

KAMPF UM DIE ABGETRENNTEN SCHUPPEN

Es gibt nur wenige Orte, die bizarrer und beunruhigender sind als die Abgetrennten Schuppen im Herzen des Knarrwalds. Sie sind übersät mit Seraphon-Pylonen, celestischen Artefakten, die zu Fehlfunktionen neigen, und unberechenbaren Brutteichen, und bieten die Chance auf Ruhm und Tod gleichermaßen. Selbst der Boden hier ist trügerisch, denn Sümpfe zehren an den Kräften selbst des ausdauerndsten Kämpfers. Die Belohnungen sind groß und Gier reicht oft als Antrieb, um zahllose Kriegerscharen in die Abgetrennten Schuppen zu locken. Wirst du im Morast versinken und vergessen werden oder wirst du die Macht der Sterne selbst nutzen und zu Ruhm gelangen?

Willkommen in den Abgetrennten Schuppen, einem so gefährlichen und gewinnbringenden Ort, wie man ihn in den Reichen der Sterblichen nur finden kann. Auf den folgenden Seiten findest du alle Regeln, um Spiele in diesem gefährlichen, urtümlichen Sumpf zu spielen.

DIE ABGETRENNTEN SCHUPPEN BETRETEN

Wenn eine Geländekarte mit dem Runenzeichen **Abgetrennte Schuppen** (☉) im Spiel ist, muss die Schlachtfeldmatte **Sumpf der Abgetrennten Schuppen** verwendet werden. Der Sumpf der Abgetrennten Schuppen hat 2 Seiten, von

denen jede mehrere hervorgehobene **Sumpfbereiche** aufweist.

SUMPFBEREICHE

Die Sümpfe der Abgetrennten Schuppen sind widerliche Umgebungen, die an Ausdauer und Kraft jener zehren, die in ihnen kämpfen.

Auf einigen Warcry-Schlachtfeldmatten sind Tümpel aus brackigem Wasser abgedruckt. Diese werden als **Sumpfbereiche** bezeichnet.

Sumpfbereiche wirken sich im Spiel auf Kämpfer aus, die sich in ihnen befinden. Taktisches Denken und clevere Positionierung sind nötig,

um ihre Auswirkung auf deine Kämpfer zu minimieren und ihren Effekt auf feindliche Kämpfer zu maximieren.

EFFEKTE VON SUMPFBEREICHEN

Ziehe 1 vom Stärkewert von Nahkampfattacken von Kämpfern ab (bis zu einem Minimum von 1), die sich vollständig innerhalb eines Sumpfbereichs befinden.

Ziehe 1 vom Widerstandswert von Kämpfern ab (bis zu einem Minimum von 1), die sich vollständig innerhalb eines Sumpfbereichs befinden.



Die hervorgehobenen Bereiche der Schlachtfeldmatte sind Sumpfbereiche und stellen die gefährlichen, brackigen Gewässer der Abgetrennten Schuppen dar.

ABGETRENNTE-SCHUPPEN- GELÄNDEREGELN

Die Abgetrennten Schuppen zu betreten bedeutet, den beinahe gewissen Tod einzuladen. Ihre Knarreichen werden listig, stellen sich tot oder verbergen ihre räuberische Natur, um ahnungslose Opfer in ihr Verderben zu locken, während andere sich aufblähen, wenn ein wahrhaftes Festmahl von glücklosen Opfern in ihre mit scharfen Stacheln versehenen Mäuler geworfen wird

Diese Sektion enthält detaillierte Bilder aller Abgetrennte-Schuppen-Geländestücke und bezeichnet, welche Teile von ihnen welchen Geländearten entsprechen, wie sie auf den Seiten 72-73 des Grundbuchs

beschrieben sind. Wenn ihr außerdem eine Geländekarte mit dem Runenzeichen **Abgetrennte Schuppen** (☠) verwendet, gibt es Sonderregeln für die Alte Knarreiche, den Sternenfeuerpylon, die Statue des

Motzlpota und die Hängebrücken. Wenn ihr die alternativen Gelände-regeln verwendet, kannst du dich mit deinem Gegner einigen, ob ihr diese Sonderregeln einsetzen wollt.

TRUHEN

Einige Geländestücke sind zusätzlich zu anderen Geländetypen **Truhen**. Ein Kämpfer innerhalb von 1" um eine Truhe kann folgende Fähigkeit einsetzen:

[Pasch] Plündern: Wirf einen Würfel. Weise bei einem Wurf von 1-2 diesem Kämpfer W3 Schadenspunkte zu. Entferne bei einem Wurf von 3-4 3 Schadenspunkte, die diesem Kämpfer zugewiesen sind. Füge bei einem Wurf von 5-6 deinen aufgesparten Jokerwürfeln einen einzelnen Jokerwürfel hinzu.

STEINSTEGE

Steinstege sind **Plattformen**.



STEINRUINEN, GESTÜRZTE SÄULE UND GEFÄSSE DES QUETZL

Steinruinen, Gestürzte Säulen und Gefäße des Quetzl sind allesamt **Hindernisse**. Teile, die vertikal weniger als 1" hoch sind, sind niedriges **Gelände**. Die Gefäße des Quetzl sind **Truhen**.

Anmerkung: Der schnellste Weg für einen Kämpfer, ein Hindernis wie eine Ruine zu überwinden, ist, eine Seite zu erklettern und von oben herunterzuspringen.



KNARRGESTRÜPP

Knarrgestrüppe sind tödliches Gelände und Hindernisse.



Sternenfeuerpylon-Kontrolltafel

STERNENFEUERPYLONEN

Nicht einmal die Seraphon kennen das wahre Ausmaß der Funktionen, das diesen geheimnisvollen Relikten der Alten innewohnt. Jetzt, da sie beschädigt sind und Fehlfunktionen haben, sind sie eine tödliche Gefahr für jeden, der versucht, ihre esoterischen Glyphen zu entziffern.

Der Pylon ist wie seine Stützpfiler ein **Hindernis**. Die hölzernen Plattformen sind **Plattformen**. Teile, die vertikal weniger als 1" hoch sind, sind **niedriges Gelände**. Das Knarrgestrüpp ist **tödliches Gelände** und ein **Hindernis**.

SONDERREGELN

Brutteiche: Jeder Sumpfbereich (siehe Seite 1) innerhalb von 1" um ein oder mehrere Sternenfeuerpylon-Geländestücke ist ein **Brutteich**, zusätzlich zu den Regeln für Sumpfbereiche.

Ein Brutteich kann **ruhend** oder **energiegeladen** sein. Soweit nichts anderes angegeben ist, beginnt jeder Brutteich eine Schlacht **ruhend**.

Ein **ruhender** Brutteich hat keine zusätzlichen Regeln. Wenn ein Brutteich, der bereits ruhend war, ruhend wird (aufgrund einer Fähigkeit oder sonstigen Regel), passiert nichts.

Ein **energiegeladener** Brutteich ist **tödliches Gelände**.

Pylon aktivieren: Ein Kämpfer innerhalb von 1" um eine Sternenfeuer-Kontrolltafel kann ihn durch folgende Fähigkeiten aktivieren:

[Pasch] Eiliges Enträteln: Wirf einen Würfel. Bei einem Wurf von 1-3 wird jeder Brutteich innerhalb von 1" um den aktiv werdenden Sternenfeuerpylon **ruhend**. Bei einem Wurf von 4-6 wird jeder Brutteich innerhalb von 1" um den aktiv werdenden Sternenfeuerpylon **energiegeladen**. Wenn ein Brutteich, der bereits energiegeladen war, energiegeladen wird, weise diesem Kämpfer W6 Schadenspunkte zu.

[Dreierpasch] Vorsichtiges Enträteln: Wirf eine Anzahl an Würfeln, die dem Wert dieser Fähigkeit entspricht, dann wähle einen einzelnen von ihnen. Wenn der gewählte Würfel ein Wurf von 1-3 war, wird jeder Brutteich innerhalb von 1" um den aktiv werdenden Sternenfeuerpylon **ruhend**. Wenn der gewählte Würfel ein Wurf von 4-6 war, wird jeder Brutteich innerhalb von 1" um den aktiv werdenden Sternenfeuerpylon **energiegeladen**. Wenn ein Brutteich, der bereits energiegeladen war, energiegeladen wird, weise diesem Kämpfer W6 Schadenspunkte zu.

ALTE KNARREICHEN

Knarreichen, die sich an den Flüssigkeiten eines Brutteichs der Seraphon nähren, werden von räuberischer Schläue erfüllt – diese monströsen Bäume stellen sich jetzt tot, nur um dreschend zum Leben zu erwachen, um sich an ihren Opfern zu laben, bevor diese auch nur zwinkern können.

Der Stamm einer Alten Knarreiche ist **tödliches Gelände** und ein **Hindernis**, ebenso etwaige Stützpfiler. Die hölzernen Plattformen sind **Plattformen**. Das Gefäß des Quetzl auf dem Base der Alten Knarreiche ist eine **Truhe**. Die Äste sind **unersteigbar**.

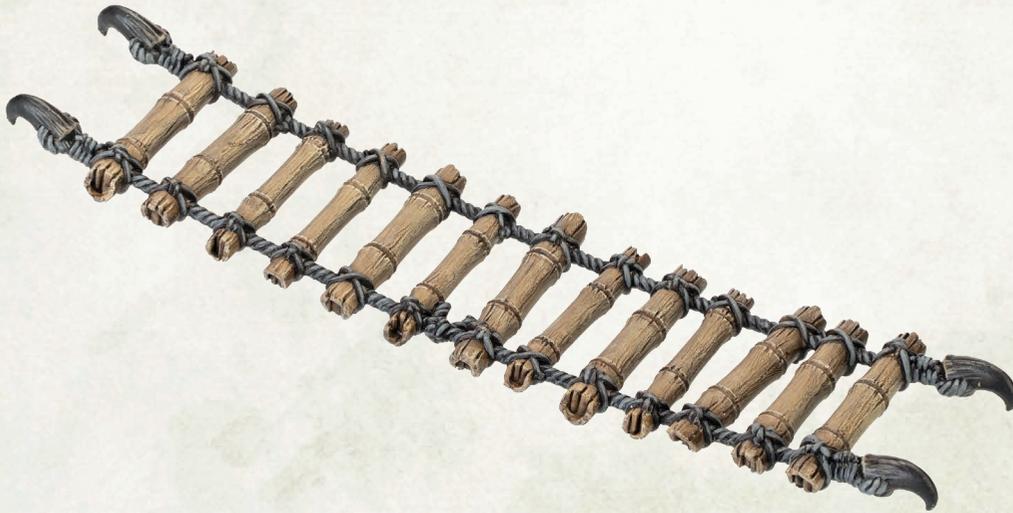
Zu Beginn eines Spiels ist jede Alte Knarreiche **schlummernd**. Wirf am Ende jeder Schlachtrunde einen Würfel für jede **schlummernde** Alte Knarreiche, um zu sehen, ob sie **erwacht** ist. Wenn der Wurf der Schlachtrunde entspricht oder niedriger ist, ist die Alte Knarreiche nicht länger **schlummernd** und ist **erwacht**; gehe folgende Abfolge durch:

1. Alle Kämpfer, deren Basemitte sich auf einer Plattform befindet, die Teil jenes Alte-Knarreiche-Geländestücks ist, stürzen nacheinander in einer Reihenfolge, die vom Spieler gewählt wird, der die Initiative hat. Wenn ein Kämpfer stürzt und es keinen vertikal tieferen Punkt gibt, an dem er platziert werden kann, wird er ausgeschaltet. Wirf ansonsten 3 Würfel statt 1 für den Aufprallschaden, wenn ein Kämpfer auf diese Weise stürzt.
2. Alle Kämpfer, deren Basemitte sich auf einer Hängebrücke befindet, die mit jener Alten Knarreiche verbunden ist, stürzen nacheinander in einer Reihenfolge, die vom Spieler gewählt wird, der die Initiative hat.

Wenn ein Kämpfer stürzt und es keinen vertikal tieferen Punkt gibt, an dem er platziert werden kann, wird er ausgeschaltet. Wirf ansonsten 3 Würfel statt 1 für den Aufprallschaden, wenn ein Kämpfer auf diese Weise stürzt. Sobald jeder Kämpfer auf einer solchen Hängebrücke gestürzt ist, wird die Hängebrücke vom Schlachtfeld entfernt.

3. Die Spieler würfeln gegeneinander. Der Gewinner platziert einen Marker innerhalb von 6" um jene Alte Knarreiche. Weise jedem Kämpfer innerhalb von 6" um jenen Marker W6 Schadenspunkte zu, dann entferne jenen Marker vom Schlachtfeld.





HÄNGEBRÜCKEN

Hängebrücken sind **Plattformen**.

SONDERREGELN

Ziele, Schätze und Marker: Missionsmarker, Schatzmarker und alle anderen Marker können nicht auf Hängebrücken platziert werden.

Die Seile zerschneiden: Ein Kämpfer, der sich innerhalb von 1" um eine Hängebrücke, aber nicht darauf befindet, kann als Aktion versuchen, sie zu zerstören. Wenn er dies tut, wirf 3 Würfel und addiere 1 zum Ergebnis jedes Wurfes, wenn der Kämpfer ein Monster ist oder mindestens eine Nahkampfwaffe mit einem Stärkewert von 5 oder höher hat. Wenn 1 Wurf ein Ergebnis von 6+ hat, wird die Hängebrücke **beschädigt**. Wenn 2 oder mehr Würfe ein Ergebnis von 6+ haben, wird die Hängebrücke **zerstört**.

Das erste Mal, wenn eine Hängebrücke beschädigt wird, ist sie **geschwächt**. Dies hat keinen direkten Effekt, aber von diesem Zeitpunkt an sollten die Spieler vorsichtig sein, wenn sie ihre Kämpfer darüber schicken. Beim zweiten Mal, wenn eine Hängebrücke beschädigt wird, wird sie **zerstört**.

Wenn eine Hängebrücke **zerstört** wird, stürzt jeder Kämpfer, dessen Basemitte sich auf der Hängebrücke befindet, einer nach dem anderen in einer Reihenfolge nach Wahl des Spielers, der gerade am Zug ist. Wenn ein Kämpfer stürzt und es keinen vertikal tieferen Punkt gibt, an dem er platziert werden kann, wird er ausgeschaltet. Wirf ansonsten 3 Würfel statt 1 für den Aufprallschaden, wenn ein Kämpfer auf diese Weise stürzt. Sobald jeder Kämpfer auf der Hängebrücke gestürzt ist, wird die Hängebrücke entfernt.

ALTERNATIVE GELÄNDEREGELN

Wenn ihr Geländekarten verwendet, werden alle Hängebrücken so positioniert, dass Kämpfer auf ihnen stehen können, ohne herunterzustürzen. Wenn ihr die alternativen Geländeregeln aus dem Grundbuch verwendet, kann es auf dem Schlachtfeld Hängebrücken geben, die in einem zu steilen Winkel verlaufen, als dass ein Kämpfer auf ihnen platziert werden könnte. Wir empfehlen in diesen Fällen, dass sich die Spieler einigen, die Regeln für Leitern (Grundbuch, Seite 73) für jene Hängebrücke statt der Plattform-Regeln zu verwenden.

STATUE DES MOTZLPOTA

Dieses Abbild, das angeblich den Blick des Slann-Sternmeisters Motzlpota hat, knistert vor unberechenbarer Energie. Obgleich ihr wahrer Zweck unbekannt ist, haben einige kühne Krieger die Kraft dieser wankenden Statue genutzt.

Die Statue und die Säule sind **Hindernisse**, ebenso alle Stützpfeiler. Die hölzernen Plattformen und die Steinplattform sind **Plattformen**. Teile, die vertikal weniger als 1" hoch sind, sind **niedriges Gelände**.

MOTZLPOTAS BLICK

Ein Kämpfer innerhalb von 1" um die Statue kann versuchen, die celestische Energie, die um die Statue peitscht, zu nutzen, indem er folgende Fähigkeit einsetzt:

[Pasch] Mit Energie erfüllen: Wirf einen Würfel. Addiere 1 zum Ergebnis, wenn dieser Kämpfer das Runenzeichen **Priester** (☸) und/oder das Runenzeichen **Mystiker** (☉) hat. Wähle bei 5+ einen deiner **[Pasche]**, **[Dreierpasche]** oder **[Viererpasche]** und eine Zahl zwischen 1 und 6. Ändere den Wert jener Fähigkeit auf die gewählte Zahl.

