
Offizielle Missionen

für

Turniere nach
Confrontation 3

Saison 2005/2006

Version 1.2
28.12.2005



Aufstellung und Größe der Spielfläche

Alle Missionen sind für eine Spielfläche mit einer Länge von 120 cm und einer Breite von 60 cm entwickelt worden.

Sofern nichts anderes in den Missionen angegeben ist, werden die Armeen nach den normalen Regeln aufgestellt.

Die Schwierigkeit der Mission wird unter dem Titel angegeben.

Es gibt drei Schwierigkeitsstufen:

- **Einfach** zeigt an, dass die Mission vergleichsweise einfach und für Anfänger in Turnieren besonders geeignet ist.
- **Mittel** verlangt von den Spielern ein wenig mehr Überlegung.
- **Hoch** zeigt an, dass die Mission komplex ist und für fortgeschrittene Spieler gedacht ist.

Beachte:

Die Dauer jeder Mission beträgt 1 Stunde und 45 Minuten oder maximal 6 Runden.

Missionsparameter

Jedes Szenario wird durch sechs Kriterien definiert.

I Situation

Der Abschnitt **Situation** definiert den Zustand der Spielfläche zu Beginn des Spiels, die Platzierung der Geländeteile oder Spielmarker, sowie alle spezifischen Bedingungen sind hier beschrieben.

A Geländeteile

Platzierung von Geländeteilen

Vor der Aufstellungsphase – und auch vor der Ermittlung des Angreifers und Verteidigers – setzen die Spieler abwechselnd die Geländeteile.

Es wird per Zufall ermittelt, wer mit der Platzierung beginnt.

Achtung!

Die Geländeteile müssen mindestens 10 Zentimeter von allen anderen Geländeteilen entfernt aufgestellt werden.

Zerstören von Geländeteilen

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.

Anmerkung:

In den folgenden Missionen können nur Geländeteile zerstört werden, die StP haben.

Aufteilung von Kampfgetümmeln wenn Geländeteile beteiligt sind

Geländeteile werden, bei der Aufteilung der Nahkämpfe, nicht betrachtet. Ein Kämpfer hat immer die Wahl ein Geländeteil anzugreifen, mit dem er in Kontakt steht.

Angriffe gegen Geländeteile

Um einem Geländeteil Schaden im Nahkampf zu zufügen, muss man im Basenkontakt mit dem Geländeteil stehen. Sofern nichts anders in der Mission erwähnt wurde, verteidigt sich ein Geländeteil nicht. Der Angreifer muss dennoch seinen Angriffswurf durchführen, da ein Resultat von "1" als automatischer Misserfolg gilt.

Ein Geländeteil wird nicht als Kämpfer betrachtet. Aus diesem Grund gibt es keinen INI-Bonus für sein Lager im Nahkampf, noch gibt es einem Gegner einen zusätzlichen Kampfwürfel. Ein Kämpfer, der gegen ein Geländeteil kämpft ohne einen weiteren Nahkampfgegner in Basenkontakt zu haben, erhält jedoch seine normale Anzahl an Kampfwürfeln.

Ein Kämpfer, der sich in Kontakt mit einem Geländeteil befindet und ein oder mehr Gegner im Basenkontakt zu ihm stehen, ist nicht verpflichtet, das Geländeteil während der Kampfphase anzugreifen. Er kann alle seine Angriffe auf seine(n) Gegner konzentrieren. Wenn er andererseits das Geländeteil angreifen möchte, muss er seine Angriffe gegen das Geländeteil und seine Gegner gleichzeitig zuordnen.

Beispiel:

Ein Kämpfer befindet sich in Kontakt mit einem Geländeteil und zwei Gegnern. Dieses Geländeteil muss als Missionsziel zerstört werden. Während der Kampfphase legt dieser Kämpfer seine 3 Würfel in den Angriff. Wenn er an der Reihe ist anzugreifen, hat er die folgenden Möglichkeiten:

- *Er nutzt alle drei Angriffe gegen das Geländeteil und ignoriert seine Gegner. Dieses erfordert drei Schlagabtausche, und erlaubt seinem Gegner, während jedes Schlagabtausches normal zu agieren. Wenn das Geländeteil zerstört wird, bevor alle drei Angriffe durchgeführt wurden, sind seine restlichen Angriffe verloren.*

deteil zerstört wird, bevor alle drei Angriffe durchgeführt wurden, sind seine restlichen Angriffe verloren.

- *Er führt einen Angriff gegen jeden seiner Gegner und gegen das Geländeteil aus.*
- *Er nutzt einen Angriff gegen jeden seiner Gegner und wartet mit dem Dritten auf den folgenden Schlagabtausch, um seinen letzten Angriff gegen einen seiner Gegner durchzuführen und ignoriert das Geländeteil. Wenn beide seiner Gegner während des ersten Schlagabtausches eliminiert wurden, ist der verbleibende Angriff verloren.*

Wenn sich zwei Kämpfer in Kontakt mit einem Geländeteil befinden, legt der Gewinner des Initiative-tests fest, in welcher Reihenfolge die Schläge im jeweiligen Schlagabtausch erfolgen.

Geländeteile und Nachsetzbewegungen

Nach einer Nachsetzbewegung darf der Kämpfer kein Geländeteile angreifen. Er muss am Anfang der Kampfphase in Verbindung mit dem Geländeteil sein, damit er es angreifen kann. Die Zerstörung eines Geländeteils während der Kampfphase berechtigt ihn nicht zu einer Nachsetzbewegung.

Geländeteile und Fernkampf

Wenn ein Schütze auf ein Geländeteil schießt, welches im Basenkontakt mit einem befreundeten Kämpfer steht, wird kein Verteilungswurf durchgeführt: das Geländeteil erhält den Schadenswurf.

Wenn ein Kämpfer ohne Basenkontakt mit einem Gegner aber mit Basenkontakt zu einem Geländeteil das Ziel eines Schusses ist, wird auch kein Verteilungswurf durchgeführt.

Wenn ein Kämpfer (reguläres Ziel nach CO 3) in Basenkontakt mit einem Geländeteil und einem Gegner das Ziel eines Schusses ist, wird beim Verteilungswurf das Geländeteil nicht berücksichtigt.

Geländeteile und Gewinn von Siegpunkten

Die Zerstörung bestimmter Geländeteile kann, entsprechend der Zielsetzung der Missionen, Siegpunkte geben.

B Ermittlung von Angreifer und Verteidiger

Wenn ein Szenario einen Angreifer und einen Verteidiger erfordert, wirft einer der beiden Spieler einen W6.

Bei einem Resultat von 1-3, ist er der Angreifer und sein Gegenüber ist der Verteidiger.

Bei einem Resultat von 4-6, ist er der Verteidiger und sein Gegenüber ist der Angreifer.

Aufstellung

Der Abschnitt **Aufstellung** gibt an, wo die Kämpfer während der Aufstellungsphase auf das Spielfeld gesetzt werden können.

Wenn nichts gegenteiliges angegeben wird, können **Aufklärer** entsprechend den normalen Regeln aufgestellt werden.

Ziel

Im Abschnitt **Ziel** werden das Ziel oder die Ziele, die von den Spielern erreicht werden müssen, beschrieben.

Siegbedingungen

Die **Siegbedingungen** zeigen an, unter welchen Umständen ein Spieler zum Sieger oder Verlierer erklärt werden kann.

C Plündern

Einige Missionen verwenden „**Marker**“ auf dem Spielfeld, die die Spieler einsammeln müssen.

Sammeln von Markern

Um einen Marker aufzusammeln, muss ein Kämpfer seine Bewegung (entweder während seiner Aktivierung oder nach einer Nachsetzbewegung) auf dem Marker beenden, der dann auf seine Base gelegt wird. Der Kämpfer kann danach seine Bewegung nicht fortsetzen. Jedoch ist er in der Lage, Nachsetzbewegungen unter den normalen Bedingungen durchzuführen.

Tragen eines Markers

Eine Figur kann nur eine bestimmte Anzahl von Markern gleichzeitig tragen. Diese Zahl hängt vom Gegenstand ab, der transportiert wird und wird in den entsprechenden Missionsbeschreibungen spezifiziert. Ein Marker kann nur auf Höhenstufe 0 transportiert werden.

Der Träger eines Markers kann ihn während seiner Bewegung jederzeit fallen lassen. Wenn der Träger eines Markers vom Spielfeld entfernt wird, verliert er seinen Marker, der an der Stelle auf den Boden fällt, wo der Träger zuletzt gestanden hat. Ein fallengelassener Marker kann nach den normalen Regeln aufgesammelt werden.

Wenn der Träger das Spielfeld verlässt (freiwillig oder nicht) oder wenn die Figur durch einen Spieleffekt (vorteilhaft oder nicht) entfernt wird, verbleibt der Marker dort, wo die Figur war, als sie das Feld verließ.

Eine Figur, die nicht auf der gleichen Höhenstufe ist wie der Marker, kann ihre Bewegung nicht auf ihm beenden.

Eine Figur, die einen Marker nicht einsammeln kann, darf ihre Bewegung nicht auf ihm beenden. Die Figur muss neben den Marker gesetzt werden, damit andere Figuren den Marker aufsammeln können.



Ein Marker darf nur mit der Figur verschoben werden, die ihn trägt.

D Beschwörung von Kämpfern

Kämpfer, die während des Spiels beschworen wurden, egal ob durch ein Zauber, ein Wunder, ein Artefakt oder durch einen anderen Spieleffekt, werden nicht als ein Teil der Armee betrachtet.

Ihre Anzahl wird ermittelt, wenn man die Zahl der Kämpfer auf dem Spielfeld errechnet, es sei denn, sie wurden während der letzten Runde des Spiels beschworen. Ihr Wert ist gleich dem Wert in AP, der auf ihrer Referenzkarte angezeigt wird.

Bonus

Der Abschnitt **Bonus** gibt die möglichen Bonuspunkte an, die von den Spielern am Ende des Spiels für sich beansprucht werden können.

Die maximale Anzahl an Bonuspunkten beträgt 100 AP.

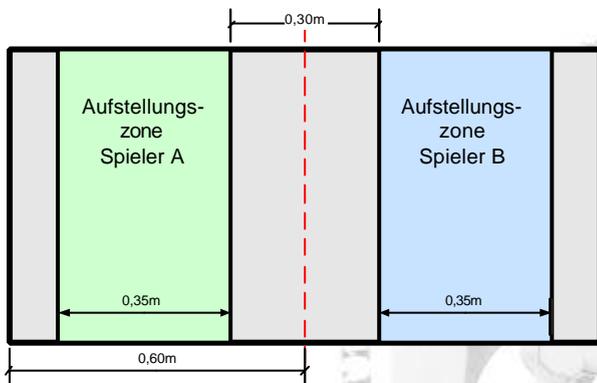


Jagdzeit

(Schwierigkeit: einfach)

In der Zeit des Krieges, reiben sich viele Völker in unzähligen Scharmützeln auf. Doch es wird noch viel schrecklicher werden ...

Noch sind wir in der Phase des vorsichtigen Beobachtens. Die Völker suchen nach den Stärken und Schwächen ihrer Feinde und halten dabei ihre größeren Truppe noch zurück ...



Situation:

Geländeteile: 6

Beide Spieler nehmen die Rolle des **Angreifers** ein.

Aufstellung:

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

Ziel:

Die zwei Spieler müssen möglichst viele Kämpfer des Gegners vernichten, während sie ihre eigenen Verluste gering halten.

Anmerkung: Ein Kämpfer, der von der Spielfläche flieht, gilt als **SOFORT TOD**.

Siegbedingungen:

Am Ende des Spiels addiert jeder Spieler die Verluste (AP-Werte der Miniaturen), die er seinem Gegner zugefügt hat.

Von diesem Wert zieht er seine Verluste (ebenfalls in AP) ab.

Die Siegpunkte (VP) werden danach wie folgt berechnet:

- > < 0 = 0 VP
- > $> 1 = 100$ AP = 1 VP
- > $> 101 = 200$ PA = 2 VP
- > > 200 AP = 3 VP

Beispiel:

Spieler A hat gegnerische Kämpfer im Wert von 340 AP vernichtet. Spieler B vernichtet 78 AP von Spieler A. Spieler A subtrahiert 78 von 340 = + 262, damit gewinnt er 3 VP. Spieler B subtrahiert 340 von 78 = - 262, er gewinnt keinen (null) VP.

Anmerkung:

Kämpfer „In Panik“ werden als Verluste betrachtet.

Bonus:

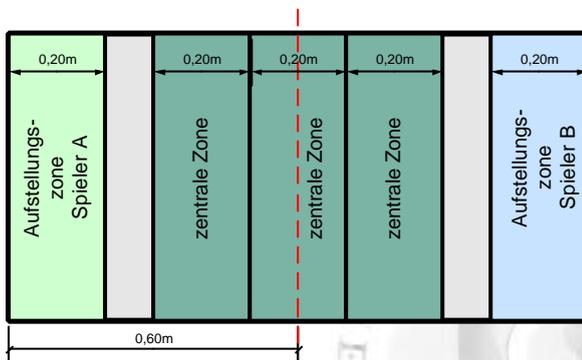
- 100 AP für das Vernichten des gegnerischen Anführers.

* Max. Bonus: 100 AP.

Stellung beziehen

(Schwierigkeit: einfach)

Rag'Narok kommt und gewaltige Armeen bringen sich selbst in Schwierigkeit. Der Lärm der Waffen wird bald erklingen und jeder sucht seinen Platz auf dem Schlachtfeld. Kleine Gruppen tapferer Kämpfer können den Verlauf der Schlacht verändern. Nach dem sie die Feinde geplagt und deren Widerstand getestet haben, suchen sie eine Lücke in der Frontlinie ...



Situation:

Geländeteile: 6

Beide Spieler nehmen die Rolle des **Angreifers** ein.

Aufstellung:

Es gibt drei 20 cm breite Bereiche in der Mitte der Spielfläche. Eine zentrale Zone im Zentrum auf der Mittellinie; die beiden anderen beginnen jeweils 10 cm von der Mittellinie entfernt.

Dieses sind die **zentralen Zonen**.

Zwei neutrale Zonen von jeweils 10 cm Breite trennen die Aufstellungszonen von den zentralen Zonen.

Ziel:

Die beiden Spieler müssen möglichst viele zentrale Zonen kontrollieren.

Siegbedingungen:

Am Ende des Spieles ermitteln die Spieler, wer welche Zahl an zentralen Zonen **kontrolliert**. Für jede kontrollierte Zone erhält der Spieler 1 Siegpunkt.

Anmerkung:

Die Regeln zur Kontrolle von Gebieten werden auf Seite 124 und 125 des CO 3-Regelbuches erläutert.

Bonus:

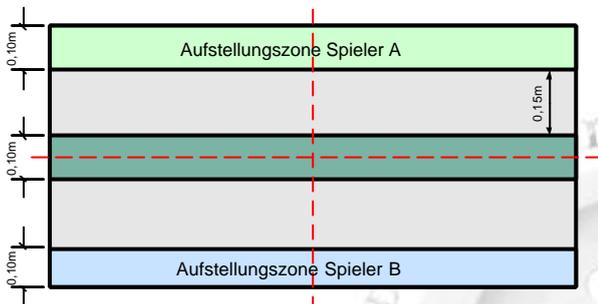
- 100 AP für das Vernichten des gegnerischen Anführers
- * Max. Bonus: 100 AP.

TIMBER!

(Schwierigkeit: einfach)

Nach einer Idee von Valerian Di Muzio

Manchmal ist der Mangel an Holz so groß, dass sich die Armeen trauen, in die Wälder von Quitayran vorzudringen. Ihr kostbares Holz ist auf ganz Arklaash, für die Qualität der Waffen und der Geschosse die daraus hergestellt werden, berühmt ...



Situation:

Geländeteile: 6

Beide Spieler nehmen die Rolle des **Angreifers** ein.

Neun Bäume werden durch Infanterie Basen dargestellt.

Ein Baum wird auf der Mittellinie, in die Mitte der Spielfläche gestellt. Die anderen acht Bäume werden abwechselnd von den Spielern, mit einem minimalen Abstand von 10 Zentimeter zu den anderen Bäumen, in der zentralen Zone (5 cm zu jeder Seite der Mittellinie) aufgestellt. Kann einer oder mehrere Bäume nicht aufgestellt werden, so werden alle neu aufgestellt. Sollte einer oder mehrere Bäume nicht aufgestellt werden können, So werden alle Bäume neu platziert.

Jeder Baum wird wie ein Geländeteil (StP 4 und WID 8) behandelt. Er besitzt die Fähigkeit „Unveränderlich“ und zählt als Groß.

Ein gefällter Baum wird durch einen Holzmarker ersetzt. Dieser wird an der Stelle der Base des Baumes abgelegt. Wurde der Baum im Nahkampf gefällt, so wird der Holzmarker auf die Base der entsprechenden Figur abgelegt.

Achtung!

Für die Holzmarker gelten die Regeln, die im Abschnitt „Plündern“ erläutert werden.

Anmerkung:

Eine einzelne Figur kann bis zu zwei Holzmarker zur gleichen Zeit tragen.

Aufstellung:

Achtung!

Das Spiel wird über die Längsseite gespielt

Die Spieler stellen ihre Miniaturen in einem 10 cm breiten Streifen entlang der Längsseite auf.

Ziel:

Nach dem Fällen der Bäume, müssen die Spieler so viele Holzmarker wie möglich einsammeln.

Siegbedingungen:

Am Ende des Spiel zählen die Spieler die in ihrem Besitz befindlichen Holzmarker. Für jeweils drei Holzmarker gibt es einen Siegpunkt (VP).

Bonus:

- 10 AP für jeden gefällten Baum.
- 10 AP für das Vernichten des gegnerischen Anführers.

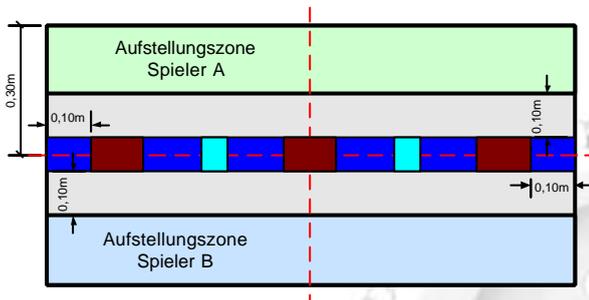
* Max. Bonus: 100 AP.

Die drei Brücken

(Schwierigkeit: einfach)

Nach einer Idee von Nicolas Cuny

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:

Geländeteile: 6 oder 8

Beide Spieler nehmen die Rolle des **Angrifers** ein.

Das Spielfeld wird der Länge nach durch einen nicht zu überquerenden Fluss geteilt.

Anmerkung:

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

Der Fluss ist nur durch drei Brücken und zwei Furten zu überqueren.

Anmerkung:

Der Fluss kann mit Hilfe der Fähigkeiten „Sprung“ oder „Flug“ überquert werden.

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, jeweils 10 cm vom rechten und linken Ende der Spielfläche gelegt.

Die dritte Brücke wird in der Mitte der Spielfläche platziert.

Anmerkung:

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 zwischen die Brücken gelegt.

Spezialfall:

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

Anmerkung:

Nur die drei Brücken und zwei Furten werden durch Spielkarten dargestellt. Der Fluss kann durch Markierungen oder Manasteine abgegrenzt werden. Dies kann bei Bedarf auch für die Brücken oder die Furten gelten.

Aufstellung:

Achtung!

Diese Mission wird über die Breite der Spielfläche gespielt.

Die Spieler stellen ihre Figuren innerhalb einer 15 cm breiten Zone ihrer langen Spielfeldseite auf.

Spezialfall:

Aufklärer dürfen nicht auf den Brücken aufgestellt werden.

Ziel:

Die Spieler müssen möglichst viele Brücken besetzen.

Siegbedingungen:

Am Ende des Spiels, zählen die Spieler die Brücken, die sie besetzt halten. Ein Spieler gewinnt 1 VP pro besetzter Brücke.

Anmerkung:

Die Regeln zur Kontrolle von Gebieten werden auf Seite 124 und 125 des CO 3-Regelbuches erläutert

Die Regeln zur Kontrolle betreffen nur die Oberfläche der zwei Karten, die die Brücke darstellen.

Bonus:

- 50 AP für jede besetzte Furt

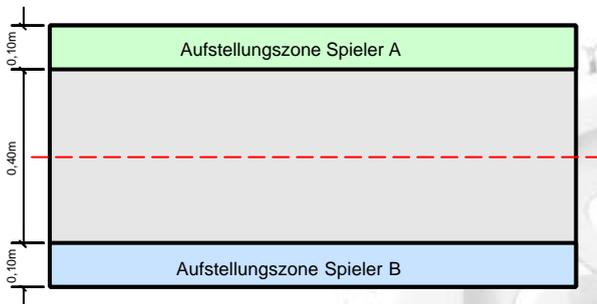
** Max. Bonus: 100 AP.*



Eskorte

(Schwierigkeit: Mittel)

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:

Geländeteile: 6

Beide Spieler nehmen die Rolle des **Angreifers** ein.

Jeder Spieler kontrolliert zwei Geiseln.

Die Karte der Geiseln wird nicht für die Aktivierungsreihenfolge verwendet. Die Geiseln zählen auch nicht für die Ermittlung der maximalen Anzahl der Figuren.

Während der Aufstellungsphase muss jeder Spieler zwei Karten aus seiner Armeeliste auswählen, die für dieses Szenario „die Begleiter“ genannt werden. Jeweils eine Geisel wird mit einer dieser Karten verknüpft.

Der gesamte Wert der Figuren auf diesen beiden Karten muss mindestens **60 AP** betragen.

Die Begleiter müssen Krieger sein, die sich auf Level 0 bewegen.

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.

Anmerkung:

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

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 ein 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, 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 in einem 10 cm Umkreis um die Geisel zu beenden, so ist er verpflichtet so nah wie möglich an die Geisel heran zu kommen. Die 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“.

Kämpfer in Panik unterliegen nicht den oben genannten Regeln. Sie fliehen so, wie es im Grundregelwerk beschrieben ist. Nach einem erfolgreichen Sammeltest, müssen sie aber schnellst möglich zu ihrer zu beschützenden Geisel zurückkehren.

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

ANG/STÄ: 1/3

VER/WID: 3/4

FER: -

MUT: 6

DIS: Beste Disziplin in der Armee -1.

„Wir haben keine Chance ...“

Ausrüstung: Dolch, zerrissene Kleidung.

Spezialfertigkeiten: Tapferkeit, Überlebensinstinkt,
Söldner

Rang: Regulärer. Unabhängig.

Größe: Normal.

Kosten: -

Aufstellung:

Achtung!

Das Spiel findet über die Längsseite des Tisches statt.

Die Aufstellungszone verläuft auf der Längsseite der jeweiligen Spielhälfte und ist 10 cm breit.

Ziel:

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

Siegbedingungen:

Am Ende des Spiels,

- bekommt der Spieler 1 VP, der zuerst eine Geisel in Sicherheit gebracht hat.
- bekommt der Spieler 1 VP, der mehr Geiseln als sein Gegner in Sicherheit gebracht hat.

Anmerkung:

Bei einem Gleichstand wird dieser VP nicht ergeben.

- bekommt der Spieler 1 VP, der mehr AP seiner Begleiter noch auf der Spielfläche hat.

Anmerkung:

Bei einem Gleichstand wird dieser VP nicht ergeben.

Anmerkung:

Eine Geisel, die von der Spielfläche geflohen ist (egal zu welcher Seite) gilt als SOFORT TOD.

Bonus:

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

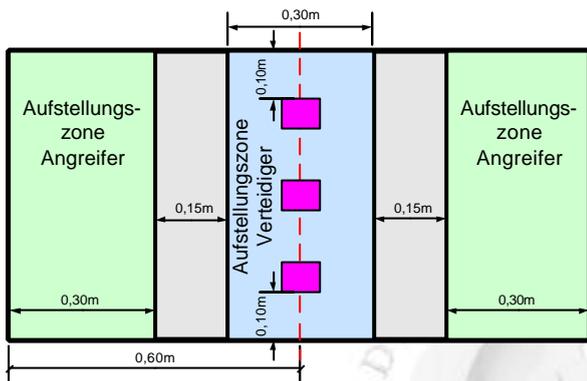
* Max. Bonus: 100 AP.

Die Brandstifter

(Schwierigkeit: Mittel)

Nach einer Idee von Hieu Bieu Luu

*Durch Schwächung der Feinde kann man sie auch schlagen:
Zerstöre seine Ressourcen, Nahrungsmittel und seine Heimat
und du zerstörst seine Moral.*



Situation

Geländeteile: 6

Diese Mission benötigt einen Angreifer und einen Verteidiger.

Drei Confrontation Karten werden der Länge nach auf der Mittellinie platziert (siehe Zeichnung). Eine Karte in der Mitte, die anderen beiden Karten jeweils 10 cm von den Kanten der Spielfläche.

Diese Karten repräsentieren Häuser und werden spieltechnisch als große Geländeteile betrachtet.

Der Angreifer

- Der Angreifer hat **zwei Fackelmarker** (Fackeln), die er zwei Figuren seiner Armee zuordnet (Fackelträger).

Anmerkung:

Die Sonderregeln für „Plündern“ (siehe Seite 2) gelten für Fackelmarker.

- Eine Figur darf zu keinem Zeitpunkt mehr als eine Fackel gleichzeitig tragen.
- Die Zuordnung des **ersten Fackelmarkers** wird offenbart, sobald der Träger in der Aufstellungsphase platziert wird.
- Die Zuordnung des **zweiten Fackelmarkers** bleibt bis zum Beginn der dritten Runde geheim, danach wird sie automatisch offen gelegt.
- Ein Fackelmarker darf auch in der Nachsetzbewegung aufgehoben werden.

Bemerkung:

Es wird empfohlen, die Figuren vorab auf der Rundenliste präzise zu kennzeichnen, die einen Feuermarker haben.

Spezialfall:

Aufklärer können nicht von ihrer besonderen Fähigkeiten profitieren, wenn sie im Besitz des Fackelmarkers sind. Das bedeutet, dass sie sowohl die Fähigkeit verlieren außerhalb ihrer Aufstellungszone platziert werden zu können, als auch ihre Unsichtbarkeit für Gegner.

Der Verteidiger

- Der Verteidiger darf den Fackelmarker auf keine Art und Weise unter seine Kontrolle bringen.
- Ebenfalls darf er sich mit der Figurenbasis nicht auf den Fackelmarker stellen
- Er darf aber den Zugang zu einem Feuermarker blockieren.

Ein Fackelträger dessen Bewegung (inkl. Nachsetzbewegung) in Kontakt mit einem Haus endet, platziert dort sofort einen Fackelmarker.

Das Gebiet (Haus) wird sofort in Brand gesetzt.

Nachdem ein Haus in Brand gesetzt wurde, darf der Fackelträger weiterhin den Fackelmarker behalten.

Am Ende jeder Runde (inkl. der Runde, in der der Brand ausgelöst wurde) wird ein zusätzlicher Feuermarker auf das brennende Haus gelegt. Vergleiche

danach die Kampfkraft beider Spieler im Basenkontakt mit dem Haus.

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.

Spezialfall:

Beschworene Figuren zählen bei der Berechnung der Kampfkraft nicht in der Runde in der sie beschworen wurden.

Die Häuser haben keine Strukturpunkte und gelten bis zum Spielende als unzerstörbar.

Aufstellung

Der Verteidiger darf seine Figuren bis zu 15 cm rechts und links von der Mittellinie aufstellen.

Der Angreifer darf seine Figuren bis zu 30 cm von den kurzen Enden des Tisches aufstellen.

Ziele

Der Angreifer muss die Häuser des Gegners anzünden.

Der Verteidiger muss sie vor Feuer schützen.

Siegbedingungen

Am Ende des Spiels erhält der Angreifer für jedes brennende Haus: 1 Siegpunkt.

Der Verteidiger erhält für jedes Haus, das nicht brennt: 1 Siegpunkt

Bonus

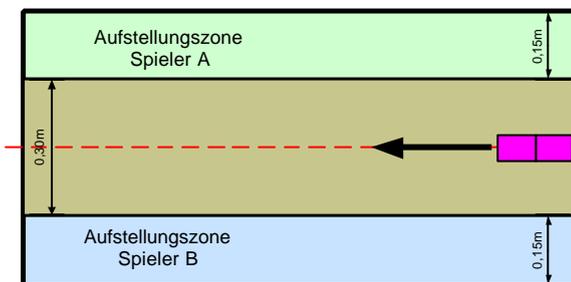
- 50 AP erhält der Angreifer für jeden Fackelmarker in seinem Besitz
- 50 AP erhält der Verteidiger für jeden Fackelmarker, der nicht im Besitz des Angreifers ist.

* *Max. Bonus: 100 AP.*

“Dummer Gaul!”

(Schwierigkeit: hoch)

Ein Karren durchquerte das Tal... Der junge Knecht träumte fröhlich in den Tag hinein, als die Pferde plötzlich zu wiehern begannen und sich aufbäumten. Er hatte keine Zeit sich irgendwo festzuhalten; unweigerlich wurde er von dem Karren geschleudert. Das hohe Gras wimmelte wohl nur so von Schlangen ... Als er sich unverletzt erhob, war der Karren bereits hinter dem nächsten Hügel verschwunden. Er begann zu rennen, um verzweifelt seine wertvolle Fracht zurückzubekommen ...



Situation

Geländeteile: 6 oder 8

Achtung!

Keine Geländeteile dürfen in der Zone, die die Route des Wagenzugs darstellen, platziert werden.

Beide Spieler gelten als **Angreifer**.

Die Zugtiere und der Karren (Wagenzug) werden durch zwei Confrontation-Karten repräsentiert, die der Länge nach hintereinander platziert werden.

Sie bilden eine Einheit mit 6,3 cm Breite und 17,2 cm Länge: den **Wagenzug**.

Der Wagenzug

Vor der Aufstellung der Truppen wird der Wagenzug zufällig 1 cm vom linken oder rechten Rand an der Mittellinie platziert und auf die Tischmitte ausgerichtet (siehe Zeichnung).

Der Wagenzug wird also so aufgestellt, dass er entlang der Mittellinie die Längsseite passiert.

Bemerkung:

Ein Geschwindigkeitsanzeiger wird auf dem Wagen platziert.

Es werden 6 Kistenmarker auf dem Karren platziert.

- Die Bewegung des Wagenzugs wird immer zufällig mit 3 W6 + 15 cm ermittelt, die er in einer direkten Linie entlang der Mittellinie gezogen wird.

Bemerkung:

Der Spieler, der den Taktikwurf gewonnen hatte, muss den Bewegungswurf durchführen, bevor sich irgendeine andere Figur bewegt hat.

- Der Wagenzug wird immer als angreifend betrachtet und hält niemals an um einem Hindernis auszuweichen.
- Die Regeln für Beschuss gelten unabhängig davon, ob auf die Zugtiere oder den Wagen geschossen wird.
- Die Zugtiere gelten als **großes Ziel**, der Wagen gilt als **sehr großes Ziel**.

Er gilt als einzelner Kämpfer bei der zufälligen Treffermittlung, wenn sich einer oder mehrerer Kämpfer mit ihm im Kontakt befinden.

- Der Wagenzug hat die Fähigkeiten Unaufhaltbar und Aufprall/3 (die Stärke des ersten Aufpralltreffers ist 9). Die entsprechenden Regeln stehen auf Seite 147 des Confrontation 3 Regelwerks.
- Wenn er gestoppt worden ist, muss der Wagenzug bei seiner nächsten Aktivierung einen Lösungsversuch gegen seinen Stärkewert machen.

Anmerkung:

Der Wurf wird vom Gewinner des Taktikwurfs durchgeführt.

Die Stärke des Wagenzugs gilt als 10 bei diesem Test. Wenn er sich löst, bewegt sich der Wagenzug in gerader Linie weiter.

Er muss diesen Lösungsversuch durchführen selbst wenn einer oder mehrere Figuren mit der Frontseite des Wagenzugs in Kontakt stehen.

Wenn der Lösungsversuch erfolgreich war, erhält jede Figur im Kontakt mit dem Wagenzug zu Beginn der Runde einen Stärke 3 Treffer.

Bei einem Misserfolg bleibt er weiterhin stehen.

Obwohl der Wagenzug keine Besetzung hat, wird er als Figur behandelt und alle seine Kampfwürfel werden in die Verteidigung gelegt.

Es ist unmöglich auf den Wagenzug aufzuspringen oder zu landen – selbst wenn der Wagenzug steht – noch kann die Kontrolle über ihn erlangt werden.

Hinweis:

Wenn der Wagenzug alle seine Strukturpunkte verloren hat, werden sowohl die ihn darstellenden Karten, als auch die noch auf dem Wagen befindlichen Kistenmarker aus dem Spiel entfernt.

Sonderfall:

Eine Falle, die auf dem Weg des Wagenzugs platziert wird, beschädigt den Wagen gemäß der üblichen Regeln.

Die Kisten

Der Karren verliert jedes mal eine Kiste:

- Wenn das Endergebnis bei einem Wurf mit 3 W6 = 8 ist.
Die Kiste wird dann hinter den Karren in Kontakt mit selbigem gestellt, bevor er sich bewegt.
- Wenn der Wagenzug durch einen Schuss mindestens einen Strukturpunkt verliert, wird eine Kiste hinter dem Karren im Kontakt mit ihm platziert.

- Es ist unmöglich, eine Kiste vom Karren zu nehmen, solange er nicht gestoppt ist.
- Wenn der Wagenzug unbeweglich ist, dann kann jede Figur, die sich in Basenkontakt mit dem Karren (nicht mit dem Gespann) befindet, bei ihrer Aktivierung eine Kiste vom Karren abladen.
- Wenn ein Kistenmarker aufgedeckt wird, würfelt der Spieler mit 1 W6 und ermittelt nach unten stehender Tabelle das Ergebnis:

1	Kiste mit Managemmen
2	Kiste mit Nahrungsmitteln
3	Kiste mit Managemmen
4	Kiste mit Nahrungsmitteln
5	Kiste mit Managemmen
6	Kiste mit Nahrungsmitteln

Das gleiche Resultat darf nur einmal geworfen werden, deshalb müssen die Spieler dann den Wurf so oft wiederholen bis schließlich alle Möglichkeiten erschöpft sind.

Beispiel:

Die zwei Spieler sollten verschiedenfarbige Gemmen benutzen um die verschiedenartigen Kisten zu repräsentieren.

DER WAGENZUG (Referenzkarte)

BEW:	15
INI:	2
ANG/STÄ:	0/5
VER/WID:	1/10
FER:	-
MUT:	-
DIS:	-
Gewicht/StP:	5/5
Ausrüstung:	Abdeckung.
Spezialfertigkeiten:	Aufprall/3, Unveränderlich, Unaufhaltsam, Karren hinten und seitlich zugänglich
Rang:	Spezial, Unabhängig, Karren.
Größe:	Sehr große Größe.
Mannschaft:	-



Hinweis:

Die Regeln für „Plündern“ gelten für diese Mission.

- Kein Kämpfer darf zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als einen “Kisten-Marker” gleichzeitig tragen.

Aufstellung

Hinweis:

Das Spiel findet über die Breite des Spielfeldes statt.

Die Spieler stellen ihre Figuren an den langen Seiten auf, innerhalb 15 cm entlang der langen Tischseite (siehe Zeichnung).

Spezialfall:

Aufklärer dürfen nicht auf der Route aufgestellt werden.

Ziele

Die Spieler müssen die wertvolle Fracht des Wagens bergen.

Der Wagenzug enthält insgesamt 6 Kisten davon 3 Mana- und 3 Nahrungskisten (durch Marker dargestellt).

Siegbedingungen

Am Ende des Spiels bekommt ein Spieler 1SP für jede kombinierte Mana- und Nahrungskiste in seinem Besitz.

Beispiel:

Ein Spieler hat zwei Kisten mit Mana und eine Kiste Nahrungsmittel. Er erhält 1 SP. Hätte der Spieler drei Mana-kisten aber keine Nahrungskiste würde er 0 SP erhalten.

Bonus

- 100 AP für den Spieler, der den Wagenzug das erste mal gestoppt hat

** Max. Bonus: 100 AP.*