

## Scenario 1.

### Scouting the battlefield.

Je beschikt over een kleine troepenmacht waarmee je gevraagd bent om het slagveld in kaart te brengen. Je leger bestaat uit 750 punten en wordt samengesteld volgens de verhoudingen van je legerlijst. (bijv. 25% cavalerie etc.)

Uitzondering is dat je maar een held mag hebben en voor de rest alleen maar unit leaders.

Je mag geen generaal hebben in deze troepen macht.

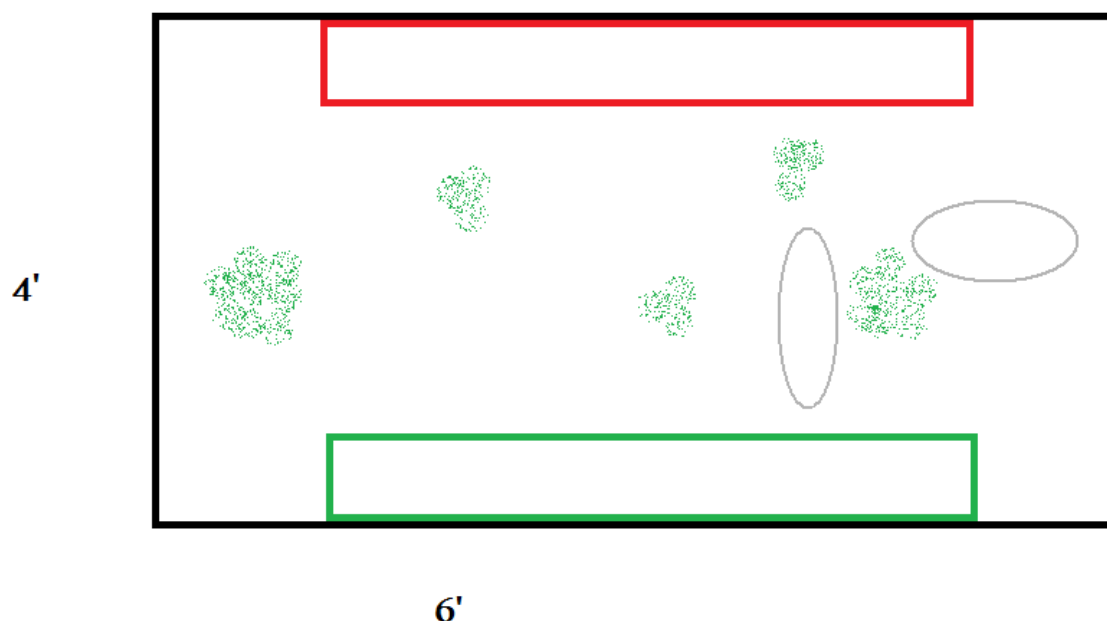
Al je eenheden beginnen de slag als skirmishers met de daarvoor geldende regels. Uiteraard mag je tijdens een van je beurten een reform maken om de unit(s) terug in de gelederen te krijgen.

Als je de slag wint mag jij de scenery bepalen voor de volgende slag.

Dit houdt in dat je een keuze hebt uit het volgende:

- een tweetal huizen met wat hekwerk en of akkers.
- een klein bos.
- een heuvel.

Uiteraard mag je ervoor kiezen om op een open tafel te spelen. Je mag per kwadrant een van de bovenstaande keuzes plaatsen.



## Scenario 2.

### The failed trap.

Je scouts vertellen dat een voorhoede van de vijand je tot op enkele kilometers in het geheim is benaderd. Ze proberen, gezien hun bewegingen, je strijdmacht in de flank aan te vallen.

In alle haast alarmeer je, je onderofficieren en trekt op tegen de flank van de vijand!

Deze slag bestaat uit 1000 punten legers met alle opties voor je gekozen leger lijst.

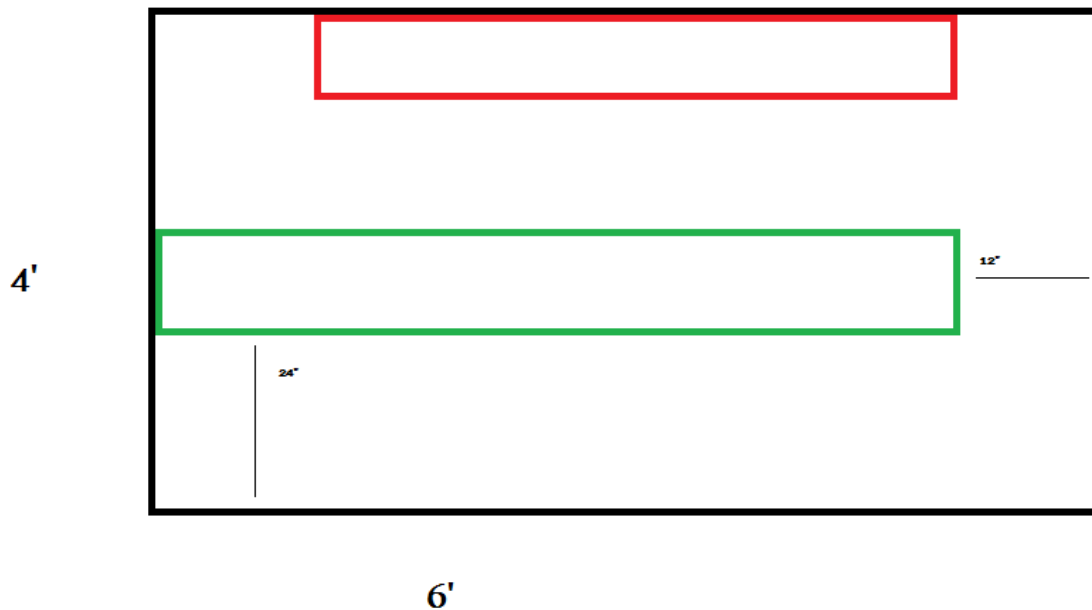
De aanvaller (verliezer scenario 1) stelt zich volgens de standaard regels als laatste op!

De winnaar van scenario 1 bepaalt de scenery voor deze slag (zie scenario 1 voor

bijzonderheden). Maar stelt zich als eerste op in een zogenaamde “marching column” zie de tekening hieronder. De units mogen geen ranks breder hebben dan drie infantristen of cavalieristen.

Als de aanvaller dit scenario wint begint in scenario 3 de slag met de tegenstander in wanorde. (zie scenario 3)

Als de troepenmacht in marching column deze slag wint dan begint hij met zijn troepen macht in de flank van zijn vijand. (zie scenario 3).



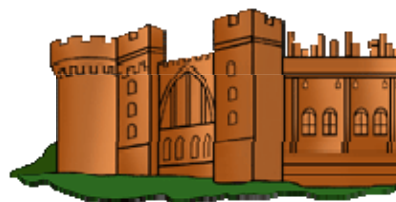
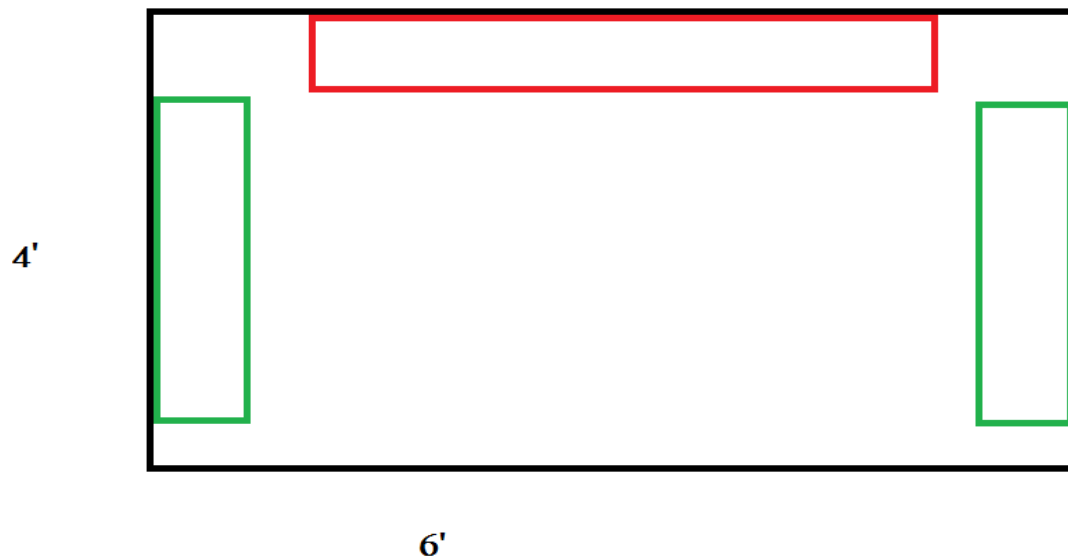
Scenario 3.

Now or never.

Afhankelijk van de uitkomst van scenario 2 stel je leger op. Dit is je kans om eens en voor altijd je gewraakte vijand te vernietigen.

De legers bestaan uit 2000 punten met alle opties die behoren bij de betreffende legerlijst. Scenery wordt random opgesteld volgens de standaard regels.

Als je in scenario 2 won als zijnde de aanvaller ( verliezer scenario 1 ) dan mag je in de flank aanvallen van je tegenstander. Nadat hij heeft opgesteld kies jij een zijde uit waarin jij je leger opstelt.



Als je de slag won als zijnde het leger dat in scenario 2 begon in de marching column ( winnaar scenario 1 ) dan begint jouw tegenstander in wanorde. Dit houdt in dat hij zijn units random opstelt. Hij wijst de plaats aan binnen zijn deployment zone waar hij een unit wilt plaatsen.

De units hebben een nummer gekregen welke corresponderen met een aantal ogen op de dobbelsteen. Op deze manier wordt zijn hele leger opgesteld.

Dit doet hij nadat jij je hele leger hebt opgesteld. (wie weet heeft hij in alle chaos net de juiste mensen op de juiste plek.....)

Voor de rest gelden de standaard opstel regels.

