

Szenariobeschreibung:

Gelände (Kein Gelände in Aufstellzone!)

Gelände:

Flache Hügel (1 Ebene) – Beritt durch Monster, Kavallerie, Artillerie möglich

Hügel (2+ Ebene) – Infanterie

Felsen – Unpassierbar

Dörfer, Städte, Sumpf, Wald – dichtes Gelände

Sicht von Hügeln/Bergen erst nach Überschreitung der Kuppe (Mitte des Geländeteils)

- i. Berg (King of the hill (Beherrschung des Bergs gibt 150 Punkte bei Schlachtende)
 - Hügel in der Mitte, kein weiteres Gelände.
 - Aufstieg nur über Rampen
- ii. Vulkan (Vulkanszenario)
 - Vulkan bricht aus: Vor jeder seiner Befehlsphase würfelt der jeweilige Spieler ob der Vulkan ausbricht 4+ in der ersten Runde, 3+ in der zweiten, 2+ in der dritten, in der vierten bricht er auf jeden Fall aus. Der Vulkan bricht durch die Vertiefung aus. Es wird ein Lavafeld entsprechend auf das Spielfeld gelegt.
 - Lava fließt: Nachdem der Vulkan ausgebrochen ist muss jeder Spieler vor seiner Befehlsphase den Lavastrom um ein Lavafeld erweitern. Er kann die Richtung um 90 Grad verändern. Sobald alle Lavafelder gelegt sind wird der Lavasee in gerader Richtung zum letzten Lavafeld ausgelegt.
 - Lavafelder sind für alle Einheiten unpassierbar. Sollte ein Lavafeld/see auf Einheiten gelegt werden, ist die betroffene Base vernichtet.
- iii. Dschungel/Wald(5-6 Waldfelder)
 - Es werden abwechselnd 5 Waldfelder durch die Spieler auf das Spielfeld gelegt. Das 6 Feld kann, muss aber nicht durch den zweiten Spieler gelegt werden.
- iv. Wald/Ebene (offenes Gelände mit 2 Waldfelder und 2 flache Hügel)
- v. Ebene/Felder (offenes Gelände mit Dorf)
- vi. Ebene/Hügel (offenes Gelände mit 3-4 Hügel)
 - Es werden abwechselnd 3 Hügel durch die Spieler auf das Spielfeld gelegt. Der 4 Hügel kann, muss aber nicht durch den zweiten Spieler gelegt werden.
- vii. Wüste (offenes Gelände mit 5-6 Felsen)
 - Es werden abwechselnd 5 Felsen durch die Spieler auf das Spielfeld gelegt. Das 6 Feld kann, muss aber nicht durch den zweiten Spieler gelegt werden.
- viii. Tundra (offenes Gelände mit 3 Hügel und 4 Felsen)
- ix. Gelände mit See (See auf dem Spielfeld)
- x. Fluss (Flußszenario)
 - Passieren des Flusses:

- i. Infanterie: Halt am Ufer und weiterer Befehl für Überquerung
 - ii. Kavallerie/Monster/Artillerie: Nur über Brücke/Furt
 - iii. Flieger: keine Einschränkung für Passage
 - Kein Aufenthalt in Fluss – Verlust der betroffenen Base
- xi. Sumpf (Sumpfszenario)
 - Infanterie kann Sumpf (dichtes Gelände) betreten, allerdings nur mit folgender Einschränkung: Vor eigener Befehlsphase muss für jedes Base im Sumpf gewürfelt werden. Bei 1 Verlust des Base.
 - Infanterie ist verteidigt
- xii. Hauptstadt (Belagerung in entsprechendem Gebiet – Belagerungsgerät kann erworben werden)
 - Angreifer und Verteidiger spielen eine 1500 Punkte Schlacht und erhalten zusätzlich 1000 Punkte für die Aufstellung von Belagerungstruppen bzw. Verteidigungsanlagen/Truppen
 - Regeln gemäß Warmuster Issue 2
- xiii. Drachenhort
 - Wenn der Drache noch nicht besiegt wurde, greift er in die Vulkanschlacht ein und verteidigt sein Gebiet.
 - Die Drachenhöhle ist auf der Seite des Lavaausfluss
 - Der Drache erwacht und greift in den Kampf ein, wenn sich eine Einheit auf 20 cm nähert oder der Vulkan ausbricht.
 - Er greift immer die nächste Einheit in 20 cm Umkreis an. Der Gegner würfelt für den Drachen. Wenn der Drache durch den Vulkanausbruch erwacht greift er die nächste Einheit an. Der Drache wird immer nach seinem Angriff zu seiner Höhle zurückkehren.
 - Werte des Drachen:
 - i. Monster, Attacke 8/4, Rüstung 4+, 8 Hits, Vertreibung bei 6-7 Treffern
 - ii. Siegpunkte: 300 Punkte für die Besiegung des Drachens oder 150 Punkte für Vertreibung des Drachens oder 75 Punkte für die nächste Einheit die sich der Höhle des Drachens auf mindestens 20 cm genähert hat.
 - iii. Der Drache verursacht Entsetzen
 - Die Eroberung des Drachenhorts ist nur mit Vernichtung/Vertreibung des Drachens möglich
 - Wenn der Drache vertrieben wurde wird er in einer folgenden Schlacht auf dem Vulkanfeld wieder in den Kampf eingreifen und versuchen den Drachenhort zurückzuerobern. Wenn der Drache in dem Kampf nicht vertrieben oder getötet wird ist der Drachenhort nicht mehr besetzt. Der bisherige Besitzer muss das Feld wieder räumen.

