

BUGMANS



KLAGE



Nick Kyme

Der bösartige Goblkönig Git Gurgla und seine Armee aus Goblins marschieren im Geheimen auf die Brauerei von

Josef Bugman zu. In der Zwischenzeit kehrt unser Held an Bord des Flussdampfers von Kapitän Grim Grunnson aus dem Imperium zurück. Im dritten Teil unserer Kampagne hat Gurgla Käpt'n Skabend und dessen Goblinpiraten angeheuert, um Bugman aufzuhalten. Wird es dem tapferen Zwerg gelingen, an den Goblins vorbei zu kommen und seine Brauerei rechtzeitig zu erreichen?

Bugmans Klage erzählt die Geschichte von Bugmans Brauerei nach, die von Goblinplünderern überfallen und zerstört wurde. Dies ist der dritte Teil der Kampagne, ein Scharmützel, das auf dem Fluss Sol stattfindet. Ein Flussdampfer der Zwerge, auf dem Josef Bugman zu seiner Brauerei zurückkehren will, wird von Goblinflusspiraten überfallen. Git Gurglas Armee macht sich bereit für den Überfall auf die Brauerei, und der hinterlistige Git weiß, dass die Brauerei einfacher zu nehmen ist, wenn Bugman selbst bereits bei den Fischen liegt.

Wie gewohnt präsentieren wir euch hier die Regeln für die Hauptprotagonisten des Szenarios und die Sonderregeln für einige besondere Einheiten. Diese neuen Einheiten sind nicht wirklich mit den bestehenden Armeelisten kompatibel, aber wenn du sie in anderen Spielen einsetzen möchtest, kannst du sie auch in deinen eigenen Szenarios zu verwenden.

Beachte, dass die hier verwendeten besonderen Charaktermodelle genau so eingesetzt werden müssen, wie sie beschrieben werden, und keine zusätzliche Ausrüstung und/oder magischen Gegenstände erhalten dürfen.

WAS BISHER GESCHAH

Ein großes Übel schwebt über den Zwergen der Drachenberge und ihren Siedlungen in den südlichen Ausläufern des Imperiums. In den Wäldern lauert eine Horde von Goblins, die sich unter dem Willen des bösartigen Goblkönigs Git Gurgla sammelt. Der Kriegsherr der Grünhäute hat das Ziel, eine Armee unter seinem Banner zu vereinen, die groß genug ist, um Bugmans Brauerei zu zerstören. Dadurch hofft er, seinen Ruf zu vergrößern und genug Truppen versammeln zu können, um gegen das Imperium selbst zu marschieren.

Git Gurglas Plan ist bereits in Gang gesetzt, und nachdem im Vorfeld einige kleinere Scharmützel stattgefunden haben, wird die Bedrohung immer größer. Git hat seine Aufmerksamkeit jetzt direkt gegen Bugman gerichtet. Drei Bierwagen wurden auf ihrem Weg ins Imperium durch Wolfsreiter der Goblins überfallen. Der tapfere Braumeister Bazrak Bolgan hat nach diesem Überfall seine Krieger gesammelt und ist zu Bugmans Brauerei zurückgekehrt, um die Verteidiger zu verstärken.

Später musste Skeggi Threkkson, Bugmans vertrauenswürdigster Hauptmann und Freund, einen Angriff auf einen der Wachtürme abwehren, die das Land nach Feinden der Zwerge absuchen.

Hier führte der Goblinschamane Grabnatz den zweiten Angriff, erpicht darauf, den Wachturm mit seinem Riesen und Fässern voller hochexplosiven Pilzgebräus zu zerstören. Nachdem sie die Goblins, die im Schutze der Wälder den Turm umzingelt hatten, entdeckt hatten, ließ Skeggi das Leuchtfeuer entzünden. Als der Scheiterhaufen auf dem Dach des Wachturms zu flammendem Leben erwachte, betete Skeggi, dass Bugman das Leuchtfeuer sah, bevor es zu spät war.

In der Zwischenzeit befand sich Bugman auf einem Flussdampfer auf dem Sol, der eine Schiffsladung mit seinem Bier in eine abgelegene Siedlung des Imperiums gebracht hatte. Er war müde von der langen Reise und wollte nur noch nach Hause und vom Wasser herunter.

Der Schiffskapitän, Grim „Volltreffer“ Grunnson, kannte die Gefahr des Flusses und führte das Schiff sicher durch das Flussbett. Plötzlich hallte ein Ruf von den Ufern herüber. Nach seiner Armbrust greifend, drehte sich Bugman um und sah eine Bande von Goblin-Flusspiraten, die danach trachteten, sein Schiff zu versenken und ihn an der Rückkehr zu hindern.

SZENARIO DREI: ÜBER DEN SOL

Die Zwerge halten nur sehr wenig von Wasser und der Art, wie man Flüsse und Seen für den Transport von Gütern und den Handel verwenden kann. Nur die Zwerge von Barak Varr sind wahre Seefahrer, denn ihre Wehrstadt liegt an der Küste des Schwarzen Golfs. Diese Zwerge produzieren die wunderbaren Dampfschiffe und sie lächeln nachsichtig über ihre Vettern von den anderen Klans, deren Sinn nur nach Stahl und festem Boden steht.

Die ausgewanderten Zwerge, die im Imperium leben, sind aufgeschlossener als die meisten anderen Zwerge. So wie Bugman viele der Sitten der Reikländer übernommen hat, benutzt er auch Boote, um sein Bier über die Flüsse in das Imperium zu transportieren. Da er nahe an seiner

Brauerei vorbei fließt, ist der Sol ideal, um Bugmans Ware in das Herz des größten Reiches der Menschheit zu transportieren, und seine Transportschiffe passieren oft den großen Fluss, einen Nebenarm des mächtigen Reik. Natürlich sind solche Reisen nicht ungefährlich, und Bugman und seine Krieger halten immer nach Banditen und Piraten Ausschau, die ihre Ware stehlen könnten.

Doch an diesem Tag lauert eine größere Gefahr auf sie. Bugman ahnt nicht, dass ihm eine Schlacht bevorsteht, dass eine Horde von Goblins auf dem Weg zu ihm ist, die nicht einfach nur stehlen will. Der große Goblkönig Git Gurgla sammelt seine Horden und setzt alles daran, Bugman aufzuhalten, damit er seinen bald

schwer bedrängten Brüdern nicht zur Hilfe eilen kann.

Es ist Käpt'n Skabend, einem berühmten Flusspiraten, und seiner Goblinhorde – den Flussratten – zugefallen, Bugmans Schiff zu überfallen. Seine Aufgabe ist es, das Schiff zu versenken und Bugman daran zu hindern, jemals wieder seine Heimat zu erreichen. Doch als sie das Schiff angreifen, erblickt Skabend einen alten Feind auf dem Flussdampfer – Grim „Volltreffer“ Grunsson. Während er den Haken reißt, der seine Hand ersetzt, schwört er, Grunsson auch noch das andere Auge zu nehmen und damit das zu beenden, was vor langer Zeit begonnen hat ...

DIE ARMEEN

Grim Grunssons Besatzung

Grims Zwergenstreitmacht ist 400 Punkte stark. Sie wird von Grim „Volltreffer“ Grunsson und Josef Bugman angeführt, die beide als der Armeegeneral gelten (dementsprechend darf jeder Zwerg, der sich im Umkreis von 12 Zoll um eines der beiden Charaktermodelle befindet, dessen Moralwert verwenden). Die Streitmacht muss aus der unten aufgeführten Liste ausgewählt werden:

Kerneinheiten: Krieger, Armbrustschützen, Musketenschützen.

Eliteeinheiten: Slayer, 5+ Seebärte (siehe Sonderregeln).

Käpt'n Skabends Flussratten

Käpt'n Skabends Piratenhorde besteht aus 500 Punkten. Sie wird von Käpt'n Skabend, dem Goblin-Gargboss angeführt, der als Armeegeneral zählt. Die Horde muss aus der folgenden Liste ausgewählt werden:

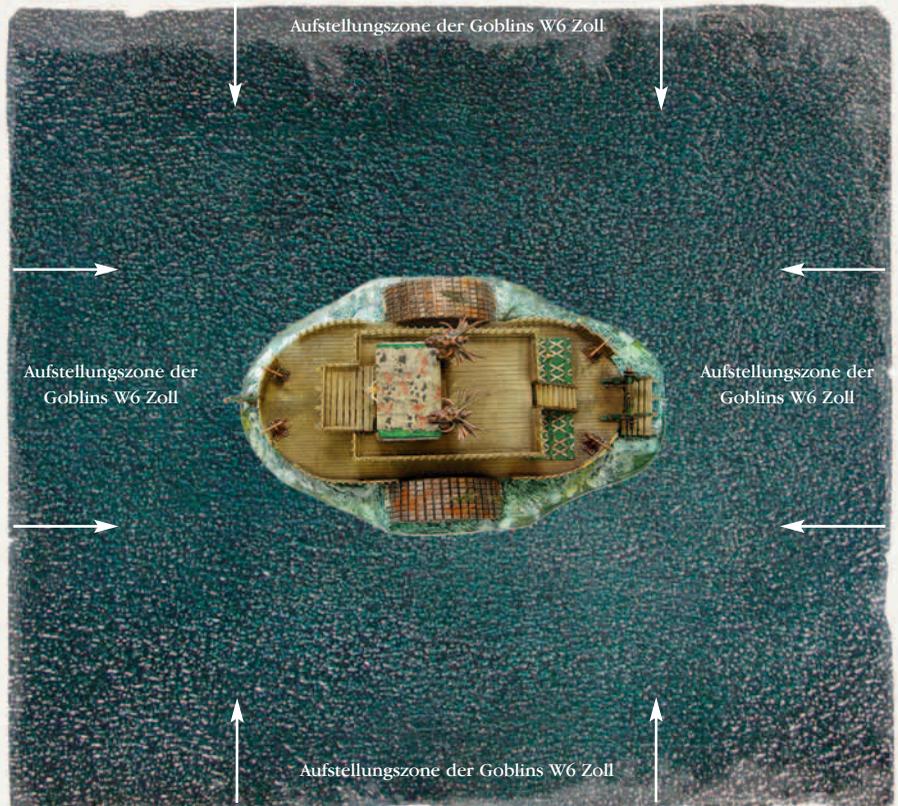
Charaktermodelle: Slygit.

Kerneinheiten: Goblins, Snotlings.

Eliteeinheiten: 0-2 Harpun'n-schleudaz (siehe Sonderregeln), 0-2 Goblinwerfaz (siehe Sonderregeln).

Seltene Einheiten: 0-3 Flusstrolche, Snotling-Kurbelfloß (siehe Sonderregeln).

Beachte: Alle Flöße, auf denen die Goblins fahren, sind kostenlos, inklusive Skabends Angriffsfloß. Da die Zwerge auf Grims Kriegsdampfschiff fahren, ist das nur fair!



FLUSSANGRIFF

Käpt'n Skabend und seine Flussratten führen einen Überraschungsangriff gegen den Flussdampfer der Zwerge. Ihre Holzflöße sind keine Herausforderung für die Kraft und Geschwindigkeit des Dampfschiffes, aber Skabend kennt den Fluss bis ins kleinste Detail und hat für den Angriff eine Stelle ausgewählt, an der das Schiff langsam und vorsichtig fahren muss, damit es nicht auf Sandbänke oder ähnliche Sachen im Fluss aufläuft.

Er hat nicht viel Zeit, aber wenn es ihm und seinen Goblins gelingt, den Dampfer zu kapern und den Rumpf des Schiffes zu

beschädigen, wird Bugman seine Brauerei niemals wiedersehen.

Grim Grunsson weiß, dass sein Schiff an diesem Engpass verwundbar ist. Als die Goblins ihren Angriff beginnen, müssen die Zwerge sie solange abwehren, bis der Dampfer wieder in tieferes Wasser gelangt und aus dem Flaschenhals entkommen kann. Bugman und Grunsson müssen zusammen mit der Besatzung und den Kriegern des Meisterbrauers den Angriff zurückschlagen. Außerdem müssen sie so schnell es geht zur Brauerei zurückkehren, bevor es zu spät ist.

Grim „Volltreffer“ Grunnson

Grim „Volltreffer“ Grunnson bereist die Wasserwege des Imperiums bereits seit vielen Jahren. Einst war er ein Maschinist in Barak Varr, doch die Gilde betrachtete ihn als etwas zu verschroben, denn er trank Maschinenöl und hatte die merkwürdige Angewohnheit, seine Schiffe aus Holz zu bauen. Schließlich nahm er Abschied von der Heimat und arbeitete zusammen mit einigen Landsleuten als Flößer im Imperium. Hier fand Grim endlich seinen Frieden. So dachte er jedenfalls. An einem schicksalsträchtigen Tag gerieten er und seine Mannschaft in einen gut geplanten Hinterhalt von Goblinpiraten. Auf dem Deck des sinkenden Dampfers „Seefalke“ traf Grim auf seine Nemesis. Im folgenden Handgemenge nahm Käpt'n Skabend eines von Grim's Augen, doch im Gegenzug hieb der Zwerg dem Goblin eine Hand direkt am Gelenk ab. Von ihren Verwundungen stark geschwächt, zogen sich die beiden Kämpfer zurück, und schließlich wurden die Goblins unter großen Verlusten in die Flucht geschlagen. Seitdem sucht Grim die Wasserwege des Imperiums ab, in der Hoffnung, Skabend zu finden und eine alte Rechnung zu begleichen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Grim Grunnson	3	6	4	4	4	2	3	3	9

Punktwert: 79 Punkte

Ausrüstung: Grim trägt einen Haufen Pistolen und eine Handwaffe. Außerdem besitzt er ein besonderes Zwergenteleskop.

Grim ist ein Zwergenthain und verbraucht eine deiner Heldenauswahlen.

Sonderregeln

Erzfeind: Bugman weiß nicht, dass Grim hauptsächlich aus einem einzigen Grund dafür gesorgt hat, für diese Reise angeheuert zu werden: Er hofft darauf, Skabend wiederzutreffen und einen alten Groll zu begleichen. Grim hat einen unbändigen Hass auf Skabend und darf gegen ihn in jeder Nahkampfphase (nicht nur in der ersten) verpatzte Trefferwürfe wiederholen. Wenn sich außerdem Grim und Skabend zu Beginn eines Spielzuges nicht weiter als 8 Zoll voneinander entfernt befinden, wirfst du einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 werden sie so wütend, dass sich BEIDE Modelle so schnell es geht aufeinander zu bewegen (Grim wird sogar von seinem Schiff springen, um Skabend zu erreichen). Der Spieler, dessen Spielzug gerade läuft, bewegt sein Modell als Erstes; der Gegner muss dann sein Modell in seiner nächsten Bewegungsphase auf das erste Modell zu bewegen.

Seefahrer: Im Gegensatz zu den meisten anderen Zwergen fühlt sich Grim auf dem Wasser heimisch und hat den größten Teil seines Lebens auf dem Fluss verbracht. Außerdem ist er ein meisterhafter Schwimmer (insbesondere für einen Zwerg!). Er darf jeden Stärketest beim Schwimmen wiederholen und bewegt sich W6+2 Zoll (siehe Sonderregeln).

Magische Gegenstände

Zwergenteleskop: Grim's Teleskop war ein Geschenk seines Gildenmeisters der Maschinisten, als er Barak Varr verließ. Dies ist eher ein besonderer Gegenstand als ein magischer und wird daher nicht von Zaubersprüchen, anderen magischen Gegenständen usw. betroffen, die normalerweise magische Gegenstände betreffen. Das Teleskop erlaubt es Grim, weiter zu sehen und mit seiner Pistole besser zu zielen. Wenn er eine Pistole abfeuert, darf Grim W6 Zoll auf ihre Reichweite addieren.

GRIM GRUNNSON

von Nick Kyme

Grim basiert auf dem Modell eines Slayerpiraten. Ich wollte ihn herausstechen lassen, und so gab ich ihm einen flotten Hut und ein Zwergenteleskop.



Ich verwendete das Ende vom Fernrohr der Besatzung der Zwergenkanone und klebte es an den Boden der Flasche des Slayerpiraten. Dadurch erhielt ich Grim's Teleskop.



Die Augenklappe fertigte ich aus Green Stuff und modellierte einen kleinen Totenschädel darauf. Der Hut stammt aus dem Gussrahmen der Krieger des Imperiums.



Um seine Zugehörigkeit zu Bugman zu zeigen, habe ich ihm ein kleines Fass auf den Rücken geklebt.



0-1 SEEBÄRTE

Punkte/Modell: 14

Diese rauen und zu allem bereiten Zwerge sind Grim's unersetzliche Mannschaft. Sie führen im Nahkampf ihre Pistolen und sind erfahren in jeder Art von Seegefecht.

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

Einheitengröße: 8-16 (Dies trifft nur zu, wenn du sie in normalen Warhammer-Spielen einsetzen möchtest. Bei Scharmützeln entfällt das Höchst- und Mindestmaß für Einheiten).

Waffen und Rüstungen: Handwaffe und ein Haufen Pistolen. (Beachte, dass die Modelle der Slayerpiraten hervorragende Seebärte abgeben).



Josef Bugman

Bugman begleitet seine Biertransporte über das Wasser und in das Imperium hinein immer persönlich. Er ist sich der Gefahr, die von Banditen und anderen in den nahen Wäldern entlang der Flüsse hausenden niederträchtigen Kreaturen ausgeht, durchaus bewusst. Obwohl er nichts von Grim verborgenen Motiven ahnt, ist er bereit, mit seiner treuen Armbrust und seiner Runenaxt in den Kampf zu ziehen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Josef Bugman	3	6	4	4	4	2	4	3	9

Punktwert: 160 Punkte

Ausrüstung: Josef trägt eine Armbrust und eine Runenaxt sowie eine leichte Rüstung und einen Schild.

Josef Bugman ist ein Thain der Zwerge und verbraucht eine deiner Heldenauswahlen.

Sonderregeln

Die frühen Jahre: Da diese Kampagne vor der Zerstörung von Bugmans Brauerei spielt, unterliegt Bugman weder seinem Grünhautgroll, noch ist er der Anführer der Grenzläufer. Zu diesem Zeitpunkt wird Josef Bugman genau so eingesetzt, wie er hier beschrieben steht.

Magische Gegenstände

Josefs Axt: Bugmans Axt ist ein Erbstück seines Vaters Zamnil. Sie trägt die Schmetterrunne und die Mutrunne (siehe Seite 20 im Armeebuch Zwerge).

Bugmans Bierkrug: Dieser Bierkrug ist ein legendärer Gegenstand. Es wird erzählt, solange sich der Bierkrug in den Händen eines Bugman befinde, ginge ihm niemals das Bier aus, egal wie oft der Träger daraus trinkt. Die magischen Fähigkeiten des Bierkrugs, gepaart mit den Effekten von Bugmans Bier, verleihen Josef Bugman *Regeneration*.



Käpt'n Skabend

Skabend ist eine hinterhältige und berechnende Kreatur. Er sucht schon seit Jahren die Flüsse des Imperiums heim, und in dieser Zeit ist er immer verschlagener und listiger geworden. Sein Flussratten stehen ihm gleichermaßen treu wie furchtsam gegenüber. Genau wie Grim ist er erpicht darauf, seinen Erzfeind in die Hände zu bekommen und ihm seinen Haken, mit dem er die fehlende Hand ersetzt hat, schmecken zu lassen. Er besitzt die ganze Aufmachung eines klassischen Piraten, bis hin zu einem papageienartigen Squig mit Namen Skreek, der auf Skabends Schulter sitzt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Käpt'n Skabend	4	4	4	4	4	2	4	3	7

Punktwert: 123 Punkte

Ausrüstung: Käpt'n Skabend trägt eine Handwaffe (magische Waffe), eine Pistole und leichte Rüstung. Er besitzt außerdem eine Hakenhand (addiert +1 auf seine Attacken und kann im Nahkampf entweder mit seiner magischen Waffe oder seiner Pistole kombiniert werden).

Skabend ist ein Goblin-Gargboss und verbraucht eine deiner Heldenauswahlen. Beachte, dass er immer zusammen mit Slygit, seinem Ersten Maat, aufgestellt werden muss.

Sonderregeln

Erzfeind: Skabend hegt einen tiefen Hass gegen Grim „Volltreffer“ Grunnson, da er es war, der ihm seine Hakenhand beschert hat, die ihm so viele Probleme bereitet. Aus diesem Grund sucht Skabend die Flüsse nach dem Zwerg ab und wartet auf den Moment, an dem er und Grim sich ein weiteres Mal begegnen. Wenn sich beide Charaktermodelle innerhalb von 12 Zoll zueinander befinden, wirfst du einen W6 (siehe auch die Sonderregeln von Grim Grunnson). Bei einem Ergebnis von 1 wird Skabend auf Grim zustürmen, auch wenn er dazu ins Wasser springen muss! Skabend hasst Grim von ganzem Herzen, und so darf er alle verpatzten Trefferwürfe gegen ihn in jeder Nahkampfphase einmal wiederholen, muss aber das zweite Ergebnis akzeptieren, selbst wenn es schlechter ist.

Skreek, der Papageiensquig: Skreek ist eine besondere Squigart und ähnelt stark einem Papagei. Allerdings sind seine Flügel so klein, dass er nicht besonders gut fliegen kann und meistens nur ein paar Sekunden um seinen Meister herumflattert und dabei Warnrufe ausstößt. Mit diesen Vorwarnungen ist Skabend seinen Widersachern immer einen Schritt voraus und erhält deshalb einen 5+ Rettungswurf.

Troglagobs: Skabend wird vom Fluss so wie eine Motte vom Feuer angezogen. Er stammt von einer Goblinart ab, die unter dem Namen Troglagobs bekannt ist und als natürliche Flussbewohner gilt. Aus diesem Grund zählt Skabend als halbamphibisch und kann ohne Weiteres schwimmen. Er darf seinen Stärketest wiederholen, wenn er schwimmt. Er darf außerdem bis zu W6+2 Zoll weit schwimmen.

Magische Gegenstände

Skabend besitzt Hackaz Hackschwert (siehe Seite 30 im Armeebuch Orks & Goblins für weitere Details).



Slygit

Slygit ist selbst für Goblinverhältnisse klein und gehört auch nicht zu den vertrauenswürdigsten von Skabends Untergebenen. Der einzige Grund, warum Skabend ihn ständig in seiner Nähe hält ist der, dass die anderen Flussratten den Kleinen einfach mögen. Als sich ihr Boot einmal während eines Sturms auf dem offenen Wasser befand, wurde er von einem Blitz getroffen und überlebte dies erstaunlicherweise. Seit dieser schicksalhaften Nacht sehen die Flussratten Slygit als von Mork gesegnet an und halten ihn für eine Art glücksbringendes Maskottchen.

Slygit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
	4	3	3	3	3	1	4	1	7

Punktwert: 45 Punkte

Ausrüstung: Slygit trägt zwei Handwaffen und sein „Banna“.

Slygit befindet sich immer in der Nähe von Skabend. Zusammen verbrauchen sie eine Heldenauswahl.

Sonderregeln

Glücksgit: Slygit ist wohl der am meisten vom Glück begünstigte Goblin, der jemals in der Alten Welt gelebt hat. Tatsächlich hat er schon mehrere Mordversuche durch seinen Meister überlebt! Slygit besitzt einen besonderen 2+ Rettungswurf gegen jeden Zauber, jeden Lebenspunktverlust oder jede sonstige Attacke, die ihn irgendwie töten könnte. Wenn er eine 2+ würfelt, kommt der Effekt des Zaubers usw. gegen ihn nicht zum Tragen. Beachte allerdings, dass jedes andere Modell in der Einheit weiterhin ganz normal davon betroffen wird.

Magische Gegenstände

Slygits Banna: Slygit trägt das Rotä Banna auf seinem Rücken. Es flattert wie verrückt im Wind, während Slygit wild auf und ab springt, und stellt eine Quelle des Stolzes für die Flussratten dar. Alle Goblins im Umkreis von 12 Zoll um Slygit dürfen alle Paniktests und Tests für *Die Nerven verlieren* einmal wiederholen. Solange Slygit an Bord ist, dürfen die Flussratten ihren ersten verpatzten Rückzugstest ignorieren. Allerdings addiert er nicht +1 auf das Kampfergebnis.

Das Spielfeld

Die Schlacht wird auf einem 48 Zoll mal 48 Zoll großen Spieltisch ausgetragen. Dies ist ein sehr ungewöhnliches Spiel, da es vollständig auf dem Fluss Sol stattfindet, wodurch das gesamte Spielfeld mit Wasser bedeckt ist. Das einzig „feststehende“ Geländestück auf dem Spielfeld ist Grim Grunnsons Zwergendampfer, der in der Mitte des Spielfelds aufgestellt wird. Er widersteht der Strömung des Sol und bewegt sich während der Schlacht nicht. Der Rest des Spielfelds enthält kein Gelände (allerdings kann im späteren Verlauf des Spiels Treibgut den Fluss entlang treiben – siehe unten).

Aufstellung

Die gesamte Streitmacht der Zwerge wird an Bord des Zwergendampfschiffes positioniert.

Die Goblinpiraten werden auf Flößen platziert (siehe unten). Sie beginnen das Spiel bis zu 6 Zoll von einer beliebigen Spielfeldkante entfernt (würfle für jedes Floß einzeln).

Die Zwerge stellen als Erstes auf.

Sonderregeln

Die folgenden Sonderregeln kommen während des Spiels zur Geltung.

Scharmützel: Dies ist ein Scharmützel und unterliegt allen Regeln für Scharmützel, die im Warhammer-Regelbuch beschrieben werden, mit den folgenden Ausnahmen:

Schießen: In diesem Szenario entfallen alle Modifikationen beim Schießen auf Plänkler oder einzelne Charaktermodelle.

Rückzug: Die Zwerge sind fest entschlossen, bis zu ihrem letzten Atemzug zu kämpfen. Da sie keinen Fluchtweg besitzen, müssen sie in diesem Szenario keine Rückzugstests ablegen.

Entschlossene Zwerge: Die Zwerge auf dem Flussdampfer sind fest entschlossen, keinen Fuß breit Boden bzw. Planke an die Goblins preiszugeben, und sie werden den Dampfer bis zum letzten Atemzug verteidigen. Alle Zwerge in diesem Szenario sind *immun gegen Panik* und müssen keine *Die Nerven verlieren*-Tests ablegen.

Flusskampf: Die Schlacht findet auf einem großen, gefährlichen und sehr schnell strömenden Fluss statt. Die Sonderregeln auf den folgenden Seiten gelten für das Spiel.

SKABEND & SLYGIT UMBAUEN

von Paul Sawyer

Skabend basiert auf dem Modell des Rotän Gobbos aus der Warhammer 40.000 Orkreihe. Ich fügte eine Pistole aus dem Gussrahmen der Miliz des Imperiums sowie einen Haken und den Papagei von Long Drong hinzu.



Käpt'n Skabends Pistole stammt aus dem Gussrahmen der Miliz des Imperiums, und die Mündung wurde der Donnerbüchse aus demselben Gussrahmen entwendet.



Ich entfernte sehr vorsichtig den Papagei von Long Drongs Schulter. Anschließend musste ich ihm nur einen neuen Flügel und neue Krallen modellieren.

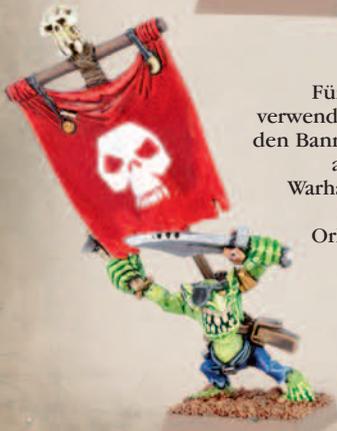
Für Slygit verwendete ich den Bannaträga aus der Warhammer 40.000 Orkreihe.



Die Augenklappe machte ich aus Green Stuff. Ich befolgte den Rat eines Kollegen und ließ das Green Stuff etwas trocknen, bevor ich es modellierte.



Ich bohrte ein Loch in den Rücken des Modells und klebte ein Stück Messingdrabt hinein. Das Banner besteht aus der Spitze der Bannerstange des Bannaträgas und der Standarte aus dem Plastik-Goblingussrabmen.



FLUSSREGELN

Und du dachtest, Kämpfe auf dem Trockenen wären kompliziert ...

Scharmützel: Das Spiel verwendet die Regeln für Scharmützel aus dem Warhammer Regelbuch.

Strömung: Der Sol ist ein starker Zufluss des Reik. Während der Flussdampfer der Zwerge keine Probleme damit hat, gegen die Strömung anzukämpfen, werden die Goblins auf ihren Flößen abgetrieben, wenn sie nicht kräftig rudern. Die Strömung fließt von Osten nach Westen, gegen den Flussdampfer.

Zu Beginn jedes Spielzugs nach dem ersten wirfst du einen W6 und bewegt alle Flöße die erwürfelte Zahl in Zoll mit der Strömung. Wenn ein Floß dabei ein anderes trifft, kollidieren die beiden. Wenn sie dadurch das Spielfeld verlassen, gelten sie, als ob sie einen fliehenden Feind verfolgt hätten, und können zu Beginn ihres folgenden Spielzugs wieder auf dem Spielfeld erscheinen.

Treibgut: Der Sol führt eine Menge Treibgut mit sich. Wenn der Wurf für die Strömung eine 4+ ist, tauchen W6 Stücke Treibgut auf – Fässer, Baumstümpfe und andere Dinge, die der Fluss mit sich führt. Das Treibgut erscheint auf der östlichen Spielfeldkante und treibt zu Beginn jedes Spielzugs jedes Spielers den Fluss hinab (Treibgut ist weitaus leichter als ein Floß und bewegt sich somit im Spielzug beider Spieler). Jeder Spieler wirft einen W6, um zu entscheiden, wo das Treibgut erscheint. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt und die Spieler fahren abwechselnd fort, bis alle Treibgutstücke platziert wurden. Das Treibgut bewegt sich in einer geraden Linie von seinem Startpunkt weg, bis es mit etwas kollidiert oder das Spielfeld über die Westkante verlässt.

Treibgut hat keinen Effekt auf den Dampfer der Zwerge und wird bei einem Zusammenstoß versenkt. Gegen die Flöße der Goblins verursacht Treibgut einen Treffer der Stärke 2.

Schwimmen: Wenn ein Modell ins Wasser gestoßen wird (oder absichtlich hineinspringt – siehe die Sonderregeln für Grim und Skabend weiter oben), muss es in seiner nächsten Bewegungsphase schwimmen (es verpasst also eine Bewegungsphase, auch wenn es sich noch nicht bewegt hat). Um zu schwimmen, muss ein Modell gleich oder unter seinem Stärkewert würfeln (ein Wurf von 6 geht immer daneben). Wenn der Test erfolgreich war, darf es sich in diesem Spielzug bis zu W6+1 Zoll weit bewegen. Wenn der Test misslingt, wirfst du einen W6. Das Ergebnis muss unter dem Rüstungswert liegen (ein Ergebnis von 6 geht immer daneben) – andernfalls ertrinkt das Modell und wird als Verlust vom Spielfeld entfernt. Das Modell kann in diesem Spielzug nichts weiter tun, da es versucht, gegen die Strömung des Flusses anzukämpfen. Das Modell wird auf geradem Weg mit der Strömung getrieben. Wenn ein Modell dadurch über die Kante

des Spielfelds getrieben wird und sich noch im Wasser befindet, ertrinkt es und wird ebenfalls als Verlust entfernt.

Wenn ein Modell ein Floß erreicht, zieht es sich automatisch an Deck.

GOBLINPIRATEN

Käpt'n Skabend und seine Flussratten sind eine hinterlistige Piratenbrut. Auf Flößen geboren, besitzen sie ein erstaunliches Arsenal von Maschinen zum Angreifen unachtsamer Schiffe, die ihren Weg kreuzen.

Flöße: Alle Goblinpiraten fahren auf grob gezimmerten Flößen. Jedes Floß kann bis zu zehn Goblins transportieren. Flöße besitzen einen Widerstand von 4, 3 Lebenspunkte und können sich in jedem Spielzug bis zu 8 Zoll weit bewegen. Jedes Mal, wenn ein Floß beschädigt wird, reduziert sich seine Geschwindigkeit um 2 Zoll. Egal mit welcher Geschwindigkeit sich das Floß auch immer bewegt, die Goblinbesatzung darf immer ihre Schusswaffen abfeuern. Sie zählen nicht als rennend, wenn sie sich über 4 Zoll bewegt haben.

Die Kontrolle verlieren: Die Goblins in diesem Spiel unterliegen nicht der *Stänkerei*. Allerdings können sie die Kontrolle über ihr Floß verlieren. Zu Beginn des Goblin-spielzuges wirft der Goblinspieler einen W6 für jedes Floß, das Goblins an Bord



hat. Bei einer 1 wirfst du einen weiteren W6 und konsultierst die unten aufgeführte Tabelle.

Kollision: Wenn ein Floß den Zwergendampfer oder ein anderes Floß trifft, kollidieren die beiden. Wenn zwei Flöße zusammenprallen, erleiden beide einen Treffer der Stärke 4. Wenn ein Floß den Dampfer trifft, erleidet es W3 Treffer der Stärke 5. Wenn ein Floß durch einen solchen Aufprall nicht zerstört wird, müssen alle Goblins an Bord im Umkreis von 1 Zoll um den Floßrand einen Stärketest bestehen, oder sie gehen über Bord. Dieser Test wird nur durchgeführt, wenn das Floß durch eine Kollision beschädigt wird, aber nicht, wenn auf es geschossen wird.

Wenn ein Floß aus irgendeinem Grund zerstört wird, landen alle Goblins an Bord hilflos im Wasser.

Gobschleuda: Die Gobschleuda funktioniert wie ein Kamikazekatapult, mit der Ausnahme, dass es Goblins an Bord des Dampfers schleudert, um Verwundung zu stiften und die Zwerge anzugreifen. Wenn die Gobschleuda einen Treffer auf das Deck des Zwergendampfers erzielt, wird kein Schaden verursacht. Stattdessen wird ein Goblin auf dem Trefferpunkt platziert. Der Goblin darf sich in diesem Spielzug nicht bewegen und nicht angreifen. Wenn der Goblin allerdings auf einem Zwerg landet, ist dies ein Angriff von oben! Platziere den Goblin in direktem Kontakt mit dem Zwerg. Dies zählt in diesem Spielzug als Angriff. Jeder Goblin, der auf diese Weise einen Zwerg angreift, erhält in der ersten Nahkampfphase +1 auf seine Trefferwürfe und +1 auf seine Stärke. Wenn ein Goblin auf dem Deck landet, würfelst du einen W6. Bei einer 1 landet der Goblin dermaßen unglücklich, dass er als Verlust entfernt wird. Diese Goblins bringen keine Siegespunkte. Es wird angenommen, dass die Gobschleuda über genügend „willige“ Goblins als Munition verfügt. Jeder Goblin ist mit zwei Handwaffen ausgestattet. Es wird angenommen, dass das Floß mit der Gobschleuda dermaßen mit Goblin-

FLOSS-STEUERTABELLE

W6 Ergebnis

- 1 Kreiseln:** Die Goblins verlieren völlig die Kontrolle über ihr Floß. Jeder Goblin muss einen Stärketest bestehen, um auf dem Floß zu bleiben, oder er wird W3 Zoll in eine zufällige Richtung geworfen. Außerdem bewegt sich das Floß mit seiner vollen Geschwindigkeit in eine zufällige Richtung (verwende den Abweichungswürfel, bei einem Treffersymbol verwendest du den Pfeil darauf, um die Richtung zu ermitteln).
- 2-4 Ächz!** Die Goblins paddeln in die richtige Richtung, aber ihre Geschwindigkeit beträgt in diesem Spielzug nur W3 Zoll.
- 5 Stöhn ...** Den Goblins gelingt es, das Floß unter Kontrolle zu halten und sie dürfen sich in diesem Spielzug normal bewegen.
- 6 Hängt euch in da Rieman!** Die Goblins katapultieren förmlich ihr Floß vorwärts, erpicht darauf den Gegner zu fassen zu kriegen. Das Floß bewegt sich in diesem Spielzug zusätzliche W6 Zoll.

(Beachte, dass unbemannte Flöße in jedem Spielzug automatisch das Ergebnis *Kreiseln* erhalten.)

munition und der Besatzung vollgestopft ist, dass sich keine schwimmenden Goblins an Bord ziehen können. Es gibt insgesamt drei Besatzungsmitglieder, die durch Beschuss den normalen Regeln entsprechend anvisiert werden können. Das Floß darf den Dampfer nicht angreifen und kann sich mit voller Geschwindigkeit bewegen. Wenn die Gobschleuda sich jedoch über 4 Zoll in einem Spielzug bewegt, kann sie kein Treffersymbol auf dem Abweichungswürfel erzielen (bewege den Goblin stattdessen in die Richtung des Pfeils). Die Strömung des Flusses zählt in diesem Fall nicht als Bewegung. Jeder von der Gobschleuda abgeschossene Goblin, der im Wasser landet, wird sofort als Verlust entfernt. Allerdings ist es durchaus möglich, dass der Goblin auf einem anderen Floß landet. In diesem Fall erhöhst du die Besatzung einfach um einen weiteren Goblin.

Snotling-Kurbelfloß: Dieses bewegt und handelt genau so wie ein Snotling-Kurbelwagen. Das Kurbelfloß hat am Bug einen gewaltigen Rammsporn, mit dem die leicht bescheuerte Besatzung versucht, andere Fahrzeuge zu rammen. Jeder Angriff gegen den Zwergendampfer verursacht W6 Treffer der Stärke 6. Das Kurbelfloß erleidet dabei keinen Schaden (es erhält jedoch normal Schaden, wenn ein Floß durch die Strömung mit ihm kollidiert oder es gegen den Dampfer getrieben wird). Das Kurbelfloß kann nicht zum Entern verwendet werden; es dient ausschließlich zum Rammen.

Harpun'nschleudaz: Die Harpun'nschleuda basiert auf der Goblin-Speerschleuda. Harpun'nschleudaz können dazu verwendet werden, Zwerge in die nächste Welt zu befördern, aber sie haben auch einen langen, kräftigen Strick, der benutzt werden kann, am Dampfer festzumachen und das Floß – und damit die Goblins – näher an ihn heranzuziehen. Die Harpun'nschleuda darf sich nicht bewegen und schießen, da die Besatzung damit beschäftigt ist, das Floß zu steuern. Die Strömung zählt in diesem Fall nicht als Bewegung. Jede Harpun'nschleuda, die einen Treffer gegen den Zwergendampfer erzielt, darf sich sofort in einer direkten Linie zusätzlich W6 Zoll auf den Dampfer zubewegen. Dies geschieht in jedem folgenden Spielzug, bis ein Zwerg die Harpune entfernt. Ein Zwerg kann die Harpune entfernen, indem er sich in direkten Kontakt mit dem Rand des Dampfers begibt, der getroffen wurde. Er darf in diesem Spielzug nichts anderes tun, außer natürlich die Harpune zu entfernen. Ein Floß mit einer Harpun'nschleuda darf nicht mehr als 10 Goblins transportieren und besitzt 3 Goblins als Besatzung für die Schleuda.

Skabends Angriffsfloß: Skabend besitzt ein größeres und imposanteres Floß als die anderen Goblins. Es kann bis zu 20 Goblins transportieren. Das Floß wurde als eine Art Belagerungsturm konstruiert und besitzt Sonderregeln, wenn es Grims Zwergendampfer angreift (siehe unten). Das Floß hat Widerstand 5 und 4 Lebenspunkte. Es ignoriert Treibgut, bewegt sich aber ansonsten wie jedes andere Floß der Goblins.

Flusstrolche: Diese Kreaturen sind es gewohnt, in Gewässern zu kämpfen (Überraschung!) und dürfen nicht auf einem Floß fahren (sie würden es durch ihr Gewicht versenken). Sie beginnen das Spiel schwimmend und können sich 2W6 Zoll in jedem Spielzug bewegen. Außerdem dürfen sie verpatzte Stärketests wiederholen. Solange sie sich im Wasser befinden, sind sie immun gegen *Blödheit*.

DER ZWERGENDAMPFER

Die gesamte Streitmacht der Zwerge fährt auf dem Dampfschiff von Grim „Volltreffer“ Grunnson. Er ist ein großartiges Beispiel zwergerischer Handwerkskunst und mit vier äußerst tödlichen Drehlagerkanonen ausgerüstet.

Angriff auf den Dampfer: Der Dampfer wird in vielen Dingen wie ein sich bewegendes, verteidigtes Hindernis behandelt und dient als schwimmende



DER ZWERGENDAMPFER

Der Zwergendampfer ist ein solide konstruiertes, dampfgetriebenes Schiff. Grim ist sehr stolz auf die Funktionstüchtigkeit der Maschinen und auf die tödlichen Drehlagerkanonen. Bemannt von Grim und seinen „Seebärten“, betrachten die Flussfahrer des Imperiums sie mit Neid.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zwergendampfer	-	-	-	5	7	6	-	-	-

Sonderregeln

Drehlagerkanonen: Der Dampfer wird von vier Drehlagerkanonen geschützt, jeweils zwei am Bug und zwei am Heck. Die Drehlagerkanonen haben einen Sichtwinkel von 360°.

Sie besitzen folgendes Profil:

Reichweite: 18 Zoll **Stärke:** 4

Sonderregeln: Rüstungsbrechend, Mehrfachschüsse: W6

Da Drehlagerkanonen einen Feuerhagel von sich geben, erhältst du keine Abzüge auf deine Trefferwürfe für Mehrfachschüsse. Jedes Zwergermodell auf dem Dampfer darf eine Drehlagerkanone abfeuern. Allerdings darf es in diesem Spielzug keine anderen Waffen abfeuern oder marschieren. Kanonen können nur in jedem zweiten Spielzug schießen und müssen dazwischen von einem Zwerg nachgeladen werden. Dies dauert genau einen Spielzug, in dem der Zwerg nichts anderes tun kann.

Dicke Panzerung: Der Zwergendampfer besitzt rundherum dicke Panzerplatten, die es sehr schwer machen, ihn zu beschädigen. Er besitzt daher einen 4+ Rettungswurf.

Festung. Er kann wie folgt auf verschiedene Weise angegriffen werden:

Goblins auf Flößen: Sämtliche Goblins auf Flößen besitzen Enterhaken. Ein Floß darf den Dampfer angreifen, wenn es seine Bewegung in direktem Kontakt mit dem Dampfer beendet (es muss kein Angriff angesagt werden). Alle Goblins auf dem Floß können versuchen, auf das Deck zu gelangen. Die Goblins benötigen eine 6 zum Treffen, ganz so, als ob sie ein verteidigtes Hindernis angreifen würden. Wenn sie ihren Gegner treffen und verwunden, gelingt es ihnen, an Deck zu gelangen (platziere den Goblin neben dem Zwerg, gegen den er kämpft). Im nächsten Spielzug kämpft der Goblin ganz normal. Wenn ein Zwerg einen Goblin verwundet wird dieser ins Wasser geworfen und ertrinkt. In diesem Fall wird der Goblin als Verlust entfernt.

Skabends Angriffsfloß: Die Goblins auf dem Angriffsfloß greifen den Dampfer auf

die gleiche Weise an, wie bereits beschrieben. Skabends Floß wurde jedoch dazu gebaut, andere Boote anzugreifen, und besitzt eine Sturmrampe, die krachend auf das Deck des feindlichen Bootes aufschlägt und den Goblins freie Bahn gewährt. Bis zu fünf Goblins dürfen über die Rampe attackieren und treffen ihre Gegner normal. Jeder verwundete Goblin bleibt auf der Rampe liegen und fällt nicht ins Wasser.

Flusstrolche: Flusstrolche können versuchen, an Borde des Dampfers zu klettern. Jeder Flusstroll muss einen Stärketest bestehen, um auf den Dampfer zu klettern, und benötigt im Nahkampf eine 6 zum Treffen, wie oben beschrieben.

Kämpfe auf dem Dampfer: Während sich ein Floß im Nahkampf mit dem Dampfer befindet, wird es nicht durch die Strömung beeinflusst, da die Goblins das Floß mit Seilen und Haken festgemacht haben. Das Floß kann noch immer von anderen Flößen/Treibgut getroffen und

beschädigt werden. Wenn aus irgendeinem Grund ein Floß losgerissen wird und davontreibt oder zerstört wird, fallen die verbliebenen Goblins an Bord ins Wasser. Wenn ein Floß durch die Strömung den Dampfer rammt und in direktem Kontakt mit ihm stehen bleibt, dürfen die Goblins in diesem Spielzug nicht angreifen, da sie zu sehr damit beschäftigt sind, um ihr Leben zu kämpfen! Zwerge dürfen, bedingt durch den Höhenunterschied des Dampfers, immer *Stehen & Schießen* als Angriffsreaktion gegen ein Floß wählen, selbst wenn sich der Gegner unter halber Angriffreichweite befindet. Jeder Goblin, der es auf das Deck des Dampfers geschafft hat und sich nicht im Nahkampf mit einem Zwerg befindet, darf den Dampfer selbst angreifen, indem er auf das Deck einhackt, Fässer zerstört, etc. Der Dampfer besitzt gegen solche Attacken nur Widerstand 4, da das Deck nicht so stabil ist. Der Dampfer hat gegen diese Attacken allerdings einen 4+ Rüstungswurf.

GOBLINFLÖSSE BAUEN

von Paul Sawyer



→ Meine Gobschleuda (verwende die Regeln für das Kamikazekatapult) ist ein Flusstroll, der einen Streitwagen benutzt, um die Goblins durch die Luft zu schleudern. Manchmal überleben sie sogar den Aufprall.

Ich entfernte die untere Hälfte des Trolls zusammen mit seiner Keule und klebte den Oberkörper auf ein flaches Rundbase.

Anschließend fixierte ich den Troll mit Modelliermasse. Danach musste ich nur noch die Deichsel des Streitwagens in die Hände des Trolls stiften.

↓ Das Floß mit der Harpun'schleuda war etwas aufwändiger. Ich werde hier nicht die farbenfroheren Flüche wiederholen, die ich beim zerschneiden der Fässer in zwei Hälften vor mich hinmurmelte. Das Floß an sich besteht aus verschiedenen Teilen vom Warhammer-Belagerungsgerät und einer gewöhnlichen Goblin-Speerschleuda. Der Goblin mit dem Fernrohr stammt von der Besatzung einer Ork-Zzapwaffe von Warhammer 40.000, während der Flößer vom Goblinsreitwagen stammt (die Bannerstange wurde einfach abgeschnitten und an das Base gestiftet).



DAS SPIEL

Erster Spielzug

Wenn die Zwerge das letzte Szenario *Skeggis Warnung* gewonnen haben, erhalten sie den ersten Spielzug. Wenn die Goblins das letzte Szenario gewonnen haben, erhalten sie den ersten Spielzug. In jedem anderen Fall wirfst du einen W6, um zu entscheiden, wer anfängt.

Spieldauer

Das Spiel dauert fünf Spielzüge, wenn die Zwerge das letzte Szenario gewonnen haben, sieben Spielzüge, wenn die Goblins gewonnen haben, und sechs Spielzüge, wenn das Spiel ein Unentschieden war.

Sieg oder Niederlage

Wenn es den Goblins gelingt, den Dampfer

auf 0 Lebenspunkte zu reduzieren, haben sie schwer wiegende Schäden verursacht, und der Dampfer sinkt. Bugman wird dadurch gezwungen, den restlichen Weg zu Fuß zu gehen, und die Goblins gewinnen automatisch.

Wenn es den Zwergen gelingt, die Goblinhorde zum Rückzug zu zwingen, gewinnen sie automatisch.

Wenn am Ende des Spiels keine Seite die oben genannten Bedingungen erfüllt hat, wird das Spiel durch Siegespunkte entschieden. Wenn es den Goblins gelingt, den Dampfer auf die Hälfte seiner Lebenspunkte zu reduzieren, erhalten sie zusätzlich 200 Siegespunkte.

Wenn der Goblinspieler am Ende des Spiels mehr Modelle auf dem Dampfer hat als der Zwergenspieler, erhalten die Goblins zusätzlich 100 Siegespunkte. Wenn die Zwerge mehr Modelle besitzen,

erhalten sie stattdessen zusätzlich 100 Siegespunkte. Es gibt keine Siegespunkte für Tischviertel. Wenn eine Seite 200 oder mehr Siegespunkte als der Gegner besitzt, gewinnt sie das Spiel. Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden.

Siegesbonus

Wenn die Zwerge gewinnen, gelingt es Bugman, schnell über den Sol zu seiner Brauerei zu gelangen. Die Brauerei könnte tatsächlich überleben! Der Zwergenspieler erhält +1 auf seinen Wurf, um zu ermitteln, wann Bugman in der finalen Schlacht erscheint.

Bei einem Unentschieden erhält keine Seite einen Bonus.

Wenn die Goblins gewinnen, verspätet sich Bugman. Der Zwergenspieler erleidet -1 auf seinen Wurf, um zu ermitteln, wann Bugman in der finalen Schlacht erscheint.

DAS FINALE NAHT...

Drei Schlachten sind geschlagen, aber das große Finale dieser Mini-Kampagne liegt noch vor dir! Der hinterhältige Goblinkönig Git Gurgla greift die Brauerei direkt an und belagert sie mit Kriegsmaschinen, Monstern und seiner Goblinhorde.

Angeführt vom Zwerghelden Durzak Drachenberg halten die Zwerge hinter den festen Mauern der Siedlung aus. Aber wie lange können sie durchhalten? Wird Josef Bugman rechtzeitig eingreifen können?

Finde es heraus – im letzten Teil dieser spannenden Kampagne!

