



SCENARIOPACK I

SZENARIOPACK NR. 1

Willkommen zum Szenariopack Nr. 1. Hierbei handelt es sich um allgemeine Szenarien, die mit jeder Fraktion gleichermaßen gespielt werden können. Sie wurden für eine normale Spielgröße entworfen (300-450 Punkte auf jeder Seite).

Einige der Szenarien sind gut ausbalanciert und damit für Turnierspiele geeignet (Nr. 1, 2, 5 und 8); die anderen (Nr. 3, 4, 6, 7, 9, 10 und 11) wurden entworfen, um noch mehr Unterhaltung und Neuheiten ins Spiel zu bringen. Sie zeichnen sich durch einen leicht erhöhten Glücksfaktor aus und sind etwas weniger ausbalanciert, aber gerade darin liegen der Spaß und die Herausforderung.

1 KAMPF UM DIE BANNER

Beide Kampfgruppen müssen versuchen, das gegnerische Banner zu erobern, während sie gleichzeitig das eigene gegen eine Eroberung verteidigen.

2 RÄUBER IN DER DÄMMERUNG

Zwei Kampfgruppen wollen nachts gegnerische Ländereien überfallen. Sie begegnen sich irrtümlich und tragen den Kampf im Zwielficht aus. Die Dunkelheit verleiht dem Spiel einige einzigartige Aspekte.

3 SCHLAGENDER FUCHS, LAUERNDER TIGER

Als er mit einer größeren Streitmacht konfrontiert wird, nutzt ein Kriegsherr seine kleinere Kampfgruppe, um den aufstellenden Feind mit einem schnellen Schlag auszumärvieren. Die Modelle werden abwechselnd aufgestellt und die kleinere Kampfgruppe bekommt bereits Aktivierungen, während die größere Gruppe noch aufstellt.

4 TORNADO SAISON

Während zwei Kampfgruppen ihren Kampf austragen, wüten Tornados über das Schlachtfeld. Mit fortschreitendem Szenario kommen mehr Tornados auf das Spielfeld und haben bei Kollisionen unerwartete Effekte.

5 FLANKENANGRIFF

Ein Kriegsherr plant einen Hinterhalt, um den Feind überraschend von der Flanke aus anzugreifen. 30-40 % einer Kampfgruppe werden am Ende von Runde 2 in der Aufstellungszone des Gegners aufgestellt.

6 EROBERE DAS LAGER

Eine offensive Überfallkampfgruppe muss durch die Linien ihres Gegners brechen, um die Vorräte und Schätze des Feindes zu erobern und zu plündern. Ein Spieler ist der Plünderer, der andere der Verteidiger.

7 HELDENDÄMMERUNG

Eine Kampfgruppe, die nur aus individuellen Modellen besteht, muss ein Bauerndorf gegen eine gegnerische Kampfgruppe verteidigen, die über 25 % mehr Punkte verfügt und nur aus Einheiten bestehen darf.

8 RAUMGEWINN

Jede Kampfgruppe versucht, soviel Territorium wie möglich zu erobern. Kämpft um die Viertel des Spielfeldes!

9 DER WALDWEG

Zwei Kampfgruppen sind sich unbemerkt auf demselben Pfad näher gekommen - wie zwei Züge, die auf demselben Gleis aufeinander zurasen....

10 MASSAKER IM WALD

Eine Kampfgruppe wurde auf einem schmalen, trügerischen Pfad in feindliches Terrain gelockt. Inspiriert vom Hinterhalt im Teutoburger Wald und damit ideal für Plünderer gegen Legionen, aber tatsächlich können alle Fraktionen mit diesem Szenario ihren Spaß haben.

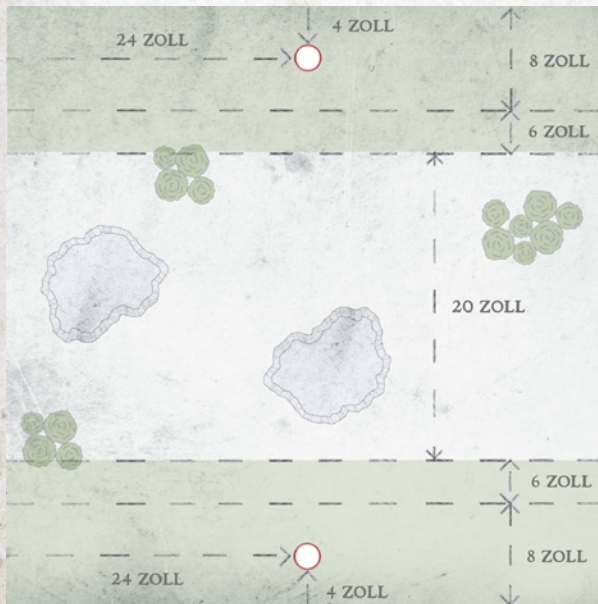
11 HERR DER CHAMPIONS

Ein Kriegsherr und sein Kumpan stellen sich mehreren Kreaturen entgegen. Der Kreaturespieler kann Kreaturen aller Fraktionen auswählen. Das ist der Stoff, aus dem Heldenmythen entstehen.



SZENARIO I: KAMPF UM DIE BANNER

Beide Kampfgruppen müssen versuchen, das gegnerische Banner zu erobern, während sie gleichzeitig das eigene gegen eine Eroberung verteidigen.



SCHLACHTSTUFE

Beide Spieler nutzen dieselbe Schlachtstufe.

SPIELAUFBAU

In jeder Aufstellungszone wird mittig ein Bannermarker platziert. Er muss sich in offenem Gelände befinden. Beide Kampfgruppen werden gemäß der normalen Aufstellungsregeln aus dem Godslayer-Regelbuch aufgestellt.

Zu keinem Zeitpunkt dürfen sich mehr als 25 % der aufgestellten Punkte einer Kampfgruppe in der eigenen 8-Zoll-Aufstellungszone befinden, d.h. dort aufgestellt werden oder sich willentlich in diesen Bereich bewegen. Die übrigen 75 % der Kampfgruppe müssen innerhalb der nächsten 6 Zoll des Spielfeldes aufgestellt werden (oder sie dürfen noch weiter vorn aufgestellt werden aufgrund von Vorgezogener oder Geheimer Aufstellung).

SONDERREGELN

Jedes Modell jedes Spielers kann das Banner des Gegners erobern und wegtragen, indem es sich in Basenkontakt mit dem Banner bewegt. Ein eigenes Banner kann zurückerobert werden, indem man eine eigene Figur in Basenkontakt bewegt.

Banner können nur erobert und zurückerobert werden, wenn sich kein feindliches Modell mit gleicher oder größerer Basengröße in Basenkontakt mit dem Banner befindet.

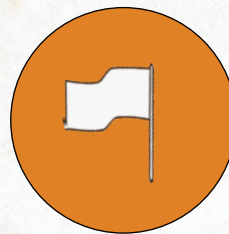
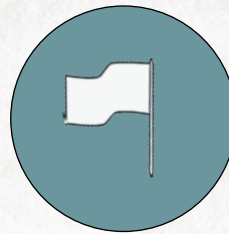
Die Miniaturen eines Spielers dürfen ihr eigenes Banner nicht bewegen, bevor es nicht vom Feind erobert worden ist.

SIEGESBEDINGUNGEN

Wenn ein Spieler das Banner des Gegners erobern und über die Spielfeldmitte (24 Zoll von jeder Spielfeldseite) bringen kann, endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt. Wenn kein Spieler erfolgreich ist, endet das Spiel unentschieden.

SPIELDAUER

9 Runden



SZENARIO 2: RÄUBER IN DER DÄMMERUNG

Zwei Kampfgruppen wollen nachts gegnerische Ländereien überfallen. Sie begegnen sich irrtümlich und tragen den Kampf im Zwielicht aus. Die Dunkelheit verleiht dem Spiel einige einzigartige Aspekte.



SCHLACHTSTUFE

Beide Spieler nutzen dieselbe Schlachtstufe.

SPIELAUFBAU

An der Kante beider Aufstellungszone wird ein Sichtschild platziert, so dass kein Spieler die Aufstellungszone des anderen sehen kann. Beide Spieler stellen ihre Modelle anschließend unter Berücksichtigung der normalen Aufstellungsregeln auf. Etwaige Geheime Aufstellung erfolgt anschließend.

SONDERREGELN

In Runde-3 beträgt die maximale Sichtweite 2xDIS des Modells/ der Einheit.

In Runde-4 beträgt die maximale Sichtweite 1,5xDIS (aufgerundet) des Modells/ der Einheit.

In Runde-5 beträgt die maximale Sichtweite 1xDIS des Modells/ der Einheit.

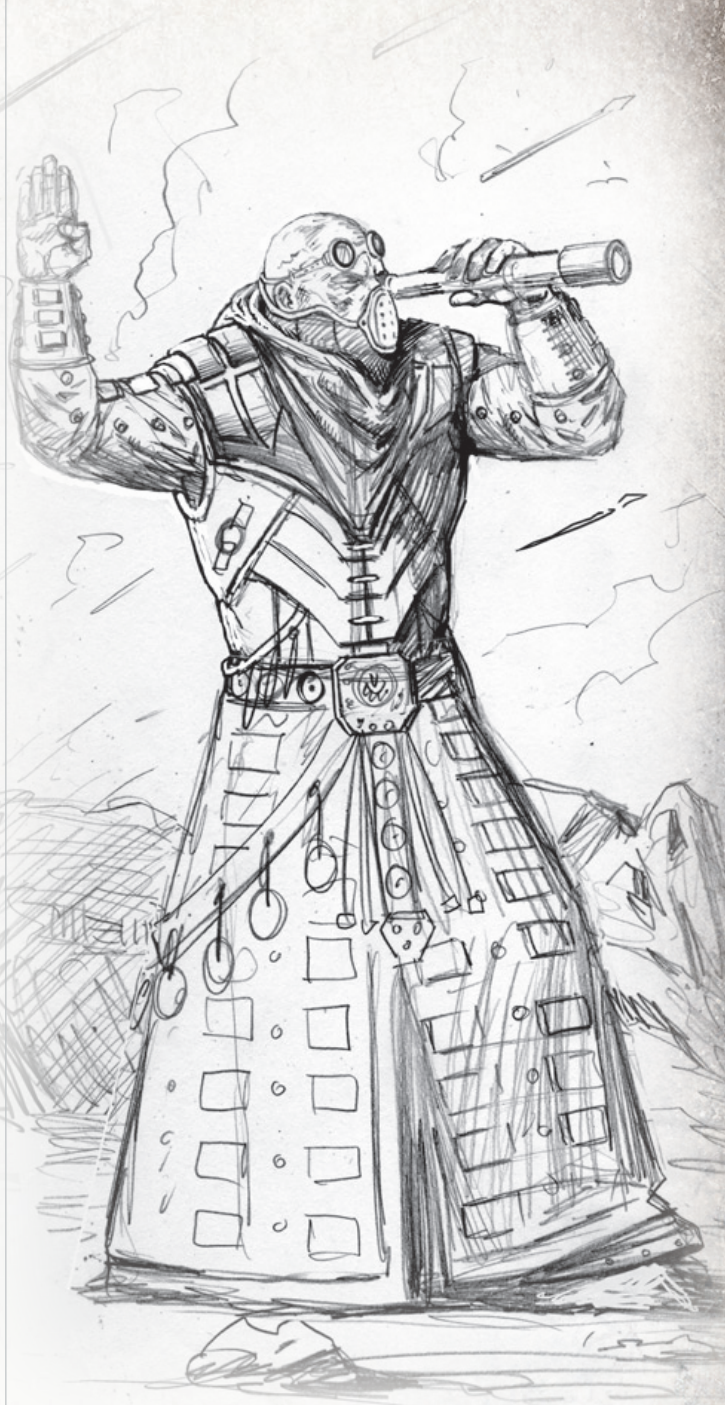
In den Runden 6-8 beträgt die maximale Sichtweite halbe DIS (aufgerundet)

SIEGESBEDINGUNGEN

Der Spieler mit den meisten Schlachtpunkten gewinnt das Spiel.

SPIELDAUER

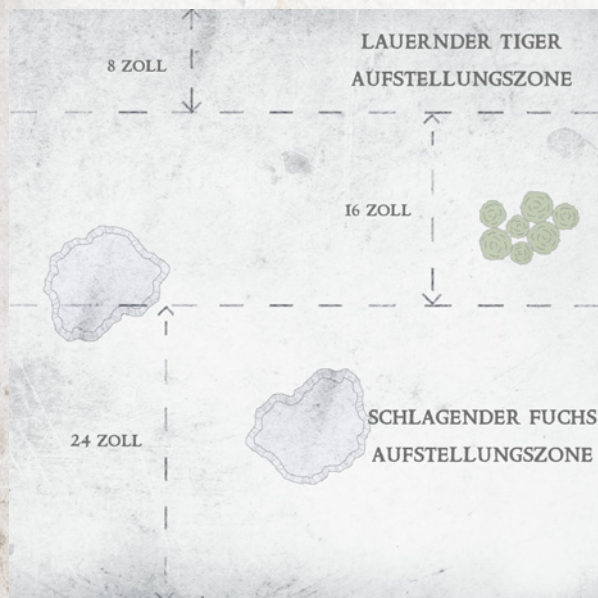
8 Runden



SZENARIO 3: SCHLAGENDER FUCHS, LAUERNDER TIGER



Als er mit einer größeren Streitmacht konfrontiert wird, nutzt ein Kriegsherr seine kleinere Kampfgruppe, um den aufstellenden Feind mit einem schnellen Schlag auszumanövrieren.



SCHLACHTSTUFE

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Schlagenden Fuchses, der andere die des Lauernden Tigers. Der Schlagende Fuchs hat eine um 33% niedrigere Schlachtstufe als sein Gegner. Wir empfehlen, dass die Kampfgruppe des Lauernden Tigers mindestens eine Größe von 300+ Punkten hat.

SPIELAUFBAU

Beide Spieler stellen ihre Modelle/ Einheiten abwechselnd auf. Der Lauernde Tiger stellt in der üblichen 8-Zoll-Aufstellungszone auf, der Schlagende Fuchs beliebig auf seiner Seite des Spielfeldes.

Angenommen der Schlagende Fuchs beendet seine Aufstellung vor dem Lauernden Tiger, so darf er jedes Mal, wenn der Gegner ein Modell/ eine Einheit aufstellt, einen freien Zug machen.

Wenn der Lauernde Tiger sein letztes Modell/ seine letzte Einheit aufgestellt hat, und der Schlagende Fuchs seinen noch folgenden Zug durchgeführt hat, beginnt das Spiel richtig mit Runde 1.

Während der ersten Runde darf der Lauernde Tiger pro Zug nur ein Modell/ eine Einheit aktivieren. Nachfolgende Runden folgen den Standard-Aktivierungsregeln.

SONDERREGELN

Die Modelle des Lauernden Tigers dürfen bis zum Start von Runde 1 keine Gegenangriffe durchführen.

Der Schlagende Fuchs gewinnt den Prioritätswurf jede Runde automatisch.

SIEGESBEDINGUNGEN

Der Spieler mit den meisten Schlachtpunkten gewinnt das Spiel.

SPIELDAUER

6 Runden



SZENARIO 4: TORNADOSAISON

Während zwei Kampfgruppen ihren Kampf austragen, wüten Tornados über das Schlachtfeld.



SCHLACHTSTUFE

Beide Spieler nutzen dieselbe Schlachtstufe.

SPIELAUFBAU

Die Aufstellung erfolgt nach den normalen Aufstellungsregeln.

SONDERREGELN

Tornadobewegung

Würfle zu Beginn jeder Runde zum Ermitteln der Abweichungsrichtung und 4W6 Bewegung für alle Tornados. Tornados können sich ohne Malus über jedes Gelände oder Objekt bewegen. Wenn ein Tornado sich so bewegt, dass er das Spielfeld verlassen würde, werden sofort erneut die Abweichung und 4W6 Bewegung für diesen Tornado ausgewürfelt. Wenn der zweite Wurf wieder zum Verlassen des Spielfeldes führt, verlässt der Tornado das Feld und kehrt nicht zurück.

Tornadoaufstellung

Tornado 1 & 2: Zu Beginn von Runde 1 werden zwei 4BE-Schablonen in der Mitte beider Spielfeldseiten platziert (links und rechts). Würfle mit einer Godslayer Schablone zum Ermitteln der Abweichungsrichtung und bewege den Tornado 4W6 in diese Richtung.

Tornado 3 & 4: Zu Beginn von Runde 3 werden zwei weitere 4BE Schablonen in der Mitte beider Aufstellungszonen am Spielfeldrand platziert. Bewege sie 4W6 in eine zufällige Richtung.

Tornado 5: Zu Beginn von Runde 5 wird eine weitere 4BE Schablone exakt in der Spielfeldmitte platziert. Bewege sie 4W6 in eine zufällige Richtung.

- Jedes Modell, dessen Basis von einem Tornado berührt wird, erleidet 1W6 direkten Schaden. Tornados können Tapferkeitstests auslösen.

- Fernkampfangriffe innerhalb einer Entfernung von 10 Zoll zu einem Tornado erleiden einen -1 Angriffs- und +2 STK-Modifikator.



- Fernkampfangriffe innerhalb einer Entfernung von 5 Zoll zu einem Tornado schlagen automatisch fehl.

- Alle Modelle innerhalb einer Entfernung von 2 Zoll zu einem Tornado werden Niedergeschlagen.

Gemäß den Godslayer-Regeln gilt ein Modell als in Reichweite, wenn sich ein beliebiger Teil seiner Basis innerhalb dieser Entfernung befindet.

Wenn zwei Tornados miteinander in Kontakt kommen, würfle einen W6:

- Beide Tornados werden ausgelöscht und aus dem Spiel entfernt.
- 3-5 Beide Tornados verlieren an Stärke und bewegen sich nun 2W6 und machen 1W3 Schaden.
- 4-5 Beide Tornados gewinnen an Stärke; sie bewegen sich nun 5W6 und machen 1W6+2 Schaden sowie 5BE.
- 6 Beide Tornados teilen sich in je zwei 3BE-Tornados. Bewege alle zu Beginn der nächsten Runde.

SIEGESBEDINGUNGEN

Der Spieler mit dem höchsten Punktwert in Modellen, die sich noch auf dem Spielfeld befinden und die zum Ende von Runde 7 nicht Niedergeschlagen sind, gewinnt das Spiel.

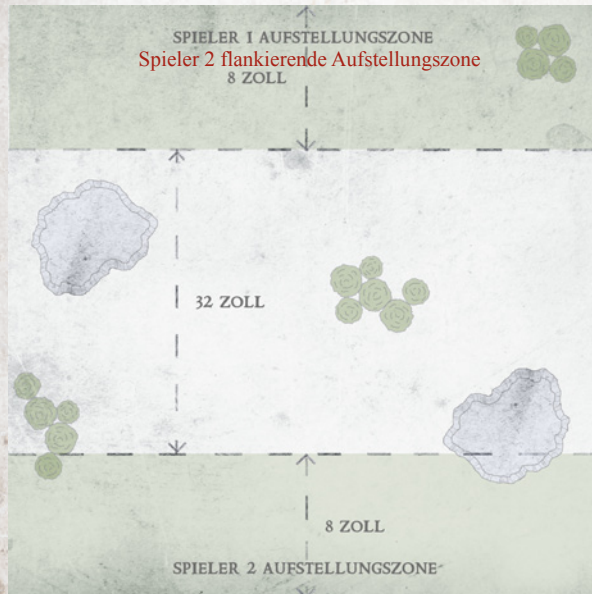
SPIELDAUER

7 Runden



SZENARIO 5: FLANKENANGRIFF

Ein Kriegsherr plant einen Hinterhalt, um den Feind überraschend von der Flanke aus anzugreifen.



SCHLACHTSTUFE

Beide Spieler nutzen dieselbe Schlachtstufe. Es werden 400+ Punkte empfohlen. Wählt einen Spieler als Flankierer. Dieser Spieler stellt 30-40% seiner Kampfgruppe als flankierende Truppen auf. Der exakte Prozentsatz bleibt dem Spieler überlassen.

SPIELAUFBAU

Beide Spieler stellen ihre Modelle gemäß den normalen Aufstellungsregeln auf, außer dass die flankierenden Truppen nicht vor Beginn der Schlacht aufgestellt werden.

SONDERREGELN

Nachdem alle Modelle auf dem Spielfeld ihre Aktivierungen in Runde 2 beendet haben, aber vor dem Start von Runde 3, werden alle flankierenden Modelle in der Aufstellungszone des Gegners aufgestellt.

Für jedes Modell/ jede Einheit wählt der Spieler den exakten Ort der Aufstellung innerhalb der Aufstellungszone des Gegners. Anschließend würfelt er bei Verwendung der Abweichungsschablone 1W6 für die Richtung der Abweichung, 2W6 für die Distanz und platziert dann die Modelle. Befindet sich der Ort der Abweichung außerhalb des Spielfeldes, kann das Modell am Ende der folgenden Runde einen erneuten Aufstellungsversuch unternehmen.

Bei Einheiten wird das Modell am Punkt der ermittelten Abweichung platziert. Alle weiteren Modelle werden frei auf dem Spielfeld, aber in Formation zum platzierten Modell aufgestellt.

Wenn ein Modell auf einer feindlichen Basis endet, wird es in Basenkontakt mit dem feindlichen Modell aufgestellt. Das aufstellende Modell wird behandelt, als hätte es einen Sturmangriff auf den Gegner durchgeführt.

Die aufgestellten Modelle können dann, nachdem alle anderen Modelle in Runde 2 aktiviert worden sind, aktiviert werden.

SIEGESBEDINGUNGEN

Der Spieler mit den meisten Schlachtpunkten gewinnt das Spiel.

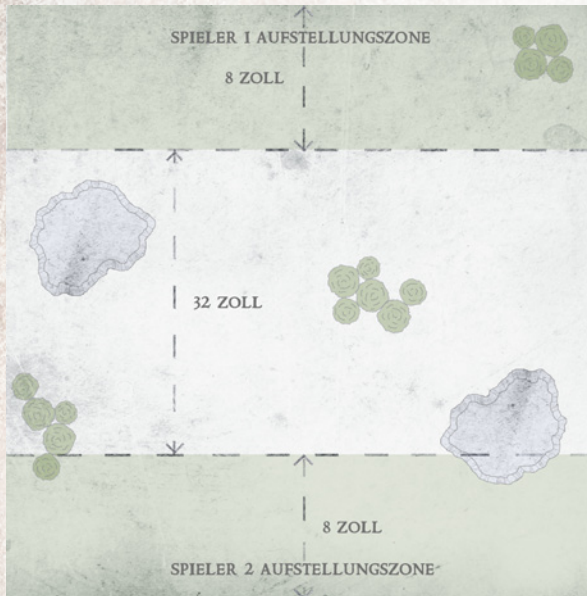
SPIELDAUER

8 Runden



SZENARIO 6: EROBERE DAS LAGER

Eine offensive Überfallkampfsgruppe muss durch die Linien ihres Gegners brechen, um die Vorräte und Schätze des Feindes zu erobern und zu plündern.



SCHLACHTSTUFE

Beide Spieler nutzen dieselbe Schlachtstufe.

Ein Spieler wird ausgewählt, um der Plünderer zu sein.

SPIELAUFBAU

Die Aufstellung erfolgt nach den normalen Aufstellungsregeln.

SONDERREGELN

In diesem Szenario gibt es keine Sonderregeln.

SIEGESBEDINGUNGEN

Am Ende der Schlacht zählt jede Einheit/ jedes Modell des Plünderers, dass sich vollständig in der Aufstellungszone des Verteidigers befindet, seinen Punktwert in Schlachtpunkten.

Fiehende, stationäre und Niedergeschlagene Modelle zählen nicht.

Für die Plünderer zählen ausschließlich diese Schlachtpunkte.

Der Verteidiger zählt seine Schlachtpunkte regulär. Wenn die Anzahl der Schlachtpunkte des Plünderers mehr als die Hälfte der Schlachtpunkte des Verteidigers beträgt, gewinnt der Plünderer.

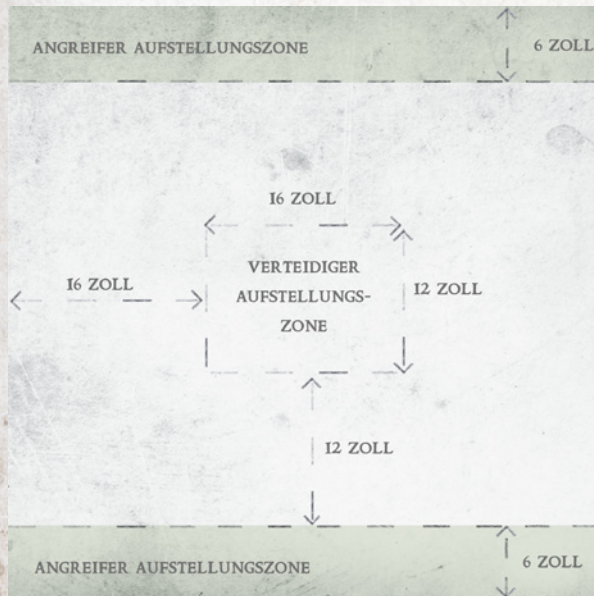
SPIELDAUER

7 Runden



SZENARIO 7: HELDENDÄMMERUNG

Eine Kampfgruppe, die nur aus individuellen Modellen besteht, muss ihr Dorf gegen einen zahlenmäßig überlegenen Feind verteidigen.



SCHLACHTSTUFE

Wählt einen Spieler aus, der als Verteidiger spielt. Der Verteidiger stellt seine Kampfgruppe ohne Aufstellungslimit für Kriegsherren und Charaktere auf; es können verschiedene Kriegsherren und sogar das gleiche Modell mehrmals vorhanden sein. Auch Ausrüstungsgegenstände dürfen mehrmals ausgewählt werden.

Die komplette Kampfgruppe des Verteidigers muss aus individuellen „Helden“ zusammengestellt werden; d.h. er darf keine Kriegsmaschinen, Einheiten oder Kreaturen aufstellen. Er darf allerdings Angliederungen aufstellen, wenn diese individuelle Modelle sind.

Der Angreifer bekommt 25% mehr Punkte als der Verteidiger. Er darf nur einen Kriegsherren aufstellen, aber keine Charaktere, Kriegsmaschinen oder Kreaturen. Außerdem muss er mindestens 2 Einheiten des Typs aufstellen, der in der Starterbox seiner Fraktion enthalten ist. Der Rest seiner Kriegsgruppe muss aus (beliebig ausgewählten) Einheiten seiner Fraktion bestehen.

Pro 100 Punkte der feindlichen Kampfgruppe erhält der Verteidiger 5 Dorfbewohner. Benutzt die Marker, um diese auf dem Spielfeld darzustellen.

Dorfbewohner haben einen Lebenspunkt, bilden immer zu 5 Markern eine Einheit und operieren wie Einheiten.

BEW	NAH	FERN	MAG	VER	RST	DIS	AKT
3	4	5	3	11	4	6	3

AKT RWT STK

Feldwerkzeuge	NAH	2	0	1
Schleudern	FERN	2	10	1

SPIELAUFBAU

Baut ein Dorfbereich von 12 Zoll Tiefe und 16 Zoll Breite im Zentrum des Spielfeldes auf. Platziert dort mehrere Gebäude und/oder Mauern – der Verteidiger darf die Lage bestimmen. Es müssen mindestens 2 Zugänge zum Gelände mit einer minimalen Breite von 3 Zoll existieren. Der Verteidiger stellt sämtliche seiner Modelle innerhalb des 12X16-Zoll-Bereichs auf. Der Angreifer muss seine Kampfgruppe in einer oder in beiden Aufstellungszonen an den Seiten des Spielfeldes aufstellen.

SONDERREGELN

Die Modelle des Verteidigers und die Dorfbewohner besitzen alle die Eigenschaft Eiserner Wille.

SIEGESBEDINGUNGEN

Wenn der Angreifer die Hälfte der Dorfbewohner tötet, gewinnt er das Spiel.

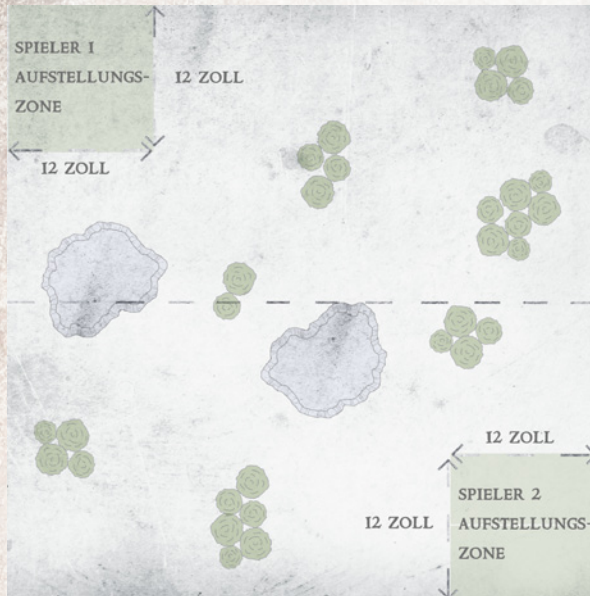
SPIELDAUER

7 Runden

DORF-BEWOHNER 1	DORF-BEWOHNER 2	DORF-BEWOHNER 3
DORF-BEWOHNER 4	DORF-BEWOHNER 5	DORF-BEWOHNER 1
DORF-BEWOHNER 2	DORF-BEWOHNER 3	DORF-BEWOHNER 4
DORF-BEWOHNER 5	DORF-BEWOHNER 1	DORF-BEWOHNER 2
DORF-BEWOHNER 3	DORF-BEWOHNER 4	DORF-BEWOHNER 5

SZENARIO 8: RAUMGEWINN

Jede Kampfgruppe versucht, soviel Territorium wie möglich zu erobern.



SCHLACHTSTUFE

Beide Spieler nutzen dieselbe Schlachtstufe.

SPIELAUFBAU

Beide Spieler stellen ihre Kampfgruppen innerhalb eines 12X12-Zoll-Quadrates an gegenüberliegenden Ecken des Spielfeldes auf.

SONDERREGELN

In diesem Szenario gibt es keine Sonderregeln.

SIEGESBEDINGUNGEN

Teilt das Spielfeld in Viertel. Der Spieler mit dem höchsten Punktwert an Modellen (inklusive Gegenstände) in einem Tischviertel gilt am Spielende als Besitzer dieses Viertels. Wenn ein Spieler 3 oder 4 Viertel erobert, ist er der Sieger. Wenn gleich viele Viertel kontrolliert werden, gewinnt der Spieler mit den meisten Schlachtpunkten.

SPIELDAUER

7 Runden



SZENARIO 9: DER WALDWEG

Zwei Kampfgruppen sind sich unbemerkt auf demselben Pfad näher gekommen.



SCHLACHTSTUFE

Beide Spieler nutzen dieselbe Schlachtstufe.

SPIELAUFBAU

Beide Spieler notieren ihre Aufstellungsreihenfolge auf einer Liste, beginnend mit dem Modell / der Einheit an der Frontlinie, danach die nächste und so weiter bis ans Ende der Marschkolonne.

Platziert das Gelände so auf dem Spielfeld, dass ein freier Pfad von etwa 6 Zoll Breite über die Mitte des Feldes führt, der die Spielfeldränder beider Spieler verbindet.

Beide Spieler stellen ihre Modelle dann bis zu 16 Zoll vom Spielfeldrand entfernt innerhalb des Pfades auf. Das erste Modell bzw. die erste Einheit auf der Liste wird der Spielfeldmitte am nächsten auf den Pfad gestellt, dann das nächste dahinter und so weiter, bis man den eigenen Spielfeldrand erreicht. Modelle, die nicht mehr auf den Pfad passen, können in der ersten Runde aufgestellt werden, in der auf dem Pfad Platz für sie ist. In diesem Fall bewegen sie sich als ihre erste Aktion von der Spielfeldkante ausgehend auf den Pfad.

SONDERREGELN

Das Spielfeld außerhalb des Pfades zählt komplett als Schwieriges Gelände. Beide Parteien sind so überrascht, dass in der ersten Runde keine Sturmangriffe erklärt werden dürfen.

SIEGESBEDINGUNGEN

Der Spieler mit den meisten Schlachtpunkten gewinnt das Spiel.

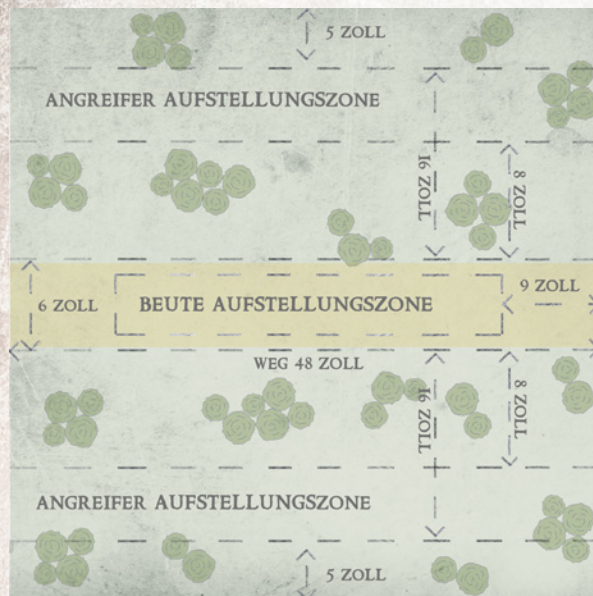
SPIELDAUER

6 Runden



SZENARIO IO: MASSAKER IM WALD

Eine Kampfgruppe wurde auf einem schmalen, trügerischen Pfad in feindliches Terrain gelockt.



SCHLACHTSTUFE

Der Verteidiger hat 33 % mehr Punkte als der Angreifer.

SPIELAUFBAU

Platziert das Gelände so auf dem Spielfeld, dass ein freier Pfad von 6 Zoll Breite über die Mitte des Feldes führt, der zwei gegenüberliegende Spielfeldränder verbindet. Das Gelände abseits des Pfades besteht komplett aus Wald mit einigen kleinen Lichtungen.

Der Verteidiger stellt seine Kampfgruppe zuerst 9 Zoll von jeder Spielfeldseite, aber nur entlang des Pfades, auf. Das heißt, in den mittleren 24 Zoll des Spielfeldes befindet sich eine 6 Zoll breite Zone.

Der Angreifer stellt irgendwo zwischen 8-16 Zoll vom Pfad entfernt auf einer oder beiden Seiten des Pfades auf.

SONDERREGELN

Der Angreifer darf wählen, ob er den ersten Zug ausführen möchte. Alle Modelle des Angreifers profitieren von *Verbergen*, *Waldkenntnis*, und haben eine SL von 8 Zoll durch Wald.

Waldkenntnis: Die Modelle behandeln Wald für jede Art von Bewegung inklusive Sturmangriffen als offenes Gelände, aber nicht für die Sichtlinie.

Verbergen: Das Modell/ die Einheit hat einen Sichtwert von 0 und andere Modelle können nur dann eine Sichtlinie zu ihm ziehen, wenn sie sich innerhalb von 6 Zoll um das Modell/ die Einheit befinden oder wenn diese/s im Nahkampf verwickelt ist.

Die Einheiten des Verteidigers haben eine SL von 2 Zoll durch Wald, während individuelle Modelle des Verteidigers eine SL von 4 Zoll durch Wald besitzen.

SIEGESBEDINGUNGEN

Der Spieler mit dem höchsten Punktwert an nicht fliehenden Modellen, die sich nach Runde 6 noch auf dem Spielfeld befinden, gewinnt das Spiel.

SPIELDAUER

6 Runde



SZENARIO II: HERR DER CHAMPIONS

Ein Kriegsherr und sein Kumpan stellen sich mehreren Kreaturen entgegen.

SCHLACHTSTUFE

Die Kampfgruppe des Champions-Spielers besteht aus einem Kriegsherren und seinem Kumpanen (1 Charakter), beide aus derselben Fraktion.

Die Kampfgruppe des Monster-Spielers besteht aus Kreaturen ohne ASL aller Fraktionen mit 50 % mehr Punkten als der Champions-Spieler (plus/ minus 10 Punkte).

Die Monster-Kampfgruppe hat keine Kriegsherren. Das Modell mit der höchsten DIS ist der Anführer, aber es darf keine Aktionsmarken zuteilen, da es kein Kriegsherren-Modell ist.

SPIELAUFBAU

Der Monster-Spieler stellt zuerst auf. Er platziert seine Modell irgendwo auf dem Spielfeld, aber jedes muss 12+ Zoll von allen anderen entfernt sein.

Der Champions Spieler stellt seine Modelle anschließend auf. Er darf seine Modelle irgendwo auf dem Spielfeld aufstellen und gewinnt den Prioritätswurf in der ersten Runde automatisch.

SONDERREGELN

Alle Monstermodelle dürfen ihre Unterfraktionseigenschaft nutzen und alle zählen für andere Monster als freundliche Modelle.

Platziert 3 Marker entlang der Mittellinie des Spielfeldes. Jeder Marker ist ein Heiltrank, der nur einmal von den Modellen des Champions-Spielers benutzt werden darf. Eine Bewegung in Basenkontakt macht den Trank zur Benutzung verfügbar. Er darf anschließend jederzeit in der Standardaktivierung des Modells benutzt werden (entfernt den Marker).

Jeder Trank heilt 2W3+3 Lebenspunkte. Monstermodelle dürfen die Tränke weder bewegen noch benutzen, jedoch dürfen die Basen der Monster raffiniert auf den Tränken platziert werden.

SIEGESBEDINGUNGEN

Der Spieler mit dem letzten noch stehenden Modell gewinnt.

SPIELDAUER

Unbegrenzt

