



GAMES WORKSHOP

SOMMER-
KAMPAGNEN
2002

GAMES WORKSHOP-LÄDEN

•LEIPZIG

Grimmaische Straße 25
04109 Leipzig
Tel.: 0341-2618924

Öffnungszeiten:

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•BERLIN I

Europacenter
10789 Berlin

Öffnungszeiten:

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•BERLIN II

Frankfurter Allee 96
10247 Berlin
Tel.: 030-29049390

Öffnungszeiten :

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•HAMBURG

Colonnaden 15
20354 Hamburg
Tel.: 040-35713164

Öffnungszeiten :

Mo-Fr 10 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•BREMEN

Hanseatenhof 9
28195 Bremen
Tel.: 0421-1690000

Öffnungszeiten :

Mo-Fr: 10 Uhr – 19 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•HANNOVER

Lange Laube 1/1A
30159 Hannover
Tel.: 0511-1613808 /
0511-1613809

Öffnungszeiten :

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•DÜSSELDORF

Graf-Adolf-Straße 22
40212 Düsseldorf
Tel.: 0211-133301

Öffnungszeiten :

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•MÖNCHENGLADBACH

Bismarckstraße 15
41061 Mönchengladbach
Tel.: 02161-302577

Öffnungszeiten :

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•DORTMUND

Hansastraße 95
44137 Dortmund
Tel.: 0231-141001

Öffnungszeiten :

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•ESSEN

Kettwiger Straße 45
45127 Essen
Tel.: 0201-2698920

Öffnungszeiten :

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•OBERHAUSEN

CentrO. - Neue Mitte
Oberhausen
Einheit B022, EG
46047 Oberhausen
Tel.: 0208-202180

Öffnungszeiten :

Mo-Fr: 10 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•KÖLN

Cäcilienstraße 42-44
50667 Köln
Tel.: 0221-2577707

Öffnungszeiten :

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•DARMSTADT

Wilhelminenpassage
64283 Darmstadt
Tel.: 06151-158845

Öffnungszeiten :

Mo-Fr: 11 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•STUTTGART

Königstraße 49
70173 Stuttgart
Tel.: 0711-2294860

Öffnungszeiten :

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•MÜNCHEN

Rumfordstraße 9
80469 München
Tel.: 089-22801980

Öffnungszeiten :

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•AUGSBURG

Schaezlerstraße 2
86150 Augsburg

•NÜRNBERG

Jakobstraße 26
90402 Nürnberg
Tel.: 0911-2004506

Öffnungszeiten :

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr

•ERFURT

Krämpferstraße 4
99084 Erfurt
Tel.: 0361-6012895

Öffnungszeiten:

Mo, Di, Fr: 11 Uhr – 19 Uhr
Mi, Do: 12 Uhr – 20 Uhr
Sa: 10 Uhr – 16 Uhr



Thelarions Fluch

Er schritt über das Schlachtfeld, bemüht, seinen Blick nicht vom Horizont schweifen zu lassen, damit er die Leichen seiner Elfenbrüder nicht sehen musste. Er, Thelarion, der aufgrund seiner Leistungen in diesem Krieg gegen die Bartlinge den Beinamen Zwergenfluch trug, war allein. Nichts war von seiner einst stolzen Armee geblieben. Wieder und wieder hatte er den Krieg zu den Zwergen getragen, sie für jeden Angriff auf eine Elfenstadt teuer bezahlen lassen, und jetzt war er allein.

In seinen Ohren tobte immer noch der Lärm der Schlacht, seiner glorreichen letzten Schlacht. Zahlenmäßig weit unterlegen, hatte seine Armee die Feinde bis auf den letzten Mann niedergemacht, war dabei allerdings selbst auch völlig vernichtet worden. Die letzten vier Zwerge hatte Thelarion eigenhändig niedergestreckt, und jetzt war es vorbei. Doch auch an ihm war die Schlacht nicht spurlos vorübergegangen. Er blutete aus einer tiefen Wunde in der Seite, wo eine fürchterlich unelegante Axt durch seinen verzauberten Mantel geschlagen war. Er wusste, dass er sterben würde.

Mit eiserner Willenskraft hielt Thelarion sich auf den Beinen und marschierte weiter auf die fernen Berge zu. In einer früheren Schlacht hatte er einen Zwerg gefangen, der von einer Höhle erzählte, in der es einen heiligen Schrein geben sollte. Diesen Schrein wollte Thelarion finden, denn er war die einzige Rettung. Mit normalen Mitteln war seine Wunde nicht mehr zu heilen; und Thelarion war zu wichtig, als dass er einfach auf diesem Schlachtfeld verbluten durfte.

Und so lief er weiter - Stunde um Stunde um Stunde, und er spürte, wie mehr und mehr das Leben aus ihm wich. Als er endlich vor der Höhle stand, war er selbst überrascht. Ohne zu zögern griff er eine der Fackeln, die im Eingang der Höhle lagen und entzündete sie an einem steinernen Feuerbecken. Dann betrat er den dunklen Gang, der in den Berg führte.

Bereits nach wenigen dutzend Schritten erweiterte sich der Gang zu einer großen Höhle, an deren hinteren Ende ein aus Stein gehauenes Wasserbecken von einem steinernen Zwergengesicht an der Wand gespeist wurde. Der Elf konnte die Magie in dieser Höhle praktisch spüren; und als er näher an das Becken herantrat, bemerkte er einen schmalen Gang, der tiefer in das Innere der Erde führte. Er erreichte das Becken und begann, mit der hohlen Hand Wasser daraus zu schöpfen und zu trinken. Eine wohlige Wärme breitete sich in ihm aus und er fühlte, wie seine Wunde sich schloss. Neue Kraft durchströmte ihn.

Neugierig geworden wandte Thelarion sich dem schmalen Gang zu und bemerkte eine Inschrift in der Wand. Es waren Zwergennrunen, die er sich nie die Mühe gemacht hatte zu erlernen, da er sie schlicht für zu primitiv hielt, um seine wertvollen Gedanken daran zu verschwenden. Und so betrat er den Gang, nicht wissend, dass die Zwerge dort etwas gefangen hielten, das besser für immer vergessen bleiben sollte.

Als Thelarion Stunden später wieder aus der Höhle trat, war es Nacht, und der Elf trug etwas schreckliches in sich, einen Dämonen, der sich in seine Gedanken eingenistet hatte. Anfangs bemerkte er es nicht; der Dämon war schlau und wollte seinen Wirt nicht vorzeitig auf sich aufmerksam machen. Doch als Thelarion dann das Schlachtfeld erreichte, auf dem zwei Armeen gestorben waren, konnte er sich nicht mehr zurückhalten und ließ ein zufriedenes Seufzen in Kopf des Elfen ertönen.

Abrupt blieb Thelarion stehen.

„Was war das?“ fragte er und blickte sich suchend um.

Die süße und einschmeichelnde Stimme erklang jetzt direkt in seinen Gedanken. „Ich bin der Fluch, Elf, die Nemesis des Zwergenvolks. Durch meine Befreiung hast du den Untergang über dein Volk gebracht, und es gibt nichts, was du dagegen tun kannst.“

Verzweiflung machte sich in Thelarion breit. Er kannte sich gut genug mit der Magie aus, um zu wissen, dass der Dämon recht hatte. Doch wie sich auch aus der finsternen Nacht immer wieder ein neuer Tag erhebt, drang ein Hoffnungsschimmer in seine Gedanken. Es gab noch eine Möglichkeit, auch wenn sie bedeutete, dass er sein Heimatland nie wiedersehen würde.

Während der nächsten drei Tage baute Thelarion ein Grabmal aus den Steinen, die hier, in der Nähe der Berge, in großen Mengen auf dem Boden lagen. Mit seiner Magie brachte er sie in die richtige Form und schichtete sie zu einer Kuppel auf. Nur einen besonders großen Stein ließ er noch davor liegen. Dann betrat er das Grabmal und zog seinen Dolch. Niemals würde er es zulassen, dass ein Elf seinetwegen leiden musste.

Der Dämon hatte dies zwar bemerkt, konnte aber nichts dagegen tun. Als er erkannte, was der Elf vorhatte, stieß er einen fürchterlichen Schrei aus, dass

Thelarion im Inneren des Grabmals zusammenbrach, doch auch das konnte den Elf nicht aufhalten. Thelarion starb von eigener Hand, doch ein Teil seiner entfliehenden Seele blieb zurück und wurde zu einem Hoffnungsschimmer für den Dämonen, der im Leib des toten Elfen war.

Dies alles geschah während des Konflikts, der als der Krieg des Bartes in die Geschichte eingehen sollte, doch es hatte Auswirkungen, die bis heute andauern. Maurice, der junge Ritter aus Couronne, hatte von den Geschehnissen keine Ahnung, als er sich durch eine kleine Horde Tiernmenschen kämpfte. Dies war seine Queste, und wenn er sie erfüllt und das magische Grab gefunden hatte, von dem in der Legende erzählt wurde, würde er vom Herzog selbst in den vollwertigen Ritterstand erhoben werden.

Als auch die letzte verderbte Kreatur vor ihm auf dem Boden lag, ritt Maurice in das Lager der Chaoskreaturen hinein und erkannte dort die Kuppel des magischen Grabes. Vor Ehrfurcht ergriffen, stieg er von seinem Ross und ging mit gezogenem Schwert auf die Kuppel zu. Endlich war seine Aufgabe erfüllt.

Zur gleichen Zeit hatte im rauhen Land Norsca die Seherin Norna eine Vision. Sie erkannte die Wichtigkeit der Bilder, die sie gesehen hatte und ging direkt zum Kriegshäuptling der Sippe, Lokjar Björgir, der sich schon oft auf ihre Visionen verlassen hatte, auch damals, als sie Ulthuan angegriffen hatten. Die Wächter vor Lokjars Langhaus traten beiseite und ließen die alte Frau passieren. Norna kam mitten in ein Gelage und einige der Unterhändler warfen ihr finstere Blicke zu, doch sie fürchtete sich nicht.

„Mächtiger Lokjar, ich hatte eine Vision, die ich mit dir teilen möchte.“ sprach sie und nahm ihren Platz hinter ihm ein.

„Sprich!“ erklang seine raue Stimme, und das Gemurmel der versammelten Hauptleute verstummte.

„Ich sah ein Grab, von einem Ritter gefunden im fernen Bretonia. Nahe der Stadt, die als Couronne bekannt ist. Ich sah einen Elfen in dem Grab, gestorben von eigener Hand, weil er einen Dämon in sich trägt. Ich sah einen anderen Elfen, und dass er dich bekämpfen wird. Ich sah dich, wie du über die Felder schreitest und keine Magie dir etwas anhaben kann. Ich sah den Sieg, mächtiger Lokjar!“ Stille herrschte. Dann sprang einer der Hauptleute auf. In seiner rechten Hand hielt er noch ein Trinkhorn, deutete jedoch mit dem Zeigefinger auf Norna.

„Lokjar, du bist ein Narr, wenn du weiterhin dem verrückten alten Weib vertraust. Sie wird uns alle ins Verderben ...“ Die Rede des Hauptmanns brach in einem schmerz erfüllten Schrei ab, als Lokjar mit der Axt, die ihm von den Chaosgöttern geschenkt worden war, die Hand mit dem Trinkhorn abtrennte. „Und du, Wigliff,“ grollte Lokjar, „bist ein noch größerer Narr, wenn du glaubst, ich wüsste nicht, wovon sie spricht. Vor kurzem hörte ich eine Stimme in meinem Kopf. Es war der Dämon, der in dem toten Elfen gefangen ist. Als das Grab geöffnet wurde, war er frei, Kontakt mit mir aufzunehmen.“ Lokjars Stimme sank zu einem Flüstern herab.

„Tausende von Jahren hatte der Dämon Zeit, gefangen in einem Elfenmagier. Er hat verstanden, wie die Magie der Elfen funktioniert, auch wenn ihm dies große Schmerzen bereitet hat. Er will befreit werden. Doch ich habe meine eigenen Pläne. Es gibt einen Ort, in der Wüste des Chaos, an dem ich ein Ritual durchführen kann. Durch den gefangenen Dämon werde ich Macht erlangen, große Macht, und die Welt wird vor mir erzittern!“

Lokjars Rede war stetig lauter geworden und die letzten Worte hatte er geschrien. Jetzt ließ sein grausames Gelächter die Halle erbeben.

Stolz stand Phytrion von Tor Yvresse am schlanken Bug seines Drachenschiffes, das schnell wie ein Delphin an der Spitze der kleinen Armada die Wellen durchheulte, auf dem Weg zu den Gestaden jenes Landes, in dem einst sein Vorfahr Thelarion gegen die habgierigen Zwerge gekämpft hatte und wo er gefallen war. Jetzt, nach vielen Jahrhunderten, war Thelarions Grab von den Menschen gefunden worden, und Phytrion hatte Ulthuan verlassen, um seinen Ahn heimzuholen und ihn neben den Gebeinen seiner Angehörigen zur ewigen Ruhe zu betten. Phytrion war diese Aufgabe zugefallen, da er der Letzte der Linie Thelarions war - seine Familie war von den Dunklen Göttern dienenden Barbaren erschlagen worden, als diese in das geheiligte Ulthuan einfielen. Der Hochelf ahnte nicht, dass das Schicksal ihn schon bald wieder auf den Anführer jener Barbaren treffen lassen würde, der das selbe Ziel verfolgte wie Phytrion - die Gebeine des Elfenhelden Thelarion.

Und so nehmen die Ereignisse ihren Lauf ...

Lokjar Bjoergir

Die Farbe des Schnees in den gebirgigen Ländern Norscas schimmerte kristallisch rot, als die Morgensonne den Tag ankündigte. Trügerische Stille lag über dem Dorf der Norsca-Barbaren, denn Horden des Chaos wurden vor Tagen gesichtet und Kundschafter berichteten, dass diese Armee direkt auf ihr Dorf zumarschierte. Der Anblick von Chaoshorden war den Nordmännern zu genüge bekannt, nur war es diesmal eine ungewöhnlich große Streitmacht, denen sie gegenüberstehen würden.

Der Klanoberste Tjodalf Smödir lies seine Mannen zusammenrufen, um die Lage zu besprechen. Angesichts der Größe der feindlichen Armee war selbst bei den eigentlich sehr kampfbegeisterten Nordmännern eine leichte Nervosität zu spüren. Der Klan war sich bei dem Vorgehen gegen die Horden nicht einig. Die Gruppe um den Klanoberste Smödir bestand auf eine Schlacht in unwegsamem Gelände, wo sie die Chaoshorden überraschen und so ihr Dorf retten konnten. Der Sprecher der anderen war Lokjar Bjoergir, der eine Verlagerung des Dorfes in ein anderes Gebiet vorschlug, um somit eine Vernichtung des Klans durch das Chaos zu vermeiden. Smödir vernahm die Bedenken, ließ sie in seine Entscheidung aber nicht einfließen. Der Klan sollte am übernächsten Tag aufbrechen.

Gekränkt durch Smödirts Ignoranz, entschloss sich Bjoergir, den Klan auf seine Weise zu retten. In der Nacht ritt er zum Heerlager der Chaoshorden und schlich sich in die Gemächer des Lords. Er schlug dem Lord vor, den Standort der Klankrieger zu nennen und im Gegenzug sollten seine Gefolgsleute nicht bekämpft werden. So würden Bjoergirs Gefolgsleute überleben und der Klan würde weiter bestehen. Der Lord nahm das Angebot an und ließ Bjoergir, auf Einhaltung des Paktes, ein Glas seines Blutes trinken. Der Pakt war geschlossen.

Die Schlacht war kurz und blutig. Von den Chaoshorden bedrängt und einen Freund als Feind in den eigenen Reihen, starben die Männer Smödirts einen grausamen Tod. Smödir erkannte den Verrat an ihm und wollte sich an Bjoergir rächen. Der hatte sich im Verlauf der Schlacht in einen Kampfrausch fallen lassen

und riss seinem Klanoberste mit einem einzigen Hieb den Schädel von den Schultern. Als Zeichen seiner neuen Herrschaft nahm Bjoergir SchädelSchlinger, die Axt der Herrschaft des Klans, aus den kalten leblosen Händen Smödirts.

Bjoergir hatte zwar seinen Klan vor der Auslöschung bewahrt, nur veränderte sich sein Bewusstsein. Das Blut des Lords und der geschlossene Pakt mit dem Chaos ließen ihn und seinen Klan zu einem Teil des Chaos werden. Beeinflusst vom Chaos, und besessen von SchädelSchlinger, führte er fortan verheerende Kriege, stets von seinem Blutrausch geleitet, der kein Ende finden sollte.

Das Ziel seiner Plünderfahrten war immer wieder der Norden Ulthuans. Es war nicht nur die reichhaltige Beute, die ihn dort hintrug, vielmehr hatte sich über die Jahre eine persönliche Feindschaft ergeben. Es war ein Hochelf mit Namen Phytrion, der seine gesamte Familie durch Bjoergir verlor. Als Bjoergir von dem trauernden Hochelfen hörte, musste er laut lachen. „Lassen wir seine Trauer zu seinem Alltag werden, auf das dieser Schwächling uns nie vergisst!“ Fortan beschaffte er sich Informationen über Phytrion, um zu wissen wo er war und was er dort tat. Bjoergir würde den schwächlichen Hochelfen ins Verderben stürzen, was es auch kosten würde.

Lokjar Bjoergir ist ein erfahrener und kampfeslustiger Recke, der unzählige Plünderungszüge und Schlachten führte. Er kann als Kommandantenauswahl in deiner Armee eingesetzt werden und zählt dann als General deiner Armee. Außerhalb der „Thelarions Fluch“-Kampagne darf er nur eingesetzt werden, wenn alle Spieler damit einverstanden sind.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Lokjar Bjoergir	4	6	3	5	4	2	6	4	9

Punkte: 260 (Kostenlos für die „Thelarions Fluch“-Kampagne)

Waffen: SchädelSchlinger

Rüstung: leichte Rüstung & Klanschild

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

SchädelSchlinger

Diese magische Waffe wurde aus dem Schädelknochen eines weißen Drachen gefertigt, welcher dafür bekannt war, seine Opfer bevorzugt mit einem Biss seiner mächtigen Kiefer zu enthaupten. SchädelSchlinger verleiht seinem Träger daher die Sonderregel Todesstoß.

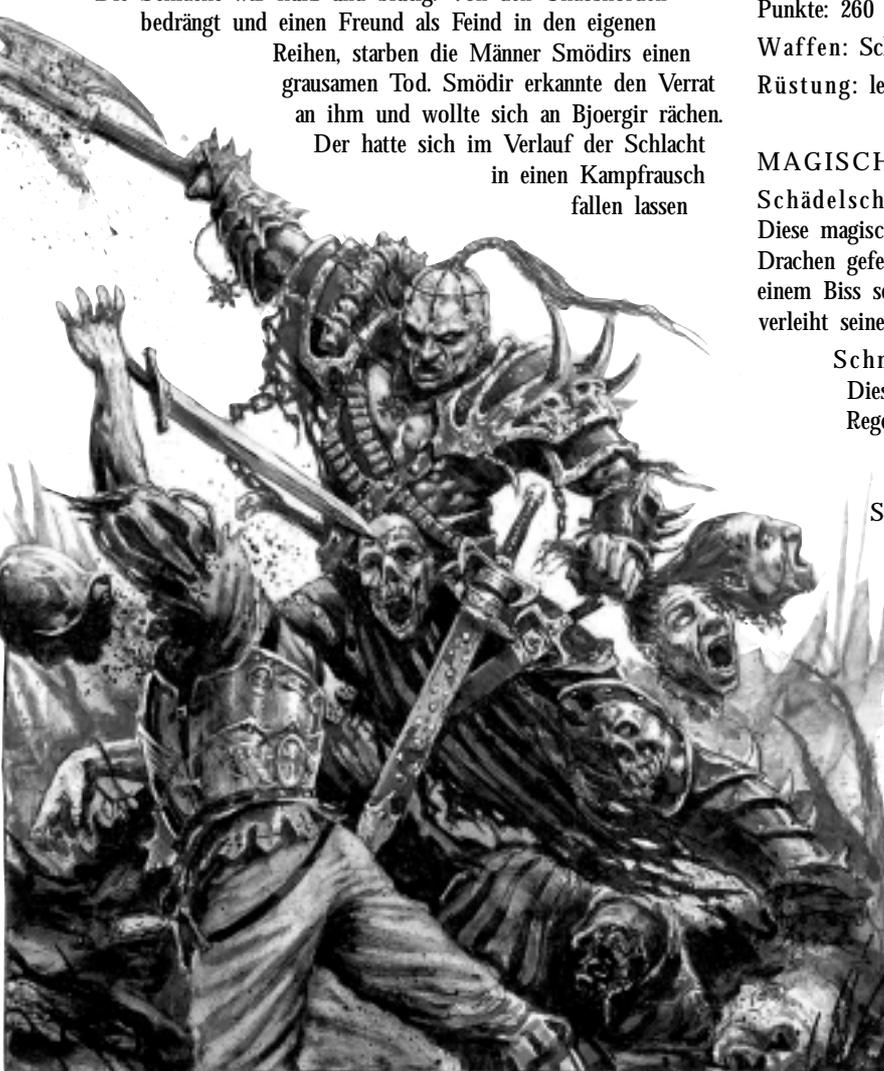
Schneetrollarmreif

Dieses Schutzartefakt verleiht seinem Träger die Fähigkeit Regeneration. Am Ende jeder Nahkampfphase kann Bjoergir versuchen, alle Lebenspunkte zu regenerieren, die er bis dahin verloren hat, einschließlich in vorangegangenen Spielzügen erlittenem und nicht regeneriertem Schaden.

Klanschild

Einst im Besitz von Smödir, ging dieser magische Schild auf Bjoergir über, als der Barbar den alten Häuptling niederschlug. Die uralten Symbole für Ordnung, die in den Schild graviert sind, wurden von Bjoergir besudelt und bewirken, dass alle Charaktermodelle von sich den Dunklen Göttern widersetzenden Völkern (Hochelfen, Waldelfen, Bretonen, Zwerge, Imperium, Echsenmenschen) mit Sichtlinie zu Lokjar immer versuchen müssen, ihn anzugreifen, und zudem Herausforderungen von Bjoergir nicht ablehnen dürfen.

Lokjar trägt das Mal des ungeteilten Chaos und unterliegt ferner den Regeln für Raserei, sobald er die erste Verwundung erleidet, die nicht verhindert wird (selbst wenn er am Ende der Nahkampfphase diesen Schaden wieder regeneriert).



Phytrion, der Auserwählte

von Tor Yvresse

Ein Elf, hin- und hergerissen zwischen dem persönlichen Durst nach Rache und dem Geist der Pflichterfüllung gegenüber seinem edlen Volk: das ist Phytrion, der Letzte der Blutlinie Thelarions.

Als Heerführer hatte sich Phytrion schon längst einen Namen gemacht, und stolz brannte das Blut seines Geschlechts in ihm. Wo er gebraucht wurde war er mit seinen Gefolgsleuten zugegen, immer im dichtesten Schlachtgetümmel. Aber aus diesem Grunde war er auch nicht fähig, die eigene Familie zu schützen. Denn während er eine Strafexpedition gegen die dunklen Vettern aus Naggarothe führte, fielen seine Gattin und die Kinder einer marodierenden Chaoshorde zum Opfer.

Phytrions Herz war schwer unter der Last der Schuldgefühle. Zwar hatte er tapfer für



sein Volk gekämpft, aber seine Familie hatte er nicht retten können. So schwor er den Mördern Rache, und nach Jahren kam ihm dann auch der Name des Anführers der Horde zu Ohren: Lokjar Bjoergir, der Schrecken des Nordens.

Aber die Gelegenheit zur Vergeltung ließ auf sich warten, denn Phytrion würde getreu seinem Schwur immer dem Ruf des Phönixkönigs zu den Waffen folgen, und so nahm er auch sofort den Auftrag an, die lange verloren geglaubten Gebeine seines Vorfahren Thelarion Zwergenfurch aus dem fernen Bretonia, wie das Land, in dem sein Ahn vor vielen Jahrhunderten gefallen war von den Menschen genannt wurde, nach Ulthuan zu überführen. Dass er ausgerechnet dort, in Erfüllung einer heiligen Pflicht, auf den Urheber vieler alpträumgequälter Nächte stoßen sollte, konnte er noch nicht ahnen.

Phytrion ist ein vorbildlicher Heerführer der Hochelfen, in dem die heiße Flamme der Rache brennt. Er kann als Kommandantenauswahl in Deiner Armee eingesetzt werden und zählt dann automatisch als General der Armee; die Sonderregeln für Hofintrigen werden nicht benutzt. Außerhalb der "Thelarions Fluch"-Kampagne darf er nur eingesetzt werden, wenn alle Spieler damit einverstanden sind.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Phytrion	5	7	6	4	3	2	8	4(5)	10

Punkte: 285 (Kostenlos für die „Thelarions Fluch“-Kampagne)

Waffen: Klinge der Vergeltung

Rüstung: Mondschatenrüstung & Schild

SONDERREGELN

Gunst des Schicksals

Phytrion weiss, dass er nicht versagen darf, und auch das Schicksal scheint ihm wohlgesonnen. Zu Beginn der Schlacht bekommt er 1W3 Wiederholungswürfe, die er allerdings nur verwenden kann, um Würfe, die er selbst ablegt, zu wiederholen. Beachte, dass ein bereits wiederholter Wurf nicht noch einmal wiederholt werden darf.

Rachedurst

Phytrion will Lokjar auf jeden Fall zur Strecke bringen. Er hasst den Anführer der Chaoshorde.

Heilige Pflicht

Wenn Phytrion sich in 8 Zoll der Gebeine Thelarions befindet wird er alles in seiner Macht stehende tun, um diese zu beschützen. Er und jede Hochelfeneinheit, der er angehört, gelten solange als unnachgiebig, wie sich der Sarkophag mit Thelarions Leichnam nicht weiter als 8 Zoll von Phytrion entfernt befindet.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Klinge der Vergeltung

Dieses perfekt ausbalancierte Schwert glüht in den Händen eines würdigen Kämpfers mit Asuryans Feuer. Alle Diener der Dunklen Mächte (Chaos, Untote, Skaven, Dunkeelfen) werden im Nahkampf mit dem Träger durch gleissendes Licht geblendet und können ihren Gegner bestenfalls auf 4+ treffen. Beachte, dass das Schwert weiterhin als Handwaffe zählt, so dass Phytrion im Nahkampf den zusätzlichen Rüstungsbonus für das Kämpfen mit Nahkampfwaffe und Schild erhält.

Mondschatenrüstung

Geschmiedet im Licht des Mondes über Ulthuan, verleiht diese Rüstung ihrem Träger den Schutz der Mondgöttin.

Der Träger erhält einen 4+ Rüstungswurf, der normal durch das Tragen eines Schilds weiter verbessert werden kann.

KAMPAGNENSZENARIOS

Wir haben zu jedem Szenario „historische“ Beteiligte angegeben, die laut Geschichte an der betreffenden Auseinandersetzung beteiligt waren. Da nicht unbedingt Spieler mit diesen Armeen zur Verfügung stehen, könnt ihr statt dessen auch andere Armeen benutzen, solange diese in etwa die gleiche Gesinnung besitzen und nicht völlig abwegig erscheinen. Zum Beispiel wäre es kein Problem, in Szenario 1 die Bretonen durch Imperium, Waldelfen oder Zwerg zu ersetzen (mit Rücksicht auf die weitere Geschichte vielleicht nicht unbedingt gegen Hochelfen), oder die

Tiermenschen gegen Orks, Skaven oder Untote auszutauschen. Egal welche Armeen letztlich antreten, Lokjar und Phytrion nehmen dennoch teil, falls im Szenario angegeben. Ebenfalls unberührt bleiben Einschränkungen wie z.B. die Kavalleriebeschränkung in Szenario 5. **WICHTIG:** Die Auswirkungen der einzelnen Szenarien auf das nächste Spiel dürfen den beteiligten Spielern **AUF GAR KEINEN FALL** vorher bekannt gemacht werden, das würde nämlich die Überraschung verderben.

SZENARIO 1 – DAS HUGELGRAB

Hintergrund: Maurice, ein junger bretonischer Ritter, hat befreundete Krieger und Abenteurer um sich geschart, um den sagenhaften Schatz zu heben, der in irgend einem „verzauberten Grabhügel“ tief in den Wäldern Bretonias liegen soll. Nun endlich hat er den Hügel erreicht, der inzwischen von einer Bande Tiermenschen als Wohnstatt missbraucht wird.

Armeen: Historische Teilnehmer sind Bretonen und Tiermenschen. Weder Lokjar noch Phytrion dürfen teilnehmen. Beide Armeen sollten maximal 2000 Punkte groß sein.

Schlachtfeld: Platzier ein Hügelgrab mit Thelarions Sarg in der Tischmitte. Lass eine freie Fläche rings um das Grab, und fülle

den Tisch zum Rand hin mit Waldflecken, um eine weitläufige Lichtung in einem lichten Wald darzustellen.

Aufstellung und Siegesbedingungen: Gespielt wird das Szenario „Erobern“ auf Seite 207 im Warhammer-Regelbuch. Thelarions Grab ist das Missionsziel.

Endbemerkung und Auswirkungen: Je nachdem, welche Seite gewinnt, wird Szenario 2 völlig anders ablaufen, wie dort nachzulesen. Dies beeinflusst direkt, welche Seite eine Chance erhält, sie Verstärkungen für Szenario 3 zu verdienen.

SZENARIO 2 – DIE SAAT DER ZWIETRACHT

BRETONENSIEG IN SZENARIO 1

Hintergrund 1: Die Wege des Chaos sind undurchsichtig, und oftmals führen sie, von Korruption und Verrat gepflastert, in die Herzen derer, die dem Chaos eigentlich die Stirn bieten. So war es Maurice nicht bewusst, daß ein verborgener Kult der Dunklen Götter sich in den Reihen seiner Gefolgsleute befand. Als Phytrion schließlich eintraf, um den Sarg in Empfang zu nehmen, war Maurice auf mysteriöse Weise verstorben, und ein gar nicht so freundliches Bretonenheer schickte sich an, den Elfen die Schuld daran zu geben. Der Hochelf entbrannte in stolzem Zorn und forderte Entschuldigung von den ihrerseits erbosten Bretonen, und binnen kurzer Zeit entbrannte an der Stelle der Verhandlung ein heftiger Kampf zwischen den eigentlich Verbündeten, angestachelt von den intriganten Agenten des Chaos. Derweil wusste keine Seite um den Verbleib des Sarges, um dessentwillen der Streit überhaupt ausgebrochen war.

Armeen: Historische Teilnehmer sind zwei „gute“ Armeen, nämlich Bretonen und Phytrions Hochelfen. Ihr könnt auch andere Armeen benutzen, soltet aber weiterhin Gut gegen Gut spielen. Im ersten Fall wird eine Seite zur „Hochelfenseite“ gestempelt und von Phytrion geführt. Lokjar darf nicht teilnehmen.

Schlachtfeld: Verwendet adäquates Gelände, mit dem sich beide Seiten einverstanden erklären.

Aufstellung und Siegesbedingungen: Spielt das Szenario „Unerwartete Begegnung“ von Seite 203 im Warhammer-Regelbuch.

Endbemerkung und Auswirkungen: Was auch immer genau geschieht – während die Schlacht tobt, befindet sich Thelarions Sarg durch die List des Barbarenhäuptlings bereits auf dem Weg nach Norden. Der Seeweg ins heimatliche Norsca bleibt Björgir jedoch zunächst verwehrt, denn die Flotte der Hochelfen hat seine Schiffe aufgebracht und versenkt. So wählt der Chaoschampion mit beträchtlich verschlechterter Laune den langen Fußmarsch durch die Alte Welt, um über Kislev hinweg in die Chaoswüste zu gelangen.

Sollte einer der beiden Helden (also Phytrion oder Lokjar, je nachdem wer an diesem Szenario teilnahm) gewinnen, so erhöht sich die zulässige Punktzahl seiner Armee in Szenario 3 um 10% (bei einer Armeegröße von beispielsweise 3000 Punkten bekäme z.B. Phytrion 300 Punkte extra, falls er an Szenario 2 teilnimmt und die Bretonen besiegt).



SZENARIO 3 – DEM SIEGER ... ALLES!

Hintergrund: Fernab der Heimat sind sowohl Phytrion als auch Lokjar auf fremde Hilfe angewiesen, um ihre Ziele zu erreichen – so ungen die beiden stolzen Heerführer dies auch eingestehen. Lokjar wählt den Weg des Eroberers. Um seine Vorräte aufzustocken und mögliche Handlanger zu beeindrucken, schert er im Imperium aus seiner Hauptstreitmacht aus, um die befestigte Siedlung Birnfurt zu plündern, deren Burganlage über einem Pass des Grauen Gebirges thront. Phytrion nutzt Gelegenheit, um sich Sympathien für seine Mission zu sichern, indem er sich der Verteidigung der Stadt mit vielen seiner Krieger anschließt. Wenn es ihm gelänge, dem Druck des Chaos standzuhalten, könnte er die Menschen im Gegenzug überreden ihn zu begleiten, dessen ist er sich sicher.

Armeen: Historische Teilnehmer sind Lokjar Björgir und seine Horde als Angreifer, sowie Phytrion mit einigen Hochelfen und der Imperiumsgarnison der Burg auf der Verteidigerseite. Passt die Armeegröße eurer Platte und den Teilnehmern an. Ihr könnt selbst entscheiden, ob Lokjar und Phytrion selbst beim Sturm auf die Mauern zugegen sind. Allerdings heißt es entweder beide oder keiner.

Schlachtfeld: Gestaltet mit vorhandenem Gelände die äußeren Mauern der Burg sowie das nähere Umland. Falls Ihr keine Burgmauern besitzt, könnt Ihr auch einen „Durchbruch“ vor den Toren austragen.

Aufstellung und Siegesbedingungen: Gespielt wird ein „Sturmangriff“ auf eine Festung gemäß den Belagerungsregeln und dem Szenario auf Seite 259 im Warhammer-Regelbuch (allerdings mit nur einer Seite der Festung), oder als Ausweichszenario (siehe oben) ein „Durchbruch“, wie im Warhammer-Regelbuch auf Seite 201 beschrieben. Verteidiger sind jeweils die Hochelfen und ihre Verbündeten, die Rolle der Angreifer übernimmt das Chaos.

Endbemerkung und Auswirkungen: Die siegreiche Seite darf im letzten Szenario der Kampagne (Das Ritual) ihre Armeegröße um 10% anheben und erhält wegen der besseren Versorgung außerdem einen zusätzlichen Bonus von +1 auf den Wurf um den ersten Spielzug.

SZENARIO 4 – ZUM GREIFEN NAH

Hintergrund: Wochenlang jagt Phytrion der Horde seines Erzfeindes kreuz und quer durch die Alte Welt nach. Lokjar und seine Gefolgsleute ziehen unbeeindruckt gen Nordosten, auf die Chaoswüste zu. In den Ostprovinzen des Imperiums aber spaltet sich die Chaoshorde plötzlich auf. Teile streben direkt nach Norden, während andere auf Schiffen die Krallensee überqueren und einige nach Osten ausscheren. Phytrion ist zunächst irritiert, aber schnelle Kundschafter finden schließlich heraus, dass einer der östlichen Splitter der Chaoshorde von einem Tross begleitet wird. Ein besonders schwer bewachter Wagen, begleitet von Barbaren aus Lokjars persönlicher Garde, ist mit einem großen Sarg beladen ... Zu einem schnellen Entschluss gedrängt, beschließt Phytrion, diesem Teil der Armee nachzusetzen, überzeugt, Lokjars hastiges Verwirrspiel so vereiteln zu können.

Armeen: Historische Teilnehmer sind die Speerspitze der Hochelfen und der Tross der Chaosarmee. Ihr könnt auch alternative Armeen einsetzen. Eine Infanterieeinheit des Chaos bekommt hierbei den Sarg auf einem Wagen, Schlitten o.ä. zugeteilt. Die Hochelfenarmee wird von Phytrion angeführt. Lokjar darf an diesem Spiel nicht teilnehmen.

Schlachtfeld: Gestaltet das Gelände nach eigenen Vorstellungen. Historischer Schauplatz waren die eisigen Weiten von Kislev.

Aufstellung und Siegesbedingungen: Gespielt wird ein „Hinterhalt“, wie auf Seite 209 im Warhammer-Regelbuch beschrieben. Angreifer sind die Hochelfen, Verteidiger die Chaosarmee. Hinzu kommen folgende Sonderregeln: Der Sarg kann wie eine Standarte vom Gegner erbeutet werden (und auch wieder zurückerobert). Wird die eskortierende Einheit durch Beschuss oder Magie vernichtet, so verbleibt der Sarg an Ort und Stelle und wird von der nächsten Einheit erbeutet, die ihn erreicht. Nur Einheiten können den Sarg erbeuten, keine Charaktermodelle, Schwärme oder Monster. Die Seite, die den Sarg bei Spielende kontrolliert, erhält zusätzliche 500 Siegespunkte.

Endbemerkung und Auswirkungen: Lokjar Björgir ist nicht dumm – er hat den Sarg in einem Streitwagen verstaut, der schnurstracks mit dem Hauptteil der Horde nach Norden durch Kislev jagt. Lokjar selbst befindet sich an Bord eines schnellen

Schiffs, das durch die Fluten der Krallensee auf die Küste Norscas zuhält. Auch der Tross im Osten dient nur der Ablenkung – als Köder hat Lokjar eine grobe Nachbildung des Sarges schnitzen lassen, gefüllt mit einem boshaften Gruss an Phytrion.

Sollte die Chaoshorde in diesem Szenario mit dem Sarg entkommen, wird Phytrion noch eine Weile hinter dem Überrest des Trosses herjagen, ehe ein plötzlicher Kurswechsel nach Süden (!!!) den nagenden Verdacht in ihm schürt, daß er einer Finte aufgefressen ist. Schleunigst wird er daraufhin, wenn auch mit großer Verzögerung, der Haupthorde in die Chaoswüste naheilen. Spieltechnisch muß die Hochelfenarmee in diesem Fall in Szenario 6 auf eine ihrer Flanken verzichten.

Sollte Phytrion den Sarg erbeuten, so wird er ihn nach der Schlacht, von plötzlichem Misstrauen befallen, öffnen lassen. Was er darin fand, hat nie jemand erfahren, aber sein Gesicht war danach eine Maske des ohnmächtigen Zornes.

Spieltechnisch bedeutet dies, dass Phytrion künftig alle gegnerischen Einheiten des Chaos hasst, während er Lokjar gegenüber von nun an von der Sonderregel grenzenloser Hass profitiert, was bedeutet, dass die Regeln für Hass nun statt nur in der ersten Nahkampfphase für ihn den gesamten Nahkampf gegen Lokjar andauern.



SZENARIO 5 – AUF SCHNELLEN HUFEN

Hintergrund: Je länger die Verfolgung andauerte, desto frustrierter wurde Phytrion. Sein Erzfeind hatte es immer wieder geschafft, ihm zu entkommen, und somit blieb der Leichnam seines Vorfahren außerhalb seiner Reichweite. Vor kurzem hatten große Teile der Menschen ihre Truppen aus seiner Streitmacht entfernt. Konnten sie denn nicht sehen, daß es wichtiger war diesen Chaoshäuptling aufzuhalten, als ein paar kleine Dörfer in den Winkeln ihrer primitiven Reiche vor Lokjars Ablenkungsmanövern zu retten? Immer noch hatte der Dieb einen beträchtlichen Vorsprung, und bald würde er die Chaoswüste erreicht haben. In aller Eile musterte Phytrion eine kleine Streitmacht seiner schnellsten Reiter und sandte sie aus, um Lokjars Armee in die Flanke zu fallen, um sie dadurch zu verlangsamen. Lokjar aber war durch seine Zauberer gewarnt worden und hatte einen Teil seiner Krieger zurückfallen lassen, um den Angriff der Reiterei abzufangen.

Armeen: Historische Teilnehmer sind eine schnelle Reiterstreitmacht der Hochelfen, vorwiegend Silberhelme und Grenzreiter, sowie ein langsamerer Teil der Chaosarmee zu Fuß. Ihr könnt auch andere Armeen benutzen, jedoch darf die "gute" Seite ausschließlich Charaktermodelle und Einheiten benutzen, die über eine Bewegungsweite von mindestens 7 Zoll verfügen

oder fliegen können. Dem gegenüber darf die "böse" Seite nur Modelle zu Fuß einsetzen, sprich keinerlei Reiterei oder berittene Charaktermodelle. Ferner dürfen Phytrion und Lokjar nicht in diesem Szenario eingesetzt werden.

Schlachtfeld: Gestaltet das Gelände nach euren Möglichkeiten. Historischer Schauplatz war die offene Steppe von Kislev, bereits im Trolland, und somit eine recht offene Geröllsteppe.

Aufstellung und Siegesbedingungen: Gespielt wird das „Rückzuggefecht“ von Seite 211 im Warhammer-Regelbuch. Verteidiger ist die Chaosarmee, Angreifer die Reiterei der Elfen.

Endbemerkung und Auswirkungen: Sollte die Hochelfenarmee dieses Szenario verlieren, so verliert sie im Szenario 6 eine ihrer Flanken. Haben die Hochelfen bereits Szenario 4 verloren, so müssen sie in der Tat auf beide Flanken verzichten und einen reinen Frontalangriff versuchen – die Ablenkungsmanöver der Chaosanhänger hat den Vormarsch der Elfen zu sehr verzögert, um noch Umfangsbewegungen zu planen.

SZENARIO 6 – DAS RITUAL

Hintergrund: Allen Anstrengungen der Hochelfen und ihrer Verbündeten zum Trotz hat Lokjar Björgir es geschafft, einen tief in der Chaoswüste gelegenen Altar zu erreichen. Dort will er das Ritual vollziehen, das den Dämon freisetzen und die Macht des toten Elfen an ihn binden soll. Doch die Vorbereitungen des Rituals dauern länger als zunächst angenommen, und schon bald rückt die Armee seiner Verfolger in Eilmärschen heran, um ihn einzukreisen und vom Vollzug des finsternen Rituals abzuhalten ...

Armeen: Phytrion und Lokjar werfen hier alles in die Waagschale, was sie aufbieten können. Beide führen ihre Armeen persönlich an. Ihr könnt auch andere Armeen als Chaos und Hochelfen benutzen, solange die Punktwerte gleich hoch sind. Die in Szenario 3 siegreiche Seite darf 10% mehr Punkte einsetzen als ihre Gegner. Die Diener des Chaos zählen als Verteidiger, die Hochelfen als Angreifer.

Schlachtfeld: Stellt an einer langen Kante des Spielfelds relativ mittig in leicht erhöhter Position den Ritualplatz oder Altar auf, an dem Lokjar den Dämon befreien und sich dessen Macht zunutze machen möchte. Platziert den Sarg inmitten dieses Platzes. Der Rest des Spielfeldes sollte die Chaoswüste darstellen – ein karges, verzerrtes Ödland.

Aufstellung und Siegesbedingungen: Grundsätzlich ist das Szenario eine Adaption des Szenarios „Flankenangriff“ von Seite 205 im Warhammer-Regelbuch. Falls der Hochelfenspieler jedoch das Szenario 5 gewonnen hat, darf er eine zweite Flankenstreitmacht aufstellen, die maximal ein Drittel seiner Armee umfassen darf, und die komplett aus Reitern bestehen muss, wie schon in Szenario 5 beschrieben. Die beiden Flankenstreitmächte müssen aber in jedem Fall über verschiedene Kanten ins Spiel gebracht werden, nicht über die selbe. Falls die Hochelfen aber Szenario 4 verloren haben, müssen sie die gewöhnliche Flankenstreitmacht mit dem Rest der Armee aufstellen. Demzufolge bedeutet eine Niederlage in sowohl Szenario 4 und 5, daß die Hochelfen gar keine Flankenstreitmacht bilden dürfen.

Durch die schädlichen Auswirkungen der Chaoswüste erleiden alle Zauberer, die nicht dem Chaos angehören, bei einem beliebigen Pasch beim Komplexitätswurf einen Zauberpatzer. Fällt eine Doppel-Sechs, so bedeutet das in der Tat, dass der Zauber mit totaler Energie gewirkt wurde, ein Zauberpatzer findet aber dennoch statt. Jaja, die Energien des Chaos sind

schon schwer zu zügeln ...

Lokjar steht zu Beginn des Spiels am Chaosaltar. Er kann diesen nicht verlassen, da er mit dem Wirken des Rituals beschäftigt ist. Allerdings kann er nicht beschossen oder von Zauberei beeinflusst werden, da der Dämon eine magische Schutzbarriere um den Altar und seinen Befreier gelegt hat. Am Ende jedes Chaosspielzugs würfelt Björgir einen W6 und addiert die laufende Spielzugnummer. Ist das Ergebnis 9 (Tzeentch lässt schön grüßen) oder höher, so hatte das Ritual Erfolg und ist beendet. Ab diesem Zeitpunkt darf Björgir sich wieder frei bewegen, und jede (!) Einheit seiner Armee (er selbst eingeschlossen) erhält von nun an für den Rest des Spiels die Sonderregel Magieresistenz (2) gegen Zauber der Weißen Magie und der 8 Lehren der Magie (der Segen Tzeentchs ist mit ihm), denn der gefangene Dämon Leth-Qhaysh bricht aus Thelariens Körper aus und entfaltet sein im Laufe der Jahrhunderte angesammeltes Wissen um die Magie der Hochelfen, um Björgir zu helfen.

Falls Lokjar das Ritual vor Spielende vollendet, hat das Chaos die Kampagne gewonnen, ungeachtet der Siegespunktedifferenz.



Der Tanebular-Zwischenfall

Die Welt N-Tyr 267/E war als leblos klassifiziert worden. Ihre einstigen Bewohner waren schon vor Jahrtausenden verschwunden, und nur ihre monolithischen Bauwerke erinnerten noch an ihre einstige Existenz. Schon seit Jahren versuchten Exploratorteams des Adeptus Mechanicus das Rätsel dieser Strukturen zu lüften, und nun schien es endlich soweit zu sein – einer Hand voll Forschern war es gelungen, in eines der verwitterten Gebäude einzudringen, ohne zu ahnen, welche Kräfte sie damit entfesseln würden.

Seit Urzeiten inaktive Verteidigungsanlagen erwachten aus ihrem Schlaf und löschten innerhalb weniger Augenblicke die unvorsichtigen Eindringlinge aus. Äonenalte Schiffe stiegen aus ihren unter dem Sand begrabenen Liegeplätzen auf und begannen erneut den Befehlen ihrer schrecklichen Meister zu folgen. Die wiedererweckte Necronflotte regenerierte ihre Energien an der Sonne der leblosen Welt und nahm dann Kurs auf den von Menschen besiedelten Tanebular-Sektor, auf ihrem Weg jedes Raumfahrzeug vernichtend, das nicht schnell genug die Flucht ergriff.

Kleine Flotten fliehender Außerirdischer, darunter Ork- und Eldarpiraten, fallen über den Tanebular-Sektor her, dicht gefolgt von der uralten Bedrohung der Necronflotte, deren Ziel die Auslöschung jeglichen Lebens ist.

Werden die Streitkräfte des Imperiums sich gegen die feindseligen Flüchtlinge und stählernen Invasoren behaupten können oder werden weitere imperiale Welten von der Finsternis verschlungen werden?

WIE WIRD DIE KAMPAGNE GESPIELT?

Gespielt wird über einen Zeitraum von insgesamt vier Monaten in einer unbegrenzten Serie von Einzelspielen rund um den Einfall der Necrons in den bisher von Menschen kontrollierten Tanebular-Subsektor. Während der im deutschen White Dwarf weiter verfolgte und im Studio ausgespielte Haupt-handlungsstrang die verzweifelte Gegenwehr der überraschten imperialen Verteidigungsstreitkräfte behandelt, spielen die Spieler in den teilnehmenden Läden um das weitere Schicksal des Sektors ... kann das Imperium sein Einflussgebiet erfolgreich verteidigen, werden die Tau auf der Seite ihrer Nachbarn gegen die neue Bedrohung einschreiten oder nutzen die verschiedenen anderen Völker die Schwäche aus, um sich eine feste Basis für die Zukunft zu sichern?



DER TANEBULAR-SUBSEKTOR

Der Tanebular-Subsektor liegt weit im Osten der Galaxis und grenzt an ein Gebiet, welches von den beständig expandierenden Tau beansprucht wird. Schon mehrfach ist es zu kämpferischen Zusammenstößen zwischen den Streitkräften des Geheiligten Imperators und diesen Außerirdischen gekommen, die im Moment einem unruhigen Waffenstillstand gewichen ist, während Verhandlungen zwischen beiden Parteien stattfinden.

Aufgrund der abgelegenen Lage des Subsektors und trotz der unablässigen Anstrengungen der Imperialen Raumflotte werden die Schifffahrtsrouten um Tanebular immer wieder von Ork- und Eldarpiraten heimgesucht. Eher seltene Sichtungen von versprengten Schwarmflotten der Tyraniden stellten bisher keine Bedrohung dar.

Der Subsektor besteht aus sieben Sternensystemen, deren Besonderheiten und Merkmale im Folgenden näher beschrieben werden:

TANEBULAR-BINÄRSYSTEM

- Hauptknotenverkehrsknotenpunkt des Tanebular-Sektors
- Binärsternsystem aus den Planeten der Systeme Tanebular Primus und Tanebular Secundus

TANEBULAR PRIMUS

- Hauptsystem des Tanebular-Subsektors; 2 besiedelte Welten der η - bzw. γ -Klasse
- Sitz der Sektorverwaltung

TANEBULAR SECUNDUS

- Schwester des Systems Tanebular Primus
- eine bewohnte Welt der α -Klasse; 95% der Oberfläche für Landwirtschaft genutzt

T 08/15 "GOLASGIL"

- 1 besiedelte Welt der $\delta\tau$ -Klasse (äußerst lebensfeindliche Umwelt; Bevölkerung <100.000)
- System für zivilen Raumverkehr gesperrt (Qvws.: AdArb.013-Sträflingskolonien)

TRAXOS

- 1 besiedelte Welt der γ -Klasse, Kategorie ZB
- 6 weitläufige, unkartografierte Asteroidengürtel sind Rohstoffquelle der florierenden Bergwerksindustrie des Systems sowie Zuflucht verschiedener Piratenbanden

ABAXIS

- 1 besiedelter Planet der γ -Klasse
- Wirtschafts- und Handelszentrum des Subsektors; kontrolliert durch eine Konklave der einflussreichsten Handelshäuser der Welt

XERXES

- 1 kleiner, besiedelter Planet der γ -Klasse, Kategorie ZB
- überdurchschnittlich hohe Erz- und Mineralienvorkommen

LUNIS

- 3 erschlossene Welten der α -Klasse (vollständig synchrone Laufbahn aller drei Welten um Lunis sorgt für optimale Wetterbedingungen)
- Raumgebiet um den dritten Mond von Lunis 3 (ρ -Klasse) auf Anweisung des Adeptus Mechanicus für unautorisierten Flugverkehr gesperrt

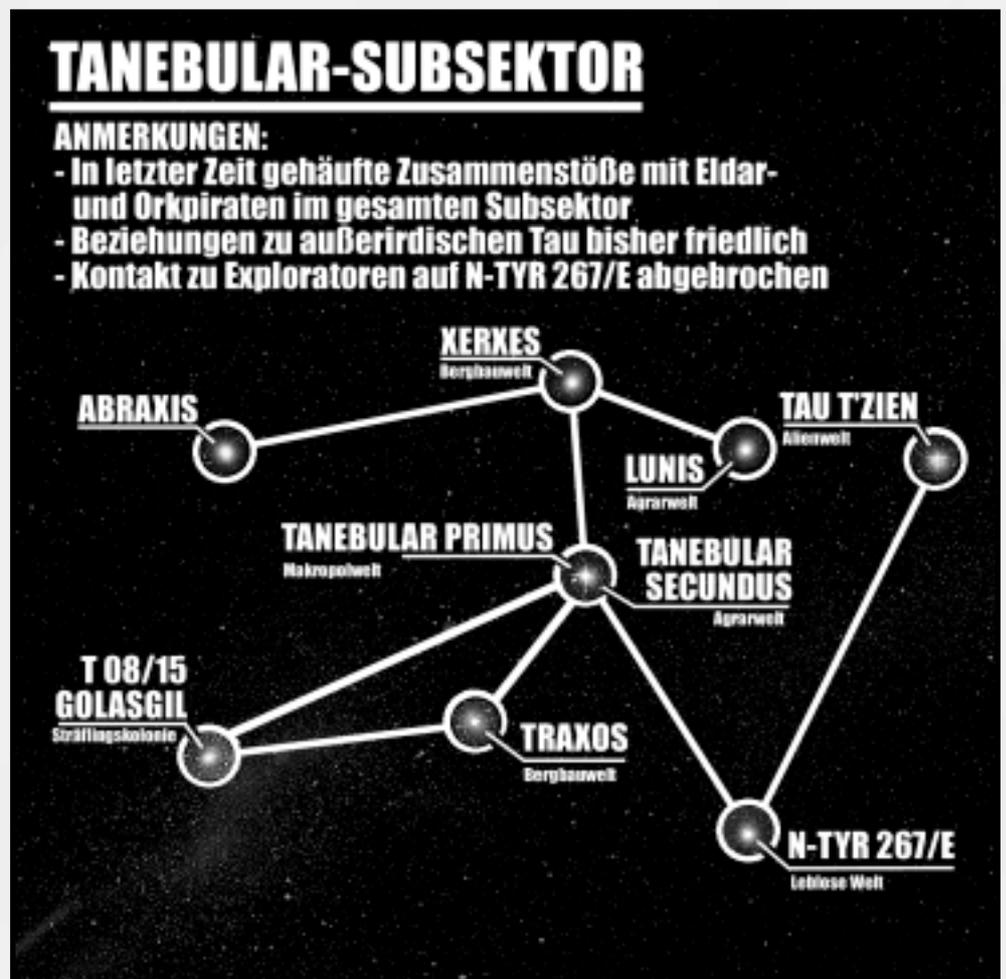
N-TYR 267/E

- bis auf Alienstrukturen unklassifizierbaren Alters nicht weiter bemerkenswerte Welt der δ -Klasse
- von Adeptus Mechanicus Exploratorsteams gesammelte Daten weisen Übereinstimmungen mit den Angelis-Pyramiden auf (Qvws.: AdMech/019123298/IP)

TAU T'ZIEN

- äußerster Planet des Sternenreichs der Tau Alienspezies
- Verhandlungen über Rechtmäßigkeit der Ansprüche der Tau finden zur Zeit auf Tanebular Primus statt.

Aufgrund erhöhter Piraten- und Xenosaktivität im gesamten Subsektor befinden sich alle bewaffneten Institutionen und Streitmächte des Imperiums in erhöhter Alarmbereitschaft.



SZENARIOTABELLE - RUNDE 1

VERTEIDIGER ANGREIFER	IMPERIALE ARMEE	SPACE MARINES	CHAOS SPACE MARINES	NECRONS	ELDAR	DARK ELDAR	ORKS	ADEPTUS SORORITAS	TYRANIDEN	TAU
IMPERIALE ARMEE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SPACE MARINES	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
CHAOS SPACE MARINES	L	L	A	-	D	D	A	L	D	L
NECRONS	Q	Q	Q	-	Q	Q	Q	Q	Q	Q
ELDAR	D	D	D	-	-	D	D	D	D	L
DARK ELDAR	L	L	D	-	D	A	L	L	D	L
ORKS	L	L	L	-	C	C	A	L	D	L
ADEPTUS SORORITAS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TYRANIDEN	F	F	A	-	D	D	A	F	-	L
TAU	F	L	C	-	C	C	A	L	P	-

Auf der Tabelle links kannst du sehen, welche Missionen in der ersten Runde der Tanebular-Kampagne gespielt werden. Du wirst feststellen, dass die imperialen Streitkräfte in dieser Runde immer die Verteidiger sind, während die Necrons unabhängig von der Mission immer als Angreifer gelten. Dies stellt dar, wie die imperialen Welten von der plötzlichen Welle der sich vor den Necrons zurückziehenden Aliens völlig überrascht werden, während die Necrons für jeden unerwartet aus dem Nichts auftauchen und zuschlagen.

Beachte auch, dass die kursiv geschriebenen Missionen in Runde 1 der Kampagne noch nicht zur Verfügung stehen – diese kommen erst später hinzu, wenn sich der Konflikt ausweitet. Die Szenariotabellen für die folgenden Runden findest du hier im Laden, im White Dwarf und unter www.games-workshop.de.

Standardmissionen

A - Schlagabtausch
B - Nachtkampf
C - Patrouillenmission
D - Erkundungsmission
E - Rettungsmission

Gefechtsmissionen

F - Erobern & Halten
G - Überrennen
H - Bunkerangriff

Überfallmissionen

I - Sabotagemission
K - Hinterhalt
L - Überraschungsangriff

Durchbruchmissionen

M - Rückzugsgefecht
N - Ausbruch
O - Großoffensive

Sondermissionen

P - Ziel: Feindkommandeur
Q - Kampf im Morgengrauen

KAMPAGNENSZENARIO 1 ÜBERFALL AUF TANEULAR SECUNDUS

Briefing Necrons (Angreifer):

Nach der Vernichtung der Exploratoren auf N-Tyr 267/E rückt die erwachte Necronflotte weiter in das von Menschen besiedelte Gebiet vor. Ihr erstes Ziel: Tanebular Secundus, eine Welt, die außer gelegentlichen Überfällen durch Eldar- oder Orkpiraten in den letzten 500 Jahren keine größeren Konflikte mehr erleben musste. Die Truppen der Necrons materialisieren überall auf der Agrarwelt in der Nähe der kleinen Siedlungen. Der Hauptangriff erfolgt gegen das einzige militärische Ziel auf Tanebular Secundus, ein Ausbildungslager der Planetaren Verteidigungsstreitkräfte des Doppelsystems. Die Ernte kann beginnen ...

Briefing Imperiale Armee (Verteidiger):

Die imperialen Streitkräfte bestehen aus einigen erfahrenen Infanteriezügen sowie einem kleinen Rekrutentrupp aus zwei Zügen frisch zwangsrekrutierter "Freiwilliger", als kurz vor Tagesanbruch die Alarmsirenen heulen. Die Zeit reicht kaum, um eine ordentliche Verteidigungslinie gegen die schnell heranrückenden unbekanntem Gegner zu errichten. Der Überfall muss mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln aufgehalten werden, damit das Oberkommando auf Tanebular Primus von dieser Bedrohung erfährt.

Missionssonderregeln & Aufstellung:

Beide Seiten sollten wenigstens 1000 Punkte pro Armee ins Feld führen. Aufstellung, Sonderregeln und Missionsziele entsprechen der Mission *Kampf im Morgengrauen* (siehe In Nomine Imperatoris, Seite 110).

Endbemerkungen & Auswirkungen:

Abhängig von den Ergebnissen der ersten Kampagnenrunde wird sich die Missionsaufteilung der nächsten Runden ändern. Überwiegen die Siege der angreifenden Necrons, Piraten und Aliens die des Imperiums, werden die imperialen Truppen in die Defensive gedrängt, ist hingegen das Imperium häufiger siegreich, erholt es sich schnell von seiner Überraschung und geht zum Gegenangriff über.

KAMPAGNENSZENARIO 2 "ZIEL: FEINDKOMMANDEUR"

Nach der vernichtenden Niederlage auf Tanebular Secundus (siehe White Dwarf 79) befindet sich der gesamte Subsektor in Aufregung. Wer oder was kann solches Grauen angerichtet haben? Die wenigen Überlebenden erzählen im Verhör immer wieder und wieder von schrecklichen Maschinenwesen, die aus dem Nichts auftauchen, alles in Reichweite gnadenlos ausschalten und dann spurlos verschwanden. Die imperialen Welten dieses Sektors bereiten sich auf ihre Verteidigung vor, Unterstützungstruppen des Adeptus Astartes, allen voran vom Orden der Black Templars, sind auf dem Weg. Währenddessen beteuert der Botschafter der Tau, das sein Volk nichts mit den Übergriffen zu tun hat, beschließt aber sicherheitshalber, nach Tau T'Zien zurückzukehren. Das Konsulatsschiff, das ihn abholen sollte, ist jedoch mysteriöserweise überfällig ...

Briefing Necrons (Angreifer):

Die Necronflotte erreicht Tanebular Primus und beginnt mit blitzartigen Überfällen auf schwächer verteidigte Gebiete am Rand der großen Makropolen, gegen die die PVS-Streitkräfte machtlos sind. Einer dieser Schläge ist gegen einen kleinen Raumhafen gerichtet. Bei ihrer Ankunft orten die Necrons Wesen einer unbekanntem Spezies und der kommandierende Necronlord weist an, diese zu Studienzwecken einzufangen. Missionsziel der Necrons ist es, den Botschafter der Tau und seine Leibwache auszuschalten.

Briefing Imperiale Armee (Verteidiger):

Der Tau Botschafter wartet auf einem kleinen Raumhafen auf die Ankunft seines Schiffs, als das Überfallkommando der Necrons zuschlägt. Die imperialen Streitkräfte versuchen alles, um den Botschafter und sein Gefolge zu schützen.

Missionssonderregeln & Aufstellung:

Beide Seiten sollten wenigstens 1500 Punkte pro Armee ins Feld führen. Aufstellung und Sonderregeln entsprechen der Mission *Ziel: Feindkommandeur* (siehe In Nomine Imperatoris, Seite 106). Die Necrons gewinnen dieses Szenario, wenn es ihnen gelingt, alle Tau auszuschalten.

WO KANNST DU AN UNSEREN SOMMERKAMPAGNEN TEILNEHMEN

Diesen Sommer finden in allen Games Workshop Läden und bei einer Reihe von Einzelhändlern Kampagnen für Warhammer, Warhammer 40.000 und Der Herr der Ringe statt.

In der folgenden Liste kannst du sehen, welche Einzelhändler sich an welchen Kampagnen beteiligen.

Wann jeweils gespielt wird kannst du direkt in den betreffenden Läden erfragen.

Eine Liste aller Games Workshop Läden findest du an anderer Stelle in diesem Heft - hier werden natürlich alle drei Kampagnen gespielt.

Worauf wartest du also noch? Komm und mach mit!

WWW.GAMES-WORKSHOP.DE

Name	Straße	Ort	Telefon	Warhammer 40.000	Warhammer	Herr der Ringe
Mälzerei	Heidestr. 1-3	01127 Dresden	0351/8531326	X	X	
Mysteria	Goldsternstr. 7	04329 Leipzig	0341/2532292	X	X	
Heldenwelt	Bismarckstr. 13	04509 Delitzsch	034202-57177	X	X	
McMedia & Fantasy	Schillerstr. 3	07407 Rudolstadt	03672/313595	X	X	
Orkz Korna	Ludwig-Jahn-Str. 12	07545 Gera	0365/8302959	X	X	
Battle Cry	Steinweg 35	07743 Jena	03641/470550	X	X	
Outpost	Berthelsdorfer Str. 13	12043 Berlin	030/6827530	X	X	
Clesus	Burherrenstr. 11, Eingang Dudenstr.	12101 Berlin	030/78899466	X	X	
Serious Games	Bundesallee 83	12161 Berlin	030/85962902	X	X	X
Grumpfl	Veitstr. 40	13507 Berlin	030/43490990	X	X	
Underland	Dorthustr. 19-20	14467 Potsdam	0331/2703361	X	X	
Fantasy Spiele Gandalph	Wahmstr. 30	23552 Lübeck	0451/76684	X	X	
Fantasy Spiele Gandalph	Schlossstr. 16-18	24103 Kiel	0431/9709934	X	X	
Fantasy Reich	Europaplatz 4	24103 Kiel	0431/9719370	X	X	
S&F Carstensen	Kieler Str. 60	24340 Eckernförde	004351/712355	X	X	
Fantasy Spiele Gandalph	Schiffbrückstr. 4	24937 Flensburg	00461/25550	X	X	
Der Spielmann	Staulinie 15	26122 Oldenburg	0441/7703494		X	
Spiel+Spaß Bakenhus	Bahnhofstr. 1	26180 Rastede	04402/92730	X	X	
Drachenhöhle	Woerde 1	26789 Leer	04919/122099	X	X	
Fantasy Fan	Annenstr. 8	27472 Cuxhafen	04721/52885	X	X	
E+F Renners	Neue Strasse 38/39	29221 Celle	05141/29005		X	
Fantasy In	Am Aegi Hildesheimerstr. 11	30169 Hannover	0511/667799	X	X	
Magic Castle	Langer Hagen 36	31134 Hildesheim	05121/37451	X	X	
Der Spieleladen	Breite Str. 26	33602 Bielefeld	0521/137336		X	
Comic Gallerie	Opernstr. 15	34117 Kassel	0561/7391365	X		
GoFu Welt der Spiele	Bahnstr. 73	35390 Giessen	06419/715055		X	
Spieltrieb	Halberstädter Str. 75	39112 Magdeburg	0391/6222379	X	X	
Heldenwelt	Lübecker Str. 13-14	39124 Magdeburg	0391/2449494	X	X	
Skavenhole	Breite Str. 29	39576 Stendal	03931-258977	X	X	
Spectaculum	Stoltzstraße 11	60311 Frankfurt	069/294213		X	
Gamestore	Zeil 112-114 Zeilgallerie	60313 Frankfurt	069/20907	X	X	
Paladins Place	Kirchstrasse 21	64283 Darmstadt	06151/293911	X	X	
Ulisses	Schwalbacherstr. 1	65185 Wiesbaden	0611/992402	X	X	
Tellschaft	Loehrgasse 2	65510 Idstein	06126/4827		X	
Wizards Well	S4 , 23	68161 Mannheim	0621/1785373	X	X	
Fantasy Forest	U2 1a	68161 Mannheim	0621/291227	X	X	
Sammlerecke Esslingen	Hindenburgstraße 169	73730 Esslingen	0711/31548417		X	
Spielwelt	Spitalstraße 1	77652 Offenburg	0781/77426		X	
Seetroll Singen	Postarkaden Bahnhofstraße 13-15	78224 Singen	07731/181937		X	X
U.F.O. Buchhandlung	Rathausgasse 46	79098 Freiburg	0761/33316		X	
Fun 4 You	Dachauerstr. 42	80333 München	089/55869577	X	X	
Funtainment Gamestore	Landwehrstr.12A	80336 München	089/51505710		X	
Ghost House	Hohe Schulstr. 7	85049 Ingolstadt	0841/9311334		X	
Imp's Shop	HerrenKellergasse 20	89073 Ulm	0731/619463		X	
Spieleschmiede	Dhuennberg 10	51375 Leverkusen	0214/3105103	X	X	
Spacelight	Grabenstr. 22	52249 Eschweiler	02403/830791	X	X	
Bonner Comic Laden	Oxfordstr. 7	53111 Bonn	0228/637462	X	X	
Orcish Outpost	Zanggasse 7	55116 Mainz	06131/233299	X	X	
Zeitgeist	Bahnhofstr. 21	56068 Koblenz	0261/9147931	X	X	
Highlander	Hochstr. 78	58095 Hagen	02331/914395	X	X	
Drachenhort	Schalkerstr. 59	45881 Gelsenkirchen	0209/9443430	X	X	
Elysium	Tibusplatz 6	48143 Münster	0251/1449448	X	X	
Gamers Domain	Weseler Str. 5	48151 Münster	0251/5346430	X	X	X
Spieltraum	Hasestr. 48	49074 Osnabrück	0541/21152	X	X	
Projekt Sieben	Rothenburger Str. 5	90443 Nürnberg	0911/2874952	X	X	X
www.Traumwerk.de	Weissgerbergraben 10	93047 Regensburg	0941/567600	X	X	X
Dragons Cave	Donaustauffer Str. 2	93059 Regensburg	0941/5071704	X		
Fantasy Spieleladen	Rosstränke 13	94032 Passau	0851/37150	X	X	
R.S.K.	Kapuzinerstr. 13	96047 Bamberg	0951/204971	X		
Sanctuary	Kolpinstr. 6	97078 Würzburg	0931/3537463	X	X	X
McMedia World of Illusion	Mariensteig 1	98527 Suhl	03681/723647	X	X	
Comic Attack	Marienstr. 3	99423 Weimar	0364/3772052	X	X	
Fantastic Empire	Juraweg	CH 4153 Reinach	041/61/2719663		X	
Comic World	Stadelhoferstr. 22	CH 8001 Zürich	041/1/2511880	X	X	
Analp Intercomic 36	Strassburgstr. 10	CH 8026 Zürich	041/1/2419695	X	X	
Comic-Gallerie Poland	Albertgasse 24	A-1080 Wien	0043/1/4057233		X	
Spiele Cafe Konditorei Melange	Eberhard-Fugger-Str. 6	A- 5020 Salzburg	0043/662/647748		X	
Silent Night Games	St. Georgenerstr. 11	A- 5110 Oberndorf	0043/664/392/1955		X	X