

## Szenario: Lagerangriff

Nicht selten sind Banden neidisch auf die Errungenschaften ihrer Rivalen und je üppiger ein Bandenlager ist, desto erfolgreicher waren sie wohl in den Ruinen. Je erfolgreicher die Bande ist, desto mehr Beute ist in ihrem Lager.

Andere Spieler können deine Bande herausfordern und dein Lager angreifen, um es zu übernehmen. Spiele das Szenario „Verteidige den Fund“ mit folgenden Ausnahmen.

- Das Lager befindet sich in der Mitte des Schlachtfeldes
- Der Verteidiger kann sich nicht freiwillig zurückziehen und muss erst einen Rückzugtest machen, wenn 50% seiner Bande außer Gefecht ist.
- Kein Verteidiger muss den „die Nerven verlieren“ Test ablegen.
- Solange ein Kämpfer innerhalb der Lagergrenzen befindet, kann er den Moralwert des Anführers verwenden, auch wenn er mehr als 6 Zoll vom Anführer entfernt ist.
- Ein Gefolgsmanntrope kann als versteckt aufgestellt werden.

Sollte der Angreifer das Lager erobern, kann er das Lager entweder zerstören oder besetzen. (bestzen geht nur, solange er in der Siedlung leben darf). Zusätzlich nimmt der Angreifer dem Verteidiger sein komplettes Gold ab. Der Verteidiger muss nach dem Verlust ein neues Lager erwürfeln.

### Zusätzliche Ausrüstung

Leitern: Nützlich ein fremdes Lager zu Erstürmen. Kosten 5 Goldstücke pro Einheit, gewöhnlich.

### Verteidigungsanlagen

Barrikaden: Sind 6 Zoll breit und ein Zoll hoch. Ein Verteidiger kann hinter einer Barrikade nur mit einer modifizierten 6 getroffen werden. Kosten 10 Goldstücke pro Einheit und sind Gewöhnlich.

Palisade: Sind 6 Zoll breit und zwei Zoll hoch. Ein Verteidiger kann hinter einer Barrikade nur mit einer modifizierten 6 getroffen werden. Kosten 15 Goldstücke pro Einheit und sind gewöhnlich

Wachturm: Gibt dem Verteidiger eine hohe Plattform, um zu schießen. Darf bis 8 Zoll hoch sein. Kosten 20 Goldstücke pro Einheit und sind gewöhnlich.

Köpfe auf Spießen: Verursachen Angst und können an Barrikaden oder Palisaden gehängt werden. Kosten 5 Goldstücke pro Einheit und sind gewöhnlich.

Gräben: Sie sind 6 Zoll breit und ein Zoll tief und gelten als schwieriges Gelände, die die Bewegungen halbieren. Kosten 5 Goldstücke pro Einheit und sind gewöhnlich.

Pfähle: Sie sind 6 Zoll breit und gelten als schwieriges Gelände, die die Bewegungen halbieren. Zusätzlich muss der Gegner einen W6 Würfeln. Bei 5+ wird er mit Stärke 3 getroffen gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Kosten 10 Goldstücke pro Einheit und sind gewöhnlich.

Tunnel: Diese erlauben es eine Gefolgsmanntrope als Reserve zurückzuhalten und können am Start jeder Runde des Verteidigers in 8 Zoll Entfernung von einem gegnerischen Modell starten. Kosten 15 Goldstücke pro Einheit und sind gewöhnlich.

Fallen: Verteidiger können bis zu drei Fallenmarker (pro Falle 2x Attrappe 1x Falle) irgendwo in ihrem Lager platzieren. Jeder Marker ist entweder mit Falle oder Attrappe auf der Unterseite gekennzeichnet. Wenn ein Modell den Marker berührt, wird er umgedreht. Ist es eine Attrappe

passiert nichts, bei Falle trifft ihn ein S4 Treffen gegen den kein Rüstungswurf erlaubt ist. Kosten 30 Goldstücke pro Einheit und haben eine Seltenheit von 6.

#### Wache von Sigmarshafen

Wenn eine Bande mit Lager in Sigmarshafen angegriffen wird , kann es sein, dass die Wache von Sigmarshafen auftaucht und den Verteidiger unterstützt. Rolle jede Runde einen W6 und bei einem Ergebnis von +5 taucht die Wache auf und wird sofort mit den Angreifern kämpfen.

Die Wache besteht aus einem Hauptmann, vier Schwertkämpfer und zwei Schützen (alles Reikländer aus dem Bandenbogen). Alle sind mit Schwert, Schild und leichter Rüstung bewaffnet. Schützen haben einen zusätzlichen Bogen.

Ergänzung: Sollte ein weiterer Spieler gerade bei der Wache der Siedlung sein, ersetzt seine Bande die Wache.