



GEFRORENER TOD

Flüsse bilden natürliche Barrieren, denn sie machen Armeen eine Überquerung unmöglich oder zwingen sie zumindest, geschützt liegende Furten oder Brücken zu benutzen. In den härtesten Wintern können jedoch auch die mächtigsten Ströme zufrieren, was für jeden Angreifer eine glückliche Gelegenheit darstellt. Der Verteidiger muss den Feind möglichst noch bei dem gefährlichen Übergang stellen, andernfalls kann dieser das Hinterland nach Belieben verwüsten.

Das belagerte Talabheim

Während des Höhepunkts des Jahrzehnts des Eises fror der Fluss Talabec zu, was einer großen Armee der Tiernmenschen ermöglichte, den Talabec zu überqueren und die Stadt Talabheim anzugreifen. Das Stadttor war kurz davor zu fallen und einzig das rechtzeitige Eingreifen der Eiskönigin von Kislev und eines großen Gefolges aus in Felle gehüllten Flügelulanan rettete die Stadt vor der Zerstörung.

Der gefrorene Brackwasser

Der schnell fließende Brackwasser, der die Grenzgrafschaften und die Düsterlande voneinander trennt, fror zu, was zur Orkinvasion des Jahres 2509 führte. Zwar versuchte ein Bündnis aus verschiedenen ehrgeizigen Grenzgrafen und Banditenkönigen, die Grünhäute zurückzuwerfen, doch erwies sich der Feind als zu zahlreich und zerschlug jedwede Gegenwehr. Die Orks hatten den Fluss in großer Zahl überquert und zerstörten viele Wachtürme, Burgen und Festungen, bevor sie in den Süden zurückkehrten, um nachzusehen, was aus ihren eigenen Territorium geworden war.

DIE ARMEEN

Ein Spieler ist Angreifer, der andere Verteidiger. Die Spieler können sich entweder darauf einigen, wer welche Rolle übernimmt, oder darum würfeln, wer sich seine Rolle aussuchen darf. Jeder Spieler wählt seine Armee aus einem Warhammer-Armeebuch aus, wobei der Angreifer 10% mehr Punkte erhält als der Verteidiger. Hätte der Verteidiger also beispielsweise 2.000 Punkte, so erhielte der Angreifer 2.200 Punkte.

DAS SPIELFELD

Dieses Spiel wird hauptsächlich auf einem gefrorenen Fluss ausgetragen, wobei sich auf einer Seite (der des Verteidigers) ein schmaler Streifen, das Flussufer, darstellt (siehe Karte unten). Der Verteidiger muss zwei Inseln (Citadel-Wälder sind ideal dafür) beliebig auf dem Spielfeld platzieren, allerdings mehr als 12 Zoll von einander und vom Flussufer entfernt. Außerdem darf der Verteidiger einen einzelnen Wachturm beliebig am Flussufer platzieren. Zu Beginn des Spiels dürfen bis zu 20 Modelle dieses Gebäude bemannen.

AUFSTELLUNG

Der Angreifer muss seine gesamte Armee zuerst innerhalb von 12 Zoll um seine lange Spielfeldkante aufstellen (siehe Karte unten). Danach stellt der Verteidiger

seine gesamte Armee innerhalb von 6 Zoll um seine lange Spielfeldkante auf.

ERSTER SPIELERZUG

Der Angreifer erhält den ersten Spielerzug.

SPIELDAUER

Das Spiel endet, sobald sechs Spielzüge vorüber sind oder ein vorher vereinbartes Zeitlimit erreicht ist, was immer früher eintritt.

SIEGESBEDINGUNGEN

Benutzt wie auf Seite 143 des Warhammer-Regelbuchs beschrieben Siegespunkte, um zu ermitteln, wer die Schlacht gewonnen hat. Der Angreifer erhält zusätzlich 100 Siegespunkte für jede Einheit, die das Flussufer erreicht hat. Dazu genügt es, dass mindestens eines ihrer Modelle das Flussufer berührt.

SZENARIO-SONDERREGELN

Gefrorener Fluss

Obwohl das Wasser des Flusses zugefroren ist, kann sich das Eis verschieben oder sogar brechen, wenn es überlastet wird. Und wer vermag schon zu sagen, welche Raubtiere (Eistrolche, Leviathane usw.) unter der

Treibt sie zurück!

Das Ufer des Flusses muss um jeden Preis gehalten werden. Nicht nur dass der Angreifer Siegespunkte dafür erhält, dass er das Ufer erreicht, in jedem Zug, den seine Einheiten auf dem zugefrorenen Fluss zubringen, riskieren sie, durch das Eis zu brechen.



Sichere Zufluchten

Die Inseln bilden bei der Überquerung sichere Zufluchten, auf denen keine wertvollen Einheiten die Gefahr, durch die Eisdecke zu brechen, vermeiden können. Da sie aber mehr als 12 Zoll Abstand zueinander haben, werden sich Infanterieeinheiten irgendwann auch auf das Eis wagen müssen.



Oberfläche lauern und nur darauf warten, durch die Eisdecke zu brechen und Beute zu reißen?

Jeder Spieler würfelt zu Beginn seines Spielerzugs einen W6 für jede seiner Einheiten, die den zugefrorenen Fluss berührt. Bei einem Wurf von 2-6 geschieht nichts, doch bei einer 1 passiert etwas. Würfle auf der folgenden Tabelle:

W6 Ergebnis

1 Die Bestie bricht hervor! Ungesehen bewegt sich unter dem Eis eine gewaltige Bestie. Plötzlich bricht sie hervor und fällt über die Einheit her. Die Einheit erleidet so viele Treffer der Stärke 10 wie der Wurf eines Artilleriewürfels zeigt. Bei einem Fehlfunktionsymbol vernichtet die Bestie die gesamte Einheit.

2-3 Spalten: Mit bedrohlichem Knacken zerbricht das Eis und jeder, der sich in der Nähe der entstehenden Spalten befindet, droht, in das eisige Wasser zu fallen. Jedes Modell der Einheit muss einen Test für gefähr-

liches Gelände ablegen. Modelle, die insgesamt einen Rüstungswurf von 4+ oder besser besitzen, verpatzen diesen Test auf 1 und 2.

4-5 Dünnes Eis: Das Regiment ist auf einen Fleck dünnen Eises gestoßen. Jedes Modell der Einheit muss einen Initiativetest bestehen oder sinkt auf den Boden des Flusses (es wird aus dem Spiel entfernt und als Verlust behandelt).

6 Rutschiges Eis: Die Einheit hat einen besonders rutschigen Bereich gefunden. Sie bewegt sich W6 Zoll in gerader Linie vorwärts. Wenn die Einheit dadurch auf 1 Zoll an eine befreundete Einheit oder unpassierbares Gelände gelangt, hält sie sofort an. Der Rest des Spielerzugs bleibt von dieser Bewegung unbeeinflusst, die Einheit darf also noch normal angreifen, sich bewegen usw. Beachte aber, dass die Einheit als bewegt gilt, was beispielsweise zu Beschussmodifikatoren führt oder Waffen mit der Regel Bewegen oder schießen betrifft.

Gefrorener Fluss schnell gemacht

Dieses Szenario wurde von den Barbaren inspiriert, die den zugefrorenen Rhein überquerten, und sollte nicht schwer vorzubereiten sein. Ein Streifen blauen Tuchs oder eine blaue Tischdecke kann als Fluss verwendet werden. Du kannst auch farbiges Papier verwenden (das du am besten mit Klebstreifen fixierst, damit es nicht während des Spiels verrutscht). Lass einfach 6 Zoll deines normalen Spielfelds unbedeckt. Dieser Bereich stellt das entfernte Flussufer dar: Für die Inseln kannst du ein paar Citadel-Wälder oder Hügel verwenden. Um den Inseln und dem Flussufer einen Hauch Winterzauber zu verpassen, kannst du vorsichtig Citadel-Modellbauschnee darüber streuen. Das meiste davon kannst du nach dem Spiel mit Hilfe des Papiers oder der Tischdecke einfach wieder in seinen Behälter schütten.