



## Im Schatten des Irth

*Seit jeher thront der zerfetzte, immer brodelnde Gipfel des Irth über dem Gebirgausläufern nahe der großen Bastion.*

*Reisende hüten sich auf den Wegen im Schatten des Irth. Gerüchte berichten über ein schemenhaftes, von Flammen umzüngeltes Wesen. Die Flammen sollen schwarz sein, die Bewegungen wie die eines Tieres, immer auf der Suche nach Nahrung, begleitet von einem stetigen Grollen, dass aus den Untiefen der verkohlten Erde fährt.*

*Schemen huschen über die Ebene, lösen ein klammes Gefühl in den Herzen der lebenden aus. Die Blicke huschen verängstigt hin und her.*

*Hüte dich tapferer General, du solltest dir des Sieges nicht gewiss sein.*

*Hüte dich im Reich es Irth!*

*Er ist das Tor Hölle selbst.*

*Er beobachtet dich.*

**Die Armeen:**

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Armee und stellt diese anhand des jeweiligen Armeebuches bis zur vereinbarten Punkteanzahl zusammen.

Erscheint die *Seele des Irth* auf dem Spielfeld, wird eine Miniatur auf dem Schlachtfeld platziert. Diese zählt als dritte feindliche Armee.

**Das Spielfeld:**

*Irth, das dunkle Feuer* wird in einer zufälligen Ecke platziert.

Rechteckige Spielfelder werden in sechs- und quadratische Spielfelder in neun Sektoren unterteilt die jeweils 24"x24" groß sind.

*\*Siehe zum Vergleich die modularen Spielplatten von GW*

**Aufstellung:**

Die Spieler stellen nach den Regeln von "Angriff bei Dämmerung (Regelbuch S.145)" auf.

Die Aufstellungszonen orientieren sich nach dem Szenario "Unerwartetes Aufeinandertreffen (Regelbuch S.149)"

Flanke A: 20 Zoll

Flanke B: 20 Zoll

Zentrum: Rest

**Spieldauer:**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler vollständig besiegt, oder der sechste Zug beendet ist.

**Siegesbedingungen:**

Es gelten die Siegesbedingungen von Seite 143 des Warhammer Fantasy Regelbuches.

Alle Kerneinheiten die weder fliehen noch untot oder dämonisch sind und sich im Schatten Irth's befinden, geben zusätzliche 1 Siegespunkt pro Modell.

*Im Jahr -218 regte sich ein Waagh unter der Führung des weithin bekannten Gorgzan Schwarzstiefel. Gorgzan galt als äußerst brutal und mindestens genau so stumpfsinnig. So geschah es, dass er seine Armee im Laufe des Waagh's in die Ebenen am Fuße des Feuerberg Irth trieb und in seinem Siegesrausch den Berg selbst forderte. Was er nicht erwartete war, dass der Berg antworten würde. Das letzte was Gorgzan sah, war ein rot glühender Klumpen geschmolzenen Gesteins. Vom Rest seiner Horde zeugen nur noch verkohlte Knochen und ein vom Wind getragenes leises Flüstern.*

# Szenario-Sonderregeln

**Im Schatten des Irth:** Im Lauf des Tages wirft Irth seinen bedrohlichen Schatten immer weiter auf die Ebene. Der Schatten wächst nach jeder Runde um 14 Zoll in Richtung der gegenüberliegenden Spielfeldkante. Einheiten in Irth's Schatten müssen einen Paniktest ablegen. Einheiten außerhalb der inspirierenden Gegenwart ihres Generals dürfen diesen Test nicht wiederholen. Untote und dämonische Modelle, sowie Modelle mit der Sonderregel *Immun gegen Psychologie* sind von dieser Sonderregel nicht betroffen.

Einheiten die keine großen Ziele, Monster oder monströs sind, gelten als in weicher Deckung befindlich.

**Schwarzes Feuer:** Mächte des Chaos beeinflussen Irth. Daher verursacht Irth magischen Schaden.

**Vulkan:** Irth ist ein aktiver Vulkan der jederzeit droht auszubrechen. Würfle zu Beginn der Runde auf folgender Tabelle.

- 1 – Unheimliches Grollen
- 2-3 – Erdstoß
- 4-5 – Plötzliche Eruption
- 6 - Ausbruch

**Grollen:** Irth belässt es bei einem tiefen und drohendem Grollen.

**Erdstoß:** Als Vorbote des bevorstehenden Ausbruchs erzittert die Erde.

Die Erde zittert im Umkreis von 14W6. Alle Einheiten in diesem Bereich testen auf gefährliches Gelände. Kavallerieeinheiten verpatzen den Test bei einem Wurf von 1-2.

Schießende Einheiten erhalten einen Malus von -2 auf ihre Beschussfähigkeit und Zauberer addieren ihre Magiestufe nicht dem Zauberwurf hinzu.

Körperlose, schwebende und fliegende Einheiten sind von Erdstoß nicht betroffen.

**Plötzliche Eruption:** Irth bricht unerwartet aus und schleudert zwei feurige Brocken in die Ebene.

**Ausbruch:** Irth bricht mit einer ungeahnten Wucht aus, taucht das Umland in einen roten Schein und lässt vier feurige Brocken auf die eingeäscherte Ebene niedergehen.

**Feuriger Brocken:** Der Aufschlagpunkt der feurigen Brocken geht immer von der Mitte des erwürfelten Sektors aus (*beziffer die Sektoren und wirf einen W6*).

Der Aufschlagpunkt weicht 3W6 Zoll ab.

Der Schaden eines feurigen Brockens wird mittels der beigelegten Schablone abgehandelt. Modelle die sich unter dem Mittelloch befinden müssen auf ihren Initiativwert testen. Schlägt der Test fehlt, erhält jedes Modell W6+1 Verwundungen gegen die keine Rüst- oder Rettungswürfe erlaubt sind.

Gelingt der Test erhält das Modell W3 rüstungsignorierende Treffer der Stärke 3. Modelle unter dem äußeren Radius erhalten jeweils W3 rüstungsignorierende Treffer der Stärke 3.

Einheiten die sich unter dem Mittelloch der Schablone wiederfinden, müssen fliehen (*ausgenommen von Untoten oder Dämonen*).

**Lawine:** Trifft ein feuriger Brocken den Hang des Irth, löst er an dieser Stelle eine Gerölllawine aus. Die Lawine ist fünf Zoll breit und bahnt sich einen 5W6 Zoll langen Weg hinab. Nimm dabei die Ekkante Irth's als Ausgangspunkt und ziehe eine gerade Linie durch den Aufschlagpunkt des feurigen Brocken um die Richtung der Lawine zu bestimmen. Alle Modelle die von der Lawine erfasst werden, müssen einen Initiativetest ablegen. Ist der Test nicht bestanden wird das Modell verschüttet und als Verlust entfernt. Körperlose und fliegende Einheiten sind von der Lawine nicht betroffen.

**Seele des Irth:** Die Seele des Irth ist eine optionale Sonderregel und kann nach Belieben ins Spiel aufgenommen werden.

Seid ihr euer Schwert wert, so nehmt es mit der schwarzen Seele auf und trotz den sengenden Flammen dieses lebendig gewordenen Infernos. Würfle für jeden Einschlag eines feurigen Brockens 2W6. Bei einem Ergebnis von mehr als 10 manifestiert sich Irth's dunkle Seele. Die Seele des Irth kann sich nur einmal im Spiel manifestieren und erscheint am Aufschlagpunkt des jeweiligen feurigen Brocken.

Irth bewegt sich immer auf die nächstgelegene Einheit zu.

Die Seele des Irth besitzt folgendes Profil:

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
6	-	-	-	6	5	2	1W6	-

Sonderregeln:	Elementar, Träge, Flammengeboren, Raserei, Magiehunger
Elementar:	Irth ist immun gegen Gift, Feuer und nicht magische Attacken und testet nicht auf Profilwerttests oder Moralwerttests
Träge:	Irth wird im Nahkampf immer auf 4+ getroffen.
Flammengeboren:	Flammenattacken, Irth trifft und verwundet unabhängig von Modifikationen auf 3+, ignoriert Rüstung. Irth regeneriert am Ende der Runde W3 Lebenspunkte.
Raserei :	Irth muss wenn möglich angreifen und verfolgen, dazu gelten die üblichen Sonderregeln für Raserei, Irth kann Raserei nicht verlieren.
Magiehunger:	Befindet sich kein Zauberer im Umkreis von 20" um Die Seele des Irth, verschlechtert sich der Rettungswurf von 4+ auf 5+. Irth regeneriert dann zudem am Ende der Runde nur W2 Lebenspunkte.

Durch Irth vernichtete Kommandanten, Helden oder Einheiten geben keine Siegespunkte.  
Wird die Seele des Irth besiegt, geht das Spiel normal weiter. Die Partei die die Seele des Irth besiegt, erhält 350 Siegespunkte.

