

### **Allgemeines:**

- **Spielrunden auf 6 Runden festgelegt**
- **Kein Sudden Death**
  - o Wenn ein Spieler keine Einheiten mehr auf dem Tisch hat („getabled“ ist), wird trotzdem bis zum Ende weitergespielt, er behält seine bis dahin erspielten Punkte.
- **Der Initiativeklau entfällt in allen Missionen**
- **3“ zur Mitte des Missionsmarkers = Kontrolliert**
- **In allen Missionen zählen als zusätzliche Siegesbedingungen:**
  - **Töte den Kriegsherrn (Warlordkill 1 Siegpunkt)**
  - **First Strike (mind. eine feindliche Einheit in der ersten Spielrunde getötet 1 Siegpunkt)**
  - **Linebreaker (Am Ende des Spiels mind. ein Modell in der gegnerischen Aufstellungszone 1 Siegpunkt)**

### **Eternal War:**

#### **EW 1 – Crusade**

##### **Spielfeld:**

Rolloff – Beginnend mit dem Gewinner werden abwechselnd 6 Marker platziert (12“ von einander, 6“ von den Kanten)

##### **Aufstellung:**

Rolloff – Gewinner entscheidet ob er Angreifer oder Verteidiger ist. Der Verteidiger wählt die Standard Aufstellungskarte (siehe Regelbuch) und seine Aufstellungszone, der Angreifer verwendet die andere Aufstellungszone.

Der Angreifer stellt seine gesamte Armee zuerst auf, dann der Verteidiger.

Der Angreifer entscheidet wer den ersten Spielerzug hat.

##### **Siegesbedingungen:**

**Kontrolle:** Ab der zweiten Schlachtrunde erzielt jeder Spieler am Anfang seines Zuges einen Siegpunkt für jeden Marker den er kontrolliert.

#### **EW 3 - Aufstieg**

##### **Aufstellung:**

Rolloff – Gewinner entscheidet ob er Angreifer oder Verteidiger ist. Der Verteidiger wählt die Standard Aufstellungskarte (siehe Regelbuch) und seine Aufstellungszone, der Angreifer verwendet die andere Aufstellungszone.

Anschließend werden drei Missionsmarker platziert. Der Erste Marker in der Mitte des Spielfeldes, der zweite und dritte in der jeweiligen Aufstellungszone des Spielers (beginnend mit dem Verteidiger) – mehr als 15“ von anderen Markern, mehr als 6“ von den Kanten.

Der Angreifer stellt dann seine gesamte Armee zuerst auf, dann der Verteidiger.

Der Angreifer entscheidet wer den ersten Spielerzug hat.

##### **Siegesbedingungen:**

**Direct Command:** CHARAKTER -Einheiten halten einen Marker auch dann wenn der Gegner mehr Modelle in Reichweite hat. Hat eine gegnerische Einheit die gleiche/ähnliche Regel zählt die Modellanzahl.

**Aufstieg:** Jeder Spieler erhält einen Siegpunkt am Ende ihres Zuges für jeden Marker den er kontrolliert.

Kontrolliert ein Spieler einen Marker zusätzlich mit einer CHARAKTER -Einheit für mehr als einen seiner Züge am Stück erhält er zusätzliche Siegpunkte in Höhe der gehaltenen Runden mit der selben CHARAKTER -Einheit (Hält der Char zwei Runden hintereinander den Marker +2, drei Runden +3, ect.).

#### **EW 6 – Lockdown**

##### **Spielfeld:**

Rolloff – Beginnend mit dem Gewinner werden abwechselnd 6 Marker platziert (12“ von einander, 6“ von den Kanten)

##### **Aufstellung:**

Rolloff – Gewinner entscheidet ob er Angreifer oder Verteidiger ist. Der Verteidiger wählt die Standard Aufstellungskarte (siehe Regelbuch) und seine Aufstellungszone, der Angreifer verwendet die andere Aufstellungszone.

Der Angreifer stellt seine gesamte Armee zuerst auf, dann der Verteidiger.

Der Angreifer entscheidet wer den ersten Spielerzug hat.

##### **Lockdown:**

Zu Beginn der ersten Schlachtrunde aber bevor das Spiel beginnt Wählt der Spieler der den ersten Zug hat einen Marker und gibt ihm die Nummer 1, der Spieler mit dem zweiten Zug wählt anschließend einen Marker und gibt ihm die Nummer 6.

Abwechselnd wird für die restlichen 4 Marker eine Nummer ausgewürfelt (doppelte Ergebnisse rerollen) bis Nr 1-6 auf dem Feld sind.

Mit Beginn der 2. Runde wird der Marker mit der jeweiligen Rundenzahl entfernt, bis nur noch die Marker 1 und 6 übrig sind. In Runde zwei wird der Marker mit der Nummer 2 entfernt, in Runde drei die Nr 3 ect.

#### **Siegesbedingungen:**

**Ziel Gesicht:** 1 Siegpunkt für jeden Marker den der Spieler am Ende seines Zuges kontrolliert

**Überlegenheit:** 1 Siegpunkt am Ende jeder Schlachtrunde wenn der Spieler mehr Marker kontrolliert als sein Gegner

---

#### **Mealstrom of War:**

Für diese Mahlstrommissionen muss ein „Missionszieldeck“ aus den Missionskarten erstellt werden.

Ein Deck besteht aus mindestens 18 Missionszielkarten, keine Karte doppelt.

Zu Beginn der ersten Schlachtrunde mischt jeder Spieler sein Deck und zieht 5 Karten auf die Hand. Die Handkarten müssen dem Gegner nicht gezeigt werden. Gefallen dem Spieler die Karten nicht darf er sie unter sein Deck legen und 4 neue Ziehen.

Zu Beginn seines Zuges bringt ein Spieler Karten von seiner Hand ins Spiel bis er 3 ausgespielt hat. Sofern in der Mission nicht anders beschrieben darf eine der Karten verdeckt ausgespielt werden. Ein ausgespieltes Missionsziel gilt als „ermittelt“ (siehe bestimmte Missionskarten die besondere Effekte bei Ermittlung haben). Nur ausgespielte Missionsziele können erfüllt werden. Nachdem die Missionskarten ausgespielt wurden werden Karten nachgezogen bis wieder 5 auf der Hand sind.

Am Ende jedes Spielerzuges Prüfen beide Spieler ob/welche Missionsziele sie erfüllt haben und erhalten entsprechende Siegpunkte. Erfüllte Missionskarten kommen auf den Ablagestapel. Am Ende der Moralphase können ungewollte ausgespielte Missionskarten auf den Ablagestapel gelegt werden.

**Prioritätsbefehl** – Beim Prioritätsbefehl muss ein zusätzliches MZ ermittelt werden, dieses muss eine Handkarte sein (beide zählen beim Ausspielen als ein einzelnes Missionsziel). Ist dies nicht Möglich, lege den Prioritätsbefehl auf den Ablagestapel.

Ist das Deck leer, überspringe das Kartenziehen (logisch oder?)

Stratagems:

2CP - Am Anfang deines Zuges: Wirf bis zu 2 Missionsziele ab und ziehe so viele neu wie du abgeworfen hast

1CP - Irgendwann im Zug: Sieh dir die obersten 3 Missionskarten deines Decks an und leg sie entweder wieder auf das Deck oder darunter. Nur einmal Pro Zug nutzbar.

2CP - Irgendwann im Zug: Mische bis zu drei Karten aus dem Ablagestapel wieder in dein Deck. Nur einmal pro Zug nutzbar.

#### **Für Alle MS- Missionen gleich:**

##### **Spielfeld:**

Roloff – Beginnend mit dem Gewinner werden abwechselnd 6 Marker platziert (12“ von einander, 6“ von den Kanten)

##### **Aufstellung:**

Roloff – Gewinner entscheidet ob er Angreifer oder Verteidiger ist. Der Verteidiger wählt die Standard Aufstellungskarte (siehe Regelbuch) und seine Aufstellungszone, der Angreifer verwendet die andere Aufstellungszone.

Der Angreifer stellt seine gesamte Armee zuerst auf, dann der Verteidiger.

Der Angreifer entscheidet wer den ersten Spielerzug hat.

#### **MS 2 – Ambitious Surge**

##### **Missionssonderregel:**

Zu Beginn einer Bewegungsphase eines Spielers der ein Taktisches Missionsziel ausgespielt hat wählt sein Gegner eines der Missionsziele – Dieses Ziel ist in dieser Runde einen zusätzlichen Siegpunkt wert.

#### **MS 3 – Critical Objective**

##### **Missionssonderregel:**

Am Anfang seines Zuges, bevor Missionsziele ausgespielt werden, darf der Spieler ein Missionsziel aus dem Ablagestapel zurück ins Deck mischen.

#### **MS 4 – Disruptive Tactics**

##### **Missionssonderregel:**

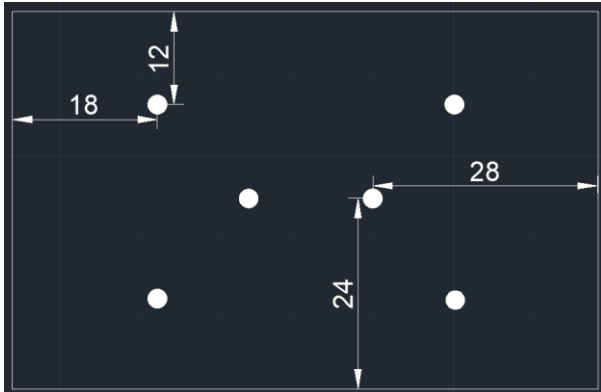
Am Anfang des Spielerzugs bevor Missionsziele ausgespielt werden zeigt der Spieler die obersten drei Karten seines Decks vor. Der Gegner wählt eine davon aus die unter das Deck gelegt wird und die anderen oben aufs Deck, mit der Reihenfolge nach Wahl des Gegners.

---

**Selbsterstellte Mission:**

**„Hold this Position“**

Spielfeld: Marker Platzieren wie folgt:



**Aufstellung:**

Rolloff – Gewinner entscheidet ob er Angreifer oder Verteidiger ist. Der Verteidiger wählt die Standard Aufstellungskarte (siehe Regelbuch) und seine Aufstellungszone, der Angreifer verwendet die andere Aufstellungszone.

Der Angreifer stellt seine gesamte Armee zuerst auf, dann der Verteidiger.

Der Angreifer entscheidet wer den ersten Spielerzug hat.

**Siegesbedingungen:**

Nachdem eine Einheit des Spielers einen Marker besetzt hat, wird die Anzahl der Spielerzüge, in dem sich der Marker durchgehen (ohne Unterbrechungen) im Besitz befindet mittels Würfel o.ä. gezählt, bis zu einem Maximum von 6 Zählern pro Marker.

Ab der zweiten Schlachtrunde erhält ein Spieler am Ende jedes Spielerzuges Siegpunkte in Höhe der addierten Zähler pro kontrolliertem Missionsziel.

*Beispiel: Spieler „A“ hält seit 2 Schlachtrunden (4 Spielerzügen) einen Marker und hat in seinem Zug einen weiteren Marker erobert -> Am Ende des Zuges erhält er 5 Siegpunkte*