

Szenarios

Wertung

Durch Siegpunkte kann man maximal 17 Turnierpunkte erhalten, egal wie haushoch man den Gegner plättet. Die übrigen 3 Turnierpunkte müssen durch das Szenario errungen werden. So würde z.B. ein Spiel, bei dem eine Seite die andere größtenteils ausgelöscht hat, aber die ausgelöschte Seite das Szenario gewonnen hat, 14:6 enden für die Seite.

Wertende Einheiten

Wertende Einheiten sind solche, die am Anfang des Spiel ein Banner haben und aus mindestens 10 Infanterie, 10 leichte Kavallerie (max. eine pro Armee, muss am Anfang des Spiels festgelegt werden, Waldelfen dürfen zwei haben), 5 Kavallerie, 3 Monströse Infanterie 3 Monströse Kavallerie oder 3 Streitwagen Modellen bestehen.

Verlieren sie das Banner, verlieren sie ihren Status.

Ein Armeestandartenträger dient als Standartenträger für eine Einheit, in der er am Anfang des Spiels war und die diesen Anforderungen ansonsten entspricht.

Geheime Modelle wie Assassinen beeinflussen nicht die Startgröße der Einheiten.

Halten

Wenn in einem Szenario davon gesprochen wird etwas zu halten (sei es ein Marker oder ein Geländestück), dann ist damit gemeint, dass mindestens ein Modell einer wertenden Einheit in 3" um das zu Haltende ist, die nicht flieht. Wenn mehrere wertende Einheiten diese Bedingung erfüllt, hält die Seite mit mehr wertenden Einheiten. Ansonsten herrscht Gleichstand.

Gebäude müssen besetzt werden, um als gehalten zu zählen.

Gleichstand

Wenn niemand die Bedingung für das Szenario erfüllt, erhält niemand die Szenariopunkte.

Szenario 1 - Standardbegegnung

Aufstellung: 12" von der Mittellinie

Missionsziel: Am Ende jeder Spielrunde wird geschaut, wer die meisten wertenden Einheiten in 6" um den Mittelpunkt hat. Dieser Spieler erhält einen Marker. Wer die meisten Marker am Ende des Spiels hat, gewinnt.

Szenario 2 - Verweigerte Flanke

Aufstellung: 12" von der Mittellinie, 18" von der jeweils linken Kante.

Missionsziel: Wer die meisten wertenden Einheiten am Ende des Spiel in der gegnerischen Aufstellungszone hat, gewinnt.

Szenario 3 - Erobern und Halten

Aufstellung: 8" von der Mittellinie und 20" von jedem Gegner

Missionsziel: Nach der Seitenauswahl legen beide Seiten ein betretbares Geländestück in ihrer Spielfeldhälfte fest, dass mindestens 9" von der eigenen Spielfeldkante entfernt ist und entweder eine Base hat, ein Hügel oder ein Gebäude ist. Wer das Geländestück des Gegners mit wertenden Einheiten hält, ohne, dass das eigene gehalten wird, gewinnt. Geländestücke, die eine Seite mitbringt (wie Waldelfen) zählen nicht.

Szenario 4 - Suchen und Zerstören

Aufstellung: Bei der Szenarioauswahl legt der auswählende Spieler auch fest, ob er der Angreifer oder Verteidiger ist. Der Angreifer darf auf beiden Flanken in einem Bereich von 18" bis zu 15" von der eigenen Spielfeldkante aufstellen und in den mittleren 36" 9". Der Verteidiger spiegelt diese Aufstellung.

Missionsziel: Nach der Zauberauswahl offenbaren sich beide Spieler alle ihre wertenden Einheiten. Danach suchen sich beide drei wertenden Einheiten des Gegners aus. Wer die meisten wertenden Einheiten des Gegners am Ende zerstört hat, gewinnt das Szenario. Hat eine Seite weniger als 3 wertende Einheiten, darf sich ihr Gegner beliebige weitere Einheiten aussuchen, bis er sich 3 ausgesucht hat.

Szenario 5 - Schatzsuche

Aufstellung: Wer sich die Aufstellungszone aussucht, wählt eine Ecke. Der Gegner bekommt die gegenüberliegende Ecke. Dann wird eine Linie zwischen den beiden übrigen Ecken gezogen. Von dieser müssen beide Spieler 9" in beide Richtungen entfernt aufstellen.

Missionsziel: Beide Spieler, beginnend mit dem, der sich die Aufstellungszone ausgesucht hat, platzieren einen Marker mindestens 9" von ihrer Aufstellungszone und 24" vom anderen Marker entfernt. Wer am Ende des Spiels mehr Marker hält, gewinnt das Szenario.

Szenario 6 - Durchbruch

Aufstellung: Es wird über die kurze Kante gespielt mit 12" von der Mittellinie entfernt.

Missionsziel: Wertende Einheiten dürfen das Spielfeld freiwillig über die Kante des Gegners verlassen. Sie zählen nicht als ausgeschaltet, kommen aber nicht zurück ins Spiel. Wer am Ende die meisten wertenden Einheiten über die Kante gebracht hat, gewinnt. Eine Einheit muss mit ihrer Bewegung dabei vollständig über die Kante kommen. Reicht ihr Bewegung nicht, muss sie davor stehen bleiben und darf erst, wenn sie eine vollständige Bewegung durchführen kann das Spielfeld verlassen.

Szenario 7 - Kampf um den Turm

Aufstellung: Bei der Szenarioauswahl legt der auswählende Spieler auch fest, ob er der Angreifer oder Verteidiger ist. Der Angreifer zieht von der Mitte der kurzen Kanten je eine Linie bis 6" von der Mitte ihrer Kante. Das ist ihre Aufstellungszone. Der Verteidiger invertiert diese Aufstellungszone. An der Spitze der Aufstellungszone des Verteidigers steht, vollständig in der Aufstellungszone, ein Gebäude.

Missionsziel: Wer am Ende des Spiels das Gebäude hält, gewinnt das Szenario.

Szenario 8 - Mächtige Truppen

Aufstellung: Auf beiden Flanken darf bis zu 24" von der kurzen Seite aufgestellt werden, kein Mindestabstand zueinander.

Missionsziel: Wer am Ende die teuerste Einheit hat, gewinnt. Charaktermodelle und spätere Vergößerung zählen nicht dazu.

Szenario 9 - Das Ritual

Aufstellung: Bei der Seitenwahl wird sich keine Seite ausgesucht, sondern je ein Quadrant, die gegenüberliegen. Dieser ist 24"x26" groß. Kein Mindestabstand.

Missionsziel: In der Mitte des Schlachtfeldes muss ein Ritual durchgeführt werden, indem dort ein Zauberer (oder im Falle von Zwergen ein Runenschmied/-meister, bei reinen Khornedämonen ein Herold oder Blutdämon) steht, der nicht im Nahkampf befindlich ist. Dort muss er ein Ritual durchführen, indem er einen Zauber gegen 15 schafft. Dieser kann nicht mit Totaler Energie gesprochen werden, wohl aber einen Kontrollverlust erleiden. Er kann gebannt werden. Das darf erst ab Runde 2 versucht werden. Das wirkende Modell darf sich nicht im Nahkampf befinden. Wer das als erstes schafft gewinnt.

Szenario 10 - Schlacht der Champions

Aufstellung: Angriff bei Dämmerung

Missionsziel: Wer am Ende des Spiels die meisten Champions (nicht Charaktermodelle), aber mindestens 3 hat, gewinnt. Jeder Champion, der eine Herausforderung gewinnt und überlebt, zählt als zwei Champions.

Szenario 11 - Hisst die Banner!

Aufstellung: Marschbegegnung

Missionsziel: Wer am Ende des Spiels die meisten Standarten auf dem Feld hat, mindestens aber 3, gewinnt. Eroberte Gegnerstandarten, die am Ende gehalten werden, zählen als eine weitere Standarte. Armeestandarten zu erobern zählen als zwei.

Szenario 12 - Der Botschafter

Aufstellung: Blut und Ruhm

Missionsziel: Beide Spieler erhalten ein Infanteriemodell, den Botschafter. Dieser hat das folgende Profil:

B	KG	S	W	LP	I	A	MW	Rst	Ret
*	3	3	*	3	*	1	*	4+	5+

*Bei Elfen 5, 3, 5, 8

*Bei (Chaos-)Menschen 4, 3, 3, 7

*Bei Grünhäuten 4, 3, 3, 6 (Goblin) oder 4, 4, 2, 7 (Ork)

*Bei Ogern 6, 4, 2, 7

*Bei Echsen 4, 4, 1, 8 (Saurus) oder 6, 2, 2, 4, 5 (Skink)

*Bei Skaven 5, 3, 4, 5

*Bei Zwergen 3, 4, 2, 9

*Bei Tiernmenschen 5, 3, 3, 6 (Ungor) oder 5, 4, 3, 7

*Bei Gruftkönigen 4, 4, 3, 8

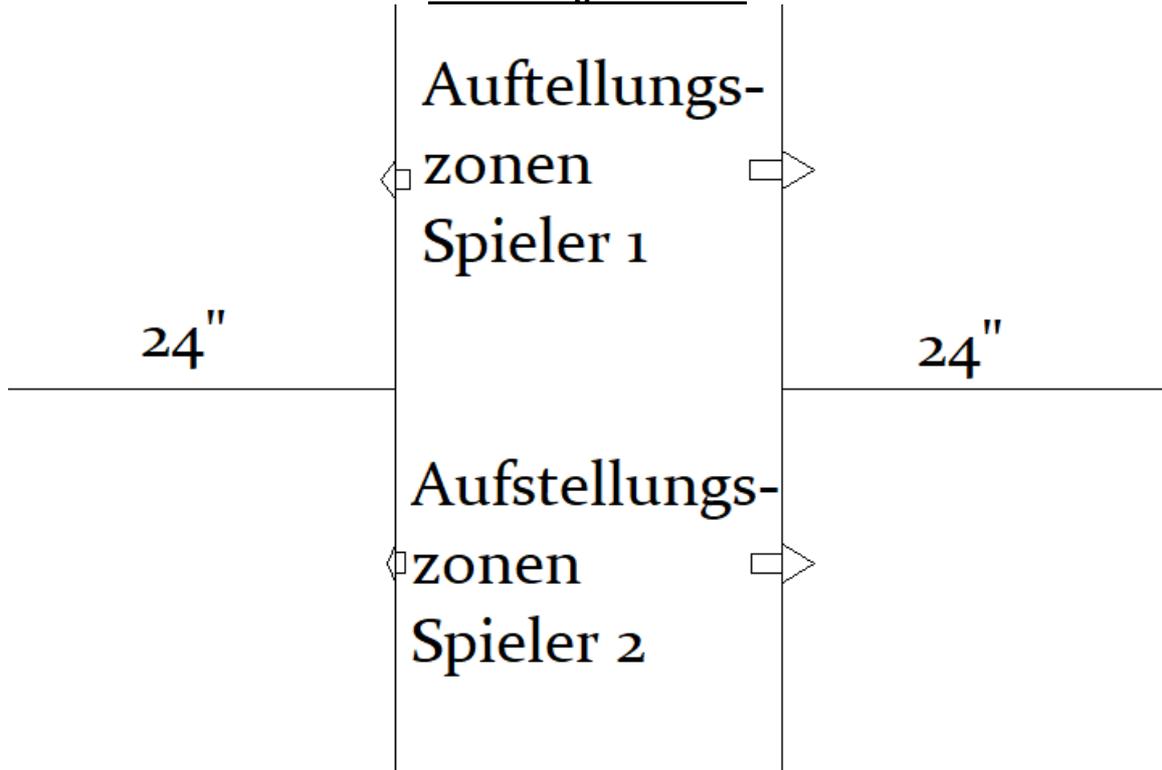
*Bei Vampiren 6, 4, 6, 7

*Bei Dämonen wird eine Gottheit ausgewählt und die Werte entsprechen der Kerninfanterie

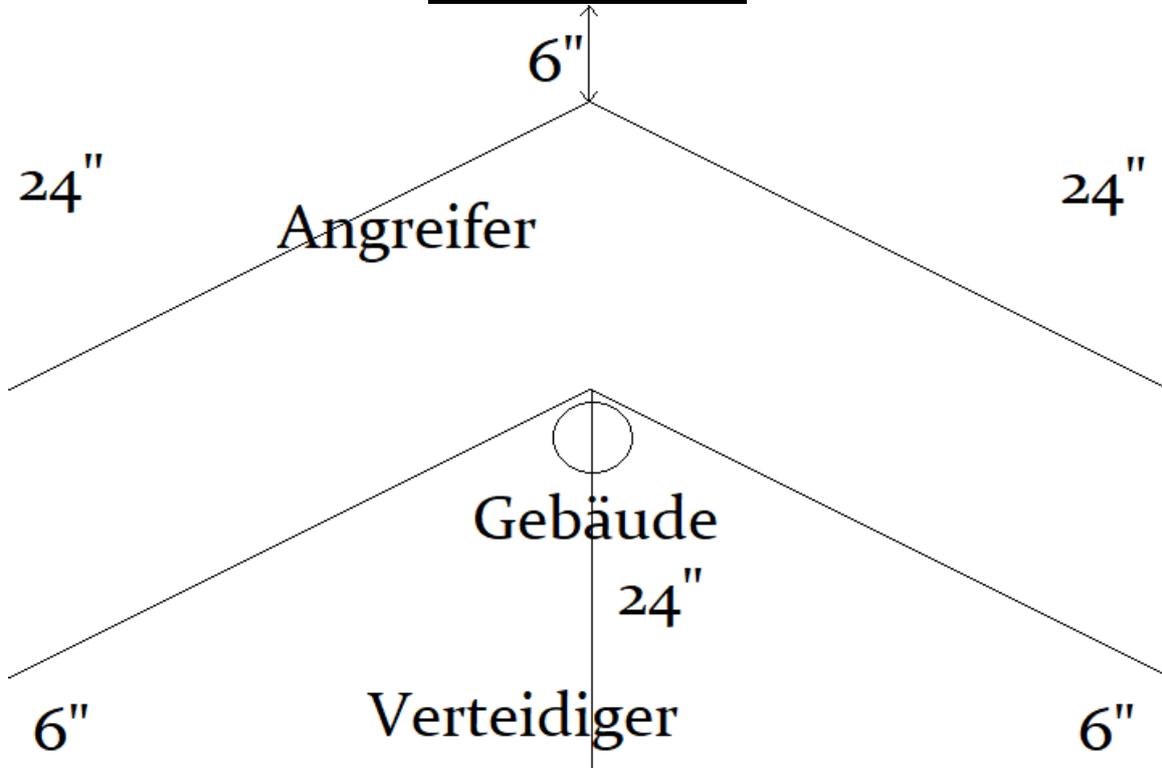
Er darf in der zweiten Reihe einer Infanterieeinheit stehen. Bei Dämonen und Untoten kann er sich diesen Einheiten jeweils anschließen.

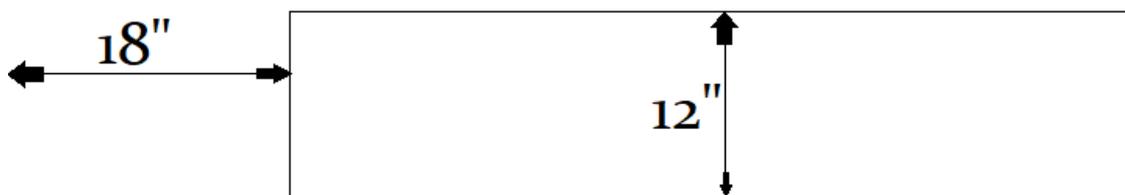
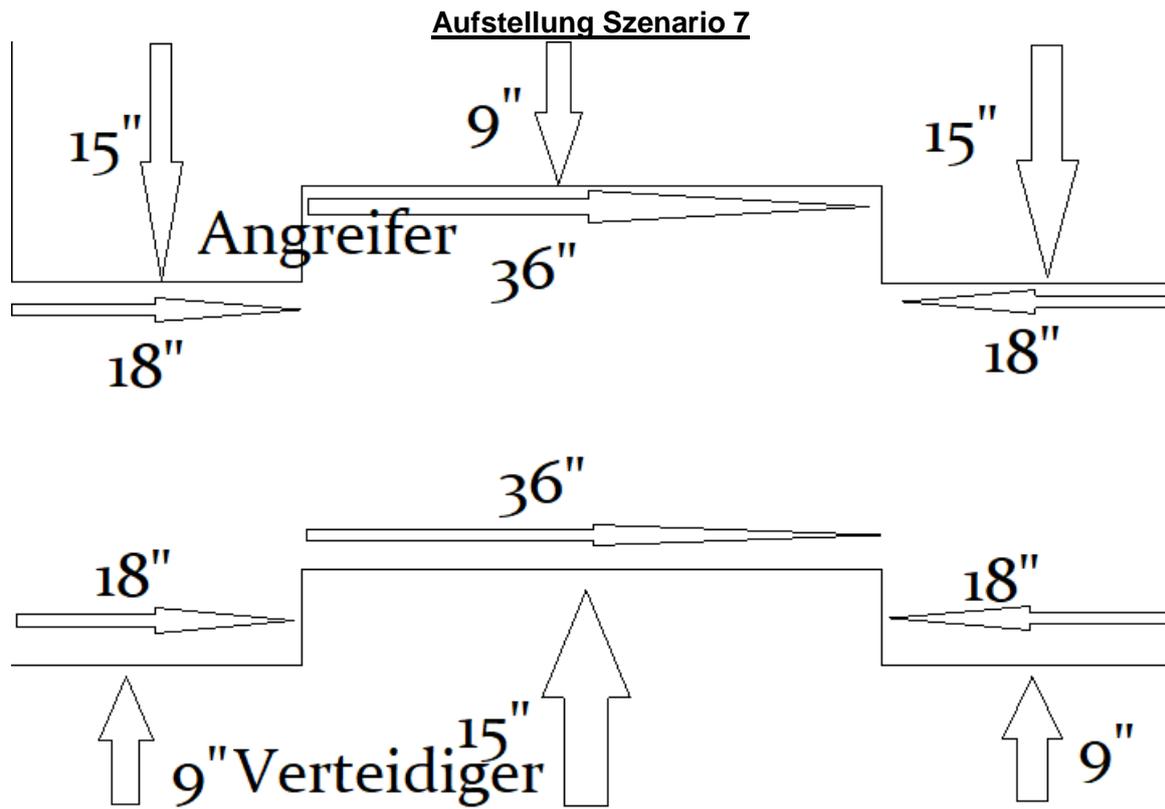
Wer entweder seinen Botschafter über die Gegnerkante kriegt, ohne dass dieser es auch schafft, oder den Gegnerbotschafter tötet, ohne den eigenen zu verlieren, gewinnt das Szenario.

Aufstellung Szenario 2



Aufstellung Szenario 4





Aufstellung Szenario 9

