

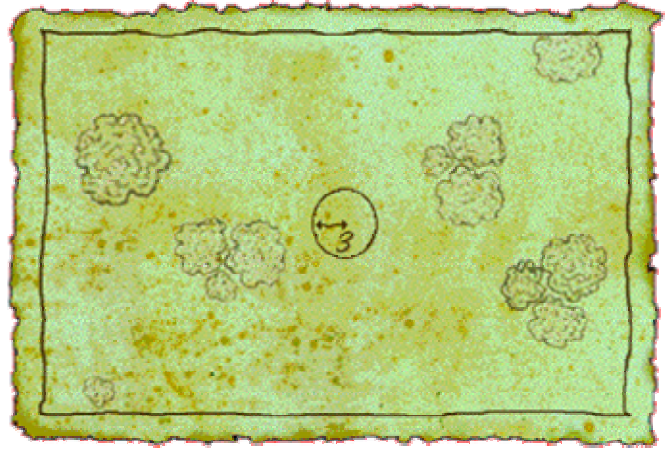
Valtaa ja hallitse

Normaalisti melko viraton, mutta nyt taktisesti tärkeäksi muodostunut alue on saatava hallintaan ja pidettävänä se miehittettynä tai vihollinen voi muuttaa koko taistelun kulun.

Asettelu

1. Laita aluksi pelilaudan keskelle joku strateginen kohde, jota yritetään vallata ja pitää itsellä.

2. Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Suuremman silmäluvun saanut pelaaja saa valita kummalla puolella pelilautaa pelaa. Yhtään miniatyyriä ei kuitenkaan aseteta alussa pöydälle, sillä ne tulevat alla kuvatun Täydennysmies säännön mukaan kentälle pelin aikana.



Tavoitteet

Kun jompi kumpi sotajoukko on huvennut puoleen alkuperäisestä koostaan, saattaa peli loppua. Jos näin on käynyt, heitetään aina vuoron jälkeen noppaa. Tuloksilla 1-2 peli loppuu (*Mightia* ei voi käyttää tähän heittoon vaikuttamiseen). Kun peli loppuu, laskekaa miniatyyrit, jotka ovat koko alustansa alueelta keskikohdasta lähtevän 3" säteen sisällä ja katsokaa lopputulos alta.

Merkittävä voitto

Kyseisellä keskialueella on vain toisen sotajoukon miniatyyrejä.

Marginaalinen voitto

Kyseisellä keskialueella on molempien sotajoukkojen miniatyyrejä, mutta vähintään tuplasti toisen sotajoukon miniatyyrejä.

Tasapeli

Kaikki muut vaihtoehdot pelin loppuessa.



Erikoissäännöt

Täydennysmiehet

Liikevuoron lopussa muun liikkumisen jälkeen pelaaja heittää noppaa jokaiselle miniatyyrille, joka ei vielä ole pelikentällä (*Mightia* ei voi käyttää tähän heittoon vaikuttamiseen) ja katsoo tuloksen alla olevasta taulukosta.

1-2 Viivästys Kyseisen miniatyyri ei ole vielä päässyt alueelle saakka. Se ei siis ole vielä ehtinyt peliin, mutta se lasketaan pöydällä olevaan vahvuuteen osaksi ryhmän kokonaisvahvuutta ja rohkeusheittoja määrittäessä.

3 Harhailu Miniatyyri tulee laudalle jommasta kummasta laudan sivusta (lyhyestä reunasta) vastustajan määräämästä kohdasta.

4 Koukkaus Miniatyyri tulee laudalle jommasta kummasta laudan sivusta (lyhyestä reunasta) pelaajan itse määräämästä kohdasta.

5-6 Saapuminen Miniatyyri tulee peliin pelaajan omasta päädyistä.

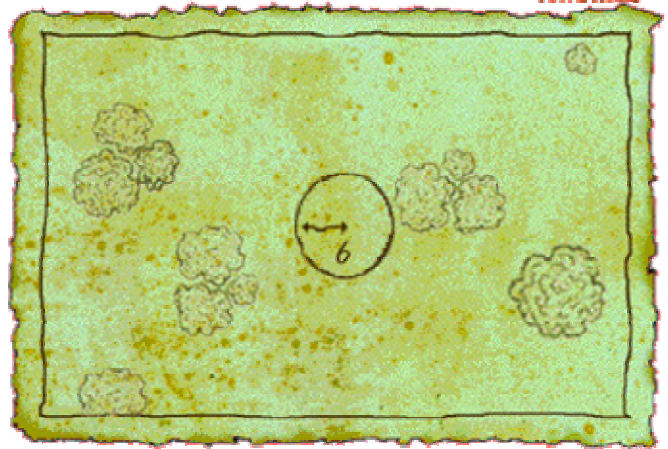
Juuri saapuneet miniatyyrit voivat toimia muuten normaalisti, mutta ne eivät saa rynnäköidä (*charge*). Jokainen miniatyyri heitetään erikseen ja tätä tehdään joka vuoro kunnes kaikki ovat saapuneet kentälle.

Piiritetty

Pahojen voimien ryöstelevä rosvojoukko on aiheuttanut ongelmia alueella. Ihmisiä on tapettu ja omaisuutta on tuhottu. Tekojen takana oleva joukkio on kuitenkin saatu piiritettyä ja mikäli heidän johtajansa saadaan tapettua, saatetaan joukkio saada hajalle ja ongelma kitkettyä.

Asettelu

1. Pahan puolen pelaaja jakaa joukkonsa kahteen ryhmään.
2. Hyvän puolen pelaaja valitsee toisen pahan puolen ryhmistä ja toinen laitetaan sivuun. Sivuun laitettuja miniatyyrejä ei käytetä tässä skenaariossa ollenkaan.
3. Pahan puolen pelaaja näyttää mikä peliin valitun ryhmän miniatyyreistä on pistehinnaltaan kallein. Hyvän puolen pelaajan tehtävänä on surmata tuo miniatyyri. Jos useampi miniatyyri on samanhintaisia, valitsee hyvän puolen pelaaja mikä niistä on hänen surman kohteensa.
4. Pahan puolen pelaaja asettelee kaikki joukkonsa ensin. Hän laittaa ne 6" sisään laudan keskipisteestä.
5. Hyvän puolen pelaaja laittaa sen jälkeen omat joukkonsa niin, että ne ovat vähintään 12" päässä vihollisen miniatyyreistä.



Tavoitteet

Hyvän puolen tavoite on tappaa kohteeksi valittu miniatyyri. Pahan puolen tavoite on suojata miniatyyriä kunnes se on saatu kuljetettua pois pelilaudalta. Sillä ei ole väliä, vaikka miniatyyri pakenisi epäonnistuneen rohkeustestin johdosta.

Merkittävä hyvän puolen voitto

Kohteeksi määrätty miniatyyri saadaan tapettua.

Marginaalinen hyvän puolen voitto

Kohdeminiatyyri pääsee poistumaan laudalta, mutta on on menettänyt vähintään kaksi *woundia*.

Marginaalinen pahan puolen voitto

Kohdeminiatyyri pääsee poistumaan laudalta, mutta on on menettänyt yhden *woundin*.

Merkittävä pahan puolen voitto

Kohdeminiatyyri pääsee poistumaan laudalta



vahingoittumattomana.

Tasapeli

Kaikki muut vaihtoehdot ajan loppuessa.

Erikoissäännöt

Se on ansa

Normaalista poiketen pahan puolen pelaajalla on *priority* ensimmäisellä vuorolla.

Epätoivo

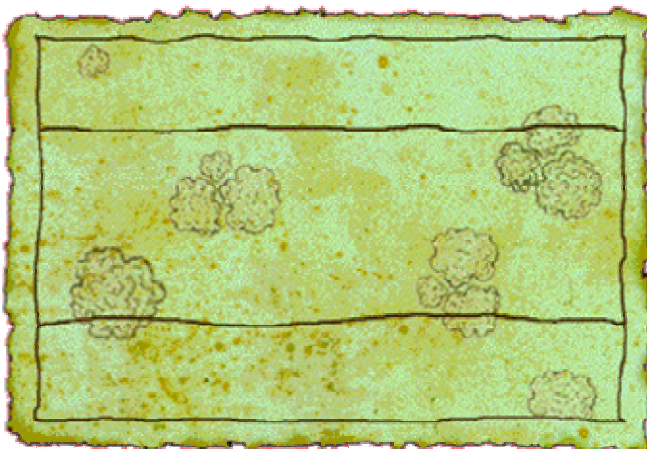
Koska paha puoli tietää vastustajan olevan kostonhimoinen, se ei joudu heittämään rohkeustestiä kun sen voimakkuus menee alle puoleen alkuperäisestä.

Ennakoitu yhteenotto

Molemmat osapuolet tietävät, että väistämätön on edessä. Sotajoukot kohtaavat toisensa paikassa joka tuntuu sopivan molemmille. Taistelu alkaa.

Asettelu

1. Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Suuremman silmäluvun saanut pelaaja saa valita kummalle puolelle pelilautaa joukkonsa asettelee.
2. Se kummalla on enemmän miniatyyrejä, asettelee miniatyyrinsä ensin. Jos molemmilla on yhtä monta miniatyyriä, heittää noppaa, kumpi asettelee ensin.
3. Ensin asetteleva pelaaja laittaa puolet omista miniatyyreistään (pyöritys ylös) omalle puolelleen. Hän heittää noppaa. Tuloksella 1-3 hänen pitää asettaa miniatyyrinsä max. 12" sisään omasta päädyistä. Tuloksella 4-6 hänen pitää asettaa miniatyyrinsä max. 18" päähän omasta päädyistä.
4. Toinen pelaaja asettaa sen jälkeen puolet omista miniatyyreistään samaan tapaan.
5. Ensimmäinen pelaaja asettaa loput miniatyyrinsä kentälle samaan tapaan kuin ensimmäisen puolikkaankin.
6. Toinen pelaaja asettaa loput miniatyyrinsä kentälle samaan tapaan kuin ensimmäisen puolikkaankin.



Tavoitteet

Peli loppuu kun toinen sotajoukoista on pienentynyt kolmannekseen alkuperäisestä koostaan tai peliaika loppuu.

Merkittävä voitto

Vähintään yksi oma sankari on elossa ja vihollisella on maksimissaan kolmannes miehistään jäljellä.

Marginaalinen voitto

Vihollisella on maksimissaan kolmannes miehistään jäljellä, mutta omalla puolella ei ole yhtään sankaria jäljellä.

Tasapeli

Molemmat armeijat heikkenevät maksimissaan kolmannekseen vahvuudestaan saman vuoron päätteeksi tai aika loppuu ennen kuin kumpikaan ehtii kärsiä riittäviä tappioita.

Erikoissäännöt

Hyvä puoli ei saa automaattisesti aloittaa tätä taistelua, vaan alussa heitetään noppaa ja isomman silmäluvun saanut aloittaa.

