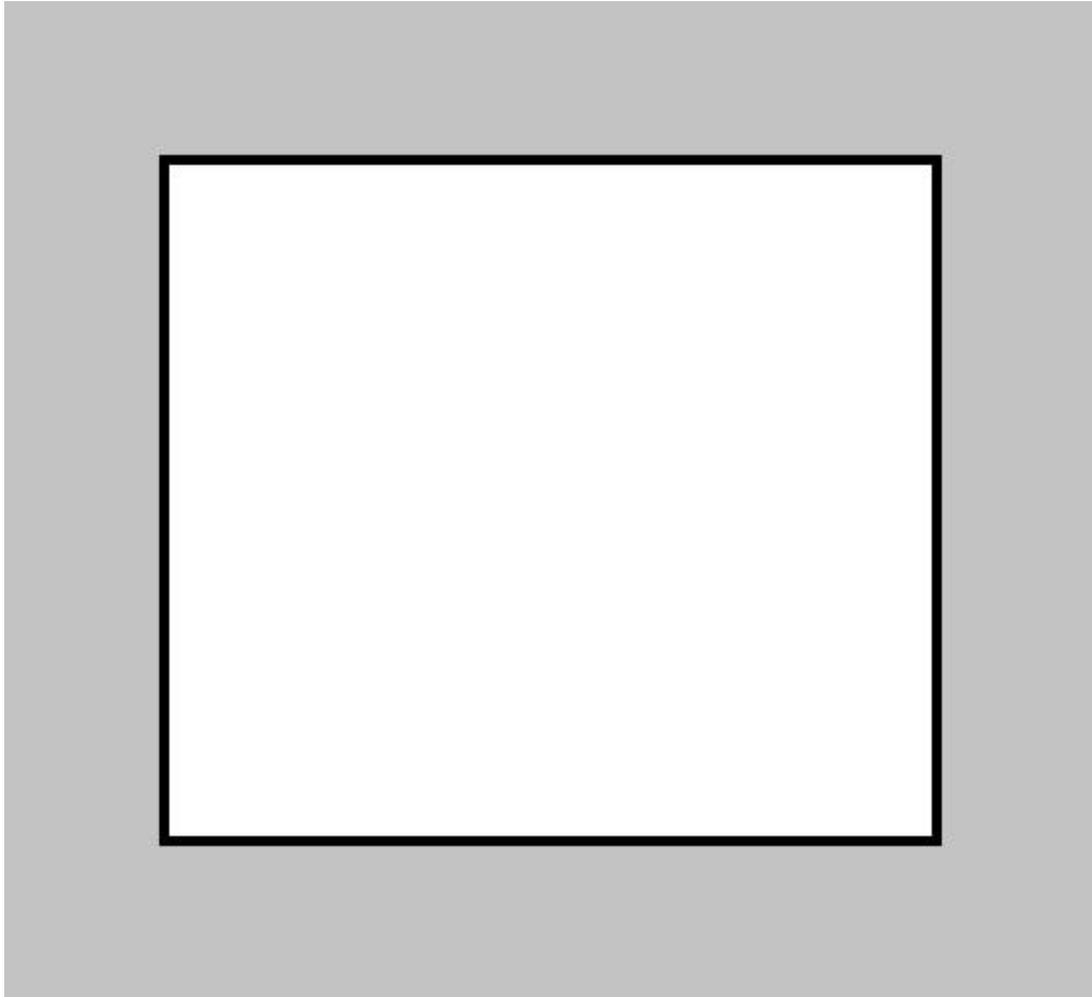


Szenario: Erbeute den Schatz



Aufstellungszone (Hellgrauer Bereich)

Dieses Szenario ist eine Erweiterung des Schatz-Szenarios aus dem Erweiterungsbuch „Smaugs Einöde“

Aufstellungszonen und Aufstellungsregeln bleiben unverändert.

In der Mitte des Spielfeldes (weißer Bereich) wird ein Schatzmarker platziert.

Aufstellung

Die Armeen sind noch nicht eingetroffen, daher werden zu Beginn der Schlacht keine Modelle aufgestellt. Jeder Spieler wirft einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis bestimmt eine der Spielfeldkanten als seine Spielfeldkante. Sein Gegner erhält die gegenüberliegende Spielfeldkante.

In der Bewegungsphase jedes Spielers, betreten die Kriegertrupps das Spielfeld jeweils über einen beliebigen Punkt an der eigenen Spielfeldkante, mindestens 6" von den Spielfeldecken und maximal 6" von der Spielfeldkante entfernt.

Siegesbedingungen

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den Schatz über die Spielfeldkante seines Gegners getragen hat, oder eine (oder beide) Armeen unter 25% ihrer Anfangsstärke gefallen sind.

Zu diesem Zeitpunkt gewinnt die Seite, mit den meisten Siegespunkten. Haben beide Spieler gleich viele Siegespunkte, endet das Spiel unentschieden.

Sonderregeln

Der Schatz muss erst ausgegraben werden, bevor er fortgeschafft werden kann. Ein Modell, das sich am Ende seiner Bewegung in Basekontakt mit dem Marker befindet und zu Fuß ist, kann versuchen den Schatz auszugraben.

Wirf dazu einen W6. Bei einem Wurf Ergebnis von 4+ wurde der Schatz gehoben und wird von dem Modell aufgenommen, welches den Würfelwurf ausgeführt hat. Dieser Wurf darf nicht mit Heldentum modifiziert werden. Der Marker darf nicht an andere Modelle übergeben werden, die sich ebenfalls mit dem Schatz in Basekontakt befinden. Pro Spielzug darf immer nur ein Modell jeder Seite versuchen den Schatz zu heben.

Sobald der Schatz freigelegt wurde gilt er fortan als ein leichtes Objekt.

Helden dürfen nicht nach dem Schatz graben. Und es dürfen nur Modelle mit einer Basegröße von 25mm nach dem Schatz graben. Falls nötig muss ein eigenes Modell von einem Reittier absteigen, um die Bedingungen erfüllen zu können. Befinden sich in der eigenen Armee keine Modelle, die diese Voraussetzungen erfüllen, kann nur der Gegner nach dem Schatz graben. Befinden sich auch in der Armee des Gegners keine Modelle, die diese Voraussetzungen erfüllen darf das günstigste Modell der Armee nach dem Schatz graben!

Der Schatz darf nicht an befreundete Modelle übergeben werden.

Der Schatz ist Verflucht!

Sobald der Schatz von einer Seite ausgegraben wurde, wirft der Gegner augenblicklich einen W6. Abhängig vom Wurfergebnis können folgende Effekte eintreten:

1-3 – Es passiert nichts

4-6 – Der Schatz war verflucht! Das Modell, welches den Schatz an sich genommen hat, wird für den Rest der Runde behandelt, als ob es von dem Zauber „Lähmung“ betroffen wäre.

Siegpunkte

Für das Ausgraben des Schatzes erhält man 1 Siegpunkt.

Der Spieler, welcher den Schatz über die gegnerische Spielfeldhälfte tragen konnte, erhält 5 Siegespunkte.

Befindet sich der Schatzträger in der gegnerischen Spielhälfte, aber konnte den Schatz nicht über die gegnerische Spielfeldkante bringen, erhält er stattdessen 1 Siegpunkt.

Hat der eigene Armeeführer den Schatz von einem gegnerischen Modell erbeutet, erhält man 3 Siegpunkte.

Wird der Schatz vom Gegner erbeutet erhält man 1 Siegpunkt. Dieser Punkt kann mehrfach vergeben werden, wenn der Schatz öfter den Besitzer wechselt.