

8. Anhang: Szenarien

1. 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. Jedes Team 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 (die Verdopplung gilt nicht für die Boni von General oder Armeestandarte).

Spieldauer: 6 Züge oder 3 Stunden 30 Minuten

Siegespunkte: Normale Siegespunkte.

2. Spiel: Die Wegkreuzung

Die Bündnispartner wollen sich an einer wichtigen Wegkreuzung treffen. Dummerweise hat sich der Gegner genau die gleiche Kreuzung als Treffpunkt ausgesucht.

Aufstellung: Die Aufstellungszonen sind jeweils 11 Zoll tief, 20 Zoll breit und befinden sich in den Ecken des Spielfeldes. Die Seite, die als erstes aufstellt, sucht sich dafür eine der Ecken des Spielfeldes aus. Die diagonal gegenüberliegende Seite ist dann für den Teampartner reserviert. Der Gegner stellt eine seiner Teilmarmeen dann in der einer der anderen beiden Ecken auf usw.

Kundschafter: Keine Sonderaufstellung erlaubt.

Sonderregeln: Wegstein: In der Mitte des Spieltisches steht ein Monolith. Alle Einheiten in 12 Zoll Umkreis um den Monolithen sind immun gegen Panik.

Spieldauer: 6 Züge oder 3 Stunden 30 Minuten

Siegespunkte: Zusätzlich zu den normalen Siegespunkten gibt es +500 Punkte für das Team, 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.

3. 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: Zwerge noch vor dem ersten Spielzug eine zusätzliche Bewegung ausführen. Dies ist nicht mit der Marschrune kombinierbar.

Spieldauer: 6 Züge oder 3 Stunden 30 Minuten

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.

4. Spiel: Endschlacht

Jetzt zählt nur noch eins: Gewinnen.

Aufstellung: Aufstellungszone 11 Zoll tief, 72 Zoll breit.

Kundschafter: Sonderaufstellung erlaubt.

Spieldauer: 6 Züge oder 3 Stunden 30 Minuten

Siegespunkte: Normale Siegespunkte.