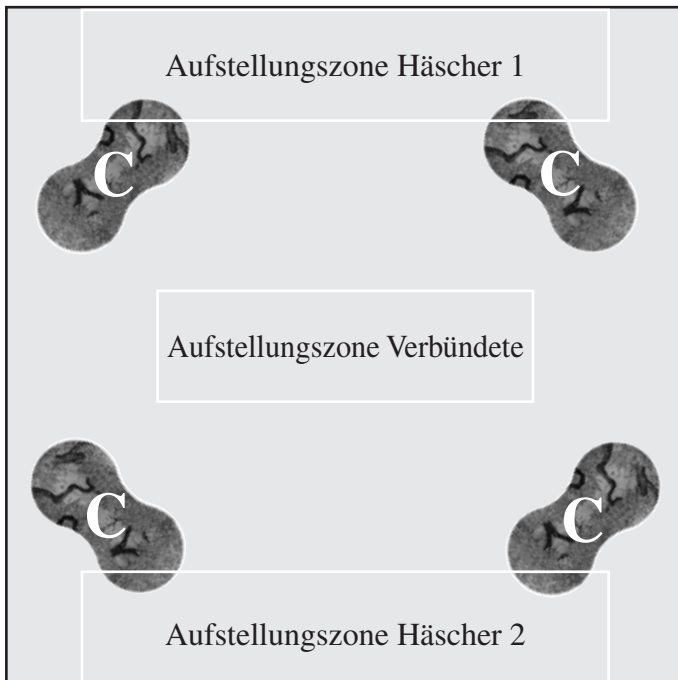


Szenario 1: Fangt ihn ein!

(von Christian Lonsing)

Das Spielfeld (Maßstab 1" = 10")



Nur das aufgeregte Flattern der nahen Waldvögel durchbrach die Stille der Lichtung, auf der sich Chromazar, Warlord der Schwarzpulver-Rebellen, mit seinen neuen Verbündeten traf.

Chromazar stand ruhig wie ein Fels: „Ich biete euch Proviant und Verpflegung, sowie einen gerechten Beuteanteil. Dafür verlange ich absolute Loyalität.“

„Absolute Loyalität ist ein gefragtes Gut in dieser Zeit“, entgegnete der Anführer der Verbündeten, ein grimmiger Mann, dessen Gesicht von Tausenden kleiner Narben verunstaltet war – oder sollte dies gar eine Art Schmuck darstellen? „Was macht dich glauben, dass wir dich nicht bei erstbestener Gelegenheit verraten?“

Als die ersten Truppen der Häscher auf die Lichtung traten, entgegnete Chromazar mit einem Lächeln: „Weil dies die erstbeste Gelegenheit wäre!“

Hintergrund/Missionsziel

Chromazar oder einer seiner Begleiter hat gerade einen Trupp neuer Verbündeter angeworben, als eine von der Atlantisgilde ausgesandte Häscherbande zum Angriff übergeht. Die Häscherbande versucht, den von ihr Gejagten einzufangen, während die neuen Verbündeten ihre Loyalität beweisen können, indem sie alles daran setzen, Chromazar zu beschützen.

Armeen

Chromazars Verbündete: 1 Spieler mit einer 200-Punkte-Armee. Zusätzlich erhält dieser Spieler die Spezialfigur **Chromazar** oder einen beliebigen Helden für bis zu 60 Punkte. 3 Aktionen pro Runde.

Häscher der Atlantisgilde: 2 Spieler mit jeweils einer 200-Punkte-Armee. 4 Aktionen pro Runde, welche die Spieler untereinander beliebig aufteilen dürfen.

Spielfeldaufbau/Szenarioregeln

Das schwierige Gelände „C“ wird, wie in der Skizze gezeigt, platziert. Die Spieldauer beträgt 80 Minuten.

Siegpunkte

Der Spieler, der bei Spielende die höchsten Siegpunkte aufweist, gewinnt das Szenario.

Siegpunkte = (Punktwert ausgeschalteter Helden)

- + (Punktwert gefangener Helden x2, nur wenn sie in deine Aufstellungszone verbracht wurden.)
- + (Punktwert eigener nicht gefangener, nicht demoralisierter Helden, die das ganze Spiel überlebt haben.)
- + 80 Punkte für die Verbündeten, wenn Chromazar (oder der 60 Pkt.-Held) bei Spielende am Leben ist.
- + 20 Punkte für die Häscher, wenn Chromazar (oder der 60 Pkt.-Held) bei Spielende tot ist.
- + 50 Punkte für die Häscher, wenn Chromazar (oder der 60 Pkt.-Held) bei Spielende gefangen ist.
- + 80 Punkte für die Häscher, wenn Chromazar (oder der 60 Pkt.-Held) bei Spielende gefangen ist und in die eigene Aufstellungszone verbracht wurde.

Szenario 2: Doppelter Hinterhalt

(von Christian Lonsing)

Das Spielfeld (Maßstab 1" = 10")



Ärgerlich blickte sich Chromazar um, und versuchte, in der Dunkelheit der Nacht die Falle zu erkennen, in die er da getappt war.

Seine Leute hatten das durch ein großes Feuer hell erleuchtete Lager der Trolle gestürmt und diese zur Aufgabe gezwungen, bevor sie überhaupt merkten, was los war. Hier und dort regte sich etwas Widerstand, aber insgesamt war der Überfall auf die Trolle perfekt verlaufen. Zu perfekt!

Wie Recht der Warlord hatte, zeigte sich wenige Augenblicke später. Während sie noch das erstürmte Lager absicherten, sausten die ersten Pfeile der Trollverstärkung heran. Die bereits gefangenen Trolle erhoben sich und griffen in wilder Wut ihre Bewacher an.

Chromazar musste schnell handeln, wenn er nicht die Oberhand in diesem Gefecht verlieren wollte.

Hintergrund/Missionsziel

Chromazar und seine Verbündeten überfallen das Lager der Trolle und scheinen leichtes Spiel zu haben – bis sich herausstellt, dass sie ebenfalls in eine Falle geraten sind, als sich der Ring der Trollverstärkung um sie schließt. Ihr Ziel ist es, dieser Umkesselung zu entgehen und den Trollen eine blutige Nase zu verpassen.

Armeen

Chromazars Verbündete: 1 Spieler mit einer 200 Punkte-Armee. Zusätzlich erhält dieser Spieler die Spezialfigur **Chromazar** oder einen beliebigen Helden für bis zu 60 Punkte. 3 Aktionen pro Runde.

Die Trolle: 1 Spieler mit einer 200 Punkte-Armee. Zu dieser Armee darf der Spieler Trollhelden für bis zu 100 Punkte erwerben. 1 bzw. 3 Aktionen pro Runde (siehe Szenarioregeln).

Spielfeldaufbau/Szenarioregeln

Die Geländeteile „A“, „P“ und „Q“ werden wie in der Skizze gezeigt platziert.

Die Spieldauer beträgt 80 Minuten.

Bei Spielbeginn platziert der Troll-Spieler nur seine zusätzlichen Trollhelden und verfügt nur über eine Aktion pro Runde. Sobald einer der Trolle gefangen genommen oder getötet wird oder nach 30 Minuten Spielzeit darf der Trollspieler seine restliche Armee an beliebigen Stellen des Spielfeldrandes ins Spiel bringen und verfügt ab nun über 3 Aktionen pro Runde.

Siegpunkte

Der Spieler, der bei Spielende die höchsten Siegpunkte aufweist, gewinnt das Szenario.

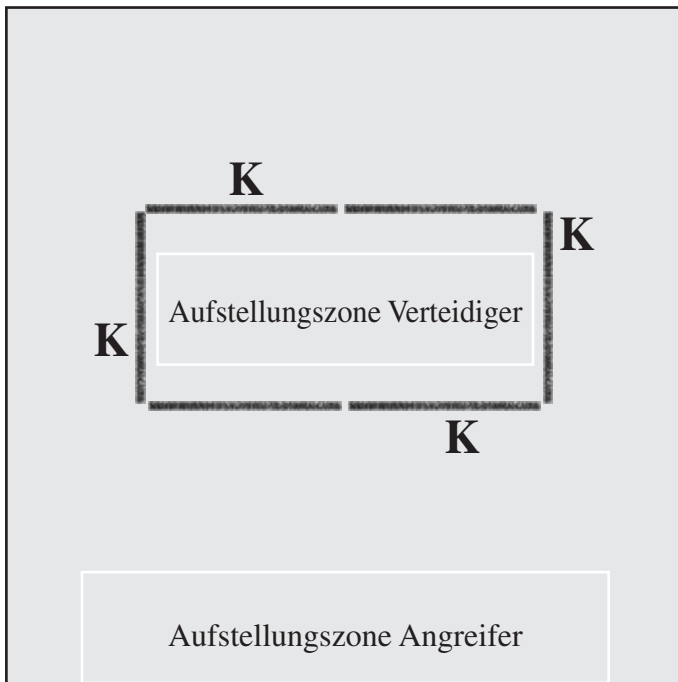
Siegpunkte = (Punktwert ausgeschalteter Helden)

- + (Punktwert gefangener Helden x2, nur wenn sie in deine Aufstellungszone verbracht wurden.)
- + (Punktwert eigener nicht gefangener, nicht demoralisierter Helden, die das ganze Spiel überlebt haben.)
- + 15 Punkte für die Verbündeten, für jeden Trollhelden, der bei Spielende gefangen genommen wurde.
- + 30 Punkte für die Verbündeten, für jeden Trollhelden, der bei Spielende gefangen genommen und in die eigene Aufstellungszone verbracht wurde.
- + 50 Punkte für den Trollspieler, wenn Chromazar (oder der 60 Pkt.-Held) bei Spielende tot ist.

Szenario 3: Dunkelheit

(von Christian Lonsing)

Das Spielfeld (Maßstab 1" = 10")



Torim Rivenflieg hatte schon dunkle Nächte erlebt, aber diese Finsternis übertraf alles. Er vermochte kaum die Hand vor Augen zu erkennen und nahm die anderen Verteidiger von Chromazars Basislager nur anhand ihrer Geräusche wahr. Und das, obwohl seine zwergischen Augen hervorragend an die Dunkelheit angepasst waren!

Dies war keine natürliche Dunkelheit, soviel war sicher. Irgendein dreimal verfluchter Zauberer war dafür verantwortlich! Betroffen blickte Torim auf seine Donnerbüchse hinab, deren Umrisse er nur schemenhaft erkennen konnte. Die Feinde würden bald angreifen, und die geballte Feuerkraft der Schwarzpulver-Rebellen würde ihnen in einem solchen Kampf keinen Nutzen liefern.

„Die Äxte frei!“, rief er seinen Kammeraden zu. Auch ohne ihre gefürchteten Schwarzpulverwaffen würden die Zwerge kein leichtes Opfer abgeben ...

Hintergrund/Missionsziel

Während Chromazar beim Lager der Trolle in die Falle geht, hat der böse Trollschamane Tuzakker mit einem kleinen Angriffstrupp das Basislager von Chromazar aufgespürt und eine magische Dunkelheit über das Land gesprochen, um die Fernkampf Waffen der Verteidiger nutzlos zu machen. Das Ziel der Angreifer besteht darin, das Basislager zu zerstören und keinen Verteidiger am Leben zu lassen.

Armeen

Chromazars Verteidiger: 1 Spieler mit einer 200 Punkte-Armee, die jedoch nur aus Fernkämpfern bestehen darf. 2 Aktionen pro Runde.

Tuzakkers Angreifer: 1 Spieler mit einer 200 Punkte-Armee. 2 Aktionen pro Runde.

Spielfeldaufbau/Szenarioregeln

Die niedrigen Mauern „K“ werden wie in der Skizze gezeigt platziert.

Die Spieldauer beträgt 60 Minuten.

Das gesamte Spiel über darf kein Fernkampf eingesetzt werden.

Siegpunkte

Der Spieler, der bei Spielende die höchsten Siegpunkte aufweist, gewinnt das Szenario.

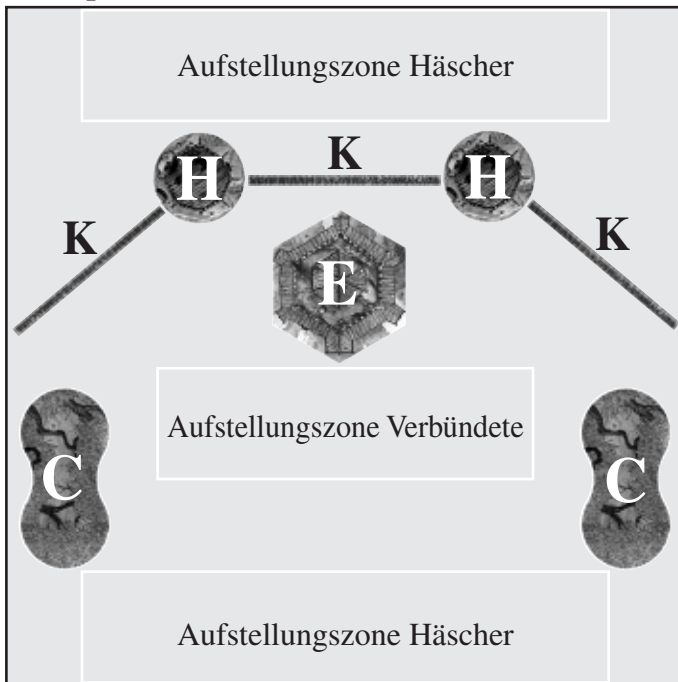
Siegpunkte = (Punktwert ausgeschalteter Helden)

- + (Punktwert gefangener Helden x2, nur wenn sie in deine Aufstellungszone verbracht wurden.)
- + (Punktwert eigener nicht gefangener, nicht demoralisierter Helden, die das ganze Spiel überlebt haben.)
- + 15 Punkte für die Angreifer für jeden Helden der Verteidiger, der bei Spielende tot ist.
- + 15 Punkte für die Verteidiger für jeden ihrer Helden, der bei Spielende am leben, nicht gefangen und nicht demoralisiert ist.

Szenario 4: Ewige Ruhe

(von Christian Lonsing)

Das Spielfeld (Maßstab 1" = 10")



Stromer Linkensaum, Menschenjäger im Auftrag der Gilde, freute sich: „Chromazar hat den Köder geschluckt! Er befindet sich direkt auf dem Weg hierher!“

Eilig blickte er sich auf dem verlassenem Friedhof um und teilte seine Leute ein: „Korker, du und deine Leute, ihr versteckt euch hinter den Mauern dort drüben! Ich werde mich mit den anderen in den geplünderten Gräbern verbergen. Sobald Chromazar und seine Leute an uns vorbei marschieren, schlagen wir zu!“

Während sich Korker mit seinen Mannen auf den Weg machte, verteilte Stromer seine Leute über die verlassenem Gräber. Als Chromazars Armee über den Hügel kam, kroch er ebenfalls in eins der Löcher. Von irgendwoher hörte er ein leises Scharren ...

Gerade als er das Zeichen zum Angriff geben wollte, brachen die skelettierten Hände aus dem Erdreich und erstickten seinen Hilfeschrei mit ihrer entsetzlichen Kraft.

Hintergrund/Missionsziel

Chromazar hat vom Trollanführer Raffzahr die Information erhalten, dass sein Sohn auf einem nahen verlassenem Friedhof gefangen gehalten wird. Dort angekommen findet er statt seinem Sohn einen weiteren Häschertrupp der Atlantisgilde vor. Und einen Friedhof, der keineswegs „verlassen“ ist ...

Armeen

Chromazars Verbündete: 1 Spieler mit einer 200 Punkte-Armee. Zusätzlich erhält dieser Spieler die Spezialfigur **Chromazar** oder einen beliebigen Helden für bis zu 60 Punkte. 3 Aktionen pro Runde.

Häscher der Atlantisgilde: 1 Spieler mit einer 300 Punkte-Armee, die er beliebig in den beiden Aufstellungszonen platzieren darf. 3 Aktionen pro Runde.

Spielfeldaufbau/Szenarioregeln

Die Geländeteile „C“, „H“, „E“ und „K“ werden wie in der Skizze gezeigt platziert.

Die Spieldauer beträgt 60 Minuten.

Nachdem beide Seiten ihre Helden platziert haben, stellen sie abwechselnd insgesamt 10 Helden auf, die das Wort „Zombie“ oder „Skelett“ im Namen haben. Sie dürfen auch in Basiskontakt mit anderen Helden platziert werden. Diese Helden gelten als neutrale Figuren, die von beiden Spielern aktiviert werden dürfen und keine Erschöpfungsmarken erhalten. Sie können nicht gefangen genommen werden. Wenn man sie tötet, erhält man für sie keine Siegpunkte. Helden, die von ihnen getötet werden, geben auch dem Gegner keine Siegpunkte.

Siegpunkte

Der Spieler, der bei Spielende die höchsten Siegpunkte aufweist, gewinnt das Szenario.

Siegpunkte = (Punktwert ausgeschalteter Helden)

- + (Punktwert gefangener Helden x2, nur wenn sie in deine Aufstellungszone verbracht wurden.)
- + (Punktwert eigener nicht gefangener, nicht demoralisierter Helden, die das ganze Spiel überlebt haben.)
- + 80 Punkte für die Verbündeten, wenn Chromazar oder der 60 Pkt.-Held bei Spielende am Leben ist.
- + 20 Punkte für die Häscher, wenn Chromazar (oder der 60 Pkt.-Held) bei Spielende tot ist.
- + 50 Punkte für die Häscher, wenn Chromazar (oder der 60 Pkt.-Held) bei Spielende gefangen ist.
- + 80 Punkte für die Häscher, wenn Chromazar (oder der 60 Pkt.-Held) bei Spielende gefangen ist und in eine eigene Aufstellungszone verbracht wurde.