

Beschränkungen und Hausregeln für Warhammer

Nettiquette

1. Das oberste Gebot: Alle sollten so spielen, dass euer Gegenüber Spaß hat. Solange wir alle darauf abzielen, sollte alles andere folgen.
2. Wir verstehen uns mehr als organisierte Spieletage, denn knallharte Wettbewerbe. Natürlich sorgt ein gewisser kompetativer Geist für spannende und spaßige Spiele, am Ende des Tages ist es aber eben das: Ein Spiel. Habt also geduldt, nehmt Glück wie Pech mit Würde und einem Lächeln.
3. Kenne deine Armee, was sie kann, darf und muss(!).
4. Schreibe eine Liste, gegen die zu spielen Spaß macht, auch wenn sie stark ist.

Fantasy Allgemeinene Beschränkungen

Alle folgenden Zahlen, die **dick** geschrieben sind, sind nach dem Schema Armeegröße **unter 2000 Punkte/2000-2999 Punkte/3000+ Punkte** aufgebaut.

Platte

Die Platte ist **48"x48"/48"x72"/48"x72"** groß.

Maximale Einheitengröße

Einheiten können weder mehr als **35/40/50** Modelle noch mehr als **400/450/550** Punkte groß sein (inklusive Kommandoeinheit, Aufwertungen, magischen Gegenständen, oder magischer Banner).

Dies gilt für den Zeitpunkt der Erstellung der Liste. Die Anzahl der Modelle/Höhe der Punktkosten kann sich während des Spiels erhöhen (z.B. durch das Anschließen von Charaktermodellen). Charaktermodelle sind von dieser Beschränkung ausgenommen.

Magie

Maximal fünf Energiewürfel dürfen für das Zaubern eines Spruchs benutzt werden. Für die Todes- und Schattenlehre verringert sich dieses Limit auf vier Energiewürfel.

Pro Magiephase sind maximal **12/12/24** Energiewürfel nutzbar. Bei 3000+ Punkten werden 4W6 Energiewürfel generiert, die höchsten zwei Würfel sind die Bannwürfel.

Charaktermodelle

Eine Armee darf bis 25% ihrer Punkte für Helden und bis 25% ihrer Punkte für Kommandanten ausgeben.

Kerneinheiten

Eine Armee darf die selbe Kerneinheit maximal **dreimal/viermal/fünfmal** einsetzen, Eliteeinheiten maximal **zweimal/dreimal/viermal** und Seltene Einheiten maximal **einmal/zweimal/dreimal**. Armeebuchinterne Einschränkungen gelten trotzdem noch.

Kriegsmaschinen

Maximal **drei/vier/fünf** Kriegsmaschinen und Schablonenwaffen. Kriegsmaschinen, die eine Schablone verwenden, zählen als einzelne Auswahl in diesem Sinn. Alle Schablonen zählen hierfür (magische Gegenstände, Atemwaffen, Fähigkeiten und dergleichen). Zaubersprüche sind von dieser Beschränkung ausgenommen. Speerschleudern (jeden Typs) zählen als halbe Kriegsmaschine (aufgerundet).

Beschuss

Eine Armee darf max. **50/60/70** Modelle mit Schusswaffen mit einer Reichweite von 12" oder mehr enthalten. Kriegsmaschinen, Charaktermodelle und Streitwagen zählen nicht gegen dieses Limit.

Armeestandartenträger

Jeder Armeestandartenträger kann sämtliche mundane Ausrüstung erhalten, welche er laut Armeeliste des jeweiligen Armeebuchs bekommen könnte, wenn er nicht die Armeestandarte tragen würde. Sprich sie dürfen Dinge wie Schilde und Zweihandwaffen erhalten, aber nicht eine magische Standarte tragen und magische Ausrüstung.

Magische Gegenstände

Fozzriks Faltbare Festung darf nicht verwendet werden.

Völkerspezifische Beschränkungen

Bretonia (6. Edition)

Alle bretonnischen Ritter haben die Sonderregel „Vernichtender Angriff“.

Alle Paladine dürfen ein Gelübde für bis zu 25 Punkte kaufen, dass nicht gegen ihr Limit an magischer Ausrüstung zählt. Die Punkte dafür müssen weiterhin gezahlt werden. Für Herzoge liegt das Limit bei 50 Punkten.

Chaoszwerge (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **vier/fünf/sechs** Auswahlen aus den folgenden erhalten:

Charaktermodell mit der Lehre des Todes (je **1**)

Hellcannon (**1, 3** wenn die Lehre des Todes in der Armee ist)

K'daai-Destroyer (**2**)

Jede(r) Death Shrieker, Magma Cannon, Dreadquake Mortar oder Iron Demon (**1**)

Jeder zweite Hobgoblin Khan nach den ersten beiden (**1**)

Chalice of Blood and Darkness (darf nur vor dem Wirken benutzt werden, **1**)

Das Imperium (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **vier/fünf/sechs** Auswahlen aus den folgenden erhalten:

Erster Dampfpanzer (**1**)

Zweiter Dampfpanzer (**4**)

Krone der Herrschaft, Standarte der Disziplin, Kriegsaltar, Großkanone (je **1**)

Dritte Großkanone (zusätzlich **1**)

Drei oder mehr Zauberer mit der Lehre des Lichts (**1**)

Jede Einheit mit vier oder weniger Demigreifenrittern (**1**)

Jede Einheit mit fünf oder mehr Demigreifenrittern (**2**)

Wenn gegen Dämonen gespielt wird, dürfen maximal sechs Magiestufe für Zauber der Lehre des genutzt werden.

Dämonen des Chaos (8. Edition)

Der Stein der Unvermeidlichkeit darf nicht verwendet werden.

Eine Armee darf maximal **drei/vier/fünf** fliegende Einheiten enthalten.

Eine Armee darf maximal **sechs/acht/zehn** Schleimbestien enthalten.

Eine Armee darf maximal **eine/eine/zwei**

Schädelkanone enthalten.

Die Armee hat Zugriff auf erhabene Feurdämonen.

Dämonen, die Zaubersprüche der Lehre des Metalls verwenden, haben Zugriff auf Zaubersprüche der Lehre des Feuers.

Vergessen die Dämonen ihre Magiephase und merken es erst deutlich später, dürfen die Gegner entscheiden, ob der Wurf auf der Sturm des Chaos Tabelle nachgeholt wird. Der Rest der Magiephase verfällt aber auch dann.

Dunkelelfen (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **30/35/45** Modelle enthalten, die mit Repetier-Armbrüsten ausgestattet sind. Das schließt Charaktermodelle mit ein.

Eine Armee darf maximal **15/20/25** Schatten enthalten.

Eine Armee darf maximal **vier/fünf/sechs** Auswahlen aus den folgenden enthalten:

Charaktermodelle mit der Lehre des Todes (**2**)

Pro angefangene fünf Fluchfeuerhexer (**1**)

Jede Einheit Schwarze Reiter nach den ersten beiden (**1**)

Eine bis vier Repetierspeerschleudern (**1**)

Standarte der Disziplin (**1**)

Krone der Herrschaft (**1**)

Echsenmenschen (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **eine/eine/zwei** Auswahlen aus den folgenden erhalten: Krone der Herrschaft oder Besänftigender Geist
Harmonische Konvergenz oder Kanalisierungsstab
Standarte der Disziplin

Ein Slann-Magierpriester darf maximal **eine** Auswahl aus den folgenden erhalten:
Lehre des Todes (nur, wenn der Slann nicht „Weitscheifende Überlegungen“ benutzt)
Magiebannende Spruchrolle
Harmonische Konvergenz
Kubus der Dunkelheit

Stachel-Salamander und Feuer-Salamander sind jeweils eine null bis **eins/eins/zwei** Auswahl.

Hornnacken sind eine null bis **zwei/zwei/drei** Auswahl.

Monster, die nicht von Charaktermodellen geritten werden, sind eine null bis **drei/vier/fünf** Auswahl. Skinks zählen als 1,5 Modelle bezüglich des Schützenlimits.

Chamäleonskinks zählen als 1,5 Modelle bezüglich des Schützenlimits.

Skinkkohorten mit Kroxigoren aus mehr als 20 Modellen zählen nicht gegen das Schützenlimit.

Wenn gegen Dämonen gespielt wird, dürfen maximal sechs Magiestufe für Zauber der Lehre des genutzt werden.

Gruftkönige von Khemri (8. Edition)

Gruftkönige können in Generalsreichweite marschieren, mit den normalen Einschränkungen.

Die Armee beginnt erst zu zerfallen, wenn der letzte Magier der Lehre von Nehekhara tot ist.

Die maximalen Einheitenkosten liegt bei **450/550/650** Punkten.

Morghast Harbingers und Morghast Archai werden Teil der Armeeliste.

Der Hierotitan ist eine null bis **eins/eins/zwei** Auswahl.

Alle Sphingen (außer als Reittiere) sind null bis **zwei/drei/vier** Auswahlen.

Wenn gegen Dämonen gespielt wird, dürfen maximal sechs Magiestufe für Zauber der Lehre des genutzt werden. Der Grundzauber darf nicht gewählt werden, wenn man einen oder mehr Hierotitanen dabei hat.

Hochelfen (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **eins/zwei/drei** Auswahlen aus den folgenden

erhalten: Banner des Weltendrachsens (**1**)

Frostherzphönix (**1**)

Drei oder mehr berittene Charaktermodelle (**1**)

Charaktermodelle mit der Lehre des Todes mit Ausnahme des Lehrmeisters von Hoeth (**1**)

Eine bis vier Repetierspeerschleudern (**1**)

Eine Armee darf maximal **drei/vier/fünf** fliegende Einheiten

enthalten. Streitwagen zählen nicht gegen dieses Limit.

Der Frostherzphönix ist eine null bis **eins/eins/zwei** Auswahl.

Eine Armee darf bis zu **65/75/85** schießende Modelle

enthalten. Repetierspeerschleudern zählen als fünf Modelle

Wenn gegen Dämonen gespielt wird, dürfen maximal sechs Magiestufe für Zauber der Lehre des genutzt werden.

Wenn Hochelfen gegen Dämonen des Chaos spielen, verleiht das Banner des Weltendrachsens nur einen 4+ Rettungswurf gegen jede Form von magischen Attacken.

Krieger des Chaos (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **vier/fünf/sechs** Auswahlen aus den folgenden enthalten: Charaktermodell mit der Lehre des Todes (1)

Dämonenprinz (1)

mit einem Rüstungswurf von 2+ oder besser (+1)

mit dem Mal des Nurgle (+1)

mit Lehre des Todes (+2)

Erhabener Held auf Dämonischem Reittier (1)

Modell mit 3+ Rettungswurf und dem Dritten Auge des Tzeentch (1)

Erster Todbringer (1)

Zweiter Todbringer (2)

Jede Chimäre (1)

Jede Einheit Schädelbrecher des Khorne nach der ersten (1)

Jeder Chaosstreitwagen nach dem ersten (1)

Die Armee darf maximal **drei/vier/fünf** fliegende bzw. schwebende Einheiten enthalten.

Die Armee darf maximal **drei/vier/fünf** Streitwagen enthalten.

Der Blutbestienstreitwagen ist eine null bis

zwei/zwei/drei Auswahl.

Die Chimäre ist eine null bis **eins/zwei/drei** Auswahl,

außer als Reittier.

Die Schlächterbestie ist eine null bis **eins/eins/zwei** Auswahl.

Ogerkönigreiche (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **acht/zehn/zwölf** Auswahlen aus den folgenden enthalten: Erster Eisenspeier (1)

Zweiter Eisenspeier (6)

Das Höllenherz (2)

Der Runenschlund, Magiebannende Spruchrolle, Krone der Herrschaft, Standarte der Disziplin (je 1)

Säbelzahnrudel mit einem Modell (je 1)

Fleischermeister (je 1)

Jede Einheit mit der Sonderregel Zielsicher und/oder Unnachgiebig (1)

Jede Einheit Gnoblars nach der zweiten (1)

Je angefangene vier Trauerfankavallerie-Modelle (1)

Jedes Charaktermodell nach dem dritten (1)

Orks & Goblins (8. Edition)

Die maximale Einheitengröße liegt bei **55/65/80** Modellen.

Reitet ein Goblin-Meisterschamane auf einer Arachnarok-Spinne mit Spinnennetzschrein, darf max. ein weiterer Goblin-Schamane und max. ein weiterer Ork-Schamane in der Armee enthalten sein.

Ein Waaagh-Boss (jeden Typs) mit Zauberhut zählt für diesen Zweck als Schamane. Es darf nur ein weiterer Zauberer neben dem Reiter von dem Spinnennetzschrein profitieren.

Schamanenpilze gelten als Energiewürfel.

Schwarzorks dürfen jede Nahkampfphase die Waffe wechseln, die sie nutzen.

Tiermenschen (7. Edition)

Es darf eine gleiche Kernausswahl mehr als sonst aufgestellt werden. Eine Armee darf maximal **vier/fünf/sechs** Streitwagen enthalten.

Die maximale Einheitengröße liegt bei **45/55/65** Modellen bzw.

450/550/650 Punkten.

Blightkings of Nurgle werden Teil der Armeeliste.

Tiermenschen dürfen wie im Glottkin Buch beschrieben Male des Chaos erwerben.

Charaktermodelle der Tiermenschen nutzen die Tabelle „Auge der Götter“ aus dem Armeebuch der Krieger des Chaos.

Skaven (7. Edition)

Die maximale Einheitengröße liegt bei **60/70/80** Modellen.

Schüsse von Warpblitzkanonen bleiben in Gelände wie Kanonen stecken und können unter der Linie maximal ein Modell pro Reihe treffen. Die Schablone trifft wie gewohnt.

Eine Armee darf maximal **vier/fünf/sechs** Auswahlen aus den folgenden enthalten:

Erste Warpblitzkanone (**1**)

Zweite Warpblitzkanone (**2**)

Erste Höllengrubenbrut (**1**)

Zweite Höllengrubenbrut (**2**)

Warlock-Techniker ohne Magiestufe nach dem ersten (je **1**)

Todesrad (je **1**)

Sturmbanner (**1; 2**, wenn zwei oder mehr Höllengrubenbruten in der Armee enthalten sind)

Je Einheit Skavensklaven nach den ersten drei (**1**)

Je angefangene 40 Skavensklaven nach den ersten 120 Skavensklaven (**1**)

Vampirfürsten (8. Edition)

Die Flederbestie ist eine null bis **eins/eins/zwei** Auswahl, außer als Reittier.

Die Vampirfähigkeiten Rote Wut und Rasendes Blut dürfen maximal

zweimal/zweimal/dreimal in der Armee vorhanden sein. Die Kombination aus beidem verbraucht die gesamte Menge an Erlaubnissen.

Eine Armee darf maximal **zwei/drei/vier** körperlose Einheiten enthalten.

Eine Armee darf maximal **drei/vier/fünf** schreiende Einheiten enthalten. Der Schrei der Flederbestie zählt als zwei Schreie.

Eine Armee darf maximal **drei/vier/fünf** fliegende Einheiten enthalten.

Eine Armee darf zusammen maximal **10/14/18** berittene Charaktermodelle und Fluchritter enthalten.

Waldelfen (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **vier/fünf/sechs** Auswahlen aus den folgenden erhalten:

Charaktermodell mit der Lehre des Todes (**1**)

Jeder Pfadschleicher nach dem ersten (**1**)

Jede Einheit Wilde Jäger des Kurnous nach der ersten (**1**)

Je angefangene zehn Waldläufer (**1**)

Je angefangene 15 Modelle mit Jagenden Pfeilen/Hexenfluchpfeilen nach den ersten 15 Modellen mit Jagenden Pfeilen/Hexenfluchpfeilen (je **1**)

Mondstein der verborgenen Pfade (**1**)

Zwerge (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **vier/fünf/sechs** Auswahlen aus den folgenden erhalten:

Steinschleuder, Kanone, Orgelkanone, Flammenkanone (je **1**)

Je angefangene zwei Gyrokopter oder Gyrobomber oder Kombination daraus nach den ersten beiden oder der Kombination daraus (**1**)

Der Gyrokopter zählt nicht gegen das Limit für Kriegsmaschinen oder Schablonenwaffen.

Eine Armee darf maximal **40/45/50** Modelle enthalten, die mit Armbrüsten oder Musketen ausgestattet sind. Charaktermodelle und Maschinisten zählen nicht gegen dieses Limit.

Der Amboß wirkt seine drei "Zauber" nicht wie normale Zauberregeln, sondern wie in der 7ten Edition. D.h. man schlägt entweder auf 2+ oder auf 4+ den Amboß an. Auf 2+ wirkt der "Zauber" auf eine Einheit, auf 4+ wirkt er auf W3.

Gelingt dieser Wurf nicht, muss auf der Patzertabelle aus der 7ten Edition gewürfelt werden.

Alle drei "Zauber" dürfen pro Runde versucht gewirkt zu werden und können nicht gebannt werden. Sie können nicht gewirkt werden, wenn sich der Amboß im Nahkampf befindet.

Hausregeln

Spielfeldviertel zu kontrollieren gibt am Ende der Schlacht 25 Punkte. Eine Einheit kann nur ein Viertel auf einmal kontrollieren, es braucht mindestens Einheitenstärke 5, um das zu tun und mindestens 5 Punkte Einheitenstärke mehr als gegnerische Einheiten im selben Viertel. Fliehende Einheiten halten niemals Viertel.

Fliehende Einheiten zählen am Ende der Schlacht als ausgeschaltet.

Einheiten und Modelle, die die Hälfte ihrer Modelle bzw. Lebenspunkte oder mehr verloren haben, geben die Hälfte ihrer Punkte ab.

Alle Bögen können durch eigene Einheiten schießen, ohne den Abzug für Harte Deckung zu erhalten.

Stehen&Schießen findet auf kurze Reichweite statt. Abteilungen des Imperiums, die Unterstützungsfeuer geben, tun dies nur dann auf kurze Reichweite, wenn Angreifer während ihrer Angriffsbewegung durch die kurze Reichweite laufen.

Einheiten mit Speeren erhalten +1 Stärke in der Runde, in der sie von Einheiten in der Front angegriffen werden, außer wenn diese Einheiten sind Infanterie oder Schwärme sind.

Einzelne Infanteriemodelle zählen als Plänkler.

Magieresistenz gibt keinen Rettungswurf, sondern einen Bonus auf das Bannen gegen Zaubersprüche, die gegen die Einheit gesprochen wird. Zielt ein Zauber nicht spezifisch auf eine Einheit mit Magieresistenz, zählt der Bonus auf den Bannwurf nur für die Einheit und sie wird gegebenenfalls nicht betroffen.

Beispiel: Ein Umkreiszauber betrifft drei Einheiten. Eine davon hat Magieresistenz 2. Der Zaubwurf beträgt 20, während der Bannwurf nur 18 ist. Die Einheit mit Magieresistenz 2 wird nicht betroffen, da ihr Ergebnis 20 erreicht. Die anderen beiden Einheiten werden weiterhin betroffen.

Einheiten mit der Sonderregel „Überfall“ müssen diese nicht nutzen, sie können stattdessen normal aufgestellt werden.

Einheiten und Modelle mit mehreren Waffen dürfen sich aussuchen, welche sie benutzen. Dies gilt auch, wenn sie magische Waffen und mundane Waffen tragen. Entscheide zu Beginn eines Nahkampfes, welche sie für den Rest des Nahkampfes nutzen. Ausgenommen davon sind nur Waffen, die nur im ersten Zug beim Angriff wirken (also Lanzen und Äquivalente). Diese dürfen in Runde eins genutzt werden, ehe in späteren Runden eine andere Waffe genutzt wird.

Hügel&Wälder sind unendlich hoch. Eine Einheit, die auf einem Hügel steht, kann über alles hinwegsehen und gesehen werden, das nicht ein Hügel, Wald, Gebäude oder Großes Ziel ist.

Vor-Spiel-Ablauf

Szenarienauswahl: Zu jedem Spiel stehen drei Szenarien zur Auswahl. Welche das spezifisch sind würfelt die Orga zu Beginn der Runde für alle Tische aus. Welche davon genau gespielt wird, wird an jedem Tisch separat entschieden.

Nachdem beide Armeen einander vorgestellt worden sind, würfeln beide SpielerInnen einen W6. Wer auch immer höher liegt darf nun eine Entscheidung treffen. Entweder legt die Person selbst zuerst ein Szenario fest, das NICHT gespielt wird und erhält dafür +1 auf den Wurf zur Seitenwahl, beim Platzieren von Kundschaftern und Bewegen der Vorhut. Oder die andere Person darf das tun.

Dann sind noch zwei Szenarien übrig. Davon sucht sich jetzt die andere Person eins aus, das ultimativ gespielt wird.

Sollte das Szenario einen gewissen Plattenaufbau erfordern und die derzeitige Platte gibt das nicht her, wird die Orga gerufen, die das so minimal wie möglich anpasst.

Zaubersprüche generieren: Die Zaubersprüche werden zeitgleich generiert.

Seitenwahl: Als erstes würfeln beide SpielerInnen je einen Würfel. Die Person, die diesen Wurf gewinnt, sucht sich aus, wer die Seite aussucht und damit mit dem Aufstellen beginnt.

Aufstellung: SpielerInnen stellen immer abwechselnd auf.

Erster Spielzug: Nach dem Zauber festgelegt wurden, alle Einheiten aufgestellt sind (inklusive Kundschaftern) und sich die Vorhut bewegt hat, würfeln beide SpielerInnen einen Würfel. Die Seite, die als erstes fertig aufgestellt hat (vor Kundschaftern), erhält +1 auf diesen Wurf. Die Person mit dem höheren Ergebnis sucht sich aus, wer beginnt.

Siegbedingung: Es geht immer nach Siegpunkten und selbst wenn eine Seite komplett ausgelöscht wird, wird es nicht ein automatisches 20:0. Die noch übrige Seite darf die übrigen Spielzüge nutzen, um eventuell Einheiten zu sammeln, Spielfeldviertel zu erobern, Szenarien zu gewinnen und dergleichen.

Sondersiegpunkte: Es gibt 100 Punkte, wenn der feindliche General am Ende ausgeschaltet ist; 100 Punkte für das Erobern und Halten der gegnerischen Armeestandarte; 25 Punkte für jede eroberte und gehaltene reguläre Standarte und 25 Punkte für jedes gehaltene Spielfeldviertel.

Szenarien

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.

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. Bei Gleichstand gewinnt niemand.

Szenario 2 - Verweigte 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. Wenn der Gegner dieses mit einer wertenden Einheit erobert und am Ende des Spiels hält, während sie nicht das des Gegners halten, verlieren sie das Szenario. 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 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 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 Vergrößerung zählen nicht dazu.

Szenario 9 - Das Ritual

Aufstellung: Bei der Seitenwahl wird sich keine Seite ausgesucht, sondern je ein Viereck, die gegenüberliegen. Dieser ist 24"x36" 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. Wer das als erstes schafft gewinnt. Dies kann nicht in Runde 1 passieren.

Szenario 10 - Schlacht der Champions

Aufstellung: Angriff bei Dämmerung

Missionsziel: Wer am Ende des Spiels die meisten Champions (nicht Charaktermodelle), aber mindestens 4 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 gelten als zwei.

Szenario 12 - Der Botschafter

Aufstellung: Blut und Ruhm

Missionsziel: Beide Spieler erhalten ein Infanteriemodell, den Botschafter. Dieser hat das folgendes 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 Tiermenschen 5, 3, 3, 6 (Ungor) oder 5, 4, 3, 7 (Gor)

*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.

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