



Im Schatten des Irth

Seit jeher thront der zerfetzte, immer brodelnde Gipfel des Irth über dem Gebirgausläufern nahe der großen Bastion.

Reisende hüten sich auf den Wegen im Schatten des Irth. Gerüchte berichten über ein schemenhaftes, von Flammen umzüngeltes Wesen. Die Flammen sollen schwarz sein, die Bewegungen wie die eines Tieres, immer auf der Suche nach Nahrung, begleitet von einem stetigen Grollen, dass aus den Untiefen der verkohlten Erde fährt.

Schemen huschen über die Ebene, lösen ein klammes Gefühl in den Herzen der lebenden aus. Die Blicke huschen verängstigt hin und her.

Hüte dich tapferer General, du solltest dir des Sieges nicht gewiss sein.

Hüte dich im Reich es Irth!

Er ist das Tor Hölle selbst.

Er beobachtet dich.

Die Armeen:

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Armee und stellt diese anhand des jeweiligen Armeebuches bis zur vereinbarten Punkteanzahl zusammen.

Erscheint die *Seele des Irth* auf dem Spielfeld wird eine Miniatur auf dem Schlachtfeld platziert. Diese zählt als dritte feindliche Armee.

Das Spielfeld:

Die Anzahl der Geländestücke wird anhand eines W6 bestimmt.

In einer beliebigen Ecke wird *Irth, das dunkle Feuer* platziert.

Krosh wird zufällig auf dem Spielfeld, aber nicht auf den Hängen *Irth's* platziert.

Rechteckige Spielfelder werden in zwölf- und quadratische Spielfelder in neun Sektoren unterteilt, welche durch folgende Sonderregeln mittels 2W6 und einem Abweichungswürfel ermittelt werden.

Aufstellung:

Die Spieler stellen zeitgleich mit einem Sichtschutz auf.

Die Aufstellungszonen befinden sich in zwei gegenüberliegenden Ecken und bilden ein Dreieck mit Randmaßen von 20 Zoll. Zur verbleibenden freien Kante hin verlängert sich die Aufstellungszone auf 25 Zoll und ragt fünf Zoll in das Spielfeld hinein.

Erster Spielzug:

Der Spieler mit dem höchsten Würfelwurf beginnt.

Spieldauer:

Das Spiel geht so lange bis ein Spieler vollständig besiegt, der sechste Zug beendet oder die *Seele des Irth* das einzige verbleibende Modell auf dem Spielfeld ist.

Siegesbedingungen:

Es gewinnt der Spieler, der seinen Gegner vollständig besiegt oder am meisten Siegespunkte errungen hat.

Alle Kerneinheiten die weder fliehen noch untot oder dämonisch sind und sich im Schatten *Irth's* befinden, geben zusätzliche 50 Siegespunkte.

Im Jahr -218 regte sich ein Waagh unter der Führung des weithin bekannten Gorgzan Schwarzstiefel. Gorgzan galt als äußerst brutal und mindestens genau so stumpfsinnig. So geschah es, dass er seine Armee im Laufe des Waagh's in die Ebenen am Fuße des Feuerberg Irth trieb und in seinem Siegesrausch den Berg selbst forderte. Was er nicht erwartete war, dass der Berg antworten würde. Das letzte was Gorgzan sah, war ein rot glühender Klumpen geschmolzenen Gesteins. Vom Rest seiner Horde zeugen nur noch verkohlte Knochen und ein vom Wind getragenes leises Flüstern.

Szenario-Sonderregeln

Krosh: Dieser uralte, von Magie durchdrungene, weiße Felsen ist die Grenzmarke zu den Landen des berüchtigten Rotseha-Stammes.

Einheiten der Orks&Goblins die sich im Umkreis von 18 Zoll um Krosh befinden, sind unnachgiebig und unerschütterlich.

Der alte Gorznog flößte ihm im Laufe der Jahre stetig Magie ein, sodass der weiße Felsen allmählich buchstäblich anfängt überzuquillen.

Krosh enthält den gebundenen Zauber „Morks Blick*“ aus der Lehre des großen Waaagh. Würfle zu Beginn eines Zuges einen W6. Bei einer sechs entlädt sich der Zauber.

Ein einzelner (Wild)Ork-Schamane kann sich auf Krosh's Plateau begeben. Er erhält auf alle Kanalisierungsversuche +2 und kann nur von einzelnen Charaktermodellen oder Fernkampfeinheiten angegriffen werden. Herausforderungen müssen vom Schamanen angenommen und auf Korsh ausgetragen werden.

**Ziehe vom Mittelpunkt Krosh's eine direkte Linie zum nächstgelegenen Modell, das nicht aus dem Armeebuch der Orks&Goblins stammt. Morks Blick verursacht an jedem Modell unter der 4W6 Zoll langen Linie einen Treffer der Stärke 4.*

Im Schatten des Irth: Im Lauf des Tages wirft Irth seinen bedrohlichen Schatten immer weiter auf die Ebene. Der Schatten wächst nach jeder Runde um sieben Zoll in Richtung der gegenüberliegenden Spielfeldkante. Einheiten in Irth's Schatten müssen einen Paniktest ablegen. Einheiten außerhalb der inspirierenden Gegenwart ihres Generals dürfen diesen Test nicht wiederholen. Untote und dämonische Modelle, sowie Modelle mit der Sonderregel *Immun gegen Psychologie* sind von dieser Sonderregel nicht betroffen.

Einheiten die keine großen Ziele, Monster oder monströs sind, gelten als in weicher Deckung befindlich. Normale Infanterie und Kavallerieeinheiten würfeln bei einer normalen Bewegung einen W6. Bei einer sechs wird die Bewegung nach den Aufstellungsregeln für Einheiten mit Vorhut vollzogen.

Schwarzes Feuer: Mächte des Chaos beeinflussen Irth. Daher verursacht Irth magischen Schaden.

Vulkan: Irth ist ein aktiver Vulkan der jederzeit droht auszubrechen. Würfle zu Beginn der Runde auf folgender Tabelle. Die Auswirkungen werden wenn nicht anders beschrieben, zu Beginn des Zuges abgehandelt.

- 1 – Unheimliches Grollen
- 2-3 – Erdstoß
- 4-5 – Plötzliche Eruption
- 6 - Ausbruch

Grollen: Irth belässt es bei einem tiefen und bedrohendem Grollen.

Erdstoß: Als Vorbote zum bevorstehenden Ausbruch erzittert die Erde.

Die Erde zittert im Umkreis von 10W6. Alle Einheiten in diesem Bereich testen auf gefährliches Gelände. Kavallerieeinheiten verpatzen den Test bei einem Wurf von 5-6.

Schießende Einheiten erhalten einen Malus von -2 auf ihre Beschussfähigkeit und Zauberer erhalten -2 auf ihre Kanalisierungsversuche.

Körperlose, schwebende und fliegende Einheiten sind von Erdstoß nicht betroffen.

Plötzliche Eruption: Irth bricht unerwartet aus.

Irth schleudert während der Bewegungsphase zwei feurige Brocken in die Ebene. Liegt das Zentrum der 8 Zoll Schablone auf einem Bewegungs- oder Angriffspfad einer Einheit, erleidet diese W3+1 Lebenspunktverluste und W6 rüstungsbrechende Treffer der Stärke 3.

Bewegt sich eine Einheit durch den äußeren Teil der Schablone erhält sie W3+1 rüstungsbrechende Treffer der Stärke 3

Ausbruch: Irth bricht mit einer ungeahnten Wucht aus, taucht das Umland in einen roten Schein und lässt drei feurige Brocken auf die eingäscherte Ebene niedergehen.

Feuriger Brocken: Der Aufschlagpunkt der feurigen Brocken geht immer von der Mitte des erwürfelten Sektors aus.

Der Aufschlagpunkt verschiebt sich um 2W6 Zoll in die erwürfelte Richtung.

Der Schaden eines feurigen Brockens wird mittels einer 8 Zoll großen Schablone, welche ein 3 Zoll großes Mittelloch besitzt, abgehandelt. Modelle die sich unter dem Mittelloch befinden müssen auf ihren Initiativewert testen. Schlägt der Test fehlt, erhält jedes Modell W6+1 Verwundungen gegen die keine Rüst- oder Rettungswürfe erlaubt sind. Modelle unter dem äußeren Radius erhalten jeweils zwei rüstungsbrechenden Treffer der Stärke 3.

Ist der Test erfolgreich, hat das Modell den feurigen Brocken rechtzeitig bemerkt und ist ausgewichen. Treffer eines feurigen Brockens lösen unabhängig der Sonderregel *Immun gegen Psychologie* Panik aus. (Untote und dämonische Einheiten sind von dieser Regel nicht betroffen)

Getroffene Einheiten können in diesem Zug aufgrund des brachialen Einschlags weder schießen noch zaubern.

Die Effekte von feurigen Brocken werden der Reihe nach abgehandelt.

Lawine: Trifft ein feuriger Brocken den Hang des Irth, löst er eine Gerölllawine aus. Die Lawine ist fünf Zoll breit und bahnt sich einen 5W6 Zoll langen Weg hinab. Nimm dabei die Spielfeldkante Irth als Ausgangspunkt und ziehe eine gerade Linie durch den Aufschlagpunkt des feurigen Brockens um die Richtung der Lawine zu bestimmen. Alle Modelle die von der Lawine erfasst werden, müssen einen Initiativetest ablegen. Ist der Test nicht bestanden wird das Modell verschüttet und als Verlust entfernt.

Seele des Irth: Die Seele des Irth ist eine optionale Sonderregel. Seid ihr euer Schwert wert, so nehmt es mit dieser schwarzen Seele auf und trotz den sengenden Flammen dieses lebendig gewordenen Infernos. Würfle für jeden Einschlag eines feurigen Brockens 2W6. Bei einem Ergebnis von mehr als

10 manifestiert sich Irth's dunkle Seele. Die Seele des Irth kann sich nur einmal im Spiel manifestieren und erscheint am Aufschlagspunkt des jeweiligen feurigen Brocken. Irth bewegt sich immer auf die nächstgelegene Einheit zu. Die Seele des Irth besitzt folgendes Profil:

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
6	-	-	-	6	4	2	2W6	-

Sonderregeln:	Flammengeboren, Herausforderer körperlos, unerschütterlich, Entsetzen, Rettungswurf 3+, ignoriert Rüstung, Elementar, Träge
Elementar:	Irth ist immun gegen Gift, Feuer und nicht magische Attacken und, Irth testet nicht auf Profilwerttests.
Träge:	Irth wird unabhängig vom Kampfgeschick bei Trefferwürfen von +4 getroffen.
Flammengeboren:	Flammenattacken, Neben den Regeln des Regelbuchs verwundet Irth bereits bei Trefferwürfen von +4. Irth regeneriert am Ende der Runde sämtliche Lebenspunkte.
Herausforderer:	Irth bewegt sich auf die am nächsten befindliche Einheit zu und greift an, sobald sie sich in maximaler Angriffsreichweite befindet. Charaktermodelle und Einheitenchampions ziehen Irth besonders an. Sie werden automatisch in genannter Reihenfolge zu Duellen herausgefordert.

Wenn keine Einheit die Seele des Irth angreifen kann oder beide Spieler keine Einheiten auf dem Feld haben endet das Spiel mit einem Unentschieden. Durch Irth vernichtete Kommandanten, Helden oder Einheiten geben keine Siegespunkte.

Wird die Seele des Irth besiegt, geht das Spiel normal weiter. Die Partei die die Seele des Irth besiegt, erhält 500 Siegespunkte.