

BUGMANS



Nick Kyme

Tief in seiner Bergfestung verborgen sitzt der Goblin-könig Git Gurgla und brütet über seinen Plänen.

In den nahen Wäldern ringsum sammeln sich Goblins, um Bugmans Brauerei zu zerstören. Ein Wagenzug von Bierkarren ist bereits überfallen worden, und nun, im zweiten Teil dieser Warhammer-Kampagne, muss ein Wachturm der Zwerge gegen eine Flut von Grünhäuten bestehen und die Brauerei vor der nahen Invasion warnen.

Bugmans Klage ist eine Kampagne, die den historischen Untergang von Bugmans Brauerei durch eine Bande von plündernden Goblins nacherzählt. Dies ist der zweite Teil der Kampagne;

diesmal muss sich ein Zwergenaußenposten gegen die Grünhäute verteidigen.

In jedem Spiel ist das Spielfeld auf das jeweilige Szenario angepasst, und wir empfehlen den Spielern, sich so genau wie möglich an den Aufbau des Spielfelds zu halten. Es ist sehr wichtig, vor dem eigentlichen Spiel jedes Szenario genau zu lesen, da sie oft besondere Siegesbedingungen haben, die auf spätere Spiele Einfluss nehmen können.

Bugmans Klage versorgt dich außerdem mit allen Regeln für die Hauptprotagonisten der Kampagne sowie einigen besonderen Truppentypen, die nur in dieser Kampagne verwendet werden dürfen. Solange nicht anders vermerkt, gelten zusätzlich die normalen Regeln und Beschränkungen aus den entsprechenden Armeebüchern.

Die Charaktermodelle und besonderen Einheiten sind, wie bereits angemerkt, nur in dieser Kampagne gültig, aber die Spieler können sich natürlich darauf einigen, sie auch in ihren normalen Spielen einzusetzen. Beachte, dass die besonderen Charaktermodelle so verwendet werden MÜSSEN, wie sie hier beschrieben werden, und dass sie keine zusätzliche Ausrüstung oder magischen Gegenstände erhalten dürfen. Außerdem dürfen die Spieler, sofern nicht anders vermerkt, keine weiteren Charaktermodelle in ihre Armee aufnehmen, selbst dann nicht, wenn die

Armeeliste es ihnen normalerweise gestatten würde.

WAS BISHER GESCHAH ...

Der große Meisterbrauer der Drachenbergsiedlung, die von Josef Bugman gegründet wurde, ist bei Menschen und Zwergen der ganzen Alten Welt für die Qualität seiner Biere bekannt. Diese preisgekrönten Biere werden über den Fluss Sol und die Straßen in das Imperium, seine Siedlungen und weit darüber hinaus gebracht. Als Bazrak Bolgan, seines Zeichens Meisterbrauer der Zwerge, einen mit Bierfässern beladenen Wagenzug die Alte Zwergenstraße entlang führte, wurden sie von einer Bande Goblin-Wolfsreiter überfallen. Solche Angriffe auf Zwerge sind nicht ungewöhnlich, doch der Angriff auf Bolgan war kein Überfall mehr, sondern der Auftakt zu einem Krieg, der von König Git Gurgla angezettelt worden war. Sein Plan sieht vor, Bugmans Brauerei zu vernichten, um die verstreuten Goblinstämme aus der Region unter seinem Banner zu sammeln.

Viele der kleineren Zwergensiedlungen haben steinerne Wachtürme errichtet, um die größeren Siedlungen vor Überfällen zu warnen. Einer dieser Wachtürme, im Südosten der Brauerei gelegen, ist nun das Ziel eines solchen Überfalls. Kehren wir also zu der Saga um Bugmans Klage zurück, den nun liegt es an Skeggi, dem Hauptmann des Wachturms, sein Kapitel in der Geschichte der Zwerge zu schreiben ...



KLAGE



SZENARIO ZWEI: SKEGGIS WARNUNG

Ohne die natürliche Verteidigung durch die Berge sind die im Imperium lebenden Zwerge auf andere Möglichkeiten angewiesen, ihre Länder und Siedlungen zu schützen. Die ausgewanderten Zwerge errichten meist große Wachtürme aus festem Mauerwerk, um die umliegenden Länder zu beobachten und zu bewachen. Sollten Räuber von den aufmerksamen Zwergenwächtern nicht aufgehalten werden können, weil die Banditen zu zahlreich sind, kann ein großes Leuchtfeuer auf der Spitze des Turmes entzündet werden, dessen feuriges Signal alle Zwerge im Umkreis vor dem Überfall warnt.

Einer der vielen Wachtürme, die sich rund um die Brauerei erhoben, stand unter dem Befehl von Skeggi Threkkson, Bugmans treuem Hauptmann und Freund. Er und seine Krieger wussten nichts von dem Überfall auf Bazrak Bolgan und die Bierwagen, noch ahnten sie, dass in den Wäldern eine weitaus größere Gefahr auf sie selbst lauerte. Grabnatz Sauerbauch und seine Goblins sammelten sich im tiefen Waldland, und ihre böse funkelnden Augen richteten sich auf den Wachturm der Zwerge. Als Schamane von zweifelhaftem Ruf wollte Grabnatz den Turm zerstören, bevor die Zwerge auch nur daran

denken konnten, ein Warnsignal zu geben, damit Git Gurgla mit seiner Hauptstreitmacht in aller Ruhe die Brauerei überfallen konnte. Während sich die Dunkelheit über die Wälder legte, gab Grabnatz seiner Horde den Befehl zum Angriff. Mit Magie und einer hinterhältigen Geheimwaffe wollten sie den Turm schleifen und die Zwerge darin niedermachen.

DIE ARMEEN

Skeggis Wachturmgarison

Skeggis Streitmacht besteht aus 1000 Punkten. Sie wird von Skeggi Threkkson angeführt, der als Armeegeneral gilt. Die Armee muss aus der folgenden Liste ausgewählt werden:

CHARAKTERMODELLE: 0-1 Maschinist (darf bis zu 50 Punkte an Runengegenständen besitzen, wie im Armeebuch Zwerge beschrieben wird).

KERNEINHEITEN: Krieger, Armbrustschützen, Musketenschützen.

ELITEINHEITEN: 0-1 Regiment Slayer, 0-1 Regiment Langbärte, ENTWEDER 0-2 Speerschleudern ODER 0-1 Kanone ODER 0-1 Steinschleuder (die Langbärte und Kriegsmaschinen dürfen normal mit Runen versehen werden).

Grabnatz' Sprengamob

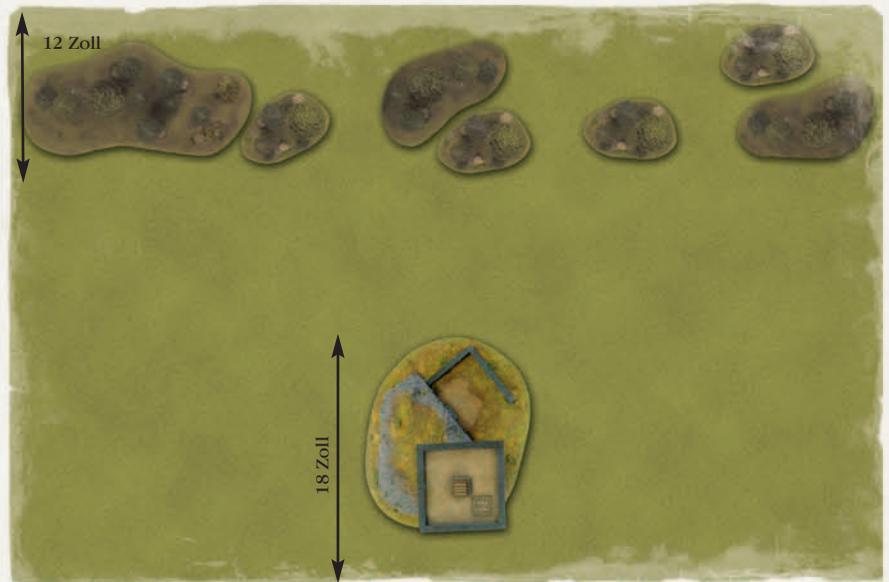
Grabnatz Horde besteht aus 1250 Punkten. Sie wird von Grabnatz dem Goblinschamanen angeführt, der auch ihr Armeegeneral ist. Die Goblinhorde muss von der folgenden Liste ausgewählt werden:

CHARAKTERMODELLE: Gulag, Ork-Leibwächter, 0-1 Goblin-Gargboss (der Gargboss darf magische Gegenstände im Wert von 50 Punkten erhalten, wie im Armeebuch Orks & Goblins beschrieben).

KERNEINHEITEN: Goblins, 0-1 Snotlingschwarm, Goblin-Wolfsreiter.

ELITEINHEITEN: 0-1 Einheit Goblin-Pilzbombaz (siehe Sonderregeln), 0-2 Goblin-Steinschleuder (dürfen keine Orktreiber erhalten).

SELTENE EINHEITEN: 0-1 Riese, Trolle.



ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Grabnatz und seine Goblins schleichen sich an den Wachturm an und versuchen, so nahe wie möglich an die Zwerge heran zu kommen, bevor sie ihren Angriff beginnen. Grabnatz ist gerissen und weiß, dass die Zerstörung des Wachturms nicht einfach sein wird. Er hat vor der Schlacht ein übel riechendes, explosives Gebräu zusammengemischt, das, wenn es mit Feuer in Berührung kommt, stark genug ist, um Felsen zu zertrümmern. Wenn es ihm gelingt, die Fässer mit dem Gebräu an die Mauern des Turms zu bringen, haben die Zwerge keine Chance mehr.

Stets wachsam, beobachtet Skeggi die Grenzen des nahen Waldes. Dunkle Schatten zeichnen sich darin ab, und Skeggi wird klar, dass sie angegriffen werden. Während er seine Männer zu den Waffen ruft, wird das Leuchtfeuer hinter ihm entzündet, und er legt mit seiner Armbrust an. Skeggi weiß, dass Bugman momentan auf dem Sol unterwegs ist, und wenn Josef das Feuer sieht, kann er die Siedlung vor dem kommenden Angriff warnen.

Das Spielfeld

Das Spiel wird auf einem 72 Zoll x 48 Zoll großen Spieltisch gespielt. Der Wachturm der Zwerge sollte in der Mitte des Spielfelds platziert werden und 18 Zoll vom nördlichen Spielfeldrand entfernt sein (siehe Karte links). Es ist egal, wie groß dein Turm ist, das Zentrum des Modells fällt unter die oben beschriebenen Regeln. Die Südkante des Spielfelds ist stark bewaldet, wobei der Wald nicht tiefer als 12 Zoll in das Spielfeld hineinragen sollte. Der Rest der Spielplatte ist frei von jeglichem Gelände, da die Zwerge das Gebiet um den Wachturm abgeholzt haben.

Aufstellung

Die Zwergenstreitmacht verteidigt den Wachturm und muss innerhalb von 6 Zoll um oder innerhalb des Turms aufgestellt werden (siehe Sonderregeln).

Die Goblins schleichen sich an und versuchen, die Zwerge zu überraschen. Wenn die Zwerge die vorangegangene Schlacht gewonnen haben, sind sie vor dem Angriff der Goblins gewarnt, und Grabnatz' Horde darf in diesem Fall nur innerhalb von 6 Zoll der südlichen

Spielfeldkante aufstellen. Wenn die Schlacht unentschieden war, dürfen die Goblins innerhalb von 12 Zoll aufstellen, und wenn sie die Schlacht gewonnen haben dürfen sie innerhalb von 18 Zoll von der südlichen Spielfeldkante aufstellen. Außerdem erhalten sie dann zusätzlich +1 auf ihr Wurfresultat, wenn es darum geht, wer den ersten Spielzug hat, da die Zwerge vom Angriff der Grünhäute überrascht wurden.

Die Zwerge stellen als Erstes auf.

Sonderregeln

Die folgenden Sonderregeln kommen während des Spiels zur Geltung.

Wachturm: Der Wachturm ist ein solide gebautes Konstrukt und zählt in jeder Beziehung als Turm, wie er in den Regeln für Belagerung im Warhammer-Regelbuch beschrieben wird. Der Wachturm besitzt eine Plattform, auf der das Leuchtfeuer und bis zu 10 Zwerge Platz finden. Der Turm besitzt in den unteren Stockwerken außerdem noch Schießscharten, und eine Einheit aus fünf Zwergen darf diese Schlitze nutzen, um auf den Gegner zu schießen. Alle Modelle in oder auf dem Turm befinden sich in Plänklerformation, wie in den Regeln für Belagerungen beschrieben. Der Turm wird zusätzlich von einer kleinen Mauer geschützt, die wie auf der Karte gezeigt entlang der Front und einer Seite verläuft. Sie gilt als verteidigtes Hindernis, und die Zwerge können Einheiten dahinter positionieren, um die Mauer zu verteidigen.

Riese. Wenn die Goblins einen Riesen in ihrer Armee besitzen, verwendet dieser automatisch das Ergebnis „Mit Keule draufhau'n“, wenn er den Turm angreift.

DIE SCHLACHT

Erster Spielzug

Wirf einen W6, um zu ermitteln, wer den ersten Spielzug erhält. Die Goblins erhalten einen Bonus von +1 auf ihr Wurfresultat. Die Zwerge entzünden sofort das Leuchtfeuer, wodurch die Goblins gezwungen sind, den Turm zu zerstören, damit Bugman die Flamme nicht sehen kann.

Spieldauer

Skeggis Warnung dauert sechs Spielzüge und endet automatisch, wenn eine Seite ausgelöscht wurde.

Sieg oder Niederlage

Am Ende des Spiels zählt ihr die Siegespunkte zusammen, um zu ermitteln, wer das Spiel gewonnen hat. Wenn es den Goblins gelungen ist, den Wachturm zu zerstören, erhalten sie zusätzlich +250 Siegespunkte. Es gibt keine Siegespunkte für eroberte Spielfeldviertel oder Standarten. Wenn die Goblins den Turm nur beschädigen (Ergebnis entweder *Zinnen zerstört* oder *Teilweiser Einsturz*) erhalten sie nur +125 Siegespunkte (ist nicht kumulativ).

Wenn eine Seite mindestens 200 Siegespunkte mehr als der Gegner erzielt,

gewinnt sie. Alle anderen Ergebnisse sind ein Unentschieden.

Siegesboni

Wenn die Zwerge gewinnen, wird Bugman rechtzeitig vor dem Angriff der Goblins gewarnt, wodurch die Goblins weniger Zeit für den Hinterhalt auf Bugman und seine Gefährten auf dem Sol haben. Das nächste Spiel dauert nur 5 Spielzüge anstatt der üblichen 6, und Bugman erhält automatisch den ersten Spielzug.

Wenn die Goblins gewinnen, erhalten sie mehr Zeit, um Bugman zu stoppen. Die nächste Schlacht dauert 7 Spielzüge, und die Goblins erhalten automatisch den ersten Spielzug.



SKEGGI THREKKSON BASTELN

von Nick Kyme

Skeggi Threkkson basiert auf dem Champion der Grenzläuferkommandoeinheit. Alles, was ich tun musste war, das Holzbein zu entfernen und es durch das Bein eines betrunkenen Zwerges zu ersetzen – in dieser Geschichte hat Skeggi sein Bein noch nicht verloren. Zum Abschluss erhielt er noch eine Pfeife, einen Bierkrug und einen Schild, um dem Modell mehr Details zu verleihen.



Skeggi Threkkson

Skeggi ist einer von Bugmans ältesten und vertrauenswürdigsten Hauptleuten. Er ist viele Jahre älter als der Meisterbrauer selbst und kannte auch Bugmans Vater Zannil noch. Ebenso wie Bugman nahm er einen neuen Namen an, als er in das Imperium umsiedelte. Als fahrender Söldner und Händler hatte er in seinem Leben schon viele Namen gehabt und war als „Alter“ Tom Thyksson und Jjorg Ruddle bekannt. Allerdings ist Skeggi mittlerweile zu alt und weise, um sich mit solchen Dingen zu beschäftigen, und er nahm wieder seinen alten Zwergennamen an. So wurde er erneut zu Skeggi Threkkson. Skeggi verlor sein Auge bei einer Schlacht gegen die Orks, als sein Klan aus den Drachenbergen vertrieben wurde, doch dies hat seine Zielsicherheit mit der Armbrust in keinsten Weise eingeschränkt. Der alte Zwerg ist so geschickt, dass er einen Goblin auf tausend Schritt zu erschießen vermag.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skeggi Threkkson	3	6	4	4	4	2	3	3	9

Punktkosten: 129 Punkte

Ausrüstung: Skeggi besitzt eine Armbrust und eine Runenaxt. Er trägt leichte Rüstung und einen Schild.

Skeggi ist ein Thain der Zwerge und verbraucht eine deiner Heldenauswahlen.

Sonderregeln

Adlerauge: Skeggi besitzt ein außerordentlich gutes Augenmaß, trotz seiner Verletzung. Jahrelang hat er in den Wäldern rund um Bugmans Siedlung gejagt. Dadurch darf er zu Beginn jeder Schussphase +W6 Zoll auf die maximale Reichweite seiner Armbrust addieren. Beachte, dass sich dadurch der Wert verändern kann, wenn ermittelt wird, ob die Armbrust auf lange oder kurze Reichweite schießt. Außerdem darf er jeden verpatzten Trefferwurf einmal wiederholen.

Magische Gegenstände

Baumfäller: Skeggis Runenaxt ist ein Erbstück seiner Familie und wird seit Generation von einem Threkkson an den anderen weitergegeben. Ihre Schneide hat niemals an Schärfe verloren und die Axt ist mit der Krafrune, der Wutrune und der Schnelligkeitsrune beschrieben (siehe Armeebuch Zwerge auf Seite 20).

GRABNATZ & GULAG UMBAUEN

von Guy Haley

↘ Grabnatz ist ein Goblinschamane mit vielen Talenten. Um ihn wichtiger erscheinen zu lassen, erhielt er den Stab des Nachtgoblinschamanen und zusätzlich noch einen Wolfspelz als Umhang. Dieser stammte aus dem Kommandogussrahmen der Goblinregimentsbox. Damit der Umhang und Grabnatz' Haar zusammenpassten, musste ich die linke Brosche des Mantels abschneiden; mit ein bisschen Green Stuff wurde Fell über die entstandene Lücke modelliert. Außerdem schnitt ich die Originalkapuze des Mantels ab und modellierte eine neue, größere an den Pelz. Große Goblinbosse haben große Helme, und so dachte ich mir, dass wichtige Schamanen große Kapuzen haben.



Gulag, andererseits ist kein Umbau, ↘ und außerdem ist Brian Nelson, bei allen Kapuzen der Welt, ein viel besserer Modelldesigner, als ich jemals sein werde. Gulag ist der klassische Moschaboss, der zwar einige Jahre auf dem Buckel hat, aber mit einem Schild aus der Regimentsbox der Orks einfach toll aussieht.



Grabnatz Sauerbauch

Grabnatz bezeichnet sich selbst als „Da genialste Goblin seiner Zeit“. Er ist von seinen Experimenten geradezu besessen, besonders von der Herstellung von Tränken aller Art. Mit arglistigen Augen beobachtet er die Menschen und Zwerge der Alten Welt, denn er ist neidisch auf ihren meisterhaften Umgang mit dem Schwarzpulver. Erst spät, inspiriert durch den Überfall auf die Brauerei, ist es ihm gelungen, ein besonders Pilzgebäu zu entwickeln. Der zu hohe Genuss des Bieres hatte allerdings fatale Folgen für sein Verdauungssystem. Doch nicht alle seine Tränke sind so harmlos, und manche von ihnen besitzen ein äußerst explosives – wenn auch unberechenbares – Potenzial.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Grabnatz Sauerbauch	4	2	2	3	3	2	2	1	7

Punktwert: 140 Punkte

Ausrüstung: Grabnatz trägt eine Handwaffe.

Grabnatz ist ein Goblinschamane und verbraucht somit eine Heldenauswahl.

Sonderregeln

Schamane: Grabnatz ist ein Schamane und verwendet die Zaubersprüche des Kleinen Waaagh. Er ist eine Schamane der Stufe 2 und erhält somit zwei Zaubersprüche.

Blähungen: Die eklig müffelnden Tränke, die Grabnatz sich ständig selbst verabreicht, bewirken, dass er von einem permanenten Bauchschmerz gequält wird und ihm dauernd übel riechende Gase entweichen, wenn er sein Pilzbier getrunken hat. Zu Beginn jedes Goblinspielzugs wirfst du einen W6. Bei einer 4+ lässt Grabnatz dümmlich grinsend einen monströsen Furz fahren. Alle Modelle, Freund und Feind, im Umkreis von W6 Zoll erleiden einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe im Nahkampf und bei Beschuss.

Magische Gegenstände

Grabnatz trägt das Zauberzockende Zepter und die Klunkakette (siehe Seite 32 im Armeebuch Orks & Goblins).

Gulag

Gulag ist Grabnatz' treu ergebener Leibwächter. Er ist bestenfalls als so gerissen wie ein Ziegelstein zu bezeichnen, und es steht außer Frage, dass der Schamane ihn wegen seiner reinen Muskelkraft bei sich behält. Tatsächlich ist Grabnatz dermaßen paranoid, jemand könne ihm wegen seiner „Ideen“ ans Leder wollen, dass der Ork niemals von seiner Seite weicht.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gulag	4	5	2	4	4	2	2	2	7

Punktwert: 41 Punkte

Ausrüstung: Gulag trägt einen Spalta, schwere Rüstung sowie einen Schild.

Gulag ist stets an Grabnatz' Seite zu finden, und so zählen beide zusammen als nur eine Heldenauswahl.

Sonderregeln

Leibwächter: Gulag ist Grabnatz' Leibwächter. Er ist nicht der hellste unter den Orks und wird von Grabnatz ständig für irgendwelche unangenehmen Dinge missbraucht. Gulag muss stes in direktem Kontakt mit Grabnatz bleiben, und beide zählen für Bewegung, Angriffe etc. als einzelne Plänkereinheit. Sie dürfen sich nur zusammen einer anderen Einheit anschließen. Platziere beide Modelle im ersten Glied des Regiments. Gulag ist absolut immun gegen die schrecklichen Blähungen des Schamanen – schlimmer noch, er mag sie! Wenn Grabnatz im Nahkampf angegriffen oder durch Beschuss betroffen wird, wirfst du einen W6. Bei einer 4+ wirft sich Gulag schützend vor seinen Meister und fängt den Hieb ab. Beachte: Gulag kann Grabnatz während jeder Schussphase nur vor dem ersten Treffer beschützen, und im Nahkampf nur vor den Attacken eines einzelnen Modells.

Eisenschädel: Gulags Kopf ist der härteste und leerste Teil seines Körpers. Wann immer er eine Verwundung erleidet, wirfst du einen W6. Bei einem Ergebnis 6 wird die Verwundung ignoriert, da der Gegner seinen Kopf getroffen hat und Gulag die Verwundung einfach abschüttelt.



ELITEEINHEITEN

Pilzbombaz

Die Pilzbombaz sind Grabnatz' eigens trainierte Grünhäute, die die zweifelhafte Aufgabe haben, den Wachturm mit dem Gebräu des Schamanen in die Luft zu jagen. Sie sind unterbelichtete Kreaturen, deren Selbsterhaltungstrieb durch die Wirkung von Grabnatz' Zauberkünsten unterdrückt wurde.

Pilzbombaz sind eine Eliteauswahl, und es darf nur eine Einheit von ihnen in die Goblinarmee aufgenommen werden. Sie sind außerdem nur in diesem Szenario und in der finalen Schlacht (Die Schlacht um Bugmans Brauerei) erhältlich.

Pilzbräu: Pilzbombaz sind Goblins, die von Grabnatz „trainiert“ wurden, um ein Fass voll mit seinem Pilzgebräu zu tragen. Es sind zwei Goblins notwendig, um ein Fass zu tragen, und sie müssen in Paaren gekauft werden. Wenn einer der Goblins ausgeschaltet wird, darf der andere Goblin das Fass mit der Hälfte seiner Bewegungsrate (also 4 Zoll beim Marschieren, 2 Zoll bei normaler Bewegung) tragen.

Pilzbombaz zählen, obwohl sie in Paaren arbeiten, als einzelne Charaktermodelle zu Fuß und folgen allen Regeln für diese Art von Modellen. Außerdem muss jede

0-1 PILZBOMBAZ

Punkte/Modell: 10

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Pilzbomba	4	2	2	3	3	1	2	1	6

Einheitengröße: 10

Waffen und Rüstungen: Handwaffe und leichte Rüstung.

Sonderregeln

Unerschütterlich, Pilzbräu (siehe links).

Einheit als einzelne Einheit behandelt werden und darf sich keinen anderen Einheiten oder anderen Pilzbombaz anschließen.

Zu Beginn jedes beliebigen Goblin-spielzuges dürfen die Pilzbombaz die Luntten der Pilzbräufässer anzünden. Die Zündschnur brennt bis zum Ende der nächsten Bewegungsphase der Goblins (es ist also eine gute Idee, wenn die Goblins sich aus der Gegend verziehen!). Am Ende der Bewegungsphase werden die Pilzbombaz vom Spielfeld entfernt (sie rennen einfach davon). Anschließend explodiert das Fass, wobei die Wirkung allerdings ziemlich unberechenbar ist. Der Explosionsradius beträgt W3 Zoll. Die Zwerge innerhalb des Turmes werden davon nicht betroffen, die Zwerge

außerhalb der Mauern allerdings schon. Wirf einen Artilleriewürfel. Die Stärke des Pilzbräus entspricht der erwürfelten Zahl (eine Fehlfunktion bedeutet, dass das Fass ein Blindgänger war und, abgesehen vom Entweichen eines üblen Geruchs, nichts weiter passiert) und verursacht 2W6 Verwundungen bei jedem Modell.

Beachte, dass es keine Siegespunkte für die Pilzbombaz gibt, die das Schlachtfeld wie oben genannt verlassen haben.

Wenn zwei oder mehr Fässer, die sich bereits am Turm befinden, im selben Spielzug explodieren, würfelst du für beide Fässer einen Würfel. Anschließend nimmst du das höchste Ergebnis und addierst für jedes zusätzliche Fass +1 auf seine Stärke.

PILZBOMBAZ BASTELN

von Nick Kyme

Für diese Pilzbombaz verwendete ich zwei Goblins von der Besatzung der Speerschleuda. Ich schnitt die Speerspitzen und die Befiederung ab und ersetzte sie durch die Schädel der Goblinstandarte aus Plastik. Für das Tragebrett klebte ich zwei eckige Goblinschilde zusammen und klebte ein Fass des alten Nordlandriesen darauf.



↘ Diese beiden Pilzbombaz stammen vom Kamikazekatapult. Alles, was ich tun musste war, den Haken vom Seil zu schneiden und das Seil an ein Bierfass zu kleben.



→ Ich verwendete die Schubkarre aus dem klassischen Belagerungssortiment für diesen Umbau. Bei einem Plastikgoblin wurden die Arme leicht modifiziert (eigentlich wurden nur die Waffen entfernt), damit er die Karre schieben konnte. Der Snotling auf dem Fass stammt von der Goblinsteinschleuda.



SKEGGIS WACHTURM

Nick berichtet, wie er und Guy um Skeggis Wachturm gekämpft haben

Skeggi Threkkson und seine Zwerge hatten die Folgen der letzten Nacht abgeschüttelt und waren über die der Anwesenheit der Goblins gewarnt, sodass ich den ersten Spielzug erhielt.

Ich stellte den Goblins eine solide Feuerwand aus Armbrustbolzen und Musketenkugeln entgegen. Eines der Goblinregimenter steckte schließlich zu viel ein und machte sich vom Acker (eine weise Entscheidung). Nach einigen guten Schussphasen fand Haley allerdings ins Spiel zurück ... oder vielmehr sein Riese!

Das verdammte Biest trampelte auf meinen hilflosen Kriegern herum und verwandelte sie in kleine, matschige Pfützen. Davon abgesehen schienen auch seine Steinschleudern besser zu funktionieren, denn Guy landete eine Hand voll gut gezielter Treffer auf meinen Turm. Als sie das Brechen der Steine hinter sich hörten, stürmten meine Zwerge vor, um den Angriff der Goblins zurückzuschlagen.

In den nun folgenden und sehr blutigen Spielzügen wurden meine tapferen Trollslayer von einigen sehr enthusiastischen Goblins bis auf den Letzten niedergemacht, und Guys beide Steinschleudern wurden vernichtet. Im letzten Spielzug wurden Grabnatz und Gulag erschlagen, während Skeggi schwer verwundet wurde. Der Turm stand noch so gerade, und das Spiel endete in einem Unentschieden ...

IM NÄCHSTEN MONAT...

Gebt mir ein herzhaftes Arrr! Bugman fährt auf der mächtigen Zwergerbarke von Grim „Volltreffer“ Grunsson und muss sich seinen Weg den Sol hinabkämpfen. Auf seiner Heimreise wird er von einer schmierigen Horde von Goblinflussspiraten überfallen. Die hinterhältigen Grünhäute werden von dem berüchtigten Käpt'n Skabend angeführt und sind fest entschlossen, Bugman ein frühes Grab am Grund des Flusses zu verschaffen ...



DER BAU DES WACHTURMS

von Paul Rudge

Testmodell



Ich fertigte ein Testmodell des Turms aus Schaumpappe an, das ich mit Klebeband fixierte. Dies half mir dabei, die korrekte Größe für das Modell zu erstellen.

Felsschichten



Mein Testmodell als Schablone verwendend, fertigte ich die Felsen um den Turm aus vier Lagen 25 mm dickem Polystyrol an. Um die Textur der Felsen zu erschaffen, benutzte ich einen heißen Lötkolben. Du kannst deine Felsen auch mit einer beliebigen anderen Methode bearbeiten, wie zum Beispiel dem Abbröseln des Polystyrols mit den Fingern oder einem Messer.

Der Turm



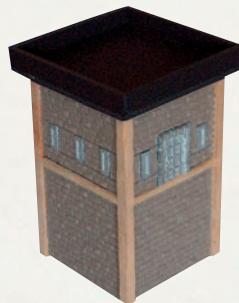
Für den Turm fertigte ich eine einfache Box aus Schaumpappe. Allerdings wollte ich an den Kanten schwere Holzbalken haben, die ich einfach aus Balsaholzstreifen herstellte. Die Mauersektionen wurden durch Polystyrolstücke zusammengehalten, die ich in die Innenseiten klebte. Ich ließ etwas Abstand zwischen den Teilen, damit die Balsaholzstreifen dazwischen passten.

Eingang



Ich plante den Eingang meines Wachturms sehr genau, bevor ich Stücke heraus schnitt. Anschließend setzte ich zwei Runenschmiede ein, die als Statuen in der Felsoberfläche dienen sollten.

Die Turmdetails



Ich fügte Schießscharten und Türen aus Metall hinzu, bevor ich den ganzen Turm mit Mauerwerk aus Plastik verkleidete. Anschließend fügte ich noch eine Plattform aus Schaumpappe hinzu.

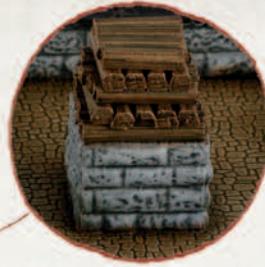
Letzte Details



Hier kannst du einige der Details sehen, die ich an dem Turm angebracht habe, wie zum Beispiel die in die Wand eingelassenen Zwerge und die Metallstifte, die das Holz zusammenhalten. Dies sind einfach nur zurechgeschnittene Teile aus Plastikkarton.



◀ Um den Eingang auf dem Dach zu simulieren, klebte ich eine Falltür an die entsprechende Stelle. Diese stellte ich aus einem Stück Balsabolz her; in das ich mit einem Bleistift einfach die gewünschte Struktur ritzte. Die Metallbänder sind aus Papier, während die Scharniere und Bolzen aus Plastikkarton bestehen.



◀ Die kleine Steinsäule ist eine kleine Plastikbox, die ich mit Plastikkarton verkleidet habe. Das Leuchtfeuer besteht aus dünnen, zurechtgeschnittenen Stöckchen.



Ich verwendete eine Festungstür aus Metall, um eine Eingangstür zum Felsen darzustellen. Du kannst deine eigene Tür natürlich selbst aus Balsabolz basteln, aber die Verwendung von Metalltüren spart Zeit.



Die Mail Order

All die Türen, Schießscharten und anderen Dekorations-teile, die Rudgie für seinen Turm verwendet hat, kannst du direkt bei der Mail Order bestellen.



◀ Für die Dekorationen unter dem Wehrgang benutzte ich die Bolzentaschen aus dem Zwergengussrahmen. Die Fiederung der Bolzen entfernte ich mit einer Modellbauzange.



Zwerge in Karbonit. Für diese Idee danke ich Han Solo! Ich bemalte die felsige Struktur mit einer Grundschicht aus Chaos Black und Codex Grey, das ich anschließend mit Codex Grey trockenbürstete. Dann tuschte ich das Ganze mit einer braunen Lasur (einer Mischung aus Bestial Brown, Brown Ink und Wasser) und bürstete es nach dem Trocknen noch einmal mit Fortress Grey trocken..