

## Szenario

Die Schlacht um Ekrund!

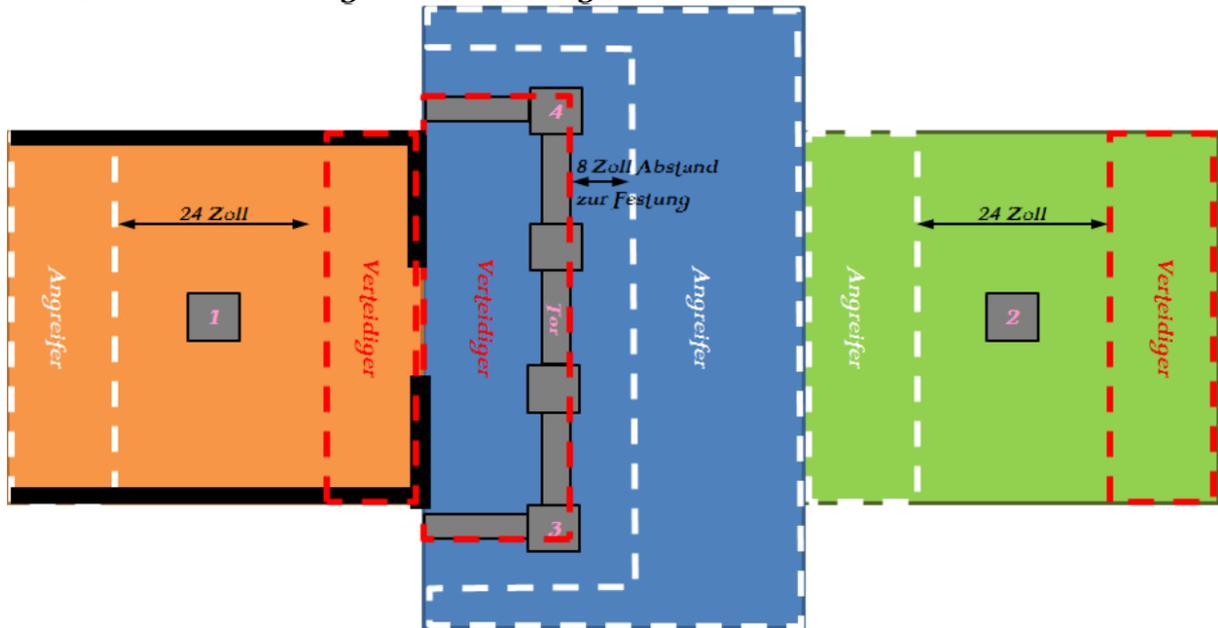
## Die Armeen

Bei der Schlacht um Ekrund treten drei Armeen der Kräfte der Ordnung gegen drei Armeen der Kräfte der Zerstörung an.

Jeder der sechs Feldherren stellt dabei eine Armee aus 3000 Punkten nach den normalen Warhammerregeln auf.

## Das Spielfeld

Das Spielfeld wird wie folgend skizziert aufgebaut.



## **Legende:**

1 = Runenkreis der Tiefe (gilt als *Magieportal* und *Arkane Ruine*)

2 = Steinwacht-Turm (gilt als *Gebäude* mit drei Stockwerken)

3 = Südlicher Festungsturm

4 = Nördlicher Festungsturm

Tor = Festungstor

Grüner Bereich = Der Steinwacht-Turm

Blauer Bereich = Die Tore Ekrunds

Orangener Bereich = Die Bittersteinmiene

Schwarze Balken = Unpassierbar

Die Skizze zeigt nur die relevanten Gebäude, weitere Geländestücke sollten nach Absprache platziert werden (z.B. Stalagmiten in der Bittersteinmiene, ein Fluß am Steinwacht-Turm, etc.).

Nach den Regeln für Verbündete wählt jede Seite den *Oberbefehlshaber* aus den Generälen der drei Armeen.

Die Spieler der beiden Oberbefehlshaber würfeln einen W6, der Spieler mit dem höheren Ergebnis entscheidet welche Seite der Verteidiger ist.

### **Aufstellung**

Die Tore Ekrunds werden zuerst gemäß den Belagerungsregeln der Dusterlandkampagne komplett aufgestellt.

Dann stellt der Angreifer je eine Einheit aus bis zu 20 Infanteriemodellen in den Steinwacht-Turm und in den Runenkreis in der Mine.

Anschließend wird abwechselnd beginnend mit dem Verteidiger in den jeweiligen Aufstellungszonen aufgestellt (siehe RB S.142). Hier ist es egal ob in der Mine oder am Turm.

Jede Seite kann entscheiden Einheiten als *Reserve* zurückzuhalten (siehe RB S.142).

Zurückgehaltene Einheiten der Verteidiger werden dem Bereich Steinwacht-Turm zugeordnet.

Zurückgehaltene Einheiten der Angreifer werden dem Bereich Bittersteinmine zugeordnet.

### **Aufstellungsregeln**

In jedem Plattenbereich müssen mindestens 2500 Punkte (inklusive Reserven) jeder Seite stehen (z.B. 2500 Bittersteinmine, 2500 Steinwacht-Turm und 4000 Tore Ekrunds).

Kundschafter dürfen gemäß ihrer Sonderregel (RB S.79) aufgestellt werden, jedoch nicht auf dem Schlachtfeld Ekrunds.

Einheiten mit der Sonderregel Vorhut können diese nutzen, jedoch ebenfalls nicht auf dem Schlachtfeld Ekrunds.

Modelle mit der Sonderregel Überfall dürfen das Schlachtfeld gemäß den Regeln auf S.79 betreten, jedoch nicht im Festungsbereich Ekrunds. In der Bittersteinmine darf von diesen Einheiten das Feld nur über die Angreiferseite betreten werden.

### **Erster Spielzug**

Die Angreifer beginnen den ersten Spielzug

### **Spieldauer**

Das Spiel endet nach 6 Runden

### **Siegesbedingungen**

Der Spieler der am Ende des Spiels Missionsziele hält bekommt damit Siegpunkte für seine Seite. Die Seite mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Szenario.

Der Steinwacht-Turm und der Runenring der Tiefe bringen jeweils zwei Siegpunkte.

Der Nordturm, der Südturm und das Tor bringen je einen Siegpunkt.

Sollte eine Seite den Nordturm, den Südturm und das Tor halten erhält sie einen zusätzlichen Siegpunkt.

Die drei Kriegsherren der Verliererseite küren den Hauptsieger der drei siegreichen Kriegsherren.

## Szenario Sonderregeln

### **Bereich Bittersteinmiene**

Die Bittersteinmiene spielt unterirdisch, hier gelten also die Sonderregeln für *Unterirdische Schlachten* gemäß den D $\ddot{u}$ sterlandekampagnenregeln.

Die obere und die untere Kante des Spielfeldes gelten als unpassierbar analog den Regeln für das Szenario *Kampf um den Pass*.

In der Mitte der Bittersteinmiene steht der uralte Runenkreis der Tiefe den die Zwerge einst nutzen um dort ihre magischen Runen zu schmieden. Die wahre Magie dieses Kreises ist lange verloschen da die Zwerge die St $\ddot{a}$ tte zerst $\ddot{o}$ rten als sie Ekrund verloren, doch noch immer zucken die Winde der Magie durch die Pfeiler des Runenkreises. Der Runenkreis der Tiefe z $\ddot{a}$ hlt sowohl als *Arkane Ruine* als auch als *Magieportal*.

### **Magie**

F $\ddot{u}$ r jeden Bereich des Schlachtfeldes (Bittersteinmiene, Steinwacht-Turm und Tore Ekrunds, werden die Winde der Magie jeweils separat wie  $\ddot{u}$ blich mit 2W6 ermittelt.

Kanalisierte oder sonst wie erzeugte Energiew $\ddot{u}$ rfel werden dem Pool des Bereiches zugef $\ddot{u}$ gt in dem der Zauberer sich befindet.

Also: Jeder Bereich des Schlachtfeldes hat einen separaten Pool f $\ddot{u}$ r Energie und Bannw $\ddot{u}$ rfel.

Beim Wirken darf ein Zauberer nur die Energiew $\ddot{u}$ rfel des Bereiches nutzen auf dem er sich befindet. Es sei angemerkt, dass die Zauber selber durchaus ihre Wirkung auf anderen Bereichen des Schlachtfeldes entfalten k $\ddot{o}$ nnen.

Der Bannversuch findet immer auf dem Schlachtfeld statt, auf dem der Zauber gewirkt wird bzw. auf dem sich ein *Bleibt im Spiel* Zauber befindet.

Die Bannw $\ddot{u}$ rfel hierzu m $\ddot{u}$ ssen aus dem Pool des jeweiligen Bereiches des Schlachtfeldes genommen werden.

Beispiel:

Ein Grauer Prophet am Rande der Bittersteinmine (kurz vor dem Durchbruch zur Festung) wirkt den Zauber *Todesraserei* auf eine Einheit Sturmratzen die sich schon in der Festung und damit im Schlachtfeldbereich Die Tore Ekrunds befindet.

Der Hochelfen Erzmagier auf dem S $\ddot{u}$ dturm kann diesen Zauber nicht bannen, da er sich in dem Schlachtfeldbereich Die Tore Ekrunds befindet.

In der n $\ddot{a}$ chsten Runde kann er es allerdings versuchen, da dann nicht mehr der Graue Prophet die Quelle der Magie ist sondern der noch immer im Spiel befindliche Todesraserei Zauber der auf den Sturmratzen liegt, welche sich im selben Bereich befinden.

### **Bereich Steinwacht-Turm**

Der Vorposten der Zwergenfestung ist l $\ddot{a}$ ngst von den Orks der D $\ddot{u}$ sterlande verschandelt worden, bietet aber noch immer gen $\ddot{u}$ gend Schutz gegen Angreifer.

Der Steinwacht-Turm z $\ddot{a}$ hlt als *Geb $\ddot{a}$ ude* mit drei Stockwerken.

### **Bereich Tore Ekrunds**

Auf diesem Bereich wird eine *Belagerung* nach den Regeln der D $\ddot{u}$ sterlandkampagne gespielt.

Der Angreifer erh $\ddot{a}$ lt 3000 Punkte Belagerungsger $\ddot{a}$ t, der Verteidiger 3500 Punkte Verteidigungsger $\ddot{a}$ t.

Die Regeln die *Entsatzstreitmacht* entfallen und der *Aushungernwurf* verwundet nur bei einer 6+ statt der  $\ddot{u}$ blichen 5+.

### **Zur $\ddot{u}$ ckgehaltene Einheiten**

Zur $\ddot{u}$ ckgehaltene Einheiten k $\ddot{o}$ nnen nach Wahl des Spielers zu Beginn der Runde aktiviert werden und betreten das Schlachtfeld nach den normalen Regeln f $\ddot{u}$ r *Verst $\ddot{a}$ rkungen*  $\ddot{u}$ ber die Tischkante die den Toren Ekrunds abgewandt ist.

### **Besondere Charaktermodelle und legend $\dd{a}$ re Einheiten**

Im Rahmen der D $\ddot{u}$ sterlandkampagne m $\dd{u}$ ssen die besonderen Charaktermodelle und die legend $\dd{a}$ ren Einheiten aller beteiligten Kriegsherren an dieser Schlacht teilnehmen.

Dies muss so erfolgen, unabh $\dd{a}$ ngig davon ob dies die Regeln f $\dd{u}$ r Punktebeschr $\dd{a}$ nkungen bricht oder nicht.