

Überfall aus dem Untergrund

Eine Tyraniden Schwarmflotte hat ein wichtiges strategisches Ziel des Feindes ausgemacht. Der Sektor ist jedoch stark befestigt und ein oberirdisches Durchkommen wäre sehr verlustreich. Das Schwarmbewusstsein versucht daher das Ziel durch einen Tunnel zu erreichen. Der Tunnel wird von einer gigantischen Wurmbestie gegraben, die den Schwarm am Zielort ausspuckt.

ARMEEN

Jeder Spieler stellt eine Armee nach Schlachtordnung zusammen.

SCHLACHTFELD

Baut das Schlachtfeld gemäß der Aufstellungskarte dieser Mission auf und platziert dann Gelände.

Zwei Missionsmarker werden vom Verteidiger jeweils an den kurzen Schlachtfeldkanten, min. 10 Zoll von der Kante entfernt platziert.

SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel des Angreifer ist, die zwei Missionsmarker zu vernichten. Kontrolliert der Angreifer am Ende einer Schlachtrunde eines der Missionsziele, gilt es als zerstört und wird vom Schlachtfeld entfernt. Sind beide Marker vernichtet, endet die Schlacht sofort.

Sind nach Ende der 5. Schlachtrunde noch Missionsmarker auf dem Feld, gewinnt automatisch der Verteidiger.

AUFSTELLUNG

Der Verteidiger platziert seine komplette Armee innerhalb seiner Aufstellungszonen. Taktische Reserven werden nicht gespielt. Einheiten, die auf andere Art und Weise das Schlachtfeld betreten können, dürfen dies so tun.

Die Armee des Angreifers wird automatisch im untergrund platziert.

Der Angreifer legt zu jeder Einheit seiner Armee einen Würfel mit einer oben liegenden 5.

Bei Rundenbeginn würfelt der Angreifer für jede Einheit, ob sie auf das Spielfeld kommt. Mindestwurf ist dabei die oben liegende Zahl des Würfels der Einheit.

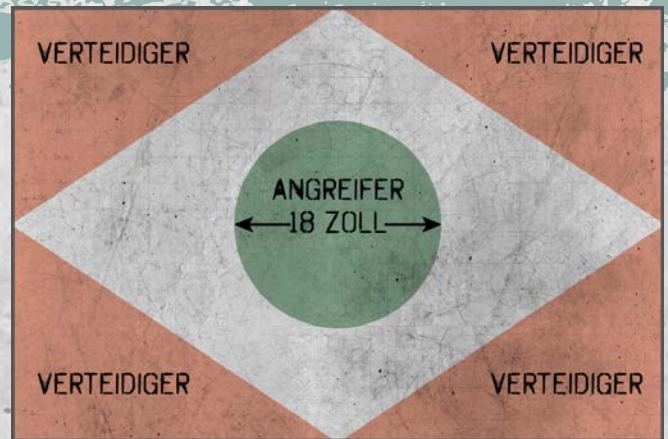
Kommt eine Einheit nicht auf das Spielfeld, wird deren Würfel für die nächste Runde eine Zahl nach unten gedreht (z.B. von 5 auf 4).

ERSTER ZUG

Der Angreifer hat den ersten Zug.

Der Angreifer platziert jeweils vor Beginn seines Zuges alle Modelle der kommenden Welle in seiner Aufstellungszone. Modelle, die so nicht aufgestellt werden können, verbleiben im Untergrund. Dann beginnt der Zug.

Auch Modelle, die sich in der Bewegungsphase nicht bewegen gelten für den Zug in dem sie erschienen sind als bewegt.



DAUER DER SCHLACHT

Die Schlacht geht über fünf Schlachtrunden.

SONDERREGELN

DEN SCHWARM BREMSEN

Der Verteidiger hat die Möglichkeit die Wurmbestie zu beschädigen. Diese ist an drei großen Haken im Boden verankert.

Ein Anker ist vernichtet, wenn er im Nahkampf angegriffen und mit einer Plasmasprengladung versehen wird.

Hierzu reicht eine einzige Verwundung (T7). Kommt es nicht zu einer Verwundung, schlug der Angriff fehl, die Sprengladung ist unbrauchbar, der Marker wird entfernt.

Wird einer der Anker vernichtet, wird für jede nicht auf dem Schlachtfeld erschienene Einheit des Angreifers gewürfelt. Bei einer 4+ wird der Würfel für die nächste Runde einen Zähler nach oben gedreht (z.B. von 4 auf 5).

SPRENGLADUNG

Der Verteidiger erhält in der Kommandophase seines ersten Zuges eine Plasmasprengladung.

Nimm einen Marker und markiere eine Einheit in der eigenen Aufstellungszone. Der Marker bewegt sich ab sofort immer mit dieser Einheit. Wird die Einheit vernichtet, bleibt die Sprengladung liegen und kann von anderen Infanterieeinheiten ohne Aktion nach der Bewegungsphase aufgenommen werden.

Der Angreifer kann liegen gebliebene Sprengladungen nicht aufnehmen und/oder bewegen.

SPORENFELD

Die Wurmbestie stößt durch unzählige Drüsen Sporen aus. Es ist fast unmöglich durch diese Sporen hindurchzusehen. Die Aufstellungszone des Angreifers zählt als „Dichte Deckung/Dense Cover“.

KOORDINierter ANGRIFF - 1CP

Der Angreifer kann beim Würfeln, welche Einheiten das Schlachtfeld betreten, bis zu zwei Würfe wiederholen.

ZUSÄTZLICHE SPRENGLADUNG - 1CP

Der Verteidiger kann in der Commandphase pro Runde eine Plasmasprengladung erhalten und sie einer Einheit in seiner Aufstellungszone zuweisen.