

*Aus den Chroniken von seiner ewig herrschenden Durchlaucht
Graf Bluthowig von Thursdig*

*Der Graf war aufgebrochen um die Sterblichen zu knechten.
Ein Bündnis mit den Chaosgöttern sollte zum gemeinsamen
Vorteil genutzt werden. Der Graf hätte die Anhänger der dunklen
Götter lieber ausgesaugt doch war er intelligent genug um über
die Vorteile eines Bündnispartners zu wissen.*

*Die Gruft des Grafen wurde zu einer Zitadelle des Unheils
ausgebaut. Sobald es dämmerte trieben furchterregende Geschöpfe
der Nacht ihr Unwesen. Die Lande ihres Meisters waren dadurch
für Lebende nicht mehr sicher.*

*Der Graf war mit seinem Expeditionsheer entlang des Flusses
unterwegs um weitere Goldminen zu gründen in welchen die
Gefangenen schufteten mussten bevor sie ausgesaugt wurden. An
einer Furt erkannte er eine feindliche Streitmacht auf der
anderen Seite des Flusses. Ohne weitere Erkundigungen
einzuholen ließ er seine Horde rasch den Fluss überqueren und
griff den völlig überraschten Gegner an. Beinahe wurde der
Gegner geschlagen. Doch als der Graf die unheilige Magie der
untoten Wüstensöhne erkannte*

*ließ er vom Gegner ab (Flußszenario mit unentschiedenem
Ausgang aufgrund des erreichten Rundenlimits). Er war
neugierig geworden. Die uralten Methoden der Gruftkönige
zur Erschaffung unheiligen Lebens interessierten ihn und er
strebte ein neues Bündnis an. Der Gruftkönig, angetan von der
Entschlossenheit des Vampirgrafen an der Furt, nahm das
Bündnisangebot gerne an. Es folgten viele Abende bei
Kerzenschein und Bluttee, abwechselnd in der Gruft des Grafen
oder der Grabkammer des Tombkings.*

*Mittlerweile hatten die Hexenjäger ein Auge auf das Vampirreich
geworfen. Immer wieder kam es zu Vorfällen an der Grenze zum
Menschenreich wobei die Diener des Grafen grausam verbrannt,
ertränkt oder geköpft wurden. Der Graf kümmerte sich persönlich
um die Eindringlinge. Das Heer des Hexenjägers wurde auf einem
kleinen Berg, auch Bluthügel genannt, besiegt (King of the Hill
mit einem Sieg der Vampire nach Punkten).*

*Die Rache des Hexenjägers ließ nicht lange auf sich warten. Mit
einem bösen Zauber zerstörte er eine Goldmine des Grafen. Der
Schaden war gering den die verschütteten Sklaven wurden von
den Nekromanten sofort zum unheiligen Leben erweckt und der
Armee angeschlossen.*

Mittlerweile hatte sich im Norden eine große Streitmacht des Chaos gesammelt. Der Graf hatte seinen alten Verbündeten vernachlässigt. Es langweilte ihn mit den Sterblichen zu debattieren anstatt ihnen den Lebenssaft zu rauben. Dies wurde ihm von den Chaoten sehr übel genommen und es kam zu einer Schlacht mit verheerendem Ausgang für den Grafen (offene Feldschlacht wobei das Chaos den Breakpoint knackte und auch an Punkten deutlich gewonnen hat). Das Chaos hatte seine Rache bekommen und zog sich zurück. Den Vampiren jedoch stand schon die nächste Bedrohung in die Gruft. Der Zauberturm des Grafen wurde von den Skaven heimgesucht. Schnell wurden neue Friedhöfe geplündert um eine neue Armee aufzustellen. In einer lang andauernden Schlacht konnte die Armee des Grafen den Zauberturm retten (Offene Feldschlacht mit unentschiedenem Ausgang. Vampire knacken den Breakpoint. Skaven erreichen mehr Siegespunkte). Das Vampireich war gerettet. Dies konnte auch der berühmte General Holzapfel nicht verhindern ((Offene Feldschlacht mit unentschiedenem Ausgang. Vampire knacken den Breakpoint. Imperium erreicht mehr Siegespunkte).