

Warhammer Chroniken behandelt neue Regeln, Szenarios und regelverwandte Themen, die wir aus in Entwicklung befindlichen Projekten entnommen haben. Auch dient es als Forum für Warhammer-Spieler, die sich durchdachte und sinnvolle Ergänzungen ausgedacht haben.

Wenn du einen interessanten Beitrag für die Warhammer Chroniken hast, schick ihn in Englisch an:

*Gav Thorpe
(Warhammer
Chronicles)
Games Workshop
Willow Road, Lenton
Nottingham, NG7 2WS,
United Kingdom*

*Jegliche Regelfragen
usw. werden sofort
zerrissen und als
Skavenstreu
verwendet. Sende sie
also bitte direkt an die
Regelungsz von der
Mail Order und nicht
an die Warhammer
Chroniken.*



Warhammer Chroniken

präsentiert von Gav Thorpe

Willkommen alle miteinander zu diesem jüngsten Teil der Warhammer Chroniken. In diesem Monat möchte ich einen Blick auf die Magielehren werfen. Es gab viele Kommentare über sie und ich habe einiges mit ihnen angestellt!

EXPERIMENTELLE REGELN

Dies sind die ersten Warhammer Chroniken, die ein wenig anders als sonst ausgefallen sind und einen Blick auf das werfen, was da kommen mag. In der Vergangenheit haben wir provisorische Armeelisten für die Echsenmenschen und Bretonen veröffentlicht und das Feedback, das wir bekamen (natürlich Beschwerden und Belobigungen!) erwiesen sich als sehr hilfreich.

Nun begab es sich, dass mich der Warhammer-Erfinder Rick Priestley (oder einfach Mr. P, wie ich ihn gerne nenne) zu sich rief, um ein wenig zu plaudern. Wir hatten gerade die Warhammer Chroniken fertiggestellt, und Mr. P war guter Dinge, dass wir nun endlich einen festen Platz hatten, an den wir all die kleinlichen Regelkorrekturen und F&A reinpacken konnten. "So, mein junger Freund", sprach er, "und wie können wir jetzt den besten Gebrauch davon machen?" Naja, so oder so ähnlich hat es jedenfalls geklungen. "Wir könnten die Chroniken dazu verwenden, andere Probleme klarzustellen." schlug ich vorsichtig vor. "Das ist es, mein Freund!" antwortete Mr. P und würdigte meine Eingebung mit einer Tasse Tee.

So, nun bin ich aber genug abgeschweift (ich nehme an, dass ich genug dazu beigetragen habe, Paul Sawyers Genörgel, ich solle doch mehr schreiben, Einhalt zu bieten). Wir haben vor, uns in den Chroniken auch mit Änderungen des Warhammer Regelbuchs zu beschäftigen. Das kann so spezifisch ausfallen wie die Änderungen der Zaubersprüche in dieser Ausgabe, oder sich auf tragendere Sachen beziehen. Und ihr, die Warhammer-Fangemeinde, könnt uns dann wissen lassen, wie ihr mit diesen Änderungen zurechtkommt und ob sie euch liegen. Ihr könnt uns eure Meinung auf dem guten alten Postweg oder auf dem Schwarzen

Brett unserer Website wissen lassen. Leider ist es so, dass wir nicht auf jeden Brief oder auf jeden Webeintrag antworten können, aber ich garantiere, dass sie alle gelesen werden. Die erhaltenen Ergebnisse werden wir dann alle zusammen auswerten. Später, nachdem alles ausgewertet und bearbeitet wurde, werden wir eine offizielle Änderung der Warhammerregeln in den Chroniken herausbringen. Wenn alle geplanten Änderungen vorgenommen wurden werden wir alles zusammenpacken und eine neue Warhammer Edition produzieren. Klingt doch nach einem guten Plan, oder?!

Wie dem auch sei, in diesem Monat präsentiere ich Korrekturen für die Zauberspruchlisten der Lehre der Bestien, der Lehre des Himmels und der Lehre des Lebens. Die Lehre der Bestien und des Lebens werden sehr selten verwendet (obwohl sie mir eigentlich recht nützlich erscheinen), wohingegen die Lehre des Himmels ein wenig zu populär ist und den anderen Listen angepasst werden muss.

Der wichtigste Punkt – diese Ideen werden unter dem Banner "Experimentelle Regeln" präsentiert und sind, wie der Name schon sagt, noch in der Erprobung! Einige von ihnen haben wir schon ausprobiert und andere wiederum sind so frisch, dass wir sie nicht testen konnten. Das bedeutet, dass beide Parteien damit einverstanden sein müssen, bevor ihr mit diesen Regeln spielt. Die Organisatoren von Turnieren oder Läden müssen vorher festlegen, welche Regeln Verwendung finden. Soweit es uns angeht, enthalten das Regelbuch und die Warhammer Chroniken "offizielle" Regeln, während diese hier nur Vorschläge sind, um sie zu verbessern.

ALBION-ERRATA

Das Auge der Götter

Der Gegner muss nur lediglich die Zahl der magischen Gegenstände in jeder betroffenen Einheit enthüllen, nicht deren Natur oder ihren Träger.

Hexerstab

Für jede 1, die der Zauberer mit den Energiewürfeln des Hexerstabs würfelt, muss er einmal auf der Zauberpazertabelle würfeln

Design Studio,
Games Workshop,
Willow Road,
Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS.

Playtest@games-workshop.co.uk

www.games-workshop.com/community/devforum.htm

DIE LEHRE DER BESTIEN

Die Lehre der Bestien ist die Magie der Schamanen und Tiergeister. Es ist die Zauberei der wilden und primitiven Völker, der Kreaturen, die die Städte der menschlichen Zivilisation meiden, und von Menschen, die ihresgleichen den Rücken gekehrt haben.

Um einen Zauberspruch zufällig zu ermitteln würfelst du einen W6 und konsultierst die unten stehende Tabelle. Solltest du für einen Zauberer denselben Spruch zweimal erhalten, würfle erneut.

W6	Spruch	Komplexität
1	Buccos Sturheit des Ochsen	5+
2	Adlos Ruf des Adlers	6+
3	Ursos Zorn des Bären	6+
4	Corvos Schmaus der Krähen	7+
5	Kinoths Schrecken der Bestien . . .	7+
6	Lupens Jagd der Wölfe	9+

STURHEIT DES OCHSEN **Gelingt bei 5+**

Dieser Spruch kann auf eine fliehende befreundete Einheit irgendwo auf dem Spielfeld beschworen werden. Wurde der Spruch erfolgreich gezaubert, sammelt sich die Einheit automatisch.

RUF DES ADLERS **Gelingt bei 6+**

Dieser Spruch kann auf eine beliebige gegnerische Kavallerieeinheit, einen Schwarm, einen Streitwagen oder ein einzelnes berittenes oder unberittenes Monster gezaubert werden, das sich im Umkreis von 24 Zoll um den Zauberer befindet. Wenn erfolgreich, wird das Ziel kurzfristig wild und unkontrollierbar.

Die betroffene Einheit muss sofort einen Moraltest ablegen. Wenn er bestanden wurde, erleidet die Einheit einen Malus von -1 Zoll in der nächsten Bewegungsphase (-2 beim Marschieren oder Angreifen). Die Bewegung von Fliegern wird auf 12 Zoll reduziert. Wurde der Test verpatzt, muss die Einheit/das Monster eine Pflichtbewegung von 2W6 Zoll in Richtung der eigenen Tischkante durchführen, kommt aber zum Stehen, wenn sie die Bewegung in Kontakt mit einer befreundeten Einheit oder unpassierbarem Gelände bringt oder sie sich einem Gegner auf 1 Zoll nähert. Wenn sich die Einheit vom Spielfeld bewegt, zählt sie als vom Spielfeld geflohen.

DER ZORN DES BÄREN

Bleibt im Spiel **Gelingt bei 6+**

Dieser Spruch kann vom Zauberer im Nahkampf auf sich selbst oder ein befreundetes menschengroßes Modell der gleichen Einheit angewendet werden. Das Ziel wird so wild und stark wie ein Bär und erhält +3 Attacken, +2 Stärke und +1 Widerstandsfähigkeit. Er darf allerdings keine Waffen benutzen, während der Spruch wirkt.

Sobald gezaubert, bleibt der Spruch im Spiel, bis er gebannt wird, der Zauberer einen anderen Spruch verwenden will, ihn beenden möchte (was er zu jeder Zeit tun kann) oder das betroffene Modell ausgeschaltet wird.

SCHMAUS DER KRÄHEN **Gelingt bei 7+**

Corvos Schmaus der Krähen ist ein magisches Geschoss mit einer Reichweite von maximal 24 Zoll. Wenn er erfolgreich gezaubert wurde, greift ein Schwarm Krähen das Ziel an und verursacht 2W6 automatische Treffer mit Stärke 3.

SCHRECKEN DER BESTIE **Gelingt bei 7+**

Dieser Spruch kann auf eine beliebige gegnerische Kavallerieeinheit, einen Schwarm, einen Streitwagen, ein berittenes oder unberittenes Monster (z.B. einen Riesenadler) gezaubert werden. Das Ziel muss sich auf dem Spieltisch befinden und in einen Nahkampf verwickelt sein.

Wenn erfolgreich gezaubert, sind alle Kreaturen der Einheit (nicht aber ihre Reiter) verängstigt und benötigen in dieser Nahkampfphase Sechsen, um ihre Gegner zu treffen. Wenn sie sowieso Sechsen benötigen würden, können sie gar nicht attackieren.

DIE JAGD DER WÖLFE **Gelingt bei 9+**

Dieser Spruch kann auf eine beliebige befreundete Kavallerieeinheit, einen Streitwagen, ein berittenes oder unberittenes Monster oder einen Schwarm gesprochen werden. Das Ziel muss sich im Umkreis von 24 Zoll um den Zauberer befinden und darf nicht in einen Nahkampf verwickelt sein.

Wenn der Zauberspruch erfolgreich gewirkt wurde, bewegt sich die Zieleinheit 2W6 Zoll auf die nächste gegnerische Einheit oder den Zauberer zu. Wenn kein Gegner sichtbar ist, bewegt sie sich nicht. Wenn das Wurfergebnis ausreichend war, um den Gegner zu erreichen, wurde ein Angriff durchgeführt und es kommen die üblichen Regeln zur Anwendung. Allerdings darf der Gegner nur die Reaktion *Angriff annehmen* wählen, da der Angriff durch die Geschwindigkeit des Spruchs zu überraschend kommt, um eine wirkungsvolle Verteidigung oder einen geordneten Rückzug zu organisieren.

DIE LEHRE DER HIMMEL

In den Städten der Menschen wird die Lehre der Himmel auch Astromantie genannt. Sie ist die Magie der Himmel und Sterne, der Vordeutungen, des Schicksals und der Bewegung der himmlischen Körper.

Um einen Zauberspruch zufällig zu ermitteln, würfelst du einen W6 und konsultierst die unten stehende Tabelle. Solltest du für einen Zauberer denselben Spruch zweimal erhalten, würfle erneut.

W6	Spruch	Komplexität
1	Das Zweite Zeichen Amuls	6+
2	Die Gunst der Sterne	6+
3	Blitzschlag	7+
4	Uranons Donnerkeil	9+
5	Der Sturm von Cronos	9+
6	Der Komet von Casandora	11+

DAS ZWEITE ZEICHEN AMULS

Gelingt bei 6+

Dieser Zauber ermöglicht es dem Spieler, misslungene Würfelergebnisse in seiner eigenen Runde zu wiederholen.

Ist der Zauberspruch gelungen, erhält der Spieler W3 Wiederholungswürfe. Jeder Wiederholungswurf ermöglicht es dem Spieler, einen einzelnen W6-Wurf (inklusive eines Würfels bei 2W6, 3W6 usw.), den er durchgeführt hat, zu wiederholen. Jeder Würfel kann erneut geworfen werden, es darf aber kein Wiederholungswurf erneut gewürfelt werden. Man erhält nur einmal die Chance, etwas zu wiederholen, und alle unverbrauchten Wiederholungswürfe verfallen am Ende der Runde.

DIE GUNST DER STERNE

Gelingt bei 6+

Dieser Spruch kann auf eine befreundete Einheit gezaubert werden, die sich im Umkreis von 12 Zoll und im Nahkampf befindet.

Wenn erfolgreich gezaubert, kann die Einheit alle nachfolgenden Treffer- und Schadenswürfe in diesem Spielzug mit einem Wurf Ergebnis von 1 wiederholen. Wiederholungswürfe mit einem weiteren Ergebnis von 1 gelten allerdings – du darfst sie nicht noch einmal wiederholen.

BLITZSCHLAG

Gelingt bei 7+

Dieser Zauberspruch kann auf eine beliebige feindliche Einheit innerhalb von 24 Zoll um den Magier herum beschworen werden. Wenn er erfolgreich war, wird die Einheit von einem Blitz getroffen und erleidet W6 Treffer der Stärke 4. Diese Treffer werden exakt wie Beschuss auf die betroffene Einheit verteilt.

URANONS DONNERKEIL

Gelingt bei 9+

Dieser Zauberspruch kann auf eine beliebige feindliche Einheit innerhalb von 24 Zoll des Zauberers gesprochen werden. Wenn erfolgreich beschworen, erleidet die Einheit W6 Treffer mit Stärke 4. Gegen diesen Zauberspruch sind keine Rüstungswürfe erlaubt. Diese Treffer werden exakt wie Beschuss auf die betroffene Einheit verteilt.

STURM VON CRONOS

Gelingt bei 9+

Dieser Spruch kann auf alle sichtbaren feindlichen Einheiten im Umkreis von 12 Zoll um den Zauberer beschworen werden. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, werden alle gegnerischen Einheiten, die in Sicht- und Reichweite sind, betroffen. Jede Einheit erleidet W6 Treffer der Stärke 4, die wie Beschuss-treffer verteilt werden.

DER KOMET VON CASANDORA

Gelingt bei 11+

Dieser Spruch kann auf einen beliebigen Fixpunkt auf dem Spielfeld gezaubert werden. Wenn der Spruch erfolgreich war, platziert du eine passende Markierung, zum Beispiel eine kleine Münze oder eine Marke, auf dem betroffenen Punkt.

Wenn der Spruch erfolgreich gezaubert wurde, würfelt der Zauberer zu Beginn jedes Spielzugs (sowohl des eigenen als auch des gegnerischen) einen W6. Bei einem Ergebnis von 1-3 passiert nichts, du platziert allerdings eine weitere Marke über oder neben der ersten. Bei einem Ergebnis von 4-6 wird die Stelle von einem Kometen getroffen. Alle Einheiten (befreundete wie gegnerische), die sich in einem Umkreis von W6 Zoll, multipliziert mit der Anzahl der Marken, befinden, werden vom Kometen getroffen. Jede getroffene Einheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke 4.

Zum Beispiel werden bei zwei Marken und einem W6-Wurf von 4 alle Einheiten im Umkreis von 8 Zoll (4 x 2) getroffen. Der Komet von Casandora ist an und für sich kein Zauberspruch, der im Spiel verbleibt, obwohl er nach dem Wirken über mehrer Spielzüge hinweg aktiv bleiben kann. Er kann normal gebannt werden, während er aktiv ist (entferne alle Marken) und ein Zauberer kann nicht mehrere Kometen gleichzeitig im Spiel haben.

REGELBUCH-ERRATA

Der Komet von Casandora

Entgegen der Angabe im Warhammer-Regelbuch kann der Komet von Casandora nicht freiwillig oder durch Ausschalten des Zauberers beendet werden, nur durch Bannen oder Einschlagen des Kometen, wie oben aufgeführt.

DIE LEHRE DES LEBENS

Die Lehre des Lebens ist die Magie der wachsenden Erde und ihre Anbindung an die wechselnden Jahreszeiten. Wenige Kreaturen der Völker verstehen die Natur der wachsenden Dinge so, wie es die Zauberer tun. Es ist eine Form der Magie, die im Wasser und in jeder Vegetation existiert und dort am stärksten ist, wo Flüsse fließen und dichte, undurchdringliche Wälder wachsen.

Um einen Zauberspruch zufällig zu ermitteln, würfelst du einen W6 und konsultierst die untenstehende Tabelle. Solltest du für einen Zauberer denselben Spruch zweimal erwürfeln, dann würfelst du erneut.

W6	Spruch	Komplexität
1	Siodh Silberhül, Herrin der Sümpfe.	6+
2	Beorthaine Rosenstrauch, Vater der Dornen . .	7+
3	Olannan Windgebraus, der Heulende Sturm . .	7+
4	Keirnu Eichenarm, Meister des Waldes	7+
5	Rulainn Felsenfaust, Meister der Steine	8+
6	Mhadh Gewittersturm, Herr des Regens	10+

HERRIN DER SÜMPFE

Gelingt bei 6+

Dieser Spruch kann auf eine gegnerische Einheit, die sich im Umkreis von 12 Zoll von einem Fluss, Teich, Tümpel oder anderem Gewässer befindet, gezaubert werden (das Gelände muss zu Beginn des Spiels als solches festgelegt worden sein). Sollte sich kein solches Gelände auf dem Spieltisch befinden, kann er auf eine feindliche Einheit im Umkreis von 12 Zoll um den Zauberer gesprochen werden. Der Zauberspruch kann nicht gegen eine Einheit eingesetzt werden, die sich im Nahkampf befindet. Wurde er erfolgreich beschworen, verwandelt sich der Boden unter dem Ziel in Sumpf und die Einheit kann sich bis zum Ende ihres folgenden Spielzugs nur noch mit halber Geschwindigkeit bewegen. Sollte die Zieleinheit aus irgendeinem Grund fliehen müssen, tut sie dies mit halber Geschwindigkeit. Dieser Spruch hat keinerlei Auswirkungen auf Flieger und *körperlose* Wesen.

VATER DER DORNEN

Gelingt bei 7+

Der *Vater der Dornen* kann auf eine gegnerische Einheit gezaubert werden, die sich im Umkreis von 24 Zoll um den Zauberer, in seinem Sichtbereich befindet und nicht im Nahkampf ist. Wenn der Spruch gelingt, schießen Dornen und Ranken aus dem Boden, wickeln sich um Arme und Beine der Gegner und reißen an ihrem Fleisch.

Der Spruch verursacht 2W6 Treffer der Stärke 3.

DER HEULENDE STURM

Bleibt im Spiel

Gelingt bei 7+

Der Spruch kann auf den Zauberer selbst angewandt werden. Wenn er erfolgreich war, kann keine Einheit im Umkreis von 12 Zoll um den Zauberer mit Schusswaffen der Stärke 4 oder weniger anvisiert werden – selbst wenn einige Modelle der Einheit weiter als 12 Zoll entfernt sein sollten. Der heulende Wind umhüllt die ganze Einheit, als befände sie sich komplett innerhalb der 12 Zoll. Dies behindert keine Einheiten, die aus der betroffenen Zone heraus oder durch sie hindurch schießen wollen. Zusätzlich bewegen sich alle gegnerischen Einheiten innerhalb der 12 Zoll aufgrund des *Heulenden Sturms* nur noch mit halber Bewegungsfähigkeit. Beachte, dass dieser Malus nur das Gebiet in 12 Zoll um den Zauberer herum betrifft, welches dann für den Gegner als schwieriges Gelände gilt. Der Zauberspruch bleibt im Spiel, bis er gebannt wird oder der Zauberer ihn aufhebt (was er jederzeit kann), einen weiteren Spruch zaubern will oder ausgeschaltet wird.

MEISTER DES WALDES

Gelingt bei 7+

Dieser Spruch kann auf eine beliebige gegnerische Einheit irgendwo auf dem Spieltisch, die sich im Umkreis von 12 Zoll um einen Wald, Unterholz oder ein waldartiges Gelände, das als solches vor dem Spiel benannt wurde, gezaubert werden. Sollte sich kein Wald auf dem Spieltisch befinden, hat der Spruch eine Reichweite von 12 Zoll. Er kann nicht auf Einheiten gezaubert werden, die sich im Nahkampf befinden. Wurde er erfolgreich gewirkt, wird die Einheit im Wald von Ästen geschlagen bzw. auf freiem Feld von plötzlich aus dem Boden schießenden Wurzeln attackiert.

Dies verursacht W6 Treffer der Stärke 5, plus weitere W6 Treffer mit S 5, wenn sich die Einheit teilweise oder ganz im Wald befindet. Der Spruch hat keinerlei Auswirkung auf Dryaden und Baummenschen.

MEISTER DER STEINE

Gelingt bei 8+

Dieser Spruch kann auf eine beliebige gegnerische Einheit irgendwo auf dem Spieltisch, die sich im Umkreis von 12 Zoll von einem Berg, Ruinen oder hügeligem Gelände, das als solches vor dem Spiel benannt wurde, gezaubert werden. Sollte sich kein solches Gelände auf dem Spieltisch befinden, hat der Spruch eine Reichweite von 6 Zoll. Er kann nicht auf Einheiten angewandt werden, die sich im Nahkampf befinden. Wenn er erfolgreich war, hageln Steinsplitter auf das Ziel nieder.

Dieser Spruch verursacht 2W6 Treffer der Stärke 4, plus weitere W6 Treffer der Stärke 4, wenn sich die Einheit teilweise oder ganz in steinigem Gelände befindet.

HERR DES REGENS

Gelingt bei 10+

Dieser Spruch kann auf eine beliebige gegnerische Einheit im Umkreis von 30 Zoll um den Zauberer gesprochen werden. Wenn der Spruch gelingt, wird die Einheit von einem schweren Regenguss überrascht und durchnässt.

Eine durchnässte Einheit erleidet einen zusätzlichen -1 Malus auf ihre Trefferwürfe beim Schießen. Kriegsmaschinen, die ohne BF schießen (Kanonen etc.) müssen jeden Spielzug eine 4+ auf einem W6 würfeln, damit sie schießen dürfen.

Eine betroffene Einheit ist für den Rest des Spiels durchnässt. Dies ist kein magischer Effekt – es ist schlichtweg Wasser! Eine Einheit kann nur einmal von diesem Zauber betroffen werden.