

WARHAMMER KRIEGERISCHE HORDEN

Abertausende von Kriegerern 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**

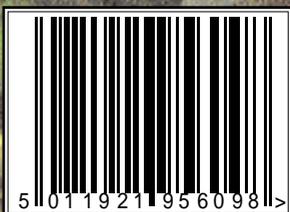
ISBN 1-84-154-068-4

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 •



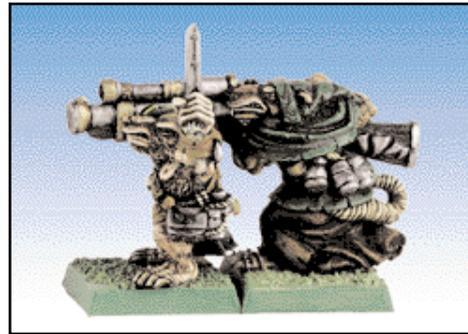
Orkkrieger



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.

Kriegerische 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 Seltene 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 Goblheld (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+

Ausrüstung: Handwaffe. Orks und Moschaz tragen leichte Rüstungen. Alle dürfen eine zusätzliche Handwaffe (+2 Punkte), Speer (+2 Punkte), Bogen (+4 Punkte) oder einen Schild (+1 Punkt) erhalten. Orks und Moschaz dürfen mit Hellebarden (+2 Punkte) ausgerüstet werden. Wildorks können Kriegsbemalung (+1 Punkt) erhalten.

Sonderregeln: Wildorks unterliegen den Regeln für *Raserei*. Kriegsbemalung verleiht Wildorks einen 6+ Rettungswurf.

GOBLINS 2 Punkte pro Modell
NACHTGOBLINS 2 Punkte pro Modell
WALDGOBLINS 2 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Nachtgoblin	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Waldgoblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Fanatic	2W6	spezial	5	3	1	-	W6	-	-

Einheitengröße: 20+

Ausrüstung: Handwaffe und Schild. Dürfen Speere (+1 Punkt) erhalten oder ihre Schilde gegen Kurzbögen eintauschen (+1 Punkt). Goblins dürfen leichte Rüstungen (+1 Punkt) tragen. Nachtgoblins dürfen in jedes Regiment 0-3 Fanatics (+25 Punkte pro Modell) aufnehmen.

Sonderregeln: Fanatics sind *unerschütterlich*. Unterbrich die normale Spielzugabfolge, sobald sich eine feindliche Einheit auf 8 Zoll an ein Nachtgoblinregiment mit Fanatics nähert (oder umgekehrt). Die Fanatics rennen 2W6 Zoll in eine vom Goblinspieler bestimmte Richtung aus der Einheit. Außer im Spielzug, in dem sie ihre Einheit verlassen haben, brechen die Fanatics bei einem Pasch erschöpft zusammen und gelten als ausgeschaltet. Fanatics werden ebenfalls ausgeschaltet, wenn sie auf ein Hindernis treffen oder sich in schwieriges oder unpassierbares Gelände bewegen. Jede von einem Fanatic getroffene Einheit erleidet 1W6 Treffer mit Stärke 5, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist. Fanatics können nicht im Nahkampf, aber durch Beschuss getroffen werden.

GOBLIN-WOLFSREITER 12 Punkte pro Modell

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

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Dürfen Kurzbogen (+3 Punkte), Speer (+1 Punkt) und/oder Schild (+3 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Goblin-Wolfsreiter gelten als *leichte Kavallerie*.

SNOTLINGS 20 Punkte pro Base

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Snotlings	4	2	2	2	2	3	3	3	4

Einheitengröße: 3+

Ausrüstung: Knochen, verschiedene primitive Waffen

Sonderregeln: Snotlings werden durch mehrere Modelle repräsentiert, die auf einem einzelnen Base stehen. Jedes Base wird wie ein Modell mit 3 Lebenspunkten behandelt. Snotlingeinheiten dürfen keine Charaktermodelle enthalten. Sie müssen keine Stänkerei-Tests durchführen. Im Nahkampf erhalten sie für jedes Base hinter dem ersten einen Gliederbonus von +1 bis zu einem Maximum von +4.

ELITEEINHEITEN

0-1 EINHEIT SCHWARZORKS 10 Punkte pro Modell

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

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung. Dürfen zusätzliche Handwaffe (+2 Punkte), Speer (+2 Punkte), Hellebarde (+2 Punkte) oder Zweihandwaffe (+2 Punkte) erhalten. Schwarzorks dürfen mit Schilden (+1 Punkt) ausgerüstet werden.

ORK-WILDSCHWEINREITER 17 Punkte pro Modell
WILDORK-WILDSCHWEINREITER 15 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ork	4	4	3	3	4	1	2	1	7
Wildork	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Wildschwein	7	3	0	3	4	1	3	1	3

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe und Schild. Ork-Wildschweinreiter tragen außerdem leichte Rüstung und Speer. Wildork-Wildschweinreiter dürfen Speer (+2 Punkte) und/oder Kriegsbemalung (+3 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Wildorks unterliegen den Regeln für *Raserei*. Kriegsbemalung verleiht Wildorks einen 6+ Rettungswurf.

SQUIGHOPPAZ 18 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Nachtgoblin	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Squig	2W6	4	0	5	3	1	5	2	2

Einheitengröße: Kämpfen als Individuen. Du kannst jedoch 3 Squighoppaz als eine Eliteauswahl einsetzen.

Ausrüstung: Der Gobbo besitzt eine Handwaffe.

Sonderregeln: *Unerschütterlich*. Bewegen sich zusammen mit anderen Pflichtbewegungen. Wähl eine Richtung und wirf 2W6. Bei einem Pasch wird die Richtung zufällig neu ermittelt, ansonsten bewegt sich das Modell die angezeigte Entfernung in die beabsichtigte Richtung. Wenn der Squighoppa auf einer Einheit landet, attackiert er diese und prallt wieder ab, bevor die Betroffenen Gelegenheit zum Zurückschlagen erhalten. Ermittle unverzüglich die Auswirkung der Attacken und beweg den Squighoppa sofort weiter. Er kommt zum Stehen, wenn er keine Einheit zum Attackieren findet. Beachte, dass Squighoppaz Freund wie Feind attackieren.

GOBLIN-SPEERSCHLEUDER 30 Punkte pro Modell
GOBLIN-STEINSCHLEUDER 70 Punkte pro Modell

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

Einheitengröße: Eine Steinschleuder mit 3 Goblins Besatzung bzw. bis zu 2 Speerschleudern mit je 2 Goblins als Besatzung bilden eine Eliteauswahl.

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Wenn du ein Kamikazekatapult besitzt, kannst du dies vorläufig als Steinschleuder einsetzen.

ORK-STREITWAGEN 80 Punkte pro Modell
GOBLIN-WOLFSSTREITWAGEN 60 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ork-Streitw.	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Ork	-	3	3	3	-	-	2	1	7
Wildschwein	7	3	-	3	-	-	3	1	-
Gob.-Streitw.	-	-	-	5	4	3	-	-	-
Goblin	-	2	3	3	-	-	2	1	6
Riesenwolf	9	3	-	3	-	-	3	1	-

Einheitengröße: Ein Goblin-Wolfsstreitwagen hat drei Goblins als Besatzung und wird von 2 Riesenwölfen gezogen. Ein Ork-Streitwagen hat 2 Orks als Besatzung und wird von 2 Wildschweinen gezogen. Du kannst bis zu 2 Goblin-Wolfsstreitwagen als eine einzelne Eliteauswahl einsetzen.

Ausrüstung: Handwaffe. Die Goblins besitzen außerdem Kurzbögen und die Orks Speere. Beide Streitwagen besitzen bereits in ihrer Grundausstattung Sensenklängen. Der Goblin-Wolfsstreitwagen darf für +3 Punkte einen zusätzlichen Wolf vorgespannt bekommen.

Sonderregeln: Der Goblin-Wolfsstreitwagen besitzt einen Rüstungswurf von 5+. Der Ork-Streitwagen verfügt über einen Rüstungswurf von 4+.

SELTENE EINHEITEN

0-1 EINHEIT WALDGOBLIN-SPINNENREITER 12 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Waldgoblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Riesenspinne	7	3	0	4	3	1	1	1	5

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen Speer (+2 Punkte), Kurzbogen (+3 Punkte) und/oder Schild (+1 Punkt) erhalten.

Sonderregeln: Riesenspinnen ignorieren Abzüge für schwieriges Gelände sowie Hindernisse wie Felsen, Klippen etc. Sie werden jedoch wie üblich von "nassen" Hindernissen wie Flüssen und Sümpfen beeinträchtigt.

0-1 SNOTLING-KURBELWAGEN 40 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kurbelwagen	2W6	-	-	4	4	3	-	-	-
Snotlings	-	2	-	2	-	-	3	3	10

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Snotlings benutzen zum Kämpfen alles, was sie in ihre schmutzigen Finger bekommen können.

Sonderregeln: *Unerschütterlich*. Der Kurbelwagen bewegt sich in der Pflichtbewegungsphase 2W6 Zoll. Bestimm eine Richtung und wirf 2W6. Wenn das Gefährt eine Einheit trifft, zählt die Bewegung als Angriff und die Zieleinheit erleidet 2W6 Aufpralltreffer. Der Kurbelwagen hat einen Rüstungswurf von 6+.

TROLLE 50 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Einheitengröße: 3+

Ausrüstung: Trolle kämpfen oft mit großen Keulen (Handwaffe), obwohl sie eigentlich keine bräuchten. Du darfst Trolle zu Steintrollen (+5 Punkte) oder zu Flusstrollen (+10 Punkte) aufwerten.

Sonderregeln: *Regeneration*, verursachen *Angst*, *Blödheit*. Anstatt ihrer normalen Attacken können Trolle eine Spezialattacke durchführen, indem sie ein gegnerisches Modell in direktem Kontakt ankotzen. Trollkotze verursacht einen automatischen Treffer mit Stärke 5, der Rüstungswürfe ignoriert. Steintrolle erhalten zwei zusätzliche Bannwürfel gegen Zaubersprüche, die sie betreffen. Nahkampfattacken gegen Flusstrolle erleiden einen Malus von -1 auf den Trefferwurf.

0-1 EINHEIT NACHTGOBLIN-SQUIGJÄGER 8 Punkte pro Squigjägerteam

..... 20 Punkte pro Höhlensquig

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Nachtgoblin	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Höhlensquig	2W6	4	0	5	3	1	5	2	2

Einheitengröße: 5+ Modelle (jedes Squigjägerteam besteht aus 2 Gobbos)

Ausrüstung: Goblins haben Squigstupsaz, mit denen sie die Squigs vor sich hertreiben. Das Team zählt als mit Speeren bewaffnet.

Sonderregeln: Einheiten aus Squigjägern bestehen aus einer Mischung von Goblins und Squigs. Treffer durch Beschuss werden zufällig zwischen Squigs und Goblins aufgeteilt. Die Einheit kämpft in zwei Gliedern, wobei alle Squigs das erste Glied bilden. Sobald mehr als 3 Squigs auf einen Goblin kommen, büxen die überzähligen Squigs aus. Sie werden wie Squighoppaz ohne Goblinreiter behandelt, die sich immer in eine zufällig bestimmte Richtung bewegen.

0-1 EINHEIT NETZGITZ 4 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Nachtgoblin	4	2	3	3	3	1	3	1	5

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Entweder Handwaffe und Netz oder eine Keule

Sonderregeln: Einheiten beinhalten eine Mischung aus Netzgitz und Keulengitz. Treffer durch Beschuss werden zufällig zwischen den Modellen aufgeteilt. Netzgitz erhalten einen +1 Initiativebonus und attackieren vor den Nachtgoblins, die Keulen tragen. Solange Keulengitz kämpfen, verursachen sie für jeden Treffer eines Netzgitz selbst einen zusätzlichen Treffer. Außerdem verlieren von Netzgitz getroffene Modelle 1 Attacke, wenn sie nach den Netzgitz zuschlagen. Solange die Einheit wenigstens einen Keulengitz enthält, werden alle Treffer mit Stärke 4 ermittelt. Wenn keine Keulengitz mehr vorhanden sind, benutzen die Netzgitz ihre Handwaffen.

0-1 EINHEIT OGER 35 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Oger	6	3	2	4	4	3	2	3	7

Einheitengröße: 3+

Ausrüstung: Handwaffen. Dürfen eine zweite Handwaffe (+6 Punkte), Zweihandwaffe (+6 Punkte), Hellebarde (+6 Punkte) und/oder leichte Rüstung (+3 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Verursachen *Angst*

RIESEN 200 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Riese	6	3	3	6	5	6	3	Spezial	6

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Riesige Keule/Baumstamm

Sonderregeln: *Großes Ziel*, verursacht *Angst*. Riesen werden nicht durch schwieriges Gelände verlangsamt, sie können jedoch ins Stolpern geraten. Wirf jedesmal einen W6, wenn sie ein Hindernis überqueren oder einen Nahkampf verlieren. Bei einer 1 stürzt der Riese. Verwende den Abweichungswürfel, um festzustellen, in welche Richtung er fällt, und benutz dann das Modell als Schablone. Alle vom Riese teils oder vollständig bedeckten Modelle erleiden einen Treffer der Stärke 10, der W6 Schadenspunkte verursacht. Solange Riesen auf dem Boden liegen, dürfen sie selbst nicht attackieren. Sie benötigen einen ganzen Spielzug, um aufzustehen. Offensichtlich fällt ein Riese ebenfalls, wenn er ausgeschaltet wurde. Riesen können *große Ziele anbrüllen* (der Gegner verliert die Nahkampfphase automatisch um 2 – nur einmal pro Nahkampf) oder *Kopfnüsse verpassen* (W6 Treffer mit Stärke 6 gegen ein einzelnes gegnerisches Modell). Riesen können kleinere Gegner *anbrüllen*, auf ihnen *auf- und abspringen* (2W6 Treffer der Stärke 6 auf eine Einheit, Riese muss vorher testen, ob er fällt – siehe oben) oder mit ihrer *Keule schlagen* (W6 Treffer mit Stärke 6).

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Du darfst magische Gegenstände aus folgender Liste sowie aus der im Warhammer-Regelbuch für Charaktermodelle und Einheiten erwerben.

Reißende Axt (magische Waffe): Nicht verhinderte Verwundungen verursachen doppelte Schadenspunkte. **35 Punkte.**

Ogerklinge (magische Waffe): +2 Stärke. **40 Punkte.**

Schartige Bronzeaxt (magische Waffe): +2 Attacken. **50 Punkte.**

Fetta Drescha (magische Waffe): Trifft automatisch. **75 Punkte.**

Eisenhaut-Schild (magische Rüstung): Zählt als Schild (6+ Rüstungswurf bzw +1 auf RW). Verleiht seinem Träger zusätzlich einen 4+ Rettungswurf. **50 Punkte.**

Kriegsbemalung (Talisman): Nur für Wildorks. 5+ Rettungswurf, Träger darf keinerlei Rüstung tragen. **25 Punkte.**

Krone der Hexerei (verzauberter Gegenstand): Träger wird zu einem Zauberer der Stufe 3 und verwendet nur die Lehre des Todes. Träger unterliegt den Regeln für *Blödheit*. **100 Punkte.**

Bösa Stab (arkaner Artefakt): +1 auf jeden Komplexitätswurf des Trägers. **50 Punkte.**

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

Gorks Banner (magische Standarte): +1 S beim Angriff. **25 Punkte.**

DAS IMPERIUM

Das Imperium ist das größte Reich der Menschen in der Warhammer Welt. Es liegt mitten im Herzen der Alten Welt und wird daher auf allen Seiten von bösartigen Feinden belagert.

Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Infanterieeinheit in der Armee außer Flagellanten darf für jeweils +10 Punkte je ein Modell des Regiments zu einem Champion, einem Musiker oder einem Standartenträger aufwerten. Jede Kavallerieeinheit in der Armee darf für jeweils +15 Punkte je ein Modell des Regiments zu einem Champion, einem Musiker oder einem Standartenträger aufwerten. Champions erhalten +1 BF, wenn ihr Regiment mit Bögen, Armbrüsten oder Langbögen ausgerüstet ist, ansonsten +1 A. Die Standartenträger der folgenden Regimente dürfen je eine magische Standarte im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten: Ritterorden, Ritter des Weißen Wolfs, Reichsgarde.

Sonderregeln

Für Armeen des Imperiums gelten die folgenden Sonderregeln:

- Zauberer des Imperiums dürfen jede Lehre der Magie aus dem Warhammer-Regelbuch wählen.

KOMMANDANTEN

IMPERIUMSGENERAL 90 Punkte pro Modell
MEISTERZAUBERER 175 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Imp.general	4	6	5	4	4	3	6	4	9
Meisterzauberer	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	6
Greif	6	5	0	5	5	4	5	4	7

Ausrüstung: Handwaffe. Meisterzauberer dürfen keine weitere Ausrüstung außer einem Rossharnisch für ihr Streitross erhalten. Imperiumsgeneräle dürfen zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte), Zweihandwaffe (+6 Punkte), Speer (+6 Punkte), Flegel (+6 Punkte) oder Hellebarde (+6 Punkte) erhalten. Imperiumsgeneräle dürfen außerdem Langbogen (+15 Punkte), Armbrust (+15 Punkte), Pistole (+10 Punkte) oder ein Paar Pistolen (+20 Punkte) erhalten. Sie dürfen mit Schild (+3 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+3 Punkte) oder schwerer Rüstung (+6 Punkte) ausgerüstet werden.

Imperiumsgeneräle dürfen einen Pegasus (+50 Punkte) oder einen Greifen (+200 Punkte) reiten. Meisterzauberer dürfen einen Pegasus (+50 Punkte) reiten. Meisterzauberer und Imperiumsgeneräle dürfen ein Streitross (+15 Punkte) reiten, das einen Rossharnisch (+6 Punkte) erhalten darf. Ein berittener Imperiumsgeneral darf eine Lanze (+6 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Meisterzauberer sind Zauberer der Stufe 3 und können für +35 Punkte auf Stufe 4 aufgewertet werden. Pegasi und Greifen können *fliegen*. Greifen sind außerdem *große Ziele* und verursachen *Entsetzen*.

HELDEN

HAUPTMANN 50 Punkte pro Modell
KAMPFZAUBERER 60 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hauptmann	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Kampfzaub.	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	7

Ausrüstung: Handwaffe. Kampfzauberer dürfen keine weitere Ausrüstung außer einem Rossharnisch für ihr Streitross erhalten. Hauptmänner dürfen zusätzliche Handwaffe (+4 Punkte), Zweihandwaffe (+4 Punkte), Speer (+4 Punkte), Flegel (+4 Punkte) oder Hellebarde (+4 Punkte) erhalten. Hauptmänner dürfen außerdem Langbogen (+10 Punkte),

Armbrust (+10 Punkte), Pistole (+7 Punkte) oder ein Paar Pistolen (+14 Punkte) erhalten. Sie dürfen mit Schild (+2 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+2 Punkte) oder schwerer Rüstung (+4 Punkte) ausgerüstet werden.

Hauptmänner dürfen einen Pegasus (+50 Punkte) reiten. Hauptmänner und Kampfzauberer dürfen ein Streitross (+10 Punkte) reiten, das einen Rossharnisch (+4 Punkte) erhalten darf. Ein berittener Hauptmann darf eine Lanze (+4 Punkte) erhalten.

Maximal ein Hauptmann 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 und Rossharnisch für sein Streitross erhalten. Der Armeestandardenträger darf nie der General einer Armee sein oder auf einer fliegenden Kreatur reiten.

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

KERNEINHEITEN

HELLEBARDENTRÄGER 7 Punkte pro Modell
SPEERTRÄGER 7 Punkte pro Modell
SCHWERTKÄMPFER 7 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hellebardentr.	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Speerträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Schwertkämpf.	4	4	3	3	3	1	4	1	7

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Schild. Hellebardenträger tragen zusätzlich (Überraschung!) eine Hellebarde und Speerträger einen Speer.

MUSKETENSCHÜTZE 8 Punkte pro Modell
ARMBRUSTSCHÜTZE 8 Punkte pro Modell
BOGENSCHÜTZE 8 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Musketensch.	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Armbrustsch.	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Bogensch.	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe. Musketenschützen tragen zusätzlich eine Muskete, Armbrustschützen eine Armbrust und Bogenschützen einen Bogen. Alle dürfen leichte Rüstung (+1 Punkt) und/oder Schild (+1 Punkt) erhalten.

Sonderregeln: Bogenschützen sind *Plänkler*.

ORDENSRIITTER 24 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ritter	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Lanze, schwere Rüstung, Schild sowie Streitross mit Rossharnisch

RITTER DES WEISSEN WOLFS 26 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Weißer Wolf	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Zweihandhammer, schwere Rüstung sowie Streitross mit Rossharnisch.

ELITEINHEITEN

PISTOLIERE 17 Punkte pro Modell

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

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, ein Paar Pistolen, leichte Rüstung sowie Streitross

Sonderregeln: Pistolier sind *leichte Kavallerie*.

BIHANDKÄMPFER 5 Punkte pro Modell

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

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe und Bihänder (Zweihandschwert). Dürfen leichte Rüstung (+1 Punkt) erhalten.

IMPERIALE GROSSKANONE 100 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Großkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Einheitengröße: Eine Kriegsmaschine mit 3 Mann Besatzung

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Siehe Warhammer-Regelbuch. Die imperiale Großkanone ist die größere der beiden Kanonen.

MÖRSER 80 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Mörser	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Einheitengröße: Eine Kriegsmaschine mit 3 Mann Besatzung

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregel: Bis auf folgende Ausnahmen gelten alle Regeln für Steinschleudern aus dem Warhammer-Regelbuch. Es dürfen nur Distanzen zwischen 12 und 48 Zoll geschätzt werden. Der Mörser benutzt die große 5-Zoll-Schablone und verursacht Treffer mit Stärke 3 und -1 Rüstungswurfmodifikation.

BOGENSCHÜTZENREITER

VON KISLEV 15 Punkte pro Modell

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

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Bogen und Streitross. Dürfen Schild (+2 Punkte) erhalten.

Sonderregel: Bogenschützenreiter sind *leichte Kavallerie*.

FLÜGELULANE VON KISLEV 16 Punkte pro Modell

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

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Lanze, leichte Rüstung, Schild sowie Streitross

SELTENE EINHEITEN

HÖLLENFEUER-SALVENKANONE 120 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Salvenkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Einheitengröße: Eine Kriegsmaschine mit 3 Mann Besatzung

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Bis auf folgende Ausnahmen gelten alle Regeln für kleine Kanonen aus dem Warhammer-Regelbuch. Die Höllenfeuer-Salvenkanone hat eine maximale Reichweite von 24 Zoll und feuert immer 3 Kanonenrohre gleichzeitig ab. Anstatt die Schussweite zu schätzen, wirfst du für jedes abgefeuerte Rohr einen Artilleriewürfel. Bei einer Fehlfunktion erleidet die Kanone die entsprechenden Folgen, außerdem verfallen alle noch nicht abgefeuerten Schüsse. Ansonsten addierst du die Wurfresultate der Artilleriewürfel zusammen. Bei einer Reichweite von 12 Zoll oder weniger entspricht diese Summe der mit Stärke 5 und -3 Rüstungswurfmodifikation verursachten Treffer. Liegt die Reichweite zwischen 12 Zoll und 24 Zoll, dann halbiert du die Summe und verursachst nur diese Zahl an Stärke 4 Treffern mit einer Rüstungswurfmodifikation von -2. Alle verwendeten Treffer verursachen den Verlust von einem Lebenspunkt.

0-1 REGIMENT FLAGELLANTEN 11 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Flagellant	4	2	2	4	4	1	3	2	10

Einheitengröße: 5-30

Ausrüstung: Flegel

Sonderregeln: Flagellanten sind *unerschütterlich*.

0-1 REGIMENT SCHÜTZENREITER 15 Punkte pro Modell

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

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Bündelmuskete, leichte Rüstung sowie Streitross mit Rossharnisch

Sonderregeln: Die Bündelmuskete kann wie eine normale Muskete abgefeuert werden. Sie kann allerdings auch zweimal abgefeuert werden (Mehrfache Schüsse: 2), wobei jeder Schuss einen Malus von -1 auf den Trefferwurf erleidet. Im Gegensatz zu normalen Musketen können Bündelmusketen auch dann abgefeuert werden, wenn sich der Schütze bewegt hat.

0-1 REGIMENT REICHSGARDE 10 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Reichsgardist	4	4	3	4	3	1	3	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe, schwere Rüstung und Schild

0-1 REGIMENT ZWERGE 9 Punkte pro Modell

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

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Dürfen Schild (+1 Punkt), Speer (+2 Punkte) und/oder Armbrust (+5 Punkte) erhalten.

0-1 REGIMENT HALBLINGE 3 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Halbling	4	2	4	2	2	1	5	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen Bogen (+5 Punkte) oder Speer (+2 Punkte) erhalten und mit leichter Rüstung (+1 Punkte) und/oder Schild (+1 Punkte) ausgerüstet werden.

0-1 REGIMENT OGER 35 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Oger	6	3	2	4	4	3	2	3	7

Einheitengröße: 3+

Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte), Zweihandwaffe (+6 Punkte), Hellebarde (+6 Punkte) und/oder leichte Rüstung (+3 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Verursachen *Angst*.

0-1 KRIEGSWAGEN 120 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kriegswagen	-	-	-	5	4	5	-	-	-
Besatzung	-	3	3	Spezial	-	-	3	Spezial	7
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-

Einheitengröße: 1 Kriegswagen mit 6 Mann Besatzung, gezogen von 2 Streitrössern

Ausrüstung: Verschiedene experimentelle Waffen

Sonderregeln: Der Kriegswagen ist ein Streitwagen mit einem Rüstungswurf von 3+ und verursacht W6 Aufpralltreffer beim Angriff. Die experimentellen Waffen der Besatzung sind extrem unzuverlässig. Ermittle in jeder Nahkampfphase mit einem W6 die Anzahl der Attacken der Besatzung. Diese werden mit W3+2 Stärke durchgeführt (ebenfalls jede Phase neu auswürfeln).

0-1 HALBLING-SUPPENKATAPULT 100 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Suppenkat.	-	-	-	-	4	2	-	-	-
Besatzung	4	2	4	2	2	1	5	1	8

Einheitengröße: Eine Kriegsmaschine mit 3 Halblingen Besatzung

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Bis auf folgende Ausnahmen gelten alle Regeln für Steinschleudern aus dem Warhammer-Regelbuch: Das Suppenkatapult hat eine Reichweite von 36 Zoll und verursacht Treffer mit S3, die Rüstungswürfe ignorieren.



0-1 DAMPFPANZER 250 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dampfpanzer	4	-	-	5	8	4	-	-	-
Kommandant	-	4	4	3	-	-	3	1	8

Einheitengröße: 1 Dampfpanzer

Sonderregeln: *Unerschütterlich*. Gilt als Streitwagen mit einem Rüstungswurf von 3+ sowie einer Kanone (kleinere Version, siehe Warhammer-Regelbuch) im Bug. Der Dampfpanzer verursacht W3 Aufpralltreffer beim Angriff. Die Kanone darf nur in gerader Linie vorwärts abgefeuert werden, und nur, wenn sich der Dampfpanzer nicht bewegt hat. Der Kommandant kann im Nahkampf aus seiner Luke heraus gegen jedes Modell in direktem Kontakt mit dem Dampfpanzer kämpfen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

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

Schwert des ersten Schlages (magische Waffe): Träger schlägt immer zuerst zu, selbst wenn er angegriffen wird. **25 Punkte**

Schwert der Gerechtigkeit (magische Waffe): Verpatzte Trefferwürfe dürfen je einmal wiederholt werden. **50 Punkte**

Rüstung des Glaubens (magische Rüstung): Gilt als Rüstung mit RW 5+ und verleiht einen 5+ Rettungswurf. **40 Punkte**

Verzauberter Schild (magische Rüstung): Gilt als Schild (RW 6+). Erster erlittener Treffer in der Schlacht wird ignoriert. **30 Punkte**

Jadeamulett (Talisman): 2+ Rettungswurf gegen den ersten Schadenspunkt im Spiel. Nur eine Anwendung. **35 Punkte**

Volans Ring (verzauberter Gegenstand): Ermittle zu Beginn der Schlacht zufällig einen Zauber aus einer beliebigen Lehre der Magie aus dem Regelbuch. Dieser kann normal in der eigenen Magiephase gesprochen werden und gilt als gebundener Zauber. Nur eine Anwendung. Energiestufe 6. **30 Punkte**

Van Horstmanns Speculum (verzauberter Gegenstand): Während einer Herausforderung tauschen Träger und Gegner die Profiwerte S, W, I und A. **25 Punkte**

Grauer Zauberstab (arkanes Artefakt): +1 Bonus auf jeden Komplexitätswurf, den der Träger beim Zaubern ablegen muss. **50 Punkte**

Banner des Trotzes (magische Standarte): Einheit verdoppelt ihren Gliederbonus bei der Ermittlung des Kampfergebnisses, kann aber nicht verfolgen. **70 Punkte**

Schildstandarte (magische Standarte): Einheit erhält einen Bonus von +1 auf ihren Rüstungswurf. **25 Punkte**

DÄMONENHORDEN

Ohne Warnung brechen Dämonenhorden aus dem Reich des Chaos hervor, um die Länder der Sterblichen zu verwüsten. Sie werden überall gefürchtet, und das zu Recht.

Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Einheit niederer Dämonen in der Armee darf für +10 Punkte pro Modell je ein Modell des Regiments zu einem Champion, einem Musiker oder einem Standartenträger aufwerten. Jede Einheit Dämonenkavallerie in der Armee darf für +20 Punkte pro Modell je ein Modell des Regiments zu einem Champion, einem Musiker oder einem Standartenträger aufwerten. Champions erhalten +1 A.

Sonderregeln

Die folgenden Regeln gelten für alle Charaktermodelle und Einheiten (außer Chaosbruten) einer Dämonenarmee.

- Alle Dämonen verursachen *Angst*.
- Alle Dämonen außer Rosa und Blauen Horrors haben einen 4+ Rüstungswurf. Wenn ein Rosa Horror verwundet wird, wird er entfernt und durch zwei Blaue Horrors ersetzt. Wenn Blaue Horrors verwundet werden, werden sie ersatzlos entfernt.
- Alle Attacken von Dämonen gelten als magisch und können somit *körperlose Wesen* verwunden.
- Dämonen, die zaubern können, können jede beliebige Lehre aus dem Warhammer-Regelbuch verwenden.

KOMMANDANTEN

DÄMONENPRINZEN/GROSSE DÄMONEN

Dämonenprinz 225 Punkte / Blutdämon 500 Punkte / Herrscher des Wandels 450 Punkte / Großer Verpester 425 Punkte / Hüter der Geheimnisse 475 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dämonenprinz	6	7	0	5	5	4	8	4	10
Blutdämon	6	10	0	7	6	7	10	8	10
Herr. d. Wand.	6	6	6	6	6	6	10	5	10
Gr. Verpester	4	8	0	6	6	10	4	6	10
Hüter. d. Geheim.	8	9	6	6	6	6	10	6	10

Ausrüstung: Dämonenprinzen dürfen zu den entsprechenden Punktkosten ein Mal des Chaos erhalten (siehe Chaoskrieger-Armeeliste).

Sonderregeln: Alle aufgeführten Modelle gelten als 1 Kommandantenauswahl und 1 Heldenauswahl, verursachen *Entsetzen* und sind *große Ziele*. Dämonenprinzen **ohne** das Mal des Khorne dürfen zu Zaubern aufgewertet werden (+45 Punkte pro Stufe). Alle Großen Dämonen außer dem Blutdämonen sind Zauberer der Stufe 4. Alle außer dem Hüter der Geheimnisse und dem Großen Verpester können *fliegen*. Blutdämonen erhalten 4 zusätzliche Bannwürfel gegen jeden Zauberspruch, der sie betrifft. Jede durch einen Blutdämonen verursachte Verwundung führt zum Verlust von W3 Lebenspunkten.

HELDEN

AUFSTREBENDER DÄMON 95 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Aufstr. Dämon	4	6	6	5	4	2	7	3	10

Ausrüstung: Aufstrebende Dämonen dürfen zu den entsprechenden Punktkosten ein Mal des Chaos erhalten (siehe Chaoskrieger-Armeeliste).

Sonderregeln: Aufstrebende Dämonen dürfen ein Reittier ihrer Gottheit reiten, wenn sie das entsprechende Mal tragen, oder ein beliebiges Reittier, wenn sie dem Ungeteilten Chaos huldigen. Punktkosten und Profilwerte siehe Dämonenkavallerie. Maximal ein Aufstrebender Dämon der Armee darf für +25 Punkte zum Armeestandartenträger aufgewertet werden. Der Armeestandartenträger darf nie der General einer Armee sein.

KERNEINHEITEN

NIEDERE DÄMONEN

Zerfleischer 20 Punkte / Seuchenhüter 23 Punkte / Dämonette 23 Punkte / Rosa Horror 21 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zerfleischer	4	5	5	5	3	1	6	2	10
Seuchenhüter	4	5	5	4	4	1	6	2	10
Dämonette	4	5	5	4	3	1	6	3	10
Rosa Horror	4	5	5	4	3	1	6	2	10
Blauer Horror	4	3	3	3	3	1	7	1	10

Einheitenstärke: 10+

Sonderregeln: Teil die Zahl der niederen Dämonen eines Regiments (außer Blaue Horrors) durch 5 und runde das Ergebnis auf (bis zu einem Maximum von 4). Zerfleischer erhalten diese Zahl an zusätzlichen Bannwürfeln gegen jeden Zauber, der sie betrifft, Seuchenhüter, Dämonetten und Rosa Horrors gelten als Zauberer der entsprechenden Stufe. Zaubern können von jedem Modell der Einheit ausgesprochen werden. Ermittle diese zu Beginn jeder Magiephase.

ELITEINHEITEN

NURGLINGS 50 Punkte pro Base

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Nurglings	4	3	3	3	3	3	2	3	10

Einheitengröße: 1-5

Sonderregeln: *Unerschütterlich*

FEUERDÄMONEN DES TZEENTCH .. 55 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Feuerdämon	9	3	5	5	4	2	4	2	10

Einheitengröße: 3+

Sonderregeln: Kann maximal 6 Zoll weit mit Flammen schießen, die bei der getroffenen Einheit W6 Treffer mit Stärke 3 verursachen. Feuerdämonen ignorieren Hindernisse bei ihrer Bewegung.

BLUTHUNDE 45 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bluthund	10	5	0	5	4	2	6	1	10

Einheitengröße: 3+

Sonderregeln: Zauber, die die Einheit betreffen, werden automatisch gebannt, selbst wenn sie mit *Totaler Energie* ausgesprochen wurden.

SCHLEIMBESTIEN DES NURGLE 45 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schleimbestie	5	3	0	3	5	3	3	D6	10

Einheitengröße: 3+

Sonderregeln: *Giftattacken*

CHAOSBRUTEN 50 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosbrut	2W6	3	0	4	4	3	3	W6	10

Einheitengröße: 1+

Sonderregeln: *Unerschütterlich*, verursacht *Angst*. Bewegt sich immer 2W6 Zoll auf gegnerische Modelle zu (nach Wahl des Chaosspielers). Zählt als Angreifer, wenn sie in direkten Kontakt kommt, und kämpft mit W6 Attacken, die automatisch treffen.

SLAANESHBESTIEN 28 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Slaaneshbestie	6	4	0	4	3	2	5	3	10

Einheitengröße: 5+

SELTENE EINHEITEN

DÄMONENKAVALLERIE

Khorne: Zerfleischer 20 Punkte / Moloch +60 Punkte
Nurgle: Seuchenhüter 23 Punkte / Schleimbestie +45 Punkte
Slaanesh: Dämonette 23 Punkte / Slaaneshpferd +12 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zerfleischer	4	5	5	5	3	1	6	2	10
Moloch	7	3	0	6	5	3	2	2	10
Seuchenhüter	4	5	5	4	4	1	6	2	10
Schleimbestie	5	3	0	3	5	3	3	W6	10
Dämonette	4	5	5	4	3	1	6	3	10
Slaaneshpferd	11	3	0	4	5	1	6	1	10

Einheitengröße: 5+ für Dämonetten, 3+ für alle anderen

Sonderregeln: Zerfleischer reiten Moloche, Seuchenhüter reiten Schleimbestien, Dämonetten reiten Slaaneshpferde. Alle gelten als Kavallerie.

Wird ein Zerfleischer auf Moloch oder ein Seuchenhüter auf Schleimbestie von Schusswaffen getroffen, wird wie bei berittenen Monstern ermittelt, ob Reittier oder Reiter getroffen wird. Im Nahkampf dürfen Reiter und Reittier separat attackiert werden. Wird der Reiter ausgeschaltet, kämpft das Reittier weiter, wird hingegen das Reittier ausgeschaltet, wird der Reiter mit ihm als Verlust entfernt.

CHAOSKRIEGER

Hoch im Norden, jenseits der gefrorenen Einöden des Lands der Trolle, breiten sich die Weiten der Chaoswüste aus. Hier existieren die verdorbenen Diener der Dunklen Götter, an einem Ort, wo die Regeln der Normalität nicht gelten und Flüsse genauso oft aus Blut wie aus Wasser bestehen.

Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Einheit Chaoskrieger oder Chaosbarbaren in der Armee darf für jeweils +10 Punkte je ein Modell des Regiments zu einem Champion, einem Musiker oder einem Standartenträger aufwerten. Jede Einheit Chaosritter, Chaosoger oder Drachenoger in der Armee 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 der folgenden Regimente dürfen je eine magische Standarte im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten: Chaoskrieger, Chaosritter.

Sonderregeln

Für Chaoskriegerarmeen gelten die folgenden Sonderregeln:

- Chaosrüstung verleiht einen 4+ Rüstungswurf und kann mit Schild und/oder Reittier kombiniert werden. Zauberer, die Chaosrüstung tragen, dürfen Zaubersprüche einsetzen.

- Chaoszauberer verwenden die Lehren der Bestien, des Feuers, des Metalls, der Schatten, der Himmel und des Todes aus dem Warhammer-Regelbuch.

KOMMANDANTEN

CHAOSGENERAL 140 Punkte pro Modell
MEISTERZAUBERER DES CHAOS 200 Punkte pro Modell
ERHABENER CHAMPION 100 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosgeneral	4	8	3	5	5	3	8	5	9
Meisterzaub.	4	5	3	4	4	3	5	1	9
Erhab. Champ.	4	7	3	5	4	3	7	4	9
Chaosross	8	3	0	4	3	1	3	1	5
Chaosdrache	6	6	0	6	6	6	3	6	8
Chimäre	6	5	0	6	5	5	4	5	6

Ausrüstung: Handwaffe. Meisterzauberer des Chaos dürfen keine weitere Ausrüstung außer Chaosrüstung und Rossharnisch für ein eventuell vorhandenes Chaosross erhalten. Andere Kommandanten dürfen zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte), Zweihandwaffe (+6 Punkte), Speer (+6 Punkte), Flegel (+6 Punkte) oder Hellebarde (+6 Punkte) erhalten und mit Schild (+3 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+3 Punkte), schwerer Rüstung (+6 Punkte) oder Chaosrüstung (+12 Punkte) ausgerüstet werden.

Chaosgeneräle dürfen einen Chaosdrachen (+360 Punkte) oder eine Chimäre (+260 Punkte) reiten. Meisterzauberer dürfen eine Chimäre (+260 Punkte) reiten. Jeder Kommandant des Chaos darf ein Chaosross (+18 Punkte) reiten, das mit einem Rossharnisch (+6 Punkte) ausgerüstet sein kann. Berittene Chaosgeneräle und Erhabene Champions dürfen eine Lanze (+6 Punkte) erhalten.

Jeder Kommandant des Chaos darf in einem Chaoskrieger-Streitwagen fahren, der normal aus der Sektion Eliteeinheiten für die dort angegebenen Kosten ausgewählt wird. Der Kommandant ersetzt dabei ein Besatzungsmitglied.

Sonderregeln: Meisterzauberer sind Zauberer der Stufe 3 und können für +35 Punkte auf Stufe 4 aufgewertet werden. Charaktermodelle auf einem Chaosdrachen oder eine Chimäre gelten als eine Kommandanten- und eine Heldenwahl. Eine Chimäre kann *fliegen*, ist ein *großes Ziel*, verursacht *Entsetzen* und hat einen Flammenatem mit Stärke 3. Ein Chaosdrache kann *fliegen*, ist ein *großes Ziel*, verursacht *Entsetzen* und hat einen 3+ Rüstungswurf. Außerdem besitzen Chaosdrachen zwei

Köpfe, die ihre Atemattacke beide in der gleichen Schussphase einsetzen können. Ein Kopf verspeit giftige Dämpfe mit Stärke 2 und -2 Rüstungswurfmodifikation, der andere spuckt Feuer mit Stärke 3.

HELDEN

AUFSTREBENDER CHAMPION 70 Punkte pro Modell
CHAOSZAUBERER 80 Punkte pro Modell
CHAOSBARBARENHÄUPTLING 45 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Aufstr. Champ.	4	6	3	4	4	2	6	4	9
Chaoszauberer	4	5	3	4	4	2	5	1	8
Häuptling	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Chaosross	8	3	0	4	3	1	3	1	5

Ausrüstung: Handwaffe. Chaoszauberer dürfen keine weitere Ausrüstung außer Chaosrüstung und Rossharnisch für ein eventuell vorhandenes Chaosross erhalten. Andere Helden dürfen zusätzliche Handwaffe (+4 Punkte), Zweihandwaffe (+4 Punkte), Speer (+4 Punkte), Flegel (+4 Punkte) oder Hellebarde (+4 Punkte) erhalten und mit Schild (+2 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+2 Punkte), schwerer Rüstung (+4 Punkte) oder Chaosrüstung (+8 Punkte) ausgerüstet werden.

Jeder Held darf auf einem Chaosross (+12 Punkte) reiten, das mit einem Rossharnisch (+4 Punkte) ausgerüstet sein kann. Berittene Aufstrebende Champions und Chaosbarbarenhäuptlinge dürfen eine Lanze (+4 Punkte) erhalten.

Maximal ein Aufstrebender Champion oder Chaosbarbarenhäuptling 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, schwerer oder Chaosrüstung sowie einem Rossharnisch für ein eventuell vorhandenes Chaosross erhalten. Der Armeestandartenträger darf nie der General einer Armee sein.

Chaosbarbarenhäuptlinge dürfen in einem Chaosbarbaren-Streitwagen fahren, der normal aus der Sektion Eliteeinheiten für die dort angegebenen Kosten ausgewählt wird. Der Häuptling ersetzt dabei ein Besatzungsmitglied.

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

KERNEINHEITEN

CHAOSKRIEGER 10 Punkte pro Modell
CHAOSBARBAREN 4 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaoskrieger	4	5	3	4	4	1	5	1	8
Chaosbarbar	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe. Chaoskrieger tragen schwere Rüstung und dürfen zusätzliche Handwaffen (+2 Punkte), Zweihandwaffen (+2 Punkte) oder Hellebarden (+2 Punkte) erhalten. Dürfen Chaosrüstung (+2 Punkte) und/oder Schild (+1 Punkt) erhalten.

Chaosbarbaren dürfen Streitrösser (+8 Punkte) erhalten. Berittene Chaosbarbaren dürfen Morgensterne (+1 Punkt) und/oder Schild (+2 Punkte) erhalten. Chaosbarbaren zu Fuß dürfen zusätzliche Handwaffen (+2 Punkte), Zweihandwaffen (+2 Punkte) oder Flegel (+2 Punkte) erhalten und/oder mit Schild (+1 Punkt) ausgerüstet werden.

Sonderregeln: Berittene Chaosbarbaren sind *leichte Kavallerie*.

CHAOSHUNDE 12 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaoshund	6	4	0	4	4	1	4	2	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Keine

ELITEEINHEITEN

CHAOSRITTER 31 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosritter	4	5	3	4	4	1	5	2	9
Chaosross	8	3	0	4	3	1	3	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Lanze, schwere Rüstung, Schild sowie Chaosross mit Rossharnisch. Dürfen Chaosrüstung (+2 Punkte) erhalten.

0-1 MEUTE HARPIEN 22 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Harpie	4	3	0	4	4	1	2	1	6

Einheitengröße: 5-10

Sonderregeln: *Fliegendes Regiment*. Charaktermodelle dürfen sich nie Harpienregimentern anschließen, außerdem können Harpien nie den Moralwert des Generals für Tests verwenden.

CHAOSBARBAREN-STREITWAGEN 80 Punkte pro Modell
CHAOSKRIEGER-STREITWAGEN 100 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Barb.-Streitwag.	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Chaosbarbar	-	4	-	3	-	-	4	1	7
Chaoskr.-Streit.	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Chaoskrieger	-	5	-	4	-	-	5	1	8
Chaosross	8	3	-	4	-	-	3	1	-

Einheitengröße: Ein Chaosbarbaren/Chaoskrieger-Streitwagen mit 2 Chaosbarbaren/Chaoskrieger Besatzung, gezogen von zwei Chaosrössern. Du kannst 2 Chaosbarbaren-Streitwagen als eine Eliteauswahl einsetzen.

Ausrüstung: Alle Streitwagen besitzen Sensenräder. Chaosbarbaren-Streitwagen haben einen 5+ Rüstungswurf und ihre Besatzung trägt Handwaffen und Flegel. Chaoskrieger-Streitwagen haben einen 4+ Rüstungswurf und ihre Besatzung trägt Handwaffen, Hellebarden und schwere Rüstung.

CHAOSBRUTEN 50 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosbrut	2W6	3	0	4	4	3	3	W6	10

Einheitengröße: 1+

Sonderregeln: *Unerschütterlich*, verursacht *Angst*. Bewegt sich immer 2W6 Zoll auf gegnerische Modelle zu (nach Wahl des Chaosspielers). Zählt als Angreifer, wenn sie in direkten Kontakt kommt, und kämpft mit W6 Attacken, die automatisch treffen.

SELTENE EINHEITEN

CHAOSTROLLE 50 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaostroll	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Einheitengröße: 3+

Ausrüstung: Handwaffe (meist eine große Keule)

Sonderregeln: *Regeneration*, *Blödheit*, verursachen *Angst*. Anstatt ihrer normalen Attacken können Trolle eine Spezialattacke durchführen, indem sie ein gegnerisches Modell

in direktem Kontakt ankotzen. Trollkotze verursacht einen automatischen Treffer mit Stärke 5, der Rüstungswürfe ignoriert.

DRACHENOGER 75 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Drachenoger	6	4	0	5	5	4	2	3	8

Einheitengröße: 3+

Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte) oder Zweihandwaffe (+6 Punkte) erhalten sowie leichte Rüstung (+3 Punkte) tragen.

Sonderregeln: Verursachen *Angst*. Besitzen durch ihre Schuppenhaut einen 5+ Rüstungswurf oder kombiniert mit leichter Rüstung einen 4+ Rüstungswurf.

CHAOSOGER 35 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosoger	6	3	2	4	4	3	2	3	7

Einheitengröße: 3+

Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen zusätzliche Handwaffen (+6 Punkte), Zweihandwaffen (+6 Punkte) oder Hellebarden (+6 Punkte) erhalten, sowie mit Schild (+3 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+3 Punkte) oder schwerer Rüstung (+6 Punkte) ausgerüstet werden.

Sonderregeln: Verursachen *Angst*

CHAOSGABEN UND MALE DES CHAOS

Charaktermodelle und Einheiten des Chaos dürfen aus der allgemeinen Liste im Warhammer-Regelbuch mit magischen Gegenständen ausgerüstet werden. Zusätzlich dürfen sie Chaosgaben und Male des Chaos aus der untenstehenden Liste erhalten, die normal aus ihrem Budget für magische Gegenstände bezahlt werden. Ein Modell kann maximal ein Mal des Chaos haben, nie mehrere.

Mal des Khorne (Mal des Chaos): Gilt als Chaosrüstung, versetzt Träger in *Raserei*. 40 Punkte

Mal des Slaanesh (Mal des Chaos): Träger wird *unerschütterlich*. 40 Punkte

Mal des Nurgle (Mal des Chaos): Erhöht Widerstandsfähigkeit des Trägers um +1. 50 Punkte.

Mal des Tzeentch (Mal des Chaos): Träger darf einen einzelnen W6-Wurf in der Schlacht einmal wiederholen. Dies kann auch ein Würfel aus einem Wurf mit mehreren W6 (2W6, 3W6 usw.) sein. Das Charaktermodell darf nur einen W6 eines Wurfs wiederholen, der es direkt betrifft, z.B. Rüstungswürfe, Tests auf seine Profilverte, Trefferwürfe usw. 25 Pkt.

Chaos-Grabklinge (magische Waffe): Ignoriert Rüstungswürfe. 50 Punkte

Dämonenklinge (magische Waffe): Jede Verwundung verursacht W6 Schadenspunkte. Bei einem Schadenswurf von 1 erleidet der Träger einen Schadenspunkt, der Rüstungs- und Rettungswürfe jeglicher Art ignoriert. 50 Punkte

Dargans Karmesinrote Rüstung (magische Rüstung): Gilt als Rüstung mir RW 4+. Gegner muss im Nahkampf einen Moralwerttest bestehen, um den Träger attackieren zu können. Verpatzt er den Test, darf er ein anderes Modell in direktem Kontakt attackieren, nicht aber den Träger. 40 Punkte

Chaos-Runenschild (magische Rüstung): Gilt als Schild (6+ RW bzw. +1 auf RW). Setzt die Effekte jeder magischen Waffe, die im Nahkampf gegen den Träger eingesetzt wird, außer Kraft, solange sich der betreffende Gegner in direktem Kontakt mit dem Träger befindet. 50 Punkte

Chaosamulett (Talisman): Erschwert den Trefferwurf bei Schussattacken auf den Träger bzw. die Einheit, der er angehört, um -1. 50 Punkte

Dämonenross (verzauberter Gegenstand): Gilt als berittenes Monster und unterliegt allen Sonderregeln für Dämonen (siehe Dämonenhorden-Armeeliste) 50 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dämonenross	8	4	0	4	4	3	6	3	10

Schädel des Katam (arkaner Artefakt): +1 auf Komplexitätstests beim Zaubern. 50 Pkt.

Banner des Zorns (magische Standarte): Darf einmal pro Magiephase aktiviert werden und feuert einen Blitz ab, der W6 Treffer mit Stärke 6 verursacht. Gilt als magisches Geschoss mit 24 Zoll Reichweite. Gebundener Zauberspruch. Energiestufe 4. 80 Punkte

TIERMENSCHEN

Tiermenschen sind mutierte Kreaturen, verändert durch die finsternen Kräfte des Chaos. Sie lauern in tiefen Wäldern und abgelegenen Gebieten. Der Schattenwald im Imperium ist eines ihrer Lieblingsverstecke – ein lebensgefährliches Gebiet selbst für erfahrene Abenteurer und Kämpfer.

Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Einheit Gors, Bestigors und Ungors (außer Plänklern) darf für jeweils +10 Punkte je ein Modell des Regiments zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Jede Einheit Minotauren oder Drachenoger darf für jeweils +15 Punkte je ein Modell zum Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Champions erhalten +1 A. Die Standartenträger der folgenden Regimente dürfen je ein magisches Banner im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten: Gors, Bestigors.

Sonderregeln

Für Armeen der Tiermenschen gelten folgende Sonderregeln:

- Tiermenschenschamanen können die Lehren der Bestien, der Schatten und des Todes aus dem Warhammer-Regelbuch benutzen.

KOMMANDANTEN

GROSSHÄUPTLING 100 Punkte pro Modell
MEISTERSCHAMANE 180 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Großhauptide	4	7	3	4	5	3	6	4	9
Meisterscham.	4	4	3	4	4	3	3	1	8

Ausrüstung: Handwaffe. Meisterschamanen dürfen keine weitere Ausrüstung erhalten. Großhauptide dürfen zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte), Zweihandwaffe (+6 Punkte), Speer (+6 Punkte) oder Hellebarde (+6 Punkte) erhalten. Sie dürfen mit leichter Rüstung (+3 Punkte) oder schwerer Rüstung (+6 Punkte) ausgerüstet werden und/oder einen Schild (+3 Punkte) tragen.

Großhauptide und Meisterschamanen dürfen auf Streitwagen fahren, die normal aus der Sektion Eliteeinheiten zu den dort angegebenen Punktkosten gekauft werden. Das Charaktermodell ersetzt dann ein Besatzungsmitglied.

Sonderregeln: Ein Meisterschamane ist ein Zauberer der Stufe 3, der für +35 Punkte auf Stufe 4 aufgewertet werden darf.

HELDEN

HÄUPTLING 60 Punkte pro Modell
SCHAMANE 75 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hauptide	4	6	3	4	5	2	5	3	8
Schamane	4	4	3	3	4	2	3	1	7

Ausrüstung: Handwaffe. Schamanen dürfen keine weitere Ausrüstung erhalten. Hauptide dürfen zusätzliche Handwaffe (+4 Punkte), Zweihandwaffe (+4 Punkte), Speer (+4 Punkte) oder Hellebarde (+4 Punkte) erhalten. Sie können mit leichter Rüstung (+2 Punkte) oder schwerer Rüstung (+4 Punkte) ausgerüstet werden und/oder einen Schild (+2 Punkte) tragen.

Maximal ein Hauptide der Armee kann für +25 Punkte zum Armeestandartenträger aufgerüstet werden. Er darf ein magisches Banner (keine Punktbegrenzung) tragen, darf dann aber keine weiteren magischen Gegenstände außer der Standarte erhalten. Er darf keine zusätzliche Ausrüstung außer leichter oder schwerer Rüstung tragen. Der Armeestandartenträger kann niemals der General der Armee sein.

Hauptide und Schamanen dürfen auf einem Streitwagen fahren, der normal aus der Sektion Eliteeinheiten zu den dort angegebenen Punktkosten gekauft wird. Der Held ersetzt dann ein Besatzungsmitglied.

Sonderregeln: Ein Schamane ist ein Zauberer der Stufe 1, der für +35 Punkte auf Stufe 2 aufgewertet werden kann.

KERNEINHEITEN

GORS 5 Punkte pro Modell
UNGORS 3 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gor	4	4	3	3	4	1	3	1	7
Ungor	4	3	3	3	4	1	3	1	6

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe. Gors dürfen mit zusätzlicher Handwaffe (+2 Punkte), Zweihandwaffe (+2 Punkte) oder Hellebarde (+2 Punkte) ausgerüstet werden. Sie dürfen leichte Rüstung (+1 Punkt) und/oder Schilde (+1 Punkt) tragen. Ungors dürfen Speere (+2 Punkte) und/oder Schilde (+1 Punkt) erhalten.

0-1 REGIMENT UNGOR PLÄNKLER 4 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ungor Plänkler	4	3	3	3	4	1	3	1	6

Einheitengröße: 5-15

Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen Schilde (+1 Punkt) erhalten.

Sonderregeln: *Plänkler*

CHAOSHUNDE 12 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaoshund	6	4	0	4	4	1	4	2	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Zähne, Klauen und eine schlechte Erziehung

ELITEINHEITEN

0-1 REGIMENT HARPIEN 22 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Harpie	4	3	0	4	4	1	2	1	6

Einheitengröße: 5-10

Ausrüstung: Krallen

Sonderregeln: *Flieger*. Charaktermodelle dürfen sich nie Harpienmeuten anschließen, außerdem können Harpien nie den Moralwert des Generals für Tests verwenden.

TIERMENSCHENSTREITWAGEN 70 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Gor	-	4	3	3	-	-	3	1	7
Tuskgor	7	3	-	4	-	-	2	1	-

Einheitengröße: Ein Streitwagen mit 2 Gors Besatzung, gezogen von 2 Tuskgors

Ausrüstung: Der Streitwagen besitzt einen Rüstungswurf von 4+. Er darf mit Sensenklängen bestückt werden (+15 Punkte). Die Besatzung ist mit Handwaffen und Zweihandwaffen ausgerüstet.

0-1 EINHEIT BESTIGORS 11 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bestigor	4	5	3	4	4	1	3	1	7

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe, Hellebarde und schwere Rüstung. Dürfen Schilde (+1 Punkt) erhalten.

SELTENE EINHEITEN

MINOTAUREN 45 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Minotaurus	6	4	3	4	4	3	4	3	9

Einheitengröße: 3+

Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen mit Zweihandwaffe (+6 Punkte) oder zusätzlicher Handwaffe (+6 Punkte) ausgerüstet werden. Dürfen leichte Rüstung (+3 Punkte) tragen.

Sonderregeln: Minotauren verursachen *Angst*.

DRACHENOGER 75 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Drachenoger	6	4	0	5	5	4	2	3	8

Einheitengröße: 3+

Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen mit Zweihandwaffe (+6 Punkte) oder zusätzlicher Handwaffe (+6 Punkte) ausgerüstet werden. Dürfen leichte Rüstung (+3 Punkte) tragen.

Sonderregeln: Verursachen *Angst*. Besitzen durch ihre Schuppenhaut einen 5+ Rüstungswurf oder kombiniert mit leichter Rüstung einen 4+ Rüstungswurf.

CHAOSTROLLE 50 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaostroll	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Einheitengröße: 3+

Ausrüstung: Trolle kämpfen oft mit einer großen Keule (zählt als Handwaffe), brauchen diese aber nicht wirklich.

Sonderregeln: *Regeneration*, verursachen *Angst*, *Blödheit*. Anstatt ihrer normalen Attacken können Trolle eine Spezialattacke durchführen, indem sie ein gegnerisches Modell in direktem Kontakt ankotzen. Trollkotze verursacht einen automatischen Treffer der Stärke 5, der Rüstungswürfe ignoriert.

SKAVEN

Unter den mächtigen Städten des Imperiums erstrecken sich die verschlungenen Tunnelnetze der Skaven, wo unzählige Tausend Rattenmenschen in der Dunkelheit auf die Gelegenheit lauern, in Scharen aus der Erde zu brechen und das Land zu verpestern.

Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Einheit Klanratten, Sturmratte und Seuchenmönche darf für jeweils +10 Punkte je ein Modell des Regiments zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufrüsten. Champions erhalten + 1 A. Standartenträger der folgenden Einheiten dürfen je ein magisches Banner im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten: Sturmratte, Seuchenmönche.

Sonderregeln

Für Skavenarmeen gelten die folgenden Sonderregeln:

- Addier bei allen Tests auf den Moralwert den Gliederbonus der Einheit zu ihrem MW (bis maximal MW 10).
- Skavenzauberer dürfen die Lehren der Schatten, des Feuers, der Bestien und des Todes aus dem Warhammer-Regelbuch benutzen.

KOMMANDANTEN

KRIEGSHERR 90 Punkte pro Modell
GRAUER PROPHET 230 Punkte pro Modell
RATTENDÄMON 475 Punkte pro Modell

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

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

Säbel des Skultar (magische Waffe): Attacken mit dieser Waffe werden mit der Sonderregel *Todesstoß* durchgeführt. **50 Punkte**

Riesenzahn (magische Waffe): Treffer ignorieren Rüstungswürfe. **50 Punkte**

Äxte des Khorgor (magische Waffen): Ein Set aus zwei Äxten. Der Träger erhält wie üblich eine zusätzliche Attacke und darf verpatzte Trefferwürfe im Nahkampf je einmal wiederholen. **75 Punkte**

Schwarzer Hammer (magische Waffe): Träger erhält +2 S. **40 Punkte**

Knochenrüstung (magische Rüstung): Verleiht dem Träger einen 2+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann. Schamanen dürfen eine Knochenrüstung tragen und trotzdem noch zaubern. **30 Punkte**

Eisenhalsband (Talisman): Der Träger kann die erste in einer Schlacht erlittene Verwundung ignorieren. **50 Punkte**

Herz des Chaos (verzauberter Gegenstand): Der Träger unterliegt den Sonderregeln für *Raserei*. **25 Punkte**

Chaossensen (verzauberter Gegenstand): Ein Streitwagen, auf dem der Träger fährt, verursacht insgesamt W6+2 Aufpralltreffer. **25 Punkte**

Schamanenstab (arkaner Artefakt): Verleiht einen Bonus von +1 auf den Komplexitätstest für jeden Zauberspruch. **50 Punkte**

Bestienbanner (magische Standarte): Alle Modelle der Einheit (inklusive Charaktermodellen) erhalten +1 A, wenn das Regiment angreift. **50 Punkte**

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kriegsherr	5	6	3	4	4	3	7	4	7
Grauer Prophet	5	4	3	4	4	3	5	2	7
Rattendämon	8	8	0	6	6	6	10	6	10

Ausrüstung: Kriegsherren und Graue Propheten besitzen Handwaffen. Graue Propheten dürfen keine weitere Ausrüstung erhalten. Kriegsherren dürfen mit zusätzlicher Handwaffe (+6 Punkte), Zweihandwaffe (+6 Punkte), Speer (+6 Punkte), Flegel (+6 Punkte) oder Hellebarde (+6 Punkte) ausgerüstet werden und können für +10 Punkte eine Pistole erhalten. Sie dürfen leichte Rüstung (+3 Punkte) oder schwere Rüstung (+6 Punkte) und/oder einen Schild (+3 Punkte) tragen.

Sonderregeln: Der Rattendämon zählt als je eine Kommandanten- und eine Heldenauswahl. Er ist ein Zauberer der Stufe 4, ist ein *großes Ziel* und verursacht *Entsetzen*. Er ist mit einer *Verderbnisklinge* bewaffnet, die mit jedem verwendenden Treffer W3 Schadenspunkte verursacht. Er verfügt über einen 4+ Rüstungswurf. Der Rattendämon darf keine magischen Gegenstände besitzen, sich keinen Einheiten anschließen und nicht der General der Armee sein.

Graue Propheten sind Zauberer der Stufe 4. Jeder Graue Prophet darf auf einer Höllenglocke in die Schlacht fahren (+200 Punkte), die bis auf die folgenden Unterschiede wie ein Streitwagen behandelt wird: Die Höllenglocke kann sich nicht selbst bewegen. Stattdessen schließt sie sich für die gesamte Schlacht einer Einheit aus mindestens 10 Skaven an und wird von dieser geschoben. Die ganze Einheit bewegt sich wie ein

Streitwagen (das heißt, sie kann nicht marschieren) mit ihrer normalen Geschwindigkeit. Sollten durch Verluste weniger als 10 Skaven in der Einheit verbleiben, verringert sich die Geschwindigkeit um 1 Zoll pro fehlendem Skaven.

Solange der Graue Prophet am Leben ist, wird die Höllenglocke in jeder Schussphase der Skaven geläutet. Wirf einen W6, um die Auswirkungen festzustellen: 1-2: alle Skaven dürfen jeden Moralwerttest in diesem Spielzug wiederholen; 3-4: sämtliche Kavallerieeinheiten innerhalb von 24 Zoll um die Glocke müssen einen Paniktest ablegen; 5-6: alle Modelle auf dem Spielfeld mit einem Widerstand von 7 oder höher erleiden W3 Schadenspunkte, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Wenn die Einheit mit der Höllenglocke angreift, verursacht sie zusätzlich zu den normalen Attacken der Skaven W3 Aufpralltreffer. Wenn die schiebende Einheit flieht, lässt sie die Glocke und den Grauen Propheten, der sie nicht verlassen kann, zurück. Die Höllenglocke kann sich nicht bewegen, bis sich die Einheit sammelt und sich wieder der Glocke anschließt. Solange sich der Prophet auf der Höllenglocke befindet, ist er *unerschütterlich*.

HÖLLENGLOCKE +200 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Höllenglocke	-	-	-	4	6	5	-	-	-

HELDEN

HÄUPTLING 50 Punkte pro Modell
WARLOCK-TECHNIKER..... 60 Punkte pro Modell
SEUCHENPRIESTER 85 Punkte pro Modell
ASSASSINE 125 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hauptling	5	5	3	4	4	2	6	3	6
Warlock-Tech.	5	3	3	3	3	2	4	1	5
Seuchepriester	5	5	3	4	5	2	6	3	6
Assassine	6	6	5	4	4	2	8	3	9

Ausrüstung: Handwaffe. Darf mit zusätzlicher Handwaffe (+4 Punkte), Zweihandwaffe (+4 Punkte), Speer (+4 Punkte), Flegel (+4 Punkte) oder Hellebarde (+4 Punkte) ausgerüstet werden. Kann für +7 Punkte eine Pistole erhalten. Hauptlinge und Seuchepriester dürfen leichte Rüstung (+2 Punkte) oder schwere Rüstung (+4 Punkte) und/oder einen Schild (+2 Punkte) tragen.

Ein Hauptling kann für +25 Punkte zum Armeestandardenträger ausgerüstet werden. Er darf ein magisches Banner (keine Punktbegrenzung) tragen, darf dann aber keine weiteren magischen Gegenstände erhalten. Er darf keine zusätzliche Ausrüstung außer leichter oder schwerer Rüstung erhalten. Der Armeestandardenträger kann nie der General der Armee sein.

Sonderregeln: Warlock-Techniker sind Zauberer der Stufe 1 und können für +35 Punkte zu Stufe 2 aufgewertet werden. Seuchepriester unterliegen den Sonderregeln für *Raserei*.

Assassinen sind zu Beginn des Spiels in einer beliebigen Kerneinheit verborgen. Schreib dir auf, in welcher. Sie dürfen sich zu Beginn jeder Nahkampfphase enttarnen. Entfernen dann einen Skaven in direktem Kontakt mit dem Feind (dieses Modell wird aus dem Spiel genommen) und ersetzt es durch den Assassinen. Der Assassine schlägt immer zuerst zu, selbst wenn der Gegner angegriffen hat. Sein Moralwert darf von der Einheit niemals für Tests benutzt werden. Die Waffen der Assassinen verursachen *Giftattacken*.



KERNEINHEITEN

KLANRATTEN 5 Punkte pro Modell
0-1 EINHEIT SKAVENSKLAVEN 3 Punkte pro Modell
0-1 EINHEIT STURMRATTEN 7 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Klanratte	5	3	3	3	3	1	4	1	5
Sklave	5	2	2	3	3	1	4	1	4
Sturmratte	5	4	3	4	3	1	4	1	5

Einheitengröße: 10+ Klanratten und Sturmratte, 20+ Skavensklaven

Ausrüstung: Handwaffe. Klanratten tragen leichte Rüstung und dürfen mit Speer (+2 Punkte) und/oder Schild (+1 Punkt) ausgerüstet werden. Sturmratte tragen leichte Rüstung und können Zweihandwaffen (+2 Punkte) oder Hellebarden (+2 Punkte) und/oder Schilde (+1 Punkt) erhalten. Skavensklaven tragen Schilde und dürfen mit Speeren (+1 Punkt) oder Schleudern (+1 Punkt) bewaffnet werden.

Sonderregeln: Wenn Skavensklaven aufgerieben werden oder fliehen, verursachen sie keinen Paniktest bei anderen Truppen.

MEUTENBÄNDIGER 8 Punkte pro Modell
RIESENATTEN 3 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Meutenbändiger	6	3	3	3	3	1	4	1	6
Riesenratte	6	2	0	3	3	1	4	1	4

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Der Meutenbändiger besitzt eine Handwaffe und trägt leichte Rüstung. Er darf mit einer zusätzlichen Handwaffe (+2 Punkte) ausgerüstet werden.

Sonderregeln: Wenn die Einheit mehr als 6 Ratten pro Meutenbändiger enthält, muss sie den Moralwert der Ratten anstelle des Bändigers benutzen. Beschusstreffer werden zufällig unter den Modellen der Einheit aufgeteilt. Riesenratte werden den Feind immer umzingeln, egal, ob sie den Kampf gewonnen oder verloren haben, und verfolgen fliehende Gegner in jedem Fall. Aufgeriebene oder fliehende Ratten verursachen keine Paniktests, außer bei anderen Riesenratten.

0-1 EINHEIT RATTENSCHWÄRME 50 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Rattenschwarm	6	3	0	2	2	5	1	5	10

Einheitengröße: 1-6

Ausrüstung: Keine

Sonderregeln: *Unerschütterlich*

ELITEINHEITEN

SEUCHENMÖNCHE 7 Punkte pro Modell
0-1 EINHEIT GOSSENLÄUFER 14 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Seuchemönch	5	3	3	3	4	1	4	1	5
Gossenläufer	6	4	4	4	3	1	5	1	7

Einheitengröße: 10+ Seuchemönche, 5-15 Gossenläufer

Ausrüstung: Handwaffe. Seuchemönche dürfen mit einer zusätzlichen Handwaffe (+2 Punkte) ausgerüstet werden. Gossenläufer dürfen eine zusätzliche Handwaffe (+2 Punkte), Wurfsterne (+4 Punkte), Schleuder (+5 Punkte), Netz (+1 Punkt, zählt als Schild) und/oder leichte Rüstung (+1 Punkt) erhalten.

Sonderregeln: Seuchemönche unterliegen den Sonderregeln für *Raserei*. Gossenläufer sind *Kundschafter* und *Plänkler*.

WARPFLAMMENWERFERTEAM 70 Punkte pro Team

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Warpflam.team	5	3	3	3	3	1	4	1	5

Einheitengröße: Jedes Warpflammenwerferteam wird als ein einzelnes Modell mit 1 LP behandelt.

Ausrüstung: Handwaffe, schwere Rüstung und ein Warpflammenwerfer pro Team aus zwei Skaven.

Sonderregeln: Der Warpflammenwerfer schießt in der Schussphase die Flammenschablone um das Ergebnis eines Artilleriewürfels in Zoll weit ab. Ermittle Treffer wie bei Atemattacken. Die betroffenen Modelle erhalten je einen Treffer der Stärke 5. Wenn du ein Fehlschusssymbol erwürfelst, explodiert der Flammenwerfer! Platziert die 3-Zoll-Schablone über dem Team. Jedes getroffene Modell erleidet einen Treffer der Stärke 5. Das Team selbst wird automatisch ausgeschaltet. Bei der Zielauswahl für Beschuss und Zaubersprüche gelten Warpflammenwerferteams als Charaktermodelle.

GIFTWINDKRIEGER 25 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Giftwindkrieger	5	3	3	3	3	1	4	1	5

Einheitengröße: 4-6

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Giftwindkugeln.

Sonderregeln: *Plänkler*. Giftwindkrieger dürfen ihre tödlichen Kugeln in der Schussphase bis zu 6 Zoll weit schleudern. Platziert die 3-Zoll-Schablone über dem Ziel und wirf den Abweichungswürfel. Bei einem Treffersymbol landet die Kugel genau am gewünschten Ort, ansonsten bewegst du die Schablone W3 Zoll weit in die angegebene Richtung. Jedes getroffene Modell verliert bei einer 6 auf einem W6 einen Lebenspunkt. Rüstungswürfe sind nicht erlaubt. Anders als beim normalen Schießen dürfen die Kugeln sogar in einen laufenden Nahkampf geworfen werden! Beachte dabei die Regeln für Schablonen im Kapitel *Schießen* im Regelbuch.

JEZZAILTEAMS 24 Punkte pro Team

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Jezzailteam	5	3	3	3	3	1	4	1	5

Einheitengröße: 3-10. Jedes Jezzailteam wird wie ein einzelnes Modell mit 1 LP behandelt.

Ausrüstung: Handwaffe und Jezzail. Jedes Team darf mit leichter Rüstung (+1 Punkt) ausgerüstet werden.

Sonderregeln: *Plänkler*. Jezzails zählen als Musketen mit einer Stärke von 5, verursachen W3 Schadenspunkte, haben eine Rüstungswurfmodifikation von -3 und eine Reichweite von 36 Zoll.

MEUTENBÄNDIGER 10 Punkte pro Modell
RATTENOGER 40 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Meutenbändiger	6	4	3	3	3	1	4	1	7
Rattenoger	6	3	0	5	4	3	4	3	4

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Der Meutenbändiger besitzt eine Handwaffe und leichte Rüstung. Er darf mit einer zusätzlichen Handwaffe (+2 Punkte) ausgerüstet werden.

Sonderregeln: Wenn die Einheit mehr als 6 Rattenoger pro Meutenbändiger enthält, muss sie den Moralwert der Rattenoger anstelle dessen des Bändigers benutzen. Beschusstreffer werden zufällig in der Einheit aufgeteilt. Rattenoger verursachen *Angst* und unterliegen den Regeln für *Blödheit*, wenn sie nicht von Meutenbändigern begleitet werden.

SELTENE EINHEITEN

SEUCHENSCHLEUDERKRIEGER 18 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Seuchschl.	5	3	3	4	4	1	4	1	5

Einheitengröße: Bis zu 6 Seuchenschleuderkrieger dürfen einer Einheit Seuchemönche als eine Auswahl für seltene

Einheiten angeschlossen werden.

Ausrüstung: Seuchenschleuder (zählt als Flegel)

Sonderregeln: *Plänkler*, *Raserei*. Die Krieger bilden eine separate Einheit, die mit jedem Modell in 3 Zoll Umkreis um das "Elternregiment" bleiben muss, bis sie selbst zum Angriff kommt. Danach operieren sie als selbstständige Einheit. Jedes Modell, das am Ende der Bewegungsphase mit einem Seuchenschleuderkrieger in direktem Kontakt ist, muss mit einem W6 gleich oder unter seinem Widerstandswert würfeln oder es verliert einen Lebenspunkt. Rüstungswürfe sind nicht erlaubt. Skaven verpatzen den Test nur bei einer 6. Wirf einmal pro Spielzug für jedes Modell in Kontakt mit einer beliebigen Anzahl Seuchenschleuderkrieger. Die Krieger selbst testen zu Beginn jedes Spielzugs der Skaven.

TODESRAD 180 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Todesrad	3W6	-	-	5	5	4	-	-	-
Warlock-Tech.	-	3	3	3	-	-	4	1	5
Ratten	-	3	-	2	-	-	1	5	-

Einheitengröße: Ein Todesrad, gesteuert von einem Warlock-Techniker und angetrieben von Ratten

Ausrüstung: Das Todesrad hat Sensenklingen. Der Warlock-Techniker ist mit Handwaffe und Pistole bewaffnet.

Sonderregeln: *Unerschütterlich*. Handle das Todesrad wie einen Streitwagen mit einem 4+ Rüstungswurf. In jeder Schussphase *muss* es W3 Blitze abfeuern. Wirf einen Artilleriewurf für jeden Blitz, um seine Stärke zu bestimmen, sowie 3W6 für seine Reichweite in Zoll. Die Blitze treffen das nächste Ziel in Reichweite, egal ob Freund oder Feind. Ein Fehlschusssymbol bedeutet einen Treffer auf das Todesrad selbst. Wirf noch einmal, um seine Stärke zu bestimmen. Sollte ein zweites Fehlschusssymbol fallen, wird das Rad automatisch verwundet. Fahr damit fort, bis sich alle Blitze entladen haben.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

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

Grimmklinge (magische Waffe): Träger erhält S 10. Jede nicht von Rüstung usw. verhinderte Verwundung verursacht W3 Schadenspunkte. Wirf einen W6 zu Beginn jedes Skavenspielzugs. Bei einem Ergebnis von 1 erleidet der Träger eine einzelne Verwundung, gegen die weder Rüstungs- noch Rettungswürfe erlaubt sind. **100 Punkte**

Metzler (magische Waffe): Jede nicht verhinderte Verwundung verursacht doppelten Schaden. **35 Punkte**

Tränenklinge (magische Waffe): +1 S. Jede nicht verhinderte Verwundung verursacht W3 Schadenspunkte. **50 Punkte**

Warpsteinrüstung (magische Rüstung): Zählt als Rüstung mit RW 5+ und verleiht dem Träger außerdem einen 5+ Rettungswurf. **40 Punkte**

Warpsteinamulett (Talisman): Verleiht 5+ Rettungswurf. **30 Punkte**

Skalm (verzauberter Gegenstand): Kann zu Beginn jeder beliebigen Phase jedes eigenen oder gegnerischen Spielzugs benutzt werden und gibt dem Träger alle verlorenen Lebenspunkte zurück. Eine Anwendung. **50 Punkte**

Skaventrank (verzauberter Gegenstand): Wirf einen W6 zu Beginn des Spiels, nachdem die Armeen aufgestellt wurden. Der Skaventrank beeinflusst den Träger und die Einheit, in der er sich befindet, aber kein anderes Charaktermodell. Bei einem Wurf von 1 tritt kein Effekt ein, bei 2-3 *hassen* die Skaven alle Gegner, bei 4-5 unterliegen sie *Raserei* und bei 6 treten beide Effekte auf. Eine Anwendung. **50 Punkte**

Warpspruchrolle (arkanes Artefakt): Jedes Modell einer feindlichen Einheit innerhalb von 24 Zoll erleidet einen Treffer der Stärke 3 und muss einen Paniktest ablegen. Eine Anwendung. Gebundener Zauberspruch. Energiestufe 4. **50 Punkte**

Sturmbanner (magische Standarte): Kann zu Beginn eines beliebigen Spielzugs der Skaven aktiviert werden. Auf dem gesamten Schlachtfeld darf daraufhin keine Kreatur mehr fliegen. Die Wirkung dauert solange an, bis zu Beginn eines seiner Spielzüge einer der beiden Spieler eine 1 auf einem W6 wirft. Eine Anwendung. **50 Punkte**

Heilige Standarte der Gehörnten Ratte (magische Standarte): Die Einheit verursacht *Angst*. **75 Punkte**

GRUFTKÖNIGE VON KHEMRI

Die Gruftkönige von Khemri herrschen über das Land von Nehekara – das Reich der Toten. Die uralte Zivilisation von Khemri ging bereits vor langer Zeit unter, doch der finstere Nekromant Nagash vollführte das Große Ritual des Erwachens, das die Gruftkönige und ihre toten Armeen aus ihren Gräbern zurückkehren ließ. Nagash versuchte, die Könige zu kontrollieren, doch sie waren wütend darüber, aus ihrem ewigen Schlummer geweckt worden zu sein, und wandten sich gegen ihn. Seit dieser Zeit kämpfen die Gruftkönige untereinander um die Herrschaft über ihre uralten Städte und gegen jeden, der es wagt, ihre Gräber zu plündern.

Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Einheit Skelettkrieger und Grabwächter darf für jeweils +10 Punkte je ein Modell zum Champion, Musiker oder Standartenträger aufrüsten. Jede Einheit Skelettkavallerie und Skelettstreitwagen darf für jeweils +15 Punkte je ein Modell zum Champion, Musiker oder Standartenträger aufrüsten. Ein Champion erhält +1 BF, wenn seine Einheit mit Bögen ausgerüstet ist, ansonsten bekommt er +1 A. Standartenträger der folgenden Einheiten dürfen eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Punkten erhalten: Grabwächter, Skelettstreitwagen.

Sonderregeln

Sämtliche Charaktermodelle und Einheiten in einer Armee der Gruftkönige von Khemri unterliegen den folgenden Sonderregeln:

- Die Spruchrollen der Priester des Todes zählen nicht gegen die Punktbegrenzung für magische Gegenstände (sie können also bis zu 10 Schriftrollen zusätzlich zu magischen Gegenständen im Wert von 50 bzw. 100 Punkten mit sich führen).

- Immun gegen Psychologie.*

- Können nicht aufgerieben werden, aber eine Einheit, die eine Nahkampfphase verliert, verliert einen zusätzlichen LP für jeden Punkt, um den sie das Kampfergebnis verloren haben. Dagegen sind keinerlei Rüstungs- oder Rettungswürfe erlaubt.

- Immun gegen *Gift*.

- Verursachen *Angst*.

- Können nicht marschieren.

- Dürfen nur *Angriff annehmen* als Angriffsreaktion wählen.

- Müssen fliehende Gegner nicht verfolgen.

- Priester des Todes würfeln nicht auf der Zauberpatzer-Tabelle. Falls sie beim Komplexitätswurf zwei oder mehr Einsen würfeln, hat der Spruch einfach nicht geklappt.

- Wenn der General ausgeschaltet wird, werden alle Einheiten, die *nicht* von einem Charaktermodell oder Champion geführt werden, sofort zerstört. Alle anderen erleiden den Verlust von W6 Lebenspunkten, wogegen keinerlei Rüstungs- oder Rettungswürfe erlaubt sind. Charaktermodelle werden davon nicht betroffen. Beachte, dass jede Einheit, die ihre Charaktermodelle und/oder Champions verliert, nachdem der General ausgeschaltet wurde, ebenfalls sofort zerstört wird.

KOMMANDANTEN

0-1 GRUFTKÖNIG 200 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gruftkönig	4	5	4	5	5	4	4	4	9
Streitwagen	-	-	-	4	4	3	-	-	-
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-

Ausrüstung: Handwaffe. Fährt auf einem Skelettstreitwagen (4+ Rüstungswurf) mit Sensenklingen, der von zwei Skelettpferden gezogen wird. Darf mit Bogen (+12 Punkte), Speer (+6 Punkte) und/oder Wurfspieren (+9 Punkte) ausgerüstet werden.

Sonderregeln: *Brennbar. Fluch der Mumie* – wenn der Gruftkönig erschlagen wird, erleidet die verantwortliche Einheit den Verlust von W3 LP, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

HOHEPRIESTER DES TODES 120 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hohepriester	4	3	3	4	4	3	3	2	8

Ausrüstung: Handwaffe.

Sonderregeln: Hohepriester des Todes zählen als Zauberer der Stufe 4. Der Hohepriester des Todes kann gegnerische Sprüche normal bannen, darf aber selbst nur Zauber wirken, wenn er *Neferras Buch der Mächtigen Beschwörungen* besitzt.

HELDEN

PRIESTER DES TODES 45 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Priester	4	3	3	3	4	2	3	1	7

Ausrüstung: Handwaffe.

Sonderregeln: Priester des Todes zählen als Zauberer der Stufe 2 und können feindliche Sprüche normal bannen. Ein Priester des Todes darf aber selbst nur Zauber wirken, wenn er *Neferras Buch der Mächtigen Beschwörungen* besitzt.

GRUFTFÜRSTEN 95 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gruftfürst	4	4	3	5	5	3	3	3	8
Streitwagen	-	-	-	4	4	3	-	-	-
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-

Ausrüstung: Handwaffe. Darf auf einem Skelettpferd (+10 Punkte) oder auf einem Skelettstreitwagen mit Sensenklingen, zwei Skelettpferden und einem 4+ Rüstungswurf (+60 Punkte) in die Schlacht ziehen. Kann mit Bogen (+8 Punkte), Speer (+4 Punkte), Wurfspieren (+6 Punkte), leichter Rüstung (+2 Punkte) und/oder Schild (+2 Punkte) ausgerüstet werden.

Ein Gruftfürst der Armee kann für +25 Punkte zum Armeestandardenträger aufrüstet werden. Er darf eine magische Standarte (keine Punktbegrenzung) erhalten, kann dann aber keine weiteren magischen Gegenstände bekommen. Er darf keine andere Ausrüstung als leichte Rüstung tragen. Der Armeestandardenträger darf niemals der General der Armee sein.

Sonderregeln: *Brennbar.*

KERNEINHEITEN

SKELETTKRIEGER 6 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skelettkrieger	4	2	2	3	3	1	2	1	5

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe. Darf mit Bogen (+3 Punkte), Speer (+1 Punkt), leichter Rüstung (+1 Punkt) und/oder Schild (+1 Punkt) ausgerüstet werden. Ein Bogen ist dabei aber nicht mit Speer oder Schild kombinierbar.

SKELETTKAVALLERIE 11 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skelettkrieger	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe. Darf mit Bogen (+4 Punkte), Speer (+1 Punkt), leichter Rüstung (+2 Punkte) und/oder Schild (+2 Punkte) ausgerüstet werden. Ein Bogen ist dabei aber nicht mit Speer oder Schild kombinierbar.

ELITEEINHEITEN

GRABWÄCHTER 11 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Grabwächter	4	3	2	4	3	1	3	1	5

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe, Hellebarde und leichte Rüstung. Darf mit Schild ausgerüstet werden (+1 Punkt).

SKELETTSTREITWAGEN 50 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen	-	-	-	4	4	3	-	-	-
Skelett	-	2	2	3	-	-	2	1	5
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-

Einheitengröße: 2-5

Ausrüstung: Streitwagen mit einem 4+ Rüstungswurf, von einem Skelettwagenlenker gefahren und von zwei Skelettpferden gezogen. Der Wagenlenker kann mit Bogen (+4 Punkte) oder Speer (+1 Punkt) ausgerüstet werden. Jeder Streitwagen darf für +15 Punkte Sensenklingen erhalten.

Sonderregeln: Die Streitwagen von Khemri kämpfen wie Kavallerie in Schwadronen.

0-1 TODESGEIER 30 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Todesgeier	1	3	0	4	4	1	3	2	5

Einheitengröße: 3-10

Sonderregeln: *Flieger*

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

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

WICHTIG: Die Spruchrollen der Priester des Todes können nicht gebannt werden. Allerdings können die mit Hilfe von *Neferras Buch der Mächtigen Beschwörungen* ausgesprochenen Zauber normal gebannt werden.

Menkares Spruchrolle der Eiligkeit (Spruchrolle): Darf in der Bewegungsphase des Khemri-Spielers verwendet werden. Eine beliebige Einheit kann sich diesen Spielzug mit doppelter Bewegungsfähigkeit bewegen, darf dann aber nicht angreifen. Diese Spruchrolle darf nicht mit einer anderen *Spruchrolle der Eiligkeit* kombiniert werden, außerdem kann eine Einheit nur eine magische Bewegung pro Spielzug ausführen. Eine Anwendung. **10 Punkte**

Horekhab's Spruchrolle des Niederschmetterns (Spruchrolle): Betrifft eine Einheit nach Wahl des Khemri-Spielers irgendwo auf dem Schlachtfeld und wird unmittelbar bevor eine Einheit schießt oder nahkämpft ausgesprochen. Alle Modelle der Einheit (inklusive Charaktermodellen) erhalten einen zusätzlichen Schuss oder eine zusätzliche Nahkampfattacke. Darf in der gegnerischen Nahkampfphase eingesetzt werden. Eine Einheit darf nur einmal pro Spielzug zusätzliche Attacken erhalten, selbst wenn du sowohl die *Spruchrolle des Niederschmetterns* als auch die *Krone des Gruftkönigs* hast. Eine Anwendung. **20 Punkte**

Djedres Beschwörung der Rachsüchtigen Toten (Spruchrolle): Kann zu Beginn eines Khemri-Spielzugs benutzt werden. Bestimmt eine einzelne Einheit Skelettkrieger, Skelettkavallerie oder Skelettstreitwagen, um ihr für W6 x 10 Punkte zusätzliche Modelle anzuschließen, die genauso ausgerüstet sein müssen wie der Rest der Einheit. Überschüssige Punkte verfallen. Eine Anwendung. **30 Punkte**

Schädelflegel (magische Waffe): Zählt als Flegel (siehe Warhammer-Regelbuch). Jede nicht verhinderte Verwundung verursacht 2 Schadenspunkte. **40 Punkte**

SELTENE EINHEITEN

UNTOTER SKORPIONSCHWARM 50 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skorpionschw.	4	3	0	3	2	5	1	5	10

Einheitengröße: 1+

SCHÄDELKATAPULT 75 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Katapult	-	-	-	-	5	3	-	-	-
Besatzung	4	2	2	3	3	1	2	1	5

Einheitengröße: Ein Katapult mit 3 Skeletten Besatzung

Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen leichte Rüstungen erhalten (+1 Punkt).

Sonderregeln: Behandle Schädelkatapulte wie Stein-schleudern mit einer Reichweite von 48 Zoll. Jeder Treffer hat eine Stärke von 4 und verursacht den Verlust von W3 LP, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Einheiten, die einen oder mehr Verluste durch Schädelkatapulte erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.



Schlangenstab (magische Waffe): Nur für Priester des Todes. Attacken mit dem Schlangenstab zählen als *Giftattacken*. **15 Punkte**

Vipernpfeile (magische Waffe): Dürfen nur von Charaktermodellen mit Bogen benutzt werden. Schussattacken treffen auf 2+. Treffer mit Vipernpfeilen zählen als *Giftattacken*. **15 Punkte**

Der Gleißende Streitwagen (verzauberter Gegenstand): Darf nur vom Gruftkönig benutzt werden. Der Gruftkönig und jede Einheit, der er sich anschließt, dürfen sich in jeder Bewegungsphase wie unter dem Einfluss einer *Spruchrolle der Eiligkeit* bewegen. Darf nicht mit einer *Spruchrolle der Eiligkeit* kombiniert werden. **50 Punkte**

Die Krone des Gruftkönigs (verzauberter Gegenstand): Darf nur vom Gruftkönig benutzt werden. Die Krone erlaubt einer einzelnen Einheit im Umkreis von 12 Zoll um den Gruftkönig, wie unter dem Einfluß einer *Spruchrolle des Niederschmetterns* zu kämpfen. Die Krone darf einmal pro Spielzug eingesetzt werden, und zwar sowohl in einer eigenen als auch einer gegnerischen Phase. Jede Einheit darf nur einmal pro Spielzug zusätzliche Attacken erhalten, selbst wenn du sowohl die *Spruchrolle des Niederschmetterns* als auch die *Krone des Gruftkönigs* besitzt. **100 Punkte**

Neferras Buch der Mächtigen Beschwörungen (arkanes Artefakt): Verleiht dem Träger zufällig ermittelte Zaubersprüche der Lehre des Todes (einen Zauberspruch für Priester des Todes, zwei für Hohepriester des Todes). Der Priester kann diese Sprüche entsprechend der normalen Regeln aussprechen (d.h. er muss einen Komplexitätswurf bestehen und der Spruch kann normal gebannt werden etc.). **25 Punkte**

Standarte der Rastlosen Toten (magische Standarte): Einmal pro Spiel, zu Beginn eines beliebigen Khemri-Spielzugs, kann die Standarte benutzt werden, um eine Einheit Skelettkrieger, Skelettkavallerie oder Skelettstreitwagen im Wert von 3W6 x 10 Punkten von den Toten auferstehen zu lassen. Sag an, welchen Einheitenyp du erschaffen möchtest, bevor du würfelst. Alle überschüssigen Punkte verfallen. Die Einheit muss innerhalb von 12 Zoll um die Standarte herum platziert werden, aber mindestens 2 Zoll von allen gegnerischen Modellen entfernt. Sie darf sich im Spielzug ihres Erscheinens normal bewegen und auch angreifen. **100 Punkte**

VAMPIRE

Aus ihren Gräften heraus stellen die Vampire den Sterblichen nach. Ihr Reich sind die dunklen und vergessenen Plätze des Imperiums und die verfluchten Ländereien Sylvania's.

Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Einheit Skelettkrieger, Verfluchte und Fluchritter darf für jeweils +10 Punkte je ein Modell der Einheit zum Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Jeder Champion erhält +1 A. Standartenträger der folgenden Einheiten dürfen je eine magische Standarte im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten: Verfluchte, Fluchritter.

Sonderregeln

Soweit nicht anders vermerkt, unterliegen alle Charaktermodelle und Einheiten der Vampirarmee den folgenden Sonderregeln:

- *Immun gegen Psychologie.*
- Können nicht aufgerieben werden, aber eine Einheit, die eine Nahkampfphase verliert, verliert einen zusätzlichen LP für jeden Punkt, um den sie das Kampfergebnis verloren hat. Dagegen sind keinerlei Rüstungs- oder Rettungswürfe erlaubt.
- Immun gegen Gift.
- Verursachen *Angst*.
- Können nicht marschieren.
- Dürfen nur *Angriff annehmen* als Angriffsreaktion wählen.
- Müssen fliehende Gegner nicht verfolgen.

• Vampire und Nekromanten würfeln nicht auf der Zauberpatzer-Tabelle. Wenn sie beim Komplexitätswurf zwei oder mehr Einsen erwürfeln, hat der Spruch einfach nicht geklappt.

• *Körperlose* Wesen dürfen sich ohne Abzug durch schwieriges und unpassierbares Gelände sowie durch jedes Hindernis bewegen. Beachte aber, dass sie trotzdem nicht durch solches Gelände sehen können, wenn es normalerweise die Sichtlinie blockieren würde. Sie können nur durch magische Waffen oder Zaubersprüche verwundet werden.

• Wenn der General ausgeschaltet wird, werden alle Einheiten, die *nicht* von einem Charaktermodell oder Champion geführt werden, sofort zerstört. Alle anderen erleiden den Verlust von W6 Lebenspunkten, wogegen keinerlei Rüstungs- oder Rettungswürfe erlaubt sind. Charaktermodelle werden davon nicht betroffen. Beachte, dass jede Einheit, die ihre Charaktermodelle und/oder Champions verliert, nachdem der General ausgeschaltet wurde, ebenfalls sofort zerstört wird.

KOMMANDANTEN

VAMPIRFÜRST 275 Punkte pro Modell
 VAMPIRGRAF 185 Punkte pro Modell
 MEISTERNEKROMANT 180 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Vampirfürst	6	7	3	5	5	4	8	5	10
Vampirgraf	6	6	3	5	5	3	7	4	9
Meisternekr.	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Nachtmahr	8	2	0	3	3	1	2	1	5
Zombiedrache	6	3	0	6	6	6	1	4	8
Manticor	6	5	0	6	5	4	3	4	6
Geflüg. Nachtm.	8	4	0	5	5	3	3	2	5

Ausrüstung: Handwaffe. Meisternekromanten dürfen außer einem Rossharnisch für einen Nachtmahr keine weitere Ausrüstung erhalten. Vampirfürsten und Vampirgrafen dürfen mit Zweihandwaffe (+6 Punkte), Hellebarde (+6 Punkte) oder Speer (+6 Punkte) bewaffnet werden und leichte Rüstung (+3 Punkte) oder schwere Rüstung (+6 Punkte) und/oder Schild (+3 Punkte) erhalten.

Vampirfürsten dürfen auf einem Zombiedrachen (+320 Punkte) oder einem Geflügelten Nachtmahr (+100 Punkte) reiten. Meisternekromanten dürfen auf einem Manticor (+215 Punkte) reiten. Alle Kommandanten dürfen auf einem Nachtmahr (+15 Punkte) reiten, der mit einem Rossharnisch (+6 Punkte) ausgerüstet werden darf. Berittene Vampire können mit einer Lanze (+6 Punkte) bewaffnet werden.

Sonderregeln: Ein Meisternekromant ist ein Zauberer der Stufe 3, der für +35 Punkte auf Stufe 4 aufgewertet werden kann. Solange er sich nicht in einer Einheit von Untoten befindet, haben die Sonderregeln der Vampirarmee für ihn keine Gültigkeit. Ein Vampirfürst ist ein Zauberer der Stufe 2, ein Vampirgraf der Stufe 1. Ein Charaktermodell auf einem Zombiedrachen gilt als eine Kommandanten- *und* eine Heldenauswahl. Geflügelte Nachtmahre können *fliegen* und verursachen *Angst*. Ein Zombiedrache ist ein *großes Ziel*, kann *fliegen* und verursacht *Entsetzen*. Er besitzt einen 3+ Rüstungswurf, einen Pestatem (Atemattacke mit Stärke 3), und jede Nahkampfattacke gegen den Drachen oder seinen Reiter erleidet -1 auf den Trefferwurf. Ein Manticor ist ein *großes Ziel*, kann *fliegen* und verursacht *Entsetzen*.

HELDEN

VAMPIRBARON 75 Punkte pro Modell
 FLUCHFÜRST 65 Punkte pro Modell
 NEKROMANT 65 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Vampirbaron	6	5	3	5	4	2	6	3	8
Fluchfürst	4	4	3	4	4	2	3	3	8
Nekromant	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Nachtmahr	8	2	0	3	3	1	2	1	5

Ausrüstung: Handwaffe. Darf mit Zweihandwaffe (+4 Punkte) oder Hellebarde (+4 Punkte) bewaffnet werden. Vampirbarone und Fluchfürsten dürfen außerdem mit Speer (+4 Punkte) sowie leichter Rüstung (+2 Punkte) oder schwerer Rüstung (+4 Punkte) und/oder Schild (+2 Punkte) ausgerüstet werden.

Jeder Held darf einen Nachtmahr (+10 Punkte) reiten, der einen Rossharnisch (+4 Punkte) tragen kann. Berittene Vampirbarone und Fluchfürsten können mit einer Lanze (+4 Punkte) ausgerüstet werden.

Sonderregeln: Ein Nekromant ist ein Zauberer der Stufe 1, der für +35 Punkte auf Stufe 2 aufgewertet werden kann. Solange er sich nicht in einer Einheit Untoter befindet, haben die Sonderregeln der Vampirarmee für ihn keine Gültigkeit. Der Fluchfürst verursacht bei einer nicht verhinderten Verwundung anstatt einem sogar W3 Schadenspunkte, außer er kämpft mit einer magischen Waffe.

Maximal ein Vampirbaron oder Fluchfürst der Armee darf für +25 Punkte zum Armeestandartenträger ausgerüstet 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 seinen Nachtmahr erhalten. Der Armeestandartenträger kann niemals der General der Armee sein.

KERNEINHEITEN

SKELETTKRIEGER 7 Punkte pro Modell
 ZOMBIES 5 Punkte pro Modell
 GHOULE 9 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skelett	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Zombie	4	2	2	3	3	1	1	1	5
Ghoul	4	2	2	3	4	1	3	2	5

Einheitengröße: 10+ Skelette und Zombies, 10-30 Ghoule

Ausrüstung: Zombies und Ghoule wissen nicht mit Waffen umzugehen, obwohl ein paar von ihnen in instinkthafter Erinnerung welche mit sich herumschleppen. Skelette kämpfen mit Handwaffe und Schild, dürfen aber mit Hellebarde (+1 Punkt) oder Speer (+1 Punkt) bewaffnet werden und leichte Rüstung (+1 Punkt) oder schwere Rüstung (+2 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Ghoule sind keine Untoten und daher nicht von den Sonderregeln der Vampirarmee betroffen. Sie verursachen allerdings trotzdem *Angst*. Charaktermodelle dürfen sich Ghouleinheiten nicht anschließen oder sie anführen. Solange die Anzahl der Ghoule in einer Einheit größer ist als die Zahl ihrer momentanen Gegner, muss die Ghouleinheit keine Aufriebstests ablegen. Wenn Ghoule eine Nahkampfphase gegen eine gleich große oder größere Einheit verlieren, werden sie automatisch aufgerieben.

0-1 EINHEIT FLEDERMAUSSCHWÄRME .. 50 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Fledermausschw.	1	3	0	2	2	5	1	5	10

Einheitengröße: 1-5

Sonderregeln: *Unerschütterlich.* Fledermausschwärme sind nicht untot und daher nicht von den Sonderregeln der Vampirarmee betroffen. Sie können *fliegen*, bewegen sich dabei aber nur 8 Zoll anstelle der üblichen 20 Zoll. Ein Fledermausschwarm wird durch ein Base mit mehreren Fledermäusen dargestellt, die als ein Modell mit 5 Lebenspunkten behandelt werden.

ELITEEINHEITEN

TODESWÖLFE 11 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Todeswolf	9	3	0	4	3	1	2	1	3

Einheitengröße: 10+

Sonderregeln: Todeswölfe erhalten beim Angriff +1 A.

VERFLUCHTE 11 Punkte pro Modell

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

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Schild. Dürfen mit Zweihandwaffe (+2 Punkte), Hellebarde (+2 Punkte) oder Speer (+2 Punkte.) bewaffnet werden. Dürfen ihre leichte Rüstung durch schwere Rüstung (+1 Punkt) ersetzen.

Sonderregeln: Verursachen bei jeder nicht verhinderten Verwundung W3 Schadenspunkte.

FLUCHRITTER 20 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Fluchritter	4	3	2	3	4	1	3	1	8
Nachtmahr	8	2	0	3	3	1	2	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Speer, leichte Rüstung und Schild. Dürfen ihre Speere durch Lanzen (+1 Punkt) und ihre leichte Rüstung durch schwere Rüstung (+2 Punkte) ersetzen. Außerdem können ihre Nachtmahre Rossharnische (+2 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Die Fluchritter (nicht ihre Nachtmahre) verursachen bei jeder nicht verhinderten Verwundung W3 Schadenspunkte.

LEHRE DER NEKROMANTIE

Nekromanten und Vampire dürfen auf normale Art und Weise zufällige Sprüche aus den Lehren des Feuers oder des Todes wählen. Zusätzlich dürfen sie aber immer auch entscheiden, einen oder beide der unten aufgelisteten Zaubersprüche aus der Lehre der Nekromantie anstelle eines bzw. zweier normaler Zaubersprüche zu wählen.

Beispiel: Ein Nekromant der Stufe 3 kann beide Nekromantiesprüche nehmen und zusätzlich noch einmal auf der ausgewählten Liste würfeln oder einen der Sprüche wählen und zweimal würfeln oder einfach dreimal würfeln.

Zauberer können Nekromantiesprüche beliebig oft in einer Magiephase aussprechen, solange sie noch Energiewürfel übrig haben. Die einzige Ausnahme dabei ist *Vanhels Totentanz*, der pro Magiephase nicht mehr als einmal erfolgreich auf eine Einheit ausgesprochen werden darf. Beachte, dass du, wenn du einen Zauber erneut aussprechen willst, dies sofort tun musst. Diese Beschränkung gilt nicht beim *Stab der Verdammnis*.

Vanhels Totentanz (gelingt bei 3+)

Dieser Zauberspruch kann auf eine beliebige untote Einheit im Umkreis von 24 Zoll um den Zauberer herum angewendet werden. Alle Einheiten der Vampirarmee außer Ghoulen, der Schwarzen Kutsche, unabhängigen Charaktermodellen, die sich nicht in Einheiten befinden, sowie allen fliegenden Einheiten können durch den *Totentanz* beeinflusst werden.

Die betroffene Einheit kann sofort eine normale Bewegung (inklusive Neuformation) mit den normalen Beschränkungen durchführen. Wenn diese Bewegung die Einheit mit dem Feind in Kontakt bringt, zählt die Untoteneinheit in der nächsten Nahkampfphase als Angreifer. Der Gegner darf seine Angriffsreaktion normal wählen. Vampire und Nekromanten in der

0-1 EINHEIT GESPENSTER 80 Punkte pro Base

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gespenster	6	2	0	3	3	4	2	4	5

Einheitengröße: 1+

Sonderregeln: Gespenster werden (wie Schwärme) durch mehrere Modelle dargestellt, die auf einem einzelnen Base stehen und als ein Modell mit 4 LP behandelt werden. Gespenster sind *körperlos*.

SELTENE EINHEITEN

0-1 SCHWARZE KUTSCHE 250 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schw. Kutsche	-	-	5	6	4	-	-	-	-
Gespensst	-	3	0	3	-	-	2	1	8
Nachtmahr	8	2	-	3	-	-	2	1	-

Einheitengröße: Eine Schwarze Kutsche (zählt als Streitwagen) mit 1 Gespensst Besatzung, gezogen von 2 Nachtmahren

Ausrüstung: Das Gespensst besitzt eine Sense (zählt als Zweihandwaffe).

Sonderregeln: Die Schwarze Kutsche verursacht *Entsetzen* und besitzt einen 4+ Rüstungswurf. Für jeweils 6 verursachte, nicht verhinderte Verwundungen während des Spiels verursacht sie einen zusätzlichen Aufpralltreffer, bis zu einem Maximum von +3.

BANSHEES 100 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Banshee	6	3	0	3	4	2	2	1	8

Einheitengröße: 1

Sonderregeln: *Körperlos.* In ihrer Schussphase darf die Banshee ihr unirdisches Heulen von sich geben. Dies zählt als Schussattacke und folgt den normalen Schussregeln. Eine einzelne feindliche Einheit innerhalb von 8 Zoll wird automatisch getroffen und verliert 2W6+2-MW Lebenspunkte. Rüstungswürfe sind nicht zulässig. Einheiten, die *immun gegen Psychologie* sind (inklusive *unerschütterlicher* Einheiten), sind auch gegen das Heulen der Banshee immun.

0-1 EINHEIT VAMPIRFLEDERMÄUSE 30 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Vampirfledermaus	1	3	0	4	4	1	3	2	5

Einheitengröße: 3-10

Sonderregeln: *Fliegendes Regiment*

Einheit müssen sich mit der Einheit bewegen und dürfen sie nicht verlassen. Der Zauber darf auch auf eine bereits im Nahkampf befindliche Einheit ausgesprochen werden. In diesem Fall erhalten die Untoten (auch Nachtmahre) in der folgenden Nahkampfphase eine zusätzliche Attacke. Vampire und Nekromanten werden dabei nicht beeinflusst.

Beachte, dass eine Einheit nur *entweder* eine Extrabewegung *oder* eine zusätzliche Attacke pro Spielzug erhalten kann.

Die Anrufung von Nehek (gelingt bei 5+)

Dieser Zauberspruch kann auf eine beliebige Einheit Zombies oder Skelette im Umkreis von 18 Zoll um den Zauberer ausgesprochen werden. Ist der Zauber erfolgreich, fügt er der Einheit W6 neue Modelle zu. Die neuen Skelette bzw. Zombies sind genau wie der Rest der Einheit ausgerüstet. Der Wert der Einheit in Siegespunkten verändert sich durch diesen Zauber nicht.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

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

Ring der Hügelräber (Talisman): verleiht 4+ Rettungswurf. **45 Punkte**

Stab der Verdammnis (arkanes Artefakt): Kann in jeder Magiephase der Vampirarmee bei beliebig vielen untoten Einheiten in 36 Zoll Umkreis um den Träger die Wirkung von *Vanhels Totentanz* hervorrufen. Wirf nach jeder Anwendung einen W6: Bei einer 1 erschöpft sich die Zauberkraft des Stabes. Gebundener Zauberspruch. Energiestufe 4. **50 Punkte**

Banner des Verderbens (magische Standarte): Gegnerische Einheiten im Umkreis von 6 Zoll erleiden einen Malus von -1 auf ihren MW. **50 Punkte**

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 erhalten. 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, platziest 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

ECHSENMENSCHEN

Verborgen in den tropischen Dschungeln von Lustria forschen die Echsenmenschen nach der Bedeutung des Universums. Wer auch immer es wagt, sie bei dieser göttlichen Aufgabe zu stören, wird von ihnen gnadenlos vernichtet.

Champions, Musiker & Standartenträger

Ein Regiment Tempelwachen und jede Kerneinheit der Armee, ausgenommen Schwärme und Skinkplänkler, dürfen für jeweils +10 Punkte je ein Modell zum Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Echsenreitereinheiten haben die gleichen Optionen, bezahlen jedoch +15 Punkte pro Modell, das sie zu Champion, Musiker oder Standartenträger ernennen. Ein Champion addiert +1 zu seiner BF, falls seine Einheit mit Kurzbögen oder Wurfspereen ausgerüstet ist; ansonsten erhält er +1 A. Die Standartenträger folgender Einheiten dürfen je eine magische Standarte im Wert von je maximal 50 Punkten in die Schlacht führen: Tempelwachen und Stegadons.

Sonderregeln

Für Echsenmenschenarmeen gelten folgende Sonderregeln:

- Echsenmenschenarmeen führen alle auf dem Moralwert basierenden Tests mit drei W6 durch und ignorieren den höchsten Würfel.
- Eine Echsenmenschenarmee aus 2000 Punkten oder mehr muss von einem Slann angeführt werden.
- Skinks und Kroxigore sind amphibisch; sie können sich ohne Abzüge durch Sümpfe, Flüsse und Seen bewegen und gelten solange sie sich darin aufhalten als in weicher Deckung befindlich.
- Echsenmenschen erhalten durch ihre harten Schuppen einen Rüstungswurf, der normal mit Rüstungen und Schilden kombiniert werden kann. Skinks und Salamander verfügen über einen 6+ RW, alle Sauruskrieger inklusive der Tempelwachen über einen von 5+; Stegadons und Kroxigore haben RW 4+.
- Alle Sauruskrieger inklusive der Tempelwache verfügen über zwei oder mehr Attacken. Eine davon ist immer eine Bissattacke, die mit der normalen Stärke des Kriegers durchgeführt wird; die andere kann von besonderen Waffenregeln beeinflusst werden. Zum Beispiel können Sauruskrieger mit Speeren aus zwei Gliedern kämpfen, aber nur, wer wirklich ein feindliches Base berührt, darf auch seine Bissattacke durchführen (die anderen könnten ja lediglich an ihren Vorderechsen knabbern).
- Slann dürfen jede Magielehre aus dem Warhammer-Regelbuch wählen. Skinkschamanen benutzen die Lehre der Himmel.

KOMMANDANTEN

0-1 SLANN-MAGIERPRIESTERLORD.....480 Punkte pro Modell
SLANN-MAGIERPRIESTER 280 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Slann-Mag.-Lord	4	5	3	5	5	8	4	6	10
Slann-Mag.	4	4	3	4	5	6	3	4	9

Ausrüstung: Slann werden auf Sänften getragen und von ihren Trägern verteidigt. Die Träger sind mit Handwaffen ausgerüstet, deren Attacken bereits im Profil des Slann enthalten sind.

Maximal ein Slann-Magierpriesterlord oder Magierpriester der Armee darf für +25 Punkte zum Armeestandartenträger ernannt werden. Ein Armeestandartenträger darf ein beliebiges magisches Banner (ohne Punktbegrenzung) zusätzlich zu seinen anderen magischen Gegenständen mit sich führen. Er darf außerdem dein Armeegeneral sein.

Sonderregeln: Ein Slann-Magierpriesterlord gilt als Zauberer der Stufe 4. Slann-Magierpriester sind Zauberer der Stufe 2 und können für +50 Punkte auf Stufe 3 aufgewertet werden. Alle Slann verfügen über einen 4+ Rettungswurf.

HELDEN

AUSERWÄHLTER SAURUSKRIEGER .. 100 Punkte pro Modell
AUSERWÄHLTER SKINK 45 Punkte pro Modell
SKINKSCHAMANE 65 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Auserw. Sauruskrieger	4	5	0	5	5	2	3	4	9
Auserw. Skink	6	4	4	4	3	2	5	3	7
Skinkschamane	6	2	3	3	3	2	4	1	6
Kampfchse	8	3	0	4	4	1	1	1	3

Ausrüstung: Handwaffe. Skinkschamanen dürfen keine weitere Ausrüstung erhalten. Auserwählte Sauruskrieger und Skinks dürfen mit einer zusätzlichen Handwaffe (+4 Punkte), Zweihandwaffe (+4 Punkte), Speer (+4 Punkte) oder Hellebarde (+4 Punkte) bewaffnet werden und mit leichter Rüstung (+2 Punkte) ausgerüstet werden und/oder einen Schild tragen (+2 Punkte). Auserwählte Skinks dürfen außerdem mit Kurzbogen (+8 Punkte) oder Wurfspereen (+8 Punkte) bewaffnet werden.

Auserwählte Skinks und Skinkschamanen dürfen auf einer Kampfchse (+20 Punkte) oder auf einem Stegadon reiten, das wie üblich aus der Sektion Seltene Einheiten für die dort angegebenen Punktkosten gekauft werden kann. Der Auserwählte Skink bzw. Skinkschamane ersetzt dann einen Skink der Besatzung und verhält sich wie ein Charaktermodell auf einem Streitwagen.

Sonderregeln: Skinkschamanen sind Zauberer der Stufe 1. Kampfchsen verursachen *Angst*, unterliegen *Blödheit* und verleihen einen +2 Bonus auf den Rüstungswurf. Skinkpfeile und Wurfspereen werden als *Giftattacken* behandelt.

KERNEINHEITEN

SAURUSKRIEGER 12 Punkte pro Modell
SKINKS 3 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Sauruskrieger	4	3	0	4	4	1	1	2	8
Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe. Sauruskrieger tragen außerdem Schilde und dürfen mit Speeren (+2 Punkte) bewaffnet werden. Skinks dürfen mit Kurzbogen (+2 Punkte) oder Wurfspereen und Schild (+3 Punkte) ausgerüstet werden.

Sonderregeln: Skinkpfeile und Wurfspereen werden als *Giftattacken* behandelt.

SKINKPLÄNKLER 4 Punkte pro Modell

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

Einheitengröße: 5-15

Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen mit Kurzbogen (+2 Punkte) oder mit Wurfspereen und Schild (+3 Punkte) ausgerüstet werden.

Sonderregeln: *Plänkler*. Skinkpfeile und Wurfspereen werden als *Giftattacken* behandelt.

0-1 EINHEIT EIDECHSENSCHWÄRME 50 Punkte pro Modell
0-1 EINHEIT SCHLANGENSCHWÄRME 50 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Eidechschschw.	4	3	0	2	2	5	1	5	10
Schlangenschw.	3	3	0	2	2	5	1	5	10

Einheitengröße: 1-6

Sonderregeln: Schwärme sind *unerschütterlich*. Schlangenschwärme führen *Giftattacken* durch.

ELITEEINHEITEN

0-1 EINHEIT TEMPELWACHEN 14 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Tempelwache	4	4	0	4	4	1	2	2	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe und Hellebarde. Dürfen mit leichter Rüstung (+1 Punkt) und/oder Schild (+1 Punkt) ausgerüstet werden.

KROXIGORE 65 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kroxigor	6	3	0	5	4	3	1	3	9

Einheitengröße: 3+

Ausrüstung: Zweihandwaffe

Sonderregeln: Kroxigore verursachen *Angst*.

ECHSENREITER 22 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Kampfchse	8	3	0	4	4	1	1	2	3

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Speer und Schild

Sonderregeln: Kampfchsen verursachen *Angst*, unterliegen den Regeln für *Blödheit* und verleihen ihrem Reiter einen Bonus von +2 auf den Rüstungswurf.

SALAMANDER 80 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Salamander	6	3	3	4	4	3	2	3	6
Skinkläufer	6	2	3	3	2	1	4	1	6

Einheitengröße: Ein Salamander mit 4 Skinkläufern

Ausrüstung: Skinkläufer tragen eine Handwaffe (meist ein Stock zum Treiben des Salamanders).

Sonderregeln: Verfahr bei Treffern gegen den Salamander wie bei Kriegsmaschinen: eine 1-4 auf einem W6 bedeutet einen Treffer auf den Salamander selbst, bei 5-6 wird ein Skink getroffen. Salamander können bis zu 24 Zoll weit ätzendes Gift speien. Benutz für den Trefferwurf die normale BF des Salamanders, bei einem Treffer platziert du die 3-Zoll-Schablone über dem Ziel und gehst wie bei einem Treffer durch eine Steinschleuder mit Stärke 4 vor. Gegen Verwundungen sind keine Rüstungswürfe erlaubt. Jedes betroffene und verwundete Modell erleidet einen Schadenspunkt. Werden alle Skinkläufer ausgeschaltet, würfelst du auf der Monsterreaktionstabelle, um zu sehen, was der Salamander anstellt.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

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

Klinge von Cocacila (magische Waffe): Zusätzlich zum normal angerichteten Schaden negiert jeder Treffer für den Rest des Spiels die magische Eigenschaft eines zufällig ermittelten magischen Gegenstands des Opfers. **100 Punkte**

Piranhaklinge (magische Waffe): Jede nicht verhinderte Verwundung verursacht W3 Schadenspunkte. **35 Punkte**

Vogel des Chotek (magische Waffe): Nur eine Anwendung. Zählt als Schusswaffe mit 30 Zoll Reichweite, die einen einzelnen automatischen Treffer mit Stärke 6 bewirkt, der W3 Schadenspunkte verursacht. Darf nur gegen flugfähige Ziele eingesetzt werden. **30 Punkte**

Bitametl (magische Rüstung): Zählt als Rüstung mit 5+ RW und kann mit anderen Rüstungen kombiniert werden. Verpatzte



SELTENE EINHEITEN

TERADONS 35 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Teradon	2	3	0	4	4	1	2	1	3

Einheitengröße: 3-10. Jedes Teradon trägt zwei Skinkreiter.

Ausrüstung: Handwaffe und Kurzbogen

Sonderregeln: Teradons *fliegen*. Die Pfeile der Skinks gelten als *Giftattacken*. Entfernen ein Modell erst, wenn je zwei Skinks ausgeschaltet wurden (ein ausgeschalteter Skink kann natürlich nicht weiterkämpfen, der zweite Skink und das Teradon aber schon!).

STEGADON 230 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Stegadon	6	2	0	5	6	6	2	4	6

Einheitengröße: Ein Stegadon mit 4 Skinks Besatzung

Ausrüstung: Die Skinks tragen Handwaffe, Speer, Kurzbogen, Wurfspereen und Schild. Das Stegadon kann außerdem mit einem Riesenbogen und zwei weiteren Skinks als Besatzung (insgesamt +30 Punkte) bestückt werden. Der Riesenbogen wird wie eine Speerschleuder mit Stärke 5 behandelt, die sich bewegen und schießen darf. Überprüf die Sichtlinie von der Sänfte aus.

Sonderregeln: Behandle Stegadons als berittene Monster, die wie Streitwagen 1W6 Aufpralltreffer verursachen, wenn sie angreifen. Die Pfeile und Wurfspereen der Skinks (selbst die vom Riesenbogen) werden als *Giftattacken* behandelt. Die Skinks erhalten durch den kombinierten Effekt ihrer Schuppenhaut, der Schilde und der Sänfte einen 3+ Rüstungswurf. Stegadons verursachen *Angst* und sind *große Ziele*. Falls alle Skinks ausgeschaltet werden sollten, wirfst du einen W6 auf der Monsterreaktionstabelle, um zu sehen, was das Stegadon anstellt.

Rüstungswürfe dürfen wiederholt werden. **25 Punkte**

Glyphenhalsband (Talisman): 5+ Rettungswurf. **30 Punkte**

Amulett von Xapati (Talisman): Verleiht seinem Träger zwei zusätzliche Bannwürfel gegen alle Zaubersprüche, die ihn oder die Einheit, der er angehört, betreffen. **40 Punkte**

Federumhang (verzauberter Gegenstand): Darf nur von Skinks zu Fuß benutzt werden. Das Modell kann *fliegen*, darf sich aber keiner Einheit anschließen. **40 Punkte**

Fluchkopf (verzauberter Gegenstand): Benenn zu Beginn des Spiels ein gegnerisches Charaktermodell. Alle nicht verhinderten Verwundungen, die der Träger diesem Modell zufügt, werden verdoppelt. **20 Punkte**

Tafel der Herrschaft (arkanes Artefakt): +1 Würfel für den Energie-/Bannpool der Echsenmenschenarmee in jeder eigenen und gegnerischen Magiephase. **50 Punkte**

Jaguarstandarte (magische Standarte): Die Einheit verfolgt fliehende Gegner zusätzliche +1W6 Zoll weit. **20 Punkte**

HOCHELFEN

Hochelfen leben auf dem sagenumwobenen Inselkontinent Ulthuan, einem Reich fernab von den Gestaden der Alten Welt, in das nur wenige Nicht-Elfen je einen Fuß gesetzt haben.

Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Einheit aus Infanterie (außer Plänklern) darf jeweils ein Modell für +10 Punkte zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Jede Kavallerieeinheit darf jeweils ein Modell für +15 Punkte zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Ein Champion erhält +1 BF, wenn er mit einem Bogen oder Langbogen ausgerüstet ist. Ansonsten erhält er +1 A. Standartenträger der folgenden Einheiten dürfen je ein magisches Banner im Wert von je maximal 50 Punkte erhalten: Phönixgarde, Schwertmeister, Drachenprinzen, Weiße Löwen, Jungferngarde.

Sonderregeln

Für Armeen der Hochelfen gelten folgende Sonderregeln:

- Hochelfen zu Fuß, die mit Bögen oder Langbögen bewaffnet sind, dürfen aus einem zusätzlichen Glied schießen.
- Hochelfen zu Fuß, die mit Speeren ausgerüstet sind, kämpfen mit einem zusätzlichen Glied (also aus drei Gliedern).
- Hochelfen dürfen gegen Dunkelelfen sämtliche misslungenen Psychologietests (keine Aufriestests) je einmal wiederholen.
- Zauberer der Hochelfen (auch Magier genannt) erhalten +1 auf das Ergebnis ihres Bannwurfs. Dieser Bonus ist nicht kumulativ, egal wie viele Zauberer deine Armee enthält. Der Bonus *kann* jedoch mit Boni von magischen Gegenständen kombiniert werden. Hochelfenmagier haben Zugriff auf alle Lehren aus dem Warhammer-Regelbuch.

KOMMANDANTEN

HOCHELFENGENERAL 110 Punkte pro Modell
ERZMAGIER 220 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Elffengeneral	5	7	6	4	4	3	8	4	10
Erzmagier	5	4	4	3	4	3	5	1	9
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	6
Greif	6	5	0	5	5	4	5	4	7
Riesenadler	2	5	0	4	4	3	4	2	8
Einhorn	9	5	0	4	4	1	6	2	10
Drache	6	6	0	6	6	3	5	8	

Ausrüstung: Handwaffe. Erzmagier dürfen keine weitere Ausrüstung außer Rossharnischen für ihre Elfenrösser erhalten. Hochelfengeneräle dürfen mit zusätzlicher Handwaffe (+6 Punkte), Zweihandwaffe (+6 Punkte), Speer (+6 Punkte) oder Hellebarde (+6 Punkte) ausgerüstet werden. Sie dürfen außerdem einen Langbogen erhalten (+15 Punkte). Sie dürfen leichte Rüstung (+3 Punkte) oder schwere Rüstung (+6 Punkte) und/oder einen Schild (+3 Punkte) tragen.

Hochelfengeneräle dürfen auf Drachen (+320 Punkte), Riesenadlern (+50 Punkte), Pegasi (+50 Punkte) oder Greifen (+200 Punkte) reiten. Erzmagier dürfen auf Pegasi (+50 Punkte), Riesenadlern (+50 Punkte) oder Einhornern (+55 Punkte) reiten. Alle Kommandanten der Hochelfen dürfen ein Elfenross (+18 Punkte) reiten und dieses mit einem Rossharnisch (+6 Punkte) ausrüsten. Wenn der Hochelfengeneral beritten ist, darf er eine Lanze (+6 Punkte) erhalten.

Erzmagier und Hochelfengeneräle dürfen mit einem Streitwagen fahren, der zu den üblichen Kosten aus der Sektion Spezialeinheiten erworben wird. Das Charaktermodell ersetzt dann ein Besatzungsmitglied.

Sonderregeln: Erzmagier sind Zauberer der Stufe 3, die für +40 Punkte auf Stufe 4 aufgewertet werden können. Ein Charaktermodell auf einem Drachen zählt als eine Kommandanten- und eine Heldenauswahl. Drachen, Pegasi, Riesenadler und

Greifen können *fliegen*. Greifen sind *große Ziele* und verursachen *Entsetzen*. Drachen sind *große Ziele*, verursachen *Entsetzen*, besitzen einen 3+ Rüstungswurf und können Feuer speien (Atemwaffe mit Stärke 3). Einhornern erhalten +2 S in der Nahkampfphase, in der sie angreifen. Einhornern geben ihrem Reiter außerdem zwei zusätzliche Bannwürfel gegen alle Sprüche, die das Modell und gegebenenfalls die Einheit, in der es sich befindet, betreffen.

HELDEN

HOCHELFENPRINZ 65 Punkte pro Modell
MAGIER 85 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hochelfenprinz	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Magier	5	4	4	3	3	2	5	1	8
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Ausrüstung: Handwaffe. Magier dürfen keine weitere Ausrüstung außer Rossharnischen für ihre Elfenrösser erhalten. Hochelfenprinzen dürfen zusätzliche Handwaffe (+4 Punkte), Zweihandwaffe (+4 Punkte), Speer (+4 Punkte) oder Hellebarde (+4 Punkte) erhalten. Sie dürfen außerdem mit einem Langbogen (+10 Punkte) ausgerüstet werden. Sie dürfen leichte Rüstung (+2 Punkte) oder schwere Rüstung (+4 Punkte) und/oder einen Schild (+2 Punkte) tragen.

Hochelfenprinzen dürfen auf Riesenadlern (+50 Punkte) oder Pegasi (+50 Punkte) reiten. Hochelfenprinzen und Magier dürfen auf Elfenrössern (+12 Punkte) reiten, die einen Rossharnisch (+4 Punkte) erhalten können. Wenn ein Hochelfenprinz beritten ist, darf er mit einer Lanze (+4 Punkte) ausgerüstet werden.

Maximal ein Hochelfenprinz darf für +25 Punkte zum Armeestandardenträger aufgerüstet werden. Er kann eine magische Standarte (kein Punktelimit) erhalten, darf dann aber keine weiteren magischen Gegenstände erhalten. Außer leichter oder schwerer Rüstung und einem Rossharnisch für sein Elfenross darf er keine zusätzliche Ausrüstung erhalten. Der Armeestandardenträger darf nicht zugleich der General deiner Armee sein und er darf auch nicht auf Flugwesen reiten.

Hochelfenprinzen und Magier dürfen mit Streitwagen fahren, die wie üblich aus der Sektion Eliteeinheiten gekauft werden. Das Charaktermodell ersetzt dann ein Besatzungsmitglied.

Sonderregeln: Magier sind Zauberer der Stufe 1, die für +40 Punkte auf Stufe 2 aufgewertet werden können. Riesenadler und Pegasi können *fliegen*.

KERNEINHEITEN

SPEERTRÄGER 10 Punkte pro Modell
BOGENSCHÜTZEN 12 Punkte pro Modell
SEEGARDE VON LOTHERN 15 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Speerträger	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Bogenschütze	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Seegardist	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe. Speerträger besitzen zusätzlich Speer, Schild und leichte Rüstung. Bogenschützen sind zusätzlich mit Langbögen bewaffnet. Seegardisten besitzen zusätzlich Speer, Schild, leichte Rüstung und Bogen. Bogenschützen dürfen außerdem leichte Rüstungen (+1 Punkt) erhalten. Speerträger und Seegardisten dürfen ihre leichte Rüstung durch schwere Rüstung (+1 Punkt) ersetzen.

SILBERHELM 19 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Silberhelm	5	5	4	3	3	1	6	1	8
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Lanze und leichte Rüstung sowie Elfenross. Dürfen Schilde (+2 Punkte) erhalten, ihre leichte gegen schwere Rüstung (+2 Punkte) eintauschen und/oder ihre Elfenrösser mit Rossharnischen (+2 Punkte) ausrüsten.

ELITEEINHEITEN

0-1 EINHEIT DER PHÖNIXGARDE .. 11 Punkte pro Modell
0-1 EINHEIT SCHWERTMEISTER 12 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Phönixgardist	5	5	4	3	3	1	6	1	8
Schwertmeister	5	5	4	3	3	1	6	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung. Zusätzlich besitzen Phönixgardisten Hellebarden und Schwertmeister Zweihandschwerter.

Sonderregeln: Schwertmeister ignorieren die Regel, mit ihren Zweihandschwertern zuletzt zuschlagen zu müssen. Sie attackieren vielmehr normal nach Initiative.

SCHATTENKRIEGER 15 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schattenkrieger	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 5-15

Ausrüstung: Handwaffe, Langbogen und leichte Rüstung. Dürfen Schilde (+1 Punkt) erhalten.

Sonderregeln: Schattenkrieger sind *Kundschafter*, *Plänkler* und *hassen* Dunkelelfen.

ELLYRIANISCHE GRENZREITER 17 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ellyr. Grenzreiter	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung sowie Elfenross. Dürfen Speere (+1 Punkt) oder Bögen (+5 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Ellyrianische Grenzreiter gelten als *leichte Kavallerie*.

TIRANOC STREITWAGEN 75 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Hochelf	-	5	4	3	-	-	5	1	8
Elfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-

Einheitengröße: Ein Streitwagen mit 2 Hochelfen Besatzung, gezogen von zwei Elfenrössern. Du darfst bis zu 2 Tiranoc Streitwagen als eine Eliteauswahl einsetzen.

Ausrüstung: Der Streitwagen hat einen Rüstungswurf von 5+. Die Besatzung ist mit Handwaffen, Speeren und Langbögen ausgerüstet. Tiranoc Streitwagen dürfen Sensenklingen erhalten (+15 Punkte).

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

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

Sternenlanze (magische Waffe): Zählt als Lanze und trifft automatisch in der Nahkampfphase, in der mit ihr angegriffen wurde. **80 Punkte.**

Meeresgoldklinge (magische Waffe): +2 A. **50 Punkte.**

Magische Stahlklinge (magische Waffe): Alle Treffer verwunden automatisch. Rüstungswürfe werden durch die Stärke des Trägers modifiziert. **75 Punkte.**

Rüstung des Schutzes (magische Rüstung): Zählt als Rüstung mit 6+ Rüstungswurf. Träger erhält 4+ Rettungswurf. **50 Punkte.**

Goldene Krone von Atrazar (Talisman): Ignoriert erste erlittene Verwundung. Nur eine Anwendung. **50 Punkte.**

0-1 EINHEIT DRACHENPRINZEN 27 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Drachenprinz	5	5	4	3	3	1	6	1	9
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, schwere Rüstung, Schild und Lanze. Drachenprinzen reiten auf Elfenrössern mit Rossharnisch.

SELTENE EINHEITEN

0-1 EINHEIT WEISSE LÖWEN 15 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Weißer Löwe	5	5	4	4	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe, schwere Rüstung und Zweihandäxte. Dürfen Schilde (+1 Punkt) erhalten. Weiße Löwen tragen Löwenpelze, die ihren Rüstungswurf um +1 gegen Attacken durch Fernkampfwaffen verbessern.

Sonderregeln: Die Zweihandäxte verursachen je Verwundung W3 Schadenspunkte, wenn dem Gegner sein Rüstungs- bzw. Rettungswurf misslingt. Befindet sich der General in der Einheit der Weißen Löwen, werden sie *unnachgiebig*.

0-1 EINHEIT JUNGFERNGARDE DER IMMERKÖNIGIN 18 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Jungferngard.	5	5	5	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe, Langbogen, Speer und leichte Rüstung

REPETIER-SPEERSCHLEUDER 100 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Rep.-Speerschl.	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Hochelf	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: Eine Kriegsmaschine mit 2 Hochelfen Besatzung. Du darfst bis zu 2 Repetier-Speerschleudern als eine Auswahl aus den Seltenen Einheiten einsetzen.

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung.

Sonderregeln: Dürfen einen einzelnen Bolzen oder eine Salve aus 6 Schüssen abfeuern (Mehrfache Schüsse: 6). Ein Einzelschuss wird wie bei einer normalen Speerschleuder durchgeführt. Eine Salve muss gegen ein Ziel gerichtet sein. Führ 6 Trefferwürfe durch, die Treffer der Stärke 4 mit -2 RWM verursachen. Anders als Einzelschüsse durchschlagen Salvenschüsse allerdings *keine* Glieder.

RIESENADLER 50 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	RW
Riesenadler	2	5	0	4	4	3	4	2	8

Einheitengröße: 1 Riesenadler. Du darfst bis zu zwei Riesenadler als eine Auswahl einsetzen.

Sonderregeln: Riesenadler können *fliegen*.

Feueramulett (Talisman): Das Amulett verleiht seinem Träger einen zusätzlichen Bannwürfel gegen alle Sprüche, die ihn oder die Einheit, in der er sich befindet, betreffen. **20 Punkte.**

Strahlende Perle von Hoeth (verzauberter Gegenstand): Träger zählt als Zauberer der Stufe 1 und darf auch mit einer Rüstung zaubern. **50 Punkte.**

Zauberkrone von Saphery (arkanes Artefakt): Träger erhält einen zusätzlichen Zauberspruch. Beachte, dass sich hierdurch seine Stufe nicht erhöht. **20 Punkte.**

Siegel des Asuryan (arkanes Artefakt): Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch. Wirf zusätzlich einen W6. Bei einer 4+ wird der gegnerische Zauberspruch aus dem Gedächtnis des gegnerischen Zauberers getilgt und darf in diesem Spiel nicht mehr angewandt werden. Nur eine Anwendung. **50 Punkte.**

Banner von Caledor (magische Standarte): Einheit wird nicht von Zaubern der Lehre des Todes betroffen. Die Zauber werden jedoch nicht gebannt. **25 Punkte.**

DUNKELELFEN

Die bösartigen Vetter der Hochelfen herrschen über die Ödnis von Naggaroth. Nur ein äußerst zuversichtlicher General würde seine Kämpfer gegen diese verdorbenen Folterknechte führen und das Risiko eingehen, den Rest seines Lebens in den Kerkern der Dunkelelfen in schrecklicher Agonie zu verbringen.

Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Infanterieeinheit in der Armee (außer Plänklern) darf für jeweils +10 Punkte je ein Modell des Regiments zu einem Champion, einem Musiker oder einem Standartenträger aufwerten. Jede Kavallerieeinheit in der Armee darf für jeweils +15 Punkte je ein Modell des Regiments zu einem Champion, einem Musiker oder einem Standartenträger aufwerten. Champions erhalten +1 BF, wenn ihr Regiment mit Repetier-Armbrüsten ausgerüstet ist, und ansonsten +1 A. Die Standartenträger der folgenden Regimenter dürfen je eine magische Standarte im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten: Echsenritter, Henker, Schwarze Garde von Naggaroth.

Sonderregeln

Für Dunkelelfenarmeen gelten die folgenden Sonderregeln:

- Dunkelelfen *hassen* Hochelfen.
- Dunkelelfenzauberer und Meisterzauberer erhalten einen Bonus von +1 auf das Gesamtergebnis jedes eigenen Komplexitätswurfs.
- Dunkelelfenzauberer dürfen die Lehren der Schatten, des Feuers, des Metalls und des Todes aus dem Warhammer-Regelbuch wählen.

KOMMANDANTEN

DUNKELELFENGENERAL 110 Punkte pro Modell
MEISTERZAUBERER 220 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
General	5	7	6	4	4	3	8	4	10
Meisterzauberer	5	4	4	3	4	3	5	1	9
Kampfechse	8	3	0	4	4	1	1	2	3
Dunkelelfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Schw. Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	6
Schw. Drache	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Ausrüstung: Handwaffe. Meisterzauberer dürfen keine weitere Ausrüstung erhalten. Dunkelelfengeneräle dürfen zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte), Zweihandwaffe (+6 Punkte), Speer (+6 Punkte) oder Hellebarde (+6 Punkte) erhalten sowie eine Repetier-Armbrust (+12 Punkte) besitzen. Dunkelelfengeneräle dürfen einen Schild (+3 Punkte) und/oder leichte Rüstung (+3 Punkte) oder schwere Rüstung (+6 Punkte) tragen.

Meisterzauberer dürfen einen Schwarzen Pegasus (+50 Punkte) reiten. Dunkelelfengeneräle dürfen einen Schwarzen Drachen (+320 Punkte), einen Schwarzen Pegasus (+50 Punkte), eine Kampfechse (+30 Punkte) oder ein Dunkelelfenross (+18 Punkte) reiten. Das Dunkelelfenross darf einen Rossharnisch (+6 Punkte) erhalten. Berittene Dunkelelfengeneräle dürfen eine Lanze (+6 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Meisterzauberer sind Zauberer der Stufe 3 und können für +35 Punkte auf Stufe 4 aufgewertet werden. Kampfechsen verursachen *Angst*, unterliegen *Blödheit* und verleihen ihrem Reiter einen +2 Bonus auf den Rüstungswurf anstatt nur +1 wie üblich. Charaktermodelle auf einem Schwarzen Drachen gelten als eine Kommandanten- und eine Heldenauswahl. Schwarze Drachen und Schwarze Pegasi können *fliegen*. Schwarze Drachen gelten als *große Ziele*, verursachen *Entsetzen*, haben einen 3+ Rüstungswurf und eine Atemattacke mit Stärke 3.

HELDEN

DUNKELELFENHAUPTMANN 65 Punkte pro Modell
HEXENHELDIN 102 Punkte pro Modell
ASSASSINE 130 Punkte pro Modell
ZAUBERER 95 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hauptmann	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Hexenheldin	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Assassine	6	9	9	4	3	2	10	3	10
Zauberer	5	4	4	3	3	2	5	1	8
Kampfechse	8	3	0	4	4	1	1	2	3
Dunkelelfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Ausrüstung: Handwaffe. Dunkelelfenzauberer dürfen keine weitere Ausrüstung erhalten. Dunkelelfenhauptmann, Hexenheldinnen und Assassinen dürfen zusätzliche Handwaffe (+5 Punkte), Zweihandwaffe (+4 Punkte), Speer (+4 Punkte) oder Hellebarde (+4 Punkte) erhalten sowie eine Repetier-Armbrust (+8 Punkte) besitzen. Sie dürfen Schild (+2 Punkte) und/oder leichte Rüstung (+2 Punkte) oder schwere Rüstung (+4 Punkte) tragen.

Maximal ein Dunkelelfenhauptmann 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 und Rossharnisch für sein Dunkelelfenross (Kampfechsen dürfen keinen Rossharnisch tragen) erhalten. Der Armeestandardenträger darf nie der General einer Armee sein oder auf einer fliegenden Kreatur reiten.

Dunkelelfenzauberer dürfen eine Kampfechse (+12 Punkte) oder ein Dunkelelfenross (+12 Punkte) reiten. Dunkelelfenhauptmänner und Hexenheldinnen dürfen einen Schwarzen Pegasus (+50 Punkte), eine Kampfechse (+12 Punkte) oder ein Dunkelelfenross (+12 Punkte) reiten. Dunkelelfenrösser dürfen einen Rossharnisch (+4 Punkte) erhalten. Berittene Dunkelelfenhauptmänner und Hexenheldinnen dürfen eine Lanze (+4 Punkte) erhalten. Assassinen dürfen kein Reittier besitzen.

Sonderregeln: Dunkelelfenzauberer sind Zauberer der Stufe 1 und können für +35 Punkte auf Stufe 2 aufgewertet werden. Kampfechsen verursachen *Angst*, unterliegen *Blödheit* und verleihen ihrem Reiter einen +2 Bonus auf den Rüstungswurf. Hexenheldinnen unterliegen *Raserei*. Schwarze Pegasi können *fliegen*.

Assassinen sind zu Spielbeginn in beliebigen Regimentern der Kerneinheitenauswahl versteckt. Notier dir verdeckt, welche Regimenter dies sind, bevor die Armeen aufgestellt werden. Zu Beginn jeder Nahkampffase dürfen sich Assassinen enttarnen. Entfernen ein Dunkelelfenmodell in direktem Kontakt mit dem Gegner aus dem Regiment (es ist damit aus dem Spiel) und ersetzt es durch den Assassinen. Assassinen schlagen immer zuerst zu, selbst wenn der Gegner angegriffen hat. Beachte, dass der Moralwert eines Assassinen nie für Tests benutzt werden darf, die die Einheit, in der er sich befindet, ablegen muss. Assassinen führen *Gifattacken* durch.

KERNEINHEITEN

DUNKELELFENKRIEGER 7 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dunkelelf	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Dürfen mit Speer (+2 Punkte) oder Repetier-Armbrust (+5 Punkte) ausgerüstet werden. Dürfen Schilde (+1 Punkte) erhalten.

STADTWACHE 9 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Stadtwächter	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe, Speer und leichte Rüstung. Dürfen Speer durch Repetier-Armbrust (+3 Punkte) ersetzen. Dürfen Schilde (+1 Punkt) erhalten.

Sonderregeln: Regimenter der Stadtgarde dürfen eine Mischung aus mit Speeren und Repetier-Armbrüsten bewaffneten Kämpfern enthalten. Da die Modelle unterschiedlich bewaffnet sein können,

musst du Verluste aus dem Glied entfernen, das dem Gegner am nächsten liegt.

SCHWARZE KORSAREN 10 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schw. Korsar	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe und Seedrachenumhang. Dürfen zusätzliche Handwaffe (+2 Punkte) und/oder Repetier-Armbrust (+5 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Ein Seedrachenumhang verleiht seinem Träger einen 4+ Rüstungswurf.

SCHWARZE REITER 17 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schw. Reiter	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Dunkelelfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Dürfen Speer (+1 Punkt) und/oder Repetier-Armbrust (+7 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Schwarze Reiter sind *leichte Kavallerie*.

ELITEINHEITEN

ECHSENITTER 28 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Echsenritter	5	5	4	3	3	1	5	1	8
Kampfechse	8	3	0	4	4	1	1	2	3

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, schwere Rüstung und Schild. Dürfen Lanze (+2 Punkte) und/oder Repetier-Armbrust (+7 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Kampfechsen verursachen *Angst*, unterliegen *Blödheit* und verleihen ihrem Reiter einen Bonus von +2 auf den Rüstungswurf.

KUNDSCHAFTER 14 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kundschafter	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 5-12

Ausrüstung: Handwaffe und Repetier-Armbrust. Dürfen leichte Rüstung (+1 Punkt) erhalten.

Sonderregeln: Dunkelfen-Kundschafter sind *Plänkler* und, wie ihr Name schon sagt, *Kundschafter*.

HEXENKRIEGERINNEN 11 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hexenkriegerin	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Zwei Handwaffen. Dürfen leichte Rüstung (+1 Punkt) erhalten.

Sonderregeln: *Raserei*, *Gifattacken*

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

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

Hydraschwert (magische Waffe): Verleiht +3 A. 75 Punkte

Giftklinge (magische Waffe): Jede erfolgreiche Verwundung verursacht den Verlust von W6 Lebenspunkten. 70 Punkte

Axt des Henkers (magische Waffe): Verleiht +2 S. Muss mit zwei Händen geführt werden. Schlägt immer zuletzt zu (selbst beim Angriff). Jede erfolgreiche Verwundung verursacht den Verlust von W3 Lebenspunkten. 50 Punkte

Peitsche der Qualen (magische Waffe): Treffer- und Schadenswürfe werden normal durchgeführt. Wird der Gegner von der *Peitsche der Qualen* verwundet, muss er zusätzlich zum normalen Schaden einen Moralwertest bestehen, um in diesem Spielzug zurückschlagen zu dürfen, falls er dies noch nicht getan hat. Das Reittier des Modells muss einen separaten Moralwertest auf seinen *eigenen* Moralwert ablegen. 35 Punkte

Herzsucher (magische Waffe): Verpatzte Trefferwürfe dürfen einmal wiederholt werden. 50 Punkte

Schwarze Rüstung (magische Rüstung): Gilt als Rüstung mit 6+ RW. Alle Attacken gegen den Träger erleiden einen Stärkemalus von -1. 50 Punkte

Ring der Dunkelheit (Talisman): Gegner des

0-1 REGIMENT HARPIEN 22 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Harpie	4	3	0	4	4	1	2	1	6

Einheitengröße: 5-10

Ausrüstung: Keine

Sonderregeln: Können *fliegen*. Charaktermodelle dürfen sich nie Harpienregimentern anschließen oder sie anführen, außerdem können Harpien nie den Moralwert des Generals für Tests verwenden.

0-1 REGIMENT HENKER 13 Punkte pro Modell

0-1 REGIMENT SCHWARZE GARDE VON NAGGAROTH 11 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Henker	5	5	4	4	3	1	5	1	8
Schw. Gardist	5	5	4	3	3	1	6	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung. Henker besitzen zusätzlich Zweihandäxte und Schwarze Gardisten tragen Hellebarden.

Sonderregeln: Die Zweihandäxte der Henker verursachen W3 Schadenspunkte pro verwundendem Treffer.

SELTENE EINHEITEN

REPETIER-SPEERSCHLEUDER 100 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Speerschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Besatzung	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: Eine Kriegsmaschine mit 2 Dunkelelfen Besatzung. Du darfst 2 Speerschleudern als eine Auswahl aus der Kategorie Seltene Einheiten einsetzen.

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung

Sonderregeln: Dürfen einen einzelnen Bolzen oder eine Salve aus 6 Schüssen abfeuern (Mehrfache Schüsse: 6). Ein Einzelschuss wird wie bei einer normalen Speerschleuder durchgeführt. Eine Salve muss gegen ein einzelnes Ziel gerichtet sein. Führ 6 Trefferwürfe durch, die S4 Treffer mit -2 Rüstungswurfmodifikation verursachen. Salvenschüsse durchschlagen im Gegensatz zu normalen Speerschleudern *keine* Glieder.

0-1 BLUTKESSEL 125 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Blutkessel	-	-	-	-	Spezial	Spezial	-	-	-
Hexenkriegerin	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: Ein Blutkessel mit 3 Hexenkriegerinnen-Wächterinnen

Ausrüstung: Zwei Handwaffen und leichte Rüstung

Sonderregeln: Kriegsmaschine. Jede Hexenkriegerin und Hexenheldin in 18 Zoll Umkreis um den Blutkessel erhält einen 6+ Rettungswurf sowie in jeder Nahkampffase, in der sie angegriffen hat, +1 Attacke. Der Blutkessel kann nicht beschädigt werden, allerdings können die Hexenkriegerinnen-Wächterinnen ausgeschaltet werden. Ignorier alle Treffer durch Fernkampfwaffen, die den Blutkessel treffen. Beachte, dass die Hexenkriegerinnen-Wächterinnen zwar in *Raserei* sind, den Kessel allerdings nie verlassen.

Trägers erleiden im Nahkampf einen -1 Malus auf ihre Trefferwürfe. 40 Punkte

Herz der Trauer (verzauberter Gegenstand): Das Herz explodiert, wenn der Träger ausgeschaltet wird. Alle Modelle in direktem Kontakt erleiden sofort einen Treffer der Stärke 5, der W3 Schadenspunkte verursacht. 50 Punkte

Seelenstein (arkaner Artefakt): Der Träger ignoriert seinen ersten verpatzten Komplexitätstest. Beachte, dass der Zauber trotzdem nicht wirkt und in diesem Spielzug nicht erneut vom Zauberer gesprochen werden darf. 25 Punkte

Blutbanner (magische Standarte): Echsenritter mit dieser Standarte dürfen den ersten verpatzten *Blödheits*-Test ihrer Reittiere ignorieren. 20 Punkte

WALDELFFEN

Für die Waldelfen ist ihre Waldheimat Loren ein heiliger Ort. Sie beschützen sie mit all ihrer Kraft und Schläue und locken Invasoren im finstersten Dickicht des tiefen Waldes in ihr Verderben.

Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Einheit Waldelfenkrieger oder Bogenschützen darf jeweils ein Modell für je +10 Punkte zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Jede Einheit Waldreiter darf jeweils ein Modell für je +15 Punkte zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Ein Champion erhält +1 BF, wenn seine Einheit mit Langbögen ausgestattet ist, ansonsten bekommt er +1 A. Standartenträger der folgenden Einheiten dürfen je eine magische Standarte im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten: Waldelfenkrieger und Waldreiter.

Sonderregeln

Für Armeen der Waldelfen gelten folgende Sonderregeln:

- Langbögen der Waldelfen besitzen eine zusätzliche Rüstungswurfmodifikation von -1.
- Alle Einheiten in einer Waldelfenarmee (mit Ausnahme von Fliegern und Streitwagen) bewegen sich mit normaler Bewegungsfähigkeit durch Wälder.
- Meisterzauberer der Stufe 4 dürfen jede beliebige Lehre der Magie aus dem Warhammer-Regelbuch verwenden. Niedere Waldelfenzauberer dürfen die Lehren der Bestien und des Lebens benutzen.

KOMMANDANTEN

WALDELFFENGENERAL 110 Punkte pro Modell
MEISTERZAUBERER 200 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Waldelfengeneral	5	7	6	4	4	3	8	4	10
Meisterzauberer	5	4	4	3	4	3	5	1	9
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Walddrache	6	6	0	6	6	6	3	5	8
Riesenadler	2	5	0	4	4	3	4	2	8
Einhorn	9	5	0	4	4	1	6	2	10

Ausrüstung: Handwaffe. Meisterzauberer dürfen keine weitere Ausrüstung außer einem Rossharnisch für ein Elfenross erhalten. Waldelfengeneräle dürfen einen Speer (+6 Punkte) sowie Wurfspere (+9 Punkte) oder einen Langbogen (+15 Punkte) erhalten. Waldelfengeneräle dürfen leichte Rüstung (+3 Punkte) und/oder einen Schild (+3 Punkte) tragen.

Waldelfengeneräle dürfen auf einem Walddrachen (+320 Punkte) oder einem Riesenadler (+50 Punkte) reiten. Meisterzauberer dürfen auf einem Einhorn (+55 Punkte) oder einem Riesenadler (+50 Punkte) reiten. Waldelfengeneräle und Meisterzauberer dürfen auf einem Elfenross reiten (+18 Punkte), das einen Roßharnisch (+6 Punkte) erhalten darf. Wenn der Waldelfengeneral beritten ist, darf er eine Lanze (+6 Punkte) erhalten.

Waldelfengeneräle und Meisterzauberer dürfen jeweils in einem Streitwagen fahren, der zu den dort angegebenen Punktkosten aus der Sektion für Eliteeinheiten in dieser Armeeliste ausgewählt wird. Das Charaktermodell ersetzt dann eines der Besatzungsmitglieder.



Sonderregeln: Meisterzauberer sind Zauberer der Stufe 3 und können für +40 Punkte auf Stufe 4 aufgewertet werden. Ein Charaktermodell auf einem Walddrachen zählt als eine Kommandanten- und eine Heldenwahl. Walddrachen und Riesenadler können fliegen. Walddrachen verursachen Entsetzen, sind große Ziele, besitzen einen Rüstungswurf von 3+ und verfügen über eine Atemattacke mit Stärke 3. Einhorn erhalten +2 Stärke beim Angriff. Jedes Einhorn gibt seinem Reiter außerdem zwei zusätzliche Bannwürfel gegen Zaubersprüche, die das Modell oder die Einheit betreffen, in der es sich befindet.

HELDEN

WÄCHTER DES WALDES 65 Punkte pro Modell
ZAUBERER 75 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Wächter	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Zauberer	5	4	4	3	3	2	5	1	8
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Riesenadler	2	5	0	4	4	3	4	2	8
Einhorn	9	5	0	4	4	1	6	2	10

Ausrüstung: Handwaffe. Zauberer dürfen keine weitere Ausrüstung außer einem Rossharnisch für ein Elfenross erhalten. Jeder Wächter darf einen Speer (+4 Punkte) sowie Wurfspere (+6 Punkte) oder einen Langbogen (+10 Punkte) erhalten. Wächter dürfen leichte Rüstung (+2 Punkte) und/oder einen Schild (+2 Punkte) tragen.

Zauberer dürfen auf einem Einhorn reiten (+55 Punkte). Wächter und Zauberer dürfen auf einem Riesenadler (+50 Punkte) oder einem Elfenross (+12 Punkte), das einen Rossharnisch (+4 Punkte) erhalten darf. Jeder berittene Wächter darf außerdem eine Lanze (+4 Punkte) erhalten.

Maximal ein Wächter der Armee darf für +25 Punkte zum Armeestandartenträger aufgewertet werden. Dieser darf eine beliebige magische Standarte führen (keine Punktbeschränkung), kann dann allerdings keine anderen magischen Gegenstände außer der Standarte erhalten. Er darf keine zusätzliche Ausrüstung außer einer leichten Rüstung tragen. Der Armeestandartenträger darf nicht der General deiner Armee sein und nicht auf einer fliegenden Kreatur reiten.

Jeder Zauberer oder Wächter darf in einem Streitwagen fahren, der zu den dort angegebenen Punktkosten aus der Sektion für Eliteeinheiten in dieser Armeeliste ausgewählt wird. Das Charaktermodell ersetzt dann eines der Besatzungsmitglieder.

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

Riesenadler können fliegen. Einhorn erhalten +2 Stärke beim Angriff. Jedes Einhorn gibt seinem Reiter außerdem zwei zusätzliche Bannwürfel gegen Zaubersprüche, die das Modell oder die Einheit betreffen, in der es sich befindet.

KERNEINHEITEN

WALDELFFENKRIEGER 8 Punkte pro Modell
BOGENSCHÜTZEN 12 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Waldelf. Krieger	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Bogenschützen	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Waldelfenkrieger besitzen Handwaffe und Speer. Bogenschützen tragen Handwaffe und Langbogen. Waldelfenkrieger dürfen außerdem leichte Rüstung (+1 Punkt) und/oder Schild (+1 Punkt) erhalten.

ELITEEINHEITEN

DRYADEN 31 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dryade	5	4	3	4	4	2	4	2	8

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Keine

Sonderregeln: Brennbar, Plänkler. Ihre zähe Borke gibt Dryaden einen Rüstungswurf von 5+. Dryaden sind Gestaltwandler und können im Nahkampf den Aspekt der Birke (+1 A), der Eiche (+1 S, +1 W) oder der Weide (-1 A für Gegner, welche die Dryade attackieren wollen) annehmen. Alle Dryaden in einer Einheit nehmen den gleichen Aspekt an, der dann für eine Nahkampfphase anhält. Sie können den gleichen Aspekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Nahkampfphasen wählen.

KUNDSCHAFTER 14 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kundschafter	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 5-15

Ausrüstung: Handwaffe und Langbogen

Sonderregeln: Waldelfen-Kundschafter sind Kundschafter und Plänkler.

KAMPFTÄNZER 20 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kampftänzer	5	5	4	3	3	1	6	1	8

Einheitengröße: 5-12

Ausrüstung: Zwei Handwaffen

Sonderregeln: Kampftänzer sind Plänkler, immun gegen Psychologie und verfügen über einen Rettungswurf von 6+. Ihre magische Kriegsbemalung verleiht ihnen einen zusätzlichen Bannwürfel gegen Zaubersprüche, die sie betreffen. In jeder Nahkampfphase dürfen sie einen der Kampftänze mit folgenden Wirkungen auswählen: Todeswirbel (+1 A), Klingentanz (Gegner muss Moralwerttest bestehen oder benötigt Sechsen zum Treffen der Kampftänzer), Schattentanz (Kampftänzer attackieren nicht und dürfen nicht attackiert werden, die Nahkampfphase geht automatisch unentschieden aus) oder Schlangentanz (alle Kampftänzer attackieren ein einzelnes Modell, das sich in direktem Kontakt mit einem von ihnen befindet, die gegnerische Einheit attackiert normal). Du kannst nicht in zwei aufeinanderfolgenden Nahkampfphasen den gleichen Tanz wählen.

0-1 FALKENREITER 29 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Reiter	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Kriegsfalke	2	4	-	3	3	1	5	1	5

Einheitengröße: 5-10

Ausrüstung: Handwaffe, Speer und Schild. Dürfen Speer und Schild gegen Langbogen (+4 Punkte) austauschen.

Sonderregeln: Fliegendes Regiment

WALDREITER 19 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Waldreiter	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Speer und leichte Rüstung. Dürfen Speer gegen Langbogen austauschen (+5 Punkte). Dürfen Schilde (+3 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Waldreiter sind leichte Kavallerie.

SELTENE EINHEITEN

BAUMMENSCH 220 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Baumensch	6	5	0	5	6	5	2	4	9

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Keine.

Sonderregeln: Brennbar, verursacht Angst, Hass gegen Orks & Goblins. Seine dicke Borke gibt ihm einen Rüstungswurf von 3+. Im Nahkampf darf ein Baumensch statt seiner normalen Attacken eine einzelne Attacke mit Stärke 10 ausführen, die W6 Schadenspunkte verursacht. Wenn er eine Nahkampfphase verliert, in dieser Phase aber keine Lebenspunkte verloren hat, muss er keinen Aufriebstest ablegen.

0-1 EINHEIT WALDLÄUFER 22 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Waldläufer	5	4	5	3	3	1	6	1	8

Einheitengröße: 5-10

Ausrüstung: Handwaffe und Langbogen

Sonderregeln: Waldläufer sind Kundschafter und Plänkler. Wenn sich die gesamte Einheit im Wald befindet, gilt sie außerdem als versteckt. Das bedeutet, dass jede gegnerische Einheit erst eine 4+ würfeln muss, um auf die Waldläufer schießen, sie angreifen oder mit einem Zauber attackieren zu können. Misslingt der Wurf, darf die gegnerische Einheit sich ein anderes Ziel suchen. Wenn die Waldläufer sich im Nahkampf in einem Wald befinden, erhalten sie in der ersten Nahkampfphase je +1 Attacke.

STREITWAGEN 75 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Besatzung	-	4	4	3	-	-	6	1	8
Elfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-

Einheitengröße: Ein Streitwagen mit 2 Waldelfen Besatzung, gezogen von 2 Elfenrössern. Du darfst bis zu 2 Streitwagen als eine Auswahl der Kategorie Seltene Einheiten wählen.

Ausrüstung: Der Streitwagen besitzt einen Rüstungswurf von 5+. Die Besatzung trägt Handwaffe, Speer und Langbogen. Der Streitwagen darf Sensenklingen (+15 Punkte) erhalten.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

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

Bogen von Loren (magische Waffe): Der Bogen von Loren hat eine Reichweite von 36 Zoll. Er verschießt eine Anzahl von Pfeilen entsprechend dem Attackenwert des Trägers und mit dessen Stärke. Alle Schüsse müssen auf dasselbe Ziel gerichtet sein. Die Pfeile gelten als magische Attacken. **50 Punkte.**

Pfeilhagel des Verderbens (magische Waffe): Nach dem Abfeuern teilt sich der Pfeil in 3W6 magische Pfeile mit Stärke 4. Leg für jeden Pfeil einen Trefferwurf ab. Eine Anwendung. **25 Punkte.**

Klinge der Zeiten (magische Waffe): Verwundet automatisch. Rüstungswürfe werden durch die Stärke des Trägers modifiziert. **75 Punkte.**

Schild des Ptolos (magische Rüstung): Zählt als Schild (6+ Rüstungswurf). Verleiht seinem Träger einen Rüstungswurf von 1+ gegen Beschuss. **15 Punkte.**

Blitzschnelle Armschienen (Talisman): 5+ Rettungswurf. **30 Punkte.**

Bernsteinamulett (verzauberter Gegenstand): Träger regeneriert 1 Lebenspunkt zu Beginn jedes seiner Spielzüge, sofern er nicht ausgeschaltet ist. **25 Punkte.**

Heiltrank (verzauberter Gegenstand): Kann zu Beginn einer beliebigen Phase eingesetzt werden. Träger regeneriert alle bis zu diesem Zeitpunkt verlorenen Lebenspunkte. Eine Anwendung. **50 Punkte.**

Trank des Wissens (arkaner Artefakt): Kann in einer beliebigen Magiephase der Waldelfen eingenommen werden. Träger darf einen Zauber aussprechen, ohne würfeln zu müssen (gilt als mit dem Komplexitätswert gewirkt). Eine Anwendung. **25 Punkte.**

Pechkohlen-Zauberstab (arkaner Artefakt): Addiert in jeder Magiephase 1 Würfel zum Energie- bzw. Bannpool der Waldelfen. **50 Punkte.**

Banner des Waldes (magische Standarte): Die Einheit erhält 2 zusätzliche Bannwürfel gegen jeden Zauber, der sie betrifft. **40 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*.

Hippogreifen 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.

ELITEINHEITEN

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 GRALSRIITTER 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+. Rüstungswürfel 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 Rettungswürfel erlaubt sind. Bei einer 2-6 fügen 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 Chaoszwergekrieger- und Stierzentaurenregimentern dürfen je eine magische Standarte im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten.

Sonderregeln

Für Chaoszwergearmeen 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.

- Chaoszwergezauberer 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.

Chaoszwerge 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 Chaoszwerge- 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: Chaoszwergezauberer sind Zauberer der Stufe 1 und können für +35 Punkte auf Stufe 2 aufgewertet werden.

KERNEINHEITEN

CHAOSZWERGENKRIEGER 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 Chaoszwergekrieger, egal wie viele Hobgobloneinheiten 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 Chaoszwerge

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 Fehlfunktionsstabelle für Kanonen, falls du ein Fehlfunktions- und einen Pfeilsymbol landest 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 Chaoszwerge 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 Fehlfunktionsstabelle für Kanonen. Zusätzlich zum normalen Schaden können sich alle Einheiten in 2W6 Zoll Umkreis um den Aufschlagpunkt in ihrem nächsten Spielzug nur mit halbiert Bewegungsrates 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**

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