

Die Winde der Einsamkeit

Wie aus dem Nichts taucht am Horizont ein Staubwolke auf, es sieht aus als bahnte sich eine große Armee aus Fliegen den Weg durch das Moor. Nach wenigen Minuten ist die Luft so voller Schmutz dass man kaum noch sehen kann und das Atmen immer schwerer wird.

Auswirkungen:

1. Wenn die betroffene Armee fliegende Einheiten enthält kann sie sich im nächsten Spielzug nicht bewegen.

2. Die fliegenden Einheiten der Armee müssen vor der nächsten Schlacht einen Widerstandstest bestehen, oder erhalten -2 auf ihre Flugbewegung (8 statt 10 Zoll)

Bücherfund

In einer abgelegenen Hütte mitten im Niemandsland findet ein ausgesandter Kundschafter ein Buch welches er sogleich dem General übergibt. In diesem Buch findet der General die Anleitung zur Erweiterung des Geistes, welches einen Magier mit übernatürlich viel Wissen versorgen kann.

Auswirkungen:

Ein zufällig ermittelter Magier der Armee darf solange er nicht in einer Schlacht gestorben ist einen Zauberspruch mehr als seine Stufe es erlauben würde auswürfeln.

Zeit fürs Training

Die Armee ist in den letzten Tagen so gut vorangekommen, dass sie sich einen Tag zum Rasten erlauben können. Nach Anordnung des Generals soll dieser Tag dem Training der Fertigkeiten gewidmet werden.

Auswirkungen:

1. Ein zufällig ermittelter Held oder Kommandant erhält nach Wahl des Spielers +1KG, +1BF oder +1I.

2. Eine zufällig ermittelte Einheit erhält nach Wahl des Spielers +1KG, +1BF oder +1I.

Krankheit / Hunger / Magieraub

Elfen: die Armee ist von einer bisher unbekanntem Krankheit betroffen. Bis ein geeignetes Gegenmittel gefunden wurde sieht es schlecht für die Druchii aus.

Skaven: die Nahrung wird knapp. Immer weniger gibt es jeden Tag zu Essen. Das können die Ratten nicht vertragen. Es bricht ein Streit unter den Ratten aus, der damit endet das einige sterben. Doch ihr Tod soll nicht vergebens sein...

Vampire: dem Magier fällt es seit einigen Tagen immer schwerer den Magiefluss zur Kontrolle der Armee aufrecht zu erhalten. Das muss an diesem verfluchten weißen Magiefluss liegen den er schon vor der Abreise bemerkte.

Auswirkungen:

1. Zwei zufällig ermittelte Kerneinheiten der Armee verlieren W3 Modelle. Wenn nur eine Kerneinheit vorhanden ist eine Elite- bzw. Seltene Einheit betroffen

2. Diese Auswirkungen enden nach der ersten Runde bei 4+, nach der Zweiten bei 3+, nach der Dritten bei 2+ und danach automatisch.

Überfall *(muss noch bearbeitet werden)*

Ein Teil der Armee wird überraschend in einem Wald von einer kleinen Gruppe verirrter Söldner angegriffen.

Auswirkungen:

1. Trage eine Schlacht mit 150P aus der Armee gegen eine zufällige Kerneinheit aus einem Armeebuch mit 100P aus. Die Regeln sind wie folgt:

Der Spieler wählt seine Modelle. Dies können auch gemischte Modelle sein (z.B. 3 Armbrustschützen und 4 Schwertkämpfer), gleiche Modelle bilden immer eine Einheit. Unter den Modellen darf sich 1 Champion befinden. Das Spielfeld ist 24"x24" groß. Die Einheiten werden bis zu 3" von hinten in lockerer Formation aufgestellt. Es werden während des Spieles keine Moraltests durchgeführt. Der Spieler hat gewonnen wenn er alle gegnerischen Modelle ausgeschaltet oder nach 4 Spielzügen weniger Punkte verloren hat. Ausgeschaltete Modelle bleiben verloren.

2. Als Belohnung für einen Sieg darf der Spieler für max. 30 Punkte Ausrüstung (z.B. magische Gegenstände oder Waffen) aus dem Armeebuch kaufen.

Ein ganz normaler Tag...

...oder etwa doch nicht? „Wer weiß das schon“
spricht der Weise und zwinkert dir zu.

Auswirkungen:

Es passiert so gar nichts Besonderes.

Erdbeben

In einen zufällig ermittelten Gebiet bebt die Erde und ein spalt bis tief in die Hölle öffnet sich und verschlingt jeden der nicht schnell genug wegspringen kann.

Auswirkungen:

1. Ermittle ein zufälliges Gebiet auf der Karte wo das Erdbeben entsteht. Danach wird eine zufällige Richtung ermittelt und ein W6 geworfen. Bei einer 3+ wird dieses Feld ebenfalls betroffen. Würfle so lange weiter bis ein Feld nicht mehr betroffen ist.
2. In jedem betroffenen Feld werden W10 Modelle einer zufälligen Einheit getötet. Einheiten, welche kleiner als 5 Einheiten groß sind sowie Kommandanten und Helden können sich ohne Probleme schnell retten und sind nicht betroffen.

Wandernder Magier

Ein Unbekannter mit geringer arkaner Macht schließt sich deiner Armee an.

Auswirkungen:

Du darfst einer beliebigen Armee einen Magier der ersten Stufe zufügen.

Fahrender Händler

„Wollen du Rose kaufen“?

Auswirkungen:

1. Du darfst einer beliebigen Armee Aufwertungen (Waffen, Rüstungen, Kommando) für 30 Punkte spendieren.
2. Würfle einen W6. Bei einer 6 darf ein Kommandant/ Held/ Champion einen Gegenstand bis zu 30 Punkte erhalten

Freiwillige

Eine kleine Gruppe an Freiwilliger schließt sich mehr oder weniger freiwillig deiner Armee an.

Auswirkungen:

Wähle für eine beliebige Armee 50 Punkte an Kerneinheiten.

Unheimliche Ruine

„Das scheint hier interessant zu sein. Geh du mal rein und schau nach!“

Auswirkungen:

Ein Spieler kann die Ruine durchsuchen oder nicht. Wenn er sie durchsucht, wirft er einen W6: bei 1-3: Ruine stürzt die Ruine ein und es sterben $W6 * 10$ Punkte an einer Kerneinheit. Bei 4-6: Spieler entdeckt ein magisches Artefakt, das einen maximal $W6 * 10$ Punkte-Gegenstand gratis darstellt.

Oger!

„Was rumpelt da so?“

Auswirkungen:

In diesem Zug fallen feindliche Oger (500 Punkte) über eine zufällige Armee eines Spielers her: Er darf in diesem Spielzug keine Angriffe auf andere Felder mit ihr ansagen. Bereits umkämpfte Gebiete werden normal gespielt.

Grünhäute!

„wer ist der coolste Waaagboss im Land:
JUCHY WAAAGBOSS! Wer hat den größten
Spalta im Land: JUCHY WAAAGBOSS! Wer
hat kein Hirn und kein Verstand: JUCHY
WAAAGBOSS! JUCHY WAAAGBOSS!
JUCHY WAAAGBOSS! JUCHYYYYYYYYYY
WAAAAAGHBOOOOOOOSSSSS!“

Auswirkungen:

In diesem Zug fallen feindliche Orks und Goblins (500 Punkte) über eine zufällige Armee eines Spielers her: Er darf in diesem Spielzug keine Angriffe auf andere Felder mit ihr ansagen. Bereits umkämpfte Gebiete werden normal gespielt.

Für den Imperator!

Pulverdampf lässt schnell erkennen: Menschen aus dem Imperium sind da!

Auswirkungen:

In diesem Zug fallen feindliche Menschen aus dem Imperium (500 Punkte) über eine zufällige Armee eines Spielers her: Er darf in diesem Spielzug keine Angriffe auf andere Felder mit ihr ansagen. Bereits umkämpfte Gebiete werden normal gespielt.

Für Ruhm und Ehre!

Eine Staubwolke am Horizont lässt den Mut schnell sinken. Ritter aus Bretonia trotzen nach dem Gral und glauben, er ist in deiner Hand!

Auswirkungen:

In diesem Zug fallen feindliche Ritter aus Bretonia (500 Punkte) über eine zufällige Armee eines Spielers her: Er darf in diesem Spielzug keine Angriffe auf andere Felder mit ihr ansagen. Bereits umkämpfte Gebiete werden normal gespielt.

Der erwachte Groll

Man hört sie schon von weitem. Es sind leider auch mehr als nur zehn und ohne Schneewittchen unterwegs.

Auswirkungen:

In diesem Zug fallen Zwerge (500 Punkte) über eine zufällige Armee eines Spielers her: Er darf in diesem Spielzug keine Angriffe auf andere Felder mit ihr ansagen. Bereits umkämpfte Gebiete werden normal gespielt.

Ihr auch da?

Wieso müssen Hochelfen eigentlich überall da sein, wo ich bin?

Auswirkungen:

In diesem Zug fallen Hochelfen (500 Punkte) über eine zufällige Armee eines Spielers her: Er darf in diesem Spielzug keine Angriffe auf andere Felder mit ihr ansagen. Bereits umkämpfte Gebiete werden normal gespielt.

Chaos-Strudel

Ist das Migräne oder spinnt das arkane Gefüge
nur mal wieder?

Auswirkungen:

Alle Spieler haben in dieser Runde bei einem
Pasch bei Zauberwürfen totale
Energie/Kontrollverlust

Offene Flanke

„Ey, die haben uns gar nicht bemerkt“

Auswirkungen:

Der ausspielende Spieler darf in diesem Zug eine feindliche Armee von 2 Seiten aus angreifen. Der verteidigende Spieler muss Stellung in der Mitte aufnehmen.

In Formation!

„Kommando pimpern!“

Auswirkungen:

Erfahrene Hauptleute sorgen in der nächsten Schlacht dafür, dass der ausspielende Spieler für Formationswechsel nie würfeln muss, egal wie nah der Feind ist.

Speere nach oben!

„Voll die gute Idee die Speere mal nach oben zu halten“

Auswirkungen:

Reiter erhalten im nächsten Kampf keinen Stärkebonus durch Lanzen/ Speere im Angriff gegen Infanterie mit Speeren

Schickt die Bauern vor!

„Du, du und du! Ab nach vorne mit euch“

Auswirkungen:

Eine Einheit von 20 Kerneinheiten wird gratis im nächsten Kampf nach den Regeln für Kundschafter/Vorhut aufgestellt.

Alles nur Schall und Rauch

„FEUERBAAAAAALLLLLLL! Oh nee doch nicht.

Auswirkungen:

Du erhält eine Bannrolle gratis.

Gegenangriff

„Schneller, wir müssen den Turm halten!“

Auswirkungen:

Du darfst mit einer Armee dich in ein weiteres Feld bewegen, sofern dies zum Kampf führt.

Schützen nach vorn

„Feuer frei!“

Auswirkungen:

Ein Verteidiger der diese Karte ausspielt dezimiert den Gegner beim Angriff um $W3 \cdot 10$ Punkte an Kerneinheiten, die durch Kanonenbeschuss auf die heranstürmenden Massen verursacht werden

Magischer Schild

Ein glitzernder Stein erweckt die Aufmerksamkeit eines Magiers.

Auswirkungen:

Ein beliebiger Magier bekommt +2 auf alle Bannwürfel. Sollte er ein Zauber nicht bannen können, wird der Stein nutzlos und dient nur noch als Briefbeschwerer.

Blut für den Blutgott

„GROOOAR, ich will metzeln!“

Auswirkungen:

Ermittle eine zufällige eigene Einheit einer zufälligen Armee. Alle Modelle erhalten für die nächste Schlacht die Sonderregel Raserei.

Schädel für den Schädelthron

„Herr, nehme diesen Schädel einer Fliege als Dank für deinen Segen“

Auswirkungen:

Jedes besiegte Modell in einer deiner Schlachten bringt W6 zusätzliche Siegpunkte mehr (bzw.pro Schädel, Hydras haben natürlich mehr). Gilt für beide Seiten.

Zwergenstahl

„Hau mich n Drache, da liegt eine Rüstung aus Gromril“

Auswirkungen:

Ein beliebiges eigenes Modell darf Kampf eine schwere Rüstung gratis gegen eine Gromril-Rüstung (RW von 2+) austauschen, auch wenn es sonst nicht die Option auf eine Gromril-Rüstung hat. Darf nur verwendet werden, wenn das Modell schwere Rüstung wählen darf.

Zu den Waffen!

„Der Feind rückt an, geht in Stellung“

Auswirkungen:

In einer deiner zufällig ermittelten Schlachten darfst du das Gelände nach deiner Wahl aufstellen.