

DIE ZWERGENARMEE

Belegars und Duregars Zwergenheere setzten sich in der Schlacht um das Osttor von Karak Achtgipfel so zusammen, wie es in der Armeeliste auf Seite 46 beschrieben ist. Vielleicht möchtest du aber einige der dort aufgeführten Krieger durch Modelle aus deiner eigenen Miniaturen-Sammlung ersetzen. In diesem Falle stellst du die zwei Zwergenarmeef einfach auf die übliche Weise aus der Armeelisten für Zwerge zusammen. Allerdings darfst du für die Schlacht am Osttor keinerlei Kriegsmaschinen, Verbündete oder Monster auswählen. Diese Einschränkungen spiegeln die besonderen und außerordentlichen Umstände dieser Schlacht wider. Denn um ihren Zielort so schnell wie möglich zu erreichen, marschierten die Zwerge mit leichten Gepäck und ließen die sonst üblichen Kriegsmaschinen in ihren Festungen zurück. Ansonsten darfst du im Rahmen des vorgegebenen Punktebudgets und der untenstehenden Richtlinien für die Zweiteilung des Heeres deine

Armee ganz nach eigenem Gutdünken zusammenstellen. Die nachstehende Tabelle gibt die tatsächliche Aufteilung der Zwergen-Streitmacht in der historischen Schlacht sowie maximale Prozentanteile für deine eigene Armeezusammenstellung an. Diesen Bruchteil vom Punktewert der Gesamtarmee darf der Einzelwert deiner zwei Teilarmeen nicht überschreiten, wenn du andere als die historischen Truppen wählst.

Auf Wunsch kannst du die Größe der Schlacht und somit auch die Größe deiner Armee, entweder verkleinern oder vergrößern, um sie an die Zahl der dir zur Verfügung stehenden Modelle anzupassen. Du mußt nur darauf achten, daß auch dein Gegenspieler seine Armee im gleichen Verhältnis anpaßt. Einigt euch auf einen beiderseits gleichen Gesamtpunktwert eurer Armeen.

STREITMACHT	HISTORISCHER PUNKTWERT	MAXIMALER PUNKTANTEIL	MAXIMALER EINZELWERT BEI GESAMTWERT 3000
DUREGARS HEER	1723 PUNKTE	66% (2/3)	2000 PUNKTE
BELEGARS HEER	1270 PUNKTE	50% (1/2)	1500 PUNKTE

GESAMTPUNKTWERT: 2993 Punkte (d.h. nominell 3000)

DIE ORK- UND GOBLINARMEE

Die Ork- und Goblinkörper setzten sich in der Schlacht um das Osttor von Karak Achtgipfel so zusammen, wie es in der Armeeliste auf den Seiten 47 und 48 beschrieben ist. Vielleicht möchtest du aber einige der dort aufgeführten Krieger durch Modelle aus deiner eigenen Miniaturensammlung ersetzen. In diesem Falle stellst du die zwei Ork- und zwei Nachtgoblinkörper einfach auf die übliche Weise aus dem Warhammer-Armeebuch Orks und Goblins zusammen. Allerdings darfst du für die Schlacht am Osttor keinerlei Verbündete auswählen.



Kriegsmaschinen und Monster darfst du im Rahmen des vorgegebenen Punktebudgets dagegen ganz nach eigenem Gutdünken aussuchen, obwohl an der historischen Schlacht nur eine einzige Kriegsmaschine und keinerlei Monster beteiligt waren. Aber solange du die Punktwertgrenzen beachtest und die Armee

ungefähr im Verhältnis des historischen Vorbildes aufteilst, bleiben dir einige Variationen deiner Armeeaufstellung gestattet.

Die nachstehende Tabelle gibt die tatsächliche Aufteilung der Ork- und Goblinkörper in der historischen Schlacht sowie maximale Prozentanteile für deine eigene Armeezusammenstellung an. Diesen Bruchteil vom Punktewert der Gesamtarmee darf der Einzelwert deiner vier Teilarmeen nicht überschreiten. Skarsnik darfst du einer beliebigen Horde zuordnen. Seine Punktkosten werden nicht auf den Einzelwert der Horde und damit ihren Prozentanteil vom Wert der Gesamtarmee angerechnet, müssen aber natürlich im Gesamtpunktwert deiner Armee enthalten sein.

Auf Wunsch kannst du den Umfang der Schlacht, also deiner Armee, auch entweder verkleinern oder vergrößern, um sie an die Zahl der dir zur Verfügung stehenden Modelle anzupassen. Vielleicht hast du ja nicht genug Miniaturen für 3000 Punkte sondern nur für etwa 2000 Punkte oder du bist sogar stolzer Besitzer von Truppen im Wert von 6000 Punkten. Hier ist alles möglich, du mußt dabei nur darauf achten, daß auch dein Gegenspieler seine Armee im gleichen Verhältnis anpaßt. Einigt euch auf einen beiderseits gleichen Gesamtpunktwert eurer Armeen.

STREITMACHT	HISTORISCHER PUNKTWERT	MAXIMALER PUNKTANTEIL	MAXIMALER EINZELWERT BEI GESAMTWERT 3000
Westhorde	758 Punkte	33% (1/3)	1000 Punkte
Nordhorde	569 1/2 Punkte	25% (1/4)	750 Punkte
Südhorde	434 1/2 Punkte	25% (1/4)	750 Punkte
Osthorde	976 1/2 Punkte	50% (1/2)	1500 Punkte
Skarsnik (General)	255 Punkte		

GESAMTPUNKTWERT: 2993 1/2 Punkte (d.h. nominell 3000)

ZWERGEN-ARMEELISTE

BELEGARS STREITMACHT

KÖNIG BELEGAR 505 Punkte

Belegar besitzt drei magische Runengegenstände: eine zweihändige Axt mit der *Todes-Meisterrune* (jede Verletzung kostet den Gegner alle Lebenspunkte), der *Attackenrune* (+1 auf A-Wert) und der *Stärkerune* (+1 auf S-Wert); eine schwere Rüstung mit der *Gromril-Meisterrune* (W-Wert = 10); sowie ein Kriegshorn mit der *Furcht-Meisterrune* (durf nur einmal benutzt werden, macht den Feind nach einem gescheiterten MW-Test einen Spielzug lang unbeweglich).

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
BELEGAR	3	7	6	4	5	3	5	4	10
Runenmagie-Bonusse				+1	10			+1	

10 LANGBÄRTE 227 Punkte

Alle sind mit Einhandwaffen ausgestattet und tragen schwere Rüstung mit Schild (Rettungswurf 4+). Die Einheit umfaßt einen Champion (Anführer der Einheit) und einen Standartenträger. Der Standartenträger besitzt eine magische Standarte mit der Kampfrune (+1 auf Kampfergebnis).

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
LANGBART	3	5	3	4	4	1	3	1	9
CHAMPION	3	5	4	4	4	1	3	2	9

16 MUSKETENSCHÜTZEN 260 Punkte

Alle sind mit Einhandwaffen und Feuerwaffen ausgestattet und tragen leichte Rüstung (RW 5+). Die Einheit umfaßt einen Champion (Anführer der Einheit) und einen Standartenträger. Der Champion ist mit einer Pistole bewaffnet

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
MUSKETENSCHÜTZE	3	4	3	3	4	1	2	1	9
CHAMPION	3	5	4	4	4	1	3	2	9

16 ARMBRUSTSCHÜTZEN 278 Punkte

Alle sind mit Feuerwaffen und Armbrüsten ausgestattet und tragen leichte Rüstung mit Schild (RW 5+). Die Einheit umfaßt einen Champion (Anführer der Einheit) und einen Standartenträger.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
ARMBRUSTSCHÜTZE	3	4	3	3	4	1	2	1	9
CHAMPION	3	5	4	4	4	1	3	2	9

DUREGARS STREITMACHT

GENERAL DUREGAR 410 Punkte

Duregar besitzt zwei magische Runengegenstände: eine zweihändige Axt mit *Skalf Schwarzhammers Meisterrune* (automatischer Schaden) und der *Attackenrune* (+1 auf Attacken); sowie eine schwere Rüstung mit der *Adamant-Meisterrune* (bewahrt in Verbindung mit der Rüstung bei RW 3+ vor Schaden) und zwei *Eisenrunen* (+2 auf Widerstandsfähigkeit).

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
DUREGAR	3	7	6	4	5	3	5	4	10
Runenmagie-Bonusse					autom. +2			+1	

ARMEESTANDARTE 206 Punkte

Duregars Armeestandarte wird von einem Zwergenchampion getragen. Der Zwerge ist mit einer Einhandwaffe ausgerüstet und trägt schwere Rüstung. Diese Rüstung ist ein magischer Runengegenstand mit einer *Steinrune* (bewahrt in Verbindung mit der Rüstung bei RW 4+ vor Schaden) und zwei *Eisenrunen* (+2 auf Widerstandsfähigkeit).

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
CHAMPION	3	5	4	4	4	4	1	3	2
Runenmagie-Bonusse								+2	

RUNENSCHMIED HURGAR

DER SCHWARZE 246 Punkte

Hurgar besitzt drei magische Runengegenstände: einen Hammer mit der Stärkerune (+1 auf Stärke), der *Attackenrune* (+1 auf Attacken) und der *Keilrune* (-1 auf Rettungswurf des Gegners); eine schwere Rüstung mit der *Widerstandsrune* (wiederholter Rettungswurf mit 4+), der *Steinrune* (bewahrt in Verbindung mit der Rüstung bei RW 4+ vor Schaden) und *Eisenrune* (+1 auf Widerstandsfähigkeit); sowie einen Talisman mit der *Schmiedefeuerrune* (immun gegen Feuer und Hitze).

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
RUNENSCHMIED	3	6	4	4	5	2	3	2	9
Runenmagie-Bonusse				+1	+1			+1	

10 SLAYER 368 Punkte

Die Einheit besteht aus 8 Trollslyern, 1 Riesenslayer und 1 Drachenslayer. Die Trollslayer und der Riesenslayer sind mit nichtmagischen Zweihandwaffen ausgestattet. Der Drachenslayer ist mit einem Zweihandhammer mit der *Flughammer-Meisterrune* (Fliegender Kriegshammer mit 12 Zoll Reichweite und automatischen Treffer) und der *Attackenrune* (+1 auf Attacken) bewaffnet.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
TROL SLAYER	3	4	3	3	4	1	2	1	9
RIESENSSLAYER	3	5	4	4	4	1	3	2	9
DÄMONENSLAYER	3	7	6	4	5	3	5	4	10
Runenmagie-Bonusse								+1	

10 HAMMERTRÄGER 222 Punkte

Alle sind mit Kriegshämmern ausgestattet und tragen schwere Rüstung mit Schild (RW 4+). Die Einheit umfaßt einen Champion (Anführer der Einheit) und einen Standartenträger. Der Champion ist mit einem magischen Runenhammer mit der Stärkerune (+1 auf Stärke) bewaffnet.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
HAMMERTRÄGER	3	5	3	4	4	1	3	1	9
CHAMPION	3	5	4	4	4	1	3	2	9
Runenmagie-Bonusse					+1				

20 ZWERGENKRIEGER 271 Punkte

Alle sind mit Einhandwaffen ausgestattet und tragen leichte Rüstung mit Schild (RW 4+). Die Einheit umfaßt einen Champion (Anführer der Einheit) und einen Standartenträger.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
ZWERG	3	4	3	3	4	1	2	1	9
CHAMPION	3	5	4	4	4	1	3	2	9

ORK- UND GOBLINARMEELISTE BLATT 1

WESTHORDE

(DIESE STREITMACHT STEHT SCHON BEI SPIELBEGINN AUF DEM SCHLACHTFELD)

ORK-OBERBOSS 125 Punkte

Der Ork-Anführer ist mit einem magischen Schwert bewaffnet und trägt leichte Rüstung mit Schild. Bei dem Schwert handelt es sich um das »Schwert der Sprungkraft« (+1 auf Widerstandsfähigkeit) aus dem Warhammer-Magieset.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
OBERBOSS	4	5	5	4	5+1	2	4	3	8

ORK OBERSCHAMANE 218 Punkte

Der Schamane (Stufe 2) ist mit einem Schwert bewaffnet. Außerdem besitzt er den *Gewitterstab* (24 Zoll langer Blitz mit 3 Treffern der Stärke 6 ohne Rettungswurf; bei W6-Wurf 1 oder 2 erschöpft) und das *Schwarze Amulett* (Rettungswurf 4+, mit RW vermiedene Nahkampfschäden werden auf Gegner übertragen). Beide magischen Gegenstände stammen aus der *Warhammer Grundbox*.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
OBERSCHAMANE	4	3	3	4	5	2	3	1	7

ORK STEINSCHLEUDER 96 1/2 Punkte

Die Kriegsmaschine wird von 3 Orks bedient.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
STEINSCHLEUDER					7	3			
ORKS (3)	4	3	3	3	4	1	2	1	7
REICHWEITE STÄRKE SCHADEN RW									
60 Zoll	10			W6			Keiner		

20 NACHTGOBLIN

BOGENSCHÜTZEN 75 1/2 Punkte

Alle sind mit Schwertern und Kurzbögen bewaffnet. Die Einheit umfaßt einen Nachtgoblinboß (Anführer der Einheit) und einen Standartenträger.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
BOGENSCHÜTZEN	4	2	3	3	3	1	2	1	5
BOSS	4	3	4	4	3	1	3	2	5

20 ORK GROBGITZ 243 Punkte

Alle sind mit Schwertern bewaffnet und tragen leichte Rüstung mit Schild. Die Einheit umfaßt einen Grobgit Orkboß (Anführer der Einheit) und einen Standartenträger. Der Orkboß besitzt die *Verzauberte Eisenklinge* (+1 auf Nahkampf-Trefferwürfe) aus dem Warhammer Magieset.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
GROBGITZ	4	4	3	4	4	1	3	1	7
ORKBOSS	4	4	4	4	4	1	3	2	7

NORDHORDE

NACHTGOBLIN OBERBOSS 134 Punkte

Der Nachtgoblin-Anführer ist mit einem magischen Schwert bewaffnet und trägt eine magische Rüstung mit normalem Schild. Bei dem Schwert handelt es sich um eine *Schnelle Bronzeklinge* (+2 auf Attacken), die magische Rüstung ist die *Rüstung des Schutzes* (schützt wie schwere Rüstung und erlaubt zweiten Rettungswurf mit 4+). Beide magischen Gegenstände stammen aus dem Warhammer Magieset. Der Oberboß verfügt mit dem Schild und der Rüstung also über einen Grund-Rettungswurf von 4+.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
OBERBOSS	4	4	5	4	4	2	4	3+2	6



28 NACHTGOBLINS

MIT 3 FANATICS 224 Punkte

Alle sind mit Speeren bewaffnet und führen einen Schild. Die Einheit umfaßt einen Nachtgoblinboß (Anführer der Einheit), einen Standartenträger und drei Goblin-Fanatics. Der Nachtgoblinboß besitzt die *Parierklinge* (-1 auf Attacken eines Gegners) aus dem Warhammer Magieset.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
NACHTGOBLIN	4	2	3	3	3	1	2	1	5
BOSS	4	3	4	4	3	1	3	2	5

2 SQUIGJÄGER

MIT 6 SQUIGS 136 Punkte

Die Squigjäger sind mit langen Proddern (+1 auf Stärke) bewaffnet, mit denen sie die Squigs zum Kampf aufstacheln. Die ausführlichen Regeln für Squigs finden sich im Warhammer Armeebuch *Orks & Goblins*.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
GOBLIN	4	2	3	3+1	3	1	2	1	5
HÖHLENSQUIG 2W6"	4	0	5	3	1	5	2	2	2

20 NACHTGOBLIN

BOGENSCHÜTZEN 75 1/2 Punkte

Alle sind mit Schwertern und Kurzbögen bewaffnet. Die Einheit umfaßt einen Nachtgoblinboß (Anführer der Einheit) und einen Standartenträger.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
BOGENSCHÜTZEN	4	2	3	3	3	1	2	1	5
BOSS	4	3	4	4	3	1	3	2	5

ORK- UND GOBLIN-ARMEELISTE BLATT 2

SÜDHORDE

NACHTGOBLIN OBERBOSS 71 Punkte

Der Nachtgoblin Boss ist mit einem magischen Schwert bewaffnet und trägt leichte Rüstung mit Schild. Bei dem Schwert handelt es sich um die *Kreischende Klinge* (verursacht Angst) aus dem Warhammer Magieset.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
OBERBOSS	4	4	5	4	4	2	4	3	6

30 NACHTGOBLINS

MIT 3 FANATICS 260 Punkte

Der Nachtgoblin Boss ist mit einem magischen Schwert bewaffnet und trägt leichte Rüstung mit Schild. Bei dem Schwert handelt es sich um das *Reißende Schwert* (verdoppelter Schaden) aus dem Warhammer Magieset.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
NACHTGOBLIN	4	2	3	3	3	1	2	1	5
BOSS	4	3	4	4	3	1	3	2	5

20 NACHTGOBLIN

BOGENSCHÜTZEN 75 1/2 Punkte

Alle sind mit Schwertern und Kurzbögen bewaffnet. Die Einheit umfaßt einen Nachtgoblinboß (Anführer der Einheit) und einen Standartenträger.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
BOGENSCHÜTZE	4	2	3	3	3	1	2	1	5
BOSS	4	3	4	4	3	1	3	2	5

NACHTGOBLIN SCHAMANE 28 Punkte

Der Schamane (Stufe 1) ist mit einem Schwert bewaffnet.

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

OSTHORDE

ORK OBERBOSS 213 Punkte

Der Oberboss ist mit einer magischen Axt bewaffnet und trägt einen Schild sowie die magische Rüstung des Glücks (zählt als schwere Rüstung und gewährt zweiten unmodifizierten Rüstungswurf auf 5+). Bei der Axt handelt es sich um *Die Axt Morgor* (+1 auf Kampfgeschick; +1 auf Stärke; +1 auf Widerstandsfähigkeit; schlägt immer zuerst zu; gegen diese Schäden ist kein RW erlaubt) aus dem Warhammer-Armeebuch Orks und Goblins. Die Magiebonusse machen diesen Ork zum kampfstärksten Einzelwesen der Grüningarmee.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
ORK OBERBOSS	4	6+1	5	5+1	5+1	2	4	3	9

15 ORK-BOGENSCHÜTZEN 179 1/2 Punkte

Alle sind mit Schwertern sowie Bögen bewaffnet und tragen leichte Rüstung. Die Einheit umfaßt einen Orkboß (Anführer der Einheit) und einen Standartenträger.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
BOGENSCHÜTZE	4	3	3	3	3	4	1	2	1
ORKBOSS	4	4	4	4	4	1	3	2	7

10 ORK-WILDSCHWEINREITER 414 Punkte

Alle sind mit Schwertern bewaffnet und tragen leichte Rüstung mit Schild. Die Einheit umfaßt einen Boß (Anführer der Einheit) und einen Standartenträger. Der Orkboß besitzt die *Schnelle Goldklinge* (+3 auf Attacken, er darf also 5 mal attackieren) aus dem Warhammer Magieset.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
WILDSCHWEINREITER	4	4	3	3	4	1	2	1	7
WILDSCHWEIN	7	4	0	3	4	1	3	1	3
BOSS	4	4	4	4	4	1	3	2+3	7



3 STEINTROLLE 195 Punkte

Steintrolle besitzen eine natürliche Widerstandsfähigkeit gegen Magie. Alle gegen sie eingesetzten Zaubersprüche werden bei einem W6-Wurf von 4 oder höher gebannt. Die ausführlichen Regeln für Steintrolle finden sich im Warhammer Armeebuch Orks & Goblins.

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

SKARSNIK 255 Punkte

Der Nachtgoblin-General Skarsnik darf einer beliebigen Horde zugeordnet werden. Das Warhammer-Armeebuch Orks und Goblins enthält eine ausführliche Beschreibung von Skarsnik. Er wird von seinem Monstersquig Gobbla begleitet, der seinem Meister auf Schritt und Tritt überall hin folgt. Skarsnik besitzt zwei magische Gegenstände: Skarsniks Prodder und den Goldenen Helm von Atrazar. Die genauen Eigenschaften des Prodgers sind im Warhammer-Armeebuch Orks und Goblins beschrieben. Er erhöht die Stärke seines Trägers im Nahkampf um +1 und kann in der Magiephase pro Ork- oder Goblineinheit, die sich innerhalb von 12 Zoll Umkreis um Skarsnik aufhält, je einen magischen Energieblitz abfeuern sowie einen weiteren Energiestöß pro Einheit, die gerade in einen Nahkampf verwickelt ist. Allerdings zählen nur solche Ork- oder Goblineinheiten, die mindestens 10 Orks beziehungsweise 20 Goblins groß sind. Die Reichweite dieser Energiestöße beträgt 24 Zoll, und jeder Blitz verursacht ähnlich wie ein Feuerball-Spruch einen Einzeltreffer der Stärke 4. Der Goldene Helm von Atrazar stammt aus dem Warhammer-Grundset und verleiht dem Träger einen Rettungswurf von 3+, auf den keinerlei Rettungswurf-Modifikationen angerechnet werden.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
SKARSNIK	4	5	6	4+1	4	3	6	4	9
GOBBLA	-	6	0	6	4	3	6	4	2