

Battlereport

Orks vs Drukhari

Kaum hat der junge Warboss Gnark Knochenspalta eine komplette imperiale Stadt mit seiner Horde verwüstet und eine Festung errichtet, kommen sadistische Darkeldar, um sich an den Qualen der Vertrieben und Verwundeten zu laben.

Der Warboss sammelt seine Truppen und tritt dem unbekanntem Feind mit einer ordentlichen Portion Arroganz gegenüber. Die Beute, die in der Stadt schlummert darf nicht in feindliche Hände fallen.

Doch mit der Geschwindigkeit und Hinterhältigkeit der dunklen ELfen hat er nicht gerechnet. Schon nach kurzer Zeit beschleicht ihn die tödliche Vermutung, das er diesen Feind unterschätzt hat ...

Szenario

Matched Play: 800 Punkte

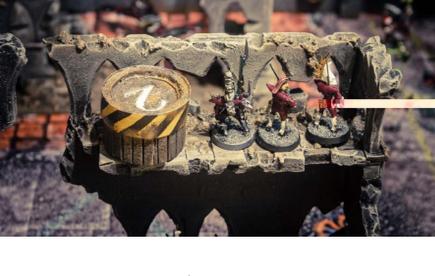
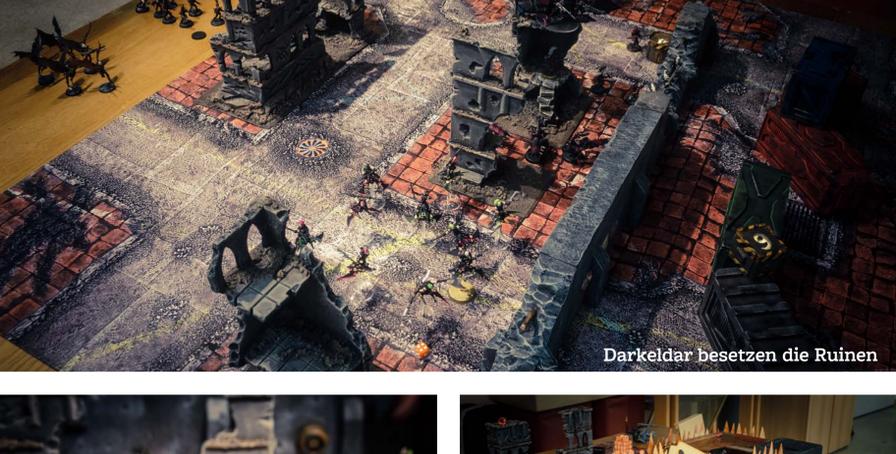
Jarik: Orks - Battalion Detachment (8CP)

Max: Drukhari - Battalion Detachment (8CP)

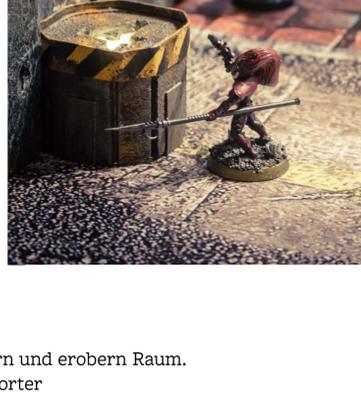
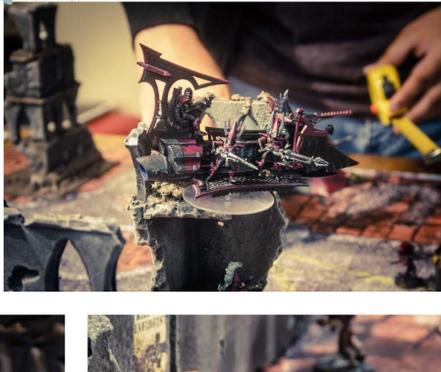
Mission: Maelstrom des Krieges - Kein Kontakt (2)

Aufstellung: Hammer & Amboss

Schlachtbeginn



Runde 1



Drukhari

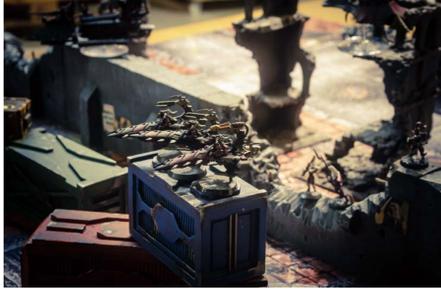
- Kabalite Warriors besetzen relevante Ziele.
- Pfeilschnell schießen die Hellions über die hohen Mauern und erobern Raum.
- Die geheimnisvolle Kriegsherrin verlässt ihren Transporter um ein besonders wichtiges Ziel zu sichern.
- Der Ravager zerstört den KillaKan mit einer Salve



Orks

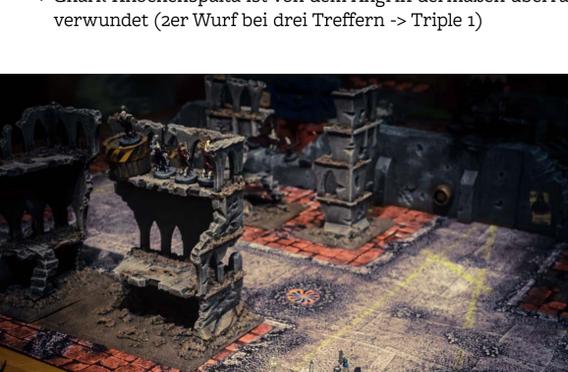
- Der Weirboy teleportiert einen Mob mit Da Jump ans Ende des Schlachtfeldes.
- Dort angekommen scheinen die Boyz orientierungslos, erschließen zwei Kabalites verpatzen aber ihren Angriff.
- Gretchins sichern wichtige Ausrüstung.
- Der BigMek und Gnark Knochenspalta rücken vor, dürfen aber wichtige Ziele nicht ungesichert zurücklassen.

Runde 2



Drukhari

- Wie eine Welle schwappen die Hellions über die zweite Mauer, vernichten fast einen Trupp Boyz und verwunden den Warboss schwer.
- Scourges tauchen die Orkmobs weiter aus
- Scourges tauchen hinter feindlichen Linien auf und scheitern daran die Gretchins zu vernichten
- Ein Boy erledigt zwei Hellions und flieht vom Schlachtfeld
- Der Warboss Gnark Knochenspalta ist von dem Angriff dermaßen überrascht, das er keinen Hellion verwundet (2er Wurf bei drei Treffern -> Triple 1)



Orks

- Der Weirboy vernichtet fast die komplette Einheit der Scourges mit einem Supersmite
- Die Gretchins erledigen den letzten Scourge
- Ballaboyz schalten einen Raider aus
- Ein Buggy und ein KillaKopta rasen an der Flanke auf das Feld und scheitern beim Schießen und Angreifen
- Der Mob Boyz am Ende des Schlachtfeldes schaltet zwei weitere Kabalite Warriors aus, patzt aber erneut beim Angriff
- Die agilen Hellions nutzen den Moment der Schwachheit und geben dem Warboss den Todesstoß bevor dieser reagieren kann (Unterbrechung 2CP)

Runde 3



Drukhari

- Wyches aus dem Raider erledigen den Orkmob am Ende des Schlachtfeldes
- Der Ravager zerstört mit einer Salve den Warbuggy
- Die Hellions erledigen die Gretchins, fallen dann über den Painboy her und zermalmen ihn

Orks

- Die Ballaboyz putzen die Hellions vom Schlachtfeld
- Der Weirboy zerstört einen Reaver mit einem Schmetterschlag
- Der BigMek zerstampft den letzten Reaver zu Schrott

Nachdem der Bereich um die Festung gereinigt ist, ziehen sich die verbliebenen Orks mit ihrem neuen Anführer und die Festung zurück.

Die Drukhari lassen den angeschlagenen Mob ziehen und widmen sich der Schmerzen und dem Leid in der zerstörten Stadt.

Ergebnis & Fazit

Orks 5 - Drukhari 14

- Die Drukhari haben das Spielfeld beherrscht
- Die Drukhari hatten Glück mit den Missionszielen (Runde 1 > 6 Punkte)
- Die Orks kamen nicht in die Nahkämpfe
- Da Missionsziele gehalten werden mussten um an Karten zu kommen, gabe es für die Orks wenige taktische Möglichkeiten
- Die Drukhari haben wirklich gut ausgeteilt (Fern- und Nahkampf)
- Die Gretchins und der Weirboy haben den Orks den Arsch gerettet

Trotzdem ein tolles und faires Spiel. Danke ;o)