

Demon Gates

Armeen

Ein Spieler befehligt die Angreifer, der andere die Verteidiger.

Die Armee der Verteidiger besteht aus 7 zufällig gewählten Einheiten mit folgenden Vorlagen:

- mindestens ein Hero der die Armee befehligt
- mindestens ein Wizard
- keine Monster, keine Kriegsmaschine
- die Einheitsgröße ist auf max. 10 Modelle pro Einheit beschränkt.
- eine Einheit mit Fernkampfwaffen die am Lazarett aufgestellt werden muss.

Die Armee des Angreifers besteht aus zwei Wizard und ein Hero (Armeegeneral). Zudem werden 6 zufällig gewählte Einheiten auf ein externes Blatt geschrieben und zwar wie folgt:

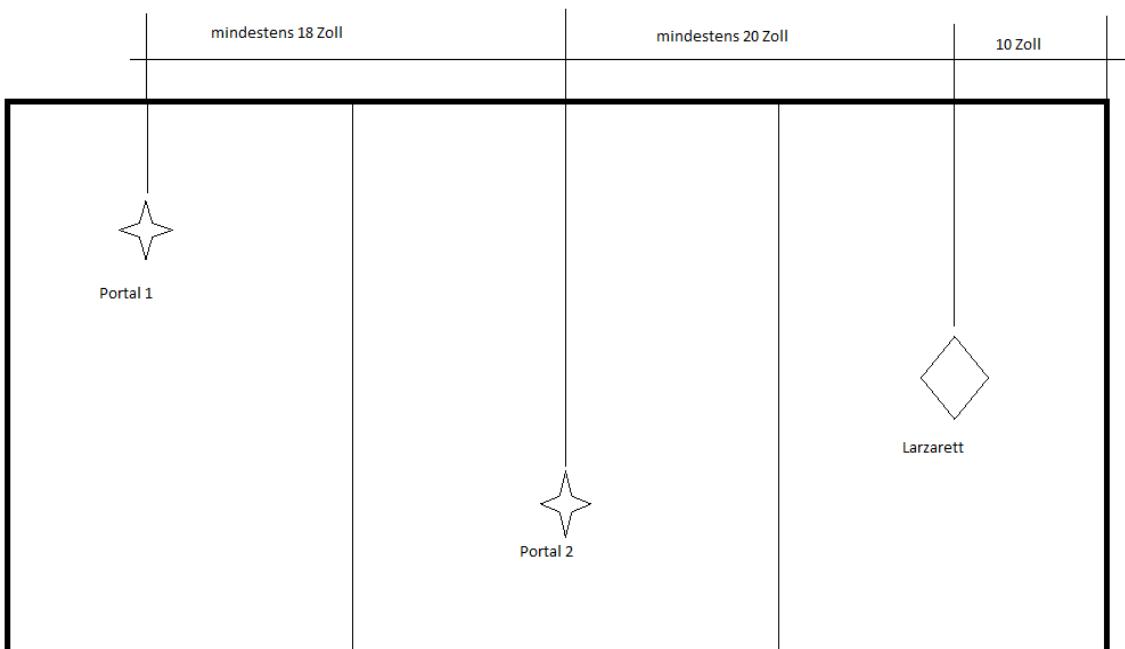
1. Einheit (z.B. Tomb Guard)
2. Einheit (z.B. Skelleton Horsmen)
3. Einheit (z.B. Ushabti)
4. ...
5. ...
6. ...

Bei den gewählten Einheiten darf es sich nicht um „spezielle“ Heros handeln z.B. High Queen Khalida. Wir gehen davon aus dass diese Heros einzigartig sind und nicht mehrfach auf einem Schlachtfeld sind.

Schlachtfeld

Eine genaue Größe des Schlachtfeldes gibt es nicht, nur sollte man sich an die Abstände in der Skizze halten. Auf dem Schlachtfeld müssen mindestens stehen:

- 2 Baleful Realmgates
- 1 Lazarett (ein beliebiges Gebäude eure Wahl)



Besonderheiten der Gebäude

Baleful Realmgate

- Jeder Runde erscheint eine zufällig mit einem D6 gewürfelten Wurf eine Einheit, siehe dafür externes Blatt (z.B. bei einem Wurf von einer 3, erscheint eine Einheit Ushabi)
- Die Einheitsgröße entspricht der Zahl die bei Descriptons steht. (Skeleton Archers wären es 10, bei Skeleton Chariots wären es 3 Modelle)
- bei „any numbers“ erscheinen immer 3 Modelle
- Die Einheit muss um das Gate im Umkreis von 3 Zoll aufgestellt werden und darf sich diese Runde nicht mehr bewegen
- Neue Einheiten erscheinen immer in der Bewegungsphase
- Einheiten können nicht erscheinen wenn sich eine gegnerische Einheit innerhalb um 3 Zoll um das Portal befinden.

Lazarett

- Das Lazarett heilt jede Runde D3 Lebenspunkte pro Einheit, die sich innerhalb von 5 Zoll um das Lazarett befindet. Würfel für jede Einheit neu.
- Die Einheit die am Lazarett startet erhält pro Runde D3+1 Lebenspunkt.
- Die Einheiten des Angreifers werden nicht geheilt.

Aufstellung

Der Angreifer stellt an jedes Portal ein Wizard. Der im Umkreis von 5 Zoll aufgestellt werden muss. Der Hero wird an eines der beiden Portale in Umkreis von 5 Zoll aufgestellt. Die Wizards dürfen sich nicht weiter als 5 Zoll vom Portal weg bewegen, sonst verfällt die Verbindung und es können keine neuen Einheiten kommen. Die Wizards dürfen in der Herophase normal zaubern und bannen.

Der Verteidiger stellt seine Einheit mit den Fernkampfwaffen am Lazarett im Umkreis von 3 Zoll auf. Diese Einheit stellt die Verwundeten dar, die sich im Lazarett befinden aber schon fit genug sind zu kämpfen.

Der Rest der Verteidiger Armee wird erst in der Bewegungsphase des Verteidigers am Spielfeldrand hinter dem Lazarett aufgestellt. Das aufstellen gilt als Bewegung.

Erster Zug

Der Angreifer hat den ersten Zug und kann pro Portal eine Einheit herbei rufen. (Würfeln mit dem D6). Danach geht es Runden basierend weiter.

Sieg

Der Angreifer muss versuchen das Lazarett einzunehmen und alle Verteidiger besiegen.

Der Verteidiger muss versuchen beide Portale unter seine Kontrolle zu bringen und beide Wizards an den Portalen zu vernichten um den unendlichen Nachschub aufzuhalten.