

Übersetzung der englischen Regeln der 6.Edition.
Übersetzer: neradox (User im TableTopWelt.de Forum)
Quelle: <http://www.tabletopwelt.de>
Stand: 12.03.2011

Angkor, Vater aller Mammuts

"Er, der die Welt auf seinem Rücken trägt"

B KG BF S W LP I A MW
6 3 1 10 7 12 2 Spezial 5

Rüstung: Die Platten an der Seite des Mammuts gewähren ihm einen 6+ Rüstungswurf.

Immun gegen Psychologie: Nichts erschreckt ein wütendes Mammut! Sie sind immun gegen Psychologie

Großes Ziel: Mammuts sind... nun, groß wie ein Mammut! Es ist ein Großes Ziel

Entsetzen: Das Mammut ist massiv, die Erde bebt unter jedem Schrittt, es brüllt während es alles vor sich zerstört. Ein Mammut verursacht Entsetzen unter seinen Feinden. Siehe Warhammer Psychologie-Regeln für Details. Ein Mammut hat eine Einheitenstärke von 12 für Angst-Tests.

Bewegung: Mammuts sind so riesig und schwer, dass sie einfach über Hindernisse wie Mauern oder Zäune hinwegsteigen oder sie zerstören. Behandle alle Hindernisse, die kleiner sind als die Knie des Mammuts als offenes Gelände. Das Mammut ist ein schwerfälliges Tier und kann deswegen nicht marschieren. Es kann aber Angriffe wie normal ansagen.

Mammut-Spezial-Attacken: Mammuts kämpfen nicht wie andere Kreaturen, auch wenn sie ihre Ziele normal wählen. Sie hören nicht auf Befehle und haben keinen Schlachtplan außer alles vor ihnen zu vernichten. Der Mammut-Spieler kann eine der folgenden Optionen auswählen, jedesmal, wenn das Mammut am Zug ist, anzugreifen:

Trampeln, Stampfen, Durchbohren: Das Mammut rennt einfach in die gegnerische Einheit, sie unter seinen Füßen erdrückend, sie mit seinem Körper und seinen Hauern erschlagend und im Allgemeinen sein enormes Gewicht zum Einsatz bringend. Dies hat einen verheerenden Effekt auf dicht gestaffelte Truppen, aber Plänkler können dem Trampeln leichter ausweichen. Eine Einheit, die vom Mammut angegriffen wird, erhält 1W6+die Anzahl der Glieder (max. 3) Stärke 10 Treffer. Schaden und Schutzwürfe kommen normal zum Tragen.

Zustoßen: Das Mammut stürmt mit dem Kopf voran, sein Gewicht in das Ziel rammend, Gebäude, Mauern und Türme plättend. Diese Attacke kann nur gegen stationäre Ziele wie Gebäude, Mauern, Burgtore etc. verwendet werden. Eine Hintern-Attacke kann nicht gegen Einheiten oder Charaktere verwendet werden, diese sind zu klein.

Das Mammut verursacht einen automatischen Treffer der Stärke 10 gegen das Ziel. Wenn dies gegen eine Burg ist, wirf wW6+10 auf der entsprechenden Schadenstabelle.

Greifen und...

Das Mammut benutzt seinen beweglichen Rüssel um ein hilfloses Opfer entweder in Basekontakt oder ein Modell in Basekontakt berührend (der Rüssel hat eine lange Reichweite) zu greifen. Das Ziel kann eine einzelne Attacke ausführen, um den Rüssel abzuwehren. Wenn er trifft und verwundet, schlägt die Attacke fehl. Andernfalls Nimmt das Mammut das Modell und du wirfst einen W6 um zu sehen, was als nächstes passiert:

1-2 Zurück in den Kampf werfen: Das Opfer wird wie ein Projektil in seine eigene Einheit zurückgeworfen. Dies verursacht W3 Verwundungen am Opfer ohne Schutzwürfe zu erlauben, und W6 Stärke 4- Treffer an der Einheit (Schutzwürfe normal). Wenn das geworfene Modell überlebt, wird es wieder in der Einheit positioniert.

3-4 Schleudern: Das Opfer wird in eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um das Mammut geschleudert, bestimme zufällig, welche. Dies verursacht W3 Verwundungen am Opfer ohne Schutzwürfe zu erlauben, und W6 Stärke 4- Treffer an der Einheit (Schutzwürfe normal). Wenn keine Einheiten in Reichweite sind, behandle dies als ein Zurück in den Kampf werfen Ergebnis. Wenn das geworfene Modell überlebt, wird es wieder in der Einheit positioniert.

5 Fressen: Das Mammut schwingt das Opfer in sein klaffendes Maul und verschlingt es. Das Modell wird aus dem Spiel entfernt. Wenn das Ziel ein Großes Ziel ist, dann passt es nicht in das Maul des Mammut. Wirf den W6 erneut um eine andere Attacke zu bestimmen.

6 Zerquetschen: Der starke Rüssel des Mammut erdrückt sein Opfer bis es platzt! Das Modell wird als Verlust aus dem Spiel entfernt. Jede Kreatur oder Charakter mit einer Grundstärke von 6 oder mehr ist zu stark um zerquetscht zu werden. Wirf den W6 erneut um eine andere Attacke zu bestimmen.

Brüllen: Das Mammut brüllt und grölt den Feind an. Ohrenbetäubend laut wird keine der am Kampf beteiligten Einheiten inklusive des Mammut kämpfen, wenn sie dies nicht schon getan haben. Die Seite des Mammut gewinnt den Kampf automatisch, und der Gegner muss einen Aufriebstest mit einer Modifikation von -1 absolvieren.

Sänfte:

Die Sänfte auf dem Rücken des Mammut muss eine einzelne Einheit aus bis zu 20 Chaosbarbaren erhalten. Diese Einheit kann eine Kommandoeinheit beinhalten. Die Einheit muss mit Fanghaken und Ketten ausgestattet werden, die sie hinunter auf ihre Feinde schwingen. Diese Waffen zählen als Wurfäxte und kosten +1P pro Modell. Bis zu 10 Barbaren können ihre Waffen im Nahkampf verwenden. Solange sie sich in der Sänfte aufhalten, zählen die Barbaren als Plänkler. Wenn das Mammut getötet wird, verbringen die Barbaren ihren nächsten Zug damit, sich neuzuformieren.

Außer den Barbaren kann die Sänfte auch einen Chaosgeneral oder Erhabenen Helden tragen, für die Kosten im entsprechenden Armeebuch. Ein Chaoszauberer kann Zauber vom Rücken des Mammut zaubern. Ein Held auf dem Rücken kann die Armeestandarte tragen.

Jedes Charaktermodell oder die Barbaren können vom Mammut absteigen, um normal zu Fuß zu kämpfen. Das Mammut bleibt in diesem Fall für den Rest des Zuges stehen, und die Absteigenden (entlang der Seile und Leitern) können außer dem Absteigen in diesem Zug nichts anderes tun (auch keine Zaubersprüche zaubern). Sie formieren sich als eine

einzelne Einheit zu Füßen des Mammut, wie eine Neuformierung. Sobald sie abgestiegen sind, können sie nicht wieder aufsteigen, das würde zu lange dauern.

Ein Charaktermodell kann absteigen um an einer Herausforderung teilzunehmen, und besteigt danach automatisch wieder die Sänfte, wenn es überlebt.

Die Sänfte kann separat vom Mammut von Beschuss ins Ziel genommen werden und zählt für die Passagiere als harte Deckung. Angriffe gegen das Mammut und seine Reiter werden gegen das Mammut ausgeführt, nicht gegen die Reiter, welche zu hoch sind. Attacken von fliegenden Gegnern können gegen das Mammut oder die Reiter ausgeführt werden.

Truppen die ein Mammut reiten sind Immun gegen Psychologie und müssen keine Paniktests absolvieren, sie können nirgendwo hinrennen! Sie werden aus dem Kampf mitgetragen, wenn das Mammut einen Aufriebstest nicht besteht.

Das Mammut ist so riesig, dass die Truppen auf dem Rücken es als Belagerungsturm verwenden können, und können die Sänfte verlassen, um Burgmauern und -türme zu besteigen.

Amoklauf: Sobald das Mammut schwer verwundet ist, ist es wahrscheinlich dass es unkontrollierbar wild wird und beginnt, außer Kontrolle zu geraten. Zu Beginn des Zuges des Chaosspielers wirf einen W6. Wenn das Ergebnis höher als die verbleibende Anzahl Lebenspunkte des Mammut ist, bricht das Mammut aus und beginnt, herumzutoben. Sobald es damit anfängt, behält es diesen Status bis zum Ende des Spiels. Merke: Würfle nicht, bis das Mammut 5 oder weniger Lebenspunkte hat.

In diesem Modus bewegt sich das Mammut mit 2W6" in eine zufällige Richtung, bestimmt durch den Abweichungswürfel. Das Mammut zählt hierbei als angreifend und trampelt über alle Einheiten (Freund und Feind), durch die es sich bewegt. Wenn das Mammut in eine Mauer oder ein Gebäude läuft, erleidet dies eine Zustoßen-Attacke.

Punkte: 600+ die Kosten der Einheit oder Charakter die es trägt. Das Mammut zählt als zwei seltene Auswahlen. Die Einheit Barbaren und Charaktere müssen separat gekauft werden.