

BUGMANS

Teil Vier der Warhammer-Kampagne von Nick Kyme

Wir sind schließlich doch am Ende unserer Geschichte angekommen. Dies ist die letzte Schlacht in der Saga um Bugmans Klage. Git Gurgla hat eine große und mächtige Goblinhorde um sich geschart; unter seinem Banner vereinigen sich die Stämme des Banditen Grotsnag und des Schamanen Grabnatz. Während unser Held auf dem Fluss von Piraten aufgehalten wurde und nun alles daran setzt, seiner Siedlung zu Hilfe zu eilen, marschieren die Goblinkönig gegen die Brauerei. Gelingt es Bugman, seine Brauerei zu retten? Lies weiter ...

Die große Brauerei des Zwergenmeisterbrauers Josef Bugman ist in Gefahr. Mit erschreckender Geschwindigkeit sammeln sich die Horden des Goblinkönigs.

Auf der Alten Zwergenstraße hatten die Goblins das erste Mal angegriffen. Braumeister Bazrak Bolgan eskortierte damals einen Wagenzug der Zwerge in das Imperium, als er und seine Krieger in einen Hinterhalt von Goblin-Wolfsreitern gerieten. Obgleich Bolgan und seine Zwerge die Banditen tapfer zurückschlugen, war es Grotsnag, dem Anführer der Bande gelungen, seine Wolfsreiter wieder zu sammeln und sich Git Gurgla für den Angriff auf die Brauerei anzuschließen.

Am selben Tag wurde ein alter Wachturm der Zwerge von einem irren Schamanen namens Grabnatz Sauerbauch und seiner Horde angegriffen. Der Plan des Schamanen bestand darin, zu verhindern, dass die Zwerge der Brauerei und vor allem Bugman selbst vor dem Angriff der Goblins gewarnt wurden. Skeggi Threkson und seine Männer kämpften tapfer gegen die Goblinhorde; schließlich konnte jedoch keine Seite den Sieg davontragen, und beide zogen sich im Schutze der Dunkelheit zurück. Auch Grabnatz schloss sich zusammen mit seinem Stamm dem Goblinkönig an, und der verwundete Skeggi kehrte zur Brauerei zurück.

Josef Bugman sah die Meldefeuer, doch er wurde von Skabend und seinen Goblinpiraten aufgehalten, als er über den Sol seinen Brüdern zur Hilfe eilen wollte.

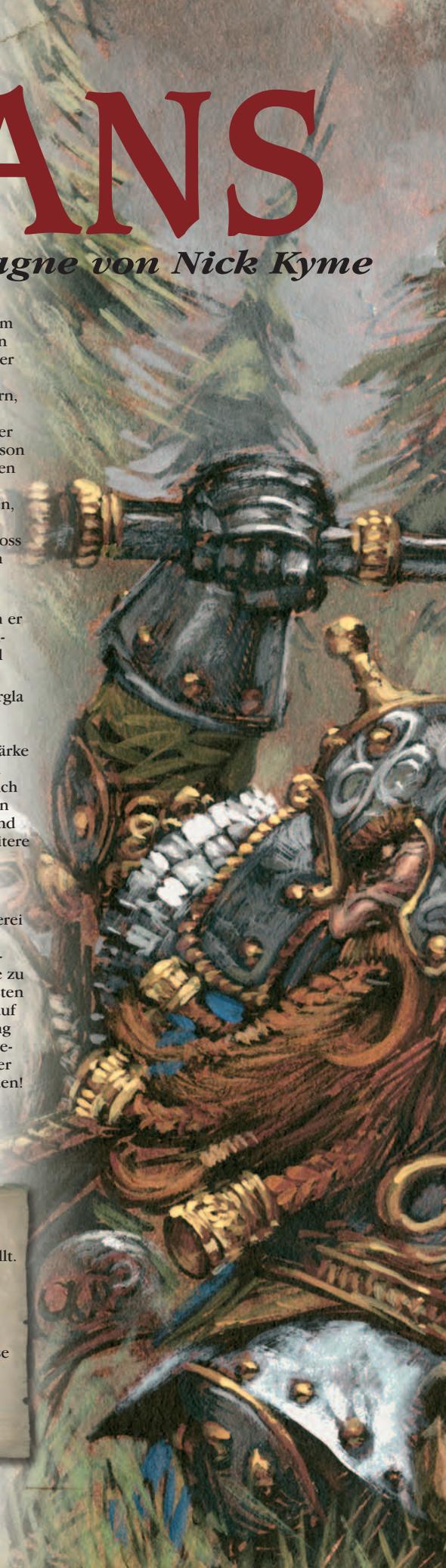
Die Geplänkel sind nun vorbei. Git Gurgla hat seine Armee versammelt und den verborgenen Standort von Bugmans Brauerei entdeckt. Mit der vereinten Stärke von drei Stämmen hofft er die Brauerei plündern und das enthaltene Bier an sich bringen zu können. Diese Tat würde ihn als mächtigen Anführer auszeichnen, und das Bier wäre ein starker Anreiz für weitere Goblins, sich unter seinem Banner zu vereinen, um vielleicht sogar in das Imperium selbst einzumarschieren.

Während Bugman sich beeilt, die Brauerei zu erreichen, ergreift Durzak Drachentrücker, Thain eines Klans der Drachentrücker, sein Banner und ruft die Zwerge zu den Waffen. Überall in der Brauerei rüsten und wappnen sich die Krieger. Als sie auf den Befestigungen der Brauerei Stellung beziehen, schwillt das Gräusch marschierender Füße unter ihnen im Wald immer mehr an. Die Goblins haben sie gefunden! Ihre letzte Hoffnung ist Josef Bugmans rechtzeitige Rückkehr ...

Die Kampagne

„Bugmans Klage“ ist eine erzählerische Kampagne, die den Untergang von Bugmans Brauerei durch eine Horde von Goblins und die Ereignisse, die dazu führten, nachstellt. Die Kampagne wird durch eine Reihe hypothetischer Szenarios dargestellt; vielleicht inspiriert sie dich ja zu einer eigenen historischen Kampagne?

Neben einer Reihe von miteinander verbundenen Szenarios versorgt dich „Bugmans Klage“ mit den Regeln für die Hauptprotagonisten und einige einzigartige Truppentypen. Diese besonderen Charaktermodelle und Einheiten sind eigentlich nur für diese Szenarios gedacht, aber die Spieler sollten sich frei fühlen, sie auch in ihren eigenen Spielen einzusetzen. Beachte, dass jedes besondere Charaktermodell so eingesetzt werden muss, wie es beschrieben wird, und keine zusätzliche Ausrüstung und/oder magische Gegenstände erhalten darf.



WARHAMMER

KLAGE



SZENARIO VIER: DIE SCHLACHT UM BUGMANS BRAUEREI

Git Gurgla hat die Wälder und die Wildnis des Imperiums viele Monate lang absuchen lassen, um den Standort von Bugmans Brauerei zu finden. Durch den Einsatz dutzender Kundschafter und die Befragung von zwergischen Gefangenen gelang es ihm letztendlich, sein Ziel zu erreichen. Er weiß jetzt, wo die Brauerei zu finden ist.

Trotz aller Vorsicht, die Gurgla hat walten lassen, ist sich Bugman der kommenden Invasion bewusst und eilt heimwärts, um Brauerei und Klan rechtzeitig zu erreichen. Obwohl er nur über eine kleine Leibgarde aus Kriegern verfügt, könnten sie direkt bis in das Herz der feindlichen Armee vorstoßen, wenn sie nur rechtzeitig ankommen.

Gurgla ist gezwungen, seine Pläne schnell umzusetzen, denn er rechnet mit Bugman. Er hat all seine Bosse um sich gesammelt, um die Stämme in den Krieg gegen die Zwerge zu führen – Grotsnag und seine Wolfsreiter sowie Grabnatz mit seinen unberechenbaren, aber äußerst explosiven Fässern. Er kennt die Stärke der Verteidigungsanlagen rund um die Brauerei und hat Maschinen bauen lassen und große Bestien eingespannt, um die Mauern einzurisse.

Gurglas Streitmacht ist weitaus größer, doch die Zwerge verteidigen ihre Heimat. Sie werden den Kampf erst dann einstellen, wenn sie ihren letzten Atemzug getan haben. Es ist nichts Geringeres als eine ausgewachsene Belagerung, und Gurgla ist gewillt, die Brauerei zu schleifen.

BELAGERUNG

Git Gurglas Armee ist zu einer massiven Streitmacht angeschwollen. Aus der Tiefe der umliegenden Wäldern heraus beginnt er seinen Angriff auf die Brauerei und hofft, das er sie einnehmen kann, bevor ihr heldenhafter Namensgeber zurückkehrt. Die Zwerge der Drachenberge, angeführt von Durzak Drachenrücken, befinden sich hoffnungslos in der Unterzahl und müssen sich hinter die Verteidigungsmauern der Brauerei zurückziehen, um sich auf eine bittere Belagerung vorzubereiten. Sie wissen, dass Bugman und seine Krieger auf dem Weg zu ihnen sind, und sind bereit, die Goblins bis zum letzten Zwerg zu bekämpfen.

Das Spielfeld

Das Spiel wird auf einem 72 Zoll mal 48 Zoll großen Spielfeld gespielt. Bugmans Brauerei wird in der Nordecke der Spielfeldhälfte der Zwerge aufgebaut, wie auf der Karte dargestellt. Die Brauerei sollte durch eine Ansammlung von Gebäuden dargestellt werden. Die Gebäude sollten von einer niedrigen Mauer oder einem Zaun umgeben sein. Der gesamte Bereich der Brauerei wird von einer starken Wehrmauer umgeben, die an einer Ecke durch ein Tor unterbrochen wird.

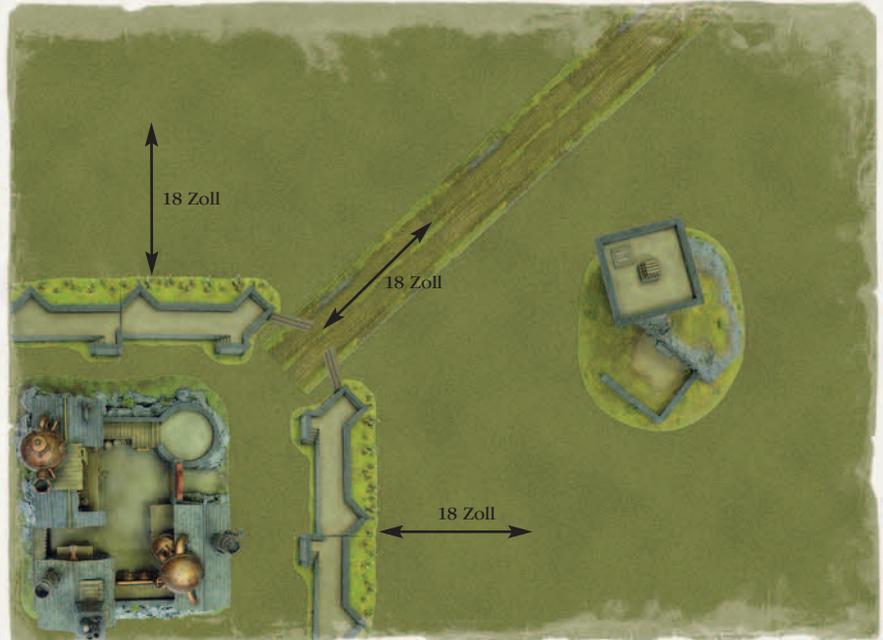
Außerdem befindet sich auf dem Schlachtfeld noch ein Wachturm (du kannst den aus White Dwarf 109 verwenden) und verstreute Bäume und Felsen.

Der Wachturm sollte ebenfalls wie auf der Karte aufgestellt werden. Die Felsen und Bäume können so aufgestellt werden, dass beide Spieler damit zufrieden sind, dürfen sich aber nicht näher als 18 Zoll an der Außenmauer der Brauerei befinden.

Aufstellung

Die Zwergenarmee wird hinter den Wehrmauern der Brauerei aufgestellt. Ein kleiner Teil der Armee (nicht mehr als 250 Punkte) darf in 6 Zoll Entfernung vom Tor oder innerhalb des Wachturms aufgestellt werden, bereit, die Goblins zu beschäftigen.

Die Goblins dürfen nicht näher als 18 Zoll an der Mauer der Brauerei aufgestellt werden (dadurch können sie sehr nahe an die Zwerge herankommen, die sich außerhalb der Mauer befinden). Dies ist (dank des Überraschungsmoments der Goblins) näher als bei einer normalen Belagerung; die Zwerge hatten gerade noch genug Zeit, ihre Krieger hinter die Mauern zu bringen.



Wenn Josef Bugman und seine Krieger das Spielfeld erreichen, betreten sie es über eine beliebigen Spielfeldkante. Sie kommen auf dieselbe Weise wie Zwergenbergrwerker auf das Spielfeld (siehe Seite 11 im Armeebuch Zwerge).

Durzak Drachenrücken und seine Verteidigungsstreitmacht werden zuerst aufgestellt.

Sonderregeln

Die folgenden Sonderregeln kommen während der Schlacht zur Geltung.

Belagerung: Die Goblinarmee von Git Gurgla hat die Brauerei im Prinzip belagert; das Spiel unterliegt daher allen Regeln für Belagerungen aus dem Warhammer-Regelbuch. Die Mauern sind recht niedrig und wurden ursprünglich als Schützenplattform eingerichtet. Ihnen fehlt die Festigkeit und Höhe normaler Festungsmauern. Da die Mauern auf Erdwällen erbaut wurden, benötigen die Goblins keine Leitern oder Kletterhaken, um sie zu überwinden. Trotz allem dürfen die Zwerge siedendes Öl als *Steben und Schießen*-Reaktion auf einen Angriff der Goblins wählen. Dank ihrer Höhe werden die Mauern wie verteidigte Hindernisse behandelt, und die Goblins erhalten

dementsprechend Boni für Glieder, Standarten und Musiker auf ihr Kampfergebnis, wenn sie gegen die Zwerge auf den Mauern kämpfen.

Auf der anderen Seite dürfen die Zwerge auf der Mauer Plänklerformation einnehmen. Sie profitieren weiterhin von Standarden und Musikern, erhalten im Nahkampf aber nur den Bonus für ein Glied. Beide Spieler haben Zugriff auf sämtliche Belagerungsgeräte (entsprechend für Verteidiger und Angreifer), die normal aus den Punkten der Armee gekauft werden. Zusätzlich dürfen die Zwerge von folgender Ausrüstung Gebrauch machen:

Zwergen-Höllengefeuer

(Punktkosten: 40 Punkte)
Diese aus Abfällen der Brauerei hergestellte ganz besondere Mixtur ist eine äußerst tödliche Waffe, wenn sie mit offenem Feuer in Berührung kommt. Sie ist eine Variante von Siedendem Öl und unterliegt dessen normalen Regeln. Allerdings besitzt das Höllengefeuer Stärke 4. Zusätzlich muss jede Einheit, die Verluste durch das Höllengefeuer erleidet, sofort einen Paniktest bestehen. Jede Einheit, die eine Einheit mit einem Kessel voll Höllengefeuer angreifen will, muss einen Angsttest ablegen.

DIE ARMEEN

Durzaks Zwergenverteidiger

Durzaks Zwergenarmee besteht aus 2000 Punkten (beachte, dass die Zwerge zusätzlich 75 Punkte für jeden Bierwagen erhalten, der entkommen ist, wenn sie das erste Szenario *Hinterhalt auf der Alten Zwergenstraße* gewonnen haben). Die Armee wird von Durzak Drachenträger, Armeestandartenträger und General, angeführt, und muss aus der folgenden Liste ausgewählt werden:

HELDEN: 0-3 Helden (inklusive Bazrak Bolgan und/oder Skeggi Threkksón – siehe White Dwarf 109 und 110 für die Regeln dieser Charaktermodelle)
0-1 Braumeister (siehe Sonderregeln)

KERN: Zwergenkrieger, Armbrustschützen, Musketenschützen,
0-1 Einheit Grenzläufer

ELITE: Langbärte, 0-1 Regiment Slayer, 0-1 Regiment der Bergwacht (wenn die Zwerge das Szenario *Hinterhalt auf der Alten Zwergenstraße* gewonnen haben), 0-2 Speerschleudern, 0-1 Kanone, 0-1 Steinschleuder

SELTEN: 0-2 Feuerwerfer (siehe Sonderregeln), Orgelkanone

Anmerkung: Die Grenzläufer und die Bergwacht, falls verfügbar, dürfen nach den Sonderregeln für Kundschafter aufgestellt werden.

Bugmans Krieger

Der Zwergenspieler muss 500 Punkte seiner Armee für Bugman und seine Truppen ausgeben, die sich nach der Schlacht auf dem Sol beeilen, um die Brauerei zu erreichen. Sie werden von Bugman selbst angeführt, der der General der Zwergenarmee ist. Beachte, dass

Bugman auch der General von Durzaks Verteidigern ist und die Zwerge dadurch zwischen beiden Moralwerten für ihre Tests wählen dürfen. Bugmans Streitmacht besteht aus:

0-1 Grenzläufer, Zwergenkrieger, Armbrust- oder Musketenschützen

Die Drei Stämme des Git Gurgla

Git Gurglas Goblinhorde ist in drei verschiedene Stämme aufgeteilt. Jeder Stamm besitzt seinen eigenen besonderen General (diese sind nicht kostenlos, du musst die üblichen Punkte für sie bezahlen). Jeder Stamm darf entweder den Moralwert von Git Gurgla oder den Moralwert seines eigenen Stammesgenerals verwenden. Effektiv werden sie als eine Armee von 3000 Punkten behandelt; sie darf nur eine Armeestandarte enthalten (jede Einheit darf ihren Wiederholungswurf verwenden), muss vier Kerneinheiten enthalten (wenigstens eine für jeden Stamm), darf bis zu fünf Eliteeinheiten besitzen und drei Seltene Einheiten verwenden. Da die Drei Stämme nur über Goblincharaktermodelle verfügen, darf jeder einen zusätzlichen Goblin-Gargboss enthalten.

Die Trollschräger

Git Gurglas Armee besteht aus 1000 Punkten und muss aus folgender Liste ausgewählt werden:

HELDEN: Goblin-Gargbosse

KERN: Goblins, 0-2 Einheiten Orks

ELITE: 0-2 Steinschleudaz, 0-2 Speerschleudaz

SELTEN: Steinrolle

Die Rotzahnbanditen

Dies ist Grotznags Stamm (siehe Regeln und Punktwerte für Grotznag in White Dwarf 108). Der Stamm ist 1000 Punkte stark (beachte, dass die Rotzahngoblins zusätzlich 75 Punkte für jeden Bierwagen erhalten, den sie erobert haben, wenn sie das Szenario *Überfall auf der Alten Zwergenstraße* gewonnen haben). Die Armee wird von dem Wolfsbanditen Grotznag angeführt. Die Armee muss aus der folgenden Liste ausgewählt werden:

HELDEN: Goblin-Gargbosse

KERN: Wolfsreiter

ELITE: 0-2 Wolfsstreitwagen

SELTEN: Steinrolle, 0-1 Kamikazekatapult

Die Sauerbauch-Goblins

Dies ist Grabnatzs Stamm (siehe Regeln und Punktwerte für Grabnatz im White Dwarf 109). Der Stamm besteht aus 1000 Punkten und wird von dem berühmten Goblinschamanen Grabnatz Sauerbauch angeführt. Der Stamm muss aus der folgenden Liste ausgewählt werden:

HELDEN: Gulag der Ork (er zählt nicht gegen das Limit für Charaktermodelle), Goblin-Gargbosse

KERN: Goblins, 0-1 Snotlingschwarm, 0-1 Einheit Orks

ELITE: 0-1 Einheit Pilzbombaz, 0-2 Speerschleudaz

SELTEN: Trolle, 0-2 Snotling-Kurbelwagen, 0-1 Riese

Abwehrpfähle: Die Zwerge haben ihre Verteidigungsanlagen dadurch verstärkt, dass sie angespitzte Holzpfähle in die Erde vor den Mauern getrieben haben. Diese zählen für Einheiten, die sich darüber hinwegbewegen möchten, als schwieriges Gelände. Für Kavallerie gelten die Pfähle als unpassierbar.

Keine Festung: Trotz seiner soliden Bauweise und der starken Verteidigung ist Bugmans Brauerei keine Burg und kann daher nicht denselben Schaden einstecken wie eine Festung oder Bergfried. Alle Attacken gegen die Mauer und das Tor erhalten einen Bonus von +1 auf den Schadenstabellen. Da Git Gurgla die Brauerei erst plündern und dann schleifen will, darf keinerlei Beschuss (auch nicht magisch) gegen die Mauern und das Tor gerichtet werden. Treffer, die durch Zufall gegen diese Sektionen gehen, werden nicht gewertet (du kannst aber ganz normal auf die Zwerge auf den Mauern schießen).

Zielsucher: Jeder Zwerg auf einer Mauer kann als Zielsucher für die Steinschleudern im Hinterhof der Brauerei agieren, solange

er sich nicht bewegt, kämpft oder schießt. Dies erlaubt es den Steinschleudern, jedes Ziel zu beschießen, welches das entsprechende Modell sehen kann. Dies ist jedoch eine recht ungenaue Art zu schießen, und jeder Schuss, der daneben geht, weicht doppelt so weit wie das Wurfergebnis ab.

Bis zum bitteren Ende ... Die Zwerge sind nicht gewillt, die Brauerei in die Hände der Goblins fallen zu lassen, und sind aus diesem Grund immun gegen Panik.

Bugmans Rückkehr: Bugman ist auf dem Rückweg zu seiner Brauerei, aber es ist ungewiss, ob er sie rechtzeitig erreichen wird! Wirf einen W6 um zu entscheiden, wann Bugman und seine Armee das Spielfeld erreichen, genau wie bei den Grenzläufern. Wenn die Zwerge das letzte Spiel gewonnen haben, addierst du +1 auf das Ergebnis, wenn sie verloren haben, erhalten sie einen Malus von -1 auf das Wurfergebnis.

Goblinhierarchie: Git Gurgla hat unter den Stämmen klargemacht, dass er und nur er allein der Kriegsherr ist – und hat

dafür gesorgt, dass es jeder verstanden hat! Jede Einheit aus den drei Stämmen darf seinen Moralwert verwenden, wie oben beschrieben. Allerdings wird auch JEDE Einheit in 12 Zoll Umkreis um Git Gurgla von ihm kontrolliert (was besonders amüsant ist, wenn jeder Stamm von einem anderen Spieler gespielt wird). Jede Einheit, die sich seinem Willen widersetzen will, muss einen Moralwerttest bestehen, um in diesem Spielzug nicht von dem Spieler kontrolliert zu werden, der Git Gurglas Stamm spielt.

Besondere Charaktermodelle: Alle besonderen Charaktermodelle aus den Szenarios *Hinterhalt auf der Alten Zwergenstraße* und *Skeggis Warnung* dürfen in dieser Schlacht verwendet werden (genau genommen werden zwei der Goblinstämme von diesen Charaktermodellen angeführt). Wenn die Charaktere in einem der vorangegangenen Spiele als Verlust entfernt wurden, kann es sein, dass sie noch immer verwundet sind oder sich nicht richtig erholt haben. Wirf einen W6 für jedes Charaktermodell, das in einem der vorangegangenen Spiele als Verlust entfernt wurde. Bei einem Ergebnis von 1

erreicht das Modell das Schlachtfeld im dritten Spielzug und darf das Spielfeld von seiner Spielfeldkante aus betreten, so als ob es im letzten Spielzug eine Einheit vom Spielfeld verfolgt hätte. Außerdem werden die Lebenspunkte des Modells auf 1 reduziert. Bei einer 2 erreicht es das Spielfeld wie oben beschrieben, erscheint aber bereits im zweiten Spielzug. Bei einer 3-4 erscheint das Modell im zweiten Spielzug und ist unverwundet. Bei einer 5 und 6 kann es den normalen Regeln entsprechend eingesetzt werden (beachte, dass diese Regeln nicht für Josef Bugman gelten, da er über seine eigenen Sonderregeln verfügt). Jedes Charaktermodell der Zwerge wird innerhalb der Brauerei platziert, sobald es verfügbar wird. Von den Zwergen wird angenommen, dass sie sich von ihren Lagern aufgerappelt haben, um an der Schlacht teilzunehmen.

Betrunkene Goblins: Wenn die Goblins Bazrak Bolgan geschlagen und das Szenario *Hinterhalt auf der Alten Zwergerstraße* gewonnen haben, haben sie auch seine Biervorräte geplündert. Wirf einen W6 für jede Goblin- oder Orkeinheit der drei Stämme, die von *Stänkerei* betroffen werden kann. Wenn du eine 1 (bzw. 1 oder 2 für den Rotzahnstamm) würfelst, beginnt die Einheit die Schlacht betrunken. Wenn du für *Stänkerei* würfelst, müssen betrunkene Einheiten 2W6 würfeln und unterliegen ihr bei jedem Wurf von 1. Wenn eine betrunkene Einheit auf der *Stänkereitabelle* würfelt, wirfst du 2W6 und wendest jedes Ergebnis an. Betrunkene Einheiten sind außerdem *immun gegen Psychologie*.

Durzak Drachenrücken

Als junger und tapferer Zwerg hat Durzak Drachenrücken schon in vielen Schlachten gegen die Orks und Goblins der Berge gestanden. Er ist der Wächter der Brauerei und der Siedlung, wenn Bugman nicht anwesend ist.

Durzak ist ein starker und fähiger Krieger, dessen Taten als Inspiration für seine Krieger dienen. Mit dem Drachenhelm auf dem Haupt und dem Klanbanner in der Hand ist er für die anderen Mitglieder des Klans ein Sinnbild für Tapferkeit und Stärke der Zwerge.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Durzak Drachenrücken	3	6	4	4	4	2	3	3	9

Punktwert: 203 Punkte

Ausrüstung: Durzak trägt einen Kriegshammer und die Armeestandarte. Er trägt Gromrilrüstung.

Durzak ist ein Zwergenthain und verbraucht eine deiner Heldenauswahlen.

Magische Gegenstände

Durzaks Helm: Der Helm der Drachenberge ist ein altes Artefakt der Zwerge. In ihm ist die Gromril-Meisterrune und zwei Eisenrunen (siehe Seite 21 im Armeebuch Zwerge).

Das Drachenbergbanner: Das Banner des Drachenbergklans gibt es seit Jahrhunderten. Es wird erzählt, dass es aus dem Haar der Priesterinnen der Valaya gewoben wurde, und dass es alle Zwerge in seiner Umgebung mit Mut und Stärke erfüllt. Alle Zwergeneinheiten im Umkreis von 12 Zoll um das Banner dürfen verpatzte Aufriebstests wiederholen, wie bei jeder anderen Armeestandarte auch. Außerdem addieren diese Einheiten in der ersten Nahkampffase +1 auf ihre Stärke (beachte, dass auch Durzak von diesem Bonus profitiert).

DURZAK DRACHENRÜCKEN UMBAUEN

von Nick Kyme

Durzak Drachenrücken basiert auf einem alten Hammerträger aus der Archivserie. Ich wollte einen einzigartigen Armeestandartenträger, und dieses Modell war perfekt dafür geeignet. Das Modell passte wunderbar zu meinem Thema einer „klassischen“ Zwergarmee.

Als Erstes entfernte ich die Feder vom Helm des Hammerträgers und ersetzte sie durch die Helmzier eines klassischen bretonischen Ritters des Königs.

Als ich die Feder wegschnitt, beschädigte ich den Hammer des Zwerges, und so ersetzte ich den Hammerkopf durch einen aus dem Kommandogussrahmen der Plastikzwerg.

Anschließend brachte ich noch einen Mantel an und entfernte die linke Hand, die im Original einen Schild trägt, und ersetzte sie durch die Hand eines Plastikzwerges, sodass er eine Standarte halten konnte. Diese machte ich aus einem Kupferstab und zwei Standartenköpfen aus dem Kommandogussrahmen für Plastikzwerg.



Git Gurgla

Git Gurgla ist bössartig, verschlagen und plant schon seit langer Zeit, Bugmans Brauerei zu überfallen. In einer von Pilzen verursachten Vision hatte er zum ersten Mal Bugmans Brauerei gesehen. Seit diesem Tag sandte er seine Kundschafter aus, um Josef Bugman und die Brauerei aufzuspüren. Git ist der festen Überzeugung, dass er durch die Zerstörung der Brauerei und das erbeutete Bier noch mehr Goblins unter seinem Banner vereinen kann. Sollte er genügend Goblins zusammenbekommen, könnte er schließlich seinen eigenen *Waaagh!* führen, einen, der sogar dem von Grom dem Fettsack gleichkommt, den er bis aufs Blut hasst.

Git Gurgla ist sehr groß für einen Goblin, und sein gewaltiger Körperumfang erlaubt es ihm, seine Untergebenen herumzuschubsen. Sogar Orks mit schwachem Willen unterstehen seinem Kommando. Er ist außerdem ein gefürchteter und heimtückischer Kämpfer, der für seine unmotivierten Wutanfälle berüchtigt ist und seinen Zorn meist am nächstbesten unglücklichen Goblin auslässt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Git Gurgla	4	5	2	4	4	3	2	4	8

Punktwert: 205 Punkte

Ausrüstung: Git Gurgla trägt die im Folgenden aufgeführten magischen Gegenstände bei sich.

Git Gurgla ist ein Goblin-Waaaghboss und verbraucht daher eine deiner Heldenauswahlen.

Sonderregeln

Zornig: „Der Git“, wie er manchmal genannt wird, ist vom kleinen Zeh bis zu den Ohrenspitzen mit Wut angefüllt, die meistens dann ein Ventil sucht, wenn er von seinem selbst gebrauten Bier trinkt oder an dessen Nachwirkungen leidet. Git Gurgla und jede Einheit, die er anführt, sind immun gegen Panik.

Bierbauch: Durch die unglaubliche Menge Bier, die er zu sich nimmt, hat Git Gurgla einen beeindruckenden Bierbauch entwickelt. Seine äußerst fette Wampe verleiht ihm Schutz gegen die Schwerter und Pfeile seiner Feinde. Sein Bauch verleiht ihm einen 4+ Rüstungswurf, der zusammen mit einem Schild auf 3+ verbessert wird. Weil Git so unglaublich fett ist, schlägt er im Nahkampf immer als Letzter zu. Wenn der Gegner auch als Letzter zuschlägt, würfelst du mit einem W6, wer als Erster zuschlägt.

Magische Gegenstände

Gurglas echt ekliges Gesöff: Dies ist eine von Gurglas Eigenkreationen. Das Bier ist derart stark, dass ein gewöhnlicher Goblin von einem einzigen Schluck ins Land der Träume geschickt wird. Git darf zu Beginn jedes Spielzugs einen Schluck von dem Gesöff nehmen. Würf einen W6 um zu sehen, welchen Effekt das Bier hat. Bei einer 1 unterliegt Git den Regeln für *Blödsinn*, bei 2-3 *basst* Git all seine Gegner, bei 4 unterliegt Git den Regeln für *Raserei*, bei 5 addiert Git +1 auf seine Stärke und bei einer 6 addiert Git +1 auf seinen Widerstand.

Alle Effekte dauern bis zum Beginn von Gits nächstem Spielzug an.

Da Killaklingä: Die Klinge von Gurglas treuer Axt wurde auf ein nahezu unmögliches Maß geschärft. Sie durchdringt ohne weiteres Rüstungen und Kettenhemden und reduziert Rüstungswürfe um zusätzliche -3.

Git Gurgla besitzt außerdem Guzzlas Mutmacha und Ugrbrags Glücksschild (siehe Seite 31-32 im Armeebuch Orks & Goblins).

GIT GURGLA UMBAUEN

von Guy Haley



Git basiert auf dem klassischen Modell von Grom dem Fettsack, wodurch ich von Anfang an die perfekten Grundvoraussetzungen besaß. Ich hatte nie viel für Groms kleinen Kopf übrig, und so entfernte ich ihn mit einer starken Kneifzange (nicht der üblichen zum Schneiden von Plastik!). Anschließend ersetzte ich den Kopf durch einen passend brutalen Schädel, den ich beim fliegenden Besatzungsmitglied des Kamikazekatapults entlieh. Die Hörner stammen von den Zähnen eines Wildschweins. Ich formte mit Green Stuff Sockel für die Hörner, sowie einen pelzigen Kragen, um die hässliche Lücke am Hals zu überdecken. Die Axt ersetzte ich durch die des Waaaghbosses auf Lindwurm.



ELITEEINHEITEN

Zwergenbraumeister

Die Braumeister sind eine besondere Art von Gilde bei den Zwergen, die für das Brauen der verschiedenen Biere verantwortlich sind, die sehr von den Zwergen der Drachenberge und allen anderen Siedlungen geschätzt werden.

Obwohl sie keine Krieger als solche sind, sind sie noch immer Zwerge und werden dementsprechend verbissen darum kämpfen, ihre Brauerei vor Eindringlingen zu schützen. Viele von ihnen stammen aus edlen Zwergenfamilien und tragen wie ein Thain oder Runenschmied Runenartefakte in die Schlacht.

Braumeister sind hochgeehrte Helden des Drachenberglans. Durch das jahrelange Trinken von Zwergenbier und der harten Arbeit in der Brauerei sind diese Zwerge abgehärtet und stark. Ihr Körper lässt sie Treffer überstehen, die einen normalen Zwerg einfach niederstrecken würden, aber dadurch sind sie auch langsamer als ihre „schlanken“ Verwandten.

Zwergen-Feuerwerfer

Der Feuerwerfer ist eine kleinere Version der tödlichen Flammenkanone und wurde von experimentierfreudigen Maschinisten konstruiert. Sein Tank wird mit dem Bierabfall aufgefüllt, der in den zahllosen Brauhäusern Bugmans und seiner Braumeister abfällt. Diese grobe Zusammensetzung von Chemikalien ist hoch entzündlich, und wenn sie mit offenem Feuer in Berührung kommt, entwickelt sie eine äußerst verheerende Flamme. Wenngleich der Feuerwerfer bei weitem nicht so stark ist wie die Flammenkanone und eine kürzere Reichweite hat, ist er doch eine tödliche Waffe, deren erschreckende Effektivität die Feinde in die Flucht schlagen kann.

Der Feuerwerfer schießt auf die exakt gleiche Weise wie eine Flammenkanone (siehe Seite 15 im Armeebuch Zwerge), außer dass er Reichweite 0 besitzt. Wirf stattdessen nur einen Artilleriewürfel. Der Feuerwerfer unterliegt allen Regeln dieser Kriegsmaschine. Beachte, dass jede Einheit, die Verluste durch den Feuerwerfer erleidet, sofort einen Paniktest ablegen muss.

Aufgrund der leichteren Bauweise des Feuerwerfers ist er leichter zu handhaben. Feuerwerfer dürfen „Stehen & Schießen“ als Reaktion auf einen Angriff wählen, so als wäre er eine gewöhnliche Schusswaffe.

Unglücklicherweise ist die Waffe aber sehr unzuverlässig, mehr noch als die Flammenkanone. Wenn du eine Fehlfunktion mit dem Artilleriewürfel erzielst, reduzierst du den Würfel auf der Flammenkanonen-Fehlfunktionstabelle um -1.

Da der Feuerwerfer recht klein ist, wird durch Beschuss immer die Besatzung getroffen – der Beschuss wird nicht zufällig verteilt. Wenn beide Besatzungsmitglieder ausgeschaltet wurden, wird der Feuerwerfer aus dem Spiel entfernt (beachte, dass ihn ein einzelnes Besatzungsmitglied normal verwenden kann).

Josef Bugman

Josef Bugman ist einer der größten Braumeister aller Zeiten. Sein legendärer Bierkrug, der sich niemals leert, enthält ein magisches Bier, das über wundersame regenerative Fähigkeiten verfügt. Er ist ein listiger Krieger, der sich äußerst gut in den Wäldern und der Wildnis seiner Wahlheimat, des Imperiums, auskennt. In Zeiten der Not kann sich Bugman versteckte und kaum ausgetretene Pfade zunutze machen, um seine Brauerei rechtzeitig vor allem Übel zu bewahren. Nun, da Git Gurgla und seine Horden die Brauerei bedrohen, sind diese geheimen Pfade wichtiger denn je.

	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 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 ist mit der Schmetterrunne und der Mutrunne beschrieben (siehe Seite 20 im Armeebuch Zwerge).

Bugmans Bierkrug: Dieser Bierkrug ist ein legendärer Gegenstand. Es wird erzählt, dass das darin befindliche Bier niemals ausgehen wird, solange er sich in den Händen eines Bugman befindet, egal wie oft der Träger daraus trinkt. Die magischen Fähigkeiten des Bierkrugs, gepaart mit der Wirkung von Bugmans Bier, verleihen Josef Bugman *Regeneration*.



Zwergen-Braumeister

Punkte/Modell: 60

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

Der Braumeister zählt als Heldenauswahl.

Waffen: Handwaffe

Optionen:

- Darf entweder eine Zweihandwaffe (+4 Punkte) oder eine Pistole (+7 Punkte) erhalten.
- Darf zusätzlich entweder eine Armbrust (+10 Punkte) oder eine Zwergenmuskete (+14 Punkte) erhalten.
- Darf leichte Rüstung (+2 Punkte) und/oder einen Schild (+2 Punkte) erhalten.
- Darf Runen aus den Listen der Waffen- und Talismanrunen (siehe Seite 20-23 im Zwergenarmeebuch) im Gesamtwert von maximal 50 Punkten erhalten.

DIE SCHLACHT

Erster Spielzug

Die Goblins erhalten automatisch den ersten Spielzug, da sie die Zwerge völlig überrascht und unvorbereitet vorfinden.

Spiellänge

Die Schlacht um Bugmans Brauerei dauert acht Spielzüge.

Sieg oder Niederlage

Am Ende der Schlacht zählt der Goblingspieler die gesamte Einheitenstärke sämtlicher Einheiten innerhalb der Brauerei zusammen (inklusive der Goblins auf der Mauer, falls diese die Verteidiger besiegt und damit das verteidigte Hindernis überwunden haben). Wenn diese Zahl die der Zwerge innerhalb der Brauerei übertrifft, wurde die Brauerei von den Grünhäuten eingenommen, und Bugman hat verloren.

Wenn beide Armeen dieselbe Einheitenstärke am Ende des achten Spielzuges besitzen, wird ein zusätzlicher Spielzug gespielt und danach die Einheitenstärke noch einmal zusammengerechnet. Fahre damit fort, bis ein klarer Sieger feststeht. Dies ist eine „Alles-oder-Nichts“-Schlacht; es gibt keinen Platz für ein Unentschieden.

DAS ENDE EINER ÄRA?

Da dies die letzte Schlacht darstellt, gibt es natürlich auch keinen Siegesbonus für die Gewinner. Allerdings wird der von uns gesponnene Hintergrund davon beeinflusst. Sollten die Goblins gewinnen und die Brauerei zerstören, nimmt die Geschichte ihren gewohnten Lauf, so wie wir sie aus den Armeebüchern kennen. Bugman wird in die Wälder getrieben, sammelt eine Bande von Gleichgesinnten um sich und jagt die Goblins, wo immer er sie findet. Bugmans Bier wird sehr wertvoll und nur noch selten gesehen (geschweige denn getrunken).

Git Gurglas Ambitionen werden Wirklichkeit, und er kann nun mithilfe des Bieres und des Ruhmes, den er erlangt hat, eine größere Armee um sich sammeln. Wer kann schon sagen, wo der Waaaghboss als Nächstes zuschlägt?

Allerdings gibt es noch eine andere mögliche Wendung der Geschichte. Wenn Bugman gewinnt und die Goblins zurückschlägt, ist es sehr wahrscheinlich, dass er dabei hilft, die Siedlung der Drachenberge wieder aufzubauen und sein Geschäft in relativer Ruhe fortzusetzen, wodurch die Bierqualität in der Alten Welt beträchtlich steigt. Doch wemgleich er auch die Wälder stärker beobachten und die Goblins niedermachen wird, wo er sie finden kann – wenn Bugman nicht aus seiner Heimat vertrieben wird, wie viele Zwerge werden dann sterben, weil er ihnen nicht zu Hilfe kommt? Dies sind die Nebenwirkungen alternativer Geschichtsschreibung ...

Feuerwerfer

Punkte/Modell: 75

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

Besatzungsmitglieder: 2

Ausrüstung der Besatzung: Handwaffe und leichte Rüstung

Sonderregeln

(Siehe gegenüberliegende Seite)

Reichweite: 0 Zoll Stärke: 4 Schaden: 1 Rüstungswurf: -1

FEUERWERFER UMBAUEN

von Nick Kyme



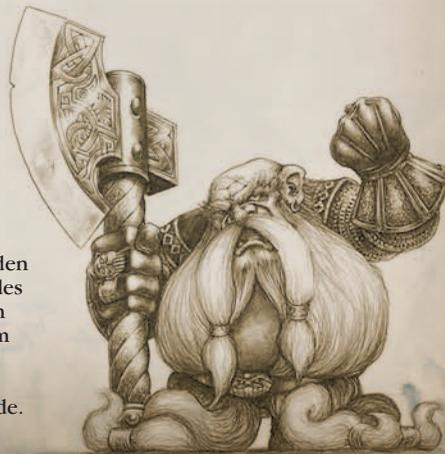
Die Idee für diesen Umbau stammt von einem alten Zwergenflammenwerfer, der Teil der alten Reihe imperialer Zwerge war. Obgleich ich das Modell in meiner Sammlung besitze, konnte ich einfach nicht widerstehen und musste selbst einen basteln (davon mal abgesehen, wenn es das Modell noch geben würde, hätte es wenig Sinn, dir zu zeigen, wie du selbst einen bauen kannst!).

Ich verwendete für meinen Feuerwerfer einen Musketen-schützen aus dem Archiv und Kraggi vom Runenamboss als meine Besatzung.

Ich schnitt das Ende der Muskete des Schützen ab und ersetzte sie durch die Dampfkanone des Gyrokopters.

Mit etwas Kupferdraht verband ich den Schaft der Muskete mit dem Ventil des Blasebalks vom Runenamboss. Dann verpasste ich Kraggi einen Plastikarm und positionierte beide Besatzungsmitglieder so, dass es aussah, als ob Kraggi den Blasebalk bedienen würde.

Zum guten Schluss stiftete ich noch das Weinfass von Gui le Gros, einem besonderen Charaktermodell aus der alten Bretonenreihe, an Kraggis Rücken und klebte ein Kurbelrad von der Zwergenkanone daran.



DAS FINALE SPIELFELD

Die finale Schlacht in der Sage um Bugmans Klage findet direkt vor den Toren von Josef Bugmans berühmter Brauerei statt. In den finsternen Wäldern rund um die Siedlung hat Git Gurgla seine Goblinhorde gesammelt und darauf gewartet, sie endlich gegen die Zwerge der Drachenberge zu entfesseln.

Die Schlacht um Bugmans Brauerei findet auf einer recht freien Lichtung statt, die von den hier lebenden

Zwergen beinahe jeglicher wilder Vegetation beraubt wurde. Rudgie konstruierte sechs neue modulare Geländestücke, die er auf die gleiche Weise wie im Szenario zu *Hinterbalt auf der Alten Zwergenstraße* beschrieben (siehe White Dwarf 108) baute. Allerdings konzentrierte er sich diesmal darauf, eine flache Ebene zu erhalten, auf der Geländestücke verteilt werden konnten.

Da Bugmans Brauerei bereits vor einiger Zeit von dem talentierten Geländebauer Mark Jones gebaut wurde, fügten wir

einfach nur das Gelände hinzu, das Rudgie für ein vorangegangenes Spiel bereits gebaut hatte. Dieses Gelände kam in Form des Wachturms aus *Skeggis Warnung* (White Dwarf 109) und der Straße aus *Hinterbalt auf der Alten Zwergenstraße*.

Das Gelände aus anderen Szenarios wiederzuverwenden, ist eine großartige Möglichkeit, ein Geländeset zu schaffen, das du während der ganzen Kampagne verwenden kannst. Gute Beispiele dafür sind Wälder, Hügel, Straßen und so weiter.



SCHRITT 1



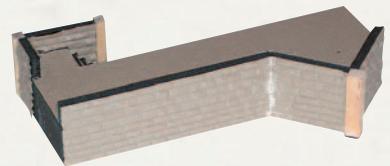
Ich baute die Frontplatte aus 5 mm dicker Schaumpappe. Die Frontwand ist 45 mm hoch, die Plattform, auf der die Zwerge stehen, 30 mm (oder sollte dies zu klein sein?). Der Laufsteg ist 50 mm tief und bietet zwei Gliedern Platz. Das Mauerstück ist insgesamt 220 mm lang. Für die Kanonenstellung verwendete ich ein 50-mm-Quadratbase als Schablone.

SCHRITT 2



Ich fügte der Mauersektion einen kleinen Treppenaufgang hinzu, indem ich Streifen aus Schaumpappe übereinander schichtete. Es waren 5 solche Streifen, von denen jeder 5 mm kürzer war als der darunter liegende. Nachdem ich sie Stufe für Stufe aufeinandergeklebt hatte, baute ich noch eine Außenwand an, um die Lücken zu verbergen. Die Holzbalken machte ich aus Balsaholz.

SCHRITT 3



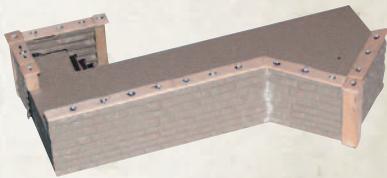
Da die Mauern von denselben Zwergen erbaut worden waren, die auch die Brauerei gebaut hatten, verkleidete ich sie mit demselben Plastikkarton, den auch Mark für seine Gebäude verwendet hatte. In deinem lokalen Hobbyladen findest du viele verschiedene Arten von strukturiertem Papier oder Pappe. Du könntest sogar strukturierte Tapete verwenden.

Zusätzlich zu dem existierenden Gelände baute Rudgie eine Reihe von Verteidigungsmauern. Diese wurden von den Zwergen zum Schutz vor Angriffen errichtet. Unterstützt durch angespitzte Pfähle, mit einem stabilen Tor und erbaut auf einem steilen Damm, bildet der Verteidigungswall ein ernst zu nehmendes Hindernis für Git Gurgla und seine Goblins.

Unten erklärt euch Rudgie, wie er die wichtige Mauer zur Abwehr von Grünhäuten konstruiert und bemalt hat.



SCHRITT 4



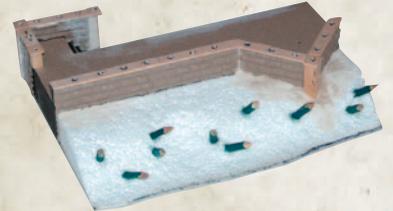
Auf die Mauer klebte ich anschließend einen Streifen Balsaholz. Ich schnitt kleine Rechtecke aus einem Streifen von 2 mm breitem Plastikkarton aus und klebte diese in regelmäßigen Abständen mit Hilfe von Sekundenkleber auf das Balsaholz. Dies verleiht den Eindruck von schweren Eisennägeln, die den Holzbalken auf der Mauer halten.

SCHRITT 5



Ich verwendete ein Stück 25 mm dicken Polystyrols, um den Erdwall darzustellen. Entlang der äußeren Kante schnitt ich mit Hilfe eines Polystyrolschnegers einen Abhang, ließ aber einen 25 mm breiten ebenen Streifen übrig, damit Modelle nahe an der Mauer stehen und gegen die Verteidiger kämpfen konnten. Anschließend wurden Mauer und Erdwall auf ein Pappbase geklebt.

SCHRITT 6



Ich bearbeitete das Polystyrol noch einmal mit Sandpapier, um eine natürlichere Oberfläche für den Erdwall zu erhalten. Ich spitzte kleine Stöcke an, die ich anschließend in unregelmäßigen Abständen einfach in den Erdwall steckte.

SCHRITT 7

Zum Abschluss bestrich ich das Polystyrol mit Bastelleim und bestreute es mit Sand. Nach dem Trocknen wurde der Erdwall mit Bestial Brown und Desert Yellow trockengebürstet. Die Mauern bürstete ich mit einem 50:50-Mix aus Codex Grey und Graveyard Earth trocken. Anschließend fügte ich dem Mix mehr und mehr Fortress Grey hinzu, um die Mauer damit trocken-zubürsten. Ich bemalte die Holzbalken mit Chaos Black, bevor ich sie mit Codex Grey trockenbürstete. Der Erdwall wurde mit verschiedenem Streu und statischem Gras bestreut. Die Torsektion ist eine Variation der Mauer, mit einer zusätzlichen Stellung und einem Tor, das aus Balsaholzstreifen gebastelt wurde.



Oben: Eine fertige Mauersektion, bereit für die Schlacht!

DIE SCHLACHT UM BUGMANS BRAUEREI

Eine Aufzeichnung darüber, wie Nick Kymes Zwerge und Guy Haleys Goblins das Schicksal von Bugmans Brauerei entschieden haben.

Wir haben also endlich das Ende erreicht, die letzte Schlacht, die über das Schicksal von Bugmans Brauerei entscheiden wird. Wird sich die Geschichte wiederholen und Bugman unterliegen, oder werden die Zwerge triumphieren? Das Schicksal lag in den Händen von Nick und Guy ...

Nick: Als ich die Armee der Orks & Goblins und der anderen Monster zum ersten Mal vor mir sah, war ich ein wenig beunruhigt. Aber eigentlich musste ich mich ja nur hinter den Mauern der Brauerei verschanzen und darauf hoffen, dass Bugman rechtzeitig zurückkehrte, um Git Gurglas Attacke zurückzuschlagen.

Abgesehen von ein paar verpatzten Stänkereitests verlor Guy keine Zeit dabei, seine Armee gegen die Mauern zu werfen. Eine riesige Einheit aus acht Trollen (es musste im Wald eine große Brücke geben, unter der die alle gehaust hatten) mit einer Ramme durchbrach das Tor der Mauer im ersten Anlauf. Eine geschockte Einheit Langbärte warf sich nach kurzem Zögern auf die Monster. Als sich überall auf der Mauer kleine Kämpfe entwickelten und meine Kriegsmaschinen Tod und Verderben auf Guys riesige Einheiten regnen ließen, wurde klar, dass der Kampf am Tor die Schlacht entscheiden würde. Eine Ewigkeit lang schienen sich die Trolle und Langbärte zu schlagen, denn obwohl die Zwerge und Durzak Drachenrücken unzählige Verwundungen erzielten, regenerierten die Trolle ihre verlorenen Lebenspunkte immer wieder.

Als die Trolle schließlich aufgerieben wurden, waren nur noch wenige der Langbärte übrig. Trotzdem stürmten sie aus dem zerschmetterten Tor, um eine große Einheit Goblins dahinter abzufangen. Auch hier konnte wieder keiner den Sieg davon tragen. Guy warf ein

Regiment Orks in den Kampf mit den Langbärten, was ich mit einem Regiment Krieger und den Resten von Bugman und seinen Grenzläufern, die einige Zeit vorher erschienen waren (selbst Bugmans lang erwartete Rückkehr wurde von dem Konflikt in den Schatten gestellt) konterte. Dies war die Mutter aller Schlachten, in der Orks, Goblins und Zwerge gleichermaßen zu Boden gingen.

Das Schlachtfeld war übersät mit Goblins die von zahlreichen Kriegsmaschinen, Bolzen und Kugeln der Zwerge erwischt worden waren, doch die Grünhäute gaben nicht auf. Mit seiner typischen Gerissenheit führte die Kreatur namens Guy Haley immer neue Attacken gegen die Mauern der Brauerei, und bald schon sahen sich die Verteidiger dem Angriff von Orks, Goblins, einem Riesen und dem Git selbst ausgesetzt.

Die Schlacht um das Tor nahm an Intensität zu. Durzak ging den Goblinkönig direkt an, aber nach einem kurzen

Handgemenge wurde er von der bösen Grünhaut erschlagen. Die Zwerge kämpften noch für einen Spielzug weiter, aber als mehr und mehr Orks in die Bresche sprangen, wurden sie schließlich zurückgetrieben. Als sie sich zur Flucht wandten, wurden sie von den wütenden Orks niedergemacht, und es war an der Zeit, die Toten zu zählen. Die Schlacht hatte ihr Ende gefunden.

Die Zwerge hatten die Schlacht gewonnen, aber knapper konnte der Sieg nicht sein, denn nur fünf Zwerge hatten den Sieg ausgemacht. Die Brauerei war gerettet und die Geschichte wurde umgeschrieben!

Auch mit diesem Ergebnis war es ein passendes Ende für eine Schlacht, die mit so viel Herzblut auf beiden Seiten geführt worden war. Der Kampf um das Tor wurde zur Legende, und Guy und ich betrachten das Spiel als eines der besten, die wir jemals ausgetragen haben.



