

SPEERSPITZE-REGELMODUL

VERWÜSTUNG DER REICHE DER STERBLICHEN

In den verwüsteten Reichen der Sterblichen ist jegliche Art Rohstoff wertvoll. Bodenschätze richtig zu fördern, braucht Zeit und Sorgfalt, doch in dieser Ära des Krieges ist gedankenlose Eile die weit häufigere Herangehensweise. Das geschundene Land krümmt sich und wehrt sich, während es mit Gewalt aufgerissen wird und seinem Leichnam noch die letzten magischen und weltlichen Schätze geraubt werden – und sollten zwei plündernde Armeen aufeinandertreffen, kommt es beinahe unweigerlich zu einem verbissenen Kampf.

„Verwüstung der Reiche der Sterblichen“ ist ein Speerspitze-Regelmodul, das mit beliebigen Speerspitze-Schlachtensammlungen eingesetzt werden kann (z. B. Speerspitze-Schlachtensammlung: Flamme und Jade oder Speerspitze-Schlachtensammlung: Sand und Knochen). Verwendet alle Regeln der gewählten Schlachtensammlung normal, aber zusätzlich können beide Spieler die folgenden Fähigkeiten einsetzen:

Beliebige Heldenphase

DAS LAND VERWÜSTEN: *Deine Krieger entreißen der Erde mit gnadenloser Entschlossenheit ihre Schätze und hinterlassen nur Zerstörung.*

Ansage: Wähle als Ziele jedes Ziel und Geländestück, das du kontrollierst und das eine befreundete Einheit beansprucht.

Effekt: Für den Rest der Schlacht **verwütest** du jedes Ziel und dein Gegner verwüstet jene Ziele nicht länger (sofern er gerade welche verwüstet).

Anmerkung: *Wir empfehlen die Verwendung von Markern oder Münzen, um anzuzeigen, welcher Spieler welche Ziele und Geländestücke verwüstet.*

Einmal pro Zug, deine Heldenphase

TREIBSTOFF DER EROBERUNG: *Die der schwelenden Erde entrissenen Schätze können einem entscheidenden Vorstoß Kraft verleihen.*

Effekt: Du erhältst eine Anzahl **Verwüstungspunkte** gleich der Anzahl der Ziele und Geländestücke, die du gegenwärtig **verwütest**. **Verwüstungspunkte** sind kumulativ und verfallen nicht am Ende des Zugs.

Dann kannst du eine beliebige Anzahl deiner **Verwüstungspunkte** für die im Folgenden aufgeführten Effekte ausgeben. Du kannst **Verwüstungspunkte** im selben Zug mehr als einmal für denselben Effekt ausgeben.

Feuer schüren: Gib 1 **Verwüstungspunkt** aus, ziehe 1 Taktikvorhabenkarte von deinem Taktikvorhabendeck und wirf dann 1 taktisches Vorhaben aus einer Hand ab.

Maschinengeheul: Gib 2 **Verwüstungspunkte** aus, lege dann 1 taktisches Vorhaben aus deiner Hand unter dein Taktikvorhabendeck und ziehe 1 Taktikvorhabenkarte von deinem Taktikvorhabendeck.

Tobender Brennofen: Gib 3 **Verwüstungspunkte** aus und ziehe dann zufällig 1 taktisches Vorhaben aus der Hand deines Gegners. Er muss jene Karte unter sein Taktikvorhabendeck legen und eine andere Taktikvorhabenkarte ziehen.

Inszenierter Sieg: Gib 4 **Verwüstungspunkte** aus, dann wähle 1 Taktikvorhabenkarte, die du bereits erfüllt oder abgeworfen hast, und mische sie zurück in dein Taktikvorhabendeck.

Volle Kraft: Gib 5 **Verwüstungspunkte** aus und lege 1 taktisches Vorhaben aus deiner Hand unter dein Taktikvorhabendeck. Ziehe dann die obersten 3 Karten von deinem Taktikvorhabendeck, wähle 1, die du auf die Hand nimmst, und lege die anderen beiden unter dein Taktikvorhabendeck.

Anmerkung: *Wenn ein Spieler Karten unter ein Taktikvorhabendeck legt, kann er dies verdeckt tun, damit sein Gegner nicht sieht, um welche Karten es sich handelt.*

