

Segen des Beathacrann

Spielaufbau

Dieses Szenario ist für einen Spieltisch von 36x48 Zoll vorgesehen.

Das Spielfeld wird mittig in zwei 18x48? große Spielfeldhälften unterteilt. Auf die Mittellinie werden in gleichmäßigem Abstand drei neutrale Geländestücke platziert. In jedem Geländestück werden zwei Kreaturen aufgestellt.

Die Spieler stellen abwechselnd 6 angereicherte Geländestücke auf, wie nachfolgend beschrieben. Der Gewinner eines vergleichenden Geisttestes entscheidet, wer mit dem Aufstellen beginnt:

- Jeder Spieler stellt ein mit dem Element seines Gegners Element angereichertes Geländestück in die gegnerische Spielfeldhälfte.
- Jeder Spieler stellt ein mit dem Element seines Gegners angereichertes Geländestück in seine eigene Spielfeldhälfte.
- Jeder Spieler stellt ein mit seinem eigenen Element angereichertes Geländestück in die eigene Spielfeldhälfte.

Alle Geländestücke müssen 3 Zoll von den Spielfeldrändern und 6 Zoll von anderen Geländestücken entfernt platziert werden.

Aufstellung

Alle Figuren werden in der eigenen Spielfeldhälfte nicht mehr als 5? vom Spielfeldrand entfernt aufgestellt.

Der Spieler mit den meisten Profilkarten beginnt mit der Aufstellung. Sollten beide Spieler gleich viele Karten besitzen entscheidet eine vergleichende Geistprobe, wer mit der Aufstellung beginnt (der Gewinner wählt).

Siegbedingungen

Das Spiel endet sofort, wenn die letzte Kreatur erschlagen wurde. Für jede erschlagene Kreatur erhält der Spieler, der ihr den letzten Lebenspunktverlust zufügte, einen Siegespunkt. Der Spieler mit mehr Siegespunkten gewinnt das Spiel, bei Punktgleichstand ist es ein Unentschieden.

Sonderregeln

Die Kreaturen

Die Kreaturen gelten als Miniaturen der Größe 2. Sie besitzen ein Profil gemäß ihrer Truppkarten. In der ersten Runde dürfen sie weder angegriffen, noch bezaubert oder sonstwie beeinflusst werden. Der Einfachheit halber können sie auch erst zu Beginn der zweiten Runde aufgestellt werden. Sie agieren ab der zweiten Runde folgendermaßen:

Zu Beginn jeder Runde bewegt sich jede Kreatur die nicht im Nahkampf ist, einen Winkel gemäß ihres Gesundheitszustandes in eine zufällige Richtung. Befinden sich Spielerminiaturen in ihrer gewählten Bewegungsreichweite, so greift sie die nächststehende Figur an, statt sich in eine Zufallsrichtung zu bewegen. Kreaturen ignorieren Abstände für schwieriges Gelände. Treffen sie auf ein unpassierbares Hindernis oder einen Spielfeldrand, so prallen sie ab und bewegen sich in gerader Linie zurück.

Ist eine Kreatur zu Beginn der Runde bereits im Nahkampf, so greift sie einen zufälligen Gegner einmal mit einer zufälligen Kampfkarte an. Wird eine Kreatur angegriffen wählt sie immer eine zufällige Kampfkarte um sich zu verteidigen. Da Kreaturen keine AP besitzen, verteidigen sie sich bei jedem Angriff aufs Neue.

Da Kreaturen immer eine zufällige Kampfkarte ziehen, kann es passieren, dass sie bei einer Attacke die Karte Parade oder Inaktiv spielen. Da Kreaturen recht hirnlos sind, ist dies durchaus legitim. Sollte eine Kreatur während einer Angriffs eine Paradekarte spielen, so erhält sie allerdings keine zwei Bonuswinkel sondern nur einen.

