

# Ensikosketus

Joukkonne törmäävät viholliseen jo matkalla taistelualueelle ja on aika aloittaa yhteenotto.

## Asettelu

1. Ennen taistelun alkua pelaajat kirjoittavat ylös marssijärjestyksensä, josta käy ilmi mikä yksikkö marssii missäkin kohtaa. Kaikki sotakoneet laitetaan marssilistaan yhtenä ainoana kohtana ja samoin hahmot. Hahmot asetellaan aina viimeisenä.
2. Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Korkeamman silmäluvun saanut pelaaja saa päättää kummalle puolelle pöytää asettaa armeijansa.
3. Pelaajat heittävät jälleen noppaa. Korkeamman silmäluvun saanut pelaaja päättää aloittaako asettelemaan miniatyyrejä nä pelikentälle ensimmäisenä vai toisena.
4. Pelaajat asettavat yksikkönsä vuorotellen pöydälle asettaen ensin marssijärjestyksessä ensimmäisen yksikkönsä. Seuraavana he laittavat marssijärjestyksessä toisen yksikön jne. Ensimmäinen yksikkö pitää laittaa keskimmäisimmäksi ja myöhemmin pöydättävät tulevat aina edellisiä lähemmäksi neuraaleja reunoja. Näin jonossa marssinut armeija tavallaan levittäytyy taistelukentälle.
5. Kaikki pelaajan sotakoneet asetetaan pöydälle samassa marssijärjestyksessä. Ne saa kuitenkin asettaa toisistaan riippumattomiin paikkoihin mihin tahansa omalle ryhmittymisalueelle.
6. Yksikköön kuuluvat sankarit asetetaan samaan aikaan yksikkönsä kanssa. Muut hahmot asetetaan viimeiseksi, sen jälkeen kun kaikki muut yksiköt on aseteltu. Kaikki hahmot asetellaan samalla kertaa.
7. Yksiköt tulee laittaa vähintään 6" päähän neutraaleista reunoista ja vähintään 36" päähän vihollisen päädyistä.
8. Tiedustelijat (Scouts) asetellaan samaan tapaan kuin muutkin yksiköt, mutta ne voi laittaa mihin vaan, missä ne ovat vähintään 18" tuuman päässä vihollisesta. He eivät ole ehtineet vielä niin etulinjaan kuin normaalisti.



## Kuka aloittaa?

Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Pelaaja joka lopetti yksiköiden asettelun ensin (tiedustelijoita ei huomioida) saa +1 nopan heittoon. Suuremman silmäluvun saanut pelaaja saa päättää aloittaako pelin vai ottaako jälkimmäisen vuoron. Tasatulokset heitetään uudestaan.



## Pelin kesto

Peli kestää kuusi vuorokautta ellei toinen pelaajista ole tuhoutunut jo ennen sitä.

## Erikoissäännöt

Tässä skenaariossa ei ole erikoissääntöjä.

## Voittoehto

Pisteet lasketaan normaaliin tapaan voittopistepistetaulukon avulla.



# Ennakoitu yhteenotto

Vihollinen on havaittu ja molemmat sotajoukot ovat asettuneet sovittuun paikkaan ottamaan mittaa toisistaan aamun koitteessa. Tehtävä on selvä. Tuhoa vihollinen ja ota kenttä hallintaasi.

## Asettelu

1. Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Korkeamman silmäluvun saanut pelaaja saa päättää kummalle puolelle pöytää asettaa armeijansa.
2. Pelaajat heittävät jälleen noppaa. Korkeamman silmäluvun saanut pelaaja päättää aloittaako asettelemaan miniatyyrejään pelikentälle ensimmäisenä vai toisena.
3. Tämän jälkeen pelaajat asettelevat yksikkönsä vuorotellen yksi kerrallaan pöydälle vähintään 24" päähän vihollisen ryhmittymisalueesta.
4. Kaikki pelaajan sotakoneet asetetaan pöydälle yhdellä kertaa. Ne saa kuitenkin asettaa toisistaan riippumattomiin paikkoihin.
5. Yksikköön kuuluvat sankarit asetetaan samaan aikaan yksikkönsä kanssa. Muut hahmot asetetaan viimeiseksi, sen jälkeen kun kaikki muut yksiköt on aseteltu. Kaikki hahmot asetellaan samalla kertaa.
6. Tiedustelijat (Scouts) asetellaan vasta sen jälkeen kun molemmat osapuolet ovat asettaneet kaikki muut yksikkönsä.



## Kuka aloittaa?

Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Pelaaja joka lopetti yksiköiden asettelun ensin (tiedustelijoita ei huomioida) saa +1 nopan heittoon. Suuremman silmäluvun saanut pelaaja saa päättää aloittaako pelin vai ottaako jälkimmäisen vuoron. Tasatulokset heitetään uudestaan.

## Pelin kesto

Peli kestää kuusi vuoroa ellei toinen pelaajista ole tuhoutunut jo ennen sitä.

## Erikoissäännöt

Tässä skenaariossa ei ole erikoissääntöjä.

## Voittoehto

Pisteet lasketaan normaaliin tapaan voittopistepistetaulukon avulla.

# Kadonneen Monoliitin metsästäjät

Erengradin pohjoispuoli on täynnä lumisia laaksoja. Vaan mistä tietää mihin suuntaan mammutit milloinkin matkaavat. Legendan mukaan mammutit menevät kaikkein tuulisimpiin laaksoihin. Täällä on luonnon muovaama monoliittikivi, jonka pintaan tuuli ja lumi tuivertaa myrskyn suunnan - mammuttien kulkusuunnan sanovat shamaanit. Tehtävänne on käydä jäljittämässä tuo suunta ja estää vihollisia saamasta samaa tietoa.

## Asettelu

1. Keskelle pöytää laitetaan monoliitti, jota armeijat etsivät.
2. Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Korkeamman silmäluvun saanut pelaaja saa päättää kummalle puolelle pöytää asettaa armeijansa.
3. Pelaajat heittävät jälleen noppaa. Korkeamman silmäluvun saanut pelaaja päättää aloittaako asettelemaan miniatyyrejäan pelikentälle ensimmäisenä vai toisena.
4. Tämän jälkeen pelaajat asettelevat yksikkönsä vuorotellen yksi kerrallaan pöydälle vähintään 18 " päähän vihollisen ryhmittymisalueesta.
5. Kaikki pelaajan sotakoneet asetetaan pöydälle yhdellä kertaa. Ne saa kuitenkin asettaa toisistaan riippumattomiin paikkoihin.
6. Yksikköön kuuluvat sankarit asetetaan samaan aikaan yksikkönsä kanssa. Muut hahmot asetetaan viimeiseksi, sen jälkeen kun kaikki muut yksiköt on aseteltu. Kaikki hahmot asetellaan samalla kertaa.
7. Tiedustelijat (Scouts) asetellaan vasta sen jälkeen kun molemmat osapuolet ovat asettaneet kaikki muut yksikkönsä käyttäen niiden normaaleja sääntöjä..



## Kuka aloittaa?

Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Pelaaja joka lopetti yksiköiden asettelun ensin (tiedustelijoita ei huomioida) saa +1 nopan heittoon. Suuremman silmäluvun saanut pelaaja saa päättää aloittaako pelin vai ottaako jälkimmäisen vuoron. Tasatulokset heitetään uudestaan.

## Pelin kesto

Peli kestää satunnaisen määrän vuoroja. Vuoron neljä jälkeen heitetään noppaa. Jos tulos on 2 tai enemmän, pelataan viides vuoropari. Sen jälkeen heitetään noppaa. Peli jatkuu, jos tulos on 3 tai enemmän jne.

## Erikoissäännöt

Tässä skenaariossa ei ole erikoissääntöjä.

## Voittoehto

Pisteet lasketaan voittopistepistetaulukon avulla, mutta seuraavin poikkeuksin. Taistelun objektiivista (monoliitti) saa 300 pistettä, jos joku pelaajan armeijan hahmoista on enintään 5" päässä monoliitista pelin lopussa. Nämä pisteet voi saada kumpikin puoli, jos molemmat täyttävät ehdot. Kuitenkin ainoastaan hahmot (characters) ovat kykeneväisiä tulkitsemaan monoliittia.



# Lumikenttien kutsu



Mammuttikanjonin sijainti Erengradin pohjoispuolella on löytynyt. Patikoidessa lumisten kenttien läpi joudutaan kuitenkin nokikkain vihollisen kanssa. Tilanne vaatii välien selvittelyä..

## Asettelu

1. Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Korkeamman silmäluvun saanut pelaaja saa päättää kummalle puolelle pöytää asettaa armeijansa.
2. Pelaajat heittävät jälleen noppaa. Korkeamman silmäluvun saanut pelaaja päättää aloittaako asettelemaan miniatyyrejiään pelikentälle ensimmäisenä vai toisena.
3. Tämän jälkeen pelaajat asettelevat yksikkönsä vuorotellen yksi kerrallaan pöydälle vähintään 24" päähän vihollisen ryhmittymisalueesta.
4. Kaikki pelaajan sotakoneet asetetaan pöydälle yhdellä kertaa. Ne saa kuitenkin asettaa toisistaan riippumattomiin paikkoihin.
5. Yksikköön kuuluvat sankarit asetetaan samaan aikaan yksikkönsä kanssa. Muut hahmot asetetaan viimeiseksi, sen jälkeen kun kaikki muut yksiköt on aseteltu. Kaikki hahmot asetellaan samalla kertaa.
6. Tiedustelijat (Scouts) asetellaan vasta sen jälkeen kun molemmat osapuolet ovat asettaneet kaikki muut yksikkönsä.



## Kuka aloittaa?

Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Pelaaja joka lopetti yksiköiden asettelun ensin (tiedustelijoita ei huomioida) saa +1 nopan heittoon. Suuremman silmäluvun saanut pelaaja saa päättää aloittaako pelin vai ottaako jälkimmäisen vuoron. Tasatulokset heitetään uudestaan.

## Pelin kesto

Peli kestää kuusi vuoroa ellei toinen pelaajista ole tuhoutunut jo ennen sitä.

## Erikoissäännöt

Lumikentät .

### Lumikentät

Aina kun mikä tahansa ei-lentävä yksikkö liikkuu, se joutuu heittämään noppaa. Tuloksella 1 lumi ei kanna yksikön jalkojen alla ja yksikkö joutuu heittämään voimakkuusheiton, jotta voi suorittaa liikkeensä. Yksikön pitää saada nopalla pienempi tai sama tulos kuin oma *Strength* tai se jää paikalleen täksi vuoroksi. Tulos 6 epäonnistuu aina. Epäonnistuessaan yksikkö ei saa liikkua yhtään, ei edes kääntyä. Tämä heitto heitetään aina liikuttaessa, myös ns. *compulsory movementeissa* eli pakoon lähtiessä yms.

## Voittoehto

Pisteet lasketaan normaaliin tapaan voittopistepistetaulukon avulla.



# Mammuttikanjoni



Armeijat ovat saapuneet kanjoniin, jossa on vihollisen lisäksi kauan etsitty mammutti. Molemmat osapuolet ovat valmistautuneet ottamaan mammutin kiinni. Vastapuolen eliminoiminen samalla helpottaa saaliinjakoa.

## Asettelu

1. Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Korkeamman silmäluvun saanut pelaaja saa päättää kummalle puolelle pöytää asettaa armeijansa.
2. Pelaajat heittävät jälleen noppaa. Korkeamman silmäluvun saanut pelaaja päättää aloittaako asettelemaan miniatyyrejään pelikentälle ensimmäisenä vai toisena
3. Vuorotellen molemmat pelaajat asettavat yhden yksikön pöydälle siten, että armeijoiden väliin jää vähintään 24" alue. Ryhmittäytymisalue on 12" oikeasta ja 12" vasemmasta reunasta sekä 12" oman puoliskon pelialaudan reunasta.
4. Kaikki sotakoneet asetetaan pöydälle samaan aikaan. Sotakoneet saa asettaa kuitenkin eri puolille omaa ryhmittäytymisaluettaan.
5. Yksiköiden sankarit asetetaan yksiköidensä mukana pelipöydälle. Kaikki muut hahmot asetetaan pöydälle viimeiseksi vasta sen jälkeen, kun armeijan muut yksiköt on jo asetettu pöydälle.
6. Tiedusteluyksiköt asetetaan pelipöydälle kun molempien osapuolien joukot ovat jo pelipöydällä. Jos molemmilla osapuolilla on tiedusteluyksiköitä, heitetään noppaa ja suuremman tuloksen saanut saa päättää asettaako hän omansa ensimmäiseksi vai viimeiseksi. Joukot asetetaan tiedusteluyksiköiden sääntöjen mukaisesti.



## Kuka aloittaa ja pelin kesto

Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Se pelaajista, joka lopetti yksiköiden asettelun ensimmäiseksi (tiedusteluyksiköitä ei lasketa) saa noppatulokseensa +1. Suuremman tuloksen saanut saa päättää aloittaako vai ei. Peli kestää 6 vuoroa.

## Taistelualue

Taistelualue on 48 x 72 tuuman kokoinen ja kuvaa jäisten vuorien ympäröimää kanjonia. Kanjoniin on kaksi sisäänkäyntiä. Molempien kenttäpuolien sisäänkäynti on 24" oikeasta ja 24" vasemmasta reunasta jäävä alue. Taistelussa pakenevat joukot suuntaavat aina kohti omaa ryhmittäytymisalueen sisäänkäyntiä. Kanjoniin ei saa olla maastoa, joka luokitellaan ylipääsemättömäksi.

## Erikoissäännöt

Mammutti, Raivoisa talvisää ja Sanatkin jäätyvät suuhun

### Mammutti

Mammutti on hämmentyneessä mielentilassa suurten sotajoukkojen ilmestyessä molemmille puolille kanjonin suuaukkoja, tukkien mammutin ulospääsytiet. Mammutti sijoitetaan keskelle pelialuetta ja sen kärsän suunta heitetään "scatter"-nopan avulla.

Heittäkää ensimmäisen vuoron alussa noppaa ja 4+ mammutti lähtee liikkeelle. Mammutti liikkuu viimeistään vuoron 2 alussa. Mammutti liikkuu aina molempien osapuolien pakollisten liikkeiden aikana. Mammutti liikkuu "scatter"-nopan nuolien suuntaan 2d6 noppien näyttämän määrän tuumia. Jos mammutti joutuu oman liikkeensä aikana kosketuksiin yksikön kanssa, rymistelee se yksikön yli. Mammutin rymistellessä yksikön yli, ottaa yksikkö 1d6+1 voima 10 osumaa. Rymistelyn jälkeen mammutti asetetaan 2" päähän yksiköstä menosuuntaansa. Mammutin koon takia se voi rymistellä useamman yksikön yli samaan aikaan. Yksiköt joiden yksikkövoima on 5 tai alle, sekä yksittäiset jalan liikkuvat hahmot voivat halutessaan yrittää väistää mammuttia heittämällä aloitetestin. 6 epäonnistuu aina.

Kuudennella vuorolla molempien pakollisten liikkeiden aikana heitetään 1d6. Mammutti jatkaa liikkumistaan enää tuloksella 4+. Tämä kuvaa mammutin väsymistä jatkuvaan juoksenteluun. Jos mammuttiin osuu tykin kuula, maahisfanaatikko, kiven murikka jne. liikkuu mammutti automaattisesti ammuttavuoron päätteeksi. Mammuttia ei saa kuitenkaan valita amunnassa maaliksi eikä sen yli voi ampua koska se peittää näkyvyyden. Sama koskee taikoja, jotka vaativat LOSIA.

# Mammuttikanjoni



## Raivoisa talvisää

Kanjonissa on arvaamattomat sääolosuhteet. Molempien pelaajien vuoron alussa heitetään 2d6 ja valitaan ilmastotaulukosta vallitseva sää. Säätila on voimassa sen pelaajan vuoron ajan.

**2. Raivoisa lumimyrsky.** Mikään ei voi liikkua tai ampua tällä vuorolla. Taistelut käydään normaalisti, mutta kakki yksiköt, jotka pakenevat lähitaistelusta tuhoutuvat automaattisesti.

**3. Sokaiseva lumisade.** Kaikkien yksiköiden, jotka haluavat liikkua tai rynnäköidä on läpäistävä Ld testi. Jos yksikkö epäonnistuu testin liikkuu se epämääräiseen suuntaan "scatter"-nopan nuolien mukaisesti täyden liikkeensä verran. Ld testin läpäisseet voivat liikkua normaalisti. Huomioitavaa on, että testi heitetään yksikölle vasta sen jälkeen kun on ilmoittanut rynnäköimisestä tai liikkumisesta.

**4. Jääpuikkosade.** Suuria jääpuikkoja sataa taivaalta. Jokaiselle pöydällä olevalle yksikölle heitetään 1d6 (myös mammutille). Ykkösellä yksikkö ottaa 1d6 voima 4 osuaa. Mammuttiin osuessa se liikkuu (mammutti voi liikkua tällöin kaksi kertaa pelaajan vuorolla, koska se liikkuu myös pakollisten liikkeiden aikana).

**5. Purevan kylmä.** Lämpötila putoaa niin nopeasti, että 1d6 4+ tuloksella yksiköt kärsivät -1 WS ja -1 BS käsien jäätyessä. Jokaiselle yksikölle ja yksin liikkuvalla hahmolle heitetään erikseen.

**6. Lumipuuska.** Lunta tulee tuutin täydeltä ja näkyvyys heikkenee. Yksiköiden näkyvyys on rajoitettu 12 tuumaan ampussa, ja rynnäköidessä.

**7 – 8. Kylmän kangistama.** Ulvova tuuli, lumipyry ja outo taivas heikentävät joukkojen moraalialia. Jokainen yksikkö, joka haluaa liikkua, rynnäköidä tai ampua joutuu heittämään ensin Ld testin. Epäonnistuessaan yksiköt värjöttelevät paikallaan peläten, että taivas putoaa heidän niskaansa. Yksiköt, joilla on immuniteetti psykologialle eivät välitä mokomasta luonnon ilmiöstä.

**9. Aseiden toimintahäiriö.** Kylmät vetiset pilvet, sekä suuri ilman kosteus estävät ruutiaseiden käytön tällä vuorolla.

**10. Suuret tuulenpuuskat.** Heitä "scatter"-noppaa selvittääksesi tuulen suunnan. Kaikki ohjusampuminen, joka menee tuulen kanssa samaan suuntaan (90 asteen kulman sisällä – sama kuin normaali rynnäköimis suunta) voivat lisätä 50% aseiden kantamaan. Kaikki muu ammunta on -1 osumiseen.

**11. Hetkellinen tyyni.** Horisontissa aurinko välkehtii pilvien lomassa eikä myrskyistä ole tietoaakaan. Ei vaikutusta.

**12. Lumikinokset.** Heitä noppaa jokaiselle neljännekselle pelialueella ja tuloksella 4+ se on lumi kinosten peitossa. Kinokset pysyvät paikallaan pelin loppuun asti. Lumikinoksissa voi marssia, mutta ne puolittavat liikkeen. Kinokset antavat heikon suojan ammuttaa vastaan (-1 osumiseen). Kinokset puolittavat liikkeen kaikilta yksiköiltä ja yksittäisiltä hahmoilta. Niillä ei ole vaikutusta lentäviin yksiköihin.

## Sanatkin jäätyvät suuhun

Ilma on niin kylmä ja tuulinen, että se vaikeuttaa jopa loihimista. Aina kun pelaaja heittää 2d6 yllä olevan Raivoisan talvisään takia, lasketaan kaikki tuossa heitetyt ykkösotet mukaan *miscast*-tarkistuksen ykkösiksi kun heitetään loitsujen onnistumisia. Ne eivät siis lisää loitsuheiton tulosta, mutta jos esim. heität 5 ja 1 Raivoisan talvisään heitossa, vaikuttaa se kaikkiin vuoron loihimisiisi niin, että sinulla on jo yksi *miscastin* noppaluku ykkönen heitetty pohjille. Jos heität 1 ja 1 eli Raivoisa lumimyrsky, voit yhä kyllä loihia, mutta niissä on jo 2 ykköstä eli varma *miscast* tulossa.

## Voiton avaimet

Ellei toinen osapuoli luovuta, käytetään taistelussa voittopistetaulukon ohjeita seuraavin poikkeuksin. Taistelun objektiivista (Mammutti) saa 600 pistettä se armeija jolla on yksikkö enintään 8" päässä mammutista ja jonka yksikön voima on 5 tai suurempi pelin loputtua. Yksikkö ei saa olla lähitaistelussa. Jos molemmilla on yksiköitä mammutin lähellä, lähinnä mammuttia oleva yksikkö saa pisteet. Yksiköiden ollessa yhtä lähellä suuremman yksikkövoiman omaava yksikkö saa pisteet. Kaikissa muissa tapauksissa kumpikaan ei saa pisteitä. Mammuttia vastaan ei voi hyökätä koska se on tarkoitus ottaa kiinni elävänä. Alueista ei saa pisteitä koska ne eivät kiinnosta ketään.

