

Das Schwert von Groth

Das legendäre Schwert von Groth war schon oft Auslöser blutige Schlachten, allerdings hat es noch niemand - ob Kriegsherr oder Landsknecht - geschafft diese von Elfen geschmiedete Waffe aus dem Stein, der in der Ruine von Groth liegt, zu ziehen. Diese Ruine gilt als ein starker Anziehungspunkt für magische Energien und wurde aus unbekanntem Grund vor Jahren von den Elfen verlassen. Viele, die es versucht haben, mussten daran glauben. Nun haben wieder zwei Armeen den Entschluss gefasst das Schwert von Groth an sich zu reißen.

DIE ARMEEN

Die Spieler einigen sich auf eine Armeegröße und jeder der beiden Spieler stellt eine Armee mithilfe der Armeeliste aus seinem Warhammer-Armeebuch zusammen, wobei die Punktekosten der Armee das vereinbarte Maximum nicht überschreiten dürfen.

DAS SPIELFELD

Baue das Spiel Feld, wie auf Seite 142 des Warhammer-Regelbuchs auf. Platziere außerdem ein Gebäude in der Mitte des Spielfeldes. Am besten eignet sich eine Arkane Ruine. In dieser wird das *Schwert von Groth* aufbewahrt.

AUFSTELLUNG

Würfelt aus, welcher Spieler die Seite des Spielfeldes wählen darf, in der er aufstellt. Sein Gegner stellt in der anderen Spielhälfte auf. Die Spieler stellen abwechseln auf, wobei die auf Seite 142 des Warhammer-Regelbuchs beschriebene Methode angewandt wird. Einheiten dürfen überall in der Aufstellungszone platziert werden, wobei sie mehr als 12 Zoll Abstand zur Mittellinie des Spielfeldes halten müssen.

ERSTER SPIELZUG

Würfelt nach der Aufstellung aus, welcher Spieler den ersten Spielzug hat. Der Spieler, der zuerst mit dem Aufstellen seiner Armee fertig ist, erhält einen Bonus von +1 auf seinen Wurf.

SPIELDAUER

Das Spiel geht über sechs Spielzüge oder bis eine Zeitbegrenzung überschritten ist, die die Spieler zuvor vereinbart haben. Ist eine dieser beiden Bedingungen erfüllt endet das Spiel.

SIEGESBEDINGUNGEN

Wer diese Schlacht gewinnt, hängt hauptsächlich davon ab, wer das *Schwert von Groth* erobert. Allerdings ist die *Ruine von Groth* ein starker Anziehungspunkt für magische Energien (siehe Sonderregeln). Am Ende der Schlacht erhält der Besitzer des Schwerts 7 Siegespunkte und der Spieler, der die Ruine von Groth kontrolliert 3 Siegespunkte. Die Ruine wird von der nächsten nicht fliehenden Einheit innerhalb von 12 Zoll kontrolliert. Für jede zerstörte und für jede am Ende des Spiels fliehende Einheit gibt es einen weiteren Siegespunkt. Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel. Besitzen beide Seiten gleich viele Siegespunkte endet das Spiel unentschieden.

SZENARIO-SONDERREGELN

Die Ruine von Groth

Das Gebäude in der Mitte ist die *Ruine von Groth*, in der sich das Schwert befindet. Behandle die Ruine als Gebäude mit einer Etage, wie im Warhammer-Regelbuch auf Seite 126 beschrieben. Außerdem müssen Einheiten, die das Gebäude betreten wollen, einen Moralwerttest bestehen oder *fliehen* (Drehe die Einheit auf der Stelle, würfle für die Fluchtbewegung etc.)

Außerdem darf sich jeder Zauberer innerhalb von 6 Zoll um die *Ruine von Groth* sich dazu entscheiden, anstatt einem bis zu vier Würfel zu werfen, wenn er *kanalisiert*. Wenn jedoch drei oder mehr Würfel eine 6 zeigen, muss der Zauberer sofort auf der Kontrollverlust-Tabelle würfeln. Zusätzlich haben Modelle innerhalb des Gebäudes *Magieresistenz (2)*.

Das Schwert von Groth

Dieses von Elfen geschmiedete, perfekt ausbalancierte Schwert schneidet durch Rüstungen wie durch Luft. Magische Waffe. Verleiht dem Modell die Sonderregel *Heldenhafter Todesstoß*. Alle Attacken mit dem Schwert von Groth treffen automatisch (keine Trefferwürfe). Stärke: +2

Das Schwert ziehen

Am Anfang jedes Spielzuges darf ein Charaktermodell (Held oder Kommandant), das sich im Gebäude befindet, sich dazu entscheiden das *Schwert von Groth* zu ziehen. Wenn es einen Stärketest mit 2W6 besteht, ersetzt diese Waffe die magische Waffe des Modells (falls eine vorhanden). Platziere einen Marker um sicherzustellen, dass das Schwert nicht in falsche Hände gerät. Sollte das Modell den Stärketest nicht bestehen, würfle sofort aus der untenstehenden Tabelle. Das Modell, das das Schwert in Besitz hat, ist *unnachgiebig*.

Das Schwert führen

Benutzer des *Schwertes von Groth* bewegen sich immer zwischen Genie und Wahnsinn. Lege am Anfang jedes Zuges einen Moralwerttest ab. Verpatzt das Modell den Test, werte es so, als hätte es einen Blödheitstest verpatzt.

Das Schwert verlieren

Wird das Schwert führende Modell ausgeschaltet, so geht es an ein Charaktermodell (Held oder Kommandant) der Einheit über, die das Modell getötet hat. Sollte diese Einheit kein angeschlossenes Charaktermodell haben oder wurde es nicht im Nahkampf getötet, bleibt das Schwert dort liegen (Platziere einen Marker!), wo das Modell ausgeschaltet wurde. Charaktermodelle (Helden oder Kommandanten), die in direkten Kontakt mit dem Marker kommen, dürfen das Schwert von Groth wieder aufnehmen (Hier ist kein Stärketest nötig!).

Besteht das Modell den Stärketest mit 2W6 nicht, erwartet es ein grauenhaftes Schicksal.

Wirf einen W6:

1 Mit voller Wucht

Die Wächter des Schwerts von Groth strafen das Modell, das es gewagt hat, so eine Schandtät zu begehen mit einem energiereichen Blitz.

Das Modell erleidet einen Treffer der Stärke 10, der *Multiple Schadenspunkte (W3)* verursacht.

2-4 Eine Chance

Das Modell sieht eine Chance dem energiereichen Blitz zu entkommen.

Besteht es einen Initiativetest, so ist das Modell ausgewichen, muss sich aber am Anfang der Bewegungsphase auf Blödheit testen (nur diesen Spielzug). Wird der Initiativetest verpatzt, tritt das Ergebnis *Mit voller Wucht* ein.

5 Magische Aufspaltung

Ein Zauberer hat die Möglichkeit den Blitz aufzusplitten.

Wähle einen Zauberer deiner Armee, der die Aufspaltung durchführen soll. Würfle, bei einer 1 ist irgendetwas schief gelaufen, der Zauberer leidet in der Magiephase an *Gestörter Konzentration* und das Ergebnis *Mit voller Wucht* tritt ein. Wenn du ein Ergebnis erzielst, das nicht 1 ist, erleidet die Einheit W6 Treffer der Stärke 4. Einer dieser Treffer muss das Modell, das das Schwert ziehen wollte, erhalten. Wenn du keinen Zauberer hast oder die *Magische Aufspaltung* nicht durchführen willst, tritt sofort das Ergebnis *Mit voller Wucht* ein.

6 Magische Umlenkung

Ein Zauberer verwendet seine Macht um den Blitz auf eine andere Stelle zu lenken.

Wähle einen Zauberer deiner Armee, der die *Magische Umlenkung* durchführen soll. Würfle, bei einer 1 ist irgendetwas schief gelaufen, der Zauberer leidet in der Magiephase an *Gestörter Konzentration* und das Ergebnis *Mit voller Wucht* tritt ein. Wenn du ein Ergebnis erzielst, das nicht 1 ist, zentrierst du eine 3-Zoll-Schablone über die Mitte der *Ruine von Groth*, diese weicht 2W6 Zoll in eine vom Zauberer bestimmte Richtung ab. Jede Einheit, die am Ende berührt wird, erleidet W6 Treffer der Stärke 4. Der Zauberer darf sich dazu entscheiden eine 5-Zoll-Schablone zu verwenden. Dann schlägt die *Magische Umlenkung* aber schon bei 1-3 fehl statt wie normalerweise bei 1.