

SCHLACHTPLAN DIE ADAMANT-KETTE BEBT

Krieg ist der Adamant-Kette in Aqshy alles andere als fremd. Wo die Gebirgspässe nicht von grausamen Wilden oder ruhelosen Toten heimgesucht werden, haben die Armeen der Ordnung sie befestigt. Doch unlängst wurden immer häufiger Streitmächte unter dem Joch des Chaos gesichtet, die versuchen, von Geröll versperrte Passagen freizuräumen. In der Ferne erschüttern dumpfe Explosionen und das Stampfen marschierender Stiefel den Felsboden, und zwischen den Gipfeln treiben große Aschewolken, die an einen zornigen Stierkopf erinnern. Womöglich ist es ratsam, jenen, die die Pässe öffnen wollen, mit einem Angriff zuvorzukommen ...



FORTGESCHRITTENE REGELN

Neben den Grundregeln benutzt dieser Schlachtplan die folgenden fortgeschrittenen Regeln:

- Befehle (Seite 220)
- Gelände (Seite 222)
- Magie (Seite 224)
- Armeezusammenstellung (Seite 226)
- Kommandomodelle (Seite 230)

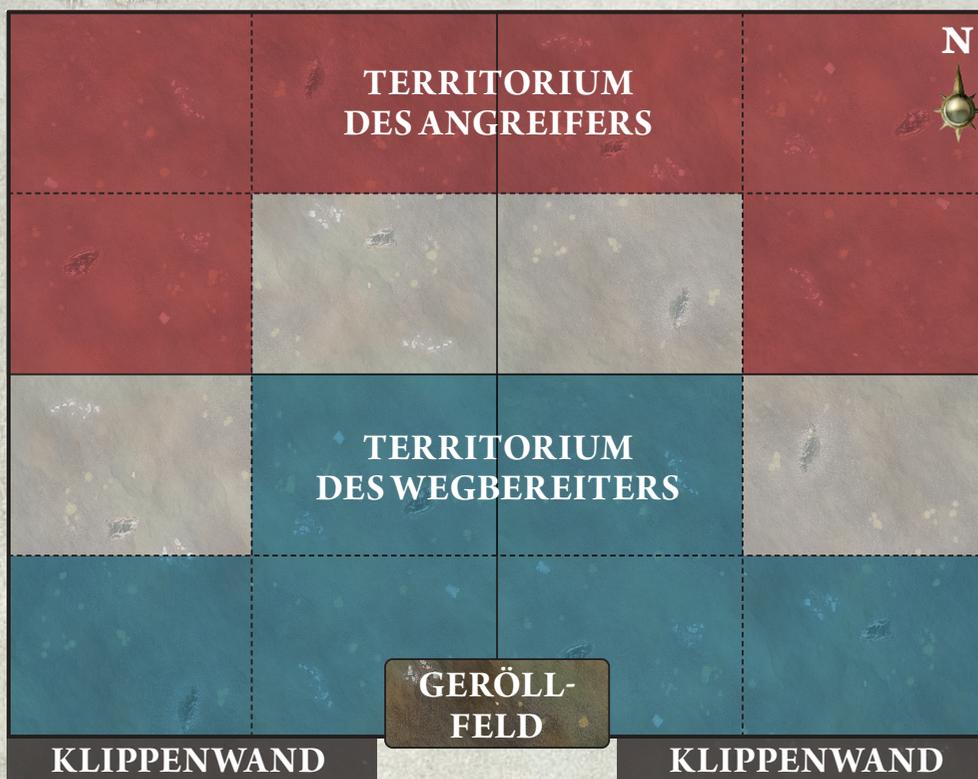
Seitenverweise beziehen sich auf das Grundregelbuch.

ARMEEN

Hat die Armee eines Spielers das Schlüsselwort des Großen Bündnisses **CHAOS**, die Armee seines Gegners aber nicht, so ist der Spieler des **CHAOS** der **Wegbereiter**. Anderenfalls würfeln die Spieler gegeneinander. Der Gewinner entscheidet, welcher Spieler der **Angreifer** und welcher Spieler der **Wegbereiter** ist.

SCHLACHTFELD

Der **Wegbereiter** stellt wie auf der Karte dargestellt ein passendes Geländestück auf. Jenes Geländestück ist das **Geröllfeld**. Danach stellt der **Wegbereiter** alle verbleibenden Geländestücke auf. Wir empfehlen 4 kleine und 4 mittlere Geländestücke. Jedes Geländestück muss weiter als 3" von der Schlachtfeldkante und weiter als 6" von allen anderen Geländestücken entfernt aufgestellt werden.



GERÖLLFELD

Das **Geröllfeld** hat Ausdauerwert 60 und Schutzwert 2+.

In der Fernkampfphase und in der Nahkampfphase wird das **Geröllfeld** in Hinblick auf Bewegung, Nahkampfreichweite und darauf, ob etwas im Nahkampf ist, als Einheit behandelt.

Solange Einheiten der Armee des **Wegbereiters** nicht im Nahkampf mit Einheiten der Armee des **Angreifers** sind, können sie das **Geröllfeld** wie eine Einheit als Ziel für **ATTACKE-Fähigkeiten** wählen.

Dem **Geröllfeld** können wie einer Einheit Schadenspunkte zugefügt werden und es kann zerstört werden.

AUFSTELLUNG

Der **Wegbereiter** beginnt mit der **Aufstellung**.

DAUER DER SCHLACHT

Die Schlacht geht über 5 Schlachtrunden.



WENDUNG

Der **Wegbereiter** kann folgende Fähigkeiten einsetzen:

☉ Einmal pro Zug (Armee), Ende eines beliebigen Zugs

GERÖLLFELD DESTABILISIEREN: *Das rhythmische Stampfen marschierender Stiefel kommt näher. Du musst den Schutt räumen, bevor sie da sind!*

Effekt: Du erhältst 1 **Destabilisierungspunkt** für jede befreundete Einheit, die kein **MONSTER** ist, sich vollständig innerhalb von 6" um das **Geröllfeld** befindet und in diesem Zug nicht im Nahkampf war.

Du erhältst W3 **Destabilisierungspunkte** für jedes befreundete **MONSTER**, das sich vollständig innerhalb von 6" um das **Geröllfeld** befindet und in diesem Zug nicht im Nahkampf war.

Anmerkung: *Destabilisierungspunkte sind kumulativ und verfallen während der Schlacht nicht.*

✂ Einmal pro Zug (Armee), Ende eines beliebigen Zugs

WEG FREISPRENGEN: *Dir wurden einige Sprengsätze gewährt, um dich durch die Felstrümmer zu sprengen. Die Zeit für vorsichtiges Vorgehen ist vorüber, nun soll Sprengstoff den Weg ebnen!*

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die nicht im Nahkampf, aber innerhalb von 3" um das **Geröllfeld** ist, die diese Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Führe mit xW6 einen **Detonationswurf** aus, wobei x gleich der Anzahl deiner **Destabilisierungspunkte** ist. Du kannst eine Anzahl Würfel jedes **Detonationswurfs** gleich der Nummer der gegenwärtigen Schlachtrunde wiederholen. Dann:

- Füge dem **Geröllfeld** tödlichen Schaden gleich dem **Detonationswurf** zu.
- Füge jeder Einheit (befreundete und feindliche) innerhalb von 6" um das **Geröllfeld** W6 tödlichen Schaden zu.

Der **Angreifer** kann folgende Fähigkeit einsetzen:

🚩 Einmal pro Zug (Armee), beliebige Bewegungsphase

ALLES VERFÜGBARE: *Es gibt nun kein Zurück mehr – besser, du wirfst all deine Krieger ins Gefecht, als dich dem zu stellen, was sich jenseits der in den Pass gestürzten Felsen nähert.*

Ansage: Wähle als Ziel eine befreundete, nicht **EINZIGARTIGE** Einheit, die zerstört wurde.

Effekt: Stelle eine Ersatzeinheit vollständig innerhalb von 6" um die Schlachtfeldkante in befreundetem Territorium und weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf.

RUHMREICHER SIEG

Wird das **Geröllfeld** zerstört, erringt der **Wegbereiter** sofort einen **großen Sieg**. Andernfalls erringt am Ende der Schlacht der **Angreifer** einen **großen Sieg**.