

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

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

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

*Jegliche Regelfragen usw. werden sofort zerriessen und als Skavenstreu verwendet. Sendet sie bitte direkt an die Regelfungz von der Mail Order und nicht an die Warhammer Chroniken.*



# Warhammer Chroniken

präsentiert von Gav Thorpe

*In diesem Monat enthülle ich die Preise für den Sieg und beschreibe die mächtigen Artefakte, die auf der sumpfigen, von Monstern bevölkerten Insel Albion gefunden wurden.*

## Die Schätze der Alten

von Gav Thorpe

Wohl an, die Schatten über Albion Kampagne ist zu ihrem Ende gekommen und das Schicksal der Insel ist besiegelt. Die Kampagne war ein großer Erfolg, doch der Kampf um Albion ist noch nicht zu Ende. In den nächsten Monaten werden wir im Arkanen Wissen einen Blick auf die vielen Möglichkeiten werfen, die durch die gegenwärtigen Ereignisse auf Albion hervorgerufen wurden. Außerdem werden wir euch sagen, was ihr mit den Dunklen Abgesandten, den Bewahrern und den Moorbestien anfangen könnt, die ihr euch angeschafft habt.

Die Eroberungsarmeen hatten nun Zeit, die alten Gräber auf der Geisterinsel zu suchen und zu plündern, die Bastion der Alten zu erforschen und die Katakomben der Bleizitadelle zu durchstöbern.

Diese Plünderungen förderten große Schätze zu Tage. Als die Alten die Welt

verließen, blieben einige ihrer arkanen Artefakte zurück. Viele von ihnen sind mächtige Waffen, die von einem Volk geschaffen wurden, das einst über die Sterne herrschte. Andere wiederum sind arkane Vorrichtungen, deren wahre Bedeutung und Arbeitsweise schon lange in Vergessenheit geraten sind, aber noch immer ein gewisses Maß ihrer mystischen Energie behalten haben.

Wie versprochen erhalten die Sieger der Schatten über Albion Kampagne neue magische Gegenstände. Am Ende haben wir entschieden, diese magischen Gegenstände an die drei besten Armeen, und einen besonderen Preis an die Armee mit dem höchsten Gewinn-Prozentsatz zu verteilen. Die folgenden magischen Gegenstände werden den gewöhnlichen magischen Gegenständen und den spezifischen Armeebüchern hinzugefügt. Diese magischen Gegenstände dürfen in jeder Schlacht eingesetzt werden, nicht nur auf Albion.



**PANZERHANDSCHUH DER MACHT**  
**60 Punkte (Magische Waffe)**  
**Nur für Dunkelelfen**

*Diese mächtige Waffe besitzt die Form einer gepanzerten Faust, die vor magischer Energie knistert und Knochen zu Staub zermahlen kann.*

Das Charaktermodell erhält Stärke 8 und ignoriert alle Rüstungswürfe gegen Treffer mit dem Handschuh. Ein Modell mit dem *Panzerhandschuh der Macht* schlägt als letztes zu (siehe Seite 89 des Warhammer Regelbuchs).

**MYSTISCHER LICHTSCHILD**  
**40 Punkte (Talisman)**  
**Nur für Dunkelelfen**

*Dieses magische Artefakt kann an einer Kette um den Hals getragen werden und umgibt seinen Träger mit einer Wand aus Energie, an der gegnerische Hiebe abgleiten. Es strahlt belles Licht aus, sobald es aktiviert wird.*

5+ Rettungswurf. Ist der Rettungswurf gegen eine Nahkampfattacke erfolgreich, ist der Gegner betäubt und sein KG verringert sich bis zum Ende der Nahkampffase auf 1.

**AUGE DER GÖTTER**  
**20 Punkte (Verzauberter Gegenstand)**  
**Nur für Dunkelelfen**

*Es wird erzählt, dass die kleine Schachtel Geister beherbergt, die alles hören und alles sehen können. Sie flüstern zu ihrem Träger und verraten ihm die Geheimnisse seiner Feinde.*

Feindliche Kundschafter dürfen nicht innerhalb von 12 Zoll um den Träger aufgestellt werden (das beinhaltet auch Kundschafter mit besonderen Aufstellungsregeln wie Chamäleon-skinks). Der Träger darf außerdem zu Beginn jedes Zuges das *Auge der Götter* aktivieren. Das Auge schaut auf jede feindliche Einheit in 12 Zoll Umkreis. Dein Gegner muss dir die Anzahl der magischen Gegenstände mitteilen, die die Einheiten bei sich tragen (er muss dir also verraten, welche Gegenstände dies sind, welchen Effekt sie haben und wer sie trägt).

**HÖLLENKLAUE**  
**80 Punkte (Magische Waffe)**  
**Nur für Hochelfen**

*In der Form einer Adlerklaue gefertigt pulsiert diese magische Waffe vor dunkler Energie und durchtrennt Knochen wie Rüstungen mit gleicher Leichtigkeit.*

Der Benutzer darf jeden Verwundungswurf mit dieser Waffe im

Nahkampf wiederholen und ignoriert Rüstungswürfe.

**RÜSTUNG DER GÖTTER**  
**35 Punkte (Magische Rüstung)**  
**Nur für Hochelfen**

*Diese verzierte Rüstung besitzt ihre eigene Stärke, die auf den Träger übergeht.*

Die Rüstung der Götter kann nur von Modellen zu Fuß getragen werden und darf nicht mit anderer Rüstung kombiniert werden. Der Träger erhält einen 3+ Rüstungswurf und addiert +1 auf seine Stärke.

**FLAMMENMUSKETE**  
**30 Punkte (Magische Waffe)**  
**Nur für Hochelfen**

*Diese magische Schußwaffe beschwört tosende Flammen aus dem Nirgendwo und verbrennt den Feind zu Asche.*

Der Träger der Muskete wird behandelt, als ob er eine Atemwaffe mit Stärke 3 besäße. Dies ist eine Flammenattacke.

**HEXERSTAB**  
**55 Punkte (Akarnes Artefakt)**  
**Nur für Imperium**

*Der Hexerstab ist mit magischen Siegeln der Alten bedeckt. Der Stab bindet die magischen Energien des Chaos, damit der Benutzer mächtige Zauber formen kann.*

Der Zauberer darf einmal pro eigener Magiephase die zusätzliche Energie aus dem Stab benutzen. Wenn er dies tut, verleiht ihm der Stab W3 zusätzliche Energiewürfel (würfle in jeder Magiephase neu). Verwende einen andersfarbigen Würfel, da ihn nur der Zauberer mit dem *Hexerstab* verwenden darf. Fällt beim Würfeln für die zusätzlichen Energiewürfel die Zahl Eins, erleidet der Zauberer automatisch einen Patzer, wenn er mit den zusätzlichen Würfeln eine weitere Eins erzielt (statt der normalerweise nötigen zwei Einsen).

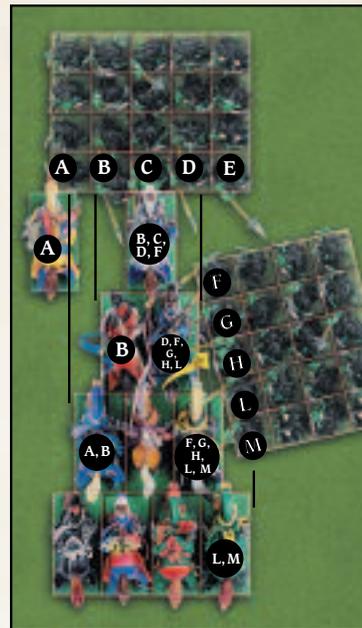
**KLINGE DES GLEISENDEN TODES**  
**65 Punkte (Magische Waffe)**  
**Nur für Zwerge**

*Die Klinge dieses Schwertes ist in ein funkelndes Licht gehüllt und dringt auch durch die stärkste Rüstung.*

Das Charaktermodell schlägt im Nahkampf stets mit Stärke 5 zu und ignoriert Rüstungswürfe.

**Huch!**

Die beiden fiesen Kobolde, "Ausschneiden" und "Einfügen", habe wieder zugeschlagen. Diesmal in den Chroniken aus WD 69 auf Seite 75. Eigentlich sollte es so aussehen (das 'F' wurde beim Anführer vergessen).



**F&A**

Diese interessante Frage wurde uns von Dave Talley gesandt:

**F: Armeestandartenträger dürfen keine Zweihandwaffen oder normale Schilde verwenden, dürfen aber magische Gegenstände erhalten. Darf ein Armeestandartenträger einen magischen Schild oder eine magische Waffe erhalten, die mit beiden Händen geführt werden muss?**

A: Nein, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt werden muss, kann er nicht ihr magisches Potenzial nutzen. Mit anderen Worten, er hält mit einer Hand das Banner und kann somit nichts Anderes mit dieser Hand anfangen.

