

# CHAOSZWERGE

Weit im Osten, in den aschebedeckten Ländern der Chaoszwerge, ragen die Türme von Zharr Naggrund in den düsteren Himmel. In diesen rußgeschwärzten Bauten schmieden die Chaoszwerge finstere Pläne, um die westlichen Reiche zu unterwerfen und vielleicht sogar die ganze Welt zu erobern.

## Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Infanterieeinheit oder Hobgoblin-Wolfsreiter-Einheit in der Armee darf für jeweils +10 Punkte je ein Modell des Regiments zu einem Champion, einem Musiker oder einem Standartenträger aufwerten. Jede Einheit Stierzentauren darf für jeweils +15 Punkte je ein Modell des Regiments zu einem Champion, einem Musiker oder einem Standartenträger aufwerten. Champions erhalten +1 A. Die Standartenträger von Chaoszwergerkrieger- und Stierzentaurenregimentern dürfen je eine magische Standarte im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten.

## Sonderregeln

Für Chaoszwergerarmeen gelten die folgenden Regeln:

- Chaoszwerge verfolgen nur 2W6-1 Zoll, anstatt wie üblich 2W6 Zoll.
- Chaoszwerge können Donnerbüchsen einsetzen. Eine Einheit mit Donnerbüchsen *darf* sich im selben Spielzug bewegen und schießen. Wenn sie mit den Donnerbüchsen schießt, entsteht eine "Feuerzone" von der Breite des Regiments und 12 Zoll Länge. Jedes Modell innerhalb dieser Feuerzone ist ein potenzielles Ziel und wird bei einer 4+ auf einem W6 getroffen. Die einzige Ausnahme sind Modelle hinter extrem solider Deckung wie Hügeln und Gebäuden. Modelle hinter Mauern oder Wäldern werden normal betroffen. Donnerbüchsentreffer haben eine Stärke von 3, erhalten aber einen Bonus von +1 für jedes zusätzliche Glied aus mindestens 4 Modellen nach dem ersten bis zu einem Maximum von Stärke 5. Einzelne Charaktermodelle im vordersten Glied beeinträchtigen die Einheit beim Schießen nicht.
- Stänkerei. Zu Beginn ihres Spielzugs wird für jedes Regiment Hobgoblins, Orkkrieger, Goblins und Fiese Gitze ein W6 geworfen. Bei einer 2 bis 6 kann die Einheit normal agieren, bei einer 1 streiten die Kämpfer des Regiments aber untereinander und dürfen in diesem Spielzug nichts tun.
- Chaoszwerge und Stierzentauren ignorieren Paniktests, die durch fliehende oder aufgeriebene Ork- und Gobloneinheiten jeder Art fällig werden.
- Orks jeder Art ignorieren Paniktests, die durch fliehende oder aufgeriebene Gobloneinheiten jeder Art fällig werden.
- Alle Einheiten mit Ausnahme von Hobgoblins ignorieren Paniktests, die durch fliehende oder aufgeriebene Hobgobloneinheiten fällig werden.
- Chaoszwergerzauberer verwenden die Lehren des Feuers, des Metalls, der Schatten und des Todes aus dem Regelbuch.

## KOMMANDANTEN

CHAOSZWERGENTYRANN ..... 120 Punkte pro Modell  
 MEISTERZAUBERER ..... 190 Punkte pro Modell  
 0-1 STIERZENTAURENTYRANN ..... 170 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaoszw. tyrann	3	7	4	4	5	3	4	4	10
Meisterzauberer	3	4	3	4	5	3	1	1	10
Stierzent.tyrann	8	6	3	5	5	3	5	5	9
Riesentaurus	6	5	0	6	5	4	3	4	6
Lammasu	6	3	0	5	5	4	2	2	8

**Ausrüstung:** Handwaffe. Meisterzauberer dürfen keine weitere Ausrüstung erhalten. Andere Kommandanten dürfen eine

zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte) oder eine Zweihandwaffe (+6 Punkte) erhalten und mit Schild (+3 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+3 Punkte) oder schwerer Rüstung (+6 Punkte) ausgerüstet werden.

Chaoszwerger Tyrannen dürfen einen Riesentaurus reiten (+230 Punkte). Meisterzauberer dürfen einen Lammasu reiten (+200 Punkte).

**Sonderregeln:** Meisterzauberer der Chaoszwerge sind Zauberer der Stufe 3 und können für +35 Punkte auf Stufe 4 aufgewertet werden. Riesentaurus und Lammasu sind beide *große Ziele*, verursachen *Entsetzen* und können *fliegen*. Riesentauri sind immun gegen auf Feuer basierende Attacken, haben einen 4+ Rüstungswurf und einen Flammenatem mit Stärke 3. Lammasi verleihen ihrem Reiter zwei zusätzliche Bannwürfel gegen jeden Zauberspruch, der das Modell betrifft.

## HELDEN

CHAOSZWERGENDESPOT ..... 60 Punkte pro Modell  
 CHAOSZWERGENZAUBERER ..... 65 Punkte pro Modell  
 STIERZENTAURENDESPOT ..... 100 Punkte pro Modell  
 HOBGOBLINBOSS ..... 40 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaoszw.despot	3	6	4	4	4	2	3	3	10
Chaoszw.zaub.	3	4	3	3	4	2	2	1	9
Stierzent.despot	8	5	3	4	5	2	4	4	9
Hobgoblinboss	4	5	3	4	4	2	3	3	7
Wolf	9	3	0	3	3	1	3	1	3

**Ausrüstung:** Handwaffe. Zauberer dürfen keine weitere Ausrüstung erhalten. Andere Helden dürfen eine zusätzliche Handwaffe (+4 Punkte) oder eine Zweihandwaffe (+4 Punkte) erhalten und mit Schild (+2 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+2 Punkte) oder schwerer Rüstung (+4 Punkte) ausgerüstet werden.

Hobgoblinbosse dürfen auf einem Wolf reiten (+12 Punkte).

Maximal ein Chaoszwerger- oder Stierzentaurendespote der Armee darf für +25 Punkte zum Armeestandartenträger aufgewertet werden. Er darf eine magische Standarte (keine Punktbegrenzung) tragen, kann dann allerdings keine anderen magischen Gegenstände außer der Standarte erhalten. Er darf keine andere Ausrüstung außer leichter oder schwerer Rüstung erhalten. Der Armeestandartenträger darf nie der General einer Armee sein.

**Sonderregeln:** Chaoszwergerzauberer sind Zauberer der Stufe 1 und können für +35 Punkte auf Stufe 2 aufgewertet werden.

## KERNEINHEITEN

CHAOSZWERGERKRIEGER ..... 9 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaoszwerg	3	4	3	3	4	1	2	1	9

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe, schwere Rüstung und Schild. Dürfen Zweihandäxte (+2 Punkte) erhalten oder die Schilde durch Donnerbüchsen (+3 Punkte) ersetzen.

HOBGOBLINS ..... 2 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hobgoblin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Wolf	9	3	0	3	3	1	3	1	3

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe. Dürfen Bögen (+3 Punkte) erhalten und mit leichter Rüstung (1 Punkte) und/oder Schild (+1 Punkte) ausgerüstet werden. Dürfen auf Wölfen reiten (+9 Punkte).

**Sonderregeln:** *WICHTIG:* Hobgoblins zählen nicht zur Zahl der minimal notwendigen Kerneinheiten der Armee. Du benötigst also immer entsprechend viele Regimenter Chaoszwergerkrieger, egal wie viele Hobgoblineinheiten du außerdem noch in deiner Streitmacht hast.

Hobgoblins, die auf Wölfen reiten, zählen als *leichte Kavallerie*.

## ELITEEINHEITEN

### ORKKRIEGER GOBLINS

Siehe Einträge in der Armeeliste der Orks & Goblins.

#### RAKETENWERFER ..... 80 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Raketenwerfer	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Besatzung	3	4	3	3	4	1	2	1	9

**Einheitengröße:** Eine Kriegsmaschine mit einer Besatzung von 2 Chaoszwerger

**Ausrüstung:** Handwaffe und schwere Rüstung

**Sonderregeln:** Bis auf folgende Ausnahmen gelten alle Regeln für Steinschleudern aus dem Warhammer-Regelbuch. Die maximale schätzbare Distanz beträgt 48 Zoll. Würfle auf der Fehlfunktionstabelle für Kanonen, falls du ein Fehlfunktionssymbol und einen Pfeil würfelst. Bei einem Fehlfunktions- und einem Treffersymbol landet die Rakete an dem betreffenden Punkt und schießt dann 4W6 Zoll in eine zufällige Richtung davon, bevor sie explodiert. Modelle am ursprünglichen Zielpunkt der Rakete nehmen keinen Schaden, wenn sie sich nicht unter der Schablone befinden.

### 0-1 REGIMENT SCHWARZORKS

Siehe Eintrag in der Armeeliste der Orks & Goblins.

#### HOBGOBLIN-SPEERSCHLEUDER .... 30 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Speerschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Besatzung	4	3	3	3	3	1	2	1	6

**Einheitengröße:** Eine Kriegsmaschine mit 2 Hobgoblins Besatzung. Du darfst zwei Hobgoblin-Speerschleudern als eine Eliteauswahl einsetzen.

**Ausrüstung:** Handwaffe

**Sonderregeln:** siehe Warhammer-Regelbuch

#### FIGE GITZE ..... 5 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Fiese Git	4	3	3	3	3	1	2	1	6

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Zwei Handwaffen

**Sonderregeln:** *Giftattacken.* Gegnerische Einheiten können Fiese Gitze niemals umzingeln, wohingegen Fiese Gitze gegnerische Regimenter immer umzingeln dürfen, egal ob sie die Nahkampfphase gewonnen haben oder nicht.

## SELTENE EINHEITEN

#### STIERZENTAUREN ..... 20 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Stierzentaurus	8	4	3	4	4	1	3	2	9

**Einheitengröße:** 5+

**Ausrüstung:** Handwaffe, Zweihandaxt, leichte Rüstung und Schild. Dürfen Zweihandaxt ohne zusätzliche Kosten durch zusätzliche Handwaffe ersetzen. Dürfen leichte Rüstung durch schwere Rüstung (+1 Punkt) ersetzen.

**Sonderregeln:** Stierzentauren haben eine Einheitenstärke von 2 pro Modell.

#### TREMORKANONE ..... 110 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Tremorkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Besatzung	3	4	3	3	4	1	2	1	9

**Einheitengröße:** Eine Kriegsmaschine mit 3 Chaoszwerger Besatzung

**Ausrüstung:** Handwaffe und schwere Rüstung

**Sonderregel:** Bis auf folgende Ausnahmen gelten alle Regeln für Steinschleudern aus dem Warhammer-Regelbuch. Es dürfen nur Distanzen zwischen 12 Zoll und 48 Zoll geschätzt werden. Die Tremorkanone benutzt die Fehlfunktionstabelle für Kanonen. Zusätzlich zum normalen Schaden können sich alle Einheiten in 2W6 Zoll Umkreis um den Aufschlagpunkt in ihrem nächsten Spielzug nur mit halbiertes Bewegungsrate bewegen und keine Fernkampfaffen einsetzen. Kriegsmaschinen in dem Gebiet dürfen nur bei einer 4+ auf einem W6 feuern.

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Charaktermodelle und Einheiten der Chaoszwerge dürfen aus der folgenden Liste und/oder der allgemeinen Liste im Warhammer-Regelbuch mit magischen Gegenständen ausgerüstet werden.

**Schwarzer Hammer des Hashut (magische Waffe):** +2 S. Brennare Ziele werden automatisch ausgeschaltet, wenn sie durch den Hammer Schaden erleiden. **45 Punkte**

**Obsidianschwert (magische Waffe):** Ignoriert Rüstungswürfe. Wenn das Ziel Schaden erleidet, werden Rüstung und Schild (einschließlich magischer Gegenstände) zerstört. **70 Punkte**

**Finsterer Streitkolben des Todes (magische Waffe):** Einmal pro Spiel kann der Träger eine spezielle Attacke durchführen, anstatt normal einen Trefferwurf usw. abzulegen. Alle Modelle in Kontakt mit dem Modell (außer einem eventuellen Reittier) erleiden je W3 Schadenspunkte, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist. **100 Punkte**

**Gazrakhs Rüstung (magische Rüstung):** Gilt als Rüstung mit RW 1+ (kann nicht weiter verbessert werden). **30 Punkte**

**Schmiedefeurrüstung (magische Rüstung):** Verleiht einen 4+ Rüstungswurf sowie einen 5+ Rettungswurf. Träger und eventuelles Reittier sind immun gegen Feuerattacken und Feuerzauber. **45 Punkte**

**Obsidiantalisman (Talisman):** Träger kann nicht durch Zauber betroffen werden (einschließlich befreundeter) und auch selbst nicht zaubern. Zauberer in direktem Kontakt können keine Zauber sprechen. **100 Punkte**

**Die Handschuhe Bazhrakks des Grausamen (verzauberter Gegenstand):** +1 S. Wenn der Träger beim Trefferwurf eine natürliche 1 würfelt, trifft der Schlag ein befreundetes Modell in direktem Kontakt. Dies kann auch das Reittier des Trägers sein. **20 Punkte**

**Schwarzes Juwel des Gnar (verzauberter Gegenstand):** Kann zu Beginn der eigenen oder gegnerischen Nahkampfphase aktiviert werden, nachdem Herausforderungen ausgesprochen und akzeptiert/abgelehnt wurden. Der Träger und ein Modell in direktem Kontakt (Wahl des Trägers) sowie die Reittiere der beiden können für die Dauer der Nahkampfphase nicht attackieren und nicht attackiert werden. Ermittle das Kampfergebnis normal. Eine Anwendung. **35 Punkte**

**Kelch der Finsternis (arkanes Artefakt):** Träger darf zu Beginn einer beliebigen Magiephase einen W3 werfen. Beide Spieler müssen entsprechend viele Würfel aus ihrem Energie- bzw. Bannpool ablegen. **50 Punkte**

**Sklavenbanner (magische Standarte):** Ork-, Goblin- und Hobgoblinregimenter in 12 Zoll Umkreis um das Banner dürfen verpatzte Psychologietests je einmal wiederholen. **50 Punkte**