

## Die Lehre des Gwaihir

(v2 – 12. Jänner 2016)

Die folgenden 6 Szenarien sind ausgelegt für Schlachten zwischen zwei gleich starken Armeen, wobei wir von einer Größe von ca. 500 Punkten (+/- 200) ausgehen wollen. Dafür gilt normalerweise eine Spielfeldgröße von 48" mal 48".

Ab 750 Punkten sollte man den Tisch auf 72"x48" vergrößern. (die Überschneidung **zwischen 700 und 750** Punkten ist bewusst. Geschmackssache)  
Zudem gelten die jeweiligen Regelanpassungen für große Schlachten.

### Es gilt für jedes Szenario

---

Wenn ein Kriegertrupp platziert wird, muss zuerst der Hauptmann des Kriegertrupps aufgestellt werden und danach alle Gefolgsleute dieses Kriegertrupps. Jeder Krieger muss innerhalb von 6" Zoll um den Hauptmann positioniert werden, wobei es ausreicht, wenn er sich teilweise in 6" befindet.

Wenn ein Kriegertrupp an einer Spielfeldkante aufgestellt wird, reicht es aus, wenn sich alle Modelle berühren, dann müssen die 6" um den Hauptmann nicht eingehalten werden.

Wenn aufgrund eines festgelegten Mindestabstand das Platzieren eines Kriegertrupps nicht mehr möglich ist, dann gilt, dass der Kriegertrupp alternativ an der Spielfeldkante aufgestellt werden darf. Auf diese Weise aufgestellte Kriegertrupps dürfen in der ersten Runde keinen Angriff ansagen!

## Hausregeln

Mach dir mit deinem Gegner aus, welche der hier angeführten Hausregeln ihr in eurem Spiel anwenden wollt.

### Wälder sind überschaubar

---

*rein nach Regeltext zählt jeder einzelne Baum. Das ist praktisch nicht spielbar*

Wenn man auf Modelle schießt, die in einem Wald stehen, muss ein einziger (1) "Im Weg" Test auf 4+ gelingen, um durch den Wald durchzutreffen.

Aus dem Wald heraus muss man einen "Im Weg"-Test nur ab 2" Entfernung zur Kante machen. Denn in der Nähe des Waldrandes dienen die Bäume der eigenen Deckung und nicht umgekehrt.

## Szenario 1: "Eliminiert die Helden!"

### Aufstellung:

Der Spieler, der den Würfelwurf gewinnt, teilt das Spielfeld orthogonal in zwei Hälften und wählt selbst eine der beiden Hälften, in die er den ersten Kriegertrupp positioniert. Abwechselnd werden alle Kriegertruppen positioniert. Zwischen den eigenen und den gegnerischen Modellen muss zum Zeitpunkt der Aufstellung immer über 6" Abstand eingehalten werden.

4-6
1-3
1-3
4-6

Beim Aufstellen wird außerdem für jeden Kriegertrupp gewürfelt, ob dieser in der zentralen Hälfte der eigenen Hälfte (bei 1-3) oder in der entfernten Hälfte der eigenen Hälfte (4-6) aufgestellt werden muss.

Die "entfernte" Hälfte ist also der 12" breite Streifen von der eigenen Spielfeldkante weg gemessen, während die "zentrale Hälfte" der andere Streifen der eigenen Spielfeldseite ist.

### Spieldauer:

Das Spiel endet automatisch, sobald zu Rundenbeginn eine der beiden Seiten gebrochen ist.

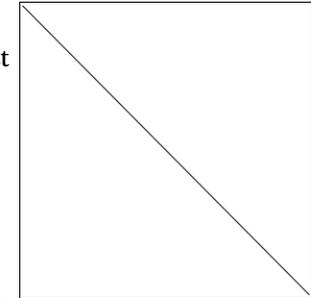
### Szenario-Punkte:

- 5 Punkte, wenn man den gegnerischen Anführer ausgeschaltet hat
- 2 Punkte für jeden weiteren gegnerischen Held, den man ausgeschaltet hat
- 3 Punkte, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde
- 1 Punkt, wenn man mindestens 1 gegnerischen Standartenträger ausgeschaltet hat
- 1 Punkt, wenn man mindestens 1 gegnerisches Modell mit Kriegshorn ausgeschaltet hat

## Szenario 2: "Tötet sie alle!"

### Aufstellung:

Der Spieler, der den Würfelwurf gewinnt, teilt das Spielfeld diagonal in zwei Hälften und wählt selbst eine der beiden Hälften, in die er den ersten Kriegertrupp positioniert. Abwechselnd werden alle Kriegertruppen positioniert.



Zwischen den Modellen eines Kriegertrupps und allen anderen bereits am Tisch befindlichen Modellen (Freund und Feind!) muss zum Zeitpunkt der Aufstellung immer ein Mindest-Abstand eingehalten werden, der für jeden Kriegertrupp separat mit 4W6 gewürfelt wird: Das Ergebnis des Würfelwurfs (4 bis 24") ist der Mindest-Abstand in Zoll.

**Beachte, dass es hier vorkommen kann, dass das Einhalten des Mindestabstand ein Aufstellen eines Kriegertrupps unmöglich macht. In dem Fall gilt die zu Beginn erklärte Möglichkeit, dass Kriegertruppen an einer "eigenen" Spielfeldkante aufgestellt werden.**

### Spieldauer:

Sobald eine Seite unter 25% ihrer ursprünglichen Modellzahl gesunken ist, wird zu Rundenbeginn gewürfelt, ob das Spiel eine weitere Runde andauert oder endet. Bei 1-2 endet das Spiel, bei 3-6 folgt eine weitere Runde.

### Szenario-Punkte:

- 3 Punkte, wenn man den gegnerischen Anführer ausgeschaltet hat
- 1 Punkt für jedes weitere gegnerische Modell, das man ausgeschaltet hat
- 3 Punkte, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde

## Szenario 3: "Schatzsuche"

Szenario-Punkte:

### Aufstellung:

Es gibt 5 Marker (diese symbolisieren z.B. Schätze oder ähnlich wertvolles). Die Spieler würfeln, wer damit beginnen darf, die Marker zu verteilen. Abwechselnd wird ein Marker gesetzt, jeder Marker muss weiter als 12 Zoll zu jedem anderen Marker entfernt sein. Das Platzieren der Marker endet, sobald nicht mehr genügend Platz da ist, diese zu platzieren oder bei spätestens 5.

Es beginnt der Spieler, der weniger Marker gesetzt hat (bei Gleichstand wird gewürfelt), seine Kriegertruppe auf dem Spielfeld zu platzieren.

Für beide Spieler gilt, dass alle Modelle des jeweils ersten Kriegertrupps mehr als 6 Zoll von allen Schätzen entfernt aufgestellt werden müssen oder in direktem Kontakt mit einer Spielfeldkante (**wobei für die zweite Variante gilt, dass die so aufgestellten Modelle in der ersten Runde keinen Angriff ansagen dürfen**).

Alle weiteren Kriegertrupps müssen über 3 Zoll von allen Schätzen entfernt und gleichzeitig über 6 Zoll entfernt von jedem feindlichen Modell auf dem Spielfeld aufgestellt werden.

(auch hier gilt die optionale Aufstellung an der Kante)

### Spieldauer:

Sobald eine Seite gebrochen wurde, wird zu Rundenbeginn gewürfelt, ob das Spiel eine weitere Runde andauert oder endet. Bei **1-2** endet das Spiel, bei **3-6** folgt eine weitere Runde. Sobald eine Seite unter 25% der Anfangsmodelle gefallen ist, endet das Spiel automatisch.

### Wertung:

- Man besitzt einen Schatz ("strategischer Punkt"), wenn man mehr Modelle als der Gegner in 3" Umkreis hat (auch teilweise in 3" reicht).
- "In der Nähe" zu einem Schatz ist man ab 3" (auch teilweise).
- Wenn beide Seiten gleich viele Modelle in der Nähe eines Schatzes haben, so besitzt keine Seite den Schatz.

- 3 Punkte für jeden Schatz ("strategischen Punkt"), den man am Ende besetzt
- je 1 Punkt für die Nähe zu einem Schatz, den der Gegner hält
- 2 Punkte, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde

### Regelanpassung für große Schlachten:

Es werden 6-8 Marker verteilt.

## Szenario 4: "Verteidigt die Häuser!"

### Aufstellung:

Es werden vor dem Spiel drei begehbare und gut verteidigbare Flächen ("strategische Punkte") bestimmt - z.B. Brücken, Wege über Hügel, Häuser mit mehreren Treppen, etc.

Dabei wird darum gewürfelt, wer die Objekte auf dem Spielfeld nominiert: Der Spieler mit dem höheren Wurf Ergebnis (Spieler A) bestimmt zuerst ein Objekt auf dem Spielfeld, danach benennt der andere Spieler (Spieler B) ein Objekt. Das dritte Objekt wird dann wieder durch Spieler A nominiert.

Das erstplatzierte und das zweitplatzierte Objekt auf dem Spielfeld gelten als "wichtig" und sind etwas mehr wert als das andere (die anderen), siehe Szenario-Punkte.

Spieler B beginnt mit dem Aufstellen von Kriegertruppen.

Es wird abwechselnd aufgestellt, wobei jedes Modell von jedem strategischen Punkt mind. 6" entfernt und jedes Modell von jedem feindlichen Modell mind. 12" entfernt aufgestellt werden muss.

### Spieldauer:

Sobald zu Rundenbeginn auf allen strategischen Punkten mindestens 1 Modell steht (auch teilweise) und mindestens ein Held gestorben ist, wird gewürfelt, ob das Spiel endet (1) oder eine weitere Runde folgt (2-6).

### Wertung:

Man besetzt einen strategischen Punkt, wenn man sowohl mehr Modelle als der Gegner als auch mehr Punkte als der Gegner dort platziert hat (auch teilweise).

Hat man nur mehr Modelle auf dem strategischen Punkt als der Gegner, nicht aber mehr Punkte, so hält man die Mehrheit für dieses Objekt.

### Szenario-Punkte:

- je 2 Punkte, wenn man mehr Modelle auf den *wichtigen strategischen Punkten* hat als der Gegner ("Mehrheit")
- zusätzliche 3 Punkte für die beiden *wichtigen strategischen Punkten*, wenn man sie besetzt hält und kein gegnerisches Modell darauf steht (also zusammen insgesamt 5)
- 3 Punkte für den *anderen strategischen Punkt*, wenn man ihn besetzt hält und kein gegnerisches Modell darauf steht
- 2 Punkte, wenn die gegnerische Armee gebrochen ist
- 2 Punkte, wenn der gegnerische Anführer ausgeschaltet wurde

### Regelanpassung für große Schlachten:

Abwechselnd werden 4-5 "strategische Punkte" definiert.

Weiterhin gelten nur die ersten beiden strategischen Punkte als "wichtig".

## Szenario 5: "Hinterhalt"

### Aufstellung:

Der Spieler, der den Würfelwurf gewinnt, entscheidet, ob er Angreifer oder Verteidiger sein möchte.

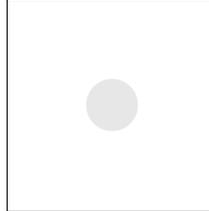
Der Verteidiger muss genau einen Kriegertrupp auswählen und diese im Zentrum aufstellen, dort wird ein Kreis mit 6" Radius (12" Durchmesser) definiert, alle Modelle des Kriegertrupps müssen zumindest teilweise innerhalb dieses Kreises aufgestellt werden.

Danach stellt der Angreifer seine komplette Armee auf, wobei alle Modelle über 12" zu jedem feindlichen Modell entfernt sein müssen.

Anschließend stellt der Verteidiger seine restliche Armee auf. Dabei müssen alle noch aufzustellenden Modelle an beliebigen Kanten des Spielfeldes aufgestellt werden.

Der Verteidiger erhält im ersten Spielzug die Initiative.

**Der Verteidiger darf in seinem ersten Spielzug keinen Angriff ansagen.**



### Spieldauer:

Sobald ein Anführer ausgeschaltet wurde, wird zu Rundenbeginn gewürfelt, ob das Spiel eine weitere Runde andauert oder endet. Bei einer **1** endet das Spiel, bei **2-6** folgt eine weitere Runde.

Sobald beide Seiten ihren Anführer verloren haben, endet das Spiel bei **1-3**. Bei **4-6** folgt eine weitere Runde.

### Szenario-Punkte:

- Der Verteidiger erhält 5 Punkte, wenn der Hauptmann der zuerst aufgestellten Kriegertrupps am Ende des Spiels noch am Leben ist
- Der Angreifer erhält 1 Punkt für jeden **eigenen Helden, der am Ende des Spiels noch am Leben ist**
- zusätzlich **3** Punkte, wenn der gegnerische Anführer ausgeschaltet wurde (kumulativ)
- **3** Punkte, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde

## Szenario 6: "zufällige Begegnung"

### Aufstellung:

Es wird keine Einheit zu Beginn aufgestellt. Stattdessen wird, wenn man am Zug ist, für jeden Kriegertrupp, der noch nicht am Feld ist, gewürfelt, ob und wo dieser das Spielfeld betritt (Es können Heldentums-Punkte ausgegeben werden, um dieses Ergebnis zu modifizieren):

- 1-3:** Der Kriegertrupp betritt das Spielfeld noch nicht. In der nächsten Runde wird erneut auf dieser Tabelle gewürfelt.
- 4:** Der Gegner bestimmt eine Spielfeldkante. Der Kriegertrupp wird an dieser Kante (Base an Base) aufgestellt und darf sich dann bewegen, nicht aber angreifen.
- 5:** Man selbst sucht sich eine Spielfeldkante aus. Der Kriegertrupp wird an dieser Kante (Base an Base) aufgestellt und darf sich dann bewegen, nicht aber angreifen.
- 6:** Der Kriegertrupp darf irgendwo am Spielfeld platziert werden, dabei muss jedes Modell über 6" von jedem feindlichen Modell entfernt sein. Die Modelle dürfen sich bewegen und auch angreifen.

### Spieldauer:

Sobald zu Rundenbeginn eine Seite unter 25% ihrer anfänglichen Modellzahl gesunken ist, wird zu Rundenbeginn gewürfelt, ob das Spiel eine weitere Runde andauert oder endet. Bei 1-3 endet das Spiel, bei 4-6 folgt eine weitere Runde.

### Szenario-Punkte:

- 3 Punkte, wenn man den gegnerischen Anführer ausgeschaltet hat
- 2 Punkte für jeden anderen gegnerischen Held, den man ausgeschaltet hat
- 3 Punkte, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde
- 2 Punkte für jeden eigenen Standartenträger, der am Ende noch am Leben ist