

## Victory Points

Victory points räknas enligt reglerna i regelboken (s143). Poängen omvandlas sedan till Battle Points enligt följande tabell.

Victory Points	Battle Points
0-300	5-5
301-600	6-4
601-900	7-3
901-1200	8-2
1201-1500	9-1
1501+	10-0

## Scenario Points

Det delas ut totalt 10 poäng som Scenario Points och dessa beskriver hur bra man lyckats med objektivet i de olika scenarierna. Hur man får poängen beskrivs under vart scenario.

Scenario Points (SP) och Battle Points (BP) adderas och ger slutresultatet för matchen.

## Deployment

I alla scenarion används Attacker/Defender som standard deployment om inte annat anges.

### Attacker/Defender

1. Slå en tärning var, vinnaren bestämmer om den vill vara attacker eller defender.
2. Defender väljer vilken sida den vill deploya på.
3. Attacker deployar hälften av sina troop types\*. Den troop type med flest entrys måste deployas i detta steg.
4. Defender deployar hälften av sina troop types\*. Den troop type med flest entrys måste deployas i detta steg.
5. Attacker deployar resten av sin armé.
6. Defender deployar resten av sin armé.
7. Attacker får första rundan.

Troop types\*

- Antalet troop types är antalet olika core/special/rare enheter i armén (multipla av samma entry räknas som en troop type)
- Olika warmachines (tex. cannon och mortar) räknas som olika troop types och deployas individuellt.
- Karaktärer deployas med den andra hälften av armén och räkas som en entry.

Exempel: En bretonniaarmé har karaktärer, tre enheter knights of the realm, två enheter bågskyttar, en enhet pegasus riders och två enheter men at arms.

I första halvan måste de tre enheterna knights of the realm sättas ut, då de är flest identiska. Därefter kan man välja att sätta ut exempelvis pegasus och de två men at arms enheterna, och då har man satt ut tre troop types. Karaktärerna räknas som en troop type och måste komma i sista halvan.

## Scoring Units

En scoring unit är en enhet som uppfyller följande krav:

- Finns med på din armés roster.
- Vid spelets start kostar 100 eller mer poäng.
- Vid spelets slut består av minst 5 modeller (3 monstrous inf./monstrous cav.).
- Inte är flyende.

## Lottning

Det kommer finnas 13 bräden och 11 olika scenarion. Detta innebär att alla inte kommer få spela alla scenarion istället blir det lottat inför var runda dels vem man möter och dels vilket scenario man får spela på. Det är våran målsättning att man inte ska spela ett scenario mer än en gång med undantag av battleline som vi har tre bräden med.

## Scenario 1 – Battle for the Pass

**Scenario rules:** Detta scenariot spelas som Battle of the Pass scenariot i regelboken (s146) med undantaget att Attacker/Defender används.

**Scenario Objective:** Objektivet är att döda motståndarens armé, dubbla antalet BP i slutet av matchen.

## Scenario 2 – Hidden Deployment

**Scenario rules:**

- Mitt på bordet står det en skärm som döljer motståndarens sida av brädet.
- Båda spelarna slår tärning, vinnaren väljer vilken sida den vill deploya på.
- Båda spelarna deployar hela sina arméer på samma gång.
- Efter båda deployat så tas skärmen bort och spelarna slår ännu en tärning, vinnaren av slaget får första rundan.

**Scenario Objective:** Objektivet är att döda motståndarens armé, dubbla antalet BP i slutet av matchen.

## Scenario 3 – Blood and Glory

**Scenario rules:** Detta scenariot spelas som Blood and Glory scenariot i regelboken (s148) med undantagen att Attacker/Defender används och att man spelar 6 turns även om någon av spelarna når sin breaking point.

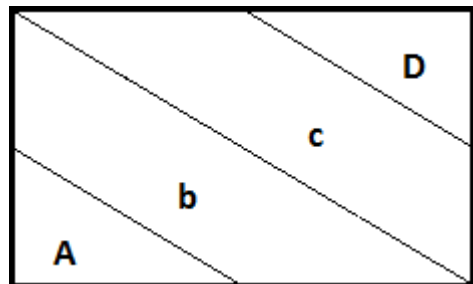
**Scenario Objective:**

- Om ingen av spelarna har nått sin breaking point vid spelets slut får de 5-5 i SP.
- Om bara en av spelarna har nått sin breaking point vid spelets slut så får motståndaren 10-0 i SP.
- Om båda spelarna har nått sin breaking point vid spelets slut så får den spelaren som nådde sin breaking point sist 7 och motståndaren 3 SP.

## Scenario 4 – Warp Rift

**Scenario rules:** Brädet är indelat i fyra områden och objektivet är att ta motståndarens på samma gång som man försvarar sina egna.

- Områdena A och D är respektive spelares hemmaterritorie
- Områdena b och c är respektive spelares gränsterritorie och tillhör den spelare vars hemmaterritorie angränsar till området.
- Deployment zonen är som vanligt, dvs. längs med långsiderna och inte på diagonalen.
- Defendern väljer sida och attackern väljer vilken hörna som ska vara hemmaterritorie (bilden är bara ett exempel)



**Scenario Objective:**

- Båda spelarna startar på 5 SP och man kan som minst/max få 0/10 SP.
- Räkna i slutet av slaget hur många scoring units ni har i vart område. Om ni har lika eller fler scoring units i egna områden så är de försvarade och ger inga poäng.

- Om en spelare har mer scoring units i motståndarens områden så får den spelaren +1 scenario poäng och motståndaren får -1 för var enhet mer än (tex fyra mot två scoring units ger 7-3).
- Områdena A och D ger en dubbel SP.
- Områdena b och c kan som mest ge +3 SP även om skillnaden mellan hur många scoring enheter spelarna har är större.

## Scenario 5 - Capture the Thingies

**Scenario rules:** Mitt på brädet finns det thingie #1 och 18" in från bådra kortsidorna, längs med brädets mittlinje thingie #2/#3.

### Scenario Objective:

- Båda spelarna startar på 5 SP och man kan som minst/max få 0/10 SP.
- Räkna i slutet av slaget hur många scoring units respektive spelare har inom 5" från thingie #1/#2/#3 (räcker med en del av basen inne).
- Om en spelare har fler scoring units än motståndaren vid thingie #1 får den spelaren +3 SP och motståndaren -3 SP.
- Om en spelare har fler scoring units än motståndaren vid thingie #2/#3 får den spelaren +2 SP och motståndaren -2 SP.

## Scenario 6 – Wyrystone Hunt

### Scenario rules:

- På brädet finns det 3 små wyrystone tokens (räknas som open ground) spridda över brädet och en stor wyrystone token ungefär i mitten av brädet.
- Endast scoring units kan fånga wyrystone tokens, detta gör de genom att avsluta en fas i baskontakt med en token.
- Om en enhet breakar från close combat eller blir förstörd av någon anledning tappas wyrystone token i enhetens centrum. Om detta händer i close combat kan en scoring enhet som var med i striden automatiskt ta upp wyrystone token, om enheten flydde måste enheten som vill ta upp wyrystone token följa efter den flyende enheten.
- Om en enhet bär en wyrystone token får den ett 6+ ward save. Om en enhet bär en wyrystone token tar enheten D6 str 2 magical hits i början av var egen runda. En enhet kan bära flera wyrystone tokens men tar då motsvarande antal hits.

### Scenario Objective:

- Båda spelarna startar på 5 SP och man kan som minst/max få 0/10 SP.
- Om en enhet i slutet av spelet har fångat en eller flera små wyrystone tokens får spelaren +2 SP och motståndaren -2 SP per token.
- Om en enhet i slutet av spelet har fångat den stora wyrystone token får spelaren +3 SP och motståndaren -3 SP.
- Om en spelare inte har fångat någon wyrystone token i slutet av spelet får den spelaren -1 SP och motståndaren +1 SP.
- En enhet som fångat en token men som blivit icke-scoring efter den fångat tokenen kan fortfarande hålla den och räknas till de enheter som fångat tokens i slutet av partiet.

## Scenario 7 – Control the Tokens

### Scenario rules:

- På brädet finns det 8 tokens (räknas som open ground) spridda över brädet.
- Innan varje Attacker-runda flyttas alla tokens D6+1" en slumpmässig riktning (individuellt) av defendern. Om en token träffar en byggnad, impassable terrain, bordskant eller en icke-scoring enhet stannar den 1" innan.
- Endast scoring units kan fånga tokens, detta gör de genom att avsluta en fas i baskontakt med en token.
- Om en enhet breakar från close combat eller blir förstörd av någon anledning tappas token i enhetens centrum. Om detta händer i close combat kan en scoring enhet som var med i striden automatiskt ta upp token, om enheten flydde måste enheten som vill ta upp token följa efter den flyende enheten.

### Scenario Objective:

- Båda spelarna startar på 5 SP och man kan som minst/max få 0/10 SP.
- Om en enhet i slutet av spelet har fångat en eller flera tokens får spelaren +1 SP och motståndaren -1 SP per token.
- Om en spelare inte har fångat någon token i slutet av spelet får den spelaren -1 SP och motståndaren +1 SP.
- En enhet som fångat en token men som blivit icke-scoring efter den fångat tokenen kan fortfarande hålla den och räknas till de enheter som fångat tokens i slutet av partiet.

## Scenario 8 - Master of the Globe

**Scenario rules:** På brädet finns det ett wizard tower som är impassable, blockerar line of sight och är inte en byggnad.

### Scenario Objective:

- Båda spelarna startar på 5 SP och man kan som minst/max få 0/10 SP.
- Innan spelet startar måste båda spelare ge ut 4 globe tokens till 4 olika scoring enheter (en enhet får endast bära en token).
- I slutet av sin movementfasen får man aktivera eller inaktivera valfri mängd globes under förutsättning att enheten är inom 18" från tornet.
- I början av din egen runda räknas hur många globes som är aktiverade, för var aktiverad globe får spelaren +1 SP och motståndaren -1 SP.
- I början av en spelares runda hans enheter med en aktiverad globe token D6 magiska str 3 hits.
- En enhet (per runda) med en globe som inte är aktiverad kan försöka störa en av motståndarens globes. Nominera i slutet av din movementfas en av motståndarens aktiverade globes inom 12" av en egen enhet med en inaktiverad globe och slå en tärning, 1-2: Du tar D6 magiska str 4 hits och inget annat händer, 3-4 du inaktiverar motståndarens globe, får +1 SP och motståndaren -1 SP, 5-6 du inaktiverar motståndarens globe, aktiverar din egen, får +1 SP och motståndaren -1 SP.
- Om en enhet breakar från combat eller flyr av någon anledning inaktiveras dess globe direkt.
- Om en enhet dör av någon anledning försvinner globen.

## Scenario 9 – Capture the Tower

**Scenario rules:** I mitten av brädet finns det ett torn som är impassable, blockerar line of sight och är inte en byggnad.

### Scenario Objective:

- Båda spelarna startar på 5 SP och man kan som minst/max få 0/10 SP.
- Räkna i slutet av slaget hur många scoring units respektive spelare har inom 5" från tornet (räcker med en del av basen inne).
- För varje scoring unit mer än motståndaren +1 SP och motståndaren -1 SP.

## Scenario 10 – Assassinate

**Scenario rules:** Detta scenariot spelas som Battle Line scenariot i regelboken (s144) med undantaget att Attacker/Defender används.

**Scenario Objective:** Objektivet är att döda motståndarens karaktärer.

- Båda spelarna startar på 5 SP och man kan som minst/max få 0/10 SP.
- Räkna i slutet av slaget hur många karaktärer som har blivit dödade, för var karaktär en spelare har dödat får denne +1 SP och motståndaren -1 SP (+2/-2 för General resp Bsb).
- Om en spelare har mindre än motsvarande 5 poäng i karaktärer så räknas generalen som mellanskillnaden (två exempel. i en armé med endast General och Bsb räknas de som +3 resp +2, i en armé med endast en General och inga andra karaktärer räknas denna som alla 5 poäng)

## Scenario 11 – Battle Line

**Scenario rules:** Detta scenariot spelas som Battle Line scenariot i regelboken (s144) med undantaget att Attacker/Defender används.

**Scenario Objective:** Objektivet är att döda motståndarens armé, dubbla antalet BP i slutet av matchen.