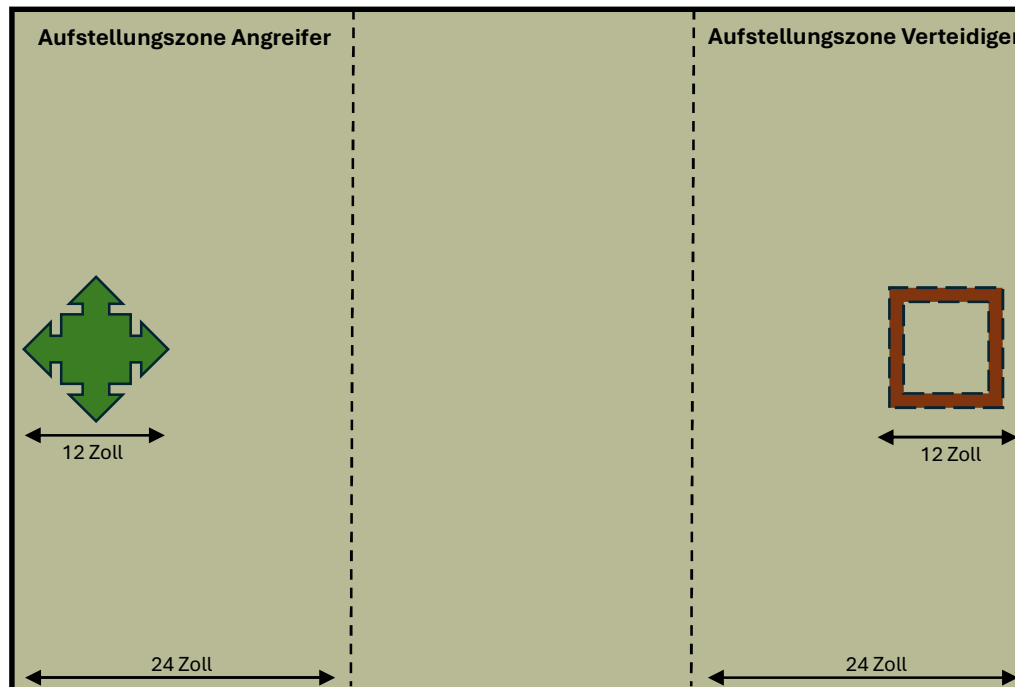


Sklavenjagd in Sandkoog

Markttag! Das Dorf Sandkoog macht sich bereit für betriebsame Stunden. Während der Wirt bereits die ersten Fässer aufschlägt und die Dorfdirnen nach frühen Kunden Ausschau halten, kommt ein junger Mann ins Dorf getaumelt. „Feinde! Feinde...“ ist alles, was er noch herausbringt, bevor er zu Boden stürzt. Nicht tot, gelähmt von einem unbekannten Gift.

„Alarmiert die Garnison!“ ruft ein Veteran – aber werden die Verteidiger rechtzeitig eintreffen?

Spielfeldgröße: 72 Zoll x 48 Zoll



Schlachtfeldaufbau: Die Spieler bauen gemeinsam das Dorf auf, mit einem Markplatz in der Mitte. Dann platziert jeder Spieler seine Sicherungszone (ein passendes Geländestück, etwa ein Wachturm, Gnawhole, Chaosportal) in 12 Zoll vom Spielfeldrand. Zuletzt werden fünf Szenariomarker (Dorfbewohner) im mittleren Drittel des Spielfeldes verteilt.

Sklavenjagd/Rettung: Die Spieler müssen Szenariomarker für ihre Seite sichern. Jede Einheit Infanterie/Kavallerie oder monströse Infanterie/Kavallerie kann einen Marker innerhalb von 6 Zoll aufheben. Andere Einheiten in 6 Zoll können die Marker zwar nicht aufheben, aber deren Aufheben verhindern. Beim Aufheben wird der Marker neben der Einheit platziert. Die Einheit kann sich mit dem Marker normal bewegen und marschieren, nutzt dafür aber mit der Geschwindigkeit der Dorfbewohner (Bewegung 4). Flieht eine Einheit oder wird sie ausgelöscht, wird der Marker dort fallengelassen, wo die Mitte der Einheit zu Beginn der Flucht/vor ihrer Auslöschung gewesen wäre. Bewegt sich die Einheit in 6 Zoll um ihre Sicherungszone, wird der Marker darauf platziert.

Siegpunkte: Neben den üblichen Regeln für Siegpunkten erhält jeder Spieler 100 Siegpunkte für jede Einheit mit einem Marker zu Spielende (6 Runden) und 200 Siegpunkte für jede Einheit in der Sicherungszone.