

Szenario 7: Die Gebäude stehen in Flammen

Spielfeld:

Gespielt wird auf einer 48x48" Platte. Platziert 5 Häuser, Hütten oder andere nutzvolle Geländestücke auf die Platte, welche in Flammen stehen könnten.

Aufstellung:

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

Siegesbedingung:

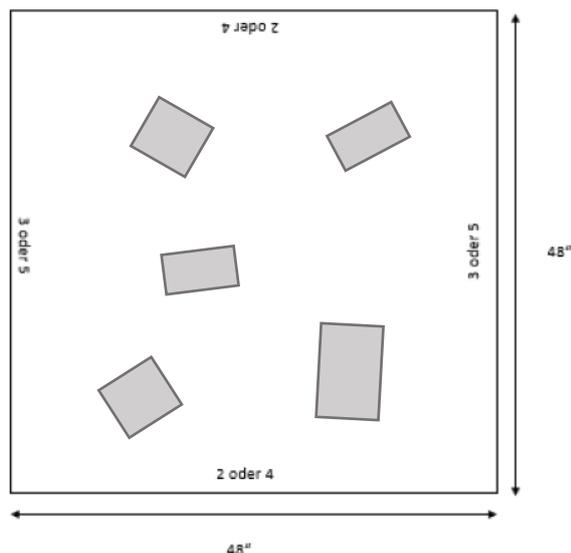
Sobald eine Armee gebrochen wurde, kann das Spiel plötzlich ende. Am Ende jeder Runde, ab der diese Bedingung erfüllt ist, wirft der Spieler mit der Initiative in der Endphase einen W6, bei einer 1-2 endet das Spiel. Der Spieler, der mehr Siegpunkte (SP) erreicht hat gewinnt, haben beide Spieler gleich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

- Für jedes Haus, das am Ende des Spiels **brennt**, bekommt der **Angreifer** aufs Dorf **2 SP**. Für jedes Haus, das am Ende des Spiels **wohlversehrt** ist, bekommt der **Verteidiger 2 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)

Sonderregeln:

Zündeln: Jedes Modell des Angreifers, das am Ende seiner Bewegung sich in **Base-Kontakt** mit einem Haus befindet, kann es versuchen anzuzünden. Dazu wirf einen W6 und das Haus steht bei einer **5+** in Flammen.

Löschen: Jedes Modell des Verteidigers, das am Ende seiner Bewegung sich in Base-Kontakt mit einem brennenden Haus befindet, kann es versuchen den Brand zu löschen. Dazu wirf einen W6 und das Haus ist bei einer natürlichen **6** gelöscht und ein befreundetes Helden Modell auf dem Schlachtfeld bekommt **1H zurück** (darf nicht über seine anfängliche Anzahl an Heldentum gehen). Beim Wurf einer 1 steht das löschende Modell in Flammen und es gilt sofort die Sonderregel „In Brand gesetzt“.



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 8: Über den Anduin

Spielfeld:

Gespielt wird auf einer 48x48" Platte. An der mittleren Linie wird ein 12" breiter Fluss platziert. Dieser Fluss stellt den sehr tiefen Fluss Anduin dar und ist somit schwieriges Wassergelände.

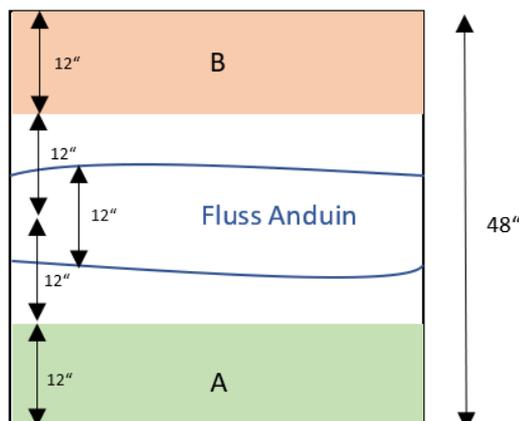
Aufstellung:

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.

Siegesbedingung:

Sobald eine Armee gebrochen wurde, kann das Spiel plötzlich ende. 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:

- Wenn Du **mehr** Modelle auf der anderen Flusseite hast als der Gegner erhältst du **2 SP**. Wenn du mind. **doppelt** so viele Modelle als dein Gegner auf der anderen Flusseite hast, erhältst du **3 SP**. Wenn du mind. **dreifach** so viele Modelle als dein Gegner auf der anderen Flusseite hast, erhältst du **5 SP**.
- Wenn **mehr** Modelle von dir über die gegnerische Spielfeldkante entkommen konnten als dein Gegner erhältst du **2 SP**. Wenn du mind. **doppelt** so viele Modelle von dir über die gegnerische Spielfeldkante entkommen konnten als dein Gegner erhältst du **3 SP**. Wenn du mind. **dreifach** so viele Modelle von dir über die gegnerische Spielfeldkante entkommen konnten als dein Gegner erhältst du **5 SP**.
- Du erhältst **1 SP**, wenn der gegnerische Armeeführer eine Wunde erlitten hat (Wunden, die durch einen erfolgreichen Schicksalswurf verhindert wurden, zählen nicht) und **2 SP**, wenn der gegnerische Armeeführer von dir getötet wurde.
- Du erhältst **1 SP**, wenn die gegnerische Armee gebrochen ist. Wenn die gegnerische Armee gebrochen ist und deine nicht, erhältst du stattdessen **2 SP**.



Szenario 9: Vernichtet die Statue

Spielfeld:

Gespielt wird auf einer 48x48" Platte. 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 eine Statue bzw. 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 6" von der Spielfeldkante des Spielers Richtung Mitte.

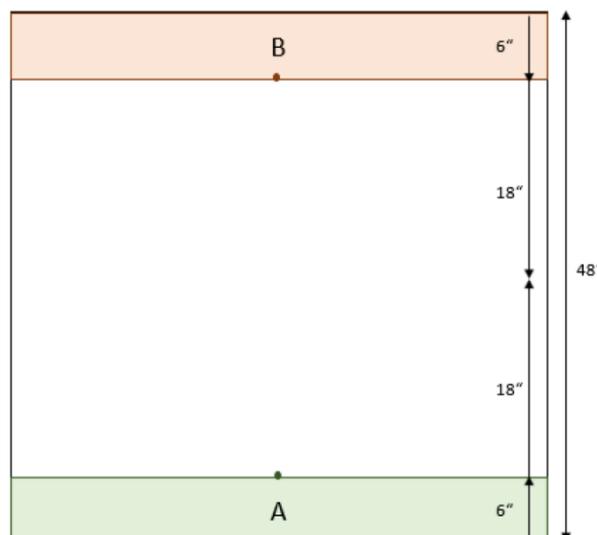
Siegesbedingung:

Sobald eine Armee auf 25% oder weniger ihrer Startmodellzahl reduziert wurde, 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 erzielt:

- Jeder LP Verlust der gegnerischen Statue erhältst du **1 SP** (max. 10 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
- Du erhältst **1 SP**, wenn die gegnerische Armee gebrochen ist.

Sonderregeln:

Die Statue: Die beiden Statuen haben eine Verteidigung von 10 und 10 Lebenspunkte. Modelle können in der Nahkampfphase gegen die gegnerische Statue kämpfen, wenn sie in diesem Zug nicht schon in einem Nahkampf waren oder sich in einem befinden und sie in diesem Zug keine Fernkampfatacke ausgeführt haben. Modelle dürfen keine Speziälschläge gegen die Statuen ausführen. Unterstützende Modelle dürfen auch nicht Schläge gegen die Statue ausführen. Die Statue verliert den Nahkampf immer und zählt immer als eingekreist.



Szenario 10: Überfall

Spielfeld:

Gespielt wird auf einer 48x48" Platte. Baut das Spielfeld wie im Regelbuch beschrieben auf.

Aufstellung:

Beide Spieler werfen einen W6, der Spieler mit dem höheren Ergebnis wählt ob er das Relikt sicher verteidigen möchte oder lieber versucht das Relikt zu erobern. Der Verteidiger des Relikts stellt seine komplette Armee in die Aufstellungszone A. Die Aufstellungszone reicht 12" vom mittleren Punkt der Spielfeldkante des Spielers Richtung Mitte und zu den Seiten.

Die Armeen des Angreifers sind noch nicht eingetroffen. Sie treffen am Ende seiner Bewegungsphase ein. Dazu wirft ein W6 für jede Kriegsschar. Bei einer 1 oder 6 erscheint die Kriegsschar in dieser Runde nicht. Bei einer 2 oder 3 läuft die Kriegsschar über einen Punkt an der nördlichen Spielfeldkante, mind. 6 Zoll von den Ecken entfernt, auf das Schlachtfeld ein. Bei einer 4 oder 5 läuft die Kriegsschar über einen Punkt an der südlichen Spielfeldkante, mind. 6 Zoll von den Ecken entfernt, auf das Schlachtfeld ein.

Siegesbedingung:

Sobald eine Armee auf 25% oder weniger ihrer Startmodellzahl reduziert wurde oder wenn das Relikt über die andere Spielfeldseite gebracht wurde, 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 erzielt:

- Ist das Relikt über die Mittellinie des Spielfelds erhält der Verteidiger **2 SP**. Wurde das Relikt sicher über die gegenüberliegende Spielfeldkante gebracht erhält der Verteidiger **5 SP**. Befindet sich das Relikt noch vor der Mittellinie des Spielfelds erhält der Angreifer **2 SP**. Befindet sich das Relikt im Besitz des Angreifers erhält der Angreifer **5 SP**.
- Du erhältst **1 SP**, wenn die gegnerische Armee gebrochen ist.
- Du erhältst **1 SP**, wenn der gegnerische Armeeführer getötet wurde.

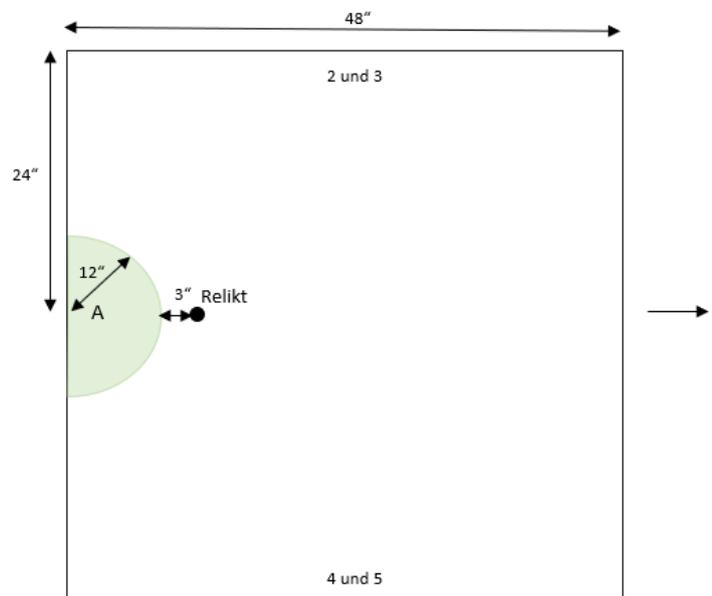
Sonderregeln:

Relikt: Das Relikt kann nur von Modellen mit dem Schlüsselwort „Infanterie“ getragen werden. Der Reliktträger kann das Relikt nicht an ein anderes Modell weitergeben. Der Reliktträger kann Fähigkeiten wie „Fliegen“ nicht nutzen.

Sollte der Reliktträger sterben, geht das Relikt sofort an das Modell über, das es im Nahkampf erschlagen hat. Wurde der Reliktträger im Fernkampf getötet, so geht das Relikt zu Boden und das nächste Infanterie-Modell, das in Base-Kontakt mit dem Relikt kommt, muss das Relikt aufnehmen.

Der Reliktträger erhält jede Runde **1 kostenloses** Schicksal, das er nur in dieser Runde verwenden kann.

Durch das Mitführen des Relikts ist es schwieriger im Kampfgetümmel in Balance zu bleiben, würfelt der Reliktträger vor jeder seiner Bewegungen einen **W6**. Bei einer **1** fällt das Modell zu Boden und kann sich in diesem Zug nicht mehr weiterbewegen. Bei einer **2 bis 5** bewegt sich das Modell um die Hälfte seiner Bewegungsweite. Bei einer **6** bewegt sich das Modell mit seiner normalen Bewegungsreichweite.



Szenario 11: Nachtkampf

Spiefeld:

Gespielt wird auf einer 48x48" Platte. Baut das Spielfeld wie im Regelbuch beschrieben auf. Anschließend wird im Abstand von 6" zur nördlichen und östlichen Spielerspielfeldkante ein Marker platziert und einen weiteren im Abstand von 6" zur südlichen und westlichen Spielfeldkante. Zwei weitere Marker werden auf der Diagonalen Mittellinie im Abstand von 12" zur nördlichen und der westlichen Spielfeldkante und 12" zur südlichen und der östlichen Spielfeldkante.

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 9" von der mittleren Diagonalen Linie des Spielfelds bis zu einer Spielfeldecke des Spielers.

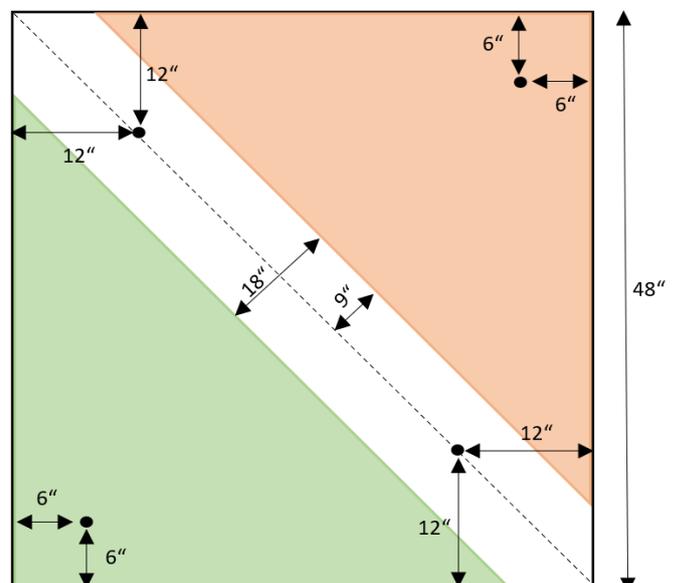
Siegesbedingung:

Sobald eine Armee auf 25% oder weniger ihrer Startmodellzahl reduziert wurde, 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 erzielt:

- Du erhältst **1 SP**, wenn der gegnerische Armeeführer eine Wunde erlitten hat (Wunden, die durch einen erfolgreichen Schicksalswurf verhindert wurden, zählen nicht).
- Du erhältst **1 SP**, wenn die gegnerische Armee gebrochen ist. Wenn die gegnerische Armee gebrochen ist und deine nicht, erhältst du stattdessen **2 SP**.
- 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**, für jeden Marker in der Mitte, wenn sich mehr befreundete als gegnerische Modelle in 3" befinden.
- Du erhältst **3 SP** für den Marker in der gegnerischen Aufstellungszone, bei dem sich in 3" mehr befreundete als gegnerische Modelle befinden.

Sonderregeln:

Kampf bei Nacht: Aufgrund der schlechten Sichtverhältnisse können Modelle, die weiter als **12"** entfernt sind, nicht als Ziel von Fernkampfatacken, magischen Kräften oder besonderen Fähigkeiten gewählt werden. Da es in der Dunkelheit aber viel schwieriger ist, einem Schuss auszuweichen, erhalten alle Fernkampfatacken einen Bonus von **+1** auf den Verwundungswurf. Modelle mit der Sonderregel *Höhlenbewohner* können normal sehen.



Szenario 12: Von allen Seiten

Spielfeld:

Gespielt wird auf einer 48x48" Platte. In der Mitte der Platte wird ein Marker platziert. Abwechselnd platziert jeder zwei weitere Marker, die jeweils mind. 12" von den anderen Markern entfernt liegen sollten und mind. 6" zum Spielfeldrand.

Aufstellung:

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

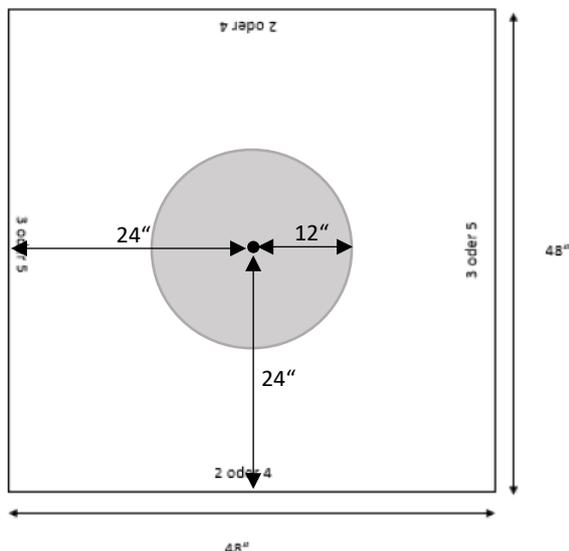
Siegesbedingung:

Sobald eine Armee gebrochen wurde, kann das Spiel plötzlich ende. 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** für jeden Marker, bei dem sich in 3" mehr befreundete als gegnerische Modelle befinden.
- Du erhältst **5 SP**, wenn sich mehr befreundete als gegnerische Modelle in 3" um den Marker in der Mitte befinden.
- 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.
- Du erhältst **1 SP**, wenn die gegnerische Armee gebrochen ist. Wenn die gegnerische Armee gebrochen ist und deine nicht, erhältst du stattdessen **2 SP**.

Sonderregeln:

Magischer Stein: Durch die Aura des magischen Steines erhält jedes Modell, das sich innerhalb von 12" um den zentralen Marker befindet die Fähigkeit *Magieresistenz*.



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