

RÜCKKEHR NACH LA MAISONTAAL

Die Schlacht um die Abtei von La Maisontaal. Nur wenige Titel wecken in Warhammer Veteranen derart nostalgische Erinnerungen. Paul Sawyer hat entschieden, dass es nur passend sei, diesen alten Klassiker im Licht der neuen Skaven wieder aufleben zu lassen. Alessio Cavatore erklärte sich sofort bereit, das Szenario für die sechste Edition von Warhammer zu überarbeiten, unterstützt von Anthony Reynolds. Paul Rudge erschuf mit den weisen Ratschlägen von Dave Andrews ein weiteres Geländestück. Doch nun weiter zu Alessio ...

Alessio: Nachdem ich die Aufgabe erhalten hatte, diese historische Schlacht zu überarbeiten stellte ich zuerst ein paar Nachforschungen an. Nachdem ich lange die vergilbten Pergamente in den staubigen Archiven von Games Workshop durchwühlt hatte, konnte ich das erste Erscheinen dieses Szenarios auf 1986 festlegen. Um genau zu sein war es das Citadel Journal vom Frühling '86, in dem alles begann. Auf dem Cover dieses Journals fand ich die schicksalsträchtige Ankündigung "eines neuen Chaosvolkes", genannt die Skaven! Dieses Magazin ist in der Tat wertvoll,

denn es enthält eine Menge Informationen über dieses bösartige Volk, das ich so liebe. Zusätzlich enthält es das Szenario "Die Rache des Patriarchen der Verdammnis", nach dem ich gesucht hatte. Dieses Szenario wurde von einem gewissen Rick Priestley (der Name sagt mir irgendetwas ...) geschrieben und baut auf dem Zusatzset "Terror of the Lichemaster" (nie auf deutsch erschienen) auf. In diesem Journal gab es auch ein Pappmodell der Abtei. Ich stellte mit einem schrägen Grinsen fest, dass dieses Pappmodell von demselben Dave Andrews gestaltet

worden war, an den wir uns für ein paar Tipps gewendet hatten. Dave war genauso überrascht wie ich, als ich es ihm erzählte – es war immerhin schon 15 Jahre her!

Später machten sich Bagrian und der Patriarch der Verdammnis im Warhammer Fantasy Rollenspiel Zusatzset "Revenge of the Lichemaster" bemerkbar, welches das erste Abenteuer war, das ich jemals mit diesem System gespielt habe. Einmal mehr bringt die Schlacht von La Maisontaal viele alte Erinnerungen an glückliche Spieleabende mit Freunden zurück.

Das nächste Werk, in dem ich auf eine Neuauflage dieser Schlacht stieß, ist nicht ganz so alt. Es ist nur zweieinhalb Jahre her, im WD 45, als das Szenario im Kielwasser des damals neuen Armeebuchs Vampire wiederaufgelegt wurde. Diesmal widmete es sich der Geschichte vieler Kommandanten der Untoten und konzentrierte sich



insbesondere auf die Schlacht von La Maisontaal. Der Autor dieser Geschichten war mir recht gut bekannt – ich war es nämlich selbst! Dieser Artikel war einer der ersten, die ich zu Beginn meiner Karriere als Spielentwickler für den White Dwarf geschrieben habe.

Nachdem ich mir die verschiedenen Versionen dieser Schlacht durchgelesen hatte erkannte ich, dass es für mich als Spieldesigner besonders reizvoll war (und ich schätze ebenso für Rick damals), dass man drei Armeen gegeneinander ins Feld führt. Es ist eine sehr interessante Aufgabe, ein Spielsystem, das für zwei Spieler entworfen wurde an Mehrspielerschlachten anzupassen.

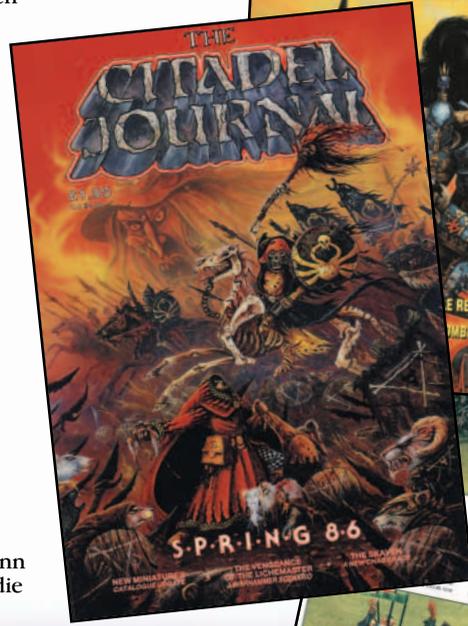
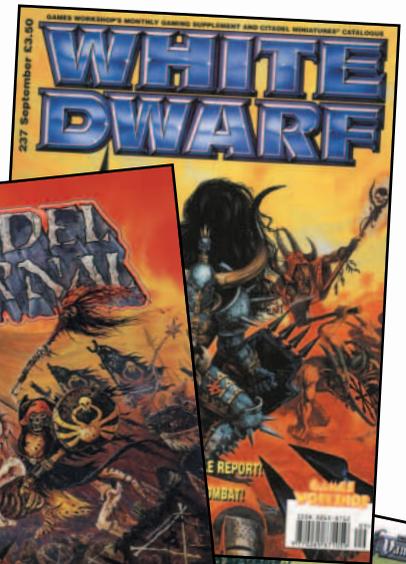
Das Hauptproblem ist die Nahkampfphase. Bewegung, Beschuss und Magie können ziemlich normal abgehandelt werden, aber der Nahkampf wird ziemlich chaotisch, wenn die Truppen von drei verschiedenen Spielern übereinander herfallen.

Ich muss zugeben, dass es bei allen vorausgegangenen Versuchen Probleme gegeben hat, und um ehrlich zu sein habe ich nach vielen Versuchen herausgefunden, dass es in diesem begrenzten Rahmen einfach unmöglich

ist, alles zu bedenken. Mit anderen Worten, es wären viel mehr Testspiele und Regeln nötig, um diese Nuss zu knacken, als es die Seiten dieses Artikels erlauben. Es wäre wahrscheinlich sogar genug für eine eigene Erweiterung: "Warhammer Mehrspielerschlachten". Vielleicht ja in der Zukunft ... Im Moment musst du diese schwierigen Situationen mithilfe meiner Leitlinien und Diagramme, aber besonders mit gesundem Menschenverstand und mit dem Würfel lösen.

Abgesehen davon war dieses Szenario schon immer besonders ansprechend und es macht einfach Spaß, wenn drei Kontrahenten um die Kontrolle der Abtei kämpfen!

Viel Spaß!



DIE SCHLACHT VON LA MAISONTAAL

Die Schlacht von La Maisontaal, die im Jahre 2491 ausgetragen wurde, endete in einem spektakulären Sieg für die Bretonenstreitmacht von Duc Tancred.

Obwohl die Untoten von Heinrich Kemmler und die Skaven zuerst Seite an Seite kämpften zerbrach diese unheilige Allianz bald, als die verräterischen Skaven mit mehreren ihrer teuflischen



Warpflammenwerfer auf die Zombies feuerten, um den Patriarchen der Verdammnis zu vernichten. Der Nekromant schritt unbehelligt durch die grünen Flammen und schickte seine Streitmacht gegen seine betrügerischen Verbündeten. Duc Tancred erlaubte es den Skaven und Untoten, sich gegenseitig anzugreifen und hielt seine Armee für einen einzigen, heldenhaften Angriff zurück, der die Skaven zerschmetterte und zerstreute. Dennoch kämpften die Rattenmenschen verzweifelt, da sie von zwei Seiten angegriffen wurden.

Während Skrotz der Mutant seine mutierten Kreaturen gegen die Untoten und die Betonen warf jagte der Graue Prophet Tohdgenaght über das Schlachtfeld, getragen von der Macht seiner Magie. Begleitet von einer kleinen Gruppe schwarz gekleideter Gosseläufer kämpfte er sich bis in den Tempel des Taal vor und brachte die Schwarze Schatulle in seine Gewalt. Der Hohepriester des Taal, Bagrian, fiel bei diesem Angriff, durchbohrt von unzähligen Stichen der vergifteten Klingen eines Assassinen. Viele meinen jedoch, dass Bagrian sich dieses Ende selbst eingebrockt hatte und dass sein Interesse an Warpstein von den Mächten des Chaos inspiriert worden war.

Sobald Tohdgenaght sein heiliges Artefakt wieder in Händen hielt floh er vom Schlachtfeld, während die restlichen Skaven abgeschlachtet wurden. Skrotz entkam, denn seine warpsteinverbesserte Konstitution hielt ihn trotz zahlreicher Wunden am Leben. Nach der Schlacht kursierte das Gerücht, dass er sich der Dienste des Klans Eshin versichert hatte, um sich an dem verräterischen Tohdgenaght zu rächen.

Die Bretonen erlitten schwere Verluste durch den gnadenlosen Ansturm der Untoten, denn Kemler erweckte die Gefallenen immer wieder mit seiner mächtigen Magie und unglaublichen Willenskraft zum Unleben. Schließlich erkannte der Patriarch der Verdammnis, erschöpft von der Schlacht, dass der Graue Prophet der Skaven bereits mit seiner Beute geflohen war. Kemmler verschwand in den Schatten und ward nicht mehr gesehen.

Die Mönche des Taal priesen ihren Gott und dankten ihm für ihr Überleben, und die Bretonen kehrten ehrenvoll in ihr Land zurück. Duc Tancred widmete den Rest seines Lebens der Jagd nach dem Patriarchen der Verdammnis und fiel auf tragische Weise bei der Schlacht an der Brücke von Montfort. Gerüchte besagen, dass er immer noch durch die Welt streift, verflucht von dem finsternen Nekromanten.

Das Jahr 2491 war für die Gläubigen des Taal, des Gottes der Natur, dessen Tempel in den Bergen zwischen Bretonia und dem Imperium liegt ein finsternes Jahr. Hier folgt eine Niederschrift dieser grässlichen Ereignisse ...

Bagrian, Hohepriester des Taal, schritt über die Dielen und blickte aus dem zerbrochenen Fenster, als die letzten Sonnenstrahlen hinter dem Horizont verschwanden. Sein Gesicht war eine Maske kalter Wut. Farbige Glasscherben knirschten unter seinen Sandalen. Das wunderschöne Bleiglasfenster war eine Inspiration gewesen, eine spektakuläre Widmung an Taal, die in vielen Jahren mühevoller Arbeit geschaffen worden war. Jetzt waren es nur noch Bruchstücke, wie auch der Großteil der Abtei. Nur der Tempel selbst stand noch. Der Rest der Abtei von La Maisontaal war zerstört, und der Geruch verbrannten Holzes und wirbelnder Asche erfüllte die kühle Nachtluft.

Der Hohepriester hob seinen Blick, betrachtete die Felder um die Abtei und sein Gesichtsausdruck gefror. Dunkle Schatten zeichneten sich vor dem blutroten Himmel ab; dort draußen waren böse, verdrehte Kreaturen. Blasphemien wider die Natur, die kein Recht hatten, auf der Erde zu wandeln. Diese Kreaturen widersprachen allem, woran er glaubte und waren ein Affront gegen seinen Gott.

* * * *

Getarnt mit Zaubern des Schutzes und der Abwehr hatte sich Bagrian unbemerkt in die Eingeweide der mächtigen Festung der finsternen Rattenmenschen geschlichen, jene dunkle, verfallene Stadt unter dem Sumpf, die als Skavenblight bekannt war. Seine Reise hatte ihn in seiner Meinung bestätigt, dass diesen Kreaturen kein Platz auf dieser Welt zustand, und er hatte auf seiner kurzen Wanderschaft viel über die Skaven gelernt. Er hatte erfahren, dass eine als Warpstein bekannte chaotische Substanz vor vielen

Jahrtausenden die Rattenwesen in die schrecklichen Bestien verwandelt hatte, die sie heute waren. Er hatte gehofft, dass seine Studien dieser gefährlichen Substanz ihm einen Hinweis darauf geben konnten, wie man diese unnatürlichen Kreaturen vom Antlitz der Welt fegen könne. Mit diesem Gedanken im Kopf transportierte Bagrian eine kleine, schwarze Kiste voller Warpstein für seine Studien mittels seiner Magie in die Abtei des Taal, hoch oben im Grauen Gebirge. Die Rattenwesen waren in wilde Raserei verfallen, als sie das Fehlen der Kiste bemerkten. Trotz seiner magischen Tarnung war Bagrian nur knapp aus der brodelnden Skavenhöhle entkommen. Er konnte nicht wissen, dass die Schachtel ein heiliges Relikt für die schrecklichen Skaven darstellte - die verfluchte Schwarze Schatulle der Gehörnten Ratte ...

Die feigen Kreaturen hatten nur wenige Tage gebraucht, um hier aufzutauchen. Nur Taal wusste, wie sie ihn hier gefunden hatten, so weit entfernt von ihrem unterirdischen

Höllloch. Drei Nächte später riss ihn eine Vision seines Gottes aus dem Schlaf, die ihn vor der Gefahr warnte. Als er in den Gang stürzte fand er seine beiden Wachen mit durchgeschnittener Kehle an ihren Posten liegen. Gebückte, schwarze Gestalten schlüchtern durch die Abtei; das Mondlicht funkelte auf teuflischen Klängen. Mit den Kräften, die ihm sein Gott verliehen hatte erschuf Bagrian eine gewaltige Lichtkugel über der Abtei, die wie eine winzige Sonne brannte und die ganze Abtei erleuchtete. Die schwarz gekleideten Skaven duckten sich vor dem plötzlichen Licht und Bagrian vertrieb sie schnell mittels seiner mächtigen Magie.

Am nächsten Morgen war die Abtei von Furcht erfüllt und die Angst stand gleichermaßen in den Augen von Mönchen und Initiaten. Als die Nacht hereinbrach konnten in der Ferne Bewegungen ausgemacht werden, und die erste Welle der Angriffe begann. Geführt von Tohdgenahgt, einem wahnsinnigen und mächtigen Skavenhexer und dem widerlich verzerrten Mutanten Skrotz fielen die Rattenmenschen über die Abtei her und rissen die Mauern mit ihrer schieren Masse nieder.

Die Mönche des Taal stellten sich ihnen mutig entgegen und kämpften mit Streitkolben und Hämmern. Die Luft füllte sich mit knisternder Magie, als der Graue Prophet seine Kräfte mit denen Bagrians maß. Skrotz, ein mächtiger Großer Mutator des Züchterklans ließ seine ekelhaften Rattenkreaturen auf die Verteidiger der Abtei los, und Ratten von gewaltigen Proportionen kamen über die Mauern. Der Kampf dauerte die halbe Nacht, und die Außenmauern der Abtei zerfiel unter dem unablässigen Ansturm zu Schutt. Die überwältigende Menge der Skaven trieb die Mönche langsam zurück.

Als der Mond im Zenit stand kam ein zweiter Schrecken über die belagerte Abtei. Bagrians Seele füllte sich mit Verzweiflung, als er in den klaren Himmel blickte, nur um zu erkennen, dass die Sterne von gewaltigen, dunklen Schatten verdeckt wurden. Getragen von ledrigen Schwingen stürzten sich riesige, tödliche Fledermäuse auf die Mönche und saugten ihnen das Blut aus, bevor sie sich wieder in die Lüfte erhoben. Die Mönche flohen vor Angst, als eine Armee der Toten aus den nördlichen Bergen heranmarschierte. Die Skaven rückten noch energischer vor, jetzt, da ihre Alliierten eingetroffen waren.

An der Spitze der Toten marschierte der verfluchte Nekromant Heinrich Kemmler, der Patriarch der Verdammnis. Schon seit Jahren verbreitete der bössartige Zauberer Angst und Schrecken an den Grenzen Bretonias, verwüstete Dörfer und Städte, und die Reihen seiner Armee wuchsen mit jedem getöteten Gegner. An seiner Seite stand der zweimal verfluchte Krell, dessen Seele dem

Chaos gehörte, dessen längst verwester Körper nun jedoch erneut auf der Welt wandelte. Ohne Zweifel plante der Nekromant die Macht des verfluchten Warpsteins einzusetzen, um seine bereits gewaltige nekromantische Macht zu steigern.

Voller Schrecken wandte sich Bagrian dem kleinen Friedhof außerhalb der Abtei zu, als sich mit einem Male Hände durch das feuchte Erdreich bohrten. Die Körper toter Mönche erhoben sich auf Kemmlers Befehl aus ihren Gräbern und richteten den starren Blick ihrer leeren Augen auf ihre früheren Brüder. Bestürzung wuchs in Bagrian, denn solche obszönen Taten sollten auf dem heiligen, gesegneten Boden von La Maisontaal unmöglich sein. Der Patriarch der Verdammnis war in der Tat mächtig! Die verrottenden Körper zahlloser Zombies stolperten auf die Mönche zu und die Schlacht wurde noch grausamer.

Bagrian befahl den Mönchen, sich in den Tempel des Taal zurückzuziehen, und versiegelte das gewaltige, massive Tor hinter sich. Er wusste, dass diese beiden Streitmächte zusammen schnell die Verteidiger der Abtei überwältigen würden, aber ein solches Zusammenspiel lag nicht in der Natur dieser bössartigen Wesen. Tatsächlich brach diese unheilige Allianz schnell auseinander, und die beiden unnatürlichen Streitkräfte fielen übereinander her.

Während die beiden Zauberer Kemmler und Tohdgenahgt sich aufeinander konzentrierten schaffte es Bagrian, ihre magische Verteidigung zu durchbrechen. Von seinem Körper befreit erhob sich sein Geist in den Himmel. Er flog weit über dem Boden und suchte nach Hilfe für die belagerte Abtei. Nach beinahe einer Stunde der Suche fanden seine geisterhaften Augen, wonach sie gesucht hatten. Weniger als einen Tagesmarsch entfernt lagerte eine Armee bretonischer Ritter. Er schwebte aus dem Himmel herab, betrat das Kommandozelt und stand unsichtbar vor dem stolzen Duc Tancred.

Er blickte in das Herz des edlen bretonischen Galsritters, erkannte, dass er einen wahrhaft noblen Geist hatte, und Hoffnung stieg in ihm auf. Die Galsdame an Duc Tancreds Seite keuchte, als sie Bagrians Geist wahrnahm, doch niemand sonst in dem Zelt konnte ihn sehen. Schnell erzählte Bagrian ihr von dem Kampf um die Abtei des Taal. Die Dame gab die Nachricht an den Duc weiter. Als er den Namen des verhassten Heinrich Kemmler hörte sprang der Galsritter auf die Füße und gab seiner Armee den Befehl zum Aufbruch.

* * * *

Bagrian starrte über die Überreste seiner einst so stolzen Abtei hinweg. Er beobachtete, wie die beiden Streitmächte ein weiteres Mal aufeinanderprallten. Zweifellos wollten sowohl Kemmler als auch der Graue

Prophet Tohdgenahgt den Warpstein in der seltsamen verzierten Schachtel für sich selbst.

Die Skaven und die Untoten kämpften gegeneinander, als der Himmel über ihnen schwarz wurde und ihre Kämpfe sogar den inneren Hof der Abtei erreichten. Gesang schallte durch den Tempel, als die Mönche des Taal zu Ehren ihres Gottes die Stimmen erhoben. Bagrian schloss mit sich selbst Frieden, obwohl ihn Zorn über die Ausgeburten draußen in der Nacht plagte. Er wusste, dass er sich dem Ende ohne Furcht stellen würde, wenn sein Gott entschied, dass seine Zeit gekommen war. Sollte er hingegen beschließen, dass er leben solle, um die natürliche Ordnung wieder herzustellen, so würde er diesen Tag überleben.

Ein Schrei ertönte im Inneren des Tempels und der Gesang verstummte abrupt.

"Seht nach Westen, Vater Bagrian! Bei Taal, wir sind gerettet!"

Bagrian lief zum Westfenster und sah eine gewaltige Staubwolke in der Ferne. Vor dieser Staubwolke galoppierten die stolzen bretonischen Ritter, deren Banner im Wind flatterten. Er sah, dass Teile der Skaven- und der Untotenarmee sich der neuen Bedrohung zuwandten, während andere weiterkämpften.

Bagrian fühlte die Macht seines Gottes und wandte sich bestimmt zu den Mönchen um, die sich hinter ihm versammelt hatten.

"Ich werde mich unseren Errettern anschließen und diese Ausgeburten dort draußen im Namen Taals zerschmettern! Bewacht die Schatulle, während ich weg bin."

Mit diesen Worten schritt er auf das Doppeltor zu, welches mit einer Geste aufschwang, und trat nach draußen. Die verbrannten Ruinen der Abtei waren mit Leichen übersät, manche bepelzt, andere in verschiedenen Stufen der Verwesung. Die Tore schlossen sich hinter ihm, und Bagrian blickte hasserfüllt in Richtung der Gestalten von Kemmler und Tohdgenahgt. Sie sprühten seine Macht und begannen sofort ihren mentalen Angriff.

Die Skavenarmee löste sich von den Untoten und zog sich zurück, um sich neu zu formieren. Die Bretonen donnerten über den felsigen Boden, bis die drei Armeen sich gegenüberstanden, die Abtei im Zentrum. Bagrian stand auf den Stufen des Tempels des Taal und hob seine Arme. Flammendes Licht hüllte ihn plötzlich ein, und zuckende Blitze jagten auf die Untoten und die Skaven zu. Auf ein lautloses Signal hin stürmten die drei Armeen aufeinander zu und, und nun begann die teuflische, verzweifelte Schlacht von La Maisontaal erst wirklich.