

## Warhammer-Szenario: Der Aufstieg des neuen Ewigen Auserwählten

*Finstere Wolkenberge zogen über den Himmel in denen unheilige Blitze zuckten. Die Energien des Chaos sammelten sich in ungeahnter Stärke. Erhobenen Hauptes schritt ein riesiger Kriegsfürst, gehüllt in eine reich verzierte, finstere Rüstung durch die Reihen kampfgestählter Krieger. Aus allen Winkeln der Chaoswüste hatten diese sich unter seinem Banner versammelt und neigten ehrfurchtsvoll das Haupt, oder haben respektvoll die Waffen als er an ihnen vorbei kam. Der Kriegsfürst betrat den Altar der dunklen Götter, in dem bereits der Hexenmeister wartete. Der Kriegsherr schritt zwischen den mächtigen Portalen Khornes und Nurgles hindurch, betrachtete kurz die gegenüberliegenden Portale von Tzeentch und Slaanesh und begab sich schließlich in die Mitte dieses uralten Heiligtums. Der Hexer grüßte kurz und begann sogleich mit der Intonierung der Formeln und Weisen, die die dunklen Götter anriefen um dem neuen Ewigen Auserwählten ihre Geschenke zu überreichen. Magische Blitze schossen zwischen den Portalen hin und her. Diese erwachten und spuckten Horden von Dämonen aus, um dem neuen Champion des Chaos zu dienen. Während der Gesang des Hexers immer frenetischer wurde, spürte der Kriegsherr, wie die Mächte des Chaos ihn stärkten und unaufhaltsam machten.*

*Doch eine solche Anhäufung von Macht blieb nicht unbemerkt. Schon seit einiger Zeit verspürten Magier, Hexer und Schamanen auf der Ganzen Welt die unheimlichen Schwankungen in den Winden der Magie und informierten Ihre Herrscher. So geschah es, dass schon kurz nach Beginn des Rituals ein gewaltiges Heer tapferer erschien, um den Aufstieg des Chaos im Keim zu ersticken. Angeführt von einem mächtigen Helden machte es sich bereit in die Reihen des Chaos einzufallen, um das Ritual zu stoppen, denn, sollte es nicht gelingen, würde die Welt unzweifelhaft in die Hände des Chaos fallen.*

### Die Armeen:

Das Chaos stellt 3500 Punkte auf, der Angreifer insgesamt 4000 Punkte. Zusätzlich erhält der Angreifer ein nicht besonderes Charaktermodell aus der Kommandantensektion seines Armeebuches, welches für 150 Punkte ausgerüstet werden darf. Außerdem erhält der Angreifer einen Magier aus seiner Kommandantensektion, welcher für 50 Punkte ausgerüstet werden darf und die Sonderregel „Chaos unterdrücken“ hat. Das Chaos erhält zusätzlich einen Chaosgeneral mit „Gunst der Götter“ und einen Meisterzauberer mit Standartausrüstung.

### Ziel:

Das Chaos gewinnt, wenn es alle Charaktermodelle des Angreifers ausgeschaltet hat, oder sowohl Meisterzauberer als auch Chaosgeneral am Ende der sechsten Runde noch am Leben sind.

Der Angreifer gewinnt, wenn er es schafft den Chaosgeneral und den Meisterzauberer auszuschalten.

### Aufbau:

Es wird über die Länge des Tisches gespielt. Auf der Seite des Chaos steht am Rand der Chaosschrein. Von seiner Kante aus hat das Chaos eine 12“ Aufstellungszone. Der Angreifer hat eine 15“ Aufstellungszone.

Anderes Gelände gibt es nicht.

Der erste Zug wird normal ausgewürfelt.

### Sonderregeln:

#### Die Mächte des Chaos:

Zu Beginn jeder Magiephase würfelt der Chaosspieler einen W6 und konsultiert folgende Tabelle:

|   |  |
|---|--|
| 1 | nichts geschieht   |
| 2 | Segen des Khorne: Der Chaosgeneral erhält das Mal des Khorne, eine Einheit mit dem Mal des Khorne darf auf der Auge der Götter Tabelle würfeln. Sollte bereits ein Segen auf der Einheit sein, wird dieser ausgetauscht. |
| 3 | Segen des Tzeentch. General erhält Mal des Tzeentch, Einheit mit Mal bekommt Segen   |
| 4 | Segen des Nurgle. General bekommt Mal des Nurgle, Einheit mit Mal bekommt Segen  |
| 5 | Segen des Slaanesh. General bekommt Mal des Slaanesh, Einheit mit Mal bekommt Segen  |
| 6 | Ungeteilt. Eine Einheit ohne Chaosmal bekommt einen Segen (auch monströse/ Monster)  |

**Ewig Auserwählter:**

Jedes Mal wenn für Die Mächte des Chaos gewürfelt wird, darf der Chaosgeneral auf der Auge der Götter Tabelle würfeln. Für bereits erhaltene Segen wird noch einmal gewürfelt.

**Ritualhexer:**

Der Meisterzauberer kennt einen zufällig ermittelten Spruch aus jeder Chaoslehre. Er kann sich dazu entscheiden den Spruch durch den Ersten der jeweiligen Lehre zu ersetzen. Diese Sprüche können nur auf Ziele innerhalb des Schreins gesprochen werden. Regeln für Sichtlinie, Reichweite und sonstige Beschränkungen gelten nicht (man darf z.B. Geschosszauber in den und aus dem Nahkampf wirken).

**Chaosportale:**

Jedes Mal, wenn für die Mächte des Chaos gewürfelt wird, wirf einen W3 und konsultiere Folgende Tabelle:

| Wurf | Mal des Khorne                           | Mal des Tzeentch                         | Mal des Nurgle                         | Mal des Slaanesh                        | Ungeteilt                   |
|------|--|--|--|---|-----------------------------|
| 1    | 10 Zerfleischer erscheinen               | 10 Rosa Horrors erscheinen               | 10 Seuchenhüter erscheinen             | 10 Dämonetten erscheinen                | 10 Gargoyle erscheinen      |
| 2    | 3 Zerschmetterer erscheinen              | 3 Kreischer erscheinen                   | 2 Schleimbestien erscheinen            | 5 Jägerinnen erscheinen                 | 1 Seelenzermalmer erscheint |
| 3    | 1 Herold des Khorne mit Feuersturmklänge | 1 Herold des Tzeentch mit Flammen d. Tz. | 1 Herold des Nurgle mit Seuchenschwall | 1 Herold des Slaanesh mit Sirenengesang | 1 Dämonenprinz              |

Diese Einheiten werden an den jeweiligen Portalen plaziert. Ungeteilte Dämonen können an einem beliebigen Portal plaziert werden.

**Episches Duell:**

Alle Charaktermodelle des Angreifers können den Chaosgeneral auf eine Entfernung von bis zu 10“ herausfordern. Sollte dies geschehen, darf das fordernde Modell nicht mehr angegriffen werden und bewegt sich ungehindert durch die gegnerischen Reihen (sogar durch Einheiten) auf den Chaosgeneral zu. Benutze für die Bewegung den normalen Angriffswurf. Das Modell bewegt sich immer die gewürfelte Distanz, auch wenn es für einen Angriff nicht reichen sollte. Die Bewegung wird in der nächsten Bewegungsphase (egal welcher Seite) fortgesetzt, bis der Chaosgeneral erreicht ist.

Eine Herausforderung auf den Chaosgeneral kann durch nichts aufgehalten oder abgewendet werden.

**Chaos unterdrücken:**

Nach dem Wurf für Die Mächte des Chaos darf der Erzmagier des Angreifers einen W6 werfen. Bei einem Ergebnis von 6 wird der Wurf des Chaos ignoriert.