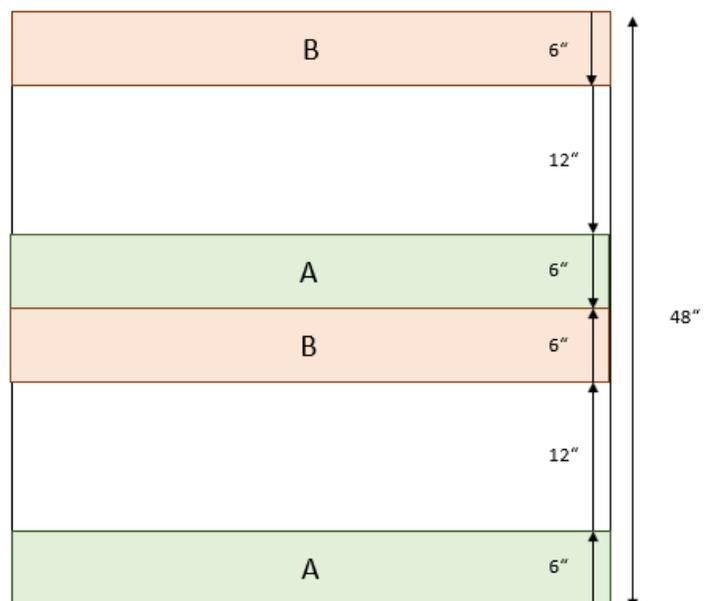
Aufstellung:

Beide Spieler werfen einen W6 und der Spieler mit dem höheren Ergebnis wählt seine Aufstellungszone, Details zu den Aufstellungszonen finden sich in der Abbildung. Der Spieler mit dem höheren W6 platziert den Kriegertrupp seines Armeeführers in dem Bereich nahe der Mittellinie, anschließend platziert der andere Spieler den Kriegertrupp seines Armeeführers in seiner Aufstellungszone nahe der Mittellinie. Nun werden die restlichen Trupps in der Aufstellungszone weiter entfernt von der Mittellinie platziert. Dies geschieht abwechselnd, beginnend mit dem Spieler, der die Seite wählen durfte. Alle Modelle des Kriegertrupps müssen in 6" um den Anführer des Trupps aufgestellt werden.

Siegbedingungen:

Sobald eine Armee auf 25% oder weniger ihrer Startmodellzahl reduziert wurde. Der Spieler, der mehr Siegpunkte (SP) erreicht hat gewinnt, haben beide Spieler gleich viele SP ist es ein unentschieden. Siegpunkte werden wie folgt erzielt:

- Du erhältst **3 SP**, wenn die gegnerische Armee gebrochen ist, ist die eigene Armee zusätzlich nicht gebrochen, so erhältst du stattdessen **5 SP**
- Du erhältst **2 SP**, wenn dein Armeeführer am Ende des Spiels in der Aufstellungszone des gegnerischen Armeeführers steht.
- Du erhältst **1 SP**, wenn du am Ende des Spiels ein Banner hast. Hast du ein Banner und dein Gegner keines, erhältst du stattdessen **2 SP**
- Du erhältst **1 SP**, wenn dein Armeeführer überlebt hat. Hat dein Armeeführer unverwundet überlebt (Wunden, die durch Schicksal verhindert wurden, zählen nicht als Wunde), erhältst du stattdessen **3 SP**



Szenario 3: Pläne sichern

Spielfeld:

Baut das Spielfeld wie im Regelbuch beschrieben auf. Anschließend werfen beide Spieler einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis wählt eine Spielfeldkante, der Gegner erhält die gegenüberliegende. Anschließend wird 6" von der Mitte der Spielerspielfeldkanten ein Marker platziert.

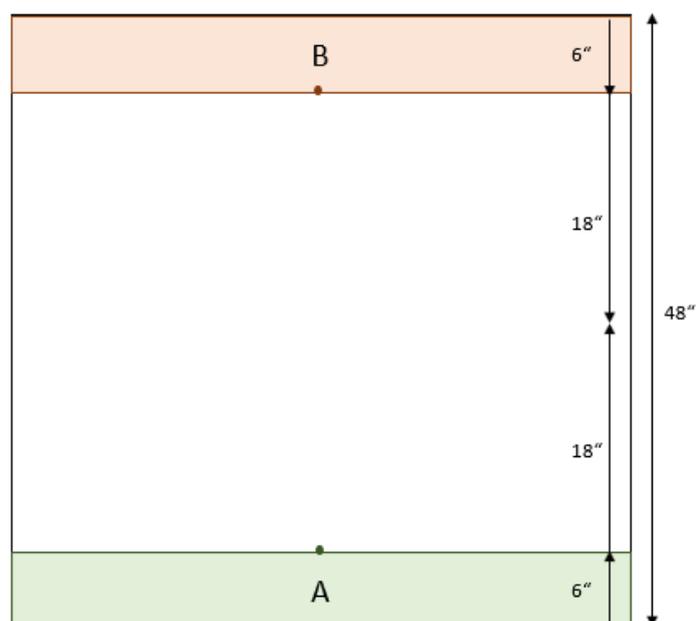
Aufstellung:

Beide Spieler werfen einen W6, der Spieler mit dem höheren Ergebnis wählt eine Aufstellungszone und platziert seinen ersten Kriegertrupp. Anschließend platziert der Gegner einen Kriegertrupp. Die Spieler fahren so abwechselnd fort, bis alle Trupps platziert sind. Alle Modelle des Kriegertrupps müssen in 6" um den Anführer des Trupps aufgestellt werden. Die Aufstellungszone reicht von der Spielfeldkante bis 6" in das Spielfeld hinein.

Siegbedingungen:

Sobald eine Armee auf 25% oder weniger ihrer Startmodellzahl reduziert wurde. Der Spieler, der mehr Siegpunkte (SP) erreicht hat gewinnt, haben beide Spieler gleich viele SP ist es ein unentschieden. Siegpunkte werden wie folgt erzielt:

- Du erhältst **3 SP**, wenn mehr befreundete als gegnerische Modelle in 6" um den gegnerischen Marker sind
- Du erhältst **3 SP**, wenn kein gegnerisches Modell in 6" um den eigenen Marker ist
- Du erhältst **1 SP**, wenn die gegnerische Armee gebrochen ist, ist die eigene Armee zusätzlich nicht gebrochen, so erhältst du stattdessen **3 SP**
- Du erhältst **1 SP**, wenn der gegnerische Armeeführer eine Wunde erlitten hat (Wunden, die durch einen erfolgreichen Schicksalswurf verhindert wurden, zählen nicht), du erhältst stattdessen **3 SP**, wenn der gegnerische Armeeführer getötet wurde



Szenario 4: Schatzjagd

Spielfeld:

Baut das Spielfeld wie im Regelbuch beschrieben auf. Jeder Spieler platziert anschließend 3 Schatzmarker (25mm Bases). Die Marker werden wie folgt platziert:

Beide Spieler werfen einen W6, der Spieler mit dem höheren Ergebnis beginnt damit seinen ersten Schatz aufzustellen. Danach wird abwechselnd fortgefahren. Die Schatzmarker müssen mehr als 6" von der Spielfeldkante und mehr als 12" von jedem anderen Schatzmarker entfernt platziert werden

Aufstellung:

Die Armeen sind noch nicht eingetroffen. Sie treffen über die „Mahlstrom der Schlacht“ Regeln ein, siehe dazu „Umgebung sichern“

Siegbedingungen:

Sobald eine Armee auf 25% oder weniger ihrer Startmodellzahl reduziert wurde. Der Spieler, der mehr Siegpunkte (SP) erreicht hat gewinnt, haben beide Spieler gleich viele SP ist es ein unentschieden. Siegpunkte werden wie folgt erzielt:

- Du erhältst **1 SP**, wenn in 3" um einen am Boden liegenden Schatz mehr befreundete als gegnerische Modelle sind. Für jeden Schatz den ein befreundetes Modell trägt erhältst du **2 SP**

Sonderregeln:

Schätze: Die Schatzmarker sind leichte Objekte, die von einem **Infanterie**modell aufgehoben werden können, indem dieses seine Bewegung in Basekontakt mit dem Marker beendet. Zum Aufheben des Schatzes darf das Modell nicht in Basekontakt mit einem Gegner sein. Ein Modell kann nur einen Schatz auf einmal tragen. Der Schatz zählt als ein leichtes Objekt mit folgenden Ausnahmen:

1. Der Schatz darf nicht weitergegeben werden.
2. Jedes Modell, das einen Schatz trägt, verdoppelt seine zurückgelegte Bewegung („darf sich nur halb bewegen“). Dies gilt für jedes Modell, auch für **Monster** oder Modelle mit der Sonderregel Fliegen und ähnliches. Weitere Einschränkungen durch z.B. Schwieriges Gelände können immer noch hinzukommen.
3. Wenn ein Modell im Nahkampf getötet wird, geht der Schatz an den Gegner, der das Modell getötet hat. Kann das Modell den Schatz nicht annehmen (da es schon einen trägt), so wird der Schatz zentral unter der Mitte des getöteten Modells platziert. Wird ein Modell auf irgendeine andere Art vom Spielfeld entfernt (z.B. Magie, Beschuss, Sonderregeln, vom Spielfeld geflohen und ähnliches), so geht der Schatz an Ort und Stelle zu Boden (Zentral unter der Base des Verstorbenen). Wenn das Modell zu diesem Zeitpunkt an einem Nahkampf beteiligt war, dann geht der Schatz dennoch zu Boden und wird von keinem Modell aufgehoben.

Ein Modell, das einen Schatz trägt, würfelt vor dem Initiativwurf einen W6. Bei einer 1 fällt es sofort unter den Effekt der magischen Kraft „Lähmung“.

Szenario 5: Umgebung sichern

Spielfeld:

Baut das Spielfeld wie im Regelbuch beschrieben auf

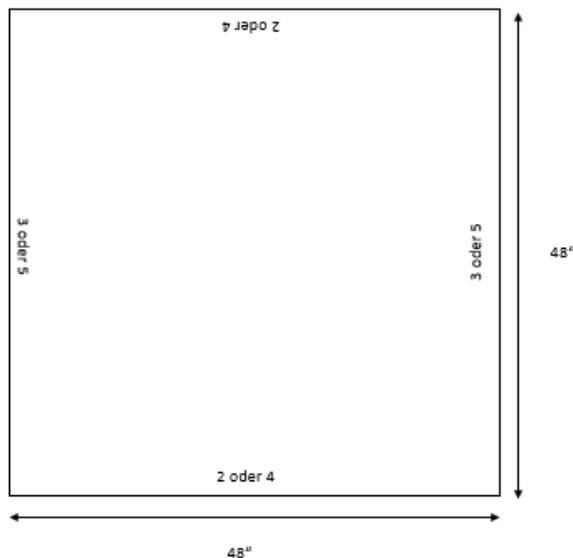
Aufstellung:

Die Armeen sind noch nicht eingetroffen. Sie treffen über die „Mahlstrom der Schlacht“ Regeln ein.

Siegbedingungen:

Sobald eine Armee gebrochen wurde, kann das Spiel plötzlich enden. Am Ende jeder Runde, ab der diese Bedingung erfüllt ist, wirft der Spieler mit der Initiative in der Endphase einen W6, bei einer 1-2 endet das Spiel. Der Spieler, der mehr Siegpunkte (SP) erreicht hat gewinnt, haben beide Spieler gleich viele SP ist es ein unentschieden. Siegpunkte werden wie folgt errungen:

- Beide Spieler notieren vor Spielbeginn geheim eindeutig drei Geländestücke auf dem Spielfeld. Für jedes von dir notierte Geländestück, das du mit mindestens einem Modell und mehr Modellen als der Gegner eroberst, erhältst du **1 SP**. Hast du mindestens ein Modell in dem Geländestück und dein Gegner gar keine erhältst du stattdessen **3 SP**
- Du erhältst **1 SP**, wenn die gegnerische Armee gebrochen ist, ist die eigene Armee zusätzlich nicht gebrochen, so erhältst du stattdessen **2 SP**
- Du erhältst **1 SP**, wenn der gegnerische Armeeführer eine Wunde erlitten hat (Wunden, die durch einen erfolgreichen Schicksalswurf verhindert wurden, zählen nicht)



Mahlstrom der Schlacht:

Die Kriegertruppen sind zu Beginn noch nicht eingetroffen. Würfle am Ende deiner Bewegungsphase für jeden noch nicht erschienenen Kriegertrupp einen W6 und vergleiche das Ergebnis mit der nachfolgenden Tabelle. Modelle dürfen in der Runde ihres Erscheinens nicht angreifen.

- 1: Der Kriegertrupp erscheint in diesem Spielzug noch nicht
- 2: Der Gegner wählt einen Punkt an der nördlichen oder südlichen Spielfeldkante, 6" von den Ecken entfernt über den der Kriegertrupp das Spielfeld betritt
- 3: Der Gegner wählt einen Punkt an der östlichen oder westlichen Spielfeldkante, 6" von den Ecken entfernt über den der Kriegertrupp das Spielfeld betritt
- 4: Du wählst einen Punkt an der nördlichen oder südlichen Spielfeldkante, 6" von den Ecken entfernt über den der Kriegertrupp das Spielfeld betritt
- 5: Du wählst einen Punkt an der östlichen oder westlichen Kante, 6" von den Ecken entfernt über den der Kriegertrupp das Spielfeld betritt
- 6: Du wählst einen Punkt 6" von jeder Ecke entfernt über den dein Kriegertrupp das Spielfeld betritt

Szenario 6: Taktikstunde

Spielfeld:

Baut das Spielfeld wie im Regelbuch beschrieben auf. Platziert in der Mitte des Spielfeldes einen Marker. Platziert in jeder Aufstellungszone zwei Marker. Diese sind 12" von der Spielfeldkante des Spielers entfernt und 12" von den Spielfeldseiten

Aufstellung:

Beide Spieler werfen einen W6, der Spieler mit dem höheren Ergebnis wählt eine Aufstellungszone und platziert seinen ersten Kriegertrupp. Anschließend platziert der Gegner einen Kriegertrupp. Die Spieler fahren so abwechselnd fort, bis alle Trupps platziert sind. Alle Modelle des Kriegertrupps müssen in 6" um den Anführer des Trupps aufgestellt werden. Die Aufstellungszone reicht 12" von der Spielfeldkante des Spielers Richtung Mitte.

Siegbedingungen:

Sobald eine Armee auf 25% oder weniger ihrer Startmodellzahl reduziert wurde. Der Spieler, der mehr Siegpunkte (SP) erreicht hat gewinnt, haben beide Spieler gleich viele SP ist es unentschieden. Siegpunkte werden wie folgt erzielt:

- Du erhältst **1 SP** für jeden Marker bei deiner Aufstellungszone, bei dem sich in 3" mehr befreundete als gegnerische Modelle befinden.
- Du erhältst **2 SP** für jeden Marker bei der gegnerischen Aufstellungszone, bei dem sich in 3" mehr befreundete als gegnerische Modelle befinden.
- Du erhältst **3 SP**, wenn sich mehr befreundete als gegnerische Modelle in 3" um den Marker in der Mitte befinden.
- Du erhältst **1 SP**, wenn die gegnerische Armee gebrochen ist, ist die eigene Armee zusätzlich nicht gebrochen, so erhältst du stattdessen **3 SP**

