

Rettet das Baby!

Siegbedingungen

Wird das Baby nun erfolgreich über die eigene Tischkante gerettet gewinnt der Spieler, dem es gelungen ist, das Spiel. Wird das Baby ausgeschaltet endet das Spiel Unentschieden.

Spielaufbau

Man platziert 6 Marker (die von 1-6 durchnummeriert sind) in verschiedenen Geländestücken ohne die Zahlen anzuschauen. Jeder Spieler platziert 3 und alle Marker möglichst nicht näher als 8" an einem anderen Marker und nicht weiter als 5" von der Tischmitte entfernt. Nachdem die Marker platziert sind, wirft einer der Spieler einen W6 und das Ergebnis ist die Nummer des Markers der die Position des Babies darstellt.

Jetzt geht das Suchen los! Modelle in Kontakt mit einem Marker können das Baby für 2 AP suchen, der Marker wird umgedreht und wenn die Zahl mit dem Missionsziel übereinstimmt, dann wird an der Stelle das Baby platziert! Das Modell, welches das Baby gefunden hat, erhält die Kontrolle darüber und trägt das Baby auf dem Arm (entweder um es zu retten oder zu entführen). Das tragende Modell kann aufgrund des zusätzlichen Gewichtes und der Tatsache dass der Kleine Kröterich sich nicht völlig ruhig verhalten will (Babies halt) nicht rennen, gilt aber als in Deckung wenn es beschossen wird (und wenn der Deckungswurf gelingt wird das Baby getroffen!).

Wenn der "Träger" getötet wird oder zu Boden geht (Jade Alchemist inc!) wird das Baby als neutral fallen gelassen und bewegt sich seinen eigenen Regeln entsprechend auf die Aurloks zu. Um es aufzuheben kann man es einfach im Nahkampf chargen, wenn der Trefferwurf erfolgreich ist, erleidet das Baby keinen Schaden, sondern wird stattdessen wieder aufgehoben (Aurloks müssen den kleinen natürlich nicht angreifen, weil er sich freiwillig aufheben lässt).

Aufstellung

Beide Spieler stellen den üblichen Regeln entsprechend ihre Truppen innerhalb von 12" um eine der Langen Tischkanten auf, nicht näher als 12" an der Tischmitte und nicht näher als 4" an einen Marker.

Sonderregeln

Die Zukunft sichern:

Wird das Baby verletzt oder gar getötet, erhalten alle Aurlok bis zum Ende der nächsten Runde +1 auf das Gesamtergebnis aller Nahkampfwürfe (+2 wenn sie das Totem der Kröte besitzen) und dürfen nur noch Brutale Attacken durchführen.

Die Regeln bezüglich des Spielstandes, die auf der Karte aufgeführt werden, werden ignoriert (d.h.: nur weil das Baby lebt, erhalten die Aurloks nicht automatisch ein Unentschieden falls sie verlieren.)

Schützling:

Befindet sich das Aurlok Baby der Kröte zu Beginn der Runde des Aurlok-Spielers nicht in maximal 5 Zoll Entfernung zu einer verbündeten Aurlok-Figur, so versucht es den nächsten erwachsenen Aurlok zu erreichen. Befindet es sich innerhalb von 5 Zoll zu einer verbündeten Aurlok-Miniatur, entdeckt aber einen erwachsenen Aurlok in bis zu 8 Zoll Entfernung, der das Totem der Kröte besitzt (Donnerkrieger der Kröte, Medizinschamane, Tha'picoa) versucht es diesen zu erreichen und krabbelt (rennt) auf direktem Wege dort hin.

Wehrlos:

Das Aurlok-Baby ist wehrlos und wird im Kampf immer automatisch die Inaktiv-Karte spielen. Es besitzt keine offensiven Werte und kann auch keine Angriffsbewegungen durchführen.

