

WARHAMMER®

Der Groll des Drong



GAMES
WORKSHOP™

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF ist einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer Fantasy-Tabellenhobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es nicht für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Games Workshop, der zweiteckige Kreis, Chroniken, Cities of Death, Libri Mortis, Hochsal, Dunkelland, Warhammer, Warhammer Fantasy und Logos sind alle zugelassene Marken, Logos, Namen, Vokabeln, Volkssymbole, Fahrzeuge, Orte, Elfenstaaten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer-Universums und entweder © 1980-2004 by Games Workshop Ltd. 2000-2004, wie zuletzt in Amerika und anderen Ländern weltweit eingetragen.

WARHAMMER®

Der Groß des Drong

Von NIGEL STILLMAN



Cover von Geoff Taylor

Illustrationen von John Blanche, Wayne England, Dave Gallagher,
Mark Gibbons, Des Hanley, Toby Hynes und John Wigley.

Übersetzung aus dem Englischen: Jens Wiese, Thomas Daniels & Christian Lonsing

Pdf-Version und Aktualisierung: Maik Knopf

PRODUZIERT VON GAMES WORKSHOP

© Copyright Games Workshop Limited 2005. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, Warhammer, das Warhammer-Logo, Citadel und das Citadel Logo, White Dwarf, Drong, Königin Helgar, Eldroth, Krudd, Grung, Tethan, Fendar, Ardath und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer-Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 1997-2005, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

'Abweichungswürfel' sind ein in Großbritannien unter der Nr. 2017484 eingetragenes Warenmuster.

Alle Illustrationen und Abbildungen in allen Games Workshop-Produkten wurden entweder von Mitarbeitern hausintern angefertigt oder sind außer Haus angefertigte Auftragsarbeiten. Das ausschließliche Urheberrecht an diesen Illustrationen sowie dem gesamten Inhalt dieses Buches befindet sich im alleinigen Besitz von Games Workshop Ltd. © 1997-2005 Copyright Games Workshop Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

GAMES WORKSHOP DEUTSCHLAND GMBH
POSTFACH 10 25 62
DÜSSELDORF 40016
DEUTSCHLAND

EIN
GAMES WORKSHOP™
PRODUKT

GAMES WORKSHOP DEUTSCHLAND MAIL ORDER
TEL.: 0211 5402 222
FAX: 0211 5402 223
E-MAIL: mailorder@games-workshop.de
WEB: www.games-workshop.de

INHALT

WARHAMMER-KAMPAGEN	2
DIE KAMPAGNE	2
WAS DU BENÖTIGST	2
VORBEREITUNG DER KAMPAGNE	3
WIE DIE KAMPAGNE FUNKTIONIERT	3
SPIELVORBEREITUNG	3
DIE VIER SZENARIOS	3
AUSWAHL DER ARMEE	4
ARMEEBÖGEN	5
BESONDERE CHARAKTERMODELLE	5
DER GROLL DES DRONG	6
DIE GRÜNDUNG VON TOL ELDROTH	6
BRONNS FESTUNG	6
THRUNDS ANKUNFT	6
DIE LETZTE DER BRONNLINGE	6
DER GROLL DES DRONG	7
DRONGS KRIEGSPLÄNE	7
<i>Karte des Gebiets um Tol Eldroth</i>	7



SZENARIO I

DIE SCHLACHT AM GROLLPASS	9
PROBLEME BEI DEN MINEN	9
ELFEN UNTER ZEITDRUCK	9
DIE SCHLACHT NACHSPIELEN	10

SZENARIO II

HINTERHALT AN DER ZWERGENSTRASSE	12
DIE SAGE VON DRONG UND HELGAR	12
DER GROLLBRINGER	12
DEN HINTERHALT NACHSPIELEN	13

SZENARIO III

DIE SCHLACHT UM DIE BRAUEREI	15
DIE FEHDE ZWISCHEN DRONG UND HELGAR	15
DER GEFANGENGEHALTENE BRAUMEISTER	15
DIE SCHLACHT UM DIE BRAUEREI	15
DIE SCHLACHT NACHSPIELEN	16

SZENARIO IV

DIE SCHLACHT UM KRAG BRYN	18
DRONG MOBILISIERT SEINE ARMEE	18
ELDROTHS KRIEGSRAT	18
DIE SCHLACHT NACHSPIELEN	18



ANHANG I	21
DIE SCHLACHT UM DEN GROLLPASS	21
<i>Krudds Zwergenrebellen</i>	21
<i>Fendars Elfenstreitmacht</i>	21

HINTERHALT AN DER ZWERGENSTRASSE	22
<i>Tethans Überfallkommando</i>	22
<i>Das Gefolge des Runenschmieds</i>	22

DIE SCHLACHT UM DIE BRAUEREI	22
<i>Ardaths Streitmacht</i>	23
<i>Skags Befreiungskommando</i>	23

DIE SCHLACHT UM KRAG BRYN	23
<i>Die Armee von Tol Eldroth</i>	24
<i>Königin Helgars Leibwache</i>	25
<i>Die Armee von Kazad Thrund</i>	25



ANHANG II

VERWENDUNG ANDERER ARMEEN	26
DUNKELELFEN	26
WALDELFEN	28

ANHANG III

AUFBAU DES SPIELFELDS	30
DAS SPIELFELD	30
GELÄNDETEILE	31
DIE GELÄNDETABELLE	31
GELÄNDETABELLE	31

BAUANLEITUNG FÜR DIE GEBÄUDEAUPLÄNE	32
-------------------------------------	----

WARHAMMER-KAMPAGEN

Nachdem du bereits unglaublich viele Schlachten geschlagen und unzählige Male gewonnen hast, und verloren hast, welche neuen Herausforderungen kann dir das Warhammer-Hobby noch bieten? Die einfache Antwort lautet: Spiel eine Kampagne!

Bei einer Kampagne handelt es sich um eine ganze Reihe aufeinanderfolgender Schlachten, die als Ganzes den wichtigsten Teil eines großen Konfliktes darstellen oder auch einen kompletten

kleineren Konflikt. Was eine Kampagne wirklich interessant macht, ist die Tatsache, dass jedes einzelne Spiel Auswirkungen auf den Ausgang des Konfliktes hat. Ein kleines Scharmützel zwischen zwei Kundschafter-Regimentern kann ebenso entscheidende Auswirkungen haben wie eine große Schlacht, wenn dadurch zum Beispiel ein wichtiger General niedergestreckt oder entführt wird oder wertvolle Versorgungsgüter vernichtet werden. All das führt zu einer endgültigen, entscheidenden Auseinandersetzung, die über den Ausgang der gesamten Kampagne entscheidet.

Der kommandierende General in einer Kampagne zu sein, ist noch weitaus interessanter und herausfordernder als in einem einzelnen Spiel. Während du die einzelnen Kämpfe einer Kampagne durchspielst, musst du deine langfristigen Ziele im Auge behalten und dich geistig auf den abschließenden Konflikt vorbereiten. Du magst vielleicht im Vorfeld einen Kampf siegreich bestehen, aber kannst du auch die Auseinandersetzung als Ganzes gewinnen? Bei einer Kampagne spielst du mehr als nur ein einzelnes Spiel: Du gehst mit großräumigen Taktiken und Strategien um.

DIE KAMPAGNE

In dieser Kampagne gibt es drei vorbereitende Auseinandersetzungen, die dann im alles entscheidenden Sieg-oder-Niederlage-Finale münden. Bei den ersten drei Kämpfen handelt es sich um Scharmützel in relativ kleinem Umfang mit bis zu 1500 Punkten pro Seite. Der Hauptkampf wird dann von zwei großen Armeen mit jeweils 3000 Punkten oder mehr ausgetragen.

Diese Kampagne ist an ein bestimmtes Zeitalter und einen bestimmten Ort gebunden und bezieht zwei mächtige Völker der alten Welt ein. Die Ereignisse, die zu jedem der Kämpfe führen, die Motive der Anführer und die ganze Geschichte, die hinter der Kampagne steht, sind umfassend beschrieben. Darüber hinaus findest du Tips, wie du diese Kampagne an einen anderen Ort und/oder in eine andere Zeit verlegen oder auch mit anderen Armeen austragen kannst.

Dieses Warhammer-Kampagnenset bezieht sich auf die Warhammer-Grundbox und die Armeebücher und kommt nicht ohne sie aus. Den Aufbau deiner Armeen musst du mit Hilfe der Armeelisten aus den entsprechenden Armeebüchern vornehmen. Das Kampagnenbuch hingegen



schreibt vor, welche Truppen du bei den entsprechenden Kämpfen einsetzen darfst und wartet mit Zusatzregeln für bestimmte Truppen und Szenarios auf.

WAS DU BENÖTIGST

Wir haben dieses und ähnliche Kampagnensets für Spieler erschaffen, die bereits mit Warhammer vertraut sind und etwas Anspruchsvolleres als die normalen Spiele ausprobieren möchten. Um diese Kampagne zu spielen, benötigst du dementsprechend die Warhammer-Grundbox sowie das Armeebuch einer der beteiligten Armeen. Außerdem sollte dein Mitspieler im Besitz des Armeebuchs der anderen Armee sein.

Spieler mit Zwergenarmeen werden diese Kampagne besonders zu schätzen wissen. Sie benötigen das Armeebuch Zwerge sowie eine Sammlung von genügend Zwergenmodellen, um eine 3000-Punkte-Armee auf die Beine stellen zu können. Der andere Spieler sollte das Armeebuch Hochelfen und ebenfalls etwa 3000 Punkte an Hochelfenmodellen besitzen.

Diejenigen von euch, die regelmäßig Warhammer spielen, besitzen mit Sicherheit schon einen Spieltisch und genügend Geländeteile, um die einzelnen Schauplätze der Kampagne darstellen zu können. Die speziellen Zwergengebäude, die ihr bei den Szenarios benötigt, sind als Baupläne im Anhang an dieses Dokument enthalten.

Wenn ihr feststellt, dass euch bestimmte Einheiten oder Geländeteile fehlen, die ihr für die Kampagne benötigt, stehen euch zwei Möglichkeiten offen. Zum einen könnt ihr eure Fantasie walten lassen und mit dem improvisieren, was ihr bereits besitzt (an späterer Stelle in diesem Buch finden sich Hinweise darauf, wie ihr das tun könnt).

Zum anderen könnt ihr diese Gelegenheit wahrnehmen, um eure Sammlung zu erweitern. Vor allen Dingen ist Warhammer ein kreatives Hobby, dass viel mit Sammeln, Bemalen und Modellbau zu tun hat. Es ist ein Hobby fürs ganze Leben, mit immer wieder neuen Modellen und neuen Projekten, die es in Angriff zu nehmen gilt. Mit den Kampagnensets kannst du die Dinge weiter voran treiben, sei es beim Spielen, Sammeln oder Fertigstellen von Modellen.



Bergwerker der Zwerge

VORBEREITUNG DER KAMPAGNE

Um die Kampagne "Groll des Drong" zu spielen, benötigt ihr die Warhammer-Grundbox, das Armeebuch Zwerge und das Armeebuch Hochelfen. Die Kampagne wurde für zwei Spieler geschaffen, von denen einer die Zwerge und der andere die Hochelfen spielt.



WIE DIE KAMPAGNE FUNKTIONIERT

Die Kampagne besteht aus vier Szenarios - jedes einzelne eine Konfrontation zwischen Zwergen und Hochelfen, so wie sie von den Zwergen in der langen und bitteren Ballade besungen wird, die als die Sage von Drong und Helgar bekannt ist. Diese Szenarios sind:

Szenario 1

Die Schlacht am Grollpass

Szenario 2

Hinterhalt an der Zwergenstraße

Szenario 3

Die Schlacht um die Brauerei

Szenario 4

Die Schlacht um Krag Bryn

Die einzelnen Szenarios werden nacheinander gespielt und münden in der entscheidenden Schlacht um Krag Bryn. Die den Spielern bei den jeweiligen Szenarios zur Verfügung stehenden Streitkräfte sind in den zugehörigen Szenariobeschreibungen verzeichnet. Du solltest die Szenariobeschreibungen im Anhang dieses Dokuments ausdrucken und spätestens jetzt zu Hand nehmen, damit du auf sie zurückgreifen kannst, während du den Rest dieses Kapitels liest.

SPIELVORBEREITUNG

Der restliche Teil dieses Regelbuchs beleuchtet die Ereignisse, die zu den einzelnen Szenarios führen. Dort findest du auch Erklärungen zum Aufbau der Geländeteile, Regeln bezüglich der Armeeaufstellungen und Vorgaben, mit denen du den Sieger der Spiele ermittelst.

DIE VIER SZENARIOS

Wir haben die Kampagne so angelegt, dass die jeweiligen Ergebnisse der drei vorherigen Kämpfe sich auf die letzte Auseinandersetzung auswirken. Wenn die Zwerge zum Beispiel den Kampf am Grollpass gewinnen, dürfen sie die Dienste des Maschinistenmeisters Kr Rudd, dem Rebellen, in Anspruch nehmen und im abschließenden Kampf Kriegsmaschinen einsetzen. Wenn sie den Elfen unterliegen, verlieren sie auch Kr Rudd und dürfen nur eine Kriegsmaschine einsetzen.

Alle Kämpfe, die zur Schlacht um Krag Bryn führen, beeinflussen die Auswahl an Truppen, Charaktermodellen, Runen und Kriegsmaschinen, die der Zergenspieler im abschließenden Spiel einsetzen darf. Je besser der Zergenspieler also in den vorbereitenden Kämpfen abschneidet, desto besser stehen seine Chancen im großen Finale.

Wenn du dir die Szenariobeschreibungen für jedes Spiel anschaußt, findest du die Vorteile, die sich aus dem Sieg der jeweiligen Spiele ergeben, unter der bezeichnenden Überschrift "Vorteile durch den Sieg".



AUSWAHL DER ARMEEN

Ihr benötigt keine bestimmten Truppen, um die Kampagne zu spielen. Statt dessen dürft ihr euch eure Armeen für eine bestimmte Gesamtpunktzahl selbst zusammenstellen.

Dennoch gibt es je nach Szenario Einschränkungen der Auswahlmöglichkeiten, die dir normalerweise laut Armee-liste des Armeebüchs zur Verfügung stehen. Manchmal sind auch mehr Einheiten eines bestimmten Typs gestattet, als die normale Armeeliste erlaubt. Das liegt daran, dass die normale Armeeliste einen allgemeinen Überblick über die möglichen Armeen des entsprechenden Volkes bieten soll. Die Kampagnenarmeen dagegen beruhen auf den speziell beschriebenen Konflikten.

Die mögliche Auswahl an Truppentypen ist dementsprechend stark eingeschränkt. Wir haben aber einen solchen Grad an Auswahlmöglichkeiten gelassen, dass auch Spieler mit einer eher begrenzten Auswahl an Modellen keine Probleme haben werden, die einzelnen Spiele durchzuführen. Außerdem wollten wir den Spielern ermöglichen, ihr taktisches Geschick auch bei der Auswahl ihrer Armeen beweisen zu können.

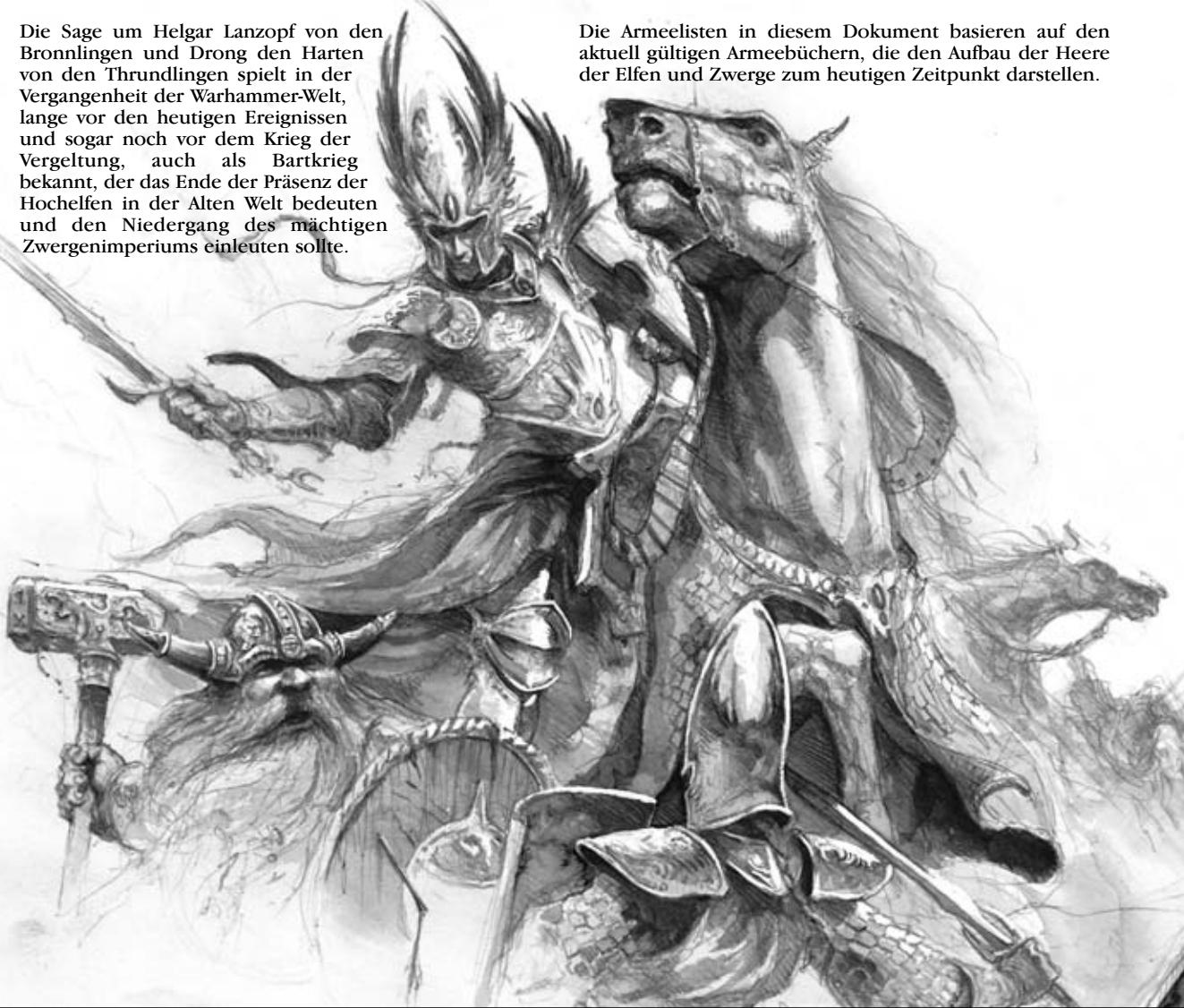


Verschiedene Szenariobeschreibungen

DER KRIEG DER VERGELTUNG

Die Sage um Helgar Lanzkopf von den Bronnlingen und Drong den Harten von den Thrundlingen spielt in der Vergangenheit der Warhammer-Welt, lange vor den heutigen Ereignissen und sogar noch vor dem Krieg der Vergeltung, auch als Bartkrieg bekannt, der das Ende der Präsenz der Hochelfen in der Alten Welt bedeuten und den Niedergang des mächtigen Zwergeimperiums einleiten sollte.

Die Armeelisten in diesem Dokument basieren auf den aktuell gültigen Armeebüchern, die den Aufbau der Heere der Elfen und Zwerge zum heutigen Zeitpunkt darstellen.



Zur Auswahl eurer Armeen benötigt ihr die entsprechende Szenariobeschreibung und euer Armeebuch. Die Szenariobeschreibung gibt vor, welche Truppentypen ihr einsetzen dürft, während das Armeebuch auf deren Standardausrüstung, eventuelle weitere Ausrüstungsoptionen und Punktkosten eingeht. Die Szenariobeschreibungen legen fest, wieviel magische Gegenstände die Spieler erwerben und wieviel Punkte sie maximal in magische Gegenstände investieren dürfen.



Es dürfen nur maximal soviele magische Gegenstände vorhanden sein, wie es die Szenariobeschreibung vorgibt - damit sind magische Standarten für Standartenträger ebenso wie magische Gegenstände für Charaktermodelle gemeint.

Wenn du die Kampagne hintergrundsgreater gestalten willst oder sie einfach mal mit einer etwas anderen Truppenkonfiguration ausprobieren möchtest, ohne dabei gleich auf andere Gegenspieler zurückzugreifen, wie weiter hinten im diesem Dokument beschrieben, kannst du zum Aufstellen der Hochelfen- und Zwergenarmeen auch die Bartkriegs-Armeelisten aus In Nomine Imperatoris verwenden, während du Helgars Streitmacht im letzten Szenario alternativ nach der Armeeliste für Slayerheere von Karak Kadrin aus dem Kampagnenarmeebuch Sturm des Chaos darstellen könntest.



Orientiere dich bei der Aufstellung der Armeen jeweils an den Vorgaben der Originalszenarios, aber scheu auch nicht davor zurück zu experimentieren. Du kannst auch eine völlig neue Saga schreiben, mit eigenen Charaktermodellen, und die Szenarios in diesem Kampagnenset als groben Leitfaden verwenden. Die Geschichte der Warhammer-Welt ist voll mit Sagen und Legenden von kleinen und großen Konflikten und den Ruinen alter Kolonien und Vorposten, die einst Schauplatz großer Heldenataten, Tragödien und Ereignisse waren.



Für die Interessierten unter euch haben wir eine separate Auflistung der Streitkräfte vorgenommen, welche diese Kämpfe ursprünglich ausfochten. Es sind die Armeen von Rick Priestley (Hochelfen) und Nigel Stillman (Zwerge), die beim ersten Testspiel dieser Kampagne eingesetzt wurden (Anm. Da beide Armeebücher seit dem ersten Erscheinen dieses Kampagnensets überarbeitet wurden, wurden auch die Armeelisten angepasst, um weiterhin spielbare Armeen zu repräsentieren, wodurch sich leichte Abweichungen von den ursprünglichen Aufstellungen ergeben haben).

Danach wurde jedes einzelne Szenario noch viele Male mit unterschiedlichsten Zusammenstellungen durchgespielt, so dass wir die Auswahlmöglichkeiten den entsprechenden Vorgaben der Szenarios perfekt angleichen konnten. Unsere Beispieldararmeien finden sich im Anhang 1 "Die Saga von Drong und Helgar".

leere Armeebögen									
WARHAMMER-ARMEEOBEN									
Modell / Einheit	B	I	C	S	W	A	J	K	P
Detaillierte Anweisungen zur Verwendung der Armeebögen befinden sich im Anhang 1 "Die Saga von Drong und Helgar".									
INSGESAMT									

ARMEEBÖGEN

Im Anhang dieses Dokuments befindet sich ein leerer Armeebogen. Bei der Auswahl deiner Armee kannst du die Details auf einem Ausdruck dieses Bogens vermerken und während des Spiels darauf zurückgreifen. Diese Methode erweist sich als weitaus einfacher und zeitsparender, als jedesmal in den Armeebüchern nachzuschlagen.

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

Die Kampagne wartet mit einigen besonderen Charaktermodellen für die Zwerge und die Hochelfen auf. Genauere Angaben und Sonderregeln dieser Modelle finden sich in den Szenariobeschreibungen. Ihr könnt sie durch geeignete Citadel Miniaturen darstellen - egal, ob du nun entscheidest, für die Kampagne neue Charaktermodelle zu kaufen und zu bemalen oder passende Modelle nimmst, das du bereits besitzt.



Die Charaktermodelle, die wir in Groll des Drong vorstellen, sind primär für dieses Kampagnenset entwickelt worden und dürfen im Rahmen dieser Kampagne frei verwendet werden. Sofern nicht anders angegeben, kannst du sie auch in normalen Warhammer-Spielen einsetzen, da sie ausgewogen und regelkonform erstellt sind. Besondere Charaktermodelle solltet ihr bei normalen Spielen jedoch nur einsetzen, wenn sich alle Spieler damit einverstanden erklärt haben, da sie den Spielverlauf stark beeinflussen können. Natürlich dürfen alle für diese Kampagne als besondere Charaktermodelle eingesetzten Miniaturen auch als normale Helden oder Zauberer in anderen Spielen auftauchen.

DER GROLL DES DRONG

DIE GRÜNDUNG VON TOL ELDROTH

Vor sehr langer Zeit, während des 4. Zeitalters von Ulthuan unter der Herrschaft von Caledor II., begab es sich, dass der Hochelfenprinz Eldroth Segel setzte und mit einer großen Gefolgschaft von Lothern aus in Richtung Alte Welt aufbrach. Die Elfen suchten entlang der Küste, bis sie eine geeignete Bucht gefunden hatten, die einen natürlichen Hafen bildete und von hohen Gebirgszügen umgeben war. Dort gründeten Eldroth und sein Gefolge eine Handelskolonie, die sie Tol Eldroth nannten.

Bald hatten elfische Abenteurer weite Teile des Gebirges erforscht und kehrten mit Erzählungen von wertvollen Metallen und Edelsteinen zurück, die in den Bergen zu finden seien. Außerdem waren sie den Zwergen begegnet.



BRONNS FESTUNG

Viele Jahrhunderte vor der Ankunft der Elfen wanderten der Zwergenabenteurer Bronn der Starke und sein Klan entlang der Bergpfade, bis sie an die Gipfel kamen, die über der Küstenebene aufragten. Bronns Schürfer entdeckten das Gold und die Edelsteine tief im Inneren der Berge. Also gründeten Bronn und seine Expedition eine Bergwerksiedlung. Die neue Kolonie lockte bald darauf Bergarbeiter, Händler und Siedler anderer Klans an und wuchs schnell zu einer mächtigen Festung, über die zuerst Bronn und später dessen Nachkommen regierten. Die Festung wurde unter

dem Namen Krag Bryn bekannt, was in der Zwergensprache "Glänzender Berg" bedeutet.

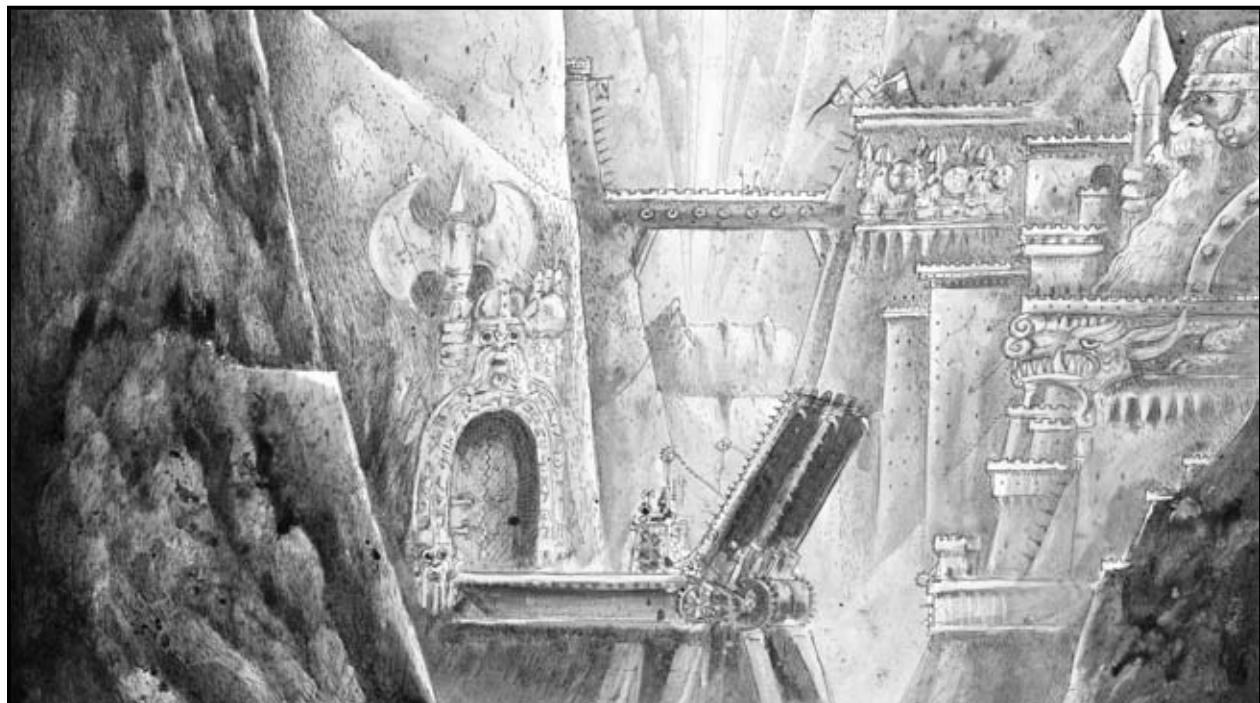
THRUNDS ANKUNFT

Als der Zwergenanführer Thrund der Zornige vom Reichstum Krag Bryns erfuhr, sammelte er eine Horde von Abenteuerern, Aufseitern und ruhelosen Klans auf der Suche nach neuem Land um sich. Thrund hegte einen ulralten vererbten Groll gegen Bronn, dessen genaue Ursache in ferner Vergangenheit lag. Unabhängig davon war der Groll aber keineswegs in Vergessenheit geraten. Thrund beschloss, nach Krag Bryn zu ziehen und den Thron für sich zu beanspruchen.

In der darauffolgenden großen Schlacht wurde Thrund von Bronn zurückgeschlagen und tödlich verwundet. Bevor er jedoch seinen letzten Atemzug tat, ließ er seine Erben schwören, den Groll aufrechtzuerhalten, der nun mit frischem Klanblut befleckt war. An dieses Versprechen gebunden, aber ohne die nötige Streitmacht, um Krag Bryn einnehmen zu können, errichteten die "Thrundlinge" ihre eigene Festung am einzigen Pass durch das Gebirge und blockierten somit die Handelsroute zwischen dem Zwergenreich und Krag Bryn. Sie nannten diese Festung im Gedenken an ihren berühmten Ahnen Kazad Thrund. Von nun an belegten sie alle Händler, die durch den Pass reisen wollten, mit einem Zoll, und der Pass wurde schnell als Grollpass bekannt.

DIE LETZTE DER BRONNLINGE

Die Jahrhunderte zogen ins Land. Als Eldroths Volk an der Küstenebene zu Füßen der aufragenden Gebirge landete, war die Rivalität zwischen den Bronnlingen und den Thrundlingen bereits alt. Die endlosen Auseinandersetzungen hatten ihren Tribut von den Bronnlingen gefordert, und es gab nur noch einen Zwerg, der direkt von Bronn abstammte. Die Abgesandten der Hochelfen





staunten nicht schlecht, als sie am Königshof von Krag Bryn von einer Zwergenkönigin willkommen geheißen wurden! Diese war Helgar, letzter Abkömmling von Bronn dem Starken.

Das Erscheinen der Elfen stellte einen unerwarteten Segen für Krag Bryn dar. Plötzlich stand ihnen eine neue Handelsroute nach Westen zum legendären Reich der Hochelfen offen. Die Bergwerker mussten nicht mehr den gefährlichen Pass bei Kazad Thrund benutzen, sondern konnten nun Gold, Silber und Edelsteine an die Elfen verkaufen, die weitaus mehr bezahlten und keine endlosen Verhandlungen führten.

Königin Helgar besiegelte sofort einen Handelsvertrag mit den Elfen, und ihre Popularität bei den Zwergen von Krag Bryn stieg. In der Tat hatte sie dieses Prestige bitter nötig, da es keine anderen Mitglieder ihres Klans mehr gab, um ihren Anspruch auf den Thron zu unterstützen. Die Abkömmlinge Thrunds hingegen waren sehr zahlreich unter den Bergwerkern. Außerdem ließen sich nur wenige Zwerge von einer bartlosen Königin sagen, was sie zu tun und zu lassen hatten - selbst wenn sie Bier trinken konnte wie ein Trollslayer und die Linie ihrer Abstammung genauso lang war wie ihre (sehr langen!) Zöpfe.

DER GROLL DES DRONG

Währenddessen lag die Macht über Kazad Thrund in den festen Händen von Drong dem Harten, der in direkter Linie von Thrund abstammte. Die Ankunft der Elfen erfüllte ihn mit Wut und Abscheu. Die Schätze von Krag Bryn wurden nun auf die schlanken Schiffe der Elfen verladen, die damit in unbekannte Richtung aufbrachen. Der Handel durch den Pass von Kazad Thrund schwand wie eine Fliege im Bier. Drongs Reichtum nahm im selben Maße ab, wie der Zorn seines Klans zunahm. Der Groll wurde niedergeschrieben, und die Äxte wurden geschärfpt. Drong nutzte die wachsende Verärgerung zu seinem eigenen Vorteil, indem

er sich als rechtmäßiger Erbe des Throns von Krag Bryn ausgab.

Er setzte das Gerücht in die Welt, dass sein Vorfahr der rechtmäßige König von Krag Bryn gewesen sei. Er sei durch einen unglaublich dreisten Akt des Verrats von seinem Thron gestürzt und danach in einem unfairem Kampf von hinten erschlagen worden. Drongs Worte trafen in dieser Zeit, in der das Misstrauen gegen die Elfen in den Reichen der Zwerge wuchs, auf offene Ohren. Das von ihm in die Welt gesetzte Gerücht erzielte die beabsichtigte Wirkung. Von überall her kamen Abenteurer nach Kazad Thrund, um gegen die Thronräuber und ihre Elfenfreunde zu kämpfen.

DRONGS KRIEGSPLÄNE

Bald hielt Drong den richtigen Zeitpunkt für gekommen, um Helgars Anspruch auf den Thron anzufechten - wenn nötig mit Gewalt. Seine Anhänger waren stark, ihre waren schwach - selbiges traf auch auf ihre elfischen Alliierten zu. Was konnten diese schwächlichen Spitzohren schon gegen die geballte Kraft der Zwerge ausrichten? Solcherweise ermutigt schmiedete Drong seine Kriegspläne. Er sandte seine Untergebenen aus, um in den Bergwerken um Kazad Thrund eine Revolte anzustacheln.

So begann die Geschichte vom Groll des Drong, wie sie in den Balladen besungen wird. Dieser Krieg zwischen Elfen- und Zwergenkolonisten wurde mit ungezügelter Wildheit ausgetragen, und doch bot er lediglich einen Vorgeschmack auf das, was im langen und schrecklichen Bartkrieg, der kurze Zeit später ausbrach, noch folgen sollte.



Eldroth hatte seine glänzende Prunkrüstung angelegt, so wie es sich für einen Prinzen des ehrwürdigen Volkes von Ulthuan geziemte. An seiner Seite ritten Fendar, Tethan, Ardath und noch eine Reihe anderer Adeliger. Sie waren die Repräsentanten von Tol Eldroth, auf ihrem Weg an den Hof von Königin Helgar, um den Handelsvertrag zu besiegen. Sie hatten sich alle so herausgeputzt, um die Königin und ihre Leute mit elfischer Pracht zu beeindrucken. Die Zwerge würden einsehen, dass die Elfen ein uraltes Volk waren und eine Macht, mit der man rechnen musste. Eldroth sprach sich mit seinen Begleitern über die diplomatische Vorgehensweise ab.

„Man erzählt sich, dass ihr Euch gut mit Zwergen auskennt,“ begann er. „Wie sollten wir uns Eurer Meinung nach der Königin gegenüber verhalten?“

Ardath, ein Elf weniger Worte, überlegte eine Weile, bevor er antwortete: „Respekt und Würdigung der Ahnen ist den Zwergen am Wichtigsten. Der Stolz der Königin auf ihre Erblinie ist der Schlüssel zu unseren Verhandlungen. Einzig der Wunsch, das Geburtsrecht ihrer Ahnen zu behalten, lässt sie uns hier dulden.“

„Das soll wichtiger sein, als der Reichtum von Ulthuan, der im Gegenzug für Gold und Edelsteine in ihre Schatzkammern fließt?“ warf Fendar ein.

„Auch diesen Umstand wird sie sicherlich zu schätzen wissen, aber es gibt nicht vieles, das die Zwerge wirklich von uns brauchen. Sie sind exzellente Handwerker, keine Wilden!“ antwortete Ardath.

Tethan sprach: „Ihr würdet die Zergenerzeugnisse als ‘Kunstwerke’ bezeichnen, Ardath?“ Alle lächelten, ebenso wie Ardath selbst, als er eine Erklärung anbot.

„Sicherlich, ihre Erzeugnisse mögen in unseren Augen grotesk erscheinen, und welcher Elf, der noch halbwegs bei Sinnen ist, würde einer Dame von Welt einen Zergerring schenken? Trotzdem sollten wir uns nicht verschätzen: Diese Zergenkönigin wird nicht deshalb mit uns Handel treiben, weil sie die Stoffe von Saphery oder den Wein von Chrace zu schätzen weiß.“

„Statt dessen erzählt man sich, dass sie dieses ekelhafte Gebräu, das sie alle so mögen, direkt aus dem Fass trinkt!“ scherzte Eldroth. „Also, was will sie Eurer Meinung nach wirklich von uns, Ardath?“

„Sie hat keine Krieger und braucht uns deshalb, um sie vor ihrem Erzrivalen Drong zu schützen“, antwortete Ardath mit der scharfsinnigen Einsicht eines erfahrenen Kriegers und Veteranen zahlloser Begegnungen mit den Zwergen. „Sie hat vor, ihren Thron zu verteidigen - bis zum letzten Elfen, wenn es sein muss!“

„Soll ich das als Missfallen an meiner Vorgehensweise verstehen, Ardath?“ fragte Eldroth.

„Keineswegs! Für uns ist es das Beste, sie zu unterstützen. Erinnert Euch des alten Sprichworts: ‘Teile und herrsche’. Wir werden gegen die Zwerge bestehen, da wir vereint sind, sie dagegen haben sich in uraltem Groll und Klanfeinden verstrickt,“ antwortete Ardath.

„Wirklich, Ardath, Ihr seid äußerst altmodisch. Vielleicht wart Ihr einfach zu lange in den Kolonien. Habt Ihr nichts vom Bruderzwist in Ulthuan gehört? Mir scheint, als wären auch wir nicht mehr länger vereint.“

Während Ardath noch über seine Antwort grübelte, wurde die Diskussion durch ihre Ankunft bei den großen Toren von Krag Bryn unterbrochen. Selbst die Elfen staunten über die massiven, riesigen Steinbauten. Die gewaltigen Tore öffneten sich mit einer Leichtigkeit, die auf einen raffinierten Mechanismus im Inneren der Festung schließen ließ. Die Gruppe ritt eine große, mit kostbaren Steinen gepflasterte Straße hinab. Es ging vorbei an beeindruckenden Torbögen und kolossal, sitzenden Statuen von Helgars grimmig dreinschauenden Vorfahren. Schließlich erreichten sie die große Halle. Das Licht Hunderter von Fackeln genügte nicht, sie vollständig auszuleuchten. An ihrem weiten Ende erblickten die Elfen Königin Helgar auf einem gewaltigen Thron, gebaut für die Ewigkeit. An der Wand dahinter erkannten sie einen Wandteppich von enormen Ausmaßen, der ihren Vorfahren Bronn darstellte, wie er seinen Erzfeind Thrund mit seiner riesigen Axt erschlug.

„Ich heiße Euch willkommen, Herrscher von Tol Eldroth,“ begrüßte Königin Helgar sie.

Die Elfen stiegen von den Pferden und setzten sich auf die kunstvoll geschnitzten Zergenstühle. Sie lauschen höflich der langen Aufzählung der Vorfahren der Bronnlinge und ihrer beeindruckenden Taten, die aus einem großen, runenbeschrifteten Klanbuch vorgelesen wurden. Krüge mit Met wurden aufgetischt. Eldroth bemerkte mit Wohlwollen die Weisheit der Königin, ihnen dieses edle Getränk zu bieten, und nicht das übliche Zergenbier.

Dann wandte sich Helgar ihnen zu. Sie stellte mit harten Worten fest, das Eldroth und sein Volk uneingeladen an ihrer Küste aufgetaucht seien. Sie wäre jedoch bereit, darüber hinwegzusehen, sofern Eldroth sie als rechtmäßige Herrscherin dieses Landstrichs bestätigte.

Eldroths scharfer Verstand erkannte die hinter diesen Worten versteckte Politik. Unabhängig von ihrem Protest hatte die Königin eingesehen, dass seine Kolonie inzwischen fest etabliert war und sie nichts mehr dagegen unternehmen konnte.

Indem er sie als rechtmäßige Königin bestätigte, würde er sich im übertragenen Sinne ihrer Autorität unterordnen. Auf diese Weise trug der zergische Stolz keinen Schaden davon. Er würde außerdem Helgar als legitime Thronerbin anerkennen und sich damit gegen die Ansprüche Drongs stellen, wenngleich er somit Drongs Zorn auf seine eigenen Leute zog. Darüber hinaus würde die Königin in Zeiten der Not auf die Krieger von Tol Eldroth zurückgreifen, als wären es ihre eigenen Truppen. Eldroth hatte nicht viele Krieger an den Mauern der Festung erblickt, und auch in der großen Halle gab es nur wenige Wachen.

Eldroth zog sich mit seinem Gefolge zu einer Unterredung zurück. Sie hatten sich schnell geeinigt. Elfische Handelswaren würden als „Geschenke“ vom Phönixkönig selbst nach Krag Bryn kommen - sehr zum Vorteil von Helgars Prestige. Im Gegenzug sollten Schätze aus den Zergenminen als „Unterstützung“ der Alliierten durch die Königin zurückfließen.

Der Pakt war geschlossen.

DIE SCHLACHT AM GROLLPASS

PROBLEME BEI DEN BERGWERKEN

Das Gerücht um Drongs Anspruch auf den Thron von Krag Bryn sickerte durch Kazad Thrund und gelangte an die Ohren vieler mürrischer Bergarbeiter von Thrunds Klan. Zu dieser Zeit waren die meisten Zwerge in den Bergwerken entweder Thrundlinge oder Zergensiedler anderer Klans, die gegenüber Helgar keine große Loyalität empfanden. Die meisten von ihnen bevorzugten eher Drong. Während sie unter Tage arbeiteten, nahm das Gemurre zu, dass sie nur arbeiteten, um die Königin reich zu machen.

Sie grollten: Warum sollte dieser hart erarbeitete Reichtum an einen Herrscher des falschen Klans gehen oder - noch schlimmer - an die hochmütigen Elfen? Da zogen sie doch den Handel mit guten, vertrauenswürdigen Zergen eindeutig vor!

Eines Tages berief Krupp der Rebellen, Meistermaschinist und Verwandter Drongs, eine außerordentliche Versammlung der Maschinisten und Bergwerksgilde ein. Sämtliche Bergwerker legten ihre Werkzeuge nieder, um an dem Marathon-Trink-und-Grolltreffen teilzunehmen.

Bald erschallten die Hohlwege in Richtung Krag Bryn mit revolutionären Kampfrufen: "Nieder mit Königin Helgar!", "Zergengold für die Zwerge!", "Drong an die Macht!". Eine aufgebrachte Meute betrunkener und wütender Zergenrebellen marschierte auf die Festung der Königin zu. An ihrer Spitze schritt ihr hastig gewählter Anführer, niemand anderes als Krupp selbst.

Helgar wurde von einigen loyalen Zergen, die nur knapp den Axthieben der Rebellen entgangen waren, vor dem nahenden Übel gewarnt. Die Königin hatte keine Krieger, die sie zur Niederschlagung der Revolte entsenden konnte, also schickte sie in ihrer Not einen Boten mit der Bitte um Hilfe nach Tol Eldroth.

ELFEN UNTER ZEITDRUCK

Eldroth reagierte schnell und entsandte eine Einsatztruppe unter dem Kommando Fendars, eines erfahrenen Kommandanten. Die Elfen bewegten sich schneller als der ungeordnete Haufen betrunkener Zergenrebellen, und so gelang es ihnen, sie auf ihrem Marsch durch den Grollpass in Richtung von Krag Bryn abzufangen.



Fendar verteilte seine Truppen quer über den Pass, um den Rebellen den Weg abzuschneiden. Er zog sein Schwert und zeichnete eine Linie in den Boden zwischen den beiden Armeen, eine Bogenschussweite von seinen eigenen Truppen entfernt, die sich zu einer Kampffreihe aufstellten.

Als die Rebellen sich der Linie näherten, warnte sich Fendar mit Bestimmtheit, sie nicht zu übertreten, es sei denn, sie wollten einen Krieg mit den Elfen provozieren.

"Aus dem Weg, Elf, das ist Zergensache!" schrie der stark betrunkenen Krupp zurück und stolperte weiter vorwärts.

"Dann werdet ihr alle sterben!" stellte Fendar nüchtern fest und ritt zurück zu seinen Truppen.

"Koste meine Spitzhacke, bartloser Elfenabschaum!" schrie ihm Krupp hinterher, und seine Leute stimmten eine lautes, betrunkenes Gebrüll an, während sie über die Linie stürmten. Die Elfen zogen ihre Bögen, legten auf die Zergen an und warteten auf Fendars Signal. So begann die Schlacht am Grollpass.



DIE SCHLACHT NACHSPIELEN

Die Schlacht am Grollpass ist der erste in einer Serie von Zusammenstößen zwischen Hochelfen- und Zwergenarmeen, die zur großen Schlacht bei Krag Bryn führen. Der Ausgang dieses Kampfes entscheidet über das weitere Schicksal von Kr Rudd dem Rebellen und darüber, ob die Bergwerke von Krag Bryn in die Hände von Helgars Erzrivalen Drong fallen.

DAS SPIELFELD

Der Kampf findet im Grollpass statt. Dieser verläuft entlang eines kargen, steinigen Tals, das zu beiden Seiten von Hügeln, Bergen und Felsvorsprüngen gesäumt wird. Der Pass ist breit, und hier und da finden sich Steingebäude, die von den zergischen Bergarbeitern errichtet wurden. Die meisten von ihnen sind inzwischen verlassene Ruinen, da die Bergwerker sie auf der Suche nach reicherem Erzadern zurückgelassen haben. Es gibt keinerlei Bäume hier - sie wurden allesamt gefällt, um als Stützbalken in den Bergwerken zu dienen.

Plaziert die Geländeteile wie auf der Karte gezeigt. Alternativ dazu könnt ihr das Gelände auch zufällig ermitteln, indem ihr die Tabelle im Anhang 3 verwendet, oder euch darauf einigen, eine Veränderung des Geländes vorzunehmen, so dass ihr es mit den euch zur Verfügung stehenden Geländeteilen aufbauen könnt.

DIE ARMEEN

Jeder Spieler kann zur Auswahl seiner Truppen auf seine Szenariobeschreibung zurückgreifen. Die Szenariobeschreibungen gehen auf auf Sonderregeln, Siegesbedingungen und spätere Vorteile durch den Sieg ein. Außerdem enthalten sie einige taktische Tips.

AUFSTELLUNG

Die *Linie im Staub* verläuft längs des Spielfeldes, 12 Zoll vom Spielfeldrand des Zergenspielers entfernt. Du kannst sie vorübergehend mit einer Reihe aus Würfeln markieren. Die Zwergenarmee muss sich in maximal 12 Zoll Entfernung vom Spielfeldrand des Zergenspielers und mindestens 12 Zoll Entfernung von den seitlichen Spielfeldrändern aufstellen. Alle aufgestellten Regimenter müssen in Richtung Aufstellungszone der Elfen blicken.

Die Elfen plazieren sich mindestens 24 Zoll (eine Bogen schussweite) von der *Linie im Staub* und mindestens 12 Zoll von den seitlichen Spielfeldrändern entfernt.

Beginnend mit dem Spieler, der das höhere Wurfergebnis erzielt, stellen die Spieler nacheinander ihre Einheiten auf. Champions gelten als Teil ihrer Einheit. Andere Charaktermodelle gelten als einzelnen Einheiten aus jeweils einem Modell.

Nachdem die kleinere Armee vollständig aufgebaut wurde, darf die andere Armee weiterhin eine Einheit nach der anderen aufstellen. Jedesmal, wenn der Spieler, der seine Armee schon vollständig aufgestellt hat, wieder an der Reihe ist, darf er statt dessen eine seiner Einheiten 4 Zoll auf den Gegner zubewegen. Auf diese Weise kann die kleinere Armee bereits in den Kampf ziehen, während sich die größere noch positioniert.

Einheiten dürfen sich auch in mehreren aufeinander folgenden 4-Zoll-Schritten auf den Gegner zubewegen, jedoch nicht näher als 8 Zoll an gegnerische Einheiten heran.

DIE LINIE IM STAUB

Die Elfen dürfen nicht angreifen oder schießen, solange die Zwerge die Linie im Staub nicht überschreiten oder den Kampf beginnen, indem sie auf die Elfen schießen oder sie auf irgendeine andere Weise attackieren. Die Elfen werden die Linie nicht überschreiten, solange es nicht zu Gewalttätigkeiten gekommen ist, dürfen sich jedoch an sie heranbewegen. Die Zwerge provozieren die Auseinandersetzung, indem sie die Linie überschreiten - entweder während die Elfen sich noch aufstellen, oder später in ihrer bierseligen Unbesonnenheit.

Sobald auch nur ein einzelner Zwerg die Linie überschreitet, beginnt der Kampf und die Elfen dürfen alles entfesseln, was sie aufzubieten haben. Wenn die Zwerge auf die Elfen schießen, bevor sie die Linie übertreten, beginnt der Kampf ebenfalls. Sobald der Kampf einmal begonnen hat, dürfen die Elfen alle Zwerge attackieren, auch jene, welche die Linie noch nicht überquert haben.

Sollte der ungewöhnliche Fall eintreten, dass die Zwerge sich davon zurückhalten können, die Linie zu überschreiten, dürfen sich die Elfen in ihrem Spielzug auf dem restlichen Spielfeld verteilen. Die Zwerge könnten natürlich auch sofort die Linie überschreiten, um den Elfen diesen Vorteil zu verweigern.

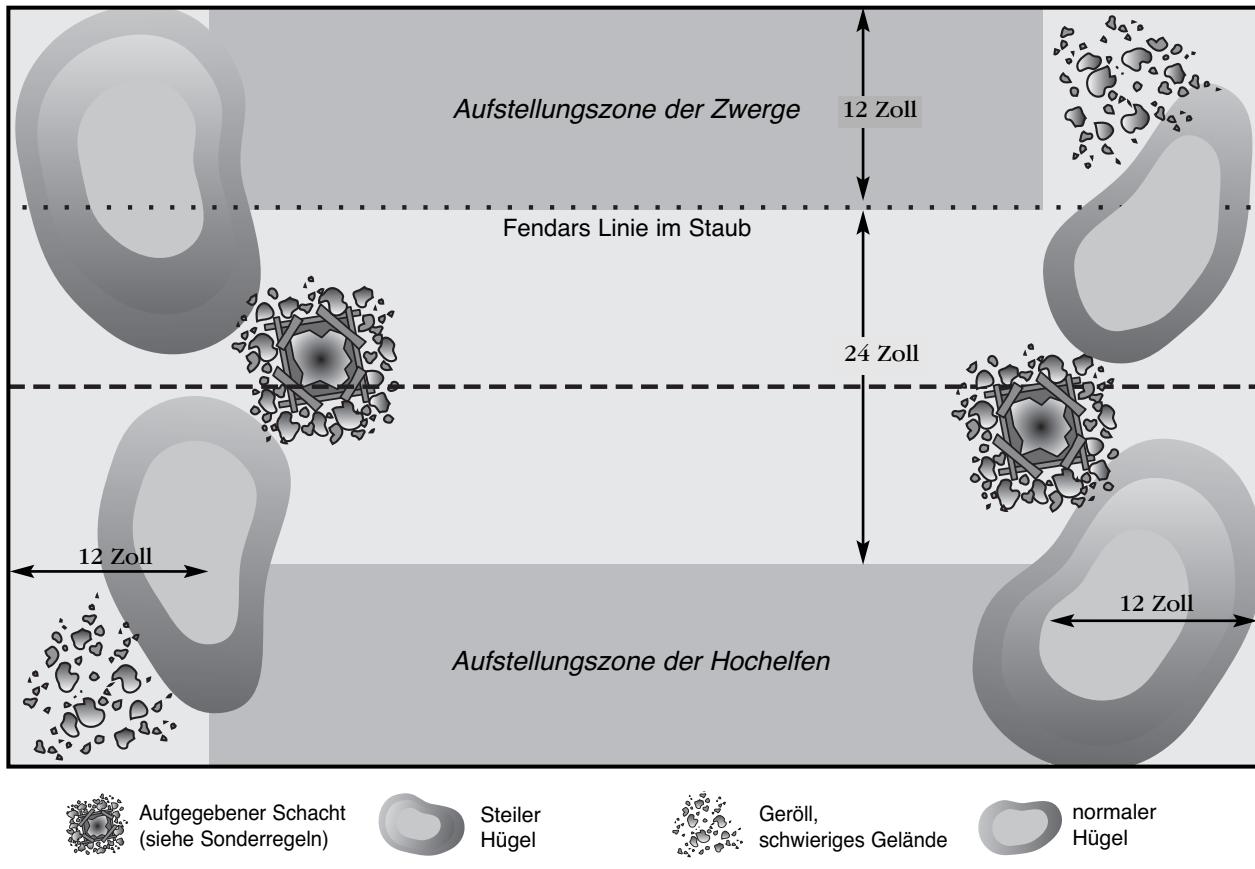
Jede Zwergenfestung besitzt ihr eigenes, persönliches Buch des Grolls, auf dessen Seiten jedes einzelne Verbrechen, dass man den Zwergen dieser Festung jemals angetan hat, verzeichnet ist.

Im Inneren von Karaz-A-Karak, der Hauptstadt des Zwergenreiches und Sitz des Hochkönigs, liegt Dammaz Kron, das Große Buch des Grolls. Sein Ursprung in der Zeit der ältesten Vorfahren der Zwerge spricht Bände darüber, wie tief der Groll in der Psyche der Zwerge verwurzelt ist.

Den Zwergen bedeutet die eigene und die Familienehre alles. Einer Verletzung seiner Ehre oder einem Gesichtsverlust steht jeder Zwerg mit Furcht und instinktiver Abwehrhaltung gegenüber.

Das Große Buch des Grolls dient der Aufzeichnung jedes einzelnen Unrechts, das dem Volk der Zwerge jemals angetan wurde. Unglücklicherweise ist es sehr einfach, einen Zwerg zu beleidigen, und ohne das Buch würde das Zergenvolk abgesehen von den größten Verbrechen schnell vergessen, was man ihm alles angetan hat. Tragischerweise werden die meisten Einträge niemals aus dem Buch gestrichen. Viele mussten schon zu ihrem Leidwesen erfahren, dass es sehr leicht ist, einen Zwerg zu beleidigen, aber fast unmöglich, sein Vergeben zu erlangen.

DIE SCHLACHT AM GROLLPASS – Szenario I



Aufgegebener Schacht
(siehe Sonderregeln)



Steiler
Hügel



Geröll,
schwieriges Gelände



normaler
Hügel

SONDERREGELN

AUFGEGEBENE MINENSCHÄLTE

An jeder Seite des Passes befindet sich ein aufgegebener Minenschacht. Diese kann durch einen Ring aus kleinen Steinchen von etwa 3 Zoll Durchmesser darstellen.

Jedes Modell, das sich während des Kampfes über die Schächte hinwegbewegt, muss mit einem W6 unter oder gleich seiner Initiative (I) würfeln, um nicht in die Tiefe zu stürzen und für immer verloren zu gehen. Die Schächte sind gut sichtbar, deshalb dürfen die Generäle ihre Einheiten so bewegen, dass sie nicht in deren Nähe geraten.

Für betrunkenen Zwerge, die nach dem Zufallsprinzip herumstolpern und nicht gucken, wo sie hinlaufen, stellen sie jedoch eine ziemliche Gefahr dar!

DIE SCHLACHT

WER BEGINNT DAS SPIEL?

Die Zergenarmee hat den ersten Spielzug.

SPIELZÜGE

Die Schlacht am Grollpass dauert vom Nachmittag bis zur Abenddämmerung. Der Kampf dauert dementsprechend fünf Spielzüge lang an und jeder Spielzug repräsentiert eine bestimmte Zeitspanne. Jeder Spieler führt also fünf komplette Spielzüge aus, es sei denn, der Kampf endet in einem plötzlichen Sieg für die Elfen.

SIEG ODER NIEDERLAGE

AUTOMATISCHER SIEG

Wenn Krudd ausgeschaltet wird oder vom Spieltisch flieht, gewinnen die Elfen den Kampf. Sobald ihr Anführer nicht mehr da ist, endet die Rebellion und die Rebellen treten den Rückzug an. Wenn die Elfen in irgendeinem Spielzug vor der Abenddämmerung die Bedingungen für den plötzlichen Sieg erfüllen, endet der Kampf in diesem Spielzug, und die Elfen haben automatisch gewonnen.



SIEGESPUNKTE

Wenn der Kampf bis zur Abenddämmerung andauert, ermittelt ihr die Siegespunkte auf normale Weise ermittelt wie im Warhammer-Regelbuch beschrieben. Falls das Ergebnis unentschieden ausgeht, haben die Elfen gewonnen, denn nur wenn die Zwerge gewinnen, wird ihre Rebellion nicht niedergeschlagen.

Die Rebellion ist ein Härtestest für die Zergensolidarität. Wenn also irgendeine Einheit das Spielfeld aus eigenem Antrieb verlässt (was den Einfluss des Alkohols einschließt), denken die anderen Rebellen, sie hätte das Vertrauen in die Rebellion verloren. Behandelt die Einheit deshalb bezüglich der Siegespunkte so, als wäre sie vom Spielfeld geflohen.

HINTERHALT AN DER ZWERGENSTRASSE

DIE SAGE VON DRONG UND HELGAR

Ungerührt durch die Rebellion bei den Bergwerken, hielt Helgar an ihrem Anspruch auf den Thron von Krag Bryn fest, also entschied sich Drong, seine Taktik drastisch zu ändern. Er sandte Boten zur Königin, die Geschenke sowie ein Freundschafts- und Verbrüderungsangebot überbrachten. Helgar war überwältigt von den kunstvollen Juwelen, die Drong für ein Vermögen aus Karag Izril herbeigeschafft hatte. Sie lud Drong zu einem Fest ein, das ihre Differenzen klären und den Frieden wiederherstellen sollte.

Es war eine großartige Zusammenkunft, in der das beste Zwergenbier in rauen Mengen floss. Als Drong die Königin erblickte, die ihren Bierkrug wie ein echter Zwerg hielt, war er wirklich verzaubert. Er begann einzusehen, dass er sie wohl die ganze Zeit über falsch eingeschätzt hatte. Am besten wäre es doch, die beiden Klans würden sich vereinen! Drong wägte diesen Gedanken ab, während er von Tausenden Zwergen umgeben war, die sangen und tranken, und bald sah er in seinen Gedanken einen Sohn und Erben, der eines Tages als rechtmäßiger Herrscher auf dem Thron von Krag Bryn sitzen würde.

Mit diesem Gedanken in seinem angeheirateten Kopf schlug er der Königin die Heirat vor. Ihre Majestät, die ebenfalls schon ausgiebigen Gebrauch von ihrem Bierkrug gemacht hatte und von Drongs langem Bart sehr angetan war, willigte ein.

Die ganze Versammlung beglückwünschte das Paar und brachte Trinksprüche mit noch mehr Bier auf sie aus. Selbst als der neue Tag graute und die Auswirkung des Biers auf ihre Köpfe ein hämmerte wie ein Hammer auf einen Amboss, sahen Drong und Helgar die Vorteile ihrer Entscheidung. Die Königin würde nicht mehr länger die letzte ihres Klans sein, und ihre Erben würden weiterhin den Thron besitzen. Der alte Groll konnte aus den Büchern gestrichen werden, was sehr nützlich war, weil dadurch Platz für neuen frei wurde!

Als sie von den Neugkeiten erfuhren, atmeten Eldroth und sein Elenvolk erleichtert auf. Die Krone der Königin schien in Sicherheit zu sein, und eine neue Handelsroute eröffnete sich durch den Pass von Kazad Thrund. Dies erlaubte den Elfen, direkt mit dem Zwergenreich zu handeln. Drong senkte die Zollsteuern im Pass und lebte ab nun in Krag Bryn, dass eine viel beeindruckendere Festung war als Kazad Thrund. Alle waren zufrieden. Tol Eldroth stand weiterhin unter dem Schutz der Königin, und Drong ließ seinen Groll auf die Elfen vorerst ruhen.



Drong der Harte, Herrscher von Karad Thrund

DER GROLLBRINGER

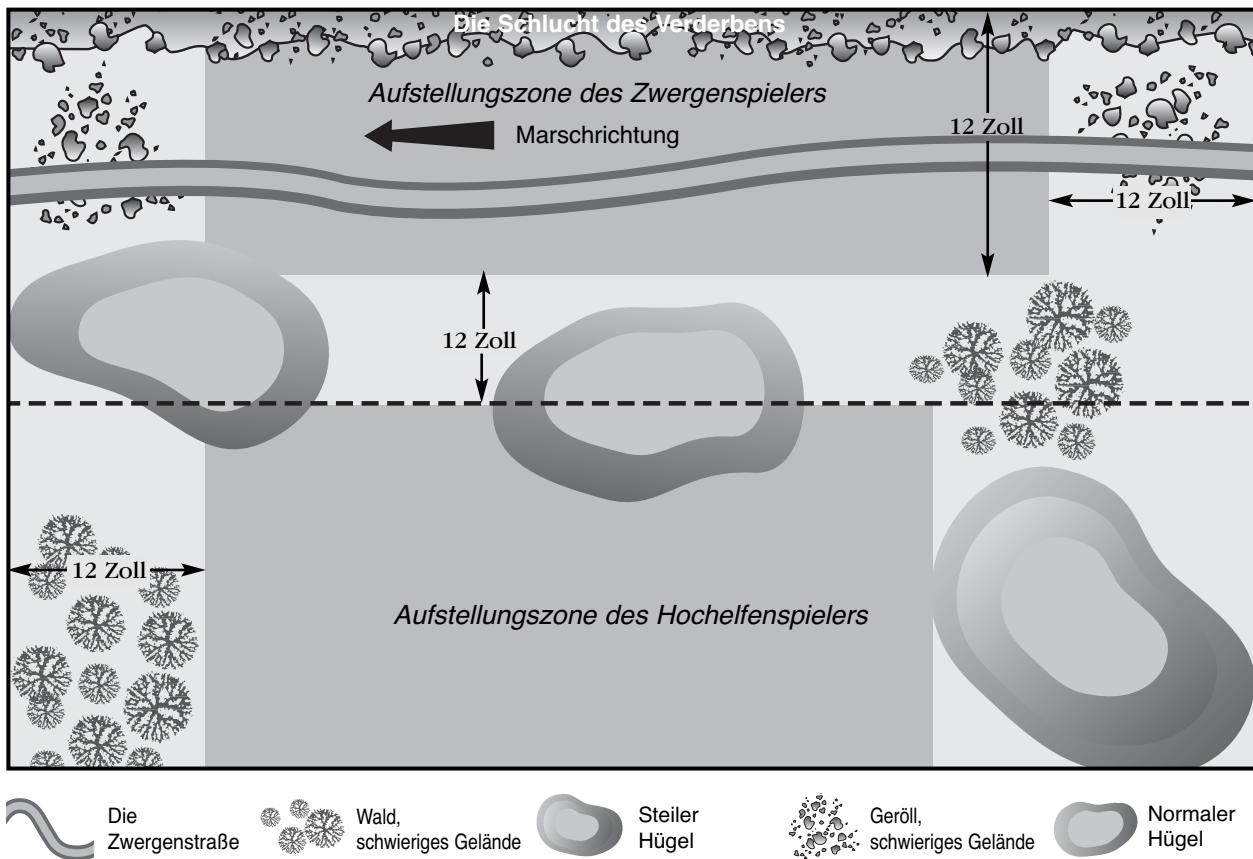
Andererorts zogen jedoch Sturm wolken auf. Überall gab es Zwistigkeiten zwischen Elfen und Zwergen und kleinere Auseinandersetzung waren schon ausgebrochen. Die Situation war gespannt bis zum Äußersten. Es wirkte fast so, als würden die Elfen und die Zwerge nur auf einen passenden Anlass warten, um übereinander herzufallen.

Eines Tages erschien ein zwergischer Runenschmied in Krag Bryn. Sein Name war Grung, und er kam von jenseits der Berge. Seine Verwandten waren von den Elfen angegriffen und verjagt worden, und seitdem hegte er einen tiefgehenden Groll gegen dieses Volk. Drong lud ihn auf eines seiner Feste ein, da er großes Interesse an Neugkeiten aus anderen Gegenden hatte und außerdem mit Freude seinen neugewonnenen Reichtum zur Schau stellte. Im Laufe des Abends wurde Grung immer betrunkener und begann schließlich, seine Geschichte in voller Länge zu erzählen. Der Bericht weckte den Hass auf

Die Zwergenstraße ermöglicht eine Passage nach Krag Bryn, ohne den Grollpass durchqueren zu müssen. Sie wird von einigen Zwergenhändlern benutzt, um den von Drong erhobenen Zollgebühren zu entgehen. Der Weg ist äußerst tückisch und steht nur im Sommer zur Verfügung, wenn Schnee und Eis geschmolzen sind. Einen großen Teil des Weges läuft die Straße entlang der steilen Schlucht des Verderbens.

Die Route ist nicht für Wagen und Pferde geeignet, und alle Reisende müssen ihre Handelswaren auf dem Rücken tragen. Im Winter machen Schnee und Lawinen die Straße zu einer Todesfalle. Im Tauwetter des Frühlings finden sich hin und wieder die erfrorenen Körper von Zwergen, oft Jahrhunderte alt, zusammen mit ihren Artefakten. Nach was oder wem Grung hier suchte, werden wir wahrscheinlich niemals erfahren. Vielleicht reiste er in Drongs Namen nach Karaz-a-Karak, um dort irgendeinen Auftrag zu erfüllen? Vielleicht suchte er aber auch nach Gegenständen, um auf diese Weise Drongs Vorhaben zu unterstützen.

DER HINTERHALT – SZENARIO II



die Elfen, während er die Zwerge als stolz und edelmütig herausstellte.

“Ist es klug für einen Zwerp wie Drong, die Elfen reich zu machen?” fragte Grung seine Zuhörer, nachdem er die Erzählung beendet hatte. Drong war beschämt und sein zwerghischer Stolz angekratzt. Bald heckten er und der Fremde einen Groll-Krieg gegen die Elfenkolonie aus. Königin Helgar lauschte den Vorgängen von ihrer Seite des Throns aus und wurde immer wütender. Außerdem schien ihr Grung nicht im Mindesten den Respekt zu zollen, der einer Zwergenadeligen mit ihrer Ahnenreihe zustand. Waren ihre Zöpfe nicht jedem Bart ebenbürtig? Sie saß da, sagte kein Wort und schmolte vor unterdrücktem Zorn, während sie ununterbrochen mit einem ihrer beeindruckend großen Zöpfe spielte. Später, in ihren Privatgemächern, schmiedete sie ihre eigenen Pläne und sandte eine geheime Nachricht an Eldroth.

Am nächsten Tag begab sich Grung auf die Zwergenstraße, zweifellos um an irgendeinem anderen Ort für Unruhe zu sorgen. Irgendwo entlang der Route geriet er jedoch in einen Hinterhalt der Elfen, die im persönlichen Auftrag Eldroths handelten.

DEN HINTERHALT NACHSPIELEN

Der Hinterhalt an der Zwergenstraße ist der zweite Kampf in einer Serie von Zusammenstößen zwischen Hochelfen- und Zwergenarmeen, die zur großen Schlacht um Krag Bryn führen. Der Ausgang dieses Kampfes entscheidet über das weitere Schicksal von Grung und darüber, wieviel Punkte die Zwergenarmee im Finale für Runengegenstände ausgeben darf.

DAS SPIELFELD

Der Hinterhalt findet in der urwüchsigen Bergwildnis zwischen Krag Bryn und Kazad Thrund statt. Grung und sein Gefolge reisen entlang der uralten Zwergenstraße.

Plaziert die Geländeteile, wie auf der Karte gezeigt. Alternativ dazu könnt ihr das Gelände auch zufällig ermitteln, indem ihr die Tabelle im Anhang 3 verwendet, oder euch darauf einigen, eine Veränderung des Geländes vorzunehmen, so dass ihr es mit den euch zur Verfügung stehenden Geländeteilen aufbauen könnt.



Die Zwergenstraße verläuft parallel zu den langen Seiten des Spielfeldes. Sie führt genau durch die Aufstellungszone des Zergenspielers. Sie sollte nicht weiter als 12 Zoll vom Spielfeldrand des Zergenspielers entfernt verlaufen und breit genug sein, um drei Modellen nebeneinander Platz zu bieten. Wenn ihr die Geländeteile zufällig ermittellet, solltet ihr die Straße als unveränderliches Geländeteil festlegen und zuerst plazieren. Die Bewegung über sie hinweg darf nicht durch Geländeteile blockiert werden. Vergewissere dich, dass genügend Geländeteile vorhanden sind, um die auf der Lauer liegende Elfenarmee abzuschirmen. Diese Geländeteile sollten passierbar sein, so dass die Elfenarmee über sie hinweg oder durch sie hindurch angreifen oder sie als Deckung benutzen kann.

AUFSTELLUNG

Zuerst stellt der Zwergenspieler seine gesamte Armee auf, und erst danach plaziert der Elfenspieler seine Truppen. Die Zwergenarmee wird entlang der Straße aufgebaut, nicht weiter als 12 Zoll vom Spielfeldrand des Zwergenspielers und mindestens 12 Zoll von den seitlichen Spielfeldrändern entfernt.

Alle Zwergeneinheiten blicken bei Spielbeginn zur rechten Seite des Tisches, um die Tatsache darzustellen, dass sie entlang der Straße reisen und plötzlich angegriffen werden. Der Zwergenspieler muss seine Armee also in einer Marschreihe aufbauen und dem Gegner die verwundbare Flanke darbieten.

Der Runenschmied wird in der Mitte der Marschkolonne aufgestellt, mindestens 24 Zoll von beiden Seitenrändern entfernt. Dies begründet sich darin, dass die Elfen erst angreifen, wenn der Runenschmied sich genau vor ihnen befindet. Wenn er sich zu nahe an den seitlichen Rändern des Spielfeldes befindet, ist es ihm zu einfach möglich, vom Spielfeld zu verschwinden, aber wenn er in der Mitte steht, hat der Elfenspieler genug Zeit, um ihn abzufangen. Wenn es dem Runenschmied gelingt, den Spieltisch freiwillig über die Seitenräder zu verlassen, bedeutet das nicht, dass er entkommt oder den Kampf gewinnt. Statt dessen wird der Kampf bis zur Abenddämmerung fortgesetzt, und wenn die Zwergenarmee verliert, müsst ihr davon ausgehen, dass Grung später von den Elfen aufgespürt und unschädlich gemacht wird (Siehe auch Siegespunkte weiter unten)!

Der Elfenspieler darf seine auf der Lauer liegende Elfenarmee nicht näher als 12 Zoll an der Zwergenarmee bzw. den seitlichen Spielfeldrändern aufstellen. Die Armee muss sich zumindestens teilweise in der Deckung von Gelände teilen befinden, so dass die Zwerge sie nicht sehen können.

SONDERREGELN

DIE SCHLUCHT DES VERDERBENS

Der Spielfeldrand des Zwergenspielers stellt einen steilen Abhang in die Schlucht des Verderbens dar, dementsprechend gibt es für Leute, die entlang der Straße marschieren, kein Entkommen in diese Richtung. Jede Armee, die an dieser Stelle in einen Hinterhalt gerät, hat nichts in ihrem Rücken als die tödliche Schlucht.

Alle Truppen, die das Spielfeld über diesen Rand verlassen, egal ob freiwillig oder nicht, stürzen in die Schlucht des Verderbens und gelten als Verlust. Niemand ist so dumm, fliehenden Feinde über den Rand der Schlucht hinweg zu verfolgen, also beenden alle Verfolger ihre Bewegung automatisch, sobald sie den Rand der Schlucht erreichen.



Armbrustschütze der Zwerge



Königin Helgar von Krag Bryn

DIE SCHLACHT

WER BEGINNT DAS SPIEL?

Die Elfenarmee liegt auf der Lauer und profitiert vom Überraschungsmoment. Dementsprechend hat der Elfenspieler den ersten Spielzug.

SPIELZÜGE

Der Überfall auf der Zwergenstraße dauert vom Mittag bis zur Abenddämmerung. Der Kampf dauert fünf Spielzüge lang an, und jeder Spielzug repräsentiert eine bestimmte Zeitspanne. Jeder Spieler führt also fünf komplette Spielzüge aus, es sei denn, der Kampf endet, weil die Elfen ihre Bedingung für einen automatischen Sieg erfüllt haben.

Falls die Elfen ihre Bedingung für einen automatischen Sieg in einem früheren Spielzug erfüllen, endet der Hinterhalt mit dem Ende des jeweiligen Spielzugs, und die Elfen haben einen entscheidenden Sieg errungen.

SIEG ODER NIEDERLAGE

AUTOMATISCHER SIEG

Wenn der Runenschmied ausgeschaltet wird oder in die Schlucht des Verderbens fällt, gewinnen die Elfen die Schlacht. Der Kampf endet im selben Spielzug, und die Elfen haben automatisch gewonnen.

SIEGESPUNKTE

Wenn der Kampf bis zur Abenddämmerung andauert, ermittelt ihr die Siegespunkte auf normale Weise, wie im Warhammer-Regelbuch beschrieben. Falls die Elfen nach Punkten gewinnen, könnt ihr davon ausgehen, dass es dem Runenschmied und seinem Gefolge schlecht ergeht oder sie die Gegend verlassen. Wenn Grung das Spielfeld über eine der kurzen Seiten verlassen kann, erhält der Zwergenspieler einen zusätzlichen Siegespunkt und Grung überlebt den Kampf bei einer 2+ auf einem W6 (ein Ergebnis von 1 bedeutet, dass er einem Riesenadler oder Berglöwen zum Opfer fällt). Im Falle eines Unentschieden nach Punkten gewinnt der Zwergenspieler, da der Hinterhalt schiefging und Grung überlebte.

DIE SCHLACHT UM DIE BRAUEREI

DIE FEHDE ZWISCHEN DRONG UND HELGAR

Als Drong vom Überfall auf seinen neuen Lieblings-Trinkkumpenan erfuhru, warf er der Königin in seinem Zorn vor, ihn an die Elfen verraten zu haben. Drong und Helgar verfielen in einen heftigen Streit, wie ihn nur ein verheiratetes Zwergenpaar führen kann. Krüge gingen zu Bruch, Bier wurde vergossen - die Sache nahm wirklich ernste Formen an. Drong entging nur knapp dem Schicksal, seinen Bart durch Helgars Axt abgeschoren zu bekommen. In seiner Wut und neu entbranntem Groll kehrte er in seine eigene Festung zurück. Die meisten Krieger leerten ihre Bierkrüge, ergriffen ihre Äxte und folgten ihm.

DER GEFANGENGEHALTENE BRAUMEISTER

Für Königin Helgar stand fest, dass Drong seine Fehde erneuern und diesmal wirklich versuchen würde, sie vom Thron zu stoßen. Also handelte sie schnell, um jedem Angriff begegnen zu können, den Drong planen würde. Helgar sandte unverzüglich ihre Wachen aus, um Largs festzunehmen, Drongs Braumeister, den er von Kazad Thrund mitgebracht hatte. Der dicke, freundliche Largs hatte außerhalb von Krag Bryn und nahe den Bergwerken mit ihren durstigen Arbeitern eine Brauerei aufgebaut. Er war zu betrunknen, um gemeinsam mit Drongs Gefolge zu entkommen, und es erwies sich als ein Kinderspiel, ihn gefangen zu nehmen. Die Zwerge warfen ihn in ein großes Kupferfass, dass zu diesem Zeitpunkt glücklicherweise leer war, und verschlossen den Deckel. Helgar sandte eine grausame Nachricht an ihren Ex-Ehemann: "Wenn Du es wagst, mich anzugreifen, bekommst ihr kein Bier mehr!"

Drong war verständlicherweise außer sich vor Wut, als er die Nachricht erhielt. Kein Bier mehr bedeutete, dass er seine Anhänger nicht in dem Maße belohnen konnte, wie es normalerweise angemessen war - in der Tat würden sie sehr schnell sehr unzufrieden sein. Sie würden sich möglicherweise von ihm lossagen und zu anderen Zwergherrschern überlaufen. Helgar hatte ihn wirklich am Bart! Nach einigen schrecklichen Nächten ohne einen Tropfen Alkohol war Drongs Verstand klar genug, um einen raffinierten Plan auzuhecken.

DIE SCHLACHT UM DIE BRAUEREI

Drong entsandte eine handverlesene Armee aus verzweifelten, weil durstigen Zwergen in das Reich von Krag Bryn. Die Truppe unterstand dem Befehl von Skag dem Verstohlenen. Ihr Auftrag lautete, den Braumeister zu befreien oder bei dem Versuch zu sterben. Ihre Chancen standen besser, als sie dachten, da Königin Helgar nur über wenige gute Krieger verfügte, die meisten davon aus ihrer eigenen Leibgarde aus Trollslayern, die sich immer gerne aussichtslosen Angelegenheiten verschrieben. Helgar erfuhr durch Spione, die im Auftrag Eldroths die Gebirgsplätze überwachten, von der herannahenden Armee. Unglücklicherweise erklärte sich keiner ihrer Krieger bereit, seine Axt gegen andere Zwerge zu erheben. Also musste sie wieder einmal Eldroth um Unterstützung bitten.

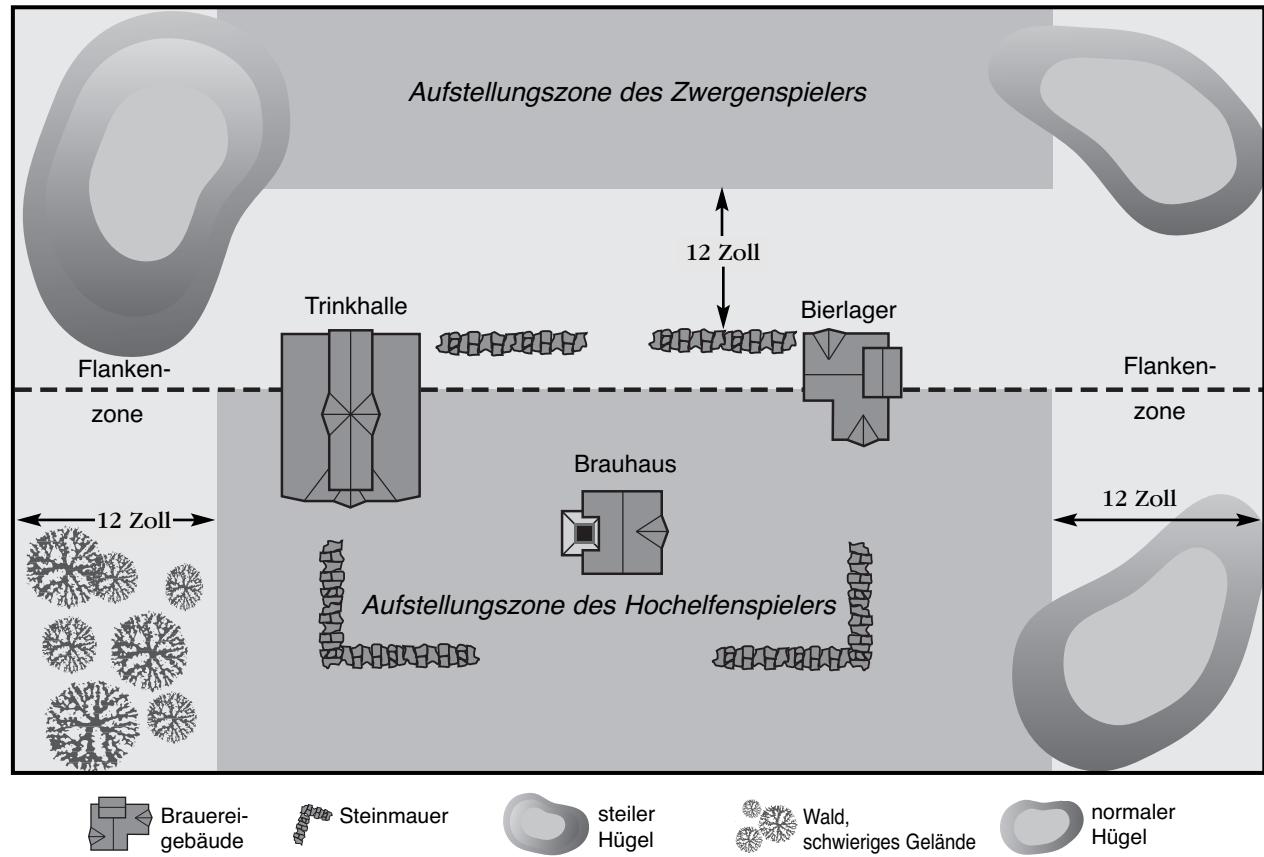
Eldroth reagierte unverzüglich und entsandte Arda den Rachsüchtigen, einen zu allem entschlossenen Elfen, der alleine Tausende von Zwergen aufhalten würde, falls es notwendig sein sollte. Arda führte eine Armee kampferprobter Krieger an und hatte den Auftrag, den Zwergen die wichtige Bierversorgung zu verwehren. Als Skag und seine Armee die Brauerei erreichten, stießen sie auf Arda den Elfen, die bereits auf sie warteten.

Bei den Zwergen gibt es ein Sprichwort: "Wenn wir innehalten, um all die verschiedenen Biersorten aufzuzählen, die wir brauen, haben wir keine Gelegenheit mehr, sie zu trinken." Die schiere Vielfalt an Zwergenbier ist erstaunlich. Während die meisten Menschen an Bugmans XXXXXX denken, wenn Zwergenbier erwähnt wird, halten die Zwerge einer großen Anzahl exotischster Sorten zurück (zum Teil, weil sie die Braugeheimnisse für sich behalten wollen, hauptsächlich jedoch, weil ein durchschnittliches Zwergenbier einem normalen Menschen zuerst den Atem, dann die Erinnerung und schließlich den Verstand raubt).

Man erinnere sich auch so kraftvoller Sorten wie Enlafts Spezialreserve - ein Bier, dass in den Schädeln erschlagener Trolle seine Reife erlangt und dass (abgesehen vom übeln Gestank) über die besondere Eigenschaft verfügt, sich selbst zu regenerieren und es dadurch extrem schwer macht, vollständig getrunken zu werden! Dann gibt es auch noch das klassische Zharrgot (zwergisch für "Feuermarsch"), das nicht nur über einen angenehmen Pfeffergeschmack verfügt, sondern auch für Blähungen sorgt und Zwerge davon abhält, ruhig zu sitzen. Zwergenkönige verwenden mit Vorliebe Zharrgot, wenn es darum geht, ihre Untergebenen zur Zurücklegung großer Distanzen zu Fuß zu bewegen.

Und wer kann schließlich Goddis Altbewährtes vergessen? Mit einem Tropfen Werwolfblut als Zutat und im Licht des Vollmonds gereift, ist dieses Getränk so stark, dass es lebhaftig Haare auf der Brust wachsen lässt! Da erstaunt es nicht, dass sich dieses köstliche Getränk im Imperium größter Beliebtheit erfreut. Es wird dort nicht nur in Tavernen angeboten, sondern auch in Apotheken als Haarwuchsmittel verkauft. Aufgrund der hohen Nachfrage hängen Goddi Doddissons Plakate rund um Zhufbar und ermutigen Werwolfjäger mit Slogans wie "Es ist mir egal, wo ihr ihn gefunden habt, bringt ihn einfach zu mir - tot oder lebendig!"

DIE SCHLACHT UM DIE BRAUEREI – SZENARIO III



DIE SCHLACHT NACHSPIELEN

Der Brauerei-Zwischenfall ist der dritte Kampf in einer Serie von Zusammenstößen zwischen Hochelfen- und Zergenarmeen, die zur großen Schlacht um Krag Bryn führen. Der Ausgang dieses Kampfes entscheidet darüber, ob Drong seinen Braumeister zurückerhält und seinen Truppen die nötige Bierration zukommen lassen kann. Wenn ihm dies nicht gelingt, desertiert ein Teil seiner Leute, und er muss im Finale mit einer stark reduzierten Armee antreten.

DAS SPIELFELD

Der wichtigste Bestandteil des Spielfelds ist die Brauerei. Sie besteht aus drei stabil gebauten Steingebäuden, eins davon das Brauhaus, in dem der Braumeister gefangen gehalten wird. Außerdem gibt es ein Lagerhaus für das Bier und eine Trinkhalle. Die Brauerei liegt an der Straße, die von Krag Bryn zu den Bergwerken führt. Die gebirgige Umgebung weist Hügel, Felsen und kleine Baumgruppen auf.

Plaziert die Geländeteile, wie auf der Karte gezeigt. Alternativ dazu könnt ihr das Gelände auch zufällig ermitteln, indem ihr die Tabelle im Anhang 3 verwendet, oder euch darauf einigen, eine Veränderung des Geländes vorzunehmen, so dass ihr es mit den euch zur Verfügung stehenden Geländeteilen aufbauen könnt.

Zieh eine Linie entlang der Längsseite des Spielfeldes, die du mit Würfeln markierst. Die Linie muss das Spielfeld in zwei gleichgroße Hälften unterteilen. Eine davon ist die Hälfte der Elfen-, die andere die des Zergenspielers. Die Brauereigebäude müssen entlang der Linie platziert werden oder so, dass ihre Seiten auf der Linie ruhen. Das Brauhaus selbst solltet ihr etwas weiter von der Linie, aber nicht weniger als 12 Zoll vom Spielfeldrand des Elfenspielers entfernt platzieren.

Wenn ihr euer Spielfeld nach eigenen Vorstellungen aufbaut, müsst ihr beachten, dass die Brauerei ein fester Bestandteil des Schlachtfelds ist und vor anderen Geländeteilen platziert werden muss.

Der Bereich zwischen den Gebäuden darf außer den Mauern der Brauerei keine weiteren Geländeteile enthalten. Diese solltet ihr benutzen, um die Gebäude zu verbinden und einzugrenzen. Es müssen klar erkennbare Eingänge und Tore in Richtung der Spielfeldränder des Elfen- und Zergenspielers vorhanden sein, die genug Platz bieten, um vier Modelle nebeneinander die Durchquerung zu ermöglichen.

AUFSTELLUNG

Skag der Verstohlene führt seine Armee in den frühen Morgenstunden durch den dichten Morgen Nebel an die Brauerei heran. Als seine Truppen fast dort angekommen sind, klärt sich der Nebel und enthüllt sie den elfischen Verteidigern, die sich zwischen den Gebäuden verschanzt haben. Der Nebel ermöglicht Skags Armee, bis zu 12 Zoll an die Gebäude und ihre Verteidiger heranzukommen, bevor der Kampf beginnt.

Zuerst muss der Elfenspieler seine komplette Armee aufbauen, und erst danach platziert der Zergenspieler seine Einheiten.

Die Elfenarmee darf auf der Spielfeldseite des Elfenspielers aufgebaut werden, aber nicht näher als 12 Zoll an den seitlichen Spielfeldrändern. Die Armee kann also zu Beginn der Schlacht innerhalb des Brauereigeländes und nur 12 Zoll von der Zergenarmee entfernt stehen.

Die Zergenarmee darf nicht näher als 12 Zoll am Brauereigelände und nicht näher als 12 Zoll an den seitlichen Spielfeldrändern platziert werden.

Skag ist berühmt für seine List. Um dies darzustellen, darf der Zergenspieler eine seiner Einheiten, deren Wert 200 Punkte nicht übersteigen darf, in der Flankenzone entlang der seitlichen Spielfeldränder aufbauen. Er muss die Einheit innerhalb von 12 Zoll des Spielfeldrands, aber mindestens 8 Zoll von der nächsten Elfeneinheit entfernt plazieren.

DIE SCHLACHT

WER BEGINNT DAS SPIEL?

Die Elfenarmee hat den ersten Spielzug. Als der Nebel sich lichtet, erblicken die scharfen Augen der Elfen die Zwerge, bevor diese merken, wie weit sie sich ihrem Ziel bereits genähert haben. Die Elfen reagieren unverzüglich, um das Brauhaus zu schützen.

SPIELZÜGE

Der Kampf um die Brauerei findet vom Morgen bis zur Abenddämmerung statt. Er dauert dementsprechend sechs Spielzüge, und jeder Spielzug repräsentiert eine bestimmte Zeitspanne. Jeder Spieler führt also sechs komplette Spielzüge aus, es sei denn, der Kampf endet durch einen automatischen Sieg für die Zwerge.

DEN BRAUMEISTER BEFREIEN

Die Zwerge haben in diesem Kampf den Auftrag, den Braumeister zu befreien - entweder, indem sie in das Brauhaus einbrechen und ihn befreien (Was zu einem automatischen Sieg der Zwerge führt) oder indem sie die Brauerei einnehmen (Was passiert, wenn die Zwerge nach Siegespunkten gewinnen).

Sobald eine Zergeneinheit das Brauhaus erreicht (mit anderen Worten: zum Ende der Bewegungsphase das Brauhaus berührt), darf der Zergenspieler für jeweils fünf Modelle dieser Einheit einen W6 würfeln. Dieser Wurf repräsentiert den Versuch, in das Haus einzubrechen, die Wachen im Inneren zu überwältigen, das Fass zu öffnen und den gefangenen Largs herauszuholen. Bei einer 6 schaffen die Zwerge es und haben die Siegesbedingungen für einen automatischen Sieg erfüllt. Der Zergenspieler darf in jeder seiner Bewegungsphasen erneut würfeln, solange eine oder mehrere seiner Zergeneinheiten mit dem Gebäude in Berührung stehen. Die Einheiten dürfen sich auch im Nahkampf, aber nicht auf der Flucht befinden.

Beachte, dass der Braumeister von keiner Seite verletzt werden kann, weil er einen geheimnisvollen Runentalisman trägt, oder - weit wahrscheinlicher - weil seine Bierfahne es unmöglich macht, sich ihm zu nähern.

SIEG ODER NIEDERLAGE

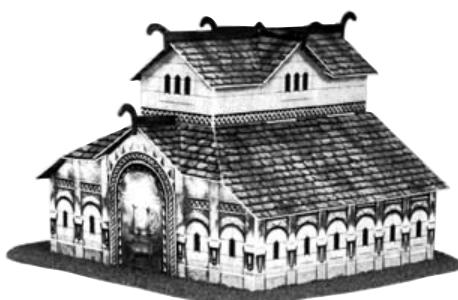
AUTOMATISCHER SIEG

Wenn der Braumeister in einem beliebigen Spielzug vor der Abenddämmerung befreit wird, gewinnen die Zwerge den Kampf. Die Schlacht endet mit dem Ende desselben Spielzugs, und die Zwerge haben automatisch gewonnen.

SIEGESPUNKTE

Wenn der Kampf bis zur Abenddämmerung andauert, ermittelt ihr die Siegespunkte auf normale Weise, wie im Warhammer-Regelbuch beschrieben. Falls die Zwerge gewinnen, befreien sie den Braumeister. Bei einem Unentschieden haben die Elfen gewonnen.

DIE GEBÄUDE DER BRAUEREI



Die Trinkhalle



Das Brauhaus



Das Bierlager



Im Anhang dieses Dokuments findet ihr Baupläne für die drei Zergen-Brauereigebäude, die das Kernstück dieses Szenarios darstellen. Ihr könnt sie auch als zufällig ermittelte Gebäude in den anderen Szenarios dieser Kampagne einsetzen oder in jedem normalen Spiel als stabil gebaute Steinhäuser und gute Beispiele der herausragenden Zergenarchitektur verwenden!

Unternehmungslustige Modellbauer können die Gebäude auch als Basis für weitere Ausbauten verwenden. Sie können sie robuster machen, indem sie sie auf eine Platte aus Pappe setzen und mit Balsabolz verstärken und so weiter. Du kannst die Gebäude auch als Richtlinie für Zergenarchitektur verwenden, wenn du selbst weitere Gebäude dieser Art bauen möchtest. In jedem Fall solltest du die ausgedruckten Baupläne auf stabilen Karton oder Schaumpappe aufkleben, bevor du die Gebäude weiter zusammenbaust.



DIE SCHLACHT UM KRAG BRYN

DRONG MOBILISIERT SEINE ARMEE



In Kazad Thrund schallten die Schläge von Hämmern auf Ambosse durch die Berge, als Drong eine große Armee für den Kampf ausrüsten ließ. Mit oder ohne seinen Maschinistenmeister, Runenschmied oder Braumeister war der grimmige Drong entschlossen, seine Armee gegen Krag Bryn zu führen und danach die Elfen zurück ins Meer zu jagen.

Drongs riesige Horde marschierte entlang des Grollpasses, an Krag Bryn vorbei und auf die Elfenkolonie zu. Mit dieser Strategie trieb er einen Keil zwischen Tol Eldroth und Krag Bryn. Drong war ein gewandter und erfahrener General. Er wusste, dass die Elfen und nicht Königin Helgars kleines Gefolge den Hauptfeind darstellten. Er hatte beschlossen, zuerst die Elfen zu vernichten und sich dann um Krag Bryn zu kümmern. Die Königin würde sich entweder ergeben oder er hätte alle Zeit der Welt, um ihre Festung zu belagern.

Drong plante, seine Armee so zu positionieren, dass seine Flanken von dem schnell fließenden Gebirgsstrom von Krag Bryn auf der einen und den steilen Bergabhängen auf der anderen Seite gesichert wurden. Hier erwartete er die Elfenarmee auf ihrem Weg von der Küste. Es war ein guter Platz, um eine Schlacht zu gewinnen.

ELDROTHS KRIEGRAT

Der Elfenprinz Eldroth ließ sich ständig über die Vorgänge in den benachbarten Zwergenfestungen auf dem laufenden halten. Er hatte Abgesandte und Spione am Hofe der Königin und war sich sicher, dass deren Informationen ihm eines Tages weiterhelfen würden. Noch bevor Drongs Armee marschierte, wusste Eldroth, dass sein Erzfeind seine Streitkräfte zu einer endgültigen Schlacht mobilisiert hatte. Und so berief er einen Kriegsrat in Tol Eldroth ein.

Als die Adeligen sich versammelt hatten, sprach Eldroth:

"Wir leben in einem dunklen Zeitalter! In der ganzen Alten Welt haben sich die Zwerge gegen uns gewandt und es herrscht Krieg. Königin Helgar ist unsere einzige Verbündete, und dass nur, weil sie keine andere Wahl hat. Das Schicksal ihres Throns ist mit dem unseren verbunden. Wenn sie gestürzt wird, werden wir früher oder später von unseren Feinden ins Meer gejagt. Ich empfehle daher, unverzüglich zu den Waffen zu greifen und Drongs Armee zu begegnen."

Anarion der Händler stand auf, um zu sprechen:

"Ich spreche für die Kaufleute und Händler. Eldroth hat Recht! Selbst wenn wir uns hier verschließen, haben wir keine Chance, sollte Königin Helgar ihren Thron verlieren. Dann wird Drong die Bergwerke besitzen. Er wird horrende Preise verlangen oder - noch schlimmer - überhaupt nicht mit uns handeln. Wenn das geschiebt, kann diese Kolonie auch gleich ihre Sachen packen und nach Ulthuan zurückkehren."

Dann tat Fendar, ein berühmter Krieger, seine Meinung kund:

"Ich sage, wir sollten kämpfen und einen großartigen Sieg erringen. Dies wird den Zwergen zeigen, dass wir hier sind und hier bleiben werden. Es wird den anderen Kolonien unseres Volkes, die im Moment den Zorn der Zwerge spüren, neuen Mut verleihen. Wenn

sie sehen, dass sie uns nicht schlagen können, werden sie vielleicht diesen ganzen Groll-Unsinn vergessen. Wenn Königin Helgar ihren Thron behält, werden die Heißsporne erkennen, dass es besser ist, sich mit uns gutzustellen!"

Als letztes sprach Ardath, ein kampferprobter Veteran und Flüchtling des Zwergenkonfliktes im Norden:

"Freunde und Verwandte. Die Königin ist nicht wichtig. Sie mag momentan auf unserer Seite stehen, aber vergesst nicht, dass sie ein Zwerg ist und uns früher oder später verraten wird! Wir müssen versuchen, die Thrandlinge ein für alle Mal zu zerschlagen. Lasst uns keine weiteren Worte verlieren! Lasst uns die Schwerter ziehen und den Feind noch heute vernichtend schlagen!"

Der Kriegsrat entschied sich einstimmig für den Krieg. Die Entscheidung wurde unverzüglich in die Tat umgesetzt, als ein Bote mit Neuigkeiten über Drongs Vormarsch eintraf. Eldroth berief alle Krieger zusammen, die er auftreiben konnte, inklusive einiger Schiffsladungen aus Elfen, die aus Ulthuan kamen, um für Tol Eldroth zu kämpfen. Mit dem festen Wissen um die Rechtschaffenheit ihres Vorhabens zogen sie aus, um sich den Zwergen zu stellen.

DIE SCHLACHT NACHSPIELEN

Die Schlacht um Krag Bryn ist die letzte Episode dieser Kampagne. Das Finale dieses Konfliktes wird durch die Ergebnisse der vorherigen Kämpfe beeinflusst. Die Schlacht entscheidet über das Schicksal Drongs. Sie legt fest, wer Krag Bryn regiert und entscheidet endgültig über das Schicksal der Elfen von Tol Eldroth.



Eldroth, Gründer und Herrscher von Tol Eldroth

DAS SPIELFELD

Klugerweise hat Drong sich entschlossen, mit dem schnellfließenden Gebirgsfluss auf seiner linken Flanke zu marschieren. Somit spielt es keine Rolle, ob die Begegnung mit den Elfen im Gebirge oder in der Ebene stattfindet, denn der Strom wird immer entlang einer Flanke des Spielfelds verlaufen. In einiger Entfernung hinter dem Fluss befindet sich die Festung von Krag Bryn. Alle Truppen, die von dort aus kommen, müssen den Fluss überqueren, um in den Kampf eingreifen zu können. Auf diese Weise plant Drong, seine Flanke vor einem Überraschungsangriff durch Königin Helgar zu schützen.



Plaziert die Geländeteile wie auf der Karte gezeigt. Alternativ dazu könnt ihr das Gelände auch zufällig ermitteln, indem ihr die Tabelle im Anhang 3 verwendet. Unabhängig davon müsst ihr zunächst die Flankenzone auf der linken Seite des Zwerghäuptlings vom restlichen Spielfeld durch einen Fluss abgrenzen. Der Strom sollte nicht weiter als 12 Zoll in das Spielfeld hineinragen, mit ein paar Zoll Spielraum, um seine Windungen darzustellen. Dieses Geländeteil repräsentiert den schnellfließenden Gebirgsfluss von Krag Bryn und stellt die Grenze von Königin Helgars Reich dar.

Als nächstes markiert ihr eine gerade Linie längs des Spielfelds, die dieses in zwei gleichgroße Teile aufteilt und

damit die Mittellinie des Spielfeldes darstellt. An der Stelle, an der diese Linie den Fluss kreuzt, befindet sich eine Steinbrücke der Zwerge. Die Brücke stellt ebenfalls ein festes Geländeteil dar und wird zusammen mit dem Fluss plaziert. Die Brücke könnt ihr bei Bedarf auch durch eine Furt ersetzen.

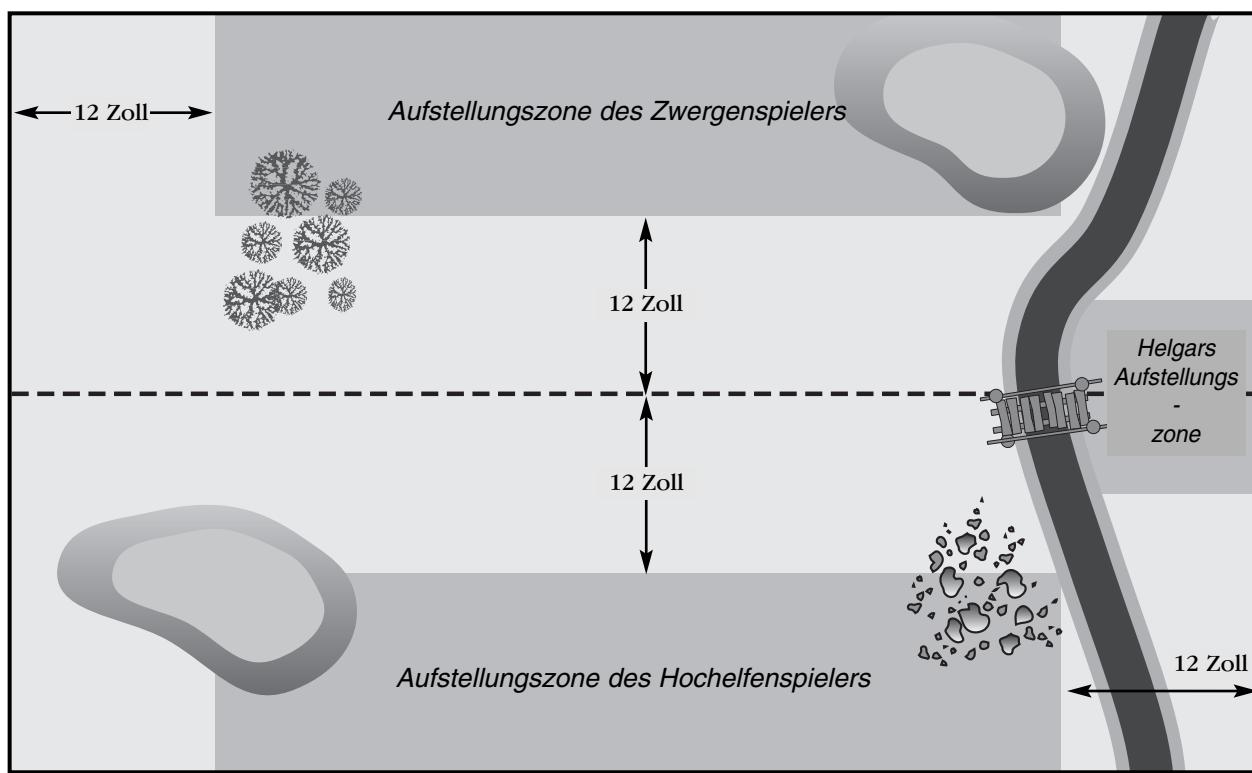
AUFSTELLUNG

Königin Helgars Leibgarde aus Slayern wird als erstes - vor der Elfen- oder Zwerghäuptlingsarmee - aufgebaut. Die Herrscherin hat sie aus der Festung geführt und auf ihrer Seite des Flusses postiert. Von hier aus plant sie den Kampf zu beobachten und sich der siegreichen Seite anzuschließen. Der Zwerghäuptlingspieler plaziert die Einheit in der Mitte der Flankenzone, so dass sie die Brücke jederzeit überqueren kann. Zu Beginn des Spiels hat keiner der Spieler die Kontrolle über diese Einheit.

Als nächstes stellen die beiden Spieler ihre Armeen auf. Alle Einheiten werden nicht näher als 12 Zoll an der Mittellinie und nicht näher als 12 Zoll an den Seitenrändern aufgebaut. Die Spieler plazieren ihre Einheiten abwechselnd, beginnend mit dem Spieler, der das höhere Ergebnis auf einem W6 erzielt. Champions gelten hierbei als Teil ihres Regiments, andere Charaktermodelle gelten als einzelne Einheiten aus jeweils einem Modell.

Sobald einer der Spieler seine Armee komplett aufgebaut hat, darf der andere weiterhin eine Einheit nach der anderen plazieren, während der fertige Spieler jeweils eins seiner Regimenter um bis zu 4 Zoll auf den Gegner zubewegen darf. Auf diese Weise kann die kleinere Armee bereits in den Kampf ziehen, während sich die größere noch positionieren muss. Die vormarschierende Armee bewegt immer nur eine Einheit, und keine Einheit darf auf diese Weise näher als 8 Zoll an gegnerische Einheiten herankommen.

DIE SCHLACHT UM KRAG BRYN – Szenario IV





Hammerträger der Zwerge

DIE SCHLACHT

WER BEGINNT DAS SPIEL?

Beide Spieler werfen einen W6. Derjenige mit dem höheren Ergebnis hat den ersten Spielzug.

SPIELZÜGE

Die Schlacht bei Krag Bryn dauert vom späten Morgen bis zur Abenddämmerung. Es werden sieben Spielzüge gespielt. Jeder Spieler führt also sieben komplette Spielzüge aus.

SONDERREGELN

WEN WIRD HELGAR UNTERSTÜTZEN?

Obwohl Helgar ihre Leibgarde auf das Schlachtfeld geführt hat, kann sie sich nicht dazu entscheiden, sich der einen oder anderen Seite anzuschließen - oder überhaupt in den Kampf einzugreifen. Auch die Slayer sind untereinander zerstritten, ob sie ihre Äxte gegen andere Zwerge erheben sollen. Einige hegen einen Groll gegen Drong, andere gegen die Elfen. Wer weiß, möglicherweise tragen sie letztendlich sogar einen Kampf untereinander aus.

Helgars Zwergenstolz wehrt sich gegen die Vorstellung, an der Seite von Elfen gegen andere Zwerge zu kämpfen. Was für einen furchtbaren Groll würde das über sie bringen! Man würde sich für alle Zeiten daran erinnern. Selbst der Hochkönig in Karaz-A-Karak würde es in seinem Großen Buch des Grolls niederschreiben! Wenn sie sich dagegen neutral verhält, kann sie vielleicht ihre Ehre in den Augen Drongs und der anderen Zwerge wiederherstellen und ihren Thron trotz allem retten!

Wenn sie dieses Vorhaben in die Tat umsetzen würde und die Elfen gewinnen, könnte sie behaupten, ihre Leibgarde als Reserve zurückgehalten zu haben. Und - noch besser - wenn die Zwerge gewinnen würden, könnte sie dasselbe behaupten! Sie konnte in der Tat nach dem Kampf beiden Seiten gegenüber behaupten, die ganze Zeit auf ihrer Seite gestanden zu haben, ohne überhaupt etwas zu unternehmen.

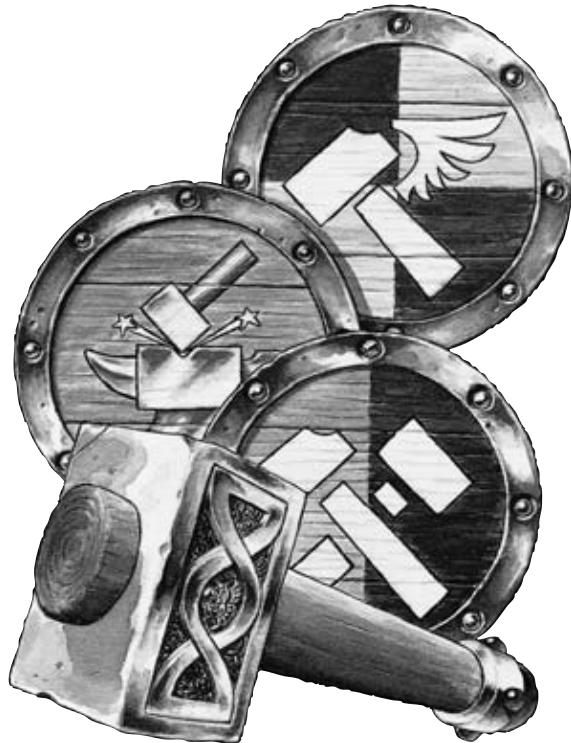
Der Fluss markiert die Grenze zu Helgars Reich. Wenn irgendein Spieler Truppen über den Fluss führt oder Helgars Leibgarde attackiert, nimmt sie unverzüglich auf der Seite des anderen Spielers am Kampf teil und darf von dem Moment an von diesem Spieler kontrolliert werden.

Andererseits wird Helgar entweder an der Seite der Zwerge in die Schlacht ziehen oder sich neutral verhalten. In diesem Fall unterstützt sie ihre Alliierten, die Elfen, indem sie den Zwergen nicht hilft. Wenn sie aber ein Gefühl des Zwergenstolzes überkommt, weil sie ihren Gatten in seiner Kriegsrüstung und mit seinem mächtigen Hammer sieht, wird sie auf seiner Seite in den Kampf ziehen. In diesem Fall werden sich die Elfen plötzlich ausmanövriert wiederfinden.

Diesen Umstand stellt ihr auf folgende Weise dar: Zu Beginn jedes Zwergenspielzugs werfen beide Spieler einen W6. Ist das Ergebnis ein Pasch, greift Helgar an der Seite des Zwergenspielers in den Kampf ein. Bei jedem anderen Ergebnis hält sich ihre Leibgarde aus dem Kampf heraus und unterstützt die Elfen, indem sie neutral bleibt.

SIEG ODER NIEDERLAGE

Ermittelt die Siegespunkte auf normale Weise, wie im Warhammer-Regelbuch beschrieben. Beide Seiten kämpfen für einen endgültigen Sieg, und keine Seite kann durch Erfüllung einer automatischen Siegesbedingung gewinnen. Die Schlacht tobt bis zum bitteren Ende weiter.



ANHANG I

DIE SAGE VON DRONG

Die Armeen, die damals tatsächlich in den Kämpfen um Tol Eldroth und Krag Bryn antraten, konnten durch genaues Studium der Sage von Drong und Helgar und alten Aufzeichnungen der Hochelben relativ exakt rekonstruiert werden, basierend auf aktuellen Heeresdaten. Abweichungen sind jedoch möglich, da in den Wirren der verstrichenen Jahrhunderte viele Aufzeichnungen verloren gegangen sind.

DIE SCHLACHT AM GROLLPASS

DER KAMPFVERLAUF

Die vorwärts stürmenden Rebellen entrichteten einen hohen Blutzoll an Fendar's Bogenschützen. Trotzdem ließen sich sich in ihrem betrunkenen Zustand nicht zermürben. Die Eisenbrecher drangen zur Spitze eines Hügels vor, als sie jedoch versuchten, ihn auf der anderen gefährlich abfallenden Seite hinabzusteigen, stolpern sie in ihrer Trunkenheit übereinander. Bald darauf sahen sie sich zur Flucht vor einem Zauberspruch gezwungen, den der Elfenmagier in ihre Richtung sandte. Zur selben Zeit brach der Mob berauschter Bergwerker in die elfischen Schlachtreihen, und Fendar sah sich Kr Rudd im Nahkampf gegenüber. Kr Rudd schlug ihn kurzerhand mit seiner Zweihandhacke nieder und marschierte über ihn hinweg!

Die Elfen wichen zurück, aber aufkommender Schwermut und Müdigkeit der Zwerge (ganz zu schweigen vom mörderischen Kater) bewahrte sie vor der totalen Vernichtung. Bei Einbruch der Dunkelheit zogen sich die Elfen zurück und nahmen ihren verwundeten Anführer mit nach Tol Eldroth. Kr Rudd führte seine Leute nach Kazad Thrund, anstatt zu versuchen, Helgar vom Thron zu stürzen. Drong übernahm in den folgenden Tagen die Kontrolle über die Bergwerke und heuerte die Rebellen unter dem Kommando von Kr Rudd an, sie als Miliz zu bewachen.

DIE ARMEEN

Im Folgenden findest du die hier beteiligten Armeen.

KRUDDS ZWERGENREBELLEN

Kr Rudd 109 Punkte
Kr Rudd ist wie in der Szenariobeschreibung I angegeben ausgerüstet und begleitet eine Bergwerkereinheit.

Armeestandartenträger der Rebellen 107 Punkte
Der Armeestandartenträger trägt leichte Rüstung und ist mit einer Axt bewaffnet. Er trägt das Rebellenbanner, das mit einer *Kampfrune* belegt ist. Er begleitet eine Bergwerkereinheit.

Regiment aus 20 Bergwerkern 270 Punkte
Die Bergwerker tragen schwere Rüstungen und Spitzhaken. Die Einheit besitzt Musiker, Standartenträger und Prospektor.

Regiment aus 20 Bergwerkern 270 Punkte
Die Bergwerker tragen schwere Rüstungen und Spitzhaken. Die Einheit besitzt Musiker, Standartenträger und Prospektor.

Regiment aus 15 Eisenbrechern 225 Punkte
Die Eisenbrecher tragen Gromrilrüstungen und Schilde und sind mit Äxten bewaffnet. Das Regiment besitzt Musiker, Standartenträger und Eisenbart.

Regiment aus 30 Klankriegern 300 Punkte
Die Krieger tragen leichte Rüstungen und Schilde und sind mit Äxten und Zweihandäxten bewaffnet. Das Regiment besitzt Musiker, Standartenträger und Veteran

Regiment aus 15 Musketenschützen 210 Punkte
Die Musketenschützen tragen leichte Rüstungen und Schilde und sind mit Musketen und Handwaffen bewaffnet. Das Regiment besitzt Musiker, Standartenträger und Veteran

insgesamt: 1491 Punkte

FENDARS ELFENSTREITMACHT

Fendar 138 Punkte
Fendar trägt eine leichte Rüstung sowie einen Schild und ist mit der *blitzschnellen Stahlklinge* bewaffnet. Er reitet auf einem Elfenross mit Ithilmaharnisch und begleitet die Silberhelme.

Magier (Magiestufe 1) 95 Punkte
Der Magier verwendet Weiße Magie und begleitet die Speerträger.

Regiment aus 12 Silberhelmen 311 Punkte
Die Silberhelme tragen schwere Rüstungen, Schilde und sind Schwertern und Lanzens bewaffnet. Sie reiten auf Elfenrössern mit Ithilmaharnischen. Die Einheit verfügt über einen Champion, einen Musiker und einen Standartenträger.

Regiment aus 21 Speerträgern 280 Punkte
Die Speerträger tragen leichte Rüstungen und Schilde. Sie sind mit Speeren bewaffnet. Das Regiment verfügt über einen Champion und einen Standartenträger mit dem *Lowenstandarte*.

Regiment aus 15 Bogenschützen 225 Punkte
Die Bogenschützen tragen leichte Rüstungen und sind mit Langbögen und Handwaffen bewaffnet. Die Einheit verfügt über einen Champion, einen Musiker und einen Standartenträger.

Regiment aus 15 Bogenschützen 225 Punkte
Die Bogenschützen tragen leichte Rüstungen und sind mit Langbögen und Handwaffen bewaffnet. Die Einheit verfügt über einen Champion, einen Musiker und einen Standartenträger.

Regiment aus 15 Schattenkriegern 225 Punkte
Die Schattenkrieger tragen leichte Rüstungen und sind mit Langbögen und Handwaffen bewaffnet.

insgesamt: 1499 Punkte

Kommentar der Historiker

Fendar war sich der Brüchigkeit der elfischen Schlachtroute bewusst, verließ sich jedoch zu sehr auf seine Bogenschützen. Als er sah, dass sich die Zwerge durch Pfeile allein nicht aufhalten ließen, unternahm er einen tapferen Angriff auf Kr Rudd selbst. Kr Rudds Strategie beruhte größtenteils auf sturem Zergenstolz, übersteigertem Selbstbewusstsein und Alkoholeinfluss und bestand darin, vorwärts zu stürmen und den Gegner mit Äxten, Hacken und Hämtern niederzumachen. Alles in allem stellt dies eine traditionelle und auch in diesem Fall, erfolgreiche Zergenstrategie dar.

HINTERHALT AN DER ZWERGENSTRASSE

DER KAMPFVERLAUF

Tethans Armee fiel über das völlig überraschte Gefolge des Runenschmieds her. Die Slayer antworteten mit sofortigem Vorwärtsstürmen, wurden jedoch in großer Zahl von den elfischen Pfeilen niedergemacht. Als ob das alles noch nicht schlimm genug wäre, fielen sie danach Tethans Zauberei zum Opfer, welche die Felsen selbst zum Leben erweckte und große Spalten zu Füßen der Slayer öffnete. Es sah aus, als würden die Berge selbst gegen sie kämpfen!

Der furchtlose Drachenslayer sah über seine um ihn herum sterbende Kameraden hinweg, stürmte ganz allein auf die Elfen zu und wurde ebenfalls niedergemacht - ein heroisches Ende für einen tapferen Krieger. In der Zwischenzeit formte die große Einheit aus Armbrustschützen eine Schlachtrinne, um Grung zu beschützen. Obwohl sie von den Adlern bedrängt wurden, hielten ihre Bolzensalven die Elfen in Schach. Die Elfen waren zu keinem Zeitpunkt in der Lage, nahe genug an Grung heranzukommen. Schließlich brachte die Abenddämmerung ihren stetigen Versuchen ein Ende, und Grung nutzte die Gelegenheit, um im Schutze der Dunkelheit zu entkommen. Tethan erlitt eine Verletzung durch einen Armbrustbolzen und wurde von seinen Leuten zurück nach Tol Eldroth gebracht.



Kommentar der Historiker

Tethan hätte seinen Überfall besser planen und durchführen können, auch wenn seine Zauberei hervorragend war. Drong wusste, was er tat, als er Grung ein Kontingent Armbrustschützen mit auf den Weg gab.

DIE ARMEEN

Im Folgenden findest du eine Auflistung der beiden Armeen, die den Hinterhalt an der Zwergenstraße ausgetragen haben.

TETHANS ÜBERFALLKOMMANDO

Tethan, Großmagier 255 Punkte

Tethan ist mit einem Schwert bewaffnet und trägt den *Phönixwächter*. Er verwendet Weiße Magie und begleitet die Schwertmeister von Hoeth.

3 Riesenadler 150 Punkte

Regiment aus 10 Bogenschützen 160 Punkte

Die Bogenschützen tragen leichte Rüstungen. Sie sind mit Langbögen und Handwaffen bewaffnet. Das Regiment beinhaltet einen Hüter des Turms, einen Musiker und einen Standartenträger.

Regiment aus 10 Bogenschützen 160 Punkte

Die Bogenschützen tragen leichte Rüstungen. Sie sind mit Langbögen und Handwaffen bewaffnet. Das Regiment beinhaltet einen Hüter des Turms, einen Musiker und einen Standartenträger.

Regiment aus 16 Schwertmeistern 263 Punkte

Die Schwertmeister tragen schwere Rüstungen und sind mit Zweihandschwertern bewaffnet. Das Regiment beinhaltet einen Hüter des Turms, einen Musiker und einen Standartenträger mit dem Löwenstandarte.

insgesamt: 988 Punkte

DAS GEFOLGE DES RUNENSCHMIEDS

Grung Grollbringer, Runenmeister 295 Punkte

Grung ist wie in der Szenariobeschreibung II angegeben ausgerüstet und begleitet die Armbrustschützen. **Drachenslayer** 69 Punkte

Der Drachenslayer ist mit zwei Handwaffen bewaffnet und führt die Trollslayer an.

Regiment aus 24 Trollslayern 264 Punkte

Die Slayer sind mit zwei Handwaffen bewaffnet.

Regiment aus 30 Armbrustschützen 370 Punkte

Die Armbrustschützen tragen leichte Rüstungen und sind mit Armbrüsten und Handwaffen bewaffnet. Das Regiment besitzt einen Standartenträger.

insgesamt: 998 Punkte

DIE SCHLACHT UM DIE BRAUEREI

DER KAMPFVERLAUF

Die Elfenarmee hatte sich - wie erwartet - um das Brauhaus herum positioniert. Skag entschied sich für einen Frontalangriff und brachte seine Armee direkt vor den Gebäuden in Position. Er kommandierte eine Einheit Musketenschützen ab, um die rechte Flanke abzudecken. Skag führte seinen Angriff über eine niedrige Mauer, um seine Truppen solange wie möglich vor gegnerischem Beschuss zu schützen. Als die Zwerge über die Mauer setzen, schossen die Elfen Salve um Salve aus ihren Stellungen nahe der Brauerei ab. Der Angriff wurde durch den Beschuss und einige Zaubersprüche stark abgebremst. Dies ließ die Trollslayer zurückfallen und behinderte die hinter ihnen marschierenden Hammerträger, die noch nicht über die Mauer geklettert waren. Diese Verzögerung kostete die Zwerge wertvolle Zeit, und es gelang ihnen nicht, die Brauerei vor der Abenddämmerung zu erobern.

Unbeeinflusst davon hoffte Skag immer noch auf einen Sieg und stürmte weiter voran. Um die Hammerträger zu stoppen, lenkte Ardath die Silberhelme auf ihrem Weg, wenngleich sie durch die Musketenschützen in ihrer Flanke und Armbrustschützen vor ihnen starke Verluste hinnehmen mussten. Die Elfen befürchteten schon einen Sieg der Zwerge durch bloße Zermürbung, aber der Einbruch der Dunkelheit bewahrte sie schließlich vor diesem Schicksal.

Am nächsten Morgen erhielt Ardath Unterstützung durch ein großes Kontingent aus Tol Eldroth. Skag, verwundet durch einen Elfenpfeil und zu beschämmt über seine Niederlage, um zu Drong zurückzukehren, legte den Slayereid ab und verschwand in den Bergen. Einige Erzählungen behaupten, er hätte sich später Helgars Gefolge angeschlossen.



Kommentar der Historiker

Skag hätte mit größerer Bestimmtheit aus einem anderen Winkel oder aus mehreren Richtungen angreifen sollen. Ardaths Verteidigungsstrategie war makellos.



DIE ARMEEN

Im Folgenden findest du eine Auflistung der beiden Armeen, welche die Schlacht um die Brauerei ausgetragen haben.

ARDATHS STREITMACHT

Ardath 183 Punkte

Ardath trägt eine leichte Rüstung, einen Schild und den *Strahlenden Stein von Hoeth*. Er ist mit einem Schwert bewaffnet, reitet auf einem Elfenross mit Ithilmahrarnisch und begleitet die Silberhelme.

Regiment aus 12 Silberhelmen 318 Punkte

Die Silberhelme tragen schwere Rüstungen, Schilde und sind mit Schwertern und Lanzens bewaffnet. Sie reiten auf Elfenrössern mit Ithilmahrarnischen. Das Regiment beinhaltet einen Champion, einen Musiker und einen Standartenträger.

Regiment aus 28 Speerträgern 286 Punkte

Die Speerträger tragen leichte Rüstungen, Schilde und sind mit Speeren bewaffnet. Das Regiment verfügt über einen Champion, einen Musiker und einen Standartenträger mit der *Löwenstandarte*.

Regiment aus 18 Bogenschützen 264 Punkte

Die Bogenschützen tragen leichte Rüstungen und sind mit Langbögen und Handwaffen bewaffnet. Das Regiment verfügt über einen Champion, einen Musiker und einen Standartenträger.

Regiment aus 18 Bogenschützen 264 Punkte

Die Bogenschützen tragen leichte Rüstungen und sind mit Langbögen und Handwaffen bewaffnet. Das Regiment verfügt über einen Champion, einen Musiker und einen Standartenträger.

Repetier-Speerschleuder 100 Punkte

Die zwei Elfen der Bedienungsmannschaft und sind mit Handwaffen bewaffnet.

insgesamt: 1492 Punkte

SKAGS BEFREIUNGSKOMMANDO

Skag 113 Punkte

Skag ist wie in der Szenariobeschreibung III angegeben ausgerüstet und begleitet die Hammerträger.

Drachenslayer 69 Punkte

Der Drachenslayer ist mit einer Zweihandaxt bewaffnet und führt die Slayer an.

Regiment aus 30 Slayern 348 Punkte

Die Slayer sind mit zwei Handwaffen bewaffnet. Das Regiment besitzt Musiker und Standartenträger

Regiment aus 10 Musketenschützen 165 Punkte

Die Musketenschützen tragen leichte Rüstungen und sind mit Musketen und Handwaffen bewaffnet. Das Regiment besitzt Musiker, Standartenträger und Veteran.

Regiment aus 20 Hammerträgern 330 Punkte

Die Hammerträger tragen schwere Rüstungen und Schilde und sind mit Zweihandhammern bewaffnet. Das Regiment besitzt Musiker, Standartenträger und Hüter des Tores.

Regiment aus 10 Armbrustschützen 145 Punkte

Die Armbrustschützen tragen leichte Rüstungen und sind mit Armbrüsten und Handwaffen bewaffnet. Das Regiment besitzt Musiker, Standartenträger und Veteran.

Regiment aus 10 Armbrustschützen 145 Punkte

Die Armbrustschützen tragen leichte Rüstungen und sind mit Armbrüsten und Handwaffen bewaffnet. Das Regiment besitzt Musiker, Standartenträger und Veteran.

Regiment aus 16 Klankriegern 185 Punkte

Die Krieger tragen leichte Rüstungen, Schilde und sind mit Zweihandäxten bewaffnet. Das Regiment besitzt Musiker, Standartenträger und Veteran.

insgesamt: 1500 Punkte

DIE SCHLACHT UM KRAG BRYN

DER KAMPFVERLAUF

Die Endschlacht war der Höhepunkt der gesamten Kampagne. Sie begann mit einem harten Artillerieduell, in dessen Verlauf die Kriegsmaschinen beider Seiten ausgeschaltet wurden. Schnell waren die Zwergenkanonen zum Schweigen gebracht, nur die Flammenkanone hielt das ganze Spiel lang durch und brannte immer wieder riesige Löcher in die Masse der elischen Speerträger. Die enorm große Phalanx der Elfen ließ sich dadurch jedoch nicht einschüchtern, und auch die unablässigen Bolzensalven der Armbrustschützen schafften es nicht, die Elfen zurückzuschlagen.

In der Zwischenzeit näherte sich Drong mit seiner Infanterie entlang des Bergflusses von Krag Bryn. Eldroth, der die Drachenprinzen anführte und von Ardath begleitet wurde, stieß direkt in die Schlachtreihen der Zwerge. An ihrer Seite befand sich Lithan, ein Held, der aus Ulthuan angereist war, um für die Kolonie zu kämpfen. Die elischen Adeligen trafen auf Kruds Bergwerker sowie Drong und Grung, welche die Hammerträger anführten.

Eldroth forderte Drong zu einem Zweikampf heraus, fiel aber durch einen mächtigen Schlag von Drongs Runenhammer, nachdem er selbst Drong schwer verwundet hatte. Ardath übernahm das Kommando und schlug gnadenlos auf Krudd ein. Lithan, der an der Seite der Drachenprinzen den Nahkampf eingeleitet hatte, streckte Grung mit Leichtigkeit nieder und stellte sich dem Anführer der Zwerge zum Kampf. Drong wurde zusätzlich von Magie attackiert, die Ardath mit Hilfe des Strahlenden Steins von Hoeth gegen ihn richtete. Um ihn herum fielen die Hammerträger scharenweise, die Überlebenden aber hielten trotzig ihre Stellung und wichen keinen Schritt zurück.

Als Helgar Drong erblickte, wie er diesen heroischen Kampf in echter Zwergenmanier ausfocht, konnte sie sich nicht länger zurückhalten und führte ihre Slayer über die Brücke, auch wenn sie dadurch das Vertrauen der Elfen brach. Es sollte jedoch zu spät sein - genau in dem Augenblick, da sie ihren Fuss auf das andere Ufer setzte, fiel Drong. Es ist nicht bekannt, ob er von Lithan oder von Ardath erschlagen wurde.

Verwirrung breitete sich aus, und die Armee der Thrundlinge zog sich mit ihrem gefallenen Anführer nach Kazad Thrund zurück. Krudd, Drongs nächster Verwandter, folgte ihm in der Thronfolge. Helgar floh nach Krag Bryn, während die Elfen, die über den Betrug äußerst erzürnt waren, ihr Slayergefolge niedermachten. Es war ein großartiger Sieg der Elfen!

Ardath wurde zum neuen Prinzen von Tol

Eldroth ernannt. Der Pakt mit

Helgar war zerbrochen, und sie

fand sich im Krieg mit den

Elfen wieder. In ihrer Not

flehte sie alle Zwerge um

Hilfe an und erhielt

diese am Ende auch.

Die Schicksale ihrer

selbst und Kruds

sollten sich noch

zum Teil einer

w e i t a u s

g r ö ß e r e n

L e g e n d e

e n t w i c k l e n,

der Saga des

Krieges der

Vergeltung..



Kommentar der Historiker

Der Kampf hätte sich auch positiv für die Zwerge entwickeln können. Drong hatte auf jeden Fall den Titel "der Harte" verdient. Unabhängig davon war es den Elten bestimmt, das Schicksal ihres Erzrivalen zu besiegen. Als Helgar Eldroth fallen sah, muss ihr klar geworden sein, dass ihr Schicksal nun unweigerlich mit dem Drongs verbunden war. Nur Eldroth war zu einem Pakt mit ihr bereit gewesen. Ardat war ein unnachgiebiger Feind der Zwerge und hatte ihr niemals vertraut. Am Ende hatte er recht behalten.

Die Niederlage beim Kampf um die Brauerei hatte Drongs Armee geschwächt und nur Helgars Gefolge hätte diese Unterlegenheit ausgleichen können. Das

Bier war rationiert und für die Hammerträger reserviert worden. Dadurch blieben zwar die Bergwerker nüchtern, aber der Mangel an Alkohol könnte durchaus die Schwäche der Schützen während der Schlacht bewirkt haben. Die Vorteile der vorherigen Siege der Zwerge waren nicht ausschlaggebend: Die Kanonen und Grung wurden schnell ausgeschaltet. Hätten die Zwerge jedoch auch diese Kämpfe verloren, hätte es noch schlimmer um Drongs Armee gestanden.

Drongs Vormarsch entlang des Flussufers war eine gute Strategie. Er schützte seine Flanke und hätte die Unterstützung durch Helgar äußerst effektiv gemacht. Drong setzte seine

Fernkampftruppen sinnvoll ein, indem er die entsprechenden Truppen des Gegners in Schach hielt. Die Adler spielten keine große Rolle, da sie stark durch die Fähigkeiten der Armbrustschützen zu leiden hatten.

Die Elfenarmee kämpfte mit allergrößtem Mut und eiserner Entschlossenheit. Ihr Wunsch, Drong eine schnelle Niederlage zu bereiten, wurde durch die Anwesenheit von Helgars Gefolge auf der Flanke nur noch angesporn. Die Unterstützung der Königin für die Elfen sank deutlich wahrnehmbar. Der entschlossene Angriff der elischen Adeligen brachte aber schließlich das Verderben über Drong.



DIE ARMEEN

Im Folgenden findest du eine Auflistung der beiden Armeen, welche die Schlacht um Krag Bryn ausgetragen haben.

DIE ARMEE VON TOL ELDROTH

Eldroth 238 Punkte

Eldroth trägt eine Drachenrüstung, einen Löwenmantel und einen Schild. Er ist mit einem *Herzsucher* bewaffnet. Er reitet auf einem Elfenross mit Ithilmaharnisch und begleitet die Drachenprinzen.

Ardath 183 Punkte

Ardath trägt eine leichte Rüstung, einen Schild und den *Strablenden Stein von Hoeth*. Er ist mit einem Schwert bewaffnet, reitet auf einem Elfenross mit Ithilmaharnisch und begleitet die Silberhelme.

Lithan, Edler auf Riesenadler 167 Punkte

Lithan trägt eine leichte Rüstung und einen Schild. Er ist mit einer *Blitzschnelle Stahlklinge* bewaffnet. Er fährt in seinem Streitwagen in die Schlacht.

Armeestandartenträger von Tol Eldroth 194 Punkte

Der Armeestandartenträger ist mit einer leichten Rüstung und einem Schwert ausgerüstet. Er reitet auf einem Elfenross mit Ithilmaharnisch und trägt das *Schlachtbanner*.

Regiment aus 13 Drachenprinzen 403 Punkte

Die Drachenprinzen sind mit Schwertern, Lanzen, Drachenrüstungen und Schilden ausgerüstet. Sie reiten auf Elfenrossen mit Ithilmaharnischen. Die Einheit verfügt über einen Hüter der Flamme, einen Musiker und einen Standartenträger mit dem *Kriegsbanner*.

Regiment aus 12 Gardisten

von Tol Eldroth 215 Punkte

Die Gardisten sind mit Schwertern, Hellebarden und schweren Rüstungen ausgerüstet. Die Einheit verfügt über einen Drachenmeister, einen Musiker und einen Standartenträger.

Regiment aus 49 Speerträgern 579 Punkte

Die Speerträger tragen leichte Rüstungen und Schilder. Sie sind mit Speeren bewaffnet. Das Regiment verfügt über einen Champion, einen Musiker und einen Standartenträger mit dem *Banner von Ellyriion*.

Regiment aus 16 Bogenschützen 238 Punkte

Die Bogenschützen tragen leichte Rüstungen und sind mit Langbögen bewaffnet. Die Einheit verfügt über einen Champion, einen Musiker und einen Standartenträger.

Regiment aus 16 Bogenschützen 238 Punkte

Die Bogenschützen tragen leichte Rüstungen und sind mit Langbögen bewaffnet. Die Einheit verfügt über einen Champion, einen Musiker und einen Standartenträger.

Regiment aus 16 Bogenschützen 238 Punkte

Die Bogenschützen tragen leichte Rüstungen und sind mit Langbögen bewaffnet. Die Einheit verfügt über einen Champion, einen Musiker und einen Standartenträger.

2 Repetier-Speerschleudern 200 Punkte

Die zwei Elfen der Bedienungsmanschaft sind mit Handwaffen bewaffnet.

2 Riesenadler 100 Punkte

insgesamt: 2993 Punkte

KÖNIGIN HELGARS LEIBWACHE

Königin Helgar Langzopf 190 Punkte
Helgar ist wie in der Szenariobeschreibung IV angegeben ausgerüstet.

Loki Weißbart..... 140 Punkte
Der Drachenslayer ist mit einer Axt bewaffnet und trägt die Armeestandarte der Bronnlinge, die mit drei Kampfrunen versehen ist. Dies ist eine Ausnahme zu den normalen Regeln.

Drachenslayer 69 Punkte
Der Drachenslayer ist mit einer Zweihandaxt bewaffnet und führt die Trollslayer an.

Regiment aus 20 Slayern 238 Punkte
Die Slayer sind mit zwei Handwaffen bewaffnet. Das Regiment besitzt Musiker, Standartenträger und 2 Riesenslayer.

insgesamt: 667 Punkte



Klanbanner und Armeestandarte der Bronnlinge

DIE ARMEE VON KAZAD THRUND

Drong 250 Punkte
Drong ist wie in der Szenariobeschreibung IV angegeben ausgerüstet.

Runenmeister Grung 295 Punkte
Grung ist wie in der Szenariobeschreibung II angegeben ausgerüstet und begleitet die Hammerträger.

Krudd 109 Punkte
Krudd ist wie in der Szenariobeschreibung I angegeben ausgerüstet und begleitet die Bergwerker.

Armeestandardenträger der Thrundlinge 188 Punkte
Der Armeestandardenträger trägt eine Gromrilrüstung und ist mit einer Axt bewaffnet und begleitet die Hammerträger. Die Runenstandarte trägt die Meisterrune der Valaya.

Regiment aus 20 Bergwerkern 270 Punkte

Die Bergwerker tragen schwere Rüstungen und sind mit Spitzhaken bewaffnet. Die Einheit besitzt Musiker, Standartenträger und Prospektor.

Regiment aus 18 Hammerträgern 300 Punkte
Die Hammerträger tragen schwere Rüstungen, Schilder und Zweihandhammern. Die Einheit besitzt Musiker, Standartenträger und Hüter des Tores.

Regiment aus 30 Armbrustschützen 370 Punkte
Die Armbrustschützen tragen leichte Rüstungen und sind mit Armbrüsten und Handwaffen bewaffnet. Die Einheit besitzt einen Standartenträger.

Regiment aus 18 Klankriegern 200 Punkte
Die Krieger tragen leichte Rüstungen und Schilder. Sie sind mit Zweihandäxten bewaffnet. Das Regiment besitzt einen Standartenträger.

3 Kanonen 375 Punkte
Die Besetzungen der Kanonen tragen leichte Rüstungen und Handwaffen. Eine Kanone trägt die Genauigkeitsrune, eine die Funktionsrune und eine die Durchschlagsrune.

Flammenkanone 140 Punkte
Die Besatzung der Flammenkanone trägt leichte Rüstungen und Handwaffen.

insgesamt: 2497 Punkte



ANHANG II

VERWENDUNG ANDERER ARMEEN

Die Kampagne Groll des Drong basiert auf der Sage von Drong und Helgar, so wie sie in den Legenden der Zwerge erzählt wird. Obwohl die Zwerge in dieser Kampagne mit den Hochelfen Krieg führen, existieren genug Begebenheiten, bei denen die Zwerge unter ähnlichen Bedingungen auch gegen andere Gegner antraten.

Der Hintergrund ist relativ unkompliziert, damit Neulinge einen guten Überblick über das Wesen der Zwerge und ihren Umgang miteinander erhalten - zum größten Teil basierend auf uralten Groll-Fehden. Es haben sich im Verlaufe der langen Geschichte der Zwerge immer wieder ähnliche Geschichten im ganzen Zwergenreich ereignet. Es ist deshalb interessant, das gleiche Kampagnen-Konzept auch mit anderen Gegnern für die Zwerge auszuprobieren. Im Folgenden findet ihr einige Vorschläge, wie ihr dies in die Tat umsetzen könnt.

DIE KAMPAGNE ABÄNDERN

Es ist einfach, die Kampagne für andere Gegner als Hochelfen umzuschreiben. Das liegt daran, dass die vorherigen Szenarios vor allen Dingen die Auswahlmöglichkeiten des Zwergenspielers im Finale beeinflussen. Ein anderes Volk kann die Hochelfen ersetzen, aber dessen Hauptmotiv wird weiterhin darin bestehen, den Zwergen diese Auswahlmöglichkeiten zu beschneiden. Die Strategien werden natürlich unterschiedlich ausfallen, da der Gegenspieler der Zwerge eine andere Armee verwendet.

Wenn ihr eine andere Armee als Gegner für die Zwerge auswählen wollt, müsst ihr eine Menge Fantasie und gesunden Menschenverstand einsetzen, um die verschiedenen Siegesbedingungen und Sonderregeln für die einzelnen Szenarios umzuschreiben. Wir haben zwar alles sehr direkt und unkompliziert gehalten, aber einige Veränderung müsst ihr eventuell doch vornehmen.

Im Folgenden haben wir als Beispiel einige Szenariolisten für andere Gegner der Zwerge aufgeführt - namentlich der Dunkel- und Waldelfen. Ihr könnt diese Listen problemlos adaptieren - sofern der Gegner nichts dagegen hat! Sofern nicht anders angegeben, gelten alle Optionen und Beschränkungen aus der jeweiligen Armeelisten.

BESONDERE CHARAKTERMODELLE DER KAMPAGNE

In der Kampagne stehen dem Hochelfenspieler besondere Charaktermodelle als Anführer seiner Armeen zur Verfügung. Wenn du anstelle der Hochelfen eine andere Armee spielen willst, musst du natürlich deine eigenen Charaktermodelle erfinden und ihnen Namen geben.

Die nachfolgenden Listen sollen euch einen Eindruck vermitteln, welche Art von Charaktermodellen ihr verwenden könntet. Überlebende Charaktermodelle der vorhergehenden Szenarios können natürlich auch am Finale teilnehmen.



Speerträger der Dunkelelfen

DUNKELELFEN

Stellt euch vor, dass es eine Kolonie der Dunkelelfen war, die an der Küste der Alten Welt zu Füßen der Festungen von Krag Bryn und Kazad Thrund errichtet wurde. Eine schwarze Arche mit elfischen Rebellen des Bruderzwistes in Ulthuan ging verloren und landete nach einiger Zeit an der Küste.

Ihr Anführer ist Droth (möglicherweise ein entfernter Verwandter Eldroths), der sich den der Sache Maleikiths verschrieben hat. Seine Gefolgsleute begleiten ihn überall hin. Am meisten dürstet es sie nach Metall, um daraus Waffen zu schmieden, da sie fürchten, von den Hochelfen aufgespürt zu werden. Ungünstigerweise befinden sich die Berge und die Bergwerke aber unter der Kontrolle der Zwergenkönigin Helgar. Also schließt Droth einen Pakt mit ihr. Als Gegenleistung für die benötigten Metalle sichert er ihr seine Unterstützung gegen ihren Rivalen Drong zu.

Soweit es Drong betrifft, sind Hochelfen und Dunkelelfen zwei Seiten einer falschen Münze und er macht keinen großen Unterschied zwischen ihnen. Die Kampagne funktioniert genauso wie mit Hochelfen - nur mit der Ausnahme, dass die Armee, mit denen es die Zwerge zu tun bekommen, eine gänzlich andere ist.

Szenario I

Die Dunkelelfen eilen zu Helgars Schutz herbei und warnen die Rebellen davor, die Linie im Staub zu überqueren, was diese natürlich trotzdem tun. Die Dunkelelfenarmee besteht aus 1500 Punkten und wird aus der Armeelisten des Armeebuchs Dunkelelfen ausgewählt. Die Auswahl ist auf die nachfolgend aufgelisteten Truppen beschränkt. Die hier angegebenen Beschränkungen gelten zusätzlich zu den in der Armeeliste angegebenen.

CHARAKTERMODELLE

1 Dunkelelfenadliger

Der Adlige führt die Armee an und gilt deshalb als ihr General. Du wählst einfach einen Helden aus der Armeelisten der Dunkelelfen aus und verleihest ihm eine beliebige Ausrüstung, die ihm laut Ausrüstungsliste gestattet ist. Er darf zu Fuß kämpfen oder entweder eine Kampfeschre oder ein Dunkelelfenross reiten oder in einem Echsenstreitwagen fahren. Außerdem darf er einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genau so wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss.

0-1 Zauberin (Magiestufe 1)

Die Armee darf maximal eine Zauberin enthalten (Magiestufe 1). Sie verwendet Schwarze Magie und kämpft zu Fuß oder reitet entweder eine Kampfeschre oder ein Dunkelelfenross. Außerdem darf die Zauberin einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.

REGIMENTER

0-1 Regiment Echsenritter

0-1 Regiment Schwarze Korsaren

beliebig viele Regimenter Schwarze Reiter

beliebig viele Regimenter Dunkelelfenkrieger

SZENARIO II

Helgar sendet eine Geheimbotschaft an die Dunkelelfen, die daraufhin eine Streitkraft losschicken, um den Runenschmied auf der Zwergenstraße in einen Hinterhalt zu locken. Die Dunkelelfenarmee besteht aus 1000 Punkten und wird aus der Armeelisten des Armeebuchs Dunkelelfen ausgewählt. Die Auswahl ist auf die nachfolgend aufgelisteten Truppen beschränkt. Die hier angegebenen Beschränkungen gelten zusätzlich zu den in der Armeelisten angegebenen.

CHARAKTERMODELLE

1 Erzauberin (Magiestufe 3)

Die Erzauberin führt die Armee an, auch wenn sie bei einem Spiel dieser Größe normalerweise nicht eingesetzt werden könnte. Sie verwendet Schwarze Magie und darf zu Fuß kämpfen oder entweder eine Kampfeschre oder ein Dunkelelfenross reiten. Außerdem darf sie einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 75 Punkten erhalten.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genau so wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss.

REGIMENTER

0-1 Regiment aus Hexenkriegerinnen

0-1 Regiment Schatten

Die Schatten dürfen in diesem Szenario ihre besonderen Aufstellungsregeln einsetzen.

0-1 Regiment Harpien

Die Harpien dürfen keinen Champion erhalten.

beliebig viele Regimenter Schwarze Reiter

beliebig viele Regimenter Dunkelelfenkrieger

Riesenadler: Die ansässigen Riesenadler verachten Drongs Zwerge, können aber die Dunkelelfen und deren Harpien genau so wenig ausstehen und werden sich deshalb aus diesem Kampf heraushalten.

SZENARIO III

Die Dunkelelfen versuchen, die Brauerei gegen die Zwerge zu verteidigen, die ihren gefangengehaltenen Braumeister befreien wollen. Die Dunkelelfenarmee besteht aus 1500 Punkten und wird aus der Armeelisten des Armeebuchs Dunkelelfen ausgewählt. Die Auswahl ist auf die nachfolgend aufgelisteten Truppen beschränkt. An einigen Stellen kommt es auch zu Überschreitungen der normalen Armeelisten, dies haben wir aber gegebenenfalls ausdrücklich angemerkt. Die hier angegebenen Beschränkungen gelten zusätzlich zu den in der Armeelisten angegebenen.

CHARAKTERMODELLE

1 Dunkelelfenadliger

Der Adlige führt die Armee an und gilt deshalb als ihr General. Du wählst einfach einen Helden aus der Armeelisten der Dunkelelfen aus und verleihest ihm eine beliebige Ausrüstung, die ihm laut Ausrüstungsliste gestattet ist. Er darf zu Fuß kämpfen oder entweder eine Kampfeschre oder ein Dunkelelfenross reiten oder in einem Echsenstreitwagen fahren. Außerdem darf er einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genau so wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss.

REGIMENTER

0-1 Regiment Echsenritter

0-1 Regiment der Stadtgarde

0-1 Regiment aus Hexenkriegerinnen

0-1 Regiment Schwarze Korsaren

0-1 Repetier-Speerschleuder

0-1 Regiment Harpien

Die Harpien dürfen keinen Champion erhalten.

beliebig viele Regimenter Schwarze Reiter

beliebig viele Regimenter aus Dunkelelfenkriegern

SZENARIO IV

Drong führt seine Armee gegen die Schwarze Arche der Dunkelelfen. Deren Armee setzt sich ebenfalls in Bewegung, um ihren Feinden in der Ebene zu Füßen von Helgars Festung zu begegnen. Die Königin marschiert mit ihrem Gefolge aus, wartet jedoch erst einmal den Kampfverlauf ab, bevor sie sich entscheidet, der einen oder anderen Seite zu Hilfe zu eilen.

Die Dunkelelfenarmee besteht aus 3000 Punkten und wird von Droth angeführt. Wenn sich beide Spieler damit einverstanden erklären, können sie natürlich auch mit größeren Armeen spielen (alle Änderungen der Punktwerte durch Siege oder Niederlagen in vorherigen Kämpfen kommen nach wie vor zum Tragen). Die Dunkelelfenarmee wird aus der Armeelisten des Armeebuchs Dunkelelfen ausgewählt. Die Auswahl ist auf die nachfolgend aufgelisteten Truppen beschränkt. Die hier angegebenen Beschränkungen gelten zusätzlich zu den in der Armeelisten angegebenen.

CHARAKTERMODELLE

Droth, Hochgeborener von Naggaroth

Droth führt die Armee an und ist der Armeegeneral. Er darf zu Fuß kämpfen oder entweder eine Kampfeschre, ein Dunkelelfenross, einen Schwarzen Pegasus, einen Mantikor oder einen Schwarzen Drachen reiten. Außerdem darf er einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 100 Punkten erhalten.

Generäle aus Szenario I, II und III

Wenn sie ihr jeweiliges Szenario überlebt und außerdem gewonnen haben, dürfen der Adlige aus Szenario I, die Erzauberin aus Szenario II und der Adlige aus Szenario III an der finalen Schlacht teilnehmen.

Helden

Du darf bis zur maximal erlaubten Anzahl weitere Helden aus der Armeelisten der Dunkelelfen auswählen und ihnen eine beliebige Ausrüstung verleihen, die laut Ausrüstungsliste gestattet ist. Helden dürfen zu Fuß kämpfen oder entweder eine Kampfeschre oder ein Dunkelelfenross reiten oder in einem Echsenstreitwagen fahren.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genau so wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss.

0-1 Armeestandartenträger

Der Armeestandartenträger darf eine beliebige Ausrüstung erhalten, die ihm laut Ausrüstungsliste gestattet ist. Er darf zu Fuß kämpfen oder entweder eine Kampfeschre oder ein Dunkelelfenross reiten. Die Armeestandarte darf eine magische Standarte mit einem Wert von bis zu 100 Punkten sein.

0-1 Zauberin oder Erzauberin

Die Armee darf maximal eine Zauberin oder Erzauberin enthalten (maximal Magiestufe 3). Beachte, dass der General aus Szenario II bereits eine Erzauberin ist, die gegen diese Beschränkung zählt. Sie verwendet Schwarze Magie. Die Zauberin kämpft zu Fuß oder reitet entweder eine Kampfeschre oder ein Dunkelelfenross. Außerdem darf sie einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 100 Punkten (50 Punkte für Zauberin) erhalten.

REGIMENTER

0-1 Regiment Echsenritter

0-1 Regiment aus Hexenkriegerinnen

0-1 Regiment Schatten

Die Kundschafter dürfen in diesem Szenario ihre besonderen Aufstellungsregeln einsetzen.

0-1 Regiment Henker oder Schwarze Garde von Naggaroth

0-1 Regiment Schwarze Korsaren

0-3 Repetier-Speerschleudern

0-3 Echsenstreichwagen

0-1 Regiment Harpien

Die Harpien dürfen keinen Champion erhalten.

beliebig viele Regimenter Schwarzen Reiter

beliebig viele Regimenter Dunkelelfenkrieger

WALDELFEN

Stellt euch die Zeit nach dem Barthkrieg vor. Die Festungen von Krag Bryn und Kazad Thrund sind die letzten Außenposten des auseinanderbrechenden Zwergenreiches im Grauen Gebirge. Am Fuße der Berge liegt der sich weit in den Westen erstreckende Wald von Loren. Dieser Wald ist die Heimat der Waldelfen, die sich geweigert haben, mit ihren Verwandten nach Ulthuan zurückzukehren.

Eldryth und seine Waldelfen (entfernte Verwandte von Eldroths Hochelfen) haben sich im bewaldeten Vorgebirge niedergelassen. Ihr Nachbar ist Königin Helgar, die über die Festung von Krag Bryn regiert. Eldryth und Helgar schließen einen Nichtangriffspakt. Über die nächste Festung tiefer im Gebirge herrscht Drong. Er gehört einem rivalisierenden Klan an und beansprucht Helgars Thron und ihre Bergwerke für sich. Drong versucht, die Kontrolle über Krag Bryn zu erlangen und ist darüber Hinaus ein Erzfeind der Elfen. Er wird mit Sicherheit früher oder später den Wald einnehmen und alle Bäume fällen, um sie als Stützbalken in seinen Bergwerken zu benutzen. Eldryth sieht sich deshalb gezwungen, auf die Niederlage Drongs hinzuarbeiten und Helgar als Verbündete zu unterstützen, da sie zwischen Drong und dem Wald steht.



Walldäufer der Waldelfen

SZENARIO I

Die Waldelfen versuchen, sich in den Weg der Rebellen zu stellen und warnen sie, die "Linie im Staub" nicht zu übertreten. Die Waldelfenarmee besteht aus 1500 Punkten und wird aus der Vorabarmeeliste der Waldelfen aus den Warhammer Chroniken ausgewählt. Die Auswahl ist auf die nachfolgend aufgelisteten Truppen beschränkt. Die hier angegebenen Beschränkungen gelten zusätzlich zu den in der Armeeliste angegebenen.

CHARAKTERMODELLE

1 Waldhüter oder Schwerttänzer

Der Waldfeldherr führt die Armee an und gilt deshalb als ihr General. Du wählst einfach einen Helden aus der Armeeliste der Waldelfen aus und verleihe ihm eine beliebige Ausrüstung, die ihm laut Ausrüstungsliste gestattet ist. Er darf zu Fuß kämpfen oder entweder einen Riesenadler oder ein Elfenross reiten. Außerdem darf er einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genau so wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss.

0-1 Magier (Magiestufe 1)

Die Armee darf maximal einen Magier enthalten (Magiestufe 1). Er verwendet eine der acht Magielehren aus dem Warhammer Regelbuch. Der Zauberer kämpft entweder zu Fuß oder reitet auf einem Elfenross oder Einhorn. Außerdem darf er einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.

REGIMENTER

0-1 Regiment Waldreiter

0-1 Regiment Kampftänzer

0-1 Regiment Dryaden

0-1 Baummensch

beliebig viele Regimenter Bogenschützen

beliebig viele Regimenter Waldelfenkrieger

SZENARIO II

Die Waldelfen liegen auf der Lauer, um den Runenschmied auf der Zwergenstraße zu überfallen. Die Waldelfenarmee besteht aus 1000 Punkten und aus der Vorabarmeeliste der Waldelfen aus den Warhammer Chroniken ausgewählt. Die Auswahl ist auf die nachfolgend aufgelisteten Truppen beschränkt. Die hier angegebenen Beschränkungen gelten zusätzlich zu den in der Armeeliste angegebenen.

CHARAKTERMODELLE

1 Erzmagier (Magiestufe 3)

Der Erzmagier führt die Armee an, auch wenn er bei einem Spiel dieser Größe normalerweise nicht eingesetzt werden könnte. Er verwendet eine der acht Magielehren aus dem Warhammer Regelbuch und darf zu Fuß kämpfen oder entweder ein Elfenross, ein Einhorn oder einen Riesenadler reiten. Außerdem darf er einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 75 Punkten erhalten.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genau so wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss.

REGIMENTER

0-3 Regimenter Kundschafter

Die Kundschafter dürfen in diesem Szenario ihre besonderen Aufstellungsregeln einsetzen.

0-1 Regiment Waldläufer

Die Waldläufer dürfen in diesem Szenario ihre besonderen Aufstellungsregeln einsetzen.

beliebig viele Regimenter aus Bogenschützen**0-1 Regiment Dryaden****0-1 Regiment Kampftänzer****0-1 Regiment Falkenreiter****0-3 Riesenadler**

SZENARIO III

Die Waldelfen versuchen, die Brauerei gegen die durstigen Zwerge zu verteidigen, die ihren gefangengehaltenen Braumeister befreien wollen. Die Waldelfenarmee besteht aus 1500 Punkten und wird aus der Vorabarmeeleiste der Waldelfen aus den Warhammer Chroniken ausgewählt. Die Auswahl ist auf die nachfolgend aufgelisteten Truppen beschränkt. Die hier angegebenen Beschränkungen gelten zusätzlich zu den in der Armeeliste angegebenen.

CHARAKTERMODELLE

1 Waldhüter oder Schwerttänzer

Der Waldelfenheld führt die Armee an und gilt deshalb als ihr General. Du wählst einfach einen Helden aus der Armeeliste der Waldelfen aus und verleihest ihm eine beliebige Ausrüstung, die ihm laut Ausrüstungsliste gestattet ist. Er darf zu Fuß kämpfen oder entweder einen Riesenadler oder ein Elfenross reiten. Außerdem darf er einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genau so wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss.

0-1 Magier (maximal Magiestufe 2)

Die Armee darf maximal einen Magier enthalten (maximal Magiestufe 2). Er verwendet eine der acht Magielehren aus dem Warhammer-Regelbuch. Der Zauberer kämpft entweder zu Fuß oder reitet auf einem Elfenross oder Einhorn. Außerdem darf er einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.

REGIMENTER

beliebig viele Regimenter Waldreiter**beliebig viele Regimenter Waldelfenkrieger****beliebig viele Regimenter Bogenschützen****beliebig viele Regimenter Dryaden****0-1 Regiment Kampftänzer****0-1 Baummensch****0-3 Riesenadler**

SZENARIO IV

Drong führt seine Armee den Pass hinab, um den Wald einzunehmen und alle Bäume zu fällen. Die Waldelfen versuchen, ihn zu stoppen. Die Königin marschiert mit ihrem Gefolge aus, wartet jedoch erst einmal den Kampfverlauf ab, bevor sie sich entscheidet, der einen oder anderen Seite zu Hilfe zu eilen.

Die Waldelfenarmee besteht aus 3000 Punkten und wird von Eldryth angeführt. Die beteiligten Armeen dürfen auch größer sein, wenn sich beide Spieler damit einverstanden erklären, mit größeren Punktewerten zu spielen (alle Änderungen dieser Punktewerte durch Siege oder Niederlagen in vorherigen Kämpfen kommen nach wie vor zum Tragen). Die Waldelfenarmee wird aus der Vorabarmeeleiste der Waldelfen aus den Warhammer Chroniken ausgewählt. Die Auswahl ist auf die nachfolgend aufgelisteten Truppen beschränkt. Die hier angegebenen Beschränkungen gelten zusätzlich zu den in der Armeeliste angegebenen.

CHARAKTERMODELLE

Eldryth, Prinz des Waldes

Eldryth führt die Armee an und wird als General aus der Armeeliste ausgewählt. Er darf zu Fuß kämpfen oder entweder ein Elfenross, einen Riesenadler oder einen Grünen Drachen reiten. Außerdem darf er einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 100 Punkten erhalten.

Generäle aus Szenario I, II und III

Wenn sie ihr jeweiliges Szenario überlebt und außerdem gewonnen haben, dürfen der Waldhüter/Schwerttänzer aus Szenario I, der Erzmagier aus Szenario II und der Waldhüter/Schwerttänzer aus Szenario III an der finalen Schlacht teilnehmen.

Helden

Du darf bis zur maximal erlaubten Anzahl weitere Helden aus der Armeeliste der Waldelfen auswählen und ihnen eine beliebige Ausrüstung verleihen, die laut Ausrüstungsliste gestattet ist. Helden dürfen zu Fuß kämpfen oder ein Elfenross oder einen Riesenadler reiten. Außerdem darf jeder Held einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genau so wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss.

0-1 Armeestandartenträger

Der Armeestandartenträger darf eine beliebige Ausrüstung erhalten, die ihm laut Ausrüstungsliste gestattet ist. Er darf zu Fuß kämpfen oder ein Elfenross reiten. Die Armeestandarte darf eine magische Standarte mit einem Wert von bis zu 100 Punkten sein.

0-1 Magier oder Erzmagier (maximal Magiestufe 3)

Die Armee darf maximal einen Magier oder Erzmagier enthalten (maximal Magiestufe 3). Beachte, dass der General aus Szenario II bereits ein Erzmagier der Stufe 3 ist und gegen diese Beschränkung zählt. Er verwendet eine der acht Magielehren aus dem Warhammer-Regelbuch. Der Zauberer kämpft zu Fuß oder reitet ein Elfenross, ein Einhorn oder einen Riesenadler. Außerdem darf er einen magischen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 100 Punkten (50 Punkte für einen Magier) erhalten.

REGIMENTER

beliebig viele Regimenter Waldreiter**beliebig viele Regimenter Waldelfenkrieger****beliebig viele Regimenter Bogenschützen****beliebig viele Regimenter Kampftänzer, Dryaden oder Falkenreiter****0-1 Regiment Kundschafter**

In diesem Szenario dürfen die Kundschafter die Sonderregeln für die besondere Aufstellung nicht einsetzen.

0-1 Regiment Waldläufer

Die Waldläufer dürfen die Sonderregeln für die besondere Aufstellung in diesem Szenario einsetzen.

0-3 Baummenschen**0-3 Riesenadler**

ANHANG III

AUFBAU DES SPIELFELDS

Die bei den einzelnen Szenarios abgebildeten Spielfeldkarten zeigen, wie ihr das jeweilige Spielfeld aufbauen solltet. Die Zwergenbrauerei stellt das Kernstück eines dieser Szenarios dar und die Baupläne für diese Brauerei sind in diesem Dokument enthalten. Für die anderen Geländeteile müsst ihr auf eure eigene Sammlung zurückgreifen!

DAS SPIELFELD

Das Spielfeld, auf dem ihr eure Spiele austragt, sollte auf einer großen, ebenen Fläche aufgebaut sein. Ein mit grünem Stoff bedeckter Esstisch oder eine auf ein Bett gelegte Spanplatte eignen sich hierfür ideal. Um Missverständnisse zu vermeiden, bezeichnen wir den Spielbereich (wie auch immer er im Detail aussehen sollte) im Folgenden als den Spieltisch.

Die am besten geeignete Größe für die Spieltisch-Oberfläche ist etwa 120 cm x 180 cm (48 Zoll x 72 Zoll). Dies ist in etwa die Größe eines typischen Esstisches oder Betts. Ein Spieltisch mit dieser Größe passt problemlos in einen normalen kleinen Raum und lässt noch genug Platz, um sich um ihn herum zu setzen. Alle in diesem Buch beschriebenen Szenarios haben wir auf einem Spieltisch mit dieser Größe getestet, und die Aufstellungsregeln eignen sich dementsprechend auch am besten für ein Spielfeld dieser Größe. Es stellt jedoch kein Problem dar, diese Richtlinien an eine andere Spielfeldgröße anzupassen.

SPIELFELDZONEN

Kampagnenspiele unterscheiden sich vom Aufbau her oft von normalen Spielen. Es erweist sich daher als äußerst wichtig, den Spieltisch in verschiedene Zonen zu unterteilen, damit ihr Geländeteile und Regimenter auf verschiedenste Weise aufstellen und so den jeweiligen Szenarioregeln Rechnung tragen könnt.

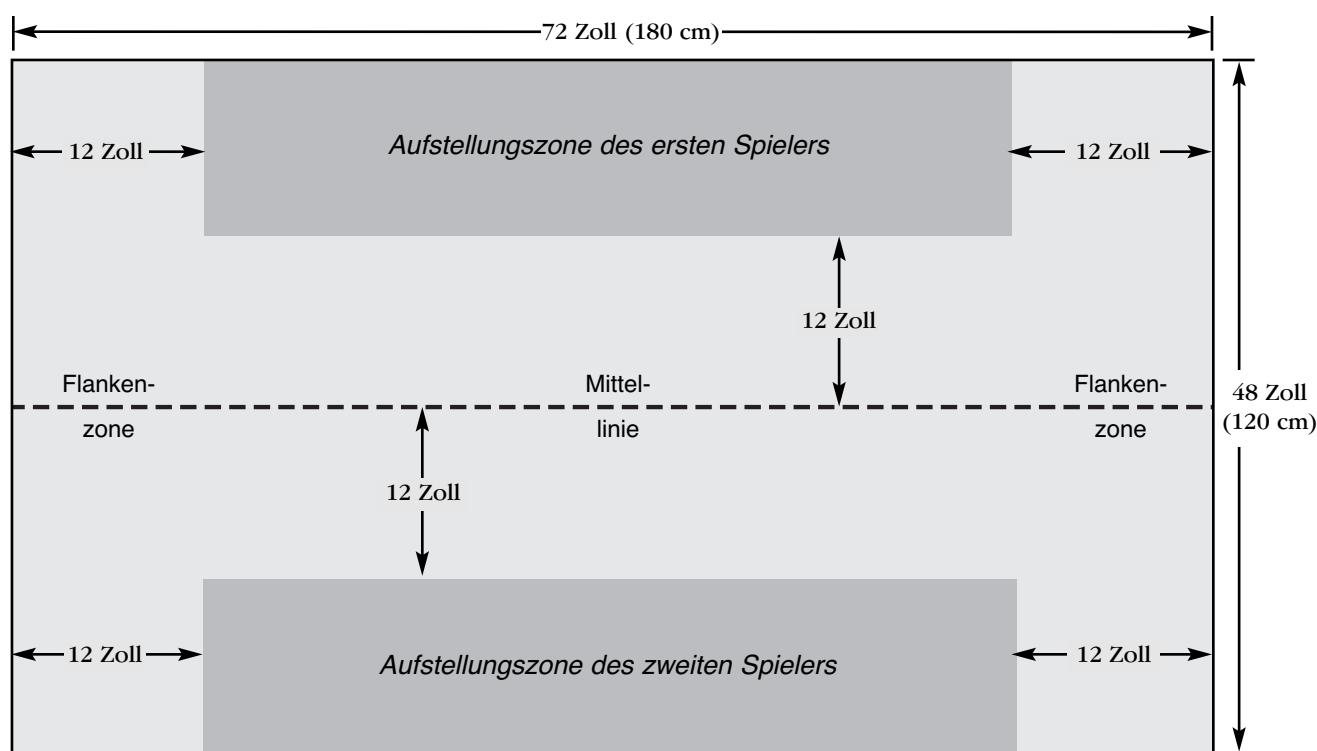
Unabhängig von der letztlichen Größe des Spieltisches müsst ihr immer den Spielfeldrand beider Spieler und dementsprechend ihre Hälfte des Spieltisches festlegen. Dazu müsst

ihr zunächst eine imaginäre Mittellinie ziehen, die den Spieltisch in zwei gleichgroße Hälften unterteilt. Beim Aufbau des Tisches könnt ihr solche Linien zum Beispiel mit Würfelreihen markieren. Die Linie verbindet die beiden kurzen Kanten des Spieltisches. Die Spielfeldränder der Spieler sind dementsprechend die langen Kanten des Spieltisches.



Jeder Spieler stellt seine Armee in seiner Spielfeldhälfte und innerhalb seiner Aufstellungszone auf. Die Aufstellungszone liegt normalerweise 12 Zoll vor der gedachten Mittellinie des Spieltisches, kann jedoch je nach Szenario auch anders angelegt sein. Normalerweise beginnen die Armeen den Kampf nicht weniger als eine Bogenschussweite (24 Zoll) voneinander entfernt. Die Aufstellungszone variiert je nach Spielfeldgröße auch in ihrer Breite, endet jedoch in jeweils 12 Zoll Entfernung der kurzen Spielfeldränder. Dadurch entsteht genug Platz, um Truppen eine Flankenbewegung zu ermöglichen.

Die Bereiche von den kurzen Spielfeldkanten bis zu den Rändern der Aufstellungszonen heißen Flankenzonen. Der Bereich, den die Flanken- und die Aufstellungszonen gemeinsam einschließen, ist die Mitte des Spielfelds.



DIE SZENARIOKARTEN

Zu jedem Szenario gehört eine Karte, die den Aufbau des Spielfelds zeigt. Es liegt ganz an euch, wie stark ihr euch an diese Vorgaben halten wollt. Wenn ihr einige der abgebildeten Geländeteile nicht besitzt, stellt dies eine gute Gelegenheit dar, sie zu basteln. Als Alternative könnt ihr auch den Aufbau des Spielfelds ändern, so dass er zu den Geländeteilen passt, die euch zur Verfügung stehen. Die Karten dienen als Richtlinie, ihr könnt sie also entweder als Grundlage oder auch nur als Anregung für eure Spielfelder verwenden. Einige Geländeteile haben wir bewusst so plaziert, dass sie taktische Probleme oder Vorteile erschaffen. Eine Veränderung des Spielfeldaufbaus erschafft dementsprechend jedesmal neue Herausforderungen.

GELÄNDETEILE

Geländeteile stellen bestimmte Besonderheiten des Geländes dar, zum Beispiel einen Hügel, eine Hütte, einen Fluss oder einen Wald. Es gibt unendlich viele verschiedene Möglichkeiten für Geländeteile, aber jedes einzelne gehört einer bestimmten Kategorie an: Hügel, Wald, Hindernis, schwieriges Gelände, Gebäude und so weiter.



Ein bewaldeter Hügel

Einige Geländeteile können sehr beeindruckend wirken, wenn sie sehr groß sind, zum Beispiel ein langsam ansteigender Hügel. Andere Teile sind eher nutzlos, wenn sie zu groß oder zu klein sind, da sie entweder die Bewegung zu sehr einschränken oder ihre Größe nicht ausreicht, um Modelle in ihnen zu platzieren. Als Faustregel befindet sich die günstigste Größe für ein Geländeteil etwa im Bereich der Größe eines Esstellers. Wenn ihr ein größeres Geländeteil verwenden wollt, zählt es als Doppelgeländeteil, das beim Auswürfeln des Geländes auf der Geländetabelle wie zwei Geländeteile zählt.

DIE GELÄNDETABELLE

Ihr könnt die Spielfelder dieser Kampagne als Alternative zu den vorgefertigten Spielfeldkarten mit Hilfe einer modifizierten Geländetabelle aufbauen. Die nebenstehende Tabelle soll dazu dienen, eine Gebirgslandschaft zu erschaffen, da diese Kampagne ausschließlich in einer solchen Gegend spielt. Es gilt die normale Regel, dass ihr bei erwürfelten Geländeteilen, die ihr nicht besitzt, den Wurf wiederholen dürft. Natürlich könnt ihr euch einen solchen Umstand auch zu Herzen nehmen und noch ein paar 'gebirgige' Geländeteile basteln!

Zunächst entscheidet ihr, welcher Spieler welche Hälfte des Spielfeldes erhält. Danach würfeln beide Spieler einen W6, und der Spieler mit dem höheren Ergebnis beginnt mit dem Aufbau, indem er weitere 2W6 würfelt und das Ergebnis mit der Geländetabelle vergleicht. Das erwürfelte Geländeteil plaziert er dann irgendwo in seiner Hälfte des Spielfeldes. Danach würfelt der andere Spieler und plaziert das von ihm ermittelte Geländeteil. Wann immer er ein Geländeteil platzieren soll, kann ein Spieler auch entscheiden, dass er kein weiteres Geländestück mehr aufstellen will. Der andere Spieler darf dann maximal noch ein Geländeteil aufstellen, wenn er dies möchte, aber danach endet die Geländeausstellung. Beachte, dass einige Szenarios fest vorgeschriebene Geländeteile beinhalten, die ihr bereits vor den zufällig ermittelten Geländeteilen plazieren müsst.

GELÄNDETABELLE

Wirf 2W6, um ein Geländestück zu ermitteln:

2 – GEBIRGSFLUSS

Der Fluss muss das Spielfeld an den Rändern betreten und wieder verlassen. Er darf eine einzelne Überquerungsmöglichkeit beinhalten, zum Beispiel eine Brücke, eine Furt oder große flache Trittssteine.

3 – GRUBE ODER STEINBRUCH

Ein alter, verlassener Steinbruch oder eine verlassene Minenschacht. Er kann mit losen Felsbrocken oder Wasser angefüllt sein. Auf jeden Fall ist es unmöglich, ihn zu überqueren.

4 – ZERSTÖRTES ZWERGENGEBAUDE

Ein einzelnes zerstörtes Gebäude. Es kann durch drei Steinmauern dargestellt werden, die ein an einer Seite offenes Rechteck bilden.

5 – STEILER HÜGEL

Ein steiler Hügel ist schwierig zu überqueren. Er kann auch Steilhänge an einer oder mehreren Seiten aufweisen, die unpassierbar sind.

6 – SCHWIERIGES GELÄNDE

Wähl ein ein Geländestück, dass schwieriges Gelände darstellen kann, zum Beispiel Bodenunebenheiten, eine Erdspalte oder Geröll.

7 – HÜGEL

Auch in einer Gebirgsregion gibt es langsam ansteigende Hügel, die Truppen einen Vorteil beim Schießen und Kämpfen geben.

8 – STEINMAUER

Eine bis zu 12 Zoll lange Steinmauer. Sie kann durch drei aufgereihte kurze Mauersegmente dargestellt werden. Dieses Hindernis können Truppen überwinden, aber es verlangsamt sie.

9 – ZWERGENGEBAUDE

Ein einzelnes Gebäude, vielleicht die Hütte eines Schürfers oder ein Tempel zu Ehren eines Klanvorfahren. Wie wäre es mit einem baufälligen Zwergenbergwerk, komplett mit einem Förderrad? Das wäre ein wahrhaft lohnenswertes Modellbauprojekt.

10 – ZWERGENDORF

Bis zu drei nahe beieinander stehende Gebäude, die Steinhäuser und Werkstätten darstellen. Die Gebäude können durch Mauern verbunden werden.

11 – WALD

In dieser gebirgigen Region finden sich nur wenige Bäume, denn die meisten wurden von den Zwergen gefällt, um als Stützbalken zu dienen. Wo sich noch Wälder befinden, bestehen diese hauptsächlich aus Nadelbäumen.

12 – SEHR SCHWIERIGES GELÄNDE

Ein Geländeteil, dass sehr schwierig zu überwinden ist, zum Beispiel ein Gebiet hoher Felsklippen oder großer Felsbrocken, vielleicht aber auch ein steiler Hohlweg oder ein tiefer Steinbruch voll mit faulem Wasser.



KRUDDS ZWERGENREBELLEN

Die Rebellenstreitmacht der Zwerge besteht aus 1500 Punkten und wird wie üblich aus der Armeelisten der Zwerge ausgewählt. Die Auswahl der Truppen ist auf die hier beschriebenen Truppentypen begrenzt. Sollte die Armeelisten die beschriebene Zusammensetzung nicht erlauben, wird in der Beschreibung ausdrücklich darauf hingewiesen.

CHARAKTERMODELLE

Krudd der Rebell

Die Rebellenarmee der Zwerge wird von Krudd dem Rebell angeführt, der als der General der Armee gilt.

0-1 Armeestandardenträger

Der Armeestandardenträger trägt das Banner der Rebellen, welches in großen Runen die Revolution der Bergwerker verkündet. Das Banner sollte am besten blutrot sein! Das Banner darf Standardrurunen bis zu einem Gesamtwert von 50 Punkten tragen.

Beachte, dass in dieser Schlacht kein anderes Regiment eine magische Standarte besitzen darf.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genauso wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss, wie im Armeebuch Zwerge angegeben. Slayerregimenter dürfen beliebig viele Champions (Riesenslayer) enthalten.

REGIMENTER

Bergwerker

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Bergwerker enthalten. Die 0-1 Beschränkung der normalen Armeelisten entfällt, um den hohen Anteil an Arbeitern aus den vielen Zwergenbergwerken widerzuspiegeln. Die Bergwerker dürfen in diesem Szenario nicht von der Sonderregel „Unterirdischer Vormarsch“ Gebrauch machen.

Zwergenkrieger

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Zwergenkrieger enthalten.

0-1 Regiment Langbärte

Deine Armee darf maximal ein Regiment Langbärte enthalten.

0-1 Regiment Eisenbrecher

Deine Armee darf maximal ein Regiment Eisenbrecher enthalten.

0-1 Regiment Musketenschützen

Deine Armee darf maximal ein Regiment Musketenschützen enthalten.

• SONDERREGELN •

HASS AUF ELFEN

Die Zwergenrebeln verabscheuen die Elfen und alle Zwerge, die mit ihnen Handel treiben. Aus diesem Grund *bassen* die Rebellen alle Elfen. Die Regeln für Hass findest du im Psychologiekapitel des Warhammer Regelbuchs.

BETRUNKENE ZWERGE

Die Zwergenrebeln sind total betrunken, was sie unglaublich mutig macht. Aus diesem Grund sind alle Rebellen immun gegen Panik. Aufgrund ihrer Trunkenheit stolpern die Zwerge außerdem unkontrolliert vorwärts und halten gelegentlich an, um sich zu übergeben. Zu Beginn des Spielzugs der Zwerge, nachdem du Angriffe angesagt hast, aber noch vor jeder weiteren Aktion, würfelst du für jede Zergeneinheit und vergleichst das Ergebnis mit der nebenstehenden Trunkenheits-Tabelle. Falls eine Zergeneinheit durch ein Ergebnis in eine gegnerische Einheit hineinstolpert, gilt sie als Angreifer, auch wenn der Zwergespieler keinen Angriff angesagt hat. Nachdem sich die Zwerge aufgrund ihrer Trunkenheit bewegt haben, können sie ihre normale Bewegung durchführen (falls sie nicht damit beschäftigt sind, sich zu übergeben!).

Wurfgebnis Auswirkung

- | | |
|-----|--|
| 1 | Die Zergeneinheit kann sich in diesem Spielzug überhaupt nicht bewegen. Statt dessen übergeben sich einige der Zwerge, kippen einfach um oder halten ihre dröhnenden Schädel fest und murmeln „Ich sollte vor der Schlacht kein Bugmans trinken.“ in ihren Bart.
Dieses Ergebnis hält die Einheit nicht vom Kämpfen oder Schießen ab, aber sie erleidet bis zum nächsten Wurf auf dieser Tabelle einen Abzug von -1 auf alle ihre Trefferwürfe. |
| 2-3 | Die Einheit hat sich mehr oder weniger unter Kontrolle. In diesem Spielzug bewegt sie sich normal. |
| 4-6 | Begierig darauf, den Feind zu fassen zu bekommen, stolpern die Zwerge laut grölend einen Zoll weit direkt nach vorne und schreien dem Gegner Beleidigungen zu.
Addiere für jedes weitere Glied der Einheit einen weiteren Zoll (bis zu einem Maximum von 4 Zoll), um die hinteren Zwerge darzustellen, welche die vorderen schubsen und anschieben. Diese Zusatzbewegung wird vor der normalen Bewegung durchgeführt. |



Musketschütze der Zwerge

VORTEILE DURCH DEN SIEG

Falls Krudd die Schlacht gewinnt, kann er die Bergwerke übernehmen und ihren Ertrag für Drong einstreichen. Dies ermöglicht es Drong, ein ganzes Kontingent aus Kriegsmaschinen zu bauen, die rechtzeitig für die Schlacht um Krag Bryn zur Verfügung stehen. Die Bergwerke liefern das dafür benötigte Metall und die Kohle, um die Dampfmaschinen anzutreiben. Bei einem Sieg darfst du also in der letzten Schlacht Kriegsmaschinen in deine Armee aufnehmen. Bei einer Niederlage wird dir maximal eine einzige Kriegsmaschine zur Verfügung stehen.

TAKTISCHE HINWEISE

Deine Armee ist ein wilder Mob!

Die Rebellenarmee ist stockbesoffen und wird sich entsprechend unzuverlässig verhalten. Die Auswahl an Einheiten ist stark beschränkt und komplizierte Taktiken dürften kaum durchführbar sein.

Verteidige deinen Anführer

Die Zwerge sollten ihren Anführer Krudd verteidigen, da die Elfen versuchen werden, ihn auszuschalten. Er sollte die beste und größte Zwergeneinheit anführen. Lass ihn nicht verwundbar im Freien und alleine herumlaufen!

Die gegnerische Linie ist zerbrechlich

Versuch, durch die Schlachtreihe der Elfen zu brechen. Falls es den Elfen nicht gelingen sollte, Krudd auszuschalten und dadurch zu gewinnen, sollte es den Zwergen möglich sein, die Schlacht zu gewinnen, wenn sie sich gut schlagen.

Große Regimenter bieten Sicherheit

Überlebe! Die Elfen werden versuchen, so viele Zwerge wie möglich abzuschießen und einzelne Regimenter durch Übermacht im Nahkampf zu überwältigen. Außerdem werden sie versuchen, kleine Regimenter zu vernichten, um Siegespunkte zu sammeln. Du solltest also lieber wenige, aber dafür große Regimenter aufstellen

KRUDD DER REBELL

General der Rebellenarmee der Zwerge 109 Punkte

Krudd gehört demselben Klan an wie Drong und ist ein notorischer Aufrührer und Unruhestifter. Nun hat er die Gelegenheit ergreifen, um eine Revolution gegen Königin Helgar und die Elfenkolonisten anzuführen. Krudd glaubt daran, dass Drong die Bergwerke verwaltete sollte. Krudd ist sehr stolz und risikofreudig und führt in der Schlacht eine große Zweihandhacke.

Krud ist ein Thain der Zwerge und verbraucht entsprechend eine deiner Heldenauswahlen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Krudd	3	6	4	4(5)	4	2	3(4)	3	9

AUSRÜSTUNG: Handwaffe, Spitzhacke *Donnerkeil* & schwere Rüstung

RÜSTUNGSWURF: 5+ (schwere Rüstung)

RUNENGEGENSTAND

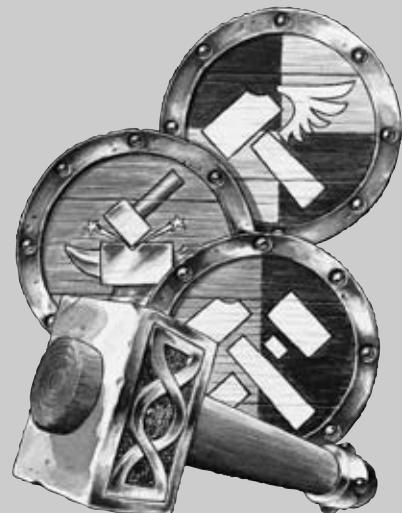
DONNERKEIL

Krudd schwingt seine große Spitzhacke Donnerkeil mit beiden Händen. Die mit der Meisterrune der Flinkheit, einer Schnelligkeitsrune und einer Schmetterrune versehene Runenwaffe verleiht ihm einen Bonus von +1 auf seine Stärke und ermöglicht es ihm außerdem, im Nahkampf immer zuerst zu attackieren (unabhängig davon, wer angegriffen hat bzw. von den Initiativen der Beteiligten).

SONDERREGELN

KRUDD'S STOLZ

Krudd ist stolz, arrogant und begierig darauf, sich als Anführer der Rebellion zu beweisen. Er weiß, dass er die anderen Rebellen ermutigen muss, seinem Beispiel zu folgen. Diese Eigenschaften machen ihn in Verbindung mit seiner Trunkenheit aufbrausend und leichtsinnig. Er wird deshalb eine Herausforderung zu einem Zweikampf immer annehmen.



DAS GEFOLGE DES RUNENSCHMIEDS

Das Gefolge des Runenschmieds besteht aus 1000 Punkten und wird wie üblich aus der Armeeliste der Zwerge ausgewählt. Die Auswahl der Truppen ist auf die hier beschriebenen Truppentypen begrenzt. Sollte die Armeeliste die beschriebene Zusammensetzung nicht erlauben, wird in der Beschreibung ausdrücklich darauf hingewiesen.

CHARAKTERMODELLE

Grung Grollbringer, Runenmeister

Grung führt sein Gefolge selbst an und gilt deshalb als General der Armee. Beachte, dass dies eine Ausnahme zu den normalen Regeln zur Armeeauswahl darstellt, da Grung als Kommandantenauswahl normalerweise erst ab 2000 Punkten eingesetzt werden könnte.

0-1 Armeestandardenträger

Der Armeestandardenträger trägt Grungs persönliches Banner. Das Banner darf Runen bis zu einem Gesamtwert von 50 Punkten tragen.

Beachte, dass in dieser Schlacht kein anderes Regiment eine magische Standarte besitzen darf.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genauso wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss, wie im Armeebuch Zwerge angegeben. Slayerregimenter dürfen beliebig viele Champions (Riesenslayer) enthalten.



REGIMENTER

0-1 Regiment Langbärte

Diese Veteranen entkamen mit Grung aus ihrer Heimat Kazak Gor, nachdem es von den Dunklelfen gebrandschatzt wurde. Sie beschuldigen alle Elfen für diese Tat und machen keinen Unterschied zwischen guten und bösen Elfen.

0-1 Regiment Hammerträger

Dieses Regiment stellt einen Teil von Drongs persönlicher Leibwache dar und begleitet Grung auf seinem Schutz.

0-1 Regiment Armbrustschützen

Auch dieses Regiment begleitet Grung auf Befehl von Drong.

0-1 Regiment Slayer

Dieses Regiment besteht aus Slayern, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Grung zu dienen und ihn zu beschützen. Sie tilgen dadurch die Schande, die sie durch ihre Niederlage bei Kazak Gor erlitten haben – außerdem sind sie auf diese Weise immer in der Nähe des Ärgers, den der Runenschmied durch seinen Groll auslöst.



VORTEILE DURCH EINEN SIEG

Falls die Zwerge die Schlacht gewinnen, kann sich Grung Grollbringer Drongs Armee anschließen. In der vierten und letzten Schlacht kann die Zwergenarmee deshalb auch Grung enthalten. Grung ist der einzige Runenschmied in tausend Meilen Umkreis, falls es ihm also nicht gelingt, bis zu Drong durchzubrechen, kann die Zwergenarmee kein so mächtiges Charaktermodell enthalten. Es heißt also Grung oder nichts!

Egal ob du in der letzten Schlacht Grung mit aufs Feld führst oder nicht, die Tatsache, dass er sich sicher in Kazak Thrund befindet und seiner Arbeit nachgeht, bedeutet, dass die Zwergenarmee in der letzten Schlacht unbeschränkt runenmagische Gegenstände enthalten darf (mit den üblichen Beschränkungen der Armeeliste und der Liste für das letzte Szenario). Wer weiß schon, was Grung alles auf seiner Reise entdeckt hat?

Falls die Zwerge diese Schlacht verlieren, darf der Zergenspieler in der letzten Schlacht nicht mehr als 150 Punkte für Runengegenstände ausgeben (zusätzlich zu den magischen Gegenständen der besonderen Charaktermodelle dieser Kampagne). Dies repräsentiert den beschränkten Besitz an runenmagischen Erbstücken, die sich im Besitz Drongs und seines Gefolges befinden.

GRUNG GROLLBRINGER

General von Grungs

Gefolge 295 Punkte

Grung ist ein eher wohlbeleibter, aber trotzdem verhärmter wirkender alter Runenschmied, der die Last eines bedeutenden Grolls auf seinen Schultern trägt. Er ist auch unter dem Namen Grollbringer bekannt, da er alle Elfen hasst und jedem diese Haltung aufdrücken will.

Er hasst die Elfen, weil diese seine Heimatstadt angegriffen, gebrandschatzt und dem Erdboden gleich gemacht haben. Seit dieser Zeit befindet sich Grung auf der Flucht und sucht Schutz am Hof jedes Zwergenkönigs, der gewillt ist, ihm Unterschlupf zu gewähren. Wohin auch immer er geht, erzählt er die Geschichte seines Hasses auf die Elfen. Genau genommen waren es Dunkelelfen, welche Grungs Heimatstadt zerstörten, aber Grung unterscheidet nicht zwischen guten und bösen Elfen. Für ihn sind sie alle gleich - hinterhältig und verachtenswert!

Grung Grollbringer ist ein Runenmeister und verbraucht entsprechend eine deiner Kommandantenauswahlen. Für dieses (und nur für dieses) Szenario zählt er stattdessen als Heldenauswahl, da Runenmeister normalerweise erst ab 2000 Punkten eingesetzt werden können.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Grung	3	6(7)	4	4	5(6)	3	4	2(3)	10

AUSRÜSTUNG: Thoris Feuerhammer

RÜSTUNGSWURF: keiner

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

THORIS FEUERHAMMER

Eines der Runenartefakte des legendären Feuer-runenschmieds Thori, trägt dieser Wurfhammer die Meisterrune der Flugkraft, die Wutrune und die Feuerrune. Mit ihm kann Grung jedem Elfen (und Elfenfreund) schon von weitem zeigen, wie heiß sein Hass auf die Zerstörer seiner Heimatstadt lodert.



Runenschmied

RUNENHELM DES WIDERSTANDS

Grungs Runenhelm verleiht zwar keinen nennenswerten Rüstungsschutz außer gegen herabstürzendes Geröll und niedrig hängende Stützbalken unter Tage, allerdings trägt das alte Erbstück die Adamant Meisterrune und macht Grung damit zu einem noch zäheren Brocken.

SONDERREGELN

HASS AUF ELFEN

Grung *hasst* alle Elfen, egal welcher Fraktion sie angehören. Die Regeln für Hass findest du im Warhammer-Regelbuch.

TAKTISCHE HINWEISE

Bewache den Runenschmied

Das Gefolge des Runenschmieds sollte seine Aufgabe, den Schutz ihres Anführers, bewältigen können. Grung ist sehr wahrscheinlich am besten in einer großen und mächtigen Einheit aufgehoben. So wird es den Elfen am schwersten fallen, ihn in die Flucht zu schlagen oder gar auszuschalten.

Das Glück ist mit den großen Regimentern

Falls die Elfen versuchen, die Schlacht alleine durch Siegespunkte zu gewinnen, ohne dabei Grung auszuschalten, kannst du ihnen die Erfüllung ihres Ziels erschweren, indem du sehr große Regimenter aufstellst, die nicht in kurzer Zeit durch Beschuss vernichtet werden können. Außerdem kannst du selbst Siegespunkte sammeln, indem du die Initiative ergreifst und Elfenregimenter angreifst und vernichtest. Es erweist sich auf alle Fälle als eine gute Idee, mit deinen Truppen vorzurücken, damit sie im unwahrscheinlichen Fall einer Flucht nicht in die Schlucht stürzen.

Hetz die Slayer auf die Elfen!

Die Riesenadler und Tethans Magie stellen zwei unberechenbare Faktoren dar, gegen die du kaum etwas unternehmen kannst. Deine Truppen sollten sich aber als relativ widerstandsfähig gegen diese Bedrohungen erweisen. Stell dich darauf ein, dass die Elfen ihre Bögen einsetzen werden, was wiederum bedeutet, dass die Slayer am verwundbarsten sind. Du solltest ein möglichst großes Regiment aus Slayern aufstellen und damit unverzüglich gegen die Elfen vorrücken. Außerdem kannst du deine eigenen Armbrustschützen dazu einsetzen, um die gegnerischen Angreifer zu dezimieren.



SZENARIO III - DIE SCHLACHT UM DIE BRAUEREI

Szenariobeschreibung für den Zergenspieler

SKAGS BEFREIUNGSKOMMANDO

Die Armee der Zwerge besteht aus 1500 Punkten und wird wie üblich aus der Armeelisten der Zwerge ausgewählt. Die Auswahl der Truppen ist auf die hier beschriebenen Truppentypen begrenzt. Sollte die Armeeliste die beschriebene Zusammenstellung nicht erlauben, wird in der Beschreibung ausdrücklich darauf hingewiesen.

CHARAKTERMODELLE

Skag der Verstohlene

Die Armee der Zwerge wird von Skag dem Verstohlenen angeführt, der als der General der Armee gilt.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genauso wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss, wie im Armeebuch Zwerge angegeben. Slayer-regimenter dürfen beliebig viele Champions (Riesenslayer) enthalten.

REGIMENTER

Beachte, dass in dieser Schlacht kein Regiment eine magische Standarte besitzen darf.

0-1 Regiment Hammerträger

Dieses Regiment stellt den Teil von Drongs persönlicher Leibwache dar, der sich freiwillig für diese Aufgabe gemeldet hat. Das starke Bedürfnis nach Bier festigt die Entschlossenheit dieser Zwerge ungemein.

0-1 Regiment Slayer

Drongs eigene Slayer haben ihm angedroht, zu meutern und zu Königin Helgar überzulaufen, wenn sie nicht die ihnen zustehende Ration Bier erhalten. Drong hat sie vor die Wahl gestellt, entweder den Braumeister zu befreien, oder auf

dem Trockenem zu sitzen. Aus diesem Grund haben sie sich freiwillig gemeldet, um die Brauerei zu stürmen.

Zwergenkrieger

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Zwergenkrieger enthalten.

Armbrustschützen

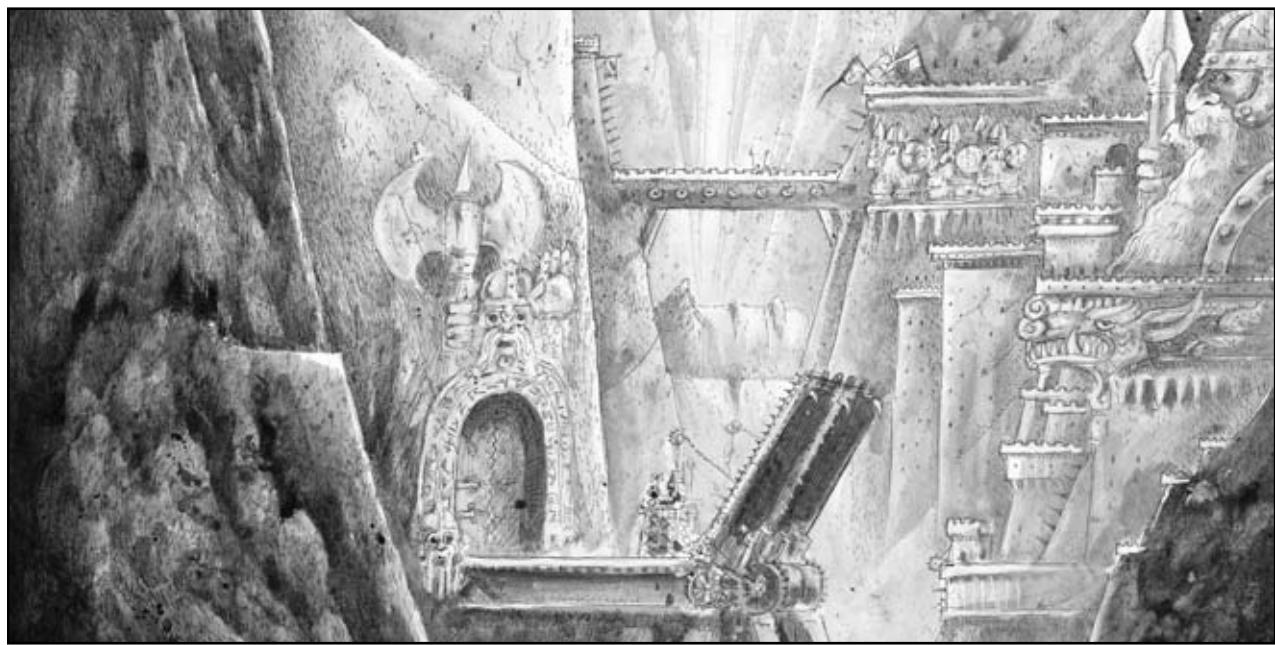
Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Armbrust-schützen enthalten.

Musketschützen

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Musketen-schützen enthalten.

0-1 Kriegsmaschine

Skag weiß, dass die Eroberung der Brauerei eine Herausforderung darstellt, schließlich wurde sie von Zwergen erbaut! Aus diesem Grunde hat er aus Kazad Thrund eine Kriegsmaschine mitgebracht. Du darfst eine Kriegsmaschine samt Besatzung aus dem Abschnitt Kriegsmaschinen der Armeelisten der Zwerge auswählen. Du darfst aber keinen Gyrokopter auswählen, da nicht genug hochprozentiger Treibstoff zur Verfügung steht (ein weiterer Grund, den Braumeister zu retten).



VORTEILE DURCH DEN SIEG

Falls die Zwerge die Schlacht gewinnen, wird der Braumeister sicher nach Kazad Thrund gebracht. Dort wird er fässerweise Zwergenbier brauen, um Drongs Armee zu unterstützen. Drong wird es dadurch möglich sein, die angeschlagene Moral seiner Armee wiederherzustellen und seine Truppen für die Schlacht zu motivieren.

Außerdem wird der Braumeister Treibstoff für Gyrokopter herstellen, ohne den die Gyrokopter, die Drong besitzt, nicht fliegen können. Falls die Zwerge die Schlacht um die Brauerei verlieren, wird die Armee der Zwerge in der letzten Schlacht 500 Punkte weniger umfassen, da viele Zwerge aufgrund der Bierknappheit desertieren. Außerdem wird Drong wegen Treibstoffmangels keine Gyrokopter einsetzen können.



TAKTISCHE HINWEISE

Es geht um das Brauhaus!

Die Zwergenarmee sollte entschlossen in Richtung des Brauhauses vorstoßen. Falls es ihr gelingt, durch die Verteidigungslinie der Elfen zu stoßen, die aufgrund ihrer geringen Stärke nicht besonders stabil sein wird, sollte es den Zwergen auch möglich sein, das Brauhaus zu erreichen und dadurch ihre automatische Siegesbedingung zu erfüllen. Diese Taktik wird sich als sinnvoller erweisen, als den Elfen wertvolle Zeit einzuräumen, in der sie wichtige Siegespunkte durch Beschuss verdienen oder Angriffe gegen deine verwundbaren Flankeneinheiten durchführen können.

Hüte dich vor der Repetier-Speerschleuder

Denk daran, dass die Hochelfen über eine Repetier-Speerschleuder und vorzügliche Bogenschützen verfügen.

Diese werden entweder auf dem Hügel oder auf dem Brauereigelände positioniert sein.

Gebäude und Hügel werden sich als nützlich erweisen, um deine Truppen zeitweise vor diesen Einheiten abzuschirmen, während sie sich auf das Brauhaus zubewegen.



Greif sofort an

Zeit hat eine entscheidende Bedeutung in dieser Schlacht. Bewege deine Einheiten so schnell wie möglich auf die Brauerei zu.

Der Elfspieler wird versuchen, dich aufzuhalten, du solltest also zwei oder drei große und zähe Einheiten besitzen, um durch die Verteidigungslinie zu brechen. Einer Einheit sollte auf diese Weise der Durchbruch gelingen.

Reib die Elfen auf!

Falls abzusehen ist, dass es dir nicht gelingen wird, die Brauerei zu erreichen, solltest du deine Taktik ändern und versuchen, soviel Schaden bei den Elfen anzurichten, wie möglich, um die Schlacht nach Siegespunkten zu gewinnen.

Unterstütz deinen Hauptangriff

Deine Einheiten mit Schusswaffen sollten die Aufgabe übernehmen, die Elfeneinheiten zu dezimieren und kleine Einheiten davon abzuhalten, ihre Defensivstellungen zu verlassen. Denk daran, dass deine angreifenden Einheiten sehr verwundbar gegenüber geschickten Flankenangriffen sind, die darauf abzielen, sie aufzuhalten oder gar zu vernichten.

SKAG DER VERSTOHLENE

General der Zwergenarmee 113 Punkte

Skag ist ein Gefolgsmann Drongs und berühmt dafür, aus jeder Situation einen Ausweg zu finden. Er verbringt seine Zeit normalerweise damit, alte Grabstätten zu plündern und nach versteckten Schätzen zu suchen. Drong hat ihn nun mit der Aufgabe betraut, den Braumeister zu befreien und nach Kazad Thrund zu bringen.

Bevor Skag sich Drong anschloss, verdingte er sich als Söldner, bis er bei einem Kampf gegen Orks ein Auge verlor. Danach nahm er an vielen Expeditionen zur See teil und suchte nach alten Zwergenkolonien, bis ihn sein Weg schließlich in die Festung von Kazad Thrund führte.

Skag der Verstohlene ist ein Thain und verbraucht entsprechend eine deiner Heldenauswahlen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skag	3	6	4	4	4	2	3	3	9

AUSRÜSTUNG: Handwaffe, zweihändige Axt & schwere Rüstung

RÜSTUNGSWURF: 5+ (schwere Rüstung)

RUNENGEGENSTAND

RUNENHELM DES GLÜCKS

Skags Helm trägt zwei Glücksrunen. Jede Rune ermöglicht es Skag, einen beliebigen Würfelwurf im Verlauf der Schlacht zu wiederholen. Jede Rune kann nur einmal eingesetzt werden und ist nach ihrer Anwendung nutzlos. Skag darf also während der Schlacht zwei beliebige Würfelwürfe wiederholen. Mach dir Notizen, wenn Skag eine der Runen einsetzt, bis alle beide Runen verbraucht wurden.

SONDERREGELN

VERSTOHNENHEIT

Skag ist berühmt für seine Verstohlenheit und seine schlauen Taktiken. Er hat immer einen Trick im Ärmel, mit dem er scheinbar aussichtslose Situationen löst. In dieser Schlacht darf er eine Einheit vorausschicken, welche die Brauerei umgeht und dann von der Seite angreift. Diese Aufgabe kann aber nur eine kleine Einheit erfüllen, da ein größeres Regiment von den Verteidigern bemerkt werden würde. Du darfst deshalb ein einzelnes Regiment mit einem maximalen Wert von 200 Punkten in einer der beiden Flankenpositionen aufstellen. Diese Einheit muss einen Abstand von mindestens 8 Zoll zu jeder Elfeneinheit einhalten.

DIE ARMEE VON KAZAD THRUND

Die Armee der Zwerge besteht aus 3000 Punkten und wird von Drong dem Harten angeführt. Die Armeen können größer sein, wenn sich beide Spieler darauf einigen. Alle Bedingungen durch Siege oder Niederlagen in den vorhergehenden Schlachten gelten aber natürlich weiterhin. Falls die Zwerge die Schlacht um die Brauerei verloren haben, hat die Armee der Zwerge 500 Punkte weniger als die Armee der Hochelfen, da viele Zwerge aufgrund der Bierknappheit desertiert sind.

Die Armee der Zwerge wird wie üblich aus der Armeelisten der Zwerge ausgewählt. Die Auswahl der Truppen ist auf die hier beschriebenen Truppentypen begrenzt. Sollte die Armeelisten die beschriebene Zusammenstellung nicht erlauben, wird in der Beschreibung ausdrücklich darauf hingewiesen.

CHARAKTERMODELLE

Drong der Harte

Drong der Harte, Herrscher über Kazad Thrund, führt die Zwergenarmee als General an.

Krudd der Rebell

Die Armee darf den Anführer der Zwergenrebeln Krudd enthalten, wenn dieser die Schlacht am Grollpass überlebt hat und die Zwerge die Schlacht gewonnen haben. Beachte, dass Krudd in dieser Schlacht nüchtern ist (besonders dann, falls die Zwerge die Schlacht um die Brauerei verloren haben!).

Skag der Verstohlene

Die Armee darf den Helden Skag enthalten, wenn dieser die Schlacht um die Brauerei überlebt hat und die Zwerge die Schlacht gewonnen haben.

Weitere Helden

Du darfst einen weiteren Helden der Zwerge (keinen Runenschmied) in die Armee aufnehmen. Dieser darf einen Runengegenstand mit einem Wert von maximal 50 Punkten erhalten.

Grung Grollbringer, Runenmeister

Die Armee darf den Runenmeister Grung enthalten, wenn dieser den Hinterhalt an der Zwergenstraße überlebt hat und die Zwerge die Schlacht gewonnen haben. Grung ist der einzige verfügbare Runenschmied für Drongs Armee. Falls er gefallen oder geflohen ist, kann die Armee keinen Runenschmied enthalten. Falls du Grung einsetzen möchtest, kannst du ihn für diese Schlacht für 200 Punkte mit einem Runenamboss ausrüsten.

Armeestandartenträger

Der Armeestandartenträger trägt das ehrwürdige Banner der Thrundlinge. Das Banner darf Standartenrune bis zu einem Gesamtwert von 150 Punkten tragen.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genauso wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss, wie im Armeebuch Zwerge angegeben. Slayerregimenter dürfen beliebig viele Champions (Riesenslayer) enthalten.

REGIMENTER

Beachte, dass in dieser Schlacht nur jene Regimenter eine magische Standarte besitzen dürfen, bei denen diese Option ausdrücklich angemerkt ist.

0-1 Regiment Langbärte

Die Einheit darf eine Runenstandarte mit einem Wert von maximal 50 Punkten erhalten.

0-1 Regiment Hammerträger

Die Einheit darf eine Runenstandarte mit einem Wert von maximal 50 Punkten erhalten.

0-1 Regiment Eisenbrecher

Deine Armee darf nur dann Eisenbrecher enthalten, wenn die Zwerge die Schlacht am Grollpass gewonnen haben. Die Einheit darf eine Runenstandarte mit einem Wert von maximal 50 Punkten erhalten.

Zwergenkrieger

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Zwergenkrieger enthalten.

Armbrustschützen

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Armbrustschützen enthalten.

Musketschützen

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter aus Musketschützen enthalten.

0-1 Regiment Bergwerker

Deine Armee darf ein Regiment Bergwerker enthalten. Die Armee darf dieses Regiment nur dann enthalten, wenn die Zwerge die Schlacht am Grollpass gewonnen haben. Falls es teilnimmt, muss es von Krudd angeführt werden. Die Einheit darf eine magische Standarte besitzen, diese ist dann die im ersten Szenario beschriebene Standarte der Rebellen. Beachte, dass die Bergwerker in dieser Schlacht nüchtern sind.

0-5 Kriegsmaschinen

Falls die Zwerge die Schlacht am Grollpass gewonnen haben, darf ihre Armee bis zu fünf Kriegsmaschinen aus der Armeelisten der Zwerge enthalten, ansonsten verfügen sie über maximal eine. Beachte, dass du maximal 3 deiner Kriegsmaschinen seltene Auswahlen sein können. Falls die Zwerge die Schlacht um die Brauerei verloren haben, darfst du keine Gyroopter einsetzen. Jede Kanone, Speerschleuder oder Steinschleuder darf eine Maschinenrune mit einem Wert von bis zu 25 Punkten tragen.

DRONG DER HARTE

General der Armee von Kazad Thrund 250 Punkte

Drong der Harte stammt in direkter Linie von Thrund dem Zornigen ab. Thrund wurde von seinem Erzfeind Bronn erschlagen, als er versuchte Krag Bryn zu erobern. Seine Gefolgsleute, die Thrundlinge, schworen einen Eid, seinen zweifelhaften Anspruch auf den Thron von Krag Brynn aufrechtzuerhalten. Drong ist fest dazu entschlossen, diese Fehde zu einem erfolgreichen Ende zu bringen und auf den Thron von Krag Bryn zu gelangen. Deshalb hat er sogar Königin Helgar geheiratet! Da sie ihn jedoch verstoßen hat, versucht er es nun mit Gewalt. Er hasst die Elfen und sieht seine zusätzliche Aufgabe darin, die Elfenkolonie Tol Eldroth zu vernichten.

Drong der Harte ist ein Zwergenkönig und verbraucht entsprechend eine deiner Kommandantenauswahlen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Drong	3	7	4	4(6)	5	3	4(5)	4	10

AUSRÜSTUNG: Steinbrecher, Gromrilrüstung & Runenschild der Unverwundbarkeit

VORTEILE DURCH DEN SIEG

Falls die Zwerge diese Schlacht gewinnen, wird Krag Bryn unter Drongs Kontrolle fallen, entweder weil er die Festung erobert, oder weil er und Königin Helgar ein Bündnis schließen. Die Armee von Tol Eldroth wird vernichtet und zerstreut werden und das Schicksal der Elfenkolonie damit besiegt. Innerhalb eines Jahres wird sie Drongs Belagerungsmaschinen zum Opfer fallen, und die restlichen Elfen werden zurück nach Ulthuan segeln.

TAKTISCHE HINWEISE

Sei diplomatisch

Die Elfen werden zu schlau sein, um Königin Helgars Truppen zu provozieren, indem sie den Fluss überqueren. Du solltest dies ebenfalls vermeiden. Es besteht aber immer die Möglichkeit, dass Helgar zur Vernunft kommt und an der Seite Drongs in die Schlacht eingreift.

Aus diesem Grund bieten sich zwei verschiedene Strategien an. Die erste besteht darin, entlang des Flusses vorzurücken, um sich dann mit Helgars Truppen vereinigen zu können, wenn diese den Fluss überqueren. Die zweite besteht darin, die linke Flanke zurückzuhalten, und dadurch die Elfen zum Vorrücken zu zwingen, damit ihnen Helgar in die Flanke fallen kann.

Übersteh den Beschuss!

Du kannst massierte Salven aus Pfeilen und Speeren der tödlichen Repetier-Speerschleudern erwarten, die schrecklich unter deinen Truppen wüten werden. Du solltest deshalb deine eigenen Einheiten möglichst groß gestalten, um diesen Hagel besser zu überstehen.

Zwerge sind von Natur aus sehr entschlossen und widerstandsfähig und die Elfen besitzen nicht viel, was deinen Truppen im Nahkampf widerstehen kann, wenn du es erst einmal bis dahin geschafft hast. Lass dich nicht durch Beschuss oder Kavallerie aufhalten.

Verwende deine eigenen Schützen, um die gegnerischen auszuschalten. Sobald diese keine Gefahr mehr darstellen, kannst du eventuell vorhandene Gyrokopter schicken, um gegnerische Truppen mit den Dampfkanonen auszuschalten. Außerdem solltest du Schützen einsetzen, um die Flanken deiner Armee zu sichern.

RÜSTUNGSWURF: 2+ (Gromrilrüstung, Schild, Steinrune)

RUNENGEGENSTAND

STEINBRECHER

Der magische Hammer Steinbrecher ist ein Erbstück der Thrundlinge. Er wurde von Generation zu Generation weitergereicht und befindet sich nun im Besitz von Drong. Der gigantische Hammer trägt zwei Kraftrunen und eine Schnelligkeitsrunen.

RUNENSCHILD DER UNVERWUNDBARKEIT

Es heißt, das der Träger dieses Schildes sicher vor jedem mit bösem Willen geführten Hieb ist. In ihm sind die Panzerrune, die Steinrune und eine Eisenerune eingraviert.

SONDERREGELN

HASS AUF ELFEN

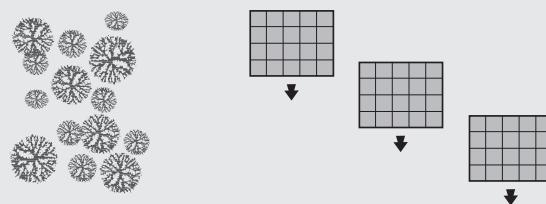
Drong *hasst* alle Elfen. Die Regeln für Hass findest du im Warhammer-Regelbuch.



Rück gestaffelt vor

Die Elfen werden mit großer Sicherheit auf der linken Flanke vorrücken und die rechte zurückhalten. Du kannst diese Taktik konttern, indem du deine Truppen in einem sogenannten Echelon vorrücken lässt. Dies bedeutet, dass mehrere große Infanterieregimenter gestaffelt vorrücken, wobei sich die anführende Einheit auf der linken Seite entlang des Flusses bewegt und die restlichen versetzt dahinter folgen.

Drei Zwergenregimenter rücken gestaffelt vor



Diese Formation erschwert es dem Gegner, die Flanken deiner Armee zu umgehen, um die Rückseiten deiner Regimenter anzugreifen. Der Wald zur Linken wird außerdem einen Teil der Armee vor Beschuss abschirmen.

KÖNIGIN HELGARS LEIBWACHE



Armeestandarte der Bronnlinge

zählen nicht zum Gesamtwert von Drongs Armee hinzu, da diese Truppen nur einen unberechenbaren potentiellen Verbündeten von Drong darstellen. Der Zwerghäger kann das Regiment nicht kontrollieren, bis sich Helgar dazu entscheidet, ihr Bündnis mit den Elfen zu brechen und zu ihrem Gatten zurückzukehren.

CHARAKTERMODELLE

Königin Helgar Langzopf

Helgars Leibwache wird von ihr höchstpersönlich angeführt. Sie gilt deshalb als der General ihrer kleinen Streitmacht.

0-3 Slayer-Charaktermodelle

Helgars Leibwache darf bis zu drei Dämonen- oder Drachenslayer enthalten, aber nicht mehr als einen von jedem Typ. Jeder Champion darf einen Runengegenstand mit einem Wert von maximal 25 Punkten erhalten. Maximal die Hälfte der zufällig ermittelten Punkte für Helgars Leibwache dürfen für Slayer-Charaktermodelle verwendet werden.

Königin Helgar führt ihre eigene Leibwache aus Slayern höchstpersönlich an. Den Gesamtwert dieses Regiments ermittelst ihr vor der Schlacht mit Hilfe eines Würfelwurfs. Nicht einmal Königin Helgar

weiß vor Beginn der Schlacht, wieviel Truppen sie an diesem Tag noch befehligt. Drong hingegen hat überhaupt keine Slayer mehr in seinem Gefolge, da diese alle zu Helgar übergetreten sind. Entweder haben sie zu wenig Bier von ihm erhalten, oder sie suchen einen heroischen und ehrenvollen Tod in einer aussichtslosen Sache, indem sie sich Helgar anschließen!

Um den Gesamtpunktwert der Slayer zu ermitteln, wirfst du vor der Schlacht einen W6 und multiplizierst das Ergebnis mit 100. Das Ergebnis gibt die Anzahl der Punkte an, für die du Slayer und Riesenslayer kaufen kannst (also zwischen 100 und 600 Punkten). Helgar selbst und Loki Weißbart, ihr Standartenträger, müssen nicht von diesen Punkten bezahlt werden. Die Punkte dürfen nur für ein einziges Regiment Slayer und Slayer Charaktermodelle verwendet werden.

Die Punktkosten von Helgars Leibwache

Armeestandardträger der Bronnlinge

Helgar wird von Loki Weißbart, einem sehr alten, aber loyalen Drachenslayer begleitet, der das Klanbanner der Bronnlinge trägt. Dieses ist ein Runenbanner mit drei Kampfrufen (Bonus von +3 auf Kampfergebnis, dies ist einzigartig für das Banner der Bronnlinge, daher darf dieses Banner auch nur in diesem Szenario verwendet werden).

REGIMENT

1 Slayerleibwache

Helgars Armee besteht aus einem Regiment Slayer. Das Regiment darf so viele Trollslayer und Riesenslayer enthalten, wie du für die vorhandenen Punkte bekommen kannst.

TAKTISCHE HINWEISE

Vorwärts!

Wenn Helgar sich für eine Seite entschieden hat, sollte sie ihre Streitmacht ohne Verzögerung über den Fluss führen. Welche Seite auch immer sie verrät, wird ihre Schusswaffen auf die Brücke richten. Die Überquerung mit einem dichtgepackten Regiment aus Slayern wird also recht schwierig werden. Helgars Truppen sollten deshalb so aufgestellt werden, dass sie sofort die Brücke überqueren können und nicht zuvor noch Zeit damit verschwenden müssen, ihre Formation zu ändern oder sich auszurichten.



Sobald Helgar es auf die andere Seite geschafft hat, befindet sie sich in einer günstigen Situation, um die Schlacht zu beeinflussen. Womöglich kann sie in einem wichtigen Moment einem gegnerischen Regiment in die Flanke fallen.

• SONDERREGEL •

HELGARS VERRAT

Helgar hat ihre Leibwache auf das Schlachtfeld geführt, kann sich aber nicht entscheiden, auf wessen Seite sie in den Kampf eingreifen soll. Zu Beginn hilft sie den Elfen, in dem sie neutral bleibt, aber sie kann plötzlich entscheiden, sich aus Gründen der Solidarität und des Stolzes den Zwergen anzuschließen.

Der Fluss stellt die Grenze zu Helgars Territorium dar. Falls einer der Spieler Truppen über den Fluss schickt oder Helgars Truppen in irgendeiner Form attackiert, wird sie sich sofort der anderen Partei anschließen und unter die Kontrolle des jeweiligen Spielers fallen.

Ansonsten werfen beide Spieler zu Beginn jedes Zvergenschlags einen Würfel. Bei einem Pasch (beide Spieler würfeln das selbe Ergebnis) schließt sich Helgar sofort der Seite der Zwerge an und steht dann unter der Kontrolle des Zvergenschlages. Bei jedem anderen Ergebnis hält sich Helgar für einen weiteren Spielzug aus der Schlacht heraus.

KÖNIGIN HELGAR LANGZOPF

Generälin von Helgars

Leibwache 190 Punkte

Königin Helgar ist die Herrscherin von Krag Bryn. Sie stellt die letzte direkte Nachfahrin Bronns des Starken dar, der diese Festung gründete und aufbaute. Kein weiterer Angehöriger ihres Klans außer ihr selbst befindet sich noch in ihrem Territorium. Sie sind alle der endlosen Fehde mit den Thrundlingen zum Opfer gefallen, den Abkömmlingen Thrunds des Zornigen.

Helgar ist bekannt und berühmt für ihren Stolz und ihre Entschlossenheit. Ihre langen Zöpfe verdienen ebenso viel Respekt wie der Bart eines Zwergenkönigs. Sie kann mit der Axt und dem Bierkrug so gut umgehen, dass sie im Herzen jedes Zwergenkriegers Respekt hervorruft.

Helgar ist eine Zwergenkönigin und verbraucht entsprechend eine deiner Kommandantenauswahlen. Beachte, dass weder für Helgar noch ihre Leibwache in diesem Szenario Auswählen nötig sind

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Helgar	3	7	4	4	5	3	4	4	10

AUSRÜSTUNG: Bronns Axt, Gromrilrüstung & Schild

RÜSTUNGSWURF: 3+ (Gromrilrüstung, Schild)

RUNENGEGENSTAND

BRONNS AXT

Mit dieser Axt erschlug Bronn einst seinen Widersacher Thrund. Die Waffe trägt die Grollrunne und die Meisterrune der Flinkheit.

LOKI WEISSBART

Armeestandartenträger

der Bronnlinge 140 Punkte

Loki Weißbart ist der einzige loyale Freund Helgars, der schon ihrem Vater und womöglich davor sogar dessen Vater gedient hat. Loki ist zu alt und zu verschroben, um sich noch zu ändern und die Familie, der er ein Leben lang gedient hat, zu verlassen, und darf daher nur in diesem Szenario eingesetzt werden. Er trägt das Klanbanner der Bronnlinge.

Loki ist ein Drachenslayer und unterliegt allen entsprechenden Sonderregeln.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Loki	3	6	3	4	4	2	4	3	10

AUSRÜSTUNG: Axt und Armeestandarte der Bronnlinge

RÜSTUNGSWURF: keiner

RUNENGEGENSTAND

ARMEESTANDARTE DER BRONNLINGE

Dieses uralte Banner trägt drei Kampfrunen (+3 auf Kampfergebnis, dies stellt eine Ausnahme zu den im Armeebuch Zwerge beschriebenen Runenregeln dar und darf nur in diesem Szenario verwendet werden).

SZENARIO I - DIE SCHLACHT AM GROLLPASS
Szenariobeschreibung für den Elfenspieler

FENDARS ELFENSTREITMACHT

Die Streitmacht der Hochelfen besteht aus 1500 Punkten und wird wie üblich aus der Armeeliste der Hochelfen ausgewählt. Die Auswahl der Truppen ist auf die hier beschriebenen Truppentypen begrenzt. Sollte die Armeeliste die beschriebene Zusammensetzung nicht erlauben, wird in der Beschreibung ausdrücklich darauf hingewiesen.



Armeestandartenträger

REGIMENTER

0-1 Regiment Silberhelme

Deine Armee darf maximal ein Regiment Silberhelme enthalten. Die Einheit darf eine magische Standarte mit einem Wert von bis zu 75 Punkten besitzen.

Grenzreiter

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Grenzreiter enthalten.

0-1 Regiment Schattenkrieger

Deine Armee darf maximal ein Regiment Schattenkrieger enthalten.

Speerträger

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Speerträger enthalten.

Bogenschützen

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Bogenschützen enthalten.

CHARAKTERMODELLE

Fendar

Die Elfen werden von Fendar angeführt, der als der General der Armee gilt.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genauso wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss.



0-1 Magier der Hochelfen

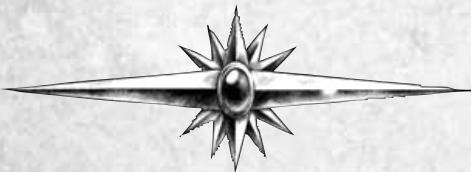
Die Armee darf maximal einen Magier enthalten (Magiestufe 1). Er darf eine der 8 Lehren der Magie aus dem Warhammer Regelbuch oder Weiße Magie einsetzen. Der Magier kämpft entweder zu Fuß oder auf einem Elfenross und darf einen magischen Gegenstand im Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.



Speerträger und Bogenschütze der Hochelfen

VORTEILE DURCH DEN SIEG

Falls die Elfen die Schlacht gewinnen, werden die rebellischen Zwerge entweder vernichtet oder zerstreut. Krudd wird ausgeschaltet, oder er hat sich in einer Höhle versteckt, um der Verfolgung zu entgehen. Die Bergwerke bleiben dadurch unter der Kontrolle von Königin Helgar, aber es ist niemand mehr vorhanden, der dort arbeiten könnte. Drong hingegen wird weder Erz noch Kohle erhalten, benötigt aber beides dringend, um Kriegsmaschinen für seinen Feldzug herzustellen. Außerdem kann er sich nicht auf das technische Wissen Kruds stützen. Aus diesem Grund wird der Zwergenspieler in der Schlacht um Krag Bryn keine grosse Anzahl von Kriegsmaschinen einsetzen können, um deine Truppen zu bombardieren. Seine Armee darf statt dessen nur eine einzige Kriegsmaschine enthalten.



TAKTISCHE HINWEISE

Der Gegner wird nur schwer zu schlagen sein!
Der Elfenspieler wird feststellen, dass es eine recht schwierige Aufgabe darstellt, die Zwergenrebeln in dieser Schlacht zu schlagen. Die Schlachtreihe der Elfen ist sehr dünn und die Zwerge besitzen gute Chancen, sie zu zerschmettern.

FENDAR

General der Hochelfenarmee am Grollpass 138 Punkte

Fendar ist ein erfahrener Krieger aus Tol Eldroth. Seine Entschlossenheit und Tapferkeit in der Schlacht sind wohlbekannt.

Fendar ist der Gesandte Eldroths an Königin Helgars Hof und hat ihr sein Ehrenwort als Elfenadliger gegeben, ihren Thron zu beschützen, da sie ein Bündnis mit seinem Herrscher Eldroth geschlossen hat.

Fendar ist ein Edler Ulthuans und belegt entsprechend eine deiner Heldenauswahlen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Fendar	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

AUSRÜSTUNG: Blitzschnelle Stablklinge, leichte Rüstung, Schild & Elfenross mit Ithilmarharnisch

EHRENTITEL: Fendar trägt in diesem Szenario den Ehrentitel Elfenstolz. Wenn Eldroth ebenfalls auf dem Schlachtfeld ist, besitzt Fendar keinen Ehrentitel.

RÜSTUNGSWURF: 3+ (leichte Rüstung, Schild, Ross mit Harnisch)

Zieh einen Vorteil aus der Trunkenheit

Die Zwergenarmee stellt einen fast unaufhaltsamen Mob dar, und sie werden sehr schnell vorrücken.

Anstatt sehr schnell nach vorne zu stürmen können die Zwerge dank ihrer Trunkenheit genauso gut auch einfach stehen bleiben und gar nichts unternehmen. Dieser Umstand wird unweigerlich Lücken in der Schlachtroute der Zwerge verursachen, die Flankenangriffe ermöglichen und dir die Gelegenheit geben, eine einzelne isolierte Zwergeneinheit mit mehreren deiner eigenen Regimenten anzugreifen.

Greif dir den Anführer

Krugg stellt das Hauptziel der Elfen dar, und du solltest jede mögliche Anstrengung unternehmen, um ihn auszuschalten. Dazu musst du Kruds Regiment hart treffen. Fendar selbst sollte die Gelegenheit ergreifen, um Krugg zu einem Zweikampf herauszufordern, den dieser nicht ablehnen darf.

Konzentrier deinen Beschuss

Konzentriere all deinen Beschuss auf Kruds Regiment, um es vor dem Nahkampf zu schwächen und Krugg zu exponieren und verwundbarer zu machen. Ignorier jene Zwergenregimenter, die keine unmittelbare Bedrohung darstellen, außer wenn sie sehr klein und sehr leicht zu vernichten sind und du durch sie einfach Siegespunkte sammeln kannst.

Bereite dich auf den Nahkampf vor

Erlege nicht der Versuchung, zu viele und zu kleine Regimenter aufzustellen. Du benötigst ein bis zwei starke Nahkampfregrimenter, um Kruds Regiment zu vernichten. Vergiss außerdem nicht, dass die Zwerge für jede Einheit, die sie weniger als du haben, eine ihrer Einheiten beim Aufstellen um 4 Zoll nach vorne rücken dürfen.

SONDERREGELN

BLITZSCHNELLE STAHLKLINGE

Fendar besitzt eine magische Waffe, die in seiner Familie von Generation zu Generation weitergegeben wird. Es handelt sich dabei um eine *Blitzschnelle Stablklinge*, die im Nahkampf immer zuerst zuschlägt und Fendar außerdem einen Bonus von +1 auf seine Trefferwürfe verleiht.



SZENARIO II - DER HINTERHALT AN DER ZWERGENSTRASSE

Szenariobeschreibung für den Elfenspieler

TETHANS ÜBERFALLKOMMANDO

Das Überfallkommando der Hochelfen besteht aus 1000 Punkten und wird wie üblich aus der Armeeliste der Hochelfen ausgewählt. Die Auswahl der Truppen ist auf die hier beschriebenen Truppentypen begrenzt. Sollte die Armeeliste die beschriebene Zusammensetzung nicht erlauben, wird in der Beschreibung ausdrücklich darauf hingewiesen.

CHARAKTERMODELLE

Erzmagier Tethan

Tethan befehligt den Hinterhalt der Hochelfen und gilt in dieser Schlacht als General der Armee.

Tethan ist ein Erzmagier aus Tol Eldroth, und wurde ausgewählt, um den Hinterhalt anzuführen, damit die Hochelfen der Macht des Runenschmieds mit Magie begegnen können.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genau so wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss.



Schwermeister von Hoeth

REGIMENTER

0-1 Regiment Schwermeister von Hoeth

Deine Armee darf maximal ein Regiment der Schwermeister von Hoeth enthalten. Die Einheit darf eine magische Standarte mit einem Wert von bis zu 25 Punkten besitzen.



Riesenadler

0-3 Riesenadler

Deine Armee darf bis zu drei Riesenadler enthalten. In den Bergen rund um die Schlucht des Verderbens wohnen viele Riesenadler, welche die Zwerge verabscheuen, da diese auf ihrer gierigen Suche nach Edelmetallen den Frieden des Gebirges stören. Somit folgen sie Tethans Bitte um Beistand nur zu bereitwillig.

0-1 Regiment Schattenkrieger

Deine Armee darf maximal ein Regiment Schattenkrieger enthalten.

Speerträger

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Speerträger enthalten.

Bogenschützen

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Bogenschützen enthalten.

VORTEILE DURCH DEN SIEG

Falls die Elfen die Schlacht gewinnen, haben sie Grung entweder erschlagen, in die Schlucht des Verderbens getrieben oder ihn verjagt. In keinem Fall wird man ihn wiedersehen! Aus diesem Grund wird der Zwergespieler in der letzten Schlacht keinen Runenschmied einsetzen können, da diese sehr selten sind und Grung der einzige Runenschmied im Herrschaftsbereich der beiden Zwergefeste war. Auch die Auswahl der Runen gegenstände wird beschränkt, wenn die Zwerge diese Schlacht verlieren.

TAKTISCHE HINWEISE

Zwei Wege zum Sieg

Es existieren zwei Methoden, mit denen du diese Schlacht gewinnen kannst. Die eine besteht darin, Grung zu erschlagen oder ihn über den Abgrund in die Schlucht des Verderbens zu treiben. Die andere besteht darin, das Spiel nach Siegespunkten zu gewinnen.

Hüte dich vor Grungs fliegendem Hammer!

Grung wird sich nicht einfach zur Strecke bringen lassen und ebenso schwer in die Flucht zu schlagen sein. Der Zergenspieler wird ihn so weit weg von der Schlucht wie möglich bewegen und in einer grossen Einheit aus ausdauernden Zergen plazieren. Beachte, dass Grung Thoris Feuerhammer bei sich trägt und ihn einsetzen wird, um seine Einheit vor einem Angriff zu schützen und Bedrohungen schon aus der Distanz zu neutralisieren.

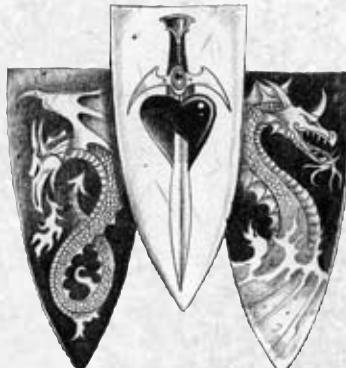
Konzentrier dich auf den Runenschmied

Die beste Möglichkeit, um Grung auszuschalten, besteht darin, ihn von allen Seiten anzugreifen. Die Adler werden sich dabei als praktisch erweisen, um die Einheit von der Bewegung abzuhalten, während du weitere Nahkampftruppen heranziehst. Falls der Zergenspieler unvorsichtig genug ist und Grung außerhalb einer Einheit einsetzt, gestaltet sich die Aufgabe, Grung auszuschalten oder in die Flucht zu schlagen als wesentlich einfacher.

Konzentrier deinen Beschuss

Verwende die Bogenschützen dazu, die Zergeneinheiten zu

schwächen, bevor du sie angreifst. Außerdem spielen sie eine wichtige Rolle, wenn du versuchst, das Spiel nach Siegespunkten zu gewinnen. Der Zergenspieler wird sehr wahrscheinlich grosse Einheiten einsetzen. Sollte er trotzdem kleine Einheiten mit in die Schlacht führen, lohnt es sich, das Feuer auf sie zu konzentrieren, um sie zu vernichten und dadurch Siegespunkte zu erhalten. Besonders Slayer sind gegenüber Pfeilen sehr verwundbar, da sie keine Rüstungen tragen.



Tethan muss klug sein!

Tethan selbst ist als Zauberer effektiver denn als Nahkämpfer. Er sollte also nicht versuchen, Grung von Hand auszuschalten. Überleg dir sorgfältig, welche Lehre der Magie er verwenden soll. Mit den richtigen Zaubersprüchen kann Tethan alleine die Bedingung für einen automatischen Sieg erreichen.

TETHAN

Erzmagier von Tol Eldroth

General der im Hinterhalt

liegenden Elfenarmee . . 255 Punkte

Tethan ist ein Erzmagier aus Tol Eldroth und ein Verwandter von Eldroth. Er möchte beweisen, dass die Magie der Elfen den Runen der Zerge überlegen ist. Eldroth wünscht, dass die erklärten Feinde der Elfen ohne Verzögerung bestraft werden und hat Tethan mit dieser wichtigen Aufgabe betraut.

Tethan ist ein Erzmagier und verbraucht entsprechend eine deiner Kommandantenauswahlen. Für dieses (und nur dieses) Szenario zählt er stattdessen als Heldenwahl, da Erzmagier normalerweise erst ab 2000 Punkten eingesetzt werden können.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Tethan	5	4	4	3	3	3	5	1	9

AUSRÜSTUNG:

Handwaffe

EHRENTITEL: Tethan trägt in diesem Szenario die Ehrentitel *Elfenstolz* und *Meister der Magie*. Wenn Eldroth ebenfalls auf dem Schlachtfeld ist, besitzt Tethan nur den Ehrentitel *Meister der Magie*.

RÜSTUNGSWURF: keiner

MAGISCHER GEGENSTAND

PHÖNIXWÄCHTER

Dieser Talisman verleiht Tethan einen 5+ Rettungswurf.

ZAUBERSPRÜCHE

Als Erzmagier der 3. Stufe darf Tethan drei Zaubersprüche besitzen. Er darf sie aus einer der 8 Lehren der Magie aus dem Warhammer-Regelbuch oder der Lehre der Weißen Magie ermitteln.



SZENARIO III - DIE SCHLACHT UM DIE BRAUEREI

Szenariobeschreibung für den Elfenspieler

ARDATHS STREITMACHT

Die Streitmacht der Hochelfen besteht aus 1500 Punkten und wird wie üblich aus der Armeelisten der Hochelfen ausgewählt. Die Auswahl der Truppen ist auf die hier beschriebenen Truppentypen begrenzt. Sollte die Armeelisten die beschriebene Zusammensetzung nicht erlauben, wird in der Beschreibung ausdrücklich darauf hingewiesen.

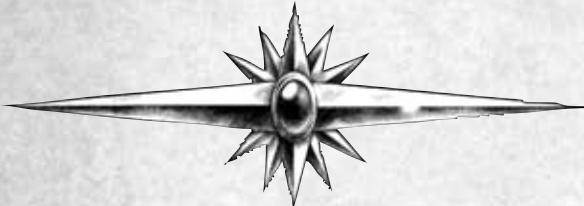
CHARAKTERMODELLE

Ardath

Die Elfen werden von Ardath angeführt, der als der General der Armee gilt.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genauso wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss.



REGIMENTER

0-1 Regiment Silberhelme oder Drachenprinzen

Deine Armee darf maximal ein Regiment aus Silberhelmen oder Drachenprinzen enthalten. Die Einheit darf eine magische Standarte mit einem Wert von bis zu 75 Punkten besitzen.

Grenzreiter

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter aus Grenzreitern enthalten.

0-1 Regiment der Seegarde von Lothorn

Deine Armee darf maximal ein Regiment der Seegarde von Lothorn enthalten.

0-1 Regiment Schwertmeister von Hoeth

Deine Armee darf maximal ein Regiment Schwertmeister von Hoeth enthalten. Die Einheit darf eine magische Standarte mit einem Wert von bis zu 25 Punkten besitzen.

Speerträger

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Speerträger enthalten.

Bogenschützen

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Bogenschützen enthalten.



Drachenprinz von Caledor

0-1 Repetier-Speerschleuder

Deine Armee darf maximal eine Repetier-Speerschleuder enthalten.

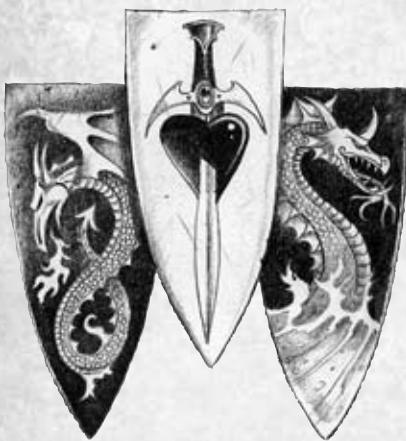
VORTEILE DURCH DEN SIEG

Falls die Elfen die Schlacht gewinnen, halten sie den Braumeister bis in alle Ewigkeit gefangen, und Drongs Armee muss ohne Bier auskommen. Bald wird sich unter den Zwergen Unzufriedenheit ausbreiten, und sie werden zu meutern und desertieren beginnen. Außerdem wird Drong die Rekrutierung neuer Krieger schwer fallen. Drongs Armee wird unweigerlich an Größe verlieren. Der Zwergenspieler muss deshalb seine Armee in der letzten Schlacht um 500 Punkte reduzieren, was also bedeutet, dass du 500 Punkte mehr als er in die Schlacht führen kannst.

TAKTISCHE HINWEISE

Zwerge und ihr Bier

Du befindest dich zwischen einer Horde durstiger Zwerge und ihrem Bier, also erwarte keinen Sieg! Der Elfenspieler muss zwei Aufgaben erfüllen, um diese Schlacht zu gewinnen. Die erste besteht darin, die Zwerge vom Erreichen der Brauerei abzuhalten, und dadurch die Erfüllung ihrer automatischen Siegesbedingung zu verhindern. Die zweite besteht darin, so viel Schaden wie möglich bei der Zergenarmee anzurichten, damit die Elfen die Schlacht nach Siegpunkten gewinnen.



Konzentrier dich auf die führenden gegnerischen Einheiten

Mit diesen Zielen vor Augen, benötigt der Elfenspieler Truppen, die sich den vorrückenden Zwergen in den Weg stellen können, während diese versuchen, das Brauhaus zu erreichen. Es ist wohl unnötig zu sagen, dass die aufhaltenden Elfeneinheiten erstklassige Nahkämpfer sein und durch Bogenschützen unterstützt werden sollten. Außerdem wird der Elfenspieler seine Schützen benötigen, um anrückende Zergeneinheiten zu schwächen und dadurch das Sammeln von Siegpunkten zu ermöglichen.



Spiel offensiv!

Du kannst natürlich selbst die Offensive ergreifen. Anstatt auf die Zwerge zu warten, kannst du eine Streitmacht aussenden, um sie zu stoppen oder zumindest zu verlangsamen.

Du musst deine Magie geschickt einsetzen!

Gute Koordination deiner Truppen und der Magie ist besonders wichtig. Du musst den Vormarsch der Zwerge aufhalten und gegnerische Einheiten vernichten oder in die Flucht schlagen. Wenn du deine Magie geschickt einsetzt, wird sie sich hierbei als besonders hilfreich erweisen.

Beschuss allein wird sie nicht aufhalten!

Hüte dich vor den Schützen der Zwerge. Diese werden ihr Feuer auf Einheiten konzentrieren, welche die Brauerei bewachen oder klein oder teuer sind, so dass ihre Ausschaltung lohnenswert erscheint.

ARDATH

General der

Hochelfenarmee 183 Punkte

Ardath ist ein abgehärteter Veteran, der schon oft gegen Zwerge gekämpft hat. Er ließ sich in Tol Eldroth nieder, nachdem seine eigene Heimat von Zwergen belagert und eingenommen worden war. Er hegt ein tiefes Misstrauen gegen die Zwerge und wird nicht zulassen, dass Tol Eldroth dasselbe Schicksal erleidet wie seine frühere Heimat.

Ardath ist ein Edler Ulthuans und belegt entsprechend eine deiner Heldenauswahlen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ardath	5	6	6	4	4	2	8	3	9
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

AUSRÜSTUNG: Zweihandwaffe, leichte Rüstung, Schild & Elfenross mit Ithilmahrharnisch

EHRENTITEL: Ardaht trägt in diesem Szenario die Ehrentitel *Elfenstolz* und *Schwertmeister*. Wenn Eldroth ebenfalls auf dem Schlachtfeld ist, besitzt Ardaht nur den Ehrentitel *Schwertmeister*.

RÜSTUNGSWURF: 3+ (leichte Rüstung, Schild, Elfenross mit Ithilmahrharnisch); 4+ im Nahkampf

MAGISCHER GEGENSTAND

STRAHLENDER STEIN VON HOETH

Dieser verzauberte Gegenstand gibt Ardaht die Fähigkeiten eines Magiers der Stufe 1 und damit Zugriff auf die Lehren der Magie aus dem Warhammer-Regelbuch oder die Lehre der Weißen Magie. Ardaths Rüstung hindert ihn nicht daran, Zaubersprüche einzusetzen.

SONDERREGELN

HASS AUF ZWERGE

Ardath *hasst* alle Zwerge, weil diese seine Heimat vernichtet haben. Die Regeln für Hass findest du im Kapitel Psychologie des Warhammer-Regelbuchs.



DIE ARMEE VON TOL ELDROTH

Die Armee der Hochelfen besteht aus 3000 Punkten und wird von Eldroth, dem Herrscher von Tol Eldroth angeführt. Die Armeen können größer sein, wenn sich beide Spieler darauf einigen. Alle Bedingungen durch Siege oder Niederlagen in den vorhergehenden Schlachten gelten aber natürlich weiterhin.

Die Armee der Hochelfen wird wie üblich aus der Armeelisten der Hochelfen ausgewählt. Die Auswahl der Truppen ist auf die hier beschriebenen Truppentypen begrenzt. Sollte die Armeelisten die beschriebene Zusammenstellung nicht erlauben, wird in der Beschreibung ausdrücklich darauf hingewiesen.

CHARAKTERMODELLE

Eldroth, Prinz von Ulthuan

Eldroth, der Herrscher von Tol Eldroth, ist der General der Hochelfenarmee und führt sie an.

Fendar

Die Armee darf den Edlen Fendar enthalten, wenn dieser die Schlacht um den Grollpass überlebt hat und die Hochelfen die Schlacht gewonnen haben.

Erzmagier Tethan

Deine Armee darf Tethan enthalten, wenn dieser den Hinterhalt an der Zwergenstraße überlebt hat und die Hochelfen den Hinterhalt gewonnen haben. Wenn Tethan nicht verfügbar ist, kann die Armee nur einen Magier der Stufe 1 enthalten. Zudem besitzt aber auch Ardath magische Fertigkeiten.

Ardath

Die Armee darf den Edlen Ardath enthalten, wenn dieser die Schlacht um die Brauerei überlebt hat und die Hochelfen die Schlacht gewonnen haben. Beachte, dass Ardath aufgrund des Strahlenden Steins magische Fertigkeiten besitzt.

Weitere Helden

Du darfst einen weiteren Helden aus der Armeelisten der Hochelfen in die Armee aufnehmen. Jeder Held darf einen magischen Gegenstand mit einem Wert von maximal 50 Punkten erhalten. Der Held darf zu Fuß kämpfen, ein Elfenross oder einen Riesenadler reiten.

0-1 Armeestandartenträger von Tol Eldroth

Die Armee darf einen Hochfenedlen enthalten, der die Armeestandarte von Tol Eldroth in die Schlacht führt. Es darf sich auch um eine magische Standarte mit einem Maximalwert von 100 Punkten handeln. Der Armeestandartenträger darf zu Fuß kämpfen oder ein Elfenross reiten.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genau so wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muss.

REGIMENTER

0-1 Regiment der Garde von Tol Eldroth

Deine Armee darf ein Regiment der Garde von Tol Eldroth enthalten. Die Garde von Eldroth entspricht den Phönixgardisten, die in der Armeelisten der Hochelfen beschrieben sind, und du solltest auch deren Miniaturen verwenden, um sie auf dem Spielfeld darzustellen. Die Einheit darf eine magische Standarte mit einem Wert von maximal 50 Punkten erhalten.

0-1 Regiment Silberhelme

Deine Armee darf maximal ein Regiment aus Silberhelmen enthalten. Die Einheit darf eine magische Standarte mit einem Wert von maximal 50 Punkten erhalten.

0-1 Regiment Drachenprinzen

Deine Armee darf maximal ein Regiment Drachenprinzen enthalten. Die Einheit darf eine magische Standarte mit einem Wert von maximal 50 Punkten erhalten.

Grenzreiter

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter aus Grenzreitern enthalten.

0-1 Regiment der Seegarde von Lothorn

Deine Armee darf maximal ein Regiment der Seegarde von Lothorn enthalten.

0-1 Regiment Schwertmeister von Hoeth

Deine Armee darf maximal ein Regiment der Schwertmeister von Hoeth enthalten. Die Einheit darf eine magische Standarte mit einem Wert von maximal 50 Punkten erhalten.

0-1 Regiment der Weißen Löwen von Chrace

Deine Armee darf maximal ein Regiment der Weißen Löwen von Chrace enthalten. Die Einheit darf eine magische Standarte mit einem Wert von maximal 50 Punkten erhalten.

Speerträger

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Speerträger enthalten.

Bogenschützen

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Bogenschützen enthalten.

0-3 Repetier-Speerschleudern

Deine Armee darf maximal drei Repetier-Speerschleudern enthalten.

0-3 Riesenadler

Deine Armee darf maximal drei Riesenadler enthalten.

VORTEILE DURCH EINEN SIEG

Falls die Elfen die Schlacht gewinnen, wird die Macht der Thrundlinge gebrochen und Drongs Anspruch auf den Thron von Krag Bryn niedergeschmettert. Königin Helgar wird entweder an der Seite Drongs fallen oder weiterhin als Marionette der Hochelfen regieren. Die Elfenkolonie wird weiter als eine der letzten Niederlassungen der Hochelfen in der Alten Welt wachsen. Überall werden die Elfen Eldroths Beispiel folgen und die Zwerge bekämpfen.



Schattenkrieger

TAKTISCHE HINWEISE

Schenk Helgar kein Vertrauen

Zähle nicht auf Hilfe von der Seite deiner sogenannten Verbündeten Königin Helgar. Vermeide es, sie zu provozieren, sich Drong anzuschließen, indem du den Fluß überquerst und in ihr Gebiet eindringst. Außerdem solltest du es vermeiden, deine Flanke gegenüber einem Angriff über die Brücke zu exponieren.

Greif auf der linken Flanke an

Die Zwerge werden sehr wahrscheinlich auf der rechten Seite vorrücken, wo ihre eine Flanke durch den Fluß geschützt wird. Dabei werden sie wahrscheinlich von ihrer Artillerie auf dem Hügel hinter ihnen unterstützt werden und können außerdem Helgar mit in ihre Schlachtordnung aufnehmen, falls sie sich ihnen anschließt. Wenn du eine Abteilung aus schnellen Angriffstruppen auf deiner linken Flanke positionierst, kannst du sie durch den Wald vor dem Beschuss der Zwerge abschirmen und den gegnerischen Einheiten dann in die Flanke oder sogar in den Rücken fallen. Diesen 'linken Haken' sollten die Bogenschützen und Repetier-Speerschleudern auf dem Hügel zur Linken unterstützen. Womöglich kannst du die Zwerge so weit herumzwingen, bis sie mit dem Rücken zum Fluß stehen, bei einer Flucht in Helgars Territorium eindringen und dadurch eine Intervention zugunsten deiner Seite provozieren.

Halt die rechte Flanke

Es ergibt nicht sehr viel Sinn, auf der rechten Flanke vorzurücken. Dadurch würdest du nur deine verwundbare Flanke der unberechenbaren Helgar entblößen. Ein Verrat ihrerseits könnte dann fatale Folgen haben. Indem du den Zwergen diese Flanke verweigerst, zwingst du sie dazu, durch deinen Geschossenagel bis zu dir vorzurücken.

ELDROTH

GENERAL DER ARMEE

VON TOL ELDROTH . . . 238 Punkte

Eldroth ist der Gründer und Herrscher der Elfenkolonie von Tol Eldroth, dass deshalb auch seinen Namen trägt. Die meisten Einwohner der Stadt gehören seiner Sippe an. Er schloß mit Königin Helgar ein Handelsabkommen, das im Gegenzug ihren wackligen Thron unterstützt. Eldroths Erzfeind Drong ist fest dazu entschlossen, diesem Abkommen und damit auch der Kolonie selbst ein Ende zu bereiten. Eldroth weiß, dass er es Drong nicht gestatten darf, Helgars Territorium einzunehmen und ergreift deshalb jede nur erdenkliche Gelegenheit, um Helgars Herrschaft zu festigen und Drong Schaden zu bereiten.

Eldroth ist ein Prinz Ulthuans und belegt entsprechend eine deiner Kommandantenauswahlen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Eldroth	5	7	6	4	3	3	8	4	10
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

AUSRÜSTUNG: Meeresgoldklinge, Drachenrüstung, Schild, Löwenmantel & Elfenross mit Ithilmaharnisch

EHRENTITEL: Eldroth trägt die Ehrentitel *Elfenstolz* und *Löwenberz*. Eldroth ist der unangefochtene Herr von Tol Eldroth und daher immer der Armeegeneral, wenn er auf dem Spielfeld ist.

RÜSTUNGSWURF: 2+ (Drachenrüstung, Schild, Ross mit Ithilmaharnisch), +2 Bonus gegen Beschuss, Immun gegen Flammenattacken

SONDERREGELN

MEERESGOLDKLINE

Eldroth besitzt ein magisches Schwert, welches die Schmiede von Tol Eldroth aus seltenen und arkanen Metallen, die in der Bucht vor Tol Eldroth gefunden wurden, gefertigt haben. Gegen Nahkampftreffer mit dieser Waffe sind keine Rüstungswürfe erlaubt.



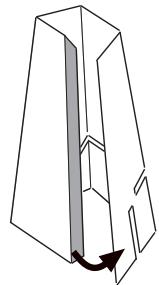
BAUANLEITUNG FÜR DIE PAPPGEBAÜDE

Um die Gebäude zusammenzubauen, benötigst du eine Schere, ein scharfes Modellbaumesser, stabile Pappe, Papierkleber und etwas Bastelleim. Klebe zuerst die ausgedruckten Vor- und Rückseiten auf Pappe oder Karton. Wenn der Klebstoff getrocknet ist, kannst du sie vorsichtig entlang der magentafarbenen Umrandungslinien ausschneiden und dann wie im Folgenden erklärt zusammenbauen. Die zu klebenden Bereiche sind jeweils auf den Bauteilen markiert.

Gebäude 1 – DAS BRAUHAUS

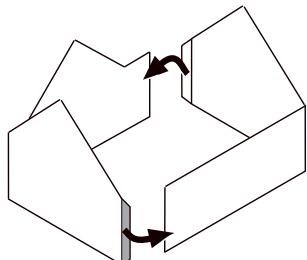
BEACHTE: ALLE TEILE FÜR DAS BRAUHAUS TRAGEN DIE NUMMER 1

A KAMIN



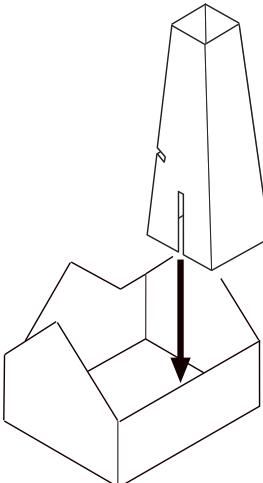
Schneide den Kamin aus und falt ihn entlang der Seiten. Danach klebst du ihn zusammen.

B GEBÄUDESEITEN



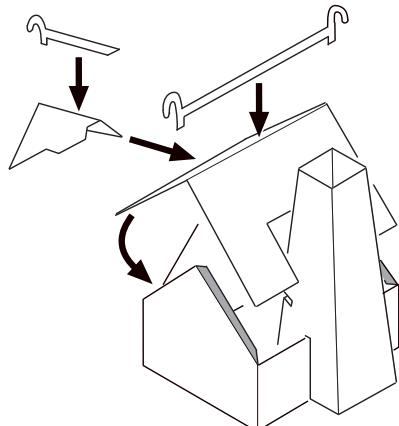
Falt die Seiten des Brauhauses, und versichere dich, dass der Aufbau gerade ist. Danach klebst du sie zusammen.

C KAMIN ANBRINGEN



Schieb den Kamin mit Hilfe der Orientierungsschlitzte an die richtige Stelle des Brauhauses. Kleb ihn **nicht** fest.

D DACH ANBRINGEN



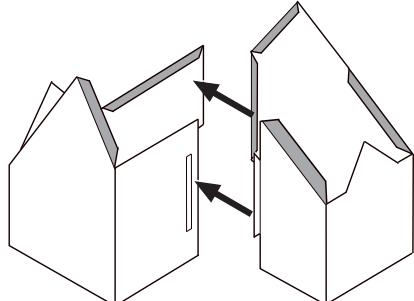
Bring das Dach mit Hilfe des großen Orientierungsschlitzes im Kamin in die richtige Position, und versichere dich, dass der Kamin und das Dach nicht schief sitzen. Dann klebst du beides fest. Schließlich kannst du das Vordach und die Giebel anbringen.



Gebäude 2 – DAS BIERLAGER

BEACHTE: ALLE TEILE FÜR DAS BIERLAGER TRAGEN DIE NUMMER 2

A GEBÄUDESEITEN

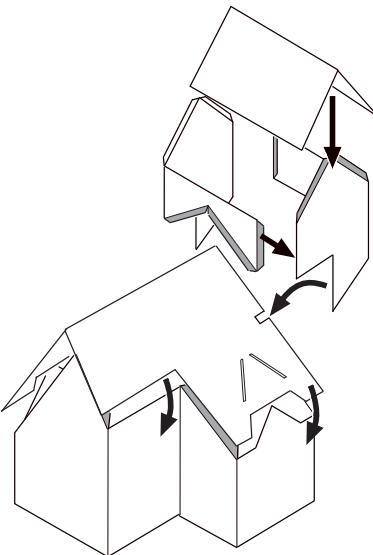


Falt die Seiten des Bierlagers so, dass die Lasche in den Schlitz passt. Die andere

Lasche wird auf der gegenüberliegenden Seite festgeklebt.

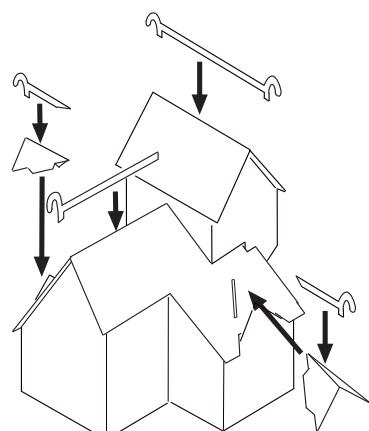


B DACH UND OBERGESCHOSS



Falt die zwei Seiten des Obergeschosses, und kleb sie zusammen. Bring das Dach mittig an, und kleb das Obergeschoss seitlich am Haus fest, wobei du die Befestigungsschlitzte als Orientierung verwendest.

C VORDACH UND GIEBEL

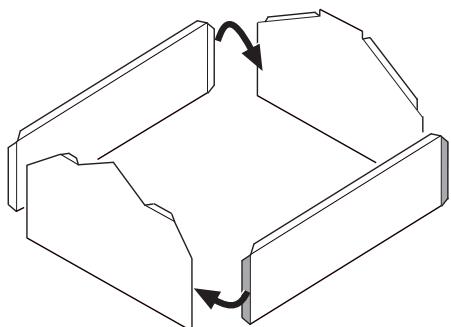


Bring die beiden Vordächer und die zugehörigen Giebel an. Danach kannst du die beiden langen Giebel befestigen.

Gebäude 3 – DIE TRINKHALLE

BEACHTE: ALLE TEILE FÜR DIE TRINKHALLE TRAGEN DIE NUMMER 3.

A HALLENSEITEN



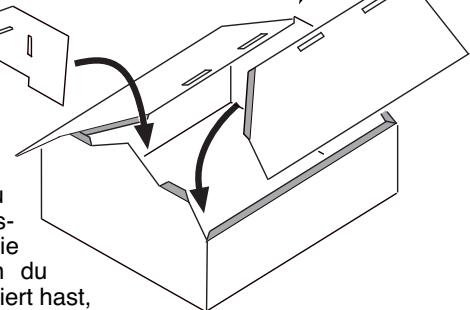
Kleb die Seitenteile an die Stirnteile, und achte dabei darauf, dass die Konstruktion quadratisch ist.

B SEITENDÄCHER

Sobald die Verklebungen der Hauptwände getrocknet sind, kannst du die Seitendächer darauf kleben. Plazier die Seitendachteile dabei so, dass sich die **Einschübe** auf der Rückseite des Gebäudes befinden.

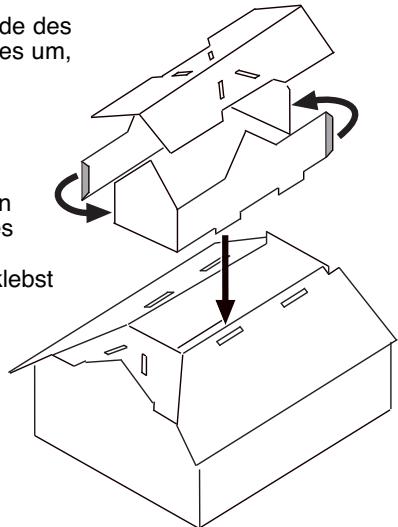
Verkleb die *hinteren* Laschen der Seitendächer zuerst. Dadurch ermöglichtst du später kleinere Positions-Korrekturen, während du die Vorderteile festklebst. Wenn du alle Dachteile korrekt positioniert hast, klebst du alle restlichen Klebeflächen fest und lässt sie trocknen.

EINSCHÜBE



C OBERGESCHOSS

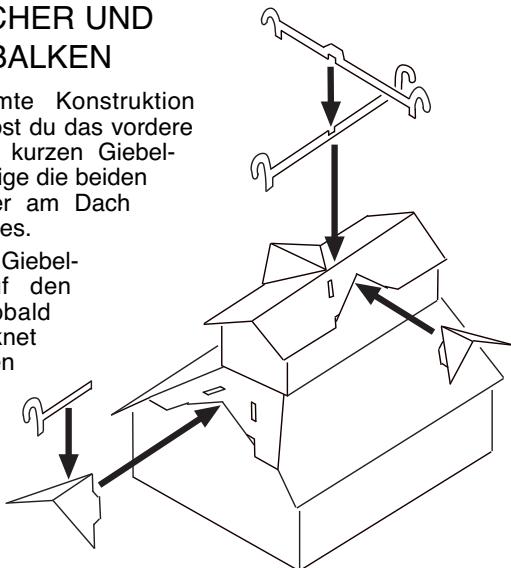
Knick die Wände des Obergeschosses um, und kleb sie zusammen. Sobald das Obergeschoss getrocknet ist, steckst du es in die Schlitze des Daches. Zum Schluss klebst du dann das Dach auf das Obergeschoss.



D VORDÄCHER UND GIEBELBALKEN

Wenn die gesamte Konstruktion getrocknet ist, klebst du das vordere Vordach und den kurzen Giebelbalken fest. Befestige die beiden anderen Vordächer am Dach des Obergeschosses.

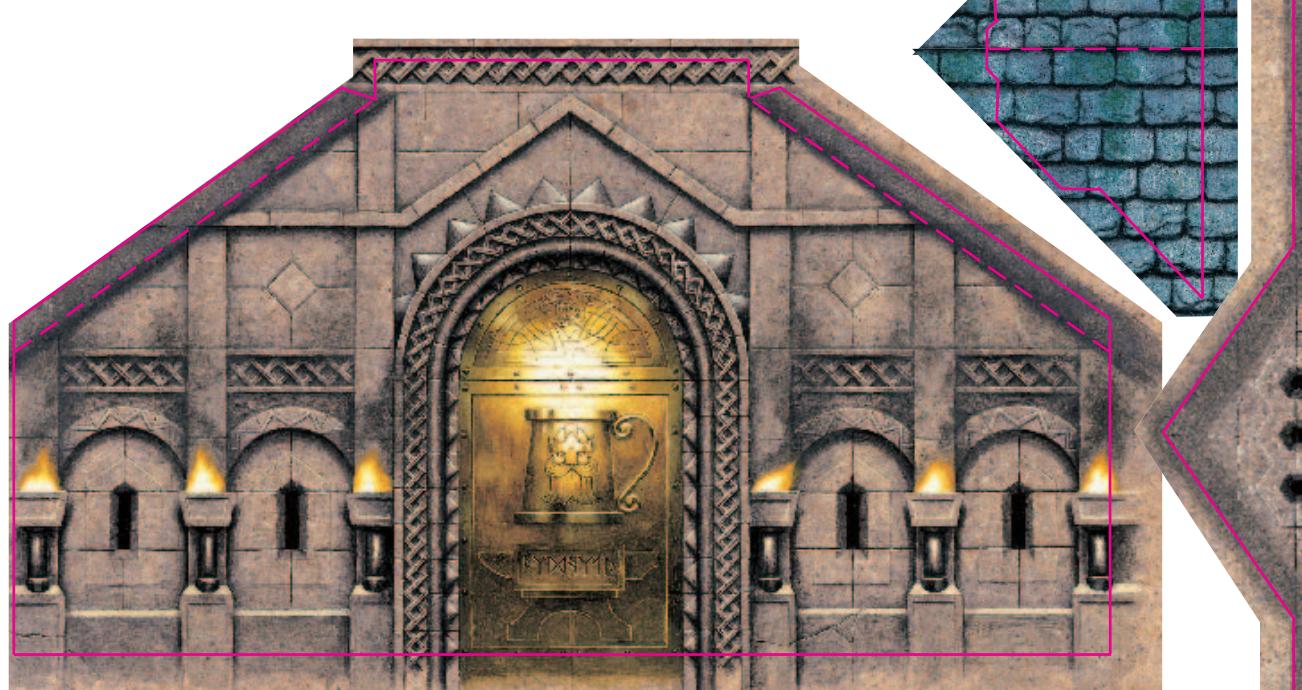
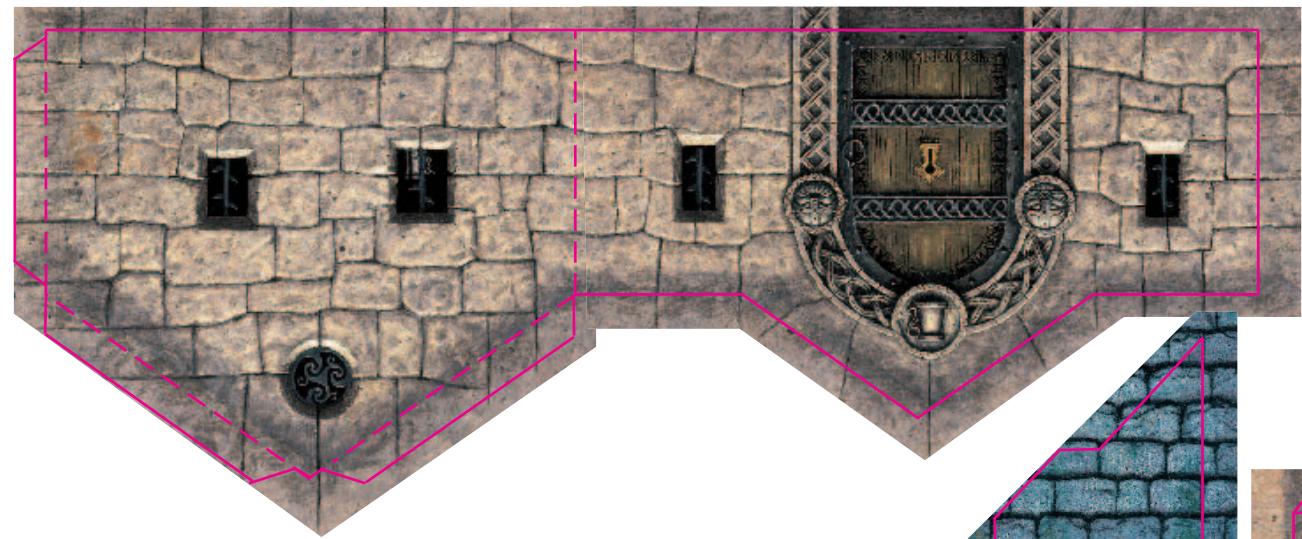
Kleb den längsten Giebelbalken längs auf den Dachgiebel. Sobald dieser festgetrocknet ist, kannst du den Querbalken über die Vordächer und den Längsbalken kleben.

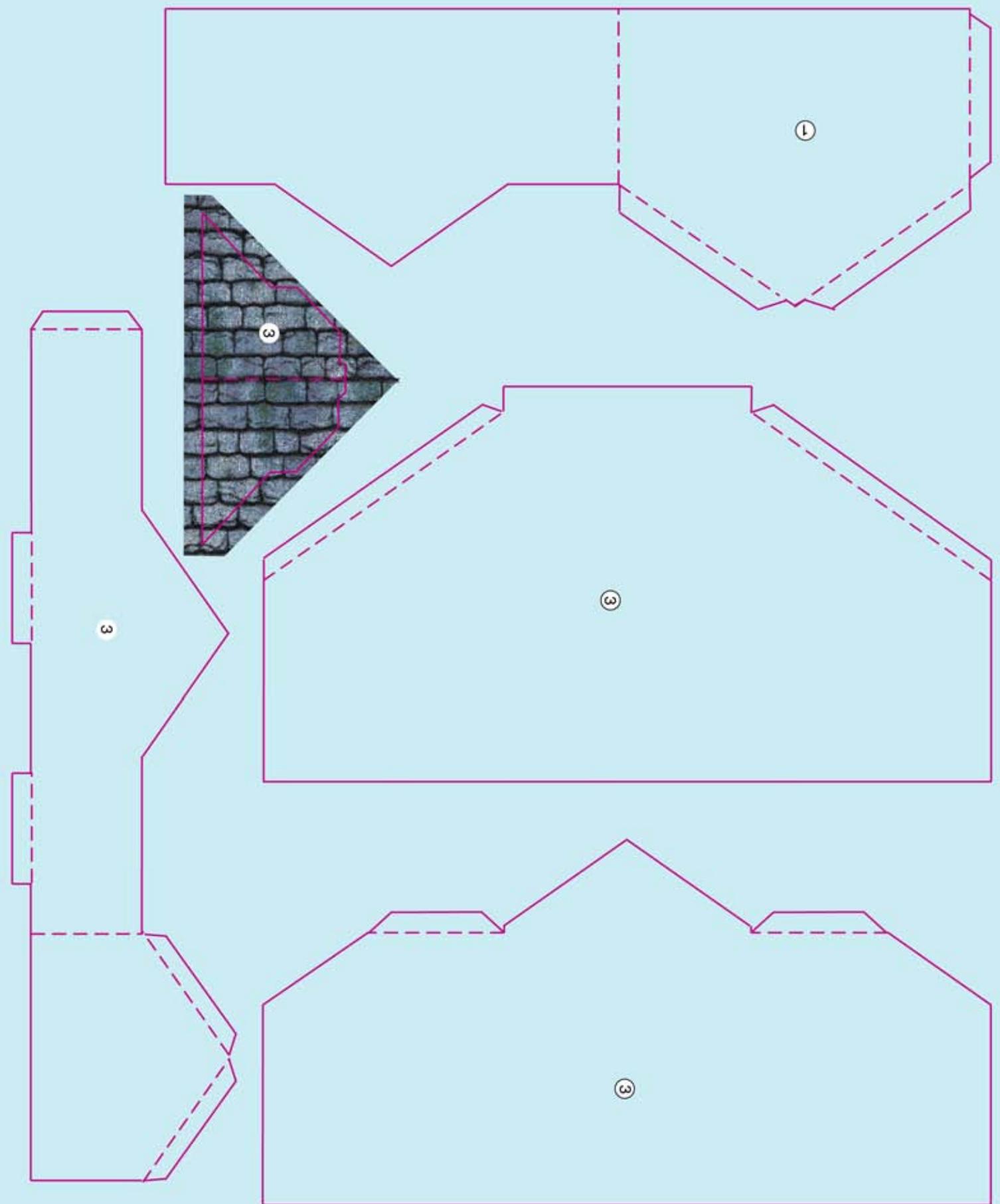


BEREIT FÜR DIE SCHLACHT

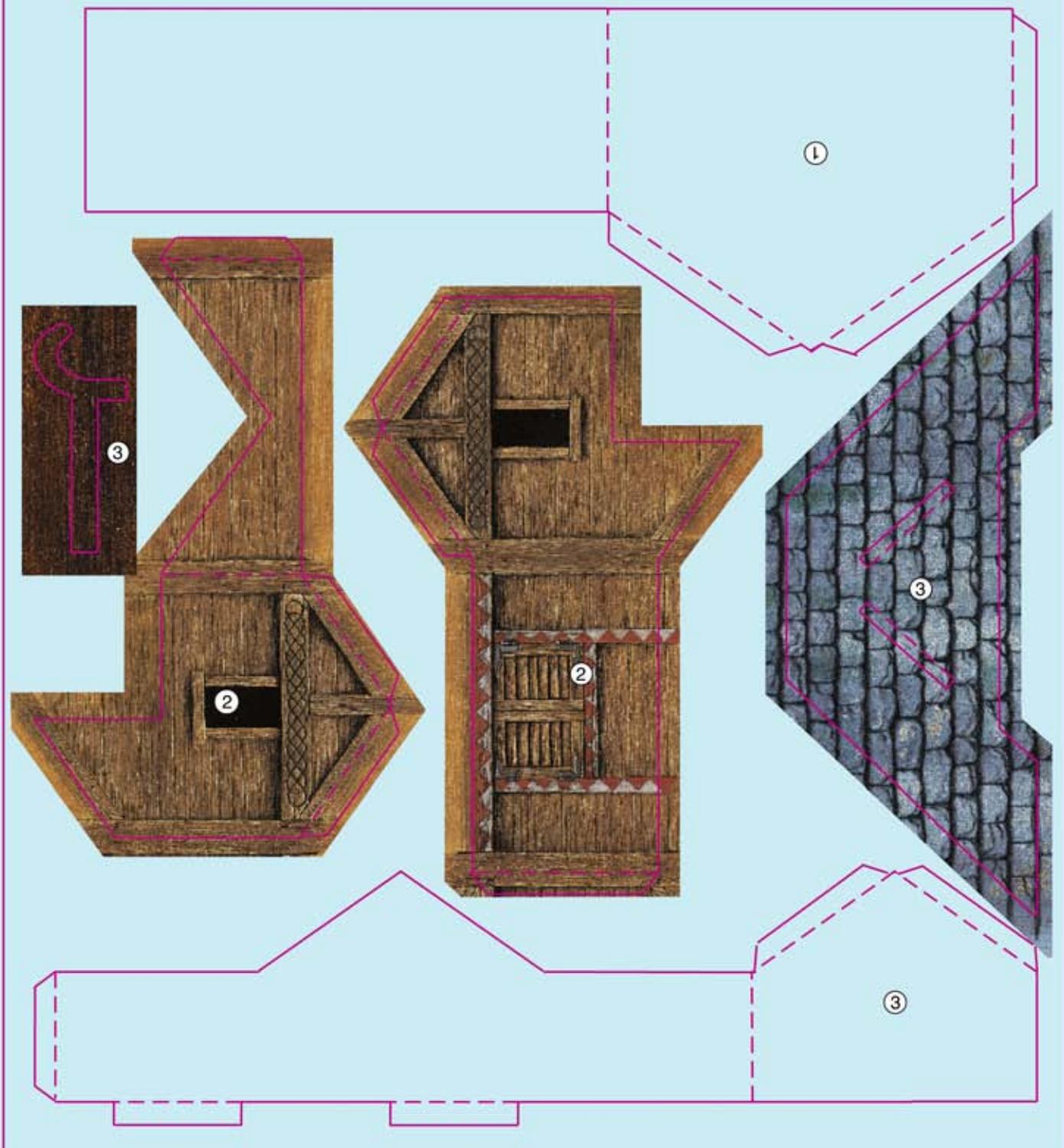
Wir empfehlen dir, die Gebäude wie unten gezeigt auf Pappstücke zu kleben, sobald du sie fertiggestellt hast. Dies macht sie stabiler und erhöht ihre Lebensdauer. Wenn du die Pappbases dann noch mit Grasstreu beklebst, sind die Gebäude bereit für die Schlacht!

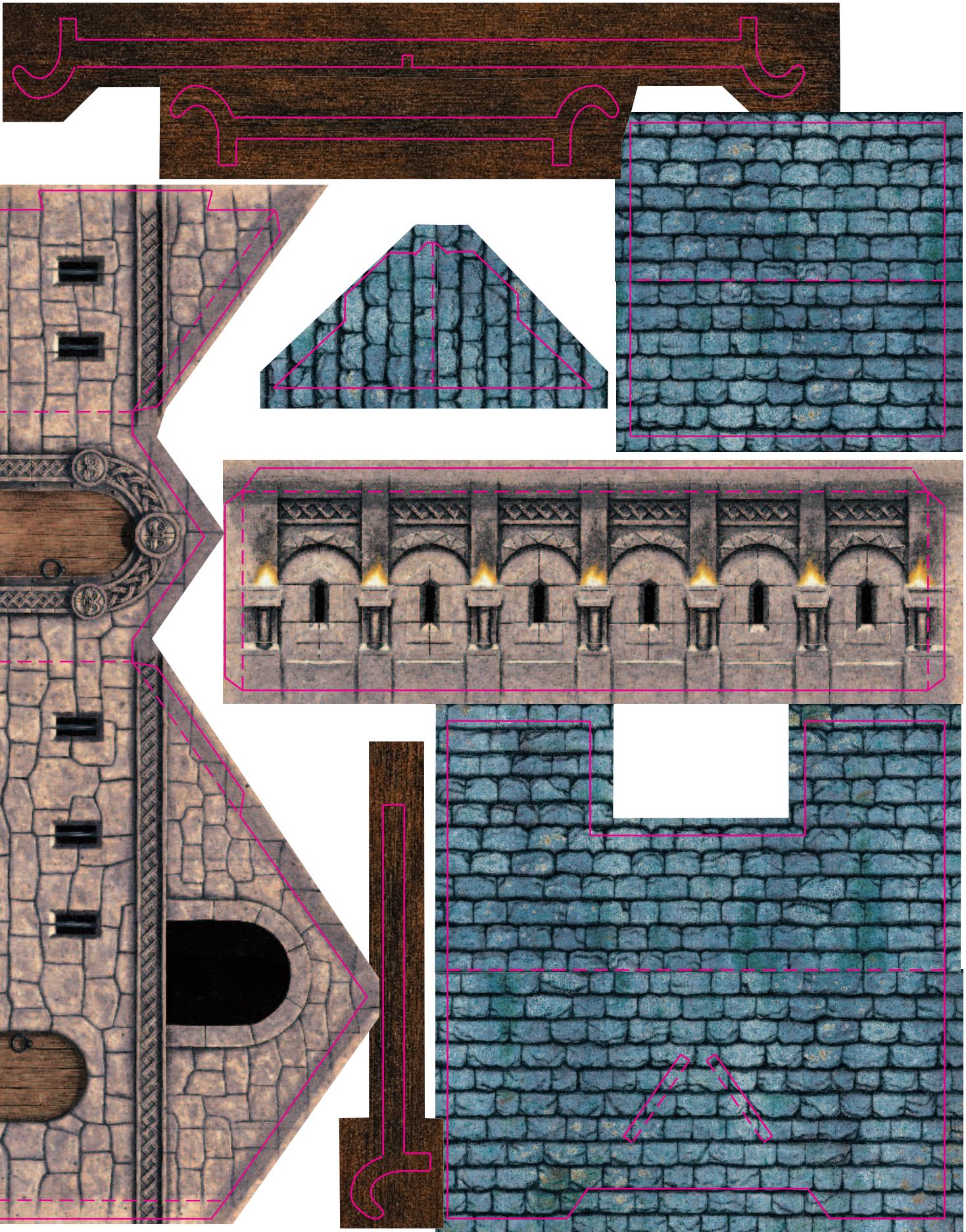


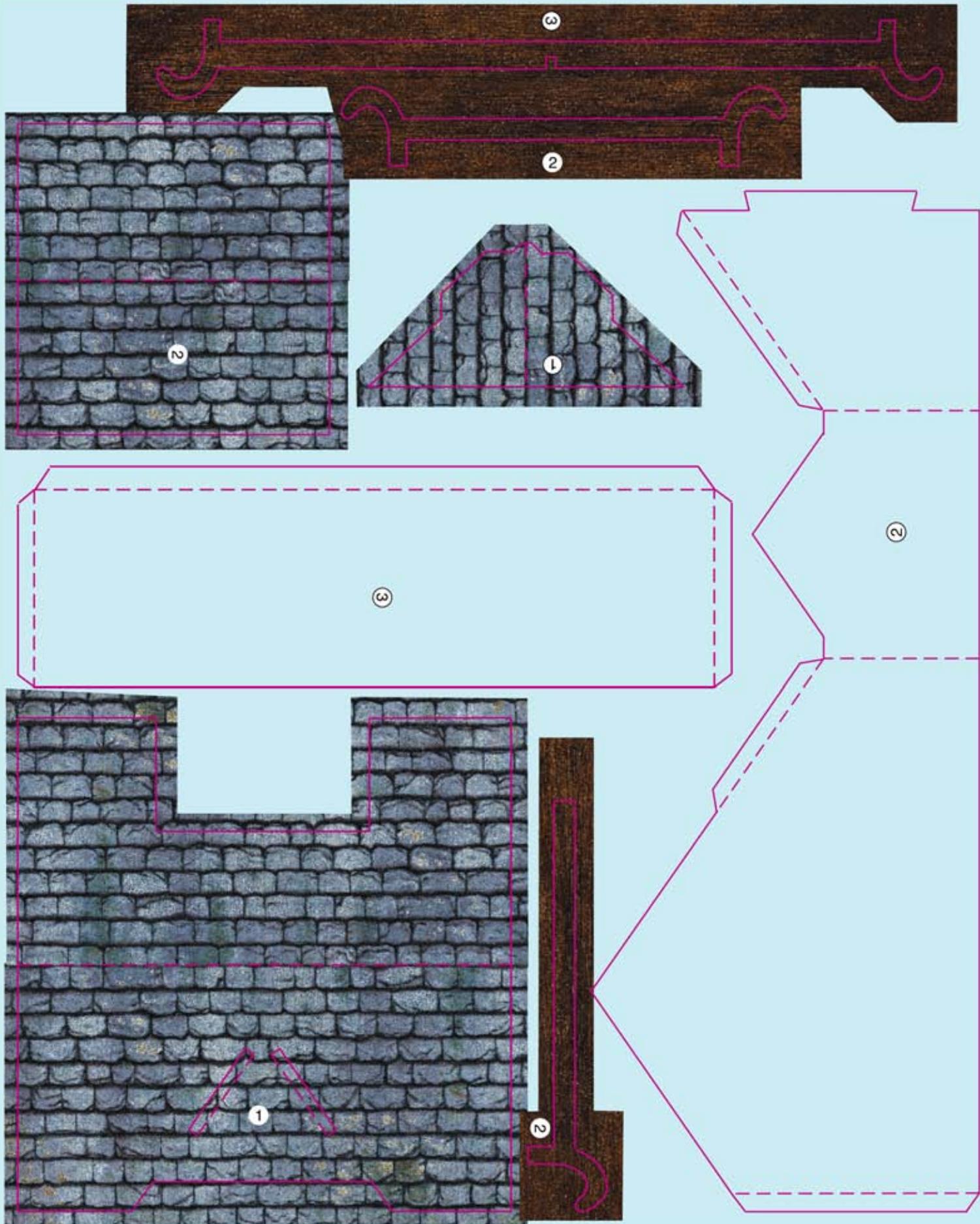




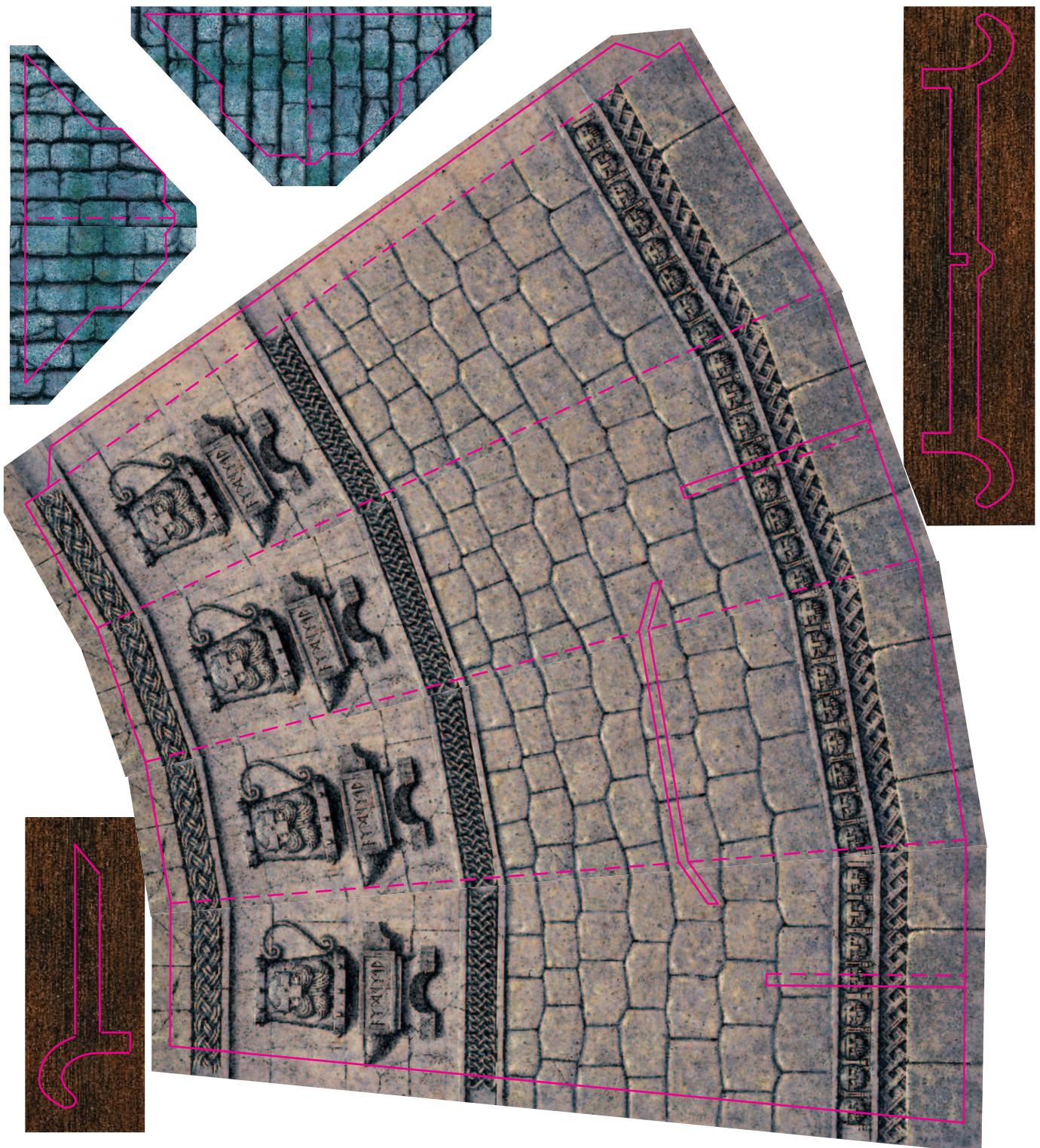


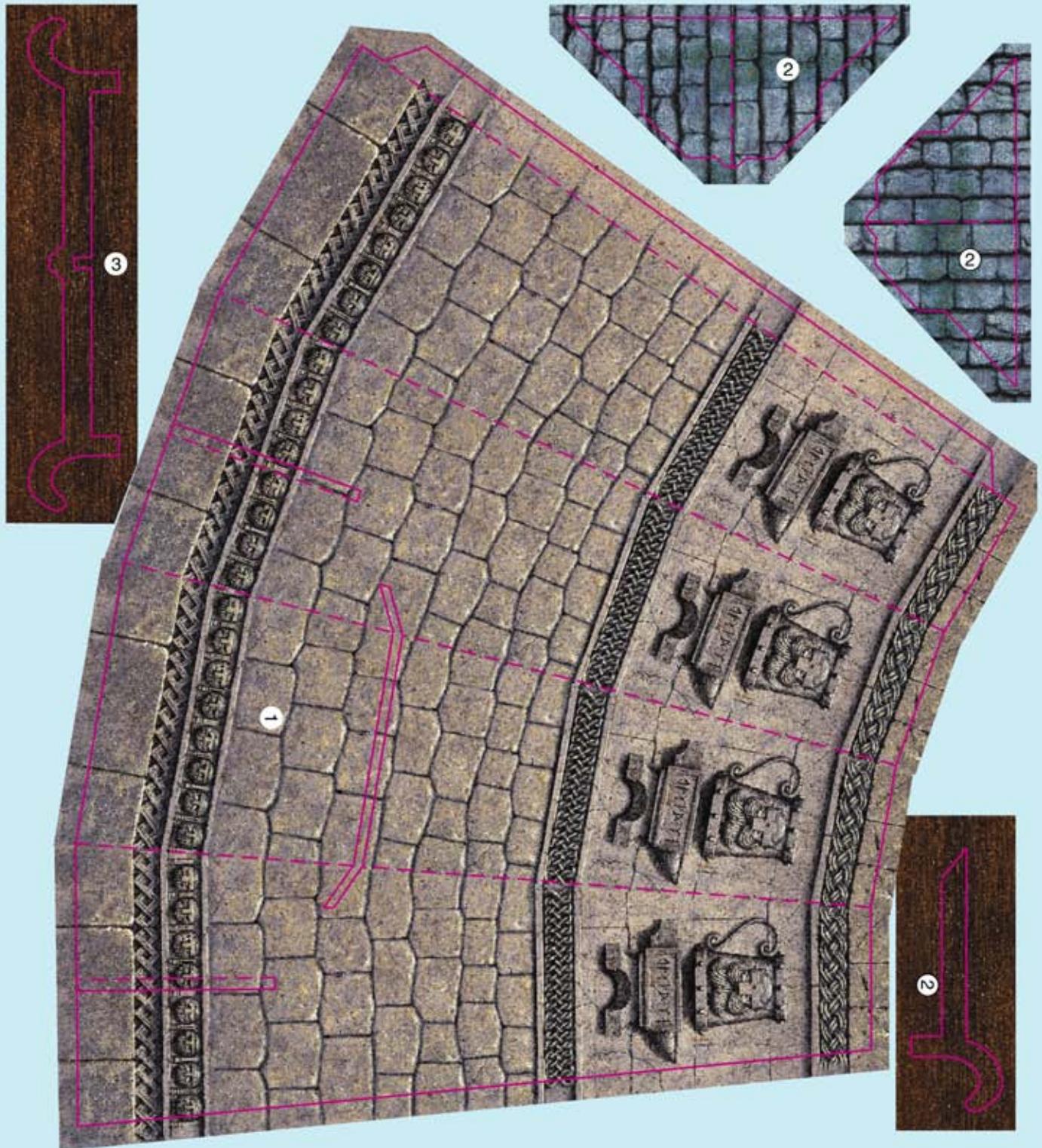


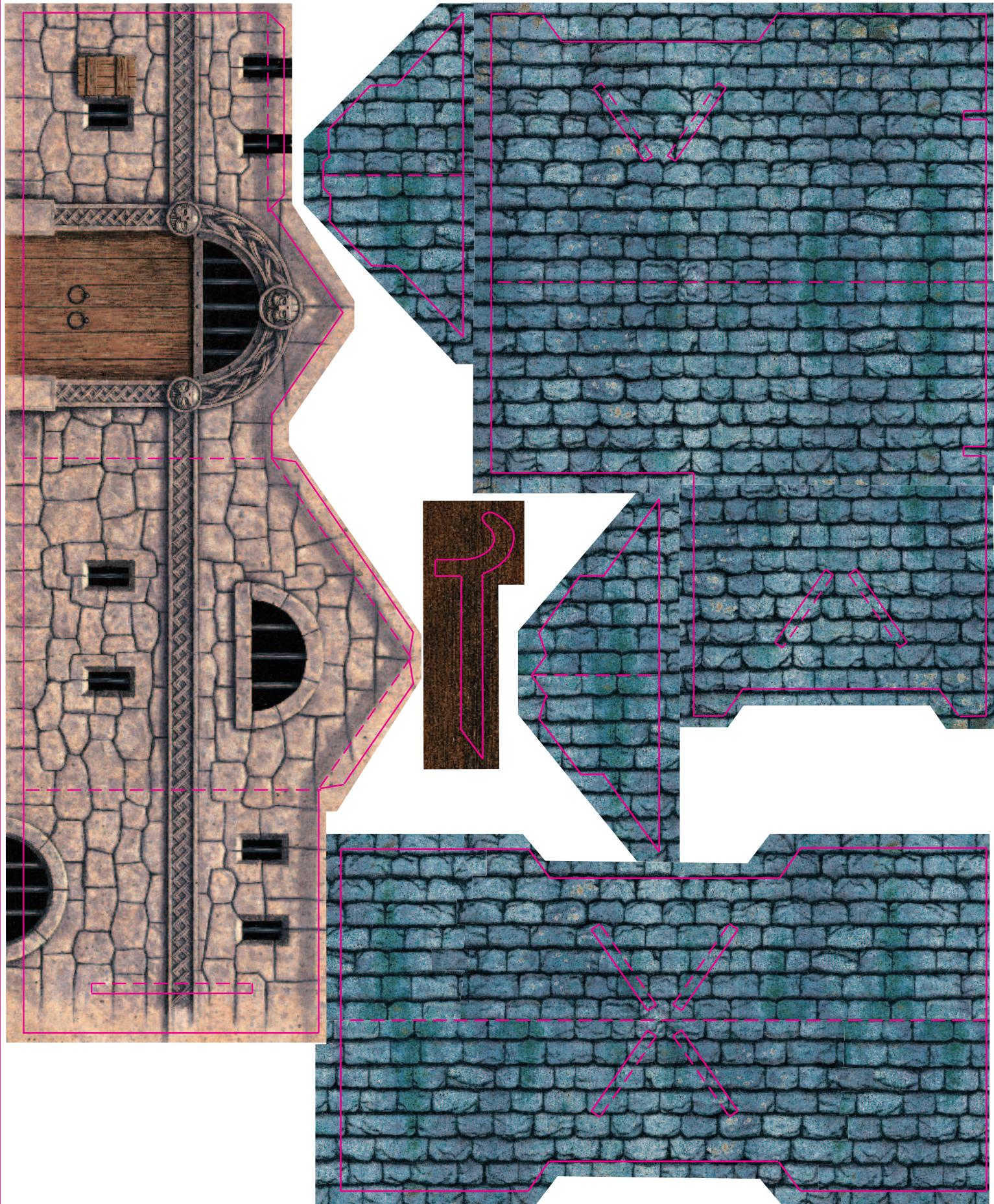


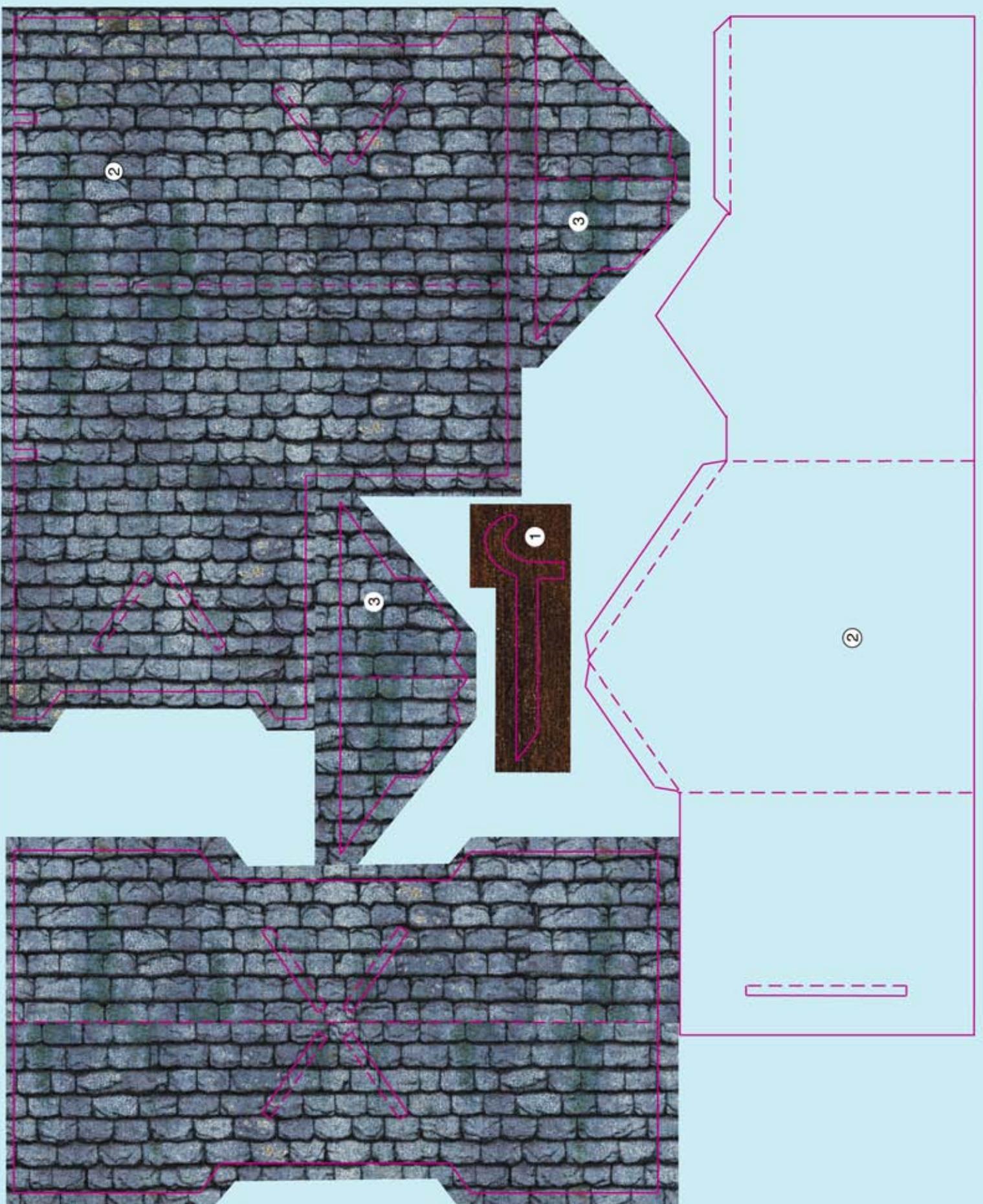


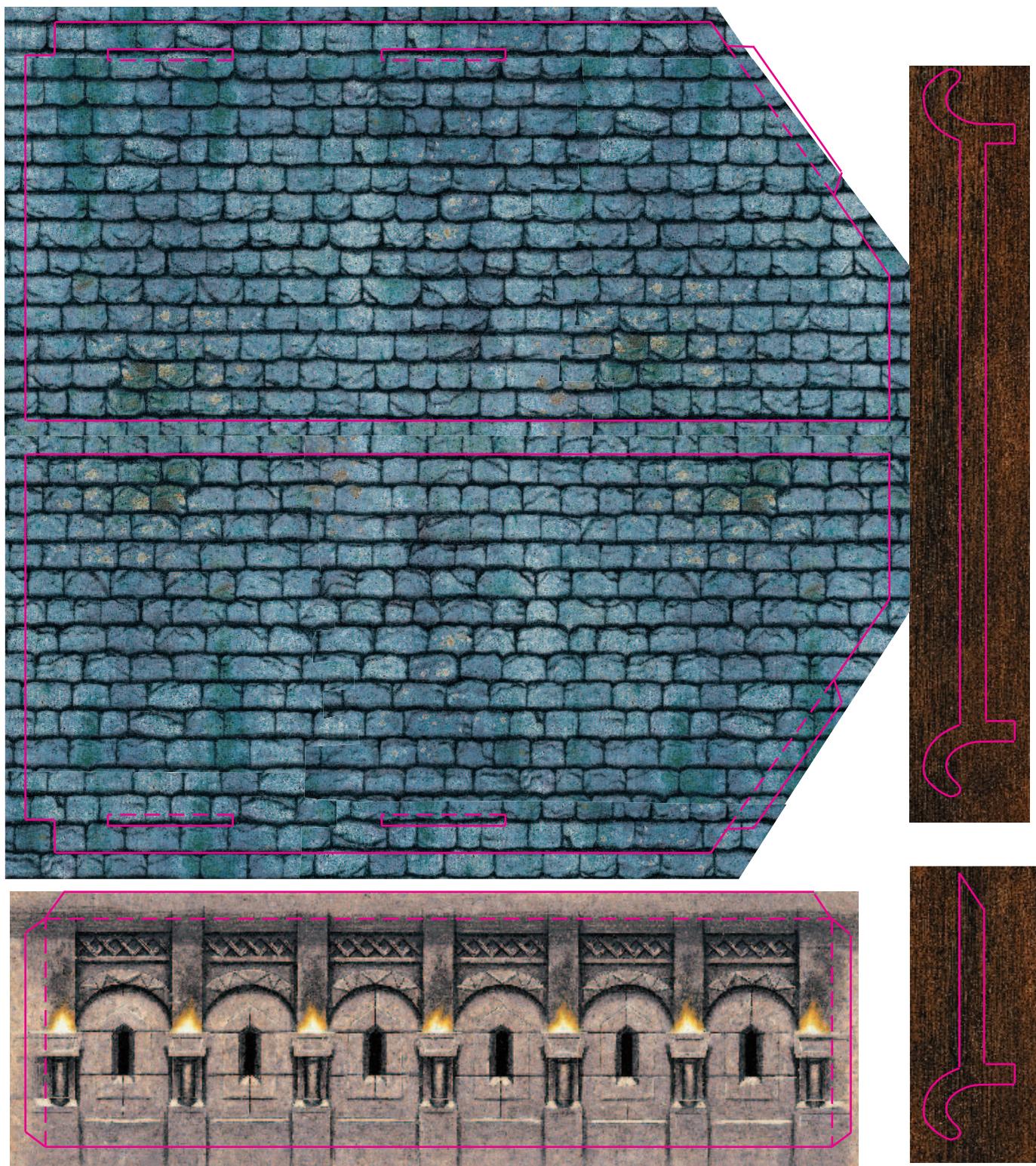
12mm

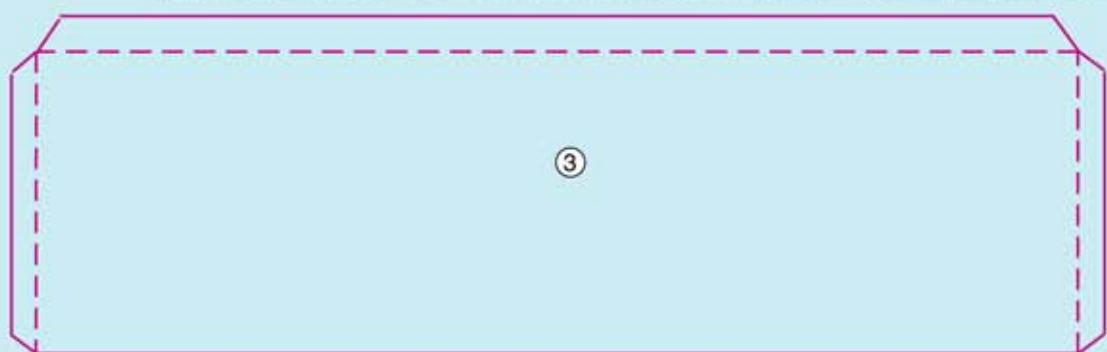
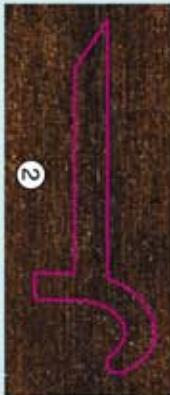
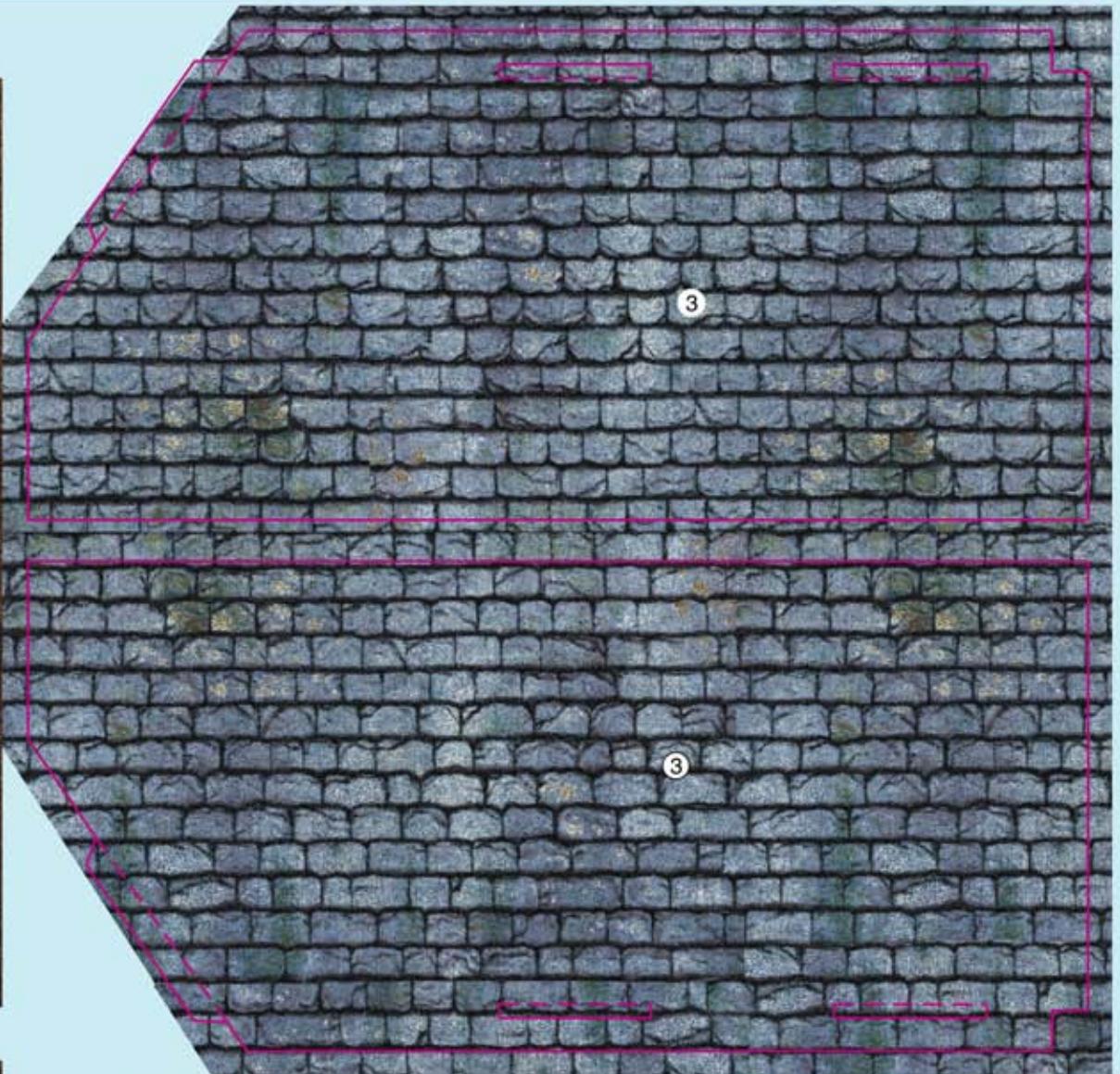












SPIELER:

GESAMTPUNKTZahl:

ARMEE:

VOLK:

GENERAL:		Pkt:								
B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	
HELD										
REITTIER										

WAFFEN & RÜSTUNG:

MAGISCHE GEGENSTÄNDE:

SONDERREGELN:

CHARAKTERMODELL:		Pkt:								
B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	
HELD										
REITTIER										

WAFFEN & RÜSTUNG:

MAGISCHE GEGENSTÄNDE:

SONDERREGELN:

CHARAKTERMODELL:		Pkt:								
B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	
HELD										
REITTIER										

WAFFEN & RÜSTUNG:

MAGISCHE GEGENSTÄNDE:

SONDERREGELN:

CHARAKTERMODELL:		Pkt:								
B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	
HELD										
REITTIER										

WAFFEN & RÜSTUNG:

MAGISCHE GEGENSTÄNDE:

SONDERREGELN:

ZAUBERSPRÜCHE

ZAUBERER	STUFE	ZAUBERSPRÜCHE

KRIEGSMASCHINEN

EINHEIT	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	Mw	Rw	TYP	AUSRÜSTUNG	SONDERREGLN	Pkt
KRIEGSMASCHINE														
BESATZUNG														
KRIEGSMASCHINE														
BESATZUNG														

REGIMENTER

EINHEIT	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	TYP	AUSRÜSTUNG	SONDERREGELN	PKT
SOLDAT														
ANFÜHRER														
SOLDAT														
ANFÜHRER														
SOLDAT														
ANFÜHRER														
SOLDAT														
ANFÜHRER														
SOLDAT														
ANFÜHRER														
SOLDAT														
ANFÜHRER														
SOLDAT														
ANFÜHRER														

KAVALLERIE

EINHEIT	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	TYP	AUSRÜSTUNG	SONDERREGELN	PKT
REITER														
REITTIER														
REITER														
REITTIER														
REITER														
REITTIER														
REITER														
REITTIER														
REITER														
REITTIER														
REITER														
REITTIER														
REITER														
REITTIER														

STREITWAGEN

EINHEIT	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	Mw	Rw	TYP	AUSRÜSTUNG	SONDERREGELN	PKT
STREITWAGEN														
BESATZUNG														
ZUGTIER														

DRONG, DER HARTE, UND KÖNIGIN HELGAR LANGZOPF



► Drong, der Harte, ist ein Nachfahre von Thrund dem Zornigen. Sein Klan, die Thrandlinge, haben einen Eid geschworen, ihren Anspruch auf den Thron von Krag Bryn niemals aufzugeben.



► Helgar Langzopf, die Königin von Krag Bryn, ist die letzte in der Linie der Bronnlinge, und ihre Macht schwindet von Tag zu Tag. Gefangen in ihrem Dilemma zwischen zwergeschem Erbe und Machtgier, muß sie sich entscheiden, ob sie ihre Allianz mit den Hochelfen aufrecht erhält oder sich lieber mit ihrem eigenem Volk verbündet.



◀ Wohlbewandert in den magischen Künsten seines Volkes, stellt der Magier der Hochelfen trotz seines grazilen Körperbaus einen mächtigen Gegner dar. Sein Eingreifen kann die Schlacht

zugunsten seiner Mitstreiter wenden und die Gegner durch den beständigen Ansturm magischer Angriffe demoralisiert zurücklassen.



► Die Runenschmiede der Zwerge besitzen große magische Macht, die sie allerdings nicht durch Zauberei erlangt haben, sondern durch ihre Kenntnis magischer Runen, mit denen sie magische Gegenstände herstellen



▲ Eine große Hochelfenarmee greift einen Außenposten der Zwerge in der Nähe von Karak Ghirn an.

▼ Slayer – die furcht- und gnadenlosesten aller Zwerge.



▲ Jeder Zwergenkönig besitzt eine Leibwache aus Hammerträgern, und Drong stellt hier keine Ausnahme dar. Diese ausgezeichneten Krieger würden niemals zulassen, daß ihr König Schaden erleidet.

▲ Für einen Bergwerker der Zwerge ist die Aussicht auf eine Kampf fast ebenso erfreulich wie die Entdeckung einer Goldader. Mit ihren Zweihandhaken stellen sie ernstzunehmende Gegner dar.