

# TRAININGSPROGRAMM ORDNUNG

Bereite das Schlachtfeld nach dem „klassischen Gefecht“ (Regelbuch S.14) vor und ließ "die 4 Phasen" (Regelbuch S.19) bevor du das Trainingsprogramm startest.

Platziere nun dein Kapitol, Truppen (2x Donnerhufe, 2x Schildwache, 1x Adleraugen) und Titan nach folgendem Beispiel in der Aufmarschzone. Ebenso die Einheiten der gegnerischen Chaosfraktion (1xAußenposten, 2x Gohrs, 1x Mortas).



Vasario gibt Dir weitere Anweisungen.

## Phase 1 Nebulus-Phase

„Dieser verdorbene Abschaum wagt sich tatsächlich Richtung Kapitol. Commander, zieht eine Nebuluskarte und lässt uns hoffen dass uns der große Nebulus für diese Runde verschont.“

„Stille. Hervorragend. Unser Schlachtfeld bleibt unverändert und wir können uns direkt auf unseren Strategie konzentrieren.

Wir begeben uns in Phase 2“.



## Phase 2 Versorgungs-Phase

### ERNTEN

In unserem Xil-Speicher lagern 15 Kristalle. Wir haben noch keine Xilquellen erobert, somit erntest du aktuell 2 Kristalle durch das Kapitel. Im Speicher lagern nun 17, welche wir direkt in unsere Frontlinie investieren.



### VERBRAUCHEN

*„Wir werden die Brut im Keim ersticken und setzen auf unsere schwere Kavallerie.“*

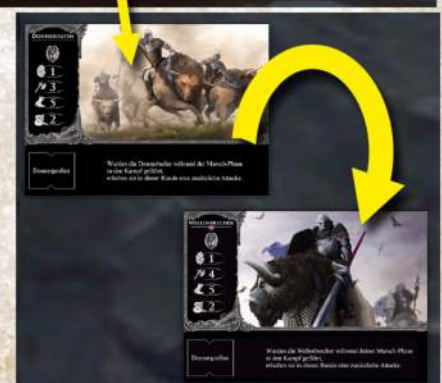
Wähle im Kapitel „Expansion“ und errichte eine Rüstkammer direkt an dessen Mauern. Dein Speicher fällt auf 11.

Die Rüstkammer ist direkt verfügbar. Investiere weitere 10 Kristalle für die Aufwertung der „Donnerhufe“ zu „Wellenbrechern“.

Dein Speicher fällt auf 1.

Wende die Donnerhufe Karte und all ihre Spielsteine auf dem Schlachtfeld.

*„Eine kostspielige Eröffnung Commander. Wir gehen nun in Phase 3 über.“*



## Phase 3 Marsch-Phase

„Dieser Durchbruch darf sich nicht ausbreiten.  
Setzt eure Truppen in  
Bewegung, metzelt sie nieder und  
erobert unsere Quellen.“

Bringe den ersten Trupp Wellenbrecher direkt  
an die Xilquelle.  
Lege einen Ordnungsmarker auf die Quelle (erobert)  
und einen Bewegungsmarker auf die Wellenbrecher.  
Somit siehst du jederzeit welche  
Einheiten schon bewegt wurden.

„Nun ist der Feind am Zug.“



Bewege alle Einheiten wie folgt  
von 1 beginnend bis 8, um die Marsch-Phase zu simulieren:



- 1 - Die Gohrs ziehen mit ihrer maximalen Bewegung Richtung Westen.
  - 2 - Schildwachen marschieren mit maximaler Bewegung nach Norden und erobern ebenfalls eine Xilquelle.
  - 3 - Der 2te Trupp Gohrs wird Richtung Schildwachen in den Kampf geführt und erhält seinen Aktionsmarker.
  - 4 - Die Wellenbrecher werden gegen die Gohrs in den Kampf geführt und erhalten ebenso ihren Aktions-Marker.
  - 5 - Mortas walzen in die Schildwachen.
- Das Chaos kann keine weiteren Einheiten bewegen.**
- 6 - Aggeris zieht 2 Felder nach Norden.
  - 7 - Schildwachen 1 Feld nach Norden um die Adleraugen zu sichern.
  - 8 - Die Adleraugen passen und bewegen sich diese Runde nicht.

Alle Einheiten wurden bewegt oder haben gepasst. Wir gehen in Phase 4 über.

## Phase 4 Front-Phase



„Zwei Nahkampfblöcke haben sich gebildet.  
Doch lasst vorher die Adleraugen ihre  
Ziele ins Visier nehmen.“



### Beschuss

Einheiten mit der Fähigkeit „Beschuss“ führen ihre Attacken vor dem Nahkampf aus.

Die Adleraugen wählen die Mortas als Ziel und treffen mit einer gewürfelten 2.

Lege einen Wunden-Marker auf die Mortas. Somit besitzt dieser Trupp noch 1 Lebenspunkt.



### Nahkampf

#### Block 1

Durch ihr höheres Geschick, führen die Wellenbrecher ihre Attacke mit Stärke 4 zuerst aus. Gewürfelt wurde eine 6 und richtet somit keinen Schaden an.

Durch die aktivierte Fähigkeit in der Marsch-Phase ist eine weitere Attacke erlaubt und trifft mit einer gewürfelten 2. Die Gohrs sind somit vernichtet.

#### Block 2

Die Schildwachen besitzen in diesem Block das höchste Geschick, wählen für ihre Attacke die angeschlagenen Mortas und treffen auf die 1. Die Mortas sind somit vernichtet.

Jetzt dürfen die Gohrs mit Stärke 4 (erhöht durch Fähigkeit) auf die Schildwachen erwidern und vernichten diese mit einer gewürfelten 4.

