

ARMEELISTE DES IMPERIUMS

Sämtliche Armeelisten für Warhammer wurden so ausgelegt, daß sich die Spieler ihre Armee für eine festgelegte Punktzahl aussuchen können. Für die Größe von Gefechten gibt es keine genauen Vorgaben, 1000 Punkte sind unserer Erfahrung nach allerdings die Untergrenze für eine Streitmacht, die diesen Namen verdient. Schlachten mit 2000 Punkten pro Armee dauern für gewöhnlich einen gesamten Abend, während Schlachten mit 3000 oder mehr Punkten durchaus einen ganzen Tag in Anspruch nehmen können. Die meisten Spieler bauen ihre Armeen in Blöcken von jeweils 500 oder 1000 Punkten auf. Sie beginnen also mit einer Kernarmee und erweitern sie dann jeweils um z.B. 500 Punkte. Wenn du auf diese Weise vorgehst, kannst du genau planen, welche neuen Einheiten du dir besorgen möchtest und hast obendrein genügend Zeit, deine Armee zu bemalen und auf dem Schlachtfeld zu testen.

Üblicherweise stehen beiden Spielern vor Beginn der Schlacht gleich viele Punkte, sagen wir z.B. 2000 Punkte für die Zusammenstellung ihrer Armee zur Verfügung. Nun wählen beide Spieler, anhand ihrer jeweiligen Armeelisten eine Streitmacht aus, die dem festgelegten Punktwert entspricht. Du benutzt die Untotenarmee, dein Mitspieler dementsprechend seine eigene. Du darfst natürlich weniger Punkte als vereinbart einsetzen, aber niemals mehr. Tatsächlich passiert es häufig, daß ein oder zwei Punkte nicht verbraucht werden, da es einfach nichts gibt, was du für diese wenigen überzähligen Punkte auswählen könntest.

Die folgende Armeeliste gibt dir vor, welchen Anteil der Gesamtpunktzahl deiner Armee du für Charaktermodelle, Regimenter, Monster, Kriegsmaschinen oder Verbündete ausgeben darfst. Durch diese Beschränkungen wird sichergestellt, daß die Armeen eine sinnvolle und vor allem faire Strukturierung aufweisen und nicht nur aus Monstern oder Kriegsmaschinen bestehen!



Armbrustschütze

CHARAKTERMODELLE

Die Punktzahl, die du für Charaktermodelle verwenden darfst, beinhaltet den Wert ihrer Waffen, Rüstungen und magischen Gegenstände, die sie unter Umständen mit sich führen. Sollte ein Charaktermodell auf einem Monster in die Schlacht ziehen, so werden auch die Punkte für das Monster unter dem Budget für Charaktermodelle abgerechnet. Nur Monster ohne Reiter fallen unter die Rubrik Monster.

Die Punktkosten für Champions kommen zwar aus dem Punktanteil für Charaktermodelle, bedenke aber, daß sie die Einheit, in der sie kämpfen, niemals verlassen dürfen.

Charaktermodelle dürfen jede beliebige Kombination von Waffen und Rüstung tragen, die für diese Armee erhältlich ist. Diese Waffen und ihre Punktkosten kannst du am Ende dieses Abschnitts noch einmal nachschlagen.



Ebenso dürfen Charaktermodelle magische Gegenstände mit sich führen, die in der *Warhammer Grundbox* und dem *Warhammer Magieset* enthalten sind. Wir planen, in Zukunft weitere Karten zu veröffentlichen, etwa im *White Dwarf* oder in später folgenden Ergänzungsboxen. Die Punktkosten der jeweiligen Gegenstände sind direkt auf den Karten vermerkt. Wie viele dieser magischen Gegenstände die verschiedenen Charaktermodelle tragen dürfen, ist in der untenstehenden Tabelle aufgeführt.

Charakter	Maximale Anzahl magischer Gegenstände
HELDEN	
Champion	1
Held	2
General	3
ZAUBERER	
Zauberer	1
Oberzauberer	2
Großzauberer	3
Meisterzauberer	4

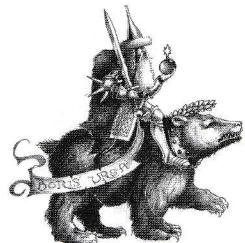
Achte darauf, daß einige der Karten nur von bestimmten Armeen oder Charakterklassen benutzt werden dürfen. So können z.B. *Runenklingen* von allen Charaktermodellen des Imperiums verwendet werden, während der *Magiebannende Spruchrollen* nur von Zauberern benutzt werden dürfen.

REGIMENTER

Der Großteil der imperiale Armee besteht aus Einheiten, die Regimenter genannt werden. Wenn nicht anders ausgeführt, müssen Regimenter mindestens aus 5 Modellen bestehen, während es keine Beschränkung für die Maximalgröße einer Einheit gibt. In diesem Minimum von 5 Modellen ist der vorgeschriebene Anführer bereits enthalten, ebenso wie Standartenträger, Musiker oder Champion, falls die Einheit diese enthält.

ARMEELISTE DES IMPERIUMS

Alle Einheiten haben einen Anführer, der genauso viel kostet, wie die normalen Krieger der Einheit und auch genauso ausgerüstet ist. Wahlweise kannst du auch jeder Einheit einen Standartenträger und/oder einen Musiker mitgeben. Auch diese haben die Standartausrüstung der Truppe, kosten aber doppelt soviel wie ein normaler Krieger (im *Warhammer Regelbuch* auf Seite 82 findest du hierzu umfassende Erläuterungen).



Einige Regimenter dürfen eine magische Standarte mit sich führen. Die Regeln und die entsprechenden Karten für magische Gegenstände findest du im *Warhammer Magieset*. Natürlich mußt du, bevor du eine magische Standarte einsetzen darfst, einen Standartenträger für die Einheit auswählen. Die Punkte für magische Standarten zählen zum Punktebudget für Regimenter.

Du kannst deine Einheiten von Champions anführen lassen, die maximal einen magischen Gegenstand besitzen dürfen. Wenn du möchtest, können sie die Einheit anführen, sie können aber auch zusätzlich zu einem anderen Anführermodell eingesetzt werden. In beiden Fällen dürfen sie die Einheit unter keinen Umständen verlassen. Die Punkte für die Champions und ihre gesamte Ausrüstung zählen zum Punkteanteil für Charaktermodelle und nicht zum Punktebudget für Regimenter.

KRIEGSMASCHINEN

Zu den Kriegsmaschinen des Imperiums zählen unter anderem Kanonen, Mörser und Dampfpanzer. Eine vollständige Auflistung der verfügbaren Kriegsmaschinen findest du in der Armeeliste.

MONSTER

Monster sind Bestien, die neben den gewöhnlichen Truppen in die Schlacht ziehen. Werden Monster als Reittiere für Charaktermodelle verwendet, zählen ihre Punktekosten zum Budget für Charaktermodelle und nicht zum Punkteanteil für Monster.

VERBÜNDETE

Die Armee des Imperiums darf maximal ein Viertel ihrer Gesamtpunktkosten für Verbündete verwenden. Verbündete werden aus den entsprechenden Armeebüchern oder -listen ausgewählt. Deine imperiale Armee darf z.B. Zwerge oder Hochelfen als Verbündete beinhalten, die du aus der Armeeliste der Zwerge oder der Armeeliste der Hochelfen auswählen kannst. Es ist völlig in Ordnung, wenn du Verbündete aus mehreren verschiedenen Armeelisten mit in die Schlacht führst, solange ihre Punktkosten nicht mehr als ein Viertel der Gesamtpunktkosten deiner Armee betragen. Verbündete sind eine tolle Möglichkeit, deine Miniaturensammlung zu erweitern und bieten dir gleichzeitig die Möglichkeit, neue Modelle zu bemalen, die du aber trotzdem in deiner Armee verwenden darfst.

Bei der Auswahl deiner Verbündeten kannst du frei zwischen Charaktermodellen, Einheiten oder Kriegsmaschinen auswählen und du kannst die sonst übliche Punktkostenverteilung ignorieren. Die sonst üblichen Punktkostenanteile gelten nicht innerhalb des Verbündetenkontingents, andere Beschränkungen gelten aber weiterhin (zum Beispiel dürfen Alliertenkontingente höchstens einen General haben und unterliegen allen anderen Begrenzungen der Verfügbarkeit von Truppen aus ihrer

Armeeliste). Monster darfst du nur dann als Verbündete auswählen, wenn ein verbündetes Charaktermodell auf ihnen reitet.

Es steht dir frei, ob du den General der Verbündeten mitführen möchtest. Falls du das tust, gelten allerdings keine der Sonderregeln für Generäle und der General zählt als normales Charaktermodell.

DAS FERTIGKEITENPROFIL

Die Profile deiner Modelle haben ein Standardformat. Diese beinhalten keine Bewegungsbeschränkungen durch Rüstung und keine Rettungswürfe, da diese von der jeweiligen Ausrüstung abhängig sind.

B=Bewegungsfähigkeit	LP=Lebenspunkte
KG=Kampfgeschick	I=Initiative
BF=Ballistische Fertigkeit	A=Attackenanzahl
S=Stärke	MW= Moralwert
W=Widerstandsfähigkeit	

HÖCHST- UND MINDESTANZAHLEN

Normalerweise gibt es keine Beschränkungen für die Anzahl von Modellen in einer Einheit; sollte dies doch der Fall sein oder falls du nur eine bestimmte Anzahl von Charaktermodellen oder Einheiten eines Typs einsetzen darfst, steht dies ausdrücklich in der Armeeliste. Du mußt z.B. immer einen General einsetzen, darfst aber niemals mehr als diesen einen haben. Die genauen Angaben zur Verfügbarkeit von Charaktermodellen und Truppen findest du in der Armeeliste.



Hellebardenträger

BESONDRE CHARAKTERMODELLE

In der Armeelisten des Imperiums gibt es eine ganze Reihe von Charaktermodellen, auf deren Namen und Herkunft nicht näher eingegangen wird. Natürlich wirst du deinen Helden und Anführern gerne selbst Namen geben und dir eine Hintergrundgeschichte für sie ausdenken. Am Ende der Armeelisten sind zusätzlich einige der berühmtesten und mächtigsten Persönlichkeiten des Imperiums aufgeführt. Diese besonderen Charaktermodelle haben einen kompletten Hintergrund, ihren eigenen Charakter und ihre Profile, magischen Gegenstände und Punktkosten sind komplett aufgeführt. Du kannst sie ganz normal als Charaktermodelle in deiner Armee verwenden.



RÜSTUNG

Da die Rettungswürfe stark von der Ausrüstung eines Modells abhängen, haben wir sie nicht im normalen Fertigkeitenprofil aufgeführt. In der folgenden Tabelle findest du eine Zusammenfassung aller möglichen Rettungswürfe:

Rüstung	Rettungswurf Kavallerie		
keine	keiner	6+	
Schild oder leichte Rüstung	6+	5+	
Schild & leichte Rüstung oder schwere Rüstung	5+	4+	
Schild und schwere Rüstung	4+	3+	
Reittier mit Harnisch		zusätzlich +1	

So hat z.B. ein normaler Krieger, der leichte Rüstung und einen Schild trägt, einen Rettungswurf von 5+. Wenn dieser Krieger auf einem Pferd sitzt einen Rettungswurf von 4+, der sich wiederum auf 3+ verbessert, wenn das Pferd einen Harnisch trägt.

AUSRÜSTUNGSLISTE

In der folgenden Liste sind die üblichen Waffen und Rüstungen der Warhammer Welt zusammen mit ihren jeweiligen Punktkosten aufgeführt. Diese Ausrüstungsgegenstände werden alle ausführlich im *Warhammer-Regelbuch* erläutert, wir haben sie hier nochmals aufgeführt, um dir das lästige Hin-und-her-blättern zu ersparen.

Ein Charaktermodell darf mit allen Ausrüstungskombinationen versehen werden, die auch den normalen Truppen zur Verfügung stehen, wobei die normalen Beschränkungen weiterhin gelten (Hellebarden werden z.B. mit beiden Händen geführt und können daher nicht mit einem Schild kombiniert werden). Champions müssen die gleiche Ausrüstung wie der Rest ihrer Einheit tragen, die einzige Abweichung hiervon stellt der einzelne magische Gegenstand dar, den dieses Charaktermodell besitzen darf. Beachte, daß alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die ein Charaktermodell trägt, an der Miniatur deutlich zu erkennen sein müssen.

Ausrüstungsgegenstände, die mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet sind, werden nicht vom Imperium verwendet und dürfen also auch nicht von Charaktermodellen des Imperiums getragen werden. Wir haben diese Waffen lediglich der Vollständigkeit halber aufgeführt. Außerdem ist es recht interessant zu wissen, welche Bewaffnung andere Armeen besitzen könnten, um sich unliebsame Überraschungen zu ersparen.

AUSRÜSTUNGSLISTE

NAHKAMPFWAFFEN

Eine Handwaffe wie eine Axt, Keule, ein Schwert oder eine vergleichbare Waffe	kostenlos
Eine zusätzliche Handwaffe	1
Ein Zweihänder wie z.B. zweihändige Schwerter oder Äxte.....	2
Flegel	1
Hellebarde	2
Speer	1
Lanze (nur für Reiter)	2

SCHUSSWAFFEN

Bogen	2
Kurzbogen*	1
Langbogen	3
Armbrust	3
Repetier-Armbrust*	4
Wurfspeer*	1
Schleuder*	1
Muskete	3
Pistole	2

RÜSTUNG

Schild	1
Leichte Rüstung	2
Schwere Rüstung	3
Harnisch für Pferd	4

PUNKTEVERTEILUNG

Charaktermodelle	0- 50%	Das Imperium darf maximal die Hälfte des Gesamtpunktwertes seiner Armee für Charaktermodelle ausgeben. Hierzu zählen auch Monster, auf denen Charaktermodelle reiten.
Regimenter	25%+	Das Imperium muß mindestens ein Viertel des Gesamtpunktwertes seiner Armee für Regimenter ausgeben. Beachte, daß Champions unter der Kategorie Charaktermodelle abgerechnet werden, obwohl sie zu einer Einheit gehören.
Kriegsmaschinen	0-25%	Das Imperium darf maximal ein Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Kriegsmaschinen ausgeben.
Monster	0-25%	Das Imperium darf maximal ein Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Monster ausgeben. Beachte, daß Monster, die von Charaktermodellen geritten werden, unter der Kategorie Charaktermodelle abgerechnet werden.
Verbündete	0-25%	Das Imperium kann sich mit Zwergen, Hochelfen, Bretonen und Waldelfen verbünden und darf maximal ein Viertel des Gesamtpunktwertes seiner Armee für Verbündete ausgeben.

CHARAKTERMODELLE

Deine Imperiums-Armee darf zu maximal 50% ihres Gesamtpunktwertes aus Charaktermodellen bestehen, die du aus der nachstehenden Liste auswählen kannst. Deine Armee muß immer einen General enthalten. Ansonsten darfst du im Rahmen deines Punktebudgets und etwaiger anderer Einschränkungen eine beliebige Anzahl von Charaktermodellen benutzen.



1 GENERAL DES IMPERIUMS 100 Punkte

Die Armee muß genau einen General enthalten, der sie anführt. Diesen Posten hat für gewöhnlich ein adliger Würdenträger des Imperiums inne, womöglich sogar der Imperator selbst. Der General kann auch ein besonderes Charaktermodell sein, der dann den General aus der Liste ersetzt.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
General	4	4	4	4	3	1	4	2	7
	4	6	6	4	4	3	6	4	9

AUSRÜSTUNG: Der General ist mit einer Handwaffe bewaffnet.

WAFFEN/RÜSTUNG: Der General darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung ausgestattet werden, die auch anderen Kriegern dieser Armeelisten erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungs-Tabelle).

REITtier: Der General darf ein Kriegspferd (+3 Punkte) oder ein Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) reiten.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Der General darf maximal drei magische Gegenstände besitzen, die du aus den geeigneten Karten des Warhammer-Magiesets auswählen darfst. Die Punktkosten für die Gegenstände findest du auf den entsprechenden Karten.

0-1 ARMEESTANDARTE DES IMPERIUMS 80 Punkte

Die Armee darf maximal eine Armeestandarte zusammen mit ihrem Standartenträger enthalten. Wenn der Imperator selbst mitkämpft, lässt er diese Standarte stets von seinem persönlichen Champion tragen.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Standartenträger	4	4	4	4	4	3	1	4	2

AUSRÜSTUNG: Der Armeestandartenträger besitzt naturgemäß eine Armeestandarte. Er ist mit einer Handwaffe bewaffnet.

WAFFEN/RÜSTUNG: Der Armeestandartenträger darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung ausgestattet werden, die auch anderen Kriegern dieser Armeelisten erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungs-Tabelle).

REITtier: Der Armeestandartenträger darf ein Kriegspferd (+3 Punkte) oder ein Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) reiten.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Der Armeestandartenträger ist ein Champion-Charaktermodell und darf maximal einen magischen Gegenstand besitzen, den du aus den geeigneten Karten des Warhammer-Magiesets auswählen darfst, dieser Gegenstand kann eine magische Standarte sein, wodurch die Armeestandarte magische Eigenschaften erhält. Die Punktkosten für den Gegenstand findest du auf der entsprechenden Karte.





HELDEN 65 Punkte

Solange du das Punktebudget für Charaktermodelle nicht überschreitest, kann deine Armee beliebig viele Helden haben. Helden verkörpern Menschen von außergewöhnlicher Kampfkraft und Tapferkeit. Viele gehören den Adelsgeschletern des Imperiums an, angefangen von den Fürsten und ihren Söhnen bis hin zum geringeren Landadel. Viele stammen aber auch aus einfachsten Verhältnissen und sind dank ihrer herausragenden Fähigkeiten und Leistungen trotzdem jedem anderen Helden ebenbürtig.

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

AUSRÜSTUNG: Jeder Held ist mit einer Handwaffe bewaffnet.

WAFFEN/RÜSTUNG: Ein Held darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung ausgestattet werden, die auch anderen Kriegern dieser Armeeliste erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungs-Tabelle).

REITTIER: Jeder Held darf ein Kriegspferd (+3 Punkte) oder ein Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) reiten.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Jedes Helden-Charaktermodell darf bis zu zwei magische Gegenstände besitzen. Du kannst sie aus geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* auswählen. Die Punktkosten findest du auf den entsprechenden Karten.

CHAMPIONS 30 Punkte

Jedes Regiment darf maximal einen Champion enthalten, der auf die gleiche Art und Weise ausgerüstet sein muß wie der Rest seiner Einheit. Champions verkörpern mächtige oder befähigte Krieger.

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

AUSRÜSTUNG: Jeder Champion ist mit einer Handwaffe bewaffnet.

WAFFEN/RÜSTUNG: Ein Champion muß genau wie die anderen Modelle in seiner Einheit ausgerüstet werden (Punktkosten siehe Ausrüstungs-Tabelle).

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Jeder Champion darf einen magischen Gegenstand besitzen. Du kannst ihn aus geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen. Die Punktkosten findest du auf der entsprechenden Karte.

ZAUBERER

Solange du das Punktebudget für Charaktermodelle nicht überschreitest, kann deine Armee beliebig viele Zauberer enthalten. Jeder imperiale Zauberer gehört automatisch einem der acht Magieorden des Imperiums an: dem Himmelsorden, Nebelorden, Feuerorden, Goldorden, Jadeorden, Lichtorden, Bernsteinorden oder Amethystorden. Zauberer haben eine der vier folgenden Magiestufen:

Zauberer 56 Punkte

Oberzauberer 118 Punkte

Großzauberer 190 Punkte

Meisterzauberer 287 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zauberer	4	3	3	3	4	1	4	1	7
Oberzauberer	4	3	3	4	4	2	4	1	7
Großzauberer	4	3	3	4	4	3	5	2	7
Meisterzauberer	4	3	3	4	4	4	6	3	8
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Jeder Zauberer ist mit einer Handwaffe bewaffnet.

WAFFEN/RÜSTUNG: Ein Zauberer darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung ausgestattet werden, die auch anderen Kriegern dieser Armeeliste erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungs-Tabelle). Wenn er eine Rüstung trägt, kann der Magier allerdings keine Zaubersprüche einsetzen, daher verzichtet er für gewöhnlich darauf. Ein Zauberer darf jedoch ohne Nachteile auf einem mit Roßharnisch gepanzerten Pferd reiten. Dies beeinträchtigt seine Fähigkeiten auf keinerlei Weise.

REITTIER: Jeder Zauberer darf ein Kriegspferd (+3 Punkte) oder ein Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) reiten.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Jeder Zauberer darf eine von seiner Magiestufe abhängige Anzahl magischer Gegenstände besitzen. Du kannst sie aus geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen. Ein einfacher Zauberer darf nur einen magischen Gegenstand besitzen, während ein Oberzauberer zwei besitzen darf. Ein Großzauberer darf bereits drei magische Gegenstände haben und ein Meisterzauberer sogar vier. Die Punktkosten findest du auf den entsprechenden Karten.



Goldzauberer

REGIMENTER

Kampferprobte Krieger bilden das Rückgrat jeder imperialen Armee. Deine Armee muß deshalb zu mindestens 25% ihres Gesamtpunktwertes aus Einheiten bestehen, die du aus der nachstehenden Liste auswählst. Der Anteil der Regimenter darf natürlich höher liegen, wenn du es willst. In einigen Fällen darfst du von einem Truppentyp nur ein Regiment haben. Du darfst beispielsweise nur ein einziges Regiment Reichsgarderitter in deiner Armee haben. Eine Obergrenze für die Größe der Regimenter gibt es nicht. Falls nicht anders angegeben, muß jede Einheit aus mindestens fünf Modellen bestehen.

0-1 EINHEIT RITTER DES WEISSEN WOLFES 37 Punkte pro Modell

Die Armee darf maximal ein Regiment Ritter des Weißen Wolfes enthalten, die einen der berühmtesten Ritterorden des Imperiums bilden. Ihr Wahrzeichen ist der furchteinflößende Zweihandhammer, mit dem sie von ihren Schlachträssern herab schreckliche Hiebe austeilen. Die Ritter des Weißen Wolfes tragen keinerlei Kopfschutz und sind außergewöhnlich wilde Krieger.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ritter des Weißen Wolfes	4	4	3	4	3	1	4	1	7
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Alle Ritter des Weißen Wolfes tragen schwere Rüstung und reiten Kriegspferde mit Roßharnisch. Sie sind mit einer Handwaffe und einem riesigen, zweihändigen Kriegshammer bewaffnet und unterliegen allen üblichen Bonussen und Einschränkungen für den Gebrauch solcher Zweihandwaffen (siehe Warhammer-Regelbuch).

RETTUNGSWURF: 3+.

OPTIONEN: Die Ritter des Weißen Wolfes sind berechtigt, eine magische Standarte zu führen. Du darfst sie aus den hierfür geeigneten Karten des Warhammer-Magiesets auswählen. Die Punktosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.



Ritter des Weißen Wolfes



Ritter des Pantherordens

0-1 EINHEIT DER PANTHERRITTER ... 39 Punkte pro Modell

Die Armee darf maximal ein Regiment Pantherritter enthalten. Die Ritter des Pantherordens können ihre Ursprünge bis zu den Zeiten der Kreuzzüge gegen Arabia zurückverfolgen, denn der Pantherorden gehört zu den ältesten und höchstgeachteten Ritterorden des Imperiums.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Pantherritter	4	4	3	4	3	1	4	1	7
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Alle Ritter des Pantherordens tragen schwere Rüstung, führen einen Schild und reiten Kriegspferde mit Roßharnisch. Sie sind mit einem Schwert und einer Lanze bewaffnet.

RETTUNGSWURF: 2+.

OPTIONEN: Die Ritter des Pantherordens sind berechtigt, eine magische Standarte zu führen. Du darfst sie aus den hierfür geeigneten Karten des Warhammer-Magiesets auswählen. Die Punktosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.

0-1 EINHEIT RITTER DES SONNENORDENS 39 Punkte pro Modell



Ritter des Sonnenordens

0-1 EINHEIT RITTER DER REICHSGARDE 39 Punkte pro Modell

Die Armee darf maximal ein Regiment der Reichsgarderitter enthalten. Die Ritter der Reichsgarde gelten als eine der kampfstärksten Einheiten der kaiserlichen Leibwache. Sie rekrutieren sich aus dem ganzen Imperium und viele Söhne reicher und mächtiger Familien dienen in ihren Reihen. Sie reiten auf mächtigen Schlachtrössern und tragen schwere Rüstungen, auf denen das Wappen der Reichsgarde prangt.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ritter	4	4	3	4	3	1	4	1	7
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Alle Ritter der Reichsgarde tragen schwere Rüstung, führen einen Schild und reiten Kriegspferde mit Roßharnisch. Sie sind mit einem Schwert und einer Lanze bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 2+.

OPTIONEN: Die Ritter der Reichsgarde sind berechtigt, eine magische Standarte zu führen. Du darfst sie aus den hierfür geeigneten Karten des Warhammer-Magiesets auswählen. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.

Die Armee darf höchstens ein Regiment Sonnenritter enthalten. Die Ritter des Sonnenordens tragen glänzende Bronzerüstungen, und ihre Schilder zeigen das Sonnenwappen ihres Ordens.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ritter	4	4	3	4	3	1	4	1	7
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5



AUSRÜSTUNG: Alle Ritter des Sonnenordens tragen schwere Rüstung, führen einen Schild und reiten Kriegspferde mit Roßharnisch. Sie sind mit einem Schwert und einer Lanze bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 2+

OPTIONEN: Die Ritter des Sonnenordens sind berechtigt, eine magische Standarte zu führen. Du darfst sie aus den hierfür geeigneten Karten des Warhammer-Magiesets auswählen. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.



Ritter der Reichsgarde



Pistolier

PISTOLIERE 22 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Pistolierregimenter enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Pistoliere sind junge Adlige, die sich noch ihre Sporen verdienen müssen, bevor sie ihre rechtmäßige Stellung als vollwertige Ritter einnehmen dürfen. Sie ziehen dazu mit einem Pistolenpaar in die Schlacht.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Pistolier	8	3	3	3	3	1	3	1	7

AUSRÜSTUNG: Alle Pistoliere tragen leichte Rüstung und reiten ungepanzerte, gewöhnliche Pferde. Sie sind mit zwei Pistolen und einem Schwert bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 5+

**0-1 EINHEIT
SCHÜTZENREITER 28 Punkte pro Modell**

Die Armee darf maximal ein, von der Technicusakademie in Altdorf aufgestelltes, Regiment Schützenreiter enthalten. Diese berittenen Waffenschmiede sind entweder mit Bündelmusketen oder Pfefferbüchsen ausgerüstet (siehe Seite 19). Diese noch in der Versuchsstufe befindlichen Waffen sind zwar etwas unzuverlässig, aber von tödlicher Wirkung, wenn sie tatsächlich funktionieren.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schützenreiter	8	3	3	3	3	1	3	1	7

AUSRÜSTUNG: Alle Schützenreiter tragen leichte Rüstung und reiten gewöhnliche Pferde mit Roßharnisch. Jeder Schützenreiter ist entweder mit einer Bündelmuske oder einer Pfefferbüchse bewaffnet. Auf Wunsch darf die Einheit sogar aus gemischt bewaffneten Modellen bestehen, die teils Bündelmusketen, teils Pfefferbüchsen führen. Zusätzlich sind alle Schützenreiter mit einem Schwert bewaffnet.

RETTUNGSWURF: 4+

**HELLEBARDEN-
TRÄGER 7 Punkte pro Modell**

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Hellebardenträger enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Wie andere Staatsregimenter auch, sind Hellebardenträger nach Art ihrer Heimatprovinz oder -stadt gekleidet.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Hellebardenträger besitzen eine Hellebarde und eine Handwaffe.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Jedes Regiment Hellebardenträger darf gegen Bezahlung von zusätzlichem +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung und gegen Bezahlung von zusätzlichem +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausgerüstet werden. Ein Hellebardenträger mit leichter Rüstung und Schild würde also 10 Punkte pro Modell kosten. Beachte hierbei, daß ein Hellebardenträger seinen Schild nicht benutzen kann, solange er die Hellebarde einsetzt. Vorteilhaft ist der Schild aber wenn er beschossen wird.

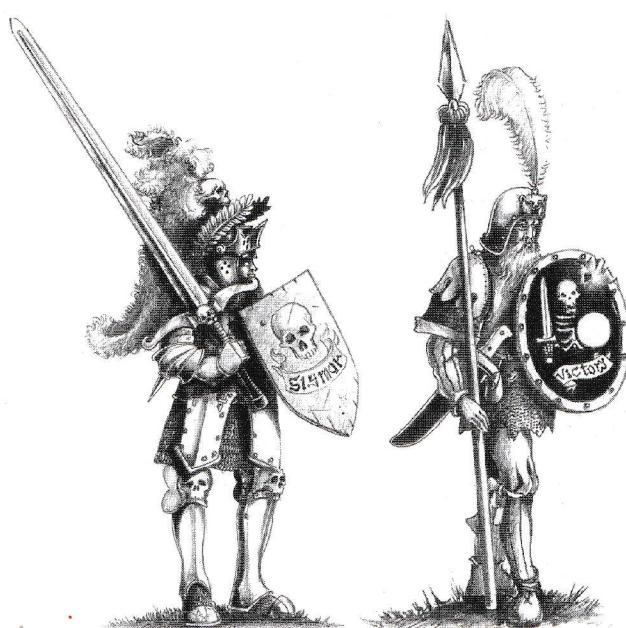
**0-1 EINHEIT DER
REICHSGARDE 12 Punkte pro Modell**

Die Armee darf höchstens ein Regiment unberittener Reichsgardisten enthalten. Sie rekrutieren sich aus dem ganzen Imperium und viele Söhne reicher und mächtiger Familien dienen in ihren Reihen. Die Reichsgarde trägt schwere, reich verzierte Rüstungen, die mit prachtvollen Federn und Bändern geschmückt sind.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Reichsgardist	4	4	3	4	3	—1	4	1	7

AUSRÜSTUNG: Alle Reichgardisten tragen schwere Rüstung und führen ein Schild. Sie sind mit einem Schwert bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 4+.



Reichsgardist (links), und Speerträger (rechts)

SPEERTRÄGER .. 7 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Speerträger enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Vor allem die Staatsheere der nördlichen Provinzen bestehen aus Speerträgern.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Speerträger führen einen Schild. Sie sind mit einem Speer und einer Handwaffe ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Jedes Regiment Speerträger darf gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden.



Bihandkämpfer

BIHANDKÄMPFER .. 7 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Bihandkämpfer enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Alle Bihandkämpfer sind mit einem riesigen Zweihandschwert bewaffnet, das sie mit verheerender Wirkung zu schwingen verstehen.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Bihandkämpfer besitzen ein Zweihandschwert und eine Handwaffe.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Jedes Regiment Bihandkämpfer darf gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden.



Musketenschütze

SCHWERT-KÄMPFER .. 7 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Schwertkämpfer enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Die Schwertkämpfer zählen zu den am besten ausgebildeten Provinzregimentern und verfügen daher über einen höheren Kampfgeschick-Wert als die meisten anderen Krieger.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Schwertkämpfer führen einen Schild. Sie sind natürlich mit einem Schwert bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Jedes Regiment Schwertkämpfer darf gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden.

MUSKETEN-SCHÜTZEN .. 8 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Musketenschützen enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Ihre größte Schlagkraft entwickeln sie von einer festen Stellung aus, denn ihre unhandlichen Feuerwaffen lassen sich nur umständlich nachladen und abfeuern und hindern sie daran, sich gleichzeitig zu bewegen und zu schießen.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Musketenschützen besitzen eine Muskete und eine Handwaffe.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Jedes Regiment Musketenschützen darf gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden.

BOGENSCHÜTZEN... 8 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Bogenschützen enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Die nördlichen Provinzen des Imperiums sind berühmt für ihre Bogenschützen, und ihre Heere weisen traditionsgemäß einen hohen Anteil solcher Krieger auf.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Bogenschützen besitzen einen Langbogen und eine Handwaffe.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Jedes Regiment Bogenschützen darf gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung sowie gegen Bezahlung von zusätzlichen +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausgerüstet werden.

SONDERREGEL: Imperiale Bogenschützen dürfen in lockerer Formation kämpfen. Die genauen Spielregeln hierfür sind im Warhammer-Regelbuch erläutert.

ARMBRUST-SCHÜTZEN 8 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Armbrustschützen enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Die Armbrust ist im Imperium zwar bekannt, aber nicht sonderlich beliebt. In den Staatheeren dienen jedoch viele Söldner aus Tilea, wo diese Waffe ein hohes Ansehen genießt, weshalb die Armbrust auch in imperialen Armeen vertreten ist.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Armbrustschützen besitzen eine Armbrust und eine Handwaffe.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Jedes Regiment Armbrustschützen darf gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung sowie gegen Bezahlung von zusätzlichen +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausgerüstet werden.



Bogenschütze



Flügelulan aus Kislev

FLÜGELULANE AUS KISLEV 25 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Flügelulanten enthalten, wie du willst, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Kislev gehört zwar nicht zum Imperium, ist ihm aber freundschaftlich verbunden. Der Tzar von Kislev stellt den imperialen Armeen häufig Truppen aus seinem Heer zur Verfügung. Die ranghöchsten Kislevkrieger sind beritten und tragen Lanzens. Ihr Wahrzeichen ist das hohe, gefiederte Flügelbanner, das sie sich entweder auf den Rücken schnallen oder in einen Köcher an ihrem Sattel stecken.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Flügelulanten tragen leichte Rüstung, führen einen Schild und reiten auf Kriegspferden. Sie sind mit einem Schwert und einer Lanze bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 4+

OPTIONEN: Jedes Regiment der Flügelulanten aus Kislev ist berechtigt, eine magische Standarte zu führen. Du darfst sie aus den hierfür geeigneten Karten des Warhammer-Magiesets auswählen. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.

BOGENSCHÜTZENREITER AUS KISLEV 16 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Bogenschützenreiter enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Diese kampfwütigen, berittenen Nomaden stammen aus den weiten Ebenen Kislevs und den Steppen jenseits des Weltrandgebirges.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bogenschützenreiter	8	3	3	3	3	1	3	1	7

AUSRÜSTUNG: Alle Bogenschützenreiter aus Kislev führen einen Schild und reiten auf ungepanzerten, gewöhnlichen Pferden. Sie sind mit einem Bogen und einer Handwaffe ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: 5+

SONDERREGEL: Die Bogenschützenreiter aus Kislev dürfen in *lockerer Formation* kämpfen. Die genauen Spielregeln hierfür sind im *Warhammer-Regelbuch* erläutert.

0-1 EINHEIT FLAGELLANTEN 10 Punkte pro Modell

Die Armee darf höchstens ein Regiment Flagellanten enthalten. Diese von Wahnvorstellungen besessenen Fanatiker ziehen überall durchs Reich und schließen sich der imperialen Armee an, wenn sie in die Schlacht marschiert. Ihr Glaube an den Weltuntergang verleiht den Flagellanten übermenschliche Kraft und Widerstandsfähigkeit, und so kämpfen sie mit bemerkenswerter Wut und Entschlossenheit.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Flagellanten sind mit einem Kriegsflegel bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

SONDERREGEL: Für Flagellanten gelten besondere Regeln, die im Bestiarium des *Warhammer-Grundsets* und an anderer Stelle in diesem Buch erläutert sind.

ZWERGE 10 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Zwergenkrieger enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Besonders im Reikland lebt schon seit vielen Generationen eine große Zergengemeinde. Zwerge kämpfen immer nur in reinen Zwergenregimentern.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Zwerge tragen leichte Rüstung. Sie sind mit einer Handwaffe ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Jedes Regiment Zwerge darf entweder gegen Bezahlung von zusätzlichen +1 Punkt pro Modell mit Bögen oder gegen Bezahlung von zusätzlichen +3 Punkten pro Modell mit Speeren bewaffnet werden. Außerdem darf jedes Regiment Zwerge gegen Bezahlung von zusätzlichen +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausgerüstet werden.



Flagellant

HALBLINGE 3 1/2 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Halblinge enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Die Halblinge aus dem Mootland sind ausgezeichnete Bogenschützen und trotz ihrer geringen Körpergröße hartnäckige Kämpfer.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Halblinge sind mit einer Handwaffe ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Jedes Regiment Halblinge darf entweder gegen Bezahlung von zusätzlichen +1 Punkt pro Modell mit Bögen oder gegen Bezahlung von zusätzlichen +1/2 Punkten pro Modell mit Speeren ausgerüstet werden. Jedes Regiment Halblinge darf gegen Bezahlung von zusätzlichen +1 Punkt pro Modell mit leichter Rüstung sowie gegen Bezahlung von zusätzlichen +1/2 Punkten pro Modell mit Schilden ausgerüstet werden.

OGER 40 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Oger enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Die imperialen Armeen rekrutieren Oger oft und gerne, da man ihre gewaltige Kraft wohl zu schätzen weiß.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Oger	6	3	2	4	5	3	3	2	7

AUSRÜSTUNG: Alle Oger sind mit einer Handwaffe ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Jedes Regiment Oger darf wahlweise wie folgt ausgerüstet werden: entweder gegen Bezahlung von zusätzlichen +1 Punkt pro Modell mit einer zweiten Handwaffe oder für +2 Punkte pro Modell mit einer Zweihandwaffe oder für +2 Punkte pro Modell mit einer Hellebarde. Außerdem darf jedes Regiment Oger gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden.

KRIEGSMASCHINEN

Den kaiserlichen Waffenschmieden hat die imperiale Armee eine Vielzahl einzigartiger Kriegsgeräte zu verdanken, etwa den Dampfpanzer und die Höllenfeuer-Salvenkanone. Außerdem verfügt das Imperium über zahlreiche Kanonen und weiß diese auch einzusetzen. Technisch gilt das Imperium als das fortschrittlichste Menschenreich der Warhammer-Welt. Du darfst daher bis zu 25% des Gesamtpunktwertes deiner imperialen Armee für Kriegsmaschinen ausgeben, die du aus der nachstehenden Liste auswählen kannst. Hinweis: Die Punktkosten aller Kriegsmaschinen beinhalten die Kosten einer vollzähligen Mannschaft bzw. Besatzung.

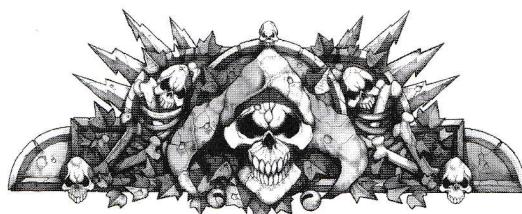
MÖRSER 100 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Mörser enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Jeder Mörser wird von drei Kanonieren bedient und notfalls verteidigt. (Spielregeln siehe Seite 25)

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Mörser	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Reichweite	Stärke	Schaden	Rettungswurf						
Mörser	12-48 Zoll	7	W3	-4					

AUSRÜSTUNG: Die Mannschaft ist mit Handwaffen ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner



GROSSKANONEN 100 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Großkanonen enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Jede Großkanone wird von drei Kanonieren bedient und notfalls verteidigt. (Spielregeln siehe Seiten 26/27)

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Großkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Reichweite	Stärke	Schaden	Rettungswurf						
Großkanone	60 Zoll	10	W6	keiner					

AUSRÜSTUNG: Die Mannschaft ist mit Handwaffen ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

0-8 DAMPF PANZER 200 Punkte pro Modell

Die Armee darf maximal acht Imperiale Dampfpanzer enthalten. Die Sonderregeln für den Dampfpanzer sind auf den Seiten 33-35 zu finden.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dampfpanzer	-	3	3	7	10	5	-	-	10

KRIEGSWAGEN 150 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Imperiale Kriegswagen enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Jeder Kriegswagen hat eine Besatzung von sechs Kriegern. (Spielregeln siehe Seiten 20/21)

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Kriegswagen	-	-	-			7	5	-	-
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

HÖLLENFEUER- SALVENKANONE 100 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Höllenfeuer-Salvenkanonen enthalten, solange es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Jede Salvenkanone wird von drei Kanonieren bedient und notfalls verteidigt. (Spielregeln siehe Seite 22)

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Salvenkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7
TREFFER PRO SCHUSS									STÄRKE
Salvenkanone 0-12 Zoll									Artilleriewürfel
Salvenkanone 12-12 Zoll									1/2 Artilleriewürfel

AUSRÜSTUNG: Die Mannschaft ist mit Handwaffen ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

0-1 SUPPEN- KATAPULT 50 Punkte pro Modell

Die Armee darf ein Suppenkatapult besitzen, wenn sie gleichzeitig über mindestens ein Halbling-Regiment verfügt. Es wird von drei Halbling-Köchen bedient und verteidigt. (Spielregeln siehe Seite 24)

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Suppenkatapult	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Halbling	4	2	4	2	2	1	5	1	8

Reichweite	Stärke	Schaden	Rettungswurf
Suppenkatapult	36 Zoll	5 direkte Treffer 3 andere Treffer	1 keiner

AUSRÜSTUNG: Die Mannschaft ist mit Handwaffen ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

MONSTER

Die Armee des Imperiums darf zu höchstens 25% ihres Gesamtpunktwertes aus Monstern bestehen, die du aus der nachstehenden Liste auswählen kannst. Beachte hierbei, daß aus diesem Punktebudget nur selbständige handelnde Wesen bezahlt werden dürfen, die auf magische Weise gefügig gemacht wurden, abgerichtet sind oder sich dem Imperium auf andere Weise verpflichtet fühlen. Als Reittiere von Charaktermodellen dienende Monster werden dagegen *nicht* von diesem Punktebudget bestritten. Du wählst sie zwar ebenfalls aus der nachstehenden Liste aus, ihre Kosten werden aber vom Punktebudget für Charaktermodelle abgezogen.

CHIMÄRE 250 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chimäre	6	4	0	7	6	6	4	6	8

BASILISK 150 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Basilisk	4	3	0	4	4	2	4	3	6



DRACHEN

Drache 450 Punkte
Großer Drache 600 Punkte
Kaiserdrache 750 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Drache	6	6	0	6	6	7	8	7	7
Großer Drache	6	7	0	7	7	8	7	8	8
Kaiserdrache	6	8	0	8	8	9	6	9	9

GREIF 150 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Greif	6	5	0	6	5	5	7	4	8

HIPPOGRIFF 145 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hippogriff	8	5	0	6	5	5	6	3	8

HYDRA 225 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hydra	6	3	0	5	6	7	3	5	6

GIGANTENSPINNE 50 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gigantenspinne	5	3	0	5	4	4	1	2	7

MANTICOR 200 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Manticor	6	6	0	7	7	5	4	4	8

LINDWURM 180 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Lindwurm	6	5	0	5	6	4	4	3	5

RIESSENSKORPION 50 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Riesenskorpion	5	3	0	5	4	4	1	2	7

PEGASUS 50 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	5



SCHWÄRME 100 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ratten	6	3	0	3	2	5	1	5	10
Frösche	4	3	0	3	2	5	1	5	10
Eidechsen	4	3	0	3	2	5	1	5	10
Fledermäuse	8	3	0	3	2	5	1	5	10
Schlangen	3	3	0	4	2	5	1	5	10
Insekten/Spinnen	4	3	0	3	2	5	1	5	10
Skorpione	4	3	0	4	2	5	1	5	10

BESONDERE

Die imperiale Armeelisten ermöglichen dir, praktisch jede berühmte Persönlichkeit des Imperiums auszuwählen und sie als Charaktermodell in deine Armee aufzunehmen. Du könntest beispielsweise den Imperator zu deinem General machen, oder deine Armee von einem Kurfürsten, dem Feldmarschall des Imperiums oder einem mächtigen Bürgermeister anführen lassen. Jeder dieser Würdenträger kann eine Armee des Imperiums befehligen.

Das nachfolgende Kapitel stellt beispielhaft einige bedeutende Gestalten aus der Geschichte des Imperiums vor, die meisten sind Zeitgenossen des gegenwärtigen Imperators Karl Franz. Solange du ihre Punktkosten bezahlst, kannst du jede dieser Persönlichkeiten in deine Imperiums-Armee aufnehmen. Obwohl sich manche der nachfolgenden Personen in Wirklichkeit niemals begegnet sind, weil sie beispielsweise zu unterschiedlichen Zeiten lebten, darfst du sie dennoch in einer Armee zusammenbringen. Allerdings darfst du wie üblich nur einen einzigen General haben.

Die nachfolgend genannten Grund-Punktkosten der Charaktermodelle beinhalten keinerlei magische Gegenstände. Die Punktkosten der figurentypischen magischen Gegenstände sind gesondert aufgeführt. Gegen Bezahlung der entsprechenden Punkte kannst du die Charaktermodelle mit ihren üblichen magischen Gegenständen aus. Zusätzlich kannst du die Charaktermodelle oft noch mit weiteren geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* ausstatten.

DIE RUNENKLINGEN

Es gibt zwölf Runenklingen. Jeder der gegenwärtig nur noch zehn Kurfürsten besitzt eine, die restlichen zwei werden in der Imperialen Waffenkammer aufbewahrt. Normalerweise darf eine Armee nur jeweils einen magischen Gegenstand der gleichen Art haben. Die Runenklingen jedoch bilden eine Ausnahme dieser Regel: Gegen Bezahlung der entsprechenden Punktkosten führt jeder Kurfürst sein Runenschwert ins Feld. Darüber hinaus darfst du eine zusätzliche Runenklinge aus der kaiserlichen Waffenkammer entleihen und sie im Rahmen seiner zulässigen magischen Gegenstände einem beliebigen weiteren Charaktermodell der imperialen Armee zuordnen. Üblicherweise führen die Kurfürsten ihre Runenklinge als Grundbewaffnung mit.

IMPERATOR KARL FRANZ 110 Punkte

Sigmars Hammer +100 Punkte

Das Silbersiegel +75 Punkte

Der Greif Todesklaue +150 Punkte

Deine Armee darf von Karl Franz angeführt werden. Er gilt dann automatisch als General und ersetzt das übliche, auf Seite 57 beschriebene Generalsmodell.

Imperator Karl Franz gilt als der größte Staatsmann der Alten Welt. Er wird als Schutzpatron der Künste und Wissenschaften gefeiert, als militärischer Erneuerer und als tapferer Krieger. Unter seiner Herrschaft blühte das Imperium neu auf. Die Technicusakademie in Altdorf wuchs, die Magieorden gediehen, und die Armee marschierte von Sieg zu Sieg. Der Imperator befehlt seine Heere wann immer möglich selbst und hat sich durch eine Reihe eindrucksvoller Siege einen Ruf als herausragender Feldherr erworben. In der Schlacht von Norduin führte Karl Franz den Sturmangriff der Reichsgarde gegen die Bretonier selbst an. Erst sein Heldenmut brach den Widerstand der bretonischen Flankenwache und vertrieb sie aus dem engen Hohlweg, den sie die ganze Schlacht über trotzig gehalten hatte. Der Imperator machte sich die Bresche schnell zunutze und

führte die Reichsgarde hinter die bretonischen Linien, wo sie dem überraschten Gegner in den Rücken fiel.

Die kaiserliche Rüstung wurde Karl Franz von Zwergenschmieden angepasst und enthält Teile jener Rüstung, die dereinst Magnus der Fromme in der Schlacht um Kislev getragen hatte. Sein Körperpanzer ist reich vergoldet und prachtvoll mit Helmfedern und seidenen Bändern verziert.

Für gewöhnlich zieht Karl Franz mit Sigmars Hammer in die Schlacht, der von Zwergekönig Kurgan Eisenbart dereinst an Sigmars überreichten Runenwaffe. Der Kriegshammer zählt zu den mächtigsten magischen Waffen, die von den alten Zwergen jemals erschaffen wurden. Um den Hals des Imperators hängt eine Kette mit einem verzauberten Medaillon, dem Silbersiegel. Dessen Abwehrzauber erschwert feindliche Treffer und bannt einen Großteil der gegen den Imperator eingesetzten Zauber sprüche. Fredrick von Tarnus hatte dieses Amulett nach dem Großen Krieg gegen das Chaos für Magnus den Frommen geschaffen.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Karl Franz	4	6	6	4	4	3	6	4	10
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Imperator Karl Franz trägt eine schwere Rüstung. Er ist mit einem Schwert bewaffnet. Er besitzt zwei magische Gegenstände: Sigmars Hammer und das Silbersiegel.

REITTIER: Der Imperator darf ein geharnischtes Kriegspferd (+7 Punkte einschließlich Roßharnisch) oder ein Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) reiten. Bevorzugt reitet Karl Franz auf seinem Greif Todesklaue (+150 Punkte).



Imperator Karl Franz

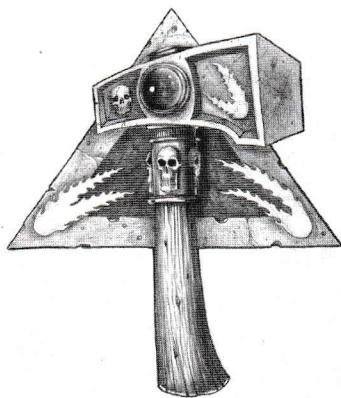
MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Imperator Karl Franz darf drei magische Gegenstände besitzen, die ersten beiden sind automatisch Sigmars Hammer (+100 Punkte) und das Silbersiegel (+75 Punkte). Ihre Wirkungsweise wird auf, im *Warhammer-Magieset* enthaltenen, Karten erläutert und zweckdienlicherweise nachstehend wiederholt. Den dritten magischen Gegenstand kannst du gegen Bezahlung seiner Punktkosten auf die übliche Weise aus geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* auswählen.

DAS SILBERSIEGEL

Jede auf den Träger des Silbersiegels abgefeuerte Schußwaffe erfährt einen Abzug von -1 auf ihren Trefferwurf. Gegnerische Nahkampfchiebe erhalten ebenfalls einen Abzug von -1 auf ihren Trefferwurf. Außerdem schützt das Silbersiegel seinen Träger vor Zaubersprüchen. Gegen den Siegelträger oder seine Einheit ausgesprochene Zauber werden bei einem W6-Wurf von 4+ gebannt.

SIGMARS HAMMER

Das Charaktermodell muß seine Trefferwürfe mit Sigmar's Hammer normal auswürfeln, aber jeder Treffer raubt dem Opfer automatisch einen Lebenspunkt, ohne daß dazu ein Schadenswurf nötig wäre. Normale Rüstung bietet keinerlei Schutz gegen diesen Schaden. Rettungswürfe sind daher nur erlaubt, wenn das Opfer magische eine Rüstung trägt.



MAGNUS DER FROMME ... 210 Punkte

Deine Armee darf von Magnus dem Frommen angeführt werden. Er gilt dann automatisch als General und ersetzt das übliche, auf Seite 57 beschriebene Generalsmodell.

Magnus der Fromme ist eine der berühmtesten Gestalten in der Geschichte des Imperiums und einer seiner größten Imperatoren. Magnus war ein Genie voller wilder und revolutionärer Ideen, mit unerschütterlicher Inbrunst glaubte er an die nationale Einheit des Kaiserreiches und die Göttlichkeit von Sigmar. Seine Familie schickte ihn deshalb auf die große Universität von Nuln und hoffte, daß man ihm dort seine Flausen austreiben und er seinen Eifer im akademischen Studium austoben würde. Eine vergebliche Hoffnung, denn der junge Student scharte in Nuln schnell ein Gefolge von Gleichgesinnten um sich. Die Gruppe bereiste das Reikland, und seine mitreißenden Reden brachten Magnus beim einfachen Volk bald eine zahlenstarke Anhängerschaft ein.

Magnus zog von Stadt zu Stadt nordwärts, sprach auf den Marktplätzen zum Volk und scharte eine gewaltige Armee um sich. Bald erkannten sogar die Kurfürsten und Bürgermeister in ihm einen geborenen Anführer, dem sie gerne folgten. So schwoll das Bürgerarmee auch mit regulären Soldaten aus Provinztruppen und den Hastruppen der Kurfürsten an. Als sie schließlich Middenheim erreichte, war sie zur größten Einzelstreitmacht angewachsen, die es in der Geschichte des Imperiums jemals gegeben hatte. Magnus mußte seine Truppen sogar in zwei Armeen aufteilen, da kein Ort die ganze Heerschar mehr alleine mit Nahrung und Wasser versorgen konnte.

Die eine der beiden Armeen, die hauptsächlich aus Kislevkriegern und schneller Reiterei bestand, eilte nach Praag, um die Belagerung der Stadt zu durchbrechen. Sie kam aber zu spät und konnte Praag nicht mehr retten, rieb aber die Nachhut der Chaosarmee auf. Die zweite, von Magnus persönlich angeführte Armee marschierte nach Kislev und hoffte, sich in der Hauptstadt neu versorgen zu können, bevor es weiter nach Norden ging. Bei ihrem Eintreffen wurde die Stadt Kislev aber bereits heftig von Chaoshorden attackiert. Das Heer griff die Chaosarmee unverzüglich an und schlug sie vernichtend. Magnus kehrte im Triumphzug heim.



Die nachfolgenden Angaben beschreiben Fertigkeiten und Ausrüstung von Magnus dem Frommen während dieses Großen Krieges gegen das Chaos, noch bevor er zum Imperator gewählt wurde.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Magnus	4	6	6	4	4	3	6	4	10
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Magnus trägt eine schwere Rüstung und führt einen Schild. Er ist stets mit einem Schwert bewaffnet.

REITTIER: Magnus darf ein geharnischtes Kriegspferd (+7 Punkte einschließlich Roßharnisch). Er darf jedoch kein Monster reiten.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Magnus darf keine magischen Gegenstände besitzen. Denn vor seiner Wahl zum Imperator benutzte er keinerlei Zauberwaffen oder -artefakte. Aber Sigmar, der Schutzzgott des Imperiums, hält höchstselbst über ihn Wache und verleiht Magnus einige nachstehend beschriebene, außergewöhnliche Kräfte.

SONDERREGELN

MORALWERT

Magnus der Fromme ist immun gegen alle Auswirkungen der Psychologieregeln und muß daher niemals einen Panik-, Angst- oder anderen Psychologie-Test auswürfeln. Er kann im Nahkampf nicht aufgerieben, also in die Flucht geschlagen werden und muß folgerichtig auch nie einen Auftrieb-Test ablegen.

SIGMARS MACHT

Der Gott Sigmar hält ständig eine schützende Hand über Magnus den Frommen. Das drückt sich in drei Sonderregeln aus:

1. Rüstungswurf einmal wiederholen

Magnus darf jeden mißlungenen Rüstungswurf ein zweites Mal auswürfeln.

2. Magiebann

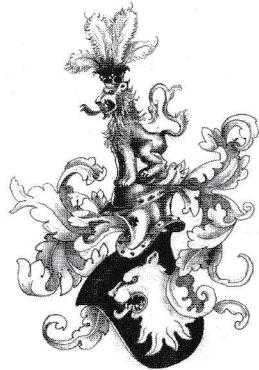
Jeder gegen Magnus oder die Einheit, welcher er angehört, ausgesprochene Zauber wird bei einem W6-Wurf von 4, 5 oder 6 gebannt.

3. Schmetterschlag

Magnus darf anstelle seiner üblichen Nahkampfattacken auch einen einzelnen Schmetterschlag einsetzen. Würfe hierzu einen normalen Nahkampf-Trefferwurf aus. Gelingt er, dann folgt ein Schadenswurf mit Stärke 10, der dem Opfer zudem nicht nur 1, sondern W3 Lebenspunkte auf einen Schlag raubt.

LUDWIG SCHWARTZHELM 70 Punkte**falls er die Armeestandarte führt +50 Punkte****Schwert der Gerechtigkeit +50 Punkte**

Du darfst Ludwig Schwartzhelm, den Champion des Imperators, als Charaktermodell in deine Armee aufnehmen. Falls dein Heer noch keine Armeestandarte besitzt, kannst du das von Ludwig Schwartzhelm getragene, persönliche Banner des Imperators zur Armeestandarte erklären.



Ludwig Schwartzhelm ist der Champion von Imperator Karl Franz, ein für seine Körperkraft und seinen strengen Gesichtsausdruck weithin berühmter, überragender Krieger. Man sagt, daß er in seinem ganzen Leben noch nie gelächelt habe. Als Schwertarm des Imperators vertritt er bei Gottesurteilen die kaiserliche Gerichtsbarkeit. Denn nach verbrieftem Recht dürfen hochrangige Adlige eine Urteilsfindung im Zweikampf verlangen, wenn man ihnen Verstöße gegen die kaiserlichen Gesetze vorwirft. Ludwig Schwartzhelm ist zugleich der persönliche Leibwächter des Imperators. Schon seine bloße Anwesenheit konnte bislang noch jede Mordverschwörung bereits im Keim ersticken.

Auf dem Schlachtfeld trägt Ludwig Schwartzhelm das persönliche Banner von Karl Franz ins Feld. Er ist mit dem Schwert der Gerechtigkeit bewaffnet, einer mächtigen, seit altersher von imperialem Champion zu Champion weitergereichten Waffe. Das Schwert ist mit zahllosen Zwergenrunen der Vergeltung und Rache überzogen. Bekanntermaßen verstehen sich die Zwerge auf Zauberrunen dieser Art besonders gut. Bis zum heutigen Tage wurde Ludwig Schwartzhelm noch niemals im Zweikampf besiegt.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ludwig	4	5	4	4	4	3	5	3	9
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Ludwig Schwartzhelm trägt eine schwere Rüstung. Er ist mit dem magischen *Schwert der Gerechtigkeit* bewaffnet.

REITTIER: Ludwig Schwartzhelm darf ein gepanzertes Kriegspferd (+7 Punkte einschließlich Roßharnisch) reiten.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Ludwig Schwartzhelm darf nur das magische Schwert der Gerechtigkeit führen. Seine Wirkungsweise wird auf einer im *Warhammer-Magieset* enthaltenen Karte erläutert und zweckdienlicherweise nachstehend wiederholt. Andere magische Gegenstände darf Ludwig Schwartzhelm nicht besitzen.

SCHWERT DER GERECHTIGKEIT

Das Schwert der Gerechtigkeit ist eine mit uralten Zwergenrunen verzierte Waffe, die der Klinge eine tödliche Treffsicherheit und Schlagkraft verleiht. Wenn der Schwerträger damit zuschlägt und der Trefferwurf mißlingt, dann darf er diesen Wurf unverzüglich einmal wiederholen, was ihm eine zweite Trefferchance ermöglicht. Außerdem bietet normale Rüstung keinerlei Schutz vor diesen Schwerthieben. Rettungswürfe sind deshalb nur erlaubt, wenn das Opfer magische Rüstung trägt.

GROSSTHEOGONIST**VOLKMAR 150 Punkte****Stab der Herrschaft +80 Punkte****Jadegreif +75 Punkte****Horn des Sigismund +35 Punkte**

Du darfst Volkmar den Grimmigen, gegenwärtiger Großtheogonist des Sigmarkultes und eines der mächtigsten Leibbilder im Imperium, als Charaktermodell in deine Armee aufnehmen. Volkmar ist ein leidenschaftlicher Prediger, der sich völlig der Vernichtung des Chaos verschrieben hat, und zugleich ein mächtiger Krieger, der auch die Gefahren des Schlachtfeldes nicht fürchtet. Wenn der Großtheogonist mit der imperialen Armee in den Krieg zieht, fährt er stets auf einem riesigen Streitwagen in die Schlacht, der Sigmars heiligen Kriegsaltar mit seiner hünenhaften Greifenstatue trägt. Magnus der Fromme ließ diese Altarstatue nach seiner Thronbesteigung anfertigen, als Symbol seiner Herrschaft.

Der Wagen mit Sigmars Kriegsaltar gilt als Streitwagen. Er unterliegt daher allen im *Warhammer-Regelbuch* erläuterten Spielregeln für Streitwagen.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Goßtheogonist	4	5	3	4	4	3	5	3	10
Kriegsaltar	-	-	-	7	7	3	1	-	-
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Volkmar trägt keinerlei Waffen oder Rüstung, er besitzt aber drei magische Gegenstände, den *Stab der Herrschaft*, den *Jadegreif* und das *Horn des Sigismund*. Auch der Kriegsaltar selbst stellt eine Quelle magischer Energien dar. Die zwei vor den Altarwagen gespannten Kriegspferde tragen Roßharnisse.



Großtheogonist Volkmar

SONDERREGELN

ZAUBERSPRÜCHE

Der Kriegsaltar ist eine Quelle magischer Energien, die der Großtheogonist mit seinem Stab der Herrschaft anzapfen kann, um Magie zu wirken. Zu Spielbeginn erhält der Großtheogonist auf die gleiche Art und Weise wie ein Oberzauberer 2 Spruchkarten. Er darf dabei frei wählen, ob die Karten aus einem der Decks der acht Magieorden oder der Weißen Magie stammen sollen.

Der Großtheogonist ist allerdings kein Zauberer im herkömmlichen Sinne, seine Kräfte verdankt er allein dem Kriegsaltar. Nach dem Bestimmen der Magiewinde erhalten alle Zauberer wie üblich ihre Magiekarten, während der Großtheogonist W3+1 Karten bekommt. Halte seine Magiekarten aber von den Karten deiner echten Magier getrennt, denn sie dürfen nur vom Großtheogonisten selbst benutzt werden und sind auch die einzigen Magiekarten, die er verwenden darf. Im übrigen hängen die Zauberkräfte des Großtheogenisten vom Kriegsaltar ab. Falls der Altarwagen also zerstört wird oder der Großtheogonist sich von ihm entfernt, erhält er keine Magiekarten mehr und kann nicht mehr zaubern.

Psychologie: Der Kriegsaltar strahlt magische Energien aus, die jeden Gedanken an Furcht oder Panik auslöschen. Solange der Altarwagen unzerstört bleibt, sind daher der Großtheogonist und alle imperialen Einheiten innerhalb von 6 Zoll Umkreis gegen sämtliche Auswirkungen der Psychologieregeln immun, einschließlich *Angst*, *Panik*, *Entsetzen* etc. Außerdem können der Großtheogonist und alle imperialen Einheiten innerhalb von 6 Zoll Umkreis um den Altarwagen nicht aufgerieben werden und müssen somit keinerlei Aufrieb-Tests auswürfeln.

Moralwert: Der Großtheogonist kämpft immer nur als Einzelmödell und darf sich anderen Einheiten nicht anschließen, um sie zu anzuführen. Im Grunde braucht der Großtheogonist also keinen Moralwert, zu Vergleichszwecken ist er aber trotzdem angegeben.

DER JADEGREIF

Der Jadegreif ist ein riesiges, aus einem Stück geschnitztes Jadeamulett und hängt dem Großtheogonisten vor der Brust. Der Talisman bezieht magische Energien aus dem Kriegsaltar und aus seinem Inneren strahlt ein grünes Licht. Wenn der Großtheogonist Schaden erleidet, setzt der Jadegreif automatisch seine Zauberkraft ein, um ihn unverzüglich wieder zu heilen. Sofern der Hohepriester nicht sämtliche Lebenspunkte auf einmal verloren, kann er somit Verletzungen überleben, die andere umbrächten. Die Wirkung des Jadegreifen setzt am Ende jeder Schußphase und am Ende jeder Nahkampfphase ein: Wenn der Großtheogonist zuvor nicht getötet wurde, sondern nur einen Teil seiner Lebenspunkte verloren hat, gibt ihm der Jadegreif diese unverzüglich zurück. Falls er allerdings irgendwann sämtliche Lebenspunkte verliert, kann ihn selbst der Jadegreif nicht mehr retten. Um den Großtheogonisten auszuschalten, muß der Gegner ihm also alle 3 Lebenspunkte auf einmal rauben, bevor die nächste Schuß- oder Nahkampfphase endet.

DER STAB DER HERRSCHAFT

Der Stab der Herrschaft ist das Amtszepter des Großtheogonisten und zugleich eine mächtige Zerstörungswaffe. Er bezieht magische Energien aus dem Kriegsaltar und leitet sie an den Großtheogonisten weiter. Das verleiht ihm eine erhöhte Körperkraft und ermöglicht es ihm, Zaubersprüche einzusetzen. Solange der Kriegsaltar unbeschädigt bleibt, verfügt der Großtheogonist über einen Stärke-Bonus von +2. Wenn der Altarwagen beschädigt wird, sinkt dieser Bonus auf +1. Wird der Altar sogar zerstört, dann verliert der Stab der Herrschaft seine Wirkung, der Stärke-Bonus entfällt, und der Großtheogonist kann auch nicht mehr zaubern.

DAS HORN DES SIGISMUND

Benannt wurde dieses riesige, verzauberte Signalhorn nach dem Imperator Sigismund, dem die Zwerge das Horn nach der Schlacht im Grimmgrüttal geschenkt hatten. Als Sigismund bei der Belagerung Altdorfs starb, ging das Horn in den Besitz des Sigmartempels über. Seither blieb es im Tempel und erschallt



Feuerzauberer

dort nur an Sigismunds Todestag dreimal, als feierliche Mahnung an jene finsternen Tage, in denen das Imperium von Orks verwüstet und Altdorf beinahe zerstört wurde. Wenn der Großtheogonist mit Sigmars Altarwagen in den Krieg zieht, nimmt er das Horn des Sigismund mit.

Der Großtheogonist darf das Signalhorn benutzen, wenn er mit dem Altarwagen angreift. Sobald der Kriegsaltar einen Nahkampf einleitet (also nur, wenn er selbst angreift), verursachen die Hornstöße *Entsetzen* bei der angegriffenen Feindeinheit. Die attackierte Einheit unterliegt dann allen im *Warhammer-Regelbuch* erläuterten Auswirkungen für *Entsetzen*. Achtung: Allerdings ist nur die unmittelbar vom Altarwagen angegriffene Einheit betroffen, alle anderen Einheiten sind nicht betroffen.

HEILIGER PATRIARCH DER MAGIEORDEN 290 Punkte

Volansstab +75 Punkte

Du darfst den Heiligen Patriarchen der imperialen Magieorden als Charaktermodell in deine Armee aufnehmen.

Alle sieben Jahre versammeln sich die Vertreter der acht Magieorden in Altdorf und beratschlagen, wer von ihnen in den nächsten sieben Jahren das Amt des Heiligen Patriarch einnehmen soll. Das ist eine bedeutsame Entscheidung, denn für den Orden des amtierenden Patriarchen wehen die Magiewinde stets besonders stark, während die Zauberkraft der anderen Magieorden zugleich schwindet. Daher entscheidet ein erbitterter, magischer Wettkampf, welcher Orden die Führungsrolle gewinnt. Zaubergladiatoren kämpfen mit ihrer Gefolgschaft gegen ihre Rivalen. Früher gab es bei diesem Wettkampf keinerlei Regeln, was häufig zur Zerstörung weiter Teile Altdorfs führte und hohe Verluste unter der Stadtbevölkerung forderte. Heutzutage findet die Ausscheidung aber innerhalb strenger Grenzen statt und gilt als eines der aufregendsten Schauspiele im Festivitätenkalender des Imperiums.

Gegenwärtig ist Feuerzauberer Thyrus Gormann der Heilige Patriarch aller imperialen Magier. Er gehört zum kaiserlichen Hofstaat von Altdorf, und Karl Franz schätzt ihn als einen seiner ältesten und vertrauenswürdigsten Berater. Als Amtszepter trägt er jenen Patriarchenstab, den Kampfmagier Fredrick von Tarnus nach dem Großen Krieg gegen das Chaos für Volans, den allersten Heiligen Patriarchen, geschaffen hatte.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Heiliger Patriarch	4	4	3	4	4	4	6	3	9
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Der Heilige Patriarch ist mit einem Schwert bewaffnet. Er trägt keinerlei Rüstung, da dies seine Zauberfähigkeiten beeinträchtigen würde. Er darf darüber hinaus drei weitere magische Gegenstände besitzen.

REITTIER: Der Heilige Patriarch darf ein geharnischtes Kriegspferd (+7 Punkte einschließlich Roßharnisch) oder ein Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) reiten.

ZAUBERSPRÜCHE: Thyrus Gormann ist ein Meisterzauberer des Feuerordens. Er darf daher auf die übliche, im *Warhammer-Magieset* erläuterte Weise Zaubersprüche der Feuermagie einsetzen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Der Heilige Patriarch darf bis zu vier magische Gegenstände besitzen, von denen der *Volansstab* (+75 Punkte) automatisch der erste ist. Die anderen drei magischen Gegenstände kannst du auf die übliche Weise aus geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* auswählen. Die Wirkungsweise des Volansstabes wird nachstehend beschrieben.



DER VOLANSSTAB

Der Volansstab ist ein mächtiges magisches Hilfsmittel. Mit seiner Hilfe gelingt jeder vom Stabträger eingesetzte Zauberspruch automatisch. Er kann zudem weder gebannt noch auf irgend eine andere Weise durch Magiekarten oder magische Gegenstände unwirksam gemacht werden. Der Volansstab verfügt aber nur über einen begrenzten Vorrat magischer Energie. Würfle daher nach jedem Zauberspruch-Einsatz einen W6. Bei 1 oder 2 ist die Energie des Volansstabes erschöpft, und er darf in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden.



Feldmarschall Kurt Helborg

FELDMARSCHALL KURT HELBORG, HAUPTMANN DER REICHSGARDE 110 Punkte

Runenklinge +30 Punkte

Deine Armee darf von Feldmarschall Kurt Helborg angeführt werden, wenn kein anderer Kandidat zur Verfügung steht. Er muß aber nicht der General sein, du kannst ihn auch als gewöhnliches Charaktermodell in deine Armee aufnehmen.

Kurt Helborg ist der Hauptmann der Reichsgarderitter und einer der vertrauenswürdigsten Militärbefehlshaber von Kaiser Karl Franz. Er gilt als der beste Schwertkämpfer des Imperiums. Als Anführer der Ritter der Reichsgarde befehligt Helborg die tödlichste Kriegerschar der Nation. Gleichzeitig ist er als Feldmarschall der oberste Befehlshaber aller imperialen Streitkräfte, nur der Imperator steht über ihm. In dieser Eigenschaft hat er die kaiserliche Armee schon häufig ins Feld geführt und gilt als einer der erfahrensten Generäle der Alten Welt.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kurt Helborg	4	7	6	4	4	3	6	4	9
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Kurt Helborg trägt eine schwere Rüstung. Er ist mit einem Schwert bewaffnet.

REITTIER: Kurt Helborg darf ein geharnischtes Kriegspferd (+7 Punkte einschließlich Roßharnisch) oder ein Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) reiten.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Kurt Helborg darf bis zu drei magische Gegenstände besitzen, darunter eine der in der imperialen Waffenkammer aufbewahrten *Runenklingen*. Ihre Wirkungsweise wird auf einer im *Warhammer-Magieset* enthaltenen Karte erläutert und zweckdienlicherweise nachstehend wiederholt. Die zwei anderen magischen Gegenstände darfst du aus geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* frei auswählen.

RUNENKLINGE

Ein Charaktermodell, das im Nahkampf eine Runenklinge führt, würfelt seine Trefferwürfe und Schadenswürfe normal aus. Allerdings sind gegen den von einer Runenklinge verursachten Verlust an Lebenspunkten keinerlei Rettungswürfe erlaubt, nicht einmal für magische Rüstung. Ein untoter Gegner verliert bei jedem erfolgreichen Schadenswurf einer Runenklinge statt nur einen Lebenspunkte gleich zwei.

**BORIS WÜTERICH,
KURFÜRST VON
MIDDENLAND 90 Punkte****Runenklinge +30 Punkte****Ulrics Talisman +25 Punkte**

Boris Wüterich, der gegenwärtige Kurfürst von Middenland, ist einer der heißblütigsten und wildesten Krieger des Imperiums. Seine erbitterten Kämpfe gegen die Chaoshorden im Drakenwald kosteten ihn schon das rechte Auge. Als Herrscher über Middenland ist er naturgemäß ein glühender Anhänger des einflussreichen Ulric-Kultes, dessen Haupttempel in Middenheim liegt. Auch sonst stellt seine Provinz einen der mächtigsten und unabhängigkeitssinnigsten Teilstaaten des Imperiums dar. Als Karl Franz nach dem Tode seines Vaters zum Imperator gewählt wurde, bot ihm Boris Wüterich als einziger Gegenkandidat die Stirn, verlor aber trotz der Unterstützung des Ulric-Hohepriesters die Wahl. Seither aber hat er sich von allen Kurfürsten des Imperators als treuester und loyalster Gefolgsmann von Karl Franz erwiesen.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Boris Wüterich	4	5	5	4	4	3	4	3	9
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Kurfürst Boris Wüterich trägt eine schwere Rüstung, führt einen Schild und reitet auf einem Kriegspferd mit Harnisch. Er ist mit einer der uralten Runenklingen bewaffnet, die Alaric Wirrkopf dereinst für Sigmar geschmiedet hatte.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Boris Wüterich besitzt zwei magische Gegenstände. Der erste ist seine Runenklinge. Die Wirkungsweise dieser Waffe wird auf ihrer im Warhammer-Magieset enthaltenen Karte erläutert und zweckdienlicherweise nachstehend wiederholt. Außerdem trägt der Kurfürst Ulrics Talisman an einer Kette um den Hals. Es handelt sich hierbei um ein uraltes Familienerbstück der Kurfürsten von Middenland, das seinen Träger vor Schaden bewahrt. Die Wirkungsweise dieses magischen Artefaktes wird nachstehend beschrieben.

RUNENKLINGE

Ein Charaktermodell, das im Nahkampf eine Runenklinge führt, würfelt seine Trefferwürfe und Schadenswürfe normal aus. Allerdings sind gegen den von einer Runenklinge verursachten Verlust an Lebenspunkten keinerlei Rettungswürfe erlaubt, nicht einmal für magische Rüstung. Ein untoter Gegner verliert bei jedem erfolgreichen Schadenswurf einer Runenklinge statt nur einen Lebenspunkt gleich zwei.

ULRICS TALISMAN

Ein Charaktermodell im Besitz von Ulrics Talisman gewinnt zu Beginn seines Spielzugs automatisch einen verlorenen Lebenspunkt zurück. Pro Spielzug wird aber nur 1 Lebenspunkt wiederhergestellt, und der Krieger kann seine Lebenspunkte nie über den Ursprungswert hinaus steigern. Sobald er seinen letzten Lebenspunkt verliert, vermag ihn zudem auch der Talisman nicht mehr zu retten: Das Modell wird dann wie üblich unverzüglich aus dem Spiel genommen.

**ALDEBRAND LUDENHOF,
KURFÜRST VON
HOCHLAND 90 Punkte****Runenklinge +30 Punkte**

Obwohl Hochland keine besonders große oder wichtige Provinz darstellt, gilt ihr Kurfürst als einer der tapfersten Heerführer des Imperiums. Aldebrand ist sehr groß und dünn, aber unglaublich stark und ausdauernd und im Kampf auch größer und schwerer als seine Gegner ebenbürtig. Er hegt eine unstillbare Jagdleidenschaft, insbesondere für die Falkenjagd. Sein Palast liegt außerhalb der Hauptstadt Hergig und wird von wildreichen Jagdgründen umgeben. Er ist besonders stolz auf seine große Sammlung Jagdvögel, die einen beträchtlichen Teil seiner Stallungen einnimmt und bis in die Palasträume reicht, so daß in jedem Raum mindestens ein großer Raubvogel sitzt. Selbst in der Schlacht trägt der Kurfürst einen Falken auf dem Arm.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Aldebrand Ludenhof	4	5	5	4	4	3	4	3	9
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Aldebrand Ludendorf trägt eine schwere Rüstung, führt einen Schild und reitet auf einem Kriegspferd mit Harnisch. Er ist mit einer der uralten Runenklingen bewaffnet, die Alaric Wirrkopf dereinst für Sigmar geschmiedet hatte.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Aldebrand Ludendorf besitzt nur einen magischen Gegenstand, eines der uralten, als *Runenklinge* bekannten Schwerter. Die Wirkungsweise dieser Waffe wird auf ihrer im *Warhammer-Magieset* enthaltenen Karte erläutert und zweckdienlicherweise nachstehend wiederholt.

RUNENKLINGE

Ein Charaktermodell, das im Nahkampf eine Runenklinge führt, würfelt seine Trefferwürfe und Schadenswürfe normal aus. Allerdings sind gegen den von einer Runenklinge verursachten Verlust an Lebenspunkten keinerlei Rettungswürfe erlaubt, nicht einmal für magische Rüstung. Ein untoter Gegner verliert bei jedem erfolgreichen Schadenswurf einer Runenklinge statt nur einen Lebenspunkt gleich zwei.

SONDERREGELN**FALKE**

Der Falke, den Aldebrand auf dem Handgelenk trägt, wurde darin ausgebildet, einen Feind auf Befehl anzugreifen und mit Schnabel und Klauen zu attackieren. Dadurch erhält der Kurfürst 1 zusätzliche Attacke, die immer unmittelbar vor dem Nahkampf ausgeführt wird, egal wer angegriffen hat oder welche Initiative rangfolge gilt. Der Falke besitzt eine Stärke von 3. Er kann nicht selbst getötet werden, sondern verschwindet nur, wenn Aldebrand getötet wird.

**VALMIR VON RAUKOV,
KURFÜRST VON
OSTLAND 90 Punkte****Runenklinge +30 Punkte****Drachenbogen +40 Punkte**

Ostland liegt an der Nordostgrenze des Imperiums und jenseits davon erstreckt sich das wilde und gefährliche Land der Trolle und die Nördliche Wüste. Ostland ist von altersher eine arme Provinz, wo die ständig aus dem Norden drohende Gefahr einen zähnen Menschenkopf hervorgebracht hat. Gegenwärtig herrscht Valmir von Raukov als Kurfürst über Ostland. Wie schon sein Vater vor ihm hat er sein Leben damit verbracht, gegen Chaosmeuten, plündernde Nordmänner und marodierende Orks

ARMEELISTE DES IMPERIUMS

zu kämpfen, ganz zu schweigen von regelmäßigen Heimsuchungen durch Banditen aus Kislev. Nicht einmal sein eigenes Reich ist völlig befriedet, da Ostlands Wälder und Gebirge voller Chaoskultisten, Tiermenschen, Trollen, Riesen und unzähligen anderer Feinde stecken. Valmir von Raukov ist ein abgehärteter Kriegsherr, dessen standhafte Wacht die Nordgrenzen des Imperiums seit vielen Jahren geschützt hat.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Valmir von Raukov	4	5	5	4	4	3	4	3	9
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Kurfürst Valmir von Raukov trägt eine schwere Rüstung und reitet auf einem Kriegspferd mit Harnisch. Er ist mit einer der uralten, von Alaric Wirrkopf geschmiedeten Runenklingen bewaffnet. Obendrein besitzt er einen nachstehend beschriebenen, magischen Bogen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Valmir von Raukov besitzt zwei magische Gegenstände. Der erste ist die von allen Kurfürsten getragene *Runenklinge*. Ihre Wirkungsweise wird auf einer im *Warhammer-Magieset* enthaltenen Karte erläutert und zweckdienlicherweise nachstehend wiederholt. Außerdem besitzt der Kurfürst den *Drachenbogen von Ostland*, einen magischen Bogen, dessen Pfeilspitzen aus Drachenhorn bestehen. Die Wirkungsweise dieses magischen Gegenstands wird nachstehend beschrieben.

RUNENKLINGE

Ein Charaktermodell, das im Nahkampf eine Runenklinge führt, würfelt seine Trefferwürfe und Schadenswürfe normal aus. Allerdings sind gegen den von einer Runenklinge verursachten Verlust an Lebenspunkten keinerlei Rettungswürfe erlaubt, nicht einmal für magische Rüstung. Ein untotter Gegner verliert bei jedem erfolgreichen Schadenswurf einer Runenklinge statt nur einen Lebenspunkt gleich zwei.

DRACHENBOGEN

Der Drachenbogen von Ostland ist mit mächtigen Zauberrunen beschriftet, die dem Schützen eine ungeheure Kraft verleihen. Seine Pfeile sind mit Spitzen aus Drachenhorn bewehrt und treffen immer die Herzen ihrer Opfer. Der Bogen besitzt eine Reichweite von 36 Zoll und eine Stärke von 5. Der Bogen darf in jeder Schußphase dreimal abgefeuert werden, aber immer nur auf ein- und dasselbe Ziel (also eine Feindeinheit, ein Monster o.ä.).

MARIUS LEITDORF, KURFÜRST VON AVERLAND 110 Punkte

Runenklinge +30 Punkte

Marius Leitdorf wird auch der Verrückte Herrscher von Averland genannt. Er ist mürrisch und griesgrämig und neigt zu rasenden Tobsuchtsanfällen, bei denen er keinerlei Vernunft zugänglich ist. Zu anderen Zeiten durchlebt er Phasen tiefer Schwermut, in denen er sich einschließt und wochenlang mit niemandem redet. Seine heftigen und unvorhersehbaren Stimmungsschwankungen haben ihm überall im Imperium viele Feinde eingebbracht. Er ist daher nirgends mehr willkommen, weder an den Höfen der anderen Kurfürsten noch in Altdorf.

Die Vorliebe des Kurfürsten von Averland für edle Seide, Samt und auserlesene, modische Kleidung ist legendär und hat dazu geführt, daß ihn manche fälschlicherweise für einen unfähigen Gecken halten. Man sagt ihm allgemein nach, daß er verrückt sei, und vielleicht stimmt das sogar. Aber seine sinnlosen Wutausbrüche stehen einem scharfen und kunstsinnigen Verstand gegenüber. Schwertkämpfer, Dichter, Maler, Gerätetüftler und Erfinder, auf all diesen und weiteren Gebieten beweist er höchstes Geschick. Im ganzen Imperium vermag niemand ihn im Schwertkampf zu übertreffen, abgesehen vielleicht vom Feldmarschall Kurt Helborg - wobei sie dies trotz langer Jahre gegenseitiger Antipathie noch nie auf die Probe gestellt haben.

Marius kämpft stets mit zwei Klingenwaffen gleichzeitig, seinem Runenschwert in der einen und einem langen Dolch in der anderen Hand, eine Kampftechnik, die er besser als jeder andere gemeistert hat.

Profil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Marius Leitdorf	4	5	5	4	4	3	4	3	9
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Kurfürst Marius Leitdorf trägt eine schwere Rüstung und reitet auf einem Kriegspferd mit Harnisch. Er ist mit einer der uralten Runenklingen bewaffnet, die Alaric Wirrkopf dereinst für Sigmar geschmiedet hatte. Obendrein besitzt er einen langen Dolch, der ihm im Nahkampf eine zusätzliche Attacken gestattet.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Marius Leitdorf besitzt nur einen magischen Gegenstand, eines der uralten, als *Runenklinge* bekannten Schwerter. Die Wirkungsweise dieser Waffe wird auf ihrer im *Warhammer-Magieset* enthaltenen Karte erläutert und zweckdienlicherweise nachstehend wiederholt.

RUNENKLINGE

Ein Charaktermodell, das im Nahkampf eine Runenklinge führt, würfelt seine Trefferwürfe und Schadenswürfe normal aus. Allerdings sind gegen den von einer Runenklinge verursachten Verlust an Lebenspunkten keinerlei Rettungswürfe erlaubt, nicht einmal für magische Rüstung. Ein untotter Gegner verliert bei jedem erfolgreichen Schadenswurf einer Runenklinge statt nur einen Lebenspunkt gleich zwei.

SONDERREGEL

RASEREI

Marius ist eine geistig instabile, aber äußerst kampfstarke Persönlichkeit, die zu häufigen Wutausbrüchen neigt. Er unterliegt daher den im Warhammer-Regelbuch erläuterten Regeln für *Raserei*. Während er in Raserei verfallen ist, verfügt er also über 6 statt 3 Attacken pro Nahkampfphase, zuzüglich 1 Zusatzattacke wegen seines Dolches, also insgesamt 7 Attacken.



Kurfürst von Averland

TZARINA KATARINA, DIE EISKÖNIGIN VON KISLEV .. 200 Punkte

Furchtfrost +100 Punkte

Du darfst die Tzarin von Kislev in deine Armee aufnehmen, wenn dein Heer mindestens ein Regiment Kislevtruppen enthält. Das Volk von Kislev wanderte aus den Gebieten östlich des Weltrandgebirges in die Alte Welt ein und gründete an den Nordostgrenzen des Imperiums ein Königreich. Seine Herrscher sind mächtige Zauberkrieger. Sie praktizieren eine Magieart, die sich grundlegend von jener der imperialen Magieorden unterscheidet. Die Kislevmagie bezieht ihre Energie aus dem Land, nicht der Luft, und widmet sich der Beeinflussung von Kälte, Frost und Eiswinden.



Gegenwärtig regiert die Tzarin Katarina ihr kriegerisches Volk. Sie bestieg den Thron nach dem Tode ihres Vaters Tzar Bokha. Sie ist die mächtigste Zauberin, die jemals Kislevs Krone trug, und ihre hochnäsige, majestätisch unnahbare Art hat ihr vielerorts den Beinamen 'Eiskönigin' eingebracht.

Profil	B	KG	BF	S	W	IP	I	A	MW
Tzarina	4	4	3	3	3	3	5	3	10
Kriegspferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Katarina ist mit dem magischen Schwert *Furchtfrost* bewaffnet und reitet auf einem Kriegspferd. Sie trägt keinerlei Rüstung, da dies ihre Zauberfähigkeiten beeinträchtigen würde.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Katarina darf bis zu drei magische Gegenstände besitzen, von denen das Zauberschwert Furchtfrost immer der erste ist. Seine Wirkungsweise wird nachstehend erläutert. Die zwei anderen magischen Gegenstände darf du aus geeigneten Karten des *Warhammer-Magieset* frei auswählen.

Kislevs Winter sind rauh, gnadenlos und unbarmherzig lang. Wenn das Land unter der Last des Eises stöhnt, wühlt eine archaische Urkraft die Herzen der Kisleviter auf. Es ist eine seltsame Zauberkraft, die Macht des Eises, das die Flüsse knechtet, und des Frostes, der Äste zerstören und Bäume umstürzen lässt.

In ferner Vergangenheit lernten die Khanköniginnen der Gospodaren, sich diese eisige Magie dienstbar zu machen, um daraus Zaubersprüche frostiger Zerstörungsgewalt zu weben. Es ist eine Kraft, die aus der Erde selbst dringt, eine Ausdünnung jener magischen Energien, die über die Welt wehen, bevor sie im Boden und Felsgestein versickern, wo die bittere Winterkälte sie wieder herauszwingt. Deshalb schwindet die Macht der Eiszauberer von Kislev auch wieder, wenn der Frühling in den Norden zurückkehrt. Am schwächsten sind ihre Zauberkräfte im Hochsommer und erst mit dem Anbruch des Winters wachsen sie erneut an.

Die größte aller Eiszauberer ist die Eiskönigin von Kislev selbst, Tzarin Katarina, Tochter von Tzar Bokha und Trägerin des uralten Schwertes Furchtfrost. Die Magie durchdringt sie so sehr, daß sogar ihr Leib kalt und bleich ist und ihre Gliedmaßen wie lange, schlanke Eiszapfen aussehen. Ihr Haar glitzert vor Frost, und funkelnende Eiskristalle überziehen ihr stattliches Gewand.



FURCHTFROST

Furchtfrost wurde in den lange zurückliegenden Tagen, als die Kislevstämme nach Westen aufbrachen, von Miska, einer uralten Khankönigin der Gospodaren geschmiedet. Miska führte ihre Horden tief ins Herz des Imperiums, besiegte zwei kaiserliche Armeen und richtete beträchtliche Zerstörungen an, bevor ein Bündnis aus Imperium, Bretonia und Zwergen die Kislevhorden letztlich doch zurückschlug.

Später schlossen der Tzar von Kislev und der Imperator jedoch Freundschaft und vereinbarten ein enges Bündnis gegen die gemeinsame Bedrohung durch das Chaos. Das Schwert Furchtfrost gehört zum Erbschatz der Tzarinnen von Kislev. Nur eine Tzarin vermag die Zauberwaffe zu führen, während ein Mann bei der Berührung der Klinge augenblicklich zu Eis erstarren würde.

Das Schwert strahlt eine unerträgliche Kälte aus. Meist genügt schon ein kleiner Kratzer, um das Opfer auf der Stelle erfrieren zu lassen. Jeder Treffer mit erfolgreichem Schadenswurf raubt dem Kampfgegner daher statt nur einem automatisch W6+1 Lebenspunkte pro Treffer. Außerdem sind normale Rüstungen gegen Furchtfrosts Zauberkraft wirkungslos, nur Gegner in magischer Rüstung dürfen einen Rettungswurf ausführen.



ZAUBERSPRÜCHE

Die Tzarin ist eine Zauberin der Stufe 3, also eine Großzauberin. Sie erhält daher zu Spielbeginn auf die übliche, im *Warhammer-Magieset* erläuterte Weise drei Spruchkarten. Allerdings benutzt die Tzarin keinerlei Zaubersprüche aus dem Bereich der acht Magieorden oder irgend eines anderen, im *Warhammer-Magieset* enthaltenen Kartensatz. Sie verfügt stattdessen über ihren eigenen *Eismagiekartensatz*, der auf den folgenden Seiten abgedruckt ist.

ENERGIE: 1

GEWÄSSERFROST

Dieser Spruch lässt ein beliebiges Gewässer auf dem Spielfeld vollständig zufrieren, z.B. einen ganzen Fluß, einen Sumpf oder einen See. Über einen zugefrorenen Fluß, Sumpf, See etc. darf man sich mit normaler Geschwindigkeit hinwegbewegen. Jedes so verzauberte Gewässer bleibt das ganze Spiel über gefroren. Die Karte wird nach dem Ausspielen abgelegt und darf später erneut auf ein anderes Gewässer angewandt werden. Bannzauber, Magiebann- oder Magicerdungs-Karten vermögen die Gewässer nicht aufzutauen. Nur die nachstehenden Feuerzauber sind dazu automatisch imstande: *Flammenpfeile, Flammenschädel, Feuersturm des Verderbens, Feuerball, Flammenstoß und Flammensturm*.

ENERGIE: 1

EISBRÜCKE

Dieser Spruch versetzt eine eigene oder gegnerische Einheit oder ein Einzelmodell bis zu 18 Zoll weit an eine beliebige andere Stelle auf dem Spielfeld. Die betroffenen Modelle werden von einer gewölbten Eisbrücke erfaßt und rasch zu ihrem neuen Standort getragen. Das Eis hebt sie über alle im Weg liegenden Modelle, Gebäude, Geländeteile oder anderen Hindernisse hinweg. Die Eisbrücke kann sie auch auf eine Burgmauer, Felsspitze oder andere Erhebung hinauftragen, einschließlich einer magischen Wendeltreppe. Eigene Truppen kann die Eisbrücke auch direkt in einen Nahkampf versetzen. Sie dürfen dann ab ihrer folgenden Nahkampfphase attackieren und gelten in der ersten Kampfrunde als Angreifer.

ENERGIE: 3

TODESFROST

Mit diesem Spruch lässt der Zaubernde einen beliebigen einzelnen Nahkampfgegner teilweise zu Eis erstarren, was ihm schwersten Schaden zufügt. Der Zauberer würfelt 2 W6. Die Differenz der angezeigten Wurfergebnisse ergibt die Anzahl automatischer Treffer mit Stärke 10, die das Opfer erleidet. Nur bei gleicher Augenzahl auf beiden Würfeln werden die zwei W6-Ergebnisse addiert, um die Anzahl S10-Treffer des Todesfrostes zu erhalten. Anschließend werden für jeden Treffer auf die übliche Weise Schadens- und Rettungswürfe ausgeführt.

ENERGIE: 1 REICHWEITE: 18 ZOLL

MISKAFALEKEN

Der Zaubernde kann diesen Spruch auf eine beliebige Einheit oder ein Einzelmodell innerhalb von 18 Zoll Umkreis anwenden. Aus dem Nichts taucht über dem Ziel plötzlich eine Schar aus Eis bestehender Falken auf. Sie kreisen am Himmel, verschwinden, erscheinen wieder und jagen den Opfern mit markenschüttelndem Schreien entsetzliche Furcht ein. Die betroffene Einheit muß unverzüglich einen Angst-Test auswürfeln. Mißlingt er, muß die Einheit fliehen. Falls sie in einen Nahkampf verwickelt ist, wird sie bei mißlungenem Angst-Test aufgerieben und flieht ebenfalls. Sie darf dann verfolgt werden, als ob sie den Nahkampf verloren hätte. Einheiten, die gegen Angst immun sind, können von diesem Spruch nicht beeinflußt werden.

ENERGIE: 3 REICHWEITE: 24 ZOLL

FROSTHAUCH

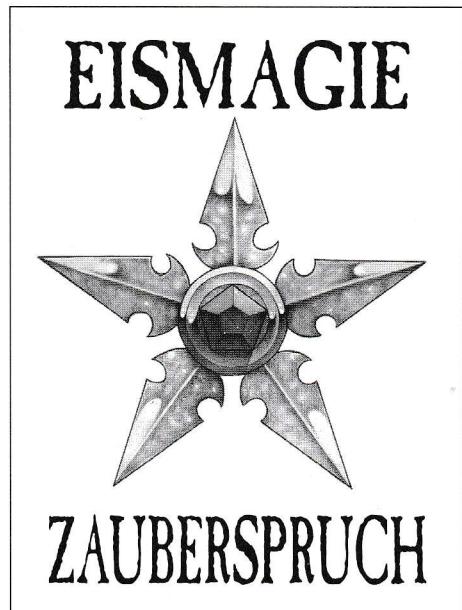
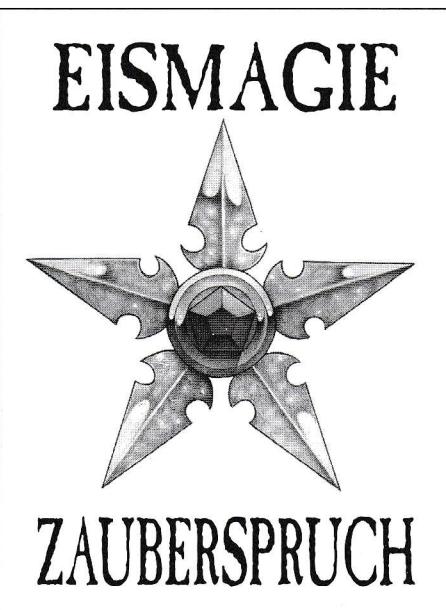
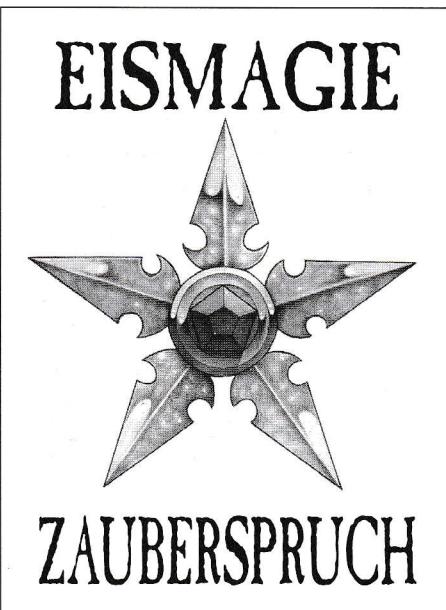
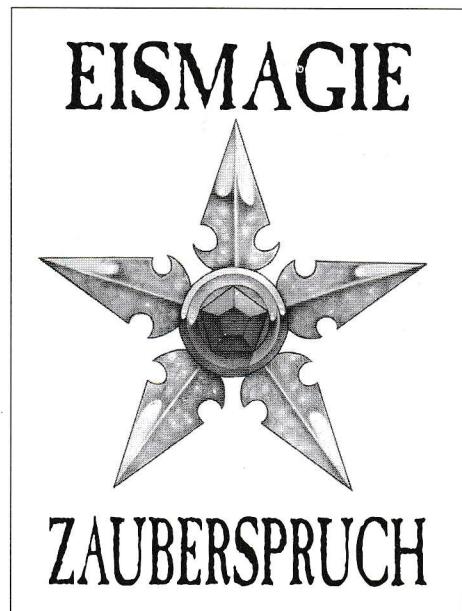
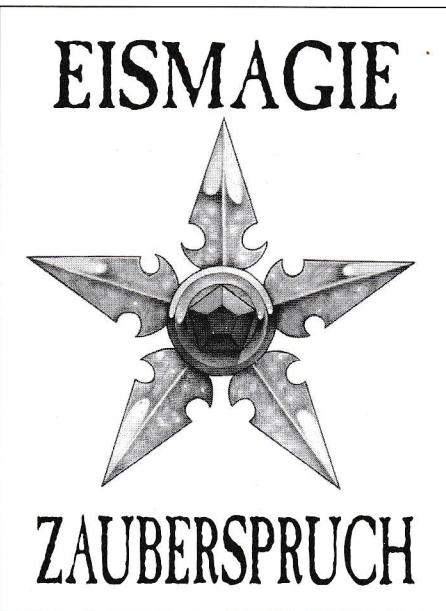
Mit Sturmgewalt entspringt ein eisiger Frosthauch den Handflächen des Zauberers und fliegt in gerader Linie maximal 24 Zoll geradeaus und trifft die erste Einheit auf seinem Weg. Der Frosthauch kühlte seine Opfer bis ins Mark aus, läßt ihre Gliedmaßen wie dure Fliegen brechen und ihre Waffen klirrend zersplittern. Das Ziel erleidet 2 W6 automatische Treffer der Stärke 5, gegen die keinerlei Rüstungswurf erlaubt ist, auch nicht für magische Rüstung.

ENERGIE: 1

KÄLTESCHILD

Wenn der Zauberer diesen Spruch auf sich selbst anwendet, wird er zusammen mit einer eventuellen Einheit, der er angehört, von einem Schild beifender Kälte umhüllt. Um diesen Schutzschild zu durchdringen, muß jedes Geschoß mit dem W6 eine 4, 5 oder 6 würfeln. Erst nach Gelingen darf es seinen normalen Trefferwurf ausführen.

Der Kälteschild wird automatisch gebannt, wenn der Zauberer oder eine Einheit in der er sich befindet, in einem Nahkampf verwickelt wird, ansonsten bleibt er bis zum Spielende wirksam, oder bis er anderweitig gebannt wird. Leg diese Karte so lange neben den Zauberer. Der Kälteschild schützt nicht vor magischen Attacken, sondern wirkt nur gegen gewöhnliche Schußwaffen. Er schützt auch nicht vor Treffern von Kriegsmaschinen.



ENERGIE: 2 REICHWEITE: 18 ZOLL

EISDOLCHE

Messerscharfe Eiszapfen entspringen den Handflächen des Zauberers und fliegen maximal 18 Zoll weit, um die erste Einheit oder das erste Modell auf ihrem Weg zu treffen. Die Eisdolche fügen dem Ziel 2 W6 automatische Treffer der Stärke 4 zu. Gegen diese Treffer gelten die normalen Rüstungswürfe.

ENERGIE: 2 REICHWEITE: 18 ZOLL

SCHNEESTURM

Ein tosender Schneesturm umschließt eine beliebige Einheit innerhalb von 18 Zoll Umkreis. Heftige, eisbeladene Windstöße bringen die Einheit zum Stehen. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase, egal welcher Seite, ist die Einheit zur Untätigkeit gezwungen. Sie darf sich weder bewegen, noch schießen, noch einen Nahkampf austragen, und kein Magier dieser Einheit darf Zaubersprüche einsetzen. Allerdings dürfen betroffene Zauberer weiterhin Magiebann-Karten ausspielen. Falls die Einheit in einen Nahkampf verwickelt ist, wirkt der Schneesturm auch auf alle anderen Modelle, die sie bekämpfen.

ENERGIE: 2

KRISTALLMANTEL

Ein Wirbel aus Eis und Schnee hüllt den Zaubernden in eine Wolke schimmernden Lichts. Bei einem W6-Wurf von 3 oder höher wehrt dieser Kristallmantel jeden Treffer ab, der von einer nichtmagischen Waffe stammt. Wird er dagegen von einer magischen Waffe getroffen, dann bannt diese den Kristallmantel zwar unverzüglich, bewirkt ansonsten aber keinerlei anderen Schaden. Die Zauberwaffe wird bei einem W6-Wurf von 3 oder höher sogar zerstört. Der Zauberspruch bleibt im Spiel, bis er gebannt wird oder der Zaubernde alle Lebenspunkte verliert. Leg diese Karte neben den Zauberer.

ENERGIE: 3 REICHWEITE: 6W6 ZOLL

EISWIND

Ein heulender Eiswind entspringt in gerader Linie 6W6 Zoll weit aus den Handflächen des Zaubernden und hüllt sämtliche geeigneten Ziele auf seinem Weg ein. Der schneidend kalte Windstoß führt eisigen und gefrierenden Regen mit sich, was seine Opfer daran hindert, sich zu bewegen oder zu kämpfen. Alle betroffenen Einheiten oder Einzelmodelle erleiden W6 automatische Treffer mit Stärke 5, gegen die keinerlei Rüstungs-Rettungswurf erlaubt ist, auch nicht für magische Rüstung.

MAGISCHER GEGENSTAND 100 PUNKTE

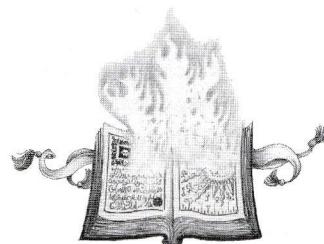
FURCHTFROST

Furchtfrost wurde dereinst von Miska, einer Khankönigin der Gospodaren geschmiedet. Das Schwert gehört zum Erbschatz der Tzarinnen von Kislev. Nur eine Tzarin vermag es zu führen, ein Mann würde schon beim Berühren augenblicklich zu Eis erstarren.

Das Schwert strahlt eine schneidende Kälte aus, so daß schon ein kleiner Kratzer tödlich sein kann. Jeder Treffer mit erfolgreichem Schadenswurf raubt dem Gegner automatisch W6+1 Lebenspunkte. Normale Rüstung ist gegen Furchtfrosts Magie wirkungslos, daher dürfen nur Kontrahenten in einer magischen Rüstung einen Rettungswurf ausführen.

NUR FÜR TZARINA

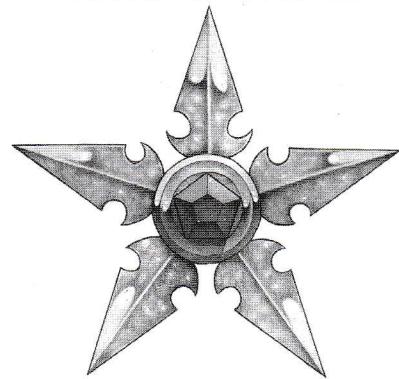
Um diese Karten zusammenzubauen, solltest du die Seiten erst kopieren. Dann bestreichst du die Rückseiten der Karten mit etwas Kleber und drückst die beiden Hälften zusammen. Wenn du den Karten etwas mehr Festigkeit verleihen willst, bietet es sich an, jeweils ein Stück Pappe zwischen die beiden Hälften zu kleben.



© Copyright Games Workshop 1995. Alle Rechte vorbehalten.

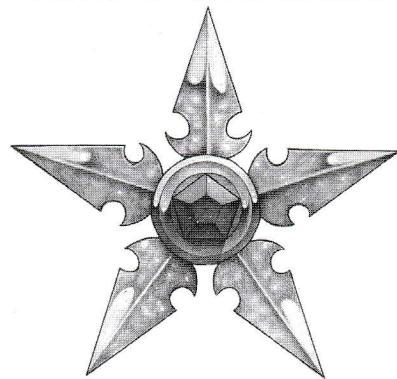
Die Seiten 75-78 dürfen zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

EISMAGIE



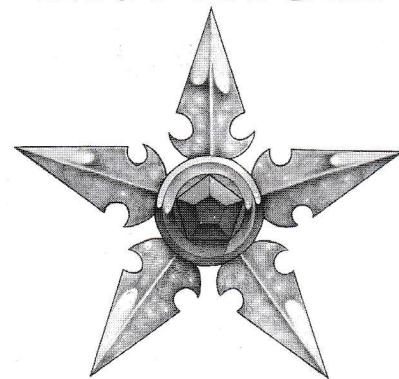
ZAUBERSPRUCH

EISMAGIE



ZAUBERSPRUCH

EISMAGIE



ZAUBERSPRUCH

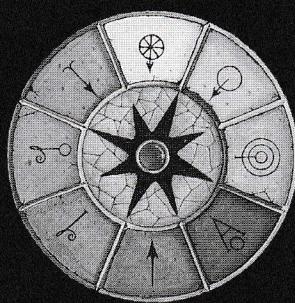
EISMAGIE



ZAUBERSPRUCH



MAGISCHER
GEGENSTAND



MAGISCHER
GEGENSTAND