



# ***Wege der macht***

***Eine inoffizielle WH-  
erweiterung***

## WEGE DER MACHT-EINE INOFFIZIELLE WH-ERGÄNZUNG

Wege der Macht ist eine inoffizielle Erweiterung des Spieles Warhammer Fantasy der Firma Games Workshop. Alle Namen und Rechte sind obengenannter Gesellschaft vorbehalten, es handelt sich hierbei um keine von Games Workshop produzierte Ware.

Wege der Macht ist eine Erweiterung, welche dir erlaubt, mithilfe deiner Warhammer-Armeen kleinere Scharmützel darzustellen. Das Besondere an diesem Spiel ist, dass die Einheitengrößen sehr viel geringer sind als die bei Warhammer; eine normale Einheit besteht aus maximal 5 Mann, während eine normale Eliteeinheit maximal 4 Mann Infanterie fasst. Dieses Spiel ist viel mehr auf Charaktermodelle fixiert und gewährt diesen ein paar zusätzliche Freiheiten. Im Endeffekt sind die Schlachten weitaus kleiner und beruhen weniger auf dem Kampf zweier Armeen in einer mehr oder weniger offenen Schlacht als mehr auf dem unerwarteten Zusammentreffen zweier Vorhutten, Kundschaftertrupps, Sabotageeinheiten oder Einsatztrupps.

Wege der Macht ist wie geschaffen für alle, die einmal einen wirklich mächtigen Helden durch noch spezialisiertere Kombinationen aus magischen Gegenständen und die Möglichkeit auf Verbesserung sämtlicher Profileigenschaften zu einem wahren Kampfmonster machen wollen. Aber es ist auch perfekt geeignet für alle, die einmal ihre Eliteeinheiten mehr im Blickfang sehen wollen und durch die Last auf wirklich mächtige Truppen eine Armee auf dem Spielfeld haben wollen, die wirklich dadurch besticht, dass jedes einzelne Modell ein individueller Kämpfer für seine Sache ist.

In Wege der Macht ist jeder Kämpfer eine Seele für sich. Jeder handelt individuell, jeder reagiert anders, jeder hat andere Erfahrungen, Fähigkeiten, Stärken und Schwächen. Alleine schon durch die Möglichkeit ein jedes Modell mit einer ganz besonderen Eigenschaft auszustatten ist ein Zeichen dafür, dass die Einsatztrupps in Wege der Macht nur aus den Besten der Besten, den Stärksten der Stärksten derjenigen schickenden Armee erwählt werden.

Zusammenstellung eines Trupps:

Der General  
(1 Kommandant/Held)

Hauptleute  
(0-2 Helden, ein nicht-Charaktermodell mit über 100 Punkte Kosten (mit Ausrüstung, ohne Kräfte))

Basiseinheiten  
(1+ Infanteriekerneneinheiten aus 3-5 Modellen)

Sturmeinheiten  
(0-2 Einheiten unter 50 Punkte/Modell vom Typ Bestien/Kavallerie aus 3-4 Modellen)

Eliteeinheiten  
(0-4 Einheiten aus der Elite- oder Seltenesektion von WH, maximal 60 Punkte/Modell, nur Infanterie, Kavallerie, Schwärme und monströse Infanterie, maximal 4 Modelle bei Infanterie, bei dem Rest

maximal 3)

### Gigant

(0-1 Einheit Nicht-Charaktermodell, Monströse Bestie)

### Donnerkeil

(0-1 Einheit Nicht-Charaktermodell, monströse Kavallerie, maximal 150 Punkte/Modell)

### Allgemeines:

Alle Figuren in Wege der Macht sind in lockerer Formation aufgestellt; siehe Warhammer-Regelbuch (Plänkler).

Hat ein Modell eine Verwundung erlitten und wurde diese nicht verhindert, würfele 2W6 auf dieser Tabelle:

2: Tödliche Verwundung: Das Modell verliert sofort alle seine Lebenspunkte. Entferne es als Verlust.

3-7: Schwer verwundet: Das Modell erleidet einen Lebenspunktverlust und hat für den Rest des Spiels -1W

8: Verwundet: Das Modell hat für den Rest des Spieles -1W und -1S

9-11: Leicht Verwundet. Das Modell hat für den Rest des Spiels -1S

12: Nicht gefährlich verletzt: Die Verwundung hatte keinen Effekt.

Würfele im Falle von Verwundungen aus Todesstoß bei einer 6 und Treffern durch Gift bei einer 6 nicht auf dieser Tabelle, sondern folge den normalen im Warhammer-Regelbuch beschriebenen Regeln. Ignoriere diese Tabelle auch durch Attacken, die auf die 2 oder automatisch verwunden. Die Sonderregel Niedertrampeln funktioniert nur bei einer 4+ auf einem W6.

Helden können magische Gegenstände im Gegenwert von 75 Punkten erhalten, Kommandanten im Gegenwert von 150 Punkten.

Wird eine Infanterieeinheit mit Speeren angegriffen, so hat sie in der ersten Nahkampfphase +1 Stärke.

schießt eine Einheit auf eine andere Einheit mit der Sonderregel Plänkler, so erleidet sie einen -1 Malus auf den Trefferwurf.

Die Bewegungsphase:

Übernehme die Regeln zur Bewegung komplett aus dem Warhammer-Regelbuch.

Ignoriere „Sammeln“ und ersetze es durch formieren.

Magiephase:

Übernehme die Regeln zur Magie aus dem Warhammer-Regelbuch, außer:

Würfle 1W6+1W3 zu Anfang jeder Phase. Du erhältst die Augen beider Würfel als Energiewürfel, während der Gegner die Augen des W6 an Bannwürfeln erhält.

Alle Zauber, die mit der Nummer 5 oder 6 bezeichnet sind, sind nicht erlaubt.

Sämtliche Schablonenzauber, die nicht abweichen, verursachen statt der Schablone die Anzahl der Treffer, die dem Durchmesser der Schablone entspricht. (d.H., dass eine 3“-Schablone 3 und eine 5“-Schablone 5 Treffer verursacht.) Beachte dass nie mehr Treffer erzielt werden können als Modelle in der Einheit sind. Bei W6“ abweichenden Zaubern wird bei einer 4+ ein Modell weniger getroffen, bei 2W6“ abweichenden Zaubern werden 2W6 geworfen; bei jeder 4+ wird ein Modell weniger getroffen. Im Falle von Kontrollverlusten wird die Einheit, in der der Magier sich befindet, von sämtlichen Schablonen oder Basekontakteffekten getroffen. Ist der Magier in keiner Einheit, ignoriere diese Effekte des Kontrollverlustes.

Beschussphase:

Übernehme die Regeln zu Beschuss aus dem Warhammer-Regelbuch, außer:

Ignoriere sämtliche Verweise zur Panik und ersetze sie durch die „Flucht“- Regel.

Es gibt keine Treffermodifikationen durch das Schießen auf Einheiten in lockerer Formation, einschließlich Plänklern.

Jedes Modell, welches eine Fernkampf-Waffe trägt, führt separat eine Beschuss-Attacke auf ein spezielles Modell durch, nicht auf eine Einheit. Das heißt, das auch mehrere Modelle in unterschiedlichen Einheiten des Gegners aus einer Einheit heraus beschossen werden können.

**Nahkampfphase:**

Verwende die normalen Regeln aus dem Warhammer-Regelbuch, außer:

Ignoriere sämtliche Verweise zum Gliederbonus, ersetze die Regeln zum Fliehen durch die „Flucht“-Regel, nicht aber die zum Kampfergebnis. Füge den Regeln zum Kampfergebnis folgende Regel hinzu: Überzahl: Eine Einheit, die mehr am Nahkampf beteiligte Modelle als der Gegner hat, bekommt +1 auf das Kampfergebnis. Ignoriere Überrennen.

Jedes Modell einer Einheit kann seine Attacken separat vom Rest der Einheit auf alle feindlichen Modelle in Basiskontakt mit ihm aufteilen.

**Flucht:**

Wenn eine Einheit in der Beschussphase Modelle verloren hat, so ziehe die Anzahl der verlorenen Modelle von dem Moralwert der Einheit ab und führe einen Moralwerttest durch. Wird der Test verpatzt, flieht die Einheit mit ihrer Bewegung +W6 (Hat die Einheit schnelle Bewegung, dann flieht sie mit Bewegung +2W6). Hat die Einheit den Moralwerttest mit einer Doppel-6 verpatzt, so hat sie auch nicht wieder die Möglichkeit, sich zu formieren.

Wenn eine Einheit einen Nahkampf aufgrund des Kampfergebnisses verloren hat, so zieht sie sämtliche Punkte um die sie das Kampfergebnis verloren hat von ihrem Moralwert ab. Sie muss nun einen Moralwerttest durchführen.

Wird der Test verpatzt, flieht die Einheit mit ihrer Bewegung +W6 (Hat die Einheit schnelle Bewegung, dann flieht sie mit Bewegung +2W6). Hat die Einheit den Moralwerttest mit einer Doppel-6 verpatzt, so hat sie auch nicht wieder die Möglichkeit, sich zu formieren.

Die Einheit, die den Nahkampf gewonnen hat, kann die fliehende Einheit verfolgen.

Die Einheit verfolgt mit ihrer Bewegung +W6 (Hat die Einheit schnelle Bewegung, dann flieht sie mit Bewegung +2W6).

Wurde die fliehende Einheit eingeholt, so erhält sie W6 Treffer mit der höchsten Stärke in der gegnerischen Einheit. Überlebt sie das, so wird ein neuer Nahkampf gebildet. Ist eine Einheit am Anfang einer Bewegungsphase auf der Flucht, so kann sie sich formieren. Sie legt einen Moralwerttest ab und addiert +1 auf ihren MW für jede befreundete Einheit in 8" Umkreis und zieht -1 von ihrem MW für jede gegnerische Einheit in 8" Umkreis ab.

**Beschränkungen:**

Es dürfen pro 500 Punkte maximal 15 Schüsse pro Beschussphase abgegeben werden können. Nachtgoblin-Kurzbogenschützen zählen zur Hälfte. Ungor-Bogenschützen zählen zur Hälfte. Ushabti mit Großbögen zählen dreifach. Bleispucker zählen fünffach. Gyrokooper zählen doppelt. Einheiten vom Typ Streitwagen oder Monster sowie gerittenes Monster oder Charaktermodell auf Streitwagen dürfen nicht enthalten sein. Keine namentlichen Charaktermodelle oder Einheitenchampions.

**Kräfte:**

Rüste deine Charaktermodelle jeweils gratis mit einer der folgenden Kräfte aus. Bezahle für jede zusätzliche Fähigkeit 45 Punkte. Es sind nicht mehr als 3 Kräfte pro Modell erlaubt.

**Gravitationsmagie:**

Das Modell erhält die Sonderregel fliegen

Gestählter:

Das Modell erhält +1 KG und +1 S

Strahlender Anführer:

Alle Modelle im Umkreis von 6" dürfen misslungene Moralwerttest wiederholen

Heroische Aura

Alle feindlichen Modelle in Basekontakt erhalten am Ende des Nahkampfs einen Treffer der Stärke 4.

Meisterhafter Fechter

Das Modell erhält +2 KG

Rüstungsbrecher:

Das Modell ignoriert Rüstungswürfe

Essenz des Metalls:

Das Modell erhält +2 auf den Rüstungswurf

Gelernter Mörder:

Das Modell erhält die Sonderregel Todesstoß

Scharfschütze

Weitere Beschränkungen:

Oger: Gnoblars bis zu 10 in einem Trupp.

Gruftkönige: Kein Gruftskorpion, Nekropolenritter: 1 in einer Einheit

Vampirfürsten: Zombies bis zu 10 in einem Trupp, Blutritter 1-2 in einem Trupp, Blutritter: Donnekeil

Waldelfen: Khournous wilde Jäger: Donnerkeil

Bretonia: Gralsritter: Donnerkeil

Dunkelelfen: Keine Kette von Khaeleth, keine Drachenzahnschleuder, kein schwarzes Drachenei, keine Hydrafänge.

Dämonen des Chaos: Keine großen Dämonen, keine Dämonenprinzen, Zerschmetterer: 1 in einer Einheit.

Krieger des Chaos: Kein Dämonenprinz, kein Todbringer, kein Kriegsschrein, kein Charaktermodell mit Rettungswurf besser als 4+.

Tiermenschen: Kein Todesbulle, kein Sturmbulle. Minotauren: Donnerkeil

Skaven: Kein Todesrad, keine Höllenglocke, kein Seuchenmenetekel, kein Rattendämon, pro angefangene 500 Punkte einen Giftwindmörser/Warpflammenwerfer/Ding-Shredder.