

Dogs of War Missionen

für beliebige Spielerzahl

Ablauf:

1. Bestimmen der Gegner (max. 3 Spieler pro Szenario)
2. Pro Spieler eine Mission zufällig bestimmen (doppelte neu)
3. Missionsauswahl
 - a. Reihenfolge der Confrontationen festlegen
 - b. In dieser Reihenfolge wählen die beteiligten Spieler jeder Confrontation gemäß den normalen Regeln (milit. Berater berücksichtigen) ihre Mission aus den möglichen Missionen (siehe 2)
 - c. Innerhalb jeder Confrontation Angreifer und Verteidiger bestimmen (milit. Berater berücksichtigen), sofern nötig
4. Gelände
 - a. Nur bei 3 Spielern: Aufstellungsschablone platzieren
 - b. missionsspezifisches Gelände platzieren
 - c. zufällig bestimmen, wer mit dem Geländeaufbau beginnt
 - d. reihum platzieren die Spieler Gelände, maximal 3 Geländeteile pro Spieler (2 bei 3 Spielern)
5. Würfelwurf entscheidet, welcher Spieler sich zuerst seine Aufstellungszone aussuchen darf
6. Aufstellung
7. nur bei 3 Spielern: Aufstellungsschablone entfernen
8. Confrontation spielen

Missionstabelle (W20):

1) Objektsicherung	3
2) Invasion	3
3) Eroberung	3
4) Vernichtung	4
5) Blutbad	4
6) Attentat	5
7) Kopfgeld	5
8) Plünderung	6
9) Schädeljagd	6
10) Überfall	7
11) Hinterhalt	8
12) Die drei Brücken	8
13) Eskorte	9
14) Jagdzeit	9
15) Kraft des Lebens	9
16) Brandstifter	10
17) Timber!	10
18) Eierjagd	11
19) Der Zirkel der Versklavten	12
20) Erzfeinde	13

Kompensation bei 3 Spielern: Für die Ermittlung der Kompensationspunkte und der Kampftrupp-Differenzen werden beide schwächeren Kampftrupps mit der stärksten verglichen. Der stärkste vergleicht sich mit dem zweitstärksten Kampftrupp.

Aufstellung Schlachtlinie:

- 2 Spieler: Platte (1,2x0,6m) längs. Auf beiden Seiten der Mittellinie 15cm neutrale Zone, gefolgt von 35cm Aufstellungszone.
- 3 Spieler: Schablone

Dauer: Abhängig vom Durchschnittswert der beteiligten Kampftrupps.

- bis 150 AP: 3 Runden
- 151 bis 250 AP: 4 Runden
- 251 bis 350 AP: 5 Runden
- 351 AP und mehr: 6 Runden

Beträgt der Unterschied (nach Kompensation) mehr als 20 AP, darf der Spieler mit der geringeren Punktzahl vor der Aufstellung verkünden, dass das Spiel um eine Runde verlängert wird.

Rückzug bei 3 Spielern: Zieht sich ein Spieler zurück, werden seine Figuren entfernt. Die anderen beiden Spieler führen das Spiel fort.

Siegbedingungen bei 3 Spielern: Gewinnt ein Spieler das Spiel, sind beide anderen Spieler automatisch Verlierer. Haben zwei Spieler die gleiche Zahl SP und mehr als der dritte, haben diese beiden Spieler ein Unentschieden erreicht, der dritte Spieler verliert.

Version History

Ver 1.1 (27/07/06)

- neue Mission: Kraft des Lebens
- Eskorte: die Geiseln müssen das Spielfeld über eine beliebige (nicht mehr die hintere) Kante der gegnerischen Aufstellungszone verlassen

Ver 1.2 (01/08/06)

- zwei neue Mission: Der Zirkel der Versklavten und Erzfeinde
- in Missionen benötigte Profile neu angeordnet (nicht mehr im Text, sondern am Ende der Missionsbeschreibung)
- Artefaktlinks eingefügt
- Figurenlinks eingefügt
- Anordnung der Missionen verändert

OBJEKTSICHERUNG (Regelbuch Dogs of War)

Situation: Alle Spieler sind Angreifer.

Vor dem Aufmarsch platziert jeder Spieler (Gewinner der Taktikprobe beginnt) 2 Marker in der gegnerischen Aufstellungszone (Höchststufe 0, max. 20 cm von der Mittellinie, mind. 25 cm voneinander, an einem Punkt, den jede Figur erreichen kann). Bei 3 Spielern platziert jeder Spieler einen Marker in jeder gegnerischen Aufstellungszone. Jeder Marker repräsentiert den Mittelpunkt einer Kontrollzone mit 10 cm Radius.

Aufstellung: Schlachtreihe.

Ziel: Objekte einnehmen.

Siegbedingungen:

- Kontrolle über ein Objekt in der eigenen Aufstellungszone: 1 SP
- Kontrolle über Objekt in der gegnerischen Aufstellungszone: 2 SP

Bonus: Jeder Kämpfer, der am Ende des Spiels in der Kontrollzone eines Objektes steht, das seine Seite kontrolliert, erhält 5 EP.

Zieht sich eine (bei drei Spielern zwei) Seite zurück, erhält jeder siegreiche Kämpfer auf dem Schlachtfeld den Bonus, egal, wo er auf dem Schlachtfeld steht.

INVASION (Regelbuch Dogs of War)

Situation: Angreifer (bei 3 Spielern 2 Angreifer) und Verteidiger.

Das Schlachtfeld ist in Sektoren gleicher Größe unterteilt, deren Zahl vom Verteidiger bestimmt wird: 1-3: 4 Sektoren. 4-6: 6 Sektoren.

Die Grenzen der Sektoren werden während des Spiels nicht dargestellt, jeder Spieler muss selber abschätzen, wo sich die Sektoren befinden.

Aufstellung: Der Verteidiger verteilt seine Figuren frei auf dem gesamten Schlachtfeld. Der Angreifer kann seine Kundschafter anschließend platzieren.

Die restlichen Kämpfer des Angreifers betreten das Schlachtfeld erst in der ersten Runde über eine beliebige Spielfeldkante, wenn sie aktiviert werden. Angreifer, die auf diese Art das Spielfeld betreten, können in derselben Runde keine Angriffe durchführen.

Am Ende der ersten Runde müssen alle Figuren auf dem Schlachtfeld stehen.

Ziel: Möglichst viele Sektoren kontrollieren.

Siegbedingungen: Die Seite, die am Ende des Spiels die meisten Sektoren kontrolliert, gewinnt.

Bonus: Jede Figur im Kontrollbereich eines Sektors, der von seiner Seite kontrolliert wird, erhält 5 EP. Bei einem Rückzug einer Seite (zweier Seiten beim Spiel mit 3 Spielern) erhält die andere Seite für jede Figur auf dem Schlachtfeld diesen Bonus, auch wenn sie keinen Sektor kontrolliert.

EROBERUNG (Regelbuch CO3)

Situation: Alle Spieler sind Angreifer.

Aufstellung: Schlachtreihe.

Ziel: Die Spieler müssen die neutrale Zone und die Aufstellungszonen besetzen.

Siegbedingungen: Die Spieler erhalten SP für die Zonen, die sie kontrollieren.

- Eigene Aufstellungszone: 1 SP.
- Neutrale Zone: 2 SP.
- Gegnerische Aufstellungszone: 3 SP.

Bonus: Jeder Spieler erhält 4 RP für jede Zone, die er kontrolliert.

VERNICHTUNG (Regelbuch Dogs of War)

Situation: Angreifer und Verteidiger (2 Angreifer beim Spiel mit 3 Spielern). Pro 100 angefangene A.P. des Angreiferkampftrupps wird ein Missions-Geländeteil platziert (max. 4, max. 6 bei 3 Spielern). Der Angreifer wählt die Geländeteile frei aus folgender Liste (bei 3 Spielern wählen beide Angreifer abwechselnd, Gewinner der Taktikprobe beginnt):

Beginnend mit dem Verteidiger (Angreifer in zufälliger Reihenfolge) werden alle Missions-Geländeteile in einer 30 cm breiten Zone um die Mittellinie und im Abstand von mindestens 10 cm voneinander und 5 cm von anderen Geländeteilen platziert.

Während des Kampfes können die Basen nicht betreten werden.

Sonderregel für 2 Spieler: Der Angreifer erhält eine zusätzliche Kompensationskarte, die ihn 0 Punkte kostet. Die Dauer des Kampfes wird um eine Runde erhöht.

Sonderregel für 3 Spieler: Der Verteidiger erhält eine zusätzliche Kompensationskarte, die ihn 0 Punkte kostet.

Aufstellung: Jenseits der Mittelzone befindet sich auf beiden Seiten eine 20 cm breite neutrale Zone, dann folgen 25 cm Aufstellungszone. Bei 3 Spielern beginnt jeder Angreifer auf einer Seite.

Ziel: Der Angreifer muss die Missions-Geländeteile zerstören.

Siegbedingungen:

- Jedes erfolgreich zerstörte Missions-Geländeteil: 1 SP für die Angreifer.
 - Jedes Missions-Geländeteil, das nicht zerstört ist, aber mehr als die Hälfte seiner SP verloren hat: keine Siegpunkte.
 - Jedes Missions-Geländeteil, das nicht mehr als die Hälfte seine SP verloren hat: 1 SP für den Verteidiger.
- Haben die Angreifer mehr SP als der Verteidiger, gewinnt der Angreifer, der mehr Missions-Geländeteilen den letzten SP geraubt hat.

Bonus: Alle Kämpfer auf dem Missionsblatt (auch die tödlich verletzten) erhalten Bonus-EP, abhängig vom Zustand der Geländeteile. Wurde ein Geländeteil zerstört, erhält der Angreifer die EP, der dem Geländeteil den letzten SP geraubt hat. Hat ein Geländeteil nicht mehr als die Hälfte seine SP verloren, erhält der Verteidiger die EP. Die Menge an EP hängt vom Geländeteil ab: Götzenbild 2, Mystischer Altar 3, Heiliger Tempel 4. Hat sich der Verteidiger vor Spielende zurückgezogen, gelten alle Geländeteile als zerstört; für alle nicht vorher schon zerstörten Geländeteile erhalten beide Angreifer EP (sofern sich nicht ein Angreifer selbst zurückgezogen hat).

Ziehen sich beide Angreifer zurück, erhält der Verteidiger EP gemäß dem aktuellen Zustand der Geländeteile.

Profile:

Götzenbild: 1 Kreaturenbasis/normale Größe. WID 8. SP 6. Unveränderlich.

Mystischer Altar: 2 Kreaturenbasen/große Größe. WID 10. SP 7. Unveränderlich.

Heiliger Tempel: 4 Kreaturenbasen/sehr große Größe. WID 12. SP 8. Unveränderlich.

BLUTBAD (Regelbuch CO3)

Situation: Alle Spieler sind Angreifer.

Aufstellung: Schlachtreihe.

Ziel: Jeder Spieler muss so viele gegnerische Kämpfer erledigen wie möglich.

Siegbedingungen: Wer am Ende des Spiels das Spielfeld kontrolliert, gewinnt.

Bonus: Jeder überlebende Kämpfer erhält 4 EP.

ATTENTAT (Regelbuch Dogs of War)

Aufstellung: Angreifer und Verteidiger (2 Verteidiger bei 3 Spielern). Die Verteidiger müssen jeweils einen Botschafter beschützen.

Aufstellung: Der Botschafter wird wie eine normale Figur aufgestellt.

2 Spieler: Schlachtreihe.

3 Spieler: Schlachtreihe wie bei 2 Spielern. Die Seite der Angreifer wird längs geteilt. Jeder Angreifer beginnt auf einer Seite. Zwischen den Angreifern muss eine neutrale Zone von 10 cm bleiben.

Ziel: Der Angreifer muss die Botschafter ausschalten. Die Verteidiger müssen ihre Botschafter über eine Kante der Aufstellungszone des Angreifers vom Spielfeld bringen, bevor dem anderen Angreifer das gleiche gelingt.

Siegbedingungen bei 2 Spielern:

Fieht der Botschafter über eine Kante der neutralen Zone oder der Aufstellungszone des Verteidigers, endet das Spiel sofort als Unentschieden.

Entkommt der Botschafter über eine Kante in der Aufstellungszone des Angreifers, endet das Spiel am Ende der Runde mit einem Sieg für den Verteidiger.

Wird der Botschafter ausgeschaltet, endet das Spiel am Ende der Runde mit einem Sieg für den Angreifer.

In allen anderen Fällen endet das Spiel unentschieden.

Siegbedingungen bei 3 Spielern:

B1: Botschafter von Verteidiger 1, B2: Botschafter von Verteidiger 2.

a/b/c = Verteidiger 1/Verteidiger 2/Angreifer.

S Sieg, U Unentschieden, N Niederlage.

	B2 entkommt	B2 flieht	B2 stirbt
B1 entkommt	*/*/N	S/N/N	S/N/U
B1 flieht	N/S/N	U/U/U	U/N/S
B1 stirbt	N/S/U	N/U/S	N/N/S

* Es gewinnt der Verteidiger, dessen Botschafter zuerst entkommen ist, für den anderen endet das Spiel unentschieden.

In allen anderen Fällen endet das Spiel unentschieden.

Bonus: Die Kompanie des Siegers erhält 10 RP.

Profile:

Botschafter: BEW 10. INI 3. ANG/STÄ 0/1. VER/WID 3/5. MUT 3. DIS 3.

Normale Größe. Infanteriebasis. Passives Individuum. Wert 5.

http://www.phyxx.de/details_fi.php?id=962&volk=andere

KOPFGELD (Regelbuch CO3)

Situation: Alle Spieler sind Angreifer.

Aufstellung: Schlachtreihe.

Ziel: Jeder Spieler muss das teuerste Modell seiner Gegner ausschalten.

Siegbedingungen: Der Spieler, dessen teuerstes Modell am Ende des Spiels noch lebt, gewinnt.

Bonus: Der Sieger erhält 10 RP.

PLÜNDERUNG (Regelbuch Dogs of War)

Situation: Alle Spieler sind Angeifer. Es werden 2 Würfel geworfen: 1-2: 4. 3-4: 5. 5-6: 6. Der höhere Wert gibt die Zahl der Juwelen an, der niedrigere die Zahl der wertlosen Glasperlen. Die Marken werden verdeckt gemischt.

Nach dem Aufmarschwurf legen alle Spieler abwechselnd (beginnend mit dem Sieger der Aufmarschwurfes) die Marker verdeckt in die neutrale Mittelzone. Alle Marken müssen so platziert werden, dass sie von allen Kämpfern erreichbar sind, und mindestens 5 cm Abstand zueinander halten.

Aufstellung: Schlachtreihe.

Ziel: Die Marken werden wie Kriegsbeute eingesammelt. Nimmt ein Kämpfer eine Marke auf, darf der Spieler sich diese Marke verdeckt ansehen. Jeder Kämpfer kann nur eine Marke tragen.

Siegbedingungen: Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Juwelenmarken besitzt, gewinnt.

Bonus: Für jede Juwelenmarke im Besitz erhält der Spieler RP, deren Höhe abhängig von einem Würfelwurf ist. 1-2: 3 RP. 3-4: 6 RP. 5-6: 10 RP.

Ziehen sich alle Seiten bis auf eine zurück, erhält die verbliebene Seite alle Marken.

SCHÄDELJAGD (Cry Havoc 8)

Situation: Alle Spieler sind Angreifer. Jeder Spieler erhält 5 Marken, die reihum (beginnend mit dem Verlierer der Taktikprobe) nach dem Aufmarsch in der neutralen Mittelzone platziert werden (mind. 10 cm Abstand voneinander). Keine Figur darf im Verlaufe des Spiels eine solche Marke betreten.

Aufstellung: Schlachtlinie.

Sonderfall: Wird die Karte ‚Entweihung‘ gespielt, erscheinen keine Ewigen Wächter, sondern zusätzliche Verdammte Krieger.

Ziel: Jeder besiegte Verdammte Krieger hinterlässt einen Schädel, der eingesammelt werden muss.

Zu Beginn jeder Aktivierungsphase wird ein W6 für jede Marke geworfen: auf 4+ wird die Marke gegen ein Infanteriemodell getauscht. Dieser Verdammte Krieger wird so nah wie möglich an den Standort der Marke platziert, ohne mit einer Figur in Kontakt zu sein. Anschließend bewegt er sich 7,5 cm auf die nächste Figur, die kein Verdammter Krieger ist, zu und verwickelt diese, wenn möglich.

Wird ein Verdammter Krieger ausgeschaltet, wird eine neue Marke, die seinen Schädel darstellt, an diesem Ort platziert. Die Schädel können gemäß den Regeln für Kriegsbeute aufgesammelt werden. Jeder Kämpfer kann bis zu 3 Schädel tragen.

Siegbedingungen: Jeder Schädel gibt einen Siegpunkt.

Bonus: Jeder Spieler erhält 3 RP für jeden Schädel, den er besitzt. Ziehen sich alle Gegner zurück, erhält der verbliebene Spieler alle Schädel auf dem Schlachtfeld.

Profile:

Verdammter Krieger: BEW 7,5. INI 0. ANG/STÄ 3/4. VER/WID 0/5. FUR 5. DIS -.

Lebender Toter. Infanteriebasis. Normale Größe. Neutraler Kämpfer. Wert 6.

http://www.phyxx.de/details_fi.php?id=987&volk=andere

ÜBERFALL (Regelbuch Dogs of War)

Situation: Angreifer und Verteidiger (2 Angreifer bei 3 Spielern). Auf beiden Seiten der Mittellinie befindet sich 15 cm tief die Aufstellungszone des Verteidigers. Innerhalb dieser Zone platziert er 4 (6 bei drei Spielern) Zelte (mind. 10 cm Abstand voneinander, der Eingang darf nicht versperrt sein). Innerhalb der Zelte platziert er geheim 4 (6 bei drei Spielern) Marker auf Infanteriebasen, von denen drei (4 bei drei Spielern) identisch sein müssen und Händler darstellen. Die vierte (fünfte und sechste bei drei Spielern) stellt eine Schatzkiste dar. Jedes Zelt hat eine 5 cm breite Öffnung (Größe: groß) an einer Seite. Verliert ein Zelt durch einen Nahkampfangriff SP, verursacht die Attacke an dieser Stelle eine weitere 5 cm große Öffnung, ohne das Zelt zu zerstören. Auf diese Weise verursachte Öffnungen erlauben es Kämpfern, das Zelt zu betreten und zu verlassen, blockieren aber die Sichtlinie.

Kämpfer mit „Bewusstsein“ dürfen verdeckt unter die Marken in einem Zelt schauen, sobald sie sich ihnen auf 20 cm genähert haben.

Der Angreifer kann Marken in den Nahkampf verwickeln, auch wenn sie noch nicht aufgedeckt wurden.

Sonderregel für 2 Spieler: Bei 2 Spielern erhöht sich die Dauer um 1.

Sonderregel für 3 Spieler: Der Verteidiger erhält eine zusätzliche Kompensationskarte, die ihn 0 Punkte kostet.

Aufstellung: Auf beiden Seiten der Aufstellungszone des Verteidigers schließt sich eine 20 cm breite neutrale Zone an, auf die die 25 cm tiefe Aufstellungszone des Angreifers folgt.

Der Verteidiger stellt seine Kämpfer zuerst auf (ausgenommen Kundschafter). Anschließend platziert der Angreifer seine Figuren (außer Kundschafter). Dann platziert der Verteidiger seine Kundschafter, schließlich der Angreifer.

Bei 3 Spielern beginnt jeder Angreifer auf einer Seite. Seitenwahl und Reihenfolge der Aufstellung bestimmt der Aufmarschwurf.

Ziel: Der Angreifer muss die Händler ausfindig machen und eliminieren.

Eine Marke darf aufgedeckt werden, sobald ein Angreifer das Zelt betritt, in dem sie liegt. Wird die Schatzkiste aufgedeckt, bleibt die Marke liegen, wo sie ist. Aufgedeckte Händler-Marken werden gegen Fußsoldaten getauscht.

Siegbedingungen:

- Jeder ausgeschaltete Händler: 4 SP für den Angreifer, der ihn ausgeschaltet hat.
- Jeder lebende Händler: 2 SP für die Seite, die das Zelt kontrolliert (es zählen nur Kämpfer, deren gesamte Basis sich im Zelt befindet).
- Jeder lebende Händler in einem Zelt, das von niemandem kontrolliert wird: 1 SP für den Verteidiger.

Bonus: Am Ende des Spiels erhält die Seite, die das Zelt mit der Schatztruhe kontrolliert, zusätzliche RP.

- Ist diese Seite siegreich: 10 RP.
- Erreicht die Seite ein Unentschieden: 6 RP.
- Ist die kontrollierende Seite unterlegen: 3 RP.

Im Falle des Rückzuges aller gegnerischen Seiten erhält der verbliebene Spieler den vollen Bonus, auch wenn er das Zelt nicht kontrolliert.

Profile:

Zelt: Basis 10 x 10 cm Quadrat oder Kreis mit 10 cm Radius. Größe groß. WID 2. SP speziell.

Händler: BEW 0. INI 3. ANG/STÄ 0/1. VER/WID 3/5. MUT 2. DIS 1.

Normale Größe. Infanteriebasis. Immunität/FUR. Passives Individuum. Gehört keinem Volk an. Wird nicht durch eine Karte repräsentiert. Zählt nicht zur Kompaniestärke. Wert 5.

http://www.phyxx.de/details_fi.php?id=963&volk=andere

HINTERHALT (Cry Havoc 8)

Situation: Angreifer und Verteidiger (2 Angreifer bei 3 Spielern). Der Verteidiger muss 5 Abgesandte beschützen. Das Schlachtfeld ist eine Felsschlucht, deren Seiten zu steil sind, um sie zu erklimmen. Niemand kann das Schlachtfeld seitlich verlassen. Flieht ein Kämpfer gegen diese Barriere, führt ihn seine weitere Bewegung an ihr entlang.

Aufstellung: Auf beiden Seiten der Mittellinie erstreckt sich 15 cm tief die Aufstellungszone des Verteidigers. Nach 10 cm neutraler Zone folgt auf beiden Seiten 35 cm Aufstellungszone des Angreifers. Das Schlachtfeld ist nur 50 cm breit. Bei 3 Spielern beginnt jeder Angreifer in einer Aufstellungszone (Aufmarschwurf entscheidet).

Sonderregel für 3 Spieler: Der Verteidiger erhält eine zusätzliche Kompensationskarte, die ihn 0 Punkte kostet.

Ziel: Der Angreifer muss die Abgesandten gefangen nehmen oder töten. Der Verteidiger muss dies verhindern.

Siegbedingungen: Am Ende des Spiels wird um jeden überlebenden Abgesandten eine Kontrollzone mit 15 cm Radius gebildet.

- Kontrolliert ein Angreifer diese Zone, erhält er 4 SP.
- Kontrolliert der Verteidiger diese Zone, erhält er 6 SP.
- Jeder tote Botschafter gibt jedem Angreifer 1 SP.
- Botschafter, die geflohen sind oder von niemandem kontrolliert werden, geben keine SP.

Bonus: Jeder Kämpfer, der sich am Ende des Spiels in der Kontrollzone wenigstens eines Botschafters befindet, den seine Seite kontrolliert, erhält 5 EP. Haben sich alle Gegner zurückgezogen, erhalten alle Figuren des verbliebenen Spielers auf dem Schlachtfeld den Bonus.

Profile:

Abgesandter: BEW 10. INI 3. ANG/STÄ 0/1. VER/WID 3/5. FUR 2. DIS 3.

Normale Größe. Infanteriebasis. Passives Individuum. Wert 5.

http://www.phyxx.de/details_fi.php?id=964&volk=andere

DIE DREI BRÜCKEN (CORD Turniermissionen 05/06)

Situation: Alle Spieler sind Angreifer.

2 Spieler: Es wird über die Breite der Platte gespielt. Entlang der Mittellinie befindet sich ein unpassierbarer Fluss, dessen Breite der Länge einer Confrontationkarte entspricht. In der Mitte des Schlachtfeldes sowie 10 cm von beiden Rändern entfernt werden jeweils 2 aneinander liegende Confrontationkarten quer auf dem Fluss platziert. Diese Karten stellen die Brücken dar. In der Mitte zwischen den Brücken wird jeweils eine einzelne Confrontationkarte platziert, die eine Furt darstellt.

3 Spieler: Entlang der Mittellinien zwischen jeweils zwei Aufstellungszonen fließt ein unpassierbarer Fluss, dessen Breite der Länge einer Confrontationkarte entspricht. In der Mitte des Spielfeldes (dort, wo sich die drei Flüsse treffen) befindet sich eine Furt (6 cm Durchmesser). 15 cm vom Mittelpunkt des Schlachtfeldes entfernt werden auf jedem Flussarm aneinander liegend zwei Confrontationkarten quer platziert, die die Brücken darstellen.

Furten gelten als schwieriges Gelände und erfordern doppelte Bewegungskosten.

Aufstellung: Schlachtreihe.

Ziel: Die Spieler müssen versuchen, die Brücken zu kontrollieren.

Siegbedingungen: Der Spieler, der die meisten Brücken kontrolliert, gewinnt.

Bonus: Jedes siegreiche Modell, das am Spielende in der Furt steht, erhält 4 EP.

ESKORTE (CORD Turniermissionen 05/06)

Situation: Alle Spieler sind Angreifer. Jeder Spieler kontrolliert 2 Geiseln (keine Karte). Während der Aufmarschphase muss jeder Spieler zwei Karten aus seinem Kampftrupp wählen, die die Begleiter der Geiseln darstellen. Jeder Begleiterkarte wird eine Geisel zugewiesen. Die Begleiter müssen Krieger sein, die sich auf Höhenstufe 0 bewegen.

Die Geiseln werden bewegt, wenn die Karte ihrer Begleiter gespielt wird. Die Geiseln bewegen sich immer vor den Begleitern. So lange die Geisel lebt, können die Begleiter nur Figuren angreifen, die sich in 10 cm um die Geisel befinden. Sagen sie keinen Angriff an, müssen sie ihre Bewegung in 10 cm um die Geisel beenden. Befindet sich ein Begleiter im Nahkampf, muss er versuchen sich zu lösen. Befindet sich ein Begleiter zu weit entfernt, um seine Bewegung in 10 cm um eine Geisel zu beenden, muss er sich so nah wie möglich an sie heran bewegen.

Sobald die zu beschützende Geisel nicht mehr auf dem Spielfeld ist, sind diese Beschränkungen hinfällig.

Aufstellung: Schlachtreihe.

Ziel: Jeder Spieler muss seine Geiseln über eine Kante der Aufstellungszone eines Gegners bewegen.

Siegbedingungen:

- 1 SP für den Spieler, der zuerst eine Geisel gerettet hat
- 1 SP pro in Sicherheit gebrachter Geisel
- 1 SP für den Spieler, bei dem noch die meisten Begleiter (in AP) leben.

Bonus: Jede Figur, die eine Geisel ausschaltet, erhält 10 EP.

Profile:

Geisel: BEW 10. INI 2. ANG/STÄ 1/3. VER/WID 3/4. MUT 6. DIS bester Wert des Kampftrupps -1. Tapferkeit. Überlebensinstinkt. Söldner. Passives Individuum. Normale Größe. Infanteriebasis. Wert 8.
http://www.phyxx.de/details_fi.php?id=888&volk=andere

JAGDZEIT (CORD Turniermissionen 05/06)

Situation: Alle Spieler sind Angreifer.

Aufstellung: Schlachtreihe.

Ziel: Jeder Spieler muss möglichst viele Gegner ausschalten und gleichzeitig seine eigenen Verluste minimieren.

Siegbedingungen: Jeder Spieler addiert die Verluste, die seine Gegner erlitten haben, und zieht davon die Summe seiner eigenen Verluste ab. Der Spieler mit dem höchsten Endwert gewinnt.

Bonus: Die Figur, die einen feindlichen Hauptmann ausschaltet, erhält 10 EP pro Hauptmann.

KRAFT DES LEBENS (by wrathlord)

Situation: Alle Spieler sind Angreifer. In der Schlachtfeldmitte sowie jeweils in der Mitte der imaginären Linie, die die Aufstellungszone der Spieler nach vorne begrenzt, steht ein Waldgeist. Der Kampf findet im Wald statt, daher gelten alle Figuren bzgl. FER-Angriffen als in Deckung befindlich (Schwierigkeit +1).

Aufstellung: Schlachtreihe.

Ziel: Jeder Spieler muss möglichst viele Waldgeister kontrollieren. Jeder Waldgeist hat einen Kontrollradius von 5 cm.

Siegbedingungen: Jeder kontrollierte Waldgeist gibt einen Siegpunkt.

Bonus: Für jeden kontrollierten Waldgeist erhält die Kompanie 2W6 Erfahrungspunkte, die frei unter den Kämpfern verteilt werden können, die an der Mission teilgenommen haben.

BRANDSTIFTER (CORD Turniermissionen 05/06)

Situation: Angreifer und Verteidiger (2 Angreifer bei 3 Spielern). Auf beiden Seiten der Mittellinie befindet sich 15 cm tief die Aufstellungszone des Verteidigers. In der Mitte der Zone sowie auf der Mittellinie 10 cm vom Rand entfernt befinden sich insgesamt 3 Hütten (Confrontationkarten, quer zur Mittellinie, große Größe).

Sonderregel für 3 Spieler: Der Verteidiger erhält eine zusätzliche Kompensationskarte, die ihn 0 Punkte kostet.

Aufstellung: Auf beiden Seiten der Aufstellungszone des Verteidigers schließt sich eine 20 cm breite neutrale Zone an, auf die die 25 cm tiefe Aufstellungszone des Angreifers folgt.

Der Verteidiger stellt seine Kämpfer zuerst auf (ausgenommen Kundschafter). Anschließend platziert der Angreifer seine Figuren (außer Kundschafter). Dann platziert der Verteidiger seine Kundschafter, schließlich der Angreifer.

Bei 3 Spielern beginnt jeder Angreifer auf einer Seite. Seitenwahl und Reihenfolge der Aufstellung bestimmt der Aufmarschwurf.

Der Angreifer erhält 2 Fackelmarker – einen davon muss er offen zuteilen, den zweiten ordnet er geheim einer Figur zu. Bei drei Spielern erhalten beide Angreifer einen geheimen Fackelmarker. Geheime Fackelmarker müssen bei Einsatz der Fackel, spätestens aber zu Beginn der dritten Runde, offen gelegt werden.

Eine Figur kann nicht mehr als eine Fackel tragen. Fackeln folgen den Regeln für Kriegsbeute. Der Verteidiger kann Fackeln auf keine Art und Weise unter Kontrolle bringen.

Ziel: Die Angreifer müssen die Hütten in Brand stecken und gleichzeitig die einzigen sein, die Fackeln besitzen. Beendet eine Figur mit Fackelmarker ihre Bewegung in Kontakt mit einer Hütte, wird sofort ein Brandmarker auf der Hütte platziert.

Am Ende jeder Runde wird ein zusätzlicher Brandmarker auf jede brennende Hütte gelegt. Außerdem wird die Kampfkraft von Figuren beider Seiten, die mit der Hütte in Kontakt stehen, verglichen. Hat der Angreifer die höhere Kampfkraft, wird für jeden Punkt Differenz ein zusätzlicher Marker auf die Hütte gelegt. Hat der Verteidiger den höheren Wert, wird für jeden Punkt Differenz ein Marker entfernt, bis die Hütte gelöscht ist.

Siegbedingungen: Angreifer erhalten 1 SP für jede brennende Hütte. Der Verteidiger erhält 2 SP für jede nicht brennende Hütte.

Haben bei mehreren Angreifern die Angreifer mehr SP als der Verteidiger, gewinnt der Angreifer, der mehr Fackelmarker kontrolliert.

Bonus: Jede überlebende Figur der siegreichen Seite erhält 2 EP.

TIMBER! (CORD Turniermissionen 05/06)

Situation: Alle Spieler sind Angreifer. In der Mitte des Schlachtfeldes wird ein Baum platziert. Anschließend platziert jeder Spieler 4 weitere Bäume (max. 5 cm von der Mittellinie (bei 3 Spielern max. 5 cm von der Mittellinie zwischen zwei aneinander liegenden Aufstellungszonen) und 10 cm vom nächsten Baum entfernt). Jeder Baum wird als Geländeteil behandelt (WID 8, SP 4, große Größe, Unveränderlich).

Aufstellung: Schlachtreihe. Bei 2 Spielern wird über die Breite der Spielfläche gespielt.

Ziel: Die Spieler müssen die Bäume fällen. Jeder gefällte Baum wird durch einen Holzmarker ersetzt, der gemäß den Regeln für Kriegsbeute eingesammelt werden kann. Jede Figur kann bis zu zwei Holzmarker tragen.

Siegbedingungen: Der Spieler, der am Spielende die meisten Holzmarker kontrolliert, gewinnt.

Bonus: Jeder Spieler erhält 3 RP für jeden kontrollierten Holzmarker.

EIERJAGD (Cry Havoc 8)

In diesem Szenario kann ein Spieler den Tarascus spielen. Seine Kompanie nimmt in diesem Fall nicht am Szenario teil.

Außerdem ist die Zahl der möglichen teilnehmenden Kompanien nicht beschränkt.

Situation: In der Mitte des Spielfeldes befindet sich das Nest des Tarascus (5 cm Durchmesser). Um dieses Nest befindet sich eine 0 x 80 cm große neutrale Zone.

Aufstellung: Angrenzend an die neutrale Zone liegen am Schlachtfeldrand die gleichmäßig verteilten Aufstellungszonen der Spieler.

Übernimmt ein Spieler den Tarascus, darf nur er drei Geländeteile in der neutralen Zone platzieren (40 cm Abstand voneinander).

Die Tarascusfamilie muss innerhalb 30 cm um das Nest platziert werden. Die Familie besteht aus dem Tarascus, 2 Brontopsreitern und 3 Dirztigern. Die Platzierung erfolgt abwechselnd (Aufmarschwurf entscheidet, wer beginnt), wenn kein Spieler den Tarascus übernimmt. In diesem Fall werden alle Mitglieder der Tarascusfamilie als neutrale Kämpfer betrachtet. Der Tarascus nutzt zu Beginn der Runde immer seine Spezialfähigkeit „Gebrüll“ und für Sturmangriffe immer „Sturmlauf des Tarascus“. Zu Beginn der Nahkampfphase setzt er „Zur Seite Fegen“ und „Zuschnappende Kiefer des Tarascus“ (gegen die Maximalzahl möglicher Ziele) ein.

Sonderregeln: Im Nest des Tarascus befinden sich 5 Marken, die Tarascuseier darstellen. Beendet ein Krieger seine Bewegung in Kontakt mit dem Nest, kann er eine Marke an sich nehmen. Jede Figur kann nur eine Marke tragen (der Tarascus zwei) und am Ende seiner Bewegung ablegen.

Die Tarascusfamilie kann keine Eier aus dem Nest nehmen.

Ein Kämpfer, der ein Ei trägt, erleidet einen Abzug von -1 auf INI, ANG und VER (kumulativ) und kann nicht von Zaubern oder Wundern profitieren, die seine Bewegung erhöhen oder ihm zu fliegen erlauben.

Übernimmt kein Spieler den Tarascus, ignoriert die Tarascusfamilie die Eier.

Siegbedingungen:

- Jedes kontrollierte Ei gibt 1 SP.
- Jedes Ei, das sich noch im Tarascus-Nest befindet, gibt dem Taracusspieler 2 SP.

Bonus: Für jedes Ei, das eine Kompanie am Ende des Spiels besitzt, kann sie sich einen der folgenden Effekte auswählen:

- **Ei verkaufen:** Die Kompanie erhält 5W6 + 10 RP.
- **Essenz des Titanen:** Ein Krieger erhält so viele EP wie nötig, um einen Punkt STÄ oder WID zu steigern (wenn das Maximum noch nicht erreicht wurde). Diese EP müssen sofort ausgegeben werden.
- **Tarascustrank:** Ein Krieger erhält das Artefakt ‚Tarascustrank‘.

Profile:

Tarascustrank: http://www.phyxx.de/details_ar.php?id=638

Tarascus: http://www.phyxx.de/details_fi.php?id=681&volk=orks

Brontops: http://www.phyxx.de/details_fi.php?id=639&volk=orks

Tiger der Dirz: http://www.phyxx.de/details_fi.php?id=251&volk=dirz

DER ZIRKEL DER VERSKLAVTEN (Cry Havoc! #9)

Situation: Alle Spieler sind Angreifer. In der Mitte des Spielfeldes steht der Dolmen des Eschil. Sechs kleinere Steine (neun bei drei Spielern) werden im Kreis um den Dolmen platziert. Diese Steine müssen 5 cm Abstand vom Dolmen und alle ungefähr den gleichen Abstand voneinander haben.

Aufstellung: Schlachtreihe.

Dauer: Die Spieldauer wird nicht wie üblich bestimmt. Stattdessen endet das Spiel eine Runde nachdem Eschil besiegt wurde.

Ziel: Das finale Ziel dieser Mission ist es, den bösen Geist von Eschil Avenar zu besiegen den Ring zu erlangen, der ihn an die Mächte der Finsternis bindet. Um den Ring zu erlangen, bedarf es einiger vorhergehender Schritte.

Stehende Steine: Die stehenden Steine schützen den Dolmen, indem sie dessen WID erhöhen. Außerdem setzen die Steine Totengeister frei. Ab der zweiten Spielrunde erscheint zu Beginn jeder Runde (direkt nach dem Bilden des Kartenstapels) ein Totengeist für jeden nicht zerstörten stehenden Stein. Der Totengeist wird sofort in Kontakt mit der nicht neutralen Figur platziert, die dem Stein am nächsten steht. Dies gilt als Verwicklung. Patz der Verwickelte seinen MUT-Test, muss er nicht fliehen, da er schon in Kontakt mit dem Totengeist steht.

Der Dolmen: Sobald der Dolmen zerstört ist, ist der Geist von Eschil befreit. In der folgenden Versorgungsphase übernimmt Eschil automatisch die nicht neutrale Figur, die dem Dolmen am nächsten steht (zufällige Wahl bei mehreren potentiellen Zielen).

Der besessene Kämpfer gilt als neutral und greift alle anderen Figuren – mit Ausnahme der Totengeister – an. So lange er unter dem Einfluss des Geistes steht, verliert der Kämpfer alle seine Fähigkeiten und erhält stattdessen Besessen, Hart im Nehmen und Zäh. Seine Artefakte und Sonderregeln wirken nicht, und er kann keine Zauber oder Wunder wirken und Manasteine oder Glaubenspunkte erhalten. Er gilt für keinen Priester als Gläubiger. Wird der besessene Kämpfer getötet, erscheint an der Stelle, an der der Kämpfer gefallen ist, der Geist von Eschil.

Der Ring von Eschil: Wird der Geist von Eschil besiegt, wird an der Stelle, an der er zuletzt stand, eine Marke platziert. Diese Marke stellt den Ring von Eschil dar und kann den Regeln für Kriegsbeute folgend aufgenommen werden.

Siegbedingungen: Wenn alle Kompanien vernichtet werden, haben alle verloren. Wird der Geist von Eschil besiegt, endet das Spiel am Ende der folgenden Runde. Besitzt zu diesem Zeitpunkt ein freistehender Kämpfer einer Kompanie den Ring, hat diese Kompanie das Spiel gewonnen. Liegt der Ring dagegen am Boden oder befindet sich in den Händen eines Kämpfers, der mit einem Gegner in Kontakt steht, wird eine Kontrollzone mit 15 cm Radius um den Ring gebildet. Die Seite, die diese Zone kontrolliert, gewinnt.

Bonus: Am Ende des Spiels kann die Seite, die den Ring besitzt, diesen entweder ihrem Auftraggeber übergeben – oder ihn selbst behalten.

Wird der Ring abgegeben, erhält die Kompanie 15 RP.

Behält die Kompanie den Ring, erhält sie keinerlei Ruhm für das Gewinnen der Mission. Der Ring kann sofort einem Champion übergeben oder aber im Lager behalten werden, um ihn später zu vergeben. Eine Kompanie kann nur einen Ring von Eschil besitzen. Wird diese Mission später erneut gespielt, muss ein weiterer Ring in jedem Fall dem Auftraggeber übergeben werden.

Profile:

Stehender Stein: Infanteriebasis/mittlere Größe. WID 6. SP 4. Unveränderlich.

Dolmen: 1 Kreaturenbasis/große Größe. WID 8+2 pro unzerstörtem stehenden Stein. SP 6. Unveränderlich.

Totengeist: BEW 12,5. INI 3 ANG/STÄ 3/5. VER/WID 0/5. FUR 5. DIS -.

Lebender Toter. Ätherisch. Mittlere Größe. Infanteriebasis. Neutraler Kämpfer. Wert: 23.

http://www.phyxx.de/details_fi.php?id=985&volk=andere

Geist von Eschil: BEW 12,5. INI 5. ANG/STÄ 5/8. VER/WID 4/7. FUR 8. DIS -.

Lebender Toter. Ätherisch. Zäh. Mittlere Größe. Infanteriebasis. Neutraler Kämpfer. Wert: 55.

http://www.phyxx.de/details_fi.php?id=986&volk=andere

Ring von Eschil: http://www.phyxx.de/details_ar.php?id=644

ERZFEINDE (Cry Havoc! #9)

Situation: Alle Seiten sind Angreifer. Bei der Missionswahl wird zufällig bestimmt, welcher Spieler welchen Auftraggeber beschützen muss. Bei drei Spielern wird ein zufälliges Profil doppelt genutzt. Die Auftraggeber werden durch Karten aktiviert. Sie kämpfen wie normale Kämpfer ihrer Seite, erhöhen aber nicht den Wert ihrer Kompanie.

Aufstellung: Schlachtreihe. Vor der eigentlichen Aufstellung müssen die Auftraggeber maximal 30 cm von der Mittellinie (Mitte bei 3 Spielern) entfernt in der Aufstellungszone ihrer Kompanie aufgestellt werden.

Ziel: Jede Seite muss alle anderen Auftraggeber ausschalten. Die Auftraggeber unterliegen folgenden Sonderregeln.

Bewegung: Sind die Auftraggeber frei von Gegnern, wenn ihre Karte gespielt wird, bewegen sie sich mit maximaler Geschwindigkeit auf den nächsten feindlichen Auftraggeber zu (in der ersten Runde auf einen zufälligen feindlichen Auftraggeber). Wenn möglich führen sie einen Sturmangriff oder eine Verwicklung auf ihn durch. Die Figuren der eigenen Seite können ihre Auftraggeber nicht aufhalten; durch eigene Figuren dürfen sich Auftraggeber einfach hindurch bewegen.

Befinden sie sich zum Zeitpunkt ihrer Aktivierung in Kontakt mit einem Feind, kämpfen sie diesen Kampf. Sie versuchen nie, sich zu lösen. Profitieren sie von einer Nachsetzbewegung, bewegen sie sich auch damit auf den nächsten feindlichen Auftraggeber zu.

Kampf: Im Kampf werden die Auftraggeber vom Spieler ihrer Kompanie kontrolliert. Sie dürfen allerdings nicht mehr Würfel in die Verteidigung als in den Angriff legen (es sei denn, ein besonderer Spieleffekt zwingt sie dazu).

Siegbedingungen: Wenn alle Auftraggeber bis auf einen ausgeschaltet sind, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

Stirbt der eigene Auftraggeber, ist das Spiel in jedem Fall verloren.

Überlebt der eigene Auftraggeber als einziger, hat die Kompanie den Sieg errungen.

Überlebt der eigene Auftraggeber, ist aber nicht der einzige Überlebende, endet das Spiel unentschieden.

Bonus: Fügt einer der Auftraggeber einem anderen Auftraggeber die entscheidende Verletzung zu und überlebt selber den Kampf, erhält die Kompanie, die von ihm angeheuert wurde, 10 RP.

Profile:

Volghar der Grausame: BEW 10. INI 4. ANG/STÄ 4/6. VER/WID 5/6. MUT 4. DIS 2.

Immunität/FUR. Überlebensinstinkt. Persönlicher Feind/Belanor der Gerissene. Mittlere Größe. Infanteriebasis. Persönlichkeit. Wert: 40.

http://www.phyxx.de/details_fi.php?id=984&volk=andere

Belanor der Gerissene: BEW 10. INI 4. ANG/STÄ 5/5. VER/WID 4/7. MUT 4. DIS 2.

Immunität/FUR. Überlebensinstinkt. Persönlicher Feind/ Volghar der Grausame. Mittlere Größe. Infanteriebasis. Persönlichkeit. Wert: 40.

http://www.phyxx.de/details_fi.php?id=1020&volk=andere