

BUGMANS

Teil Eins einer Warhammer-Kampagne von Nick Kyme



KLAGE



Nick Kyme

Bugmans Klage ist eine Kampagne für Warhammer, die die Ereignisse rund um Aufstieg und Niedergang von Bugmans legendärer

Brauerei erzählt. Die Kampagne erstreckt sich über vier zusammenhängende Szenarios, die wir euch in den kommenden Ausgaben präsentieren. Diese historische Kampagne soll dir außerdem dabei helfen, eigene Ideen und Geschichten für deine Spiele zu entwickeln.

Kampagnen sind eine großartige Möglichkeit, Warhammer-Spiele auszutragen. Solche Kampagnen können von einer einfachen Reihe von zusammenhängenden Szenarios bis zu epischen Schlachten reichen, die ganze Kontinente umspannen. Egal welche Art du auch spielen möchtest, sie bringt deinen Spielen den passenden Hintergrund und verleiht deinen Schlachten einen tieferen Sinn. Wenn dir eine Offene Feldschlacht schon viel Spaß bereitet, dann stell dir einfach mal vor, wie es wäre, wenn das Spiel nicht bereits nach einem Szenario enden würde. Vielleicht wurde die besiegte Armee nur zurückgedrängt und muss nun ein Rückzugsgefecht bestreiten. Wenn die fliehende Armee diese Schlacht gewinnt, könnte sie vielleicht einen Hinterhalt für die Verfolger legen oder, wenn sie wieder geschlagen wurde, ein verzweifeltstes letztes Gefecht austragen. Dies ist ein sehr einfaches Beispiel dafür, wie man bestehende Szenarios miteinander verbinden kann, wodurch deine Spiele mehr Tiefe erhalten und du eine Geschichte für sie schreiben kannst.

HISTORISCHE ERZÄHLUNGEN

Inspiration für deine erzählerischen Kampagnen kannst du in einer Vielzahl von Quellen und anderen Kampagnen finden, doch die wohl interessanteste und motivierendste ist die „Historische Kampagne“. Allerdings reden wir hier nicht über echte Geschichte. Die Welt von Warhammer besitzt einen reichen und mannigfaltigen Hintergrund, der voll mit Geschichten von mächtigen Helden und Bösewichten ist, die in großen Schlachten das Schicksal der Welt und ihrer Zeit entschieden haben. Die Schlacht um Hel Fen zum Beispiel ist ein dunkler Teil der Geschichte des Imperiums; sie stellt den Höhepunkt eines langen Krieges gegen die Vampirfürsten derer von Carstein dar. Die

Kampagne erreichte einen dramatischen Höhepunkt, als sich Menschen, Zwerge und Elfen verbündeten, um den Vampirfürsten Manfred von Carstein zu vernichten. Solche großartigen Geschichten bieten den rechten Stoff für Kampagnen, aber es gibt auch kleinere, weniger entscheidene Punkte in der Geschichte der Warhammer-Welt, die nicht weniger Potenzial und Material für eine gute Kampagne aufweisen können.

Eines dieser Ereignisse ist die Plünderung von Bugmans Brauerei durch eine Horde von Goblins, die einen dunklen Punkt in der Geschichte der Zwerge darstellt. Obwohl es nicht gerade ein weltveränderndes Ereignis war, sollte seine Bedeutung in der Geschichte der Alten Welt nicht unterschätzt werden, wie dir jeder Langbart bestätigen wird, während er einen Becher mit minderwertigem Bier in Händen hält.

Aber was wäre geschehen, wenn Bugman vor dem Überfall gewarnt worden wäre? Was, wenn er rechtzeitig wieder dagewesen wäre? Und was ist mit den Kämpfen, die zu dieser letzten Konfrontation geführt haben? Es erscheint nicht übermäßig dramatisch, aber dieses Bild ist die Bühne für eine spannende Kampagne, die auf geringeren historischen Gegebenheiten basiert und das Potenzial besitzt, den Ausgang der gespielten Geschichte zu ändern ...

Dies ist der erste in einer Reihe von Artikeln, die den Teil der Geschichte unter die Lupe nimmt, in dem die Brauerei Bugmans zerstört wurde. Jeder Artikel wird ein bestimmtes Szenario genauer beleuchten, und am Ende der Serie wird die finale Schlacht um die Brauerei selbst stattfinden. Während dieser Schlachten kann es durchaus passieren, dass sich das Schicksal von Bugman wendet und der Lauf der Geschichte sich ändert. Bitte beachte auch, dass diese Szenarios NICHT die bestehende Geschichte von Warhammer beeinflussen, sie sind nur eine „Was wäre, wenn“-Angelegenheit. Vielleicht erhältst du dadurch ja auch Ideen für deine eigenen Spiele ...

DIE KAMPAGNE

Im Verlauf der Saga um Bugmans Klage wird es einige neue besondere Charaktermodelle geben, die die Schlüsselpersonen der Kampagne darstellen. Jedes Szenario besitzt außerdem eine besondere Armeeaufstellung, die es erlaubt, neue Truppentypen einzusetzen, oder die einen bestimmten Truppentyp verbietet. Diese Regeln sind stark an die alten Kampagnenbücher wie *Der Groll des Drong* oder *Im Bann des Blutes* angelehnt, die den Veteranenspielern unter euch ein Begriff sein sollten. Dadurch kannst du deinen

eigenen Mikrokosmos der Geschichte erschaffen.

DIE SZENARIOS

Jedes der Szenarios wird auf dieselbe Weise dargestellt, wie ihr es aus dem Warhammer-Regelbuch gewöhnt seid. Allerdings ändert sich in jedem Szenario der Aufbau des Schlachtfelds entsprechend, und die Spieler sollten es so genau wie möglich aufbauen. Die Szenarios enthalten außerdem eine Reihe von Sonderregeln, die jeweils nur für das entsprechende Szenario gelten, ihren Effekt aber auch während des ganzen Spiels beibehalten können, solange es nicht anders vermerkt wird. Es ist sehr wichtig, die Szenariobeschreibungen genau zu lesen, bevor ihr spielt, da sie oft besondere Siegesbedingungen enthalten, die sich auf spätere Spiele auswirken.

BESONDERE CHARAKTERMODELLE UND ARMEEN

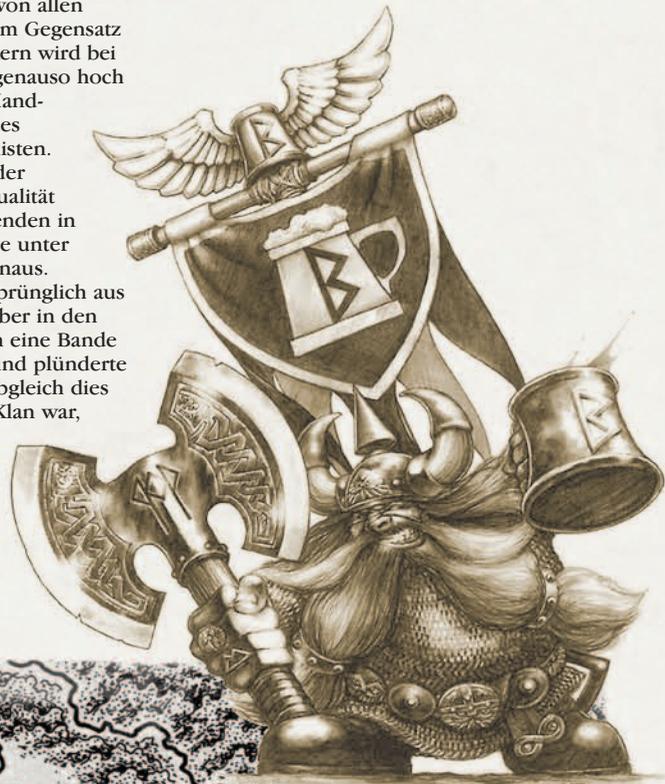
In jedem Szenario stehen den Spielern ein oder mehrere besondere Charaktermodelle zur Verfügung, die oft die charismatischen Anführer der Armeen darstellen. Solange nicht anders vermerkt, MÜSSEN diese Charaktermodelle eingesetzt werden, und es dürfen keine weiteren Charaktermodelle in die Armee aufgenommen werden, selbst dann nicht, wenn die Armee den normalen Regeln für die Armeeaufstellung folgt. Jedes dieser Charaktermodelle muss wie beschrieben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten.

Jedes Szenario besitzt für jede Seite eine besondere Armeeliste, eine für die Zwerge und eine für die Goblins. Die Spieler dürfen ihre Armeen nur aus dieser Liste auswählen, wobei (solange nicht anders vermerkt) die normalen Regeln und Einschränkungen aus den jeweiligen Armeebüchern gelten.

DIE SAGE VON BUGMAN

Josef Bugman ist unter den Zwergen als der berühmteste Braumeister seiner Zeit bekannt. Diese Auszeichnung bedeutet eine große Ehre und fordert von allen Zwergen tiefen Respekt ein. Im Gegensatz zu den meisten anderen Völkern wird bei den Zwergen die Braukunst genauso hoch angesehen wie jede andere Handwerkskunst auch, selbst die des Steinmetzes und des Maschinisten. Bugmans Name ist im Reich der Zwerge gleichzusetzen mit Qualität und vielen zünftigen Zechabenden in den Hallen der Zwergenreiche unter den Bergen – und darüber hinaus. Bugmans Familie stammt ursprünglich aus den Drachenbergen, wurde aber in den Norden verschlagen nachdem eine Bande von Orks die Minen von Erkund plünderte und ihre Heimat zerstörte. Obgleich dies eine Zeit der Trauer für den Klan war, siedelten sich viele der verjagten Zwerge im Grauen Gebirge neu an, während andere in das Imperium wanderten und dort angesehene Schmiede und Handwerker wurden. Geschick und Kunstfertigkeit

der Zwerge sind im Imperium stets hoch geschätzt, und so florierten die Geschäfte. Es war in den östlichen Wäldern des Imperiums, innerhalb der Grenzen von Whisenland, dass sich Bugmans Vater Zannil entschied, sich niederzulassen und eine Brauerei zu eröffnen. Er baute das Brauhaus am Rande des kristallklaren Flusses Sol, einem mächtigen Nebenarm des Reik, dessen niemals versiegener Strom ihm als Handelsstraße in das Herz des Imperium diente.



Nachdem er sich im Imperium angesiedelt hatte, entschied sich Zamnil, seinen Namen zu ändern, damit er sein Bier besser an seine potenzielle Kundschaft bringen konnte. So nahm er also den Namen Samual Bugman an, und als sein Sohn geboren wurde, taufte er ihn Josef. Wenn Bugman jemals einen Khazalidnamen besaß, was sehr wahrscheinlich ist, so blieb dieser bis heute unbekannt.

Als sein Vater starb, beschloss Bugman seinen Vater zu ehren, indem er den Betrieb erweiterte, und schon nach kurzer Zeit entwickelte sich die Brauerei zu einer kleinen Siedlung, komplett mit Händlern, Schmieden, Maschinisten und, natürlich, anderen Braumeistern, die begierig darauf waren, unter Bugman zu lernen. Der Name Bugman wurde im Imperium schnell wohlbekannt für die Qualität seiner Biere, allen voran das berühmte Trollbock und das legendäre Bugmans XXX.

Als das Geschäft wuchs, wuchs auch die Nachfrage, und Bugman unterhielt regelmäßige Flößer für seine Ware, die den Sol auf und ab fuhren, und brachte das Bier auch über die Alte Zwergenstraße, um die Gemeinden seines Volkes im Imperium zu versorgen. Solche Reisen waren nicht ungefährlich, und so wurden die Karawanen stets schwer bewacht, denn Bugman kannte nur zu gut die Bedrohung, die von Tierschergenbanden und Goblins ausging.

Die Brauerei selbst verwandelte sich in eine mächtige Festung, die von dicken Mauern und den Klans des Grauen Gebirges geschützt wurde. Unter dem wachsamen Auge von Josef Bugman wurde eine Braumeistergilde ins Leben gerufen, und die von ihm gegründete Siedlung gedieh prächtig.

So schwer befestigt und an einem verborgenen Ort gelegen war seine Brauerei, dass Bugman nicht im Traum daran dachte, sie könne von Räuberbanden direkt angegriffen werden, und so setzte er auf einem der vielen, aus Bierfässern bestehenden Flöße Segel in Richtung des Imperiums. Er glaubte fest daran, dass seine Siedlung sicher war.

DIE GEFAHR WÄCHST

Doch Bugman ahnte nicht, dass eine riesige Goblinhorde begonnen hatte, sich in den östlichen Wäldern zu sammeln, einem Gebiet, das in der Gegend unter dem Namen Kraggbrache bekannt war. Die Grünlinge waren aus dem Schwarzen Gebirge und darüber hinaus gekommen, vertrieben von Entschlossenheit und Stahl der Söldner, die in den Diensten von Whisenland und Averland standen. Anfangs hatten sich die verschiedenen Goblinstämme untereinander gestritten, bis ein einzelner, mächtiger Goblin sie vereinte.

Git Gurgla der Goblkönig und sein Stamm hatten die Bierwagen, die an den seltenen und ausgetretenen Straße entlangfuhren, mit wachsendem Interesse beobachtet und sich gierig die Lippen geleckt. Git Gurgla, dessen Gerissenheit der von Grom dem Fettsack gleichkam, begann seine Pläne zu schmieden. Mit seinem eisernen Willen und der zahlenmäßigen Überlegenheit seines eigenen

Bugman im Lauf der Zeit



Über die Jahre hinweg gab es viele Inkarnationen von Bugman, wobei das erste Modell von den Perry-Zwillingen im Jahre 1980 gestaltet wurde. Es folgten zwei weitere Varianten, ebenfalls von den Perrys, die bereits auf den Regimentsbases standen. Die dritte Variante ist noch immer erhältlich.

Schließlich schuf Aly Morrison noch einen besonderen Bugman (*unten rechts*), der nur in Bugmans Bar in Nottingham verkauft wird.



Stammes wollte er die anderen Goblins unterjochen. Doch um eine Armee zu formen, brauchte er etwas, das er ihnen bieten konnte – Bier. Er musste nur die Brauerei finden und mithilfe seiner überlegenden Führungsqualitäten diese zu erobern, um das Ale für seine Mitstreiter zu erhalten.

Mit diesem Gedanken im Hinterkopf sandte er den Banditen Grottsnag und seine Wolfsreiter aus. Und so begann der Krieg, ohne dass die glücklosen Zwerge davon ahnten ...



SZENARIO EINS: HINTERHALT AN DER ALTEN ZWERGENSTRASSE

Die Straßen und Wege des Imperiums sind normalerweise die regulären Routen der Bierkarren, die von der Brauerei kommen. Sie fahren die langen und staubigen Wege entlang, um auch die kleineren Siedlungen des Imperiums oder die der anderen Zwerge zu beliefern. Diese „Brauzüge“ sind gefährlich, da sie durch die Wildnis oder nahe an den Bergen entlang führen. Oft werden diese Züge von einem Braumeister der

Gilde begleitet, der sicher stellt, dass das Bier auch seinen Bestimmungsort erreicht. Die Wagenzüge werden stets von einer Gruppe kräftiger Zwergenkrieger bewacht, deren Wachsamkeit hin und wieder unter dem Einfluss des „beschützten“ Bieres leidet.

An einem Tag wie jedem anderen auch brach Bazrak Bolgan, seines Zeichens Zwergenbraumeister, mit drei Bierwagen unter seinem Schutz auf. Sie waren noch nicht weit

gewandert und befanden sich im Schatten der Berge, als die Zwerge des Wagenzugs ein ungutes Gefühl befiel. Ein Ruf erschallte von den Hügeln ringsum, und eine Horde Wolfsreiter brach aus ihrer Deckung im Rücken der Zwerge. Bazrak brüllte eine Warnung an die Wachen und trieb seine Mulis, die die erste Karre zogen, voran, aber es war schon zu spät ...

Die Goblins waren bereits über ihnen.

HINTERHALT!

Bazrak und seine Krieger geraten in einen Überfall, während sie über die Alte Zwergenstraße ziehen. Die Goblin-Wolfsreiter greifen ohne Warnung an, und die Zwerge dürfen keine Zeit verlieren, oder sie verlieren ihre Ladung während der Kämpfe. Sie müssen mit den Bierkarren so schnell es geht entkommen, während die Zwerge einen Schutzwall bilden, um ihren Rückzug zu decken.

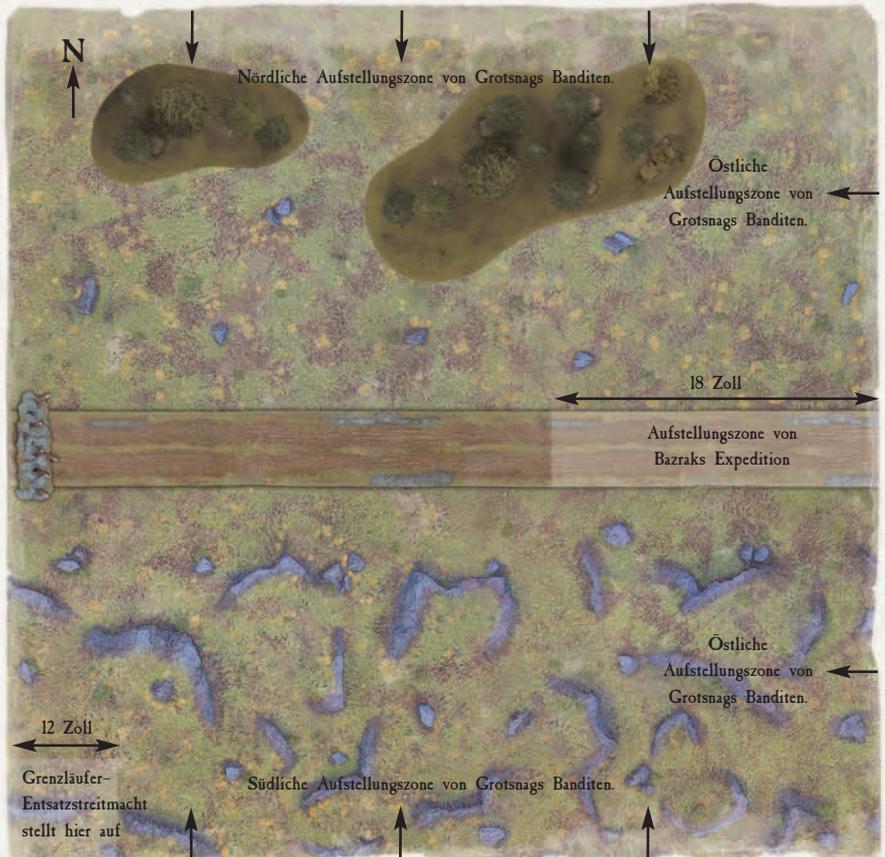
Der Goblinbandit Grotsnag und seine Wolfsreiter bewachen die Straße und halten nach den Wagenzügen Ausschau, die von der Brauerei kommen. Verschlagen wie er ist, hat Grotsnag mit dem Angriff so lange gewartet, bis die Zwerge isoliert und im Offenen waren. Allerdings hat er nicht damit gerechnet, dass die Zwerge auf der Straße nicht die einzigen waren, die beobachtet wurden ...

DIE PFADFINDER

Hoch über dem Kampf, auf einer kleinen Bergspitze, sitzt eine kleine Gruppe von Grenzläufern, die nach Anzeichen von Orks, Goblins und Tiernmenschen sucht. Sie werden auf die Anwesenheit der Goblins aufmerksam, als sie deren grobe Spuren in der Erde entdecken. Sie verfolgen die Fährte der Goblins über die vielen gewundenen Bergpässe und erspähen schließlich die Horde, die auf die Zwergenhändler lauert. Ohne Zögern machen sie sich auf, um den Zwergen zu helfen.

DAS SPIELFELD

Das Szenario wird auf einer 48 Zoll x 48 Zoll großen Spielplatte gespielt. Die Alte Zwergenstraße verläuft in der Mitte des Spieltisches von einem Rand zum anderen, wie in der Karte angegeben.



DIE ARMEEN

BAZRAKS EXPEDITION

Bazraks Zwergenstreitmacht ist 275 Punkte stark. Sie wird von Bazrak Bolgan, dem Zwergenbraumeister begleitet, der der General der Streitmacht ist. Die Streitmacht muss aus der folgenden Liste ausgewählt werden:

Krieger, Armbrustschützen, Musketschützen, 3 Bierwagen (siehe Sonderregeln), Slayer.

GRENZLÄUFER-ENTSATZSTREITMACHT

Die Grenzläufertruppe besteht aus insgesamt 100 Punkten. Sie ist eine

unabhängige Streitmacht und besitzt keinen General. Sie muss separat für Rückzugstests würfeln. Die Streitmacht muss aus der folgenden Liste ausgewählt werden:

Grenzläufer, Bergwacht (siehe Sonderregeln).

GROTSNAGS BANDITEN

Grotsnags Banditenhorde ist 400 Punkte stark. Sie wird von Grotsnag dem Goblinbanditen angeführt, der der General der Armee ist. Die Horde muss aus der folgenden Liste ausgewählt werden:

Goblin-Wolfsreiter, 0-3 Steinrolle, 0-1 Kamikazekatapult.

Bazrak Bolgan

Grotsnag und seine Goblins haben eine Barrikade aus Felsen und Holzstämmen auf der Straße errichtet, die 6 Zoll von der westlichen Spielfeldkante entfernt ist (die Richtung, in welche die Zwerge entkommen müssen) und die Straße blockiert. Entlang der südlichen Spielfeldkante verlaufen felsige Klippen. Diese zählen als sehr schwieriges Gelände und sind am Spielfeldrand unpassierbar, so dass keine Einheit über die südliche Spielfeldkante entkommen, fliehen oder verfolgen kann. Die Straße zählt als offenes Gelände und sollte etwa 6 Zoll breit sein. Jeder Bierwagen, der sich auf der Straße bewegt, addiert +W3 Zoll auf seine Bewegung. Wenn ein Bierkarren die Straße verlässt, um die Barrikade zu umgehen, reduzierst du seine Bewegung um -W3 Zoll.

AUFSTELLUNG

Die kleine Streitmacht der Zwerge wandert die Alte Zwergenstraße in einer Kolonne entlang. Die Zwerge werden bis zu 18 Zoll von der östlichen Spielfeldkante entfernt aufgestellt und müssen auf der Straße platziert werden. Alle drei Bierwagen müssen eine Kolonne bilden und jeweils einen Abstand von 2 Zoll zu den anderen Wagen halten.

Bazrak Bolgan darf das Spiel als Fahrgast auf einem der Bierwagen beginnen. Er ersetzt dadurch keines der Besatzungsmitglieder.

Die Mitglieder der Grenzläufer-Entsatzstreitmacht bewegen sich innerhalb von 6 Zoll um die Berge über die Westkante auf das Spielfeld. Sie werden nicht zusammen mit dem Rest der Zwerge zu Beginn des Spiels aufgestellt. Stattdessen würfelst du ab dem Beginn des zweiten Spielzuges der Zwerge einen W6. Bei einem Ergebnis von 4+ erreichen die Kämpfer das Kampfgebiet und dürfen wie oben beschrieben aufgestellt werden. Sie zählen in diesem Spielzug als nicht bewegt, da wir annehmen, dass sie sich in den Felsen versteckt und das Geschehen beobachtet haben. Für jeden Spielzug nach dem zweiten addierst du +1 auf das Würfergebnis zum Ermitteln, wann die Grenzläufer-Entsatzstreitmacht verfügbar werden. Ab dem dritten Spielzug erscheinen sie also bei 3+ und so weiter.

Die Goblins dürfen sich beliebig über die Ost-, Nord- oder Südkante auf das Spielfeld bewegen und zählen im ersten Spielzug so, als ob sie einen Gegner über den Spielfeldrand verfolgt hätten. Wenn die Goblins ein Kamikazekatapult besitzen, wurde dieses maximal 12 Zoll von der Südkante entfernt versteckt.

Die Zwerge haben den ersten Spielzug.

SONDERREGELN

Die folgenden Sonderregeln gelten während der gesamten Schlacht.

Scharmützel: Der Hinterhalt an der Alten Zwergenstraße verwendet die Scharmützelregeln aus dem Warhammer Regelbuch auf Seite 242-246. Es gibt einige besondere Gegebenheiten, die nur in diesem Szenario verwendet und weiter unten beschrieben werden.

Rückzug: Die Zwerge sind fest entschlossen, das Bier an seinen Bestimmungsort zu bringen. Aus diesem Grund müssen sie für Rückzug erst dann testen, wenn 50 % ihrer Krieger ausgeschaltet sind (in diesem

Bazrak ist einer der ältesten Braumeister in der Siedlung der Zwerge, die aus den Drachenbergen vertrieben wurde. Sein Bier beeindruckte sogar den großen Bugman, obwohl Bazrak diesen Meister des Ales niemals übertreffen konnte. Er ist ein ergrauter Veteran, der bereits in den Goblinskriegen gekämpft hat. Er ist der Kämpfe müde geworden und hat sich für ein ruhiges Leben entschieden, doch ab und zu begleitet er noch die Bierwagen auf ihrer Reise von der Brauerei aus, denn seine scharfen Sinne sind noch immer ungetrübt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bazrak Bolgan	3	4	3	4	5	2	2	2	9

Punkte: 120 Punkte

Ausrüstung: Bazrak trägt eine Zwergenmuskete und eine Runenaxt.

Als Braumeister verbraucht Bazrak eine deiner Heldenauswahlen.

SONDERREGELN

Hitziges Gemüt: Bazrak ist ein grantiger alter Zwerg, der für sein hitziges Gemüt bekannt ist. Nur sehr wenige sind dumm genug, ihn zu reizen, wenn sein Blut in Wallung geraten ist. Er ist stocksauer über den Angriff der Goblins auf die Bierwagen und dank des starken Gebräus *immun gegen Psychologie* (dies gilt auch für alle Tests auf *Die Nerven verlieren* – siehe unten).

Gewaltiger Bauch: Bazraks massiver Bierbauch ist so groß, dass er ihm einiges an Schutz gegen Verletzungen gewährt, die einen normalen Zwerg niederstrecken würden! Bazrak besitzt einen 5+ Rüstungswurf, der Rüstungswurfmodifikationen ignoriert. Durch seinen Bauchumfang erleidet Bazrak und jede Einheit, der er sich angeschlossen hat, einen Malus von -2 auf ihr Würfergebnis beim Fliehen oder Verfolgen, statt der üblichen -1.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Bolgans Bestes: Von diesem seltenen Gebräu aus Bazraks eigener Produktion heißt es, dass es den Geist eines jeden entflamme und stärke, der von ihm trinkt. Es ist so stark, dass nur ein Zwerg dieses feine Ale trinken und danach noch auf den Beinen bleiben kann.

Bolgan darf zu Beginn eines beliebigen Spielzuges der Zwerge von dem Bier trinken. Für die Dauer dieses Spielzuges bis zum Beginn des folgenden Spielzuges der Zwerge steigert sich seine Stärke um +1 auf 5. Jedes Mal, wenn er von dem Gebräu trinkt, wirfst du einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 ist das Bier ausgetrunken und kann für den Rest der Schlacht nicht mehr eingesetzt werden.

Bolgans Axt: Bazraks treue Axt ist mit der Grollruna und der Rune der Geschicklichkeit verziert (siehe Seite 20 im Armeebuch Zwerge).

BAZRAK BOLGAN BASTELN

von Nick Kyme

Für das Modell von Bazrak Bolgan nahm ich ein Besatzungsmodell der alten Flammenkanone, das einen dicken Bauch besaß und ein Fass unter dem Arm trug (ohne Zweifel eines, das Bolgans Bestes enthält). In einer recht simplen Umbauarbeit fügte ich einfach Bolgans Waffen an das Modell und gab ihm noch einen Rucksack mit einem zusätzlichen Bierfass, um darzustellen, dass er ein Braumeister ist.



Ich verwendete die Muskete aus dem Mortbeim Ausrüstungsgussrahmen und klebte sie einfach an den Rücken des Modells



Für den Rucksack mit dem Fass verwendete ich das Banner von Burlock Dammison, einem ehemaligen besonderen Charaktermodell, und entfernte einfach die Bannerstange ...



Für Bolgans Axt verwendete ich einen Axtkopf aus dem Kommandogussrahmen der Zwerge.



Das Symbol von Dammisons Banner diente als zusätzliche Verzierung für das Fass.

Zusammenhang zählen die Besatzungen der Bierwagen nicht mit) und sie müssen keine Tests für *Die Nerven verlieren* ablegen. Die Grenzläufer werden zwar als separate Armee behandelt, profitieren aber ebenfalls von dieser Regel. Wenn sich Bazraks Armee allerdings auf dem Rückzug befindet, ist die Schlacht für die Zwerge verloren.

Kavallerie: Wenn ein Goblin-Wolfsreiter eine Verwundung erleidet, wird sein Wolf getötet (du musst nicht für Verletzungen würfeln). Ersetze das Modell durch einen Goblin zu Fuss.

Schießen: Da effektiv alle Modelle als Plänkler behandelt werden, gibt es keine Trefferwurfmodifikation, wenn sie auf einzelne Modelle oder Gruppen von Plänklern schießen. Alle anderen Modifikatoren kommen trotzdem zum Tragen.

Betrunkene Zwerge: Während ihrer Reise zapfen sich einige der Zwergenwächter etwas von der Bierladung ab, um die Reise gemütlicher zu gestalten. Wirf zu Beginn des Spiels für jeden Zwerg aus Bolgans Expedition einen W6 (gilt nicht für Bolgan und die Besatzung der Bierwagen). Bei einem Ergebnis von 1 ist der Zwerg betrunken. Alle betrunkenen Zwerge sind *immun gegen Panik*, erleiden aber -1 auf ihre Trefferwürfe im Nahkampf und bei Beschuss. Wirf in jedem Spielzug, bevor ein betrunkenener Zwerg sich bewegen will, einen W6 und konsultiere die Tabelle für betrunkene Zwerge, um zu ermitteln, wie sich der Zwerg verhalten wird (addiere +1 auf das Ergebnis, wenn sich Gegner in Angriffsreichweite befinden).

TABELLE FÜR BETRUNKENE ZWERGE (Wirf einen W6)

- 1 *Eingeschlafen* – der Zwerg sitzt in seinem Rausch schlafend auf dem Boden. Er darf sich in diesem Spielzug nicht bewegen oder schießen und zählt als *zu Boden gegangen*.
- 2 *Herumtorkeln* – Der Zwerg torkelt in eine zufällige Richtung und kämpft gegen Phantome seines Geistes. Wirf einen W6 und den Abweichungswürfel, um zu ermitteln, in welche Richtung der Zwerg torkelt. Wenn ihn diese Bewegung in Kontakt mit einem Gegner bringt, zählt der Zwerg als Angreifer.
- 3-5 Kein Effekt.
- 6 *Wütend* – Der Zwerg ist in Wut geraten und wirft sich in seinem Rausch auf den Feind. Er bewegt sich sofort W6 Zoll auf den nächsten Gegner zu. Wenn er ihn in einen Nahkampf verwickeln kann, addiert der Zwerg in der ersten Nahkampfphase +1 auf seine Stärke.



DAS SPIEL

ERSTER SPIELZUG

Die Goblins starten einen Überraschungsangriff, und so erhalten sie automatisch den ersten Spielzug.

SPIELDAUER

Hinterhalt auf der Alten Zwergenstraße dauert acht Spielzüge, endet aber automatisch, wenn eine Seite völlig ausgelöscht wurde, die Bierwagen entkommen oder zerstört sind, oder wenn eine Seite ihren Rückzugstest verpatzt. In diesem Fall gewinnt die Seite, die sich am Ende noch auf dem Spielfeld befindet.

SIEG ODER NIEDERLAGE

Verwende das K.O.-System: Wenn zwei oder mehr Bierwagen entkommen, gewinnen die Zwerge automatisch (fliehende Wagen zählen nicht dazu). Wenn allerdings alle Bierwagen zerstört werden, gewinnen die Goblins.

In jedem anderen Fall spielst du das Spiel bis zum Ende. Wenn nur einer der Bierwagen entkommen kann, ist das

Spiel ein Unentschieden. Wenn keine Wagen entkommen können, gewinnen die Goblins, da immer mehr Goblins auf das Schlachtfeld strömen und letztlich alle Zwerge überwältigen. Wenn sich beide Seiten zurückziehen, bevor alle Wagen entkommen sind oder zerstört wurden, verlieren die Goblins (es wird angenommen, dass sie die entkommenen Wagen verfolgen, es den Zwergen aber gelingt, ihnen die gestohlenen Fässer wieder abzujaugen).

SIEGESBONUS

Wenn die Zwerge gewinnen, erhalten sie für jeden entkommenen Wagen in der Endschlacht zusätzliche 75 Punkte UND dürfen in der Endschlacht (*Die Schlacht um Bugmans Brauerei*) die Bergwacht einsetzen.

Wenn die Goblins gewinnen, erhält Grotznags Stamm im letzten Szenario für jeden eroberten oder zerstörten Bierwagen zusätzlich 75 Punkte. Bei einem Würfergebnis von 1 zählt die Einheit als *betrunken* (siehe die Sonderregeln für *Die Schlacht um Bugmans Brauerei*).



Grotsnag

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Grotsnag	4	4	4	4	3	2	4	3	7

Der sich selbst als „Geiß'l des Schwarz'n Gebirges“ bezeichnende Anführer der Rotzahnbanditen ist so etwas wie ein Volksheld unter den Goblins. Er unternimmt mit seiner kleinen Streitmacht aus Wolfsreitern Überfälle und Raubzüge gegen die Menschen und Zwerge im südlichen Imperium. Trotz seiner maßlosen Überheblichkeit ist Grotsnag gerissen und besitzt ein unheimliches Wissen darüber, wie er seine Feinde am besten zu schnellen und unüberlegten Aktionen treiben kann, was sie zu einer leichten Beute für ihn und seine Jungz macht.

Punkte: 98 Punkte

Ausrüstung: Grotsnag trägt eine Handwaffe, einen Kurzbogen und einen Schild. Er reitet auf seinem Wolf Fletscher.

Grotsnag ist ein Goblin-Gargboss und verbraucht eine deiner Helden- auswahlen.

SONDERREGELN

Sticheln: Grotsnag hat eine perfekte Methode entwickelt, seine Feinde in Rage zu bringen. Er lässt eine Lawine von Beschimpfungen, Fratzen und widerwärtigen Geräuschen auf seine Gegner niedergehen, um sie zu einem Angriff zu verleiten. Meistens werden sie dadurch offen und verwundbar, wenn Grotsnag vor ihnen die Flucht ergreift, und können wie reife Beeren gepflückt werden. Zu Beginn eines Zwergenspielzugs darf Grotsnag versuchen, eine Zwergeneinheit in 12 Zoll Umkreis zu reizen. Diese Einheit muss einen Moralwertest bestehen oder sofort einen Angriff auf ihn ansagen. Grotsnag darf ganz normal auf diesen Angriff reagieren.

Leichte Kavallerie: Grotsnag und sein Wolf Fletscher zählen als *Leichte Kavallerie*.

Fletscher: Fletscher ist Grotsnags Reitwolf, den er von Hand mit einer Diät aus fetten Händlern aufgezogen hat. Er ist nun größer und gemeiner als andere Wölfe. Er besitzt folgendes Profil:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Fletscher	9	3	0	4	3	1	3	2	7

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Grotsnag besitzt die magischen Gegenstände *Hopplaz Helm* und *Wollopas Einwegwunda* (siehe Seite 31 im Armeebuch Orks & Goblins).

GROTSNAG BASTELN

von Guy Haley



Grotsnags Kopf stammt von einem Plastikgoblin. Damit er sich mehr von den anderen Modellen abhebt und gemeiner aussieht, modellierte ich ihm mit Green Stuff eine Augenklappe auf das linke Auge.



Fletscher ist der klassische Wolf von Gbazak Khan. Seine schiere Masse lässt Grotsnag hervorstechen und imposanter erscheinen, so wie es sich für einen Goblinboss gehört.



Der Schild wurde nach bester Goblinmanier bemalt (also recht grob). Der Schildarm stammt aus dem Goblinsussrahmen und hält normalerweise einen abgeschlagenen Kopf in der Hand.



Der Haarknoten wurde aus Green Stuff gestaltet.

NEUE EIHEITEN

ZWERGEN-BIERWAGEN

Der Bierwagen ist eine besondere Einheit, die in diesem Szenario verwendet. Er ist effektiv nur ein mobiles Missionsziel und besitzt als solches keinen Punktwert. Im Spiel wird er wie ein Streitwagen behandelt, aber da er nicht für die Schlacht geschaffen wurde, verursacht er keine Aufpralltreffer. Bierwagen, Maultiere und Besatzung werden im Nahkampf und bei Beschuss wie ein Modell behandelt.

Das Besatzungsmitglied mit der Zwergenmuskete hat einen freien

BIERWAGEN

Punkte/Modell: kostenlos

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bierwagen	-	-	-	-	5	3	-	-	-
Maultier	6	2	0	3	3	1	2	0	4
Besatzung	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Besatzung: 2

Waffen und Ausrüstung der Besatzung: Handwaffen und leichte Rüstung. Ein Besatzungsmitglied besitzt eine Zwergenmuskete.

Sonderregeln

Siehe links.

Sichtbereich vom Bierwagen aus und zählt deshalb als ein einzelnes Modell, wenn es schießt (es hat beim Schießen also einen 360°-Sichtwinkel).

Bazrak ist das einzige Zwerge-Modell, das auf einem Bierwagen „fahren“ kann, und darf zu Beginn des Spiels auf einem der Wagen sitzen. Da die Bierwagen nicht für den Krieg gedacht sind, erhält Bazrak keinen Bonus auf seinen Rüstungswurf, wenn er auf einem der Wagen mitfährt.

ZWERGEN-BERGWACHT

Die Bergwacht schützt die hohen Pässe und trügerischen Wege der Zwergenreiche in den Gebirgen. Sie ist vorzüglich ausgerüstet, um mit den unwirtlichen Bedingungen im Gebirge fertig zu werden, und ihre Donnerbüchsen sind auf kurze Reichweite der Schrecken aller finsternen Kreaturen, die in den Bergen leben. Die Bergwacht trägt außerdem das fabelhafte Berghorn, das ein dröhnendes Geräusch von sich gibt und alle wilden Bestien in die Flucht treibt, wenn man hineinstößt.

Die Bergwacht ist eine Seltene Auswahl, und eine Zwergenarmee darf nicht mehr als eine Einheit von ihr besitzen. Sie sind außerdem eine besondere Einheit, die nur in diesem Szenario verfügbar ist. Sollten die Zwerge das Szenario gewinnen, dürfen sie eine Einheit Bergwacht im letzten Szenario, der Schlacht um Bugmans Brauerei, einsetzen.

Donnerbüchse

Die Donnerbüchse ist eine tödliche Waffe mit kurzer Reichweite, die auf dem gleichen Prinzip wie eine Kanonenkartätsche basiert. Der Lauf der Donnerbüchse ist mit allem möglichen Geschossen vollgestopft, darunter Nägel, Kugeln, alte Gabeln und anderer Schrott, die über kurze Entfernung mit durchschlagendem Effekt auf potenzielle Feinde abgeschossen werden.

Reichweite: 12 Zoll; **Stärke:** 3

Regeln: Rüstungsbrechend.

Schrotsalve: Wenn du mit einer Donnerbüchse schießen möchtest, wirfst du einen Artilleriewürfel und halbierst das Ergebnis, um zu ermitteln, wie viele Schüsse von der Büchse abgegeben werden. Jeder Schuss trifft automatisch. Jede Fehlfunktion zeigt an, dass die Donnerbüchse verstopft ist und für den Rest des Spiels nicht mehr schießen darf. Außerdem erhält der Schütze einen Treffer der Stärke 3, so als ob er selbst von einer Donnerbüchse getroffen worden wäre.

Wenn eine Donnerbüchse abgeschossen wurde, braucht der Schütze einen ganzen Spielzug lang zum neu Laden; während dieser Zeit kann er überhaupt nichts tun.

Berghorn

Das Berghorn darf einmal pro Schlacht eingesetzt werden. Danach gilt der Träger nur noch als normaler Musiker. Jegliche Kavallerie innerhalb von 24 Zoll muss sofort einen Paniktest ablegen, da sie von dem Geräusch in Schrecken versetzt wird.

0-1 BERGWACHT

Punkte/Modell: 15

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bergwächter	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Veteran	3	4	3	3	4	1	2	2	9

Einheitsgröße: 5-10

Waffen und Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Zwergenmuskete.

Optionen:

- Die Einheit darf ihre Musketen kostenlos gegen Donnerbüchsen eintauschen.
- Die Einheit darf Schilde erhalten (+1 Punkt/Modell).
- Werte einen Bergwächter für +6 Punkte zu einem Musiker auf.
- Werte einen Bergwächter für +12 Punkte zu einem Veteran auf.
- Der Musiker darf für +10 Punkte ein Berghorn erhalten.

Sonderregeln

Kundschafter, Plänkler, Donnerbüchse, Berghorn.

BERGWÄCHTER BASTELN

von Nick Kyme

Für den Hauptteil meiner Bergwacht verwendete ich den Plastikgussrahmen der Zwergenkrieger. Die passenden Donnerbüchsen und Musketen erhielt ich aus dem Ausrüstungsgussrahmen der Imperialen Milizen und von Mortheim. Schließlich fügte ich noch ein paar Details wie die Pfeifen, Fässer und Mäntel hinzu, um der Einheit mehr Charakter zu verleihen. Bei der Bemalung verwendete ich Farben wie Bubonic Brown und Bestial Brown, um alle Elemente miteinander zu verbinden und ihnen ein erdiges Aussehen zu verleihen.



Veteran: Der Arm mit der Donnerbüchse wurde am Ellenbogen abgeschnitten und in eine erhobene Position geklebt. Die zweite Hand am Lauf wurde weggefeilt, damit er die Waffe in einer Hand hielt. Das Hinzufügen eines Seils, eines Wolfsmantels und des linken Arms aus dem Mortheim-Gussrahmen halfen dabei, das Modell herausstechen zu lassen.



Berghorn: Der rechte Arm stammt von einem Zwergenkrieger mit Zweihandwaffe. Die Waffe wurde entfernt und durch eine Muskete aus dem Mortheim-Ausrüstungsgussrahmen ersetzt. Das Berghorn ist das Donnerhorn von König Kazador, einem klassischen Charaktermodell, das zurechtgefeilt wurde, damit es an den Arm passte.



Bergwächter: Die Arme der Bergwächter mit Donnerbüchsen wurden so zurechtgeschnitten und -gefeilt, dass sie an den Körper passten. Danach mussten nur noch die Arme und passende Bärte angeklebt werden.

BIERWAGEN BAUEN

von Chris Bone

Chris: „Denke robust, denke solide, denke wie ein Zwerg“ sagte ich eines Abends zu mir selbst, als ich nach der Arbeit in Bugman's Bar saß. An diesem Ort kam mir zum ersten Mal die Idee, wie ich die Bierwagen gestalten konnte. Am nächsten Tag schon begann ich also damit, die Karren (ich glaube, „Rollwagen“ ist der richtige Ausdruck) zu basteln.

Ich baute den Rumpf des Wagens aus dem alten Kriegswagen des Imperiums. Ich schnitt einfach mit einer Säge die Oberseiten der Seitenteile ab und glättete sie mit einer Feile.



Ich klebte die Seitenteile und das Rückteil des Wagens an die zuvor abgesägte Oberseite. Während der Kleber trocknete, wurden die Teile mit Knetmasse fixiert.



Der Fahrersitz und die Stehplattform für den Musketenschützen wurden aus Balsaholz gemacht. Ich wühlte ein wenig in meiner Bitzbox herum und fand dabei einige Teile vom Belagerungsturm aus Plastik und der Mortheimkutsche, die ich in zwei Hälften schnitt und an die Unterseite des Wagens klebte.



Die großen Speichenräder stammen vom Dampfpanzer. Sie sehen aus, als könnten sie den Wagen sicher über die steinigen Pässe bringen.



Ich verwendete die Maultiere von Bronzinos Kavalleriekanone, da ich den gepolsterten Kragen mag.



Ich benutzte die Deichsel des alten Kriegswagens und bog sie mit meinen eigenen Händen zurecht, indem ich meine Superkräfte verwendete, um den richtigen Winkel hinzukriegen, auf dass alles zusammenpasste. Doch wehe! Es funktionierte nicht. Also nahm ich eine kleine Zange und eine Schraubzwinge zur Hilfe.



Anschließend grundierte ich alle Teile mit Chaos Black Spray und bürstete sie mit Bestial Brown, gefolgt von Bubonic Brown und zum Abschluss mit Bleached Bone trocken. Danach baute ich den Wagen erst zusammen.

Nach dem Zusammenbau klebte ich den Wagen auf ein Base aus Plastikkarton. Dieses hatte ich vorher mit Bastelleim bestrichen und mit Sand bestreut, mit Chaos Black Spray grundiert und mit Graveyard Earth, gefolgt von Bleached Bone trockengebürstet. Um dem Base mehr Farbe zu verleihen, klebte ich noch statisches Gras und Moosstreu auf.

Anschließend klebte ich die Deichsel und die Besatzung zusammen und brachte sie am Wagen an. Die Fässer wurden zum Schluss festgeklebt (du kannst sie auch lose hineinlegen, wenn du das möchtest).

Ich verwendete einen Maschinisten für den Wagenlenker und ersetzte seinen Hammer durch eine Peitsche aus Draht. Der Musketenschütze stammt aus der Klassikreihe der Zwerge. Es ist einfacher, die Modelle erst zu bemalen und sie danach auf den Wagen zu kleben.

So, und jetzt alle zusammen: „Von den grünen Hügeln kommen wir, unsre Fässer, die sind voll mit Bugmans Bier. Wir ziehen fröhlich übers Land, das Bier macht alle Elfen krank, von den grünen Hügeln kommen wir ...“



Der fertige Bierwagen, bereit, seine lange Fahrt ins Imperium anzutreten.

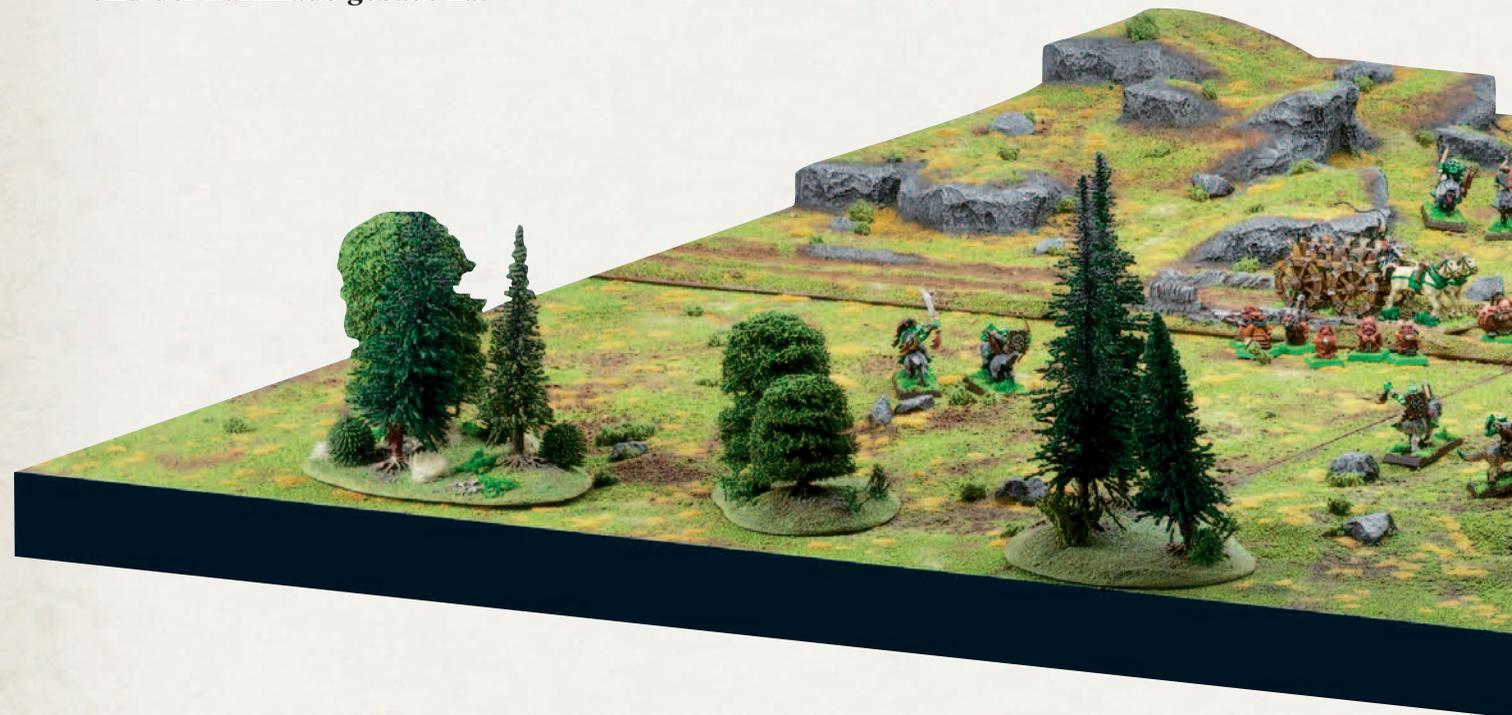


DAS SPIELFELD GESTALTEN



Paul Rudge

Der Hinterhalt auf der Zwergenstraße findet in einem felsigen Tal im Schatten des Schwarzen Gebirges statt. Das Gelände ist steinig und wird von einer oft benutzten Wagenstraße durchzogen. Paul Rudge hat sich hingesetzt und eine fantastische, modulare Spielplatte gebaut, die das Schlachtfeld repräsentiert. Hier zeigt er uns Schritt für Schritt, wie er den kompletten Tisch inklusive Felsklippen, der Straße und der Barrikade gebaut hat.

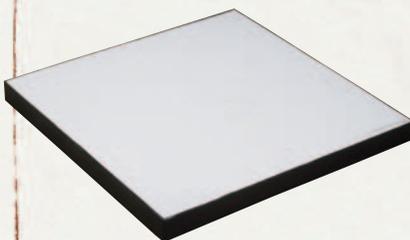


Schritt 1 – Planung



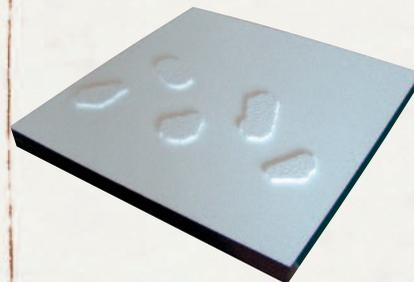
Der Spieltisch besteht aus vier Teilen, wobei jedes 60 cm/24 Zoll im Quadrat misst. Ich machte ein kleines Modell von der fertigen Platte, indem ich die vier Teile auf Pappe aufzeichnete. Dies gab mir eine Vorstellung davon, wie man die Teile zusammensetzen konnte, und erlaubte es mir, zwei Teile der Platte mit Klippen zu versehen, die zum Spielfeld passen würden, egal wie man die Platten später zusammensetzte.

Schritt 2 – Die Basis



Als Erstes machte ich eine flache Ebene, die aus zwei dicken Polystyrolplatten bestand, die jeweils 2 cm/1 Zoll stark waren. Ich verwendete Bastelleim, um eine Platte direkt auf die andere zu kleben, wodurch ich eine doppelt so dicke Ebene erhielt. Nachdem der Leim getrocknet war, klebte ich die Seiten der Spielplatte mit Klebeband ab, um sie stabiler und langlebiger zu machen.

Schritt 3 – Wellenform



Für die ersten zwei Spielfeldteile schnitt ich flache Hügel aus einer Styrodurplatte aus. Ich arrangierte diese Hügel so lange, bis ich mit der Position zufrieden war, und klebte sie anschließend mit Bastelleim fest.

DEINE EIGENEN MODELLE UMBAUEN

Spezielle Sets für deine eigenen Umbauten für diese Kampagne findest du in der Mail Order Sektion ab Seite 122 in diesem White Dwarf.

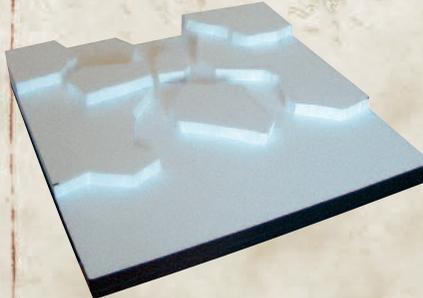


Schritt 4 – Glätten



Damit die sanften Hügel natürlicher wirkten, habe ich sie mit Sandpapier geglättet, bis sie abgerundet waren. Es ist wichtig, sehr vorsichtig zu sein, wenn man Polystyrol mit Sandpapier bearbeitet, da es schnell sehr unsauber wirken kann.

Schritt 5 – Klippen



Ich fertigte die Klippen aus einigen Scheiben Polystyrol, die ich in Form brachte. Ich schnitt die Scheiben so zurecht, dass sie ein natürliches Aussehen erhielten. Anschließend klebte ich sie so zusammen, dass sie verschiedene Felsformationen bildeten.

Schritt 6 – Natürliche Kanten



Die Textur der Felsen erreichte ich durch die Benutzung von Sandpapier. Ich bearbeitete die Oberflächen so lange, bis sie wie blanker, karger Fels aussahen. Anschließend schnitt ich noch kleine Kanten und Lücken hinein, wodurch ich ein natürlicheres Aussehen erhielt.

Schritt 7 – Textur auftragen



Ich trug auf die gesamte Platte eine verdünnte Schicht Bastelleim auf. Bevor der Leim trocken war, verstreute ich großzügig Modellsand auf der Spielplatte. Anschließend ließ ich das Spielfeld trocknen, bevor ich den überschüssigen Sand auf Zeitungspapier abkippte.

Schritt 8 – Versiegeln



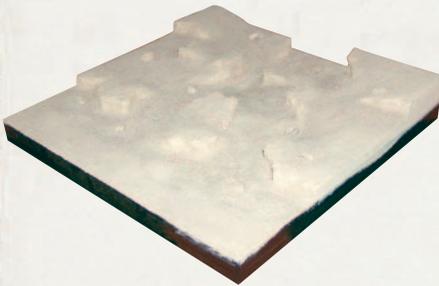
In einem alten Eimer mischte ich Texturfarbe, Bastelleim und Wasser zusammen, um eine flüssige Mischung zu erhalten. Ich bemalte die gesamte Oberfläche damit, wobei ich sicherstellte, dass der komplette Sand bedeckt war und die Farbe aufnahm.

Farbiger Leim



Ich finde es manchmal recht nützlich, meinen Leim einzufärben, damit ich ihn sehen kann, wenn ich mit Polystyrol arbeite. Ich hatte für dieses Spielfeld etwas Goblin Green mit in den Bastelleim gemischt, damit ich sichergehen konnte, auch das gesamte Spielfeld damit bedeckt zu haben.

Schritt 9 – Trocknen



Nachdem ich die Felsen und Klippen geformt, abgeschliffen und die Spielplatte mit Texturfarbe bemalt hatte, ließ ich sie trocknen. Danach war sie bereit, bemalt zu werden.

Schritt 10 – Bemalung



Als Erstes sprühte ich das Spielfeld schwarz und bürstete es mit Bestial Brown, gefolgt von Desert Yellow trocken. Die Felsen wurden anschließend mit Codex Grey trockengebürstet und mit Fortress Grey akzentuiert.

Schritt 11 – Streu



Ich trug grobe Flecken Bastelleim auf die Spielplatte auf und verwendete drei verschiedene Streufarben (einen Mix aus gelben und grünen Tönen). Nach dem Trocknen streute ich noch statisches Gras darüber und fügte zum Abschluss grüne Schwämme und gelbes statisches Gras hinzu.

Die Alte Zwergestraße



Wir verwendeten für die Alte Zwergestraße die Straße von Forge World. Für die Barrikade legte ich Haushaltsfolie über einen Teil der Straße. Darauf wurde Green Stuff gelegt, sodass er der Form der Straße folgte. Für die Stacheln verwendete ich zugespitzte Dübel und schichtete kleine Steine auf das Base aus Green Stuff, sodass die Stacheln zwischen ihnen herausragten.

DIE ERSTE SCHLACHT

Nick: Als Guys Goblin-Wolfsreiter von den Hügeln herabtrasten, umzingelten sie sehr schnell die Zwergenkaravane. Pfeile flogen durch die Luft, als die Banditen auf Wagen und Zwerge schossen, doch sie hatten zum Glück nur geringen Erfolg.

Direkt hinter der Barrikade auf der Zwergenstraße hatte Guy einen Troll und Grotsnag positioniert, in der Hoffnung dass sie die Straße versperren konnten. In den nördlichen Wäldern lauerte derweil eine zweite Gruppe von Goblins, bereit, den nächsten Angriff zu führen.

Alles, was die Zwerge tun konnten war, den Maultieren die Peitsche zu geben, um so schnell wie möglich aus der Falle auszubrechen. Ein paar gut gezielte Schüsse der Musketen- und Armbrustschützen sorgten für den Verlust einiger Wölfe, wodurch die Grünhäute verlangsamt wurden.

Als Guy bemerkte, dass seine Goblins recht schnell reduziert wurden, gab er den Wolfsreitern im Wald den Befehl, in die Schlacht einzugreifen. Sie kämpften gegen eine Gruppe von Musketenschützen und betrunkenen Zwerge, gegen die sie ein Unentschieden erzielten. Während der ganzen Zeit hatte Guy versucht, einen der Wagen mit seinem Kamikazekatapult zu zerstören. Allerdings musste er wohl ausgeleierte Gummis für sein Katapult gekauft haben, denn jeder Schuss ging daneben, bis sich das Katapult schließlich durch eine Fehlfunktion selbst zerstörte.

Die Bergwacht erreichte überraschend schnell das Kampfgeschehen und erledigte mit ihren Donnerbüchsen mehrere der kleinen Grünhäute, die sich in den Felsen verbargen.

Während überall auf dem Schlachtfeld kleine Handgemenge ausbrachen,

erreichten die Bierwagen langsam aber sicher ihr Ziel. Bazrak, der auf dem ersten Wagen gesessen hatte, war abgesprungen, um persönlich gegen den Boss der Banditen anzutreten. Nach einem wilden Gefecht lag Grotsnags Wolf zusammen mit seinem fiesem Meister, der zuvor einige der Armbrustschützen am Schießen gehindert hatte, bewegungslos auf dem Boden.

Bazrak war nun schwer verwundet, und Guy schickte seinen Troll aus, um dem Zwerg den Rest zu geben. Obgleich er tapfer kämpfte, wurde Bazrak schließlich von dem Troll in den Boden gestampft. Aber er hatte seinen Job erledigt. Trotz der wilden Bemühungen der Goblins in den letzten Spielzügen konnten zwei der Bierwagen auf die Spielfeldkante zufahren und in einer dramatischen letzten Runde entkommen. Die Zwerge hatten das Spiel gewonnen!



NÄCHSTEN MONAT ...

Die mutige Besatzung eines Wachturms der Zwerge und Bugmans vertrauenswürdiger Hauptmann Skeggi Threksson versuchen eine Horde Goblins, angeführt vom heimtückischen Schamanen Grabnatz, zurückzuschlagen.

Die Zwerge müssen versuchen, das Leuchtfeuer des Wachturms zu entzünden, um Bugman vor den Goblins zu warnen, während dieser den Sol hinabfährt. Schaffen es die Zwerge, sich zu verteidigen, oder gelingt es den Goblins, den Wachturm zu schleifen?

