
Offizielle Missionen für

Turniere nach Confrontation 3.5

Saison 2007



Version 1.2
31.01.2007



Dieses Dokument enthält Abschnitte aus den Confrontation-Regeln mit freundlicher Genehmigung durch Rackham. Es basiert zum Teil auf Material aus den Spielsaisons 2005 und 2006. Vielen Dank

Missionsparameter

Jede Mission wird durch fünf Kriterien definiert.

I Situation

Der Abschnitt **Situation** definiert den Zustand der Spielfläche zu Beginn des Spiels, die Platzierung der Geländeteile oder Spielmarker die auf dem Spielfeld zu finden sind, sowie spezielle Regeln der einzelnen Szenarien.

A Geländeteile

Arten von Geländeteilen

Es gibt drei verschiedene Arten von Geländeteilen:

- Szenario-Geländeteile, die Missionsziele darstellen bzw. entscheidende Elemente, die für dieses Szenario benötigt werden. Üblicherweise werden diese auf speziellen Positionen auf dem Spielfeld platziert.
- Standardgeländeteile, die von den Spielern platziert werden. Üblicherweise sind diese Geländeteile unbeweglich und unzerstörbar.
- Bewegliche Geländeteile wie zum Beispiel Spielmarker.

Platzierung von Geländeteilen

In jedem Spiel sollten vier oder mehr Geländeteile vorhanden sein; es sein denn, das Szenario gibt etwas anderes vor.

Es gibt keine Einschränkung bezüglich der Maximalanzahl an Geländeteilen, die aufgestellt werden können; außer die Größe des Spielfeldes und die Platzierungsbeschränkungen, die weiter unten erläutert werden. Die Turnierleitung wird festlegen, wie viel Gelände auf jedem Tisch vorhanden sein soll.

Alle Tische sollten jedoch während eines Turniers die gleiche Anzahl an Geländeteilen besitzen, gemessen an der Größe der Fläche.

Ein Geländeteil darf eine Maximalgröße von 30 cm x 30 cm besitzen.

Auf die Spieleffekte der Geländeteile sollte man sich vor dem Platzieren einigen.

Sofern nicht anders angegeben, sollte Gelände in der folgenden Reihenfolge aufgestellt werden:

- Als erstes werden alle festen Szenario-Geländeteile, die zum Szenario benötigt werden, platziert.
- Als nächstes werden die Standardgeländeteile von beiden Spielern abwechselnd platziert. Beide Spieler werfen einen Würfel, der Spieler mit dem höheren Ergebnis platziert das erste Geländeteil.
- Danach werden alle beweglichen Elemente (also Spielmarker u. ä.) und neutralen Kämpfer, wie vom jeweiligen Szenario gefordert, platziert.
- Zum Abschluss sollte ein Spieler ein Würfel werfen, um die Aufstellungszone beider Spieler festzulegen.

Achtung!

Sofern vom Szenario keine Ausnahme vorgegeben wird, müssen alle Geländeteile mindestens 6 cm von allen anderen Geländeteilen oder von der Tischkante entfernt platziert werden.

Geländeteile angreifen

Angriffe gegen Geländeteile gelten als Verwicklung, außer Sturmangriffe auf Geländeteile mit Struktur-

punkten. Boni wie Angriffswucht oder Schwur der Kylaer gelten nicht.

Geländeteile beschädigen

Solange nichts anderes im Szenario angegeben ist gelten alle Geländeteile als Unveränderlich.

Wenn ein Geländeteil mit Strukturpunkten (StP) einen Schadenswurf erhält oder direkten Schaden erleidet, wird der Verlust von StP wie folgt berechnet:

Betäubt:	Kein Effekt.
Leichte Verletzung:	Geländeteil verliert 1 StP
Schwere Verletzung:	Geländeteil verliert 2 StP.
Kritische Verletzung:	Geländeteil verliert 3 StP.
„Sofort Tod“:	Geländeteil verliert 4 StP.

Wenn die StP eines Geländeteils auf 0 oder weniger verringert werden, ist es zerstört.

Das Geländeteil wird nicht vom Schlachtfeld entfernt: es gilt jetzt als ein neutrales Geländeteil.

Achtung!

Päusche gelten nicht als Besondere Verletzung. Sogar eine Doppel 6 zählt nicht automatisch als Verlust von 4 StP. Genauso werden Effekte die darauf basieren ein bestimmtes Körperteil zu treffen nicht angewandt.

Nahkämpfe mit Gelände aufteilen

Geländeteile werden nicht beachtet wenn die Nahkämpfe aufgeteilt werden. Ein Kämpfer hat immer die Option ein Geländeteil, mit dem er sich in Kontakt befindet, zu attackieren, sogar wenn das Geländeteil schon früher in der Nahkampfphase attackiert wurde.

Angriffe gegen Geländeteile

Ein Kämpfer, der mit einem Geländeteil in Kontakt steht, ohne dabei in Basekontakt zu einem Gegner zu stehen, erhält seine normale Anzahl an Kampfwürfeln. Steht ein Kämpfer sowohl mit einem Geländeteil, als auch mit einem Gegner in Basekontakt, erhält er jedoch keinen zusätzlichen Kampfwürfel für das Gelän-

deteil. Fähigkeiten wie beispielsweise **Kriegsrausch**, **Bestialischer Angriff** oder **Geborener Kämpfer** wirken ganz normal.

Beispiel:

Ein Greifenrekrut, der in Kontakt mit einem Geländeteil steht, erhält zwei Kampfwürfel. Derselbe Rekrut befindet sich nun mit einem Geländeteil und einem Gegner in Kontakt. In dieser Situation wird der Rekrut trotzdem nur zwei Kampfwürfel erhalten.

Ein Kämpfer, der sich in Kontakt mit einem Geländeteil und einem oder mehreren Gegnern befindet, ist nicht dazu gezwungen, das Geländeteil während der Kampfphase anzugreifen. Er kann alle seine Angriffe gegen seine(n) Gegner durchführen. Auf der anderen Seite, wenn er das Geländeteil angreifen will, muss er die Angriffe sowohl gegen das Geländeteil, als auch gegen seine(n) Gegner zur selben Zeit ausführen.

Das Geländeteil wird sich, bis auf bestimmte Ausnahmen, die in den Regeln zum jeweiligen Szenario aufgeführt sind, nicht verteidigen. Der Angreifer muss auch gegen ein Geländeteil eine Angriffsprobe durchführen, da ein Würfelergbnis von 1 immer noch einen automatischen Fehlschlag bedeutet.

Geländeteile und Nachsetzen

Ein Kämpfer kann ein Geländeteil nach einer Nachsetzbewegung nicht mehr angreifen. Er muss zu Beginn einer Nahkampfphase mit einem Geländeteil in Kontakt stehen, um es angreifen zu können. Nach der Zerstörung eines Geländeteils während der Kampfphase darf keine Nachsetzbewegung mehr durchgeführt werden.

Geländeteile und Fernkampf

Geländeteile werden bei der Aufteilung eines Schusses nicht berücksichtigt, weder bei einem Schuss auf einen Kämpfer, noch auf das Geländeteil selbst.

II Aufstellung

Der Abschnitt „Aufstellung“ beschreibt, wie die Armeen während der Aufstellungsphase auf dem Spielfeld aufgestellt werden müssen.

Die Armeen werden normal aufgestellt, es sei denn, vom Szenario wird etwas anderes vorgegeben.

Wenn nicht anders angegeben, dann können Kundschafter gemäß ihrer Regeln aufgestellt werden. Sie können jedoch nicht davon Gebrauch machen, um, abhängig von ihrer BEW-Eigenschaft in cm, in Reichweite zu einem Objekt oder einem Szenario-Geländeteil aufgestellt zu werden.

Eine Figur oder ein Nexus darf nicht auf oder in einem Szenario-Geländeteil, beziehungsweise unpassierbarem oder unerreichbarem Standardgeländeteil aufgestellt werden.

III Missionsziel

Das Missionsziel fasst das Ziel, bzw. die Ziele, die von den Spielern erreicht werden müssen, zusammen.

IV Siegbedingungen

Die Siegbedingungen beschreiben, wie der Sieger und Verlierer jedes Szenarios bestimmt wird.

A Anführer

Bestimmte Szenarien benötigen einen Kämpfer in jeder Armee, der zum Anführer der Armee bestimmt wird. Der Anführer der Armee **muss** der teuerste Charakter (Gesamt-AP-Wert, inklusive Artefakte, Zusatzkosten, etc.) der Armeeliste sein. Wenn zwei oder mehr Charaktere denselben höchsten AP-Wert besitzen, darf der Spieler entscheiden, welcher dieser Charaktere der Anführer der Armee sein soll. Der Anführer der Armee muss auf dem Turnierblatt festgehalten werden und darf während des Turniers nicht gewechselt werden.

B Plündern

Bestimmte Szenarien benutzen Spielmarken auf dem Spielfeld, welche die Spieler an sich bringen müssen.

Sammeln von Spielmarken

Um eine Spielmarke aufnehmen zu können, muss ein Kämpfer seine Bewegung, sei es während seiner Aktivierung oder nach einer Nachsetzbewegung, an dieser Spielmarke beenden, welche auf seiner Base abgelegt wird. Ein Kämpfer in Panik darf niemals eine Spielmarke aufnehmen oder seine Bewegung an ihr beenden. Ein beschworener Kämpfer darf niemals eine Spielmarke aufnehmen oder seine Aktivierung an ihr beenden, es sei denn, er gehört zum selben Volk wie die Haupt-Armee.

Der Kämpfer darf, nachdem er eine Spielmarke aufgehoben hat, seine Bewegung nicht fortsetzen. Es ist ihm jedoch möglich, Nachsetzbewegung unter den üblichen Bedingungen durchzuführen.

Tragen einer Spielmarke

Alle Spielmarken besitzen die Fähigkeit Tragen/X, wobei X die Anzahl an Spielmarken angibt, die ein Kämpfer maximal tragen kann. Der Wert von X ist 1 (eins), es sei denn, das Szenario gibt etwas anderes vor.

Ein Kämpfer, der eine Spielmarke trägt, kann niemals Höhenstufe 0 verlassen, weder freiwillig noch durch einen anderen Spieleffekt (Flugfähigkeit, Zurückweisung). Ein Kämpfer, der eine Spielmarke trägt, kann sich niemals mehr als das Doppelte seiner normalen BEW (z. B. durch Sprüche, Fähigkeiten) weit fortbewegen. Ein Kämpfer, der eine Spielmarke trägt, kann unter keinen Umständen seine BEW erhöhen (z. B. durch Sprüche, Fähigkeiten, Mutagen/X). Ein Kämpfer, der eine Spielmarke trägt, kann niemals von einem Spieleffekt betroffen sein, der es ihm erlaubt oder der es nötig macht, sich mehr als einmal pro Phase zu bewegen (z. B. durch Sprüche, Fähigkeiten, etc.).

Ein Kämpfer, der sich nicht auf derselben Höhenstufe wie die Spielmarke befindet, kann seine Bewegung nicht auf der Spielmarke beenden. Ein Kämpfer, dem

es nicht möglich ist, die Spielmarke aufzunehmen, darf seine Bewegung nicht auf ihr beenden. Die Spielmarke muss auf eine Stelle daneben gelegt werden, damit andere Modelle die Möglichkeit haben, sie aufzunehmen.

Eine Spielmarke kann nur durch das Modell, welches die Spielmarke trägt, bewegt werden.

Ein Kämpfer mit der Fähigkeit „Kundschafter“ gilt als entdeckt, sobald er eine Spielmarke aufnimmt.

Ein Kämpfer darf nicht die Fähigkeit „Flug“ nutzen, solange er eine Spielmarke trägt.

Eine Spielmarke fallen lassen

Ein Kämpfer darf freiwillig während der Versorgungsphase eine oder mehrere Spielmarken fallen lassen. Fallen gelassene Spielmarken werden vom entsprechenden Spieler in Base-Kontakt (bzw. so nah wie möglich, falls Base-Kontakt nicht möglich ist) zum entsprechenden Kämpfer abgelegt. Ein Kämpfer in Panik lässt auf dieselbe Weise sofort alle Spielmarken fallen, sobald er einen Muttest nicht bestanden hat.

Wenn ein Kämpfer aus dem Spiel genommen wird, das Spielfeld verlässt (freiwillig oder nicht), oder aufgrund eines nicht näher beschriebenen Effekts (nützlich oder nicht) vom Feld genommen wird und er vor der darauffolgenden Runde wiederkommt, dann bleiben die Spielmarken an der Stelle liegen, wo der Kämpfer das Feld verlassen hat. Die Spielmarken werden möglichst in die Mitte der Stelle gelegt, wo vorher die Base war. Spielmarken sollten gestapelt werden, falls mehr als eine zur selben Zeit fallen gelassen wird. Eine fallen gelassene Marke kann anschließend ganz normal wieder aufgenommen werden, es sei denn, das Szenario schreibt etwas anderes vor.

C Marker

Bestimmte Szenarien nutzen Marker, um bestimmte Effekte, wie zum Beispiel die Ausbreitung von Feuer, darzustellen. Diese haben nichts mit den oben beschriebenen Spielmarken zu tun. Marker können

niemals getragen, aufgelesen oder blockiert werden, sie stellen keine physischen Objekte dar.

Ein Kämpfer kann einem Objekt oder einem Geländeteil, falls er in Kontakt mit diesen ist, während der Versorgungsphase weitere Marker hinzufügen, oder diese entfernen. Ein Kämpfer kann so viele Marker hinzufügen, bzw. entfernen (je nach den Szenariovorgaben), wie seine Kampfkraft beträgt (1 für kleine und normale Größe, 2 für Große Größe, 3 für Sehr Große „Enorme“ Größe). Die kompletten Regeln für die Bestimmung der Kampfkraft findet man auf Seite 19 des CO3-Regelbuches.

Beschworene Kämpfer können niemals Marker hinzufügen oder entfernen, es sei denn, sie gehören demselben Volk an wie die Hauptarmee. Kämpfer in Panik können niemals Marker hinzufügen bzw. entfernen. Beispiele für volkszugehörige Kämpfer: Untote Marionetten bei Archon, Gargylen bei MidNor, etc. Glitzerchen, Iras und ähnliche sind nicht volkszugehörig.

D Kontrolle von Objekten

Wo es nötig ist, ist bei den entsprechenden Szenarien angegeben, ob Kämpfer in Base-Kontakt mit einem Objekt stehen müssen, oder in welcher Kontrollzone sie sich befinden müssen, um zur Bestimmung der Kontrolle eines Objektes dazu zu zählen.

In beiden Fällen hat ein Spieler nur dann die Kontrolle über ein Objekt oder eine bestimmten Zone, wenn er sowohl mehr Kampfkraft, als auch die höhere AP-Wert an Kämpfern wie der Gegner besitzt. Zur Erinnerung, zum AP-Wert zählen alle Kosten, z. B. Artefakte, Behandlungen und Solos hinzu, und genauso wird der Wert entsprechend des Wundlevels (-5AP, wenn schwer verletzt, -10AP, wenn kritisch verletzt) reduziert. Die kompletten Regeln zur Kontrolle eines Objektes sind ausführlich im CO3-Regelbuches auf Seite 124 beschrieben. Ein Kämpfer in Panik oder auf Höhenstufe 1 oder höher zählt niemals zur Bestimmung der Kampfkraft und des Gesamt-AP-Wertes hinzu. Beschworene Kämpfer zählen für die Kontrolle eines Objektes niemals zur Gesamtkampfkraft oder -AP-Wert der Armee, es sei denn, sie gehören demselben Volk an wie die Hauptarmee.

Versteckte Kämpfer, z.B. solche, die die Fähigkeit „Aufklärer“ nutzen, oder Kämpfer, die sich nicht auf Höhenstufe 0 befinden, zählen nicht zur Kontrolle eines Objektes hinzu.

Zur Erinnerung:

Kämpfer, die in der letzten Spielrunde beschworen wurden oder durch einen anderen Spieleffekt in das Spiel zurückgekehrt sind, zählen nicht zur Kontrolle hinzu, egal, welchem Volk diese angehören. Siehe Seite 125 im CO3-Regelbuch.

Für die Anwendung der Kontrollregeln zählt eine Figur nur dann zur Kontrolle, wenn sich mindestens mehr als die Hälfte einer Basekante in Kontakt mit dem Objekt befinden, bzw. wenn sich die gesamte Base innerhalb der Zone, so wie vom Szenario vorgegeben, befindet.

E Neutrale Kämpfer

Einige Szenarien nutzen Neutrale Kämpfer. Eine Zusammenfassung ihrer Regeln wird im Folgenden gegeben. Die kompletten Regeln für Neutrale Kämpfer kann man im Dogs of War-Regelbuch, Seite 98 nachlesen.

Neutrale Kämpfer

- werden immer vor allen anderen Kämpfern aktiviert, sofern sie frei von allen Gegnern sind. Sie werden jedoch nach allen anderen Kämpfern aktiviert, wenn sie zu Beginn einer Runde in Kontakt mit einem Gegner standen.

Hinweis:

Dies ist eine Regeländerung zu den Standardregeln für Neutrale Kämpfer

- greifen immer den nächststehenden nicht neutralen Kämpfer an, wo möglich. Wenn zwei oder mehr Kämpfer nächststehend sind, dann wird der Kämpfer angegriffen, wie weiter unten beschrieben. Die Entfernung für schwieriges Gelände wird verdoppelt.
- ignorieren Kämpfer, die sich auf einer Höhenstufe befinden, welche sie nicht erreichen können.

- machen in einem Nahkampf eine eigene Initiativ-Prob.
- legen immer alle Würfel in den Angriff, es sei denn, ein Spieleffekt zwingt sie dazu, etwas anderes zu machen. Wenn ein neutraler Kämpfer nicht genügend Würfel besitzt, um alle verbleibenden Gegner anzugreifen, wird nach den unten stehenden Regeln bestimmt, welcher Kämpfer angegriffen wird.
- nutzen immer ihre aktiven Fähigkeiten.
- würfeln für alle Charakteristik-Proben ein Würfelresultat von 6 weiter.
- setzen, wo auch immer möglich, zum nächstmöglichen nicht neutralen Kämpfern nach.

Falls ein neutraler Kämpfer in einem Turnierspiel die Wahl zwischen zwei oder mehreren Zielen (z.B. für einen Sturmangriff oder einen Angriff im Nahkampf), wird er immer das Ziel nach folgenden Kriterien in absteigender Bedeutung auswählen:

- der Kämpfer mit dem niedrigsten Gesamt-AP-Wert
- von diesen den Kämpfer mit dem höchsten Wundlevel
- von diesen wird der entsprechende Kämpfer per Würfelwurf ausgewählt.

Auch wenn ein Neutraler Kämpfer einen AP-Wert besitzt, zählt er in der Schnitterbilanz weder als „getötet“ oder als „Verlust“.

F Beschwörung von Kämpfern

Beschworene Kämpfer sind solche, die durch einen Zauber, ein Wunder oder ein Artefakt auf den Tisch gebracht werden und deren Anzahl durch den Rang des Beschwörers limitiert ist. Siehe dazu Regelbuch Seite 79 für eine ausführliche Definition.

Kämpfer, die während eines Spiels beschworen wurden, zählen nicht zur Bestimmung von Siegpunkten (z. B. zählen sie nicht zur Kontrolle von Objekten, sie können niemals eine Spielmarke aufnehmen, sie können weder Marker hinzufügen oder entfernen), außer sie gehören demselben Volk an wie die Hauptarmee.

Beispiel:

Bei einer beschworenen Untoten Marionette steht im Rang „Regulärer von Acheron“, somit zählt sie zur Bestimmung von VP für eine Armee von Acheron, aber nicht für jegliche andere Armee. Ein beschworenes Ira Tenebrae, Feuerelementar oder Glitzerchen hat keine Volksbezeichnung im Rang, somit zählt es niemals zu den VP einer Armee.

Jedoch zählen nicht beschworene Versionen dieser Kämpfer sehr wohl zur Bestimmung von VP. Falls eine Armee sowohl aus beschworenen, als auch regulär aufgestellten Kämpfern desselben Profil besteht, muss der Spieler die Figuren deutlich kenntlich machen, um beide Typen voneinander zu unterscheiden.

Beispiel:

Ein regulär aufgestelltes Ira Tenebrae, Feuerelementar oder Glitzerchen kann Spielmarken aufnehmen, Marker hinzufügen oder entfernen und Objekte kontrollieren.

Ein Kämpfer, der beschworen wurde, durch Verstärkung zurück ins Spiel kommt oder durch einen anderen Spieleffekt auf dem Spielfeld erscheint, kann niemals in Base-Kontakt mit einem Geländeteil, einem anderen Kämpfer oder einer Spielmarke platziert werden.

Wo es nötig ist, ist der Wert eines beschworenen Kämpfers der, wie auf der Referenzkarte angegeben.

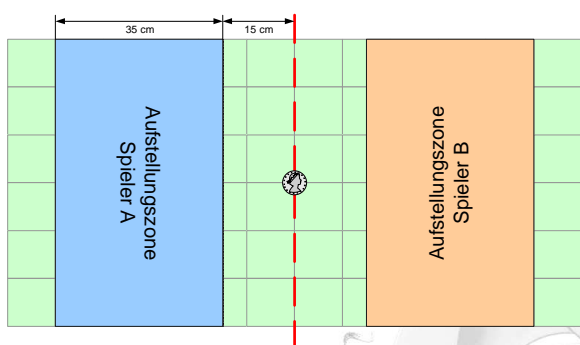
V Bonus

Der Bonus beschreibt mögliche Bonuspunkte, die durch die Spieler am Ende eines Spiels erlangt werden können. Der maximale Bonus beträgt 100 AP. Falls es einem Spieler möglich sein sollte, mehr als 100 Bonus-AP zu erhalten, bekommt er trotzdem nur den maximalen Bonus von 100 AP.

DIE AARKLASH-TAUBE

nach einer Idee von Paul Deaville (UKCORD)

Gerüchte besagen, dass eine verletzte Taube wertvolle Informationen bei sich trägt. Zwei Armeen haben nun den Vogel in die Enge getrieben, ohne aber zu wissen, was es mit der Nachricht auf sich hat. Nur der Sieger wird es erfahren...



Situation:

Dieses Szenario benötigt eine Spielmarke, um die verletzte Taube darzustellen. Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Es wird kein Szenario-Gelände benötigt.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Die Spielmarke, die die Taube repräsentiert, wird in der Mitte des Tisches platziert.

Spezielle Regeln:

Die Taube wird durch eine Tragen/1-Marke dargestellt.

Ein Kämpfer, der die Taube trägt, erhält aufgrund der sich wehrenden Taube einen zusätzlichen Abzug von -1 auf die Würfelergebnisse seiner Initiativ-, Angriffs-, Verteidigungs- und Fernkampfproben.

Wenn die Taube fallen gelassen wird oder ihr Träger getötet wird, flüchtet die Taube sofort 4W6 cm in eine beliebige Richtung, die mittels Artillerie-Schablone (siehe dazu Confrontation-Regelbuch, Seite 120) bestimmt wird. Die Taube ignoriert dabei jegliches Gelände oder im Weg stehende Figuren. Sollte die Taube aufgrund dieser Bewegung den Tisch verlassen, endet ihre Bewegung an der Tischkante. Sollte die Taube aus irgendeinem Grund nicht an der vorgesehenen Stelle landen können (aufgrund von unpassierbarem Gelände, einem Kämpfer, etc.), wird die Taube entlang der Strecke, die sie geflogen ist, zurückbewegt bis zur erstmöglichen Landemöglichkeit. Die Taube bewegt sich immer auf Höhenstufe/0.

Aufstellung:

Beide Spieler stellen ihre Truppen entsprechend der Regeln für die „Schlachtreihe“ (Seite 124 im CO 3-Regelbuch) auf. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

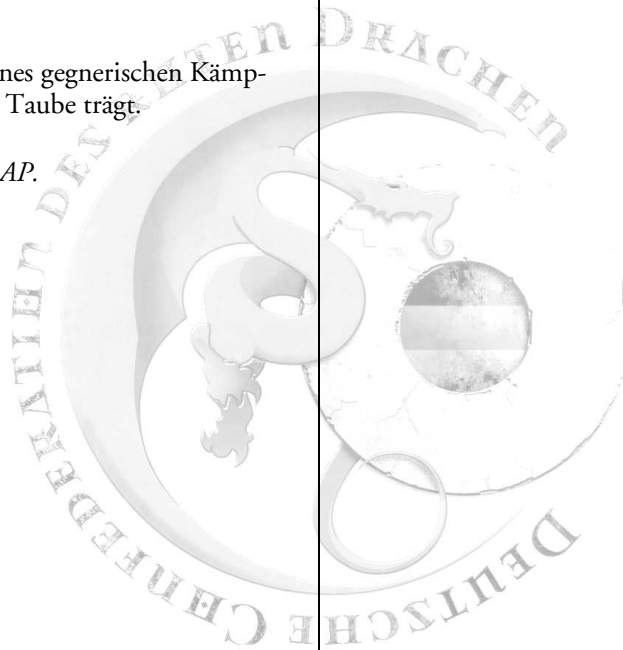
Die Spieler müssen die Taube fangen, sie so lange wie möglich festhalten und damit durch die gegnerischen Linien brechen.

Siegbedingungen:

- 1 VP für das Tragen der Taube am Ende des Spiels.
- 1 VP für das Tragen des Vogels während der Versorgungsphase von mehr Runden als der Gegner
- 1 VP wenn der Kämpfer, der die Taube trägt, am Ende des Spiels in der gegnerischen Aufstellungszone steht.

Bonus:

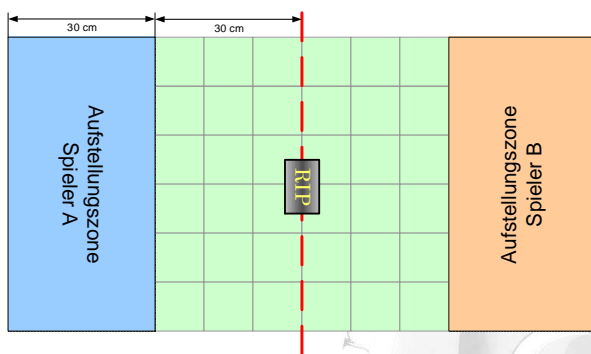
- 50 AP für das Töten eines gegnerischen Kämpfers während dieser die Taube trägt.
- *Maximaler Bonus: 100 AP.*



DAS AMULETT DES TERRORS

Nach einer Idee der RTS Gruppe (CDRF)

Auf einem düsteren und verlassenen Friedhof befindet sich das Grab eines verfluchten Helden einer längst vergessenen Ära. Dies ist zugleich der Ort eines wundervollen Schatzes, welcher auf die verwegenen Diebesbanden wartet. Aber die Toten ruhen nur, um den Schatz auf die Schärfste zu verteidigen.



Situation:

Achtung!

Dieses Szenario benötigt eine variable Anzahl von Geländeteilen, abhängig von der maximalen Armeegröße.

Dieses Szenario benötigt:

- Geländeteile (näheres dazu weiter unten), um zwei Gräber plus zwei mehr pro angefangene, wenn auch unvollständige 200 AP darzustellen.
- die gleiche Anzahl an Figuren auf Infanteriebasen, um die Alten Zombies darzustellen.

Beispiel:

Wenn die Armeegröße 400AP beträgt, werden in diesem Szenario sechs Gräber und sechs Alte Zombies benötigt.

- ein Geländeteil (näheres dazu weiter unten), um das Grabmal des Vergessenen Helden darzustellen.
- eine Figur auf Infanteriebase, um den Vergessenen Helden darzustellen.
- eine Spielmarke, um das Amulett des Vergessenen Helden darzustellen.

Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Das Grabmal des Vergessenen Helden wird in der Mitte des Spieltisches platziert. Die Gräber werden anschließend wie gehabt verteilt.

Das Grabmal des Vergessenen Helden wird durch ein Geländeteil der Größe einer Rackham-Spielkarte dargestellt. Das Grabmal wird spieltechnisch als großes Geländeteil betrachtet (Höhe 5 cm). Es gilt als unpassierbar. Sobald das Grabmal zerstört wurde, gilt es als schwieriges Gelände. Das Grabmal hat WID 6 und 4 StP, sowie die Fähigkeiten „Unveränderlich“ und „Immun/Schüsse“. Solange die Gräber, die das Grabmal umgeben, nicht zerstört wurden, kann es nicht angegriffen oder beschädigt werden. Das Grabmal kann nur im Nahkampf zerstört werden.

Die Gräber werden durch Geländeteile der Größe einer Rackham-Spielkarte dargestellt. Die Gräber werden spieltechnisch als kleines Geländeteil betrachtet (Höhe 2 cm). Sie gelten als unpassierbar. Sobald ein Grab zerstört wurde, gilt dieses als schwieriges Gelände. Die Gräber haben WID 3 und 4 StP, sowie die Fähigkeiten „Unveränderlich“ und „Immun/Schüsse“. Die Gräber können nur im Nahkampf zerstört werden.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Eine Spielmarke, die das Amulett des Vergessenen Helden darstellt, wird erst nach dem Tod des Vergessenen Helden an dessen Stelle platziert.

Spezielle Regeln:

Sobald ein Grab zerstört wurde, wird sofort ein Alter Zombie auf dem Grab platziert, und zwar in Basekon-

takt mit dem Kämpfer, der das Grab zerstört hat und auch nur mit diesem. Falls ein Angsttest nötig ist, wird dieser sofort durchgeführt. Der Nahkampf wird sofort abgehandelt, auch wenn man zuvor ein Geländeteil attackiert hat. Nur der Alte Zombie kann nach dem Nahkampf eine Nachsetzbewegung durchführen.

Nachdem das letzte Grab zerstört wurde, kann das Grabmal des Vergessenen Helden attackiert werden. Sobald das Grab zerstört wurde, wird der Vergessene Held platziert und kämpft anschließend auf dieselbe Weise wie die Alten Zombies.

Nachdem der Vergessene Held tot ist, lässt er eine Spielmarke (Tragen/1) fallen, welche sein Amulett darstellt.

Sowohl die Alten Zombies, als auch der Vergessene Held kämpfen nach den Regeln für Neutrale Kämpfer (siehe dazu Seite 4)

ALTER ZOMBIE (Referenzkarte):

BEW	7,5
INI	1
ATT/STÄ	4 - 7
VER/WID	3 - 8
FER	-
MUT/FUR	-5
DIS	-

Lebender Toter, Regeneration/5, Zäh.
Spezial, Unabhängiger. 25 AP
Normale Größe. Infanterie Base.

VERGESSENER HELD (Referenzkarte):

BEW	10
INI	4
ATT/STÄ	7 - 12
VER/WID	5 - 10
FER	-
MUT/FUR	-8
DIS	-

Lebender Toter, Regeneration/5, Zäh, Hart im Nehmen.

Spezial Charakter. 90 AP
Normale Größe. Infanterie Base.

Spezialregel:

Obwohl der Vergessene Held als Charakter angesehen wird, kann er nicht von den Fähigkeiten Meisterschlag/0 und Schlagfolge/2 profitieren. Wenn er dazu gezwungen wird, alle Würfel in die Verteidigung zu legen, wird er immer Gegenangriff verwenden.

Aufstellung:

Die beiden Aufstellungszonen befinden sich jeweils 30 cm von der kurzen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszonen beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

Die Spieler müssen mehr Gräber zerstören als ihr Gegner, den Vergessenen Helden töten und sein Amulett erobern.

Siegbedingungen:

- 1 VP für das Zerstören von mehr Gräbern, das Grabmal des Vergessenen Helden eingeschlossen, als der Gegner.
- 1 VP für das Töten des Vergessenen Helden.
- 1 VP für das Tragen des Amulettes am Ende des Spiels.

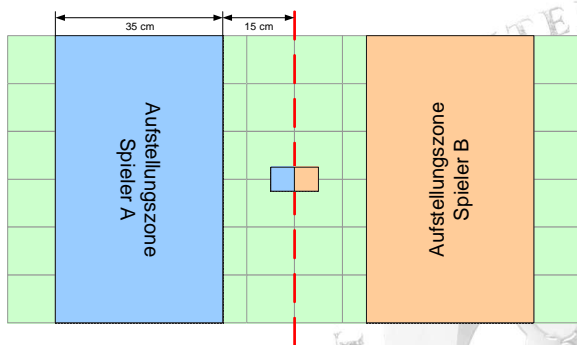
Bonus:

- 25 AP pro getöteten Alten Zombie. Der Vergessene Held wird in diesem Fall nicht als Alter Zombie betrachtet.

* *Maximaler Bonus: 100 AP.*

DAS DUELL DER ANFÜHRER

Ein letztes Mal lachend verließ Brognir seine Kampfgefährten und bewegte sich direkt auf die große Silhouette zu, die in der Mitte der Lichtung auf ihn wartete. Etwas beunruhigt war er schon, während er auf ihn zusteuerte, hauptsächlich wohl wegen der Handarmbrust, die so locker am Gürtel seines Gegners baumelte. „Er würde doch wohl jetzt keinen Gebrauch davon machen“, redete er sich ein. „Das wäre doch ein Riesensfehler, so feige vor den eigenen Soldaten dastehen zu müssen“ Selbst Klone sollten wissen, was Ehre ist...oder?



Situation:

Bei diesem Szenario wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Es wird kein Szenario-Gelände benötigt.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen. Es sollte jedoch kein Geländeteil innerhalb von 10 cm in der Mitte platziert werden.

Bewegliches Gelände:

Es wird kein bewegliches Gelände benötigt.

Spezielle Regeln:

Wenn ein Anführer eine der folgenden Aktionen ausführt, gilt er, als ob er einen Rückzieher macht:

- Ein befreundeter Kämpfer außer dem Anführer greift den gegnerischen Anführer durch einen Schuss (inklusive jeder Form von Artillerie), Zauber, Wunder, Sturmangriff oder jeglichen anderen Spieleffekt an, während der eigene Anführer noch am Leben ist.
- Der Anführer macht eine beliebige Bewegung, die kein Angriff ist und welche ihn nicht näher an die Aufstellungszone heran bringt.
- Der Anführer macht eine Fluchtbewegung.
- Der Anführer verlässt freiwillig Höhenstufe 0. Dies beinhaltet auch den Spruch „Zurückweisung“.

Aufstellung:

Spieler stellen ihre Truppen entsprechend der Regeln für die „Schlachtreihe“ (S. 124 im CO 3-Regelbuch) auf. Die Aufstellungszonen beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

Die Spieler müssen den gegnerischen Anführer töten und dabei die Ehre des eigenen Anführers im Angesicht des Gegners bewahren.

Siegbedingungen:

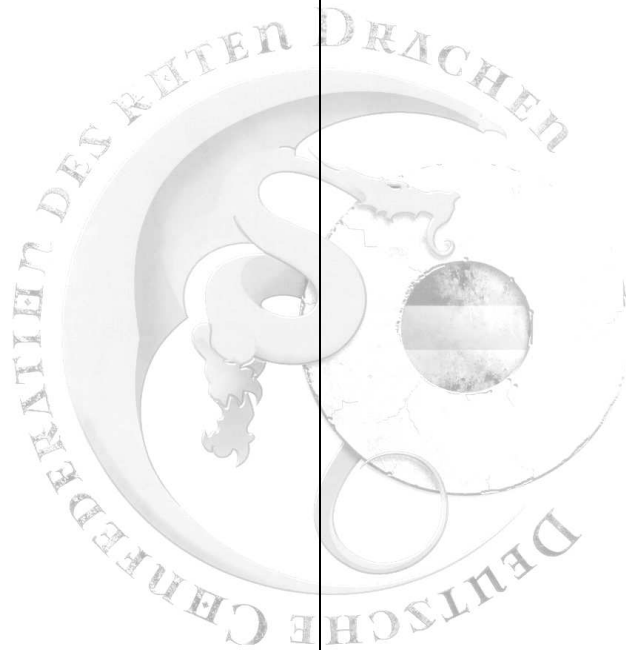
- 1 VP wenn der gegnerische Anführer am Ende des Spiels tot ist, vom Tisch geflohen ist oder in Panik ist.
- 1 VP wenn sich der eigene Anführer noch lebend auf dem Spielfeld befindet und nicht in Panik ist.
- 1 VP wenn der eigene Anführer der letztere von beiden war, der sich zurückgezogen hat. Falls sich

kein Anführer zurückgezogen hat und der eigene Anführer am Ende des Spiels noch lebt (und nicht in Panik ist), der Gegner jedoch seine gesamte Armee verloren hat, erhältst du diesen VP ebenfalls: Heldenhaftigkeit ist nutzlos wenn es keine Zeugen gibt...

Bonus:

- 100 AP wenn der eigene den gegnerischen Anführer selbständig getötet hat, oder der gegnerische aufgrund des eigenen Anführers vom Tisch geflohen ist.

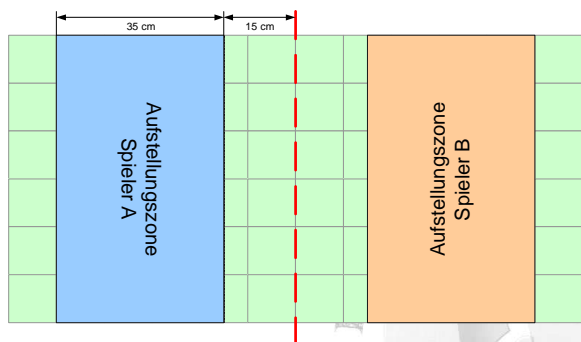
* *Maximaler Bonus: 100 AP.*



BOMBEN

Nach einer Idee von Stefan Karlsson (NCORD)

Uralte Rassen haben Technologien verwendet, die den heutigen Bewohnern von Aarklash gänzlich unbekannt sind. Gerüchte besagen, dass einige dieser alten Waffen und Fallen noch immer in unbewohnten Gegenden gefunden werden können. Zwei Armeen haben nun eine solche Gegend voll mit explosiver Technologie entdeckt und beide versuchen nun, diese Geräte zu erobern, um sie zur Untersuchung nach Hause zu bringen.



Situation:

Dieses Szenario benötigt sechs Marker um Bomben zu repräsentieren. Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Sechs Bomben werden durch Marker dargestellt. Die sechs Bomben werden abwechselnd von beiden Spielern platziert. Zwei der Bomben müssen in jeder Aufstellungszone platziert werden und zwei in der neutralen Zone dazwischen. Keine Bombe darf innerhalb von 20cm zu einer bereits platzierten Bombe platziert werden.

Sonderfall:

Wenn die Situation eintritt, dass eine oder mehrere Bomben nicht mehr platziert werden kann, sollten alle Bomben erneut platziert werden.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Es wird kein bewegliches Gelände benötigt.

Spezielle Regeln:

Am Ende der ersten, zweiten und dritten Runde, direkt vor dem Rundenende, explodiert eine Bombe. Zu Beginn der vierten Runde sollten nur noch drei Bomben übrig sein.

Um zu bestimmen, welche Bombe explodiert, wird die Gesamtkampfkraft aller Kämpfer auf Höhenstufe 0 in jeder Bomben-Kontrollzone (Kontrollradius 10 cm) bestimmt. Für die Kontrolle zählen nur die Kämpfer, deren Base sich komplett innerhalb der Kontrollzone befindet. Die Bombe mit der höchsten Gesamtkampfkraft explodiert. Wenn zwei oder mehr Bomben dieselbe höchste Kampfkraft besitzen, explodiert die Bombe, in deren Kontrollbereich sich die höchste Summe an Widerstand befindet. Wenn zwei oder mehr Bomben denselben höchsten Widerstand besitzen, wird ein Würfel geworfen, um zu bestimmen, welche Bombe explodiert.

Wenn eine Bombe explodiert, erleiden alle Kämpfer, die sich auch nur teilweise in der Kontrollzone aufhalten, einen Verletzungswurf mit einer Stärke von 10-X, wobei X die Entfernung des Kämpfers zur Bombe in Zentimeter bedeutet, abgerundet zur niedrigeren ganzen Zahl.

Aufstellung:

Beide Spieler stellen ihre Truppen entsprechend der Regeln für die „Schlachtreihe“ (S. 124 im CO 3-Regelbuch) auf. Die 30 cm zwischen den beiden Aufstellungszonen werden als Neutrale Zone definiert. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

Die Spieler müssen die größtmögliche Anzahl an Bomben kontrollieren, die sich am Ende des Spiels noch auf dem Spielfeld befinden.

Siegbedingungen:

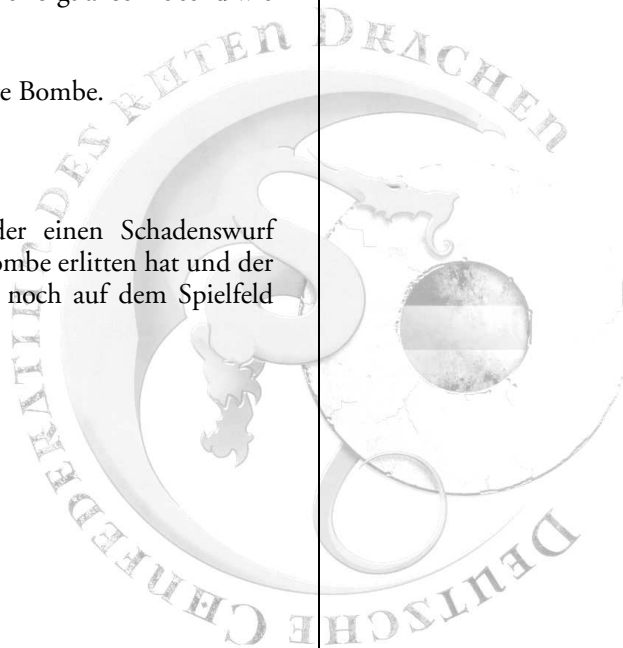
Wenn sich am Ende des Spiels noch mehr als drei Bomben auf dem Spielfeld befinden, explodieren die Bomben gleichzeitig wie oben beschrieben, bis nur noch drei Bomben übrig sind. Die Bestimmung der Kontrolle dieser drei Bomben erfolgt anschließend wie gehabt.

- 1 VP für jede kontrollierte Bombe.

Bonus:

- 20 AP pro Kämpfer, der einen Schadenswurf durch eine explodierte Bombe erlitten hat und der sich am Ende des Spiels noch auf dem Spielfeld befindet.

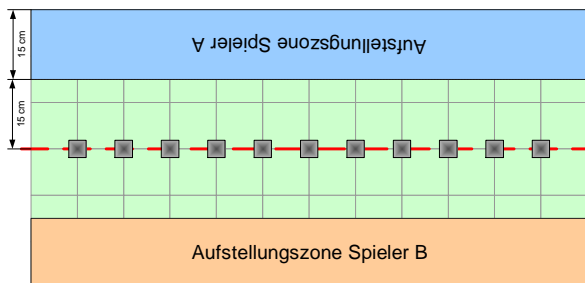
* *Maximaler Bonus: 100 AP.*



GRENZKRIEGE

Nach einer Idee von Alexander Gernjak (ALPCORD)

Überall in Aarklash verschieben sich zwischen den Völkern stetig die Grenzen. Manchmal werden die Grenzen der großen Reiche verschoben, manchmal sind es strategische Verschiebungen, mit denen kleine Kampftruppen ihr Einflussgebiet sichern. Grenzen entstehen meist den natürlichen Gegebenheiten wie Flüssen oder Gebirgslinien folgend. Dort wo es solche natürlichen Landmarken nicht gibt, toben die Kämpfe am heftigsten...



Situation:

Achtung!

Dieses Szenario benötigt eine variable Anzahl an Geländeteilen, abhängig von der maximalen Armeegröße.

Dieses Szenario benötigt:

- Geländeteile (näheres dazu weiter unten), um die sieben Grenzsteine darzustellen, plus zwei mehr pro angefangene, wenn auch unvollständige, 200AP.

Beispiel:

Wenn die Armeegröße 400 AP beträgt, werden für dieses Szenario 11 Grenzsteine benötigt.

Hinweis:

Vier dieser Steine werden nach der Aufstellung entfernt!

Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Die Grenzsteine werden durch Geländeteile der Größe einer Kreaturenbase (3,75 cm x 3,75 cm) dargestellt. Die Grenzsteine werden spieltechnisch als große Geländeteile betrachtet (Höhe 5 cm). Sie können weder beschädigt werden noch sind sie von jeglichen Spieleffekten außer den unten aufgeführten betroffen. Die Grenzsteine werden, immer gleich weit voneinander entfernt, entlang der Mittellinie des Tisches aufgestellt.

Zur Erinnerung:

Kein Grenzstein sollte näher als 6cm an der Tischkante aufgestellt werden. Jedoch können in diesem Szenario die Grenzsteine auch näher als 6cm zueinander platziert werden.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Es wird kein bewegliches Gelände benötigt.

Spezielle Regeln:

Während der Versorgungsphase kann jeder Grenzstein, der von einem Spieler kontrolliert wird, 5 cm in die gegnerische Tischhälfte geschoben werden. Damit ein Grenzstein als kontrolliert gilt, müssen die nachfolgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Die Kämpfer müssen mit der größtmöglichen Fläche ihrer Basevorderseite im Kontakt mit dem Stein stehen, um diesen schieben zu können.
- Wenigstens einer der Kämpfer muss frei von Gegnern sein und er muss sich auf Höhenstufe 0 befinden. Zusätzlich darf der Kämpfer keinem Effekt unterliegen, welchen ihn bewegungsunfähig macht.

- Es darf kein Gegner mit dem Grenzstein in Kontakt stehen.

Sonderfall:

Beschworene Einheiten, außer solche, die demselben Volk wie die Hauptarmee angehören, zählen in diesem Fall nicht als Gegner.

Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, dann kann der kontrollierte Grenzstein exakt 5 cm in die gegnerische Hälfte bewegt werden. Sollte er auf seinem Weg auf ein Hindernis stoßen (Gelände, ein Kämpfer egal welcher Seite, magischer Effekt, ...), so wird der Grenzstein an die Base-Kante des Hindernisses gestellt.

Sollte ein Grenzstein bewegt werden, so wird der Kämpfer, der den Stein geschoben hat, ebenfalls bewegt. Der Kämpfer behält dabei seine relative Position zum Grenzstein, inklusive seiner Orientierung. Wenn mehr als ein Kämpfer den Stein schieben kann, so entscheidet der Spieler, ob er einen oder mehrere Kämpfer mit dem Stein zusammen bewegt.

Zur Erinnerung:

Ein Grenzstein kann immer nur 5 cm bewegt werden, egal, wie viele Kämpfer den Stein schieben. Nur Kämpfer, die die oben genannten Bedingungen erfüllen, können gemeinsam mit dem Stein bewegt werden.

Wenn der Weg oder die endgültige Position eines Kämpfers, welcher mit dem Stein mitbewegt wird, durch ein Hindernis blockiert ist, wird der Kämpfer in Basekontakt zum Grenzstein, und zwar auf der dem Spieler zugewandten Seite, gesetzt. Wenn der Weg mehrerer Kämpfer blockiert ist, darf nur ein einziger, vom Spieler frei gewählter, Kämpfer in dieser Weise versetzt werden - die restlichen Kämpfer bewegen sich nicht mit dem Stein.

Aufstellung:

Die Aufstellungszonen befinden sich jeweils 15 cm von der langen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Nachdem alle Miniaturen aufgestellt wurden, werden zufällig vier der Grenzsteine ausgewählt und entfernt.

Missionsziel:

Die Spieler müssen mehr Grenzsteine in das Gebiet des Gegners bewegen als der Gegner. Dabei einen Grenzstein am weitesten in das gegnerische Gebiet bewegen. Am Ende des Spiels insgesamt eine höhere Gesamtpunktzahl (AP) an Kämpfern in der gegnerischen Spielhälfte haben als der Gegner in der eigenen.

Siegbedingungen:

- 1 VP für den Spieler, der mehr Grenzsteine in die gegnerische Tischhälfte geschoben hat.
- 1 VP für den Spieler, der einen Grenzstein am weitesten, ausgehend von der Mittellinie, in die gegnerische Hälfte geschoben hat. Wenn beide Spieler einen Grenzstein gleichweit in die jeweils gegnerische Hälfte geschoben haben, wird dieser VP nicht vergeben.
- 1 VP für den Spieler, der am Ende des Spiels insgesamt eine höhere Gesamtpunktzahl (AP) an Kämpfern in der gegnerischen Spielhälfte zu stehen hat. Miniaturen auf der Mittellinie werden dabei nicht mitgezählt.

Zur Erinnerung:

Beschworene Einheiten, außer solche, die demselben Volk wie die Hauptarmee angehören, werden für diesen Zweck nicht mitgezählt. Siehe dazu Seite 3 für Details.

Bonus:

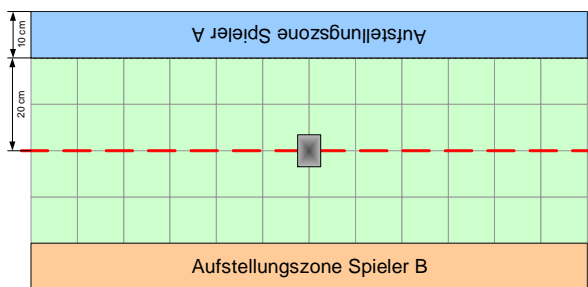
- 50 AP wenn sich der am weitesten links stehende Grenzstein am Ende des Spiels in der gegnerischen Hälfte befindet.
- 50 AP wenn sich der am weitesten rechts stehende Grenzstein am Ende des Spiels in der gegnerischen Hälfte befindet.

* *Maximaler Bonus: 100 AP.*

BRENNT ALLES NIEDER!

Nach einer Idee von Davide „DVD“ Michelotti (CDRI)

Fruchtbares Land kann schnell sehr knapp werden und wenn sich zwei Völker dazu entschließen, im selben Landstrich zu siedeln, können schnell mal die Funken fliegen...



Situation:

Dieses Szenario benötigt Geländeteile um einen großen Turm und zwei Häuser darzustellen. Die Größe dieser Geländeteile wird weiter unten näher beschrieben. Des Weiteren werden zwei Spielmarken benötigt, um die Fackeln darzustellen, und mehrere Marker, um die Verbreitung des Feuers zu verfolgen. Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Der Turm wird durch eine Rackham-Spielkarte oder ein Geländeteil gleicher Größe dargestellt. Er wird spieltechnisch als sehr großes Geländeteil betrachtet (Höhe 10 cm) und gilt als „Unpassierbar“. Der Turm wird in der Mitte des Spielfelds platziert.

Die Häuser werden durch Rackham-Spielkarten oder Geländeteile gleicher Größe dargestellt. Die Häuser werden spieltechnisch als große Geländeteile betrachtet (Höhe 5 cm) und gelten als „Unpassierbar“. Die Häuser werden auf den gegenüberliegenden Tischecken 10cm von der langen und 20 cm von der kurzen Tischkante aus platziert.

Hinweis:

Die Häuser und der Turm besitzen keine Strukturpunkte und werden als „Unzerstörbar“ angesehen.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Jede Seite benötigt eine Spielmarke, um die Fackel darzustellen. Die Zuordnung der Fackelmarker bleibt geheim, bis der Fackelträger enthüllt wird, was im Folgenden beschrieben wird.

Spezielle Regeln:

Vor der Aufstellung wählt jeder Spieler unter seinen Kämpfern einen Fackelträger aus und notiert dies auf seinem Rundenblatt. Der Fackelträger ist zu Beginn des Spiels noch geheim. Der Fackelträger wird erst enthüllt, wenn er getötet oder aus dem Spiel genommen wird, wenn er das gegnerische Haus in Brand steckt, oder am Ende der zweiten Runde. Wenn der Fackelträger seine Bewegung (normal oder durch Nachsetzen) im Kontakt mit dem gegnerischen Haus beendet, wird es in Brand gesetzt. Es wird ein Feuermarker auf das Haus gelegt. Sofern das Haus am Ende jeder Runde, in der Versorgungsphase, noch brennen sollte, wird ein zusätzlicher Feuermarker darauf abgelegt. Anschließend wird die Gesamtkampfkraft aller Modelle beider Lager, die in Kontakt mit dem Haus stehen, ermittelt. Entsprechend der Kampfkraft-Differenz ist es dem Spieler mit der höheren Kampfkraft erlaubt, die Anzahl (Differenz) an Feuermarkern zusätzlich auf dem Haus zu platzieren oder von dem Haus wegzunehmen.

Wenn alle Feuermarker entfernt wurden, zählt das Feuer als gelöscht. Das Haus wird jedoch wieder in Brand gesteckt, wenn ein Kämpfer, der die Fackel trägt, seine Bewegung in Kontakt mit dem Haus beendet. Die Häuser brennen, ohne dabei einzustürzen. Die gegnerische Fackel kann niemals aufgenommen, verdeckt oder blockiert werden.

Aufstellung:

Die Aufstellungszonen befinden sich jeweils 10 cm von der langen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

Die Spieler müssen das gegnerische Haus in Brand stecken, dabei das eigene vor dem Anzünden beschützen und den Turm kontrollieren.

Siegbedingungen:

Der Kontrollradius des Turms beträgt 10 cm ausgehend von der Mitte des Turms.

- 1 VP wenn auf dem gegnerischen Haus am Ende des Spiels mindestens ein Feuermarker liegt.
- 1 VP wenn auf dem eigenen Haus am Ende kein Feuermarker liegt.
- 1 VP für den Spieler, der den Turm kontrolliert.

Bonus:

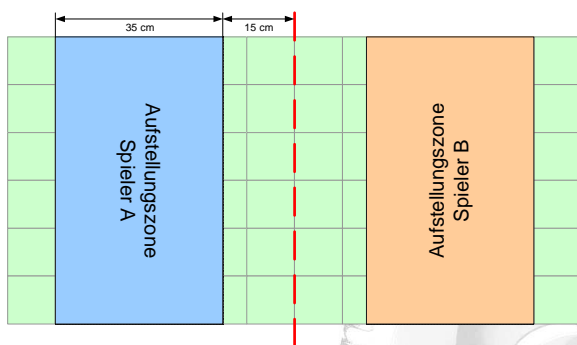
- 50 AP wenn man am Ende des Spiels die eigene Fackel trägt.
- 50 AP wenn der Gegner am Ende des Spiels seine Fackel nicht trägt.

* *Maximaler Bonus: 100 AP.*

DIE EHRE BESCHNEIDEN

Nach einer Idee von Michael Carter (NACORD)

Was ist ein Krieger ohne Ehre? Im Zeitalter des Rag'Narok ist nichts wichtiger, als die Ehre des eigenen Volkes zu bewahren. Der einzig wahre Beweis für die Ehre ist es, den Gegner nicht zu töten, sondern ihn zu demütigen. Zeig ihm deine überlegenen Fähigkeiten, indem du zuschlägst und danach verschwindest.



Situation:

Für dieses Spiel werden zwanzig Spielmarker einer Farbe für Spieler A und zwanzig Spielmarker einer anderen Farbe für Spieler B benötigt. Diese Spielmarker repräsentieren die Ehre, die die Kämpfer erlangen oder verlieren können. Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Es wird kein Szenario-Gelände benötigt.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Es wird kein bewegliches Gelände benötigt.

Spezielle Regeln:

Nachdem alle Kämpfer aufgestellt wurden, weisen beide Spieler all ihren Kämpfern, beginnend bei dem Kämpfer mit dem höchsten AP-Wert, eine ihrer Ehre-Spielmarken zu. Sollte es mehr Spielmarken als Kämpfer geben, werden diese, wieder beginnend bei dem Kämpfer mit dem höchsten AP-Wert weiter aufgeteilt, solange, bis alle Ehre-Spielmarken aufgeteilt sind. Ein Kämpfer kann eine beliebige Anzahl an Ehre-Spielmarken jeglicher Farbe tragen. Diese Spielmarken können niemals fallen gelassen werden, weder freiwillig, noch unfreiwillig.

Ehre ist alles. In einem Kampfgetümmel kann ein Kämpfer wählen, ob er statt eines normalen Angriffs die Ehre des Gegners beschneiden möchte. Um dies zu machen, muss der Kämpfer zwei Würfel opfern, um einen einzelnen Angriffstest durchzuführen (genauso wie bei einem Meisterschlag). Wenn dieser Angriff erfolgreich war und vom Gegner nicht pariert wird, dann verursacht die Attacke keinen Verletzungswurf – stattdessen darf der Angreifer eine Ehre-Spielmarke von seinem Gegner nehmen, sofern dieser welche besitzt. Jedoch darf ein Kämpfer nicht die Spielmarke zurücknehmen, die ihm im selben Kampfgetümmel weggenommen wurde. Beschworene Kämpfer, die nicht demselben Volk wie die Hauptarmee angehören können niemals Ehre-Spielmarken erhalten.

Heute ist ein guter Tag zum sterben. Wenn ein Kämpfer aus irgendeinem Grund (z. B. er wurde getötet, geopfert, etc.), außer er ist vom Spielfeld geflohen, aus dem Spiel genommen wird, dann werden alle Spielmarken, die er trug, vom Spielfeld entfernt, aber gehen immer noch in Wertung für die Siegbedingungen ein. Falls ein Kämpfer vom Spielfeld flieht, so werden alle Spielmarken, die er trug, aus dem Spiel entfernt und gehen nicht in die Wertung für die Siegbedingungen ein.

Aufstellung:

Beide Spieler stellen ihre Truppen entsprechend der Regeln für die „Schlachtreihe“ (S. 124 im CO 3-

Regelbuch) auf. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

Die Spieler müssen die Ehre des Gegners beschneiden, während sie den Gegner davon abhalten müssen, dasselbe zu tun.

Siegbedingungen:

- 1 VP für den Besitz der meisten Spielmarken der eigenen Armee.
- 1 VP für den Besitz der meisten Spielmarken der gegnerischen Armee.
- 1 VP für den Besitz der größeren Gesamtzahl an Spielmarken beider Farben

Bonus:

- 50 AP für die Kontrolle einer Aufstellungszone

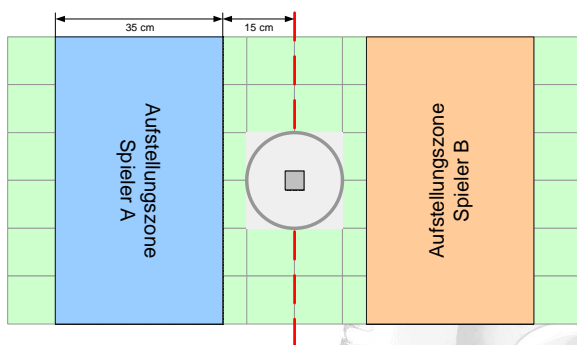
* *Maximaler Bonus: 100 AP.*



DER DUNKLE TURM

Nach einer Idee von Rich Baker (UKCORD)

Ungestört, bis auf das Krächzen der Krähen, überschatten die Ruinen des alten Magierturms das Schlachtfeld. Nur wenige würden es riskieren, solch einen Ort zu betreten, doch Gerüchte besagen, dass sich dort ein magischer Schatz verbirgt. Nun stehen sich zwei Armeen gegenüber, bereit dafür, sich in die Ruinen zu stürzen.



Situation:

Achtung! Dieses Szenario benötigt eine variable Anzahl von Geländeteilen, abhängig von der maximalen Armeegröße.

Dieses Szenario benötigt:

- Einen Kreis von 10 cm Durchmesser, um die Turmruine darzustellen.
- Einen 3,75 cm x 3,75 cm Marker, um den Käfig von Ghon-Zho darzustellen.
- Eine Kreaturenbase (3,75 cm x 3,75 cm), um den Goldenen Golem darzustellen.
- Einen Spielmarker, um die Nase des Goldenen Golems darzustellen.
- Spielmarker, um vier Schätze darzustellen, plus weitere zwei Schätze pro angefangene, wenn auch unvollständige 200 AP.

Beispiel:

Wenn die Armeegröße 400 AP beträgt, werden in diesem Szenario acht Spielmarker benötigt, um die Schätze darzustellen.

Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Die Turmruine wird in der Mitte des Spielfeldes platziert. Der Käfig von Ghon-Zho wird in der Mitte der Ruinen platziert.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Die Schatzmarker sollten in gleichmäßigem Abstand um den Umkreis der Turmruine, 5cm entfernt von den Ruinen, platziert werden.

Spezielle Regeln:

Die Turmruine gilt als Schwieriges Gelände. Des Weiteren behindert die Turmruine jegliche Sichtlinien auf Ziele in oder um die Ruine herum, sowohl auf Höhenstufe 0 als auch 1. Als Geländeteil stoppt die Ruine die Flugbahn aller Artillerie-Projektile.

Sobald ein Schatz das erste Mal aufgenommen wird, also enthüllt wird, muss ein Würfel geworfen werden:

- Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 explodiert der Schatz. Der Schatzmarker wird aus dem Spiel genommen. Und der Kämpfer erhält einen ZAP!-Schlag. Würfel einen Würfel:
 - 1: nichts passiert
 - 2 – 3: Der Kämpfer ist Betäubt.
 - 4 – 6: Der Kämpfer erhält eine leichte Wunde.
- Bei einem Resultat von 4 bis 6 ist der Schatz stabil und der Kämpfer trägt ab sofort den Schatzmarker.

Falls alle anderen Schatzmarker explodiert sind, ist der letzte Schatz der enthüllt wird, automatisch stabil, es ist kein Würfelwurf nötig.

Ein Kämpfer kann eine beliebige Anzahl an Schatzmarkern tragen. Falls jedoch ein Kämpfer mehr als zwei Schätze zu Beginn einer Versorgungsphase trägt, erleidet er einen ZAP!-Schlag wie oben beschrieben.

Der Käfig von Ghon-Zho

Es wird angenommen, dass der Käfig von Ghon-Zho ist 2 cm hoch ist. Er hat keine Strukturpunkte und kann nicht attackiert oder beschädigt werden. Kämpfer können sich nicht auf den Käfig bewegen. Sobald ein oder mehrere Kämpfer während ihrer Aktivierung ihre Bewegung am Käfig beenden, dann erscheint der Golem am Ende dieser Aktivierung. Der Golem wird auf dem Käfig platziert. Es wird angenommen, die Kämpfer haben den Golem verwickelt. Der Golem hingegen verursacht bei allen Kämpfern Angriffsabzüge. Er wird dabei als Großer Kämpfer betrachtet. Für Kämpfer, die später in der Runde aktiviert wurden, Der Golem kann danach von Kämpfern, die später in der Runde aktiviert wurden, normal als Ziel von Schüssen, Sprüchen oder Angriffen dienen.

Der goldene Golem

Der Golem ist gegenüber allen Effekten, die durch Zauber und Wunder ausgelöst werden, immun, außer solchen, die Direktschaden verursachen. Falls der Golem frei von allen Gegnern ist, wird er in der Versorgungsphase sofort wieder in den Käfig verschwinden, wo alle seine Wunden geheilt werden. Während sich der Golem im Käfig befindet, kann in keiner Weise auf ihn gezielt werden.

Achtung:

Das Profil des Goldenen Golems variabel, abhängig von der maximalen Armeegröße. Das Minimum-Profil für 200 AP ist unten aufgeführt. Pro weiteren angefangenen, wenn auch unvollständigen 200 AP, erhält der Golem ein +1 auf Initiative, Angriff und Widerstand. Zudem kostet er 15 AP mehr.

GHON-ZHO'S GOLDENER GOLEM (Referenzkarte)

BEW	10
INI	2+ *
ATT/STÄ	4+ - 0**
VER/WID	0 - 9+
FER	-
MUT/FUR	-
DIS	-

Konstrukt, Lebhaftigkeit, Standhaft, Immun/Spezial***, Immun/Außergewöhnliche Verletzungen

Große Größe. Spezial, Unabhängiger. 50 AP

* Der Golem erhält ein +1 INI für jeden Gegner in Kontakt nach dem ersten.

** Der Golem verursacht immer STÄ 0 Treffer, allerdings wird der WID des Ziels als 0 angesehen. Effekte wie Hart im Nehmen, Heilige Rüstung und Überlebensinstinkt wirken ganz normal. Die STÄ des Golems ist nicht von Verletzungsabzügen betroffen.

*** Der Golem ist immun gegenüber allen Effekten von Zaubern und Wundern, außer solchen, die Schaden verursachen.

Hinweis:

Der Golem ist kein Charakter.

Nachdem der Golem zerstört wurde, sind keine Nachsetzbewegungen möglich, da die Kämpfer zu beschäftigt sind, die Überreste nach der Goldenen Nase zu durchsuchen. Falls jedoch nur ein einzelner Kämpfer mit dem Golem in Kontakt stand und er diesen zerstört hat, erhält dieser Kämpfer die Goldene Nase. Andernfalls wird der einen freien Platz im Käfig abgelegt, und zwar nächstmöglich zu dem Kämpfer, der den Golem getötet hat. Die goldene Nase ist eine Tragen/1-Spielmarke.

Aufstellung:

Beide Spieler stellen ihre Truppen entsprechend der Regeln für die „Schlachtreihe“ (S. 124 im CO 3-Regelbuch) auf. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

Die Spieler müssen mehr magische Schätze als ihr Gegner sammeln, den Käfig von Ghon-Zho kontrollieren und die fabelhafte Goldene Nase des Golems besitzen.

Siegbedingungen:

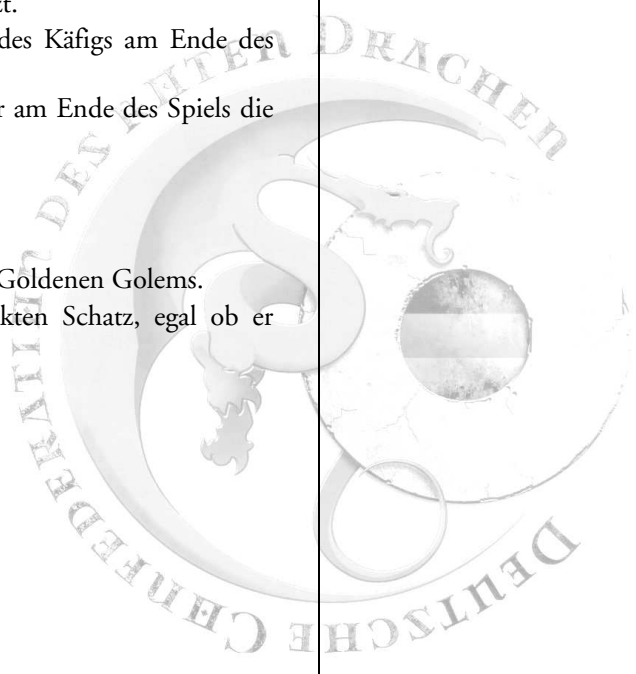
Die Kontrollzone des Käfigs ist „Kontakt“.

- 1 VP für den Spieler, der am Ende des Spiels mehr Schatzmarker besitzt.
- 1 VP für die Kontrolle des Käfigs am Ende des Spiels.
- 1 VP für den Spieler, der am Ende des Spiels die goldene Nase besitzt.

Bonus:

- 40 AP für das Töten des Goldenen Golems.
- 10 AP für jeden entdeckten Schatz, egal ob er explodiert ist oder nicht.

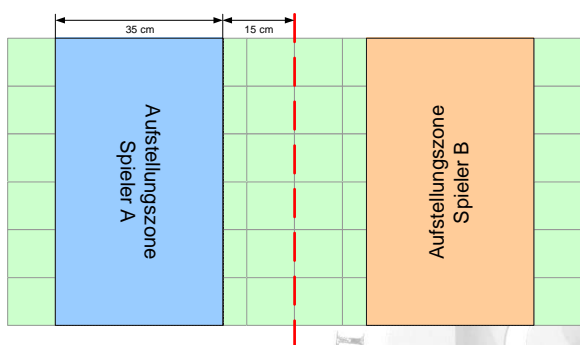
* *Maximaler Bonus: 100 AP.*



DIE DUNKLEN SEELEN

Nach einer Idee von Jean-Patrick „Doll Face“ Amaud (CDFR)

Dunkle Seelen werden erschaffen durch eine Ansammlung des Hasses all der Seelen derer, die von den stärksten Kämpfern erschlagen wurden. Eine solche dunkle Seele hat einen Pakt mit dir geschlossen um Rache zu üben am Anführer des Gegners. Dafür wird es den Körper eines deiner Krieger beleben und im letzten Augenblick verlassen um seine Beute zu überfallen.



Situation:

Für dieses Szenario werden zwei Marker benötigt, die die Dunkle Seele der beiden Seiten zeigen, wenn sie enthüllt sind. Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Es wird kein Szenario-Gelände benötigt.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Es wird kein bewegliches Gelände benötigt.

Spezielle Regeln:

Jeder Spieler wählt einen Kämpfer als Träger der Dunklen Seele aus. Diese Wahl muss auf seinem Rundenblatt notiert werden, wird aber noch nicht bekanntgegeben. Der Träger der Dunklen Seele darf nicht der Anführer der Armee sein.

Die Anführer können auf keinen Fall Höhenstufe 2 erreichen.

Der Kämpfer der als Träger der Dunklen Seele ausgewählt wurde, kann keine Kundschafter- oder Flugfähigkeiten benutzen, es gilt aber immer noch, dass er sie hat.

Die Dunkle Seele befreien

Die Befreiung der Dunklen Seele kann stattfinden wenn der Träger der Dunklen Seele aktiviert wird, bevor Angriffe oder ausschließende Aktionen angesagt werden. Der Träger wird sofort aus dem Spiel entfernt, aber gilt nicht als Verlust oder Sofort Tot (so dass Fähigkeiten wie Zäh oder Verstärkung nicht in Kraft treten) und kann auf keine Weise ins Spiel zurückkehren.

Die Dunkle Seele kommt am selben Ort ins Spiel wie ihr Träger. Sie hat dieselbe Base-Größe wie ihr Träger und dieselbe Ausrichtung. Sie gilt als normalgroß (3 cm hoch), unabhängig von der aktuellen Base-Größe.

Zum Zeitpunkt der Befreiung müssen alle Gegner im Kontakt auf Furcht testen. Gegner, die diese Runde noch nicht aktiviert wurden, flüchten sofort automatisch, wenn sie den Mut-Test patzen: es wird keine Lösen-Probe benötigt.

Die Dunkle Seele wird anschließend bis zum Ende des Spiels mit der Karte des Trägers aktiviert.

Wenn der Träger Sofort Tot ist, bevor die Dunkle Seele enthüllt wurde, kommt die Dunkle Seele sofort ins Spiel wie oben beschrieben. Die Dunkle Seele erleidet allerdings einen zusätzlichen Abzug von -2 auf

alle Initiative-, Angriffs- und Verteidigungsproben bis zum Ende des Spieles.

Achtung:

Das Profil der Dunklen Seele ist variabel, abhängig von der maximalen Armeegröße. Das Minimum-Profil für 200 AP ist unten aufgeführt. Pro weiteren angefangenen, wenn auch unvollständigen 200 AP, erhält die Dunkle Seele ein +1 auf Initiative, Angriff, Stärke, Verteidigung, Widerstand und Furcht. Zudem kostet sie 15 AP mehr.

DUNKLE SEELE (Referenzkarte)*

BEW	10
INI	2+
ATT/STÄ	5+ – 8+
VER/WID	1+ – 5+
FER	-
MUT/FUR	-7+
DIS	-

Lebender Toter, Plage/Charakter, Ätherisch, **, ***.
Mittlere Größe. Spezial, Unabhängiger. 50 AP.

Hinweis:

Die Dunkle Seele ist kein Charakter.

** Für Spiele mit einer Maximalgröße von 800 AP oder mehr bekommt die Dunkle Seele die Fähigkeit Geborener Kämpfer.

*** Wenn der gegnerische Chef Höhenstufe 0 verlässt (aufgrund irgendeinem Spieleffekt) bekommt die Dunkle Seele die Fliegen-Fähigkeit (BEW 10/20) bis zum Ende des Spieles.

Aufstellung:

Beide Spieler stellen ihre Truppen entsprechend der Regeln für die „Schlachtreihe“ (S. 124 im CO 3-Regelbuch) auf. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

Die Spieler müssen versuchen, den gegnerischen Anführer zu töten, am besten mit ihrer Dunklen Seele und ihren eigenen Anführer beschützen.

Siegbedingungen:

- 1 VP wenn der gegnerische Anführer tot oder flüchtend ist am Ende des Spiels.
- 1 VP für den ersten Spieler, der den gegnerischen Anführer mit seiner Dunklen Seele tötet, ohne dass der Gegner dasselbe in derselben Runde schafft. (wenn der Anführer zur Flucht über eine Spielfeldkante, gleich welcher, gezwungen wurde, zählt das nur für diesen Zweck **nicht** als Sofort Tot und ergibt somit keinen VP).
- 1 VP für den, dessen Anführer am Ende des Spiels noch lebt und nicht in Panik ist.

Bonus:

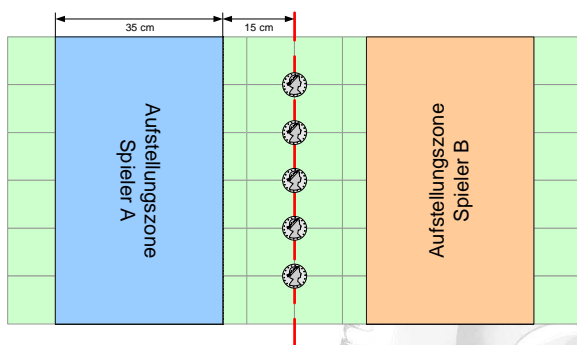
- 50 AP für den Spieler, der zuerst freiwillig seine Dunkle Seele aufdeckt.
- 50 AP wenn deine Dunkle Seele am Ende des Spiels noch "lebt".

* *Maximaler Bonus: 100 AP.*

GÖTTLICHER SCHERZ

Nach einer Idee von Stefan Karlsson (NCORD)

Die Götter kommunizieren auf mysteriösen Wegen und die Visionen, die sie senden, können manchmal... schwer zu interpretieren sein. Zwei Armeen glauben, ihnen wäre befohlen worden, die Götter zu ehren, in dem sie eine Statue in einem heiligen Bereich zu errichten. Wahrscheinlich...



Situation:

Für dieses Szenario werden zwei Kreaturen-Basen (3,75 cm x 3,75 cm) benötigt, die das Fundament der Statuen repräsentieren und elf (11) Spielmarken, die das Baumaterial repräsentieren. Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Achtung!

In diesem Szenario werden die Szenario-Geländeteile und einiges bewegliches Gelände vor dem Aufstellungswurf verteilt.

Die Fundamente gelten als nicht überquerbar und blockieren alle Sichtlinien. Ihre Höhe hängt davon ab, wie viele Material-Spielmarken auf ihnen liegen:

- 0 – 3 Spielmarke entspricht 2 cm (Kleine Größe)
- 4 – 6 Spielmarke entspricht 4 cm (Mittlere Größe)
- 7 – 11 Spielmarke entspricht 6 cm (Große Größe)

Kämpfer dürfen nicht auf die Fundamente drauf klettern oder auf ihnen landen. Die Fundamente haben keine Strukturpunkte und dürfen auf keine Art angegriffen oder beschädigt werden.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Fünf Spielmarken werden in gleichmäßigen Abständen (10 cm) auf der Mittellinie platziert, beginnend 10 cm vom langen Spielfeldrand. Die restlichen Spielmarken werden auf die Fundamente gelegt, wenn diese aufgestellt sind.

Spezielle Regeln:

Die Material-Spielmarken sind Tragen/2-Spielmarken. Kämpfer in Kontakt mit einem Fundament können während der Versorgungsphase eine Material-Spielmarke auf dem eigenen Fundament ablegen bzw. eine Spielmarke vom Fundament des Gegners aufheben. Die Kämpfer dürfen keine Spielmarken vom eigenen Fundament entfernen.

Aufstellung:

Beide Spieler stellen ihre Truppen entsprechend der Regeln für die „Schlachtreihe“ (S. 124 im CO 3-Regelbuch) auf. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt. Direkt vor dem Aufstellungswurf stellt jeder Spieler ein Fundament in seiner Aufstellungszone mindestens 6 cm von jedem Gelände-Element entfernt auf. Anschließend werden je drei Material-Spielmarken auf jedem Fundament platziert.

Missionsziel:

Die Spieler müssen versuchen, die maximale Anzahl an Baumaterial auf ihrem Fundament anzuhäufen.

Siegbedingungen:

Zähle am Ende des Spiels die Anzahl der Spielmarken auf jedem Fundament.

- 1 VP für jedes komplette Set von drei Spielmarken auf dem Fundament bei Spielende.

Bonus:

- 50 AP für den ersten Spieler der eine Spielmarke vom gegnerischen Fundament stiehlt, außer der Gegner stiehlt in derselben Runde ebenfalls eine Spielmarke.
- 50 AP für den ersten Spieler, der eine Spielmarke zu seinem Fundament hinzufügt, außer der Gegner fügt in derselben Runde ebenfalls eine Spielmarke zu seinem Fundament hinzu.

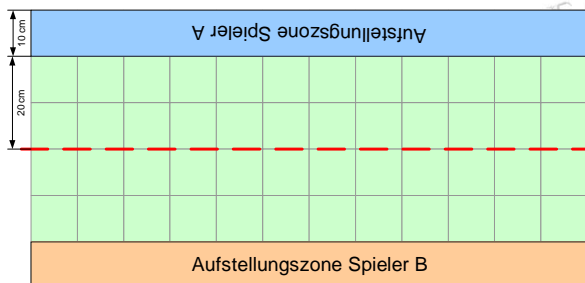
* *Maximaler Bonus: 100 AP.*



ESKORTE

Nach einer Idee der GDR

Nur wenige Wesen können von sich behaupten, einer „Befragung“ durch ihre Feinde Stand gehalten zu haben. Die Völker von Aarklash verwenden unterschiedlichste Methoden um an Informationen zu gelangen; dabei ist die Folter eine Kunst, die schneller und preiswerter ist als die Spionage. Ein einfacher Gefangener kann zu einer Bedrohung für sein ganzes Volk werden, und viele Offiziere befehlen ihren Truppen sich zu töten, anstatt in Gefangenschaft zu geraten.



Situation:

Dieses Szenario benötigt für jede Armee zwei Figuren mit einer Infanteriebasis, um die Geiseln darzustellen. Um Verwirrungen zu vermeiden, sollten diese Figuren nicht aus einem Volk eines der beiden Spieler stammen. Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Es wird kein Szenario-Gelände benötigt.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Es wird kein bewegliches Gelände benötigt.

Spezielle Regeln:

Jeder Spieler kontrolliert zwei Geiseln. Ihre Referenzkarte wird nicht für die Aktivierungsfolge verwendet. Geiseln zählen nicht zur Höchstzahl der erlaubten Figuren eines Spielers.

Vor der Aufstellung bestimmt jeder Spieler zwei seiner Karten, die für dieses Szenario als „die Begleiter“ bezeichnet werden. Jeweils eine Geisel dieses Spielers wird mit einer dieser Karten verbunden.

Der Gesamtwert der Figuren auf diesen beiden Karten muss mindestens 60 AP betragen. Die Begleiter müssen Kämpfer sein, die sich auf Höhenstufe 0 bewegen. Persönlichkeiten dürfen nicht als Begleiter benannt werden.

Die Begleiter:

Die Begleiter müssen als Gruppe zusammen bleiben. In jeder Aktivierungsphase gelten für sie die folgenden Regeln:

1. Aktivierung einer Geisel

Die Geisel wird immer vor Ihren Begleitern aktiviert. Sie kann niemals einen Angriff ansagen. Sie darf die Tischplatte über die Kante gegenüber der eigenen Aufstellungszone verlassen, wenn diese in Reichweite ist.

Hinweis:

Die einzigen Zauber, Wunder etc. die Auswirkungen auf die Geiseln haben, sind diejenigen, die Wunden oder Schadenswürfe verursachen. Alle anderen Effekte haben keine Wirkung auf die Geiseln.

2. Aktivierung der Begleiter:

Wenn die Geisel noch auf dem Spielfeld ist, werden die Begleiter nach folgenden Regeln aktiviert:

Die Begleiter können nur einen Angriff ansagen, wenn sich das Ziel in 10 cm Umkreis um die beschützte Geisel befindet. Sollte sich nach der Ansage des Angriffs herausstellen, dass das Ziel weiter entfernt ist, so muss der Begleiter seine Ansage in Rennen umwandeln.

Begleiter, die keinen Angriff ansagen, müssen ihre Bewegung in einem Umkreis von 10 cm um die beschützte Geisel beenden.

Wenn sich ein aktivierter Begleiter in einem Nahkampf befindet, der mehr als 10 cm von der Geisel entfernt stattfindet, so muss er versuchen sich zu lösen, um so schnell wie möglich seiner zu beschützenden Geisel zu folgen.

Wenn ein Begleiter zu weit entfernt ist, um seine Bewegung innerhalb von 10 cm um die Geisel zu beenden, so ist er verpflichtet, sich so nah wie möglich an die Geisel heran zu bewegen. Diese Verpflichtung kann ihn dazu zwingen, seine angesagte Bewegungsart zu ändern.

Beispiel:

Ein Kämpfer sagt als Bewegung „Gehen“ an. Wenn er mit dieser Bewegung nicht in der Lage ist in den 10 cm Umkreis seiner Geisel zu gelangen, so ist er verpflichtet zu „Rennen“.

Begleiter, die sich in Panik befinden werden nicht von den oben genannten Regeln betroffen. Sie fliehen so, wie es im Grundregelwerk beschrieben ist. Nachdem sie sich erfolgreichen gesammelt haben, müssen sie schnellstmöglich wieder innerhalb von 10 cm um die Geisel gelangen. Sobald die zu beschützende Geisel nicht mehr auf der Spielfläche ist, können die Begleiter ohne die genannten Einschränkungen agieren.

GEISELN (Referenzkarte)

BEW	10
INI	2
ATT/STÄ	1 – 3
VER/WID	3 – 4
FER	-
MUT/FUR	6
DIS	*

* Beste Disziplin in der Armee -1.

„Wir haben keine Chance ...“

Ausrüstung: Dolch, zerrissene Kleidung.
Spezialfertigkeiten: Tapferkeit, Überlebensinstinkt, Söldner, Ziel/+2
Rang: Soldat. Unabhängig.
Größe: Normal.
Kosten: 10 AP

Aufstellung:

Die Aufstellungszonen befinden sich jeweils 10 cm von der langen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

Die Spieler müssen ihre Geiseln über die gegenüberliegende Tischkante in Sicherheit bringen und gleichzeitig die Begleiter des Gegners schwächen.

Siegbedingungen:

- 1 VP für den Spieler, der zuerst eine Geisel in Sicherheit gebracht hat (In dieser Runde darf der Gegner keine seiner Geiseln in Sicherheit gebracht haben. Tritt dieser Fall ein, wird der VP nicht vergeben). Eine Geisel, die aufgrund von Panik das Spielfeld verlässt gilt, unabhängig von der Seite, von der sie geflohen ist, als ausgeschaltet und zählt nicht für diesen VP.
- 1 VP für den Spieler, der mehr Geiseln als sein Gegner in Sicherheit gebracht. (Bei Gleichstand wird dieser VP nicht vergeben).
- 1 VP für den Spieler, der mehr AP seiner Begleiter auf der Spielfläche hat. Figuren in Panik zählen nicht.

Bonus:

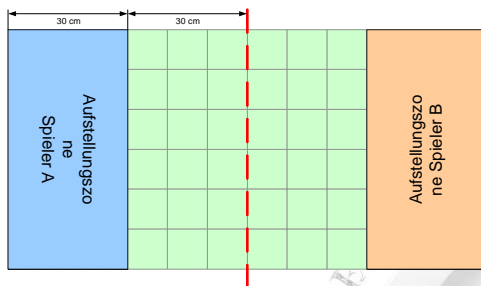
- 50 AP für jede Vernichtete oder in Panik befindliche gegnerische Geisel.

* *Maximaler Bonus: 100 AP*



MONDFRAGMENTE

Alle Augen wenden sich dem Himmel zu, wenn Yllia einen Sternen-Schauer auf Aarklash hinabregnen lässt. Zwei Armeen sind zu dem Ort gerannt, wo der Schauer niederging und werden bald um diese mächtigen aber gefährlichen Fragmente des Mondes kämpfen.



Situation:

Achtung!

Dieses Szenario benötigt eine variable Anzahl von Geländeteilen, abhängig von der maximalen Armeegröße.

Dieses Szenario benötigt mehrere Spielmarken um drei Mondfragmente pro angefangene 100 AP darzustellen.

Beispiel:

Wenn die Armeegröße 400 AP beträgt, werden in diesem Szenario zwölf Spielmarker benötigt, um die Mondfragmente darzustellen.

Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Es wird kein Szenario-Gelände benötigt.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Die Fragment-Spielmarken werden von den Spielern abwechselnd in der mittleren, neutralen Zone verteilt. Sie dürfen überall in der Zone verteilt werden, so lange sie mehr als 5 cm von anderen Fragment-Spielmarken entfernt sind. Sie dürfen in einer beliebigen Entfernung zum Standardgelände gelegt werden.

Wenn das zu einer Situation führt, in der nicht alle Spielmarken von den Spielern verteilt werden können, sollten beide Spieler tief durchatmen und es noch mal versuchen.

Spezielle Regeln:

Ein Kämpfer kann so viele Mondfragmente sicher tragen wie seine Kampfkraft beträgt. Er darf mehr Spielmarken tragen, aber für die erste Spielmarke über seiner Kampfkraft bekommt er die Kurzlebig/6-Fähigkeit. Für jede weitere Spielmarke wird der Wert von Kurzlebig um 1 reduziert. Ein Kämpfer kann nie mehr Mondfragmente tragen als seine Kampfkraft plus 5.

Beispiel:

Ein mittelgroßer Kämpfer, Kampfkraft 1, kann eine Mondfragment sicher tragen. Wenn der Kämpfer eine zweite Spielmarke aufnimmt, erhält er die Kurzlebig/6-Fähigkeit. Wenn er zwei weitere Spielmarken aufnimmt, hat er Kurzlebig/4. Er kann nie mehr als 6 Spielmarken tragen.

Erinnerung!

Ein Kämpfer, der Kurzlebig/X erhält, kann auf keine Weise von Reperation/X profitieren. (CO3-Regelbuch, S.34)

Aufstellung:

Die beiden Aufstellungszonen befinden sich jeweils 30 cm von der kurzen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzen der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

Die Spieler müssen versuchen, die größtmögliche Anzahl an Mondfragmenten besitzen.

Siegbedingungen:

Zähle am Ende des Spiels alle Spielmarken zusammen, die deine Kämpfer tragen. Die Anzahl der Spielmarken, die für ein "Set" benötigt werden, ist die Maximalgröße der Armeen geteilt durch 100. Die Spielmarken müssen nicht vom selben Kämpfer getragen werden um als Set zu gelten.

Beispiel: Wenn die Armeegröße 400 AP beträgt, braucht man vier Spielmarken für ein Set.

- 1 VP für jedes komplette Set an Mondfragmenten, welches man am Ende des Spiels besitzt.

Bonus:

- 100 AP, wenn der gegnerische Chef tot ist, in Panik ist oder bis zum Ende des Spiels über den Spielfeldrand hinaus geflüchtet ist.

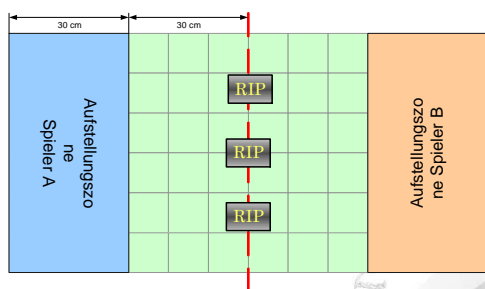
Maximaler Bonus 100 AP



HER MIT DEM GELD!

Nach einer Idee von Kenton Sheppard (UKCORD)

Zwei Armeen sind in einer antiken Totenstadt aufeinandergetroffen, in der Hoffnung, dass sie die staubigen Schätze aus den vielen Mausoleen und Gräber rauben können.



Situation:

Dieses Szenario benötigt mindestens drei Rackham-Spielkarten, vier Geländeteile, und mehrere Marker zweier verschiedener Art, jeweils für einen Spieler.

Szenario-Gelände:

Drei Rackham-Spielkarten (oder anderes Gelände in der gleichen Größe) werden der Länge nach auf der Mittellinie platziert, eine in der Mitte, die anderen beiden in 10 cm Abstand zum Spielfeldrand. Diese Karten repräsentieren Gräber und gelten als große Geländestücke (5 cm hoch).

Hinweis:

Wenn sie korrekt hingelegt werden, sind die kurzen Kanten der Gräber 25,7 cm von der jeweiligen Aufstellungszone entfernt.

Die Gräber können nicht überquert werden und blockieren alle Sichtlinien. Kämpfer dürfen nicht oben auf den Gräbern landen.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Es wird kein bewegliches Gelände benötigt.

Spezielle Regeln:

Kämpfer in Kontakt mit einem Grab dürfen Marker der eigenen Art normal auf dem Grab platzieren (siehe Sektion "Marker" auf S. 8). Die Kämpfer dürfen die Marker zu keiner Zeit entfernen.

Aufstellung:

Die beiden Aufstellungszonen befinden sich jeweils 30 cm von der kurzen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszonen beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

Die Spieler müssen versuchen, jedes Grab gründlicher zu plündern als der Gegner, in dem sie mehr Marker ihrer Sorte darauf platzieren als ihr Gegner.

Siegbedingungen:

Am Ende des Spiels werden alle Marker jeder Seite auf jedem Grab gezählt.

- 1 VP für jedes Grab auf dem man mehr Marker hat als der Gegner

Bonus:

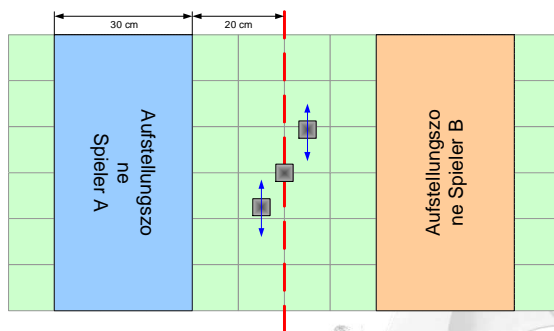
- 50 AP für die Armee, die die meisten Marker auf einem einzelnen Grab platzieren konnte.
- 50 AP für das Töten des gegnerischen Anführers.

* *Maximaler Bonus: 100 AP.*

SCHAFSJAGD

Nach einer Idee von
Torbjörn Gullo und Mattias Thörnquist (NCORD)

Nicht alles am Krieg ist glorreicher Kampf. "Eine Armee marschiert auf ihrem Magen" ist ein altes Sprichwort und wenn zwei Armeen auf Nahrungssuche ihr Auge auf etwas Hammelfleisch geworfen haben wird der Konkurrenzkampf bald brutal.



Situation:

Dieses Szenario benötigt drei Kreaturen-Basen (3,75 cm x 3,75 cm), die drei Schafe repräsentieren und drei verschiedene Spielmarken, um anzuzeigen, welcher Kämpfer welche Schafe hütet.

Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Es wird kein Szenario-Gelände benötigt.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Es werden drei Kreaturen-Basen (3,75 cm x 3,75 cm) benötigt, die drei Schafe repräsentieren. Die Schafe gelten als 2 cm hoch und von der Größe her als Groß.

Das erste Schaf wird in der Mitte des Spielfeldes platziert. Das zweite Schaf wird auf der Mittellinie 2 W6 von einer langen Spielfeldkante entfernt platziert. Das dritte Schaf wird auf der Mittellinie 2 W6 von der anderen langen Spielfeldkante entfernt platziert.

Wähle eine Aufstellungszone und würfle einen Würfel. Bei einer 1 – 3 wird das zweite Schaf 5 cm in Richtung dieser Aufstellungszone bewegt; bei einer 4 – 6 wird es 5 cm in Richtung der anderen Aufstellungszone bewegt. Das dritte Schaf wird 5 cm in die entgegengesetzte Richtung zum zweiten Schaf bewegt.

Lege am Schluss eine Spielmarke auf jedes Schaf. Diese Spielmarke wird den Kämpfer repräsentieren, der das Schaf hütet.

Spezielle Regeln:

Die Schafe dürfen auf keine Weise angegriffen oder verletzt werden, noch dürfen sie von irgendeinem Spruch, Wunder oder Spieleffekt betroffen sein. Sie dürfen nicht über den Spielfeldrand hinauslaufen oder aus dem Spiel entfernt werden, außer in den folgenden Fällen.

Ein Schaf mit seiner Spielmarke ist ein "unbehütetes" Schaf. Ein Schaf ohne seine Spielmarke ist ein "behütetes" Schaf. Ein Kämpfer, der eine oder mehrere Spielmarken trägt, gilt als "Hüter".

Wenn ein Kämpfer seine Aktivierung weiter als 10 cm von einem unbehüteten Schaf beginnt und sie näher als 10 cm von ihm auf Höhenstufe 0 beendet (inklusive beschworene Kämpfer innerhalb von 10 cm um ein unbehütetes Schaf), erschreckt sich das Schaf und bewegt sich 12,5 cm von der Endposition des Kämpfers direkt weg. Ein Schaf, das eine Schreckensbewegung macht, folgt denselben Regeln wie ein flüchtender Kämpfer. Ein Schaf darf eine beliebige Anzahl

dieser "Schreckens"-Bewegungen während einer Runde machen. Wenn eine Schreckensbewegung das Schaf dazu bringen würde, das Spielfeld über die kurze Kante zu verlassen, dann hält das Schaf am Spielfeldrand an. Wenn aber eine Schreckensbewegung zur Folge hätte, dass das Schaf das Spielfeld über eine lange Kante verlässt, wird das Schaf entfernt und an der selben Stelle an der gegenüberliegenden Spielfeldseite wieder hingestellt. (Die Vorstellung ist, dass das ein neues Schaf aus einem anderen Teil der Herde ist).

Wenn ein Kämpfer nicht in Panik ist und seine Aktivierung (inkl. Verfolgungsbewegung) innerhalb von 10 cm um ein unbehütetes Schaf beginnt und sich in Basekontakt mit ihm bewegt, dann darf der Kämpfer die Spielmarke des Schafs aufnehmen.

Ein Hüter darf so viele Spielmarken tragen, wie seine Kampfkraft beträgt. Ein Hüter darf sich eine maximale Strecke von 10 cm bewegen und alle Angriffe die er macht, gelten als Verwicklungen. Wenn sich ein Hüter bewegt, müssen alle Schafe die er hütet am Ende seiner Aktivierung im Basekontakt mit ihm gebracht werden. Wenn das nicht möglich ist, muss der Hüter zurück in eine Position bewegt werden, wo die Schafe in Basekontakt gebracht werden können.

Erinnerung:

Figuren müssen sich an mehr als der Hälfte einer Basenkante berühren um in Basekontakt zu sein.

Beim Loslösen gilt ein Hüter als in Kontakt mit allen Gegnern die in Kontakt mit einem der Schafe sind die er hütet. Weiterhin darf der Hüter nur versuchen, sich über Stärke zu lösen und das auch nur, wenn seine Seite insgesamt mehr Kampfkraft in Kontakt mit den Schafen hat als der Gegner. Die Schafe werden auf keiner Seite zur Stärke hinzugezählt.

Wenn Schaf-Spielmarken fallengelassen werden, macht das entsprechende Schaf eine Schreckensbewegung weg von dem Punkt an dem die Spielmarke fallen gelassen wurde, noch bevor ein Kämpfer bewegt wird. Wenn die Schreckensbewegung beendet ist, wird die entsprechende Spielmarke wieder auf das entsprechende Schaf gelegt.

Ein behütetes Schaf (also ein Schaf ohne Spielmarke) macht niemals Schreckensbewegungen.

Aufstellung:

Die Aufstellungszone beginnt 20 cm von der Mitte des Spielfeldes aus und endet 10 cm vor dem kurzen Ende des Spielfeldes. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

Die Spieler müssen die größtmögliche Anzahl an Schafen kontrollieren.

Siegbedingungen:

Die Spieler müssen die größtmögliche Anzahl an Schafen kontrollieren. Die Kontrollzone eines Schafes ist "Kontakt".

- 1 VP für jedes kontrollierte Schaf am Ende des Spiels.

Bonus:

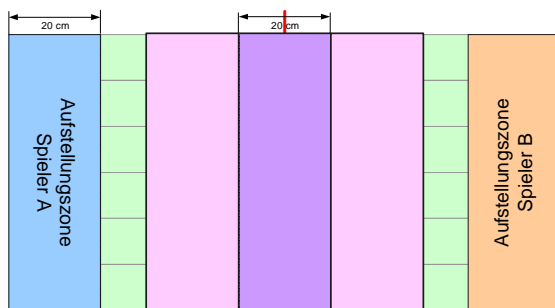
- 34 AP für den ersten Spieler der die Spielmarke für jedes einzelne Schaf aufnimmt (also es "hütet").

* *Maximaler Bonus: 100 AP.*

STELLUNG BEZIEHEN

Nach einer Idee der GDR

Das Rag'Narok kommt und die gewaltigen Armeen haben Schwierigkeiten, sich in Position zu bringen. Der Lärm der Waffen wird bald erklingen und alle werden ihren Platz auf dem Schlachtfeld suchen. Kleine Gruppen tapferer Kämpfer können den Verlauf dieser Schlachten verändern. Nach dem sie die Feinde gestört und deren Widerstand getestet haben, suchen sie eine Lücke in deren Frontlinie...



Situation:

Bei diesem Szenario wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Es wird kein Szenario-Gelände benötigt.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Es wird kein bewegliches Gelände benötigt.

Spezielle Regeln:

Es gibt drei rechteckige Zonen mit einer Breite von 20 cm und einer Länge von 60 cm. Der mittlere dieser Bereiche hat seine Mitte genau auf der Mittellinie des Tisches, die beiden anderen beginnen jeweils 10 cm von der Mittellinie des Tisches entfernt.

Diese Kontrollbereiche können vor dem Beginn des Spiels gekennzeichnet werden.

Erinnerung:

Eine Figur muss sich mit ihrer ganzen Base innerhalb einer Zone befinden, um zur Kontrolle dieser Zone dazu zu zählen. Befindet sich die Base einer Figur in zwei Zonen, dann zählt sie zu keiner dieser Zonen.

Aufstellung:

Die beiden Aufstellungszone befinden sich jeweils 20 cm von der kurzen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Missionsziel:

Jeder Spieler muss so viele Kontrollbereiche kontrollieren wie möglich.

Siegbedingungen:

- 1 VP für jede kontrollierte Zone.

Bonus:

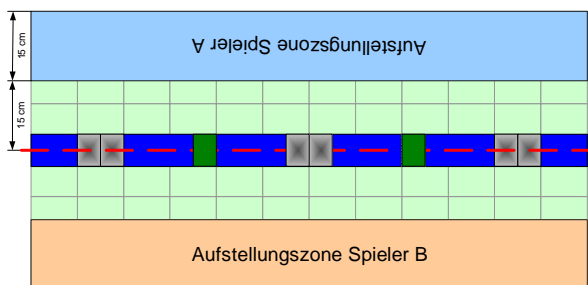
- 100 AP für das Vernichten des gegnerischen Anführers

* *Maximaler Bonus: 100 AP*

DIE DREI BRÜCKEN

Nach einer Idee von Nicolas Cuny (GDR)

Da sich die großen Schlachten nähern, sind die strategischen Schlüsselpunkte häufig das Ziel von Scharmützeln. Wenn die Hügel wichtig sind, um die Schlachtfelder zu überblicken, dann sind die Flüsse und ihre Brücken lebenswichtig für den Nachschub zur Front.



Situation:

Dieses Szenario benötigt Geländeteile, um drei Brücken und zwei Furten darzustellen. Die Größe dieser Geländeteile wird weiter unten beschrieben.

Zusätzlich wird ein Minimum von vier Geländeteilen benötigt.

Szenario-Gelände:

Die Brücken werden durch zwei Rackham-Spielkarten dargestellt, welche mit ihren langen Seiten nebeneinander gelegt werden (Breite: 12,6 cm/Länge: 8,6 cm). Zwei Brücken werden auf die Mittellinie des Spieltisches, jeweils 10 cm vom rechten und linken Rand der Spielfläche gelegt. Die dritte Brücke wird genau in der Mitte der Spielfläche platziert.

Hinweis: Die Brücken haben keine Strukturpunkte und gelten als unzerstörbar.

Die Furten werden durch eine einzelne Rackham-Spielkarte dargestellt (Breite: 6,3 cm/Länge: 8,6 cm). Die zwei Furten werden jeweils in die Mitte der freien Fläche zwischen den Brücken gelegt.

Spezialfall:

Die Furten gelten als schweres Gelände und erfordern die doppelten Bewegungskosten auf einer Strecke von 8 cm.

Hinweis:

Nur die drei Brücken und die zwei Furten werden durch Spielkarten dargestellt. Der Fluss kann durch Markierungen oder Manasteine abgegrenzt werden.

Standardgelände:

Es sollten mindestens vier Geländeteile von den Spielern platziert werden. Mehr Gelände ist jedoch vorzuziehen.

Bewegliches Gelände:

Es wird kein bewegliches Gelände benötigt.

Spezielle Regeln:

Das Spielfeld wird der Länge nach durch einen Fluss geteilt. Dieser Fluss ist nicht überquerbar. Es wird kein Gelände benötigt, um den Fluss darzustellen.

Hinweis:

Die Breite des Flusses entspricht der Länge einer Rackham-Spielkarte (8,6 cm).

Der Fluss kann nur über die drei Brücken und die zwei Furten überquert werden.

Hinweis:

Der Fluss kann zudem von Figuren, die über die Fähigkeiten „Sprung“ oder „Fliegen“ verfügen, überquert werden.

Aufstellung:

Die beiden Aufstellungszone befinden sich jeweils 10 cm von der langen Tischkante entfernt. Die Aufstellungszone beider Spieler wird nach dem Platzieren der Geländeteile festgelegt.

Aufklärer dürfen in diesem Szenario auch innerhalb ihrer BEW um Geländeteile aufgestellt werden, jedoch nicht auf ihnen.

Missionsziel:

Jeder Spieler muss so viele Brücken kontrollieren wie möglich

Siegbedingungen:

- 1 VP für jede kontrollierte Brücke.

Bonus:

- 50 AP pro kontrollierter Furt.

** Maximaler Bonus: 100 AP*

