

Allgemeine Infos (Kriegsmaschinen)

Kriegsmaschinen werden, sofern nicht anders beschrieben, von allen genutzt und stellen somit eigentlich keine eigene Armeeliste dar, sondern sind Ausrüstungsgegenstände.

Die Informationen zu Kriegsmaschinen sind bis zum Erscheinen von Cerulean Mist spärlich und beschränken sich im Moment nur auf die Daten zu den Sturmwänden.

Sturmwände (Kriegsmaschinen)

Noch nichts zu bekannt.

Sturmwand

SCH	BW	R	VER	G	PKT
3	*	0/+2	16	3	20

* Bewegungswert:

- Die Sturmwände können sich nicht aus eigenem Antrieb heraus bewegen, sie benötigen jemanden dazu. Es erfordert einen kombinierten Grössenwert von 4, eine Sturmwand 1 Inch weit in einer Handlung zu bewegen. Ein kombinierter Wert von 6 kann die Wand 2 Inch pro Handlung und ein Wert von 8 kann diese 3 Inch pro Handlung weit bewegen. Sturmwände können nicht weiter als die maximale Bewegungsreichweite der sie schiebende Einheit bewegt werden.
- Berittene Einheiten können keine Sturmwände bewegen bzw. ein Teil der schiebende Einheit sein.
- Können nicht rennen.

Sonderregeln:

- Empfindlich gegen Feuer. Schaden von Feuerangriffen wird um 2 erhöht.
- Immun gegen von Handfernwaffen abgefeuerte Geschossen, sofern sie nicht feuerbasiert sind.
- Sturmwände blockieren die Sichtlinie auf die hinter ihr liegende Einheiten (Grösse 3 oder kleiner). Dieses gilt nur für den Frontbereich der Sturmwand.
- Sturmwände stellen für Einheiten mit der Grösse 4, die sich hinter der Sturmwand befinden, eine schwerer Deckung dar. Dieses gilt nur für den Frontbereich der Sturmwand.
- Sturmwände stellen für Einheiten mit der Grösse 5, die sich hinter der Sturmwand befinden, eine leichte Deckung dar. Dieses gilt nur für den Frontbereich der Sturmwand.
- Sturmwände können pro Handlung um bis zu 45 Grad gedreht werden.
- Sturmwände können Modifikationen erhalten.

Klassifizierung:

Kriegsmaschine (generell)

Erlaubt für: Schwarzblüter, Lakaien, Zwerge, Elfen, Erstgeborenen, Söhne des Kronos

Einschränkung: Stygianer und Sumpfgoblins nutzen keine Sturmwände (ausser als Rampen natürlich).

Modifikationen: (in Klammern die Zusatzkosten)

- Alle: *Schildverstärkung* - Addiere +2 zum Rüstungswert. (+4 Punkte)
- Schwarzblüter: *Alchemistische Balsamierung* - Keine Empfindlichkeit mehr gegen Feuer. (+5 Punkte)
- Lakaien: *Gequälte Gefangene* - Addiere +1 Schadenswert. (+10 Punkte)
- Zwerge: *Eiserne Platten* - Addiere +4 zum Rüstungswert. (+8 Punkte)
- Erstgeborenen: *Spitzen* - Figuren die die Spitzen-Sturmwand frontal angreifen, erhalten einen Abzug von +4 auf ihren Nahkampfwert. Figuren, die unter einer solcher fallenden Sturmwand liegen, müssen eine Rüstungsprobe gegen einen Angriff mit Schaden 7 bestehen um Schaden zu vermeiden. (+6 Punkte)
- Söhne des Kronos: *Gutes Bauholz* - Bei Aufwendung einer Handlung kann eine Sturmwand umgeworfen und positioniert werden, um somit Strecken zu überbrücken, die nicht länger als die Sturmwand selbst sind. Sie fungiert in dem Moment wie eine Brücke. (+2 Punkte).
- Elfen vom Haus der Sonne: *Immun gegen feuerbasierte Angriffe*. (+5 Punkte) - Elfen vom Haus des Kristall-Lotus (Silber): *Die ausstrahlende Kälte gibt allen feindlichen Figuren im 1 Inch Frontbereich der Sturmwand +2 auf ihren Verteidigungswert*. (+4 Punkte)
- Elfen vom Haus des Kristall-Lotus (Blau): *Addiere +1 bei Moralproben auf den Führungswert der Figuren, die sich hinter der Sturmwand befinden*. (+2 Punkte)
- Elfen vom Haus der Schwarzen Schlange: *Waffen, die nicht die Fähigkeit "Zermalmend" haben, machen nur den halben Schaden (abgerundet)*. (+6 Punkte)
- Elfen vom Haus Jade: *Die Sturmwand hat statt einen +2 einen Verteidigungswert von 0*. (+4 Punkte)