

HALLOWEEN SZENARIEN FÜR CONFRONTATION

HALLOWEEN SZENARIEN FÜR CONFRONTATION.....1

KUERBISERNT	2
Aufstellung.....	2
Die Kürbisse	2
Der Kürbischändler.....	2
Mit Kürbis verschmiert sein.....	3
Siegbedingung.....	3

DER WERWOLF	4
Aufstellung.....	4
Wolfskraut.....	4
Der Vollmond.....	4
Werwolf.....	5
Siegbedingung.....	5

GEISTERSTUNDE	6
Aufstellung.....	6
Grabstätten	6
Geist.....	6
Siegbedingung.....	7

KUERBISERNT

Für die zünftige Halloween Dekoration werden natürlich Kürbisse benötigt. Jede Menge Kürbisse. Und weil die dieses Jahr etwas knapp sind, zahlen die Händler Höchstpreise. Daher sind auch die Kontrahenten in diesem Szenario ausgezogen, um Kürbisse zu ernten. Leider sind sie nicht ganz alleine auf dem Feld. Der Gegner ist auch schon da. Jetzt heißt es, möglichst schnell möglichst viele Kürbisse zu ernten und den Gegner von demselben abzuhalten. Denn der Händler hat es eilig, und will bald zum Markt aufbrechen.

Aber Achtung. Ein paar Kürbisse sind schlecht, und der Händler mag es gar nicht, wenn man ihm die anbietet.



Aufstellung

Gelände wird wie gewohnt auf dem Schlachtfeld platziert, wobei ein Bereich von 10x10 cm in der Mitte frei bleiben muss. Dort wird der Karren des Händlers platziert, repräsentiert durch ein entsprechendes Modell oder eine Monsterbasis.

Danach platzieren die Spieler abwechselnd jeweils 10 Kürbismarken (Glassteine, Pappmarken o.ä.) irgendwo in der Spielfeldhälfte des Gegners, wobei zu beachten ist, dass alle Kürbisse an zugänglichen Stellen und mit mindestens 5cm Abstand zueinander platziert werden müssen. Nachdem alle 20 Kürbisse platziert wurden, werden die Truppen wie gewöhnlich in Schlachtreihen (10cm Abstand zur Mittellinie) aufgestellt, wobei niemand direkt auf einem Kürbis aufgestellt werden darf.

Die Partie endet nach 6 Runden.

Die Kürbisse

Ein Kürbis kann von jedem Modell aufgehoben werden, indem es seine Bewegung (auch Nachsetzbewegung) auf dem Marker beendet.

Jedes Modell kann nur einen Kürbis tragen (die Dinger sind groß und schwer).

Ein Modell kann einen getragenen Kürbis jederzeit während seiner Bewegung fallen lassen.

Wird ein Modell getötet, bleibt der Kürbis natürlich liegen.

Der Kürbishändler

Ein Modell kann einen Kürbis an den Händler übergeben, indem es seine Bewegung (auch Nachsetzbewegung) in Basenkontakt zum Karren des Händlers beendet.

Der Händler prüft dann den Kürbis auf Frische und Qualität. Dazu würfelt der Gegner des Kürbisträgers 1W6. Bei einer 2-6 ist alles in Ordnung. Der Händler bezahlt den Kürbis, die Marke wird aus dem Spiel entfernt und der Spieler des Kürbisträgers erhält einen Kürbispunkt.

Bei einer 1 war der Kürbis schlecht und der erzürnte Händler zerschlägt den Kürbis über dem Kopf des Modells, das ihm die faulige Frucht gebracht hatte: **Das Modell erleidet eine Verletzung der Stärke 0 und ist ab sofort „mit Kürbis verschmiert“** (Auswirkung davon siehe unten). Der Spieler erhält natürlich in diesem Fall keinen Kürbispunkt.

Der Händler zählt übrigens in Bezug auf Sichtlinien als großes Modell und kann nicht angegriffen oder von Zaubern oder Wundern betroffen werden.

Mit Kürbis verschmiert sein

Ein Modell das mit Kürbis verschmiert ist erleidet durch das klebrige, schlibberige Zeug einige Modifikatoren:

- **Bewegung** -2,5cm
- **Angriff** -1
- **Parade** -1
- **Initiative** -1
- **Disziplin** -2
- **-5 auf Furcht** (aber nicht auf Mut, Ein Kürbisbeschmierter Gegner sieht zu lächerlich aus, um wirklich furchteinflößend zu sein, aber seine eigene Moral bleibt davon unbeeindruckt)
- **+4 auf alle Würfe** um sich aus Nahkämpfen zu lösen (er ist glibschig).

Man kann den Kürbissaft abwaschen, wenn sich auf dem Schlachtfeld ein irgendwie geartetes Wassergelände befindet (Fluss, Teich, Brunnen etc.). Dazu muss das Modell zu Beginn seiner Bewegung in Basenkontakt zu dem Wasser stehen und darf die ganze Runde lang nichts anderes machen, als sich zu waschen (es darf sich verteidigen, wenn es selber angegriffen wird, aber nicht selber angreifen, schießen, zaubern, Wunder wirken o.ä.). Mit Beginn der nächsten Runde zählt es dann wieder als sauber, duftet aber noch leicht nach Kürbis.

Siegbedingung

Sieger ist, wer am Ende der Partie die meisten Kürbispunkte hat. Bei Gleichstand gibt es einen Unentschieden.

Jeder Kürbispunkt gibt außerdem +10 Schnitterpunkte.

Jeder zum Ende der Partie noch mit Kürbis verschmierte überlebende Kämpfer gibt einen Abzug von -10 auf die Schnitterpunkte.

DER WERWOLF

Ein (oder mehrere) gefährliche Lykanthropen gehen um. Es gilt, sie zu finden und unschädlich zu machen bevor sie Schaden anrichten können. Natürlich ist man sich sicher, dass die Monster in den Reihen der Gegner lauern. Natürlich sind die Gerüchte über infizierte Leute in den eigenen Reihen völlig falsch.

Aufstellung

Vor Beginn der Partie erstellt jeder Spieler geheim eine Liste mit 4 beliebigen spezifischen Modellen aus der generischen Aufstellung und nummeriert sie von 1-4. Das sind die Verdachtskandidaten über deren Infizierung Gerüchte kursieren. Diese Listen werden bis zur 3. Runde beim Veranstalter hinterlegt.

Ja, das ist eine magische Krankheit, die auch Konstrukte, Untote und Elementare usw. befallen kann!

Ein Modell auf jeder Seite erhält als besondere Ausrüstung eine Bündel Wolfskraut. Jeder Spieler legt zu Beginn der Partie fest, welches seiner Modelle das Krautbündel trägt. Dieses Kraut kann nicht weitergegeben werden.

Geländeaufbau und Aufstellung in Schlachtreihen erfolgt wie gewöhnlich.

Die Partie endet nach 6 Runden

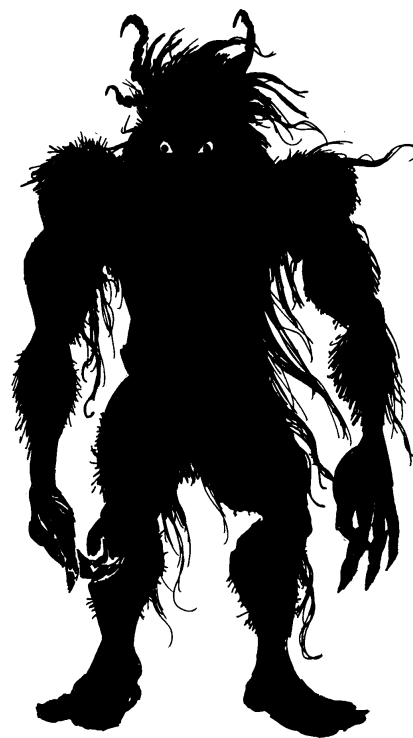
Wolfskraut

Wolfskraut kann dazu verwendet werden, einen vermeintlichen Werwolf zu erkennen. Dazu muss der Krautträger seine Bewegung in Basenkontakt zu einem Probanden beenden und diesen mit dem Kraut berühren. Ist der Berührte ein Werwolfverdachtsfall (also steht er auf der Liste), so muss der Gegenspieler ihm nun wahrheitsgemäß mitteilen, dass der berührte Niest. Ein deutliches Verdachtsmoment, dass er möglicherweise ein Werwolf ist. Ein Krautträger kann das Kraut auch auf sich selber anwenden. Er kann nur eine Prüfung pro Runde vornehmen, aber ansonsten ganz normal agieren (Kämpfen, zaubern, Schießen etc.).

Der Vollmond

In der 3. Kampfunde geht der Mond auf. Ab jetzt laufen die Werwölfe Gefahr, sich zu verwandeln. Dazu wird nach der Disziplinprobe mit 1W6 gewürfelt und das Ergebnis auf folgender Tabelle abgelesen.

Runde	Würfelergebnis	Auswirkung
3	1-4	Das ausgewürfelte Modell wird zum Werwolf *
	5-6	Keine Auswirkung
4	1-4	Das ausgewürfelte Modell wird zum Werwolf *
	5	Neu Würfeln
	6	Keine Auswirkung
5	1-4	Das ausgewürfelte Modell wird zum Werwolf *
	5-6	So lange neu Würfeln bis eine 1-4 erzielt wird
* Bei der Spielleitung erfragen, welches Modell betroffen ist. Ist das Modell bereits tot, wird in der nächsten Runde weiter gewürfelt, wobei ein erneutes Auswürfeln eines toten Modells bedeutet, dass, in dieser Runde, eben nichts passiert. Dadurch kann es durchaus vorkommen, dass eine Seite gar keinen Werwolf hat.		



Sobald eine Armee einmal einen verwandelten Werwolf in ihren Reihen hat, muss sie nicht mehr würfeln. In jeder Armee gibt es nur einen Infizierten.

Werwolf

Ein Modell das sich in einen Werwolf verwandelt wird zu einem instinktgetriebenen, blutrünstigen Monster, das auf alles losgeht, was in seiner Nähe ist.

Das Modell wird durch ein Wolfenmodell ersetzt. (Die meisten Werwölfe werden bei der Verwandlung größer, es gibt aber auch seltene Fälle, die kleiner werden, Riesen zum Beispiel).

Die Karte des Modells wird aus dem Stapel des Spielers entfernt, sofern das Modell das einzige auf der Karte ist.

Die Werte des Modells werden wie folgt geändert.

- Bewegung +5cm
- Initiative +2
- Angriff +2
- Stärke +4
- Parade +2
- Panzerung +2
- Furcht 6
- Fernkampf -
- Disziplin -4 (Minimum 0)
- Das Modell verliert alle Sonderfähigkeiten und Spezialangriffe und erhält stattdessen die Fähigkeiten: Geborener Kämpfer, Brutal, Hart im Nehmen, Regeneration 6, Immunität Furcht und Zäh
- Das Modell kann nicht mehr zaubern, Wunder wirken oder fernkämpfen.

Ein Werwolf wird am Ende der Bewegungsphase bewegt. Sind mehrere Werwölfe auf dem Feld, zählt die Disziplinreihenfolge. Er wird immer auf das naheste Modell zustürmen um es anzugreifen, ungeachtet dessen, zu welcher Seite es gehört. Einen anderen Werwolf wird ein Werwolf allerdings nur angreifen, wenn dieser das einzig verbliebene Modell ist, ansonsten verhindert das Rudeldenken diesen Angriff.

Ist ein Werwolf in einen Nahkampf verwickelt, wird er vom jeweiligen Gegenspieler des nicht-Werwolf Modells gespielt.

Siegbedingung

Wird der Werwolf aus den Reihen des Gegners B von Spieler A getötet, erhält Spieler A 3 Siegpunkte.

Wird der Werwolf aus den Reihen des Gegners B von Spieler B getötet, erhält Spieler A 1 Siegpunkt.

Wird der Werwolf aus den Reihen des Gegners B, egal von wem, getötet, erhält der Spieler B -2 Siegpunkte! (Schließlich ist eine Heilung theoretisch möglich, aber eben nicht mitten im Kampfgetümmel, daher muss der Kollege schon den Kampf überleben).

Für jeweils 100 vom eigenen Werwolf getötete gegnerische AP gibt es einen Siegpunkt.

Wurde das Werwolfmodell schon getötet, bevor es sich verwandelt hat, gibt es für dieses Modell weder Siegpunkte noch Abzüge. Schließlich wusste niemand von dem Betroffenen.

Wer Am Ende der Partie die meisten Siegpunkte hat, hat gewonnen. Bei Gleichstand ist das Ergebnis unentschieden.

GEISTERSTUNDE

Irgendwo auf dem örtlichen Friedhof wurde ein Schatz vergraben. Den willst du haben. Dein Gegner leider auch. Und weil der Weg zum Friedhof so lang war, ist es spät geworden. Sehr spät. Um genau zu sein, Mitternacht. Geisterstunde. Viel Spaß.

Aufstellung

Das Gelände wird wie gewöhnlich platziert. Danach verteilt jeder Spieler abwechselnd 5 Grabstätten (Kavalleriebasen) auf dem Spielfeld und zwar mit mindesten 5cm Abstand zueinander und maximal 20cm von der Mittellinie entfernt. Sobald alle 10 Grabstätten verteilt wurden, werden die Armeen wie gewohnt in Schlachtreihen aufgestellt, wobei niemand in Basenkontakt zu einer Grabstätte aufgestellt werden darf.

Die Partie endet nach 6 Runden

Grabstätten

Jedes Modell kann eine Grabstätte aufbrechen, indem es seine Bewegung in Basenkontakt zu oder direkt auf einer Grabstätte beendet. Die Grabstätte wird danach als aufgebrochen Markiert (umgedreht, etc.). Bei jeder neu aufgebrochenen Grabstätte wird mit 1W6 gewürfelt. Zu dem Ergebnis wird die Anzahl der bereits aufgebrochenen Grabstätten (inklusive der aktuellen) hinzugerechnet. Ist das Gesamtergebnis 11 oder mehr, wurde der Schatz gefunden (Ja, das heißt, die ersten 4 Grabstätten sind definitiv Nieten und spätestens in der Letzten ist der Schatz dann, ganz gemäß Murphys Gesetz).

Ein Schatzmarker wird auf dem Grabstein platziert. Dieser Schatzmarker kann nun von jedem Modell aufgehoben werden, dass seine Bewegung in Basenkontakt zu der Grabstätte oder auf dem Schatzmarker beendet (auch von dem, der die Grabstätte gerade aufgebrochen hat). Wer den Schatz trägt, kann ihn auch jederzeit während seiner Bewegung fallen lassen, und wenn der Schatzträger getötet wird, bleibt der Schatz ebenfalls liegen.

Geist

Auf dem Friedhof spukt es natürlich auch (was wäre das denn sonst für ein Friedhof?) und der örtliche Geist findet es gar nicht gut, dass irgendwelche Randalierer die Gräber aufbrechen und plündern wollen.

Am Ende der Bewegungsphase wird daher immer gewürfelt, ob der Geist erscheint. Für jede aufgebrochene Grabstätte wird 1W6 gewürfelt. Die Spieler legen die Reihenfolge der Grabstätten abwechselnd fest, beginnend mit dem Gewinner der Disziplinprobe. Wird für eine Grabstätte eine 1 gewürfelt, erscheint der Geist auf dieser Grabstätte und agiert sofort. Der Geist wird durch eine passende Figur auf einer Infanteriebasis dargestellt.

Es gibt zum Glück nur einen Geist auf dem Friedhof, so dass sobald er erschienen ist, nicht weiter gewürfelt wird. Es sei denn, der Geist wird getötet. Dann wird in der nächsten Runde wieder gewürfelt, denn Geister ganz zu vernichten ist sehr schwierig.

Wurde der Schatz schon gefunden, und kann der Geist den Schatzträger erreichen, ohne sich aus einem Kampf lösen zu müssen, greift er den Schatzträger an, ansonsten den jeweils nächsten Kämpfer.



Der Geist hat folgende Werte:

Bewegung: 15cm
Initiative: 5
Angriff: 6
Stärke: 9
Parade: 6
Panzerung: 9
Fernkampf: -
Furcht: 8
Disziplin: -
Lebender Toter, Regeneration 4, Bewusstsein

Siegbedingung

Der Spieler der am Ende der Partie im Besitz des Schatzes ist, erhält 3 Siegpunkte.

Hat ein Spieler einen Geist getötet, erhält er 2 Siegpunkte.

Jeder von einem Geist getötete Kämpfer gibt -1 Siegpunkte.

Wer die meisten Siegpunkte hat, hat gewonnen. Bei Gleichstand ist es ein Unentschieden.