



GUIDED LANDS - SZENARIO NEKROMANTIKUM

Seine spinnenähnlichen Finger drangen tief in das weiche Erdreich ein. Die dunklen Kräfte prickelten auf seiner bleichen Haut. Er spürte die Anwesenheit der längst Verstorbenen. Ihre Qual und ihr Leid verschmolzen mit seinem eigenen Sehnen nach Macht.

Seine Finger stießen auf etwas Festes. War er am Ziel seiner rastlosen Suche?

Rasch legte er den Fund frei. Im blutroten Mondlicht starrten ihn die dunklen Augenhöhlen eines Schädels an.

»Endlich«, dachte Hesdael und stieß ein befreiendes Gelächter aus. Aus den Augenwinkeln sah er, dass die ihn begleitenden Sumpforks vor ihm zurückwichen. Ein Lächeln breitete sich auf seinem eingefallenen Gesicht aus, als er den stoischen Ausdruck seiner elfischen Barbarenleibgarde bemerkte.

Mit ihren Knochenrüstungen und ihrer weiß getünchten Haut wirkten die Elfenkrieger wie lebende Skelette. Der Gedanke gefiel ihm und er widmete sich den Überresten des Toten. Mit geschlossenen Augen versenkte er seinen Geist in sich selbst. Murrend wiederholte er die Beschwörungsformeln aus dem blasphemischen Nekromantikum.

»Meister Hesdael ...«, riss ihn die ängstliche Stimme eines Sumpforks aus seiner Trance. Ärgerlich öffnete er die Augen und richtete seinen Blick auf den halbnackten Ork. Der Krieger lag mit dem Gesicht auf dem Boden und wagte nicht, ihn anzusehen. Wimmernd gab er gutturale Laute von sich, die Hesdael nicht verstand.

»Sieh mich an!«, forderte Hesdael.

Der Ork versteifte sich und hob den Kopf. Trübe Augen, bemerkte Hesdael. Ein schwacher Geist. Mühelos überwand der Nekromant den Widerstand des ängstlichen Geschöpfes. Innerhalb eines Wimpernschlags erfuhr Hesdael, was er wissen wollte. Barigrund führte seine zahlenmäßig weit überlegene Armee direkt auf das Knochenfeld zu. Sollen er und seine Verbündeten kommen, dachte Hesdael. Mögen sie sich ihrer überheblichen Siegesgewissheit hingeben.

»Errichtet eine Verteidigung«, befahl er seinem obersten Leibwächter.

»Der Feind soll sehr stark sein, Meister«, warf der Barbar ein. Jeden anderen hätte Hesdael für diese Unverschämtheit bestrafen lassen, doch er wusste, dass es dem Leibwächter nicht um seine eigene Sicherheit ging.

»Der Feind weiß nicht, was ihn erwartet.« Mit seinen dünnen Fingern zeichnete Hesdael die dunklen Wörter der Macht in die magieschwängerte Luft. Unter ihm bewegte sich etwas,

doch er sah nicht hin. Mit seinen Gesten formte er die schwarzen Ströme der Magie und zwang sie in die Erde. Magische Würmer tasteten sich durch den Boden und schlangen sich um Knochen.

Wie aus weiter Ferne vernahm er das Aufstöhnen der abergläubischen Sumpforks. Erregung erfasste ihn, als er innehielt und sein Werk betrachtete. Ein verwesendes Ding grub sich aus der Erde. Trotz zerstörter Sehnen und Muskeln bewegte sich der Leichnam. Wankend stemmte er sich hoch und senkte vor Hesdael den gespaltenen Schädel. Hesdael war bewusst, dass viele aus seiner Truppe ängstlich zur Hügelkuppe schielten.

Ungläubige Dummköpfe, dachte er ärgerlich, aber noch bin ich auf diese lebenden Idioten angewiesen.

Er verbannte seinen Ärger und vertiefte sich in seinen Hass. Die Luft knisterte und die Dunkelheit in der Luft wurde greifbar. Überall auf dem Friedhof erklang das Geräusch von sich bewegender Erde. Immer mehr Zombies und widernatürlich belebte Skelette schlüpfen aus dem Boden.

»Es lebe der Tod!«, schrie Hesdael mit magisch verstärktem Ruf. Die Sumpforks hoben ihre Banner und wiederholten seine Worte. Die Barbarenelfen trommelten auf ihre Knochenrüstungen und schrien nach dem Blut der Feinde.

»Hesdael! Hesdael!«, brüllten die Barbarenelfen und ließen ihn hochleben.

Inmitten der Lebenden erhoben sich weitere Untote. Stumm warteten sie auf seine Befehle. Die Erregung der dunklen Kräfte pulsierte in seinem Inneren, doch er gestattete sich keine Ekstase. Er kannte die Beschränkungen der untoten Hüllen. Schmerzlos, todlos, aber langsam. Er würde abwarten, bis die Feinde zu ihm kamen. Solange er auf diesem Boden stand, war er unbesiegbar. Er schuf neues Leben. Er beherrschte das Nekromantikum.

»Meister Hesdael, sie sind da«, schrie sein Befehlshaber. Die ersten Verbündeten Barigrunds kamen über die Hügelkette schnell heran. Hesdael bemerkte das Stocken in ihrem Aufmarsch, als sie die Natur seiner Truppen erkannten.

»Angriff!«, befahl er mit der Kraft seiner Gedanken. Die wiederbelebten Knochen und untoten Körper gehorchten ihm ohne Zögern. Die ersten Schreie der Sterbenden steigerten sein Vergnügen. Mit verdrehten Augen saugte er ihre Essenz auf und leitete sie in den Boden. Weitere Untote gruben sich aus tieferen Schichten an die Oberfläche. Der Fürst des Todes würde stolz auf ihn sein.

Story und Flavour-Texte, Szenario-Idee

Markus Cremer

Szenario-Entwicklung

Jörg Weseloh

Font

„FORTUNASCHWEIN“

Anke Arnold (www.anke-art.de)



SZENARIO - REGELN

Parteien:

Nekromant (Verteidiger)
Barigrunds Verbündete (Angreifer)

Spielziel

Der Spieler des Nekromanten gewinnt, sobald er Barigrunds Verbündete vernichtet.

Der Spieler von Barigrunds Verbündeten gewinnt, sobald er den Nekromanten tötet.

Größe der Armeen

Der Spieler des Nekromanten darf zusätzlich zum Nekromanten eine Armee aufstellen, die maximal 750 Punkte kostet.

Der Spieler von Barigrunds Verbündeten darf eine Armee aufstellen, deren Kosten maximal 1500 Punkte beträgt.

Einschränkungen bei der Truppenwahl

Keine der beiden Seiten darf Artillerie verwenden. Die Eigenschaft Untot (s. u.) darf in den Startarmeen nicht verwendet werden. Die Bewegungsreichweite jeder Figuren des Nekromanten muss mit Ausrüstung mindestens 14 cm betragen.

Werte und Fähigkeiten des Nekromanten:

Größe: Mittel

Tod-Wert: 14

Verletzungswert: 6

Lebenspunkte: 5

Initiative: 20

Bewegungsweite: 14

Die Figur des Nekromanten kann mit einer beliebigen Nahkampf-Waffe ausgestattet werden, die jedoch höchstens 26 Punkte kosten darf. Diese werden nicht von den 750 Punkten für die Startarmee abgezogen. Sollte eine Stichwaffe gewählt werden, so erhält der Nekromant die Fähigkeit Ausweichen.

Werte und Fähigkeiten der zu beschwörenden Untoten:

Größe: Mittel

Tod-Wert: 12

Verletzungswert: 7

Lebenspunkte: 4

Initiative: 11

Bewegungsweite: 16 cm

Schaden: 2W

Eigenschaft: Untot

Alle Untoten werden als eine Einheit mit Initiative 11 gespielt. Die Kommunikationsreichweite beträgt 16 cm. Diese Einheit besitzt keinen Offizier.

Das Spielfeld

Die Spielfläche ist ca. 80 cm breit und 100 cm tief. Auf der Spielfläche befindet sich ein etwas 40 cm x 40 cm großer Friedhof, der so platziert wird, dass er 20 Zentimeter von der Spielfeldkante des Verteidigers sowie von den seitlichen Spielfeldgrenzen entfernt ist. Wichtig ist, dass die Grenzen des Friedhofs gut zu erkennen sind. Allerdings darf der Friedhof nicht von Mauern umfasst sein, die höher als 2 Zentimeter sind.

Die Schlacht findet auf einem kahlen Hügel statt; größere Geländeteile werden nicht verwendet. Außerdem gibt es auf dem Spielfeld kein schwieriges Gelände. Um die entsprechende Atmosphäre zu schaffen, können kleinere Geländeteile, wie Grabsteine, eine kleine Kapelle oder ähnliches auf dem Friedhofsgelände platziert werden.

Besonderheiten des Spielfelds

Auf dem Gelände des Friedhofes herrscht ein besonderes magisches Feld, das von der Tätigkeit des Nekromanten erschaffen wird. Das Feld verhindert den Einsatz jeglicher Magie, außer der Erschaffung von Untoten. Dies bedeutet, dass auf dem Friedhof kein anderer Zauber gewirkt werden kann. Hindernisse oder Feuerbälle, die die Grenze des Friedhofes passieren, lösen sich dort sofort auf. Der Boden des Friedhofes kann nicht in schwieriges Gelände umgewandelt werden. Lediglich Beeinflussungszauber, die auf eine Figur gewirkt wurden, verlieren ihre Wirkung nicht wenn die Figur später den Friedhof betritt. Das magische Feld verhindert außerdem, dass über dem Friedhofsgelände die Fähigkeiten Fliegen und Hüpfen eingesetzt werden können.

Aufstellungszonen und Reihenfolge

Zuerst stellt der Spieler des Nekromanten alle Einheiten seiner Armee auf das Spielfeld. Alle Figuren müssen innerhalb des Friedhofsgeländes aufgestellt werden. Es ist nicht erforderlich, dass die Sockelkanten der Figuren die Spielfeldkante berühren - sie können innerhalb des Friedhofs frei aufgestellt werden.

Dann stellt der Spieler von Barigrunds Verbündeten seine Einheiten an seiner Spielfeldkante auf.



SPEZIELLE REGELN FÜR DEN NEKROMANTEN

Untote beschwören

Der Nekromant kann, anstelle eines Angriffs, einen Beschwörungsversuch unternehmen. Dazu darf er nicht in einen Nahkampf verwickelt sein. Versucht der Nekromant eine Beschwörung, darf er sich vor oder nach dem Beschwörungsversuch noch bewegen.

Um Untote zu beschwören, muss er auf dem Friedhof stehen und es muss ihm eine Probe auf einem W8 gelingen. Das Gebeinfeld ist beim Eintreffen des Nekromanten reich mit Knochen gefüllt, wird durch seine Beschwörungen aber geleert. Um dies zu simulieren, wird die Probe im Laufe des Spiels erschwert.

In der ersten Spielrunde wird eine 3-8 benötigt, in der zweiten Spielrunde eine 4-8, usw. Ab der fünften Spielrunde wird immer eine 7-8 benötigt.

Um dies nachzuhalten ist es sinnvoll, einen W8 zu Beginn einer Runde immer auf die Zahl zu drehen, die in der entsprechenden Runde mindestens gewürfelt werden muss.

Wenn die Probe erfolgreich war, erscheinen 1-3 Untote. Dazu wird mit einem W6 gewürfelt. Bei 1 oder 2 erscheint einer, bei 3 oder 4 erscheinen zwei, bei einer 5 oder 6 erscheinen drei Untote.

Der Spieler des Nekromanten kann diese in einem Radius von 10 cm um den Magier herum platzieren. Allerdings dürfen sie nicht außerhalb des Friedhofes eingesetzt werden,

dürfen ihn jedoch später verlassen. Sie dürfen so platziert werden, dass sie direkt mit einer gegnerischen Figur im Nahkampf sind.

Sobald mindestens ein Untoter erschaffen wurde, erhält der Verteidiger die Initiativkarte für die Untoten, die er in der laufenden Runde einsetzen kann. Sollten sich zu irgendeinem Zeitpunkt keine Untote auf dem Spielfeld befinden, wird die zu den Untoten gehörende Initiativkarte sofort abgelegt. Der Angreifer erhält die Karte wieder zurück, sobald wieder mindestens ein Untoter beschworen wird.

Neue Fähigkeit: Untot

Eine Figur mit dieser Eigenschaft erleidet weniger Schaden, wenn sie von einer Waffe getroffen wird, die keine Hieb- oder Stichwaffe ist. Gegen Äxte und Keulen, etc. wirkt diese Eigenschaft also nicht. Auch der unbewaffnete Kampf ist nicht betroffen. Für alle anderen Treffer gilt, dass von jeder Würfelrunde ein Schadenspunkt abgezogen wird.

Kosten: 8 Punkte

Die Fähigkeit Untot ergänzt die im Guided Lands Regelwerk angegebenen Fähigkeiten und kann von nun an sowohl für Humanoide, als auch für Monster erworben werden.

»Dieser heilige Boden enthält einen Schatz, dessen Wert sich nicht in Gold bemessen lässt. Eine Vision des Fürsten des Todes hat mir verraten, was zu tun ist, um diesen Schatz zu bergen. Ich habe nicht vor, mich seinem Willen zu widersetzen. Warum sollte ich auch? Die Macht, die ich erhalten werde, erregt mich bereits jetzt. Ich brauche einen klaren Kopf. Vielleicht befehle ich meinem Leibwächter, einen dieser stinkenden Orks für mich zu töten. Der Blutgeruch beruhigt mich.«

- Persönliche Aufzeichnungen des Nekromanten Hesdael

GUIDED LANDS SZENARIO NEKROMANTIKUM

EINHEITENBOGEN

NAME	NEKROMANT										INI	14
											BW	18
G	M	T	14	V	6	LP						

DIE WIEDERBELEBTE UNTOTEN

2W	UNTOT	INI	11
G	M	T	12
V	7	BW	16

Kommunikationsreichweite: 16 cm

Untot: Figur erleidet weniger Schaden - von jeder Würfelrunde 1

Schadenspunkt abziehen (außer bei Hiebaffen und waffenlosem Kampf)

NAME/NR	LP		
UNTOTER			
UNTOTER			
UNTOTER			
UNTOTER			
UNTOTER			

NAME/NR	LP		
UNTOTER			
UNTOTER			
UNTOTER			
UNTOTER			
UNTOTER			

NAME/NR	LP		
UNTOTER			
UNTOTER			
UNTOTER			
UNTOTER			
UNTOTER			

UNTOTE BESCHWÖREN

WÜRFELPROBE 1W8

RUNDE 1	3+
RUNDE 2	4+
RUNDE 3	5+
RUNDE 4	6+
RUNDE 5+	7+

UNTOTE ERSCHEINEN: 1W6

1 - 2	1 UNTOTER
3 - 4	2 UNTOTE
5 - 6	3 UNTOTE