



# WARHAMMER KRIEGERISCHE HORDEN

**A**bertausende von Kriegeren marschieren über die Ebenen, ihre prächtigen Banner flattern im Wind, das Sonnenlicht spiegelt sich auf polierten Waffen und Rüstungen. Riesige Kriegsmaschinen werden in Position gebracht, und das Knistern magischer Energie liegt in der Luft. Die Schlacht kann beginnen.

Kriegerische Horden ist eine komplette Sammlung von Armeelisten für Warhammer, die es Veteranen des Spiels erlaubt, ihre bestehenden Armeen für die neue Edition umzustellen. Diese Listen ermöglichen es Spielern, ihre Streitmacht bis zur Veröffentlichung ihres neuen Armeebuchs ins Feld zu führen. Neuen Spielern werden diese Listen einen interessanten Einblick in die Armeen verschaffen, die wir in den kommenden Monaten herausbringen werden.

IN DIESEM HEFT FINDEST  
DU DIE ARMEELISTEN  
FOLGENDER VÖLKER:

- Orks & Goblins • Imperium •  
• Dämonenhorden •
- Chaostrieger • Skaven •  
• Tiemenschen •
- Grufkönige von Khemri •  
• Vampire • Zwerge •
- Echsenmenschen • Hochelfen •  
• Waldelfen • Dunkelelfen •  
• Bretonen •
- Chaoszwerge •

**GAMES  
WORKSHOP**

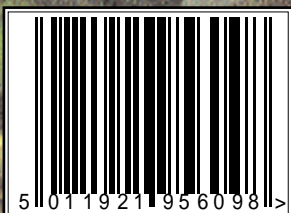
ISBN 1-84-154-068-4

Produktcode  
04 04 02 99 007

Hergestellt in  
Deutschland



*Citadel und das Citadel  
Logo, Games Workshop,  
das Games Workshop Logo  
und Warhammer sind  
Warenzeichen von Games  
Workshop Ltd. Das  
ausschließliche  
Urheberrecht am Inhalt  
dieses Hefts liegt bei  
Games Workshop Ltd.  
© 2000. Alle Rechte  
vorbehalten.*



• 15 VORAB-ARMEELISTEN FÜR WARHAMMER - DAS FANTASY-STRATEGIESPIEL •



Orkkrieger



Fanatic der Goblins



Hexenkriegerin



Jezzail der Skaven



Kroxigor der Echsenmenschen



Grenzläufer der Zwerge



Imperiumsmiliz



Chaoszauberer

# Willkommen zu KRIEGERISCHE HORDEN

Eine Zusammenstellung von 15 Armeelisten für glorreiche Warhammer-Generäle.

**K**riegerische Horden enthält sämtliche Armeelisten, die es eingefleischten Veteranen erlauben, ihre bereits vorhandene Armee der Organisation des neuen Warhammer anzupassen. *Kriegerische Horden* ist jedoch nur als eine Art Übergangslösung zu betrachten – sie soll es allen Spielern ermöglichen, von Anfang an mit ihren Freunden die neue Edition spielen zu können – solange, bis die neuen Warhammer-Armeebücher erscheinen. Die neuen Armeebücher und Ergänzungen können von den Listen in *Kriegerische Horden* abweichen und werden sie durch zusätzliches Hintergrundmaterial bereichern – da sie sich noch in Arbeit befinden (bzw. noch nicht mal begonnen wurden) können wir hierzu noch keine Einzelheiten angeben!

*Kriegerische Horden* soll den Spielern eine vorübergehende Lösung bieten. Wenn dir Warhammer bis jetzt nicht bekannt war, wirst du diesen Listen viele interessante Informationen über die Armeen entnehmen können. Trotzdem sind noch nicht alle hier aufgeführten Truppentypen als Modelle erhältlich und einige existierende Modelle werden bis zum Erscheinen ihres neuen Armeebuchs überarbeitet werden. Neueinsteigern empfehlen wir, eine der neuen Armeen zu sammeln (Imperium sowie Orks & Goblins), für die bereits

überarbeitete Modelle in der Grundbox enthalten sind und weitere in Kürze erscheinen werden. Die übrigen Armeen folgen in ein- bis zweimonatigen Abständen.

Wir haben diese Listen zusammengestellt, da wir alle selbst begeisterte Warhammer-Spieler sind, die seit Jahren Miniaturen sammeln und über umfangreiche Armeen verfügen. Genau wie jeder andere Spieler wollen wir weiterhin unsere existierenden Armeen ins Feld führen – und mit *Kriegerische Horden* könnt ihr genau das! Natürlich hält uns das nicht ab, unsere Armeen zu erweitern oder gar neue Armeen zu sammeln. Letzten Endes werden auch einige ältere Truppentypen aus bestimmten Armeen genommen – einfach, weil sie nicht mehr in das neue Armeebild passen. Zum jetzigen Zeitpunkt wissen wir jedoch noch nicht, welche Details sich im Einzelnen ändern werden – uns stehen noch etliche Probespiele bevor... aber irgendjemand muss sich ja schließlich erbarmen!

Zum Schluss... JA, die neuen Warhammer-Armeebücher werden angemessen umfangreich sein und in etwa ebensoviel Hintergrundinformationen wie die alten Armeebücher enthalten.

## ZUSAMMENSTELLEN EINER ARMEE

Sämtliche Armeen dieses Buchs werden nach ein und demselben Prinzip ausgewählt. Es unterscheidet sich von den alten Regeln und wird im Folgenden beschrieben.

### Aufbau der Armeeliste

Die Armeeliste ist in vier Kategorien unterteilt.

- CHARAKTERMODELLE (Kommandanten und Helden)
- KERNEINHEITEN
- ELITEINHEITEN
- SELTENE EINHEITEN

Charaktermodelle stellen die fähigsten, stärksten und erfolgreichsten Krieger deiner Armee dar; außergewöhnliche und herausragende Anführer wie Helden und Zauberer. Sie bilden einen wichtigen und schlagkräftigen Teil deiner Armee.

Kerneinheiten werden von den gewöhnlichen Kriegern deiner Armee gestellt. Sie bilden die Masse an Truppen und tragen meist die Hauptlast des Kampfes.

Eliteeinheiten sind Truppen deiner besten Krieger oder einige gebräuchlichere Kriegsmaschinen. Sie stehen deiner Armee nur in begrenzter Zahl zur Verfügung.

Seltene Truppen werden als solche bezeichnet, weil es sie, anders als deine gewöhnlichen Truppen, nur selten gibt. Sie repräsentieren legendäre Regimenter, vom Aussterben bedrohte Kreaturen und seltene Kriegsmaschinen.

### Zusammenstellung deiner Armee

Beide Spieler einigen sich auf einen Punktwert, anhand dessen sie ihre Armeen aufstellen. Die meisten Spieler bevorzugen 2000 Punkte für eine Schlacht, die einen Abend dauert. Worauf immer ihr euch auch einigt, dieser Wert gibt lediglich das Maximum an Punkten an, für die Truppen "gekauft" werden können. Meist ist es unmöglich, genau auf den Wert zu kommen, und man endet einige Punkte darunter. Viele 2000-Punkte-Armeen sind daher oft nur z.B. 1996 oder 1999 Punkte wert, was durchaus akzeptabel ist.

## KRIEGERISCHE HORDEN

von Jake Thornton, mit Unterstützung von Alessio Cavatore

Besonderer Dank geht an: Dave Batten, Jim Butler, Gordon Davidson, Bill Edwards, Gareth Hamilton, Mark Havener, Jervis Johnson, Brian Lang, Graham McNeill, Space McQuirk, Alan Merrett, Tuomas Pirinen, Rick Priestley, Peter Scholey, Gavin Thorpe, Antti Vierikko & Jonathan Westmoreland

Übersetzung aus dem Englischen: Jens Geffert, Maik Knopf, Konrad Linke und Michael Bloos

Warhammer, *Kriegerische Horden* und alle anderen in dieser Publikation enthaltenen Warenzeichen befinden sich im alleinigen Besitz von Games Workshop Limited. © 2000 Games Workshop Limited.

Games Workshop Deutschland GmbH, Grafenberger Allee 277-287, Gebäude C, 40237 Düsseldorf

www.games-workshop.de

Produktcode: 04 04 02 99 007 ISBN: 1-84-154-068-4

**Auswahl von Charaktermodellen**

Charaktermodelle werden in zwei Kategorien unterteilt: Kommandanten (die mächtigsten Charaktermodelle) und Helden (alle übrigen). Die Höchstzahl der Charaktermodelle hängt vom Punktwert deiner Armee ab, wie du der untenstehenden Tabellen entnehmen kannst. Diese Tabelle trifft für alle Armeen außer Bretonen zu, die ein anderes System verwenden, das am Anfang ihrer Armeeliste erläutert wird.

Armeewert	max. Charaktermodelle	Kommandanten
< 2000	3	0
2000-2999	4	bis zu 1
3000-3999	6	bis zu 2
+1000	+2 max	+1 max

**WICHTIG:** Die Anzahl der Charaktermodelle gibt das Maximum für alle Charaktermodelle, inklusive Kommandanten, an. Eine 2500-Punkte-Zwergenarmee darf insgesamt 4 Charaktermodelle enthalten, von denen eines ein Kommandant sein darf (d.h. maximal 1 Kommandant und 3 Helden).

Eine Armee muss nicht das Maximum an Charaktermodellen beinhalten, sie muss jedoch wenigstens ein Charaktermodell enthalten, das den General der Armee repräsentiert. Ebenso muss eine Armee keinen Kommandanten enthalten, es können auch alle Charaktermodelle Helden sein.

Vor jeder Schlacht bestimmst du das Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert zu deinem General und teilst dies deinem Gegner mit. Wenn mehrere Charaktermodelle einen gleich hohen Moralwert besitzen, musst du dich für ein Modell als General entscheiden.

**Streitwagen & berittene Monster**

Manche Charaktermodelle können auf Monstern reiten oder mit Streitwagen fahren. Jedes Charaktermodell erhält sein eigenes Monster/Streitwagen. Es werden sich nicht mehrere Charaktermodelle auf ein Monster/Streitwagen quetschen!

**Magische Gegenstände**

Charaktermodelle (außer Dämonen) haben Zugriff auf die im Regelbuch oder am Ende ihrer Armeeliste aufgeführten magischen Gegenstände. Du darfst ausschließlich magische Gegenstände von deiner Armeeliste und aus dem Warhammer-Regelbuch verwenden. Kommandanten dürfen für bis zu 100 Punkte magische Gegenstände erhalten. Andere Charaktermodelle dürfen magische Gegenstände für bis zu 50 Punkte erhalten. Es zählt dabei die Summe der Punktkosten aller magischen Gegenstände, nicht jeder Gegenstand für sich.

Wenn Einheiten mit magischen Standarten ausgerüstet werden dürfen, ist dies mit einem entsprechenden Eintrag vermerkt.

**Auswahl der Truppen**

Truppen werden in Kerneinheiten, Eliteeinheiten und Seltene Einheiten unterteilt. Die verfügbare Anzahl jedes Einheitentyps hängt von der Gesamtgröße deiner Armee ab. Hierfür wird folgende Tabelle verwendet:

Armeegröße	Kerneinheiten	Eliteeinheiten	Seltene Einheiten
< 2.000	2+	0-3	0-1
2.000-2.999	3+	0-4	0-2
3.000-3.999	4+	0-5	0-3
+1.000	+1	+1	+1

Wenn du beispielsweise mit einer 2000-Punkte-Armee spielen möchtest, musst du wenigstens 3 Kerneinheiten einsetzen. Außerdem darfst du zusätzlich bis zu 4 Elite- und/oder bis zu 2 Seltene Einheiten einsetzen.

Wenn in deiner Armeeliste ein Eintrag mit 0-1 gekennzeichnet ist, gibt dies die Maximalanzahl des entsprechenden Truppentyps in deiner Armee an. Ansonsten gelten die obigen Einschränkungen.

In manchen Fällen kannst du mehrere Einheiten als eine Auswahl einsetzen. Du könntest zum Beispiel bis zu 2 Goblin Wolfsstreitwagen als eine Eliteeinheitenauswahl einsetzen. Ein einzelner Ork-Streitwagen hingegen ist bereits eine Eliteeinheit.

**Einträge**

Jede Einheit nimmt einen Eintrag in der Armeeliste ein. Der Name der Einheit sowie Einschränkungen werden hier aufgeführt.

**Profilwerte:** Hier sind die Profilwerte für die Modelle der Einheit aufgeführt. Oft sind mehrere Profile angegeben, von denen manche optional sind.

**Einheitengröße:** In jedem Eintrag ist eine Mindestgröße angegeben. In manchen Fällen gibt es auch ein Maximum.

**Ausrüstung:** Hier ist Grundausrüstung der Einheit angegeben, die bereits in den Punktkosten einberechnet ist. Außerdem findest du optionale Ausrüstungsmöglichkeiten, die du zu den angegebenen Punktkosten zusätzlich erwerben kannst.

**Sonderregeln:** Viele Einheiten unterliegen Sonderregeln, die in diesem Absatz aufgeführt sind.

**Söldner**

Söldner setzen sich aus Truppen unterschiedlichster Völker zusammen, die für Geld, Nahrung und andere Gegenleistungen an deiner Seite kämpfen. Wenn du möchtest, kannst du Söldnerregimenter in deine Armee aufzunehmen. Jedes Söldnerregiment zählt als Seltene Einheit. Die Regeln für Söldner werden in kommenden White Dwarfs veröffentlicht.

**Besondere Charaktermodelle**

Die alten Armeelisten beinhalteten ein Kapitel über besondere Charaktermodelle, in dem einzigartige Individuen mit ihrer Ausrüstung und Sonderregeln beschrieben werden. Ein kurzer Blick reicht, um zu klären, warum diese auf folgenden Seiten nicht auftauchen: Platz. Vorsichtig geschätzt würden sie den Umfang dieses Schriftwerks verdoppeln. Da wir aber wissen, dass viele Spieler die großartigen Miniaturen meist als gewöhnliche Generäle und Zauberer einsetzen und wir *Kriegerische Horden* kostenfrei veröffentlichen wollen, erscheinen die neuen Regeln für sie erst in den neuen Armeebüchern.

**Wichtige Fakten**

- Die Anzahl der Charaktermodelle entspricht der Anzahl *aller* Charaktermodelle, *inklusive* Kommandanten.
- Die Anzahl an Kerneinheiten gibt das *Minimum* an. Die Zahlen bei Spezial- und Seltenen Einheiten beziehen sich auf das *Maximum*.
- Wenn du auf den ersten Blick deinen Lieblings-Truppentyp nicht findest – keine Panik. In manchen Fällen wurden mehrere Truppentypen der Kürze halber in einem Eintrag zusammengefasst.
- *Du kannst Kriegerische Horden ohne Einschränkungen für dich und deine Freunde kopieren.*



# ORKS & GOBLINS

Grünhäute hausen in den Wäldern und Bergen der Warhammer Welt. Sie respektieren allein das Recht des Stärkeren, und auf diesem Grundsatz basiert auch ihre gesamte Kultur.

**Champions, Musiker & Standartenträger**

Einheiten aus Schwarzkorks, Spinnenreitern und Ogern sowie alle Kerneinheiten außer Snotlings dürfen für jeweils +10 Punkte je ein Modell zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Alle Einheiten Wildschweinreiter dürfen für jeweils +15 Punkte je ein Modell zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Die Standartenträger der folgenden Einheiten dürfen je eine magische Standarte im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten: Schwarzkorks, Ork-Wildschweinreiter, Wildork-Wildschweinreiter.

**Sonderregeln**

Für Armeen der Orks & Goblins gelten folgende Sonderregeln:

- Stänkerei. Wirf am Ende der Beginn-des-Spielzugs-Phase für jede Einheit Ork-Wildschweinreiter, Wildork-Wildschweinreiter, Spinnenreiter, Squigjäger, Netzgitz und jede andere Kerneinheit außer Snotlings einen W6. Bei einer 2-6 läuft alles glatt und die Einheit handelt deinen Wünschen entsprechend. Bei einer 1 dagegen breitet sich Unruhe aus und die Einheit darf diesen Spielzug nichts unternehmen.
- Alle Goblins (jede Spezies) haben vor Elfen *Angst*, solange sie der Einheit, gegen die sie kämpfen, nicht wenigstens 2:1 überlegen sind.
- Nachtgoblins *hassen* Zwerge.
- Orks müssen keine Paniktests aufgrund fliehender Snotling- oder Gobloneinheiten ablegen.
- Wildschweine erhalten +2 Stärke in dem Spielzug, in dem sie angegriffen haben.
- Zauberer (Schamanen) der Orks & Goblins dürfen Sprüche aus der Lehre der Bestien und der Lehre des Todes aus dem Warhammer-Regelbuch verwenden.

## KOMMANDANTEN

**WAAAGHBOSSE**

Schwarzork-Waaaghboss 135 Punkte / Ork-Waaaghboss 110 Punkte / Wildork-Waaaghboss 125 Punkte / Goblin-Waaaghboss 65 Punkte / Nachtgoblin-Waaaghboss 55 Punkte / Waldgoblin-Waaaghboss 65 Punkte

**MEISTERSCHAMANEN**

Ork-Meisterschamane 180 Punkte / Wildork-Meisterschamane 190 Punkte / Nachtgoblin-Meisterschamane 145 Punkte / Goblin-Meisterschamane 155 Punkte / Waldgoblin-Meisterschamane 155 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schw.-Waaaghb.	4	7	3	5	5	3	4	4	9
Ork-Waaaghboss	4	6	3	4	5	3	4	4	9
Ork-Meistersch.	4	3	3	4	4	3	2	1	8
Wildork-Waaaghb.	4	6	3	4	5	3	4	4	9
Wildork-Meistersch.	4	3	3	4	4	3	2	1	8
Gob.-Waaaghb.	4	5	3	4	4	3	4	4	8
Gob.-Meistersch.	4	2	3	3	4	3	2	1	7
Nachtg.-Waaaghb.	4	5	3	4	4	3	5	4	7
Nachtg.-Meistersch.	4	2	3	3	4	3	3	1	6
Waldg.-Waaaghb.	4	5	3	4	4	3	4	4	8
Waldg.-Meistersch.	4	2	3	3	4	3	2	1	7
Wildschwein	7	3	0	3	4	1	3	1	3
Riesenwolf	9	3	0	3	3	1	3	1	3
Riesenspinne	5	3	0	5	4	4	1	2	7
Lindwurm	4	5	0	6	5	5	3	3	6

**Ausrüstung:** Handwaffe. Meisterschamanen dürfen keine zusätzliche Ausrüstung erhalten. Waaaghbosse dürfen eine zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte), Zweihandwaffe (+6 Punkte), Speer (+6 Punkte) oder Hellebarde (+6 Punkte) erhalten und eine leichte Rüstung (+3 Punkte) und/oder einen Schild (+3 Punkte) tragen. Schwarzork-Waaaghbosse können statt leichter Rüstung auch mit schwerer Rüstung (+6 Punkte) ausgestattet werden.

Ork- und Schwarzork-Waaaghbosse dürfen auf einem Lindwurm (+230 Punkte) reiten. Jeder Ork-, Wildork- oder Schwarzork-Kommandant darf auf einem Wildschwein (+18 Punkte) reiten. Goblin-Kommandanten (jede Spezies) dürfen auf einem Riesenwolf (+18 Punkte) oder einer Riesenspinne (+50 Punkte) reiten.

**Sonderregeln:** Meisterschamanen sind Zauberer der Stufe 3 und können für +35 Punkte auf Stufe 4 aufgewertet werden. Wildorks unterliegen den Regeln für *Raserei*. Lindwürmer können *fliegen*, verursachen *Entsetzen*, haben einen 5+ Rüstungswurf und gelten als *große Ziele*. Riesenspinnen verursachen *Angst*, haben einen 4+ Rüstungswurf und ignorieren Abzüge für schwieriges Gelände sowie Hindernisse wie Felsen, Klippen etc. Durch "nasse" Hindernisse wie Flüsse und Sümpfe werden sie wie üblich beeinträchtigt.

## HELDEN

**OBABOSSE**

Schwarzork-Obaboss 80 Punkte / Ork-Obaboss 65 Punkte / Wildork-Obaboss 75 Punkte / Goblin-Obaboss 35 Punkte / Nachtgoblin-Obaboss 30 Punkte / Waldgoblin-Obaboss 35 Punkte

**SCHAMANEN**

Orkschamane 65 Punkte / Wildorkschamane 67 Punkte / Goblinschamane 55 Punkte / Nachtgoblinschamane 50 Punkte / Waldgoblinschamane 55 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schw.-Obaboss	4	6	3	5	5	2	3	3	8
Ork-Obaboss	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Orkschamane	4	3	3	3	4	2	2	1	7
Wildork-Obab.	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Wildorks.	4	3	3	3	4	2	2	1	7
Gob.-Obaboss	4	4	3	4	4	2	3	3	7
Goblinschamane	4	2	3	3	3	2	2	1	6
Nachtg.-Obab.	4	4	3	4	4	2	4	3	6
Nachtgoblinsch.	4	2	3	3	3	2	3	1	5
Waldg.-Obaboss	4	4	3	4	4	2	3	3	7
Waldgoblinsch.	4	2	3	3	3	2	2	1	6
Wildschwein	7	3	0	3	4	1	3	1	3
Riesenwolf	9	3	0	3	3	1	3	1	3

**Ausrüstung:** Handwaffe. Schamanen dürfen keine zusätzliche Ausrüstung erhalten. Obabosse dürfen eine zusätzliche Handwaffe (+4 Punkte), Zweihandwaffe (+4 Punkte), Speer (+4 Punkte) oder Hellebarde (+4 Punkte) erhalten und leichte Rüstung (+2 Punkte) und/oder Schild (+2 Punkte) tragen. Schwarzork-Obabosse können statt mit leichter Rüstung auch mit schwerer Rüstung ausgestattet werden (+4 Punkte).

Jeder Ork-, Wildork- und Schwarzorkheld darf auf einem Wildschwein (+12 Punkte) reiten. Jeder Goblinheld (jede Spezies) darf auf einem Riesenwolf (+12 Punkte) reiten.

Maximal ein Obaboss deiner Armee darf für +25 Punkte zum Armeestandartenträger befördert werden. Er darf eine magische Standarte erhalten (keine Punktebeschränkung), kann in diesem Fall jedoch keine anderen magischen Gegenstände außer der Standarte erhalten. Außer einer leichten Rüstung darf er keine zusätzliche Ausrüstung erhalten. Ein Armeestandartenträger darf nicht gleichzeitig der General deiner Armee sein.

**Sonderregeln:** Schamanen sind Zauberer der Stufe 1 und können für +35 Punkte auf Stufe 2 aufgewertet werden. Wildorks unterliegen den Regeln für *Raserei*.

## KERNEINHEITEN

ORKS ..... 5 Punkte pro Modell  
 0-1 EINHEIT MOSCHAZ ..... 7 Punkte pro Modell  
 WILDORKS ..... 6 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ork	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Moscha	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Wildork	4	3	3	3	4	1	2	1	7

**Einheitengröße:** 10+



















# ZWERGE

Das Volk der Zwerge lebt tief unter den Bergen in ihren uralten Festungen. Zwerge sind legendär für ihre Trinkfestigkeit und ihre Ausdauer beim Hegen von Grollen. Am bekanntesten ist aber ihre Sucht nach Gold.

## Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Infanterieeinheit in der Armee darf für jeweils +10 Punkte je ein Modell des Regiments zu einem Champion, einem Musiker oder einem Standartenträger aufwerten. Champions erhalten +1 A. Die Standartenträger der folgenden Regimenter dürfen je eine magische Standarte oder ein Runenbanner im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten: Langbärte, Hammerträger und Eisenbrecher.

## Sonderregeln

Die folgenden Sonderregeln gelten für die Charaktermodelle und Einheiten in einer Zwergenarmee.

- Eine Zwergenarmee erhält 4 Bannwürfel für ihren Bannpool, nicht nur 2. Jeder Runenschmied oder Runenmeister in der Armee verleiht einen zusätzlichen Bannwürfel.
- Zwerge fliehen oder verfolgen nur 2W6-1 Zoll anstatt 2W6 Zoll wie andere Truppen.
- Zwerge können keine Zaubersprüche einsetzen.
- Zwerge *hassen* jegliche Art von Orks und Goblins.

## KOMMANDANTEN

ZWERGEGENERAL ..... 120 Punkte pro Modell  
 0-1 RUNENMEISTER ..... 120 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zwergengeneral	3	7	4	4	5	3	4	4	10
Runenmeister	3	6	4	4	5	3	4	3	10

**Ausrüstung:** Handwaffe. Darf eine zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte) oder eine Zweihandwaffe (+6 Punkte) erhalten. Darf ein Armbrust (+15 Punkte) oder eine Pistole (+10 Punkte) erhalten. Darf mit Schild (+3 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+3 Punkte) oder schwerer Rüstung (+6 Punkte) ausgerüstet werden.

## HELDEN

ZWERGENRECKE ..... 60 Punkte pro Modell  
 RUNENSCHMIED ..... 75 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zwergenrecke	3	6	4	4	4	2	3	3	10
Runenschmied	3	5	4	4	4	2	3	2	9



**Ausrüstung:** Handwaffe. Darf zusätzliche Handwaffe (+4 Punkte) oder Zweihandwaffe (+4 Punkte) erhalten. Darf Armbrust (+10 Punkte) oder eine Pistole (+7 Punkte) erhalten. Darf mit Schild (+2 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+2 Punkte) oder schwerer Rüstung (+4 Punkte) ausgerüstet werden.

Maximal ein Zwergenrecke der Armee darf für +25 Punkte zum Armeestandartenträger aufgewertet werden. Er darf eine magische Standarte oder ein Runenbanner (keine Punktbegrenzung) tragen, kann dann allerdings keine anderen magischen oder runenmagischen 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.

## KERNEINHEITEN

KLANKRIEGER ..... 7 Punkte pro Modell

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

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe und leichte Rüstung. Dürfen Armbrust (+5 Punkte), Schild (+1 Punkt) und/oder Zweihandwaffe (+2 Punkte) erhalten. Leichte Rüstung darf durch schwere Rüstung ersetzt werden (+1 Punkt).

0-1 REGIMENT BERGWERKER ..... 10 Punkte pro Modell

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

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe, schwere Rüstung und Zweihandwaffe (zweihändige Hacke)

MUSKETENSCHÜTZEN ..... 12 Punkte pro Modell

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

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe, leichte Rüstung und Muskete

## ELITEINHEITEN

TROLLSLAYER  
 Trollslayer 9 Punkte / Riesenslayer 50 Punkte /  
 Drachenslayer 90 Punkte / Dämonenslayer 140 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Trollslayer	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Riesenslayer	3	5	3	4	4	1	2	2	9
Drachenslayer	3	6	3	4	4	2	3	3	10
Dämonenslayer	3	7	3	4	5	3	4	4	10

**Einheitengröße:** 10-30

**Ausrüstung:** Handwaffe (meist eine Axt). Darf zusätzliche Handwaffe (+2 Punkte) oder Zweihandwaffe (+2 Punkte) erhalten. Anders als normale Regimenter dürfen Kämpfer in Slayerregimentern unterschiedlich bewaffnet sein.

**Sonderregeln:** *Unerschütterlich.* Slayer verwunden ihren Gegner immer bei einer 4+ oder besser. Wenn der Widerstand des Gegners einen höheren Schadenswurf erfordert, behandelst du diesen als 4+. Eine Einheit Trollslayer darf bis zu zwei Slayerchampions (Riesen-, Drachen- und/oder Dämonenslayer) zu den oben angegebenen Punktkosten enthalten. Diese Punktkosten zählen zu den Kosten des Regiments hinzu. Slayerchampions dürfen ihre Einheit *nicht* verlassen und *keine* magischen oder runenmagischen Waffen erhalten. Sie dürfen aber eine zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte) oder eine Zweihandwaffe (+6 Punkte) erhalten.

0-1 REGIMENT LANGBÄRTE ..... 11 Punkte pro Modell  
 0-1 REGIMENT HAMMERTRÄGER .... 11 Punkte pro Modell  
 0-1 REGIMENT EISENBRECHER ..... 11 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Langbart	3	5	3	4	4	1	2	1	9
Hammerträger	3	5	3	4	4	1	2	1	9
Eisenbrecher	3	5	3	4	4	1	2	1	9

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe, schwere Rüstung und Schild. Hammerträger dürfen Zweihandhämmer erhalten (+2 Punkte). In die Rüstungen der Eisenbrecher ist die Steinruna eingraviert, wodurch sie einen Rüstungswurf von 3+ besitzen.

ZWERGENKANONE ..... 100 Punkte pro Modell  
 SPEERSCHLEUDER ..... 45 Punkte pro Modell  
 STEINSCHLEUDER ..... 85 Punkte pro Modell

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

**Einheitengröße:** Eine Kriegsmaschine mit 3 Zwergen Besatzung. Du darfst 2 Speerschleudern als eine Eliteauswahl einsetzen.

**Ausrüstung:** Handwaffe.

**Sonderregeln:** Siehe Warhammer-Regelbuch. Die Zwergenkanone ist die kleinere der beiden Kanonen.

## SELTENE EINHEITEN

GYROKOPTER ..... 100 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gyrokopter	-	-	-	-	6	1	-	-	-
Pilot	-	4	-	3	-	-	2	1	9

**Einheitengröße:** 1 Gyrokopter

**Sonderregeln:** Ein Gyrokopter kann *fliegen* und hat einen 3+ Rüstungswurf. Er ist mit einer Dampfkanone bewaffnet (gilt als Atemwaffe mit Stärke 3).

FLAMMENKANONE ..... 140 Punkte pro Modell

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

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

**Ausrüstung:** Handwaffe

**Sonderregeln:** Bis auf folgende Ausnahmen gelten alle Regeln für Kanonen aus dem Warhammer-Regelbuch. Die maximale Reichweite beträgt 12 Zoll. Anstatt den zweiten Artilleriewürfel für das "Springen" zu werfen, platzierst du die Flammenschablone am Aufschlagpunkt, mit dem breiten Ende in direkter Linie von der Kanone wegweisend. Ermittle wie bei einer Atemattacke, welche Modelle getroffen wurden. Alle betroffenen Modelle erleiden einen Treffer mit Stärke 5 und Rüstungswurfmodifikation von -2, der einen Schadenspunkt verursacht. Jede Einheit, die wenigstens ein Modell durch einen Flammenkanonentreffer verliert, muss sofort einen Paniktest ablegen. Erleidet eine Flammenkanone eine Fehlfunktion, explodiert sie, wodurch sie zerstört und die Besatzung ausgeschaltet wird.

ORGELKANONE ..... 180 Punkte pro Modell

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

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

**Ausrüstung:** Handwaffe

**Sonderregeln:** Bis auf folgende Ausnahmen gelten alle Regeln für kleine Kanonen aus dem Warhammer-Regelbuch. Die Orgelkanone feuert 5 Kanonenrohre gleichzeitig ab und benötigt dann einen Spielzug zum Nachladen. Alle Schüsse müssen gegen ein gemeinsames Ziel gerichtet sein, werden aber einzeln ausgewürfelt. Maximale Schätzweite ist 24 Zoll. Bei einer Fehlfunktion erleidet die Kanone die entsprechenden Folgen, außerdem verfallen alle noch nicht abgefeuerten Schüsse (außer beim Weiterspringen).



## RUNENMAGISCHE GEGENSTÄNDE

Charaktermodelle und Einheiten der Zwerge dürfen aus der folgenden Liste und/oder der allgemeinen Liste im Warhammer-Regelbuch mit magischen und/oder runenmagischen Gegenständen ausgerüstet werden. Maschinenrunen sind einzigartige Runen, die nur auf Kriegsmaschinen eingraviert werden dürfen, außerdem darf jede Kriegsmaschine nur eine Maschinenrunen erhalten.

**Runenaxt "Reisser" (magische Waffe):** Träger erhält +1 S, +1 A und +1 KG. **50 Punkte**

**Runenhammer "Schmetterer" (magische Waffe):** +2 S. Nicht verhinderte Verwundungen verursachen jeweils den Verlust von W3 Lebenspunkten. **75 Punkte**

**Granitrüstung (magische Rüstung):** Gilt als Rüstung mit RW 4+. Verleiht außerdem einen 5+ Rettungswurf. **45 Punkte**

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

**Amulett der Vorfäter (Talisman):** Verleiht 4+ Rettungswurf. **45 Punkte**

**Zauberbrechender Talisman (verzauberter Gegenstand):** Nur für Runenschmiede und Runenmeister. Bannt einen gegnerischen Zauberspruch automatisch. Eine Anwendung. **25 Punkte**

Beachte, dass es für *Zauberbrechende Talismane* wie bei *Magiebannenden Spruchrollen* keine Beschränkung gibt, wie viele du in deiner Armee haben darfst.

**Königliche Runenkrone (verzauberter Gegenstand):** Der Träger und die Einheit, der er angehört, sind *unnachgiebig*. **75 Punkte**

**Runenbanner der Schlacht (magische Standarte):** +2 Bonus aufs Kampfergebnis. **70 Punkte**

**Runenbanner des Muts (magische Standarte):** Einheit ist *immun gegen Psychologie*. **50 Punkte**

**Runenbanner des Schutzes (magische Standarte):** Einheit erhält 2 zusätzliche Bannwürfel gegen jeden Zauberspruch, der sie betrifft. **40 Punkte**

**Schmiederune (Maschinenrunen):** Nur für Zwergenkanonen. Der erste Artilleriewürfel eines jedes Schusses (nicht das Weiterspringen) darf wiederholt werden. **25 Punkte**

**Fortunarune (Maschinenrunen):** Darf den Wurf auf der Fehlfunktionstabelle wiederholen. **25 Punkte**

**Genauigkeitsrunen (Maschinenrunen):** Nur für Steinschleudern. Darf Abweichungswurf wiederholen. **25 Punkte**











# BRETONEN

Westlich des Imperiums liegt das stolze Königreich Bretonia. Sein edler König regiert das Reich mit Ehre und Weisheit, unterstützt von seinen tapferen Rittern.

## Armeezusammenstellung

Im Gegensatz zu den Beschränkungen am Anfang dieses Buchs benutzt die bretonische Armee folgende Armeezusammenstellung:

Punktwert	Charakterm.	Komm.	Kern	Elite	Selten
< 2000	0-3	0	2+	0-3	0-1
2000-2999	0-5	bis zu 1	3+	0-4	0-2
3000-3999	0-7	bis zu 2	4+	0-5	0-3
+1000	+0-2	+1 max	+1	+1	+1

## Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Infanterieeinheit mit Ausnahme von Plänklern darf für jeweils +10 Punkte je ein Modell der Einheit zum Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Jede Kavallerieeinheit darf für jeweils +15 Punkte je ein Modell der Einheit zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Ein Champion erhält +1 BF, wenn seine Einheit mit Bögen oder Langbögen ausgerüstet ist, ansonsten erhält er +1 A. Standartenträger der folgenden Einheiten dürfen je eine magische Standarte im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten: Fahrende Ritter, Ritter des Königs, Questritter, Gralsritter.

## Sonderregeln

Die bretonische Armee unterliegt den folgenden Sonderregeln:

- Bretonische Ritter erhalten keinen Gliederbonus.
- Bretonische Schlachtrösser erleiden durch einen Rossharnisch keinen Bewegungsabzug.
- Bretonische Ritter (Fahrende Ritter, Ritter des Königs, Questritter und Gralsritter – keine berittenen Knappen) benutzen jederzeit eine besondere Formation, die "Lanze" genannt wird. Bei der Lanze reitet ein Modell im ersten Glied, zwei im zweiten, drei im dritten, und so weiter. Wenn die Einheit angreift, hält sie an, sobald das erste Modell den Feind berührt, und sämtliche Modelle in der angreifenden Einheit (solange sie ein gegnerisches Modell vor sich haben) attackieren. Die einzelnen Ritter kämpfen, als wenn sie in direktem Kontakt mit dem oder den feindlichen Modellen direkt vor ihnen wären, selbst wenn sich ein anderer Ritter zwischen ihnen und diesen befindet. Die gegnerischen Modelle dürfen gegen jeden Ritter zurückschlagen, der sie attackieren konnte, und zwar mit allen Modellen, die sich tatsächlich in direktem Kontakt mit Rittern befinden, plus einem zusätzlichen Modell für jeweils zwei Ritter, die attackiert haben, aber nicht in direktem Kontakt sind. Wenn dein Gegner die erste Nahkampfphase übersteht und nicht aufgegeben wird, verlieren die Ritter die Lanzenformation und formieren sich wie Plänkler in "normale Glieder" um. Dadurch können nur noch Modelle in direktem Kontakt kämpfen. Beachte, dass bretonische Ritter niemals Gliederboni erhalten!

Die Blickrichtung wird ebenso wie Front, Flanken und Rücken von der Position des größten vollständigen Glieds aus festgelegt. Wenn die Ritter selbst angegriffen werden, formieren sie sich genauso wie Plänkler in normale Glieder und Reihen frontal zu dem Gegner, der sie gerade angegriffen hat. Der Feind erhält die normalen Boni von +1 oder +2 für Angriffe in Flanken oder Rücken. Sobald es der Einheit nach den normalen Regeln möglich ist, muss sie wieder die Lanzenformation einnehmen.

Charaktermodelle, die sich einer Lanze angeschlossen haben, kämpfen nach den eben beschriebenen Regeln. Sie werden immer an den Außenseiten der Formation platziert, so nahe wie möglich an der Spitze.

- Wenn die bretonische Armee den ersten Spielzug beginnt, kann sie sich entscheiden, diesen Vorteil aufzugeben und

stattdessen zur Herrin des Sees zu beten. Dadurch bekommt ihr Gegner den ersten Spielzug, die Bretonen erhalten zum Ausgleich aber einen gewissen Schutz gegen feindlichen Beschuss. Jedesmal, wenn der gegnerische Spieler eine Kriegsmaschine oder eine normale Schusswaffe abfeuern will, muss er (für jede Maschine und jeden individuellen Schützen) eine 4+ auf einem W6 erwürfeln. Gelingt ihm dies nicht, geht der Schuss nicht los. Beachte, dass eine Bretonenarmee nicht beten kann, wenn der Gegner automatisch den ersten Spielzug beginnt.

- Bretonische Zauberinnen dürfen die Lehren der Bestien, des Feuers, des Metalls, des Lebens, der Himmel und des Lichts aus dem Warhammer-Regelbuch verwenden.

## KOMMANDANTEN

**GENERAL** ..... 100 Punkte pro Modell  
**MEISTERZAUBERIN** ..... 175 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
General	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Meisterzauberin	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Schlachtrösser	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Hippogreif	6	5	0	5	5	4	5	4	7
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	6
Einhorn	9	5	0	4	4	1	6	2	10

**Ausrüstung:** Handwaffe. Meisterzauberinnen dürfen keine weitere Ausrüstung außer einem Rossharnisch für ihr Schlachtrösser erhalten. Bretonische Generäle dürfen eine Zweihandwaffe (+6 Punkte) erhalten und mit schwerer Rüstung (+6 Punkte) und/oder Schild (+3 Punkte) ausgerüstet werden.

Bretonische Generäle dürfen auf einem Hippogreif (+200 Punkte) oder einem Pegasus (+50 Punkte) reiten. Maximal eine Meisterzauberin der Armee darf auf einem Einhorn (+55 Punkte) reiten. Generäle und Meisterzauberinnen dürfen ein Schlachtrösser (+15 Punkte) reiten, das einen Rossharnisch (+6 Punkte) erhalten kann. Wenn der General beritten ist, darf er eine Lanze führen (+6 Punkte).

**Sonderregeln:** Bretonische Meisterzauberinnen sind Zauberinnen der Stufe 3, die für +35 Punkte auf Stufe 4 aufgewertet werden können. Bretonische Generäle sind *immun gegen Psychologie*.

Hippogreif und Pegasi können *fliegen*. Der Hippogreif ist ein *großes Ziel* und verursacht *Entsetzen*. Das Einhorn erhält +2 Stärke, wenn es angreift. Zusätzlich erhält seine Reiterin zwei zusätzliche Bannwürfel gegen alle Sprüche, die sie oder die Einheit, in der sie sich befinden, betreffen.

## HELDEN

**PALADIN** ..... 70 Punkte pro Modell  
**ZAUBERIN** ..... 60 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Paladin	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Zauberin	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Schlachtrösser	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	7

**Ausrüstung:** Handwaffe. Zauberinnen dürfen keine weitere Ausrüstung außer einem Rossharnisch für ihr Schlachtrösser erhalten. Paladine dürfen mit Zweihandwaffe (+4 Punkte), schwerer Rüstung (+4 Punkte) und/oder Schild (+2 Punkte) ausgerüstet werden.

Paladine dürfen auf einem Pegasus (+50 Punkte) reiten. Paladine und Zauberinnen dürfen auf einem Schlachtrösser (+10 Punkte) reiten, das einen Rossharnisch (+4 Punkte) erhalten darf. Ein berittener Paladin darf eine Lanze (+4 Punkte) führen.

Maximal ein Paladin der Armee kann für +25 Punkte zum Armeestandardenträger aufgewertet werden. Er darf eine magische Standarte (ohne Punktbegrenzung) erhalten, kann

dann aber keine weiteren magischen Gegenstände bekommen. Er darf keine andere Ausrüstung als leichte oder schwere Rüstung sowie einen Rossharnisch für sein Schlachtrösser erhalten. Der Armeestandardenträger kann niemals der General der Armee sein und darf auch keine fliegende Kreatur reiten.

**Sonderregeln:** Bretonische Zauberinnen sind Zauberinnen der Stufe 1, die für +35 Punkte auf Stufe 2 aufgewertet werden können. Paladine sind *immun gegen Panik*. Pegasi können *fliegen*.

## KERNEINHEITEN

**FAHRENDE RITTER** ..... 25 Punkte pro Modell  
**RITTER DES KÖNIGS** ..... 27 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Fahrender Ritter	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Ritter d. Königs	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Schlachtrösser	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**Einheitengröße:** 5+

**Ausrüstung:** Handwaffe, Lanze, schwere Rüstung und Schild sowie Schlachtrösser mit Rossharnisch.

**Sonderregeln:** Müssen keine Paniktests durchführen, wenn Einheiten, die keine Ritter sind, aufgegeben werden oder fliehen.

**LANDSKNECHTE** ..... 3 Punkte pro Modell  
**BOGENSCHÜTZEN** ..... 8 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Landsknecht	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Bogenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe. Bogenschützen tragen außerdem einen Langbogen. Landsknechte können mit Speer (+2 Punkte) oder Hellebarde (+2 Punkte) ausgerüstet werden und dürfen leichte Rüstung (+1 Punkt) und/oder Schild (+1 Punkt) erhalten.

## ELITEEINHEITEN

**KNAPPEN** ..... 4 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Knappe	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Schlachtrösser	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffe. Knappen dürfen auf Schlachtrössern (+7 Punkte) in den Kampf reiten. Zu Fuß sind sie entweder mit Speer (+2 Punkte) oder Langbogen (+5 Punkte) ausgerüstet und dürfen Schilde (+2 Punkte) erhalten. Berittene Knappen dürfen Speer (+1 Punkt), Bogen (+4 Punkte) und/oder Schild (+2 Punkte) erhalten.

**Sonderregeln:** Knappen zu Fuß sind *Plänkler*. Berittene Knappen zählen als *leichte Kavallerie*.

## SELTENE EINHEITEN

**QUESTRITTER** ..... 31 Punkte pro Modell  
**0-1 EINHEIT GRALSITTER** ..... 36 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Questritter	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Gralsritter	4	5	3	4	3	1	4	1	9
Schlachtrösser	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**Einheitengröße:** 5+

**Ausrüstung:** Handwaffe, Lanze, schwere Rüstung und Schild sowie Schlachtrösser mit Rossharnisch.

**Sonderregeln:** Questritter sind *immun gegen Panik*. Gralsritter sind *immun gegen Psychologie*.



## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Du darfst für deine Charaktermodelle und Einheiten magische Gegenstände aus der folgenden Liste und/oder der allgemeinen Liste im Warhammer-Regelbuch auswählen.

**Heldenschwert (magische Waffe):** Der Träger erhält beim Kampf gegen Feinde mit Widerstand 6 oder höher +2 S und verursacht W3 Schadenspunkte pro Verwendung. **50 Punkte**

**Locke der Isolde (magische Waffe):** Der Träger trifft einen einzelnen Gegner in direktem Kontakt bei einer unmodifizierten 2+ und verwundet bei einer unmodifizierten 2+. Rüstungswürfe werden durch die Stärke des Trägers modifiziert. Eine Anwendung. **50 Punkte**

**Morgenstern von Fracasse (magische Waffe):** Benutzer erhält +2 S in der ersten Nahkampfphase. Wirf für jeden Nahkampftreffer einen W6. Bei einer 4+ wird eine magische Waffe des Gegners zerstört, sofern vorhanden. **50 Punkte**

**Strahlende Rüstung (magische Rüstung):** Zählt als Rüstung und Schild und verleiht einen 3+ Rüstungswurf. Gegnerische Schuss- und Nahkampfattacken erleiden einen Malus von -1 auf den Trefferwurf. **100 Punkte**

**Rüstung des Glücks (magische Rüstung):** Zählt als Rüstung mit 5+ Rüstungswurf. Der Träger erhält außerdem einen 5+ Rettungswurf. **40 Punkte**

**Drachenklaue (Talisman):** Verleiht einen 5+ Rettungswurf und Immunität gegen Drachenatem (für Träger und Reittier). **35 Punkte**

**Heiliges Wasser (verzauberter Gegenstand):** Der Besitzer darf den Trank vor einem beliebigen Wurf trinken und diesen dann um +1 oder -1 modifizieren. Eine Anwendung. **5 Punkte**

**Malfleurs Kristall (arkaner Artefakt):** Wirf einen W6 zu Beginn jeder Magiephase beider Spieler. Bei einer 1 erleidet der Träger einen Schadenspunkt, gegen den weder Rüstungs- noch Rettungswürfe erlaubt sind. Bei einer 2-6 fügt du deinem Energie- bzw. Bannpool je einen Würfel hinzu. **50 Punkte**

**Banner der Herrin des Sees (magische Standarte):** Gegnerische Einheit verliert im Nahkampf ihren Gliederbonus. **100 Punkte**

**Standarte des Heldenmuts (magische Standarte):** Einheit wirft 3W6 bei Tests auf den MW und ignoriert den höchsten Würfel. **35 Punkte**

# 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 Goblineinheiten jeder Art fällig werden.
- Orks jeder Art ignorieren Paniktests, die durch fliehende oder aufgeriebene Goblineinheiten jeder Art fällig werden.
- Alle Einheiten mit Ausnahme von Hobgoblins ignorieren Paniktests, die durch fliehende oder aufgeriebene Hobgoblineinheiten 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 Stierzentaurendespot der Armee darf für +25 Punkte zum Armeestandardenträger 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 Armeestandardenträger 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 Regimente 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
Raketenerwerfer	-	-	-	-	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 Fehlfunktionsymbol 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

PIESE GITZE ..... 5 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Fiesa 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 Regimente 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. Brennbare Ziele werden automatisch ausgeschaltet, wenn sie durch den Hammer Schaden erleiden. **45 Punkte**

**Obsidianklinge (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**

**Schmiedefeuerrüstung (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 Bazhrakhs 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 Hobgoblinregimente in 12 Zoll Umkreis um das Banner dürfen verpatzte Psychologietests je einmal wiederholen. **50 Punkte**