

## Random Happenings in der Wildnis

Quelle: Mischung aus verschiedenen Random Happenings (Mordheim, der Nemesises Crown und Border town burning)

Gedacht für: Empire in Flames und Sylvania eigentlich für alle Kampagnen außerhalb von Städten im Imperium, die kein eigenes Random Happening haben.

Wenn nicht anders beschrieben, betrifft es immer die Seite des Spielers, der ein Random Happening gewürfelt hat.

Wurf	Ergebnis
11	<b>Ogersöldner:</b> Ein Ogersöldner taucht auf (siehe Söldnersektion für Werte etc.) und wird der Bande mit dem niedrigeren Rating anschließen (bei Gleichstand wird ausgewürfelt). Der Oger wird am Ende des Spiels Sold und Grundkosten verlangen. Wenn du ihn nicht bezahlen kannst oder willst, wird er gehen und einen deiner Leute, die nicht ausgeschaltet vermöbeln. Das Modell zählt nun, als wäre es im Kampf ausgeschaltet worden, wirf für Verletzungen. Danach verschwindet der Oger.
12	Spindeldüre Äste greifen einen zufälligen Helden. Er muss einen Stärketest bestehen oder kann sich nicht bewegen. Sollte dieser nicht gelingen, muss er diesen in jeder Sammelphase wiederholen, bis er diesen besteht.
13	Ein zufälliger Held wird vom Wald erschreckt. Er muss jeden erfolgreichen Wurf wiederholen, bis er einen erfolgreichen Moralwurf in der Sammelphase besteht. Krieger die immun gegen Psychologie sind, können dies ignorieren.
14	Den Kriegern fällt auf, dass jeder Baum in dem Gebiet mit hunderten von Schädeln gefüllt ist. Jeder Krieger innerhalb von 1 Zoll von einem Baum muss sofort einen Moraltest bestehen (Krieger die immun gegen Psychologie sind, können dies ignorieren) oder in seiner nächsten Bewegungsphase exakt andere Richtung rennen. Er wird falls notwendig während seiner Flucht herabspringen.  Jeder Krieger der einen Nahkampf verlässt (wo der Gegner nicht ach flieht) muss einen Initiativtest bestehen oder wird automatisch getroffen.  Nach dem ersten Schock der Entdeckung benehmen sich die Krieger wieder normal.
15	Eine furchterregende Atmosphäre durchzieht das Gebiet, was den Kriegern das Gefühl gibt, dass sie beobachtet werden. Alle Modelle erleiden einen Moralabzug von 1 für D6 volle Spielrunden. Krieger die immun gegen Psychologie sind, können dies ignorieren.
16	Ein zufällig ermittelter nicht-tierische (sondern Hunde, Chaoshunde, Riesenratten usw.) von jeder Bande muss sofort einen Moraltest bestehen oder stirbt.
21	Blutströme: Jeder Fluss auf dem Bord schwellen plötzlich heftig an und treten über die Ufer und färben sich rot mit dem Blut der Toten in den Wäldern. Alle Modelle in 3 Zoll um einen Fluss müssen einen Stärketest bestehen oder werden davon <u>geschwemmt</u> . Entferne die betreffende Modelle vom Spielfeld, als ob sie ausgeschaltet wurden.  Die Flüsse beruhigen sich so schnell, wie sie angeschwollen sind.
22	Die Bäume werden plötzlich lebensfeindlich. Jeder Krieger in drei Zoll von einem Baum muss einen Widerstandstest gestehen oder erhält einen S3 Treffer. Keine weiteren Auswirkungen.
23	Ein vor langer Zeit von einem Waldzauber gesprochenen Abwehrzauber teleportiert einen zufällig ermittelten Helden auf den höchsten Punkt des Spielfeldes.
24	Ein Gefolgsmann einer Bande stolpert über ein Säckchen voller Gold und Edelsteine. Ermittle zufällig, welche Bande betroffen ist und ermittle dann den Gefolgsmann (kein Tier). Bei einem erfolgreichen Moraltest gibt er den Fund dem Anführer seiner Bande und dieser erhält 2D6 + 10 Gold. Gelingt der Moraltest nicht, wird der Gefolgsmann das Gold durchbringen und D3 Spiele aussetzen.
25	Ein wandernder Händler erscheint in der Mitte einer zufälligen ermittelten Spielkante und bewegt sich 8 Zoll in eine zufällige Richtung. Der erste Held der ihn erreicht oder von ihm erreicht wird kann einen Korb AAAAARGH!-Pilze für 10 Gold kaufen (die Bande muss über mindestens zehn Gold verfügen) oder die Pilze gegen Gegenstände im Wert von 20 Gold Kaufpreis tauschen.

26	<p><b>Feenzauber:</b> Ein zufällig ermittelter Held wird von einem wunderlichen Objekt in dessen Bann gezogen, was er in D6 * 6 Zoll Entfernung entdeckt. Er wird auf das Objekt zu sprinten (unabhängig ob Gegner innerhalb von 8 Zoll sind). Sollte er dafür einen Nahkampf verlassen müssen, muss er einen Initiativtest bestehen oder wird automatisch getroffen.</p> <p>Er kann ab der zweiten Sammelphase versuchen den Zauber mit einem erfolgreichen Moraltest zu brechen. Wenn er das Objekt erreicht, stellt er fest, dass es sich um ein Trugbild handelt und verhält sich wieder normal.</p>														
31	<p>Ein zufällig ermitteltes Modell, was im Wald steht, wird von einem Wildschwein attackiert (Werte B7, KG 3, Stärke 3, W4, A1, I3, LP1 und MW 3). Die Sau ist immun gegen Furcht und ist der Angreifer. Ist kein Modell im Wald, wird das nächste Modell an einem Wald angegriffen (Chargereichweite des Ebers 14 Zoll). Wenn ein Tier oder Ghoul das Tier tötet, wird es D3 Runden sich an dem Wildschwein ernähren. Die siegreiche Bande kann durch das Wildschwein die Bande ernähren und kann beim Einkommen den Bandenunterhalt um zwei Stufen reduzieren (Minimal 1-3)</p>														
32	<p>Ein zufällig ermittelter Held stört ein Waldsäugetier, was im Unterholz herumgekrabbelt ist. Es beißt den Held bevor es in einem seinem Bau verschwindet. Der Held erleidet einen automatischen S3 Treffer.</p>														
33	<p>Äste fallen von einer alten Eiche. Ein zufällig ermittelter Held erleidet einen S4 Treffer.</p>														
34	<p>Ein zufällig ermittelter Held von jeder Seite wird von einem Waldgeist besessen. Für eine Runde steuert der Gegner den jeweiligen Helden (Selbstmord ist nicht möglich)</p>														
35	<p>Die kleinen Waldgeister spielen dir einen Streich. Ein zufällig ermittelter Held wird in eine zufällig ermittelte Richtung 3D6 Zoll (gerade Linie) teleportiert. Er wird nicht über die Spielfeldkante hinauskatapultiert sondern bleibt am Rand stehen.</p>														
36	<p>Die Waldmagie ist sehr stark. Alle Krieger bekommen für den gesamten Kampf Hufe und damit +1 Bewegung. Tiere sind davon nicht beeinflusst.</p>														
41	<p>Ein verrückter Leprakranker, der vom Stadtfolk ausgestoßen wurde, und nun durch den Wald wandert bedrängt die Banden für ein Heilmittel. Platziere in in die Mitte des Spielfeldes. Er bewegt sich am Anfang jedes Zuges einer Bande (pro Runde also x mal, x = Anzahl der Banden) 4 Zoll in eine zufällige Richtung. Er wird das erste Modell mit dem er Basekontakt anbetteln, ihn von seinem Leid zu erlösen.</p> <p>Der Leprakranke ist leicht auszuschalten (Verrückte ohne Verteidigung). Das betroffene Modell muss einen Widerstandstest bestehen oder muss am Ende des Kampfes auf der Verletzungstabelle würfeln (sollte er ausgeschaltet werden, muss er zweimal würfeln).</p>														
42	<p>Das Gebiet war einst ein heiliger Hain. Beide Anführer (oder Ersatzanführer, wenn der Anführer nicht oder nicht mehr im Spiel ist) werden von der rauen Kraft der Natur erfüllt. Sie verdoppeln alle werte außer Wunden und Moralwert) für einen Spielzug. Danach müssen sie in der Sammelphase einen Moraltest bestehen oder verlieren diese Kräfte</p>														
43	<p><b>Alter Brunnen:</b> Ein zufällig ermitteltes Modell deiner Bande (große Modelle sind ausgeschlossen) fällt in einen alten Brunnen und erhält einen S3 Treffer. Im Brunnen findet er den Besitz eines unglücklichen Vorgängers, der sich beim Fall das Genick gebrochen hat. Wenn das Modell nicht ausgeschaltet wurde, rolle einen D6 um zu sehen, was er findet.</p> <table border="1" data-bbox="288 1552 1430 1865"> <thead> <tr> <th>D6</th> <th>Effekt</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Ein verrostetes Schwert (wertlos)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>2 Dölche</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Einen Beutel mit 10 Gold</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Ein Schwert und ein Schild</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Einen Langbogen</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Eine leichte Rüstung</td> </tr> </tbody> </table>	D6	Effekt	1	Ein verrostetes Schwert (wertlos)	2	2 Dölche	3	Einen Beutel mit 10 Gold	4	Ein Schwert und ein Schild	5	Einen Langbogen	6	Eine leichte Rüstung
D6	Effekt														
1	Ein verrostetes Schwert (wertlos)														
2	2 Dölche														
3	Einen Beutel mit 10 Gold														
4	Ein Schwert und ein Schild														
5	Einen Langbogen														
6	Eine leichte Rüstung														
44	<p>Ein buckliger alter Man in grau erscheint in der Mitte eines zufällig ermittelten Spielfeldkante. Er ist mit sich selbst beschäftigt und nimmt keinerlei Notiz von den Banden. In jeder Bewegungsphase bewegt er sich 4 Zoll in eine zufällig ermittelte andere Spielfeldkante (würfle einen D3). Er umgeht Hindernisse auf dem kürzesten Weg.</p>														

	Der mysteriöse Eremit ist verzaubert. Keine Handwaffe, keine Schusswaffe, kein Zauber oder Gebet beeinflusst ihn. Sein Zauber wirkt sich auf alle Modelle innerhalb von zwei Zoll aus. Diese werden Immun gegen Zauber, Gebete und Schusswaffen (nicht aber Nahkämpfe)
45	Ein Söldner erscheint und schließt sich der schwächeren Bande an. Nach dem Kampf möchte er allerdings seinen Sold und die Heuer. Sollte er dies nicht bekommen, wird er seinen Frust an einem Bandenmitglied, das nicht ausgeschaltet wurde, auslassen und dieses muss auf der Verletzungstabelle würfeln, als ob es ausgeschaltet wurde. Würfle einen W6 1 Fährtenleser 2 Raubritter 3 Halblingspäher 4 Imperialer Assassine 5 Wegelagerer 6 Elfenwaldläufer.
46	Zaubernde und Gebetesprecher ziehen die Aufmerksamkeit von Taal auf sich. Alle Zauber und Gebete die den betroffenen Modellen bekannt sind, werden sofort automatisch gewirkt und treffen das nächste andere Modell egal ob Freund oder Feind.
51	<b>Dichter Nebel:</b> Wirf zu Beginn jeder Runde des betroffenen 2W6. Dies ist nun die Sichtweite für alle Modelle (Auch die des Gegners). Der Nebel bleibt für den Rest des Spiels.
52	<b>Wolfsrudel:</b> 2W3 Wölfe mit dem Profil der Wölfe der Norse bewegen sich zum nächsten Modell. Sie werden sich so gleichmäßig wie möglich auf mehrere Ziele verteilen (falls möglich) und angreifen. Wenn ein Modell von einem Hund ausgeschaltet wird, wird er gefressen, falls er nicht gerettet wird. Wenn am Ende der nächsten Runde der entsprechenden Bande kein befreundetes Modell in 6“ Umkreis zu der Stelle kommt, an der das Modell gefallen ist, zählt das Modell als tot. Wenn das Wolfsrudel wegen eines verpatzten Sammeltests flüchtet, werden ausgeschaltete Gegner zurückgelassen und zählen nicht als tot (sie wurden also nicht gefressen).
53	<b>Fliegenschwärme:</b> Alle Modelle erleiden -1 auf ihre Fern- und Nahkampftrefferwürfe. Dieses Ereignis dauert W3 Runden an, dann verschwinden die Fliegen wieder.
54	<b>Ein Reittier.</b> An einer zufällig ermittelten Kante erscheint ein Kampffross, welches sich am Ende jedes Zuges 8 Zoll in eine zufällige Richtung bewegt. Wenn ein Held das Pferd mit seiner Bewegung erreicht, kann er versuchen es zu brechen und für sich zu beanspruchen. Dafür muss er einen Stärke- und einen Moralwerttest bestehen.  Das Reittier entspricht dem teuersten Reittier, was für die jeweilige Bande möglich ist.
55	<b>Fallen:</b> Der betroffene Spieler wählt ein Modell aus, das die erste Falle entdeckt hat, es erleidet automatisch einen Treffer S3, RW sind erlaubt. Bis zum Ende des Spiels muss jeder Spieler zu Beginn seiner Bewegungsphase 1W6 werfen, bei einer 1 ist eines seiner Modelle in eine Falle geraten. Diesem Modell muss nun einen I-Test bestehen, sonst erleidet es einen Treffer S3, bevor es sich bewegt.
56	<b>Morrsteinblock:</b> Platziere einen großen Block für ein riesiges Stück Wyrystone auf der Mitte des Feldes. Jedes Mitglied, das sich in vier Zoll Umkreis vom dem Shard bewegt, würfelt 2W6. Bei einer 2 verwandelt sich das Modell in eine Chaosbrut. Streiche das Modell aus dem Bandenbogen. Die Chaosbrut bewegt sich in eine zufällige Richtung. Bei einer 12 bekommt das Modell eine zufällige Mutation (siehe Seite 76 des Mordheimregelbuches). Jedes Mitglied das den Block erreicht, kann eine Runde damit verbringen D3 Wyrstones zu schürfen. Kein Modell wird mehrfach in die Nähe des Blocks gehen.
61	<b>Schlund:</b> Ein zufälliges Modell muss einen Initiativetest bestehen, sonst fällt es in den Schlund. Bei einer 1 wird es sofort ausgeschaltet. Ansonsten zählt das Modell, als wäre es für den Rest des Spiels <i>zu Boden gegangen</i> , darf sich aber nicht bewegen.
62	<b>Führerloser brennender Wagen:</b> Ein von einem brennenden Pferd gezogener führerloser Wagen beschädigter Wagen erscheint an einer zufälligen Spielrandkante. Das brennende Pferde ist rasend und bewegt sich am Ende jedes Zuges eines Spielers sich acht Zoll in eine zufällige Richtung. Die Krieger können versuchen während dem Kampf, das Pferd von dem Wagen zu lösen und die Ware zu sichern. Dazu muss er den Wagen erreichen und einen Moral- und Stärketest bestehen. Schaft er dies, erhält der Krieger einen Marker für eine kleine Kiste. Sollte dieser ausgeschalten werden, schnappt sich der Sieger des Nahkampfes den Marker. Sollte der Krieger aus einem anderen Grund ausgeschaltet werden, bleibt der Marker am Boden. Liegt dieser am Boden, wenn das Spiel zu Ende ist, erhält der Gewinner die Beute. Schaft er die Tests nicht, wird er vom Wagen gehauen und erleidet einen Stärke 4 Treffer.  Um die Beute zu ermitteln würfelst du so oft einen W6 bis du eine 5+ würfelst um den Inhalt der Kiste zu ermitteln 1. Zauberbuch 2. Elfenmantel 3. Elfenbogen mit Jagdpfeile 4. Elfenschuhe

	<p>5. Zwei Duellpistolen  6. Seide aus Cathay  Sonst 2W6 Gold und ein Edelstein im Wert von 10 Gold.</p> <p>Das Pferd ist auf nimmer wiedersehen verschwunden und der Wagen selbst ist leider nun unbrauchbar.</p>
63	<p><b>Spiegelnde Pfütze:</b> Ein zufälliges Modell aus der Bande des betroffenen Spielers bemerkt eine spiegelnde Pfütze. Wenn es will (und in der Lage ist, Erfahrung zu sammeln), darf es hineinsehen und sieht eine Vision. Wirf 1W6.</p> <p><b>1</b> – Das Modell zählt für den Rest des Spiels im Nahkampf immer so, als würde es allein kämpfen und muss deshalb für <i>Nerven verlieren</i> testen.</p> <p><b>2</b> – Das Modell darf für den Rest der Runde alle Fern- und Nahkampf-TW einmal wiederholen.</p> <p><b>3</b> – Das Modell ignoriert für den Rest des Spiels alle MWTests, die es ablegen müsste.</p> <p><b>4</b> – Das Modell enttarnt alle versteckten Gegnermodelle, sogar die, die es nicht sehen kann.</p> <p><b>5</b> – Das Modell darf den nächsten Treffer, den es erleidet, ignorieren, selbst, wenn er kritisch wäre.</p> <p><b>6</b> – Für den Rest des Kampfes verursachen alle Gegner für dieses Modell <i>Angst</i> und das Modell wird keine Gebäude betreten oder in 2“ Umkreis zu Wänden oder Ruinen treten. Nach dem Spiel ist das Modell wieder normal.</p>
64	<p><b>Erstickende Hitze:</b> Alle Modelle die eine leichte oder schwere Rüstung (inklusive Ithilmar, Gomril usw. tragen) verlieren für W6 Runden minus 1 auf Bewegung und Moralwert.</p>
65	<p><b>Händler:</b> Handle dieses Ereignis nach dem Spiel ab. Die gewinnende Bande darf mit dem Händler sprechen, er hat folgende Gegenstände vorrätig und wird sie für die Hälfte ihres normalen Preises verkaufen. Der Händler hat jeden Gegenstand je W3x vorrätig. Der Händler verkauft: Hammer, Streitkolben, Dolch, Axt, Helm, Armbrust, Pistole, Duellpistole, Kletterseil, Alle Gifte, Glücksbringer, Jagdpfeile, geheiligtes Wasser, Knoblauch, Heilkräuter, Reliquien, Laternen und Stadtkarten.</p>
66	<p><b>Riesenspinne:</b> Eine mutierte Spinne taucht auf, sie bewegt sich zur gegenüberliegenden Kante und attackiert Modelle, die ihm im Weg stehen. Die Spinne folgt dem unten angegebenen Profil, verursacht außerdem <i>Angst</i>, verursacht schon bei 5+ einen kritischen Treffer und hat einen RW4+.</p> <p><b>B K G B F S W L P I A M W</b>  5 3 0 5 4 4 1 2 10</p>