

**SCHLACHTBERICHT:**

**HOCHELFEN**

**GEGEN**

**SLAANESHKULT**



# AUFSTELLUNG



DIE STREITKRÄFTE TEILEN SICH LINKS UND RECHTS VON DEM TURM AUF UND VERSUCHEN AUF IHRE ART DIE FLANKEN ZU SICHERN. DRACHENPRINZEN UND SPEERTRÄGER STEHEN EINER MASSIVEN HEERSCHAAR VON SLAANESH-STREITWAGEN GEGENÜBER. AUF DER ANDEREN FLANKE FINDET SICH DER DRACHENMAGIER VIELEN LEICHTEN TRUPPEN SOWIE EINEN BESTIENMEISTER AUF MANTICOR GEGENÜBER. DAS ZENTRUM DER HOCHELFEN WIRD VON MEHREREN HELDEN AUF MONSTERN BESETZT AUF DEM HÜGEL HABEN DIE HOCHELFEN EINE BATTERIE AUS VIER REPETIRSPERSCHLEUDERN UND ZAHLREICHEN BOGENSCHÜTZEN POSITIONIERT. DAS ZENTRUM DES SLAANESHKULTES BESTEHT AUS HEXENKRIEGERINNEN, DÄMONETTEN UND EINEM FURCHTERREGENDEN HÜTER DER GEHEIMNISSE.

# HOCHELFEN - ZUG 1



HOCHELFEN BRINGEN SICH IN STELLUNG UND RÜCKEN AUF GRUND IHRER MASSIVEN BESCHUSSÜBERLEGENHEIT NUR WENIG VOR. EINZIG DIE PHÖNIXGARE MIT ANGESCHLOSSENEM ERZMAGIER BRINGT SICH ETWAS NÄHER AM FEIND IN STELLUNG.



DER DRACHENMAGIER ERSCHAFFT EINE VERHEERENDE FLAMMENSÄULE, DIE SICH AUF DIE REHEN SEINER FEINDE ZUBEWEGT. DER BESCHUSS DER SEEGAARDE, BOGENSCHÜTZEN UND SPEERSCHLEUDERN VERURSACHT GERINGE SCHÄDEN IN DEN REIHEN DES KULTES.

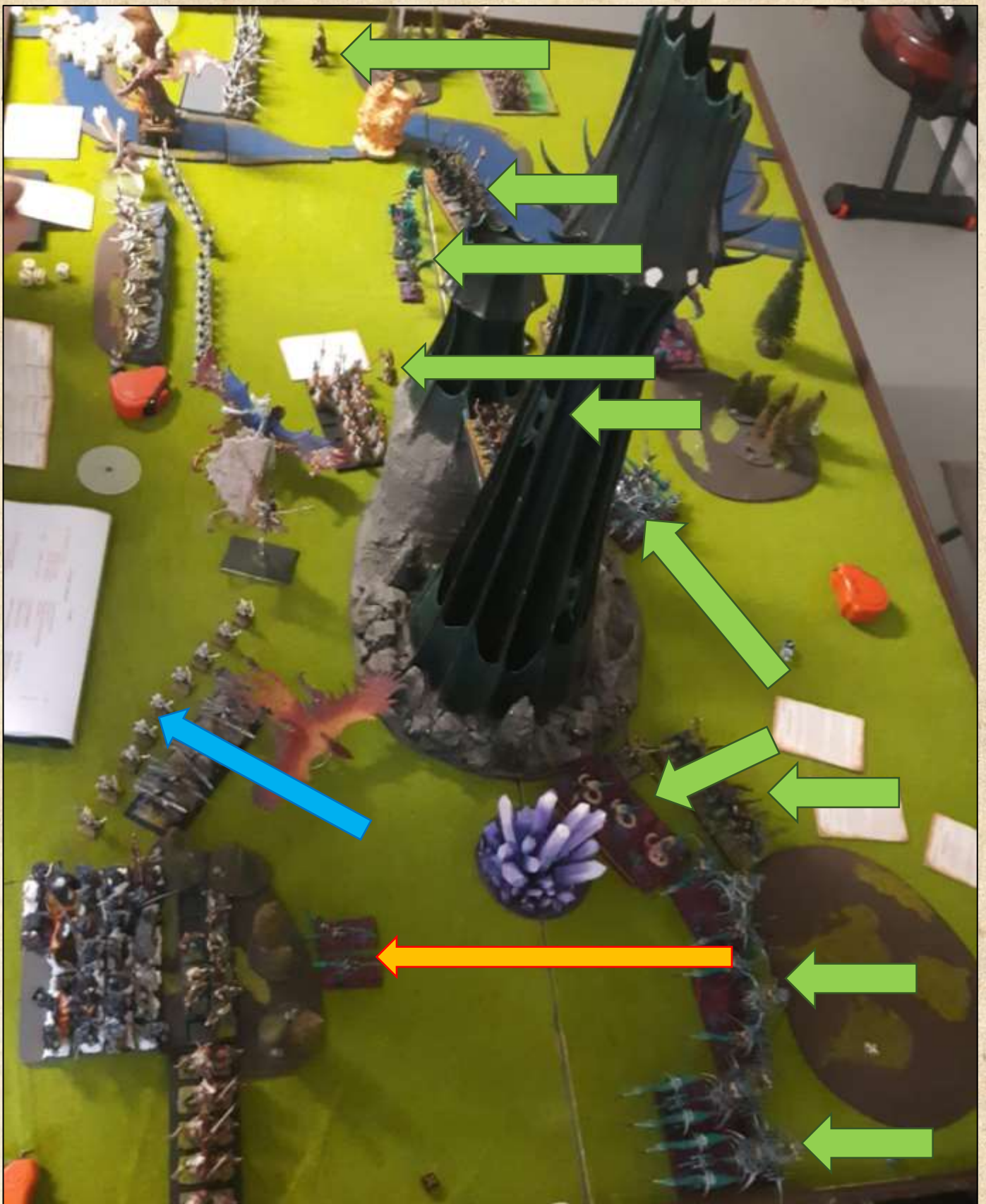


DIE PHÖNIXGARDE MIT ERZMAGIER BRING SICH IN STELLUNG, DAMIT DER ZAUBERER IN REICHWEITE KOMMT. DIE MAGIE FÄLLT JEDOCH NICHT SONDERLICH EFFEKTIV AUS. DIE PHÖNIXGARDE WIRD VON EINEM PRINZEN AUF FROSTHERZPHÖNIX UNTERSTÜTZT. DANEBEN BRING SICH NOCH EIN EDLER AUF SONNENDRACHE IN STELLUNG. DA ER „UNGESTÜM“ IST, WIRD ER JEDOCH VORERST NUR SO BEWEGT, DASS ER KEINE SICHTLINIE AUF FEINDE ZIEHEN KANN.



DER ERZMAGIER AUF FLAMMENPHÖNIX UNTERSTÜTZ DIE FLANKE GEGEN DIE SLAANESHSTREITWAGEN UND BLOCKIERT VIELE DER HÖLLENMASCHINEN MIT DER KRISTALLSÄULE. DIE SPEERTRÄGER CALEDORS BEREITEN SICH AUF DEN ANGRIFF DER SLAANESHSTREITWAGEN VOR.

# SLAANESHKULT - ZUG 1



DER KULT RÜCKT AGRESSIV VOR. DIE STREITWAGEN BRINGEN SICH IN ANGRIFFSPOSITION ZU DEN DRACHENPRINZEN, AUCH WENN DIE KRISTALLSÄULE VIELE BEWEGUNGEN BLOCKIERT. DAS ZENTRUM RÜCKT VOR, UM MÖGLICHSST SCHNELL IN DEN NAHKAMPF ZU GELANGEN DIE PHÖNIXGARDE WIRD DURCH HARPIEN UMGELENT. DIE JÄGERINNEN GREIFEN DIE SCHATTENKRIEGER AN. DIESE FLIEHEN UND VERSCHWINDEN UND DIE JÄGERINNEN STEHEN VOR DEN SPEERTRÄGERN AUF DEM PRÄSENTIERTELLER DER HOCHHELFEN.



**DER TURM WIRD VON EINEM REGIMENT ARMBRUSTSCHÜTZEN  
BESETZT.**



**DAS ZENTRUM DES KULTES WIRD VON EINEM HÜTER DER  
GEHEIMNISSE ANGEFÜHRT. EIN GROSSER TRUPP  
HEXENKRIEGERINNEN, ANGEFÜHRT VON EINER TODESHEXE IST  
BEREIT, SICH DER PHÖNIXGARDE ZU STELLEN. UNTERSTÜTZT WERDEN  
SIE VON ZWEI KLEINEN EINHEITEN DÄMONETTEN.**

# HOCHELFEN - ZUG 2



ERSTE NAHKÄMPFE UND GEGENANGRIFFE BEGINNEN. DRACHENPRINZEN GREIFEN DIE STREITWAGEN AN UND STELLEN SICH DEREN GEGENANGRIFF. DIE SPEERTRÄGER GREIFEN DIE JÄGERINNEN AN. DER EDLE AUF SONNENDRACHE GREIFT DIE ARMBRUSTSCHÜTZEN IM TURM AN.



DRACHENPRINZEN KRACHEN IN DIE STREITWAGEN. IHRE GUTE RÜSTUNG SCHÜTZT SIE VOLLSTÄNDIG VOR DEN AUFPRALLTREFFERN. IM GRENZUG MACHEN SIE MIT DEN DÄMONEN KURZEN PROZESS. AUCH WENN DIE FLANKE ANFANGS EHER ZU GUNSTER DES KULTES STAND, WIRD SIE NUN MEHR UND MEHR DURCH DRACHENPRINZEN UND KRISTALLSÄULE DOMINIERT.



DER EDLE AUF SONNENDRACHE WÜTET DURCH DIE ARMBRUSTSCHÜTZEN IM TURM. ER SCHAFFT ES JEDOCH NUR 3 DUNKELLEFEN AUSZUSCHALTEN, DIE TAPFER IHRE LINIEN HALTEN.



DRACHENPRINZEN STÜRMEN VOR UND STEHEN UNMITTELBAR VOR DEN ANDEREN STREITWAGEN.



DIE DÄMONETTEN SEHEN SICH MASSIVEM BESCHUSS DER HOCHFELDEN AUSGESETZT. ZUSÄTZLICH WÜTET DIE FLAMMENSÄULE DURCH DIE REIHEN DES KULTES.



DER DRACHENMAGIER GEHT DAS WAGNIS EIN UND VERSUCHT MIT DEM ZAUBER „ARKANE EILE“ HINTER DEN MANTICOR ZU GELANGEN. LEIDER GELINGT DER ZAUBER NICHT UND ER SIEHT SICH DEM BESTIENMEISTER GEGENÜBER.



# SLAANESHKULT - ZUG 2



DIE HEXENKRIEGERINNEN BRINGEN SICH IN STELLUNG VOR DER HOCHHELFEN ARTILLERIE. DER HÜTER DER GEHEIMNISSE BEDROHT DAS ZENTRUM DER HOCHHELFEN. ER WIRD VON EINIGEN WEITEREN DÄMONEN UNTERSTÜTZT.



DER BESTIENMEISTER AUF MANTICOR KRACHT IN DEN DRACHENMAGIER. ER SCHAFFT ES IHN SCHWER ZU VERWUNDEN UND IN DIE FLUCH ZU SCHLAGEN. DER BESTIENMEISTER STÜRMT IN DIE SEEGARDE VOR UND DER DRACHENMAGIER LECKT SEINE WUNDEN.



DÄMONETTEN UND STREITWAGEN DEZIMIEREN DIE PHÖNIXGARDE. DIESE HÄLT STAND UND DIE KONTRAHENTEN LÖSEN SICH VONEINANDER



DIE SLAANESHBESTIEN GREIFEN DIE DRACHENPRINZEN IN DER FLANKE AN. DIE FLANKE SCHEINT WIEDER VOM KULT DOMINIERT ZU WERDEN. GLÜCKLICHERWEISE WIRD NUR EIN DRACHENPRINZ ERSCHLAGEN UND SIE HALTEN STAND.



DIE ARMBRUSTSCHÜTZEN SCHLAGEN DEN EDLEN AUF SONNENDRACHE IN DIE FLUCHT, NACHDEM ER KEINEN DUNKELELFEN AUSGESCHALTET HAT. DIE DUNKELELFEN GEWINNEN DEN NAHKAMPF DURCH IHREN MUSIKER UND DER HELD VERPATZT SEINEN MORALTEST. ANSCHLIESSEND FLIEHT ER 16 ZOLL VOM SPIELFELD. EIN UNRÜHMliches ENDE FÜR DIESEN HELDEN.

# HOCHELFEN - ZUG 3





**DIE HEXXENKRIEGERINNEN SEHEN SICH EINEM HAGEL AN PFEILEN UND BOLZEN AUSGESETZT UND WERDEN BIS AUF DIE TODESHEXTE KOMPLETT AUSGELÖSCHT.**



**... VERNICHTEN SIE. DIE FLANKE WIRD NUN EINDEUTIG VON DEN HOCHFELFEN DOMINIERT UND IST FÜR DEN KULT NICHT MEHR ZU GEWINNEN.**



**EIN EPISCHER KAMPF ENTBRENNT IM ZENTRUM, ALS DER PRINZ AUF FROSTHERZPHÖNIX DEN HÜTER DER GEHEIMNISSE ANGREIFT.**



**DER DRACHENMAGIER FLIEGT IN DIE FLANKE DER SCHLÄCHTERNSCHWESTERN, UM SIE ZU RÖSTEN. ER ZAUBERT NOCHMALS ARCANE EILE UND.....**

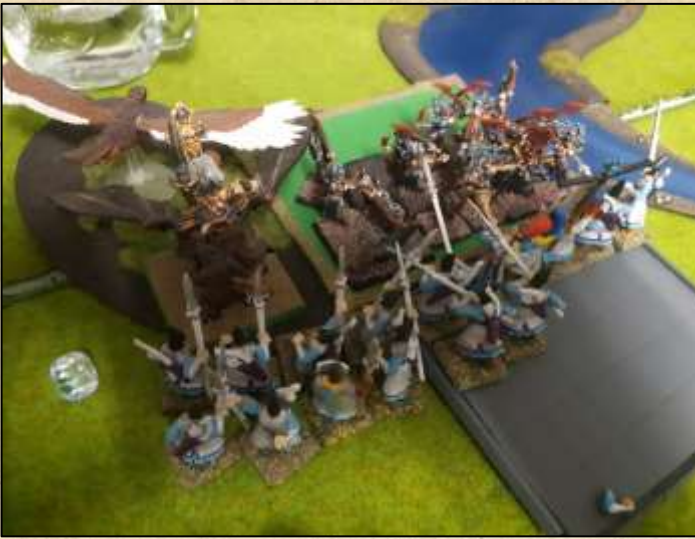


**DIE SPEERTRÄGER DER HOCHFELFEN GREIFEN DIE SLAANESHBESTIEN IM RÜCKEN AN UND ....**



**SPRENGT SICH MIT EINEM ZAUBERPATZER SELBST IN DIE LUFT...**

# SLAANESHKULT – ZUG 3



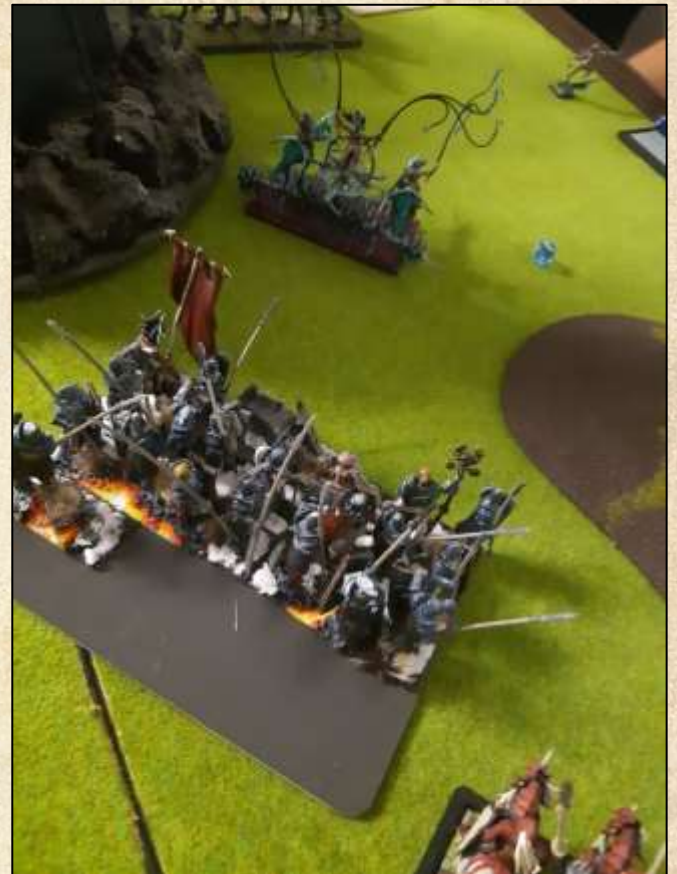
DER BESTIENMEISTER AUF MANTICOR WIRD VON DEN SCHLÄCHTERSCHWESTERN UNTERSTÜTZT UND METZELT DIE SEEGARDE GNADENLOS NIEDER.



DIE TODESHEXE GREIFT DIE BOGENSCHÜTZEN AN UND WIRD VON IHNEN IM NAHKAMPF AUSGESCHALTET.



DER EPISCHE ZWEIKAMPF IN DER MITTE GEHT WEITER, OHNE, DASS EINE SEITE NENNENSWERT ÜBERLEGEN IST.



DIE STREITWAGEN GREIFEN DIE SPEERTRÄGER AN, WERDEN JEDÖCH VON IHNEN VERNICHTET. DER VERBLIEBENE STREITWAGEN TRITT EINEN TAKTISCHEN RÜCKZUG AN.

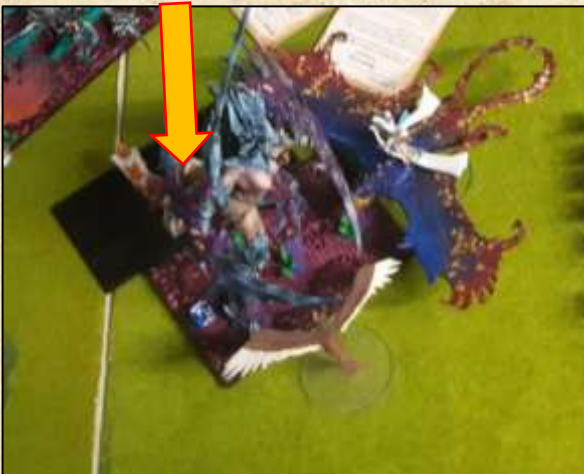


DER ERHABENE STREITWAGEN GREIFT DEN ERZMAGIER AUF PHÖNIX AN.

## ZUG 4 (LETZTER ZUG)



DRACHENPRINZEN GREIFEN DEN LETZTEN STREITWAGEN AN UND VERNICHTEN IHN. DIE SPEERTRÄGER STÜRZEN DEN TURM UND VERNICHTEN DIE ARMBRUSTSCHÜTZEN DARIN.



DER HÜTER DER GEHEIMNISSE ERSCHLÄGT DEN PRINZEN NACH EINEM EPISCHEN ZWEIKAMPF. AUCH DIE UNTERSTÜTZUNG DURCH DIE ÜBRIGE PHÖNIXGARDE KONNTE DIES NICHT MEHR VERHINDERN.



DIE ARTILLERIESTELLUNG DER HOCHHELFEN NIMMT DIE SCHLÄCHTERNSCHWESTERN UND BESCHUSS UND FÜCT IHNEN SCHWERE VERLUSTE ZU.



DER TOD DES PRINZEN.



DAS SCHLACHTFELD HAT SICH GELICHTET. DIE UNTERE FLANKE WIRD KLAR VON DEN HOCHHELFEN DOMINIERT. IM ZENTRUM HAT ES DEN MANTICOR IN DIE ARTILLERIESTELLUNGEN DER HOCHHELFEN GESCHAFFT UND DER HÜTER DER GEHEIMNISSE KÄMPFT GEGEN DIE PHÖNIXGARDE.

# ERGEBNIS



DIE SCHLACHT STAND BIS ZUM ENDE AUF DER KIPPE. ES KONNTE KEIN KLARER SIEGER ERMITTELT WERDEN, DAMIT EINIGTEN WIR UNS AUF EIN:

## UNENTSCIEDEN.

DER TURM, DAS MISSIONSZIEL, KONNTE VON KEINER SEITE BESETZT WERDEN