

# Warhammer Szenario

## Die Schlacht der drei Armeen

**Überblick:** Im Folgenden findest du ein allgemeines Szenario für ein Spiel mit drei Armeen. Theoretisch soll jede Armee alle Gegner auf dem Spielfeld in einer "der letzte gewinnt" Situation vernichten, aber die Spieler könnten temporäre Allianzen zulassen. Ein Wort der Warnung: wenn du Diplomatie in deinen Spielen zulässt, könnte sich ein Streit entwickeln!

**Armeen:** Die Armeen werden aus den entsprechenden Armeelisten zu vorher vereinbarten Punktkosten ausgewählt.

**Spielfeld:** Baue das Gelände so auf, dass alle Spieler damit einverstanden sind.

### AUFSTELLUNG

1. Die drei Spieler werfen je einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis darf sich eine Aufstellungszone auswählen (bei Unentschieden neu würfeln). Dann würfeln die verbleibenden Spieler ein weiteres Mal und der zweite Gewinner sucht sich eine Aufstellungszone aus. Der übrige Spieler erhält die letzte freie Aufstellungszone.

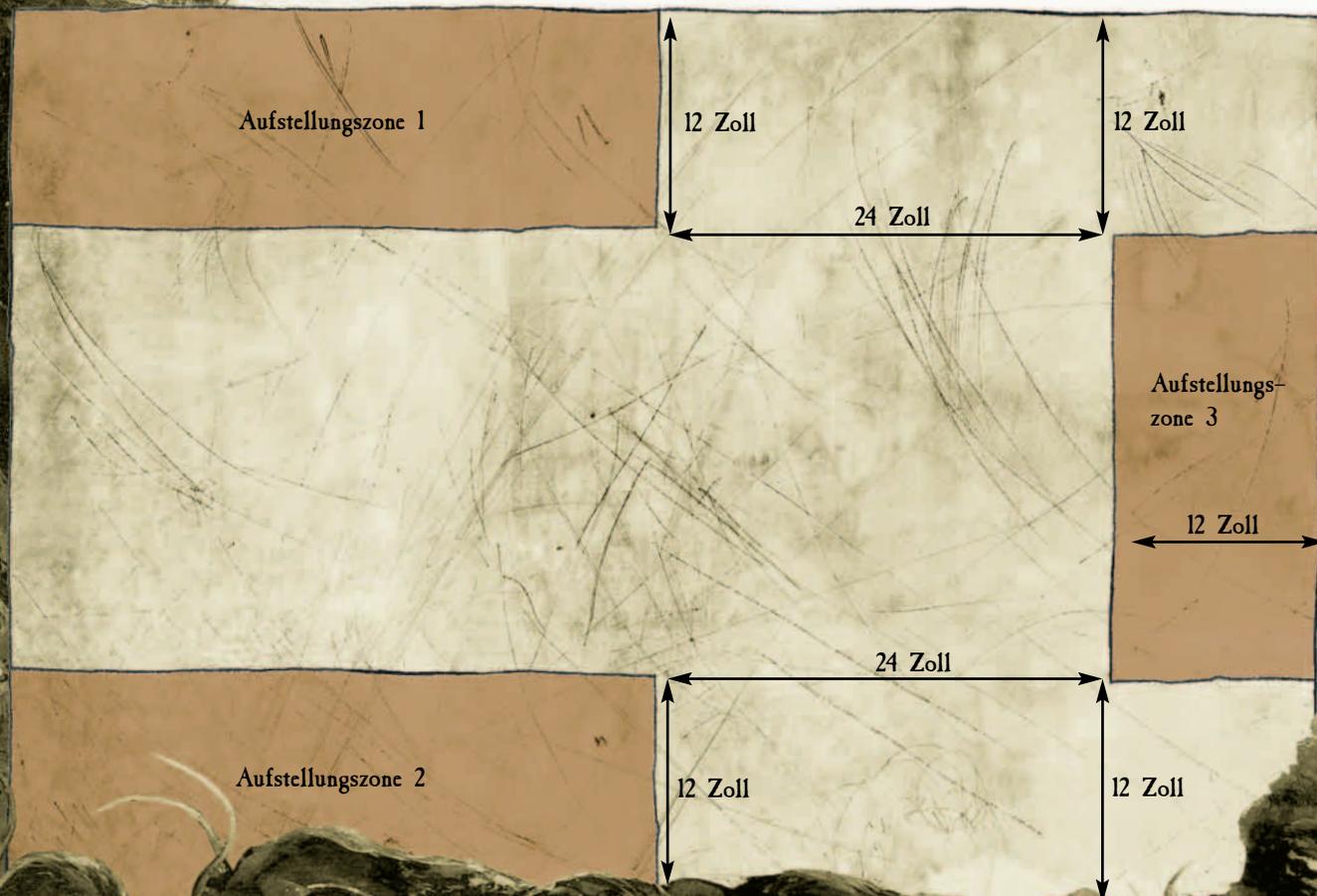
2. Die Armeen werden in den Aufstellungszonen, die auf der Karte verzeichnet sind aufgestellt. Die Spieler stellen abwechselnd je eine Einheit in der folgenden Reihenfolge auf: Zone 1, Zone 2, Zone 3. Alle Kriegsmaschinen eines Spielers müssen gleichzeitig aufgestellt werden, müssen jedoch nicht zusammen platziert werden. Charaktermodelle werden nach allen anderen Einheiten aufgestellt, zur gleichen Zeit.

3. Kundschafter werden nicht mit dem Rest der Armee platziert. Stattdessen werden sie nach den Regeln auf Seite 112 im Warhammer Regelbuch

aufgestellt, nachdem alle drei Spieler ihre Einheiten platziert haben.

**Wer fängt an?** Zu Beginn jedes Spielzuges würfeln die drei Spieler und der Gewinner darf wählen, in welcher Position er spielen möchte: als Erster, als Zweiter oder als Dritter (Unentschieden wiederholen). Dann würfeln die beiden anderen Spieler erneut und der zweite Gewinner darf sich eine der verbliebenen Positionen aussuchen, sein Gegner erhält die übriggebliebene Position. Sobald die Reihenfolge bestimmt wurde führen die Spieler ihre Spielzüge wie üblich durch. Die oben genannte Prozedur wird zu Beginn jedes folgenden Spielzuges wiederholt. Die einzige Ausnahme ist, dass ein Spieler niemals zwei Spielzüge in Folge haben darf, also darf der Spieler, der im letzten Spielzug zuletzt an der Reihe war im folgenden Zug nie die erste Position erhalten, selbst wenn er den Wurf gewinnt.

**Spieldauer:** Das Spiel dauert acht Spielzüge oder weniger, wenn zwei der Spieler aufgeben.





Die bretonischen Speerträger bereiten sich auf den Angriff vor, als sowohl die Skaven als auch die Untoten die Mauern durchbrechen.

## SONDERREGELN

### NAHKAMPF

Alle Modelle in direktem Kontakt mit einem Gegner kämpfen in jeder Nahkampfphase, egal wessen Zug es ist. In einem multiplen Nahkampf, der Modelle aller drei Spieler beinhaltet können Modelle ihre Attacken beliebig auf die gegnerischen Modelle aufteilen.

Bestimme das Nahkampfresultat jedes Spielers so, als sei die dritte Partei nicht dabei. Vergleiche dann die drei Ergebnisse und wende alle Folgen gleichzeitig an (siehe Beispiele auf der nächsten Seite). Sei vorsichtig bei Flucht und Verfolgung! Werf einen W6 um zu bestimmen, welche Einheit zuerst verfolgt, weil dies oft zu Nahkämpfen zwischen Truppen führt, die vorher nicht in direktem Kontakt miteinander waren aber gegen denselben Gegner gekämpft haben.

Diese mehrfachen Nahkämpfe führen manchmal zu sehr unübersichtlichen Situationen, in denen du deinen gesunden Menschenverstand einsetzen musst, um zu einer Lösung zu kommen.

### MAGIE

Der Spieler, der am Zug ist erhält wie üblich Energiewürfel, und die anderen Spieler erhalten Bannwürfel. Jeder Spieler erhält in diesem Szenario nur einen Bannwürfel statt zweien, so lange noch mehr als zwei Spieler an der Schlacht teilnehmen. Sprüche werden normal gewirkt. Wenn ein Spruch

Truppen betrifft, die nur einem Spieler gehören darf nur dieser Spieler versuchen zu bannen. Wenn der Spruch nicht auf einen Gegner gezielt ist oder möglicherweise mehrere Gegner gleichzeitig betreffen kann schreiben beide Gegner die Anzahl der Bannwürfel auf, die sie einsetzen wollen, und zeigen sie dann gleichzeitig. Der Spieler mit der höchsten Zahl darf seine Würfel werfen, der mit der niedrigeren Zahl darf seine Würfel behalten. Spieler können auch aufschreiben, dass sie eine magiebannde Schriftrolle einsetzen (oder einen ähnlichen bannenden Gegenstand). Ein Spieler, der eine Schriftrolle einsetzt wird immer so behandelt, als habe er die höhere Zahl aufgeschrieben. Falls beide Spieler dieselbe Anzahl Würfel aufschreiben oder beide eine Schriftrolle verwenden wollen müssen sie würfeln, und der Verlierer muss seine Würfel/Schriftrolle einsetzen.

### SIEGESBEDINGUNGEN

Wenn weniger als zwei Spieler aufgeben gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten.

Siegespunkte werden wie folgt vergeben:

1. Wenn eine Einheit/Charaktermodell/monströse Kreatur vernichtet wird (durch Magie/Beschuss/Nahkampf oder von Verfolgern eingeholt wird) erhält der Spieler, der sie vernichtet hat Siegespunkte in Höhe der Punktkosten.

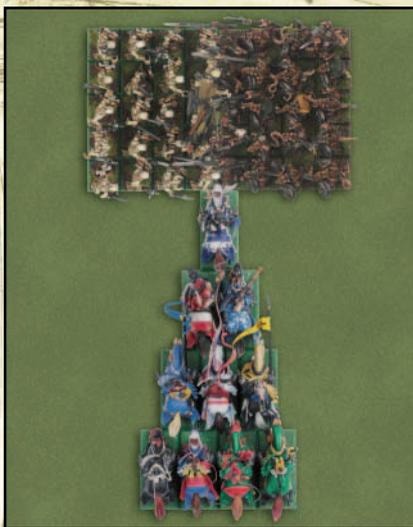
Punkte, die so erzielt werden müssen sofort aufgeschrieben werden.

In einem multiplen Nahkampf könnten die Truppen zweier Spieler gleichzeitig in einer Nahkampfphase eine oder mehrere Einheiten des dritten Spielers vernichten. In diesem Fall werden die Siegespunkte gleichmäßig aufgeteilt.

2. Den Armeegeneral auszuschalten ist 100 zusätzliche Siegespunkte wert – schreib sie sofort auf.

3. Jede gegnerische Standarte (Standarten von Einheiten und Armeestandarten), die du am Ende des Spieles erbeutet hast, ist zusätzliche 100 Siegespunkte wert. Es ist wichtig, dass die Spieler die Modelle der Standartenträger verwenden, um anzuzeigen wo sich die Standarte befindet, da sie zurückerobert und in diesem Szenario vom dritten Spieler erbeutet werden kann, wenn die Einheit, die sie trägt vernichtet wird.

## BEISPIELE FÜR DREI-SPIELER-NAHKÄMPFE



### BEISPIEL 1

**Untote gegen Skaven:** Die Skaven schalten drei Skelette aus, haben drei Glieder, eine Standarte und die höhere Einheitenstärke. Die Untoten schalten einen Skaven aus, haben drei Glieder und eine Standarte. Die Skaven gewinnen um drei Punkte.

**Bretonen gegen Untote:** Die Bretonen schalten drei Skelette aus, haben zwei Glieder, eine Standarte, haben in der Flanke angegriffen und die höhere Einheitenstärke. Die Untoten haben keinen Gliederbonus (in der Flanke angegriffen) und eine Standarte, verursachen aber keine Verluste. Die Bretonen gewinnen um sieben Punkte.

**Bretonen gegen Skaven:** Die Bretonen schalten zwei Skaven aus, haben zwei Glieder, eine Standarte, haben in der Flanke angegriffen und die höhere Einheitenstärke. Die Skaven schalten einen Bretonen aus, haben keinen Gliederbonus (in der Flanke angegriffen) und eine Standarte. Die Bretonen gewinnen um fünf Punkte.

**Endergebnis:** Die Untoten verlieren zusätzlich 10 Skelette (7 gegen die Bretonen und 3 gegen die Skaven). Die Skaven legen einen Aufriebstest mit -5 ab, verpatzen ihn und fliehen. Die Bretonen können nicht verfolgen, da sie sich immer noch im Nahkampf mit den Untoten befinden.



### BEISPIEL 2

Die Bretonen sind im Nahkampf mit den Untoten aus dem vorherigen Spielzug. Die Skaven entscheiden sich, sie anzugreifen (sie hätten auch beide gegnerischen Einheiten angreifen können).

**Bretonen gegen Skaven:** Die Skaven schalten drei Bretonen aus, haben drei Glieder, eine Standarte und die höhere Einheitenstärke. Die Bretonen schalten einen Skaven aus, haben zwei Glieder und eine Standarte. Die Skaven gewinnen um drei Punkte.

**Bretonen gegen Untote:** Die Bretonen schalten drei Skelette aus, haben zwei Glieder und eine Standarte. Die Untoten schalten keinen Bretonen aus, haben drei Glieder und die höhere Einheitenstärke. Die Bretonen gewinnen um einen Punkt.

**Untote gegen Skaven:** Es findet kein Kampf statt.

**Endergebnis:** Die Untoten verlieren zusätzlich ein Skelett (gegen die Bretonen) und bleiben stehen. Die Bretonen legen einen Aufriebstest mit -3 ab und verpatzen ihn. Sie fliehen und die Skaven verfolgen sie. Beachte, dass die Untoten nicht verfolgen können, weil sie den Nahkampf verloren haben.



*Die bretonischen Ritter erreichen die Abtei und müssen feststellen, dass sie von einer finsternen Allianz belagert wird.*

# DIE SCHLACHT VON LA MAISONTAAL

## Imperiales Jahr 2491

**Überblick:** Das bekannteste Beispiel einer Drei-Parteien-Schlacht ist, natürlich, die Schlacht von La Maisontaal. Um diese Schlacht nachzuspielen stellst du das Gelände so auf, dass es möglichst genau der unten stehenden Karte entspricht. Die folgenden Sonderregeln gelten:

### ARMEEN

**Bretonen:** 3000 Punkte ausgewählt aus der Liste im WD 69 oder den Warhammer Chroniken. Sie muss von Tancred, Duc de Quenelles angeführt werden und vollständig aus Kavallerie bestehen, mit der Ausnahme einer Einheit Landsknechte und einer Einheit Knappen zu Fuß, die in der Armee enthalten sein müssen. Der Bretonenspieler stellt zusätzlich zu seiner Armee Bagrian ohne weitere Punktkosten auf.

**Untote:** Eine 3000 Punkte Nekromantenarmee (siehe Seite 78 im Armeebuch Vampire), die von Kemmler angeführt wird und Krell enthalten muss.

**Skaven:** 3000 Punkte, ausgewählt aus dem Armeebuch Skaven, angeführt vom Grauen Propheten Tohdgenahgt (wähle seine Ausrüstung wie üblich aus) und Skrotz dem Mutanten.

### AUFSTELLUNG

Zuerst stellen die Untoten und die Skaven ihre Armeen in ihren entsprechenden Aufstellungszonen auf. Der Bretonenspieler stellt dann Bagrian, die Einheit Landsknechte und die Knappen zu Fuß innerhalb der Abtei auf, um die verbleibenden Mönche des Taal zu repräsentieren. Keine anderen Truppen dürfen dort aufgestellt werden. Der Rest der Bretonenarmee beginnt das Spiel nicht auf dem Spielfeld.

**Spielzugabfolge:** Im ersten Spielzug sind die Bretonen als Erste an der Reihe. Die bretonische Kavallerie betritt das Spielfeld an der auf der Karte verzeichneten Tischkante, genau auf die Weise wie Truppen, die einen Gegner über den Spielfeldrand verfolgt haben.

**Siegesbedingungen:** Zusätzlich zu den normalen Siegespunkten erhält der Spieler, der die höchste gesamte Einheitenstärke am Ende des Spiels innerhalb der Abtei hat, 500 Siegespunkte.

### BESONDERE CHARAKTERMODELLE

Die fünf Charaktermodelle, die am Ende dieses Artikels vorgestellt werden sind für die Schlacht von La Maisontaal gedacht, dürfen aber mit dem Einverständnis deines Gegners auch in normalen Warhammerspielen eingesetzt werden (mit der Ausnahme von Skrotz dem Mutanten, der immer eingesetzt werden darf). Sie müssen genau so aufgestellt werden, wie sie hier beschrieben sind.



## TANCRED, DUC DE QUENELLES

Der Herzog von Quenelles, historisch der Sieger von La Maisontaal, ist ein erbitterter Feind von Heinrich Kemmler, dem Patriarchen der Verdammnis. Dieser Feind lauert im Grauen Gebirge und plagt die Ostgrenze von Bretonia, um Rache für die Niederlage gegen die Armee des Herzogs zu erhalten. Der Herzog hat geschworen, den Patriarchen der Verdammnis zu jagen und zur Strecke zu bringen und seine Anhänger zu vernichten. Für diese Aufgabe hat ihn der König mit vielen Waffen ausgestattet, die besonders gegen lebende Tote wirken. Tancred darf als Kommandantenauswahl in eine Bretonenarmee aufgenommen werden. Er muss genau so aufgestellt werden wie hier beschrieben und darf keine weitere Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten.

Ein bretonischer Gralsritterbild ist eine ideale Miniatur, um Tancred in deinen Spielen darzustellen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Tancred	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**Kosten:** 275 Punkte.

**Waffen:** Lanze und die Klinge von Couronne.

**Rüstung:** Schwere Rüstung und der Gralsschild.

**Reittier:** Bretonisches Schlachtross mit Rossharnisch.

### SONDERREGELN

Der Herzog besitzt die Gralstugend, die ihn *immun gegen Psychologie* macht, und die Tugend der Reinheit, die ihm *Magieresistenz (1)* verleiht.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

**Die Klinge von Couronne:** Diese uralte Waffe wurde in einem zerstörten Schrein in Couronne gefunden. Sie wurde zweifellos geschmiedet, um gegen die untoten Horden von Settra geführt zu werden, die das Land während des dunklen Zeitalters von Bretonia belagerten.

Das Schwert verwundet Untote automatisch. Gegen diese Verwundungen sind keine Rüstungswürfe zulässig.

**Der Gralsschild:** Dieser Schild zeigt ein Abbild des heiligen Grals, das in einem weißen Licht glänzt, gegen das kein Untoter bestehen kann.

Zählt als normaler Schild. Zusätzlich verlieren alle Untoten und Dämonen in direktem Kontakt eine Attacke aus ihrem Profil.

## HEINRICH KEMMLER, PATRIARCH DER VERDAMMNIS

Eine Untotenarmee darf von Heinrich Kemmler angeführt werden. Er wird als Kommandantenauswahl gekauft, belegt aber auch noch eine deiner Heldenauswahlen. Kemmler muss genau so aufgestellt werden wie hier beschrieben und darf keine weitere Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten.



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kemmler	4	3	3	3	4	4	3	1	9

**Kosten:** 450 Punkte.

**Waffen:** Schwert.

**Rüstung:** Keine.

**Sprüche:** Kemmler ist ein Zauberer der Stufe 4 und verwendet immer Nekromantie.

### SONDERREGELN

**Meister der Nekromantie:** Solange er genug Energiewürfel hat darf Kemmler jeden der Sprüche, die er beherrscht sprechen, sogar wenn er diesen Spruch in dieser Magiephase bereits eingesetzt hat.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

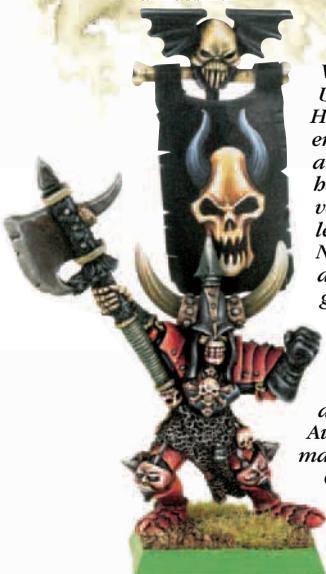
**Stab der Verdammnis:** Dieses mächtige nekromantische Werkzeug hat die kombinierten Fähigkeiten eines Schädelstabes, eines Magiehomunkulus, eines Spruchhomunkulus und eines Schwarzen Periapt (siehe Armeebuch Vampire, Seite 50-51).

**Mantel der Nebel und Schatten:** (siehe Armeebuch Vampire, Seite 51).

**Energiestein:** (siehe Warhammer Regelbuch, Seite 154).

## KRELL

Wenn eine Untotenarmee Heinrich Kemmler enthält darf sie auch Krell enthalten, einen der verfluchten dunklen Heerführer des Nagash. Krell wird als Heldenauswahl gekauft. Er muss genau so ausgerüstet sein wie hier beschrieben und darf keine weitere Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten.



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Krell	4	5	3	4	4	3	4	4	10

**Kosten:** 215 Punkte.

**Waffen:** Die Schwarze Axt des Krell.

**Rüstung:** Chaosrüstung (4+ Rüstungswurf).

### SONDERREGELN

**König der Verfluchten:** In Krells Händen erreicht seine verfluchte Waffe den Höhepunkt ihrer Macht und kann einen *Todesstoß* ausführen (siehe Warhammer Regelbuch, Seite 112), wenn Krell bei einem Verwundungswurf eine 5+ würfelt.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

**Die Schwarze Axt des Krell:** (siehe Armeebuch Vampire, Seite 49).

**Krone der Verdammten:** (Siehe Armeebuch Vampire, Seite 50).

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skrotz	6	6	3	5	5	3	7	4	7

**Kosten:** 285 Punkte.

**Waffen:** Todeskragen, Peitsche und Handwaffe.

**Rüstung:** Leichte Rüstung.

#### SONDERREGELN

##### Meistertreiber

Skrotz behauptet seine Position im Züchterklan durch eine Mischung aus Furcht, Respekt und brutaler Gewalt. Skaven krümmen sich unter seinem irren Blick und fürchten die Liebkosung seiner verfluchten Peitsche.

Alle Züchterklaneinheiten im Umkreis von 6 Zoll um Skrotz dürfen jeden verpatzten Psychologietest einmal wiederholen. Wenn Skrotz nicht der Armeegeneral sein sollte darf zusätzlich jede Züchterklaneinheit (Rattenoger und Riesenratten) im Umkreis von 6 Zoll seinen Moralwert für alle fälligen Moralwerttests benutzen.

##### Freude am Peitschen

Die Peitsche von Skrotz dem Mutanten ist zu Recht gefürchtet in seinem Klan, und sein Geschick im Umgang mit ihr ist unübertroffen.

Wenn sich Skrotz im hinteren Glied einer Einheit Riesenratten oder Rattenoger aufhält, darf er mit seiner Peitsche anstatt seiner normalen Attacke mit Stärke 5 vier mit Stärke 4 durchführen. Beachte, dass seine Attacken mit der Peitsche KEINEN *Todesstoß* verursachen können.

##### Fressgier

Skrotz wird unablässig von einem quälenden Hunger geplagt, und wenn er nicht regelmäßig Nahrung zu sich nimmt geraten seine hyperaktiven Körperfunktionen außer Kontrolle und verzehren ihn von innen heraus.

Aus diesem Grund dürfen Skrotz und jede Einheit, der er sich anschließt, niemals einen im Nahkampf besiegteten Gegner verfolgen, da Skrotz anhält, um sich an den Gefallenen zu laben.

##### Warpsteingetriebene Konstitution

Skrotz hat seinen eigenen Körper einer Reihe von Experimenten unterzogen, was seine Stärke vergrößert und seine Selbstheilungskräfte verstärkt hat.

Er darf regenerieren, wie auf Seite 113 im Warhammer-Regelbuch beschrieben.

#### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

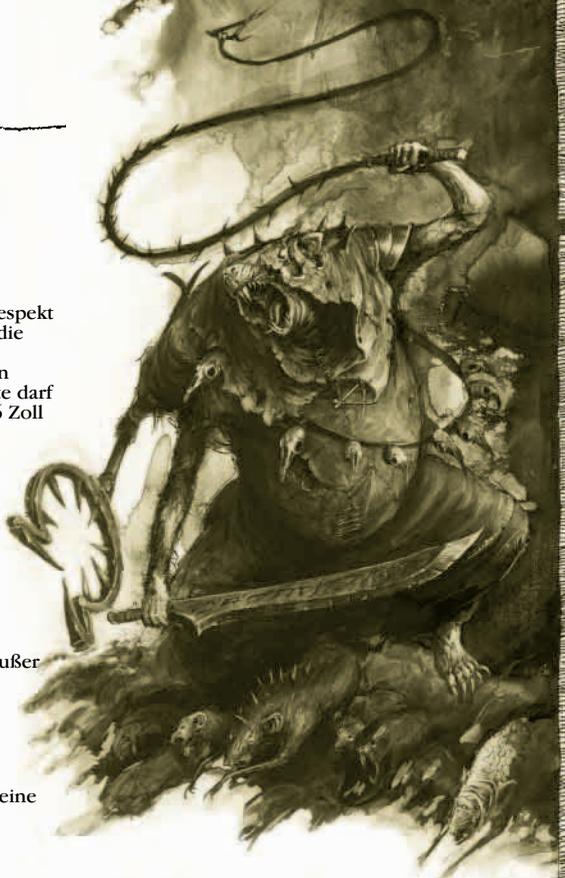
##### Todeskragen

Der Todeskragen ist ein besonderes Implantat, das Skrotz selbst entworfen hat. Er benutzt es, um alle möglichen grausigen Kreaturen zu fangen und zu töten, die er in seinen verrückten Experimenten braucht.

Der Todeskragen verleiht Skrotz die Fähigkeit *Todesstoß*, wie auf Seite 112 im Warhammer-Regelbuch aufgeführt. Diese magische Waffe darf allerdings auch dazu benutzt werden, Kreaturen bis zur Größe von Ogern (z.B. Ogern, Minotauren, Trollen und Kroxigoren) einen *Todesstoß* beizubringen. Er darf nicht bei noch größeren Monstern verwendet werden, wie etwa Drachen, oder bei Schwärmen. Der Todeskragen muss mit beiden Händen geführt werden, aber da Skrotz über drei Hände verfügt darf er zusätzlich zu der Waffe noch seine Peitsche oder Handwaffe benutzen, um eine zusätzliche Attacke zu erhalten. Dies verleiht ihm vier Attacken mit dem Todeskragen und eine normale ohne *Todesstoß*.

##### Warpsteinamulett

Dieser Gegenstand erlaubt es Skrotz, einmal pro Spiel einen beliebigen Würfelwurf zu wiederholen.



## SKROTZ DER MUTANT

*Skrotz ist einer der mächtigsten Großen Mutatoren des Züchterklans. Er kann in einer Skavenarmee als Kommandantenauswahl gekauft werden. Zusätzlich belegt er auch noch eine deiner Heldenauswahlen. Er muss genau so aufgestellt werden wie hier beschrieben und darf keine weitere Ausrüstung oder magische Gegenstände erbalten.*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bagrian	4	4	3	4	4	3	4	2	8

**Kosten:** 370 Punkte.

**Waffen:** Stab (Handwaffe).

**Rüstung:** Keine.

#### SONDERREGELN

**Erzpriester des Taal:** Bagrian ist ein Stufe 4 Zauberer. Er verwendet immer die Lehre der Bestien.

#### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

**Stab der Eule:** Dieser Eichenstab kanalisiert die Macht der Natur und verleiht den Sprüchen des Trägers zusätzliche Macht. Der Stab addiert +1 auf Bagrians Komplexitätswürfe.

**Brsteinikone:** Der Träger dieser Statuette, die den Gott der Natur selbst darstellt wird von einer goldenen Aura umgeben, die ihn schützt und erfrischt, solange sein Glaube stark ist.

Die Ikone verleiht Bagrian einen 4+ Rettungswurf. Zusätzlich kann Bagrian einmal pro Spiel alle Lebenspunkte, die er bis dahin verloren hat zurückerlangen (er muss jedoch am Leben sein, um die Macht der Ikone verwenden zu können!).

**Rindenschriftrolle:** Die Lehren des Taal werden auf Rindenstücken rituell ausgewählter heiliger Birken niedergeschrieben. Die Rindenschriftrolle zählt als *magiebane*nde Schriftrolle.

## BAGRIAN, ABT VON LA MAISON TAAL

*Bagrian ist ein einzigartiges Individuum. Unter dem oberflächlichen Eindruck eines alten Gelehrten versteckt er die große Macht einer Wiedergeburt der wildesten Mächte der Natur. Seine Besessenheit, alle Mächte zu bekämpfen, die das Gleichgewicht der Natur stören hat ihn vor Kurzem dazu getrieben, eines der finsternen, als die Schatullen der Gebörnten Ratte bekannten Skavenartefakte zu entwenden. Jetzt müssen er und seine Mönche den Preis für dieses Wagnis bezahlen. Bagrian kann in einer Bretonenarmee als Kommandantenauswahl gekauft werden. Er muss genau so aufgestellt werden wie hier beschrieben und darf keine weitere Ausrüstung oder magische Gegenstände erbalten.*

*Ein Zauberer des Imperiums wäre eine ideale Miniatur, um Bagrian in deinen Spielen zu repräsentieren.*