

## **Szenario**

Holt mich hier raus!

## **Die Armeen**

Die Skaven stellen eine Armee von 2000 Punkten nach den normalen Regeln des Grundregelheftes bzw. der D $\ddot{u}$ sterlandkampagneregeln auf.

Der Spieler der Skaven erh $\ddot{a}$ lt zus $\ddot{a}$ tzlich einen Rattend $\ddot{a}$ mon als beschworene Einheit (siehe Szenario-Sonderregeln).

Das Imperium stellt eine Armee von 2500 Punkten nach den normalen Regeln des Grundregelheftes bzw. der D $\ddot{u}$ sterlandkampagneregeln auf.

## **Das Spielfeld**

Es werden W6 + 3 Gel $\ddot{a}$ ndest $\ddot{u}$ cke entsprechend der normalen Regeln (kleines Buch Seite 142) aufgestellt.

Danach entscheidet sich der Imperiumsspieler f $\ddot{u}$ r eine Seite und setzt den Gef $\ddot{a}$ ngnisturm an die Grenze seiner Aufstellungszone.

## **Aufstellung**

Das Imperium besetzt den Gef $\ddot{a}$ ngnisturm mit einer Wachmannschaft die aus bis zu 20 Infanteriemodellen bestehen darf und stellt dann seine gesamte Armee auf.

Danach stellt der Skavenspieler seine gesamte Armee auf.

## **Erster Spielzug**

Die Skaven beginnen den ersten Spielzug

## **Spieldauer**

Das Spiel endet nach 6 Runden oder wenn eine der beiden Armeen komplett vernichtet wurden.

## **Siegesbedingungen**

Der Spieler der am Ende der sechsten Runde den Turm besetzt hat gewinnt das Spiel.

Sollte keiner der Spieler den Turm halten und der Prophet nicht weit genug geflohen sein gewinnt der Spieler der nach Siegpunkten gewinnt.

## **Szenario Sonderregeln**

Sobald der Angriff der Skaven auf den Gef $\ddot{a}$ ngnisturm beginnt, f $\ddot{a}$ ngt Iszkrit Graublick an eines der schlimmsten Rituale der alten Welt zu wirken.

Ein Geheimnis das er einst einem Diener des Chaos entwendete; die Anrufung eines D $\ddot{a}$ mons.

Die Skaven erhalten einen Rattend $\ddot{a}$ mon als beschworene Einheit, wobei dieser nicht gegen irgendwelche Aufstellungsregeln bez $\ddot{u}$ glich der Punktebegrenzungen z $\ddot{a}$ hlt.

Das bedeutet, die Skaven stellen 2000 Punkte auf und erhalten quasi umsonst den Rattend $\ddot{a}$ mon obendrauf.

Das Imperium hatte einen solchen Angriff erwartet und heimlich Truppen in Stellung gebracht die auf das vereinbarte Signal warten.

Das Imperium muss mindestens 500 Punkte seiner Armee als Reserve zur $\ddot{u}$ ckhalten.

## **Sonderregel zur Siegesbedingung**

Wenn die Skaven den Turm zu Beginn ihrer Bewegungsphase halten k $\ddot{o}$ nnen sie den grauen Propheten befreien.

Dieser erscheint dann am Fuße des Turms und unterliegt folgenden Sonderregeln:

- Im Nahkampf kann er nicht angreifen
- Er kann nicht zaubern
- Seine B beträgt 3 (Der arme Kerl ist ziemlich schlimm zugerichtet)
- Er kann keine magischen Gegenstände erhalten

Gelingt es dem grauen Propheten zurück in die eigene Aufstellungszone zu fliehen und 18 Zoll zwischen sich und den Turm zu bringen kann er fliehen und die Skaven siegen.

Der graue Prophet kann nicht Zaubern, Angreifen, Schießen oder sonst irgendeine andere Handlung durchführen als sich vom Spielfeld zu schleppen.

Die Gefangenschaft und die Beschwörung des Rattendämons haben ihn vollkommen ausgelaut.

#### Reserve

Sobald der erste Verlust auf Seiten des Imperiums zu vermelden ist weiß die Wachmannschaft Bescheid und kann jederzeit das Signal zum Angriff geben.

Das bedeutet wenn das Imperium (nicht durch Selbstverschulden) einen Lebenspunkt verliert steht es dem Spieler frei zu Beginn seiner Runde die Reserve zu aktivieren.

Alternativ wird die Reserve aktiviert sobald eine Einheit des Imperiums einen Feind in Angriffsbereichweite hat.

Diese kann an jedem beliebigen Punkt der eigenen Spielfeldkante erscheinen.

Die imperiale Reserve wird den nach den Regeln für Verstärkungen aufgestellt (kleines Buch Seite 27).

#### Überraschungsangriff

Da die Skaven so überraschend angreifen benötigen die Kriegsmaschinen des Imperiums mehr Zeit um Schussbereit zu sein.

In der ersten Runde des Imperiums können die Kriegsmaschinen und der Dampfpanzer nicht feuern.

#### Beschworene Einheit

Der graue Prophet ruft den Rattendämon zu sich um die Menschendinger zu bestrafen die es wagten ihn gefangen zu nehmen.

Er wartet nur auf den Angriff der Skaven um das Ritual durchführen zu können.

Mit Beginn der ersten Runde der Skaven kann der graue Prophet in jeder eigenen Magiephase versuchen den Dämon zu beschwören.

Dem Spieler muss hierzu ein Wurf von 5+ gelingen. Diese Schwierigkeit senkt sich um 1 pro Runde (also in der zweiten Runde 4+, etc.)

Wird der Zauber erfolgreich gewirkt kann er nicht gebannt oder sonst wie verhindert werden.

Der graue Prophet platziert an einer beliebigen Stelle in 12 Zoll Umkreis einen magischen Zirkel.

An dieser Stelle wird zu Beginn des nächsten Zuges des Skavenspielers der Rattendämon erscheinen.

Der Rattendämon wird nach Wahl des Skavenspielers ausgerichtet und unterliegt danach den normalen Regeln für Verstärkungen.

Befindet sich eine feindliche Einheit auf der Stelle an der der Dämon erscheint gilt der Dämon als Angreifer und er kommt sofort zu einem Nahkampf.

Befindet sich eine freundliche Einheit auf der Stelle an der der Dämon erscheint wird der Abweichungswürfel geworfen. Der Dämon wird dann soweit in die angezeigte Richtung versetzt bis er außerhalb der Einheit erscheinen kann.