

Der Ulmer HdR-Tabletop-Club *Minas Sirion* präsentiert das
Rulespack zu der:

Version 1.1.3

„Die Juwelenkriege Beleriands“ - Turnierserie

Ɔagor nuin Ćiliath - mǎý mǎn ȳřřł

(Die Schlacht unter den Sternen)

Ɔagor Aglareb - mǎý ĵȳřřř

(Die Ruhmreiche Schlacht)

Ɔagor Bragollach - mǎý řȳȳřřřł

(Die Schlacht des Jähren Feuers)

Ɔagor Nirnaeth Arnoediad - mǎý mȳmřřł ĵȳmřřř

(Die Schlacht der ungezählten Tränen)



© 2009 by Welkóre

Inhaltsverzeichnis:

Deckblatt/Inhaltsverzeichnis

Seite 01

Turnierreglement

Seite 02 - 03

Bündnisvorgaben

Seite 04

Punktevergabe (Zusammensetzung)

Seite 05 - 06

Szenarien

Seite 07 - 12

Turnierreglement

Es gelten nur die Profile aus dem aktuellen „Hardcover“-Regelbuch, den Szenariobüchern „Die Gefährten“, „Die Zwei Türme“ und „Die Rückkehr des Königs“, den Erweiterungsbüchern „Der Schatten im Osten“, „Der Fall des Nekromanten“, „Der Untergang von Arnor“, „Khazad-dûm“, „Gondor in Flammen“, „Harad“ und „Mordor“.

Darüber hinaus sind die im „White Dwarf“ publik gemachten Profile von „Elrond, Herr von Bruchtal“, „Aragorn, Isildurs Erbe“, „Sturmruf (Elb)“, „Schildträger (Zwerg)“, „Drûzhag, der Bestienrufer“, „Amdûr, Herr der Klingen“ und „Söhne Eorls“ für das Turnier zugelassen. Sollten seitens „Games Workshop“ zwischenzeitlich als offiziell zu erachtende Profile neuer Modelle veröffentlicht werden, so sind diese zugelassen soweit von der Turnierleitung andernorts nichts Gegenteiliges festgelegt wurde.

Im Zusammenhang mit den Regelbüchern sind die dazugehörigen, offiziellen FAQ/Errata zu beachten. Falls verschiedene Versionen desselben Profils in den Büchern vorzufinden sind, so gilt immer das aktuellere Profil.

Jede Figur muss mit mindestens drei verschiedenen Farben bemalt worden sein.

Armeezusammenstellung:

- Ihr benötigt jeweils eine gute und eine böse Armee welche gemäß den Vorgaben von „Legionen von Mitteleerde“ erstellt worden sind.
- Jede Armee darf maximal 700 Punkte mit mindestens 4 und bis zu 60 Modelle umfassen.
- Die Armeen müssen pro Bündniskontingent von einem passenden Helden gemäß „LvM“ angeführt werden. Einer der Helden in der Armee muss vor Beginn des Turniers als Anführer bestimmt und im Armeebogen vermerkt werden.
- Maximal 33% der Modelle dürfen mit einem Bogen bewaffnet sein und die Helden werden, entgegen der „LvM-Regelung“, bei der Berechnung des Bogenlimits miteinbezogen. Bei Bündnisarmeen muss jeder Bündnispartner für sich das Bogenlimit einhalten.
- Falls einzelne verbündete Helden mit Bögen, Armbrüsten, usw. ausgerüstet sein sollten ohne zugleich zwei Einheiten ohne Fernkampfausrüstung aus der selben „LvM“-Liste aufbieten zu können, dann werden diese bezüglich des Bogenlimits einem der Bündnisarmeen der Turnierarmee zugehörig erachtet. Das bedeutet zum Beispiel, dass der Zwergenschütze Drár als verbündeter Held der „LvM“-Liste „Erebor“ bezüglich des Fernkampflimits dieser als angehörig erachtet wird.
- In den Armeen der Guten sind „Tom Bombadil“ und „Goldbeere“ nicht erlaubt. In den Armeen der Bösen trifft dies auf „Gollum“, dem „Orkaufseher“ und dem „Orktrommler“ zu.
- Namhafte Helden dürfen nur einmal ausgewählt werden (z.B. keine 2 „Glorfindels“ oder „Hexenkönig“ und 10 Ringeister).
- Die Sonderregel der LvM-Armee „Die Graue Schar“ ist nicht wirksam, so dass das Bogenlimit für die gesamte Armee gilt. In diesem Fall gelten nur die „Waldläufer von Arnor“ mit einem Bogen bewaffnet, welche diesen in der Hand halten. Außerdem muss kein bestimmtes Verhältnis von „Dúnedain/Waldläufern des Nordens“ zu den „Waldläufern von Arnor“ eingehalten werden. Das bedeutet, dass man zum Beispiel „Aragorn“ und ausschließlich „Waldläufer von Arnor“ auf das Feld führen könnte.
- Verbrauchte Heldentums-, Willenskraft- und Schicksalspunkte dürfen durch regenerierende Sonderregeln/Zauber („Königliche Standarte von Rohan“, „Willensstärkung“, „Galadriels Spiegel“ usw.) nicht über die ursprünglich im jeweiligen Profil angegebenen Werte erhöht werden. Dies hat zur Folge, dass zum Beispiel „Kundschafter von Rohan“ ausschließlich ihren Schicksalspunkt zurückerlangen können, während die „Waldläufer des Nordens“ dies für alle drei Werte dürfen.
- Könige und Stammesfürsten der Mahûd dürfen neben den in ihren Profilen aufgeführten Ausrüstungsoptionen entweder mit einem „Speer“ für 1 Punkt oder einem „Kampfspeer“ für 5 Punkte mit den entsprechenden Regelmechanismen gemäß „Harad“-Erweiterungsbuch ausgestattet werden.
- „Krieger der Toten“ und „Morannon-Orks“ dürfen für 25 Punkte mit einer Standarte gemäß den Publikationen „Games Workshop“s ausgestattet werden.
- Kriegermodelle von Elben, Menschen und Zwergen, sowie Orks und Uruk-hai dürfen für 20 Punkte mit einem Signalhorn gemäß den Publikationen „Games Workshop“s ausgestattet werden.
- „Drûzhag, der Bestienrufer“ darf seinen Zauber „Aufstacheln“ nur auf Fledermaus-, Spinnen- oder Wargmodelle welche als Kriegermodelle klassifiziert wurden anwenden.

Sonderregeln:

Waldbasen

Wälder haben die Eigenschaft Sichtlinien vollkommen zu blockieren, so dass Einheiten deren Base sich vollständig dahinter befinden nicht gesehen und demnach auch nicht als Ziel jeglicher Art von Angriffen ausgewählt werden dürfen (dies gilt ebenfalls für große sichtbehindernde Felsen und Gebäude). Die Einzige Ausnahme zu dieser Regelung stellt der Mûmak dar.

Modelle welche innerhalb des Waldes in der 3 Zoll breiten Randzone stehen, gelten von außerhalb des Waldes betrachtet als teilweise verdeckt und können demnach auch als Angriffsziel klassifiziert werden, wozu bei Fernwaffen ein Hinderniswurf abzulegen ist. Modelle welche aus dieser Randzone Angriffe jeglicher Art in das offene Gelände hinaus durchführen wollen dürfen dies ohne jegliche Behinderung tun.

Modelle welche sich innerhalb des Waldes, allerdings weiter als 3 Zoll vom Rand aufhalten, gelten als vollkommen verdeckt und können demnach nicht als Ziel für Angriffe jeglicher Art nominiert werden.

Modelle welche sich innerhalb des Waldes aufhalten haben eine maximale Sichtweite durch den Wald von 6 Zoll und gelten innerhalb dieser Strecke als teilweise verdeckt.

Deckungswurf auf fliegende und/oder große Kreaturen

Einheiten welche sich fliegend fortbewegen werden bezüglich des Deckungswurfs, von größeren Modellen ausgehend, ausschließlich von Einheiten bis zur nächst kleineren Basegröße verdeckt. Dies bedeutet, dass zum Beispiel ein Fledermausschwarm von einem normalen Infanteristen verdeckt werden kann, während dies für Riesenadler/geflügelte Schatten/Gulavhar usw. ausschließlich von Einheiten mit einer Kavalleriebase möglich ist. Darüber hinaus sind Drachen und Mûmakil von solch immensen Ausmaßen, so dass diese ausschließlich als von monströsen Modellen (60mm-Base) verdeckt gelten können.

Erlaubte Miniaturen, Proxies und „Count as“-Regelung:

Im Grunde genommen sind ausschließlich Figuren des „Das Herr der Ringe“-Tabletop Sortiment von Games Workshop erlaubt. Dennoch können bis zu einem gewissen, von der Turnierleitung festgelegten Grad auch Figuren anderer Hersteller wie die Riesenspinnen/-adler von Ebob Miniatures oder die Ents von Thomarillion verwendet werden, sofern diese Figuren einem entsprechenden HdR-Profil zugeordnet werden können und die WYSIWYG-Regelung beachtet wird.

Solltet Ihr an dem Turnier teilnehmen wollen und ihr besitzt eine Figur die nicht aus dem „Das Herr der Ringe“-Tabletop Sortiment von Games Workshop stammt, so dürft ihr gerne ein Bild dieser Figur zusammen mit dem zur Verwendung beabsichtigten Profil an die Turnierleitung schicken, welche dann entscheidet ob diese Figur zugelassen wird.

Die „Count as“-Regelung findet, bis auf vereinzelte, der Turnierleitung frühzeitig gemeldete und von dieser freigegebene Ausnahmen, keine Verwendung. Demzufolge ist auch der Einsatz von Proxies nicht gestattet, was zur Folge hat, dass man zur Darstellung eines „Boromirs“ oder „Kundschafters von Rohan“ auch die entsprechende GW-Figur einsetzen muss. Diese Regelung wurde mit dem Hintergedanken getroffen, dass auf den ersten Blick ersichtlich sein soll welche Armee von dem Gegenspieler aufgestellt wurde ohne dass dieser fortwährend erklären muss, welcher Umbau/Proxie denn welche Einheit darstellen soll.

Wie schon erwähnt können vereinzelte von der Turnierleitung geprüfte Ausnahmen gemacht werden. Eine solche Ausnahme könnte ein als Schütze der Uruk-Hai-Kundschafter verwendeter „Lurtz“ darstellen (unter Beachtung der WYSIWYG-Regelung). Der Wunsch mit Bögen ausgestattete „Krieger von Minas Tirith“ als „Wachen der Veste“ einzusetzen würde allerdings abgewiesen werden.



BAY 9
BELFÄLÄS

UMBÄK

hârâdwâich

fâk hârâd

khând

neak hârâd

norchech wâsse

norch

Ângmak

khân

Punktevergabe

Zur Ermittlung der Gesamtpunktzahl fließen die folgenden Kriterien in die Bewertung ein:

Spielergebnisse (0-160 Punkte)

Charakter (Armeehintergrund, Hintergrundgeschichte, Armeegestaltung und WYSIWYG,) der Armeen (0-88 Punkte)
Fairness (0-32 Punkte)

Die Ergebnisse der Begegnungen werden nach jedem Spiel durch die Teilnehmer in die hierfür vorgesehenen Karten der jeweiligen Spieltische eingetragen und anschließend der Turnierleitung übergeben.

Die Bewertungen zur Armeethematik und der Hintergrundgeschichte werden von der Turnierleitung während des Turnierwochenendes durchgeführt. Hierzu muss jeder Teilnehmer bei Turnierantritt je eine vollständige und korrekte Armeeliste seiner Armeen der Turnierleitung zur Verfügung stellen. Wer bezüglich einer thematischen Zusammenstellung seiner Armeen Zweifel haben sollte, der darf diese gerne auch zuvor einreichen um jedweden Sanktionen aus dem Weg gehen und eventuelle Anpassungen noch rechtzeitig durchführen zu können.

Die Punktevergabe zur Armeegestaltung, WYSIWYG-Konformität und Fairnesswertungen werden ebenfalls durch die Spieler durchgeführt. Hierzu erhält jeder Spieler eine Karte mit der Aufstellung, in der er seine Gegner nach den Spielen bewerten und am Ende jeden Spieltages der Turnierleitung übergeben kann.

Spielergebnisse - 160 Punkte (2x 0-80) :

Für einen überragenden Sieg gibt es 20 Punkte, für einen knappen Sieg 15 Punkte, eine knappe Niederlage 5 Punkte und für eine große Niederlage 0 Punkte. Ein Unentschieden bringt 10 Punkte.

Armeehintergrund/-thematik - 40 Punkte (2x 0-20) :

20 Punkte : Neben der standesgemäßen „LvM-Konformität“ wurde die Armee anhand eines Film-/Buch-Hintergrundes ausgewählt. Durch diese Maßnahme sollen Armeen, welche auf unthematische Bündnisse (mit dem Ansinnen auf Maximierung der Armeestärken) verzichten honoriert werden.
Die volle Punktzahl in dieser Kategorie würde man für ein Bündnis zwischen dem Balrog („Monster von Mittel Erde“) und den Goblins („Moria“/„Bewohner der Tiefe“) bekommen, während ein Bündnis zwischen einem Drachen („Monster von Mittel Erde“) und „Angmar“ leer ausgehen würde.

Hintergrundgeschichte - 8 Punkte (2x 0-4) :

4 Punkte : Zu der Armee wurde eine passende, einige Zeilen umfassende Hintergrundstory im Sinne der Geschichte und Mythologie Mittel Erdes verfasst.

Armeegestaltung - 24 Punkte (2x 0-12) :

Sinn dieser Bewertung ist es Spieler die abseits des Spielfeldes viel Zeit in das Hobby stecken und auf persönliche Gestaltung (z.B.: Umbauten) Wert legen zu belohnen. Die Spieler bewerten jeweils zu Beginn der Begegnung die Armeen des jeweiligen Mitspielers mit der hierzu angebrachten Objektivität auf den von der Turnierleitung dafür vorgesehenen Karten.

3 Punkte: Die Armee kann mit einer herausragend detaillierten Bemalung, vielen aufwendigen Umbauten und einigen atemberaubenden Charaktermodellen glänzen. Eine Armee auf höchstem Niveau.

2 Punkte: Die Armee weiß mit einer guten Bemalung, einigen Umbauten und einzelnen sehr sehenswerten Figuren zu überzeugen. Die Armee wurde mit Engagement und Liebe zum Detail aufgebaut.

1 Punkt: Die Armee wurde mit annehmbarem Tabletopstandard bemalt, bietet kleinere Umbauten und ist auf dem Spielfeld, zu einem gewissen Grad, als ansehnlich zu betrachten.

0 Punkte: Die Armee wurde ausschließlich mit Grundfarben oder nur wenig mehr als diesen beglückt. Umbauten sind ebenfalls Mangelware und sie bietet alles in allem kaum etwas für das Auge.

1. Kommt dem Feinde zuvor!

Seinen Blick lies er gedankenverloren über das vor ihm ausgebreitete Tal schweifen als er einen seiner zuvor ausgesandten und nun mit raschem Schritte nahenden Kundschafter im Augenwinkel erblickte. Eine nickende Geste verdeutlichte dem Nahenden sprechen zu dürfen: „Heerführer...“ sagt er „...wir haben die Stätte, in dem des Feindes Artefakt längst vergangener Tage vermutet wurde, ausfindig machen können. Einen halben Tagesmarsch südöstlich von hier, in einem von dem Nebenlauf des großen Stroms durchflossenen, nebelverhangenen Tal.“

Der Kriegsherr wandte sich seinen Ratgebern und Generälen zu und sprach mit kräftiger, wohltonender Stimme: „Nun endlich ist die Zeit gekommen...“ doch ehe er seine Worte zu vollenden vermochte traf ein weiter der Ausgesandten, in gebeugter und ehrfurchtsvoller Haltung, ein. Der Heerführer hielt einen Moment inne, um dann den Neuankömmling zum Berichten des Gesehenen aufzufordern. „Herr...“ sprach dieser mit besorgter Mine „...es wurden Späher des Feindes im Zielgebiet gesichtet und im Hinterland konnte man Bewegungen großer Truppenverbände ausmachen.“

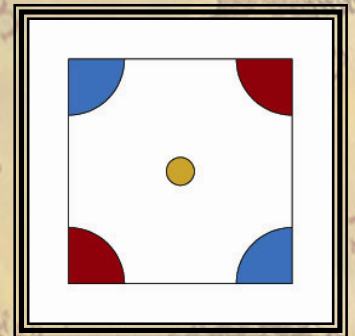
Die Mine des Kriegsherrn verhärtete sich und zu seinen Generälen gewandt gebot er: „Rasch Truppenführer, versetzt eure Kohorten in Bewegung - Eile ist geboten!“

Aufstellung

Beide Spieler teilen ihre Streitkräfte in zwei Armeehälften in denen die Helden sowohl von deren Anzahl als auch von deren Punktkosten her gesehen möglichst gleichmäßig* verteilt wurden auf. Beide Spieler werfen einen Würfel und der Sieger darf sich die gegenüber liegenden Spielfeldecken aussuchen in denen er aufstellen möchte. Der andere Spieler erhält die beiden anderen Spielfeldecken.

Derjenige Spieler der sich die Spielfeldecken aussuchen durfte stellt zuerst die Hälfte seiner Armee im Umkreis von 12 Zoll zu einer seiner Ecken auf, gefolgt von der ersten Streitmachthälfte seines Gegners, um danach abwechselnd die zweite Hälfte der Armeen in den verbliebenen Spielfeldecken aufzustellen.

Die Initiative wird im ersten Spielzug ausgewürfelt.



Siegesbedingungen

Der Fund des Artefaktes ist von solch immenser Bedeutung, dass keine Seite leichtfertig das Feld dem Feinde überlassen und sich somit erst bei beträchtlichen Verlusten und ohne der Führung ihrer Hauptleute zurückziehen werden. Sobald eine Streitmacht auf oder unter ein Viertel ihrer ursprünglichen Modelle reduziert wurde und keine Helden mehr auf dem Feld stehen sollten kann das Spiel jederzeit enden. Wirf am Ende jedes Spielzuges, an dem diese Bedingung erfüllt wurde einen W6 und bei einem Ergebnis von 1-3 endet das Spiel. Sobald das Spiel endet wird die Anzahl der Modelle deren Base sich vollständig innerhalb von 3 Zoll zur Spielfeldmitte befinden gezählt um den Sieger zu bestimmen.

Überragender Sieg bzw. Verheerende Niederlage

Der Sieger hat ein oder mehrere eigene Modelle in 3 Zoll Umkreis zu der Spielfeldmitte und sein Gegner kein einziges Modell.

Knapper Sieg bzw. Knappe Niederlage

Der Sieger hat mehr eigene Modelle in 3 Zoll Umkreis zu der Spielfeldmitte als sein Gegner.

Unentschieden

Beide Seiten haben die gleiche Anzahl an Modellen in 3 Zoll Umkreis zu der Spielfeldmitte.

Sonderregeln

„**Bringt mir den Fund unversehrt!**“: Um die Bergung des Artefaktes nicht zu gefährden müssen die Truppen bedacht vorgehen. Dies hat zu bedeuten, dass man keinerlei Flächenschaden verursachende Angriffe auf Ziele welche sich in 6 Zoll Umkreis zu der Spielfeldmitte befinden ausführen darf.

* Die möglichst gleichmäßige Verteilung von Helden hat zur Folge, dass wenn man beispielsweise drei Helden für 190, 75 und 55 Punkte in der Armeeliste aufgeführt hat, der teure Held in dem einen und die beiden günstigeren Helden in dem anderen Armeeteil aufgestellt werden müssen. Diese Vorgehensweise zur gleichmäßigen Verteilung von Helden ist auch für die nachfolgenden Szenarien anzuwenden, sofern dort keine andere Regelung explizit aufgeführt wurde.

2. Die Verstärkung naht!

Es war ein langes und verlustreiches Bestreben gewesen die Ausgrabungsstätte zu sichern. Die Vorhut des Feindes war zuerst am Ort der Begierde eingetroffen, doch noch ehe sie sich des Artefaktes bemächtigen konnten schlugen die Truppen des Heerführers hart und erbarmungslos zu und auch die nun aufgerückten, in Wellen anbrandenden Feindesscharen konnten sie erfolgreich zurückschlagen.

Da lag sie nun, die Begehrlichkeit des Feindes, auf dem Tisch und bei dessen Betrachtung machte sich eine seltsame Beklemmung seines Gemütes habhaft, als ob ein dunkler, unheilverkündender Sturm den helllichten Tage verdunkelte. Beim verlassen des Zeltes lies er es unter den Harnisch seiner Rüstung gleiten und trat in den Kreis der verbliebenen Krieger. „*Ditstreiter, tapfer habt ihr euch geschlagen und noch lange werden die Barden von euren Taten zu berichten wissen, doch noch sind unsere Mähen nicht zu ihrem Ende gekommen, denn der Feind naht. Doch verzagt nicht, denn ich habe nach Verstärkung gesandt und wenn, ja wenn wir nur ein wenig länger Stand zu halten vermögen, werden sie noch ehe sich der Tag dem Ende neigt ein treffen und uns den Sieg zu sichern wissen!*“

Jubel machte sich unter den Kriegern breit und überall wurden emsig Vorbereitung getroffen sich den Feinden zur Wehr zu setzen. Doch der erfahrene Kriegsherr machte sich keinerlei Illusionen bezüglich des bevorstehenden Kräftemessens - nur wenige seiner Männer würden den morgigen Tag erleben.

Aufstellung

Beide Spieler teilen ihre Streitkräfte in zwei Armeehälften auf. In der Bösen Armee müssen die Helden sowohl von deren Anzahl als auch von deren Punktkosten her gesehen möglichst gleichmäßig verteilt werden, während bei der Guten Armee in einer Teilarmee ausschließlich ein Held und in der anderen Hälfte die verbliebenen Helden integriert werden müssen. Beide Spieler werfen einen Würfel und der Sieger darf sich die gegenüber liegenden Spielfeldseiten aussuchen, an denen er aufstellen möchte bzw. über welche seine Verstärkungen das Feld betreten sollen.

Der Gute Spieler stellt zuerst die eine Hälfte seiner Armee (inklusive maximal eines Helden) im Umkreis von 12 Zoll zu der Spielfeldmitte auf. Danach stellt der Böse Spieler seine beiden Armeehälften an gegenüberliegenden Spielfeldseiten aber nicht weiter als 6 Zoll davon entfernt auf. Die zweite Hälfte der Guten Armee betritt in der ersten Bewegungsphase des Guten über eine der verbliebenen Spielfeldseiten das Schlachtfeld. Verstärkungen dürfen bei ihrem Erscheinen ganz normal handeln und somit auch Angriffe jeglicher Art durchführen.

Die Initiative geht im ersten Spielzug an die Böse Seite.

Siegesbedingungen

Das Spiel endet am Ende des zehnten Spielzuges. Um den Sieger zu bestimmen wird die Anzahl der Modelle deren Base sich vollständig innerhalb von 3 Zoll zur Spielfeldmitte befinden ermittelt.

Überragender Sieg bzw. Verheerende Niederlage

Der Sieger hat ein oder mehrere eigene Modelle in 3 Zoll Umkreis zu der Spielfeldmitte und sein Gegner kein einziges Modell.

Knapper Sieg bzw. Knappe Niederlage

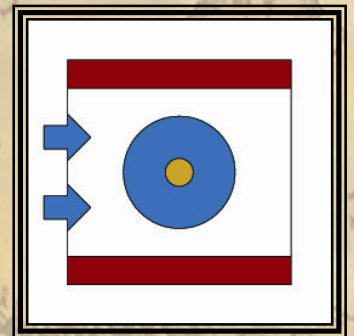
Der Sieger hat mehr eigene Modelle in 3 Zoll Umkreis zu der Spielfeldmitte als sein Gegner.

Unentschieden

Beide Seiten haben die gleiche Anzahl an Modellen in 3 Zoll Umkreis zu der Spielfeldmitte.

Sonderregeln

„**Bringt mir den Fund unversehrt!**“: Um die Bergung des Artefaktes nicht zu gefährden müssen die Truppen bedacht vorgehen. Dies hat zu bedeuten, dass man keinerlei Flächenschaden verursachende Angriffe auf Ziele welche sich in 6 Zoll Umkreis zu der Spielfeldmitte befinden ausführen darf.



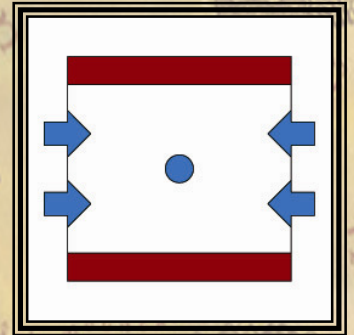
3. Herr, bringt euch in Sicherheit!

Sie hatten Stand gehalten. Der Feind hatte sie nicht niederringen können und trotz deren erdrückender Übermacht befand sich das Artefakt noch immer in seinem Besitz. Die Verstärkungen waren doch noch, und im Rücken des Feindes, den hoffnungslos eingekesselten Truppen zu Hilfe geeilt und hatten somit der Schlacht zu einer Wendung verholfen. Doch war es ein langer und verlustreicher Akt gewesen die Stätte zu sichern und ein hoher Blutzoll musste hierfür entrichtet werden.

Als der Heerführer über das Schlachtfeld schritt wurde schnell ersichtlich, dass viele tapfere Krieger gefallen waren und viele Männer würden, noch ehe die Nacht dem Tage weichen musste, ihren schweren Verletzungen erliegen und sich in den Hallen der ehrwürdigen Ahnen eingliedern. Nur wenige waren verblieben und es bestand keinerlei Hoffnung einem erneuten Schlag des Feindes widerstehen zu können und so wandte er sich seinen Untergebenen zu: „Der Fund muss fortgeschafft werden, denn andernfalls wären all unsere Bemühungen vergebens gewesen und die tapferen Krieger unseres Volkes hätten sinnlos für dieses Vorhaben mit ihrem Leben bezahlt müssen.“ Den Tod vor Augen sprach einer seiner Ratgeber: „Geh Herr, für uns ist alle Hoffnung vergebens, doch mit euch soll sie weiter fort leben.“ Und so brach der stolze Kriegsherr mit nur einer handvoll Krieger in mitten der verhüllenden Nacht auf um den Schatz dem möglichen Zugriff der Feinde zu entreißen.

Aufstellung

Die Gute Armee wird in drei Gruppen aufgeteilt. Die erste Gruppe besteht aus dem Heerführer und bis zu fünf der günstigsten Krieger der Armeeliste (aber nicht mehr als ein Drittel der Gesamtzahl an Kriegermodellen) - der verbliebene Teil der Guten Armee wie auch die Böse Armee wird in zwei gleichgroße Truppen, in denen die Helden sowohl von deren Anzahl als auch von deren Punktkosten her gesehen möglichst gleichmäßig verteilt wurden, aufgeteilt. Beide Spieler werfen einen Würfel und der Sieger darf sich die gegenüber liegenden Spielfeldseiten aussuchen, an denen er aufstellen möchte bzw. über welche seine Verstärkungen das Feld betreten sollen.



Der Gute Spieler stellt zuerst den Heerführer mit seinen fünf Begleitern im Umkreis von 6 Zoll zu der Spielfeldmitte auf. Danach stellt der Böse Spieler seine beiden Armeehälften an gegenüberliegenden Spielfeldseiten aber nicht weiter als 6 Zoll davon entfernt auf. Die beiden anderen Truppenteile der Guten Armee betreten über die verbliebenen beiden Spielfeldseiten das Schlachtfeld, nachdem sich zuvor die im Zentrum befindlichen Guten Figuren, gefolgt von den Bösen Modellen bewegt haben.

Die Initiative geht im ersten Spielzug an die Gute Seite.

Siegesbedingungen

Das Spiel endet wenn der Heerführer der Guten Seite ausgeschaltet werden konnte oder die Spielzeit abgelaufen ist.

Überragender Sieg des Guten bzw. Verheerende Niederlage des Bösen

Der Heerführer der Guten ist wohlauf und die Gute Armee besitzt noch über die Hälfte ihrer Anfangsstärke.

Knapper Sieg des Guten bzw. Knappe Niederlage des Bösen

Der Heerführer der Guten ist wohlauf, doch wurde die Gute Armee auf oder unter die Hälfte ihrer Anfangsgröße reduziert.

Knapper Sieg des Bösen bzw. Knappe Niederlage des Guten

Der Heerführer der Guten wurde ausgeschaltet, doch wurde die Böse Armee auf oder unter die Hälfte ihrer Anfangsgröße reduziert.

Überragender Sieg des Bösen bzw. Verheerende Niederlage des Guten

Der Heerführer der Guten wurde ausgeschaltet und die Böse Armee besitzt noch über die Hälfte ihrer Anfangsstärke.

Unentschieden

Eine Unentschieden kommt zustande, wenn obwohl die Gute Armee den Verlust ihres Heerführers zu beklagen hat, diese zuvor noch den Heerführer der Bösen Seite ausschalten und dessen Armee auf oder unter die Hälfte ihrer Anfangsgröße reduziert werden konnte.

Sonderregeln

„Im Schutze der Nacht“: Um das Artefakt dem Zugriff des Feindes zu entziehen bricht der Gute Heerführer im Schutze der verhüllenden Nacht auf. Dies hat zu bedeuten, dass in den ersten zwei Runden die maximale Sichtweite 12 Zoll beträgt und dies für jedes Modell vom Beginn ihrer Bewegung ausgeht bzw. zu ermitteln ist.

4. Das Feld der Ehre

Die Zeit war gekommen. Der Feind würde einfordern was er für das Seine hielt und so würde er zuschlagen noch ehe wir uns Imstande sahen den Fund gegen ihn selbst zu verwenden. Sein Schlag kam zu schnell als dass wir schon den vollen Umfang der Macht, welche sich nun in unserem Besitz befand, gewahr sein konnten.

Der Heerführer sann über die Konsequenzen welche einem eventuellen Versagen und einer Niederlage folgen mochten nach, denn sie durften mit keinem Erbarmen oder gar Nachsicht rechnen. Welche Seite hier auch immer den Sieg davontragen sollte, der Verlierer würde restlos ausgelöscht werden. Er umklammerte das Heft seiner Waffe, Trotz regte sich in seiner Seele und er wandte sich mit Bestimmtheit und schallender Stimme, mit seinen vertrautesten Generälen nahebei, an sein Heer: „Nun ist der Tag gekommen an dem die Entscheidung herbeigekrufen werden muss. Wir haben keine Mühen ausgelassen, uns lange darauf vorbereitet und ein letztes Aufbäumen unsererseits wird den Bestrebungen der Gegenseite ein Ende setzen. Wir sind der Fels an dem die Feindesscharen zu erst anbränden werden. Wir sind das Bollwerk welches dem Bösen Einhalt gebieten wird. Wir sind diejenigen welche dem Feinde den Sieg verwehren werden, komme was wolle!“ Ein Ruck ging durch seine entschlossenen Männer und die Truppen ringsum setzten sich gemäß seinen Befehlen in einen raschen Marschschritt den grimmen Taten entgegen.

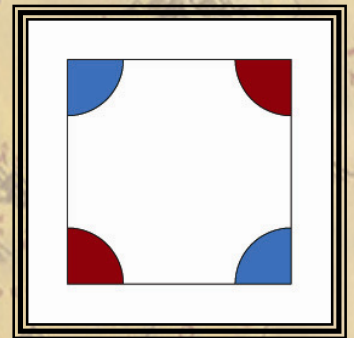
Er hatte zuvor Kundschafter an die Gegenden ausgesandt aus denen das Kommen der Feindesscharen erwartet werden konnte und so hatte ihn die Nachricht von großen Truppenbewegungen, aus zwei Richtungen kommend, erhalten. Er wusste, dass die Armeen des Bösen ihm an Truppenzahl weit überlegen waren und so hatte er zusammen mit seinen Verbündeten welche sich an die geknüpften, alten Bande erinnerten einen raschen Schlag im Sinne, in der Hoffnung siegreich und in Ehren das Schlachtfeld verlassen zu können.

Aufstellung

Beide Spieler teilen ihre Streitkräfte in zwei Armeehälften in denen die Helden sowohl von deren Anzahl als auch von deren Punktkosten her gesehen möglichst gleichmäßig verteilt wurden auf. Beide Spieler werfen einen Würfel und der Sieger darf sich die gegenüber liegenden Spielfeldecken aussuchen, in denen er aufstellen möchte. Der andere Spieler erhält die beiden anderen Spielfeldecken.

Derjenige Spieler der sich die Spielfeldecken aussuchen durfte stellt zuerst die Hälfte seiner Armee im Umkreis von 12 Zoll zu einer seiner Ecken auf, gefolgt von der ersten Streitmachthälfte seines Gegners, um danach abwechselnd die zweite Hälfte der Armeen in den verbliebenen Spielfeldecken aufzustellen.

Die Initiative wird im ersten Spielzug ausgewürfelt.



Siegesbedingungen

Das Spiel endet wenn eine Streitmacht auf oder unter ein Viertel ihrer Anfangsstärke reduziert wurde.

Überragender Sieg bzw. Verheerende Niederlage

Die gegnerische Armee wurde auf ein Viertel ihrer Anfangsstärke reduziert und auf der Seite des Siegers ist mindestens noch ein Held am Leben.

Knapper Sieg bzw. Knappe Niederlage

Die gegnerische Armee wurde auf ein Viertel ihrer Anfangsstärke reduziert, doch hat keiner der Helden des Siegers überlebt.

Unentschieden

Beide Seiten sind am Ende desselben Spielzuges auf ein Viertel ihrer Anfangsstärke reduziert worden.

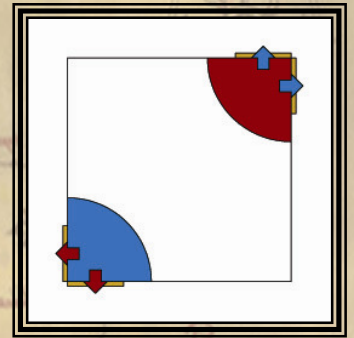
5. Stoppt den Nachschub!

Aufstellung

Beide Spieler werfen einen Würfel und der Sieger darf sich die Spielfelddecke aussuchen in der er aufstellen möchte. Der andere Spieler stellt seine Armee auf der gegenüberliegenden Spielfelddecke auf.

Derjenige Spieler der sich die Spielfelddecke aussuchen durfte stellt zuerst seine Armee im Umkreis von 18 Zoll zu seiner Ecke auf, gefolgt von seinem Gegner, der seine Armee gleichermaßen in seiner Spielfelddecke platziert.

Die Initiative wird im ersten Spielzug ausgewürfelt.



Siegesbedingungen

Beide Seiten versuchen über einen schmalen Pass (12 Zoll Umkreis zu der gegnerischen Spielfelddecke) in das Hinterland des Feindes zu gelangen um die gegnerische Streitmacht von deren Nachschub abzuschneiden und gleichzeitig den Gegner daran zu hindern, dies ebenfalls zu tun. Das Spiel endet wenn eine Streitmacht auf oder unter ein Viertel ihrer Anfangsstärke reduziert wurde.

Überragender Sieg bzw. Verheerende Niederlage

Mindestens ein Modell des Siegers konnte sich über die gegnerische Spielfelddecke bewegen, während kein Modell des Gegners es ins Hinterland des Siegers geschafft hat.

Knapper Sieg bzw. Knappe Niederlage

Mehr Modelle des Siegers konnten sich über die gegnerische Spielfelddecke bewegen als Modelle des Gegners über die Spielfelddecke des Siegers geschafft haben.

Unentschieden

Beide Seiten konnten jeweils die gleiche Anzahl an Modellen über die gegnerische Spielfelddecke bewegen.



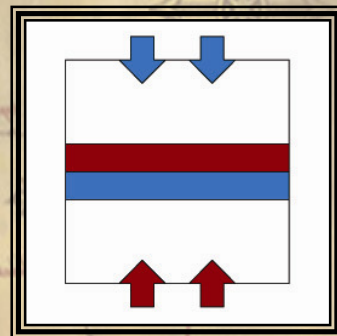
6. Hammer und Amboss

Aufstellung

Beide Spieler teilen ihre Streitkräfte in zwei Armeehälften auf. Beide Spieler werfen einen Würfel und der Sieger darf sich die Spielfeldseite aussuchen, in der er aufstellen möchte. Der andere Spieler erhält die gegenüberliegende Spielfeldseite.

Derjenige Spieler, der sich die Spielfeldseite aussuchen durfte, stellt zuerst die Hälfte seiner Armee (inklusive maximal eines Helden) im Abstand von mindestens 18 Zoll, aber nicht weiter als 24 Zoll von seiner Spielfeldseite auf, gefolgt von seinem Gegner, der seine Armee gleichermaßen auf seiner Spielfeldseite platziert. Im ersten Spielzug betreten die verbliebenen Armeehälften von der gegenüberliegenden Spielfeldseite aus, jeweils im Rücken des Gegners, das Schlachtfeld. Verstärkungen dürfen bei ihrem Erscheinen ganz normal handeln und somit auch Angriffe jeglicher Art durchführen.

Die Initiative wird im ersten Spielzug ausgewürfelt.



Siegesbedingungen

Das Spiel endet, wenn eine Streitmacht auf oder unter ein Viertel ihrer Anfangsstärke reduziert wurde.

Überragender Sieg bzw. Verheerende Niederlage

Die gegnerische Armee wurde auf ein Viertel ihrer Anfangsstärke reduziert und auf der Seite des Siegers ist mindestens noch ein Held am Leben.

Knapper Sieg bzw. Knappe Niederlage

Die gegnerische Armee wurde auf ein Viertel ihrer Anfangsstärke reduziert, doch hat keiner der Helden des Siegers überlebt.

Unentschieden

Beide Seiten sind am Ende desselben Spielzuges auf ein Viertel ihrer Anfangsstärke reduziert worden.

