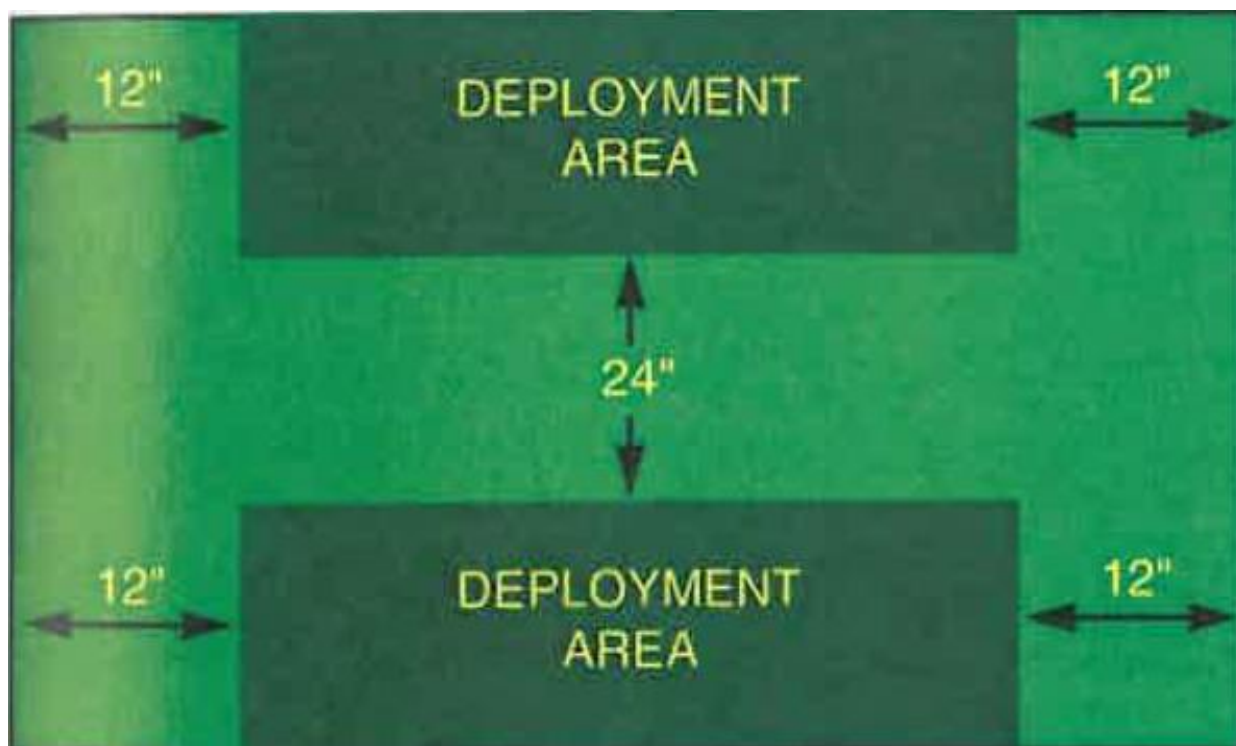


2. Atak z zaskoczenia

Zazwyczaj lepiej mieć przewagę liczebną – jasna sprawa. Jednakże mniej liczne armie mają zazwyczaj przewagę manewrowości i mobilności, pozwalającą szybciej i bardziej zdecydowanie wykonywać rozkazy. Takie przejście inicjatywy może zadecydować o zwycięstwie w wyścigu po Stary Młot.



Kto wybiera stronę:

O wyborze swojej strony pola bitwy decyduje gracz, który wyrzuci więcej na 2k6.

Zasady wystawienia:

Obydwaj gracze naprzemiennie wystawiają swoje oddziały, rozpoczynając od gracza, który uzyska wyższy wynik na 2k6. Wszystkie maszyny grupowane są jako jedno wystawienie. Wszyscy bohaterowie także.

Jeżeli któryś z graczy wystawi już wszystkie swoje oddziały, a jego przeciwnikowi jeszcze jakieś pozostaną, to znaczy, że przejął inicjatywę i złapał przeciwnika niegotowego do walki, ze spodniami opuszczonymi do kolan... Od tej pory za każdym razem, kiedy przychodzi jego kolejka na wystawienie jednostki, może wskazać jeden ze swoich oddziałów na polu bitwy i poruszyć go na odległość nie większą niż 4 cale. Można w ten sposób poruszyć kilka razy tę samą jednostkę. Nie można zbliżyć się w ten sposób na odległość mniejszą niż 6 cali do jednostki wroga.

Zasady specjalnie

Jednostki posiadające specjalnie zasady wystawienia, takie jak zwiad, **mogą** z nich skorzystać w tym scenariuszu.

Kto zaczyna

O tym kto zaczyna decyduje ten z graczy, który pierwszy rozstawił wszystkie swoje wojska na polu walki. Decyzja zostaje podjęta po zakończeniu wystawienia przez obydwie strony i po wybraniu/wylosowaniu czarów.

Ile trwa bitwa

6 tur.

Kto wygrywa

Zwycięzcę określa się na podstawie punktów zwycięstwa wg zasad z podręcznika.

Nagroda

Zwycięska armia znalazła na polu bitwy jeden z osławionych Bębenków Rozkoszy, potężnych przedmiotów pobłogosławionych przez Slaneesha, który przypomina wszystkim, że Slaneesh Cię Kocha!

Poza tym w przedmiot ten można wyposażać dowolnego szeregowego z oddziału, który może mieć muzyka lub wymienić na niego zwyczajną trąbkę – działa on wtedy jak normalny muzyk, poza tym pozwala wyzwolić oddziałowi niesamowitą energię miłości i pożądania i poruszyć się po zakończeniu wystawienia, ale przed decyzją o tym kto zaczyna, o 4 cale lub mniej.

Na potrzeby Ring of Corin itp. przedmiot wyceniam na 50 punktów.