

Szenario: Auf Beute aus!

Es war einmal in einem Land hinter den sieben Bergen bei den Zwergen – und es waren mehr wie sieben – ein mächtiges Königreich hatte sich im Schutz der Berge und in den Tälern über die Jahre im goldenen Tal gebildet.

Die Zwerge siedelten in dem geschützten Tal, bauten Metalle ab, trieben Handel und das fruchtbare Land in den Tälern zog viele Bauern an, die dort Ihre Äcker im Schutze trutziger Festungen und geschäftiger Siedlungen bestellten.

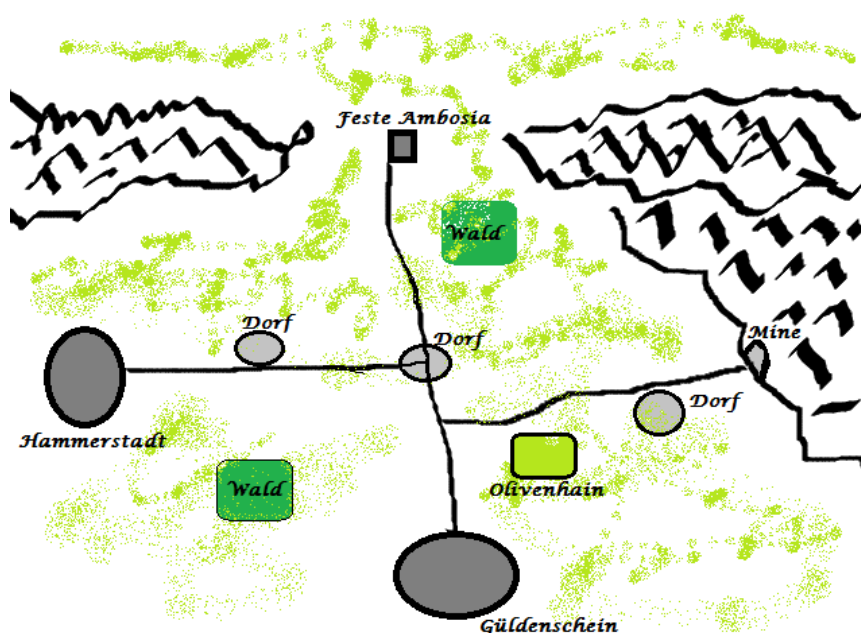
Die Orks – Erbfeinde der Zwerge - wurden vor Jahren nach langen blutigen Kämpfen zurückgeschlagen und vertrieben, so dass das Königreich der Zwerge durch diesen Frieden aufblühte.

Kein Ork oder Ungetier wurde seit Jahren mehr gesehen aber man war wachsam und stets misstrauisch.

Den Erhalt und den Ausbau Ihrer Städte & Festungen pflegten die Zwerge mit größter Sorgfalt, sie schickten Erkundungstrupps aus um nahekommende Feinde schnell auszuspähen und zu bekämpfen. Niemals sollte ein Grünhäutiger auch nur einen Fuß ungestraft in Ihr Land setzten.

Dazu hatten die großen Städte der Zwerge Bündnisse untereinander geschlossen um in der Not schnell reagieren zu können. Kein Zwerg sollte alleine stehen – gemeinsam wollte man den Reichtum verteidigen.

Hammerstadt und Güldenschein sind die mächtigsten Städte – die Grenze des goldenen Tals ist mit der Festung Ambosia gesichert, in der stets eine starke Garnison wehrhafter Zwerge wacht...



Waaaarg!

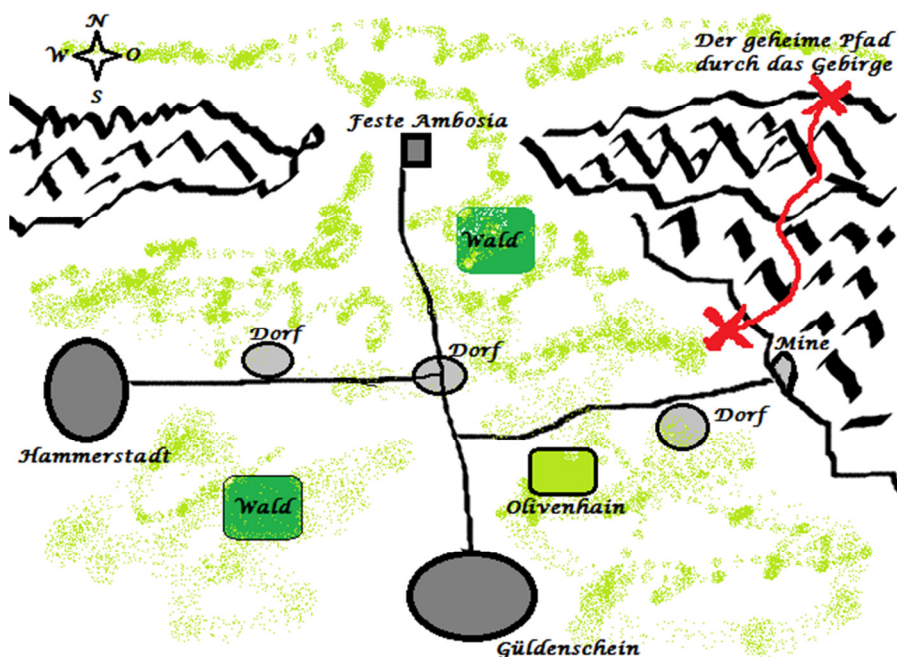
Ein junger starker Anführer mit Namen Schiltzar hat den Glanz des Eroberers in den Augen. Sehet her! Er sammelt eine große Streitmacht um sich und giert nach dem Blut der Zwerge, die sich im goldenen Tal in Sicherheit wiegen.

Angestachelt durch seine Worte und mit dem Versprechen auf fette Beute zieht er immer mehr Ork-Klans in seinen Bann und unter sein Kommando für einen großen Raubzug ins goldene Tal.

Seine Goblinskriecher haben ihm von einem geheimen Pfad durch das zerklüftete Gebirge berichtet. Etwas verschlungen, aber breit genug um mit der Streitmacht ungesehen die Feste Ambosia umgehen zu können.

Wenn man den Weg folgt endet er neben der Zwergenmine an der schwach verteidigten Ostseite des Tals.

Das ist Brilliant! Beim nächsten Vollmond marschieren wir los und überraschen die Zwerge...



Sonderregeln für das Szenario:

- das Gelände wird durch den Spielleiter platziert
- es ist ein strahlender Herbstmorgen als die Zwerge die ersten Berichte über den Angriff erhalten > der Zwergenspieler stellt als erstes auf, keine Wettereffekte
- auf dem Tisch sind in den Dörfern jeweils 2 Elemente Bauern platziert > Irr Hd (O). Diese darf der Zwergengeneral bewegen, der Ihnen am nächsten ist.
- der Zwergenspieler stellt das CnC Kommando in der BUAF Ambosia auf
- Der Orkspieler stellt sein 1. Kommando auf, alle weiteren Kommandos kommen als delayed Kommandos auf den Tisch und werden herein gewürfelt
- das Kommando aus Hammerstadt zählt als Delayed Command, das Kommando aus Guldenschein wird wie ein Flankenmarsch behandelt
- wenn der Flyer aus der Feste Ambosia die Kante Richtung Guldenschein erreicht und überquert zählt das Element als Spent und alle Würfelwürfe auf das Erscheinen der Zwerge bekommen +1
- in jedem BUA / BUAF werden 3 Beutemarker platziert
- das Spiel endet, wenn eine Armee gebrochen ist und die Siegpunkte werden verglichen
- Sieger ist die Seite, die mehr Siegpunkte erreicht

BUA`s plündern / Siegpunkte erhalten

Das plündern der BUA`s wird wie folgt dargestellt:

- Wenn ein Element des Orkspielers nicht kämpft und sich vollständig in der BUA befindet kann es versuchen am Ende der Nahkampfphase Beutemarker zu bekommen
- Würfle mit 2 Würfeln und schau in folgender Tabelle:

-addiere +1 auf den Wurf wenn Du mehr Elemente in dem BUA hast als Dein Gegner
-addiere +2 auf den Wurf wenn Du doppelt so viele Elemente in dem Bua hast wie Dein Gegner

Würfelergebnis	Effekt
11 oder 12	Erhalte 2 Beutemarker
8 bis 10	Erhalte einen Beutemarker
7 oder kleiner	Lege einen Feuermarker auf das BUA

Falls keine Beutemarker mehr in der BUA sind lege pro nicht erhaltenen Beutemarker einen Feuermarker auf das BUA

Effekte der Feuermarker:

Feuermarker haben folgende Effekte

Anzahl Feuermarker	Effekt
1	Kein Effekt
2	Dichter Rauch behindert die Sicht: Minus 1 auf alle Kämpfe im BUA
3	-Das BUA brennt lichterloh! -Alle Elemente fliehen aus dem BUA. -verbliebene Beutemarker gehen verloren -ein lichterloh brennendes BUA darf nicht mehr betreten werden

Ende des Spiels - Szenariosieg:

Die Schlacht endet, wenn eine Seite gebrochen ist.

Vergleiche die Siegpunkte um zu ermitteln wer das Szenario gewonnen hat:

Siegpunkte für den Orkspieler:	
+1	Für jeden erbeuteten Beutemarker
+1	Für jede BUA die lichterloh brennt
+5	Deine Armee ist am Ende nicht gebrochen

Siegpunkte für den Zwergenspieler:	
+1	Für jeden verbliebenen Beutemarker
+1	Für jede BUA die nicht lichterloh brennt
+5	Deine Armee ist am Ende nicht gebrochen