



DANS L'OMBRE DU RAT CORNU™

SUPPLEMENT

IMPORTANT - Ce supplément contient des informations qui ne sont pas comprises dans le manuel 'L'Ombre du Rat Cornu'. Veuillez le lire conjointement avec ce manuel pour être sûr de profiter au maximum du jeu.

LA CARAVANE DU TRÉSORIER DIETRICH

Les détails des options disponibles dans la Caravane de Dietrich se trouve à la page 49 de ce manuel. Notez que vous pouvez maintenant accéder au menu d'options en cliquant sur la bibliothèque. Les fonctions du menu sont détaillées à la page 47 de ce manuel.

ENREGISTRER UNE CAMPAGNE

Des instructions pour enregistrer une campagne vous sont données à la page 52 de ce manuel. Notez qu'une fonction de sauvegarde automatique a été ajoutée qui vous permet de restaurer la situation précédant la bataille qui vient d'avoir lieu. Sélectionnez simplement 'Charger une campagne' comme d'habitude à partir du menu principal et sélectionner 'Dernier Jeu'.

SÉLECTION DE MISSION

Lorsque vous passez en revue les missions disponibles (voir la section 'Sélection de mission' à la page 53 de ce manuel) il est prudent de vous assurer que possédez assez de fonds pour envoyer une armée se battre. Si vous acceptez une mission et découvrez ensuite que vous ne pouvez pas payer un seul régiment, votre commanditaire ne sera pas content ! A ce stade, tous les régiments quitteront votre armée pour trouver du travail qui paye réellement et le jeu est terminé. Si vos fonds sont au plus bas, il est prudent de vous engager pour des missions qui accordent des avances puisque celles-ci vous aideront à payer vos hommes.

ECRAN SÉLECTION DES TROUPES

Les détails sur la sélection des troupes se trouvent à la page 55 de ce manuel. Cependant, vous devez noter que votre armée ne peut comprendre que 13 régiments au maximum. Si vous essayez de sélectionner plus que ce nombre, une sonnerie d'alerte retentit et les mots "Liste complète" apparaissent en bas de la page.

Par conséquent, si vous souhaitez désélectionner un régiment afin d'en choisir non sélectionné, vous devez d'abord désélectionner un régiment précédemment sélectionné.

De même, lorsque vous sélectionnez des troupes, vous pouvez ouvrir la liste des troupes pour examiner les détails du régiment. Maintenez la touche CTRL enfoncée au clavier and cliquez sur un régiment : la liste s'ouvre dans la page du régiment. Pour revenir à l'écran de sélection de la troupe, cliquez sur 'OK' au bas de l'écran. Notez que pour certaines missions, des régiments peuvent être automatiquement sélectionnés pour vous et ne peuvent être désélectionnés. Ceci advient lorsque le régiment concerné a une cause propre à défendre en engageant la bataille. De même certains régiments ne peuvent pas être sélectionnés pour des missions spécifiques. Ceci est vrai lorsque le régiment a ses raisons propres de ne pas livrer bataille.

LA BOUSSOLE

Lorsque le chef d'un régiment prend la parole, la boussole est temporairement remplacée par son portrait (voir page 63 de ce manuel). En cliquant avec le bouton gauche de la souris sur le portrait, la caméra se positionne sur le régiment de façon que vous puissiez voir ce que le régiment fait. Cliquer avec le bouton droit de la souris sur le portrait le supprime et revient à la boussole.

LES BOUTONS RÉGIMENT PRÉCÉDENT/SUIVANT

Le fonctionnement de ces boutons est décrit à la page 64 de ce manuel. Notez qu'en cliquant avec le bouton droit de la souris sur ces boutons vous pouvez avancer ou reculer parmi vos régiments SANS que la caméra ne vous donne la position de chaque régiment. Ceci est utile si vous avez besoin de vérifier l'état d'un régiment tout en regardant se dérouler la bataille ailleurs sur le champ de bataille.

LE TABLEAU CARACTÉRISTIQUES DES RÉGIMENTS

La bannière : comme décrit à la page 68 de ce manuel, cliquer sur la bannière a pour effet de faire passer la caméra à la position du régiment et de sélectionner/désélectionner le régiment. Notez qu'en cliquant sur le bouton droit de la souris sur la bannière vous sélectionnez/désélectionnez le régiment SANS faire passer la caméra à la du régiment.

LE BOUTON I.A. (INTELLIGENCE ARTIFICIELLE)

Le fonctionnement de ce bouton est expliqué en détails à la page 72. Cependant, les Sorciers et les Archers ont un comportement légèrement différent des autres régiments lorsque leur I.A. est activée : le régiment attaque agressivement tout ennemi qui se trouve à leur portée. Si un régiment ennemi est mis en déroute, le régiment de sorciers ou d'archers tentera de le poursuivre.

Tous les types de régiment dont l'I.A. n'est pas activée se tiendront prêts en attendant vos ordres et ne chercheront pas de cibles par eux-mêmes. Ils pourront par contre se défendre s'ils sont attaqués.

GYROCOPTÈRES NAINS

Déplacement : Lorsque vous vous déplacez sur le champ de bataille, un gyrocoptère vole jusqu'à sa destination et plane au-dessus de cet endroit. Si vous souhaitez descendre en rase-mottes, cliquez sur le bouton Halte sur la couche des mouvements du panneau de commande. Le gyrocoptère retourne automatiquement à son altitude de vol quand vous lui commandez de se déplacer vers un autre endroit.

Armes : Les gyrocoptères sont munis de bombes et de canons à vapeur. Le canon à vapeur projette une explosion de vapeur surchauffée et tire de la même manière que les autres missiles (voir 'Bouton Tir' dans la section Commande de la couche des engagements à la page 77 de ce manuel). Pour lâcher des bombes, assurez-vous d'abord que le gyrocoptère se trouve en vol et non en rase-mottes stationnaire. Maintenez ensuite la touche CTRL enfoncée au clavier et cliquez sur le bouton TIR sur la couche des engagements du panneau de commande. Une bombe est lâchée et touche le sol directement au-dessous du gyrocoptère. Chaque gyrocoptère porte un nombre illimité de bombes.

Pendant la mêlée : Les gyrocoptères peuvent être utilisées en mêlée comme un régiment d'infanterie. Lorsqu'il se trouve dans une mêlée, le pilote de gyrocoptères combat du mieux qu'il peut tout en gardant une main sur les commandes pour maintenir sa machine en vol ! Cependant, gardez à l'esprit qu'une seule troupe peut ne pas être à la hauteur contre de grands régiments ennemis.

APRÈS LA BATAILLE

Comme décrit dans la section Compte-rendu à la page 81 de ce manuel, les troupes tombées au combat ne sont pas nécessairement mortes. Néanmoins, une fois que l'effectif d'un régiment est inférieur à 20% de son effectif initial, le moral des troupes est tellement bas que le reste du régiment déserte votre armée ! Pour éviter ceci, assurez-vous de soutenir les régiments largement décimés en recrutant de nouvelles troupes pour les renflouer dès que possible.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Les Points d'expérience sont expliqués en détail à la page 90 de ce manuel. Cependant, vous devez noter qu'à hauteur de 4000 points un régiment missile reçoit +1 en Initiative au lieu de +1 en Force. Rappelez-vous également que les frais pour employer un régiment augmentent selon leur points d'expérience, ainsi votre armée devient plus coûteuse à mesure que sa compétence augmente. (Ceci ne s'applique pas aux régiments qui travaillent pour vous sans être payés ; ceux-ci restent sans solde malgré leur expérience).

De même, les Sorciers sont maintenant promus d'un niveau pour chaque gain de 1000 points d'expérience et non pour 2500 points comme décrit précédemment.

LE BOUTON SORT

Quand un utilisateur magique est sélectionné, le bouton Sort apparaît dans la couche des engagements du panneau de commande (voir 'Magie guerrière' à la page 95 de ce manuel). Une fois que vous avez cliqué sur ce bouton pour afficher la liste des sorts disponible, vous pouvez décider de ne jeter aucun d'eux. Si vous n'avez pas encore sélectionné un sort, cliquez simplement le bouton Crâne sur le panneau de commande pour le supprimer de la liste. Si vous avez sélectionné un sort mais n'avez pas encore choisi de cible (le sort est accompagné d'une marque verte ✓) cliquez sur le bouton Crâne sur le panneau de commande ; l'utilisation du sort sera annulée (notez que les points de puissance nécessaires pour jeter un sort seront perdus). Si vous avez sélectionné un sort qui ne nécessite aucune cible, il prendra effet immédiatement et par conséquent ne pourra être annulé. Si vous souhaitez supprimer la liste des sorts après avoir jeté un sort, cliquez simplement sur le bouton Crâne sur le panneau de commande.

OBJETS MAGIQUES

Si le chef d'un régiment possède un objet magique, le bouton Objet magique apparaît dans la couche des engagements du panneau de commande (voir 'Objets magiques' à la page 99 de ce manuel). Une fois que vous avez cliqué sur ce bouton pour afficher la liste des objets magiques, vous pouvez décider de ne pas l'utiliser. Si vous n'avez pas encore sélectionné un article, cliquez simplement sur le bouton Objet magique à nouveau pour le supprimer de la liste. Si vous avez sélectionné un objet pour l'utiliser mais n'avez pas encore choisi de cible (l'objet est accompagné d'une marque verte ✓) cliquez sur le bouton Crâne sur le panneau de commande ; l'utilisation de l'objet sera annulée. Si vous avez sélectionné un objet qui ne nécessite aucune cible, il prendra effet immédiatement et par conséquent ne pourra être annulé. Si vous souhaitez supprimer la liste des objets magiques après avoir utilisé un objet, cliquez simplement sur le bouton Objet magique sur le panneau de commande.

Notez que c'est le chef du régiment qui possède les objet(s) magique(s). Par conséquent, si le chef tombe au combat, les objet(s) magiques ne sont pas disponibles pendant la durée de la bataille.

PSYCHOLOGIE

Terreur : Certains monstres sont si gigantesques et menaçants qu'il sont encore plus effrayants que ceux décrits dans les règles spéciales de la peur (voir 'Psychologie' à la page 91 de ce manuel). Ces créatures causent de la terreur. Les troupes confrontées à de tels monstres sont envahies par une terreur irrépressible et s'enfuient immédiatement.

RÈGLES SPÉCIALES

En plus des règles spéciales décrites à la page 119 de ce manuel, les hommes-arbres sèment la terreur comme décrit ci-dessus. Notez également que les Wyverns et les Dragons inspirent la terreur et non la peur comme indiqué dans ce manuel.

ARMES BALISTIQUES

Les Armes balistiques forment une partie importante de chaque armée, qu'ils s'agissent d'archers, d'arbalétriers ou de machines de guerre. L'efficacité de chaque type d'arme balistique dépend souvent de la portée des armes, celles-ci sont répertoriées ci-dessous par ordre décroissant. En utilisant ces informations, vos régiments balistiques peuvent souvent gagner contre vos régiments ennemis avec une arme de plus petite portée, les rendant ainsi incapable de riposter ! Cependant, l'inverse est également vrai pour l'ennemi, donc restez sur vos gardes !

PORTÉES DES ARMES PAR ORDRE DÉCROISSANT :

Catapulte à Plongeurs de la Mort

*Portée illimitée!

Lance-Rocs orque

Canon Impérial

Canon

Mortier

Arbalète, Arc Long

*Portées identiques

Arc d'elfe sylvain, Canon à répétition, Arc

*Portées identiques

Arc Court



Mindscape, 74D Rue de Paris, 35069 Rennes Cedex, France



IM SCHATTEN DER GEHÖRTEN RATTE

ERGÄNZUNG

WICHTIG - Diese Ergänzung enthält Informationen, die im Handbuch 'Schatten der Gehörten Ratte' nicht enthalten sind, und ist in Verbindung mit dem Handbuch zu lesen, um das Spiel voll auskosten zu können.

DER WAGEN DES ZAHLMEISTERS DIETRICH

Einzelheiten über Dietrichs Wagen findest Du auf Seite 47 des Handbuchs. Beachte bitte, daß Du nun auf das Menü 'Optionen' zugreifen kannst, indem Du auf den Buchumschlag klickst. Die Menüfunktionen sind im einzelnen auf Seite 45 des Handbuchs aufgeführt.

FELDZUG SPEICHERN

Anleitungen zum Speichern eines Feldzugs findest Du auf Seite 49 des Handbuchs. Beachte bitte, daß die Funktion 'automatisches Speichern' hinzugekommen ist, mit der Du zu einer Position vor der gerade gefochtenen Schlacht zurückkehren kannst. Wähle wie gehabt 'Feldzug laden' aus dem Hauptmenü und dann 'Letztes Spiel'.

AUSWAHL EINES EINSATZES

Wenn Du die möglichen Einsätze durchgehst (siehe Abschnitt 'Auswahl eines Einsatzes' auf Seite 51 des Handbuchs), solltest Du darauf achten, daß Du über genügend Kapital verfügst, um den Kampfeinsatz einer Armee zu bezahlen. Wenn Du einen Einsatz billigst, aber dann feststellen mußt, daß Du kein einziges Regiment für seinen Kampf entlohnen kannst, wird dies Deinen Armeeführer nicht gerade begeistern! In diesem Fall werden alle Regimenter Deine Armee verlassen, um lohnende Arbeit zu finden, und das Spiel endet. Wenn Du über wenig Kapital verfügst, ist es ratsam, mit Einsätzen anzufangen, für die Du einen Vorschuß bekommst, da Du dadurch Deine Soldaten entlohnen kannst.

BILDSCHIRM FÜR DIE TRUPPENAUSWAHL

Einzelheiten über die Truppenauswahl findest Du auf Seite 53 des Handbuchs. Beachte bitte, daß Deine Armee 13 Regimenter aufnehmen darf. Wenn Du diese Anzahl überschreitest, ertönt ein Warnton, und die Worte "Liste voll" erscheinen am unteren Rand der Seite. Wenn Du also ein noch nicht ausgewähltes Regiment hinzunehmen möchtest, dann wähle vorher ein bereits gewähltes ab.

Während der Truppenauswahl kannst Du auch die Truppenliste aufmachen, um die Informationen über ein Regiment einzusehen. Halte die STRG-Taste gedrückt und klicke auf ein Regiment, worauf die Liste auf der entsprechenden Seite aufgeschlagen wird. Kehre zum Bildschirm für die Truppenauswahl zurück, indem Du auf 'Erledigt' am unteren Rand des Bildschirms klickst.

Beachte bitte, daß bei einigen Einsätzen manche Regimenter automatisch für Dich ausgewählt werden und nicht abgewählt werden können. Dies ist dann der Fall, wenn das betreffende Regiment im eigenen Interesse siegen will. Genauso können manche Regimenter für gewisse Einsätze nicht ausgewählt werden. In diesem Fall hat das Regiment seine Gründe, um nicht an der Schlacht teilzunehmen.

DER KOMPAß

Wann immer ein Regimentsführer "spricht", nimmt sein Bild vorübergehend die Stelle des Kompasses ein (siehe Seite 61 des Handbuchs). Durch Klicken mit der linken Maustaste auf das Bild schaltet die Kamera zum Regiment, so daß Du sehen kannst, was es gerade macht. Durch Klicken mit der rechten Taste auf das Bild kehrst Du wieder zum Kompaß zurück.

DIE SCHALTFLÄCHEN "VORHERIGES/NÄCHSTES REGIMENT"

Die Funktion dieser Schaltflächen ist auf Seite 62 des Handbuchs erklärt. Zu beachten ist hier, daß das Klicken mit der rechten Maustaste Dich vorwärts und rückwärts durch Deine Regimenter führt, OHNE die Kamera auf die Position jedes einzelnen Regimentes zu schwenken. Dies ist insbesondere dann nützlich, wenn du den Status eines bestimmten Regiments überprüfen und gleichzeitig den Schlachtverlauf im Auge behalten willst.

DAS FELD MIT DEN CHARAKTERISTISCHEN EIGENSCHAFTEN DER REGIMENTER

Standarte: Wie auf Seite 65 des Handbuchs beschrieben, bewegt sich die Kamera durch das Klicken auf die Standarte zur Position des jeweiligen Regiments und wählt dieses Regiment aus oder macht eine Wahl rückgängig. Beachte, daß das Klicken mit der rechten Maustaste auf die Standarte ein Regiment wählt bzw. abwählt, OHNE die Kamera zur Position dieses Regiments zu schwenken.

DIE SCHALTFLÄCHE "KÜNSTLICHE INTELLIGENZ"

Die Funktion dieser Schaltfläche wird auf Seite 69 näher erläutert. Zauberer und Bogenschützen verhalten sich jedoch im Vergleich mit den anderen Regimentern etwas anders, wenn ihre künstliche Intelligenz EINGeschaltet ist. Das Regiment greift dann alle Feinde an, die sich in ihrer Nähe befinden. Wenn das feindliche Regiment flüchtet, versucht das Zauberer/Bogenschützen-Regiment, es zu verfolgen.

Alle Regimenttypen, deren künstliche Intelligenz AUSgeschaltet ist, warten erst auf Deine Befehle und suchen sich keine eigenen Angriffspunkte. Wenn sie jedoch angegriffen werden, verteidigen sie sich.

ZWERG-GYROCOPTER

Ziehen: Beim Ziehen über das Schlachtfeld fliegt ein Gyrocopter zu seinem Ziel und kreist dort. Wenn Du willst, daß der Gyrocopter landet, dann klicke auf die Schaltfläche "Halt" der Bewegungsebene des Steuerbildschirms. Der Gyrocopter fliegt automatisch wieder, wenn Du ihm befiehst, an einen anderen Ort zu fliegen.

Waffen: Gyrocopter sind mit Bomben und einer Dampfkanone ausgestattet. Die Kanone feuert einen sehr heißen Dampf und wird genauso bedient wie auch die anderen Waffen (siehe "Die Schaltfläche "Feuer" im Abschnitt "Steuerungstasten der Gefechtssebene" auf Seite 73 des Handbuchs). Um Bomben zu feuern, muß ein Gyrocopter sich in der Luft befinden und darf nicht über dem Boden schweben. Halte die STRG-Taste gedrückt und klicke auf die Schaltfläche "Feuer" auf der Gefechtssebene des Steuerbildschirms. Eine Bombe wird daraufhin abgeworfen und fällt auf den Boden direkt unter den Gyrocopter. Jeder Gyrocopter trägt eine unbegrenzte Anzahl an Bomben.

Im Handgemenge: Gyrocopter können in einem Handgemenge ähnlich wie ein Infanterieregiment eingesetzt werden. Wenn ein Gyrocopter-Pilot sich in einem Handgemenge befindet, kämpft er so gut er kann, während er mit der anderen Hand am Steuer versucht, seine Maschine in der Luft zu halten! Denke jedoch daran, daß er nur ein einzelner Kämpfer ist und nicht gut gegen große feindliche Regimenter ankommen kann.

NACH DER SCHLACHT

Wie im Abschnitt "Einsatzbesprechung" auf Seite 78 des Handbuchs beschrieben, sind in der Schlacht gefallene Truppen nicht unbedingt tot. Wenn ein Regiment unter 20% seiner Originalgröße geschrumpft ist, werden die Soldaten so demotiviert, daß sie aus Deiner Armee desertieren! Um dies in Grenzen zu halten, solltest Du stark reduzierte Regimenter, sobald es möglich ist, durch das Rekrutieren neuer Truppen unterstützen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Erfahrungspunkte werden im einzelnen auf Seite 87 des Handbuchs beschrieben. Merke, daß bei 4000 Punkten ein Schußwaffenregiment +1 Initiative anstatt +1 Stärke erhält. Außerdem ist zu beachten, daß die Kosten, ein Regiment einzustellen, mit dessen Erfahrungspunkten steigt, so daß Deine Armee umso teurer wird, je mehr Erfahrung sie sammelt. (Dies gilt nicht für Regimenter, die kostenlos für Dich arbeiten. Sie bleiben unbezahlt, unabhängig von ihrer Erfahrung).

Zauberer werden alle 1000 Erfahrungspunkte um eine Ebene befördert und nicht alle 2500 Punkte, so wie beschrieben.

DIE SCHALTFLÄCHE "ZAUBERSPRUCH"

Wenn Du einen Zauberanwender ausgewählt hast, dann erscheint die Schaltfläche "Zauberspruch" auf der Gefechtssebene des Steuerbildschirms (siehe 'Magieset' auf Seite 92 des Handbuchs). Wenn Du auf diese Schaltfläche klickst, um die Liste der verfügbaren Zaubersprüche anzeigen zu lassen, brauchst Du nicht unbedingt einen auszuwählen. Wenn Du keinen Spruch ausgewählt hast, klicke einfach auf die Schaltfläche "Skull" auf dem Steuerbildschirm, um die Liste auszublenden. Wenn Du einen Spruch ausgewählt hast, aber noch kein Ziel (in diesem Fall erscheint ein grünes + neben dem Ziel), klicke auf die Schaltfläche "Skull" auf dem Steuerbildschirm; die Verwendung des Zauberspruchs wird abgebrochen (die Punkte, die für den Zauberspruch benötigt werden, gehen verloren). Wenn Du einen Zauberspruch ausgewählt hast, der kein Ziel erfordert, tritt er sofort in Kraft und kann nicht aufgehoben werden. Wenn Du die Liste der Zaubersprüche ausblenden willst, nachdem Du einen Zauber ausgesprochen hast, klicke auf die Schaltfläche "Skull" auf dem Steuerbildschirm.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Wenn ein Regimentsführer einen magischen Gegenstand besitzt, erscheint die Schaltfläche "Magischer Gegenstand" auf der Gefechtssebene des Steuerbildschirms (siehe 'Magische Gegenstände' auf Seite 96 des Handbuchs). Wenn Du auf diese Schaltfläche geklickt hast, um die Liste der magischen Gegenstände anzuzeigen, brauchst Du nicht unbedingt einen auszuwählen. Wenn Du keinen Gegenstand ausgewählt hast, klicke einfach noch einmal auf die Schaltfläche "Magischer Gegenstand", um die Liste auszublenden. Wenn Du einen Gegenstand ausgewählt hast, aber noch kein Ziel (in diesem Fall erscheint ein grünes + neben dem Gegenstand), klicke auf die Schaltfläche "Skull" auf dem Steuerbildschirm, und die Auswahl wird rückgängig gemacht. Wenn Du einen Gegenstand ausgewählt hast, der kein Ziel erfordert, tritt er sofort in Kraft und kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn Du die Liste der magischen Gegenstände wieder ausblenden willst, klicke einfach noch einmal auf die Schaltfläche "Magischer Gegenstand".

Merke, daß die magischen Gegenstände von einem Regimentsführer gehalten werden. D. h., wenn der Anführer in der Schlacht fällt, dann stehen die jeweiligen magischen Gegenstände während dieser Schlacht nicht mehr zur Verfügung.

PSYCHOLOGIE

Terror: Manche Monster sind so groß und bedrohlich, daß sie sogar furchterregender sind als diejenigen, die unter "Angst" beschrieben werden (siehe "Psychologie" auf Seite 88 des Handbuchs). Diese Kreaturen verbreiten Terror. Truppen, die solchen Monstern gegenüberstehen, werden gänzlich überwältigt von Horror und fliehen sofort.

BESONDERE REGELN

Zusätzlich zu den besonderen Regeln, die auf Seite 114 erläutert werden, verbreiten Baummenschen wie oben beschrieben Terror. Merke auch, daß Lindwürmer und Drachen Terror verursachen und nicht Angst wie im Handbuch angegeben.

SCHUßWAFFEN

Schußwaffen sind ein wichtiger Teil jeder Armee, seien es Bogenschützen, Armbrustschützen oder Kriegsmaschinen. Die Wirkung der Schußwaffentypen hängt oft von deren Reichweite ab, die im folgenden in abnehmender Reihenfolge aufgelistet werden. Mit Hilfe dieser Informationen können Deine Schußwaffenregimenter es oft mit feindlichen Regimentern aufnehmen, indem sie dafür sorgen, daß diese nicht zurückfeuern können! Dasselbe gilt natürlich auch für den Feind, sei also auf der Hut!

WAFFENREICHWEITE IN ABNEHMENDER REIHENFOLGE:

Goblin Katapult der Untergangstaucher	*Unbegrenzt!
Ork Felsschläger	
Imperiale Großkanone	
Kanone	
Granatwerfer	
Armbrust, Langbogen	*Gleiche Reichweite
Waldelfenbogen, Salvenmaschine, Bogen	*Gleiche Reichweite
Kurzbogen	



Mindscape, Zeppelinstrasse 321, 45470 Muelheim A.D. Ruhr, Deutschland.

Games Workshop Ltd. hat das Urheberrecht © 1996 an sämtlichem Bildmaterial und allen Abbildungen zu Warhammer. Alle Rechte vorbehalten.
"Warhammer" ist ein eingetragenes Warenzeichen, und "Schatten der Gehörnten Ratte" ist ein Warenzeichen der Games Workshop Ltd.

AC010103